

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE TIRO OLÍMPICO



**INTERNATIONAL
PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

**REGLAMENTO
DE COMPETICIONES
IPSC
ACTION AIR**

EDICIÓN ENERO 2012

Las siglas “IPSC”, “DVC” e “IROA”, el logo con el escudo IPSC, el nombre “International Range Officers Association”, el logo de IROA, los blancos IPSC y el lema “Diligentia, Vis, Celeritas” son todos marcas registradas, relacionadas con el tiro, de la International Practical Shooting Confederation.

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

| |
|---------------------------|
| Tabla de Contenido |
|---------------------------|

| | |
|--|----|
| Capítulo 1: Diseño de Recorridos | 6 |
| 1.1 Principios generales | 6 |
| 1.1.1 Seguridad..... | 6 |
| 1.1.2 Calidad..... | 6 |
| 1.1.3 Balance | 6 |
| 1.1.4 Diversidad | 6 |
| 1.1.5 Estilo libre | 6 |
| 1.1.6 Dificultad | 6 |
| 1.1.7 Desafío..... | 6 |
| 1.2 Tipos de ejercicios..... | 6 |
| 1.2.1 Tipos de ejercicios generales | 6 |
| 1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales..... | 7 |
| 1.3 Aprobación IPSC | 7 |
| Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro | 8 |
| 2.1 Reglamentaciones Generales | 8 |
| 2.1.1 Construcción Física | 8 |
| 2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros | 8 |
| 2.1.3 Distancias Mínimas..... | 8 |
| 2.1.4 Ubicación de los Blancos..... | 8 |
| 2.1.5 Superficie de las Canchas | 8 |
| 2.1.6 Obstáculos | 8 |
| 2.1.7 Líneas de Tiro Comunes | 8 |
| 2.1.8 Ubicación de blancos..... | 9 |
| 2.1.9 Parabalas..... | 9 |
| 2.2 Criterios de Construcción de Recorridos..... | 9 |
| 2.2.1 Líneas de Falta | 9 |
| 2.2.2 Obstáculos | 9 |
| 2.2.3 Barreras | 10 |
| 2.2.4 Túneles | 10 |
| 2.2.5 Túneles de “Cooper”..... | 10 |
| 2.2.6 Escenografía del Ejercicio | 10 |
| 2.2.7 Ventanas y Aperturas | 10 |
| 2.3 Modificaciones a la Construcción de los Recorridos..... | 10 |
| 2.4 Áreas de Seguridad..... | 11 |
| 2.5 Galería para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras..... | 12 |
| 2.6 Áreas de Vendedores..... | 12 |
| 2.7 Áreas Higiénicas..... | 12 |
| Capítulo 3: Información de los Ejercicios | 13 |
| 3.1 Regulaciones Generales | 13 |
| 3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados..... | 13 |
| 3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados..... | 13 |
| 3.2 Información Escrita de Etapas (Briefings) | 13 |
| 3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales | 13 |
| Capítulo 4: Equipo de Campo | 14 |
| 4.1 Blancos – Principios Generales..... | 14 |
| 4.2 Blancos IPSC Action Air de Arma Corta Aprobados – Papel..... | 14 |
| 4.3 Blancos IPSC Action Air de Arma Corta Aprobados – Rígidos..... | 15 |
| 4.4 Blancos Rompibles | 16 |
| 4.5 Arreglo del Equipo de Campo o su Superficie | 16 |
| 4.6 Falla del Equipo de Campo y Otros Asuntos | 16 |
| Capítulo 5: Equipo del Competidor | 17 |
| 5.1 Armas Cortas IPSC Action Air..... | 17 |
| 5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor | 18 |
| 5.3 Ropa Apropriada..... | 19 |
| 5.4 Protección Visual..... | 19 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 5.5 | Proyectiles y Equipo Relacionado..... | 20 |
| 5.6 | Factor de Potencia..... | 20 |
| 5.6 | Factor de Potencia..... | 20 |
| 5.7 | Fallas de Funcionamiento – Equipo del Competidor..... | 20 |
| Capítulo 6: Estructura de la Competición | | 22 |
| 6.1 | Principios Generales..... | 22 |
| 6.1.1 | Recorrido de tiro | 22 |
| 6.1.2 | Ejercicio | 22 |
| 6.1.3 | Match / Competición | 22 |
| 6.1.4 | No Aplicable..... | 22 |
| 6.1.5 | No Aplicable..... | 22 |
| 6.1.6 | Liga | 22 |
| 6.2 | Divisiones de las Competiciones..... | 22 |
| 6.3 | Categorías en las Competiciones..... | 23 |
| 6.4 | Equipos Regionales..... | 23 |
| 6.5 | Estado y Credenciales de un Competidor..... | 24 |
| 6.6 | Escuadras y Planificación de Competidores | 25 |
| 6.7 | Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”)..... | 25 |
| Capítulo 7: Manejo de la Competición..... | | 26 |
| 7.1 | Árbitros de la Competición | 26 |
| 7.1.1 | Range Officer..... | 26 |
| 7.1.2 | Chief Range Officer | 26 |
| 7.1.3 | Árbitro de Clasificación | 26 |
| 7.1.4 | Quatermaster | 26 |
| 7.1.5 | Range Master | 26 |
| 7.1.6 | Match Director..... | 26 |
| 7.2 | Disciplina de los Árbitros de la Competición | 26 |
| 7.3 | Designación de Árbitros de la Competición | 27 |
| Capítulo 8: El Recorrido de Tiro..... | | 28 |
| 8.1 | Condiciones de Arma Corta Lista..... | 28 |
| 8.2 | Condición de Listo del Competidor..... | 28 |
| 8.3 | Ordenes en el Campo de Tiro | 29 |
| 8.3.1 | “Cargue y Prepare” | 29 |
| 8.3.2 | “¿Esta Listo?” | 29 |
| 8.3.3 | “Atención” | 29 |
| 8.3.4 | “Señal de Inicio” | 29 |
| 8.3.5 | “Stop” - “Alto” | 29 |
| 8.3.6 | “Si Terminó, Descargue y Presente” | 30 |
| 8.3.7 | “Si está descargada, Dispare, Enfunde” | 30 |
| 8.3.8 | “Campo Libre” | 30 |
| 8.3.9 | Señales Visuales y/o Físicas | 30 |
| 8.3.10 | Prueba de Conformidad de Equipo | 30 |
| 8.4 | Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro | 30 |
| 8.5 | Movimiento | 30 |
| 8.6 | Asistencia o Interferencia | 31 |
| 8.7 | Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Recorrido | 31 |
| Capítulo 9: Puntuación..... | | 32 |
| 9.1 | Regulaciones Generales | 32 |
| 9.1.1 | Aproximación a los Blancos..... | 32 |
| 9.1.2 | Tocar los Blancos | 32 |
| 9.1.3 | Blancos Tapados Prematuramente | 32 |
| 9.1.4 | Blancos No Restablecidos..... | 32 |
| 9.1.5 | Impenetrable..... | 32 |
| 9.1.6 | Cobertura dura..... | 32 |
| 9.1.7 | Postes de soporte | 33 |
| 9.2 | Métodos de Puntuación..... | 33 |
| 9.3 | Empates..... | 33 |
| 9.4 | Valores de Puntuación y Penalizaciones | 33 |
| 9.5 | Políticas de Puntuación | 34 |

| | |
|--|-----------|
| 9.6 Verificación y Objeción de Puntajes | 35 |
| 9.7 Hojas de Puntuación | 35 |
| 9.8 Responsabilidad de la Puntuación | 36 |
| 9.9 Puntuación de Blancos que desaparecen | 36 |
| 9.10 Tiempo Oficial | 37 |
| 9.11 Programa de Puntuación | 37 |
| Capítulo 10: Penalizaciones | 38 |
| 10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Reglas Generales | 38 |
| 10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos | 38 |
| 10.3 Descalificación de la Competición – Reglas Generales | 39 |
| 10.4 Descalificación – Descarga Accidental | 39 |
| 10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma | 40 |
| 10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva | 41 |
| 10.7 Descalificación – Sustancias Prohibidas | 42 |
| Capítulo 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas | 43 |
| 11.1 Principios Generales | 43 |
| 11.1.1 Administración | 43 |
| 11.1.2 Acceso | 43 |
| 11.1.3 Apelaciones | 43 |
| 11.1.4 Apelación al Comité | 43 |
| 11.1.5 Retención de Evidencia | 43 |
| 11.1.6 Preparación de la Apelación | 43 |
| 11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de la Competición | 43 |
| 11.1.8 Obligaciones del Match Director | 43 |
| Obligaciones del Comité de Arbitraje | 43 |
| 11.2 Composición del Comité | 43 |
| 11.2.1 Competiciones Nivel III o superior | 43 |
| 11.2.2 Competición Nivel I y II | 44 |
| 11.3 Límites de Tiempo y Secuencias | 44 |
| 11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje | 44 |
| 11.3.2 Tiempo Límite de Decisión | 44 |
| 11.4 Tarifas | 44 |
| 11.4.1 Fianza | 44 |
| 11.4.2 Pago | 44 |
| 11.5 Reglas de Procedimiento | 44 |
| 11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité | 44 |
| 11.5.2 Presentaciones | 44 |
| 11.5.3 Audiencia | 44 |
| 11.5.4 Testigos | 44 |
| 11.5.5 Preguntas | 44 |
| 11.5.6 Opiniones | 44 |
| 11.5.7 Inspección del Área | 44 |
| 11.5.8 Influencia Indeseada | 44 |
| 11.5.9 Deliberación | 45 |
| 11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes | 45 |
| 11.6.1 Decisión del Comité | 45 |
| 11.6.2 Implementación de la Decisión | 45 |
| 11.6.3 La Decisión es Final | 45 |
| 11.6.4 Minutas | 45 |
| 11.7 Apelaciones de Terceros | 45 |
| 11.8 Interpretación de las Reglas | 45 |
| Capítulo 12: Asuntos Varios | 46 |
| 12.1 Apéndices | 46 |
| 12.2 Idioma | 46 |
| 12.3 Responsabilidades | 46 |
| 12.4 Género | 46 |
| 12.5 Glosario | 46 |
| 12.6 Medidas | 47 |

| | |
|--|----|
| Apéndice A1: Niveles de Competiciones IPSC Action Air..... | 48 |
| Apéndice A2: Reconocimiento IPSC | 49 |
| Apéndice A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off | 50 |
| Apéndice B1: Presentación de los Blancos..... | 51 |
| Apéndice B2: Blanco IPSC Action Air | 52 |
| Apéndice C1: Calibración de Poppers IPSC Action Air..... | 53 |
| Apéndice C2: Poppers IPSC Action Air..... | 54 |
| Apéndice C3: Stop Plate IPSC Action Air..... | 55 |
| Apéndice D1: División Open IPSC Action Air..... | 56 |
| Apéndice D2: División Standard IPSC Action Air | 57 |
| Apéndice D3: División Classic IPSC Action Air..... | 58 |
| Apéndice D4: División Producción IPSC Action Air | 59 |
| Apéndice E1: Procedimiento de Medida de Cargadores | 60 |
| Apéndice E2: Diagrama de Posición del Equipo..... | 61 |
| Apéndice F1: Señales Manuales para Puntuar..... | 62 |
| Indice | 63 |

Capítulo 1 - Diseño de ejercicios

Los siguientes principios generales son aplicados al diseño de los recorridos de tiro (ejercicios), y enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones que gobiernan a los diseñadores de los ejercicios como los arquitectos del deporte de tiro práctico IPSC.

1.1 Principios generales

1.1.1 Seguridad – Las competiciones de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y dirigidas con la debida consideración a 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 la destreza de tiro del competidor IPSC, y no sus habilidades físicas.

1.1.3 Equilibrio – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y está expresado por las palabras del Latín “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Un ejercicio correctamente equilibrado dependerá, principalmente, de la naturaleza de los retos presentados en él, sin embargo, los ejercicios deben ser diseñados, y las competiciones IPSC deben ser dirigidas, de tal modo que se evalúen éstos elementos de forma igual. Las competiciones de IPSC Action Air están exentas de la consideración de factor mínimo (ver Regla 5.6.1).

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

1.1.5 Estilo libre – Las competiciones IPSC Action Air son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre, y para competiciones de pistola, que disparen a los blancos sobre la base de “como y cuando sean visibles”. Después de la señal de inicio, los ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni obligar 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 forzar a los competidores a una posición, situación 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 (ver Sección 1.2).

1.1.5.2 Los Ejercicios Cortos y Clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición y/o postura de tiro.

1.1.5.3 Los ejercicios Generales y Clasificatorios pueden especificar disparar solo con mano fuerte o mano débil sin necesidad de hacerlo cumplir usando medios físicos (por ej. cintas de tipo Velcro). La mano especificada debe ser usada exclusivamente desde el punto estipulado hasta el fin del ejercicio.

1.1.5.4 Si el briefing escrito de un ejercicio especifica mano fuerte o débil solamente, se aplicará la Regla 10.2.8. Si simplemente se pide a un competidor que lleve, retenga o agarre un objeto durante la realización de un recorrido de tiro, se aplicará la Regla 10.2.2

1.1.5.5 Los diseñadores de recorridos pueden dar a los competidores libertad para esperar la Señal de Inicio en cualquier lugar dentro de los límites de una zona de disparo bien demarcada.

1.1.6 Dificultad – Las competiciones IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro podrá ser apelado como prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complejidad física de los competidores.

1.2 Tipos de ejercicios

Las competiciones IPSC pueden contener los siguientes tipos de ejercicios:

1.2.1 Tipos de ejercicios generales:

- 1.2.1.1 “Recorridos de tiro Cortos”, no deben requerir más de 12 disparos para completarse. El diseño y construcción del recorrido no puede requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier ubicación o vista única.
- 1.2.1.2 “Recorridos de tiro Medios”, no deben requerir más de 24 disparos para completarse. El diseño y construcción de los ejercicios no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier ubicación o vista única, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o 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 ejercicios no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro.
- 1.2.1.4 El equilibrio recomendado para una competición IPSC reconocida es una relación de 3 ejercicios cortos 2 medios y 1 largo. Variaciones significativas de esta relación no serán aprobadas por IPSC.

1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales

- 1.2.2.1 “Clasificatorios” - Son los recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los “clasificatorios” deben ser dirigidos de acuerdo con estas reglas y deben ser construidos estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los autoriza en el formato requerido (junto con las tasas aplicables, si las hay), a los efectos que sean reconocidos.
- 1.2.2.2 “Shoot-Off” - Una competición realizada de forma separada de una competición. Los dos competidores elegidos disparan de forma simultánea dos conjuntos de blancos idénticos y adyacentes en un proceso de eliminación (ver el Apéndice A3). Cada conjunto de blancos no exigirá más de 12 disparos y cada competidor debe realizar una recarga obligatoria entre los disparos a su primer blanco y a su blanco final.

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 para el diseño y construcción de recorridos de tiro, así como todas las otras reglas actuales de la IPSC, que sean declaradas para esta disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como competiciones con aprobación de la IPSC.

1.3.2 No se aprobarán los conjuntos y presentaciones de blancos incluidos en recorridos de tiro sometidos a la IPSC, pero considerados por la IPSC como ilógicos o poco factibles.

1.3.3 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden), pueden quitar la aprobación IPSC de una competición si, en su o sus opiniones, una competición o cualquiera de las partes que la componen:

- 1.3.3.1 contraviene el propósito o espíritu de los principios del diseño de recorridos de tiro o
- 1.3.3.2 ha sido construido con una diferencia significativa respecto al diseño aprobado, o
- 1.3.3.3 rompa cualquiera de las actuales reglas de la IPSC o
- 1.3.3.4 pueda dañar la reputación del deporte de IPSC

1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competiciones IPSC, se especifican en el Apéndice A1.

Capítulo 2 – Campo y Construcción del Recorrido

Las siguientes Normas generales para la construcción de recorridos de tiro, enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en competiciones IPSC. Los diseñadores de recorridos de tiro, instituciones organizadoras y los Árbitros están gobernados por ellas.

2.1 Normas Generales

2.1.1 Construcción Física – Las consideraciones sobre seguridad en el diseño, construcción física, y requerimientos establecidos para cualquier recorrido de tiro, son la responsabilidad de la institución organizadora sujeta a la aprobación del Range Master. Se deberán realizar todos los esfuerzos razonablemente necesarios para prevenir cualquier daño a competidores, Árbitros y espectadores, durante la competición. El diseño del ejercicio debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. En el diseño de los ejercicios se procurará, especialmente, que haya un acceso adecuado a los Árbitros que supervisan a los competidores.

2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros – Los recorridos de tiro deberán, siempre, ser construidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe darse especial consideración a la construcción segura de blancos y soportes para los mismos y al ángulo de cualquier posible rebote. Donde sea apropiado, las dimensiones físicas y adecuación de los parabolas, traseros y laterales, deberán ser consideradas como parte del proceso de construcción. A no ser que se especifique otra cosa, el ángulo máximo, por omisión, de la boca del cañón es de 90 grados en todas las direcciones, medidos desde el frente del competidor enfrentado directamente hacia el fondo de la galería. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 10.5.2.

2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del Director Regional, se podrán permitir ángulos específicos (aumentados o reducidos) para un ejercicio o un campo de tiro. Los incumplimientos están sujetos a la Regla 10.5.2. Los detalles completos de los ángulos aplicables y todo factor condicional (por ejemplo un ángulo de la boca de fuego vertical reducido solo es aplicable cuando está el dedo dentro del guardamonte), deberán ser publicados en forma anticipada a la competición y deben ser incluidos en el briefing escrito del ejercicio (ver también la Sección 2.3).

2.1.3 Distancias Mínimas – Siempre que se usen blancos rígidos o cubierta dura en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y árbitros de la competición, se mantengan a una distancia mínima segura, cuando se les este disparando. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. También se debe tener cuidado con respecto a elementos de escenografía en la línea de tiro.

2.1.4 Situación de los Blancos – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente orientados hacia el parabola trasero, los organizadores y Árbitros deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, Árbitros o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee, y no debe ser ni obligado ni forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben disponerse de modo que al disparar contra ellos tal como se presentan, no dé lugar a que los tiradores puedan violar los ángulos de tiro seguros.

