

DESAFIO DE ACERO

(Estreno 2022)

1 - ARMA:

Pistola cal. 9 x 19 mm o superior hasta 6" de cañón. De doble, simple acción o aguja lanzada.

Todas las armas deberán contar solamente con miras abiertas, fijas o regulables, metálicas y/o con fibra óptica, no así con cobertura sobre el punto de mira, ni holográfica. No se permiten armas con contrapeso, ni compensador de gases u orificios en el cañón.

2 - BLANCO:

5 blancos metálicos, colocados entre 10 y 15 mts. desde el puesto de tiro. Normalmente serán platos redondos de 30 cms de diámetro, pero también podrán ser placas rectangulares, cuyas dimensiones serán acorde a la distancia de disparo.

4 son llamados blancos estándar y 1 de los blancos, se denominará “**blanco de parada**” y será pintado de un color diferente o tener alguna característica que lo diferencie del resto de los platos.

3 - POSICIÓN DE TIRO:

Tirador parado frente al blanco, con el arma empuñada con una o ambas manos y apuntando hacia un objeto colocado a su frente, ninguna parte del cuerpo puede tocar parte del escenario mientras se dispara.

4 - DESARROLLO DE LA PRUEBA:

Se dispararán 5 series independientes, a los 5 blancos instalados, con un mínimo de 1 disparo por blanco. Se dispara en cualquier orden, con la única obligación de que el “**blanco de parada**”, debe ser impactado en último lugar.

5 - ESTADO DEL ARMA AL INICIO DE CADA SERIE:

Arma cargada con cartucho en recámara, martillo montado, sin seguro y dedo fuera del arco del guardamonte. Se puede cargar el cargador con

un máximo de 10 cartuchos. Todos los cargadores a utilizar deberán estar arriba de la barra. A los efectos de agilizar la prueba, se debe contar con el máximo de cargadores con los cartuchos correspondientes, para evitar perder el tiempo en recargarlos.

6- PROCEDIMIENTO:

a) El tirador ocupa su puesto, deposita su arma descargada y 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” – “Atención” – Sonido de largada del timer.

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

“Tirador prepare para la próxima serie” – “Está usted listo” – “Atención” – Sonido de largada del timer.

Al final la última serie ordenará:

“Tirador si terminó descargue” – “Si la recámara está vacía, martillo bajo (disparando en seco) y a la funda” (Entendiéndose por el estuche donde trajo el arma).

7 – PUNTUACIÓN y OTROS DETALLES:

El blanco se considerará válido para ser puntuado, cuando sea impactado por lo menos con un disparo, el cual deberá tener una señal o marca clara de que fue alcanzado por el proyectil, ya sea en la cara o el borde del plato. A dichos efectos, los blancos que hayan sido impactados, deberán ser pintados antes de cada serie, tanto en cara o borde que presente impactos anteriores.

***Se debe impactar al menos 1 vez cada blanco estándar, antes del blanco de parada, para no tener penalizaciones.**

* El tiempo de la serie, será el tiempo que marca el timer en el último disparo de cada serie.

*El tiempo total serán los segundos que demoró el tirador en disparar cada serie (tiempo de la serie), más la suma de tiempo en caso que tenga penalizaciones.

* El tiempo final, será la suma de los tiempos totales.

*Una vez computado el tiempo total de c/u de las 5 series, se anulará el tiempo más alto y se sumarán los 4 restantes, lo que se constituirá en el tiempo correspondiente a la prueba (tiempo final). Al finalizar la prueba, ganará el tirador tenga menor tiempo final.

*El máximo tiempo que un tirador puede insumir disparando una serie, son 30 segundos, al llegar a ese tiempo haya terminado o no, se detiene la serie y se le anota **ese tiempo (30”)**, sin tener en cuenta si tuvo penalizaciones, el tiempo total es 30”.

8 – PENALIZACIÓN:

*Si se efectúa un disparo mientras se carga, recarga o descarga, (descarga accidental), **eliminación de la prueba.**

*Cualquier disparo realizado durante una acción correctiva en caso de mal funcionamiento, **eliminación de la prueba.**

*Cualquier disparo en el suelo a menos de 3 metros del competidor, **eliminación.**

*Si se efectúan más de 10 disparos en cualquier serie, suma 30”.

*Por cada blanco estándar no impactado (miss) suma 3”.

*Si no se impacta el blanco de parada suma 30”.

*El impacto del “**blanco de parada**” marca el final de la serie, por lo tanto, si impacta dicho blanco “**antes**” que el resto de los blancos, se da por finalizada la serie y al tiempo resultante se le suman las penalizaciones por los blancos que no se impactaron.

* Luego de impactado el blanco de parada, al considerarse terminada la serie, no se puede repasar un blanco standard que haya sido previamente errado, de hacerlo ese blanco/s serán considerados miss.

