INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE ARMA CORTA

EDICIÓN ABRIL 2023

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION
Carretera Vieja de Bunyola
Km 6,2—07141 Marratxi
Mallorca—España

Tlfno: +34 971 796 232 WhatsApp: +34 699 264 399
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

VERSIÓN OFICIAL PARA ESPAÑA. RFEDETO
D. EDUARDO DE COBOS ABREU

Copyright © 2023 International Practical Shooting Confederation

Los acrónimos «IPSC», «DVC» e «IROA», el logotipo del escudo de IPSC, el nombre «International Range Officers Assotiation», el logo «IROA», Blancos IPSC y el lema «Diligentia, Vis, Celeritas» son marcas comerciales relacionadas con el tiro registradas por la «International Practical Shooting Confederation».

Individuos, organizaciones y otras entidades no afiliadas a la IPSC (o a una Región miembro), tienen prohibido el uso de estos lemas sin la aprobación previa escrita del Presidente de la IPSC (o Director Regional, según sea el caso).

CONTENIDO

.-Capítulo 1 – Diseño de Recorridos ----------Pg. 9

1.1 Principios generales
- **1.1.1** Seguridad
- **1.1.2** Calidad
- **1.1.3** Equilibrio
- **1.1.4** Diversidad
- **1.1.5** Estilo libre
- **1.1.6** Dificultad
- **1.1.7** Desafío

1.2 Tipos de Recorridos
- **1.2.1** Recorridos de Tiro Generales
- **1.2.2** Recorridos de Tiro Especiales
- **1.3** Aprobación IPSC

.-Capítulo 2 –Campos de tiro y Construcción de Recorridos ----------Pg. 13

2.1 Normas Generales
- **2.1.1** Construcción Física
- **2.1.2** Ángulos Seguros de Tiro
- **2.1.3** Distancias Mínimas
- **2.1.4** Ubicación de los Blancos
- **2.1.5** Superficie de las Galerías
- **2.1.6** Obstáculos
- **2.1.7** Líneas de Tiro Comunes
- **2.1.8** Colocación de Blancos
- **2.1.9** Para-balas

2.2 Criterios de Construcción de los Recorridos
- **2.2.1** Líneas de Falta
- **2.2.2** Obstáculos
- **2.2.3** Barreras
- **2.2.4** Túneles
- **2.2.5** Túneles «Cooper»
- **2.2.6** Decorados y Accesorios del Stage
- **2.2.7** Ventanas y Aberturas

2.3 Modificaciones en la Construcción de los Stages
2.4 Áreas de Seguridad
2.5 Galería de Pruebas de Tiro/Regulación de Elementos de Puntería.
2.6 Áreas de Exposición y Venta
2.7 Áreas de Higiene

.-Capítulo 3 – Información de los Recorridos ---------- Pg. 21

3.1 Normas Generales
- **3.1.1** Recorridos de tiro publicados
- **3.1.2** Recorridos de tiro no publicados
- **3.2** Información escrita de los stages

3.3 Reglas Locales, regionales y nacionales

.-Capítulo 4 – Equipo de Campo ---------- Pg. 23

4.1 Blancos – Principios Generales
4.2 Blancos de Arma Corta Aprobados por la IPSC –de Papel
4.3 Blancos de Arma Corta Aprobados por la IPSC – de Metal
4.4 Blancos Frangibles y Sintéticos
4.5 Reorganización del Equipo o de la superficie del Campo
4.6 Fallo del equipo de campo y otros asuntos

.-Capítulo 5 – Equipo del Competidor ---------- Pg. 28

5.1 Armas
5.2 Funda y demás equipo del competidor
5.3 Vestimenta adecuada
5.4 Protección Visual y Auditiva
5.5 Munición y Equipo Relacionado
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia
5.7 Averías de Funcionamiento, Interrupciones – Equipo del Competidor
5.8 Munición Oficial de la Competición

.-Capítulo 6 – Estructura de la Competición ---------- Pg. 39

6.1 Principios Generales
6.1.1 Recorrido de tiro
6.1.2 Stage
6.1.3 Competición
6.1.4 Torneo
6.1.5 Gran Torneo
6.1.6 Liga
6.1.7 Soberanía de la Competición
6.2 Divisiones de las competiciones
6.3 Categorías en las competiciones
6.4 Equipos Regionales (Equipos Nacionales)
6.5 Condición de un competidor y credenciales
6.6 Escuadras y horarios de los competidores
6.7 Sistema de clasificación internacional («ICS»)

.-Capítulo 7 – Dirección de la Competición ---------- Pg. 45

7.1 Jueces-Árbitros de la Competición
7.1.1 Juez-Árbitro («RO»)
7.1.2 Jefe de Árbitros («CRO»)
7.1.3 Árbitro de estadísticas («SO»)
7.1.4 Jefe de mantenimiento («QM»)
7.1.5 Range Master («RM»)
7.1.6 Director de la Competición («MD»)
7.2 Disciplina de los Jueces-Árbitros de la competición

7.3 Nombramiento de los Jueces-Árbitros

.-Capítulo 8 – El recorrido de tiro ---------- Pg. 47

8.1 Condiciones de salida del arma.
8.2 Posiciones de salida del competidor
8.3 Órdenes en el de Campo de Tiro
8.3.1 Cargue y Prepárese.
8.3.2 ¿Está listo?
8.3.3 «Atención»
8.3.4 «Señal de inicio»
8.3.5 «Alto»
8.3.6 «Si ha terminado, Descargue y Muestre el Arma»
8.3.7 «Si está Descargada, Dispare, Enfunde»
8.3.8 «Campo Libre»
8.3.9 Señales visuales y/o físicas
8.3.10 Stage del Cronógrafo y Verificación del Equipo
8.4 Carga, Recarga o Descarga durante un Recorrido de tiro
8.5 Movimiento
8.6 Asistencias o interferencias
8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Campo

.-Capítulo 9 – Puntuación ---------- Pg. 54

9.1 Normas generales
9.1.1 Aproximación a los blancos
9.1.2 Tocar los blancos
9.1.3 Blancos parcheados prematuramente
9.1.4 Blancos no parcheados
9.1.5 Impenetrable
9.1.6 Cubierta Dura
9.1.7 Soportes de los Blancos
9.2 Procedimientos de Puntuación
9.3 Empates de Puntuación
9.4 Valores de Puntuación de Blancos y Penalizaciones
9.5 Políticas de Puntuación de Blancos
9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación
9.7 Formularios de Puntuación
9.8 Responsabilidad de la puntuación
9.9 Puntuación de blancos que Desaparecen
9.10 Tiempo Oficial
9.11 Programas de Puntuación

.-Capítulo 10 – Penalizaciones y Descalificaciones ---------- Pg. 63

10.1 Errores de procedimiento – Normas Generales
10.2 Errores de procedimiento – Ejemplos Específicos
10.3 Descalificación – Reglas Generales
10.4 Descalificación – Descarga Accidental

10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma
10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva
10.7 Descalificación – Substancias Prohibidas

.-Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las reglas ---------- Pg. 70

11.1 Principios generales
- **11.1.1** Administración
- **11.1.2** Acceso
- **11.1.3** Apelaciones
- **11.1.4** Apelaciones al Comité
- **11.1.5** Conservación de Evidencias y Pruebas
- **11.1.6** Preparación de la Apelación
- **11.1.7** Obligaciones de los Jueces-Árbitros de la Competición (R.O)
- **11.1.8** Obligaciones del Director de la Competición (M.D)
- **11.1.9** Obligaciones y deberes del Comité de Arbitraje

11.2 Composición del Comité
- **11.2.1** Competiciones de Nivel III o Superior
- **11.2.2** Competiciones de Nivel I y II

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias
- **11.3.1** Límite de tiempo para apelar una decisión arbitral
- **11.3.2** Tiempo límite para la decisión

11.4 Tasas
- **11.4.1** Importe
- **11.4.2** Pago

11.5 Reglas de procedimiento
- **11.5.1** Deberes y procedimientos del Comité
- **11.5.2** Presentaciones
- **11.5.3** Audiencia
- **11.5.4** Testigos
- **11.5.5** Preguntas
- **11.5.6** Opiniones
- **11.5.7** Inspección visual del área
- **11.5.8** Influencia indebida
- **11.5.9** Deliberación

11.6 Veredicto y acciones posteriores
- **11.6.1** Decisión del Comité
- **11.6.2** Aplicación de la decisión
- **11.6.3** El fallo es inapelable
- **11.6.4** Acta

11.7 Apelaciones de Terceros
11.8 Interpretación de las Reglas

.-Capítulo 12 – Asuntos Varios ---------- Pg. 74

12.1 Apéndices
12.2 Idioma
12.3 Responsabilidades
12.4 Género

12.5 Glosario
12.6 Medidas

.-Apéndice A1:
Niveles de las competiciones IPSC

.-Apéndice A2:
Reconocimiento IPSC

.-Apéndice A3:
Tabla de Eliminación de desempates (Shoot Off)

.-Apéndice A4:
Ratio aprobado de ejercicios

.-Apéndice B1:
Presentación de blancos

.-Apéndice B2:
Blancos IPSC

.-Apéndice B3:
Mini blanco IPSC

.-Apéndice C1:
Calibración de Popper IPSC

.-Apéndice C2:
Popper IPSC

.-Apéndice C3:
Platos de metal IPSC

.-Apéndice C4:
Formulario del informe diario del cronógrafo

.-Apéndice D1:
División Open

.-Apéndice D2:
División Standar

.-Apéndice D3
División Clásica

.-Apéndice D4:
División Producción

.-Apéndice D4A:
División producción óptica

.-Apéndice D5:
División revólver

.-Apéndice E1:
Procedimientos para medir el cargador

.-Apéndice E2:
Diagrama de la Posición del Equipo

.-Apéndice E3a:
Divisiones Producción – Límites para encintar la Empuñadura

.-Apéndice E3b:
Diagrama del Talón de la Empuñadura

.-Apéndice E4a:
Procedimiento de Comprobación del Peso del Disparador

.-Apéndice E4b:
Protocolo para medir la Longitud del Cañón

.-Apéndice E5:
Ejemplo de formulario de Comprobación de Equipo

.-Apéndice F1:
Señales Manuales de Puntuación

.-Índice

CAPÍTULO 1 – DISEÑO DE RECORRIDOS

Los siguientes principios generales se aplican al diseño de recorridos de tiro (ejercicios), enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones que gobiernan a los Diseñadores, así como a los Constructores de ejercicios de Recorridos de Tiro, en el deporte del IPSC.

1. Principios generales

1.1.1 Seguridad – Las competiciones de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas y construidas teniendo en cuenta la seguridad.

1.1.2 Calidad – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad del reto presentado en el diseño de los recorridos de tiro. Los ejercicios deben ser diseñados, principalmente, para poner a prueba las destrezas en el tiro del competidor de IPSC y no sus habilidades físicas.

1.1.3 Equilibrio – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro IPSC, y está expresado por el latinismo «Diligentia, Vis, Celeritas» («DVC»). Un ejercicio equilibrado de forma apropiada, dependerá principalmente de la naturaleza de los retos presentados en él. Sin embargo, los stages deben ser diseñados y las competiciones IPSC dirigidas, de tal modo, que se evalúen aquellos elementos por igual.

1.1.4 Diversidad – Los desafíos de tiro IPSC son diversos. No es necesario construir nuevos ejercicios para cada competición, si bien, ningún ejercicio debe repetirse tanto como para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las habilidades de tiro IPSC.

1.1.5 Estilo libre – Las competiciones IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre y, para competiciones de arma corta y escopeta, disparar los blancos en base a «cómo y cuándo sean visibles». Después de la señal de inicio, los ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni dictar una posición, situación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican a continuación.

Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras, o se pueden construir limitaciones físicas, para obligar a los competidores a adoptar posiciones, situaciones o postura de tiro.

1.1.5.1 Las competiciones de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (consultar Sección 1.2).

1.1.5.2 Los ejercicios cortos y clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición, ubicación y/o postura de tiro. Cuando es requerida una recarga obligatoria, debe ser completada después que el competidor dispare a su primer blanco, y antes de que dispare a su último blanco. Las violaciones de este precepto están sujetas a un error de procedimiento.

1.1.5.3 Los recorridos generales y clasificatorios pueden especificar que se disparen únicamente con mano hábil o débil, sin la necesidad de imponer el cumplimiento utilizando medios físicos (por ejemplo: con sujeciones de bridas y fijaciones varias). La mano indicada, debe ser usada únicamente desde el punto estipulado hasta el fin del ejercicio.

1.1.5.4 Si el briefing escrito de un ejercicio específica solamente mano hábil o mano débil, se aplicará la Regla 10.2.8. Si un competidor sólo es requerido para transportar o agarrar un objeto durante su intento en un Recorrido de Tiro, se aplicará la regla 10.2.2.

1.1.5.5 Los diseñadores de los stages, pueden ofrecer a los competidores libertad para esperar la señal de inicio en cualquier sitio, dentro de los límites de una zona de tiro bien delimitada.

1.1.6 Dificultad – Las competiciones de IPSC presentan varios grados de dificultad. Ningún desafío de tiro o límite de tiempo podrá ser apelado como prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean de tiro, los cuales, deberían presentar dificultades físicas razonables, que se ajusten a las diferencias de altura y complexión física de los participantes.

1.1.7 Desafío – Las competiciones IPSC reconocen la dificultad de usar armas de fuego a plena potencia en tiro dinámico y, deben emplear un nivel de potencia mínimo que todos los competidores deben alcanzar, quedando así reflejado este desafío.

1.2 Tipos de Recorridos

Las competiciones de IPSC pueden contener los siguientes tipos de recorridos de tiro:

1.2.1 Recorridos de Tiro Generales:

1.2.1.1 «Recorridos de tiro cortos»: no deben requerir más de 12 disparos para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables efectuados desde una única posición de tiro.

1.2.1.2 «Recorridos de tiro medios»: no deben necesitar más de 24 disparos para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una posición de tiro única, ni debe consentir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición de tiro.

1.2.1.3 «Recorridos de tiro largos»: no deben requerir más de 32 disparos para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no debe permitir realizar más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro, ni debe consentir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición de tiro.

1.2.1.4 El equilibrio aprobado para una competición IPSC sancionada, es una proporción de 3 recorridos cortos, 2 medios y 1 largo (consultar la tabla de ratios de ejercicios aprobados en Apéndice A4).

1.2.1.5 Las situaciones de salida con recámaras vacías y/o cargadores retirados o cilindros abiertos en la condición de arma lista (consultar capítulo 8), no deberán ser requeridas en más del 25 % de los recorridos en una competición.

1.2.2 Recorridos de tiro especiales:

1.2.2.1 «Clasificatorios» - Son Recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, que están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los «clasificatorios» deben ser construidos de acuerdo con estas reglas y realizarse estrictamente de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los publica en el formato requerido (junto con las tasas aplicables, si las hubiere), para que sean reconocidos.

1.2.2.2 «Shoot-Off» – Es una prueba realizada separada de una competición. Dos competidores seleccionados dispararán simultáneamente dos baterías de blancos idénticas y adyacentes en un proceso de eliminación de una o más series (consultar Apéndice A3). Está recomendado que se utilicen blancos metálicos y que el blanco final para cada competidor esté configurado para que se solape con el del otro competidor cuando sea derribado, y el ganador será el que tenga el blanco en la parte inferior. Cada batería de blancos no debe exceder de 12 disparos, y cada competidor debe ser requerido para realizar una recarga obligatoria entre el primer disparo y el último blanco. Las infracciones están sujetas a la pérdida automática del enfrentamiento.

1.3 Aprobación IPSC

1.3.1 Los organizadores de competiciones que deseen recibir la aprobación de la IPSC, deben cumplir con los principios generales del diseño y construcción de los recorridos de tiro, así como con todas las otras reglas y reglamentos actuales de la IPSC relevantes para la disciplina. Los recorridos de tiro que no se adapten a estos requisitos, no serán aprobados y no deben ser anunciados o publicados como competiciones aprobadas por la IPSC.

1.3.2 No se aprobarán las baterías de blancos y presentaciones o decorados incluidos en recorridos de tiro enviados a la IPSC, que sean considerados ilógicos o impracticables (consultar última versión del libro baterías de blancos).

1.3.3 El Presidente de la IPSC, su Delegado, o un Oficial de la Confederación (en ese orden) pueden retirar la aprobación IPSC de una competición, si en su opinión una competición o cualquier parte de esta:

1.3.3.1 Contraviene el propósito o espíritu de los principios del diseño de los recorridos; o

1.3.3.2 Ha sido construida con una variación significativa del diseño aprobado; o

1.3.3.3 Incumple cualquiera de las reglas actuales de la IPSC; o

1.3.3.4 Es probable que pueda dañar la reputación del deporte de tiro IPSC; o

1.3.3.5 Si no se han tenido en cuenta las previsiones de la Regla 6.5.1.1.

1.3.4 Los requisitos y recomendaciones para los distintos niveles de competiciones IPSC se especifican en al Apéndice A1.

CAPÍTULO 2 – CAMPOS DE TIRO Y CONSTRUCCIÓN DE RECORRIDOS

Las siguientes normas generales para la construcción de recorridos de tiro enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en las competiciones IPSC. Tanto los diseñadores de los recorridos de tiro, como los organizadores y los Jueces-Árbitros se regirán por este reglamento.

2.1 Normas Generales

2.1.1 Construcción Física – Las consideraciones sobre seguridad en el diseño, construcción física, y requisitos establecidos para cualquier recorrido de tiro, son responsabilidad de la entidad organizadora, sujeta a la aprobación del Range Master. Se debe hacer un esfuerzo razonable para prevenir cualquier daño o lesión a competidores, Jueces-Árbitros y espectadores o público en general, durante el desarrollo de la competición. El diseño del ejercicio debe prevenir acciones inseguras e involuntarias imprevistas, siempre que sea posible. En el diseño de los ejercicios se procurará, especialmente, que haya un acceso adecuado para los Jueces-Árbitros que supervisan a los competidores.

2.1.2 Ángulos de Seguros Tiro – Los recorridos de tiro deberán, siempre, ser construidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe prestarse especial atención a la construcción segura de blancos y soportes para los mismos, y al ángulo de cualquier posible rebote. Cuando corresponda, las dimensiones físicas y adecuación de los para-balas, tanto traseros como laterales, deberán ser consideradas como parte del proceso de construcción. A menos que se especifique lo contrario, el ángulo máximo del cañón por defecto es de 90 «noventa» grados en todas direcciones, medidos desde el frente del competidor mirando directamente al centro del fondo de la galería. Las infracciones están sujetas a la Regla 10.5.2.

2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del Director Regional, puede ser autorizado un ángulo distinto para el cañón (reducido o aumentado) en ejercicios o campos específicos. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.2. Todos los detalles completos de los ángulos aplicados y cualquier factor condicionante (por ejemplo, una reducción del ángulo vertical del cañón, sólo se puede aplicar cuando el dedo está dentro del arco guardamonte), deben publicarse con antelación a la competición y deben ser incluidos en el briefing escrito del stage (consultar también la Sección 2.3).

2.1.3 Distancias Mínimas – Siempre que se utilicen blancos metálicos o cubiertas duras en un recorrido de tiro, se deben tomar precauciones para que competidores y Jueces-Árbitros mantengan una distancia mínima de 7 metros de ellos, mientras están siendo disparados. Siempre que sea posible, deberá hacerse con barreras físicas. Si se utilizan líneas de falta para limitar la aproximación a blancos metálicos, deben colocarse al menos a 8 metros de los blancos, de tal modo, que un competidor que pueda cometer una infracción, todavía se encuentre fuera de la distancia mínima de 7 metros (consultar Regla 10.4.7). También se debe guardar sumo cuidado en referencia a elementos metálicos en la línea de tiro.

2.1.4 Ubicación de los Blancos – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente orientados hacia el para-balas trasero, los organizadores y Jueces-Árbitros deben restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, Jueces-Árbitros o espectadores en general tengan acceso. Se debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo a su manera, y no debe ser obstaculizado ni forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser ubicados de tal modo que, al dispararles, no puedan producir que los competidores rompan los ángulos de seguridad.

2.1.5 Superficie de las Galerías – Siempre que resulte posible, la superficie de las galerías deberá encontrarse preparada antes del comienzo de la competición y deberá ser mantenida en unas condiciones óptimas durante la misma, de cara a proporcionar seguridad a competidores y Jueces-Árbitros. Se debe considerar la posibilidad de las inclemencias meteorológicas y las propias acciones de los competidores. Los Jueces-Árbitros podrán añadir grava, arena u otros materiales similares a la superficie de una galería deteriorada, en cualquier momento de la competición. Tales acciones de mantenimiento, no podrán ser discutidas ni apeladas por los participantes.

2.1.6 Obstáculos – Los obstáculos naturales o creados para un recorrido de tiro, deberán permitir, razonablemente, las diferencias en la altura y complexión física de los competidores y, deberán ser construidos de tal modo que proporcionen seguridad a todos los competidores, Jueces-Árbitros de la competición y, espectadores.

2.1.7 Líneas de Tiro Comunes – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una misma línea de tiro (por ejemplo: Shoot-Off), se debe establecer una distancia mínima de 3 metros entre cada competidor.

2.1.8 Colocación de blancos – Se debe guardar cuidado con la ubicación física de los blancos de papel para impedir que la trayectoria de los disparos atraviesen varios blancos a la vez (Shoot Through = Disparo que traspasa).

2.1.8.1 La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en la misma posición anterior y, estos soportes, deberán estar fijados de forma segura o su ubicación deberá estar claramente marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad en el mismo lugar a lo largo de toda la competición. Además, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los soportes, antes del comienzo de la competición, para asegurar o garantizar que un blanco puntuable no pueda ser intercambiado por uno no-shoot una vez comenzado el campeonato.

2.1.8.2 Cuando se utilizan blancos de papel y metálicos, muy cercanos los unos de los otros, se debe guardar sumo cuidado en minimizar el riesgo o posibilidad de que los blancos de papel sean alcanzados por rebotes o esquirlas, procedentes de los blancos metálicos.

2.1.8.3 Cuando se usen Popper IPSC en un recorrido de tiro, se deberá guardar máximo cuidado en asegurarse de que el lugar sobre el que se encuentren anclados o emplazados, se encuentre preparado para permanecer en las mismas condiciones de funcionamiento durante toda la competición.

2.1.8.4 Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no son activados), no deben ser ubicados con un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.

2.1.9 Para-balas - Todos los para-balas (espaldones) estarán «fuera del alcance» de todas las personas y en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, concretamente, permitido por un Juez-Árbitro (consultar regla 10.6).

2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

Para la construcción de un recorrido de tiro, se podrán utilizar diferentes tipos de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proporcionar un desafío competitivo adicional, en los siguientes términos:

2.2.1 Líneas de Falta – Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas, sin embargo, está permitido el uso de líneas de falta de la siguiente manera:

2.2.1.1 Para evitar cargas inseguras y/o poco realistas contra los blancos, hacia adelante o retrocediendo de los mismos.

2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o coberturas;

2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o una parte de ella;

2.2.1.4 Las líneas de falta deben ser fijadas firmemente en su ubicación y deben elevarse, como mínimo, 2 «dos» centímetros sobre el nivel del suelo. Deberán estar construidas de madera u otro material rígido y ser de un color llamativo (preferentemente rojo), en cada recorrido de tiro de una competición. A menos que se utilicen de manera continua para definir los límites de una área general de tiro, las líneas de falta deberán tener una longitud mínima de 1.5 metros, pero se considera que se extienden hasta el infinito (consultar Regla 4.4.1).

2.2.1.5 Si un recorrido de tiro tiene un camino visiblemente delimitado por líneas de falta y/o una zona de tiro claramente delimitada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del camino y/o la zona de tiro, incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado después de tomar el atajo.

2.2.2 Obstáculos – Los recorridos de tiro, podrán incluir el uso de obstáculos mayores para ser superados o sorteados por los competidores. Los obstáculos usados, no deben exceder los 2 «dos» metros de altura. Los obstáculos de más de 1 «un» metro de altura, deben estar provistos de ayudas para asistir a los competidores y deberán construirse para garantizar la seguridad del competidor, de la manera siguiente:

2.2.2.1 Los obstáculos, deberán estar anclados y sujetados firmemente para proporcionar un apoyo adecuado mientras están siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá suprimir toda superficie áspera o afilada, para reducir la posibilidad de que se puedan producir daños o heridas en los competidores y/o Jueces-Árbitros de la competición.

2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo, deberá estar libre de peligros naturales.

2.2.2.3 Se debe permitir a los competidores probar tales obstáculos antes de realizar el ejercicio.

2.2.2.4 No se debe exigir a los competidores que enfunden sus armas antes de ascender a estos obstáculos.

2.2.3 Barreras – Deben construirse de la siguiente manera:

2.2.3.1 Deben ser lo suficientemente altas y macizas para cumplir el propósito previsto. A menos que sean suplementadas por una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1.8 metros de altura, se considera que se extienden hasta el infinito (consultar Regla 10.2.11).

2.2.3.2 Deberán incluir líneas de falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo, desde los bordes laterales.

2.2.4 Túneles – Un túnel en el que sea preciso que un competidor entre y lo atraviese, debe estar construido con materiales adecuados y de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán construir suficientes aberturas para permitir que los Jueces-Árbitros de la competición puedan controlar de forma segura las acciones de los competidores. Los bordes de la entrada del «túnel» deben encontrarse preparados para minimizar la posibilidad de lesiones en los competidores o a los Jueces-Árbitros de la competición. Los diseñadores de los recorridos deberán habilitar claramente los puntos de entrada y salida del «túnel», así como los parámetros para disparar a cualquier blanco desde dentro del túnel «por ejemplo: líneas de falta» (consultar Regla 10.5.4).

2.2.5 Túneles «Cooper» - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material suelto en el techo (por ejemplo, listones de madera), los cuales podrán caerse por acción involuntaria de los competidores (consultar regla 10.2.5). Estos túneles, pueden ser construidos con cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser lo suficientemente pesados para que puedan producir daño o lesión en el competidor si se derriban (consultar regla 10.5.4).

2.2.6 Decorados y Accesorios del Stage – Cuando estos elementos se encuentren destinados a soportar al competidor en movimiento o mientras dispara a los blancos, deben construirse con la prioridad de preservar la seguridad del competidor y del Juez-Árbitro. Deben estar construidos, de tal modo, que permita a los Jueces-Árbitros inspeccionar la acción del competidor en todo momento. Los

decorados, deben ser lo suficientemente fuertes y resistentes como para aguantar su uso por parte de todos los competidores.

