

REGLAMENTO PRUEBAS INTERNAS 2020

F.B.I. PISTOLA Y REVOLVER (Fuego Central)

1 - ARMA:

Revolver calibre 38 Spl. hasta 2" de cañón, calibre .357 Mag. hasta 2.5" de cañón y pistola cal. 9 x 19 o superior hasta 6" de cañón.

Todas las armas deberán contar solamente con miras abiertas, estando permitidas las fijas o regulables, totalmente metálicas y/o con fibra óptica, no así con cobertura ni diopter.

No se permiten armas con cañones compensados ni contra pesos.

2 - BLANCO:

Blanco de F.B.I. de 4 zonas (tipo pista de atletismo) ubicado a 15 mts. (Zona 2,3,4 y 5).

Se ubicarán 4 blancos por tirador, uno en cada uno de los puestos contiguos.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con ambas manos y apuntando a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 4 series independientes en cada uno de los blancos, de 5 disparos en 4 segundos c/u.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Pistola con cartucho en la recámara y martillo armado.

Revólver cargado en doble acción.

En todos los casos el dedo fuera del arco del guardamonte.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición o los cargadores sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez.

Puede llegar al puesto con los cartuchos en el cargador, no así con el arma cargada.

b) El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

“Tirador cargue”

“Está usted listo?”, si no hay respuesta negativa

“Atención” el juez larga el timer y a la señal auditiva comienza a disparar.

c) Para cualquiera de las series, el máximo de cartuchos a ser cargados son 5, tanto para revolver como pistola. Las fallas de arma ó munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie.

d) Una vez culminada cada serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue”.

“Si la recámara está vacía, martillo bajo (para las pistolas) y a la funda”(Estuche o caja donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Sumatorio total de puntos obtenidos en cada serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras: se espera la salida, se carga, se descarga o se soluciona una falla, eliminación de la prueba.

Si se carga el tambor o el cargador del arma con más de 5 cartuchos, se descontarán 5 puntos. Los disparos realizados después de los 4 segundos en cada serie, ocasionará que se descuente el o los impactos de mayor valor en el blanco, que coincida con la cantidad de disparos efectuados fuera del tiempo reglamentario.

9 – FALLAS:

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo.

En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la falla. El tirador debe disparar la prueba completa con el mismo tipo y calibre de arma, en el caso que se le rompa el arma y no la pueda reparar, puede seguir disparando con otra arma de las mismas características de la que estaba usando.

En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y las que se vieron interrumpidas, si la falla se considera admisible, serán repetidas.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

