

ARMAS HISTÓRICAS

Mariette – (REVOLVER)

ARMA: Revólveres de percusión libres: Solo réplicas.

Miras: De época. Cualquier altura en miras delanteras pero los perfiles deben de ser del mismo estilo que las originales.

Blanco: ISSF de pistola para 50 metros.

Posición: De pie.

Distancia: 25 metros.

Competición: 13 disparos en treinta minutos

PUNTUACIONES

En las competiciones donde se están usando dos blancos, un máximo de siete impactos en un blanco y seis en el otro se permiten. Si hay más de siete impactos en un blanco, los mejores impactos que pasen de siete serán contabilizados como fallos. v.g.: Blanco 1 (8 impactos) – 10, 10, 9, 9, 9, 9, 8, 7 (**Se anula el mejor impacto, 10**)

Blanco 2 (5 impactos) – 10, 9, 9, 9, 8

Puntuación: Puntuación: ~~10~~, 10, 10, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 8, ~~8~~, ~~7~~Total =91Total =91

En el caso que sean usados blancos electrónicos, los ordenadores puntuarán, registrarán la puntuación, desharán los empates e imprimirán los resultados. En el caso de un empate (siendo las mismas las puntuaciones del ordenador), el impacto más distante del centro es que define al perdedor.

El punto central del agujero de la bala debe estar al menos sobre la línea límite con el anillo de puntuación superior para asignarle dicha puntuación.

Cuando se puntúa el blanco C200 (MLAIC), la parte externa de la línea de puntuación debe, por lógica, ser usada siempre.

Una bala que entre en el blanco de otro competidor debe de ser notificada al Secretario de Puesto y se contará como fallo.

Las puntuaciones serán atestiguadas por un árbitro del país anfitrión y un oficial miembro de la M.L.A.I.C..

En el caso de empates en pruebas individuales, será proclamado vencedor el que tenga mayor número de impactos en cada anillo de puntuación en orden descendente. Si hay los mismos por cada uno de los diez impactos puntuables, entonces el perdedor será el que tenga un impacto más alejado del centro. Si el empate queda aún sin resolver se procederá a comparar las distancias del siguiente más cercano impacto y así sucesivamente.

NOTA: Si todos los impactos puntuables son usados así y el empate persiste podrán usarse los impactos no puntuables.