

# **INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION**

## **REGLAMENTO PARA COMPETENCIAS DE ARMA CORTA**

**EDICION DE ENERO 2009**

**International Practical Shooting Confederation  
PO Box 972, Oakville, Ontario  
Canada L6J 9Z9**

**Tel: +1 905 849 6960      Fax: +1 905 842 4323**  
**Email: [rules@ipsc.org](mailto:rules@ipsc.org)      Web: [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)**

Traducido al español por José L. Beltrami (IPSC Uruguay)

*Estimado amigo tirador, por cualquier sugerencia, crítica y/o corrección, no dude en contactarme.  
Muchas gracias.*

*DVC*

*José L. Beltrami <[dvcuy@ipsc.org](mailto:dvcuy@ipsc.org)>  
IPSC Uruguay*

# Índice General

## Capítulo 1 - Diseño de etapas

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 etapas .....	6
1.2.1 Tipos de etapas generales .....	6
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales .....	7
1.2.3 Recorridos de Tiro Suplementarias .....	7
1.3 Aprobación IPSC .....	7

## Capítulo 2 - Construcción y Modificación de Etapas

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 .....	8
2.1.9 Parabolas .....	9
2.2 Criterios de Construcción de Etapas .....	9
2.2.1 Líneas de carga y Líneas de Falta .....	9
2.2.2 Obstáculos .....	9
2.2.3 Barreras .....	9
2.2.4 Túneles .....	9
2.2.5 Túneles de “Cooper” .....	9
2.2.6 Escenografía de la Etapa .....	9
2.3 Modificaciones a la Construcción de las etapas .....	10
2.4 Áreas de Seguridad .....	10
2.5 Áreas de Vendedores .....	10
2.6 Estación de Descarga/Carga .....	11

## Capítulo 3 - Información de Etapas

3.1 Regulaciones Generales .....	12
3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados .....	12
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados .....	12
3.2 Información Escrita de Etapas .....	12
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales .....	12

## Capítulo 4 - Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales .....	13
4.2 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Papel .....	13
4.3 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Metal .....	14
4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos .....	14
4.5 Arreglo del Equipo de Campo o su Superficie .....	14
4.6 Falla del Equipo de Campo y Otros Asuntos .....	14

## Capítulo 5 - Equipo del Competidor

5.1 Armas Cortas .....	16
5.2 Fundas y Otro Equipo del Competidor .....	16
5.3 Ropa Apropriada .....	17
5.4 Protección Visual y Auditiva .....	17
5.5 Munición y Equipo Relacionado .....	18
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia .....	18

5.7 Fallas de Funcionamiento – Equipo del Competidor .....	<a href="#">19</a>
5.8 Munición Oficial del Match .....	<a href="#">20</a>

## Capítulo 6 - [Estructura de la Competencia](#)

6.1 Principios Generales .....	<a href="#">22</a>
6.1.1 Serie .....	<a href="#">22</a>
6.1.2 Ejercicio Standard .....	<a href="#">22</a>
6.1.3 Etapa .....	<a href="#">22</a>
6.1.4 Match .....	<a href="#">22</a>
6.1.5 Torneo .....	<a href="#">22</a>
6.1.6 Gran Torneo .....	<a href="#">22</a>
6.1.7 Liga .....	<a href="#">22</a>
6.1.8 Shoot-Off .....	<a href="#">22</a>
6.2 Divisiones de los Matches .....	<a href="#">22</a>
6.3 Categorías en los Matches .....	<a href="#">23</a>
6.4 Teams Regionales .....	<a href="#">23</a>
6.5 Estado de un Competidor y Credenciales .....	<a href="#">23</a>
6.6 Escuadras y Planificación de Competidores .....	<a href="#">24</a>
6.7 Sistema de Clasificación Internacional .....	<a href="#">24</a>