2.1.5 Superficie de las Galerías – Siempre que sea posible, la superficie de las galerías deberá ser preparada antes del comienzo de la competición, y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante la misma, para proporcionar seguridad a competidores y Árbitros. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias climáticas y a las acciones de los propios competidores. Los Árbitros de la competición podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a la superficie de una galería deteriorada y, tales acciones de mantenimiento no podrán ser discutidas por los competidores.

2.1.6 Obstáculos – En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, permitir razonablemente, las diferencias en la altura y complejidad física de los competidores y deberían ser construidos de modo que proporcionen seguridad a todos los competidores, 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 línea de tiro común (por ejemplo: Shoot-Off), se debe establecer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.

2.1.8 Situación de blancos – Se debe tener cuidado con la posición física de los blancos de papel para impedir los tiros “a través” de uno a otro (shoot through).

- 2.1.8.1 La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en la misma posición y, estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su colocación debería estar claramente marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad a lo largo de toda la competición. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo de la competición, para asegurar que un blanco de puntuación no sea intercambiado por un no-shoot después de que la competición haya comenzado.
- 2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y rígidos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de rebotes desde los blancos rígidos.
- 2.1.8.3 Cuando se usen Poppers IPSC Action Air en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para permanecer en las mismas condiciones a lo largo de toda la competición.
- 2.1.8.4 Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no son activados) no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.

2.1.9 Espaldones - Todos los espaldones (parabolas) están “fuera de alcance” para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea específicamente, permitido por un Árbitro (ver Sección 10.6).

2.2 Criterios de Construcción de Ejercicios

En la construcción de un recorrido de tiro, se podrán usar diferentes tipos de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proporcionar un desafío competitivo adicional, tal y como se especifica a continuación:

2.2.1 Líneas de Falta – Los movimientos del Competidor deberían ser restringidos mediante el uso de barreras físicas, sin embargo el uso de Líneas de Falta son permitidas como sigue:

- 2.2.1.1 Para prevenir la aproximación o la retirada a los blancos de manera insegura y/o irreal.
- 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas o cubiertas.
- 2.2.1.3 Para definir los límites de una parte general del campo de tiro o una parte del mismo.
- 2.2.1.4 Las líneas de falta deben estar firmemente fijadas en su posición y deben sobresalir al menos 2 centímetros sobre el nivel del suelo, deben estar hechas de madera u otros materiales rígidos y deben tener un color consistente (preferentemente rojo) en todo recorrido de tiro de una competición. A menos que se utilice de forma continua para definir el límite de un área de tiro general, las líneas de falta deben tener como mínimo 1,5 metros de longitud, pero se considera que se extienden al infinito (ver también Regla 4.4.1).
- 2.2.1.5 Si un recorrido de tiro tiene un pasillo visiblemente delimitado por líneas de falta y/o un área de tiro demarcada claramente, todo competidor que haga un atajo por fuera del pasillo y/o del área de tiro, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo realizado después de comenzar el atajo.

2.2.2 Obstáculos – Los recorridos de tiro, podrán incluir el uso de barreras u obstáculos mayores para ser escalados o sorteados por los competidores. Los obstáculos que se usen de este modo, no deben exceder los 2 (dos) metros de altura. Los obstáculos mayores a 1 (un) metro de altura, deberán estar provistos de ayudas para asistir a los competidores a escalarlos y deberán ser construidos de la manera siguiente, para proporcionar la seguridad necesaria al competidor:

- 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar firmemente anclados y sujetos para proporcionar un soporte adecuado cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o aguda (con filo) para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los competidores y/o Árbitros de la competición.

- 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar despejado y libre de peligros naturales.
- 2.2.2.3 Se debe permitir a los competidores que prueben tales obstáculos antes de realizar su intento del ejercicio.
- 2.2.2.4 No se debe requerir a los competidores que enfunden sus armas antes de ascender estos obstáculos.

2.2.3 Barreras – Deben ser construidas de la siguiente manera:

- 2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A menos de que estén complementadas con una plataforma de tiro o similar, las barreras de 1.8 metros de altura se considera que se extienden hacia arriba al infinito (ver también la Regla 10.2.11).
- 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.

2.2.4 Túneles – Un túnel que requiera que un competidor entre y lo atraviere, debe ser construido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán construir suficientes aberturas para permitir que los Árbitros de la competición puedan controlar en forma segura las acciones de los competidores. Los bordes de la entrada del Túnel deben ser preparados para minimizar la posibilidad de lesionar a los competidores o a los árbitros de la match. Los diseñadores de ejercicios deberán designar 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).

2.2.5 Túneles de “Cooper” - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo que está suelto (por ejemplo, listones de madera), los cuales podrán caer cuando sin querer sean desalojados por los competidores (Ver regla 10.2.5). Estos túneles pueden ser construidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen.

2.2.6 Decorados del Ejercicio – Cuando los decorados se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, deben estar contruidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los Árbitros de la competición. Se deberán realizar las provisiones necesarias para permitir que, los Árbitros de la competición, puedan controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. Los decorados deben ser suficientemente fuertes como para soportar su uso por parte de todos los competidores.

2.2.7 Ventanas y portillas - Deben situarse a una altura que alcance la mayoría de los competidores, con una plataforma sólida que pueda utilizarse por otros, si se solicita, sin penalización.

2.3 Modificaciones en la Construcción de los ejercicios

2.3.1 Los 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. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un recorrido de tiro publicado, deberán ser hechos antes de que empiece a dispararse 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 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 del cambio, ese competidor debe ser requerido para repetir el ejercicio revisado, sujeto a la Regla 2.3.4.1; o

- 2.3.3.2 De ser posible, se requerirá a todos los competidores que repitan el recorrido de tiro modificado retirando de la competición los resultados.
- 2.3.3.3 Un competidor que rehúse volver a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra Sección, cuando le sea ordenado por un Range Officer, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su actuación anterior.

2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Match Director) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen el ejercicio modificado o, si el ejercicio se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todas las puntuaciones de los competidores deberán ser eliminados de la competición.

- 2.3.4.1 Al competidor que incurrió en descalificación en un ejercicio que se elimina posteriormente se le puede conceder la reincorporación, si el nivel más alto de apelación reivindicada por el competidor (por ejemplo, el Range Master o el Comité de Arbitraje, según sea el caso) considera que la descalificación fue imputable directamente a los motivos por los que se eliminó el ejercicio.

2.3.5 Por problemas climáticos, 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 (ver 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 rescindida por el Range Master.

2.3.6 Si el Range Master (en consulta con el Match Director) estiman que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de una competición, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de “reanudar las actividades de tiro”.

2.4 Áreas de Seguridad

2.4.1 La organización anfitriona es responsable de la construcción y emplazamiento de un número suficiente de Áreas de Seguridad para la Competición. Debería estar adecuadamente situadas y ser fácilmente identificables con señales.

2.4.2 Las Áreas de Seguridad deben incluir una mesa con una dirección de boca de fuego segura y límites claramente visibles. Si se incluye una pared de fondo y/o paredes laterales, deben estar construidas con materiales capaces de detener los proyectiles disparados.

2.4.3 A los competidores se les permitirá usar Áreas de Seguridad sin supervisión para las actividades indicadas a continuación, siempre y cuando, permanezcan dentro de los límites del área y con las armas apuntando en una dirección segura. Cualquier violación estará sujeta a la descalificación (ver Reglas 10.5.1).

- 2.4.3.1 Sacar y poner armas de sus cajas o fundas de transporte y enfundar (holstering) armas descargadas.
- 2.4.3.2 Practicar: montar el arma (martillar), desenfundar, “tiro en seco” y re-enfundar armas descargadas.
- 2.4.3.3 Practicar la introducción y extracción de cargadores vacíos y/o el ciclo de acción de un arma.
- 2.4.3.4 Llevar a cabo inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.

2.4.4 Proyectiles, ya sean sueltos, empaquetados o contenidos en cargadores o cargadores rápidos, no pueden ser manejadas (ni liberar el gas propelente) en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12).

2.5 Área de Prueba de Disparo/Toma de Miras

2.5.1 Cuando esté disponible en una competición el área de comprobación debe utilizarse bajo la supervisión y control de un Árbitro.

2.5.2 Los competidores podrán probar el funcionamiento de sus armas y municiones sujetos a todas las reglas de seguridad existentes y límite de tiempo u otras restricciones impuestas por un Arbitro.

2.6 Áreas de Vendedores

2.6.1 Los vendedores (por ejemplo, particulares, corporaciones y otras entidades mostrando o vendiendo mercancías en una competición de IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos y otros objetos a su cuidado, y deben asegurarse que son mostrados en condiciones que no puedan poner en peligro a ninguna persona. Las armas ensambladas deberán estar desactivadas antes de ser mostradas.

2.6.2 El Range Master (en consulta con el Match Director) debe marcar claramente el área de vendedores y, puede establecer una “Guía de Prácticas Aceptables” a todos los vendedores, los cuales son responsables de su aplicación con respecto a su propia mercancía.

2.6.3 Los competidores podrán manejar las armas descargadas de los vendedores mientras se encuentren, completamente, dentro de las áreas de los vendedores, siempre y cuando se tenga cuidado de que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se está manipulando.

2.6.4 Los competidores no pueden desenfundar o re-enfundar sus armas dentro del área de vendedores (ver Regla 10.5.1). Los competidores que deseen servicios de armero para sus armas deben primero colocarlas en una funda de transporte de armas o caja para armas, en el área de seguridad designada, antes de dársela al vendedor o armero en el área de vendedores.

2.7 Áreas de Higiene

2.7.1 Un número suficiente de áreas de higiene, con instalación para limpieza de manos debería disponerse al lado de los aseos y cerca de la entrada de la zona de servicios de comidas.

Capítulo 3 – Información de los Ejercicios

3.1 Reglas Generales

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

3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados – Los competidores registrados y/o sus Directorios 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 ser provista por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio Web (ver 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 recorrido de tiro se entregan en el briefing escrito.

3.2 Información Escrita de Ejercicios

3.2.1 La información o briefing escrito, aprobado por el Range Master, deberá ser puesta en cada recorrido de tiro antes de que comience la competición. Este briefing tomará precedencia sobre cualquier información del recorrido de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competición y deberá, como mínimo, contener la siguiente información:

- Blancos (tipo y número):
- Número mínimo de disparos:
- Condición del arma "lista":
- Posición de comienzo:
- Comienzo de Tiempo: señal visual o audible:
- Detención del Tiempo: último disparo y/o "Plato de parada" (Stop Plate)
- Localización del "Plato de parada" (si es usado):
- Procedimiento:

3.2.2 El Arbitro de la Competición a cargo de un ejercicio, deberá leer en forma literal el briefing escrito a cada escuadra. El Árbitro de la Competición puede demostrar de manera visual la posición de tiro aceptable y la condición del arma.

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

3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a los competidores, y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir una inspección ordenada ("walkthrough") del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el 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 Pistola IPSC están gobernadas por las reglas aplicables a la disciplina. Las instituciones organizadoras no pueden forzar reglas locales, excepto para cumplir con legislaciones o precedentes legales en la jurisdicción aplicable. Cualquier regla o reglas voluntarias adoptadas, que no estén de acuerdo con estas reglas, no deben ser aplicadas a las competiciones IPSC sin el consentimiento expreso del Directorio Regional y del Consejo Ejecutivo de la IPSC.

Capítulo 4 – Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

4.1.1 En las competiciones de IPSC Action Air sólo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea de IPSC y, los mismos, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C

4.1.1.1 Si una o mas tarjetas en una competición no cumplen exactamente con las especificaciones establecidas, y si las tarjetas de reemplazo con las especificaciones correctas no están disponibles, el Range Master debe decidir en todo caso si la variación es aceptable para esa competición, y cual de las disposiciones de la sección 2.3 de estas Reglas será aplicada, si es necesario. Sin embargo, la decisión del Range Master solo afectará a la Competición en cuestión, y no servirá como precedente para futuras competiciones localizadas en la misma ubicación, o para cualquier uso de los blancos en cuestión en otra Competición.

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

4.1.2.1 La zona puntuable del Blanco IPSC Action Air debe tener color tostado (marrón), excepto donde el Range Master considere que una falta de contraste con la zona circundante o el fondo requiera que se utilice un color diferente.

4.1.2.2 El frente completo de los blancos rígidos puntuables, debe estar pintado de un solo color, preferentemente blanco.

4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados con una “X” llamativa o ser de un solo, único color diferente al de los blancos puntuables de toda una competición (por ej.: si los no-shoots son amarillos, todos deben ser amarillos en una competición).

4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cubierta “blanda” o “dura” (soft y hard cover), tal y como se especifica a continuación:

4.1.4.1 La cubierta prevista para esconder todo o una porción de un blanco será considerada “cubierta dura”. Cuando sea posible, la cubierta dura no debería ser simulada sino construida usando materiales impenetrables (ver Regla 2.1.3). No se deben usar blancos de papel enteros sólo como cubierta dura.

4.1.4.2 La cubierta prevista para, tan solo, obscurecer la visión de los blancos, será considerada “cubierta blanda”. Los disparos que hayan pasado a través de 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 escondido por soft cover deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos ocultados por cubierta blanda deben, o ser visibles a través de la cubierta blanda o, por lo menos, una porción del (los) blanco(s) debe ser visible alrededor de la cubierta blanda.

4.1.5 Está prohibido declarar que un blanco único, intacto, representa dos o más blancos por medio del uso de cinta, pintura o cualquier otro medio.

4.2 Blancos IPSC Action Air Aprobados – Papel

4.2.1 Hay sólo un tipo de blanco de papel aprobado para uso en competiciones IPSC Action Air (ver Apéndice B).

4.2.2 Los blancos de papel deberán tener líneas de puntuación y bordes no-puntuables claramente marcados en el frente del mismo, sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no-puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 (diez) metros.

4.2.2.1 El frente de los blancos no-shoot de papel, debe incluir un borde no-puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Range

Master deberá asegurarse de que todos los blancos no-shoots afectados tengan un borde no-puntuable de reemplazo dibujado o agregado a ellos.

4.2.3 Cuando el área puntuable de un blanco de papel ha de ser parcialmente escondida, los diseñadores de ejercicios deben simular cubierta dura (hard cover) de uno de los siguientes modos:

- 4.2.3.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (ver Regla 4.1.4.1)
- 4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos para retirar la parte que se supone debe estar oculta por la cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no-puntuable, el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del área puntuable cortada (ver Regla 4.2.2)
- 4.2.3.3 Pintando o pegando cinta de un color único y de contraste visible con un límite claramente definido, la porción del blanco que se considera oculta por la cubierta dura.

4.2.4 La cubierta dura (y los no-shoots superpuestos) no debe tapar totalmente la zona de puntuación de mayor valor en un blanco de papel parcialmente oculto.

4.3 Blancos IPSC Action Air Aprobados – Rígidos

4.3.1 Reglas Generales

- 4.3.1.1 Los blancos rígidos y no-shoots que puedan voltearse o girarse accidentalmente cuando sean impactados están expresamente prohibidos. Su uso puede acarrear la retirada del reconocimiento de la IPSC.
- 4.3.1.2 Los blancos rígidos y no-shoots que un Árbitro de Campo considere que han caído o se han dado la vuelta al ser impactado su sistema de soporte o por otro motivo accidental (Por ej.: la acción del viento, un rebote, etc.), se considerarán como fallo del equipo del campo (ver la Regla 4.6.1).
- 4.3.1.3 Los blancos rígidos y los no-shoots no tendrán un borde no puntuable.
- 4.3.1.4 Los blancos rígidos puntuables deben caer o volverse al ser disparados para puntuar.

4.3.2 Poppers IPSC Action Air

- 4.3.2.1 Tanto los Poppers IPSC Action Air como los Mini Poppers IPSC Action Air son blancos rígidos aprobados diseñados para identificar la potencia y deben calibrarse según se especifica en el Apéndice C1.
- 4.3.2.2 Los Mini Poppers IPSC Action Air se usan para simular Poppers IPSC Action Air situados a mayor distancia. Los dos tamaños pueden incluirse juntos en el mismo recorrido de tiro con tal de que todos los Mini Poppers Action Air se sitúen al menos a dos metros hacia atrás del Popper Action Air de tamaño real más alejado en ese recorrido de tiro (Por ej.: si el Popper Action Air de tamaño real más alejado está a 15 metros, el Mini Popper Action Air más próximo debe estar al menos a 17 metros).

4.3.3 Plato de Parada IPSC Action Air (Stop Plate)

- 4.3.3.1 Con el fin de obtener un registro sistemático y coherente del tiempo resultante al final de un intento, por parte de un competidor, en un recorrido de tiro, se recomienda la utilización de un Plato de Parada (“Stop Plate”) rígido que sea conforme a las especificaciones indicadas en el Apéndice C3. Los Platos de Parada (“Stop Plates”) están sujetos a calibración de sensibilidad (ver Apéndice C1).
- 4.3.3.2 Los Platos de Parada Rígidos no identifican la potencia y, con la excepción de calibración de sensibilidad, no están sujetos a calibración o recusación de calibración. Si se ha impactado de forma directa y adecuada a un Plato de Parada rígido (Por ejemplo, con un proyectil de diámetro completo), pero deja de indicar, el Range Officer puede declarar fallo del equipo de campo y ordenar al competidor que repita el ejercicio, tras rectificar el Plato de Parada que falló.

4.3.3.3 Los Platos de Parada que fallan la indicación cuando se les impacta inicialmente, pero que marcan con un impacto posterior, no están sujetos a repetición del ejercicio.

4.3.3.4 Los Platos de Parada rígidos no deben usarse exclusivamente en un recorrido de tiro. Al menos un blanco de papel autorizado o un Popper puntuable (además de cualquier blanco penalizable, "no-shoot", de papel o rígido) deberá ser incluido en todo recorrido de tiro.

4.3.4 No-Shoots

4.3.4.1 Los poppers rígidos no-shoot pueden ser diseñados para caer o volcarse cuando se los impacta.

4.3.4.2 Se podrán usar no-shoots rígidos con la misma forma y tamaño de los blancos de papel autorizados.

4.4 Blancos Frangibles y Sintéticos

4.4.1 Blancos Frangibles, tales como platos, pichones de arcilla o tejas, no son blancos aprobados para competiciones de IPSC Action Air, ni pueden usarse como líneas de falta o como otros objetos que pueden hacer incurrir en penalizaciones.