2.2.7 Ventanas y Aberturas – Deben ser ubicadas a una altura alcanzable por la mayoría de los competidores. Para todos los demás, si fuere preciso, se encontrará disponible una plataforma robusta, para utilizarla sin mediar por ello penalización alguna.

2.3 Modificaciones en la Construcción de los Stages

2.3.1 Los Jueces-Árbitros de la competición podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento del ejercicio para cualquier recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios sean aprobados con anterioridad por el Range Master. Cualquier cambio físico o modificación en un recorrido de tiro publicado, deberá ser formalizado antes de que comience el ejercicio.

2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deberán ser notificados por el Juez-Árbitro a cargo del ejercicio, durante el briefing de la escuadra.

2.3.3 Si el Range Master aprueba cualquiera de esos cambios después de que la competición haya comenzado, deberá:

2.3.3.1 Permitir que el recorrido de tiro continúe con la modificación, afectando solamente a aquellos competidores que no han completado el ejercicio. Si las acciones de un competidor son la causa de dicha modificación, ese competidor debe ser requerido para repetir el ejercicio alterado, sujeto a la regla 2.3.4.1; o

2.3.3.2 Si es posible, se requerirá a todos los competidores para que repitan el recorrido de tiro modificado, retirando de la competición todas las puntuaciones anteriores.

2.3.3.3 Un competidor que rechace volver a realizar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra sección, cuando le sea ordenado por un Juez-Árbitro, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su puntuación anterior.

2.3.4 Si el Range Master (reunido con el Director de la Competición) determina que los cambios o procedimientos resultan una pérdida de igualdad competitiva y, que resulta imposible que todos los competidores realicen el ejercicio modificado en las mismas condiciones o, si el ejercicio se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todas las puntuaciones de los competidores deberán ser suprimidas de la competición.

2.3.4.1 Un competidor que incurra en una descalificación en un ejercicio el cual posteriormente es anulado, puede tener derecho a ser reincorporado a la competición, si el más alto nivel de apelación al que el competidor haya instado (es decir, el Range Master o el Comité de Competición, según sea el caso), considera

que la descalificación fue directamente atribuible a los motivos por los cuales el ejercicio fue anulado.

2.3.5 Durante las inclemencias meteorológicas, el Range Master puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con fundas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a reclamaciones por parte de los competidores (consultar regla 6.6.1). Dichas protecciones deberán ser aplicadas, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea revocada por el Range Master.

2.3.6 Si el Range Master (en consulta con el Director de la Competición) estima que las condiciones climáticas o meteorológicas u otras de diferente índole afectan, o es posible que afecten seriamente, la seguridad y/o el desarrollo de una competición, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directriz de «reanudar las actividades de tiro».

2.4 Áreas de Seguridad

2.4.1 La entidad organizadora es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de «áreas de seguridad» para la competición. Deberán estar ubicadas adecuadamente y, serán fácilmente identificables mediante el uso de carteles.

2.4.2 Las «áreas de seguridad» deben incluir una mesa con una dirección segura y los límites claramente indicados. Si se incluye un para-balas y/o paredes laterales, éstos deben estar construidos con materiales capaces de soportar y absorber un disparo. Las «áreas de seguridad» en las competiciones de arma larga, deben incluir suficientes estantes para armas, anexos al área de seguridad pero no dentro de ella, para almacenar con seguridad rifles y escopetas , con la boca de fuego dirigida hacia arriba.

2.4.3 A los competidores se les permitirá utilizar las áreas de seguridad, sin supervisión para las actividades mostradas a continuación, siempre y cuando, permanezcan dentro de los límites del área y con el arma apuntando en una dirección segura. Las infracciones pueden estar sujetas a la descalificación (consultar regla 10.5.1).

2.4.3.1 Extraer y colocar las armas de sus cajas o fundas de transporte, enfundar y desenfundar (holstering) armas descargadas.

2.4.3.2 Entrenar, montando el arma (amartillar), desenfundar, «tiro en seco» y enfundar armas descargadas.

2.4.3.3 Practicar la introducción y extracción de cargadores vacíos y/o realizar el ciclo de un arma.

2.4.3.4 Llevar a cabo inspecciones, desarmes, limpieza, mantenimiento y reparaciones de armas, así como de sus partes, componentes y otros accesorios.

2.4.4 Munición inerte y munición «real», suelta, empaquetada o contenida en cargadores o dispositivos de carga rápida (speed loaders) no pueden ser manipuladas en un «área de seguridad» bajo ningún concepto (consultar regla 10.5.12).

2.5 Galería de Pruebas de Tiro/Regulación de los Elementos de Puntería

2.5.1 Cuando esté disponible durante una competición, la galería de tiro de pruebas se debe utilizar siempre bajo la supervisión y el control de un Juez-Árbitro.

2.5.2 Los competidores podrán comprobar el funcionamiento de sus armas y municiones, cumpliendo todas las normas de seguridad existentes y cualquier límite de tiempo u otras restricciones impuestas por un Juez-Árbitro.

2.5.3 En las competiciones de Nivel III o superior, y en los campeonatos de arma larga, los competidores deben disponer de blancos de papel y metal aprobados por la IPSC (dentro de lo posible, marcadores electrónicos o que se restablezcan automáticamente), para ajustar las miras de sus armas de fuego, de acuerdo con la normativa mostrada en el Apéndice C3.

2. 6 Áreas de Exposición y Venta

2.6.1 Los vendedores (es decir, particulares, empresas u otras entidades, que muestran o venden artículos en una competición de IPSC) son los únicos responsables en lo relativo a la seguridad y al manejo seguro de los productos bajo su cuidado, y también de cerciorarse, de que se muestran en unas condiciones que no supongan peligro para ninguna persona. Las armas de fuego ensambladas y en funcionamiento deben estar descargadas y desactivadas antes de ser mostradas.

2.6.2 El Range Master (en reunión con el Director de la Competición) debe delimitar claramente las áreas de exposición y venta, así como establecer las directrices sobre «prácticas aceptables» para todos ellos, los cuales son los responsables de su aceptación en lo referente a su propia mercancía.

2.6.3 Los competidores podrán manipular las armas descargadas de los expositores, siempre y cuando, se encuentren totalmente dentro de las áreas delimitadas para ellos y, se guarde sumo cuidado en que la boca del arma no apunte directamente a ninguna persona mientras se están manipulando.

2.6.4 Los competidores no pueden desenfundar o enfundar sus armas dentro del área de exposición y venta (consultar regla 10.5.1). Los competidores que precisen servicios técnicos de un armero (Gunsmithing) para sus armas, deben colocarlas previamente en una funda de transporte o en una caja para armas en el «área de seguridad» designada, antes de entregársela al vendedor o armero en el área de vendedores y exposición.

2.7 Áreas de Higiene

2.7.1 Deberán existir suficientes zonas de higiene con elementos de aseo para las manos, próximas a los baños y cerca de la entrada a las áreas de alimentación o restauración.

CAPÍTULO 3 – INFORMACIÓN DE LOS RECORRIDOS

3.1 Normas generales

El competidor será siempre el único responsable de cumplir de forma segura los requerimientos de un recorrido de tiro, aunque esto sólo puede ser esperado razonablemente, después de recibir, verbal o físicamente, la información (briefing) escrita del ejercicio, el cual debe explicar adecuadamente los requerimientos a los competidores. La información de los recorridos de tiro puede dividirse, en un contexto amplio, en los siguientes tipos:

3.1.1 Recorridos de tiro publicados – Los competidores registrados y/o sus Directores Regionales deben ser provistos con la misma información de los recorridos de tiro, dentro del mismo período de tiempo, antes de la competición. La información podrá proporcionarse por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio web (consulte también Sección 2.3).

3.1.2 Recorridos de tiro no-publicados – Igual que la regla 3.1.1, excepto que los detalles del recorrido de tiro no son publicados de antemano. Las instrucciones del ejercicio se entregan en el briefing escrito.

3.2 Información escrita de los ejercicios

3.2.1 En cada ejercicio y antes de la competición, se debe publicar la información o briefing escrito, en consonancia con estas reglas y aprobada por el Range Master. Este briefing tendrá prioridad sobre cualquier información del recorrido de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competición y como mínimo contendrá la siguiente información:

.-Blancos (tipo y cantidad)

.-Número de disparos a puntuar

.-Condición del arma — salida del arma

.-Posición de inicio

.-Comienzo de tiempo: señal audible o visual

.-Procedimiento

3.2.2 El Juez-Árbitro a cargo de un stage deberá leer de forma literal el briefing escrito a cada escuadra. El Juez-Árbitro, debe demostrar visualmente la posición de inicio (ya sea mediante el uso de una imagen o físicamente) en todos los niveles de competición.

3.2.3 El Range Master puede modificar un briefing escrito en cualquier momento, por razones de claridad, consistencia o seguridad (consultar sección 2.3).

3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a todos los competidores, y respondidas las preguntas que puedan surgir, se les deberá permitir una inspección ordenada («Walkthrough») del recorrido de tiro. El tiempo de duración de la inspección deberá ser estipulada por el Juez-Árbitro y deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, deberán ser demostrados a todos los competidores con la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas locales, regionales y nacionales

3.3.1 Las competiciones de IPSC se rigen por las reglas aplicables a la disciplina. Las entidades organizadoras no pueden hacer cumplir las reglas locales, excepto para el cumplimiento con la legislación o preceptos legales de la jurisdicción aplicable. Cualquier regla adoptada voluntariamente que no cumpla con estas reglas, no deben ser aplicadas a las competiciones IPSC, sin el consentimiento expreso del Director Regional y del Consejo Ejecutivo de la IPSC.

CAPÍTULO 4 – EQUIPO DE CAMPO

4.1 Blancos – Principios Generales

4.1.1 Sólo se podrán utilizar los blancos aprobados por la asamblea de IPSC, y estos deben acatar todas las especificaciones dispuestas en los Apéndices B y C.

4.1.1.1 Si uno o más blancos de la competición no cumple exactamente con las especificaciones establecidas y los blancos de sustitución con las especificaciones correctas no se encuentran disponibles, el Range Master debe decidir si la diferenciación es aceptable, o no, para esa competición y, qué disposiciones de la sección 2.3 de estas reglas se aplicarán, si correspondiere. Sin embargo, la decisión del Range Master únicamente afectará a la competición en cuestión y no servirá como precedente para futuras competiciones realizadas en el mismo lugar, ni para uso posterior de los blancos en otra/distinta Competición.

4.1.1.2 Existen dos medidas de blancos de papel y Popper aprobados para ser usados en competiciones de IPSC (consultar apéndices B y C). Los mini blancos IPSC y los mini Popper son usados para simular blancos IPSC y Popper colocados a mayor distancia. Los siguientes tipos y medidas de blancos pueden estar incluidos juntos en la misma batería de blancos:

.-Blancos IPSC y Popper IPSC; o

.-Mini blancos IPSC y mini Popper IPSC; o

.-Blancos IPSC y Mini Popper IPSC; o

.-Mini blancos IPSC y Popper IPSC.

Los siguientes tipos y medidas de blancos no deben ser incluidos juntos en la misma batería de blancos:

.-Blancos IPSC y mini blancos IPSC; o

.-Popper IPSC y mini Popper IPSC.

4.1.2 Los blancos puntuables utilizados en todas las competiciones de IPSC deben ser de un solo color, como se especifica a continuación:

4.1.2.1 El área de puntuación de los blancos IPSC y de los mini blancos IPSC de papel debe ser de color marrón, exceptuando cuando el Range Master considere que la ausencia de contraste con el área de alrededor o el fondo requiera que se utilice otro color.

4.1.2.2 Todo el frente de los blancos metálicos puntuables debe ser pintado de un solo color, preferiblemente blanco.

4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados con una «X» de color intenso o ser de un solo color, diferenciado claramente al de los blancos puntuables durante toda la competición o torneo. Los no-shoots de papel o metálicos pueden ser de diferente color en una competición o torneo, siempre y cuando el color designado sea consistente para todos los no-shoots del mismo material (es decir: si los no-shoots de metal son amarillos, deben ser todos amarillos y, si los no-shoots de papel son blancos, deben ser todos blancos en una competición o torneo).

4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, pueden ocultarse parcial o mediante el uso de cubierta dura (Hard Cover), o cubierta blanda (Soft Cover) de la siguiente forma:

4.1.4.1 La cubierta colocada para ocultar todo o parte de un blanco será considerada «cubierta dura». Cuando sea posible, la cubierta dura no será simulada, si no fabricada utilizando materiales impenetrables (consultar regla 2.1.3). La cubierta dura no debe tener la forma completa de un blanco IPSC.

4.1.4.2 La cubierta colocada para simplemente ocultar los blancos se considera «cubierta blanda». Los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco oculto por una cubierta blanda, deben permanecer completamente intactas. Los blancos ocultos por una cubierta blanda deben ser visibles a través de la cubierta blanda o al menos, una parte de los blancos debe ser visible alrededor de la cubierta blanda.

4.1.5 Está prohibido declarar que un blanco único e intacto, representa dos o más blancos usando cinta adhesiva, pintura o cualquier otro medio para dividirlo, y/o añadir un mini blanco a un blanco de tamaño completo.

4.1.6 Solamente se pueden utilizar blancos IPSC y dispositivos operados mecánica o eléctricamente para activar blancos en movimiento.

4.2 Blancos de Arma Corta Aprobados por la IPSC –de Papel

4.2.1 Existen dos blancos de papel aprobados para ser utilizados en competiciones de pistola de IPSC (consultar Apéndice B).

4.2.2 Los blancos de papel deben tener líneas de puntuación y bordes no puntuables de 0.5 cm (Mini Blancos 0,3 cm) claramente delimitados en el frente del blanco. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no-puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 (diez) metros. Las zonas puntuables recompensan el factor de potencia en las competiciones IPSC.

4.2.2.1 La cara de los blancos no-shoot de papel debe incluir un borde no puntuable, suficientemente visible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas adecuadas, el Range Master deberá cerciorarse de que todos los no-shoot

afectados dispongan de un reborde no puntuable (0,5 cm y mini blancos 0,3 cm) dibujado o añadido a ellos.

4.2.3 Cuando el área puntuable de un blanco de papel ha de ser parcialmente escondida, los diseñadores de los recorridos deben simular la cubierta dura (Hard Cover) de una de las siguientes maneras:

4.2.3.1 Ocultando realmente una parte del blanco (consultar regla 4.1.4.1); o

4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos, para retirar la parte que se supone debe estar oculta por la cubierta dura. Dichos blancos deberán disponer de un borde no puntuable de 0.5 cm (mini blancos 0.3 cm), el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del área puntuable cortada (consultar regla 4.2.2); o

4.2.3.3 Pintando o grabando con un color de contraste visible, la parte del blanco que se supone oculta por la cubierta dura.

4.2.3.4 Cuando los blancos de papel son parcialmente escondidos, físicamente cortados, pintados y/o pegados, al menos una parte de todas las zonas de puntuación debe permanecer visible.

4.2.4 La cubierta dura (y los no-shoots superpuestos) no debe ocultar completamente la zona de puntuación «A» en un blanco de papel parcialmente oculto.

4.3 Blancos de Arma Corta aprobados por la IPSC – De Metal

4.3.1 Reglas Generales

4.3.1.1 Los Blancos metálicos y no-shoots, los cuales puedan accidentalmente girarse de lado o quedar de canto cuando sean impactados, están expresamente prohibidos. Utilizarlos, puede conllevar la perdida de la aprobación de la IPSC.

4.3.1.2 Los blancos metálicos y no-shoots que un Juez-Árbitro considere que han caído o girado, debido a ser impactados en el soporte que los sujeta, o por cualquier otra razón eventual (por ejemplo: la acción del viento; un rebote; un taco de escopeta, etc.), será considerado como fallo de campo (consultar regla 4.6.1).

4.3.1.3 Los blancos metálicos y no-shoots no disponen de reborde que no puntúe.

4.3.1.4 Los blancos metálicos deben ser disparados y caer o abatirse para ser puntuados.

4.3.2 Popper IPSC

4.3.2.1 Los Popper IPSC y mini Popper IPSC son blancos metálicos aprobados y designados para reconocer el factor de potencia y deben calibrarse como se especifica en el apéndice C1.

4.3.3 Platos IPSC

4.3.3.1 Se pueden utilizar platos metálicos de varias medidas (consultar apéndice C3).

4.3.3.2 Los platos metálicos no reconocen la potencia y no se encuentran sujetos a reclamaciones ni peticiones de calibración.

4.3.3.3 Los platos metálicos no deben ser usados exclusivamente en un recorrido de tiro. Al menos un blanco de puntuación de papel o un Popper de puntuación (además de cualquier non-shoot de papel o metálico), deberá ser incluido en cada recorrido de tiro.

4.3.4 No-shoots

4.3.4.1 Los Popper y platos metálicos no-shoot, pueden ser diseñados para caer o ser abatidos cuando sean impactados o pueden ser diseñados para permanecer en posición vertical. En cualquier caso, si fueren impactados, deben ser repintados durante el proceso de puntuación, de lo contrario, los siguientes competidores no podrían ser penalizados por impactos visibles en su superficie.

4.3.4.2 Se pueden utilizar no-shoot metálicos con la medida y forma general de los blancos de papel autorizados.

4.4 Blancos frangibles y sintéticos.

4.4.1 Blancos Frangibles, tales como platos de arcilla o tejas, no se encuentran autorizados para ser usados como blancos en competiciones de arma corta IPSC.

4.4.2 Los blancos sintéticos (por ejemplo, blancos de «auto-sellado», etc.), usados en ocasiones en galerías de tiro cerradas, no deben ser usados en competiciones de nivel III o superiores. Sin embargo, sujeto a previa aprobación por escrito del Director Regional, los blancos sintéticos pueden ser usados en competiciones nivel I y II celebrados dentro de su región.

4.5 Reorganización del Equipo o de la superficie del Campo

4.5.1 El competidor, en ningún momento, puede interferir con la superficie del campo, las construcciones, decorados u otro equipo de campo (incluyendo blancos, soportes de los mismos y activadores de blancos). Las infracciones pueden incurrir en un error de procedimiento por cada vez, a discreción del Juez-Árbitro.

4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Jueces-Árbitros de la competición, a fin de asegurar la continuidad, que tomen acciones correctivas sobre la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otro asunto. El Range Master será quien tendrá autoridad final en lo concerniente a dichas solicitudes.

4.6 Fallo del equipo de campo y otros asuntos

4.6.1 El equipo de campo debe presentar una competición de manera justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no se encuentra limitado a: el desplazamiento de blancos de papel; activación prematura de blancos metálicos o en movimiento; el mal funcionamiento de equipos activados mecánica o eléctricamente; y el fallo de decorados tales como aberturas, puertas y barreras.

4.6.1.1 Está prohibido que se declare y/o use como «equipo de campo» cualquier arma de fuego.

4.6.2 Un competidor que no pueda completar un ejercicio debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco metálico o móvil no ha sido restablecido antes de su intento en el recorrido de tiro, se le debe requerir que vuelva a dispararlo, después de que se hayan tomado las medidas correspondientes.

4.6.2.1 Los blancos de papel que pudieran haber quedado sin parchear, no se consideran fallo del equipo de campo (consultar regla 9.1.4).

4.6.2.2 Si el Range Master considera que uno o más blancos en un recorrido de tiro son defectuosos y/o han sido presentados de manera significativamente diferente a la presentación anterior, puede ofrecer repetir el ejercicio al competidor afectado.

4.6.3 El mal funcionamiento continuado del equipo en un recorrido de tiro, puede originar la retirada de ese ejercicio de los resultados de la competición (consular regla 2.3.4).

CAPÍTULO 5 – EQUIPO DEL COMPETIDOR

5.1 Armas

5.1.1 Las armas están reguladas por divisiones (consulte Apéndice D), sin embargo, los ejercicios de recorridos de tiro deberán permanecer iguales para todas las divisiones.

5.1.2 El calibre mínimo del cartucho para armas cortas usadas en competiciones de IPSC es de 9X19 mm. El diámetro mínimo del proyectil es de 9 mm. (.354 pulgadas).

5.1.3 Elementos de Puntería

Los tipos de Elementos de Puntería identificados por IPSC son:

5.1.3.1 «Miras abiertas» son dispositivos de puntería instalados en un arma que no utilizan circuitos electrónicos y/o lentes. Las fibras ópticas utilizadas en alzas y puntos de mira no están consideradas como lentes.

5.1.3.2 Las «miras ópticas/electrónicas» son dispositivos de puntería (incluidas las linternas) adaptados a un arma los cuales utilizan circuitos electrónicos y/o lentes.

5.1.3.3 El Range Master es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competición de IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las divisiones en el apéndice D.

5.1.4 A menos de que sea requerido por una división (consultar apéndice D), no hay restricción en el peso del disparador (cola del disparador) de un arma, sin embargo, el mecanismo de disparo debe funcionar siempre de manera segura.

5.1.5 Los disparadores (cola del disparador) con suplementos o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda más allá del arco guardamonte, se encuentran expresamente prohibidos.

5.1.6 Las armas de fuego deberán ser útiles y seguras. Los Jueces-Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma o equipo relacionado de un competidor para comprobar que se encuentren funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Juez-Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master (consultar regla 5.7.5).

5.1.7 Los competidores deben usar la misma arma y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma primaria de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor debe, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener la autorización del Range Master, quien puede consentir tal sustitución siempre y cuando se evidencie que:

5.1.7.1 El arma de sustitución cumple con los requerimientos de la división declarada; y

5.1.7.2 Al utilizar el arma de sustitución, el competidor no obtenga una ventaja competitiva; y

5.1.7.3 La munición del competidor, al comprobarse en el arma de sustitución, alcance el factor mínimo de potencia requerido.

5.1.8 Un competidor que sustituya o altere significativamente un arma y/o las miras durante una competición, sin la aprobación previa del Range Master, se encontrará sujeto a las disposiciones acordadas en la Regla 10.6.1.

5.1.9 Un competidor nunca podrá utilizar o portar sobre su persona más de un arma durante un recorrido de tiro (consultar Regla 10.5.7).

5.1.10 Se encuentran prohibidas las armas cortas con culata y/o empuñadura delantera de cualquier clase (consultar Regla 10.5.15).

5.1.11 Se encuentran expresamente prohibidas las armas cortas que ofrezcan la opción de disparar a «ráfaga» y/o fuego automático (es decir, cuando presionando la cola del disparador se produce más de un disparo consecutivo), (consultar Regla 10.5.16)

5.1.12 Se encuentran prohibidas las armas con más de un cañón.

5.2 Funda y Demás equipo del Competidor

5.2.1 Transporte y almacenamiento- Las armas cortas deben ser transportadas descargadas (vacías), en un estuche o bolsa de diseño adecuado para el transporte seguro de las armas, o en una funda acoplada de forma segura al cinturón del competidor. Las infracciones se encuentran sujetas a la Regla 10.5.13.

5.2.1.1 Los competidores que accedan a una competición de IPSC en posesión de un arma cargada deben informar inmediatamente de tal circunstancia al Range Master, quien supervisará la descarga de la misma. Los competidores que vulneren este precepto pueden estar sujetos a la Regla 10.5.13 y 10.5.14.

5.2.1.2 Las armas transportadas en una funda deberán llevarse sin el cargador puesto y, el martillo percutor deberá encontrarse abatido. Cualquier infracción a este precepto será causa de una advertencia para la primera ocasión, pero estará sujeta a la Regla 10.6.1 para las sucesivas ocurrencias, dentro de la misma competición.

5.2.2 Manipulación - Excepto cuando el competidor se encuentre dentro de los límites de un área de seguridad o bajo la supervisión de un Juez-Árbitro, no debe manipular sus armas de fuego. La palabra «manipular» incluye enfundar o desenfundar un arma, aunque se encuentre oculta por una cubierta o protector,

y/o añadirla o quitarla de una persona de la competición, mientras que estén en su totalidad o parcialmente enfundadas. Las infracciones a este precepto se encuentran estipuladas en la regla 10.5.1.

5.2.3 Exceptuando que se detalle otra cosa en el briefing escrito de un ejercicio, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo relacionado debe ser portado a la altura de la cintura. El cinturón o el cinturón interno, o ambos, deberán encontrarse permanentemente fijados a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 (tres) trabillas del cinturón unidas a pantalones, cortos o largos.

5.2.3.1 Las competidoras femeninas de todas las divisiones están obligadas a las mismas condiciones mencionadas en el artículo anterior, excepto que el cinturón que transporte la funda y todo el equipo respectivo, puede llevarse a la altura de la cadera. Si se lleva otro cinturón a la altura de la cintura, la funda y todo el equipo relacionado debe ser colocado en el cinturón inferior.

5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y los Speed Loaders, deberán ser portados en dispositivos específicamente diseñados para estos fines. Se autoriza el transporte de cargadores adicionales y Speed Loaders en los bolsillos traseros de pantalones, cortos o largos.

5.2.4.1 Cuando durante la condición de «preparado» del competidor, se requiera que todos los cargadores o speed loaders sean puestos sobre una mesa o análogo, el competidor puede recuperar y transportar estos objetos después de la señal de inicio en cualquier parte de su persona. Esto, no será tratado como una infracción a las normas de colocación y ubicación del equipo.

5.2.4.2 A no ser que se especifique en el briefing escrito del ejercicio o que sea requerido por un Juez-Árbitro, la posición de la funda y el equipo relacionado no debe ser desplazado o cambiado de posición de un ejercicio a otro.

5.2.5 En los casos en que una división especifique una distancia máxima, a la cual se deba encontrar el arma y el equipo de un competidor de su cuerpo, cualquier Juez-Árbitro podrá inspeccionar su cumplimiento, midiendo la distancia más cercana entre el torso del competidor y el centro de mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga.

****Nota Aclaratoria****: En referencia al contenido del artículo anterior (cuya traducción consta literalmente) debemos reseñar que, una vez consultados los órganos directivos de la IPSC e IROA, estos manifiestan que la medición a que se refiere el punto anterior, se centra en la distancia existente entre el cinturón y la parte interior de la empuñadura del arma.

5.2.5.1 La comprobación se deberá tomar con el competidor parado y con posición relajada (consultar apéndice E2).

5.2.5.2 Cualquier competidor que no supere los controles estipulados en el artículo anterior, antes de la señal de inicio, será requerido para que ajuste su funda o equipo relacionado, con el fin de ceñirse a las exigencias de la división

declarada. El Range Master puede permitir variaciones sobre estos requerimientos, debido a consideraciones anatómicas. Es posible que algunos competidores no puedan ajustarse completamente a estos requisitos.