## Capítulo 7 - [Manejo del Match](#)

7.1 Oficiales del Match .....	<a href="#">25</a>
7.1.1 Oficial de Campo .....	<a href="#">25</a>
7.1.2 Jefe de Oficiales de Campo .....	<a href="#">25</a>
7.1.3 Oficial de Estadísticas .....	<a href="#">25</a>
7.1.4 Maestro de Mantenimiento .....	<a href="#">25</a>
7.1.5 Maestro de Campo .....	<a href="#">25</a>
7.1.6 Director del Match .....	<a href="#">25</a>
7.2 Disciplina de los Oficiales del Match .....	<a href="#">25</a>
7.3 Designación de Oficiales .....	<a href="#">25</a>

## Capítulo 8 - [El Recorrido de Tiro](#)

8.1 Condiciones de Arma Lista .....	<a href="#">26</a>
8.2 Condición de Listo del Competidor .....	<a href="#">26</a>
8.3 Comunicaciones de Campo .....	<a href="#">27</a>
8.3.1 “Cargue y Prepare” .....	<a href="#">27</a>
8.3.2 “¿Esta Listo?” .....	<a href="#">27</a>
8.3.3 “Atención” .....	<a href="#">27</a>
8.3.4 “Señal de Inicio” .....	<a href="#">27</a>
8.3.5 “Alto” .....	<a href="#">27</a>
8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Presente” .....	<a href="#">27</a>
8.3.7 “Si está descargada, Martillo Bajo, Enfunde” .....	<a href="#">27</a>
8.3.8 “Campo Libre” .....	<a href="#">28</a>
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro .....	<a href="#">28</a>
8.5 Movimiento .....	<a href="#">28</a>
8.6 Asistencia o Interferencia .....	<a href="#">28</a>
8.7 Toma de Miras e Inspección del Campo .....	<a href="#">28</a>

## Capítulo 9 - [Puntuación](#)

9.1 Regulaciones Generales .....	<a href="#">29</a>
9.1.1 Aproximación a los Blancos .....	<a href="#">29</a>
9.1.2 Tocar los Blancos .....	<a href="#">29</a>
9.1.3 Blancos Tapados Prematuramente .....	<a href="#">29</a>
9.1.4 Blancos No Restablecidos .....	<a href="#">29</a>
9.1.5 Impenetrable .....	<a href="#">29</a>
9.1.6 Cobertura Dura .....	<a href="#">29</a>
9.2 Métodos de Calificación .....	<a href="#">30</a>
9.3 Empates .....	<a href="#">30</a>
9.4 Valores de Puntajes y Penalizaciones .....	<a href="#">30</a>
9.5 Políticas de Calificación .....	<a href="#">31</a>
9.6 Verificación y Objeción de Puntajes .....	<a href="#">31</a>
9.7 Hojas de Puntuación (Planillas) .....	<a href="#">32</a>
9.8 Responsabilidad de la Puntuación .....	<a href="#">33</a>
9.9 Puntuación de Blancos Móviles .....	<a href="#">33</a>
9.10 Tiempo Oficial .....	<a href="#">33</a>
9.11 Programas de Puntuación .....	<a href="#">33</a>

## Capítulo 10 - Penalizaciones

10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Regulaciones Generales .....	34
10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos .....	34
10.3 Descalificación del Match – Regulaciones Generales .....	35
10.4 Descalificación del Match – Descarga Accidental .....	35
10.5 Descalificación del Match – Manejo Inseguro del Arma .....	36
10.6 Descalificación del Match – Conducta Antideportiva .....	37
10.7 Descalificación del Match – Sustancias Prohibidas .....	37