4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie

4.5.1 El competidor, en ningún momento, puede interferir con la superficie del campo, el follaje natural, construcciones, decorados u otro equipo de campo (incluyendo blancos, soportes de los mismos y activadores de blancos). Cualquier violación lo hará incurrir en una penalización de procedimiento por cada vez, a discreción del Árbitro.

4.5.1.1 Con anterioridad al inicio de un recorrido de tiro y bajo la supervisión de un Range Officer, los competidores podrán situar estratégicamente, sobre la superficie del campo, colchonetas para amortiguar la caída de los cargadores temporalmente desechados.

4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los 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 cosa. El Range Master es quien tendrá autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos

4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no está limitado a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos rígidos o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado 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.

4.6.2 A un competidor que no pueda completar un ejercicio debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco rígido o móvil no a 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 correctivas del caso.

4.6.2.1 Los blancos de papel no restaurados no constituyen fallo del equipo de campo.

4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la retirada de ese ejercicio de los resultados de la competición (ver Regla 2.3.4).

Capítulo 5 – Equipo del Competidor

5.1 Armas Cortas de Action Air

5.1.1 Las armas están reguladas por Divisiones (ver Apéndice D), pero, los recorridos de tiro deberán permanecer iguales para todas las Divisiones.

5.1.2 Las armas cortas de Action Air que están aprobadas son aquellas que disparan proyectiles de plástico de 6 mm de diámetro.

5.1.3 Miras – Los tipos de mira identificados por IPSC son:

5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. La Fibra-Óptica insertada no esta considerada como lente.

5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan 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 IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.

5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndices), no hay restricción en el peso necesario para accionar el disparador (gatillo) de un arma corta, pero el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.

5.1.5 Están expresamente prohibidos los disparadores (gatillos) o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.

5.1.6 Las armas cortas deben ser seguras y prácticas. Los Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un competidor para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master (ver también la Regla 5.7.5).

5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todos los ejercicios de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:

5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requerimientos de la División declarada.

5.1.7.2 Mediante el uso del arma de fuego de sustitución, el competidor, no obtenga una ventaja.

5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o miras durante una competición, sin la aprobación previa del Range Master, estará sujeto a las previsiones de la Regla 10.6.1.

5.1.9 Un competidor nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma o funda durante un recorrido de tiro (Ver Regla 10.5.7).

5.1.10 Está prohibido el uso de armas que posean culatín y/o guardamanos delanteros de cualquier tipo (ver regla 10.5.15).

5.1.11 Están prohibidas las armas que ofrezcan selección de “ráfaga” y/o fuego automático (es decir, cuando más de una bala puede ser disparada oprimiendo o activando el gatillo una sola vez), (ver regla 10.5.15).

5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor

5.2.1 Transporte y almacenamiento – Las armas deben transportarse descargadas, en un estuche o bolso con un diseño que pretenda o que sirva para el transporte seguro de armas de fuego, o en una funda sujeta con seguridad al cinturón del competidor. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 10.5.13

5.2.1.1 Los competidores que lleguen a una competición de IPSC en posesión de un arma de fuego cargada deben presentarse inmediatamente a un Árbitro de la Competición quien supervisará la descarga del arma de fuego. Los competidores que dejen de cumplir esto pueden estar sujetos a la Regla 10.5.13.

5.2.1.2 Las armas portadas en una funda deben tener el alojamiento del cargador vacío y el martillo o percutor debe estar desmontado. Las violaciones incurrirán en una amonestación la primera vez pero estarán sujetas a la Regla 10.6.1 para las siguientes ocasiones en la misma competición.

5.2.2 Manejo – Excepto dentro de los límites de un área de seguridad o bajo la supervisión y orden directa de un Árbitro de Campo, los competidores no pueden empuñar sus armas de fuego. La palabra “empuñar” incluye enfundar o desenfundar un arma de fuego, incluso si está oculta por una cubierta protectora y/o ponerla o quitarla del cuerpo del competidor mientras esté total o parcialmente enfundada. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1

5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de un ejercicio, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo relacionado, debe ser usado al nivel de la cintura. El cinturón o el cinturón interno o ambos deberán estar, o permanentemente fijados a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 (tres) presillas del cinturón sujetas a pantalones cortos o largos.

5.2.3.1 Las damas competidoras de todas las Divisiones están sujetas a las mismas condiciones de arriba, excepto que el cinturón que lleva la funda y todo el equipo relacionado puede llevarse al nivel de la cadera. Si se lleva otro cinturón al nivel de la cintura, la funda y todo el equipo relacionado debe situarse en el cinturón más bajo.

5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y cargadores rápidos (speed loaders), deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito. También está permitido portar cargadores y cargadores rápidos adicionales en los bolsillos traseros de pantalones cortos o largos.

5.2.4.1 Para salidas desde una mesa o similares, después de la Señal de Inicio, el competidor puede transportar estos objetos en cualquier parte de su persona, y esto no será tratado como contrario a las normas de las Divisiones.

5.2.5 En los casos que una División especifique una distancia máxima, a la cual se puede encontrar el arma y equipo de un competidor, de su cuerpo, cualquier Árbitro podrá controlar la conformidad, midiendo la distancia más cercana entre el torso del competidor y el centro de la mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga (cargador, speed loader).

5.2.5.1 Las mediciones deben realizarse con el competidor parado en forma natural (ver Apéndice E2).

5.2.5.2 A cualquier competidor que no supere los controles anteriores antes de la señal de inicio, se le requerirá que ajuste, inmediatamente, su funda o equipo asociado para ajustarse a los requerimientos de la División declarada. El Range Master puede hacer concesiones, permitiendo variaciones en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas. Puede que algunos competidores no puedan ajustarse completamente a estos requerimientos.

5.2.5.3 A no ser que se especifique en el briefing escrito de un ejercicio o, a no ser que sea requerido por el Árbitro, la posición de la funda y equipo relacionado no debe ser movido o cambiado, por el competidor, entre stages. Si la funda posee una banda de retención o presilla, deberá estar aplicada o cerrada antes de que se emita la orden de “Atención” (“Stand by”) (ver Regla 8.3.3).

5.2.6 Las competiciones IPSC Action Air no requerirán el uso de un tipo o marca particular de funda. Sin embargo, el Range Master, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea modificada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competición.

5.2.7 No se permite que los competidores comiencen un recorrido de tiro usando:

- 5.2.7.1 Una funda tipo “sobaquera” o de “colgar” (visible o no),
- 5.2.7.2 Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón,
- 5.2.7.3 Una funda que permita que la boca del cañón del arma enfundada apunte más allá de 1 (un) metro de distancia del competidor, cuando éste se encuentra parado con una postura relajada,
- 5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al, o activación del, gatillo del arma enfundada.

5.2.8 No Aplicable

5.2.9 Los competidores que, en opinión del Range Master, estén permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación con el tipo y/o emplazamiento de sus fundas y equipo relacionado y, permanecerá como autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en matches IPSC.

5.2.10 En algunas Divisiones (ver el Apéndice D) ni el arma ni ninguno de sus accesorios, ni la funda ni ningún equipo relacionado puede sobresalir de la línea ilustrada en el Apéndice E2. Cualquiera de estos objetos que un Árbitro considere que no cumplen deben ajustarse inmediatamente de manera segura, de no ser así se aplicará la Regla 6.2.5.1

5.3 Ropa Apropiaada

5.3.1 Se desaconseja el uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial para competidores que no sean personal militar o policial. El Match Director será la autoridad final con respecto a que ropa no deba ser usada por los competidores.

5.4 Protección Visual

5.4.1 Se debe advertir a todas las personas que el correcto uso de una adecuada protección visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones oculares. Se recomienda especialmente que, la protección visual, sea llevada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.

5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. Si es así, los Árbitros de la Competición, deberán hacer los esfuerzos necesarios para asegurar que todas las personas hagan uso de la protección adecuada.

5.4.3 Si un Árbitro de la Competición nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, el Árbitro de la Competición deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.

5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual 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 Árbitro de la Competición, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.

5.4.5 Cualquier intento por ganar un reshoot o una ventaja quitándose la protección visual durante un recorrido de tiro, será considerado conducta “antideportiva” (ver Regla 10.6.3).

5.4.6 Si un Árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual inadecuada, podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Projectiles y Equipo Relacionado

5.5.1 Los competidores de una competición de IPSC Action Air son los únicos y personalmente responsables de la seguridad de todos los proyectiles que hayan llevado a la prueba. Ni la IPSC ni ninguno de sus Árbitros, ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni los Árbitros de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptarán ninguna responsabilidad de ningún tipo a este respecto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, heridas o muerte sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de tales proyectiles.

5.5.2 Todos los proyectiles del competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deberán cumplir con las previsiones de la División declarada (ver Apéndice D).

5.5.3 Los cargadores de reserva, cargadores rápidos (speed loaders) o proyectiles que se hayan caído o hayan sido descartados por el competidor después de la señal de inicio, podrán ser recuperados, sin embargo, dicha recuperación estará, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.

5.5.4 Los proyectiles hechos de un material distinto del plástico están prohibidos en las competiciones de IPSC Action Air (ver Regla 10.5.15).

5.5.5 No Aplicable.

5.5.6 Proyectiles considerados inseguros por un Árbitro deben ser inmediatamente retirados de la competición (ver Regla 10.5.15).

5.6 Factor de Potencia

5.6.1 El máximo factor de potencia de los proyectiles en todas las Divisiones es el más bajo de 2 (dos) Julios o el máximo factor de potencia especificado por la ley en la Región que organiza una competición (ver Regla 10.5.15). Los árbitros podrán llevar a cabo pruebas de conformidad de proyectiles utilizados por los participantes mediante las armas de éstos últimos en cualquier momento.

5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor

5.7.1 Si el arma de un competidor falla después de la señal de comienzo, el competidor podrá, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar el recorrido de tiro. Durante tal acción correctiva, el competidor debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la galería. El competidor no podrá usar baquetas, o ninguna otra herramienta para comprobar o corregir el fallo. Cualquier violación resultará en un cero para el ejercicio.

5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando 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 Árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4, Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7), el competidor podrá volver para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Árbitro o el Range Master.

5.7.2 Mientras se rectifica un fallo que requiera que el competidor mueva claramente el arma, dejando de apuntar a un blanco, los dedos del competidor deben ser claramente visibles fuera del guardamonte (ver Regla 10.5.8).

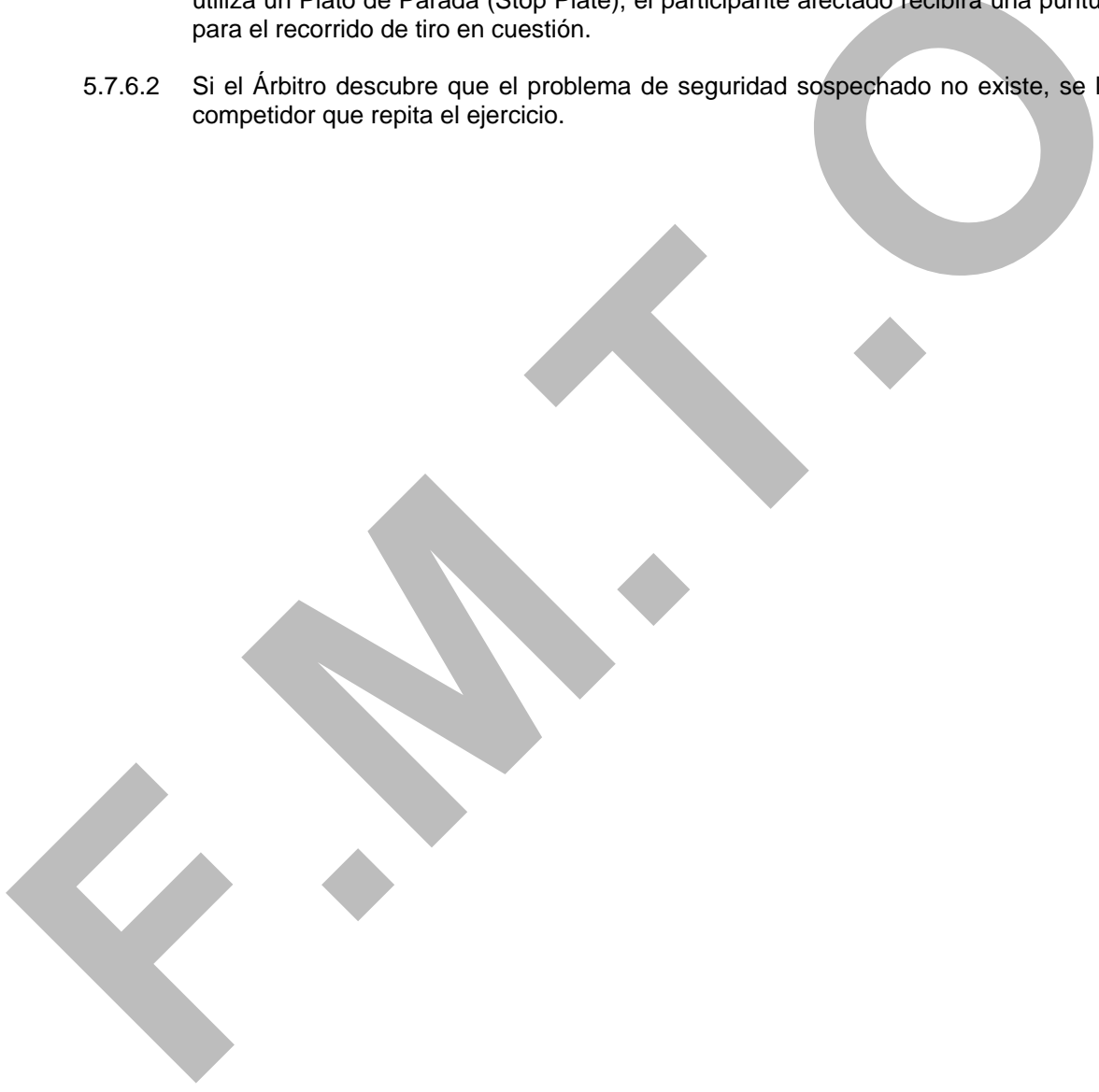
5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los fallos (misses) (disparos perdidos) y penalizaciones aplicables.

5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver Regla 10.5.13).

5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro. Esto incluye los casos en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el recorrido de tiro (ver Regla 5.1.6).

5.7.6 En el caso de que un Árbitro de por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o proyectiles inseguros, el Árbitro seguirá los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la galería, a una condición segura. Luego, el Árbitro inspeccionará el arma o proyectiles y procederá como sigue:

- 5.7.6.1 Si el Árbitro encuentra evidencias que confirman 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 como se disparó”, incluyendo todas las penalizaciones y misses que sean aplicables (ver Regla 9.5.6). Sin embargo, si se utiliza un Plato de Parada (Stop Plate), el participante afectado recibirá una puntuación de cero para el recorrido de tiro en cuestión.
- 5.7.6.2 Si el Árbitro descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le requerirá al competidor que repita el ejercicio.



Capítulo 6 – Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones se usarán para aclarar los conceptos de:

6.1.1 Recorrido de Tiro (también “recorrido” y “COF”) – Un desafío de tiro IPSC cronometrado y puntuado por separado, concebido y construido de conformidad con los principios de diseño de recorridos de la IPSC, conteniendo blancos y retos que cada competidor debe franquear con seguridad.

6.1.2 Ejercicio (Stage) – Una parte de una competición de IPSC conteniendo un recorrido de tiro y las instalaciones, servicios, protecciones y señalización relacionados. Un ejercicio debe utilizar exclusivamente un tipo de arma de fuego (ej., pistola).

6.1.3 Competición (Match) – Consiste de un mínimo de 3 ejercicios en los que todos los ejercicios usan el mismo tipo de arma de fuego. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador de la competición.

6.1.4 No Aplicable.

6.1.5 No Aplicable.

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

6.2 Divisiones de las Competiciones

6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver Apéndice D). Cada competición debe reconocer por lo menos una División. Cuando en una competición hay disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados de la competición deben reconocer un ganador por cada División.

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

6.2.3 Previo al comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Árbitros de la Competición deberían verificar que el equipo del competidor esté de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Este es un servicio para ayudar a los competidores a comprobar que su equipo en la configuración presentada cumple con su División declarada. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las previsiones de la Regla 6.2.5.1.

6.2.3.1 Si un competidor discrepa con una normativa de cumplimiento de equipo, es su responsabilidad, antes de iniciar un recorrido de tiro, el proporcionar pruebas aceptables para el examinador en apoyo de su reclamación. En ausencia o rechazo de tales pruebas, se mantendrá la decisión original, sujeta solamente a apelación al Range Master, cuya decisión es definitiva.

6.2.3.2 El arma del competidor y todo el equipo relacionado al que tenga acceso durante un recorrido de tiro están sujetos a comprobación si lo solicita un Árbitro de la Competición.

6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Match Director, un competidor podrá participar en una competición en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir para puntuar en sólo una División, y esa deberá ser la que dispare primero en todos los ejercicios. Cualquier subsiguiente intento de otra División no puntuará en los resultados ni contará para reconocimiento ni premios en la competición.

6.2.5 Donde 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 puesto en la División en la cual, en opinión del Range Master, el equipo del competidor se identifique mejor. Si, en opinión del Range Master, no hay disponible una División adecuada, el competidor disparará la competición sin puntuar.

- 6.2.5.1 Un competidor que no satisface el equipo u otro requerimiento de la División declarada tras la señal de inicio, será colocado en la División Open, si está disponible, de otro modo, las puntuaciones no se introducirán en los resultados de la competición. Los competidores que ya estén registrados en la División de Open y fallen en el cumplimiento de los requerimientos de la División de Open tras la señal de inicio no se introducirán sus puntuaciones en los resultados de la competición.
- 6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona anteriormente, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Range Master en estos asuntos es definitiva.
- 6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open conforme a la Regla 6.2.5.1 estará de ahí en adelante sujeto solamente a las previsiones del Apéndice D1 pero se le requerirá que continúe utilizando la misma arma y miras, a menos que se aplique la Regla 5.1.7.

