

# ***REGLAMENTO REVÓLVER MAGNUM***

**Categorías: .38 Special (+P+)  
.357 Magnum  
.44 Magnum**

Revisión: 01

09 - 03 - 2004

Página en blanco

**“REVÓLVER MAGNUM”**

Categorías: .38 Special (+P+)  
 .357 Magnum  
 .44 Magnum

Revisión: 01

## TABLA DE CONTENIDOS

	Página
1 Medidas de Seguridad .....	5
2 Especificaciones del Campo de Tiro y de los Blancos .....	5
3 Especificaciones del Equipamiento del Tirador .....	5
4 Autoridades de la Prueba.....	7
5 Procedimientos y Reglas de la Competencia. ....	7
6 Asignación de los Puestos y Horarios de Tiro. ....	8
7 Mal Funcionamiento del Arma. ....	8
8 Conducta de los Competidores.....	9
9 Procedimientos para Infracciones y Sanciones.....	9
10 Atribuciones del Juez.....	10
11 Tratamiento de Situaciones Irregulares . ....	10
12 Puntuación de los Blancos .....	11
13 Clasificación y Desempate. ....	11
14 Control del la Munición. ....	12
15 Reclamaciones. ....	12
Anexo A – Tabla de Velocidades Mínimas de Projectiles .....	13
Anexo B – Plantilla de Valoración de Impactos .....	15
Anexo C – Blancos “Jabalí de Frente” , “Liebre de Perfil” .....	17

-----

Página en blanco

## **1 Medidas de Seguridad**

1.1 Siendo la seguridad de los competidores, del personal de campo y de los espectadores el elemento de mayor importancia en estas competencias es necesario extremar las medidas que se tomen para garantizar la misma. Tanto los competidores como los capitanes de equipo están obligados a notificar al Juez cualquier situación que se considere riesgosa o capaz de ocasionar un accidente.

1.2 Cuando el Juez dé la orden "ALTO EL FUEGO", el competidor deberá: dejar de disparar inmediatamente, descargar su revólver y dejarlo con el tambor abierto sobre la mesa de tiro con el cañón apuntando en dirección al blanco.

1.3 Toda vez que una prueba sea terminada, interrumpida o suspendida, el competidor deberá proceder del mismo modo indicado en 1.2. El tirador no podrá volver a tocar el arma sin recibir la autorización expresa del Juez. Si el tirador tocara su arma sin la debida autorización del Juez, podrá ser descalificado de la competencia.

1.4 Tanto la limpieza como cualquier otro tipo de manipulación del arma que no involucre la utilización de munición viva, podrá sólo hacerse en la o las zonas especialmente dispuestas para tal fin. Dichas zonas deberán estar debidamente señalizadas.

1.5 La manipulación del arma con munición viva sólo está permitida cuando el tirador está en el puesto de tiro y ha recibido la correspondiente orden o autorización del Juez. El no cumplimiento de esta norma implica la descalificación inmediata de la competencia.

1.6 Los ejercicios de puntería en seco, sólo podrán ser realizados en la línea de tiro y con la expresa autorización del Juez.

1.7 Los competidores, el personal de campo y los espectadores que se encuentren presentes en el campo de tiro o en su vecindad inmediata deberán utilizar protección auditiva.

## **2 Especificaciones del Campo de Tiro y de los Blancos**

2.1 La competencia de "Revolver Magnum" está compuestas por dos pruebas. Es necesario utilizar dos (2) campos de tiro, ya que una de las pruebas se realizará con el blanco ubicado a una distancia de 25 metros y la otra con el blanco a una distancia de 50 metros.

2.2 Para la prueba a 25 metros se utilizará un blanco de cartulina denominado "Liebre de Perfil" (ver Anexo C), mientras que para la prueba a 50 metros se utilizará un blanco de cartulina denominado "Jabalí de Frente" y como alternativa podrá emplearse el "Búfalo" o la "Cabra" (ver Anexo C).

