

## **MODALIDADES MÁS USUALES A 25mts. (síntesis)**

**-Está prohibida la munición Magnum-**

**PISTOLA STANDARD:** 60 disparos. Pistola Calibre 22. Blancos de precisión.

\* 4 series de 5 disparos a 150 segundos. Precisión. (Total 20 disparos).

\* 4 series de 5 disparos a 20 segundos. Tiro rápido. (Total 20 disparos).

\* 4 series de 5 disparos a 10 segundos. Tiro rápido. (Total 20 disparos).

En las series de tiro rápido **no** se baja el brazo después de cada disparo.

**PISTOLA FUEGO CENTRAL:** 60 disparos. Blancos de precisión y de tiro rápido (duelo), respectivamente. Los calibres más usuales son: 9mm, 38sp y 32S&W. No está permitido el calibre 22. Se utiliza pistola o revolver.

En las series de Tiro Rápido, para cada disparo el blanco aparece 3 segundos, efectuando el disparo en este tiempo, estando de perfil 7 segundos.

\* Precisión: 6 series de 5 disparos a 5 minutos. (Total 30 disparos)

\* Tiro Rápido: 6 series de 5 disparos. (Total 30 disparos)

En tiro rápido se parte de la posición de “preparado” volviendo a esta posición después de cada disparo.

**PISTOLA 9mm:** 60 disparos. Blancos de precisión y tiro rápido (duelo), respectivamente. Calibre 9 mm.

\* Precisión: 6 series de 5 disparos a 150 segundos (Total 30 disparos)

\* Tiro rápido: 6 series de 5 disparos a 20 segundos (Total 30 disparos)

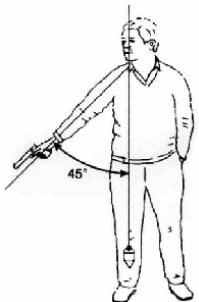
En las series de tiro rápido **no** se baja el brazo después de cada disparo.

**PISTOLA VELOCIDAD -tiro rápido-:** 60 disparos en dos entradas de 30. Pistola calibre 22. Blancos de tiro rápido (duelo). Se utilizan 5 blancos por tirador, efectuando un disparo a cada uno de estos cinco blancos. Cada entrada se divide en 6 series de 5 disparos.

> 2 series de 5 disparos a 8 segundos.

> 2 series de 5 disparos a 6 segundos.

> 2 series de 5 disparos a 4 segundos.



En todas las series de “tiro rápido” el tirador comienza desde la posición de “preparado”, es decir, el brazo del tirador apunta hacia abajo, formando un ángulo con la vertical del cuerpo no superior a 45 grados. El brazo no se mueve mientras se espera la aparición del blanco o la orden de “fuego”.

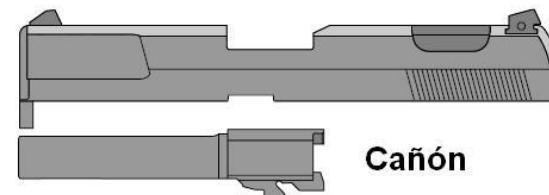


Blanco de precisión  
a 25 metros



Blanco de tiro rápido  
a 25 metros

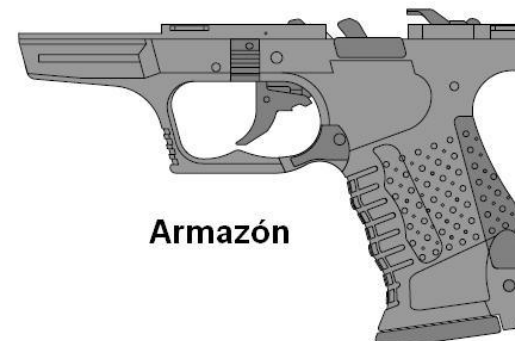
## **TIRO CON ARMA CORTA** Apuntes básicos



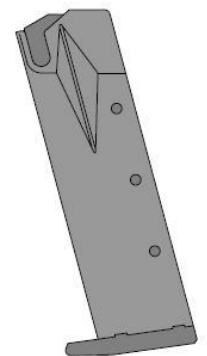
Corredera



Muelle recuperador



Armazón



Cargador

Javier S.

**Partes fundamentales de una pistola**



## Control de gatillo

El cañón del arma rota sobre el eje de empuñe

El contacto con el gatillo será en medio de la huella digital

Las fuerzas laterales en el gatillo desvían al arma del blanco



**PISTOLA DE SIMPLE ACCIÓN (SA)** Se parte con un cartucho en la recámara y el martillo retrasado. El recorrido del disparador es corto y el peso del mismo habrá de ser inferior a 1.360 gramos.

**PISTOLA DE DOBLE ACCIÓN (DA)** Se parte con un cartucho en la recámara y el martillo abatido, por lo que el recorrido del disparador es mayor y su peso suele oscilar entre los 2,5 y 3,5 kilos.



## ERRORES AL APUNTAR EL ARMA

**ERROR PARALELO:** Consiste en la desviación del eje del arma (Alza-Punto de Mira) paralelamente al eje ojo-blanco, teniendo el cometido en ambos ejes la misma separación y medida. Si esta desviación fuera de 3mm

(a derecha o izquierda; arriba o abajo), el impacto incidirá en el blanco con una misma desviación de 3mm del eje ideal del centro de la diana, toda vez que las miras están perfectamente enrasadas. Este error no es demasiado importante.



**ERROR ANGULAR:** Se produce cuando el Alza y el Punto de Mira no están correctamente enrasados, o bien se ve más luz en el Alza a un lado que en el otro. Es el error más importante que se puede cometer, ocasionándose en el momento de salir el disparo. El Punto de Mira no

se encuentra bien enrasado y alineado en la ventana del Alza, formando así un ángulo respecto a la línea ojo--blanco, lo que provoca que el proyectil vaya divergiendo, siendo el impacto tanto más alejado del centro del blanco cuanto mayor sea la distancia de tiro.

## CORRECCIÓN DE LOS ELEMENTOS DE PUNTERÍA

### ALZA

- \* Si los impactos quedan bajos .....SUBIR EL ALZA
- \* Si quedan altos .....BAJAR EL ALZA
- \* Si van a la derecha .....MOVER EL ALZA A LA IZQUIERDA
- \* Si van a la izquierda.....MOVER EL ALZA A LA DERECHA

### PUNTO DE MIRA (cuando NO es fijo)

- > Tiro bajo ..... Bajar el punto de mira
- > Tiro alto ..... Subir el punto de mira
- > Tiro a la derecha ..... Mover el punto de mira a la derecha
- > Tiro a la izquierda ..... Mover el punto de mira a la izquierda

