

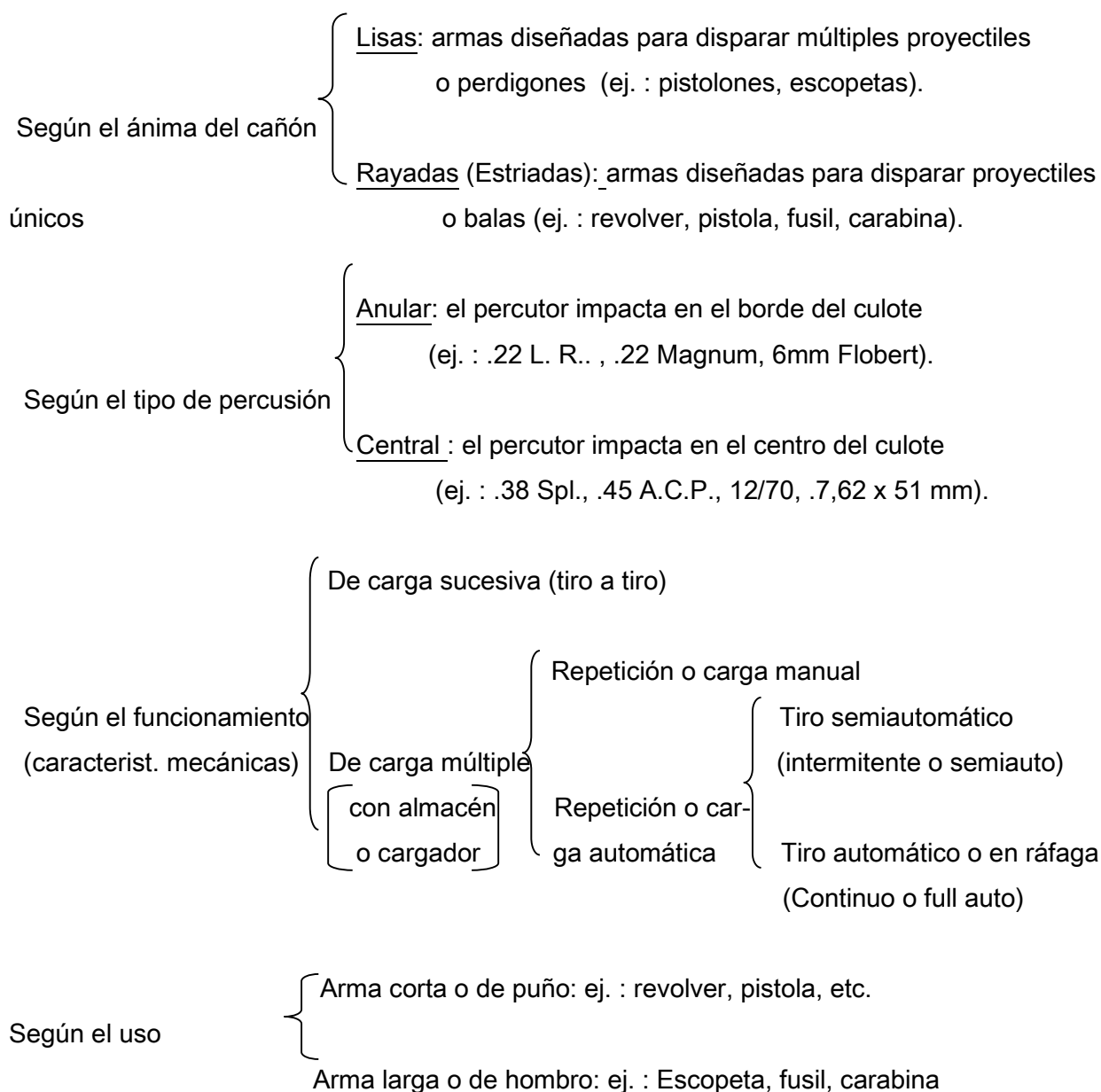


## ARMA DE FUEGO

Se define así a la maquina termodinámica de gran poder de tormento, la cual aprovechando la energía de los gases de la combustión del propelente, tiene la capacidad de impulsar un proyectil a distancia con un propósito determinado.