5.2.6 Las competiciones IPSC de armas cortas, no exigirán el uso de un tipo o marca en concreto de funda o equipo relacionado. Sin embargo, el Range Master, podrá declarar que la funda de un competidor no es segura y ordenar que sea modificada a su satisfacción. En caso contrario, la funda deberá ser retirada de la competición. Si la funda y/o el equipo relacionado poseen un sistema de cierre, deberá estar aplicado o cerrado antes de que se emita la orden de «atención» «Stand by» (consultar Regla 8.3.3).

5.2.7 No se permite que los competidores comiencen un recorrido de tiro usando más de una funda o:

5.2.7.1 Una funda tipo «sobaquera» o de «colgante» (visible o no), exceptuando como se estipula en la Regla 5.2.8.

5.2.7.2 Una funda con el talón de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón (consultar apéndice E3b), exceptuando como se estipula en la Regla 5.2.8.

5.2.7.3 Una funda que permita que la boca de fuego del arma enfundada apunte más allá de 1 «un» metro de distancia de los pies del competidor, cuando éste se encuentra estático con postura relajada.

5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al disparador del arma enfundada, o una funda que requiera el uso del dedo del disparador para desbloquearla o liberarla cuando se desenfunde.

5.2.8 Los competidores, declarados por el Director de la Competición como agentes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad o Fuerzas Armadas, podrán ser autorizados para usar su funda y su equipo de servicio. Sin embargo, el Range Master será la máxima autoridad con respecto a la seguridad y adecuación del uso de tales equipos en competiciones de IPSC.

5.2.9 Los competidores que, a criterio del Range Master, se encuentren permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación con el tipo y/o ubicación de sus fundas y equipo relacionado, aunque el Range Master será la máxima autoridad con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en competiciones de IPSC.

5.2.10 En algunas divisiones (consultar apéndice D), ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni la funda, ni ningún equipo relacionado, pueden extenderse por delante de la línea incluida en el apéndice E2 a la señal de inicio. Cualquiera de estos elementos que un Juez-Árbitro considere que no cumplen los requisitos, deberá ser ajustado rápidamente y con seguridad. De lo contrario, se aplicará la regla 6.2.5.1.

5.3 Vestimenta Apropiada

5.3.1 Se desaconseja el uso de ropa tipo camuflaje u otros similares de vestimenta militar o policial a los competidores que no sean miembros de las FFCCSS o Fuerzas Armadas. El Director de la Competición será la autoridad final con respecto a las prendas que no deben ser usadas por los competidores.

5.4 Protección Visual y Auditiva

5.4.1 Se debe advertir a todas las personas, que un correcto uso de las protecciones auditivas y visuales se lleva a cabo por su propio interés y resulta de suma importancia para la prevención de lesiones en la vista y el oído. Se recomienda especialmente que, la protección visual y auditiva sea usada por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.

5.4.2 Las entidades organizadoras pueden requerir del uso de tales protecciones a todas las personas, como condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. De ser así, los Jueces-Árbitros deberán realizar los esfuerzos necesarios tendentes a asegurar que todas las personas hagan uso de la protección adecuada.

5.4.3 Si un Juez-Árbitro advierte que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, debe, a la mayor brevedad, detener al competidor, el cual será requerido para que vuelva a realizar el recorrido de tiro después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.

5.4.4 Un competidor que sin darse cuenta pierde su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o ha comenzado el mismo sin ellas, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Juez-Árbitro, en cuyo caso se aplicarán las previsiones expuestas en la regla anterior.

5.4.5 Cualquier intento por ganar una ventaja competitiva, quitándose deliberadamente la protección visual y/o auditiva durante un recorrido de tiro, será considerado una conducta «antideportiva» (consultar regla 10.6.2).

5.4.6 Si un Juez-Árbitro considera que un competidor, que se encuentra en disposición de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inapropiada, podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Range Master será la autoridad final sobre estos asuntos.

5.5 Munición y Equipo Relacionado

5.5.1 Los participantes de una competición de IPSC son los únicos responsables de la seguridad de todas las municiones que hayan llevado a la prueba. Ni la IPSC, ni ninguno de sus Jueces-Árbitros, ni tampoco ninguna organización afiliada a la IPSC, ni los Jueces-Árbitros de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptarán ninguna responsabilidad a este respecto, ni igualmente con respecto a cualquier pérdida,

daño, accidente, heridas o muerte sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso licito o ilícito de tales municiones.

5.5.2 Todas las municiones del competidor y sus respectivos cargadores y Speed Loaders, deben cumplir con las previsiones de la división correspondiente (consultar apéndice D).

5.5.3 Los cargadores de reserva, dispositivos de carga rápida o municiones que se hayan caído o hayan sido desechadas por el competidor después de la señal de inicio, podrán ser recuperados. Sin embargo, dicha recuperación se encontrará siempre sujeta al cumplimiento de todas las reglas de seguridad.

5.5.4 En las competiciones de IPSC, se encuentra prohibido el uso de municiones metálicas perforantes, incendiarias y/o trazadoras (consultar regla 10.5.16).

5.5.5 La munición que descargue más de un proyectil o cualquier tipo de proyectil formado por varias puntas que puedan ser puntuables, y proyectadas desde un sólo cartucho, se encuentran prohibidas (consultar Regla 10.5.16).

5.5.6 Cualquier munición considerada insegura por un Juez-Árbitro debe ser inmediatamente retirada de la competición (consultar Regla 10.5.16).

5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia

5.6.1 Los factores de potencia para cada división aparecen descritos en el apéndice D. Se deben usar uno o más cronógrafos oficiales de la competición para ayudar en la determinación del factor de potencia de la munición de cada competidor. En ausencia de cronógrafos, el factor de potencia declarado por el competidor no podrá ser cuestionado.

5.6.1.1 El factor de potencia que permite incluir las puntuaciones de un competidor en los resultados de la competición y clasificar, se denomina «Menor». El valor mínimo para el factor «Menor» y, otros requerimientos específicos aplicables a cada división, se encuentran estipulados en el apéndice D.

5.6.1.2 Algunas divisiones ofrecen un valor de potencia de factor más alto, denominado «Mayor», el cual permite que los competidores obtengan más puntos por impactos periféricos en las zonas de puntuación de los blancos de papel. El valor mínimo del factor de potencia «Mayor», está determinado y disponible junto a otros requerimientos específicos aplicables para cada división, en el apéndice D.

5.6.1.3 Los valores asignados a los impactos puntuables «Mayor» y «Menor» se disponen en los apéndices B y C. El método empleado para determinar el factor de potencia, se explica en la siguiente sección.

5.6.2 El cronógrafo debe ser ajustado correctamente de acuerdo con las especificaciones y recomendaciones del fabricante y verificado en cada jornada, por los Jueces-Árbitros de la competición de la siguiente forma:

5.6.2.1 Al comienzo del primer día de competición, un Juez-Árbitro efectuará 3 «tres» disparos a través del cronógrafo, utilizando el arma de calibración de la Competición y la munición Oficial de la Competición, registrándose el promedio de la velocidad de esos tres disparos.

5.6.2.2 En los siguientes días de competición, el proceso se repetirá utilizando la misma arma y la misma munición (la mejor opción, o más idónea, es que esta sea del mismo lote de fabricación).

5.6.2.3 Se considera que el cronógrafo está dentro de la tolerancia si la velocidad obtenida cada día está dentro de +/-5 % de la velocidad del promedio reconocido en la regla 5.6.2.1

5.6.2.4 Si la variación diaria excede las tolerancias permitidas dispuestas anteriormente, el Range Master tomará las medidas que considere necesarias para rectificar la situación. En el Apéndice C4, aparece un formulario adecuado para registrar las lecturas diarias.

5.6.2.5 La báscula/s de peso de proyectiles Oficial de la competición deberán ser calibradas inicialmente en consonancia con las recomendaciones del fabricante, cuando la primera escuadra de competidores llegue para las pruebas cada día y, de nuevo, antes de la siguiente escuadra (consultar Regla 5.6.3).

5.6.3 Procedimiento de prueba de la munición del competidor.

5.6.3.1 La munición debe ser verificada usando el arma del competidor. Además, antes y/o durante la verificación, el arma del competidor y sus componentes, no deben ser alterados o modificados de ninguna manera a como se han venido usando (o será usada) en la competición. Las infracciones se encuentran especificadas en la sección 10.6.

5.6.3.2 Se requerirá a cada competidor en el momento y lugar determinado por los Jueces-Árbitros de la competición, una muestra inicial de 8 (ocho) cartuchos, para realizar la prueba de cronógrafo, quienes en cualquier momento de la competición pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de cualquier competidor.

5.6.3.3 De la muestra de 8 (ocho) cartuchos obtenida por los Jueces-Árbitros de la competición, un cartucho será desmontado y se pesará el proyectil para determinar el peso real del mismo, y tres cartuchos serán disparados por el cronógrafo. Si un competidor tiene en su posesión cartuchos con proyectiles de diferentes pesos, pueden ser requeridos 8 muestras de cada uno de los pesos para su verificación. El factor más bajo de los obtenidos en la prueba será aplicado a toda su puntuación. Todos los dígitos visibles en las pantallas de las básculas y los cronógrafos deben ser usados literalmente (sin redondeo), para la aplicación de la regla 5.6.3.5. En ausencia de un martillo de inercia o extractor de proyectiles y báscula, será usado el peso del proyectil declarado por el competidor.

5.6.3.4 Si el peso de los proyectiles se ha tomado antes de la llegada del competidor, los proyectiles pesados deben ser guardados en la estación del cronógrafo con el resto de los cartuchos del competidor, hasta que el competidor o su delegado hayan asistido al cronógrafo y fuese completada la prueba. Si un competidor discute el peso de los proyectiles, pesados antes de su llegada, tiene derecho a solicitar que se calibre la balanza y se repita la prueba del peso de los proyectiles en su presencia.

5.6.3.5 El factor de potencia se calcula utilizando el peso del proyectil y la velocidad media de los tres cartuchos disparados, de acuerdo con la siguiente fórmula:

.-Factor de Potencia = Peso del proyectil (en grains), multiplicado por la velocidad (en pies por segundo), dividido entre mil (1000).

El resultado final ignorará todos los decimales (por ejemplo, a los efectos de la IPSC, un resultado de 124,999 no es 125).

5.6.3.6 Si el factor de potencia obtenido incumple el valor mínimo del factor de potencia declarado, se dispararán otros tres cartuchos a través del cronógrafo. El factor de potencia será re-calculado usando el peso del proyectil y la velocidad media de los tres cartuchos más rápidos de los 6 disparados.

5.6.3.7 Si el factor de potencia aún resulta insuficiente, el competidor podrá elegir que su último cartucho:

(a)–Sea pesado y, si es más pesado que el proyectil del primer cartucho, el cálculo del factor de potencia de la regla 5.6.3.6 será re-calculado usando el peso del proyectil más pesado; o

(b)–Sea disparado por el cronógrafo y el factor de potencia se re-calcule utilizando el peso del primer proyectil, y el promedio de velocidades de los tres proyectiles con velocidad más alta de los siete cartuchos disparados.

5.6.3.8 Si el factor de potencia resultante no cumple con el valor mínimo del factor de potencia «Mayor» de la división declarada, las puntuaciones del competidor serán re-calculadas como «Menor», si éste resulta finalmente conseguido.

5.6.3.9 Si el factor de potencia resultante no cumple con el valor mínimo del factor de potencia de la división declarada, el competidor puede continuar disparando la competición, pero sus puntuaciones no serán tenidas en cuenta, ni contarán para reconocimiento en la competición, ni los premios.

5.6.3.10 Si la munición de un competidor se volviera a comprobar, o si cualquier munición de sustitución fuese usada y son registrados diferentes factores de potencia cuando son comprobadas de acuerdo con estas reglas, el factor de potencia más bajo debe ser aplicado a las puntuaciones de todos los recorridos de tiro, incluidos aquellos que ya hayan sido completados por el competidor.

5.6.3.11 Las puntuaciones de un competidor que por cualquier razón no haya presentado su arma para verificación en el momento y lugar designado, y/o, quien se niegue a facilitar los cartuchos de muestra para ser verificados, cuando se le hayan requerido por un Juez-Árbitro de la competición, serán retiradas de los resultados de la competición.

5.6.3.12 Si el Range Master considera que el cronógrafo del competición ha quedado inservible o con un funcionamiento defectuoso y, resulta imposible continuar con la verificación de la munición de los competidores, los factores de potencia de los participantes que hayan sido verificados, permanecerán, y los factores de potencia «Mayor» o «Menor» declarados por los demás competidores (que no hayan sido verificados), serán aceptados sin cuestionamiento alguno, sujetos a cualquier requerimiento aplicable a las divisiones (consultar apéndice D).

5.7 Fallos de funcionamiento – Equipo del competidor

5.7.1 Si el arma de un competidor produce fallos después de la señal de inicio, el competidor podrá, de forma segura, intentar solucionar el problema y continuar con el recorrido de tiro. Durante tal acción, el competidor debe mantener siempre la boca de fuego del arma orientada en dirección segura hacia el fondo de la galería. El competidor no podrá usar baquetas o ninguna otra herramienta para solucionar el mal funcionamiento. Cualquier quebrantamiento implicará un cero para el ejercicio.

5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde a la orden de «cargue y prepárese» (Load And Make Ready) o «prepárese» (Make Ready), pero antes de la emisión de la «señal de inicio» (Start Signal), tendrá derecho a retirarse bajo la autoridad y supervisión del Juez-Árbitro, para reparar su arma, sin penalización, ateniéndose a lo dispuesto en las reglas 5.7.4 y 8.3.1.1 y, todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya cumplido previsto por la regla 5.1.7, si correspondiere), el competidor podrá volver para intentar el recorrido de tiro, siempre adaptándose a la planificación determinada por el Juez-Árbitro o el Range Master.

5.7.2 Mientras se intenta solucionar un mal funcionamiento, que requiera que el competidor mueva claramente el arma, dejando de apuntar sobre un blanco, los dedos del competidor deben encontrarse claramente visibles fuera del guardamonte (consultar Regla 10.5.9).

5.7.3 En caso de que un defectuoso funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los dos minutos, o si el competidor se detiene por cualquier otra razón, deberá apuntar el arma de forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Juez-Árbitro, quién dará por concluido el recorrido de tiro de manera normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los fallos (miss, error de procedimiento, etc.) y demás penalizaciones aplicables.

5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se permitirá a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (consultar Regla 10.5.14).

5.7.5 Cuando el arma ha fallado mecánicamente como se detalla anteriormente, al competidor no se le puede permitir repetir el recorrido de tiro. Esto incluye los casos en que el arma se declara inservible o insegura durante el recorrido de tiro (consultar Regla 5.1.6).

5.7.6 En el caso de que un Juez-Árbitro ofrezca indicaciones a un competidor para que se detenga (stop) debido a la sospecha de que este posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo una carga «squib», o cartucho sin pólvora), el Juez-Árbitro seguirá los pasos que estime convenientes para reintegrar, tanto al competidor como la galería, a unas condiciones seguras. Posteriormente, dicho Juez-Árbitro, inspeccionará el arma o municiones y procederá como a continuación se dispone:

5.7.6.1 Si el Juez-Árbitro encontrara indicios que confirmen la existencia del problema sospechado el competidor no tendrá derecho a repetir el ejercicio, pero se le ordenará que solucione el problema. En la hoja de puntuación del competidor se registrará el tiempo transcurrido hasta el último disparo efectuado y el recorrido de tiro será puntuado «tal y como se disparó», incluyendo todas las penalizaciones que le sean aplicables (consultar Regla 9.5.6).

5.7.6.2 Si el Juez-Árbitro descubre que el problema de seguridad sospechado no ha existido, se requerirá al competidor para que repita el ejercicio.

5.7.6.3 Un competidor que se detenga por sí mismo, debido a la sospecha o a la certeza de una carga fallida (squib) no está autorizado para repetir el ejercicio.

5.8 Munición oficial de la competición

5.8.1 Cuando la organización de una competición pone a la venta y a disposición de los competidores, municiones oficiales de la misma, el Director de la Competición lo debe anunciar por adelantado, en la información oficial de la competición (y/o en el sitio web oficial de la competición), y por medio de un anuncio certificado por él y colocado en un lugar visible en el punto de venta, identificando claramente: el fabricante, la marca, calibres específicos , y la descripción de las cargas, las cuales se considerarán, según sea el caso con un factor de potencia «Mayor» o «Menor», por división. Los cartuchos indicados, generalmente, se encontrarán exentos de realizar las pruebas de cronógrafo estipuladas en la regla 5.6.3, encontrándose subordinado a las siguientes condiciones:

5.8.1.1 El competidor debe obtener y guardar durante toda la competición, un recibo oficial de los organizadores de la competición (o del vendedor autorizado por ellos), el cual demuestre: la cantidad y descripción de la munición comprada en la competición. Este recibo, debe ser mostrado a requerimiento de cualquier Juez-Árbitro; de lo contrario, lo previsto en la regla 5.8.1, no será aplicable. La munición que no se haya adquirido a los organizadores de la competición (o los

vendedores designados por ellos), no se beneficiará de lo estipulado en la Regla 5.8.1, independientemente de si la munición parezca o no, ser idéntica a la munición oficial de la competición.

5.8.1.2 La munición oficial de la competición adquirida por un competidor, es considerada a todos los efectos equipo del competidor (consultar sección 5.7), por lo tanto, los fallos de funcionamiento no serán admitidos para un realizar re-shoot y/o una apelación de arbitraje.

5.8.1.3 La munición oficial de la competición no debe encontrarse restringida para la venta y/o uso, únicamente para competidores que representen al país organizador y/o al vendedor.

5.8.1.4 La munición oficial de la competición debe ser aprobada por el Director Regional del país en el cual se está llevando a cabo la competición (y por el Presidente de la IPSC respecto a competiciones de nivel IV o superiores).

5.8.1.5 Los Jueces-Árbitros de la competición se reservan el derecho de llevar a cabo pruebas de cronógrafo u otras, con cualquier munición y en cualquier momento, y no será necesario que se ofrezca ninguna razón para ello.

5.8.2 Cuando sea posible, la organización de la competición (o los vendedores designados por esta) deberán poner a disposición una galería de pruebas, supervisada por un Juez-Árbitro, en la cual los competidores podrán realizar pruebas de funcionamiento de una pequeña cantidad de la munición oficial de la competición del mismo lote, con sus armas de fuego antes de la compra.

CAPÍTULO 6 – ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones se emplearán para aclarar los siguientes conceptos:

6.1.1 Recorrido de Tiro (también «recorrido» y «COF» Course of fire) – Un desafío de tiro de IPSC cronometrado y puntuado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de recorridos de la IPSC, conteniendo blancos y retos que cada competidor debe gestionar de una manera segura.

6.1.2 Stage – Una parte de una competición de IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo relacionadas, comodidades, abrigo y señalización. Un ejercicio debe utilizar un solo tipo de arma de fuego (por ejemplo: arma corta, rifle o escopeta) exclusivamente.

6.1.3 Competición – Consiste de un mínimo de 3 «tres» recorridos, donde en todos los ejercicios se usa el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio se acumularán para declarar al ganador de la competición.

6.1.4 Torneo – Una competición especial, donde recorridos individuales son asignados a un tipo particular de arma (por ejemplo: arma corta ejercicios 1-4, Rifle ejercicios 5-8, Escopeta ejercicios 9-12). La suma total de los recorridos individuales serán acumulados para declarar al ganador del Torneo.

6.1.5 Gran Torneo – Consiste en dos o más competiciones de armas específicas (por ejemplo, una competición de arma corta y una competición de escopeta, o una competición de arma corta, una competición de rifle y una competición de escopeta). Los resultados obtenidos por un competidor en cada competición individual, se usarán para declarar el ganador general de un torneo, de acuerdo con las Reglas de los Grandes Torneos IPSC.

6.1.6 Liga – Consiste en dos o más competiciones de IPSC con un sólo tipo de arma, y llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. Las sumas totales de los resultados de las competiciones obtenidos por cada competidor, en las competiciones especificadas por el organizador de la liga, se acumularán para determinar el ganador de la liga.

6.1.7 Soberanía de la Competición - Una Región afiliada a IPSC no podrá sancionar, por activa o por pasiva, una competición de ningún tipo o formato dentro de los límites geográficos de otra Región sin la aprobación por escrito del Director Regional de la Región en la cual se efectuará dicha competición. Si una Región contraviene esta regla, se atendrá a lo estipulado en la Sección 5.9 de la Constitución de IPSC.

6.2 Divisiones de las Competiciones

6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas de fuego y equipos (consultar Apéndice D). Cada competición debe reconocer por lo menos una División. Cuando en una competición hay disponibles varias Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada por separado y de modo independiente y los resultados deben reconocer un ganador en cada División.

6.2.2 En Competiciones sancionadas por la IPSC, deben competir en cada División el número mínimo de competidores estipulados en el Apéndice A2 para que sea reconocida. Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Competición puede permitir que esa División permanezca, pero sin el reconocimiento oficial de IPSC.

6.2.3 Antes del comienzo de una competición, cada competidor debe declarar una División para ser puntuado, y los jueces-árbitros de la competición deberán verificar que el equipo del competidor se adecúa con la División declarada, antes de que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Esto permanece como asistencia para ayudar a los competidores a verificar que sus equipos se adaptan a los requisitos requeridos y que cumplen con la división declarada. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las disposiciones previstas en la Regla 6.2.5.1.

6.2.3.1 Si un competidor se encuentra en desacuerdo con una decisión sobre el cumplimiento del equipo, le corresponderá a él mismo proporcionar las pruebas aceptables al Juez-Árbitro en apoyo de su reclamación. En ausencia o rechazo de tales pruebas, permanecerá la decisión primaria, sujeta únicamente a la apelación al Range Master, cuya decisión será definitiva.

6.2.3.2 El arma del competidor y todo el equipo relacionado, al cual tiene acceso durante un recorrido de tiro, se encuentra a disposición de los Jueces-Árbitros para una prueba de comprobación ante cualquier requerimiento.

6.2.4 Un competidor podrá participar durante una competición en más de una División. Pero estará sujeto a la aprobación previa por parte del Director de la Competición. Sin embargo, el competidor sólo podrá obtener puntuación en una División, y ésta, deberá ser en la que dispare todos los ejercicios primero. Cualquier subsiguiente intento de otra División no contará para reconocimiento en la competición y los premios.

6.2.5 Cuando una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor no declare una División específica antes del comienzo de la competición, el competidor será incluido en la División que en opinión del Range Master el equipo del competidor se identifique mejor. Si, a criterio del Range Master, no existe disponible una División adecuada, el competidor participará en la competición sin puntuar.

6.2.5.1 Un competidor que no cumpla con la distancia máxima requerida del arma y todo el equipo relacionado a su torso (consultar Apéndice D1-5) o el limite

principal para el arma y el equipo relacionado (consultar Apéndice E2) requeridos por la división declarada, después de la Señal de Inicio; la primera vez incurrirá en una advertencia. Si se produce en sucesivas ocasiones durante la misma competición, derivará en el cambio del competidor, si está disponible, a la División de Open. De lo contrario, las puntuaciones obtenidas por el competidor no serán tenidas en cuenta para los resultados de la competición. Los Competidores ya registrados en la División de Open, que no cumplan con los requerimientos anteriores después de la Señal de Inicio, incurrirán en una advertencia para la primera infracción. Sin embargo, sus puntuaciones no serán introducidas, si continúan cometiendo la misma falta durante la misma competición. Un competidor que no cumple con los requisitos del equipo u otros requerimientos, con la excepción de los enumerados anteriormente, sobre una División declarada después de la Señal de Inicio, será ubicado en la División Open, si se encuentra disponible. De otro modo, las puntuaciones del competidor no serán introducidas en los resultados de la competición. Los competidores que ya se encuentren inscritos en la División de Open y no cumplan con los requerimientos de la División de Open después de la Señal de Inicio, con la excepción de los enumerados anteriormente, implicará que sus puntuaciones no serán introducidas en los resultados de la competición. Esta regla no es aplicable a las medidas realizadas bajo la Regla 5.2.5, ni antes (consultar Regla 6.2.3) o después de que el competidor haya realizado el ejercicio.

6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se indica anteriormente, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Range Master para estos asuntos será definitiva.

6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la Regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces, únicamente a las disposiciones del Apéndice D1, pero debe seguir utilizando la misma arma y miras, a menos que se aplique la Regla 5.1.7. Si la munición del competidor cumple con los requisitos para el factor de potencia de Open Mayor, sus puntuaciones para toda la competición serán ajustadas en consecuencia.

6.2.6 Un competidor que haya incurrido en una descalificación, en cualquier momento durante la competición, se le impedirá seguir participando en ella, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntuación previa y completa de la competición en otra División, será incluida para tener reconocimiento y premio en esa División.

6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una División específica, no evitará reconocimientos adicionales en una Categoría, o su inclusión en un Equipo Nacional, Regional, o de otro tipo.

6.3 Categorías en las Competiciones

6.3.1 Las competiciones de IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. Un competidor sólo podrá declarar una Categoría en una competición o torneo,

6.3.2 El incumplimiento de los requerimientos de la Categoría declarada o la falta de declaración de una categoría antes del inicio de la competición, dará lugar a la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos concernientes se enumeran en el Apéndice A2.

6.4 Equipos Regionales (Equipos nacionales)

6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de las plazas asignadas, solo un Equipo Nacional oficial en cada División y/o División/Categoría puede ser seleccionado por mérito por cada Región para competiciones IPSC de Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados se encuentran especificados por la Asamblea General (consultar Apéndice A2).

6.4.1.1 En las Competiciones de Nivel IV, los únicos equipos permitidos a participar son aquellos que representan a Regiones de IPSC, dentro de la zona donde está siendo celebrada (por ejemplo: en el Campeonato de Europa, sólo se pueden presentar los equipos representantes de la Regiones designadas por la IPSC como pertenecientes a la zona Europea).

6.4.1.2 En las Competiciones de Nivel IV y superiores, los equipos Nacionales oficiales, deben ser ordenados para confeccionar las escuadras de acuerdo a cómo se ubicó el equipo en el evento inmediato anterior, si lo hubiere, incluso si el equipo está compuesto por diferentes personas.

6.4.1.3 En las competiciones Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo Nacional deben competir juntos en la misma escuadra durante la competición principal (match).