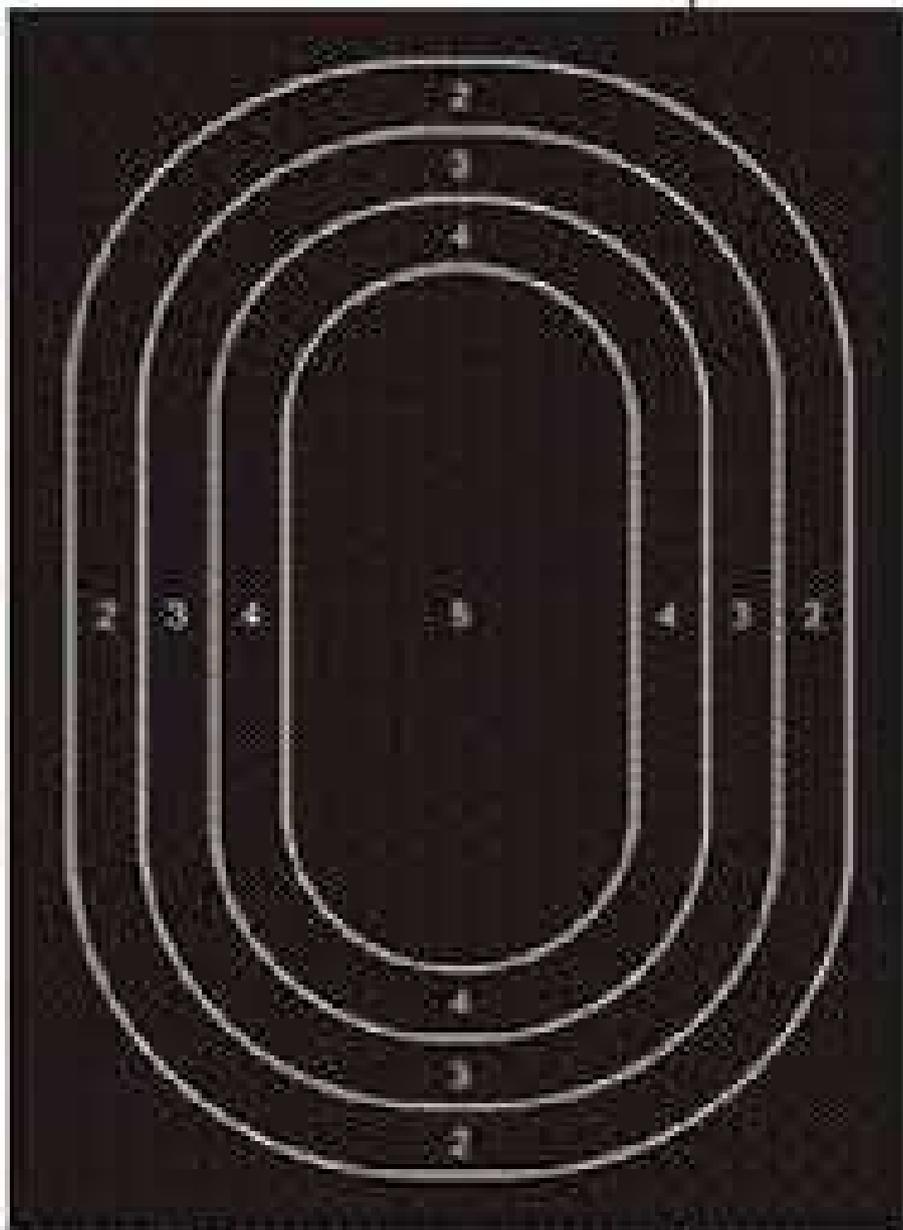
Para cada serie con pistola se utilizará un solo cargador con 5 cartuchos, en el caso de cualquier tipo de falla, no podrá recargar con otro cargador para seguir disparando.

10 – DESEMPATE:

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones a los efectos de la premiación, pero se mantendrán los puntajes obtenidos para el ranking anual:

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Mayor cantidad de 5, 4, 3, 2.
- c) Mayor cantidad de impactos en la 4^o serie hasta la 1^o serie.



Blanco F.B.I. 15 mts. Pistola y revólver fuego central.

TIRO PRÁCTICO

1 - ARMA:

Pistola calibre 9 x 19 mm o superior de hasta 6" de cañón. Todas las armas deberán contar solamente con miras abiertas, estando permitidas las fijas o regulables, totalmente metálicas y/o con fibra óptica, sin cobertura ni diopter. No se permiten armas con contrapesos ni cañón compensado.

2 - BLANCO:

4 blancos de I.P.S.C. (2 Clásicos y 2 Minis) con 3 zonas puntuables (A-C-D) y 3 blancos metálicos (platos o mini Popper), colocados de diversas posiciones en la cancha, entre los 7 y los 15 mts. medidos desde el puesto de tiro.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con ambas manos y apuntando a 45 ° o hacia un punto determinado por el juez, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 3 series consecutivas e independientes.

Se deberá iniciar la prueba con 3 cargadores cargados con 11 cartuchos c/u.

Cada serie será contra reloj y consistirá en disparar por lo menos 2 disparos por cada blanco de cartón (8 tiros) y dispararle a **1 de los metálicos por último** hasta que caiga. En total 9 tiros por serie (4 cartones x 2 = 8 + 1 metálico = 9). Se podrá cargar un máximo de 11 tiros por serie, se dispararán **solamente** 2 tiros por cartón (8 tiros) y los tiros restantes (3 tiros) se utilizarán **exclusivamente** para derribar al metálico, pero se puntuarán los 9 mejores tiros.