2.3 Los bastidores podrán ser del tipo "fijo", no requiriéndose de ningún mecanismo de movimiento de los mismos.

2.4 El puesto de tiro debe estar provisto de una mesa con una altura que permita al tirador manipular su arma y municiones con comodidad. El puesto de tiro podrá también estar provisto de una silla.

## **3 Especificaciones del Equipamiento del Tirador.**

El equipamiento del tirador está compuesto por: el arma, la munición y los protectores visuales y auditivos.

### 3.1 El Arma.

- 3.1.1 Se podrán utilizar revólveres de calibre .38 Special, .357 Magnum, .44 Magnum, .44 Special, .41 Remington Magnum y 454 Casull, con mecanismos del tipo : Doble Acción (DA) o Simple Acción (SA).
- 3.1.2 Sólo se permiten miras abiertas (tipo alza guión).
- 3.1.3 Se permite la utilización de miras provistas de tornillos micrométricos para su corrección lateral y vertical.
- 3.1.4 Los aparatos de puntería podrán ser mejorados o modificados sin alterar la distancia entre alza y guión originales del arma.
- 3.1.5 Se permite la realización de trabajos de mejora en el mecanismo de disparo.
- 3.1.6 Se permiten trabajos tales como segrinado anterior y posterior de la empuñadura, del arco guardamonte al igual que segrinados cosméticos.
- 3.1.7 Se permite la realización de terminaciones custom.
- 3.1.8 No se permite el uso de cachas semi-anatómicas o anatómicas. La empuñadura no deberá extenderse de manera que sirva de algún apoyo más allá de la mano.
- 3.1.9 Las lentes correctoras no podrán estar acopladas en ninguna parte del arma.
- 3.1.10 Se prohíbe el uso de cualquier tipo de mira óptica o de espejo.
- 3.1.11 Se prohíbe el uso de contrapesos y la alteración de las medidas exteriores originales del arma con excepción de la zona correspondiente a la empuñadura y siempre que la modificación tenga por objeto únicamente mejorar el empuñe del arma.
- 3.1.12 Se prohíbe el uso de artilugios y equipos que sean contrarios al espíritu de las reglas precedentemente enunciadas.

### 3.2 La Munición.

- 3.2.1 Se utilizará munición comercial o munición recargada, con proyectil de plomo o encamisado o recubierto con elementos tales que permitan disminuir la fricción y/o emplome del cañón.
- 3.2.2 Como la competencia "Revólver Mágnum" pretende en alguna medida simular la utilización del revólver como "arma de cacería", los participantes deberán utilizar munición que tenga un factor de potencia adecuado para dicho uso. Se establece por tal razón una velocidad mínima del proyectil en función del peso del mismo y del calibre del arma (ver Anexo A).
- 3.2.3 Se prohíbe el uso de proyectiles fragmentarios, trazantes, incendiarios, etc.

### 3.3 Protectores Auditivos y Visuales.

- 3.3.1 Los tiradores deberán utilizar protectores auditivos mientras se encuentren en el campo de tiro o en su vecindad inmediata. Los tiradores que se encuentren en el puesto de tiro ejecutando la prueba deberán utilizar protectores auditivos y visuales.

#### 4 Autoridades de la Prueba.

4.1 Las autoridades encargadas de la administración de la competencia serán:

4.1.1 El Jurado: estará compuesto por tres (3) a cinco (5) miembros y será presidido por uno de ellos.

4.1.2 Juez u Oficial de Campo: la cantidad de Jueces requerida para una competencia, dependerá de la magnitud del evento. Corresponderá asignar un Juez por cada grupo de diez (10) blancos presentes en el campo de tiro.

#### 5 Procedimientos y Reglas de la Competencia.

5.1 La disciplina "Revólver Magnum" posee 3 categorías distintas, de acuerdo al calibre del arma en ellas utilizado. Las categorías son: .38 Special, .357 Magnum y .44 Magnum. Los participantes con armas de calibres .41 Remington Magnum, .44 Special y .454 Casull participarán dentro de la categoría .44 Magnum, y por lo tanto se ajustarán a la tabla de velocidades mínimas de proyectil correspondiente al .44 Magnum dada en el Anexo A. Los competidores podrán participar en mas de una categoría, ya que se trata de 3 categorías separadas.