## Capítulo 11 - Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales .....	38
11.1.1 Administración .....	38
11.1.2 Acceso .....	38
11.1.3 Apelaciones .....	38
11.1.4 Apelación al Comité .....	38
11.1.5 Retención de Evidencia .....	38
11.1.6 Preparación de la Apelación .....	38
11.1.7 Obligaciones de los Oficiales del Match .....	38
11.1.8 Obligaciones del Director del Match .....	38
11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje .....	38
11.2 Composición del Comité .....	38
11.2.1 Comité de Arbitraje .....	38
11.2.1 Niveles III y superiores .....	38
11.2.2 Matches Niveles I y II .....	38
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias .....	38
11.3.1 Límite de Tiempo para Petición de Arbitraje .....	38
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión .....	39
11.4 Tarifas .....	39
11.4.1 Monto .....	39
11.4.2 Pago .....	39
11.5 Reglas de Procedimiento .....	39
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité .....	39
11.5.2 Presentaciones .....	39
11.5.3 Audiencia .....	39
11.5.4 Testigos .....	39
11.5.5 Preguntas .....	39
11.5.6 Opiniones .....	39
11.5.7 Vista del Área .....	39
11.5.8 Influencia Indeseada .....	39
11.5.9 Deliberación .....	39
11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes .....	39
11.6.1 Decisión del Comité .....	39
11.6.2 Implementación de la Decisión .....	39
11.6.3 La Decisión es Final .....	39
11.6.4 Minutas .....	39
11.7 Apelaciones de Terceros .....	39
11.8 Interpretación de las Reglas .....	39

## Capítulo 12 - Asuntos Varios

12.1 Apéndices .....	41
12.2 Idioma .....	41
12.3 Responsabilidades .....	41
12.4 Género .....	41
12.5 Glosario .....	41
12.6 Medidas .....	42

### Apéndice A1

Niveles de Matches IPSC .....	43
-------------------------------	----

### Apéndice A2

Reconocimiento IPSC .....	44
---------------------------	----

### Apéndice B1

Presentación de los Blancos .....	45
-----------------------------------	----

## **Apéndice B2**

Blanco IPSC .....	46
-------------------	----

## **Apéndice C1**

Calibración de Poppers IPSC .....	47
-----------------------------------	----

## **Apéndice C2**

Zonas de Calibración en Poppers IPSC .....	48
--	----

## **Apéndice C3**

Placas Metálicas IPSC .....	49
-----------------------------	----

## **Apéndice D1**

División Open .....	50
---------------------	----

## **Apéndice D2**

División Standard .....	51
-------------------------	----

## **Apéndice D3**

División Modificada .....	52
---------------------------	----

## **Apéndice D4**

División Producción .....	53
---------------------------	----

## **Apéndice D5**

División Revolver Standard .....	55
----------------------------------	----

## **Apéndice E1**

Escalera “J” para 16 Competidores .....	56
---	----

## **Apéndice E2**

Escalera “J” para 8 Competidores .....	57
--	----

## **Apéndice F1**

Procedimiento de Medida de Cargadores .....	58
---	----

## **Apéndice F2**

Procedimiento de Prueba del Peso del Disparador .....	59
---	----

## **Apéndice F3**

Diagrama de Posición del Equipo .....	60
---------------------------------------	----

## **Apéndice F4**

Límite para la Cinta de Empuñadura .....	61
--	----

## Capítulo 1 - Diseño de etapas

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

### 1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las competencias de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y conducidas con debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 **Calidad** – El valor de una competencia IPSC se determina por la calidad del desafío presentado en el diseño de los recorridos de tiro. Las etapas deben ser diseñadas, primariamente, para poner a prueba la destreza de tiro del competidor IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 **Balance** – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y está expresado por las palabras del Latín “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Una etapa balanceada apropiadamente dependerá, mayormente, de la naturaleza de los desafíos presentados en ella, sin embargo, las etapas deben ser diseñadas, y las competencias IPSC deben ser conducidas, de modo tal que se evalúen éstos elementos de igual forma.
- 1.1.4 **Diversidad** – Los desafíos de tiro IPSC son diversos. Si bien no es necesario construir nuevas etapas para cada competencia, ninguna etapa debe repetirse para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las destrezas de tiro IPSC.
- 1.1.5 **Estilo libre** – Las competencias IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre, y que disparen a los blancos en una base de “como y cuando sean visibles”. Luego de la señal de comienzo, las etapas no deben requerir recargas obligatorias ni dictar una posición, ubicación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican más abajo. Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras o se pueden construir limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, ubicación o postura de tiro.
  - 1.1.5.1 Las competencias 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 Standard y los Clasificadores pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición o postura de tiro, sin embargo, las recargas obligatorias nunca deben ser requeridas en “etapas largas”.
  - 1.1.5.3 Los Ejercicios Standard y los Clasificadores pueden especificar que se tire sólo con la mano hábil o la inhábil sin soporte. La mano especificada debe ser usada exclusivamente desde el punto estipulado por el resto de la secuencia de tiro o etapa.
- 1.1.6 **Dificultad** – Las competencias IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro o límite de tiempo podrá ser apelado como que sea prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complexión física de los competidores.
- 1.1.7 **Desafío** – Las competencias IPSC de pistola, reconocen la dificultad de usar armas cortas a plena potencia en tiro dinámico y deben, siempre, emplear un calibre mínimo y mantener un nivel de potencia para todos los competidores para reflejar este desafío.