6.4.2 Las puntuaciones individuales de un competidor únicamente pueden usarse para un solo equipo en una competición, y cada equipo, debe encontrarse compuesto por competidores de la misma División.

6.4.2.1 La División y/o la Categoría individual asignada a un competidor determina su elegibilidad con respecto a los equipos (por ejemplo: un competidor individual en la División de Producción, no puede participar en un equipo de la División de Open). Una mujer registrada individualmente como «Lady» o «Lady Senior» no puede participar en un equipo basado por edades y viceversa. Un competidor individual, registrado en una Categoría, puede ser miembro de un equipo de la general en la misma División.

6.4.3 Los equipos se encuentran formados por un máximo de 4 miembros. Sin embargo, sólo se utilizarán las puntuaciones finales de los 3 miembros del equipo con la puntuación más alta, de cara a calcular el resultado del equipo.

6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira de la competición por cualquier razón antes de completar todos los ejercicios, las puntuaciones obtenidas por dicho competidor continuarán vigentes para el cálculo de la puntuación del equipo. Sin embargo, el equipo implicado, no podrá reemplazar al miembro que se retiró.

6.4.5 Un miembro de un equipo que no pueda comenzar una competición, sujeto a aprobación del Director de la Competición, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.

6.4.6 Si un miembro de un equipo resulta descalificado durante la competición, las puntuaciones del competidor descalificado se convertirán en cero para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar a un miembro descalificado.

6.5 Condición de un Competidor y Credenciales

6.5.1 Todos los competidores y Jueces-Árbitros de una competición deben ser miembros individuales de la Región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la Región en la cual la persona tiene su domicilio habitual por un mínimo de 183 días, de los doce meses inmediatamente previos al mes en el cual comienza la competición. La condición de domicilio ordinario es una prueba de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. No resulta necesario que los 183 días sean consecutivos, ni los 183 días más recientes del período de doce meses.

6.5.1.1 En cualquier caso, los organizadores de una competición no deben aceptar a ningún competidor o Juez-Árbitro de otra Región, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la elegibilidad del competidor o Juez-Árbitro para participar en la competición en cuestión y que el competidor o el Juez-Árbitro no se encuentre bajo sanción del Consejo Ejecutivo de la IPSC.

6.5.1.2 Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica, la cual no se encuentra afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y puede competir bajo los auspicios de dicha Región, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de IPSC y al Director Regional de esa Región. Si el país o área geográfica de residencia de un competidor, posteriormente solicita ser afiliada a IPSC, el competidor debe convertirse en miembro de esa Región durante el proceso de afiliación.

6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar únicamente a la Región IPSC en la cual reside, excepto en los siguientes casos:

6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una Región, pero desea representar la Región de la que es ciudadano, los Directores Regionales de la Región de residencia y la de ciudadanía, deben ponerse de acuerdo por escrito antes del comienzo de la competición.

6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.2 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.

6.5.3 En Campeonatos Regionales (Nacionales) y Continentales, sólo los competidores que satisfagan los requerimientos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1 estarán facultados para ser reconocidos como Campeones Nacionales o Continentales, por División y/o por Categoría, según sea el caso. Sin embargo,

cuando se determinen Campeones Regionales (Nacionales) o Continentales, los resultados de la Competición de los competidores de fuera de ese País (Región) o Continente aplicable, no deben ser eliminados de los resultados de la Competición, los cuales deberán permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Open

.-100% Competidor A – Región 2 (Declarado como Campeón General y de División de la Competición)

.-99% Competidor B – Región 6

.-95% Competidor C – Región 1 (Declarado como Campeón de Región 1)

6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores

6.6.1 Los competidores deben competir para puntuar de acuerdo a la planificación publicada de las escuadras y de la competición. Un competidor que no se encuentre presente en el horario y fecha programados para un ejercicio, no podrá realizar el ejercicio sin la aprobación previa del Director de la Competición, sin la cual, la puntuación del competidor para ese ejercicio será de cero.

6.6.2 Únicamente los Jueces-Árbitros (aprobados por el Range Master); los Patrocinadores de la Competición; los Patrones de la IPSC y Dignatarios (aprobados por el Director de la Competición), que sean miembros de pleno derecho en su región de residencia; y los Jueces-Árbitros de la IPSC (tal y como se define en la Sección 6.1 de la Constitución de la IPSC) pueden competir en un «pre-match». Las puntuaciones obtenidas en el «pre-match» serán incluidas en los resultados generales de la competición, siempre y cuando, las fechas del «pre-match» hayan sido publicadas en la planificación oficial de la competición. A los competidores de la competición principal (match), no se les debe restringir la asistencia al «pre-match» en calidad de espectador.

6.6.3 Una competición, torneo o liga, se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados anteriormente) disparen para puntuar, y se considerará finalizado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director de la Competición.

6.7 Sistema de clasificación internacional («ICS»)

6.7.1 El Consejo Ejecutivo de la IPSC puede coordinar y publicar Reglas y procedimientos a los efectos de dirigir y administrar un Sistema de Clasificación Internacional.

6.7.2 Los competidores que quieran obtener una clasificación internacional deben usar los recorridos de tiros aprobados, disponibles en el sitio web de IPSC.

CAPÍTULO 7 – DIRECCIÓN DE LA COMPETICIÓN

7.1 Jueces-Árbitros de la Competición

Los deberes y responsabilidades de los Jueces-Árbitros de la Competición son definidos seguidamente de la siguiente manera:

7.1.1 Árbitro (Range Officer «RO») – Da las órdenes y comandos en el de campo de tiro; supervisa el ejercicio y el cumplimiento por parte del tirador del briefing escrito; controla de cerca las manipulaciones y manejos seguros del competidor. También declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y, verifica que estos sean correctamente anotados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad de un Jefe de Árbitros y del Range Master).

7.1.2 Jefe de Árbitros (Chief Range Officer «CRO») - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control y observa la justa, correcta y consistente aplicación de estas reglas (bajo la autoridad del Range Master).

7.1.3 Árbitro de Estadísticas (Stats Officer «SO») – Supervisa el equipo de estadísticas, que recopila, ordena, verifica, introduce y conserva todas las hojas de puntuación y, por último, ofrece los resultados provisionales y definitivos (bajo autoridad directa del Range Master).

7.1.4 Jefe de Mantenimiento (Quartermaster «QM») - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo: blancos, parches, pintura, decorados, etc.), los elementos necesarios para los Jueces-Árbitros (por ejemplo: pro-timer, baterías, grapadoras, grapas, portafolios, o cualquier otro tipo de logística) y la comida o refrigerios de los Jueces-Árbitros (bajo la autoridad directa del Range Master).

7.1.5 Range Master («RM») - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro del campo de tiro, incluyendo la seguridad, el correcto funcionamiento de todos los recorridos de tiro y la aplicación del presente reglamento. Todas las descalificaciones y las apelaciones de arbitraje deben ser presentadas ante el Range Master. Generalmente, el Range Master, es designado por el Director de la Competición y trabaja con él. Sin embargo, con respecto a competiciones de IPSC aprobadas de Nivel IV o superiores, la designación del Range Master está sujeta a la aprobación previa, por escrito, del Consejo Ejecutivo de IPSC.

7.1.5.1 Las referencias al Range Master en todo este reglamento significa la persona que actúa como Range Master en una competición (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas) independientemente de cualquier rango internacional o nacional.

7.1.6 Director de la Competición (Match Director «MD») - Dirige la administración general de la Competición, incluyendo la composición de las

escuadras; planificación de horarios; construcción del campo; la coordinación de todo el personal de apoyo y provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán con relación a todos los asuntos, exceptuando las cuestiones que sean competencia directa del Range Master. El Director de la Competición es nombrado por la organización de la competición y trabaja junto con el Range Master.

7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición

7.2.1 El Range Master posee autoridad sobre todos los Jueces-Árbitros de la Competición excepto sobre el Director de la Competición (exceptuado cuando esté participando como competidor en la misma), y es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.

7.2.2 En caso de que un Juez-Árbitro de la competición sea sancionado, el Range Master debe enviar un informe del incidente y de los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional al que pertenezca el Juez-Árbitro de la competición; al Director Regional de la Región que organiza la competición; y al Presidente de la International Range Officer Association (IROA).

7.2.3 Un Juez-Árbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad mientras compite, continuará ejerciendo labores de Juez-Árbitro para esa competición. El Range Master tomará cualquier decisión relacionada con la participación de un Juez-Árbitro.

7.3 Designación de Árbitros

7.3.1 Los organizadores de una competición deben, antes de que comience la misma, designar un Director de la Competición y un Range Master, para llevar a cabo las funciones detalladas en estas reglas. El Range Master designado debe ser el más competente y experimentado Juez-Árbitro presente (consultar también Regla 7.1.5). Para las Competiciones Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar a la vez de Director de la Competición y Range Master.

7.3.2 Las referencias en estas reglas a Jueces-Árbitros (por ej. Árbitro, Range Master, etc.), se refieren al personal que haya sido oficialmente designado por la organización de la competición, para desempeñar un cargo oficial dentro de la propia competición. Las personas que son Jueces-Árbitros titulados, pero se encuentran participando como competidores en la competición, no tienen posición o autoridad como Jueces-Árbitros en dicha competición. Tales personas no deberían, por tanto, participar en la competición utilizando atuendos que posean la insignia o emblema correspondiente al estamento arbitral.

7.3.3 Una persona que se encuentra actuando como Juez-Árbitro, tiene prohibido, portar un arma de fuego en la funda, mientras acompaña y cronometra a un competidor que está realizando un recorrido de tiro. Las infracciones se encuentran sujetas a la Regla 7.2.2.

CAPÍTULO 8 – EL RECORRIDO DE TIRO

8.1 Condiciones de Salida del Arma

La condición de arma lista para arma corta será normalmente como se especifica a continuación. Sin embargo, en caso de que un competidor no cargue cartucho en la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito del ejercicio, tanto sea en forma inadvertida o intencional, el Juez-Árbitro no debe tomar ninguna acción al respecto, ya que el competidor es siempre el responsable de las manipulaciones y manejo del arma.

8.1.1 Revólver:

8.1.1.1 Los Revólver que tienen sólo Simple Acción: no están aprobados para competiciones de IPSC.

8.1.1.2 Doble Acción/Selectiva: martillo completamente abatido y cilindro cerrado. Si las pistolas semiautomáticas se preparan «sin cargador y recamara vacía», los revólveres se prepararán con el cilindro vacío. De otra manera, los revólveres se prepararán con el cilindro completamente cargado.

8.1.1.3 Los revólveres no tradicionales (por ejemplo aquellos que funcionan en modo de «auto-carga») están sujetos a las siguientes reglas y/o a cualquier otro requerimiento estipulado por el Range Master (consultar también Apéndice D5).

8.1.2 Pistolas semiautomáticas:

8.1.2.1 «Simple Acción»– Recámara cargada, martillo montado, con seguro externo activado.

8.1.2.2 «Doble Acción»– Recámara cargada, martillo completamente abatido o desamartillado.

8.1.2.3 «Acción Selectiva»– Recámara cargada, martillo completamente abatido o desarmado, o recámara cargada, el martillo armado con el seguro externo activado.

8.1.2.4 Para todas las pistolas semiautomáticas, el término «seguro externo» significa la palanca principal de seguridad visible en el arma (por ejemplo: el seguro de aleta en un arma tipo colt 1911). En caso de duda, el Range Master será la autoridad final para este asunto.

8.1.2.5 Si un arma dispone de una palanca de desamartillado (decoking lever), deberá ser utilizada de manera exclusiva para abatir el martillo, sin tocar el disparador. Si el arma no dispone de este dispositivo, el martillo debe ser abatido de forma manual y segura en la totalidad de su recorrido (es decir, no debe ser abatido solamente hasta la posición de seguro de caída o intermedia, posición de reposo del percutor, u otra posición intermedia similar).

8.1.3 Si un recorrido de tiro requiere que una pistola semiautomática sea preparada con la recamara vacía, la corredera debe estar completamente en su posición más adelantada y el martillo, si existiere, debe hallarse completamente abatido (consultar también Regla 8.1.1.2).

8.1.3.1 Cuando el briefing escrito de un ejercicio requiera que el arma o, el equipo relacionado de un competidor, esté situado sobre una mesa u otra superficie, antes de la Señal de Inicio, deberán estar colocados como se estipule en el briefing escrito del ejercicio. Aparte de los componentes normalmente fijados al arma (por ejemplo: reposa dedos, seguros, palancas, tiradores, tapetas etc.), no deben ser utilizados otros elementos para elevarlos artificialmente (consultar también Regla 5.1.8).

8.1.4 A no ser por cumplimiento con los requerimientos de una División (consultar Apéndice D), a un competidor no se lo puede restringir en el número de cartuchos a ser cargados o recargados en un arma corta. Los briefing escritos de los recorridos, sólo pueden estipular cuándo se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando esté permitido bajo la Regla 1.1.5.2.

8.1.5 Con respecto a las armas cortas utilizadas en las competiciones de IPSC, se aplican las siguientes definiciones:

8.1.5.1 «Simple Acción» significa que la acción sobre el disparador causa un solo movimiento (por ejemplo caída del martillo percutor o lanzamiento del percutor).

8.1.5.2 «Doble Acción» significa que la acción sobre el disparador causa más de un movimiento consecutivo (el martillo percutor retrocede, y después se abate).

8.1.5.3 «Acción Selectiva» significa que el arma corta puede ser operada en modo «Simple acción» o «Doble acción».

8.2 Posiciones de Salida del Competidor

Designa la posición de inicio bajo las órdenes directas de un Juez-Árbitro:

8.2.1 El arma es preparada como se especifica en el briefing escrito del ejercicio, y cumpliendo con los requerimientos de la División declarada.

8.2.2 El competidor asume la posición de inicio como se especifica en el briefing escrito del ejercicio. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe encontrarse estático en posición erguida, de cara hacia el fondo de la galería, con el arma cargada y enfundada y los brazos colgando de forma natural a los lados del cuerpo (consultar Apéndice E2). Un competidor que intente o complete un recorrido de tiro, usando una posición de inicio incorrecta, puede ser requerido por el Juez-Árbitro para que repita el recorrido de tiro.

8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después de la orden de

«Atención» (Stand by) y antes de la «Señal de Inicio» (Start Signal), (excepto por el contacto inevitable de roce con los antebrazos).

8.2.4 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor desenfunde un arma con la mano débil.

8.2.5 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor re-enfunde un arma después de la Señal de Inicio. Sin embargo, un competidor puede re-enfundar, siempre y cuando se realice en forma segura y el arma se encuentre descargada o lista para usar según se indica en la Sección 8.1. Las infracciones a este precepto se encontrarán sujetas a descalificación de la competición (consultar Regla 10.5.11).

8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las órdenes de campo aprobadas y sus secuencias son las siguientes:

8.3.1«Cargue y Prepare el arma» o «Prepare el arma» para comenzar con un arma descargada **(«Load And Make Ready» o «Make Ready»)** - Esta orden significa el inicio del «Recorrido de Tiro». Bajo la supervisión directa del Juez-Árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo o en una dirección segura designada por el Juez-Árbitro, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito del ejercicio. Entonces y en ese momento, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Juez-Árbitro proseguirá.

8.3.1.1 Una vez que haya sido dado la orden, el competidor no puede moverse fuera de la posición inicial, antes de la orden de la «Señal de Inicio», sin la aprobación previa y bajo directa supervisión del Juez-Árbitro. La primera infracción dará origen a una advertencia y puede dar lugar a la aplicación de la Regla 10.6.1 para una siguiente infracción en la misma competición.

8.3.2 «¿Está Listo?» (¿Are You Ready?) - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor indicará que comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y se encuentra listo para proceder. Si el competidor no está listo en el momento de recibir esta orden deberá decir «No Listo» (Not Ready). Cuando el competidor está listo, deberá asumir la posición de inicio requerida, para indicar al Juez-Árbitro que está preparado.

8.3.3 «Atención» (Stand by) – A esta orden le seguirá la señal de inicio, dentro de 1 a 4 segundos (consultar Regla 10.2.6).

8.3.4 «Señal de Inicio» (Start Signal) - Es la señal para que el competidor comience el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el Juez-Árbitro confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las órdenes desde «¿Está Listo?».

8.3.4.1 En el caso de que un competidor, sin darse cuenta, comience a disparar prematuramente (comienzo en falso), el Juez-Árbitro, tan pronto como sea posible,

detendrá y hará repetir el ejercicio al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.

8.3.4.2 Un competidor que reacciona a la Señal de Inicio pero que, por cualquier razón, no continúe con su intento en el recorrido de tiro y finalmente no tiene un tiempo oficial en el dispositivo de cronometraje del Juez-Árbitro, obtendrá tiempo cero y una puntuación de cero para ese ejercicio.

8.3.5 «Alto» (Stop) - Cualquier Juez-Árbitro asignado a un ejercicio puede emitir esta orden en cualquier momento, durante el recorrido de tiro. El competidor deberá dejar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y, esperar más instrucciones por parte del Juez-Árbitro.

8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una misma galería de tiro, los jueces-árbitros dictarán otras órdenes intermedias al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes COF (por ejemplo, «Recargue si es necesario»). Las órdenes intermedias que se vayan a utilizar, deben estar claramente establecidas en el briefing escrito del ejercicio.

8.3.6«If You Are Finished, Unload And Show Clear» (Si Terminó, Descargue y Muestre el Arma) - Si el competidor a terminado de disparar, debe bajar su arma y presentarla para inspección al Juez-Árbitro, con la boca de fuego hacia el fondo de la galería, el cargador retirado, la corredera bloqueada o abierta y la recámara vacía. Los revólveres, deben presentarse a inspección con el cilindro oscilado y vacío.

8.3.7 «If Clear, Hammer Down, Holster» (Si está descargada, Dispare, Enfunde) - Después de esta orden, el competidor no debe seguir disparando (consultar Regla 10.6.1). Mientras continúa apuntando el arma de forma segura hacia el fondo de la galería, el competidor debe realizar una verificación final del arma en los siguientes términos:

8.3.7.1 Pistolas – Soltar la corredera y presionar la cola del disparador (sin tocar el martillo o la palanca de desamartillado (decocker), si es que existe). Si un arma tiene un mecanismo por el cual precisa insertar un cargador para permitir que el disparador sea presionado, el competidor debe informar al Juez-Árbitro, que va a dirigir y supervisar la posterior retirada de un cargador vacío y facilitar este proceso.

8.3.7.2 Revólver – Cerrar el cilindro vacío (sin tocar el martillo, si es que existe).

8.3.7.3 Si el arma se encuentra vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, se considera que el recorrido de tiro ha terminado.

8.3.7.4 Si el arma no se encuentra vacía, el Juez-Árbitro repetirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (consultar también Regla 10.4.3).

8.3.8 «Range Is Clear» (Campo Libre) - Hasta que esta orden no sea dada por el Juez-Árbitro, los competidores y el personal de la competición no deben ni avanzar ni retroceder de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya impartido dicha orden, los Jueces-Árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.

8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa, sujeto a la aprobación previa del Range Master, tendrá derecho a recibir las anteriores órdenes verbales complementadas con señales físicas y/o visuales.

8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas se centran en utilizar golpes en el lado débil de la espalda del competidor, usando el protocolo de la cuenta regresiva, es decir, 3 golpes para «¿Are You Ready?», 2 golpes para «Stand by» y 1 golpe para coincidir con la «Señal de Inicio».

8.3.9.2 Los competidores que deseen utilizar sus propios aparatos electrónicos u otros dispositivos, deben someterlos a examen, comprobación y aprobación por parte del Range Master antes de poder utilizarlos.

8.3.10 No hay fijadas unas órdenes de campo designadas para usarse en el puesto del cronógrafo ni en la verificación de la conformidad del equipo (el cual puede ser llevado a cabo en un lugar distante del campo de tiro). Los competidores no deben manipular sus armas, ni retirar las banderas de seguridad de las recámaras de las armas largas, según sea el caso, hasta que el controlador les pida pasar con ellas, de acuerdo con sus instrucciones. Las infracciones a este precepto se encuentran sujetas a la Regla 10.5.1.

8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro

8.4.1 Al cargar, recargar o descargar durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del arco guardamonte, excepto donde esté específicamente permitido (consultar Reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1) y el arma de fuego debe encontrarse apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por el Juez-Árbitro (consultar Regla 10.5.1 y 10.5.2).

8.5 Movimiento

8.5.1 Excepto cuando el competidor se encuentre realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del arco guardamonte y el seguro debería estar activado. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. «Movimiento» se define como cualquiera de las siguientes acciones:

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

8.5.1.2 Cambiar de posición de tiro (por ejemplo, de pie a arrodillado, de sentado a levantado, etc.).

8.6 Asistencias o Interferencias

8.6.1 No se puede dar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto cualquier Juez-Árbitro asignado a un ejercicio, que en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le permita repetir el ejercicio.

8.6.1.1 A los competidores que se encuentren confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Range Master les puede dar una autorización especial con respecto a la asistencia a su movilidad. Sin embargo, lo previsto por la Regla 10.2.10 puede aún ser aplicable, a discreción del Range Master.

8.6.2 Cualquier persona que proporcione asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro sin la autorización previa de un Juez-Árbitro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción del Juez-Árbitro, incurrir en una penalización de un error de procedimiento para ese ejercicio y/o estar sujetos a la Sección 10.6.

8.6.3 Cualquier persona que verbalmente o de otro modo interfiera a un competidor durante su intento en un recorrido de tiro puede estar sujeto a la Sección 10.6. Si el Juez-Árbitro cree que la interferencia ha afectado significativamente al competidor, debe informar del incidente al Range Master, quien puede, a su discreción, ofrecer un re-shoot al competidor afectado.

8.6.4 En el caso de que un contacto involuntario con el Juez-Árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Juez-Árbitro puede ofrecer al competidor que repita el ejercicio. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ser informado tanto el tiempo como la puntuación de su intento inicial. Sin embargo, si el competidor comete una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, se le puede aplicar aún las disposiciones previstas en la Sección 10.4 y 10.5.

8.6.5 En el caso de que una persona aparezca frente al competidor en el fondo de la galería durante un recorrido de tiro, debe ser terminado inmediatamente y el competidor requerido para repetir el recorrido de tiro. Si el competidor advierte el problema antes que el Juez-Árbitro, debe pararse inmediatamente cesando el fuego, apuntar su arma en una dirección segura y esperar las instrucciones del Juez-Árbitro. Sin embargo, si el competidor no cumple con el procedimiento anterior, puede incurrir en las previsiones de la Sección 10.4 y 10.5.

8.6.6 Los Drones u otros aparatos controlados a distancia se encuentran prohibidos, excepto que su uso se encuentre aprobado con anterioridad por el Director de la Competición.

8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Campo

8.7.1 Los competidores tienen prohibido tomar miras y/o disparar en seco antes de la señal de inicio. Las infracciones consistirán en una advertencia para la

primera vez y un error de procedimiento para cada una de las subsiguientes faltas cometidas en la misma competición. Los competidores pueden, mientras apuntan sus armas directamente al suelo frente a ellos, ajustar las miras electrónicas.

8.7.2 Mientras se realiza la inspección del recorrido de tiro («Walkthrough»), se prohíbe a los competidores el uso de cualquier ayuda o elemento para simular la toma de miras (por ejemplo, la totalidad o parte de la réplica de un arma de fuego, cualquier parte de un arma real, incluyendo cualquiera de sus accesorios, etc.), excepto sus propias manos. Las infracciones consistirán en un error de procedimiento por cada vez (consultar también Regla 10.5.1).

8.7.3 No se permite a ninguna persona que acceda o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del Juez-Árbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las infracciones serán de una advertencia para el primer caso y, las subsiguientes, se encontrarán sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

CAPÍTULO 9 - PUNTUACIÓN

9.1 Normas Generales

9.1.1 Aproximación a los Blancos – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro, sin la previa autorización del Juez-Árbitro. La infracción a esta norma consistirá en una advertencia para la primera vez aunque, a discreción del Juez-Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces durante la misma Competición.

9.1.2 Tocar los Blancos – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, calibrar o interferir en modo alguno ningún blanco sin la autorización del Juez-Árbitro. Si el Juez-Árbitro considera que el competidor o su delegado han influido o afectado el proceso de puntuación debido a dicha interferencia, podrá:

9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (miss); o

9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.

9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente – Si un blanco resulta parcheado prematuramente, evitando así la determinación de una puntuación real, el Juez-Árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a repetir el ejercicio.

9.1.4 Blancos No Parcheados – Si uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor anterior, el Juez-Árbitro debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables adicionales o impactos penalizables cuestionables y no es obvio cuáles son los impactos realizados por el competidor que está siendo puntuado, al competidor afectado, se le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.

9.1.4.1 En el caso de que los parches o cinta aplicada sobre un blanco de papel restablecido, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases emitidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y el Juez-Árbitro no puede determinar cuáles son los impactos realizados por el competidor que está siendo puntuado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.

9.1.4.2 Un competidor que dude o se detenga durante su intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos de papel no han sido restablecidos, no tiene derecho a un re-shoot.

9.1.5 Impenetrable – El área de puntuación de todos los blancos IPSC, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable, si:

9.1.5.1 Un proyectil impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de

papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.5.2 Un proyectil impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se requerirá al competidor que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.

9.1.5.3 Un proyectil impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel también contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.5.4 Un proyectil impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta el área de puntuación) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6 Cubierta Dura/Hard Cover - A menos que en el briefing escrito de un ejercicio, sean descritos específicamente como «cubierta blanda» (Soft Cover) (consultar Regla 4.1.4.2) todos los decorados, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como «cubierta dura» (Hard Cover) impenetrable, si:

9.1.6.1 Un proyectil que impacta completamente dentro de una cubierta dura y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o no-shoot, dicho impacto no contará para puntuar o penalizar, según sea el caso. Si no puede ser determinado que impacto/s en un blanco de papel de puntuación o de penalización es el resultado de los disparos efectuados a través de un «Hard Cover», la puntuación del blanco de papel de puntuación o de penalización, será puntuada ignorando los valores más altos del número aplicable de impactos.

9.1.6.2 Un proyectil impacta completamente dentro de cubierta dura y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como fallo del equipo de campo (consultar Regla 4.6.1). Se requerirá al competidor para que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.

9.1.6.3 Un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa para impactar la zona de puntuación de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6.4 Un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa hasta hacer caer un blanco metálico puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuar. Si el proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa haciendo caer o impactando un blanco metálico de penalización, el blanco caído o impactado contará como penalización.