5.2 La competencia "Revólver Magnum" consta de 2 pruebas. En la prueba a 25 metros de distancia, el tirador dispone de 180 segundos (3 minutos) para efectuar doce (12) disparos sobre el blanco "Liebre de Perfil". En la prueba a 50 metros de distancia, el tirador dispone de 180 segundos (3 minutos) para efectuar doce (12) disparos sobre el blanco "Jabalí de Frente".

5.3 El tirador debe necesariamente desarrollar ambas pruebas con el mismo revólver. (ver en 7.1 el caso de rotura de arma).

5.4 Cuando el tirador, a partir de la diagramación de horarios efectuada, sea llamado por el Juez para ocupar su puesto de tiro, deberá presentarse con su equipamiento completo (revólver, munición y protectores visuales y auditivos). El revólver deberá estar descargado. El tirador colocará su revólver y munición sobre la mesa del puesto de tiro. Sólo podrá llevar al puesto de tiro, aquella munición que haya sido destinada para usar en la competencia. El tirador necesitará llevar la cantidad de veintisiete (27) cartuchos en total. Se utilizarán 12 cartuchos en cada prueba, y se requerirán tres (3) cartuchos adicionales para realizar el control de la munición. Estos últimos serán retirados por el Juez a su elección del total de veintisiete (27) y los mismos serán convenientemente identificados para el posterior control de la munición (ver 14.2).

5.5 El tirador separará los 24 cartuchos restantes en 2 lotes de 12 cartuchos, que estarán destinados para la prueba de 25 metros y 50 metros respectivamente.

5.6 Una vez satisfechas las instancias indicadas en 5.4 y 5.5, los tiradores permanecerán en la línea de tiro en espera de que el Juez dé la orden de "CARGUEN". Cuando ello ocurra los tiradores dispondrán de 20 a 30 segundos aproximadamente, para tomar sus revólveres y estando en la línea de tiro insertar seis (6) cartuchos en el tambor y cerrarlo. El martillo debe estar "abajo". Permanecerán mirando en dirección a los blancos, con el revólver apuntando hacia abajo (levemente levantado en dirección a los blancos), tomado por una o ambas manos y atentos a la orden del Juez.

5.7 El Juez preguntará en voz alta "TIRADOR ESTÁ LISTO?". Si el tirador está listo, no deberá responder, ya que su silencio es considerado como respuesta afirmativa. Si en cambio, algún tirador no estuviera listo, deberá contestar en voz alta "NO" o "NO ESTOY LISTO". Luego de un tiempo razonable, el Juez podrá reiterar la pregunta para saber si el tirador está ahora en condiciones para iniciar la prueba. Si efectivamente todos los tiradores están en condiciones para iniciar la prueba, el Juez dará la orden de "ATENCIÓN".

5.8 Cuando los tiradores reciban la orden de "ATENCIÓN", procederán a levantar el arma hasta un ángulo de 45 grados aproximadamente y habiendo alcanzado esta posición, podrán "montar" el martillo. El arma

podrá estar tomada con una o ambas manos. Luego de dos (2) o tres (3) segundos, el Juez dará la orden de "FUEGO", iniciándose el conteo del tiempo y habilitando a los tiradores para comenzar a disparar.

5.9 Una vez que los tiradores hayan agotado los cartuchos del revólver y sin retirarse de la línea de tiro, abrirán el tambor, extraerán las vainas, insertarán por segunda vez seis (6) cartuchos. Luego de cerrar el tambor podrán montar el martillo y reiniciar el fuego para completar los disparos de la prueba sin necesidad de mediar orden alguna por parte del Juez.

5.10 Durante el desarrollo de la prueba, entre disparo y disparo, el tirador podrá bajar su revólver hasta un ángulo de 45 grados aproximadamente, con el objeto de descansar momentáneamente el o los brazos. Si lo desea, podrá también apoyar el revólver sobre la mesa de tiro, conservando siempre el ángulo de 45 grados y sin perder el empuñe del mismo.