(Ejemplo: Si el tirador impacta 2 blancos estándar y luego al blanco de parada y demora 5", se da por terminada la serie y se le anotan los 5" más 6" de penalización, por los otros 2 blancos estándar que no impactó o sea 11" para la serie.)

*** El tiempo máximo de una serie que se puede registrar en una planilla es de 30", sin importar las penalizaciones que haya cometido.**

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 ese caso las series que disparó sin dificultad, serán contabilizadas normalmente y completará las series que le faltaron. 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 contabilizarán los platos impactados hasta el momento de la falla.

Como es imposible de describir la casuística de las fallas que puedan ocurrir, el juez acorde a las diferentes circunstancias, determinará en forma inapelable si se puede repetir la serie o no. (En esta situación, se comprende a las **fallas de percusión** en los cartuchos originales de fábrica, fehacientemente constatado).

* En el caso que ante un disparo de sonido débil y ante la presunción de que pueda tratarse de una munición defectuosa y exista la posibilidad que haya quedado un proyectil dentro del cañón del arma, se procederá así:

* Si al tirador lo detiene el Oficial de Campo (O.C.) y luego de inspeccionada el arma, tiene un proyectil en el cañón, se considera terminada la serie y se computa el tiempo realizado más las penalizaciones, **si no tiene proyectil en el cañón**, repite la serie (re shoot).

* Si el tirador se detuvo por su propia voluntad, presumiendo que pueda tener un proyectil en el cañón, se considera terminada la serie y se computa el tiempo realizado más las penalizaciones, tenga o no tenga un proyectil en el cañón.

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:

Si computadas las 4 mejores series (**Tiempo final**), empatan en cualquiera de las 3 primeras posiciones dos o más tiradores, se declarará ganador para esa posición, al tirador que tenga el **tiempo total** menor, en cualquiera de las 4 series.

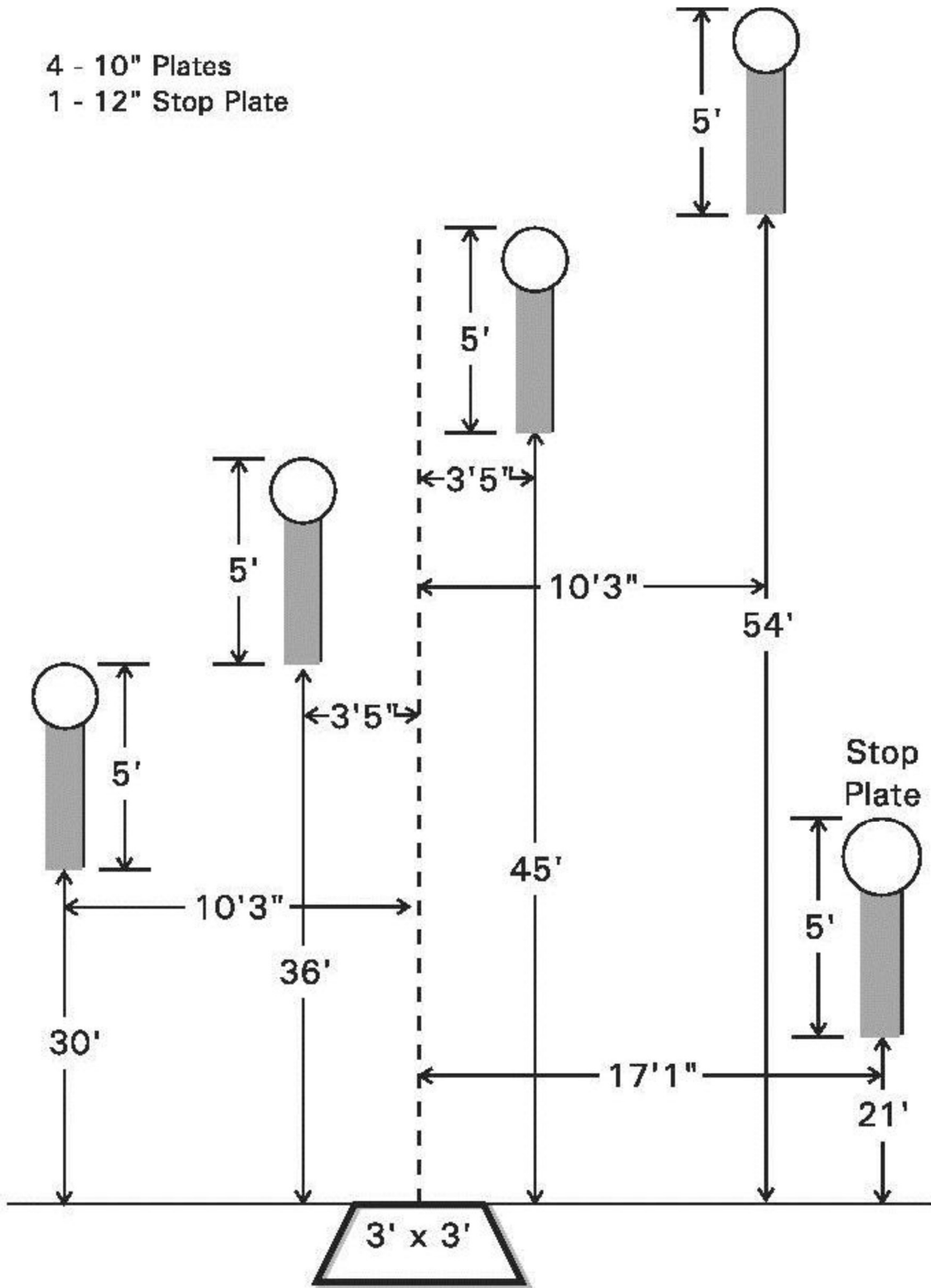
Se entiende como **tiempo total**: Tiempo de la serie más penalizaciones si las tiene.