Esta energía a la que se hace referencia, se la obtiene de un cartucho con el que se carga el arma.

### CLASIFICACION DE ARMAS DE FUEGO DE USO COMUN





### **Clasificación De Armas De Fuego Según El Funcionamiento**

Armas de carga sucesiva (tiro a tiro): son aquellas armas monotiro que no poseen almacén o cargador y por ende obligan al tirador a ejecutar la acción de cargar manualmente el cartucho entre tiro y tiro. (Ej. : Pistola Lanza gases, fusil Rémington Rolling Block, Escopeta Centauro, Pistolón monotiro, Escopeta de 2 tiros Beretta, etc.).





Armas de carga múltiple: Son las que se introducen de una sola vez un número de cartuchos que se reúnen en un cargador o depósito (Ej.: Revólveres, Pistola Bersa, Escopeta Maverick, Fusil Máuser, Fusil F.A.L., ametralladora M.A.G., etc.)





Armas de repetición simple o alimentación manual: son de carga múltiple y necesitan ser accionadas manualmente para alimentar el arma cada vez que se desea efectuar un disparo (Ej: Fusil Mauser 1909, Escopeta Maverick, carabina Winchester 44-40, revólveres, etc.)







Armas de repetición automática o alimentación automática: son armas de carga múltiple y se alimentan automáticamente aprovechando parte de la energía del disparo del cartucho.





Armas de tiro semiautomático: son armas de carga múltiple y alimentación automática y en las que para efectuar un próximo disparo es necesario liberar la presión del dedo y accionar nuevamente la cola del disparador (Ej. : Pistola F.M. Hi Power, Escopeta Browning 2000, Pistola ametralladora P.A.3 con el selector en semiautomático, Fusil de asalto F.A.L. con el selector en semiautomático, etc.)





Armas de tiro automático: son armas de carga múltiple y alimentación automática y en las que mientras se mantiene la presión del dedo en la cola del disparador sigue disparando en forma continua (en ráfaga o ametrallado) hasta que se libera la presión del dedo o se agotan los cartuchos del almacén o cargador. (Ej.: Pistola ametralladora P.A.3 con el selector en automático, Fusil de asalto F.A.L. con el selector en automático, Pistola ametralladora Ingram, Ametralladora M.A.G., etc.)

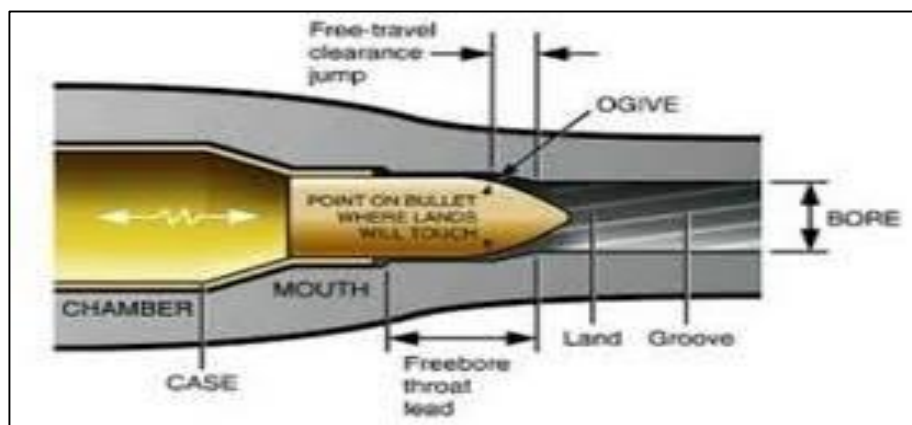
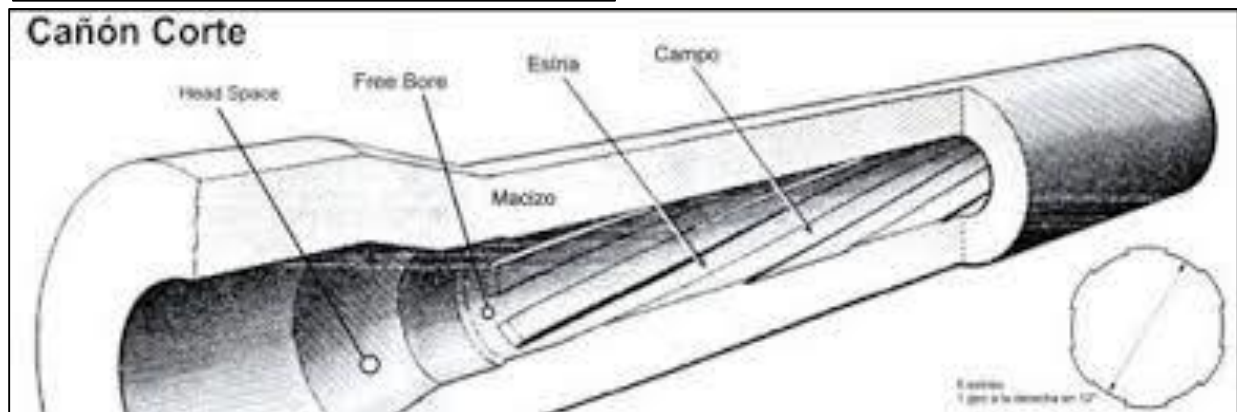