5.11 Durante la ejecución de los disparos, el tirador podrá tomar el revólver con una o ambas manos. Deberá mantenerse de pie en la posición y actitud que considere mas conveniente para él, manteniendo ambos pies por detrás de la línea de tiro y no pudiendo recostarse o apoyarse en ningún objeto de su entorno.

5.12 Todo tirador que finalice la ejecución de los disparos de la prueba, deberá verificar en primer lugar, que el revólver haya quedado descargado. Lo dejará luego sobre la mesa de tiro con el tambor abierto y con el cañón apuntando en dirección al blanco. El tirador no podrá volver a tocar el revólver sin recibir la autorización expresa del Juez.

5.13 Si un tirador no ha alcanzado a ejecutar los doce (12) disparos de la prueba y el Juez da la orden de "ALTO EL FUEGO" al expirar el tiempo previsto de 180 segundos ( 3 minutos), el tirador deberá dejar de disparar inmediatamente y proceder de modo análogo al indicado en 5.12.

5.14 La puntuación de los blancos será practicada a la finalización de la competencia. (ver 12 Puntuación de los Blancos).

## **6 Asignación de los Puestos y Horarios de Tiro.**

6.1 La asignación de los puestos y horarios de tiro, deberá ser hecha por sorteo. Cuando el número de tiradores supere a la cantidad de puestos de tiro disponibles, será necesario realizar el ingreso de los tiradores en tandas.

6.2 Si un competidor, no se presenta oportunamente a su puesto de tiro para iniciar la prueba, no se le permitirá participar, a no ser que su tardanza sea debida a circunstancias imposibles de superar. Si tal causa es comprobada, el Juez determinará en qué momento podrá el tirador iniciar la prueba.

## **7 Mal Funcionamiento del Arma.**

7.1 El tirador deberá utilizar necesariamente el mismo revólver en ambas pruebas de la competencia. Si el revólver del tirador sufriera una rotura durante la primera prueba y está rotura no le permitiera continuar con la segunda prueba, la puntuación que se asigne al tirador para la segunda prueba será cero (0).

7.2 Si el tirador ha iniciado la ejecución de una prueba y no logra totalizar la cantidad de doce (12) disparos al finalizar la misma, como consecuencia de un mal funcionamiento del arma o falla de percusión del cartucho, o por algún error debido a causas imputables a él mismo, no existirá posibilidad alguna de repetición de la misma. Siendo su puntuación la que hubiera alcanzado hasta el momento de producirse la falla.

7.3 Si un tirador sufrió temporalmente una falla que afectó la ejecución de una prueba, sea esta una falla del arma o de la munición, o por algún error debido a causas imputables a él mismo, podrá continuar con la prueba faltante, sí al llegar su turno para ejecutarla se encuentra en condiciones de hacerlo. La puntuación

correspondiente a la prueba donde se produjo la falla será la que haya obtenido hasta el momento de producirse la falla.

7.4 Cuando el tirador no pueda descargar su revólver debido a un desperfecto o rotura o debido a deficiencia de la munición, deberá dar aviso al Juez. El Juez se hará cargo de resolver la situación, y en caso de no poder descargar el arma, la retirará del puesto de tiro de la forma que él considere mas conveniente y segura.

## **8 Conducta de los Competidores.**

8.1 Todos los competidores deben estar familiarizados con el presente reglamento.

8.2 El competidor debe presentarse por sí mismo a la hora y puesto de tiro designados, con el equipo necesario.

8.3 Durante la competencia están prohibidos toda clase de avisos o asesoramientos, mientras el tirador esté en el puesto de tiro. Durante el tiempo que el tirador esté en el puesto de tiro, puede hablar solamente con el Juez.

8.4 Se prohíbe al tirador el manejo de armas de otros competidores sin el permiso expreso de aquellos.

8.5 Los ruidos molestos o conversaciones en voz alta están prohibidos cerca de los puestos de tiro donde pudieran interferir o perturbar al tirador.