6.2.6 Una Descalificación en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante la competición, le impedirá al mismo seguir participando en la competición, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo, Cualquier puntuación previa y completa en otra División será introducida en los resultados de la competición para ser reconocida y premiada en esa División.

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

6.3 Categorías en las Competiciones

6.3.1 Las competiciones IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En una competición, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.

6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o no declarar una antes del comienzo de la competición, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.

6.4 Equipos Regionales / Equipos Nacionales

6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de los cupos asignados, solo un Equipo oficial Regional en cada División y/o División/Categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada Región para competiciones IPSC Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados son especificados por la Asamblea General (ver Apéndice A2).

- 6.4.1.1 En las Competiciones Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan a la Zona dentro de la cual esta siendo celebrados (por ejemplo: en el Campeonato de Europa, solo 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 Nivel IV y superiores, los equipos oficiales Regionales deben ser ordenados con objeto de distribución en escuadras de acuerdo a como quedó el equipo en mismo el evento inmediato anterior, en su caso, incluso si el equipo está compuesto por personas diferentes.

6.4.2 En una competición, las puntuaciones individuales de un competidor solamente pueden ser usadas exclusivamente para un sólo equipo y cada equipo debe estar compuesto por competidores de la misma División.

- 6.4.2.1 La División y/o categoría individual asignada a un competidor determina su elegibilidad respecto a los equipos (es decir, un competidor individualmente en la División Producción no puede participar en un equipo de División Open). Una competidora registrada individualmente como "Dama" no puede participar en un equipo basado en edad, o viceversa. Un competidor

individualmente encuadrado en una Categoría puede ser miembro de un equipo “global” de la misma División.

6.4.3 Los equipos deben consistir de un máximo de 4 (cuatro) miembros, sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 (tres) miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del 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 conseguidas por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo de la puntuación del equipo, sin embargo, el equipo afectado no podrá reemplazar el 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 Prueba, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.

6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado de la competición, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en 0 (cero) para todos los ejercicios. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

6.5 Status y Credenciales de un Competidor

6.5.1 Todos los competidores deben ser miembros individuales de la Región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la Región en la cual el individuo ha estado ordinariamente domiciliado por un mínimo de 183 días de los doce meses inmediatamente previos al mes en el cual comience la competición. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses. En cualquier caso, los organizadores de la competición no deben aceptar ningún competidor de una Región foránea, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la posibilidad del competidor de participar en la competición en cuestión.

6.5.1.1 Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y puede competir bajo los auspicios de esa Región, esto, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de IPSC y al Directorio Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, 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 sólo 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 él es ciudadano, los Directores Regionales para la Región de residencia y la de ciudadanía, deben estar de acuerdo por escrito antes del comienzo de la competición.

6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.1 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 Regionales (Nacionales) o Continentales, por División y/o por División/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 la Región (País) 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 este presente en el horario y fecha programados para un ejercicio, no podrá hacer el ejercicio sin la aprobación previa del Match Director, sin la cual, la puntuación del competidor para ese ejercicio será de 0 (cero).

6.6.2 Solamente los Árbitros de la Competición, los sponsors de la competición, dignatarios, que sean miembros de pleno derecho de su Región de residencia, y los Árbitros de la IPSC (tal como se los define en la Sección 6.1 de la Constitución de la IPSC) pueden competir para puntuar en un “Pre-Match”, sujeto a la aprobación previa del Match Director. Las puntuaciones obtenidas en el Pre-Match pueden, a discreción del Match Director, ser incluidas en los resultados generales de la competición siempre y cuando, las fechas del Pre-Match hayan sido publicadas por adelantado en la planificación oficial de la competición. A los competidores de la competición principal no se les debe restringir la observación del Pre-Match.

6.6.2.1 En las competiciones de nivel IV o superior, todos los miembros del mismo equipo Nacional oficial deben competir juntos en la misma escuadra en la Competición principal.

6.6.3 Una competición o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen para puntuar y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Match Director.

6.7 Sistema de Clasificación Internacional

6.7.1 El Consejo Ejecutivo de la IPSC puede coordinar y publicar Reglas y procedimientos dedicados a los efectos de dirigir y administrar un Sistema de Clasificación Internacional (International Classification System (“ICS”).

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

Capítulo 7 – Dirección de la Competición

7.1 Árbitros de la Competición

Las tareas y responsabilidades de los Árbitros de la competición son definidas a continuación:

7.1.1 Juez-Árbitro (Range Officer (“RO”)) – Transmite las ordenes en el de campo de tiro, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito del ejercicio, y controla de cerca la acción segura del competidor, también declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados 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 constante aplicación de estas reglas (bajo la autoridad directa del Range Master).

7.1.3 Árbitro de Clasificación (Stats Officer (“SO”)) – Supervisa la oficina de Clasificación, la cual recoge, ordena, verifica, introduce en el ordenador y conserva todas las hojas de puntuación y, por último, da los resultados parciales y finales (bajo la 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.), otras necesidades del campo (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, etc.) y repone los tentempie de los Árbitros (bajo la autoridad directa del Range Master).

7.1.5 Range Master (“RM”) - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo, incluyendo su seguridad, la operatividad de todos los ejercicios y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas para el arbitraje deben ser presentadas a su atención. Generalmente, el Range Master, es designado, y trabaja con, el Match Director, sin embargo, con respecto a competiciones IPSC sancionados 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 alusiones al “Range Master” a lo largo de este reglamento significan la persona que actúa como Range Master en una competición (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas) sin tener en cuenta ningún rango internacional o regional.

7.1.6 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 mantenimiento y la provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán con relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son el dominio del Range Master. El Match Director es designado 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 Árbitros de la competición exceptuando al Match Director (excepto cuando este está participando como un competidor de la competición), y es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.

7.2.2 En el eventual caso que un Árbitro de la competición sea sancionado, el Range Master debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de los Árbitros de la competición, al Director Regional de la Región que organiza la competición, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).

7.2.3 Un Arbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a actuar como Árbitro para esa competición. El Range Master podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un Árbitro.

7.3 Designación de Árbitros

7.3.1 Los organizadores del match deben, antes de que comience el mismo, designar un Director del Match y un Range Master para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Range Master designado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Árbitro titulado presente de la Competición (ver también Regla 7.1.5). Para los matches Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director del Match y Range Master.

7.3.2 En estas reglas, las referencias a Árbitros de la Competición (por ej. Árbitro, Range Master, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores del match, para servir como tales en el mismo. Las personas que son Árbitros de Competición titulados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares del match, no tienen posición o autoridad como Árbitros de Competición en esa competición. Tales personas no deberían, por tanto, participar en el match usando vestimenta que posea la insignia de Árbitro de Competición.



Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma Lista

La condición de arma lista para armas cortas será normalmente como se especifica a continuación. Sin embargo, en el caso eventual que un competidor falle en cargar la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito del ejercicio, tanto sea en forma inadvertida o intencional, el Árbitro no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del arma.

8.1.1 No Aplicable:

8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

8.1.2.1 “Simple Acción” – Recámara cargada, martillo montado, con seguro externo aplicado.

8.1.2.2 “Doble Acción” – Recámara cargada, martillo completamente abatido o desmontado.

8.1.2.3 “Acción Selectiva” – Recámara cargada, martillo completamente abatido o desmontado, o recámara cargada y el martillo montado con el seguro externo aplicado.

8.1.2.4 Para todas las pistolas automáticas, el término “seguro externo” quiere decir la palanca del seguro principal visible del arma (Por ej.: la aleta del seguro del pulgar en un arma del tipo “1911”)

8.1.2.5 Si un arma dispone de una palanca de desmontado (decoking lever), deberá ser utilizada de manera exclusiva para desmontar 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 del recorrido (es decir, no debe ser abatido solamente hasta el seguro de caída u otra posición intermedia similar).

8.1.3 Si un recorrido de tiro precisa que una pistola automática se prepare con la recámara vacía, la corredera debe estar completamente cerrada y el martillo, si es visible, debe estar completamente abatido o desamartillado.

8.1.3.1 Cuando el briefing escrito de un ejercicio exige que el arma de un competidor y/o el equipo asociado se pongan en una mesa u otra superficie antes de la Señal de Inicio, deberán disponerse como se especifique en el briefing escrito del ejercicio. Aparte de los componentes normalmente puestos en ellos (Por ej.: apoyo del pulgar, aleta del seguro, palanca de montaje, tope de base de cargador, etc.), no deberá usarse ningún otro objeto para elevarlos artificialmente (ver también la Regla 5.1.8).

8.1.4 A no ser por cumplimiento con los requerimientos de una División (ver 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 briefings escritos de los ejercicios, sólo pueden estipular cuando se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando esto este permitido bajo la regla 1.1.5.2.

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

8.1.5.1 “Simple Acción” significa que la activación del gatillo causa una sola acción (por ejemplo caída del martillo o el percutor).

8.1.5.2 “Doble Acción” significa que la activación del gatillo causa más de una acción (el martillo o percutor se levanta o retrocede, y después cae).

8.1.5.3 “Acción Selectiva” significa que el arma corta puede ser operada en modo “Simple Acción” o “Doble Acción”.

8.2 Condición de Competidor Preparado

Designa la condición cuando, bajo la orden directa de un Árbitro:

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

8.2.2 El competidor asume la posición de inicio como se especifique en el briefing escrito del ejercicio. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erguida, de cara hacia el fondo de la galería, con los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo (ver apéndice E2). A un competidor que empiece o complete un recorrido de tiro usando una posición de inicio incorrecta se le puede requerir por parte de un Árbitro de Competición 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 proyectil después del comando de “Atención” (Stand by) y antes de la “Señal de Inicio” (Start Signal) (excepto por los toques inevitables 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 esto sea realizado en forma segura, y el arma esté o descargada o en una de las condiciones de arma lista especificadas en la Sección 8.1. Las violaciones serán objeto a la descalificación del match (ver regla 10.5.11).

8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las órdenes aprobadas y su secuencia son las siguientes:

8.3.1 “Cargue y Prepare el arma” (o “Prepare el arma” para comienzos 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 Árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Árbitro, ajustarse la protección visual, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito del ejercicio. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Árbitro proseguirá.

8.3.1.1 Una vez que se haya dado la orden adecuada, 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 Árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente violación en la misma competición.

8.3.2 “¿Esta Preparado?” (“Are You Ready?”) - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir “No Listo” (“Not Ready”). Cuando el competidor está listo, debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Árbitro.

8.3.3 “Atención” (“Stand by”) - Este comando debería ser seguido por la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos (también ver Regla 10.2.6)

8.3.4 “Señal de Inicio” (“Start Signal”) - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el Árbitro confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las ordenes desde “¿Está Preparado?”

8.3.4.1 En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el Árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y hará repetir el ejercicio al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.

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

8.3.5.1 Cuando arbitren dos o más recorridos de tiro que compartan una galería o área común, los Árbitros de Competición pueden enunciar otras ordenes intermedias al finalizar el recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes recorridos de tiro

(por ejemplo, “Recargue si lo requiere”). Cualquiera de dichas ordenes intermedias que sean usadas, debes estar claramente establecidas en el briefing escrito del ejercicio.

8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Muestre el Arma” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”) - Si el competidor a terminado de disparar, debe bajar su arma y presentarla para inspección al Árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo de la galería, el cargador retirado del arma, la corredera trabada o mantenida abierta, y la recámara vacía.

8.3.6.1 Si el Range Officer en realidad no ve la caída del proyectil de la recámara, él deberá tomar u ordenar cualquier acción que él considere necesaria para asegurar que ningún competidor abandona el ejercicio con un proyectil todavía dentro del arma. Si fuera necesario, una barra u otra herramienta pueden ser usados.

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

- 8.3.7.1 Pistolas – liberar la corredera y tirar del gatillo (sin tocar el martillo o dispositivo para bajarlo (decocker), si es que lo hay).
- 8.3.7.2 No Aplicable.
- 8.3.7.3 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, el recorrido de tiro se declara como terminado.
- 8.3.7.4 Si el arma no prueba estar vacía, el Árbitro resumirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (ver también Regla 10.4.3).

8.3.8 “Campo Libre” (“Range Is Clear”) - Hasta que esta orden no sea dada por el Árbitro, los competidores o el Personal de Competición no deben avanzar, ni retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado, los Árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.

8.3.9 Todo competidor con una sordera grave puede, sujeto a la aprobación previa del Range Master, tener derecho a recibir las precedentes comunicaciones de campo verbales complementadas con señales visuales y/o físicas.

- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son toques en el lateral del hombro débil del competidor usando un protocolo de cuenta atrás, a saber, 3 toques para “¿Está preparado?”, 2 toques para “¡Atención!” y 1 toque con la “Señal de Inicio”.
- 8.3.9.2 Los competidores que en lugar de ello deseen utilizar su propio equipo electrónico u otro dispositivo deberán previamente remitirlo para examen, prueba y aprobación por el Range Master antes de que pueda ser utilizado.

8.3.10 No hay comunicaciones de campo establecidas para que se utilicen en la comprobación de equipo (que puede realizarse en una instalación fuera del campo de tiro). Los competidores no manejarán sus pistolas hasta que el examinador les pida que se las entreguen, de acuerdo con sus instrucciones. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.

8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro

8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte excepto donde sea específicamente permitido (ver Reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1) y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por el Árbitro (ver Reglas 10.5.1 y 10.5.2).

8.5 Movimiento

8.5.1 Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y el seguro externo debería ser aplicado.

El arma debe ser apuntada en una dirección segura. “Movimiento” se define como cualquiera de las acciones siguientes:

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 Asistencia o Interferencia

8.6.1 No se puede dar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto cualquier 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 la repetición del ejercicio.

8.6.1.1 A los competidores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Range Master les puede dar una autorización especial con respecto a la asistencia en su movilidad, sin embargo, lo previsto por la Regla 10.2.11 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 Árbitro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción del Árbitro, incurrir en una penalización de un error de procedimiento para ese ejercicio y/o estar sujetos a la Sección 10.6.

8.6.2.1 Toda persona que verbalmente o de otra forma interfiera a un competidor en la realización de un recorrido de tiro puede estar sujeta a la Sección 10.6. Si el Árbitro cree que la interferencia afectó significativamente al competidor, deberá informar del incidente al Range Master, quien a su criterio puede ofrecer al competidor afectado una repetición.

8.6.3 En el eventual caso que el contacto inadvertido con el Árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Árbitro puede ofrecer al competidor que repita el ejercicio. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver 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 pueden aplicar todavía las previsiones de las Secciones 10.4 y 10.5.

8.7 Toma de Miras, Tiro en Seco e Inspección del Recorrido

8.7.1 Se prohíbe a los competidores tomar miras y/o tiro en seco antes de la señal de inicio. Las violaciones resultarán 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, apuntando su arma al suelo, 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 elemento para simular la toma de miras (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en un error de procedimiento por cada vez (ver también Regla 10.5.1).

8.7.3 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del Árbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las violaciones incurrirán en una advertencia para el primer caso y, las subsiguientes, estarán sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

Capítulo 9 – Puntuación

9.1 Reglas 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 (un) metro sin la previa autorización del Árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para la primera vez pero, a discreción del Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces en la misma competición.

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

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

9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.

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

9.1.4 Blancos No Restablecidos – 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 Árbitro debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está calificando, al competidor afectado, se le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.

9.1.4.1 En el caso eventual que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Arbitro cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.

9.1.4.2 Todo competidor que dude o se detenga durante la ejecución de un recorrido de tiro, debido a creer que uno o más blancos de papel no han sido restaurados, no tendrá derecho a una repetición.

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 Una bala 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 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco rígido, 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 Una bala impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o rígido, 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 Una bala impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o rígido, y continúa y hace caer (o impacta el área de puntuación) otro blanco rígido, el subsiguiente blanco rígido caído (o impactado) también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6 A no ser que, en el briefing escrito de un ejercicio, sean descritos específicamente como “cubierta blanda” (soft cover) (ver 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 Una bala que impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o no-shoot, ese 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 Una bala impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco rígido, esto será tratado como fallo del equipo de campo (ver Regla 4.6.1). Se requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.
- 9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar el área 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 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta hacer caer un blanco rígido puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuar. Si la bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa haciendo caer o impactando un blanco rígido penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.

9.1.7 Soportes de los blancos - Los listones de los soportes de los blancos no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de ellos y, los cuales impactan un blanco de papel o rígido, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.2 Métodos de Puntuación

9.2.1 "Comstock" - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos puntuables por blanco.

- 9.2.1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles 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 descendiente 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 descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por ejercicio, calculados con 4 (cuatro) decimales.

9.3 Empates

9.3.1 Si, en opinión del Match Director, 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 Match Director, hasta que se rompa el empate. El resultado de este "desempate" (tiebreaker) sólo será usado para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos de la competición permanecerán inalterables. Los empates nunca deben romperse por azar.

9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones

9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC y no-shoots serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea de la IPSC (ver Apéndices B y C y 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 rígido, será penalizado con menos 10 puntos.

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

9.5 Políticas de Puntuación

9.5.1 A no ser 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 rígidos puntuables se les deben disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para puntuar.

9.5.2 Si el diámetro del impacto de una bala 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 calificado con el más alto valor.

9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área de puntuación de blancos puntuables superpuestos y/o no-shoot, recibirá toda puntuación y penalización aplicable.

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, para eliminar la presunción de que la perforación haya sido causada por un rebote o restos de una bala (splatter).

9.5.5 La puntuación mínima para un ejercicio será de 0 (cero).

9.5.6 Un competidor que no encare, el frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por "no encarar a un blanco", como también las penalizaciones correspondientes a los misses (ver 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 o otro blanco de papel puntuable o no-shoot, y/o impactos que no creen un agujero 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 Árbitro haya declarado "Campo Libre", se le permitirá al competidor o su delegado que acompañe al Árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.

9.6.2 El Árbitro de Competición responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de puntuación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor puede acompañar al Árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de 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 a la puntuación o penalización debe ser apelada al Árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parchado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.