Para su estudio, toda arma de fuego se la considera compuesta por:

- a) **Cañón:** órgano propulsivo direccional del arma de fuego, este elemento presenta 2 extremos: uno por donde sale el o los proyectiles (denominado boca) y el otro por donde se alimenta el cartucho (denominado recamara). Entre la recamara y el ánima del cañón existe una vinculación cónica (embudo) denominado “cono de unión”, en los revólveres las recamaras toman el nombre de alvéolos y no son parte integrante del cañón sino que se encuentran en un cilindro o tambor. Las animas estriadas de un cañón actúan como elemento guía, estabilizándolo giroscópicamente al proyectil mediante rotación sobre su eje de revolución, puede ser dextrógira (giro en sentido horario) o levógira (giro en sentido antihorario).







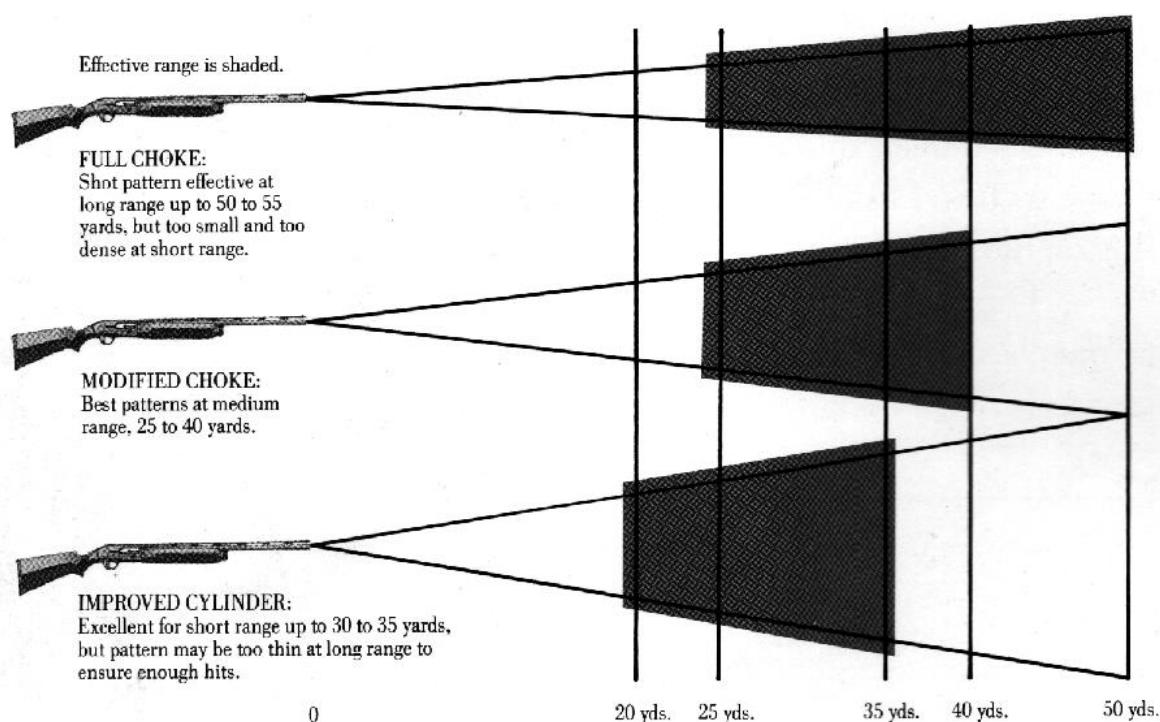
## CAÑONES DE ANIMA LISA

Este tipo de cañones son exclusivos de armas diseñadas para disparar una masa de perdigones (escopetas o pistolones), como su nombre lo indica, el ánima del cañón no posee estrías ya que dispara simultáneamente múltiples proyectiles, el alcance de los mismos es reducido si se compara con los proyectiles para armas de anima rayada.

## EL CHOKE O AGOLLETAMIENTO DE LOS CAÑONES DE ANIMA LISA

Con el propósito de mejorar la rosa de dispersión de los proyectiles, las escopetas tienen en la boca del cañón un dispositivo fijo o móvil llamado choque que modifica el diámetro de la dispersión de proyectiles, su graduación es:

- 1) Choque cilíndrico, cylinder.
- 2) Choque mejorado, improve cylinder, 1/4.
- 3) Choque medio, modified, 1/2.
- 4) Choque medio, improve modified,  $\frac{3}{4}$ .
- 5) Choque Full
- 6) Choque Extra Full.





b) **Cajón de Mecanismos, Armadura, Chasis, Bascula:** elemento o soporte base del mecanismo de cierre de un arma de fuego, tienen distinto nombre según el arma, Ej.:

Cajón de Mecanismos: Fusil Máuser, Escopeta Maverick, Escopeta Valtro, carabina Winchester, Fusil Rémington Rolling Block, etc.

Armadura: Pistolas Colt, Browning, Bersa, etc.

Chasis: Revolveres Colt, Smith Wesson, Ruger, Pasper, etc.

Bascula: Escopeta “de quebrar” Beretta, Boito, Perazzi, Pistola Lanza gases, etc.