## **9 Procedimientos para Infracciones y Sanciones**

9.1 Si las órdenes del Juez o de un miembro del Jurado son desobedecidas por un competidor, el Jurado o uno de sus miembros podrá aplicar según su criterio alguna de las siguientes sanciones:

9.1.1 Advertencia al tirador, que deberá ser asentada por un miembro del Jurado en un registro de sanciones. La advertencia no tiene necesariamente que preceder a otro tipo de sanciones.

9.1.2 Deducción del puntaje de los dos (2) mejores impactos, que deberá ser asentada por un miembro del Jurado en un registro de sanciones y registrada en la planilla de puntuación del tirador.

9.1.3 Descalificación del tirador. La descalificación de un tirador puede ser aplicada sólo con la decisión de la mayoría del Jurado.

9.2 En caso de infracciones al reglamento que sean visibles, el Juez podrá dar en primer lugar una advertencia al competidor para que tenga la oportunidad de corregir la falta. Si el tirador no corrige la falta o si reincide, se le aplicará una deducción del puntaje de los dos (2) mejores impactos. Si a pesar de ello el tirador sigue sin corregir la falta o si reincide, el Jurado descalificará al tirador de la competencia.

9.3 En el caso de infracciones al reglamento encubiertas, es decir cuando la falta es deliberadamente ocultada por el competidor, el Jurado descalificará al tirador de la competencia.

9.4 Si el Jurado está convencido de que un competidor ha intentado molestar o fastidiar a otros competidores de manera antideportiva, el Jurado podrá penalizar al tirador con la deducción del puntaje de los dos (2) mejores impactos o lo podrá descalificar de la competencia si lo considera conveniente.

9.5 Frente a un manejo inseguro del arma, o la violación de las normas de seguridad, el Jurado podrá descalificar al tirador de la competencia.

9.6 La descalificación de un competidor, producirá la descalificación automática del equipo al cuál pertenece, esto no implica la descalificación individual de los restantes integrantes del equipo.

9.7 Todas las sanciones que pudieran ser aplicadas a un competidor deberán ser asentadas en un registro de sanciones, las deducciones del puntaje, deberán ser además claramente registradas en la planilla de puntuación del tirador.

## **10 Atribuciones del Juez**

10.1 Antes de iniciar la competencia el Juez deberá: examinar el campo de tiro para asegurar que todo esté en condiciones y de acuerdo con el reglamento para dar inicio a la prueba.

10.2 Supervisará la adjudicación de puestos de tiro y horarios de los competidores.

10.3 Podrá examinar o corregir en cualquier momento, las armas, el equipo, la posición o postura del tirador, incluso durante la competencia.

10.4 El Juez podrá inspeccionar las armas para verificar si se encuentran descargadas antes de que el tirador abandone el puesto de tiro.

10.5 El Juez impartirá las órdenes requeridas o necesarias para el desarrollo de la prueba. Es la única autoridad que puede impartir las órdenes para cargar y descargar las armas.

10.6 El Juez evitará dar indicaciones o hacer observaciones al tirador mientras éste se encuentre ejecutando los disparos de una prueba, excepto que por razones de seguridad su intervención inmediata fuera necesaria.

10.7 El Juez deberá garantizar, que las condiciones de silencio y orden que la prueba requiere, sean mantenidas.

## **11 Tratamiento de Situaciones Irregulares .**

11.1 Los disparos efectuados accidentalmente por un competidor previos al punto de inicio de ejecución de una prueba, no serán computados para la competencia y se impondrá una penalización de deducción del puntaje de los dos (2) mejores impactos, por cada uno de ellos. Si el tirador evidenciara inseguridad en el manejo del arma, podrá ser descalificado de la competencia.

11.2 Si debido a fallas del equipamiento del campo de tiro (ej: al producirse el desprendimiento de un blanco o de un bastidor, etc), el tirador fuera efectivamente perjudicado en el desarrollo de los disparos de una prueba, se producirá la anulación de la misma. Se tapaná los impactos que se hubieran efectuado, y luego de solucionada la falla, el tirador podrá repetir la prueba.