9.6.5 En el caso que el Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, 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 debe/n ser parcheado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta, contravenido lo cual se aplicará la Regla 9.1.3. El Árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para su exámen posterior, a los efectos de evitar demoras en la competición. Ambos, el Árbitro y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual/es es/son el/los impacto/s sujetos a reclamación.

9.6.8 Como y cuando sea necesario, solo se debe usar en forma exclusiva plantillas de puntuación (scoring overlays) aprobados por el Range Master, para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.6.9 La información de puntuaciones puede transmitirse mediante el uso de señales manuales (ver Apéndice F1). Si se impugna una puntuación, los blancos implicados no se restaurarán hasta que se hayan comprobado por el competidor o su representante, conforme a toda disposición aprobada con antelación por el Range Master (ver también Regla 9.1.3).

9.7 Hojas de Puntuación

9.7.1 El Árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Directorio 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 (dos) decimales en el lugar apropiado.

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

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

9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y 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 y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el 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 se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, debe ser inmediatamente notificado al Range Master, quien normalmente solicitará al competidor 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 puntuación 0 (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 se hayan registrado.
- 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 referida al Range Master, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

9.7.7 En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará 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 insuficientemente legibles, 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.

9.7.8 Nadie, excepto un Árbitro de la Competición autorizado podrá tocar una hoja de puntuación original retenida en un ejercicio u otra parte, después de que haya sido firmada por un competidor y un Arbitro, sin la previa autorización del Arbitro o del personal directamente relacionado con las Estadísticas. Las violaciones incurrirán en una amonestación la primera vez, pero pueden estar sujetos a la Sección 10.6 para las ocasiones siguientes 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 Árbitro de Estadísticas.

9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado la competición, deben ser publicados y colgados resultados provisionales por ejercicio, 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 fecha de los resultados relacionados que fueron realmente publicados (no solo impresos) en cada instalación deben estar claramente expuestos en ella.

9.8.3 Si un competidor detecta un error en aquellos resultados, debe presentar una reclamación al Árbitro de Clasificación dentro de la hora después de que los resultados fueron realmente colgados. Si la reclamación no se presenta dentro del límite de tiempo, las puntuaciones publicadas permanecerán y la apelación será ignorada.

9.8.4 Los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Match Director) 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 Match Director (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. 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 (ver también Sección 6.6).

9.8.5 El Match Director puede decidir hacer publicar los resultados de forma electrónica (Por ej.: en un sitio de Internet) o además de, o como alternativa a imprimirlos físicamente. Si es así, el procedimiento pertinente debe ser hecho público previamente en la documentación de la competición y/o por medio de un aviso expuesto en un lugar destacado del campo de tiro con anterioridad al comienzo de la competición. Se deberán proporcionar útiles (Por ej.: un ordenador) para que los competidores vean los resultados si el Match Director ha decidido hacer públicos los resultados únicamente de forma electrónica.

9.9 Puntuación de Blancos Móviles Ocultables

9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte del área puntuable de más alto valor cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, durante el tiempo que utilice el competidor en un recorrido de tiro, no son ocultables y siempre incurrirán en penalizaciones de “no encarar a” y/o falta de impactos (misses).

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

9.9.3 Los blancos fijos que presenten al menos una parte de la zona de puntuación más alta, ya sea antes o después de la activación de un no-shoot móvil y/u ocultable o barrera de visión, no son ocultables y no incurrirán en fallo para producir y/o evitar penalizaciones.

9.9.4 Los blancos que presenten al menos una parte de la zona de puntuación más alta cada vez que un competidor hace funcionar un sistema de activación mecánico (Por ej.: un cable, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta, etc.,) no están sujetos a esta sección.

9.10 Tiempo Oficial

9.10.1 Sólo el cronómetro (Timer) manejado por el Árbitro y/o el Plato de Parada (Stop Plate) incluido en el ejercicio debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un competidor en un recorrido de tiro. Si un Arbitro asignado a un recorrido de tiro (o un Arbitro de Competición de más rango) considera que el aparato de medición o el Plato de Parada está defectuoso, y al competidor que no le pueda registrar un tiempo preciso, se le debe requerir que repita el recorrido de tiro.

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

9.10.3 Un competidor que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa con el recorrido de tiro y no obtiene el tiempo oficial que debía ser registrado en el aparato de medición utilizado por el Árbitro, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para ese ejercicio.

9.10.4 Cuando se usa un "Stop Plate" en un recorrido de tiro, el competidor debe dispararle e impactarle con su último tiro, el fallo por el competidor recibirá una puntuación de 0 (cero) para el recorrido de tiro.

9.11 Programa de Puntuación

9.11.1 El programa de puntuación aprobado por IPSC es el Match Scoring System (MSS) y el Windows® Match Scoring System (WinMSS). No debe ser usado ningún otro programa para cualquier competición sancionada por IPSC sin la previa aprobación escrita del Director Regional de la región organizadora. En el caso del MSS y del WinMSS, se usarán las versiones más recientes disponibles en el sitio web de IPSC.

Capítulo 10 – Penalizaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales

10.1.1 Los errores de procedimiento son impuestos cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el briefing escrito del ejercicio y/o se descubre que viola otras reglas generales. El Árbitro que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja del competidor, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.

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

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

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

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. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta a la línea excepto cuando se aplique la Regla 2.2.1.5.

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 múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).

10.2.3 Cuando se aplican las penalizaciones múltiples como 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 rígidos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras cometía la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del 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 sea realizada.

10.2.5 En un Túnel de 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 caiga. 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 boca del arma o de la relevación o retroceso de la misma, no serán penalizados.

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” (Standby) y antes de la orden de la “Señal de Inicio”, incurrirá en un error de procedimiento. Si el Árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera vez y el competidor, repetirá el ejercicio.

10.2.7 Un competidor que no cumpla con efectuar 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 aplique lo previsto en la Regla 9.9.2.

10.2.8 Si un recorrido de tiro (o en parte de él) estipula disparar con mano fuerte o débil solamente, el competidor que toque la pistola (o recogerla de una mesa, etc) con la otra mano después de la Señal de Inicio, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada vez. Las excepciones son quitar el seguro exterior (sin recogerla), recargar o corregir un mal funcionamiento. Sin embargo la penalización de procedimiento se aplicará “por cada disparo realizado” cuando el competidor utiliza la otra mano para:

10.2.8.1 apoyar la pistola o el brazo o muñeca estipulados mientras se realizan disparos;

10.2.8.2 aumentar la estabilidad en el suelo, una barricada u otro decorado mientras se realizan 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 briefings escritos para Clasificatorios, y competiciones de Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 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 incapacidad o lesión, puede, antes de empezar el recorrido de tiro, pedir que el Range Master aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.

10.2.10.1 Si la solicitud se aprueba por el Range Master, debe indicar previamente al intento de realización del recorrido de tiro por el competidor, el alcance de la penalización especial, abarcando desde el 1% hasta el 20% que se deducirá de los puntos del competidor, “como se dispararon”.

10.2.10.2 Alternativamente, el Range Master puede no aplicar penalizaciones respecto al competidor que, debido a tener una deficiencia física significativa, no sea capaz de cumplir los requisitos del recorrido expuesto.

10.2.10.3 Si la solicitud es rechazada por el Range Master, se aplicarán las penalizaciones de procedimientos usuales.

10.2.11 Todo competidor que realice disparos por encima de una barrera construida con una altura de al menos 1,8 metros incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo realizado (ver también la 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 IPSC, será descalificado, y se le prohibirá que termine los restantes recorridos de tiro, sin importar la planificación o estructura física del mismo.

10.3.2 Cuando se dictamina una descalificación, el Árbitro debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente, en la hoja 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, no deben ser eliminadas de los resultados del mismo, y los resultados de la competición no deben ser declarados definitivos por el Match Director, hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, siempre que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Range Master (o su delegado).

10.3.4 Si una apelación por arbitraje es enviada 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 competición principal sin una descalificación, no serán afectadas por una descalificación recibida mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otra competición colateral.

10.4 Descalificación – Descarga Accidental

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

10.4.1 Un disparo, que pasa sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, considerada, y especificada en el briefing escrito del ejercicio, como insegura por los organizadores de la competición. Sin embargo si un competidor que legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual va en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la Sección 2.3.

10.4.2 Un disparo el cual impacta el suelo dentro de los 3 metros del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel a menos de 3 metros del competidor. Una bala que impacta el suelo a menos de 3 metros del competidor debido a una carga fallida (squib load), está exenta 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 las Reglas 8.3.1 y 8.3.7 (ver también la Regla 10.5.9).

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

10.4.5 Un disparo que ocurre durante la transferencia del arma de una mano a otra.

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

10.4.7 Un disparo hecho a un blanco rígido desde una distancia insegura (ver Regla 2.1.3).

10.4.8 En esta Sección, si puede ser establecido que la causa de la descarga es debida a una rotura o parte defectuosa del arma, y que el competidor no haya cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, no se dictaminará la descalificación, pero las puntuaciones del competidor para ese ejercicio serán 0 (cero).

10.4.8.1. El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Range Master o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que la rotura o parte defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga accidental debido una rotura parte 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

Ejemplos de manejo inseguro de un arma incluyen, pero no están limitados a:

10.5.1 Manejar un arma en cualquier momento, excepto en el área de seguridad designada o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a una orden directa emitida por, un Árbitro.

10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la galería, o romper los ángulos normales o específicos, durante un recorrido de tiro (excepciones limitadas: ver Reglas 5.2.7.3 y 10.5.6).

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, dentro de 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Árbitro de Competición, a los efectos de cumplir con la posición de inicio) y

10.5.3.3 No ocurre nada de lo previsto por la Regla 10.5.2 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 la recámara está abierta.

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

10.5.5 Permitir que la boca del cañón del arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (es decir, 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 del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás más allá de un radio de 1 metro, desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma. La concesión de 1 metro solamente se aplica cuando el competidor está directamente frente al fondo de la galería.

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

10.5.8 No mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el competidor claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.

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

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

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

10.5.11.1 Una pistola semi-automática de simple acción sin el seguro activado.

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

10.5.12 Manejar proyectiles, liberar gas propelente o tener un cargador conteniendo gas propelente en un Área de seguridad, incumpliendo la Regla 2.4.1.

10.5.12.1 La palabra "manejar" no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con munición real o falsa en cargadores o cargadores rápidos en su cinturón, o en los bolsillos en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no manipule los cargadores llenos o los cargadores rápidos llenos de sus dispositivos de retención y o almacenamiento dentro del Área de Seguridad.

10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente autorizado por un Árbitro.

10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un 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 es el competidor el que recupera el arma caída, recibirá la descalificación.

10.5.15 El uso de proyectiles prohibidos y/o inseguros (ver Reglas 5.5.4., 5.5.5 y 5.6.1), y/o usar un arma prohibida (ver Reglas 5.1.10 y 5.1.11).

10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva

10.6.1 Los competidores serán descalificados por conductas, las cuales un Árbitro, considere que son antideportivas. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directrices razonables de un Árbitro de la competición, o cualquier comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte. El Range Master deberá ser notificado tan pronto como sea posible.

10.6.2 Un competidor que intencionadamente, en consideración del Árbitro, se haya quitado o causado la pérdida de la protección visual, a los efectos de ganar ventaja, será descalificado.

10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Árbitro. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directrices razonables de un Árbitro de la competición, interferencias con la operatividad de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte.

10.7 Descalificación – Substancias Prohibidas

10.7.1 Durante las competiciones IPSC, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.

10.7.2 La IPSC considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esenciales y 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 Árbitros en las competiciones no deben estar afectados, durante los mismos por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol). Cualquier persona, quien en opinión del Range Master, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada de la competición y puede ser requerida a abandonar el campo.

10.7.4 La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias (ver separata Normas IPSC Anti-Doping).



Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales

11.1.1 Administración – Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten disputas ocasionales. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva de la competición, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.

11.1.2 Acceso – Las protestas pueden ser remitidas al comité de arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas provenientes de una descalificación por una infracción de seguridad sólo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Árbitro de Competición, no está sujeta a reclamación o apelación.

11.1.3 Apelaciones – Las decisiones las toma inicialmente el Árbitro (Range Officer). Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Árbitros (Chief Range Officer) al 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 querellante continúe estando en desacuerdo con la decisión, puede apelar al Comité de Arbitraje formulando una protesta formal.

11.1.5 Retención de Evidencia – Se requiere al querellante, que informe al Range Master, su deseo de presentar una apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los Árbitros retengan cualquier documentación declarada u otra evidencia, en espera de la audiencia. No serán aceptadas como evidencias grabaciones de audio y/o video.

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

11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de la Competición – Cualquier Árbitro de la competición que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Range Master, tomar nota de todos los testigos y Árbitros involucrados y pasar esta información al Range Master.

11.1.8 Obligaciones del Match Director – Al recibir la apelación de manos del Range Master, el Match Director debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.

11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje – El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión consecuente con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu de estas reglas.

11.2 Composición del Comité

11.2.1 Comité de Arbitraje – En las competiciones de Nivel III o superior, la composición del Comité de Arbitraje está sujeta a las siguientes reglas:

11.2.1.1 El presidente de la IPSC, o su delegado, o un Árbitro de Competición titulado designado por el Match Director (en ese orden), actuará como presidente del comité, sin voto.

11.2.1.2 Tres (3) Árbitros serán designados por el presidente de la IPSC, o su delegado, o por el Match Director, (en ese orden), con un voto cada uno.

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

11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe ser una parte de la decisión inicial o de las apelaciones las cuales llevaron al arbitraje, ni el Presidente ni ningún miembro del Comité de Arbitraje.

11.2.2 Competiciones Niveles I y II, el Match Director puede designar un Comité de Arbitraje de 3 (tres) personas con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado de la apelación. Los árbitros deberían ser Árbitros de Competición titulados de ser posible. Todos los miembros del comité votarán. El Árbitro de Competición más veterano, o el mayor de las personas si no hay Árbitros de Competición, actuará de presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

11.3.1 Límite de Tiempo para Petición de Arbitraje – Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master, en el formulario apropiado y acompañado por la tasa aplicable, antes de una hora desde el incidente o suceso en disputa registrado por Árbitros de la Competición. La falta de presentación dejará sin validez la petición y no se realizarán más acciones. El Range Master deberá consignar inmediatamente en el formulario de apelación la fecha y hora en que recibió la apelación.

11.3.2 Tiempo Límite de Decisión – El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de la presentación de la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Match Director, cualquiera que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos, competidor y/o terceras partes (ver Regla 11.7.1), automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y la tasa será devuelta.

11.4 Tasas

11.4.1 Importe – Para las competiciones Nivel III o superiores, la tasa de apelación que permite a un querellante apelar al arbitraje, será de US \$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o el equivalente a la inscripción individual de la competición (lo que sea menor), en moneda local. La tasa de apelación para otros competiciones puede ser fijado por los organizadores del mismo, pero no debe exceder los US \$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto de la competición, estará exenta de la tasa.

11.4.2 Pago – Si la decisión del Comité es apoyar la apelación, la tasa pagada será devuelta. Si la decisión del Comité es de denegar la 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 al International Range Officers Association (IROA), con respecto a competiciones Nivel III y superiores.

11.5 Reglas de Procedimiento

11.5.1 Obligaciones 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 alcance una decisión.

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

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

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

11.5.5 Preguntas – El Comité puede interrogar a los 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 curso.

11.5.7 Inspección del Área – El Comité puede inspeccionar cualquier galería o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona o Árbitro a quien considere útil al proceso que lo acompañe.

11.5.8 Influencia Indeseada – Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité de cualquier modo que no sea presentando evidencias, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.

11.5.9 Deliberación – Cuando el Comité crea que está 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 y al Range Master para presentar su fallo.

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 después de la decisión, pero antes de que se hayan declarado definitivos los resultados por el Match Director, que justifique una reconsideración.

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

11.7 Apelaciones de Terceros

11.7.1 También pueden ser presentadas apelaciones por otras personas en una base de “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 normas 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 las oficinas centrales de 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 los matches con sanción de IPSC, que comiencen a los 7 días, o después, de la fecha de publicación. Tales interpretaciones están sujetas a ratificación o modificación en la siguiente Asamblea de IPSC.

Capítulo 12 – Asuntos Varios

12.1 Apéndices

Todos los apéndices incluidos aquí, son parte integral de este reglamento.

12.2 Idioma

El inglés es el idioma oficial de las reglas IPSC. De haber discrepancias entre la versión inglesa de este reglamento y versiones presentadas en otros idiomas, prevalecerá la versión en inglés.

12.3 Responsabilidades

Los competidores y todas las personas que concurren a una competición IPSC son completa, exclusiva y personalmente responsables de todo el equipamiento que hayan llevado a la competición. Están completamente de acuerdo con todas las leyes aplicables en el área geo- política donde se esté desarrollando la competición. Ni la IPSC ni ninguno de sus Árbitros, tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni ningún Árbitro de cualquier organización afiliada a IPSC acepta ninguna responsabilidad con relación a esto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, herida o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de cualquier elemento de dicho equipamiento.

12.4 Género

Las referencias hechas aquí con relación al género masculino (el, de él), se entiende que incluyen el género femenino (ella, de ella).