9.1.7 Soportes de los blancos - No son ni Cubierta Dura ni Cubierta Blanda. Los disparos que hayan pasado completa o parcialmente a través de ellos y los cuales

impactan un blanco de papel o metal, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.2 Procedimiento de Puntuación

9.2.1 «Comstock» - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a realizar, número estipulado de disparos puntuables por cada blanco.

9.2. 1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos estipulados por blanco, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro y conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula proporcionándole al competidor con el «hit factor» más alto la totalidad de puntos estipulados para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.

9.2.2 Los resultados por ejercicio deben ordenar a los competidores dentro de la División declarada, en orden descendente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 (cuatro) decimales.

9.2.3 Los resultados de la competición deben ordenar a los competidores dentro de la División declarada en orden descendente del total combinado de puntos individuales obtenidos por ejercicio, calculados con 4 (cuatro) decimales.

9.3 Empates de Puntuación

9.3.1 Si en opinión del Director de la Competición debe romperse un empate en los resultados de una competición, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, designados o creados por el Director de la Competición, hasta que se desempate. El resultado de este «desempate» (Tiebreaker) únicamente será usado para determinar la posición final de los competidores afectados y sus puntos de la competición originales permanecerán intactos. Los empates nunca deben romperse por suertes o azar.

9.4 Valores de Puntuación de Blancos y Penalizaciones

9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC y no-shoot serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea de la IPSC (consultar Apéndices B y C y más abajo).

9.4.2 Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot.

9.4.3 Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco no-shoot de metal, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot, sin importar que haya sido diseñado para ser abatido o no.

9.4.4 Cada falta de impacto (miss) será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (consultar Regla 9.9.2).

9.5 Políticas de Puntuación de Blancos

9.5.1 A menos que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, a los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno, con los dos mejores impactos puntuados. A los blancos metálicos puntuables se le debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer o ser abatidos para puntuar.

9.5.2 Si el diámetro del impacto de un proyectil en un blanco puntuable toca la línea de separación entre dos áreas de puntuación, o la línea entre el borde no puntuable y un área de puntuación, o si atraviesa varias áreas puntuables, será puntuado con el valor más alto.

9.5.3 Si el diámetro de un proyectil toca el área de puntuación de blancos sobrepuestos puntuables y/o el de no- shoots, ganará todas las puntuaciones y penalizaciones.

9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de un proyectil, no contarán para puntuar ni penalizar.

9.5.4.1 Perforaciones agrandadas en blancos de papel, las cuales excedan el diámetro del proyectil del competidor no contarán para puntuar o penalizar, a no ser que haya evidencia visible dentro de los residuos de la perforación (por ejemplo, una marca de grasa, estrías, una corona, etc.), para eliminar la presunción de que la perforación haya sido causada por un rebote o restos de un proyectil (splatter).

9.5.5 La puntuación mínima para un ejercicio será de cero.

9.5.6 Un competidor que no realice por lo menos un disparo al frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por «no encarar a un blanco», así como también las penalizaciones correspondientes a los miss (consultar Regla 10.2.7).

9.5.7 Impactos visibles en blancos de papel puntuables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese u otro blanco de papel puntuable o no-shoot y/o impactos que no creen un orificio claramente distinguible a través del frente del blanco de papel de puntuación o no-shoot, no contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación

9.6.1 Después de que el Juez-Árbitro haya decretado el «Campo Libre», se permitirá al competidor o su delegado que acompañe al Juez-Árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.

9.6.2 El Juez-Árbitro responsable de un recorrido de tiro puede estipular que el proceso de puntuación comience mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor está autorizado para acompañar al Juez-Árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser informados sobre que se va a llevar a cabo este procedimiento durante el briefing de la escuadra.

9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no verifique un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.

9.6.4 Cualquier reclamación de la puntuación o penalización debe ser apelada al Juez-Árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parcheado, o restaurado, de lo contrario, tales impugnaciones no serán aceptadas.

9.6.5 En el caso que el Juez-Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no se encuentre satisfecho con la medida, éste podrá apelar al Jefe de Árbitros y después al Range Master para una decisión.

9.6.6 La decisión del Range Master respecto a la puntuación de los impactos sobre blancos y no-shoots será definitiva. No se permitirán más apelaciones con respecto a tales decisiones de puntuación.

9.6.7 Durante una Reclamación de puntuación, el/los blanco/s en cuestión no puede/n ser parcheado/s, ni modificado/s de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta, en caso contrario se aplicará la Regla 9.1.3. El Juez-Árbitro podrá retirar el blanco de papel objeto de la reclamación del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en la competición. Ambos, el Juez-Árbitro y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cuales son el/los impacto/s objeto de la reclamación.

9.6.8 Sólo se deben usar en forma exclusiva, tarjetas de puntuación de calibres (Scoring Overlays) aprobadas por el Range Master, cuando sean necesarias para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.6.9 La información de la puntuación puede ser retransmitida mediante el uso de las señales manuales (consultar Apéndice F1). Si una puntuación es impugnada, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas de antemano por el Range Master (consultar también Regla 9.1.3).

9.7 Hojas de Puntuación

9.7.1 El Juez-Árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia realizada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Juez-Árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe

agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Director Regional lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las hojas. Deben usarse números enteros para registrar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado con 2 decimales en el lugar apropiado.

9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja de puntuación, éstas deben estar claramente registradas en el original y demás copias de la hoja del competidor. El competidor y el Juez-Árbitro deberán poner sus iniciales para cualquier corrección.

9.7.3 Si un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser dirigida al Range Master. Si el Range Master está conforme con que el recorrido de tiro ha sido efectuado y puntuado correctamente, la hoja sin firmar será enviada de forma normal para su inclusión en los resultados de la competición.

9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y Juez-Árbitro, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos e indiscutibles. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Juez-Árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.

9.7.5 Si sucede que una hoja de puntuación tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, debe ser enviada al Range Master, quien normalmente requerirá al competidor para que repita el recorrido de tiro.

9.7.6 En el caso eventual de que no sea posible repetir el ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá una puntuación de cero para ese ejercicio.

9.7.6.2 Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados serán considerados completos y concluyentes.

9.7.6.3 Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor puntuación que hayan sido registrados.

9.7.6.4 Los errores de procedimiento registrados en la hoja serán considerados completos y concluyentes, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.

9.7.6.5 Si en la hoja falta la identificación del competidor, deberá ser enviada al Range Master, quien llevará a cabo cualquier acción que considere oportuna para rectificar la situación.

9.7.7 En caso de que el original de una hoja de puntuación se extravíe o no se encuentre disponible, se utilizará la copia duplicada del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Range Master. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles o son considerados por el Range Master como ilegibles, se le requerirá al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Range Master considera que no es posible efectuar el re-shoot por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el ejercicio afectado.

9.7.7.1 Una vez que un re-shoot ha sido completado, el resultado del re-shoot permanecerá, incluso si un registro de la puntuación original apareciera posteriormente.

9.7.8 Ninguna persona, que no sea un Juez-Árbitro autorizado, puede manipular una hoja de puntuación original retenida en un ejercicio o en otro lugar, después de haber sido firmada por el competidor y un Juez-Árbitro. Las infracciones incurrirán en un aviso la primera vez, pero puede estar sujetas a la Sección 10.6 para las siguientes ocurrencias en la misma competición.

9.8 Responsabilidad de la Puntuación

9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, verificando las listas publicadas por el Juez-Árbitro de estadísticas.

9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado la competición, los resultados provisionales por ejercicio, deben ser publicados en un lugar visible en el campo de tiro y en las competiciones de Nivel IV o superiores, en el hotel oficial de la competición, con el propósito de que los competidores los verifiquen. La hora y la fecha en que los resultados fueron publicados realmente en cada lugar (no cuando se imprimieron) deben ser claramente indicadas.

9.8.3 Si un competidor detecta un error en dichos resultados, debe presentar una reclamación al Juez-Árbitro de Estadísticas en el plazo de 1 hora en que los resultados fueron realmente publicados. Si la reclamación no se presenta dentro del límite de tiempo, las puntuaciones publicadas permanecerán y la apelación será desestimada.

9.8.4 Los competidores que hayan sido acreditados (o autorizados por el Director de la Competición) para completar todos los recorridos de tiro de la competición en un período de tiempo menor a la duración total de la competición (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), se les requerirá que verifiquen sus resultados provisionales de la competición de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director de la Competición (por ejemplo: en una página web), de lo contrario, no se aceptarán reclamaciones por las puntuaciones. Los procedimientos declarados deben ser publicados por adelantado, en la información de la competición y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo de la competición (consultar también Sección 6.6).

9.8.5 El Director de Competición puede elegir que los resultados sean publicados electrónicamente (por ejemplo: vía página web) ya sea como complemento, o como una alternativa a la impresión física de los mismos. Si es así, el procedimiento debe ser publicado con anterioridad en la información de la competición y/o por medio de un aviso publicado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo de la competición. Si el Director de la Competición ha optado por que los resultados sean publicados solamente por vía electrónica, se deben proporcionar a los competidores facilidades para consultar los resultados (por ejemplo: un ordenador).

9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen

9.9.1 Los blancos móviles que, por lo menos, exponen una parte de la zona A cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, durante el tiempo que el competidor emplea en el desarrollo un recorrido de tiro, no son blancos que desaparecen y siempre se incurrirá en penalizaciones de «no encare» y/o falta de impactos (misses).

9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriormente mencionados, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de «no disparar» o misses, a no ser que el competidor falle en la activación del mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes de efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.

9.9.3 Los blancos fijos que presenten al menos un parte de la zona A, antes o después de un movimiento y/o ocultados por un no-shoot o una barrera de visión, no son blancos que desaparecen e incurrirán en las penalizaciones por «no disparar» o por falta de impactos (misses).

9.9.4 Los blancos que presenten al menos un aparte de la zona A cada vez que el competidor active un mecanismo activador mecánico (por ejemplo: una cuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.

9.9.5 Cuando un recorrido de tiro requiere que el competidor se encuentre confinado en un aparato que se mueve desde una localización a otra, durante desarrollo del ejercicio, cualquier blanco que sólo pueda ser enfrentado desde el aparato durante una parte de dicho desplazamiento, y no pueda ser vuelto a enfrentar, será considerado un blanco que desaparece.

9.10 Tiempo Oficial

9.10.1 Únicamente el cronómetro (pro-timer) operado por el Juez-Árbitro debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un competidor en un recorrido de tiro. Si un Juez-Árbitro asignado a un recorrido de tiro (o un Juez-Árbitro con mayor rango) considera que el aparato de medición está defectuoso y al competidor no se le puede asignar un tiempo preciso, se le debe requerir para que repita el recorrido de tiro.

9.10.2 Si en opinión del Comité de Arbitraje, el tiempo asignado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro (consultar Regla 9.7.4).

9.11 Programas de Puntuación

9.11.1 El programa oficial de puntuación para todas las competiciones nivel IV o superiores será la última versión del Windows® Match Scoring System (WinMSS) y el IPSC ESS, a menos que sea aprobado otro programa de puntuación por el Presidente de la IPSC. Para competiciones de otro nivel, no se puede utilizar ningún otro programa sin la previa aprobación del Director Regional de la región organizadora.

CAPÍTULO 10 - PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES

10.1 Errores de Procedimiento – Normas Generales

10.1.1 Los errores de procedimiento son decretados cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el briefing escrito del ejercicio y/o se encuentra infringiendo otras reglas generales. El Juez-Árbitro que impone la/las penalización/es debe constatar claramente, en la hoja de puntuación del competidor, el número de errores y la razón por la que fueron impuestos.

10.1.2 Los errores de procedimiento son penalizados cada uno con menos 10 puntos.

10.1.3 Un competidor que reclame la aplicación o número de errores de procedimiento, puede hacerlo ante el Jefe de Árbitros y/o el Range Master. Si el competidor continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación ante el Comité de arbitraje.

10.1.4 Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por sucesivas acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encuentra cometiendo una falta en una línea, incurrirá en las penalizaciones aplicables, aunque a continuación dispare al mismo blanco mientras no comete falta en la línea.

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto más allá de una Línea de Falta, recibirá un error de procedimiento por cada disparo. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta excepto cuando se aplique la Regla 2.2.1.5.

10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras cometía la falta, en lugar de una sola penalización, se le puede aplicar un error de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión.

10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito del ejercicio, incurrirá en un error de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar varios disparos vulnerando la posición o postura requerida).

10.2.3 Cuando se aplican varias penalizaciones en los casos anteriores, estas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser alcanzados por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles sólo 4 blancos metálicos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras cometía la

falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar el número de disparos realmente efectuados.

10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado, desde el punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga fuere realizada.

10.2.5 En un Túnel Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá un error de procedimiento por cada pieza de dicho material que sea derribada. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los soportes verticales, o como resultado de los gases de la boca de fuego del arma, o de la relevación o del retroceso de la misma, no serán penalizadas.

10.2.6 Si un competidor se mueve «creeping» (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una situación, posición, o postura de tiro más ventajosa, después de la orden de «Atención» (Stand by) y antes de la orden de la «Señal de Inicio», incurrirá en un error de procedimiento. Si el Juez-Árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera vez y el competidor repetirá la salida.

10.2.7 Un competidor que no efectúe por lo menos un disparo a cualquier blanco puntuable, incurrirá en 1 (un) error de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando se aplique lo previsto en la Regla 9.9.2.

10.2.8 Si un recorrido de tiro (o una parte del mismo) estipula disparar con mano hábil o mano débil solamente, el competidor incurrirá en un error de procedimiento cada vez de toque el arma (o se auxilie para empuñarla en una mesa etc.) con la otra mano, después de la Señal de Inicio (o desde el punto en que ha sido estipulado disparar con una sola mano). Las excepciones son, desactivar el seguro externo, recargar y corregir una interrupción. Sin embargo, el error de procedimiento será aplicado en base a uno por disparo efectuado cuando un competidor use la otra mano o brazo para:

10.2.8.1 Soportar el arma, muñeca, mano o brazo estipulado mientras efectúa disparos.

10.2.8.2 Incrementar la estabilidad sobre el suelo, una barricada u otro decorado mientras efectúa disparos.

10.2.9 Un competidor que deja una posición de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma posición, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefing escritos para Clasificatorios y Competiciones de Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 (un) error de procedimiento por disparo efectuado.

10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad

o lesión, puede, antes de empezar el recorrido de tiro, pedir que el Range Master que aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.

10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el Range Master, se debe establecer antes del intento del competidor en el stage el alcance de la penalización especial, que puede constar de una deducción desde el 1% al 20% de los puntos obtenidos por el competidor.

10.2.10.2 Alternativamente, el Range Master puede renunciar a la aplicación de cualquier penalización con respecto a un competidor que, debido a disponer de una discapacidad física significativa no puede cumplir con los requerimientos establecidos en el recorrido.

10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Range Master, se aplicarán los errores estándares de procedimiento.

10.2.11 Un competidor que dispare por encima de una barrera construida a una altura de al menos 1.8 metros incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado (también consultar Regla 2.2.3.1).

10.3 Descalificación– Reglas Generales

10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante una competición de IPSC, será descalificado de la misma y se le prohibirá disparar en los restantes recorridos de tiro de esa competición, sin importar la planificación o estructura física de la misma, pendiente del veredicto de cualquier apelación remitida de acuerdo con el Capítulo 11 de este reglamento.

10.3.2 Cuando se dictamina una descalificación de la competición, el Juez-Árbitro debe registrar las razones de la misma y la fecha y hora del incidente, en la hoja de puntuación del competidor y, el Range Master deberá ser notificado lo antes posible.

10.3.3 Las Puntuaciones de un competidor que haya recibido una descalificación de la competición no deben ser eliminadas de los resultados y, los resultados de la competición no deben ser declarados definitivos por el Director de la Competición hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, siempre y cuando que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión al Range Master (o su delegado).

10.3.4 Si se presenta una apelación de arbitraje dentro del límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1, prevalecerá lo previsto en la Regla 11.3.2.

10.3.5 Las puntuaciones para un competidor que haya completado un «pre-match» o una competición principal (match) sin una descalificación, no serán afectadas por una descalificación recibida después, mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otra competición colateral (consultar también Regla 6.2.4).

10.4 Descalificación– Descarga Accidental

Un competidor que cause una descarga accidental debe ser detenido por el Juez-Árbitro lo antes posible. Una descarga accidental se define como:

10.4.1 Un disparo que pasa sobre el para-balas trasero, lateral o en cualquier otra dirección considerada y especificada por los organizadores como insegura en el briefing escrito del ejercicio. Sin embargo, si un competidor efectúa un disparo a un blanco, el cual va en dirección insegura, no será descalificado, pero se pueden aplicar las sanciones previstas en la Sección 2.3.

10.4.2 Un disparo que impacta en el suelo a menos de tres (3) metros del competidor, excepto cuando esté disparando sobre un blanco de papel a menos de tres (3) metros. Un disparo que impacta el suelo a menos de tres (3) metros del competidor debido a una carga defectuosa (Squib Load), se encuentra exento de la aplicación de esta regla.

10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos enumerados en la regla 8.3.1 y 8.3.7 (consultar también Regla 10.5.10).

10.4.3.1 Excepción – Una detonación que ocurre mientras se está descargando un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a descalificación de la competición. Si se puede aplicar la Regla 5.1.6.

10.4.4 Un disparo que acontece durante la corrección de una interrupción del arma.

10.4.5 Un disparo que acontece durante la transferencia del arma entre manos.

10.4.6 Un disparo ocurrido durante un desplazamiento, excepto cuando se esté realmente disparando a los blancos.

10.4.7 Un disparo hecho a un blanco metálico desde una distancia inferior a 7 metros, medida desde la superficie de impacto del blanco a la parte más cercana del cuerpo del competidor que esté en contacto con el suelo (consultar Regla 2.1.3).

10.4.8 Si se pudiera comprobar que la causa de la descarga fue debida a una rotura o parte defectuosa del arma, y, que el competidor no ha cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, no se dictaminará la descalificación, pero la puntuación del competidor para ese ejercicio será de Cero «0».

10.4.8.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente para ser inspeccionada por el Range Master o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las comprobaciones necesarias para establecer que se ha tratado de una rotura, o parte o pieza defectuosa, la que originó la descarga. Un competidor no

podrá apelar una descalificación por una descarga accidental debido a una rotura o parte defectuosa, si no presenta el arma para inspección previa antes de abandonar el recorrido de tiro.

10.5 Descalificación– Manejo Inseguro del Arma

El manejo inseguro de un arma incluye todos estos ejemplos, pero no se encuentran limitados a ellos:

10.5.1 Manejar un arma de fuego en cualquier momento, excepto en un área de seguridad designada o cuando se encuentre bajo la supervisión de un Juez-Árbitro o, en respuesta a una orden directa emitida por un Juez-Árbitro.

10.5.2 Permitir que la boca de fuego del arma apunte hacia arriba o más allá de los valores predeterminados, o rompa los ángulos seguros o específicos, durante un recorrido de tiro (excepciones limitadas: consultar Reglas 2.1.2.1, 5.2.7.3 y 10.5.7).

10.5.3 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Sin embargo un competidor que, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencionada coloca el arma en el suelo o sobre otro objeto estable no será descalificado siempre y cuando:

10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo o sobre otro objeto estable, y

10.5.3.2 El competidor permanece todo el tiempo, a menos de un 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Juez-Árbitro, a los efectos de cumplir con la posición de inicio del ejercicio) y

10.5.3.3 Las disposiciones de la Regla 10.5.2 no concurren; y

10.5.3.4 El arma se encuentra en la condición de lista (Ready Condition) como se especifica en la Sección 8.1; o

10.5.3.5 El arma está descargada y tiene la corredera abierta.

10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro del interior de un túnel.

10.5.5 Permitir que la boca de fuego del arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (barrido). No se aplicará una descalificación si el barrido ocurre mientras se desenfunda o enfunda un arma, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.

10.5.6 Permitir que la boca de fuego apunte a cualquier parte del cuerpo de otra persona (Juez-Árbitro o público) durante un recorrido. Una descalificación no será aplicable si el problema se debe a que otra persona apareció por debajo del

competidor durante el recorrido de tiro, siempre que el competidor cumpla con las normas estipuladas en la regla 8.6.5.

10.5.7 Permitir que la boca de fuego apunte hacia atrás más allá de un radio de un «1» metro, desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma. La concesión de un «1» metro sólo será aplicada cuando el competidor esté directamente de cara al fondo de la galería.

10.5.8 Portar o usar más de un arma durante un recorrido de tiro.

10.5.9 No mantener los dedos fuera del arco guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento o interrupción del arma, donde el competidor claramente mueve el arma, alejando de la línea de tiro de los blancos sobre los que apunta.

10.5.10 No mantener los dedos fuera del arco guardamonte durante la carga, recarga o descarga, excepto donde sea específicamente permitido (consultar reglas 8.1.2.5, 8.3.7.1 y 8.7.1).

10.5.11 No mantener los dedos fuera del arco guardamonte durante el movimiento, de acuerdo con la Regla 8.5.1.

10.5.12 Tener un arma cargada y enfundada en cualquiera de las siguientes condiciones:

10.5.12.1 Una pistola semiautomática de simple acción sin el seguro activado.

10.5.12.2 Una pistola de doble acción o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.

10.5.12.3 Un revólver con el martillo montado.

10.5.13 Manipular de munición real o inerte (Dummy) en un Área de Seguridad, contrariamente a lo estipulado en la Regla 2.4.4.

10.5.13.1 El término «manipular» no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con munición en sus cargadores o Speed Loaders en su cinturón, en los bolsillos o, en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no manipule los cargadores ni Speed Loaders cargados, o sus dispositivos de retención y/o almacenamiento dentro del Área de Seguridad.

10.5.14 Tener el arma cargada cuando no sea específicamente ordenado por el Juez-Árbitro.

10.5.15 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, invariablemente, ser recuperadas por un Juez-Árbitro quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción. Sin embargo, si el competidor recupera el arma caída, recibirá una descalificación.

10.5.15 Usar munición prohibida y/o insegura (consultar Regla 5.5.4, 5.5.5 y 5.5.6), y/o usar un arma prohibida (consultar Regla 5.1.10 y 5.1.11).

10.6 Descalificación– Conducta Antideportiva

10.6.1 Los competidores serán descalificados por incurrir en conductas que un Juez-Árbitro considere que son antideportivas. Algunos ejemplos incluyen: hacer trampas; comportamiento deshonesto; no cumplir con las instrucciones razonables de un Juez-Árbitro de la competición; o cualquier comportamiento capaz de producir una mala fama o desacreditar el deporte, entre otras. El Range Master deberá ser notificado tan pronto como sea posible de estos sucesos.

10.6.2 Será descalificado un competidor que, bajo la consideración de un Juez-Árbitro, se haya quitado intencionadamente o causado la pérdida de la protección visual o auditiva, a los efectos de ganar un re-shoot o una ventaja competitiva.

10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Juez-Árbitro. Algunos ejemplos incluyen, pero no se encuentran limitados a, no cumplir con las directrices razonables de un Juez-Árbitro de la competición; interferencias con la operatividad de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor de hacerlo; y cualquier otro comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte.

10.7 Descalificación– Substancias Prohibidas

10.7.1 Durante las competiciones de IPSC, se requiere que todas las personas se encuentren en un completo control de sus facultades, tanto físicas como mentales.

10.7.2 La IPSC considera como una ofensa extremadamente grave el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica y no esencial, así como el uso de drogas ilegales para la mejora del rendimiento, sin importar como se tomen o administren.

10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y Jueces-Árbitros de las competiciones no deben encontrarse afectados, durante las mismas, por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol). Cualquier persona, quien en opinión del Range Master, se encuentre visiblemente bajo la influencia de cualquiera de las sustancias descritas, será descalificada de la Competición y puede ser requerida para abandonar el campo de tiro.

10.7.4 La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones tendentes a detectar la presencia de dichas sustancias. (Consultar Reglas Anti Doping IPSC).

CAPÍTULO 11 – ARBITRAJE E INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS

11.1 Principios Generales

11.1.1 Administración – Resulta inevitable que, en actividades competitivas que se rigen por reglas, se presenten disputas o desavenencias ocasionales. Es de dominio público que, a los más altos niveles de competición, los resultados resultan mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva de la competición, evitará la mayoría de las disputas.

11.1.2 Acceso – Las protestas pueden ser remitidas al Comité de Arbitraje de acuerdo con las presentes reglas, por cualquier asunto, excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas que provienen de una descalificación por una infracción de seguridad únicamente serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación de la competición. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Juez-Árbitro (Range Officer), no se encuentra sujeta a reclamación o apelación.

11.1.3 Apelaciones – Las decisiones las toma inicialmente el Juez-Árbitro (Range Officer). Si el reclamante está en desacuerdo con una decisión, se deberá llamar al Jefe de Árbitros (Chief Range Officer) del ejercicio o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Range Master que decida.

11.1.4 Apelación al Comité – En caso que el reclamante continúe en desacuerdo con la decisión, puede apelar al Comité de Arbitraje formulando una protesta formal.

11.1.5 Conservación de Evidencias y Pruebas – Se requiere al reclamante que informe al Range Master sobre su deseo de presentar una apelación ante el Comité de Arbitraje y, puede solicitar que los Jueces-Árbitros retengan cualquier documentación u otra/distinta evidencia, en espera de la audiencia. Las grabaciones de audio y/o video pueden aceptarse como evidencia o prueba.

11.1.6 Preparación de la Apelación – El reclamante es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tasa estipulada. Ambas, deben ser remitidas al Range Master dentro del período de tiempo especificado en estas reglas.

11.1.7 Obligaciones de los Jueces-Árbitros de la Competición (R.O) – Cualquier Juez-Árbitro de la Competición que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Range Master, tomar nota de todos los testigos y Jueces-Árbitros involucrados y derivar esta información al Range Master.

11.1.8 Obligaciones del Director de la Competición (M.D) – Al recibir la apelación de manos del Range Master el Director de la Competición debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.

11.1.9 Obligaciones y Deberes del Comité de Arbitraje – El Comité de Arbitraje se encuentra obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión consecuente con dichas reglas. Cuando sea necesaria una interpretación de las reglas, o cuando un incidente no se encuentre recogido en las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu inherente a estas reglas.

11.2 Composición del Comité

11.2.1 En los Competiciones de Nivel III o superior la composición del Comité de Arbitraje estará sujeta a las siguientes normas:

11.2.1.1 El Presidente de la IPSC, o su delegado, o un Juez-Árbitro titulado designado por el Director de la Competición (en ese orden), actuará como Presidente del Comité, con voz pero sin voto.