Se puntuarán y tapanán los blancos al final de las 3 series, o sea que tendremos un máximo de 6 tiros por blanco (6 x 4 = 24 tiros) más los 3 tiros a los metálicos = 27.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Pistola con cartucho en la recámara: si es de simple acción con martillo montado y seguro colocado, si es de doble acción acorde al sistema de seguro (con/sin decocker) puede optar entre salir como simple acción y seguro o en doble acción sin seguro y si es de percutor lanzado sin seguro si posee.

En todos los casos el dedo fuera del arco del guardamonte.

6 – PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez. Puede llegar al puesto con los cartuchos en el cargador, no así con el arma cargada.

b) El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:

“Tirador cargue”

“Está usted listo?”, si no hay respuesta negativa

“Atención” el juez larga el timer y a la señal auditiva comienza a disparar.

c) Las fallas de arma o munición, serán solucionadas por el tirador dentro del tiempo disponible para cada serie.

d) Una vez culminada cada serie, el juez dará las siguientes voces:

“Tirador si terminó descargue”.

“Si la recámara está vacía, martillo bajo (para las pistolas) y a la funda” (Estuche o caja donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Será la suma de los tiempos que demoró el tirador para realizar los disparos en cada una de las series, al cual se le sumarán las penalizaciones en las que haya incurrido, o sea el resultado no son puntos sino segundos.

Cada blanco de cartón tiene 3 zonas A – C – D, los impactos que se encuentren en la:

Zona “A”: No suma segundos al tiempo de la serie.

Zona “C”: Suma 1 segundo por disparo al tiempo de la serie.

Zona “D”: Suma 3 segundos por disparo al tiempo de la serie.

Impacto faltante en cada blanco de cartón, no derribar al blanco de metal, disparo de más en blanco de cartón y error de procedimiento: Suma 10 segundos al tiempo de la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras: se espera la salida, se carga, se descarga o se soluciona una falla, eliminación de la prueba.

Error de procedimiento (E.P.): Es no seguir las pautas establecidas por el reglamento y por el juez durante el desarrollo de la prueba. Casos concretos de error de procedimiento:

* Disparar más de 11 tiros durante la serie completa.

* Dispararle al metálico antes que a los blancos de cartón. (El metálico siempre es el último blanco). Si por error dispara y derriba un blanco metálico antes de terminar de disparar a los 3 blancos de cartón, podrá disparar por último a un blanco metálico si está disponible, pero se penalizará con el E.P.

Cada E.P. adiciona 10 segundos.

9 – FALLAS:

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo. En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la falla. El tirador debe disparar la prueba completa con el mismo tipo y calibre de arma, en el caso que se le rompa el arma y no la pueda reparar, puede seguir disparando con otra arma de las mismas características de la que estaba usando.

En ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y las que se vieron interrumpidas, si la falla se considera admisible, serán repetidas.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

Para cada serie se utilizará un solo cargador con 11 cartuchos, en el caso de cualquier tipo de falla, no podrá recargar con otro cargador para seguir disparando

10 – DESEMPATE:

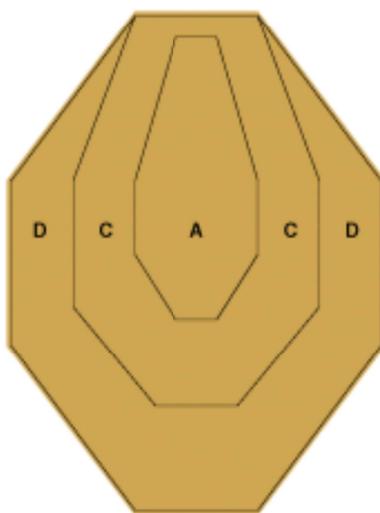
En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones a los efectos de la premiación, pero se mantendrán los puntajes obtenidos para el ranking anual:

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Mayor cantidad de A – C – D.
- c) Por muerte súbita, disparando 1 serie.