12.5 Glosario

A lo largo de todo este reglamento, se aplican las siguientes definiciones:

| | |
|---------------------|--|
| Aftermarket | Ítems no fabricados por el fabricante original del arma (FOA), y/o que poseen marcas de identificación diferentes al FOA. |
| Apuntar/Apuntando | Alinear el canon de un arma de fuego con los blancos. |
| Bala | El proyectil de un cartucho pensado para impactar un blanco. |
| Barrido | Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo de cualquier persona durante un recorrido de tiro mientras el arma está siendo tocada o sostenida (ver Regla 10.5.5). |
| Blanco(s) | Término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, 4.1.3) los diferencie. |
| Calibre | El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada). |
| Galería | También "campo". Lugar donde se desarrolla un ejercicio. |
| Cargar | La inserción de munición en un arma. |
| Compensador | Un dispositivo fijado en la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases). |
| Debe / deberá | Mandatario |
| Debería | Opcional pero altamente recomendable. |
| Descarga | Ver disparo |
| Descargar | Retirar la munición de un arma. |
| Desenfundar | El acto de sacar un arma corta de su funda. Se determina que el desenfundar termina cuando el arma ha sido liberada de la funda |
| Detonación | Ignición del fulminante de un cartucho, de otro modo que no sea por la acción de la aguja percutora, donde la bala no pasa a través del cañón (por ejemplo, cuando la corredera se está abriendo manualmente, cuando un cartucho cae). |
| Director Regional | La persona, reconocida por IPSC, que representa un Directorio Regional. |
| Directorio Regional | La organización, reconocida por IPSC, quien dirige las actividades de los Recorridos de Tiro IPSC en una Región. |
| Disparo | Un bala que pasa completamente por el cañón de un arma. |
| Disparo en Seco | La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición. |
| Equipo asociado | Cargadores, dispositivos de recarga rápida (Speedy loaders) y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluidos los imanes). |

| | |
|--------------------|---|
| Face | (facing) uprange La cara, el pecho y los pies del competidor están en (De cara a los Blancos) dirección al fondo de la galería. |
| Falso Inicio | Comenzar un recorrido de tiro antes de la “Señal de Inicio” (ver Regla 8.3.4). |
| Fulminante | La parte del cartucho que causa una detonación o que se efectúe un disparo. |
| Grain | Unidad de medida que comúnmente se usa con relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos). |
| Match | Competición o prueba de Recorridos de Tiro IPSC. |
| Mano Fuerte | La mano que utiliza una persona inicialmente para empuñar un arma desde la funda sujeta a su cinturón (la mano débil es la otra mano). Los competidores con una sola mano la pueden usar para los ejercicios de mano fuerte y mano débil, sujetos a la regla 10.2.11. |
| No Aplicable | La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular, la División o Nivel del Match. |
| No-shoot | Blanco(s) que incurren en penalizaciones cuando se les impacta. |
| Auxiliar del Match | Una persona que cumple con tareas o funciones arbitrales en un match, pero que no está necesariamente calificado como Arbitro. |
| Parabalas | (Espaldón) Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar galerías de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros. |
| 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 | Rellenado o inserción de munición adicional dentro de un arma. |
| Región | Un país u otra área geográfica, reconocida por IPSC. |
| Reshoot | La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Árbitro o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un ejercicio. |
| Snap Cap | (También “Spring Cap”) Un tipo de cartucho falso (Dummy). |
| Squib | Cualquier parte de una bala alojada dentro del cañón de un arma y/o una bala que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja. |
| Tomar Miras | Apuntar un arma hacia un blanco sin, efectivamente, dispararle (ver Sección 8.7). |
| Tie-down rig | Una funda en la cual la parte inferior esta asegurada a la pierna del competidor por una cinta u otros medios. |
| Ubicación | Un lugar o posición dentro de un recorrido de tiro |
| Vaina | El cuerpo principal de un cartucho, el cual contiene todas sus partes componentes. |
| Vista | Un punto ventajoso disponible en cierta ubicación (por ejemplo, una de las aberturas, un lado 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 Competiciones IPSC Action Air |
|--|

Clave: R = Recomendado, M = Mandatorio

| | Nivel I | Nivel II | Nivel III | Nivel IV | Nivel V |
|---|---------|----------|-----------|----------|---------|
| 1. Debe seguir la última edición del 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. Match Director | M | M | M | M | M |
| 4. Range Master (Real o designado) | M | M | M | M | M |
| 5. Range Master aprobado por Directorio Regional | R | R | M | R | R |
| 6. Range Master aprobado por Consejo Ejecutivo IPSC | | | | M | M |
| 7. Chiel Range Officer por Área | R | R | R | M | M |
| 8. Un Árbitro NROI | R | R | M | | |
| 9. Un Árbitro IROA por ejercicio | | | R | M | M |
| 10. Stats Officer IROA | | | R | M | M |
| 11. Un Parcheador por cada 6 disparos | R | R | R | R | R |
| 12. Ejercicios aprobados por el Director Regional | R | R | M | | |
| 13. Ejercicios aprobados por el Comité de IPSC | | | M | M | M |
| 14. Sanción de IPSC (ver más abajo) | | | M | M | M |
| 15. No Aplicable | | | | | |
| 16. Registro en IPSC tres meses antes | | | M | | |
| 17. Aprobación por Asamblea IPSC en un ciclo de 3 años | | | | M | M |
| 18. Inclusión en el calendario de Competiciones IPSC | | | M | M | M |
| 19. Publicar los resultados del match en la IROA | | | M | M | M |
| 20. Número mínimo recomendado de disparos | 40 | 80 | 150 | 300 | 450 |
| 21. Número mínimo recomendado de ejercicios | 3 | 6 | 12 | 24 | 30 |
| 22. Número mínimo recomendado de competidores | 10 | 50 | 120 | 200 | 300 |
| 23. Puntuación de la Competición (puntos) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

24 La sanción internacional de las competiciones Nivel I y II no es requerida. Sin embargo, cada Director Regional está habilitado para establecer sus propios criterios y procedimientos para sancionar dichas competiciones dentro de su propia Región.

Apéndice A2: Reconocimiento IPSC

Antes del comienzo de una competición, los organizadores deben especificar cual/es División/es serán reconocidas.

A no ser que se especifique otra cosa, las competiciones sancionados por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías basados en el número de competidores registrados que realmente compiten en la competición, incluyendo los competidores descalificados durante la competición (Por ej.: si una División en una Competición de Nivel III tiene 10 competidores, pero uno o más son descalificados durante la competición, la División seguirá estando reconocida), siguiendo los siguientes criterios:

1. Divisiones

- Nivel I & II.....Un mínimo de 5 competidores por División (recomendado)
- Nivel III.....Un mínimo de 10 competidores por División (mandatario)
- Nivel IV & 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 (ver lista de categorías aprobadas más abajo).

3. Categorías Individuales

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

- (a) Dama Competidores del género femenino
- (b) Júnior Competidores que tienen menos de 21 años de edad al primer día de la competición.
- (c) Veterano Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día de la competición.
- (d) Súper Veterano Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día la competición. Un Súper Senior tiene la opción de elegir participar en la Categoría Senior, pero no en las dos. Si no hay suficientes competidores para que se reconozca a la Categoría Súper Senior, todos los competidores registrados en esta Categoría serán trasladados automáticamente a la Categoría Senior.

4. Categorías de Equipos

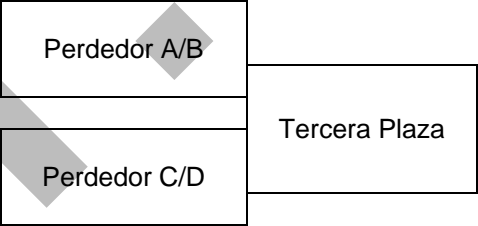
Las competiciones IPSC pueden reconocer los equipos siguientes para ser premiados:

- (a) Equipos regionales por División.
- (b) Equipos regionales por División para Categoría Damas.
- (c) Equipos regionales por División para Categoría Júnior.
- (d) Equipos regionales por División para Categoría Veterano.

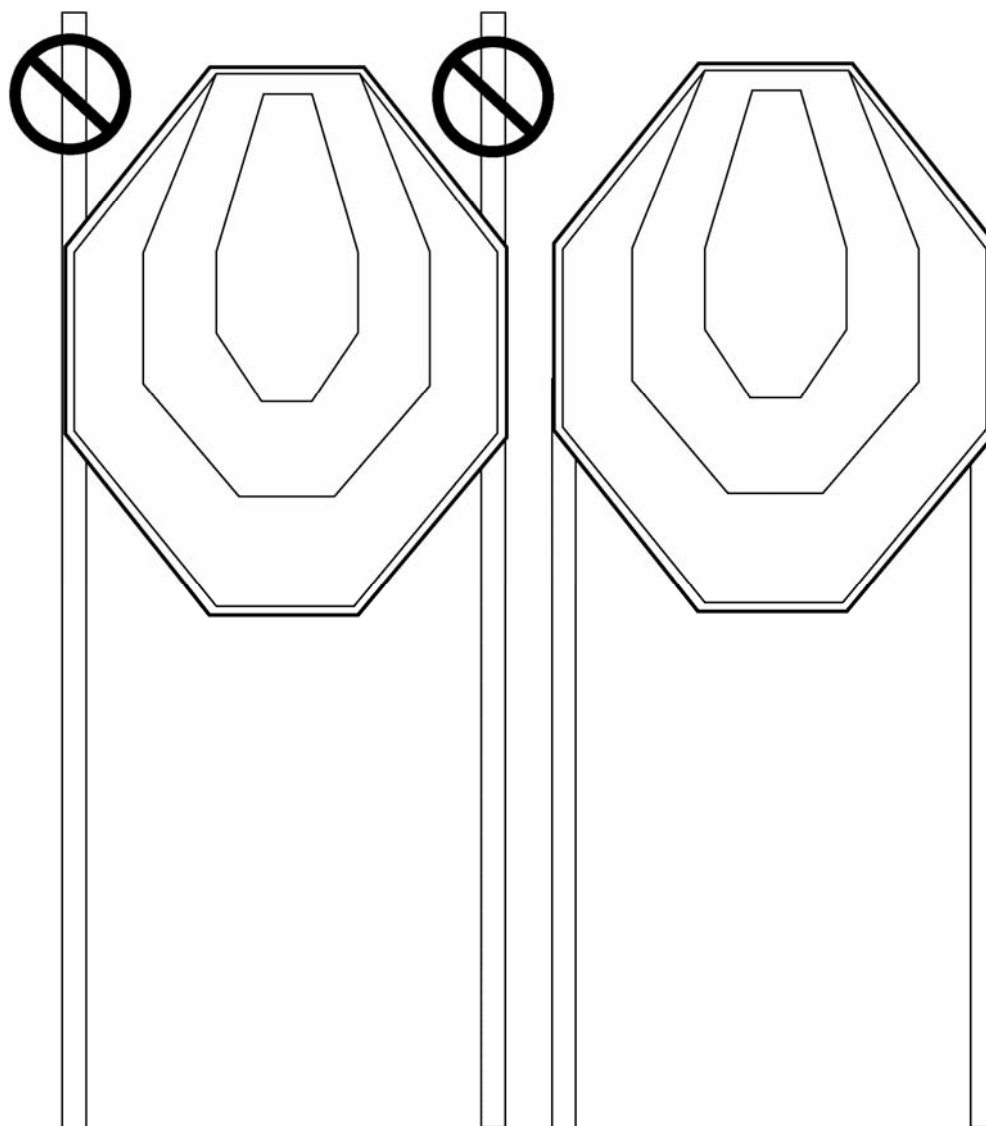
Apéndice A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off

| | | | | |
|----------------|------------------------|-------------|--------------------|---------|
| Los 16 Mejores | Cuartos de Final | Semifinales | Finales | Premios |
| | (Eliminación Sencilla) | | (El mejor de tres) | |

| | | | | | |
|----|---------|-----------|---------|---------|----------------------------|
| 1 | Ganador | Ganador A | Ganador | | |
| 15 | | | | | |
| 9 | Ganador | Ganador B | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 7 | | | | | |
| 5 | Ganador | Ganador C | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 13 | | | | | |
| 11 | Ganador | Ganador D | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 3 | | | | | |
| 4 | Ganador | Ganador D | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 12 | | | | | |
| 14 | Ganador | Ganador D | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 6 | | | | | |
| 8 | Ganador | Ganador D | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 10 | | | | | |
| 16 | Ganador | Ganador D | Ganador | Ganador | CAMPEÓN y Segunda Plaza |
| 2 | | | | | |

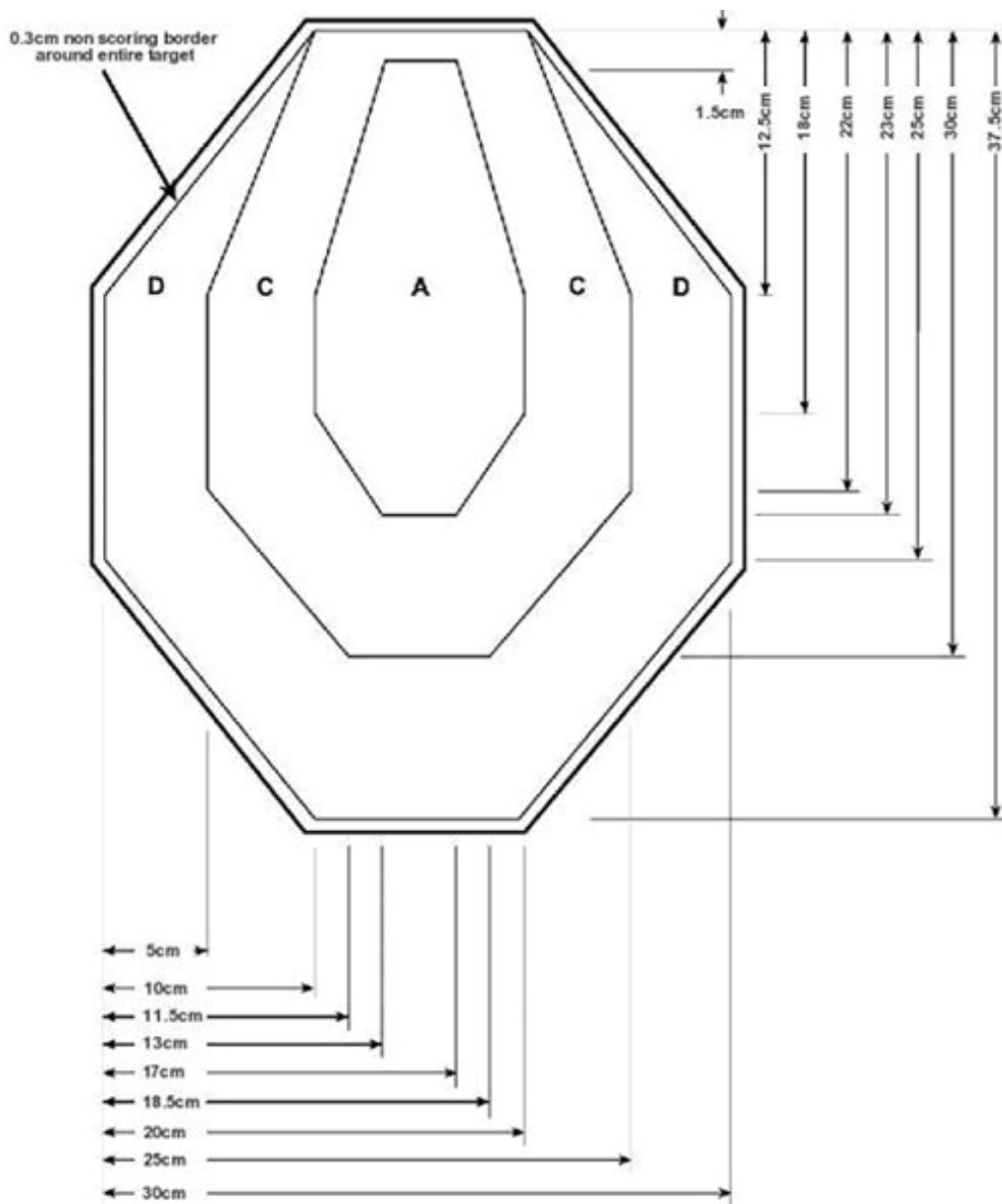


Apéndice B1: Presentación de los Blancos



Cortar la parte superior de los soportes de los blancos, mejora la apariencia visual.

Apéndice B2: Blanco IPSC Action Air



| Puntuación | |
|------------|---|
| Zona | |
| A | 5 |
| C | 3 |
| D | 1 |

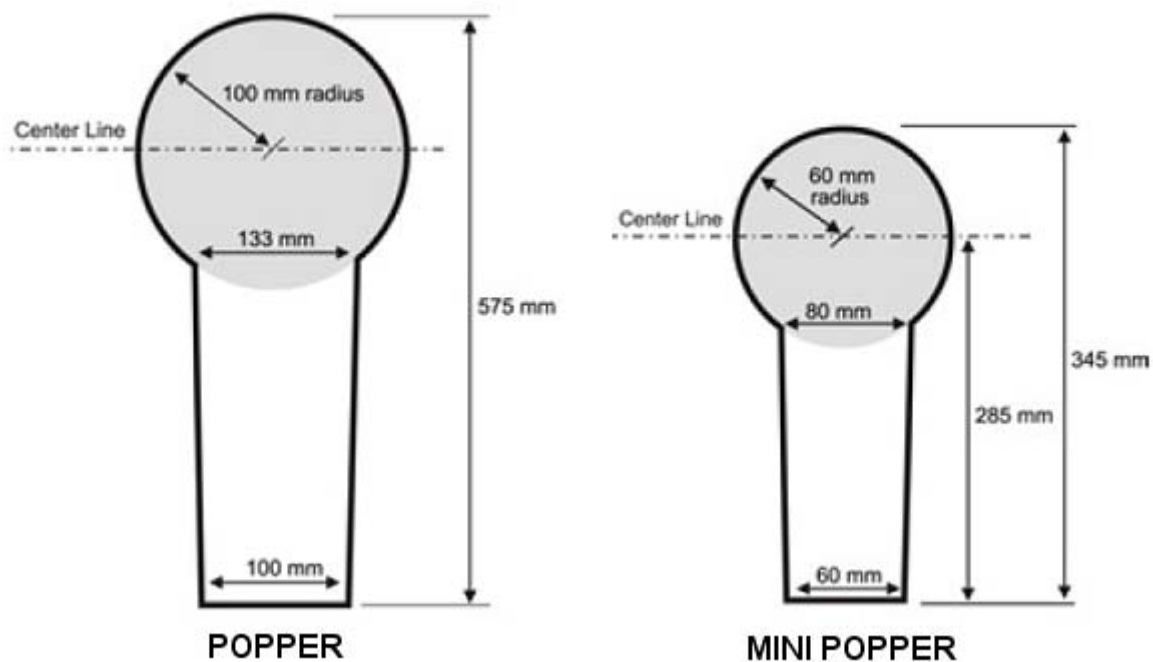
Apéndice C1: Calibración de los Poppers IPSC Action Air

1. El Range Master debe designar una cantidad específica de proyectiles y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de Árbitros autorizados por él para actuar como Árbitros de calibración.
2. Las pistolas designadas en la regla anterior deberían ser las menos potentes disponibles en la competición.
3. Los proyectiles y armas designadas y aprobadas por el Range Master no estarán sujetas a reclamación por los competidores.
4. El Range Master debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo de la competición, y siempre que sea necesario durante el mismo.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo hecho con el arma designada usando la munición de calibración. El disparo debe ser hecho desde la posición del recorrido de tiro más lejana en que al menos parte de la zona de calibración del popper que esta siendo calibrado sea visible a los competidores. Las zonas de calibración están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un popper no cae cuando se impacta, el competidor tiene tres alternativas:
 - (a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
 - (b) El popper se deja sin abatir pero el competidor no protesta la calibración. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó", y el popper será puntuado como un miss.
 - (c) El popper se deja sin abatir y el competidor protesta la calibración. En este caso, el popper y toda el área que lo rodea no debe ser tocada o interferida por ninguna persona. Si un Árbitro del match viola esta regla, el competidor debe repetir el ejercicio. Si el competidor o cualquier otra persona viola esta regla, el popper será puntuado como un miss y el resto del recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
 - (d) Si el popper cae por cualquier razón externa (por ejemplo la acción del viento), antes de ser calibrado, la repetición del ejercicio debe ser ordenada.
7. En ausencia de cualquier interferencia, el Árbitro de calibración debe realizar la prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo 6(c) de arriba), desde la posición más cercana posible al punto desde donde el competidor disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
 - (a) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o debajo y el Popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado, y será puntuado como un miss.
 - (b) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o debajo y el Popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que repita el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
 - (c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a) o 7(b) ocurra.
8. La sensibilidad de los "Stop Plates" debe ser calibrada antes del comienzo y a intervalos regulares de la competición.
9. Los "Pepper Poppers" serán progresivamente retirados y dejarán de ser blancos aprobados a partir del 31 de Diciembre de 2012.