### 1.2 Tipos de etapas

Las competencias IPSC pueden contener los siguientes tipos de etapas:

- 1.2.1 Tipos de etapas generales:
  - 1.2.1.1 “Recorridos de tiro Cortos”, no deben requerir más de 9 disparos para ser completados y, no más de 2 ubicaciones de tiro.
  - 1.2.1.2 “Recorridos de tiro medianos”, no deben requerir más de 16 disparos para ser completados y, no más de 3 ubicaciones de tiro. El diseño y construcción de las etapas no deben requerir más de 9 impactos calificables desde cualquier ubicación o puesto de vista único, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos de la etapa desde una sola posición visual o de tiro.
  - 1.2.1.3 “Recorridos de tiro largos”, no deben requerir más de 32 disparos para ser completados. El diseño y construcción de las etapas no deben requerir más de 9 impactos calificables desde cualquier ubicación o puesto de vista único, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos de la etapa desde una sola posición visual o de tiro.
  - 1.2.1.4 El balance recomendado para una competencia IPSC, es una relación de 3 etapas cortas a 2

medianas a 1 larga. Cuando sea posible, además, se recomienda que ningún Curso de Tiro de un match, represente más del 15% del total de los puntos disponibles del match.

#### 1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales

1.2.2.1 “Ejercicios Standard”, no deben requerir más de 24 disparos para ser completados. Las series de disparos que los componen no deben requerir más de 6 disparos (12 disparos si se especifica una recarga obligatoria).

1.2.2.2 No aplicable

1.2.2.3 “Clasificadores” - Son los recorridos de tiro publicados por un Directorio Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los “clasificadores” deben ser construidos de acuerdo con estas reglas y deben ser conducidos estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los publica en el formato requerido (junto con los cánones aplicables, si los hay), a los efectos que sean reconocidos.

#### 1.2.3 Recorridos de Tiro Suplementarios

1.2.3.1 “Shoot-Off”, no deberá requerir más de 9 disparos para ser completado y debe requerir una recarga obligatoria.

### 1.3 Aprobación IPSC

1.3.1 Los organizadores de competencias 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 y regulaciones actuales de la IPSC, que sean relevantes para esta disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como competencias con aprobación de la IPSC.

1.3.2 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de una competencia. Tal acción puede ser tomada en cualquier momento cuando, en su o sus opiniones, una competencia contraviene el propósito o espíritu de los principios del diseño de recorridos de tiro o rompe cualquiera de las actuales reglas de la IPSC o, es capaz de hacer caer al deporte de tiro práctico IPSC en mala reputación.

1.3.3 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competencias IPSC, se especifican en al [Apéndice A1](#).



## Capítulo 2 - Construcción y Modificación de Etapas

Las siguientes regulaciones generales para la construcción de recorridos de tiro, listan los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en competencias IPSC. Los diseñadores de recorridos de tiro, instituciones organizadoras y los oficiales están gobernados por estas reglamentaciones.