Ejemplo - Tirador A /Tiempo total: $8 + 12 + 10 + 9 = T$. Final 39 “
Tirador B / Tiempo total: $10 + 10 + 10 + 9 = T$. Final 39 “

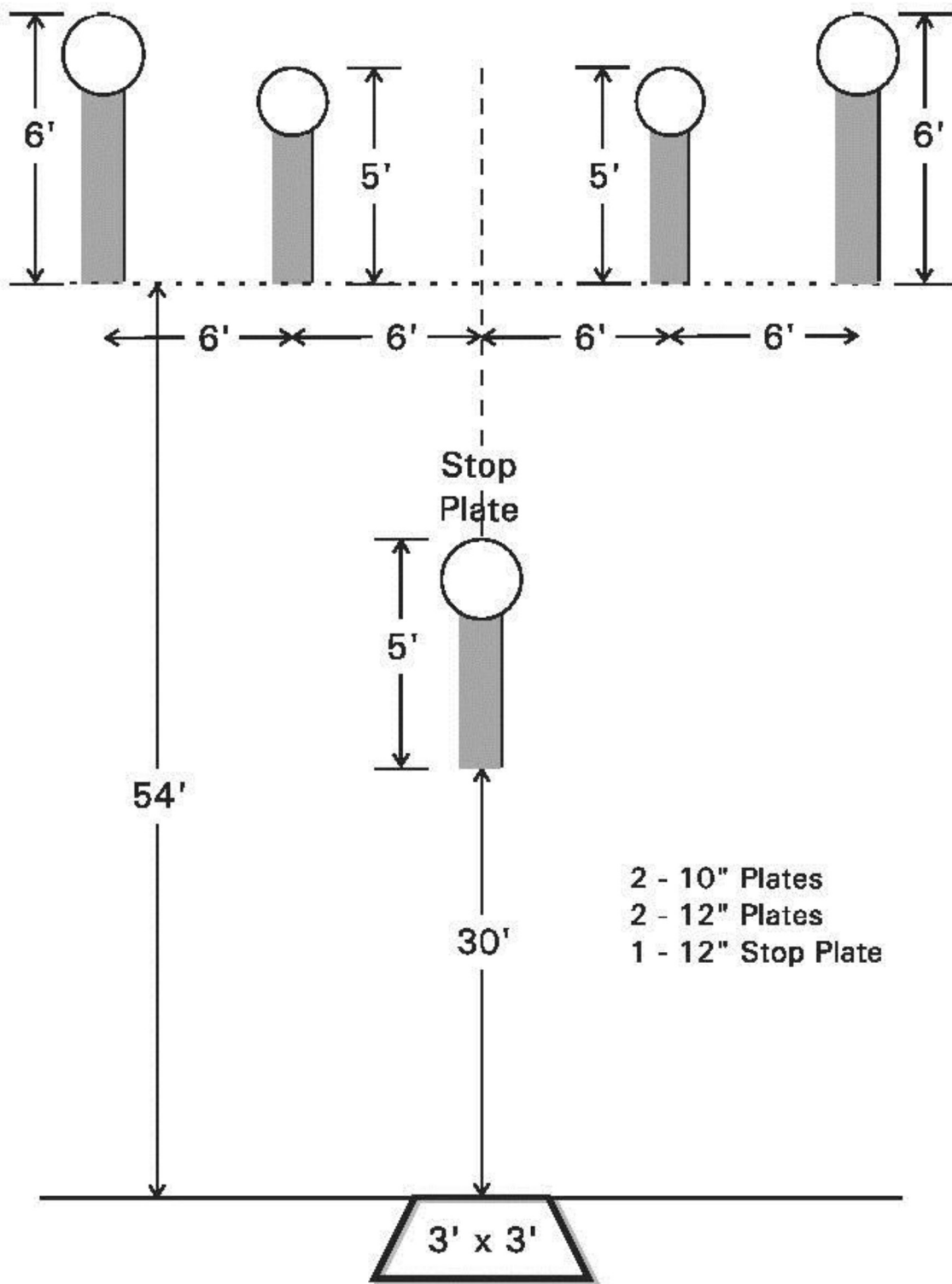
Gana el tirador A porque tiene el mejor **tiempo total** para una de las series: 8”. Si persiste el empate, se continúa con las restantes series con menor tiempo, en forma ascendente.