Apéndice C2: Poppers IPSC Action Air

| | |
|--|-----------------|
| Puntuación | 5 puntos |
| Penalización Fallo / No-Shoot | Menos 10 puntos |

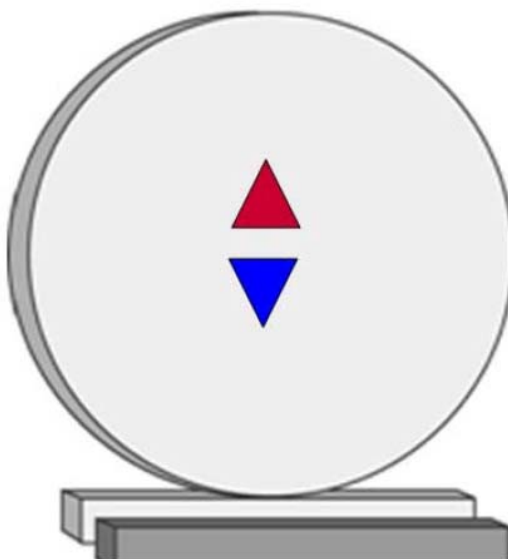
Las zonas de calibración para cada “popper” está indicada por el área sombreada



Tolerancia +/- 0,5 cm

Los blancos y no-shoots rígidos que pueden darse la vuelta o ladearse accidentalmente cuando son impactados están expresamente prohibidos. Su utilización puede dar como resultado la retirada de la autorización de la IPSC (ver la Regla 4.3.1.1).

Apéndice C3: Plato de Parada IPSC Action Air (Stop Plate)



Notas Importantes de Construcción

El "Stop Plate", si es usado, no debe ser menor de 15 cm de diámetro, bien anclado al suelo, a no menos de 5 metros de la posición final más probable de disparo en el recorrido de tiro. El Plato de Parada debe contener indicadores visuales electrónicos para confirmar que ha sido golpeado, y debe estar conectado por cables u otro medio a un temporizador donde el tiempo del tiro de final es registrado.

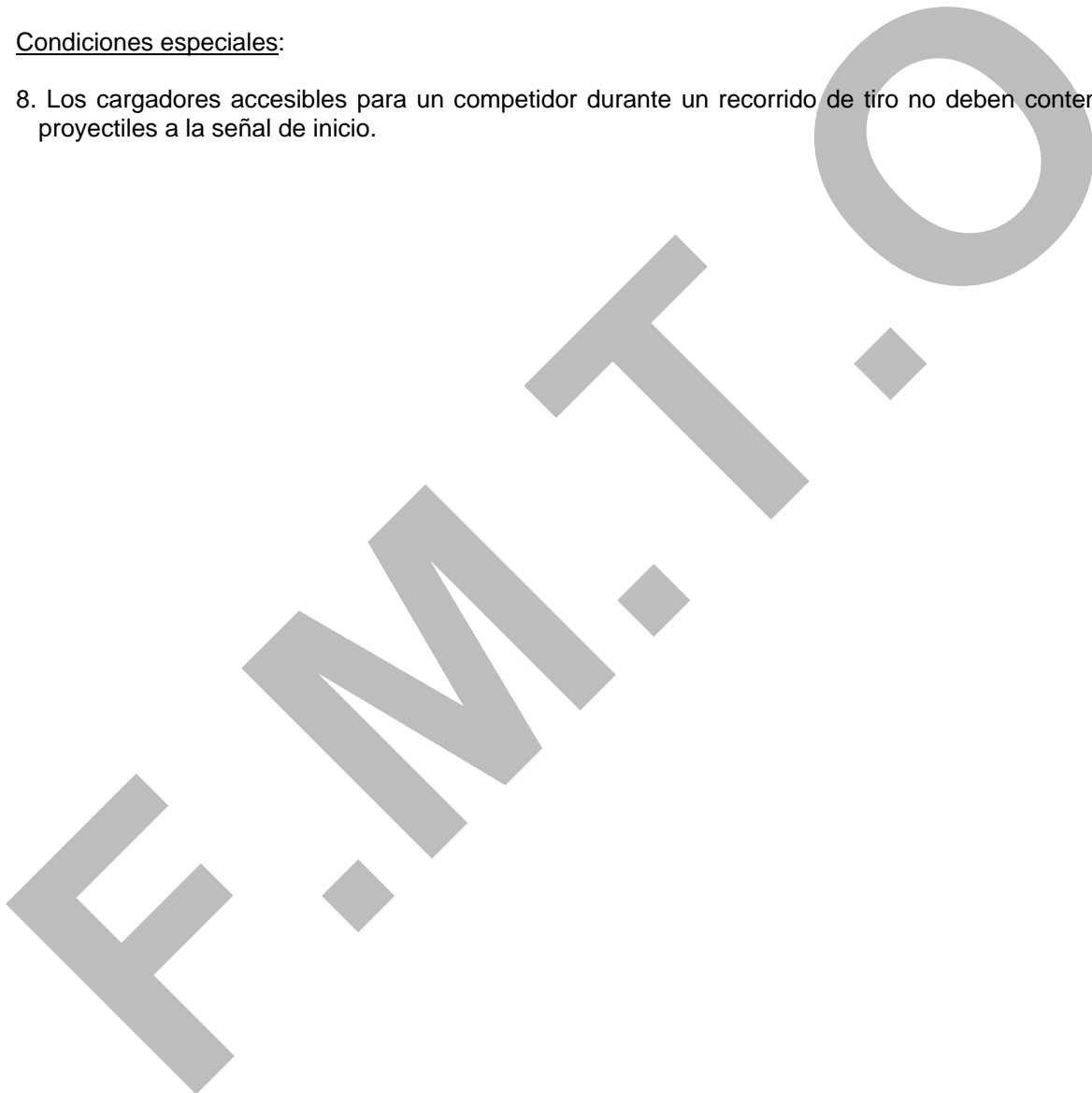
Los platos rígidos que pueden darse la vuelta o ladearse accidentalmente cuando son impactados están expresamente prohibidos. Su utilización puede dar como resultado la retirada de la autorización de la IPSC (ver la Regla 4.3.1.1).

Apéndice D1: División Open IPSC Action Air

| | | |
|---|--|--------------------------|
| 1 | Tamaño máximo del arma | No |
| 2 | Longitud máxima del cargador | 170 mm (Ver apéndice E1) |
| 3 | Capacidad máxima de proyectiles | Si, ver abajo |
| 4 | Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso | 50 mm |
| 5 | Aplica regla 5.2.10 / Apéndice E 2 | No |
| 6 | Se permiten miras ópticas/electrónicas | Si |
| 7 | Se permiten compensadores, puertos, supresores de sonido y/o fognazo | Si |

Condiciones especiales:

8. Los cargadores accesibles para un competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 28 proyectiles a la señal de inicio.



| |
|---|
| Apéndice D2: División Standard IPSC Action Air |
|---|

| | | |
|---|--|---------------|
| 1 | Tamaño máximo del arma | Si, ver abajo |
| 2 | Longitud máxima del cargador | Si, ver abajo |
| 3 | Capacidad máxima de proyectiles | Si, ver abajo |
| 4 | Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso | 50 mm |
| 5 | Aplica regla 5.2.10 / Apéndice E 2 | Si |
| 6 | Se permiten miras ópticas/electrónicas | No |
| 7 | Se permiten compensadores, puertos, supresores de sonido y/o fognazo | No, ver abajo |

Condiciones especiales:

8. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, 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 deberán cumplir con la norma.
9. La pistola se colocará dentro de la caja con el cañón paralelo al lado más largo de la caja. Las alzas ajustables pueden estar ligeramente comprimidas, pero todas las demás partes de la pistola (Por ej.: miras escamoteables y/o plegables, tiradores de corredera, apoyos de pulgar, cachas, etc..) deben estar completamente extendidos o desplegados. Adicionalmente, se prohíben expresamente cargadores telescópicos y/o cargadores con bases de muelles o zapatas
10. Los cargadores accesibles a un competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 18 proyectiles a la señal de inicio. Adicionalmente, los cargadores no deben extenderse más de 20 mm del punto más bajo de su boca de inserción cuando está insertado. La violación resultará en que el competidor será pasado a la División Open.
11. Sólo se prohíbe la perforación de los cañones interiores. Las correderas y cañones exteriores podrán estar perforadas.

| |
|--|
| Apéndice D3: División Classic IPSC Action Air |
|--|

| | | |
|---|--|---------------|
| 1 | Tamaño máximo del arma | Si, ver abajo |
| 2 | Longitud máxima del cargador | Si, ver abajo |
| 3 | Capacidad máxima de proyectiles | Si, ver abajo |
| 4 | Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso | 50 mm |
| 5 | Aplica regla 5.2.10 / Apéndice E 2 | Si |
| 6 | Se permiten miras ópticas/electrónicas | No |
| 7 | Se permiten compensadores, puertos, supresores de sonido y/o fognazo | No |

Condiciones especiales:

8. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, 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 deberán cumplir con la norma.
9. La pistola se colocará dentro de la caja con el cañón paralelo al lado más largo de la caja. Las alzas ajustables pueden estar ligeramente comprimidas.
10. Las armas deben estar basadas y visiblemente parecerse al diseño clásico del género-1911. Esto significa un marco metálico mono-hilera de una pieza, y un armazón (sin riel para accesorios) de un largo máximo de 75mm cuando se lo mide desde la parte delantera del armazón, hasta la parte trasera del pasador de retenida de la corredera. Las aberturas del inserción de cargadores no deben exceder un ancho exterior máximo de 35mm. El cumplimiento se comprueba por medio de una muesca de 35mm de ancho y, por lo menos, 5mm de profundidad, labrada en la parte exterior de la caja o, por medio del uso de una regla o calibre, según sea aprobado por el Range Master.
11. Las modificaciones prohibidas incluyen aligerado de correderas, cortes, apoyos para el pulgar de la mano débil y tiradores de corredera.
12. Las modificaciones permitidas son aquellas de naturaleza cosmética (por ejemplo, paneles de empuñadura personalizados, segrinado, picado, aserrado o tallados similares en la superficie, etc), seguros simples o ambidextros de reemplazo, y cualquier mira abierta (la cual puede estar embebida en la corredera).
13. Los cargadores accesibles al competidor durante un recorrido de tiro, no deben contener más de 10 proyectiles al momento de la "Señal de Inicio"
14. Esta División está bajo evaluación y, a no ser que sea extendida, expirará el 31 de Diciembre del 2014.

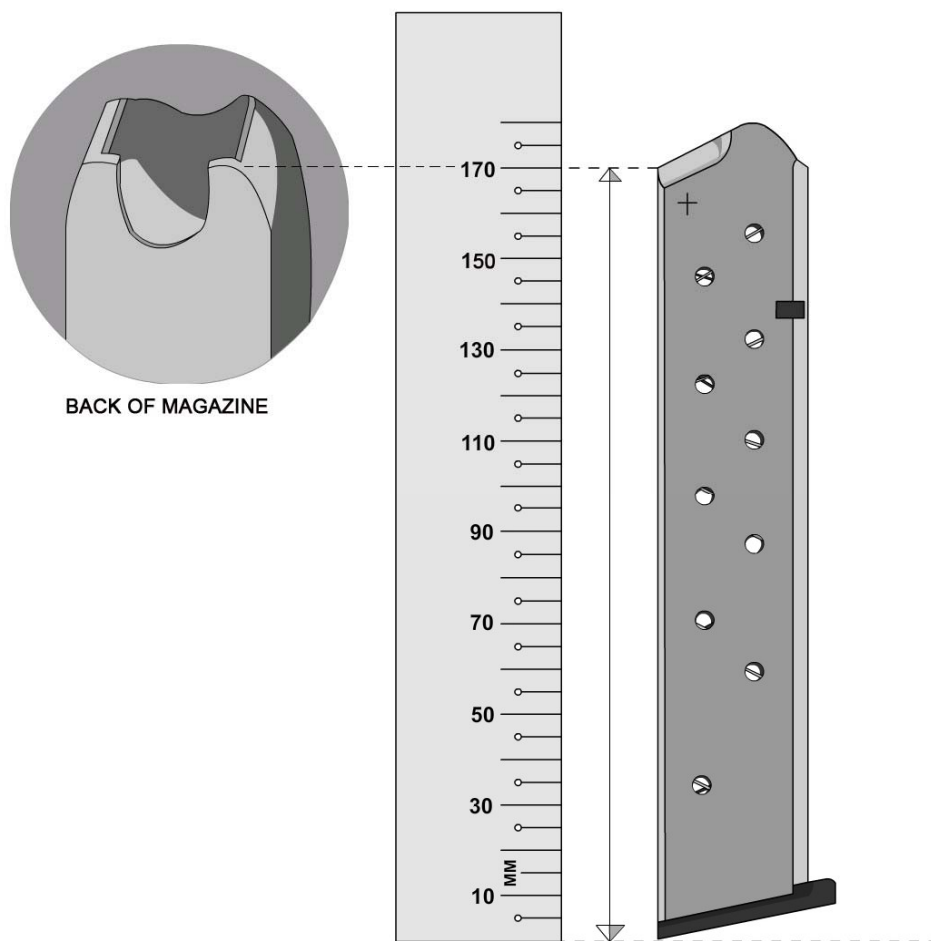
| |
|---|
| Apéndice D4: División Producción IPSC Action Air |
|---|

| | | |
|---|---|-------------------------------------|
| 1 | Tamaño máximo del arma | Máxima longitud del cañón 127 mm |
| 2 | Longitud máxima del cargador | Si, ver abajo |
| 3 | Capacidad máxima de proyectiles | Si, ver abajo |
| 4 | Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso | 50 mm |
| 5 | Aplica regla 5.2.10 / Apéndice E 2 | Si |
| 6 | Se permiten miras ópticas/electrónicas | No |
| 7 | Se permiten compensadores, puertos, supresores de sonido y/o fogonazo | No |

Condiciones especiales:

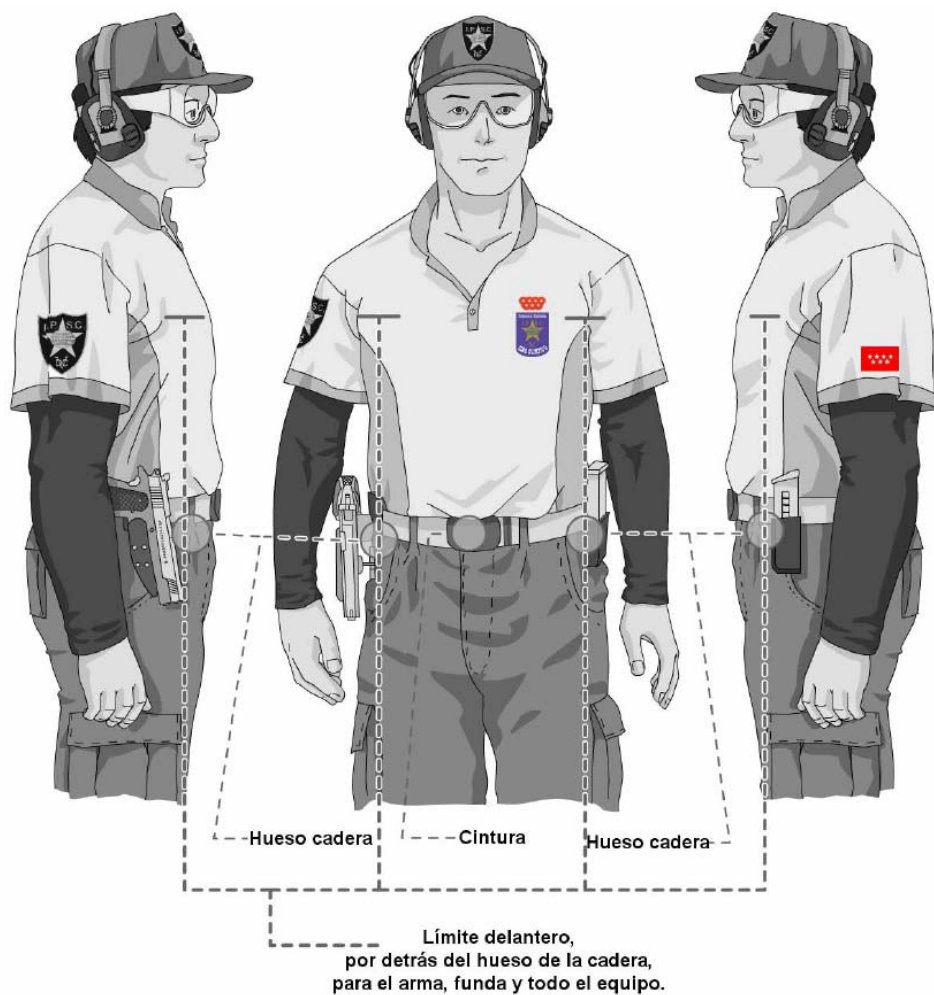
8. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Se debe comprobar que todos los cargadores deberán cumplir con la norma.
9. La pistola se colocará dentro de la caja con el cañón paralelo al lado más largo de la caja. Las alzas ajustables pueden estar ligeramente comprimidas, pero todas las demás partes de la pistola (Por ej.: miras escamoteables y/o plegables, tiradores de corredera, apoyos de pulgar, cachas, etc.,) deben estar completamente extendidos o desplegados. Adicionalmente, se prohíben expresamente cargadores telescópicos y/o cargadores con bases de muelles o zapatas.
10. Los cargadores accesibles a un competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 15 proyectiles a la señal de inicio. Adicionalmente, los cargadores no deben extenderse más de 20 mm del punto más bajo de su boca de inserción cuando está insertado. La violación resultará en que el competidor será pasado a la División Open.
11. Sólo se pueden usar armas Action Air listadas como aprobadas en el sitio web de IPSC. Observar que las pistolas consideradas por la IPSC como de solo acción simple están expresamente prohibidas.
12. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido. 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.