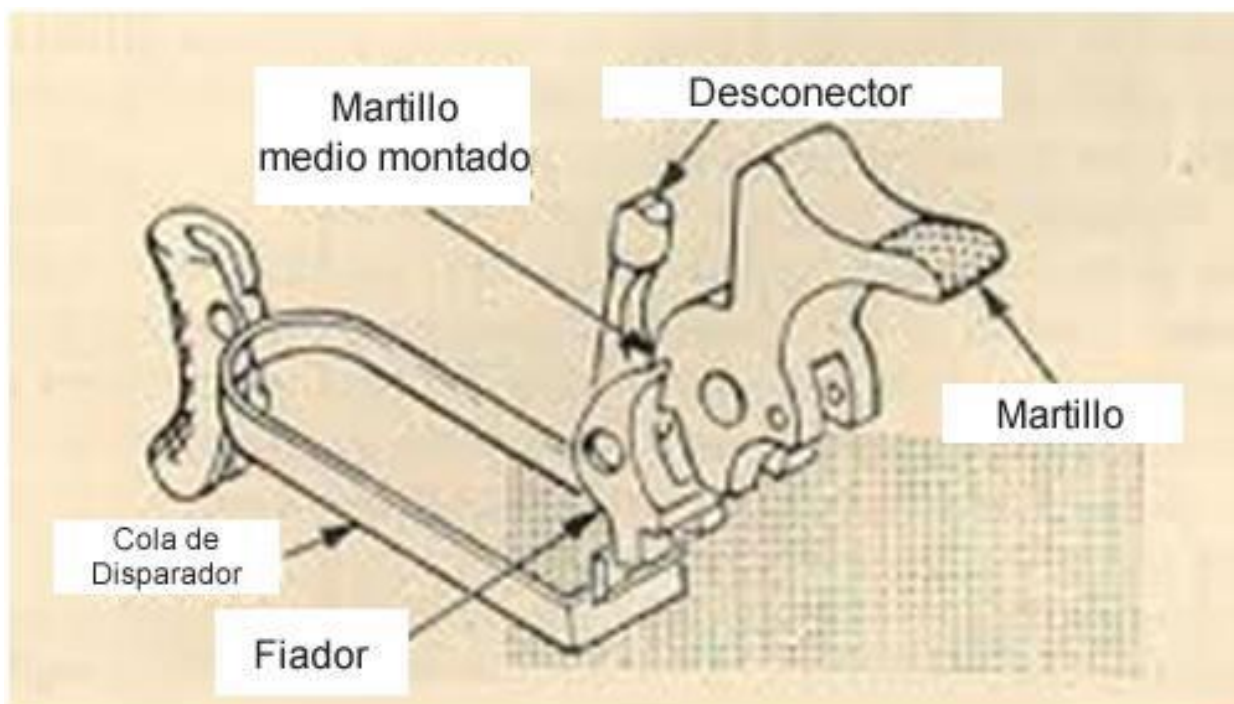
Existen armas que tienen simultáneamente armadura y cajón de mecanismos: Fusil F.A.L., Pistola Ametralladora P.A.3, Ametralladora MAG, etc.







- c) **Mecanismo de Disparo:** es el conjunto mecánico con el cual el tirador efectúa a voluntad el disparo del arma (disparador, fiador, percutor, etc.)





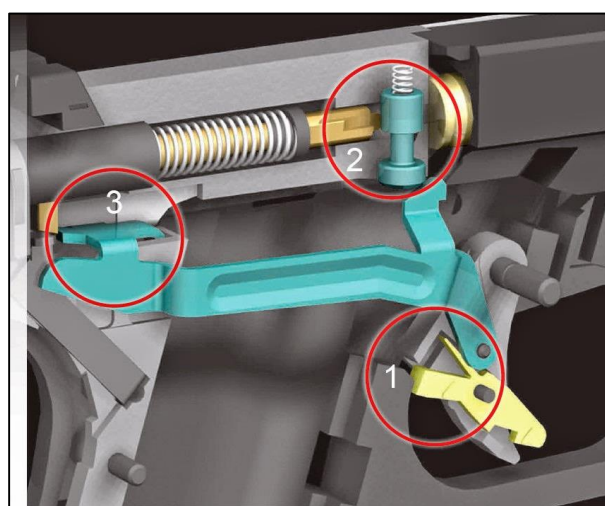


- d) **Aparato de puntería:** elemento de referencia para hacer coincidir la trayectoria del proyectil con el blanco a impactar.