11.3 Si un tirador efectúa accidentalmente uno o más disparos sobre el blanco perteneciente a otro competidor, los impactos sobre el mismo, serán computados como ceros (0) en su planilla de puntuación. Si se comprobara que el tirador ha efectuado intencionalmente disparos sobre el blanco de otro competidor, será descalificado de la competencia.

11.4 Al tirador, cuyo blanco fue impactado por otro tirador, en las circunstancias descritas en 11.3, se le computarán los diez (10) mejores impactos, siempre y cuando no fuera posible reconocer los disparos efectuados por él mismo.

11.5 Si al realizar la verificación de la velocidad de la munición, resulta que ésta no satisface los requerimientos establecidos en el Anexo A, el competidor quedará descalificado de la competencia.

11.6 Si al ejecutar los disparos de una prueba, resulta que uno o mas de los cartuchos han presentado falla de percusión, y el tirador quiere re-gatillarlos, está en todo su derecho de hacerlo, siempre y cuando no haya expirado el tiempo disponible.

11.7 Si al ejecutar los disparos de una prueba, resulta que uno o mas de los cartuchos han presentado falla de percusión, está prohibido la utilización de cartuchos adicionales a los doce (12) asignados para esa prueba.

## **12 Puntuación de los Blancos**

12.1 La puntuación de los blancos será efectuada por el Juez con el apoyo de un miembro del Jurado. En el caso de existir dudas o no lograrse acuerdo en la valoración de impactos deberá intervenir el Jurado. Éste decidirá la puntuación por mayoría, teniendo esta decisión el carácter de final.

12.2 Para la asignación del puntaje correspondiente a un impacto se utilizará el siguiente criterio: si el "diámetro nominal" del impacto está totalmente contenido dentro de una zona del blanco, se asignará al impacto la puntuación correspondiente a dicha zona. Si en cambio, el "diámetro nominal" de un impacto toca o corta a la línea que delimita dos zonas de diferente puntuación del blanco, se asignará al impacto el valor correspondiente a la zona de mayor puntuación.

12.3 El "diámetro nominal" de un impacto será determinado mediante la utilización de una plantilla de valoración (ver Anexo B). Se utilizará la sección de la plantilla que corresponda al calibre del arma usado por el tirador.

12.4 Los impactos que hayan producido en el blanco orificios deformados, como consecuencia del volteo del proyectil, serán puntuados mediante el auxilio de la plantilla de valoración (deberá utilizarse la parte de la plantilla correspondiente al calibre utilizado por el tirador). Dicha plantilla deberá superponerse centrándola sobre el orificio producido por el impacto para determinar la verdadera extensión correspondiente al "diámetro nominal". Se procederá entonces a aplicar los criterios establecidos en la regla 12.2.

## **13 Clasificación y Desempate.**

13.1 El puntaje de cada prueba será obtenido sumando los mejores diez (10) impactos de cada prueba.

13.2 Si un tirador no totaliza la cantidad de diez (10) impactos en el blanco, su puntaje será obtenido como la suma de los puntos de los impactos presentes.

13.3 Será considerado ganador, el tirador que haya obtenido el mayor puntaje al sumar los puntajes parciales obtenidos en cada prueba.

13.4 Si al aplicar la regla 13.3 se presenta igualdad en el puntaje, será considerado ganador, el tirador que hubiera obtenido mayor puntaje en la prueba de 50 metros (Jabalí, Búfalo o Cabra), ya que se considera a esta prueba como la de mayor relevancia y dificultad.

13.5 Si aplicando la regla 13.4 persiste el empate, será considerado ganador el tirador que tenga mayoría de "centros mosca", en caso de igualdad se tomará en consideración la mayoría de cinco (5), luego la mayoría de cuatro (4), luego de tres (3), y por último de dos (2). Se tomará en cuenta en primer lugar los cinco (5), cuatros (4), etc. correspondientes a la prueba de 50 metros, ya que se considera a esta prueba como la mas relevante. Si aún persiste el empate se harán las mismas verificaciones para la prueba de 25 metros.