### 2.1 Reglamentaciones Generales

- 2.1.1 **Construcción Física** – Las consideraciones de 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 Maestro de Campo (Range Master). Se deberá realizar todo esfuerzo razonable para prevenir cualquier daño a competidores, oficiales y espectadores, durante la competencia. El diseño de la etapa debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. Se deberá dar especial consideración a la operación de cualquier recorrido de tiro, para proveer acceso adecuado a los oficiales 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 bastidores 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 determinadas como parte del proceso de construcción. A no ser que se especifique otra cosa, el máximo ángulo, 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 pedana. 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 aprobar ángulos específicos (aumentados o reducidos) para una o varias etapas o para el campo de tiro. Los detalles completos de los ángulos aplicables deberán ser publicados en forma anticipada a la competencia y deben ser incluidos en el briefing escrito de las etapas (ver también la [Sección 2.3](#)). Las violaciones estarán sujetas a la [Regla 10.5.2](#).
- 2.1.3 **Distancias Mínimas** – Siempre que se usen blancos metálicos o cubierta dura metálica en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y oficiales de la competencia, se mantengan, como mínimo, a una distancia de 7 (siete) metros de los mismos, cuando se les este disparando. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. Si se usan “líneas de falta” para limitar la aproximación a los blancos metálicos, ellas deberán ser colocadas a, por lo menos, 8 (ocho) metros de los blancos, de modo que un competidor pueda cometer una falta inadvertida a la línea, y todavía estar fuera de la distancia mínima de 7 (siete) metros (Ver [Regla 10.4.7](#)). También se debe tener cuidado con respecto a elementos de escenografía metálicos en la línea de tiro.
- 2.1.4 **Ubicación de los Blancos** – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente ubicados hacia el parabolas trasero, los organizadores y oficiales deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, oficiales o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee, y no debe ser obstaculizado siendo forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare de un modo “como y cuando sean visibles”, no cause que los competidores rompan los ángulos seguros de tiro.
- 2.1.5 **Superficie de las Canchas** – Siempre que sea posible, la superficie de las canchas deberá ser preparada antes del comienzo de la competencia, y deberá ser mantenida moderadamente libre de desperdicios durante la misma, para proveer una razonable seguridad para competidores y oficiales. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias del clima y a las acciones de los propios competidores. Los oficiales de campo podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a una superficie de cancha deteriorada y, tales acciones de mantenimiento de cancha, no podrán ser apeladas por los competidores.
- 2.1.6 **Obstáculos** – En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, razonablemente, acomodar las diferencias en la altura y complejidad física de los competidores y deberían ser construidos de modo que provean una razonable seguridad para todos los competidores, oficiales de la competencia 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: Ejercicios Standard, Shoot-Off), se debe proveer un mínimo de 1.5 metros de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 **Ubicación de blancos** – Se debe tener cuidado con la ubicación física de los blancos de papel para impedir los llamados “tiros pasantes” (shoot through).

- 2.1.8.1 La ubicación de los blancos debe estar claramente marcada en los parantes de soportes para permitir su reemplazo en la misma ubicación y, estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su posición debería estar claramente marcada en la superficie de la cancha, para asegurar una adecuada consistencia a lo largo de toda la competencia. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo de la competencia, para asegurar que un blanco calificable no sea intercambiado por un no-shoot después de que la competencia haya comenzado.
- 2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y metálicos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los metálicos.
- 2.1.8.3 Cuando se usen Poppers IPSC en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para proveer una operación consistente a lo largo de toda la competencia.
- 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 Todos los parabolas (mamelones) están “fuera de alcance” para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Oficial de Campo (ver [Regla 10.6.1](#)).
- 2.2 **Criterios de Construcción de Etapas**

Durante la construcción de un recorrido de tiro, se podrá usar una variedad de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proveer un desafío competitivo adicional, tal como sigue:

  - 2.2.1 **Líneas de Falta** – Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas, sin embargo, está permitido el uso de Líneas de Falta del siguiente modo:
    - 2.2.1.1 Para prevenir acercamientos o alejamientos inseguros o irreales hacia o desde los blancos.
    - 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o cobertura.
    - 2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o parte de la misma.
    - 2.2.1.4 Las Líneas de Falta deberían ser construidas de madera u otro material apropiado, deberán elevarse, por lo menos, 2 (dos) centímetros sobre el nivel del suelo, deberán tener un mínimo de 1 (un) metro de largo y, ellas, deberían ser de una longitud suficiente como para cubrir las áreas más probables de uso por parte de los competidores. En cualquier caso, se entiende que las Líneas de Falta se extienden hasta el infinito. Las Líneas de Falta, deben estar firmemente fijadas en su lugar para asegurar que permanezcan consistentes a lo largo de toda la competición.
  - 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 para proveer la seguridad necesaria al competidor, de los modos siguientes:
    - 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar firmemente anclados y sujetos para proveer un adecuado soporte cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o aguda (filosa) para reducir la posibilidad de producir daños o lastimaduras a los competidores y/o oficiales de la competencia.
    - 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar libre de obstrucciones o peligros naturales.
    - 2.2.2.3 Se le debe permitir a los competidores, que prueben tales obstáculos antes de disparar la etapa, y se les debe dar un corto período de tiempo para que lo hagan.
    - 2.2.2.4 No se les 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.
    - 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 atraviese, debe ser construido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán proveer suficientes aberturas para permitir que los oficiales de la competencia puedan controlar en forma segura las acciones de los competidores. Los diseñadores de etapas 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, tiras de madera), las cuales podrán ser movidas en forma inadvertida por los competidores. (ver [Regla 10.2.5](#)). Éstos túneles pueden ser contruidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser tan pesados que puedan causar daño o lastimaduras si caen.

2.2.6 **Escenografía de la Etapa** – Cuando estos artículos se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, ellos deben estar contruidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los oficiales de la competencia. Se deberán tomar las provisiones del caso para permitir que, los oficiales de la competencia, puedan controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. La escenografía debe ser suficientemente fuerte como para soportar su uso por parte de todos los competidores.

### 2.3 Modificaciones a la Construcción de las etapas

2.3.1 Los oficiales de la competencia podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento de la etapa para cualquier recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios, sean aprobados con anterioridad por el Maestro de Campo (Range Master). Cualquiera de esos cambios físicos o adiciones a un recorrido de tiro publicado, deberá ser completado antes de que empiece a dispararse la etapa.

2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, ellos deberán ser notificados por el oficial a cargo de la etapa durante el briefing a la escuadra.

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

2.3.3.1 Permitir que el recorrido de tiro continúe con las modificaciones afectando solo a aquellos competidores que no hayan completado la etapa. Si las acciones de un competidor son la causa de los cambios, a ese competidor se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro alterado; o

2.3.3.2 De ser posible, se le requerirá a todos los competidores que completen el recorrido de tiro modificado con todos los intentos anteriores removidos de los puntajes de la competencia.

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 el Oficial de Campo, recibirá un puntaje de cero para dicha etapa, sin tener en cuenta cualquier intento previo.

2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Director de la Prueba (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 la etapa modificada o, si la etapa se ha transformado en inadecuada o impracticable por cualquier razón, esa etapa y todos los puntajes asociados de los competidores deberán ser eliminados de la competencia.

2.3.5 Durante clima inclemente, el Range Master puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con cubiertas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a apelaciones por parte de los competidores. (ver [Regla 6.6.1](#)). Dichos artículos deberán ser aplicados, y permanecerán colocados 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 Maestro de Campo (en consulta con el Director del Match) estiman que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o conducción de un match, él podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de “reanudar actividades de tiro”.

### 2.4 Áreas de Seguridad

La institución organizadora es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para la competencia. Deben estar ubicadas convenientemente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles. Las Áreas de Seguridad deberán incluir una mesa con las direcciones seguras y los límites claramente señalados. Éstas áreas deberían incluir un estante o estantes para armas, ya que ellas serán usadas por todas las disciplinas IPSC, particularmente durante Torneos.