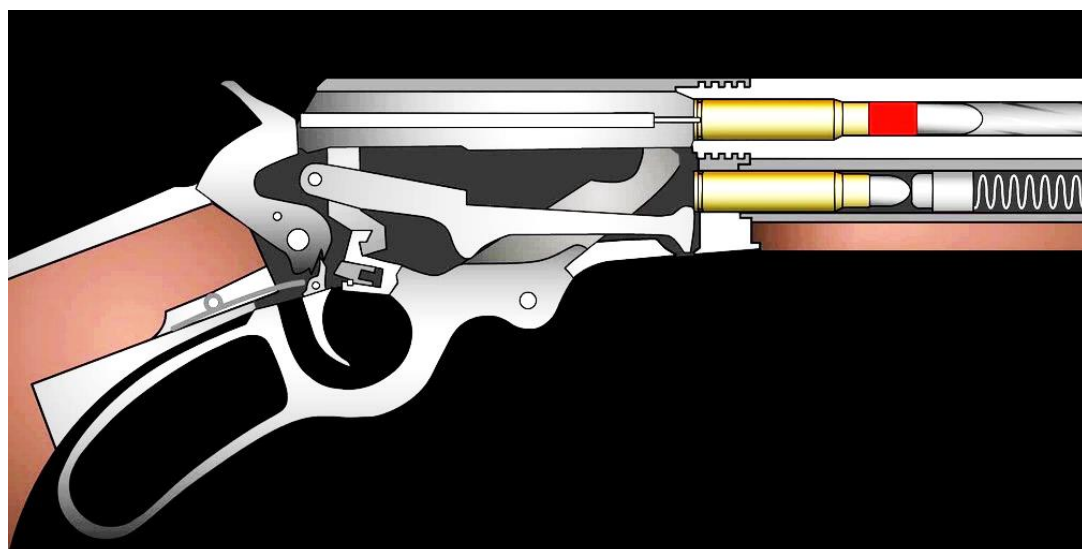
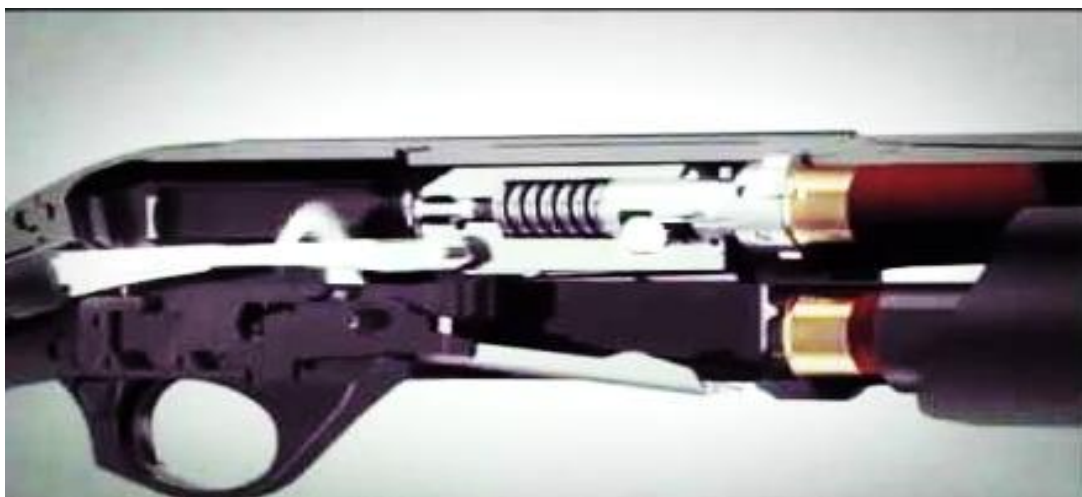
e) **Mecanismo de seguridad:** elemento mecánico que imposibilita el disparo involuntario o accidental de un arma de fuego.







- f) **Mecanismo de repetición:** es el conjunto integrado por el cierre del arma y el almacén cargador.







### DEFINICIONES

**Arma:** Todo elemento destinado a potenciar física o psíquicamente el poder ofensivo o defensivo del usuario.

**Arma Propia:** Todo elemento diseñado para cumplir la misión de arma.

**Arma Impropia:** Todo elemento que habiendo sido diseñado para cumplir un fin específico, eventualmente puede ser empleado como arma. (Ej.: destornillador, jeringa, silla, ladrillo, lapicera, tabla, botella, etc.)

**Armas Ofensivas:** Todo elemento diseñado para ofender o agredir.

**Armas Defensivas.** Todo elemento diseñado para defenderse (Ej.: armas en general, Cascos, Escudos, Chalecos antibala, camión de caudales, etc.).

**Arma de fuego:** La que utiliza la energía de los gases producidos por la deflagración de pólvoras para lanzar un proyectil a distancia.