13.6 Si aplicando la regla 13.5 persiste la igualdad en el puntaje, se tomará en consideración la totalidad de los impactos, es decir los correspondientes a los doce (12) disparos efectuados en cada una de las pruebas. En esta evaluación se considerará en primer término los impactos de la prueba de 50 metros (Jabalí, Búfalo o Cabra). Si aún persiste el empate se harán las mismas verificaciones para la prueba de 25 metros.

13.7 Si luego de aplicar la regla 13.7, el empate persistiera en los tres (3) primeros puestos, será necesario repetir ambas pruebas para las posiciones donde se hubiera dado el empate.

13.8 En competición por equipos, las posiciones serán resueltas totalizando los resultados de todos los componentes del equipo y en caso de empate se aplicará las mismas reglas que para el caso de desempate individual (13.4, 13.5 y 13.6).

13.9 En competición por equipos, si el empate persiste después de proceder según indica 13.8, las posiciones serán relacionadas con el mismo puesto por orden alfabético de la institución a la que pertenezcan.

#### **14 Control del la Munición.**

14.1 A los efectos de realizar el control de la munición, el Juez extraerá tres (3) cartuchos a su elección, de los veintisiete (27) cartuchos que el tirador ha destinado para la competencia. La extracción de la munición será realizada una vez que el tirador se haya presentado al puesto de tiro en el horario asignado para iniciar la prueba. Los cartuchos retirados, serán convenientemente identificados.

14.2 Luego de que el tirador haya concluido con ambas pruebas y de acuerdo a la diagramación de horarios establecida se procederá a determinar la velocidad y peso de los proyectiles del siguiente modo:

14.2.1 El tirador disparará con su arma, dos (2) de los cartuchos retirados, sobre el cronógrafo para determinar la velocidad de los proyectiles.

14.2.2 Se desarmará el tercer cartucho para determinar mediante una balanza el peso del proyectil.

14.2.3 Se verificará que la velocidad del proyectil esté de acuerdo a los valores especificados en el Anexo A. Se utilizará como velocidad del proyectil el valor promedio de las velocidades obtenidas en 14.2.1. y como peso del proyectil el determinado en 14.2.2. Si no se satisface los requerimientos establecidos en el Anexo A, el competidor quedará descalificado de la competencia.

14.2.4 Si sólo se puede establecer la velocidad de uno de los proyectiles, debido a que el cronógrafo arroja algún tipo de indicación de error durante la medición, y no siendo responsabilidad del tirador el origen de esta situación, bastará con que el único valor medido satisfaga los requerimientos establecidos en el Anexo A.

14.3 El material sobrante será devuelto al tirador, al finalizar el proceso de control de la munición.

14.4 Si el tirador o el representante que él designara, no se presenta a realizar el control de la munición con el arma que el tirador utilizó en la competencia, se aplicará al tirador la descalificación, ya que ésta acción es interpretada como abandono de la competencia.

#### **15 Reclamaciones.**

15.1 Si un tirador considera haber sido molestado mientras se encontraba ejecutando su serie, podrá reclamar de palabra al Juez, antes de conocer el valor de la puntuación obtenida. Si éste considera que el reclamo es justificado, podrá ordenar la anulación de la serie, el tapado del blanco y la repetición de la misma. El Juez, en caso de dudas, podrá trasladar el reclamo del tirador a un miembro del Jurado para ser asistido por éste en la consideración del mismo.

15.2 El tirador podrá hacer reclamaciones relacionadas con su puntuación sólo en el caso de existir impactos dudosos cuya valoración no haya sido efectuada mediante el uso de plantillas de valorización.

