



Prepararse para [combatir con un arma de fuego](#) implica una continua [instrucción y/o adiestramiento](#), es decir, aprender y practicar, tanto los principios básicos del tiro (posición o postura, empuñe, puntería, control del disparador), como los pilares fundamentales del combate con armas de fuego (manipulación del arma, puntería, tácticas, mentalidad) [marksmanship, weapon manipulation, tactics, mindset] (ROGERS, Patrick A. "Defaulting to zero. What's your mindset". SWAT magazine. Abril 2012. Pág. 52). Para ayudarnos a desarrollar y poner a prueba nuestras habilidades con el arma existen todo tipo de [ejercicios de tiro](#) [drills], en los cuales entran a jugar los principios básicos del tiro y los pilares fundamentales del combate con armas de fuego. ✖

En esta ocasión, un gran tipo, reputado a la par que humilde, Kyle Lamb, de [Viking Tactics](#), nos presenta el Ejercicio de Tiro «caos» [Chaos Drill]. Se trata de un ejercicio de tiro con el que practicar la transición entre múltiples blancos. Como siempre, lo importante es impactar sobre el centro de masas de cada blanco, más que la velocidad, o cadencia de fuego.

El ejercicio comprende cinco blancos dispuestos uno al lado de otro, numerados del 1 al 5, empezando desde la izquierda. Quizás esa sea una dificultad para poder llevar a cabo este ejercicio, ya que son necesarios 5 blancos para un mismo tirador.

Cada blanco se separa lateralmente un metro del anterior, aunque se podría separar más, aumentando así la dificultad, puesto que sería necesario un mayor desplazamiento de la boca de fuego para realizar la transición de un blanco a otro. Cuanto más cerca de los blancos, mayor será el desplazamiento de la boca de fuego al cambiar de blanco. Cuanto más lejos del blanco, más habrá que separar los blancos entre sí para que haya que realizar un desplazamiento razonable de la boca de fuego al cambiar de blanco.

En el vídeo Kyle Lamb dispara desde unos 7 metros de distancia a los blancos, pero se puede disparar desde más lejos, lo que aumentará la dificultad, y será necesario afinar más la precisión y bajar un poco la velocidad. No hay que olvidar que lo importante es impactar, más que darse prisa. Se trata de disparar lo más rápido que TÚ puedas, impactando siempre sobre el centro de masas con todos y cada uno de los disparos.

Se puede disparar tanto con fusil como con pistola. La dinámica no varía, aunque los tiempos y resultados variarán, por las particularidades inherentes a cada arma.

El ejercicio comprende un total de 15 disparos, por lo que si en el cargador caben 15 disparos se puede ejecutar sin necesidad de realizar [recargas, o cambios de cargador](#) [reload]. Aunque si se quiere se puede complicar un poco más el ejercicio, incorporando



intencionadamente alguna recarga rápida [fast reload].

La secuencia consiste en disparar una vez sobre cada blanco empezando por el 1, el de más a la izquierda, y pasando siempre por el 1 antes de pasar al blanco siguiente. De esta forma se realiza un disparo sobre el blanco número 1, otro sobre el 2, otro sobre el 1, el 3, el 1, el 4, el 1, el 5, y ahora vuelta atrás, el 1, el 4, el 1, el 3, el 1, el 2, y el 1. La secuencia quedaría 1, 2, 1, 3, 1, 4, 1, 5, 1, 4, 1, 3, 1, 2, 1 = 15 disparos. ✘

La forma de [tomar nota](#) de este ejercicio de tiro es bien sencilla. Basta con cronometrar el tiempo de ejecución con un [cronómetro de tiro](#) [shot timer], como el [ShotMaxx](#), por ejemplo, y contar los impactos que NO se encuentren dentro del círculo de 20 cm. de diámetro, que suele utilizarse como representación del centro de masas de una amenaza. Por cada impacto fuera del centro de masas se suman 0'5 segundos al tiempo de ejecución. Evidentemente, cuando menor sea la suma final, tanto mejor. Con esta forma de puntuar se penaliza la imprecisión añadiendo tiempo, de modo que merece la pena perder una o dos décimas de segundo para asegurarse el impacto, que no fallarlo.

Kyle dispara el ejercicio completo una primera vez en un tiempo de 7'94 segundos, pero un impacto se sale fuera, por lo que suma 0'5 segundos, y la puntuación final es de 8'44. La segunda vez logra un tiempo de 6'09 segundos, pero son 5 los impactos que se salen fuera, así que suma 2'5 segundos, para alcanzar una puntuación final de 8'59.

[Yo todavía no lo he probado. Me faltan blancos. Pero ya caerá.](#)

¡Compártelo!

- [Tweet](#)
- [Correo electrónico](#)
- [Telegram](#)
- [WhatsApp](#)
- [Imprimir](#)