Apéndice E1: Procedimiento de Medida del Cargador

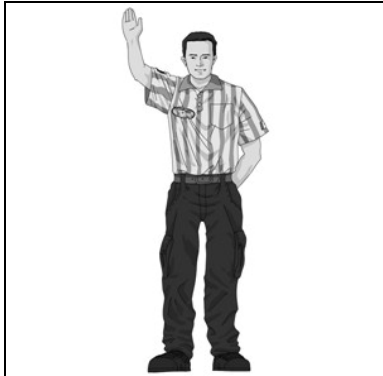
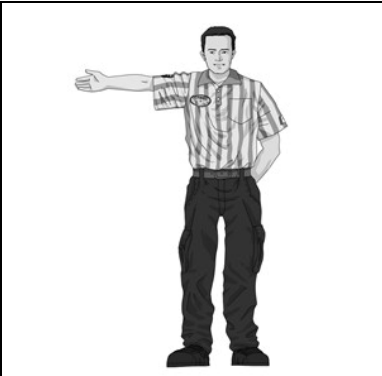

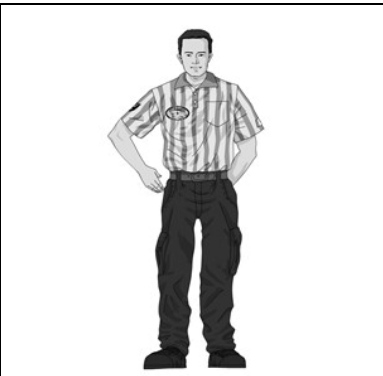




El cargador se coloca verticalmente hacia arriba en una superficie plana, tomándose la medida desde la superficie plana hacia arriba hasta la parte trasera de los labios de alimentación, como se ilustra. Solo se permiten los cargadores rectos y rígidos (Por ej.: se prohíben los cargadores flexibles, cargadores de tambor, cargadores "J", cargadores "L", cargadores "T" o de formas similares.)

Apéndice E2: Diagrama de la posición del Equipo



Apéndice F1: Señales Manuales de Puntuación

| | | |
|--|---|--|
|  |  |  |
| A - Alfa | C - Charlie | D - Delta |
|  |  |  |
| Miss | No-Shoot | Volver a Puntuar |

Cuando se realicen dos disparos por blanco, se utilizarán los dos brazos

| |
|---------------|
| Indice |
|---------------|

| Asunto | Sección o Regla |
|--|-------------------|
| Alcohol..... | 10.4 |
| Ángulos de Tiro..... | 2.1.2 |
| Apelaciones..... | 11.1 |
| Procedimiento..... | 11.5 |
| Tarifas | |
| Monto..... | 1.4.1 |
| Pérdida..... | 11.4.2 |
| Límites de Tiempo..... | 11.3 |
| Aproximación a los Blancos..... | 9.1.1 |
| Área de Seguridad | |
| Construcción..... | 2.4.2 |
| Proyectiles..... | 2.4.4 |
| Uso..... | 2.4.3 |
| Área de Vendedores..... | 2.6 |
| Áreas Higiénicas..... | 2.7 |
| Arma Caída..... | 10.5.3 / 10.5.14 |
| Arma Cargada..... | 10.5.13 |
| Arma Corta | |
| Altura..... | 5.2.7.2 |
| Ángulo de la Boca del Cañón..... | 5.2.7.3 |
| Automática o Ráfaga..... | 5.1.11 |
| Colocar en el Suelo..... | 10.5.3 |
| Condición de Lista..... | 8.1 |
| Culatas..... | 5.1.10 |
| Distancia Desde el Cuerpo..... | 5.2.5 |
| Funcional y Segura..... | 5.1.6 |
| Fundas con Lazos..... | 5.2.7.1 |
| Más de Una..... | 5.1.9 |
| Modificación..... | 5.1.8 |
| Posición de Lista..... | 8.2.1 |
| Re-enfundado..... | 2.2.2.4 / 8.2.5 |
| Reemplazo..... | 5.1.7 |
| Arma de Reemplazo..... | 5.1.7 |
| Arma rota..... | 5.7 |
| Armas Cortas..... | 5.1 / Apéndices D |
| Ascenso de Obstáculos..... | 2.2.2 |
| Asistencia..... | 8.6 |
| Atención (Standby)..... | 8.3.3 |
| Ayudas Para Escalar..... | 2.2.2 |
| Balace: Velocidad, Precisión y Potencia..... | 1.1.3 |
| Barreras..... | 2.2.3 |
| Barrido..... | 10.5.5 |
| Blanco IPSC Action Air..... | Apéndice B2 |
| Blancos | |
| Ángulo..... | 2.1.8.4 |
| Aproximación..... | 9.1.1 |
| Autorizado..... | 4.1.1 |
| Colocación..... | 2.1.8 |
| Cubiertas..... | 2.3.5 |
| Dimensiones..... | Apéndices B y C |
| Falla en Cumplir Con Especificaciones..... | 4.1.1.1 |
| Impenetrable..... | 9.1.5 |
| Mal Funcionamiento..... | 4.6 |
| Móviles / Que Desaparecen..... | 9.9 |
| Objeción..... | 9.6 |
| Presentación..... | 2.1.8.4 |
| Puntuado..... | 9.4 |
| Rompibles..... | 4.4 |

| | |
|---|-------------------|
| Sin Restablecer..... | 9.1.4 |
| Tapado Prematuramente..... | 9.1.3 |
| Tocar..... | 9.1.2 |
| Blancos Impenetrables..... | 9.1.5 |
| Blancos Rígidos | |
| Autorizados..... | 4.3 |
| Tipos..... | 4.3 |
| Versiones..... | 4.3 |
| Blancos Móviles | |
| Penalizaciones..... | 9.9 |
| Puntuación..... | 9.9 |
| Blancos que Desaparecen..... | 9.9.2 |
| Boca del Cañón | |
| Ángulo Enfundada..... | 5.2.7.3 |
| Dirección..... | 10.5.2 |
| Briefing del Ejercicio | |
| Cambios o Modificación..... | 3.2.3 |
| Información..... | 3.2 |
| Requerimientos..... | 3.2.1 |
| Calidad..... | 1.1.2 |
| Campo de Tiro (Galería) | |
| Cambio de Procedimiento / Revisión..... | 3.2.3 |
| Cambios..... | 2.3 |
| Comandos..... | 8.3 |
| Equipo..... | 4.6 |
| Falla de Equipo..... | 4.6 |
| Maestro..... | 7.1.5 |
| Manejo..... | 7 |
| Oficial..... | 7.1.1 |
| Procedimientos | |
| Comienzo en Falso..... | 8.3.4.1 |
| Toma de Miras..... | 8.7 |
| Superficie..... | 2.1.5 |
| Cargadores | |
| Caída..... | 5.5.3 |
| De Repuesto..... | 5.6.1.2 |
| División..... | Apéndices D |
| Cargadores Caídos..... | 5.5.3 |
| Cargadores Rápidos..... | 5.5.2 |
| Categoría..... | 6.3 / Apéndice A2 |
| Categoría Dama..... | Apéndice A2 |
| Categoría Junior..... | Apéndice A2 |
| Categoría Senior..... | Apéndice A2 |
| Categoría Súper Senior..... | Apéndice A2 |
| Cinta en Empuñadura..... | Apéndice E3 |
| Cinturón | |
| Colocación..... | 5.2.3 |
| Dama..... | 5.2.3.1 |
| Divisiones y Regulaciones..... | Apéndices D |
| Clasificación / Clasificadores..... | 1.2.2.1 |
| Cobertura | |
| Blanda..... | 4.1.4.2 |
| Dura..... | 4.1.4.1 / 4.2.3 |
| Cobertura Dura | |
| Blancos Escondidos..... | 4.1.4 / 4.2.3 |
| Comité de Arbitraje | |
| Composición..... | 11.2 |
| Decisiones..... | 11.6 |
| Límites de Tiempo..... | 11.3 |
| Procedimientos..... | 11.5 |
| Veredicto..... | 11.6 |
| Conducta Antideportiva..... | 10.6 |

| | |
|--|---------------------|
| Construcción de Recorridos | |
| Criterios | 2.2 |
| Modificación | 2.3 |
| Regulaciones Generales | 2.1 |
| Culatas | 5.1.10 |
| Descalificación | 10.3 |
| Comportamiento Antideportivo | 10.6 |
| Dedo Dentro del Guardamonte | 10.5.8 a 10.5.10 |
| Descarga Accidental | 10.4 |
| Manejo Inseguro del Arma | 10.5 |
| Miembro de Equipo | 6.4.6 |
| Movimiento | 10.5.10 |
| Sustancias Prohibidas | 10.7 |
| Descarga Accidental | 10.4 |
| Desgarros Radiales | 9.5.4 |
| Deslizamiento (Creeping) | 10.2.6 |
| Dificultad | 1.1.6 |
| Diseño de Recorridos | |
| Generalidades | 1.1 |
| Dispositivos para Medición de Tiempo | 9.10 |
| Distancia Mínima | |
| Blancos Rígidos | 2.1.3 |
| Diversidad | 1.1.4 |
| División Classic | Apéndice D3 |
| División Open | Apéndice D1 |
| División Producción | Apéndice D4 |
| División Standard | Apéndice D2 |
| Divisiones | 6.2 |
| Eliminadas | 6.2.5 |
| Descalificación | 6.2.6 |
| Falla en Cumplir | 6.2.5.1 |
| Falla en Declarar | 6.2.5 |
| Más de Una | 6.2.4 |
| Reconocimiento | 6.2.1 / Apéndice A2 |
| Drogas | 10.7 |
| DVC | 1.1.3 |
| Ejercicio | 6.1.2 |
| Equipo de Servicio | 5.2.8 |
| Equipos | 6.4 |
| Equipos de Damas | Apéndice A2 |
| Equipos Junior | Apéndice A2 |
| Equipos Senior | Apéndice A2 |
| Escenografía | 2.2.6 |
| Escenografía Impenetrable | 9.1.6 |
| Estado y Credenciales de un Competidor | 6.5 |
| Estilo Libre | 1.1.5 |
| Falla de Dispar A (Enfrentar/Engage) | 9.5.6 |
| Blancos Móviles/que Desaparecen | 9.9 |
| Penalización | 10.2.7 |
| Falla de Equipo del Competidor | 5.7 |
| Faltas (fallar en cumplir) | 10.2.1 |
| Habiendo Efectuado Disparos | 10.2.1 |
| Sin Haber Efectuado Disparos | 10.2.1 |
| Funda | |
| Cambio de Posición | 5.2.5.3 |
| Cinturón | 5.2.3 |
| Dentro de un Túnel | 10.5.4 |
| Elección | 5.2.6 |
| Equipo | 5.2 |
| Gatillo Cubierto | 5.2.7.4 |
| Posición | 5.2.5 / Apéndice E2 |
| Solapa de Retención | 5.2.5.3 |
| Fundas con Lazos | 5.2.7.1 |

| | |
|---|-------------------|
| Gatillo | |
| Cubierto | 5.2.7.4 |
| Zapatas | 5.1.5 |
| Hoja de Puntuación | 9.7 |
| ICS..... | 6.7 |
| Información de Recorridos | |
| Briefings de Ejercicios..... | 3.2 |
| Reglas Locales, Regionales y Nacionales | 3.3 |
| Regulaciones Generales | 3.1 |
| Interferencia..... | 8.6 |
| Interpretación de las Reglas | 11.8 |
| Liga | 6.1.6 |
| Línea de Tiro..... | 2.1.7 |
| Líneas de Falta | |
| Barreras | 2.2.3.2 |
| Introducción o Modificación de | 2.3 |
| Penalizaciones | 10.2.1 |
| Uso de | 2.2.1 |
| Lineas de Fuego Comunes | 2.1.7 |
| Listo | |
| Condiciones | 8.1 / 8.2 |
| Posiciones | 8.2 |
| Mal-funcionamiento | |
| Equipo de Campo | 4.6 |
| Equipo del Competidor | 5.7 |
| Manejo de Armas | |
| Áreas de Seguridad | 2.4 / 10.5.1 |
| Inseguro | 10.5.1 |
| Manejo de la Competición | 7 |
| Manejo de Munición..... | 10.5.12 |
| Manejo Inseguro de Arma | 10.5 |
| Mano Hábil / Fuerte | 1.1.5.3 / 1.1.5.4 |
| Mano Inhábil /Débil | 1.2.5.3 / 1.1.5.4 |
| Desenfunde | 8.2.4 |
| Match / Competición | |
| Categorías | 6.3 / Apéndice A2 |
| Definición | 6.1.3 |
| Director | 7.1.6 |
| Divisiones | 6.2 / Apéndices D |
| Niveles | Apéndice A1 |
| Oficiales | 7.1 |
| Pre-Match | 6.6.2 |
| Principios Generales | 6.1 |
| Membresía de IPSC | 6.5.1 |
| Membresía y Afiliación | 6.5 |
| Miembro de Equipo | |
| Descalificación | 6.4.6 |
| Reemplazo | 6.4.4 a 6.4.6 |
| Miras | 5.1.3 |
| Movimiento | 8.5 |
| No-shoots | |
| Impactos | 9.4.2 / 9.4.3 |
| Obstáculos | 2.1.6 |
| Oficial de Estadísticas /Stats Officer..... | 7.1.3 |
| Oficial de Mantenimiento /Quatermaster | 7.1.4 |
| Penalización en Lugar de Requerimiento | 10.2.10 |
| Penalizaciones | 10 |
| Penalización (Error) de Procedimiento | 10 |
| Asistencia / Interferencia | 8.6 |
| Blancos – Aproximación / Tocar | 9.1.1 / 9.1.2 |
| Planificación | 6.6 |
| Plato de Parada / Stop Plate | 4.3 / Apéndice C3 |

| | |
|--|---------------|
| Poppers | |
| Blancos | 4.3 |
| Configuración | Apéndice C2 |
| Dimensiones | Apéndice C2 |
| Operación y Calibración | Apéndice C1 |
| Puntuación | Apéndice C2 |
| Posiciones de Tiro | 2.1.7 |
| Precisión | 1.1.3 |
| Proyectiles | 5.5 |
| De Repuesto | 5.5.3 |
| Inseguros | 5.5.6 |
| Prohibidos | 5.5.4 / 5.5.5 |
| Proyectiles Cargados | 8.1.4 |
| Protección Ocular | 5.4 |
| Prueba de Fuego / Ajuste de Miras | 2.5 |
| Puntaje Mínimo | 9.5.5 |
| Puntos / Resultados de Etapa | 9.2 |
| Puntos Máximos | 9.2 |
| Puntuación | |
| Empates | 9.3 |
| Método | 9.2 |
| Misses | 9.4.4 |
| No-shoots | 9.4.2 / 9.4.3 |
| Penalizaciones | 10 |
| Política | 9.5 |
| Programas | 9.11 |
| Responsabilidad | 9.8 |
| Señales de Mano | Apéndice F1 |
| Valores | 9.4 |
| Verificación | 9.6 |
| Puntuación Comstock | 9.2.1 |
| Penalizaciones | 9.4 |
| Range Master | 7.1.2 |
| Re-enfrentamiento | 10.2.9 |
| Re-enfundar | |
| Diseño de Recorrido | 8.2.5 |
| Opción del Competidor | 8.2.5 |
| Re-shoot Rechazo por Competidor | 2.3.3.3 |
| Recarga | 8.4 |
| Obligatoria | 1.1.5.2 |
| Reconocimiento de Divisiones, Categorías y Equipos | Apéndice A2 |
| Recorridos Cortos | 1.2.1.1 |
| Recorridos de Tiro | |
| Balance | 1.2.1.4 |
| Definición | 6.1.1 |
| Publicación de. | 3.1 |
| Tipos de | 1.2 |
| Recorridos Largos | 1.2.1.3 |
| Recorridos Medios | 1.2.1.2 |
| Recorridos Publicados | 3.1.1 |
| Representación | 6.5.2 |
| Sanción | 1.3 |
| Seguridad | |
| Armas Cortas | 5.1.6 |
| Comportamiento Impráctico | 2.1.4 |
| Diseño de Recorrido | 1.1.1 |
| Lentes | 5.4 |
| Reglas Locales | 3.3 |
| Responsabilidades del Anfitrión | 2.1.1 |
| Shoot-Off | 1.2.2.2 |
| Sustancias Prohibidas | 10.7 |
| Tiempo Oficial | 9.10 |
| Tipos de de Competiciones | 6.1 |

| | |
|---------------------------|--------|
| Túneles | 2.2.4 |
| Túnel de Cooper | |
| Construcción | 2.2.5 |
| Penalizaciones | 10.2.5 |
| Velocidad | 1.1.3 |
| Vestimenta apropiada..... | 5.3 |