- - - - -

**ANEXO A**

Fecha: 09-03-2004

**TABLA DE VELOCIDADES MÍNIMAS DE PROYECTILES**

	.38 Special +P+	.357 Magnum	.44 Magnum
Peso [grains]	Velocidad [pies/seg]	Velocidad [pies/seg]	Velocidad [pies/seg]
120	999	1336	
125	971	1330	
130	946	1321	
135	923	1311	
140	901	1298	
145	880	1283	
150	861	1267	
155	843	1250	
160	826	1231	
165	810	1211	
170	795	1189	
175	781	1167	
180	767	1144	1356
185	754	1120	1333
190	742	1096	1310
195	731	1070	1288
200	719	1044	1267
205			1246
210			1227
215			1208
220			1189
225			1171
230			1154
235			1137
240			1120
245			1104
250			1088
255			1073
260			1057
265			1043
270			1028
275			1014
280			1000
285			987
290			973
295			960
300			947
305			935
310			922

Nota: Al confeccionar esta tabla de velocidades mínimas, se ha convenido en aceptar alguna disminución en las prestaciones máximas que podrían obtenerse para cada calibre, con miras a poder utilizar pólvoras de origen nacional, con las cuales podría no obtenerse un comportamiento óptimo para el peso de proyectil utilizado.

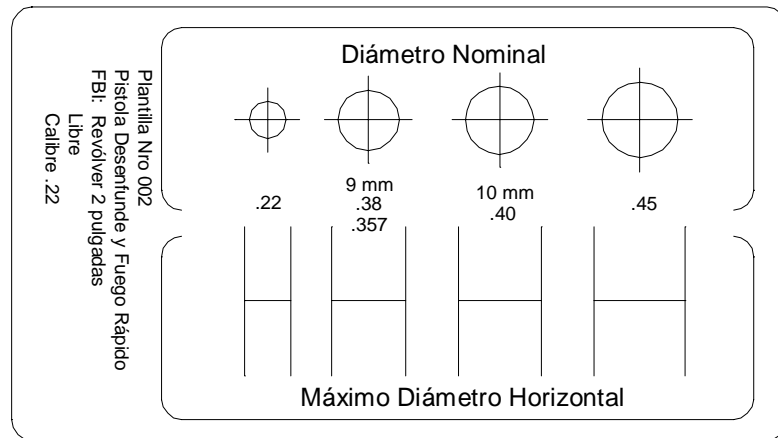
- - - - -

**ANEXO A**

---

Página en blanco

**PLANTILLA DE VALORACIÓN DE IMPACTOS**



Calibre	Diámetro Real		para Diám. Nominal utilizar plantilla para cal.
	[pulg]	[mm]	
.38 Special	.357	9.06	.357 / .38
.357 Magnum	.357	9.06	.357 / .38
41 Rem Magnum	.410	10.41	.40 / 10 mm
.44 Magnum	.430	10.92	.45
454 Casull	.452	11.48	.45

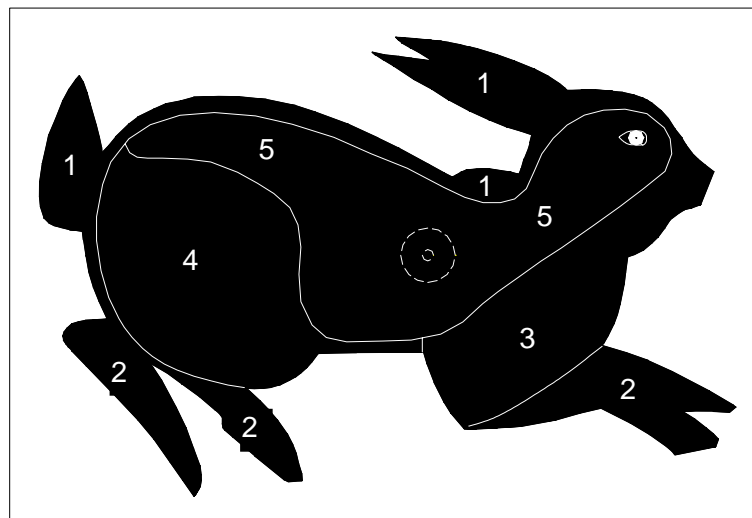
-----

Página en blanco

**BLANCO "JABALÍ DE FRENTE"**



**BLANCO "LIEBRE DE PERFIL"**



-----

Página en blanco