11.2.1.2 Tres Jueces-Árbitros serán designados por el Presidente de la IPSC, o su delegado, o por el Director de la Competición, (en ese orden), con un voto cada uno.

11.2.1.3 Cuando sea posible, los Jueces-Árbitros deberían ser competidores de la competición y deberían ser Jueces-Árbitros titulados.

11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia el Presidente, o algún miembro del Comité de Arbitraje, pueden ser parte implicada en las apelaciones que se han llevado al Comité de Arbitraje.

11.2.2 Para las Competiciones de Niveles I y II, el Director de la Competición puede designar un Comité de Arbitraje de tres personas con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado del caso. Los miembros deberían ser Jueces-Árbitros titulados a ser posible. Todos los miembros del Comité votarán. El Juez-Árbitro de mayor antigüedad, o el de mayor rango, si no hay Jueces-Árbitros, actuará como Presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

11.3.1 Límite de Tiempo para Apelar al Arbitraje – Las apelaciones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master, en formulario apropiado y acompañado por la tasa aplicable, antes de una hora desde el incidente o suceso en disputa registrado por los Jueces-Árbitros de la competición. La falta de presentación dejará sin validez la petición y no se realizarán más acciones. El Range Master debe, en el formulario de la apelación, registrar inmediatamente la hora y la fecha en que ha recibido la reclamación.

11.3.2 Tiempo Límite de Decisión – El Comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas siguientes a la presentación de la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director de la Competición, lo que ocurra primero. Si el Comité no puede llegar a una decisión en

dicho período, ambos, competidor y/o terceras partes (consultar Regla 11.7.1) tendrán éxito en sus apelaciones, y la tasa les será devuelta.

11.4 Tasas

11.4.1 Importe – Para las competiciones Nivel III o superiores, la tasa de apelación que permite a un reclamante apelar al Comité de Arbitraje, será de 100.00 (Cien «100»Dólares USA) dólares americanos o el equivalente a la inscripción individual de la competición (la cantidad económica que sea menor), en moneda local. La tasa de apelación para otras competiciones puede ser fijada por los organizadores de la misma, pero no debe exceder los 100 dólares americanos o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto de la competición, se encontrará exenta de la tasa.

11.4.2 Pago – Si la decisión del Comité es estimar la apelación, la tasa abonada será devuelta. Si la decisión del Comité es de denegar dicha apelación, el canon de apelación debe enviarse al Comité Nacional de Jueces Árbitros (CNJA); (RROI o NROI), con respecto a competiciones Nivel I y II, y a la International Range Officer Association (IROA), con respecto a competiciones Nivel III y superiores.

11.5 Reglas de Procedimiento

11.5.1 Deberes y Procedimiento del Comité – El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, el dinero pagado por el querellante hasta que se tome una decisión.

11.5.2 Presentaciones – El Comité puede pedir al querellante que ofrezca, personalmente, más detalles sobre su protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.

11.5.3 Audiencia – Se le puede pedir al reclamante que se retire mientras el Comité analiza más evidencias.

11.5.4 Testigos – El Comité puede escuchar a los Jueces-Árbitros de la competición, así como a otros testigos involucrados en la apelación. El Comité examinará todas las evidencias presentadas.

11.5.5 Preguntas – El Comité puede interrogar a los Jueces-Árbitros y testigos con relación a cualquier punto relevante de la apelación.

11.5.6 Opiniones – Los miembros del Comité, evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en proceso de deliberación.

11.5.7 Inspección Visual del Área – El Comité puede inspeccionar cualquier zona o área relacionada con la apelación y, solicitar a cualquier persona o Juez-Árbitro a quien considere relevante para el proceso, para que lo acompañe.

11.5.8 Influencia Indebida – Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité de cualquier modo que no sea presentando evidencias,

puede encontrarse sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.

11.5.9 Deliberación – Cuando el Comité crea que se encuentra en posesión de toda la información y evidencias necesarias para la apelación, deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

11.6 Veredicto y Acciones posteriores

11.6.1 Decisión del Comité – Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al querellante, al Juez-Árbitro y al Range Master para informar sobre su decisión.

11.6.2 Aplicación de la Decisión – Será responsabilidad del Range Master aplicar la decisión del Comité. El Range Master publicará la decisión en un lugar visible a todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.

11.6.3 La Decisión es Inapelable – La decisión del Comité es definitiva y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Range Master, se hayan recibido nuevas evidencias que justifiquen una reconsideración después de la decisión, pero siempre antes de que los resultados hayan sido declarados finales por el Director de la Competición.

11.6.4 Acta – La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y servirá de precedente para cualquier incidente similar durante esa competición.

11.7 Apelaciones de Terceros

11.7.1 También pueden ser presentadas apelaciones por otras personas en base a una «apelación de terceras partes». En tales casos, todas las previsiones de este Capítulo permanecerán válidas.

11.8 Interpretación de las Reglas

11.8.1 La interpretación de estas reglas y reglamento es responsabilidad del Consejo Ejecutivo de IPSC.

11.8.2 Las personas que busquen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, tanto sea por fax, correo o e-mail, a la sede central de la IPSC.

11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC serán consideradas como precedentes y serán aplicadas a todos las competiciones aprobadas por la IPSC, que comiencen a los 7 días, o después, de la fecha de publicación. Tales interpretaciones se encontrarán sujetas a ratificación o modificación en la siguiente Asamblea de IPSC.

CAPÍTULO 12 – ASUNTOS VARIOS

12.1 Apéndices

Todos los apéndices aquí incluidos, resultan ser parte íntegra de este reglamento.

12.2 Idioma

El inglés es el idioma oficial del reglamento de IPSC. De existir divergencias o disconformidad entre la versión inglesa de este reglamento y las traducciones presentadas en otros idiomas o dialectos, prevalecerá siempre lo estipulado en la versión en inglés.

12.3 Responsabilidades

Los competidores y, todas las personas que asisten a una competición de IPSC, son directamente responsables de todo el equipamiento que hayan llevado a la misma. Se encuentran completamente de acuerdo con todas las leyes aplicables en el área geográfica donde se esté desarrollando. Ni la IPSC; ni ninguno de sus Jueces-Árbitros; ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC; ni ningún Juez-Árbitro de cualquier organización afiliada a IPSC, acepta responsabilidad alguna con relación a ello, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, lesión o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, bien legal o ilegal, de cualquier componente de dicho equipamiento.

12.4 Género

Se considera que las referencias hechas aquí en alusión al género masculino (el, de él), se entiende que incluyen igualmente y se refieren, en su caso, al género femenino (ella, de ella, etc.).

12.5 Glosario

A lo largo de estas reglas, desarrolladas por el presente reglamento, se aplican las siguientes definiciones:

.-Aftermarket: Elementos/artículos no fabricados por el fabricante originario del arma, y/o que tiene marcas identificativas de un OFM diferente.

.-Apuntar/Apuntando: Alinear la boca de fuego de un arma sobre los blancos.

.-Área de Tiro (Downrange): Es el área que abarca el escenario y la zona donde se va a realizar el recorrido de tiro, y por tanto, la zona exclusiva hacia donde se puede dirigir únicamente la boca de fuego del arma, y por ende, el lugar donde deben impactar los proyectiles.

.-Bala: Proyectil individual de un cartucho destinado a impactar sobre un blanco.

.-Bandera de Seguridad para la Recámara: Dispositivo, generalmente construido en colores llamativos, que no sea parte ni se asemeje a un cartucho o a una parte de éste. La bandera no puede ser introducida en un arma que tenga la recámara cargada, y, una vez colocada, debe prevenir que un cartucho pueda ser insertado en el interior de la recámara. La «bandera» debe disponer de un reborde o espiga que sobresalga claramente fuera del arma.

.-Barrido (Sweeping): Apuntar la boca de fuego de un arma sobre cualquier parte del cuerpo del competidor durante el desarrollo de un recorrido de tiro, mientras la pistola está siendo tocada, empuñada o sostenida y no esté enfundada con seguridad, o cuando un arma larga es empuñada o sostenida y la bandera de seguridad no se encuentra insertada (consultar Regla 10.5.5).

.-Batería de Blancos: Grupo de blancos aprobados que únicamente pueden ser vistos desde una posición única.

.-Blanco(s): Un término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a menos que una regla (por ejemplo la correspondiente a 4.1.3) los diferencie entre ellos.

.-Blanco Frangible: Un blanco, tal como un plato de arcilla o una teja, capaz de ser roto fácilmente en dos o más piezas cuando sea impactado.

.-Calibre: El diámetro de un proyectil, medido en milímetros o milésimas de pulgada.

.-Carga: La introduccion inicial de munición en un arma como respuesta a la orden de «Cargue y Prepare el Arma». La acción de cargar comienza cuando el competidor agarra un cartucho, un cargador o un speed loader, y termina cuando el arma se encuentra enfundada con seguridad (o colocada en otra parte o lugar, de acuerdo con el briefing escrito del ejercicio), y las manos del competidor quedan libres del arma. Para una condición de arma lista descargada, la acción de cargar termina cuando el cargador se encuentra completamente colocado en su ubicación dentro del arma (o el cilindro se encuentra completamente cerrado).

.-Carga Squib: Cualquier parte de un proyectil alojado dentro del ánima del cañón de un arma y/o un proyectil que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.

.-Cargada: Un arma dispone de munición real o Dummy dentro de la recámara o cilindro, o dispone de munición real o Dummy en un cargador insertado.

.-Cartucho: Tipo de munición usada en arma corta o larga.

.-Compensador: Dispositivo instalado en la parte delantera del cañón, que sirve básicamente para contrarrestar la elevación del arma mediante una evasión o escape de gases.

.-Debe/deberá: Mandatorio.

.-Debería: Opcional pero considerablemente aconsejable.

.-Decorado: Elementos que no sean blancos o líneas de falta, usados para la creación o decoración de un recorrido de tiro.

.-Descarga: Acción de disparar un arma. Consultar la definición «Disparo».

.-Descargada: Un arma, que se encuentra totalmente carente de cualquier tipo de cartuchos, bien reales o falsos, dentro de su recámara y/o en un cargador insertado.

.-Descargar: Retirar la munición de un arma cuando el competidor ha acabado su intento de recorrido o COF, o por el contrario, cuando le sea ordenado por un Juez-Árbitro. La acción de descargar comienza cuando se activa el botón de liberación del cargador (o cilindro), y concluye cuando el arma se encuentra vacía de municiones. Tenga en cuenta que un competidor que, después de activar el botón de liberación del cargador o cilindro en respuesta a la orden estipulada en la Regla 8.3.6, dispara de manera segura la bala de la recámara a un blanco y/o reinserta munición, se considerara terminado el proceso de descarga y reanudado el de tiro.

-.Desenfunde (desenfundando): Es el acto de extraer una pistola de su funda. Se considera realizado el desenfunde cuando el arma ha salido totalmente de la funda.

.-Detonación: Ignición del fulminante, de otro modo que no sea por la acción de la aguja percutora, donde una bala no pasa a través del cañón del arma (por ejemplo, cuando la acción del arma se está abriendo manualmente, cuando un cartucho cae).

.-Director Regional: La persona reconocida por la IPSC que representa una Región.

.-Disparo: Un proyectil que recorre completamente el ánima del cañón de un arma.

.-Disparo en seco: Es la activación del disparador, cuando se posee la certeza de que el arma de fuego se encuentra vacía de municiones.

.-Encarar: Efectuar un disparo sobre un blanco. Efectuar un disparo, pero errar en el blanco, no es un «fallo de encare». Una interrupción de un arma o un cartucho que impida efectuar un disparo, sí es considerado un «fallo de encare».

.-Equipo relacionado: Cargadores, Speed Loaders y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluidos los imanes).

.-Face (facing): la cara, el pecho y los pies del competidor, se encuentran posicionados en dirección al fondo de la galería.

.-Falso inicio (Salida nula): Comenzar un recorrido de tiro antes de la Señal de Inicio (consultar Regla 8.3.4).

-FOA/OFM: Fabricante original del arma.

.-Funda: Dispositivo de retención de un arma sujeto al cinturón del competidor.

.-Grain: Unidad de medida que comúnmente se usa con relación al peso de un proyectil (1 grain = 0.0648 gramos).

.-Intento en COF: El periodo desde la señal de inicio hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la regla 8.3.6.

.-Localización: Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro.

.-Mano Fuerte: La mano (hábil) que utiliza una persona inicialmente para empuñar un arma desde la funda sujetada a su cinturón (la mano débil es la mano contraria). Los competidores con una sola mano la pueden usar para los recorridos de mano fuerte (hábil) y mano débil, sujetos a la Regla 10.2.10.

.-Munición Inerte (Dummy): Incluye cartuchos de prácticas o para entreno, cartuchos alivia percutoras y vainas vacías.

.-No Aplicable: La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular o la División.

.-No-shoot: Blanco(s) que incurren en penalizaciones cuando se les impacta.

.-Para-balas: Estructura levantada de tierra, arena o similares que sirven para parar los proyectiles y/o separar un área de tiro y/o un COF de otro.

.-Personal de la Competición: Personas que cumplen con tareas o funciones arbitrales en una competición, o actúan con la capacidad de Jueces-Árbitros de la Competición. Aunque que no están necesariamente calificados como tal.

.-**Pistón:** La parte de un cartucho que causa una detonación o que un disparo sea efectuado.

.-Posición de Inicio: Localización, posición de tiro y postura prescrita por el Recorrido de Tiro anterior a la emisión de la Señal de Inicio (consultar Regla 8.3.4).

.-Posición de Tiro: La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).

.-Postura: La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).

.-Prototipo: Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.

.-Puede: Enteramente opcional.

.-Recarga: Reemplazo de un cargador ya insertado en un arma con un cargador diferente, o la inserción de munición adicional dentro de un arma mientras el competidor se encuentra realmente haciendo su intento en el COF. La acción de recargar comienza cuando el botón de liberación del cargador (o cilindro) es activado, y termina cuando la mano del competidor se encuentra separada del cargador recién insertado «o cuando el cilindro está completamente cerrado». (Excepción: disparar con seguridad el cartucho de la recámara a un blanco antes de insertar un cargador nuevo).

.-Región: Un país u otra área geográfica, reconocida por la IPSC.

.-Re-shoot: La repetición de un COF por un competidor, autorizado de antemano por un Juez-Árbitro o por el Comité de Arbitraje. Volver a disparar un ejercicio.

.-Snap Cap: («Spring Cap») Un tipo de cartucho falso («Dummy»).

.-Tie-down rig: Una funda en la cual la parte inferior se encuentra asegurada o fijada a la pierna del competidor por medio de una cinta u otros medios similares.

.-Tiro: La acción de disparar un arma.

.-Tomar Miras: Apuntar un arma hacia un blanco sin dispararle realmente.

.-Uprange: (Principio/frente de la galería) El área acotada de un ejercicio, galería o campo de tiro, hacia atrás del ángulo máximo predeterminado como límite de seguridad (consultar Regla 2.1.2), donde el cañón del arma no debe apuntar durante un recorrido de tiro (consultar Regla 10.5.2 y Regla 10.5.7).

.-Vaina o Casquillo: El cuerpo principal del cartucho, el cual une y concentra todos los componentes del cartucho.

.-Vista: Un punto ventajoso disponible en cierta localización (por ejemplo, una de las aberturas o troneras, uno de los lados de una barricada, etc.

12.6 Medidas

A lo largo de este reglamento, donde se expresen medidas, las que aparecen entre paréntesis sólo se establecen como una guía.

APÉNDICE A1 – NIVELES DE LAS COMPETICIONES DE IPSC

Clave: R= Recomendado, M= Mandatario

	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel V
1. Debe seguir la última edición de las reglas IPSC	M	M	M	M	M
2. Los competidores deben ser miembros individuales de sus regiones IPSC de residencia (sección 6.5)	R	M	M	M	M
3. Director de la competición	M	M	M	M	M
4. Range Master (Real o Designado)	M	M	M	M	M
5. Range Master aprobado por el Director Regional	R	R	M	R	R
6. Range Master aprobado por el Consejo Ejecutivo IPSC	-	-	-	M	M
7. Un jefe de árbitros por área	R	R	R	M	M
8. Un árbitro NROI por ejercicio	R	R	M	M	M
9. Un árbitro IROA por ejercicio	-	-	R	M	M
10. Un árbitro IROA de estadísticas	-	-	R	M	M
11. Un miembro de Staff (parcheador) cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12. COF aprobados por el Director Regional	R	R	M	-	-
13. COF aprobados por el Comité de IPSC	-	-	M	M	M
14. Sanción IPSC (consultar punto 24 abajo)	-	-	M	M	M
15. Cronógrafo	-	R	R	M	M
16. Registro en IPSC tres meses antes	-	-	M	-	-
17. Aprobación por asamblea IPSC en ciclo de tres años	-	-	-	M	M
18. Inclusión en el calendario de competiciones de IPSC	-	-	M	M	M
19. Publicar los resultados de la competición en IROA	-	-	M	M	M
20. Número mínimo de disparos recomendado. Arma corta Rifle Escopeta	 40 40 40	 80 80 80	 150 150 150	 300 200 200	 450 250 250
21. Número de ejercicios Arma corta Número mínimo de ejercicios recomendado Arma corta Rifle Escopeta	 - 3 3 3	 - 6 6 6	 - 12 12 12	 24 - 24 24	 30 - 30 30
22. Número mínimo de competidores recomendado Arma corta Rifle Escopeta	 10 10 10	 50 50 50	 120 120 120	 200 200 200	 300 300 300
23. Clasificación de la competición (puntos)	1	2	3	4	5

24 – No se requiere Sanción Internacional para las Competiciones de Nivel I y II. Sin embargo, cada Director Regional se encuentra habilitado para establecer sus propios criterios y procedimientos para sancionar tales competiciones, dentro de su propia Región.

APÉNDICE A2 – RECONOCIMIENTO DE IPSC

Antes del comienzo de una competición, los organizadores deben especificar qué División(es) serán reconocidas.

A no ser que se especifique otra cosa, las Competiciones sancionados por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías en base al número de competidores registrados que realmente compiten en ella, incluyendo los competidores descalificados durante la misma (Por ejemplo: si una división en una Competición Nivel III tiene 10 competidores, pero uno o más son descalificados durante la misma la División continuara siendo reconocida), siguiendo los siguientes criterios:

1. Divisiones

.-Nivel I y II: Un mínimo de 5 competidores por División (recomendado)

.-Nivel III: Un mínimo de 10 competidores por División (mandatario)

.-Nivel IV y V: Un mínimo de 20 competidores por División (mandatario)

2. Categorías

.-.Para que las Categorías sean reconocidas se deben establecer primero las Divisiones.

.-Para todos los Niveles: Un mínimo de 5 competidores por Categoría en cada División (consultar lista de categorías aprobadas más abajo).

3. Categorías Individuales

Las categorías individuales aprobadas para reconocimiento por División son las siguientes:

(a) Dama: Competidores de género femenino

(b) Súper Junior: Competidores que tienen menos de 16 años de edad el primer día de la Competición. Un Súper Junior tiene la opción de elegir disparar en Categoría Junior, pero no en ambas. Si hay un número insuficiente de competidores Súper Junior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Junior.

(c) Júnior: Competidores que tienen menos de 21 años de edad al primer día de la Competición.

(d) Senior: Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día de la Competición.

(e) Súper Senior: Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día de la Competición.

Un Súper Senior tiene la opción de elegir disparar en Categoría Senior, pero no en ambas. Si hay un número insuficiente de competidores Súper Senior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Senior.

(f) Grand Senior: Competidores que tienen más de 70 años de edad el primer día de la competición.

(g) Dama Senior: Competidoras femeninas que tienen más de 50 años el primer día de competición.

4. Categorías de Equipos

Los Competiciones IPSC pueden reconocer los equipos siguientes para ser premiados:

(a) Equipos regionales por División.

(b) Equipos regionales por División para Categoría Dama.

(c) Equipos regionales por División para Categoría Súper Júnior.

(d) Equipos regionales por División para Categoría Júnior.

(e) Equipos regionales por División para Categoría Senior.

(f) Equipos regionales por División para Categoría Súper Sénior.

(g) Equipos Nacionales por División para Categoría Grand Sénior.

(h) Equipos regionales de Familia.

Los «equipos de Familia» se constituyen con dos miembros, siendo uno de ellos Junior y, el otro, su padre o abuelo. A pesar de las Reglas 6.4.2 y 6.4.2.1, los dos integrantes del equipo pueden participar en Divisiones diferentes y una dama, inscrita en forma individual como «Dama» (Lady), puede competir como el miembro Junior, siempre y cuando satisfaga el límite de edad para Junior. Los resultados del «Equipo de Familia» serán computados sumando los porcentajes de la competición que hayan conseguido los dos miembros.

APÉNDICE A3 – TABLA DE ELIMINACIÓN SHOOT-OFF

<table>
<tr><td>Top 16</td><td>Cuartos de Final</td><td>Semi-Final</td><td>Finales</td><td>Premios</td></tr>
<tr><td colspan="3">(Eliminación simple)</td><td>(Mejor de 3)</td><td></td></tr>
<tr><td>1</td><td rowspan="2">Ganador</td><td rowspan="4">Ganador A</td><td rowspan="8">Ganador</td><td rowspan="16">CAMPEON
& 2ª Plaza</td></tr>
<tr><td>15</td></tr>
<tr><td>9</td><td rowspan="2">Ganador</td></tr>
<tr><td>7</td></tr>
<tr><td>5</td><td rowspan="2">Ganador</td><td rowspan="4">Ganador B</td></tr>
<tr><td>13</td></tr>
<tr><td>11</td><td rowspan="2">Ganador</td></tr>
<tr><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td><td rowspan="2">Ganador</td><td rowspan="4">Ganador C</td><td rowspan="8">Ganador</td></tr>
<tr><td>12</td></tr>
<tr><td>14</td><td rowspan="2">Ganador</td></tr>
<tr><td>6</td></tr>
<tr><td>8</td><td rowspan="2">Ganador</td><td rowspan="4">Ganador D</td></tr>
<tr><td>10</td></tr>
<tr><td>16</td><td rowspan="2">Ganador</td></tr>
<tr><td>2</td></tr>
</table>

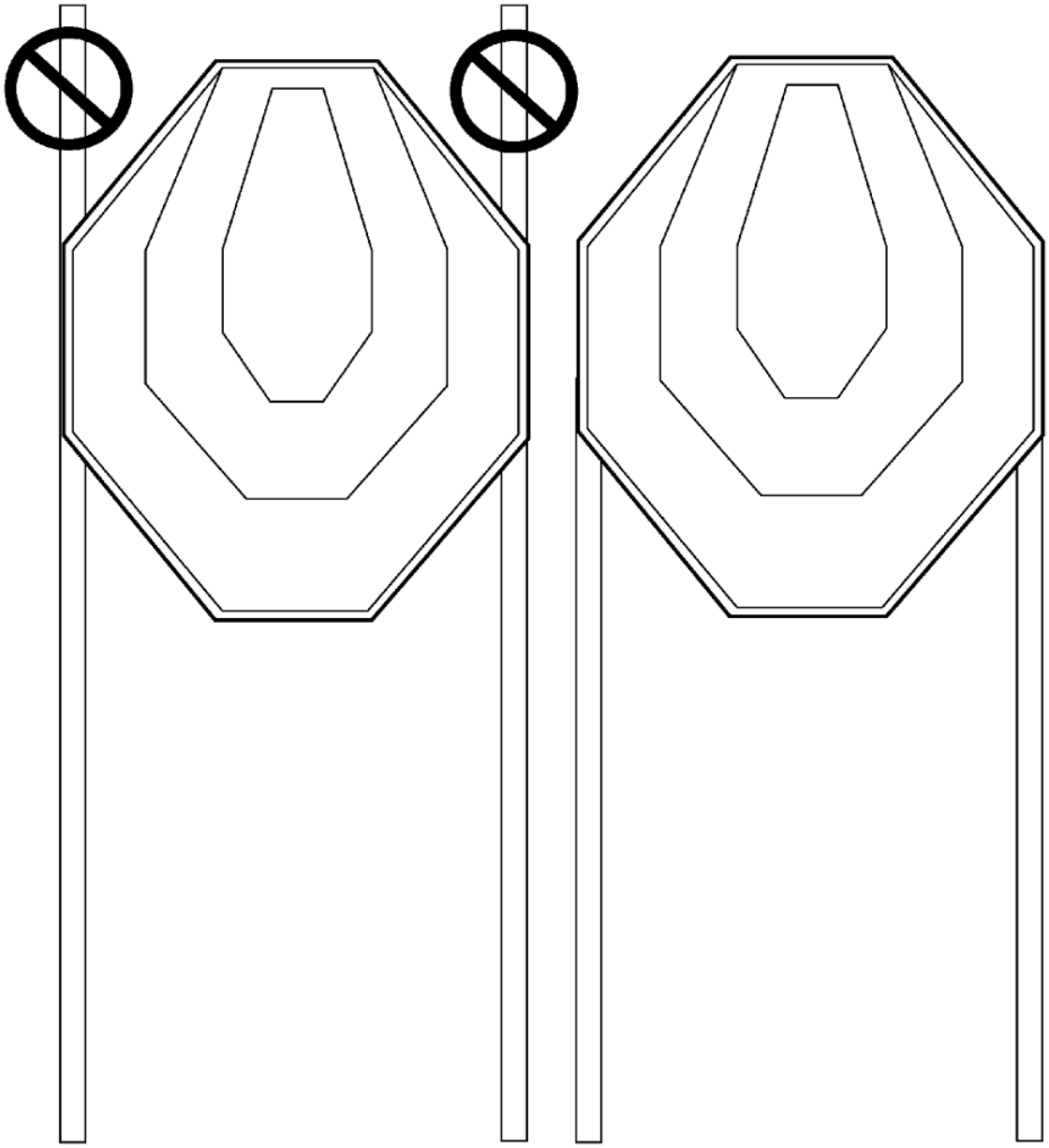
<table>
<tr><td rowspan="2">Perdedor A/B</td><td rowspan="2">3ª Plaza</td></tr>
<tr><td>Perdedor C/D</td></tr>
</table>

APÉNDICE A4 – RATIOS APROBADOS DE EJERCICIOS

STAGES	CORTOS	MEDIOS	LARGOS
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	8	5	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4