11 – FALLA DE CAMPO:

Ante la ocurrencia de cualquier falla en las instalaciones o blancos, que entorpezcan el tiro del competidor y no se presenten las mismas condiciones entre todos los tiradores intervinientes, el juez podrá disponer la repetición de la prueba o serie.



RIFLE CAL. 22 APOYADO

1 - ARMA:

Rifle calibre. 22 L.R., de cualquier sistema de funcionamiento, miras abiertas o telescópica. No se permiten: Miras diopter, mira holográfica de punto rojo, miras telescópicas con dispositivo electrónico que permita iluminar el cruce de retículos, culata regulable (cantonera y/o carrillera) ni usar la correa como apoyo auxiliar

2 - BLANCOS:

De competencia: Una hoja de tamaño A3 (30 x 42 cms.) que contendrá 20 dianas (zona 7 al 10) del blanco de pistola de aire de I.S.S.F., dispuestos en 4 columnas de 5 blancos c/u., ubicados a 50 metros.

De ensayo: A la izquierda y separado del blanco de competencia, se colocará en forma paralela, una columna de 5 blancos para realizar los ajustes de la mira.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador sentado, con la parte delantera de la caja del rifle apoyado sobre bolsa o cojín a su frente.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

- Se dispondrá de 5 minutos para realizar disparos libres a modo de ensayo, sobre los blancos destinados al ensayo.
- Culminado el tiempo de ensayo, se dispondrá de 20 minutos para realizar los 20 disparos de competencia, a razón de 1 tiro por blanco.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Rifle con cargador insertado.

6 – PROCEDIMIENTO:

- El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y munición sobre la mesa a la espera de las órdenes del juez, no puede llegar al puesto con el arma cargada.
- El juez da las siguientes voces de mando en forma consecutiva:
“**Tiradores 5 minutos de preparación para el comienzo**”
“**Tiradores carguen**”.
“**Están ustedes listos**”, si no hay respuesta negativa.
“**Fuego**”.
- Una vez culminado el tiempo de la serie, el juez dará las siguientes voces:
“**Alto el fuego**”.
“**Tiradores descarguen**”.
“**Si la recámara está vacía, arma a la funda**” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN:

Suma total de puntos obtenidos en la serie.

8 – PENALIZACIÓN:

Si se efectúa un disparo mientras se espera la salida, carga, recarga o descarga, eliminación de la prueba.

Los disparos realizados después de los 20 minutos de la serie, ocasionará que se descuenta el o los impactos de mayor valor en el blanco, que coincida con la cantidad de disparos efectuados fuera del tiempo reglamentario.

Si se encuentran más de 20 impactos en el blanco, ya sea dentro o fuera de las dianas, se descontarán los mejores impactos puntuables, tantos como impactos hallan de más.

9 – FALLAS:

En principio no se repetirá una serie por fallas del arma o la munición, el tirador debe solucionar y continuar disparando a costa del tiempo. En el caso que se presuma que la falla pueda ser por un mal funcionamiento del arma, el juez luego de la inspección de la misma, determinará si la falla es admisible o no. En el caso que la falla se deba a una rotura del arma, el tirador se retirará para solucionar la falla o podrá sustituir el arma por otra que cumpla con la reglamentación.

En el caso que la falla no sea admisible, porque el juez considere que se debió a una mala operación o que se podría haber previsto por el tirador, se da por terminada la serie y se puntuarán los impactos que se vean sobre el blanco.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no.

10 – DESEMPATE:

En el caso de empate en la puntuación, se desempatará solo para definir las 3 primeras posiciones, pero se mantendrán los puntajes obtenidos para el promedio anual.

Se desempatará por:

- a) Mayor cantidad de impactos.
- b) Mayor cantidad de moscas (X)
- c) Mayor cantidad de 10,9,8 y 7.