**Armas portátiles:** es el arma de fuego o de lanzamiento que puede normalmente ser transportada y empleada por un solo hombre.-

**Armas de Aire Comprimido:** Las que impulsan el objeto vulnerante mediante el aprovechamiento de la fuerza expansiva del aire comprimido.

**Armas Neumáticas:** Las que impulsan el objeto vulnerante mediante el aprovechamiento de la violenta expansión de un gas comprimido (ej.: CO<sub>2</sub>, aire).

**Armas Neurobalísticas:** Las que impulsan un objeto vulnerante mediante el aprovechamiento de la energía potencial almacenada en un elemento elástico (Honda, arco, ballesta, etc).

**Arma Corta o de puño:** arma diseñada para ser usada con una sola mano y eventualmente con el apoyo de la otra mano (Ej.: Pistolas y Revólveres).

**Arma Larga o de hombro:** arma diseñada para ser usada con las dos manos y el apoyo del hombro del tirador (Ej.: Escopetas, fusiles, carabinas, etc.).

**Arma de carga tiro a tiro:** Es el arma de fuego que no teniendo almacén o cargador, obliga al tirador a repetir manualmente la acción completa de carga del arma en cada disparo.

**Arma de repetición:** Es el arma de fuego en la que el ciclo de carga y descarga de la recámara se efectúa mecánicamente por acción del tirador, estando acumulados los proyectiles en un almacén cargador.



**Arma semiautomática:** Es el arma de fuego en la que es necesario oprimir el disparador por cada disparo y en la que el ciclo de carga y descarga se efectúa sin la intervención del tirador.

**Arma automática:** Es el arma de fuego en la que, manteniendo oprimido el disparador, se produce más de un disparo en forma continua. **Armas de lanzamiento:** La que dispara proyectiles autopropulsados, granadas, munición química, o munición explosiva.-

**Ametralladora:** arma larga con capacidad para disparar en tiro continuo (ráfaga o ametrallado).

**Carabina:** Arma de hombro de características similares a las del fusil, cuyo cañón no sobrepasa los 560 mm de longitud.

**Escopeta:** Arma larga de anima lisa (existen escopetas de anima rayada o estriada) diseñada normalmente para disparar una carga múltiple de perdigones (también pueden disparar monoproyectiles del tipo breneke, slug, sabot, etc.)

**Fusil:** Es el arma de hombro, de cañón estriado que posee una recámara formando parte alineada permanentemente con el ánima del cañón. Los fusiles pueden ser de carga tiro a tiro, de repetición, semiautomáticos y automáticos (pueden presentar estas dos últimas características combinadas, para uso opcional mediante un dispositivo selector de fuego).

**Fusil de caza:** Es el arma de hombro de 2 ó más cañones, uno de los cuales, por lo menos, es estriado.

**Pistola:** Es el arma de puño de 1 ó 2 cañones de ánima rayada, con su recámara alineada permanentemente con el cañón. La pistola puede ser de carga tiro a tiro, de repetición o semiautomática.

**Pistolón:** arma de puño de 1 o 2 cañones de anima lisa con la recamara como parte integrante del cañón, empleada para caza, con calibre menor al 28 UAB (28 bore).

**Pistola ametralladora:** Arma corta de anima rayada,

**Pistola ametralladora:** Es el arma de fuego automática diseñada para ser empleada con ambas manos apoyadas o no en el cuerpo, con o sin culatin, que posee una recámara alineada permanentemente con el cañón. Puede poseer selector de fuego con capacidad para disparar en tiro semiautomático o en tiro continuo (ráfaga o ametrallado). Utilizan para su alimentación un almacén cargador removible.



**Revólver:** Es el arma de puño, que posee una serie de recámaras en un cilindro o tambor giratorio montado coaxialmente con el cañón. Un mecanismo hace girar el tambor de modo tal que las recámaras son sucesivamente alineadas con el ánima del cañón. Según el sistema de accionamiento del disparador, el revólver puede ser de acción simple o de acción doble.

**Arma de fuego rudimentaria:** Es toda arma de fuego fabricada a partir de elementos cuyo destino de utilización originario no corresponde en forma específica a un arma de fuego o de lanzamiento (Tumbras).