Este reglamento fue extraído y adaptado, del reglamento de competencias de la Steel Challenge Shooting Association. Las imágenes de la distribución, tamaño y distancias de los platos, son solo ilustrativas.

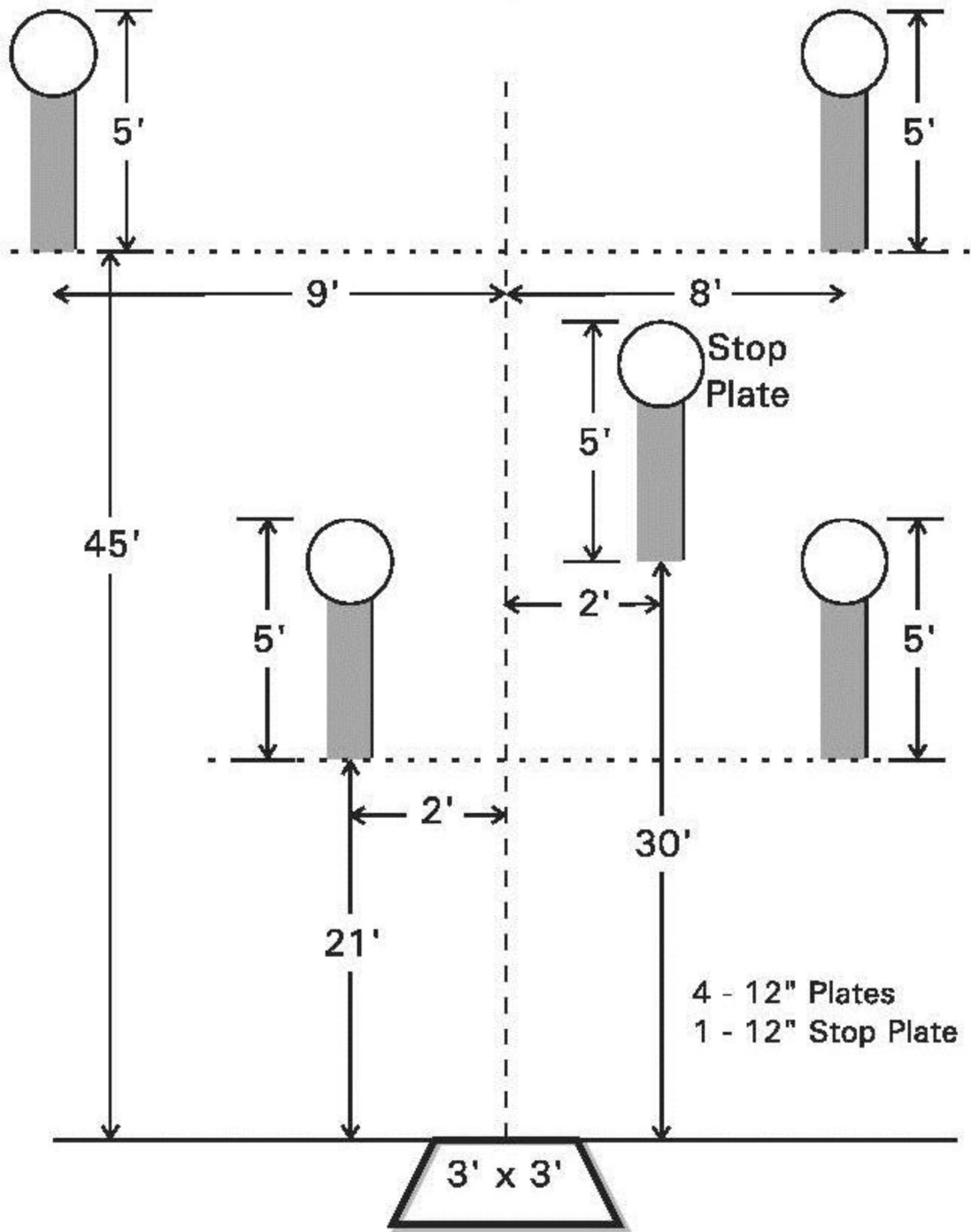
4 - 10" Plates
1 - 12" Stop Plate



Five To Go



Pendulum



Roundabout

Best 4 of 5 runs