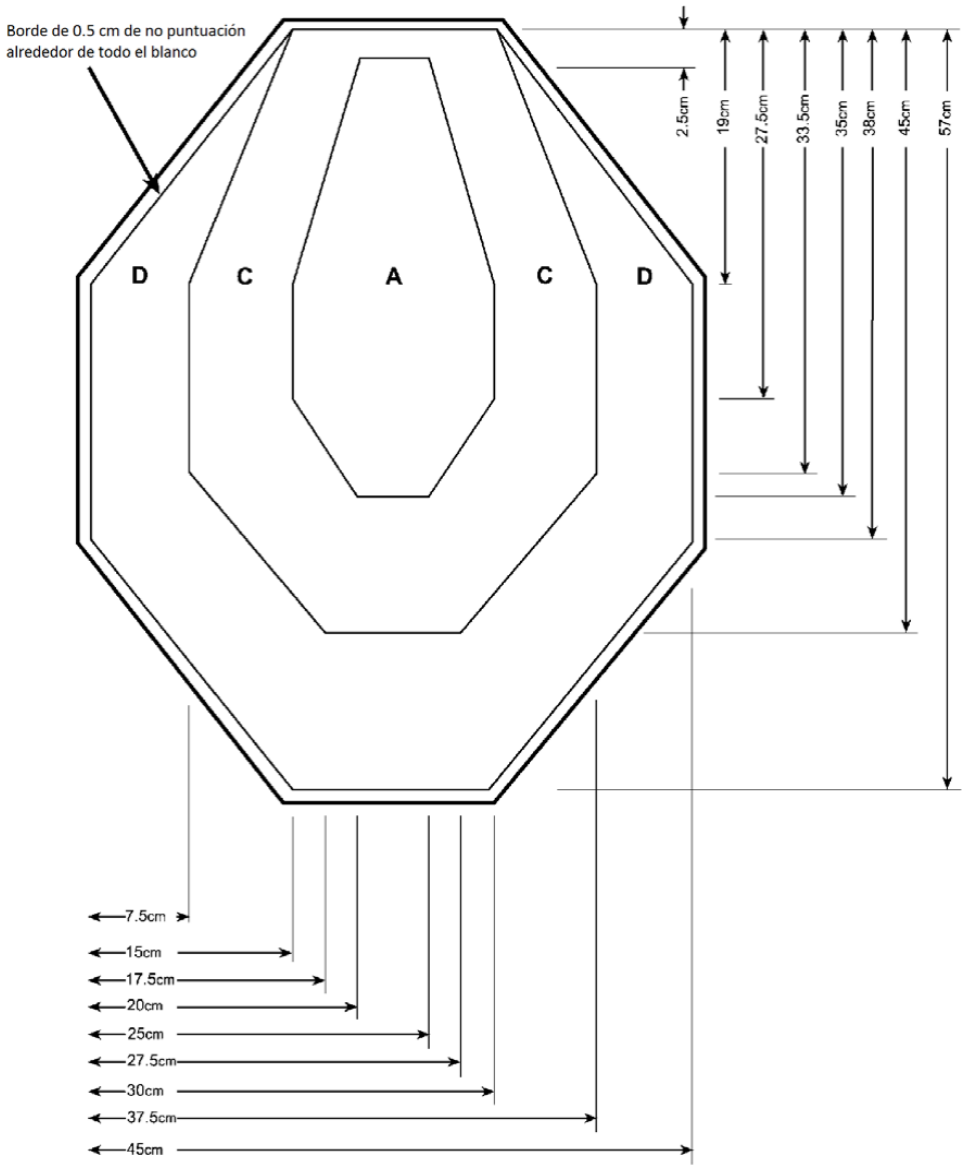
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

APÉNDICE B1 – PRESENTACIÓN DE LOS BLANCOS



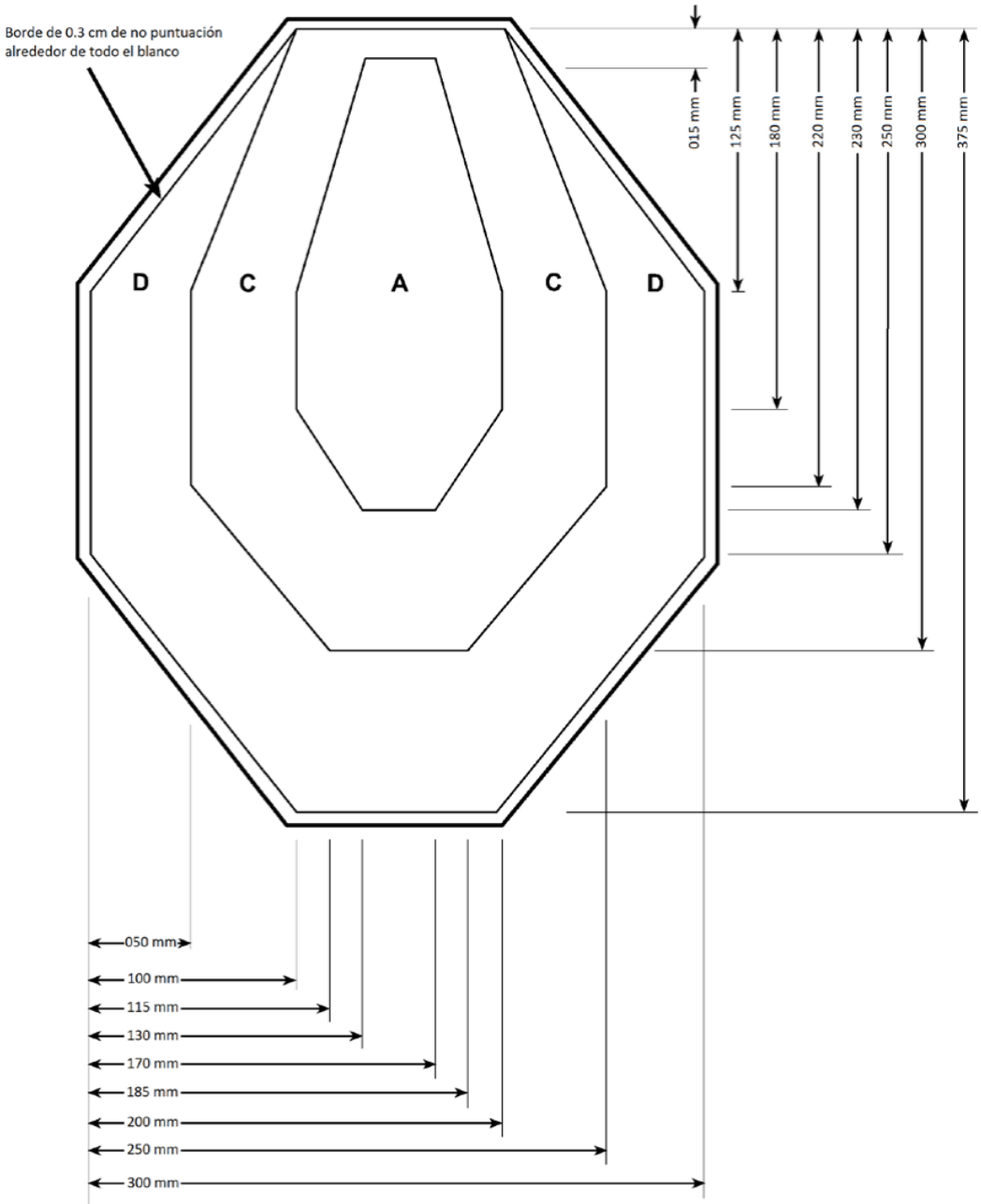
CORTAR LA PARTE SUPERIOR DE LOS SOPORTES DE LOS BLANCOS, MEJORA LA APARIENCIA VISUAL.

APÉNDICE B2 – BLANCO IPSC



PUNTUACIÓN		
MAYOR	**ZONA**	**MENOR**
5	**A**	**5**
4	**C**	**3**
2	**D**	**1**

APÉNDICE B3 – MINI-BLANCO IPSC



PUNTUACIÓN		
MAYOR	**ZONA**	**MENOR**
5	**A**	**5**
4	**C**	**3**
2	**D**	**1**

APÉNDICE C1 – CALIBRACIÓN DE POPPERS IPSC

1. El Range Master debe designar una cantidad específica de munición y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de Jueces-Árbitros autorizados por él para actuar como Jueces-Árbitros de calibración.

2. Antes del comienzo de la competición, el factor de potencia de la munición de calibración debe ser medido usando el procedimiento estipulado en la Regla 5.6.3.3, excepto que únicamente son requeridos 4 «cuatro» cartuchos para cada arma de calibración. Dicha munición, cuando sea probada en cada arma designada, debe alcanzar un factor de potencia entre 120 y 125 para ser válida.

3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y sancionadas por el Range Master, no se encontrarán sujetas a reclamación por parte de los competidores.

4. El Range Master debe impartir las directrices necesarias para que cada Popper sea calibrado antes del comienzo de la competición, y siempre, que sea necesario durante el desarrollo de la misma.

5. Para la calibración inicial, cada Popper debe ser dispuesto para que abata cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo realizado con el arma designada, usando la munición de calibración. El disparo debe ser efectuado desde la posición del recorrido de tiro más lejana al Popper que está siendo calibrado, donde al menos, una parte sea visible para los competidores. Las zonas de calibración se encuentran recogidas en los esquemas de los siguientes folios.

6. Si, durante un ejercicio, un Popper no resulta abatido cuando se le impacta, el competidor tiene tres opciones:

(a) Le continua disparando hasta que caiga (sea abatido). En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa «tal y como se disparó».

(b) El Popper permanece «sin abatir» pero el competidor no solicita la calibración. En este caso, no se necesitan más acciones y el recorrido de tiro se puntuará «tal y como se disparó» y, el Popper será puntuado como un miss, como requiere tal penalización.

(c) El Popper queda sin abatir y el competidor solicita la calibración. Es este caso, el Popper y toda el área circundante no debe ser tocada, alterada o interferida por ninguna persona. Si un Juez-Árbitro de la competición vulnera esta regla, el competidor debe repetir el stage. Si el competidor o cualquier otra persona quebranta esta regla, el Popper será puntuado como un miss y el resto del recorrido de tiro se puntuará «tal y como se disparó».

(d) Si el Popper se abate por cualquier causa ajena (por ejemplo: la acción del viento) antes de ser calibrado, la repetición del ejercicio debe ser ordenada.

7. En ausencia de cualquier interferencia, el Juez-Árbitro de calibración debe realizar la prueba de calibración del Popper (cuando se le requiera. Consultar 6 (C) anterior), desde la posición más cercana posible al punto desde donde el competidor disparó al Popper, en esta circunstancia se aplica lo siguiente:

(a) Si el primer disparo efectuado por el Juez-Árbitro de calibración, impacta en la zona de calibración o por debajo y el Popper cae (abate), se considera que el Popper se encuentra correctamente calibrado y será puntuado como un miss.

(b) Si el primer disparo efectuado por el Juez-Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo y el Popper no cae (abate), se considera que el Popper ha fallado y al competidor se le debe requerir para que repita el recorrido de tiro, una vez que el Popper haya sido re-calibrado.

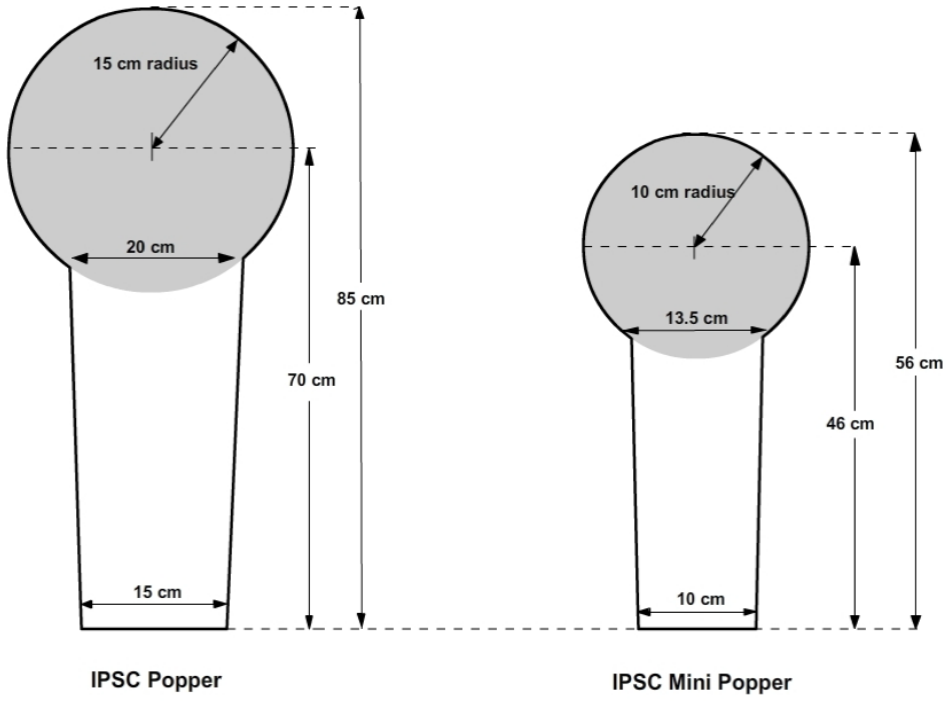
(c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el Popper, se debe efectuar otro disparo hasta que ocurra lo estipulado en 7(a), 7(b) o 7(c).

8. Sin embargo, los platos de metal autorizadas no se encuentran sujetas a calibración o reclamacion alguna al respecto (consultar Regla 4.3.3.2).

APÉNDICE C2 – POPPERS IPSC

ARMA CORTA		RIFLE/ESCOPETA
5 PUNTOS	PUNTUACIÓN MENOR/MAYOR	5 Ó 10 PUNTOS (REGLAS: 9.4.1.1 Y 9.4.1.2)
MENOS 10 PUNTOS	PENALIZACIÓN MISS/ NO-SHOOT	MENOS 10 PUNTOS

La zona de calibración para cada Popper es la indicada por la zona sombreada.



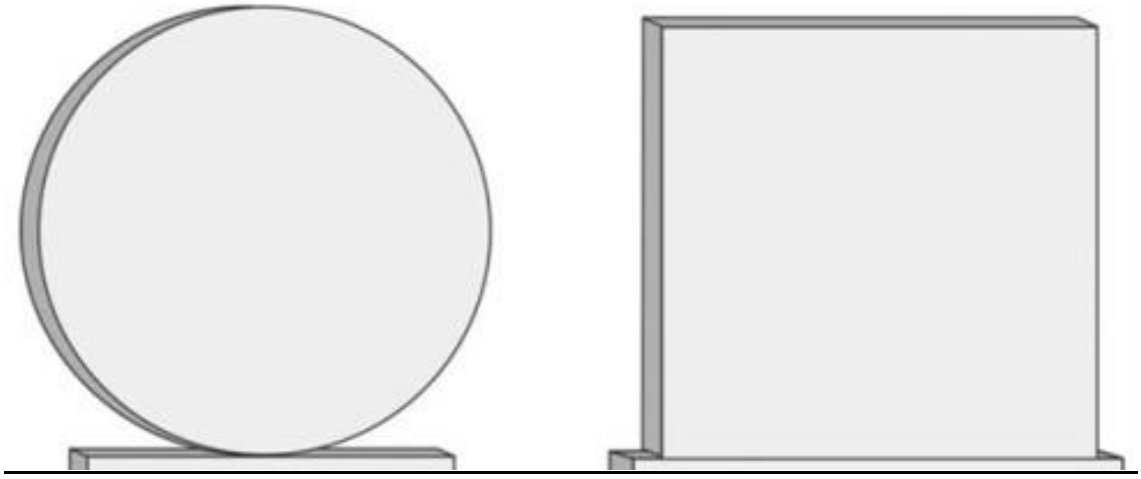
Tolerancia +/- 0.5 cm

Blancos metálicos y no-shoots los cuales puedan girar de lado accidentalmente cuando se les impacte están expresamente prohibidos. Usarlos puede significar la retirada de la sanción de la IPSC (consultar Regla 4.3.1.1).

APÉNDICE C3-A – PLATOS (DE METAL) IPSC

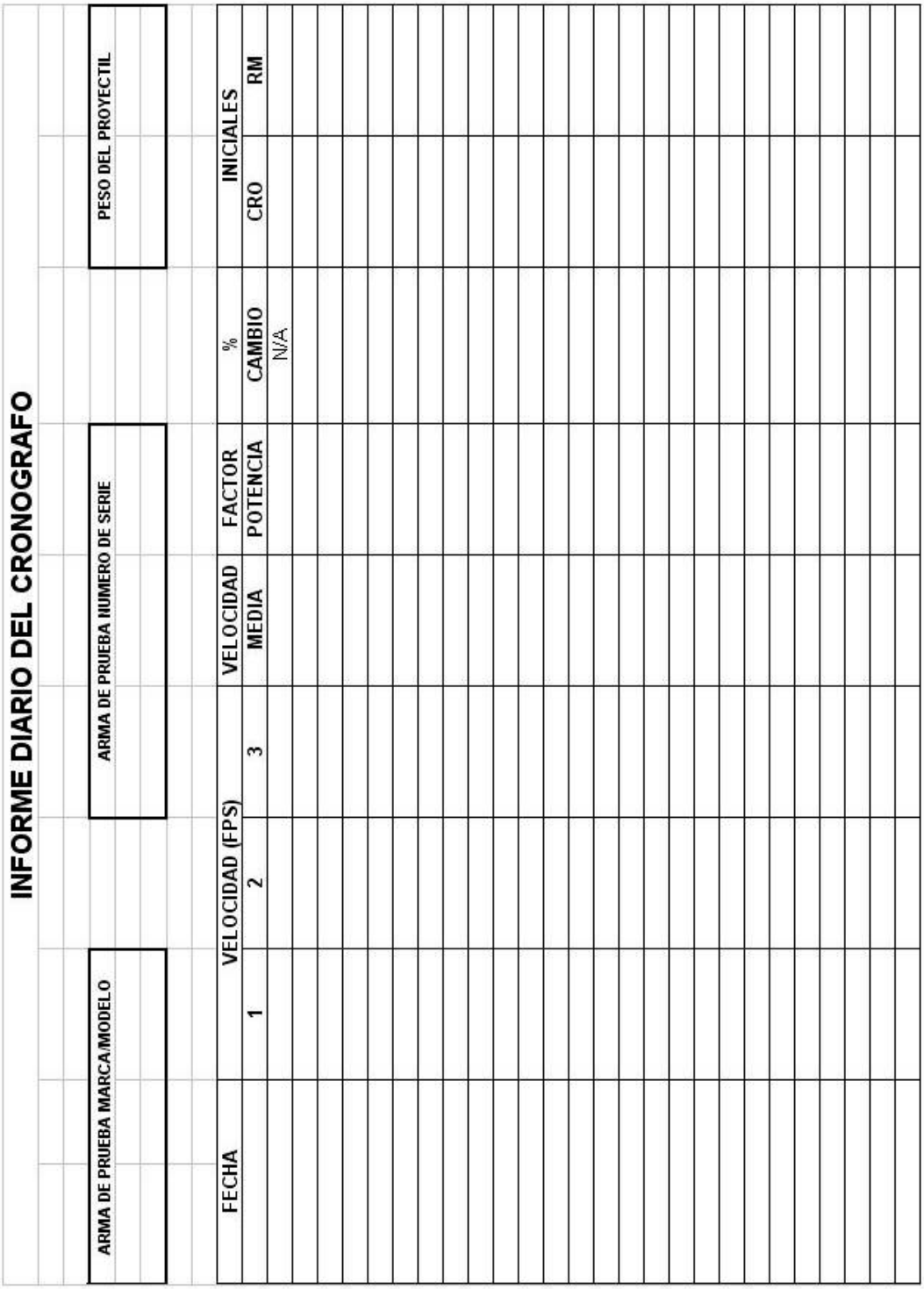
ARMA CORTA		RIFLE/ESCOPETA
5 puntos	**puntuación menor/mayor**	**5 ó 10 puntos (reglas: 9.4.1.1 y 9.4.1.2)**
menos 10 puntos	**penalización miss/ no-shoot**	**menos 10 puntos**

REDONDOS	RECTANGULARES	DIMENSIONES	REDONDOS	RECTANGULARES
20cm Ø	15x15 cm	mínimo	15 cm	15x15 cm
30 cm Ø	30x30 cm	máximo	30 cm	45x30 cm



NOTA IMPORTANTE DE CONSTRUCCIÓN
Los Platos Metálicos que se puedan girar de canto accidentalmente cuando se les impacte están expresamente prohibidos. Usarlos puede significar la retirada de la sanción de la IPSC (consultar Regla 4.3.1.1). Para competiciones de arma corta, los platos deberían ser montados sobre un hard cover o sobre una estaca de metal de al menos 1 metro de altura.

APÉNDICE C4 – FORMULARIO DEL INFORME DIARIO DEL CRONÓGRAFO



INFORME DIARIO DEL CRONOGRAFO

ARMA DE PRUEBA MARCA/MODELO	ARMA DE PRUEBA NUMERO DE SERIE	PESO DEL PROYECTIL

FECHA	VELOCIDAD (FPS)			VELOCIDAD	FACTOR	%	INICIALES	
	1	2	3	MEDIA	POTENCIA	CAMBIO	CRO	RM
						N/A		

APÉNDICE D1 - DIVISIÓN OPEN

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	160
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo del Proyectil	120 grains para mayor
4	Calibre mínimo del Proyectil / longitud de la vaina	9mm (0,354´)/19 mm (0,748´)
5	Calibre mínimo del Proyectil para Mayor	No
6	Peso mínimo del disparador (consultar Apéndice E4a)	No
7	Tamaño máximo del arma	No
8	Longitud máxima del cargador	170 mm (ver apéndice E1)
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (consultar regla 5.2.5)
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	No
12	Miras ópticas/electrónicas	Si
13	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	Si
14	Peso/s adjunto/s al cañón que se extienden más allá de la boca de fuego	Si

Condiciones especiales:

15. La munición que no cumpla con el peso mínimo del Proyectil especificado arriba, pero que cronometrada de factor de potencia obtenga un resultado de «Mayor», será tratada como munición insegura y debe ser retirada (consultar Regla 5.5.6). Si el peso del Proyectil, pesado bajo la Regla 5.6.3.3 no cumple con el peso mínimo requerido para el factor de potencia Mayor, se aplicará la Regla 5.6.3.7 y se pesará un segundo Proyectil como prueba final y definitiva del peso del Proyectil.

APÉNDICE D2 - DIVISIÓN STANDARD

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo del Proyectil	No
4	Calibre mínimo del Proyectil / longitud de la vaina	9mm (0,354´)/19 mm (0,748´)
5	Calibre mínimo del Proyectil para Mayor	10 mm (0,40´) ver abajo
6	Peso mínimo del disparador (ver Apéndice E4a)	No
7	Tamaño máximo del arma	Sí, ver abajo
8	Longitud máxima del cargador	Sí, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (consultar regla 5.2.5)
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No, ver abajo
14	Peso/s adjunto/s al cañón que se extienden más allá de la boca de fuego	No

Condiciones especiales:

15. Un arma en su condición de lista (consultar Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado o el cilindro vacío cerrado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Se debe comprobar que todos los cargadores cumplan con la norma.

16. El arma es colocada dentro de la caja (y finalmente retirada) por el competidor con la corredera paralelas al lado más largo de la caja. Las miras traseras ajustables pueden ser levemente presionadas pero la corredera debe estar completamente hacia adelante, y toda otra característica del arma (por ejemplo, miras colapsables y/o plegables, tiradores de corredera, apoyos para el pulgar, empuñaduras etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados cuando el arma este dentro de la caja. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases con resortes.

17. Sólo se prohíbe la perforación de cañones. Las correderas podrán estar perforadas.

18. 357 SIG es también un calibre aprobado para Major, sujeto a alcanzar el mínimo del factor de potencia. Esta concesión ha sido extendida hasta el 31 de Diciembre del 2020.

APÉNDICE D3 - DIVISIÓN CLÁSICA

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo del Proyectil	No
4	Calibre mínimo del Proyectil / longitud de la vaina	9mm (0,354´)/19 mm (0,748´)
5	Calibre mínimo del Proyectil para Mayor	10 mm (0,40´) ver abajo
6	Peso mínimo del disparador (consultar Apéndice E4a)	No
7	Tamaño máximo del arma	Sí, ver abajo
8	Longitud máxima del cargador	Sí, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	Sí, ver abajo
10	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No
14	Peso/s adjunto/s al cañón que se extienden más allá de la boca de fuego	No

Condiciones Especiales:

15. Un arma en su condición de lista (consultar Sección 8.1) pero descargada y con un cargador vacío e insertado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225mm x 150mm x 45mm (tolerancia de +1mm, -0mm). Aviso todos los cargadores deben cumplir el requerimiento.

16. El arma es colocada dentro de la caja (y finalmente retirada) por el competidor con la corredera paralela al lado más largo de la caja. Las miras traseras ajustables pueden ser levemente presionadas durante la inserción pero la corredera debe estar completamente hacia adelante cuando el arma esta dentro de la caja.

17. Las armas deben basarse y parecerse visiblemente al diseño clásico de la 1911. Esto significa mono hilera, armazón metálico de una pieza, cortes de rebaje en la corredera y un «Dust Cover» (Parte inferior delantera del armazón), (con o sin un accesorio raíl) que tenga una longitud máxima de 75mm medida desde la parte frontal del armazón hasta la parte trasera del eje de la retenida de la corredera.

17.1 Las aberturas para el cargador no pueden exceder de una anchura máxima exterior de 35mm. El cumplimiento se verifica mediante una muesca tallada en el exterior de la caja de 35mm y al menos 5mm de profundidad, o mediante el uso de una regla o un calibre, según lo aprobado por el Range Master oficial.

18. Modificaciones prohibidas son: cortes para aligerar la corredera, apoya dedos de la mano débil y tiradores para la corredera.

19. Las modificaciones permitidas son correderas perfiladas (flat-top, tri-top, etc.), guardamontes perfilados (cuadrados, rebajados, etc.), bobtail backstraps, cañones bull o cónicos, extractores externos, ranuras para los dedos (mecanizadas, añadidas, envolventes, etc.), botones de liberación de cargadores personalizados, gatillos, martillos, seguros simples o ambidiestros, cualquier mira abierta (la cual puede estar incrustada en la corredera), y retenidas de corredera extendidas y protectores para pulgares siempre y cuando no actúen como apoya dedos.

19.1 Otras modificaciones permitidas incluyen aquellas de naturaleza cosmética (por ejemplo empuñaduras personalizadas, talladas en marfil, grabados superficiales similares, picados o estriados, etc.)