**Arma electrónica:** Es la diseñada para producir una descarga eléctrica controlada.

**Armas De Uso Prohibido:** a) Las escopetas de calibre mayor a 28 UAB, cuya longitud de cañón sea inferior a los 380 mm. b) Armas de fuego con silenciadores. c) Armas de fuego o de lanzamiento disimuladas (lápices, estilográficas, cigarreras, bastones, etc.).

**Arma no letal de efectos contundentes:** Es el arma de fuego diseñada para disparar proyectiles no letales, conformados generalmente con material blando, impulsados a distancia por los gases producidos por la deflagración de la pólvora (Cartuchos AT).

**Agresivo químico:** Es la sustancia que produce efectos lacrimógenos, irritantes, fumígenos, vomitivos o diarreicos o la que es capaz de provocar pérdida del conocimiento, lesiones graves, gravísimas o la muerte, considerada de Uso Prohibido

**Armas de Acción Simple:** Es aquella que disponiendo un cartucho en la recámara, para poder disparar, previamente se debe montar manualmente el martillo percutor (Ej. Revolver Colt Navy, escopeta centauro).

**Armas de Acción Doble:** Es aquella que disponiendo un cartucho para disparar, se monta el martillo percutor a través del accionamiento de la cola del disparador. (Ej.: Pistola Lanza gases, pistola CZ 75, Pistola Bersa Thunder, revolver S&W 686, etc.) La mayoría de las armas de acción doble también pueden dispararse en acción simple.

**Anima:** Interior del cañón de un arma

**Arma de Anima Lisa:** Armas originalmente diseñadas para disparar una carga de proyectiles múltiples (ej.: Pistolones de caza y Escopetas).

**Armas de Anima Rayada:** armas diseñadas para disparar un monoproyectil o bala, el cual es estabilizado giroscópicamente en vuelo por medio de un cañón estriado. (Ej. : Pistola, revolver, fusil, carabina, etc.).-





**Estría:** Surcos tallados en el ánima del cañón de un arma, las cuales tienen como objetivo producir la rotación del proyectil sobre su eje de revolución con el propósito de estabilizarlo giroscópicamente, por ende aumentar su alcance y sobre todo la precisión.

**Recamara:** parte de un arma donde se aloja el cartucho listo para disparar, las recamaras de los revólveres se denominan alvéolos.

**Cartucho:** Unidad de carga de un arma de fuego de ánima lisa o rayada, está constituido por una vaina con su capsula fulminante (capsula iniciadora), la pólvora o propelente, y el o los proyectiles (erróneamente se extendió el considerar como cartucho solamente a la unidad de carga de escopetas).

**Munición:** Designación genérica de un conjunto de cartuchos de un mismo calibre.

**Fulminante:** Elemento iniciador de la combustión de la pólvora de un cartucho.

**Perdigones:** Esferas de plomo con que usualmente son cargados los cartuchos de armas de fuego de ánima lisa (existen cartuchos para armas de ánima rayada o estriada que cargan perdigones como en el caso de los cartuchos de supervivencia y algunos cartuchos de defensa de arma corta).

**Proyectil o Bala:** Elemento que es impulsado por los gases producto de la combustión de la pólvora durante el disparo (erróneamente se denomina proyectil o bala al cartucho de un arma de fuego de anima rayada).

**Vaina:** Elemento que reúne la pólvora, el fulminante y el o los proyectiles.

**NOTA:** con el avance tecnológico en el campo de las armas de fuego y de sus municiones, existen armas, sistemas, cartuchos, etc. que pueden encuadrarse en diferentes clasificaciones. Por cuestiones de espacio no se desarrollan en el presente artículo la totalidad de los casos particulares, por cualquier consulta dirigirse al autor del trabajo: Ing. Angel Montenegro T.E. (0385) 422-1767, (0385) 156791175, [angelmontenegro@hotmail.com.ar](mailto:angelmontenegro@hotmail.com.ar)