20. Los cargadores accesibles al competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 8 cartuchos (para factor Mayor) o 10 cartuchos (para factor Menor) a la Señal de Inicio.

21. 357 SIG es también un calibre aprobado para Mayor, sujeto a alcanzar el factor mínimo de potencia. Esta concesión ha sido extendida hasta el 31 de diciembre del 2020.

APÉNDICE D4 - DIVISIÓN PRODUCCIÓN

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	No aplicable
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo del Proyectil	No
4	Calibre mínimo del Proyectil / longitud de la vaina	9mm (0,354´)/19 mm (0,748´)
5	Calibre mínimo del Proyectil para Mayor	No aplicable
6	Peso mínimo del disparador (consultar Apéndice E4a)	2,27 kg. (5 libras) para primer disparo ó 1,36 kg (3 libras) para cada disparo, ver abajo
7	Tamaño máximo del arma	Longitud máxima del cañón: 127mm
8	Longitud máxima del cargador	No
9	Capacidad máxima de munición	Sí, ver abajo (punto 16.2)
10	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (consultar regla 5.2.5)
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No
14	Peso/s adjunto/s al cañón que se extienden más allá de la boca de fuego	No

Condiciones especiales:

15. En la División Producción sólo se pueden usar como aprobadas las armas enumeradas en la lista de la División de Producción en el sitio Web de IPSC. Aviso las armas consideradas por IPSC como acción simple solamente están expresamente prohibidas. El protocolo oficial de IPSC usado para medir la longitud del cañón se describe en el Apéndice E4b.

16. El peso mínimo del disparador puede ser tanto 2.270 kg. (5lbs.) para el primer disparo y sin restricciones para los subsecuentes, o 1.36 kg. (3lbs.) para cada disparo efectuado.

17. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente desarmado (consultar Regla 8.1.2.5) a la Señal de Inicio. El primer disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División los cuales, después de la emisión de la «Señal de Inicio» y antes de efectuar el primer disparo, monten el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en un error de procedimiento cada vez que lo hagan. Sin embargo el error de procedimiento no será impuesto respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor

prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.

18. Los recambios y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standar, o como una opción, para un modelo específico de arma de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujeto a lo siguiente:

18.1 Está prohibido modificarlos, salvo detalles menores. (Como la eliminación de rebabas y/o los ajustes requeridos de forma inevitable para ajustar repuestos del FOA). Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, tiradores o palancas para amartillar, agregar brocales o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), y/o el agregado de punteado. Cambiar el color original y/o el acabado del arma y/o añadir rayas u otros embellecimientos está permitido.

18.2 Los cargadores disponibles para el competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 15 cartuchos en la Señal de Inicio. Marcas identificativas o pegatinas, limitadores internos de capacidad protectores de las tapetas y orificios adicionales de testigo, los cuales añadan o quiten un peso insignificante a los cargadores, están permitidos.

18.3 Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener aplicada pintura negra para miras. Las miras también pueden ser provistas con fibra óptica o inserciones similares.

19. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo «Aftermarket», exceptuando lo siguiente:

19.1 Se permiten los cargadores Aftermarket sujetos al punto superior 17.2.

19.2 Se permiten las miras abiertas Aftermarket (consultar regla 5.1.3.1) del mismo tipo y clase ofrecidos por el FOA para las armas aprobadas, siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.

19.3 Se permiten las placas de empuñaduras Aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que los standar u opcionales provistos por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (consultar Apéndice E3a). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.

19.4 Están permitidos los muelles y los conjuntos de disparador Aftermarket, siempre que mantengan la misma configuración que los originales.

19.5 Se permiten los conjuntos de disparador AfterMarket, sujeto al punto 16 señalado anteriormente. Un conjunto de disparador se define como un mecanismo que, una vez que se presiona el disparador activa la secuencia de disparo de un arma de fuego. Y se debe tener en cuenta que si el disparador original incluye un

seguro de disparador, el disparador Aftermarket también deberá incluir ese seguro.

19.6 Los martillos percutores Aftermarket están permitidos.

APÉNDICE D4A - DIVISIÓN PRODUCCIÓN ÓPTICA

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	No aplicable
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo del Proyectil	No
4	Calibre mínimo del Proyectil / longitud de la vaina	9mm (0,354´)/19 mm (0,748´)
5	Calibre mínimo del Proyectil para Mayor	No aplicable
6	Peso mínimo del disparador (consultar Apéndice E4a)	2,27 kg. (5 libras) para primer disparo ó 1,36 kg (3 libras) para cada disparo, ver abajo
7	Tamaño máximo del arma	Longitud máxima del cañón: 127mm
8	Longitud máxima del cargador	No
9	Capacidad máxima de munición	Sí, ver abajo
10	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (consultar Regla 5.2.5)
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
12	Miras ópticas/electrónicas	Mandatorio, ver abajo
13	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No
14	Peso/s adjunto/s al cañón que se extienden más allá de la boca de fuego	No

Condiciones especiales:

15. En las Divisiones Producción Óptica o Producción Óptica Ligera sólo se pueden usar como aprobadas las armas enumeradas en la lista de la División de Producción en el sitio Web de IPSC y equipadas con una mira óptica/electrónica. Aviso las armas consideradas por IPSC como acción simple solamente están expresamente prohibidas. El protocolo oficial de IPSC usado para medir la longitud del cañón se describe en el Apéndice E4b.

16. El peso mínimo del disparador puede ser tanto 2.270 kg. (5lbs.) para el primer disparo y sin restricciones para los subsecuentes, o 1.36 kg. (3lbs.) para cada disparo efectuado.

17. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente desarmado (consultar Regla 8.1.2.5) a la Señal de Inicio. El primer disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División los cuales, después de la emisión de la «Señal de Inicio» y antes de efectuar el primer disparo, monten el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en un error de procedimiento cada vez que lo hagan. Sin embargo el error de procedimiento no será impuesto respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor

prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.

18. Los recambios y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standar, o como una opción, para un modelo específico de arma de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujeto a lo siguiente:

18.1 Está prohibido modificarlos, salvo detalles menores. (Como la eliminación de rebabas y/o los ajustes requeridos de forma inevitable para ajustar repuestos del FOA). Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, tiradores o palancas para amartillar, agregar brocales o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), y/o el agregado de punteado. Cambiar el color original y/o el acabado del arma y/o añadir rayas u otros embellecimientos está permitido.

18.2 Los cargadores disponibles para el competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 15 cartuchos en la Señal de Inicio. Marcas identificativas o pegatinas, limitadores internos de capacidad protectores de las tapetas y orificios adicionales de testigo, los cuales añadan o quiten un peso insignificante a los cargadores, están permitidos.

18.3 Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener aplicada pintura negra para miras. Las miras también pueden ser provistas con fibra óptica o inserciones similares.

19. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo «Aftermarket», exceptuando lo siguiente:

19.1 Se permiten los cargadores Aftermarket sujetos al punto superior 17.2.

19.2 Se permiten las miras abiertas Aftermarket (consultar regla 5.1.3.1) del mismo tipo y clase ofrecidos por el FOA para las armas aprobadas, siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.

19.3 Se permiten las placas de empuñaduras Aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que los standar u opcionales provistos por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (consultar Apéndice E3a). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.

19.4 Están permitidos los muelles y los conjuntos de disparador Aftermarket, siempre que mantengan la misma configuración que los originales.

19.5 Se permiten los conjuntos de disparador AfterMarket, sujeto al punto 16 señalado anteriormente. Un conjunto de disparador se define como un mecanismo que, una vez que se presiona el disparador activa la secuencia de disparo de un arma de fuego. Y se debe tener en cuenta que si el disparador original incluye un

seguro de disparador, el disparador Aftermarket también deberá incluir ese seguro.

19.6 Los martillos percutores Aftermarket están permitidos.

20. Las miras ópticas/electrónicas deben montarse en la parte superior trasera de la corredera del arma, ya sea sumándose o sustituyendo las miras traseras. No pueden formar parte de las miras electrónicas o de sus monturas: las palancas de montaje, apertura o amartillado, así como ni ninguna otra protuberancia similar.

APÉNDICE D5 - DIVISIÓN REVÓLVER

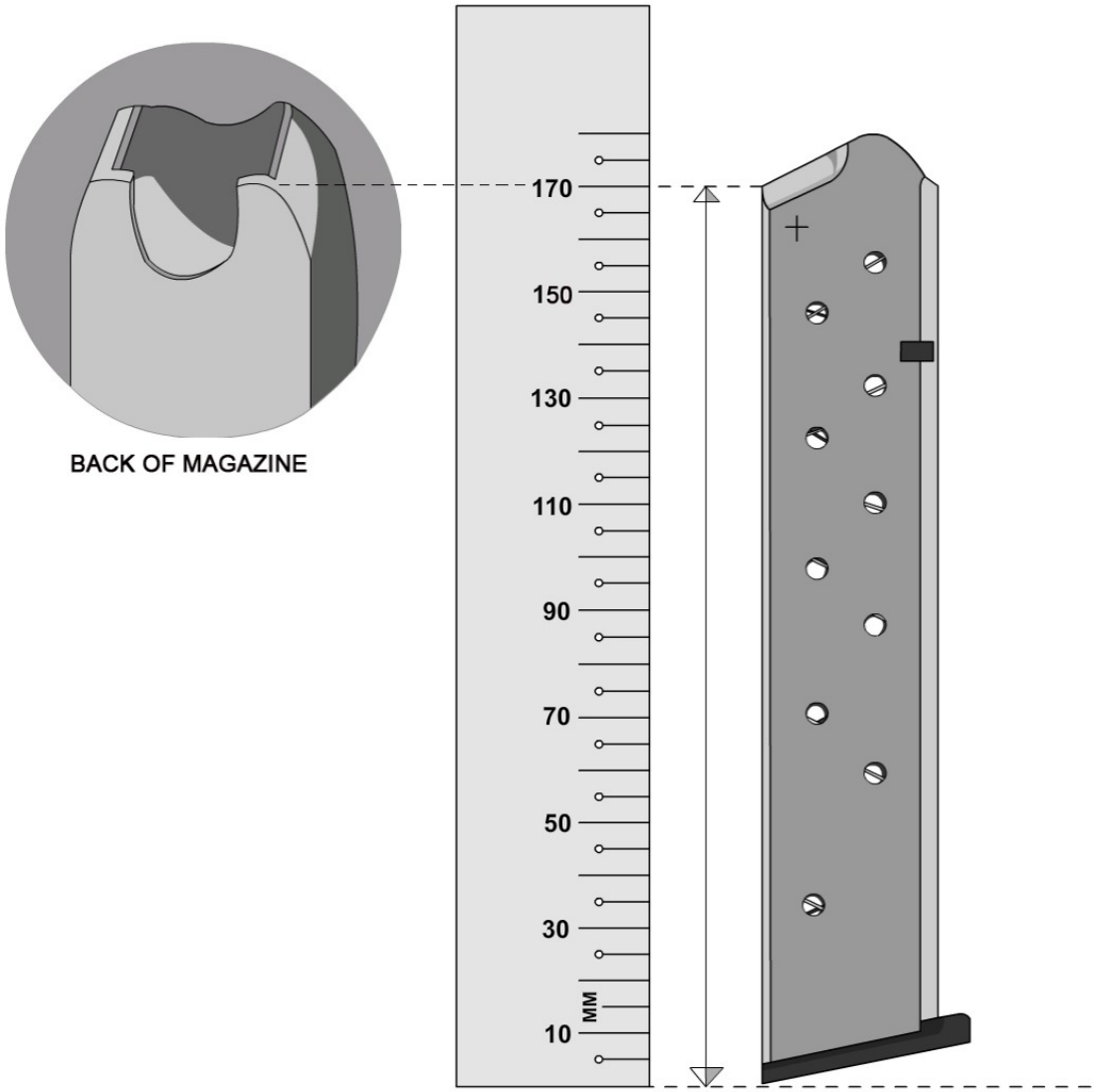
1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo de la bala	No
4	Calibre mínimo de la bala / longitud de la vaina	9mm (0,354´)/19 mm (0,748´)
5	Calibre mínimo de la bala para Mayor	No
6	Peso mínimo del disparador (consultar Apéndice E4a)	No
7	Tamaño máximo del arma	No
8	Longitud máxima del cargador	No aplicable
9	Capacidad máxima de munición	No, consultar abajo
10	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (consultar regla 5.2.5)
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	No
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No
14	Peso/s adjunto/s al cañón que se extienden más allá de la boca de fuego	No

Condiciones especiales:

15. No hay límite para la capacidad del cilindro. Revólveres con una capacidad de 7 cartuchos o más no calificarán para Mayor, incluso si las municiones consiguen el factor de potencia Mayor durante el test del Cronógrafo.

16. En esta división están prohibidos los revólveres semiautomáticos con correderas retráctiles.

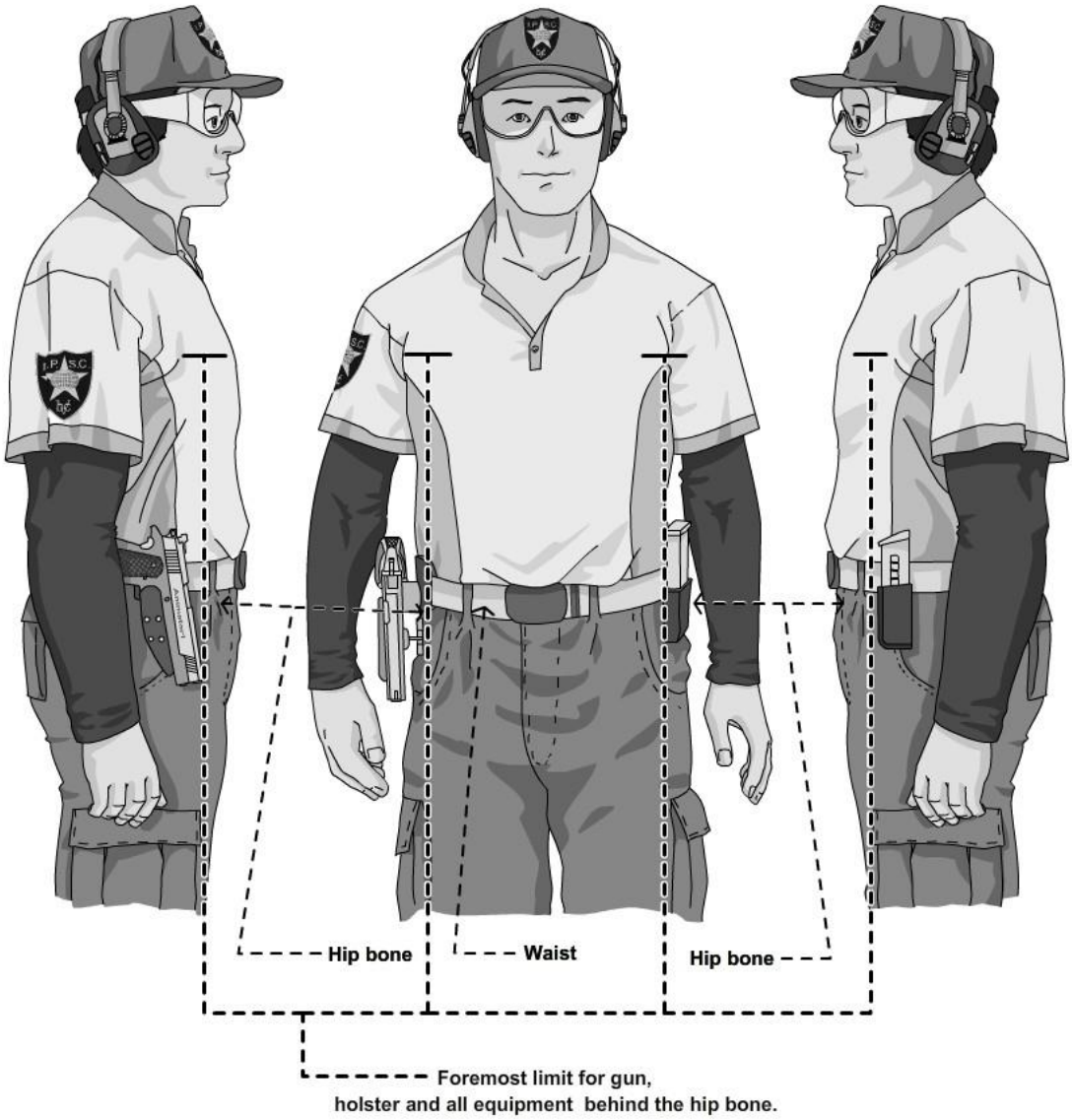
APÉNDICE E1 - PROCEDIMIENTO PARA MEDIR EL CARGADOR



A = 170 mm. = 6,69 29 pulgadas = 6 11/16”

El cargador es colocado verticalmente derecho sobre una superficie plana, con la medida tomada desde la superficie plana hasta la parte trasera los labios de alimentación, tal como se encuentra ilustrado. Solamente se encuentran permitidos los cargadores rectos y rígidos (es decir: cargadores flexibles, de tambor, en forma de “J”, “L”, “T” o similares están prohibidos.

APÉNDICE E2 - POSICIÓN DEL EQUIPO



Límite delantero, detrás del hueso de la cadera, para el arma la funda y todo el equipo relacionado a la señal de inicio. El diagrama también muestra los brazos «colgando de forma natural» (consultar Regla 8.2.2).

APÉNDICE E3A - DIVISIONES DE PRODUCCIÓN

LÍMITES PARA ENCINTAR LA EMPUÑADURA

En el diagrama de abajo se ilustra el área de la superficie máxima externa a la que puede ser aplicada una sola capa de cinta para empuñadura (se permite el pequeño solapamiento inevitable de hasta 2cm.).

La cinta sólo puede ser aplicada dentro del área indicada por las líneas de puntos, las cuales incluyen las secciones delantera y trasera de la empuñadura. Sin embargo, la cinta no puede ser usada para desactivar un seguro de empuñadura, ni puede aplicarse a cualquier parte de la corredera, disparador, guardamonte, o sobre cualquier leva o botón.

APÉNDICE E3B – TODAS LAS DIVISIONES

TALÓN DE LA EMPUÑADURA

El talón de la empuñadura del arma en la imagen superior no cumple con los requerimientos con la Regla 5.2.7.2.

APÉNDICE E4A

PROCEDIMIENTO PARA LA PRUEBA DEL PESO DEL DISPARADOR

Cuando en una División se requiere un peso mínimo para el disparador, las armas se comprobarán de la siguiente forma:

2.27kg (5lbs.) para el primer disparo

1. El arma descargada debe encontrarse preparada tal como si se encontrara lista para efectuar un disparo en doble acción;

2. El contrapeso para el disparador o el medidor serán fijados tan cerca como sea posible al centro del disparador;

3. El disparador del arma debe por tanto:

(a) Levantar y mantener un peso de 2.270 kilos (5 libras) cuando la boca del cañón del arma se encuentre apuntada verticalmente hacia arriba y el arma sea levantada lentamente, o

(b) Registrar no menos de 2.270 kilos (5 libras) en un medidor, usando el procedimiento especificado por el Range Master;

4. La prueba debe ser realizada un máximo de 3 (tres) veces;

5. Si el martillo percutor no cae en 1 (uno) de los 3 (tres) intentos de 3(a), o registra no menos de 2.27 Kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá superado la prueba.

6. Si el martillo percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3(a), o si el medidor registra menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá fallado en la superación de la prueba, a no ser que superen los 1.36kg (3lbs.) en cada disparo y se aplicará la Regla 6.2.5.11.

1.36kg (3lbs.) para cada disparo

1. El arma descargada debe ser dispuesta como si se encontrara preparada para efectuar un disparo;

2. El contrapeso para el gatillo o el medidor serán fijados tan cerca como sea posible al centro de la cara del disparador;

3. El disparador del arma debe por tanto:

(a) Levantar y mantener un peso de 1.360 kilos (3 libras) cuando la boca del cañón del arma se encuentre apuntando verticalmente hacia arriba y el arma sea levantada lentamente, o

(b) Registrar no menos de 1.360 kilos (3 libras) en un medidor, usando el procedimiento especificado por el Range Master;

4. Las pruebas debe ser realizadas un máximo de 3 (tres) veces;

5. Si el martillo percutor no cae en 1 (uno) de los 3 (tres) intentos de 3(a), o registra no menos de 1.36 kilos (3 libras) en 3(b), el arma habrá superado la prueba.

6. Si el martillo percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3(a), o si el medidor registra menos de 1.36 kilos (3 libras) en 3(b), el arma habrá fallado en la prueba, a no ser que supere los 2.27kg (5lbs.) en el test del Primer Disparo anterior, se aplicará la Regla 6.2.5.1.

APÉNDICE E 4B – PROTOCOLO PARA MEDIR LA LONGITUD DEL CAÑÓN

Un arma completamente descargada y montada será apuntada hacia arriba verticalmente, entonces se introducirá una varilla con una marca a distancia de 127 mm por la boca de fuego, justo hasta que se apoye contra la corredera por detrás de la recámara. Si la marca a 127 mm se encuentra a la altura, o más allá del final del cañón, el arma será conforme y cumple con la División de Producción.

Para revólveres, medir desde la boca del cañón hasta la cara de la zona del vuelo libre donde finaliza el cañón. Si la longitud es 127 mm o menos, el revólver será conforme y cumple con la División de Producción.

APÉNDICE E5– EJEMPLO DE FORMULARIO DE COMPROBACIÓN DE EQUIPO

Nombre del Competidor: _____

Número del Competidor: _____ Escuadra: _____

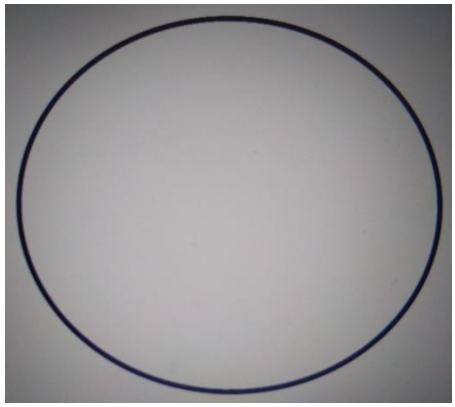
División:

Open / Standar / Clásica / Producción / Producción Óptica / Revolver

Categoría: L / JS /J / V / SV /GS /LS

Fabricante del Arma:_____ Modelo: _____ Número Serie: _____

Calibre: _____ Factor de Potencia Declarado: Mayor/Menor



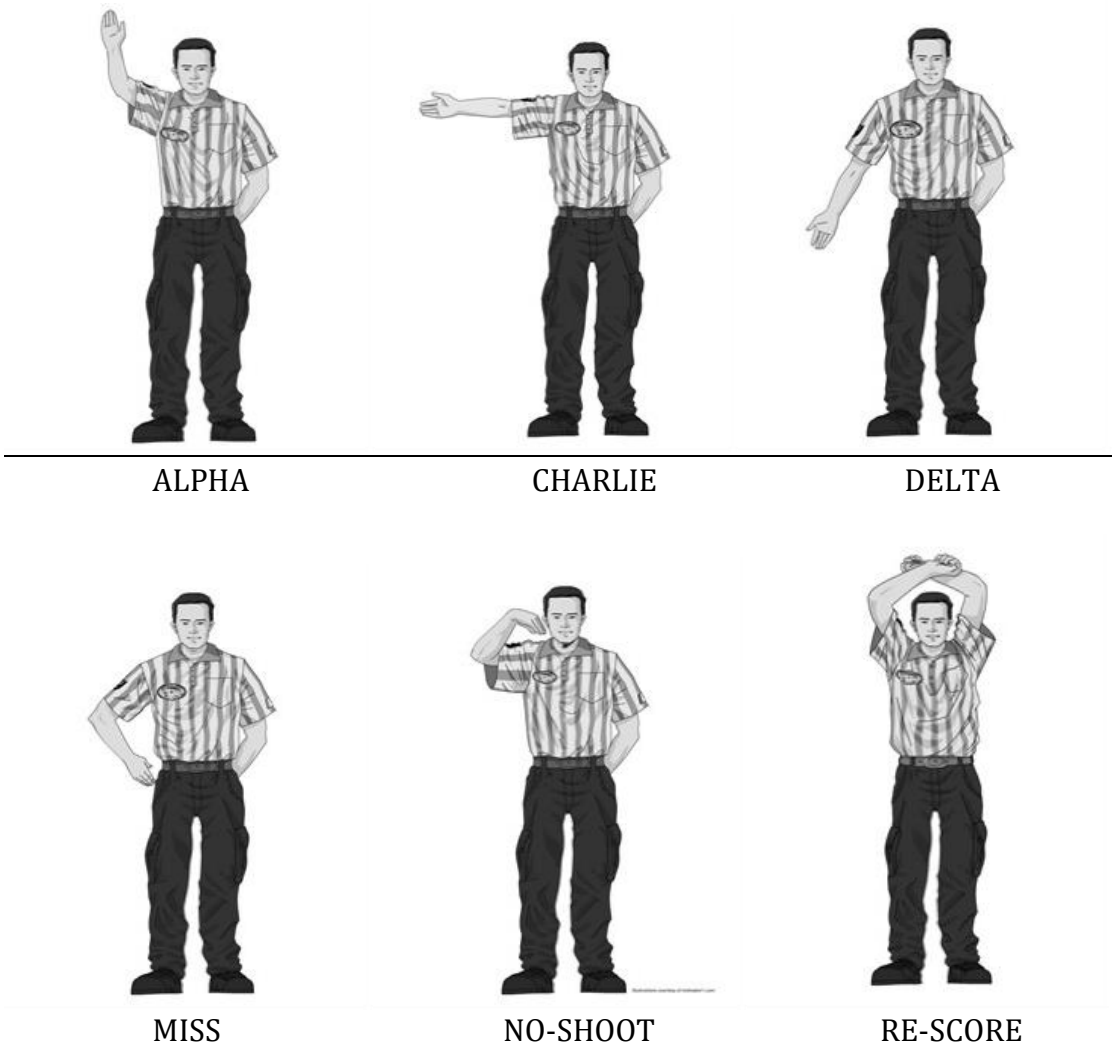
Frente del Cinturón

(Leyenda: H: Funda, P: Porta cargador, M: Imán)

STAGE	VERIFICADO	STAGE	VERIFICADO	STAGE	VERIFICADO
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	

10		**20**		**30**	

APÉNDICE F1 - SEÑALES MANUALES DE PUNTUACIÓN



Cuando son usados dos disparos por blanco, se emplearán los dos brazos.