2.4.1 A los competidores se les permitirá usar las Áreas de Seguridad para las actividades indicadas más abajo, siempre y cuando, ellos permanezcan dentro de los límites del área y con las armas apuntando en una dirección segura. Cualquier violación estará sujeta a la descalificación de la competencia (ver [Reglas 10.5.1](#) y [10.5.12](#)).

2.4.1.1 Sacar y poner armas de sus cajas o fundas de transporte y enfundar (holstering) armas descargadas.

- 2.4.1.2 Practicar el montado (martillar), desenfundar, “tiro en seco” y re-enfundado de armas descargadas.
  - 2.4.1.3 Practicar la inserción y remoción de cargadores vacíos y/o ciclar la acción de un arma.
  - 2.4.1.4 Conducir inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.
- 2.4.2 Munición ficticia (incluyendo cartuchos de práctica o entrenamiento, “snap caps”, y vainas vacías), cargadores llenos, dispositivos de carga rápida (speed loaders) llenos y munición “viva”, no pueden ser manejadas en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver [Regla 10.5.12](#)).
- 2.5 Áreas de Vendedores**
- 2.5.1 Los vendedores (por ejemplo, particulares, corporaciones y otras entidades mostrando o vendiendo mercadería en una competencia IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos, y deben asegurarse que ellos son mostrados en condiciones que no pongan en peligro a ninguna persona. Se recomienda que las armas ensambladas, sean desactivadas antes de ser mostradas.
- 2.5.2 El Range Master (en consulta con el Match Director) debe delinear claramente el área de vendedores y, él, puede proveer una “Guía de Prácticas Aceptables” a todos los vendedores, quienes son responsables de su implementación con respecto a su propia mercadería.
- 2.5.3 Los competidores podrán manejar armas descargadas de los vendedores mientras se encuentren, completamente, dentro de las áreas de vendedores, siempre y cuando se tenga un cuidado razonable de que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se está manejando.
- 2.5.4 Los competidores no pueden desenfundar o re-enfundar sus armas de competición dentro del área de vendedores (ver [Regla 10.5.1](#)). Los competidores que deseen servicios de armero (gunsmithing) para sus armas de competición deben, primero, colocarlas en una funda de transporte de armas o caja para armas, en una área de seguridad designada, antes de dársela al vendedor o armero en el área de vendedores.
- 2.6 Estación de Descarga/Carga**
- 2.6.1 Si existe la posibilidad de que algunos competidores arriben a un campo de tiro, en el cuál se esté llevando a cabo un match IPSC, puedan estar en posesión de una arma cargada en su persona (por ejemplo, oficiales de la ley, etc.), los organizadores del match deberían proveer una Estación de Descarga/Carga para permitir, a tales competidores, que descarguen en forma segura sus armas antes de ingresar al campo y, cargar nuevamente en forma segura sus armas, al momento de partir del campo. La Estación de Descarga/Carga debería estar convenientemente ubicada fuera de la entrada al campo de tiro (o fuera de la porción del campo reservada para el match IPSC), debería estar claramente señalizada (con un cartel) y deberá incluir una zona de impacto adecuada.

## Capítulo 3 - Información de Etapas

### 3.1 Regulaciones Generales

El competidor siempre es responsable de cumplir en forma segura los requerimientos de un recorrido de tiro, pero esto sólo puede ser razonablemente esperado, después que reciba, verbalmente o físicamente, la información (briefing) escrita de la etapa, la cual debe explicar adecuadamente los requerimientos a los competidores. La información de los recorridos de tiro pueden 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 notificación, antes de la competencia. 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 de la etapa se entregan en el briefing escrito.

### 3.2 Información Escrita de Etapas

- 3.2.1 Una información o briefing escrito, aprobado por el Range Master, deberá ser puesta en cada recorrido de tiro antes de que comience la competencia. Este briefing tomará precedencia sobre cualquier información del recorrido de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competencia y ella deberá, como mínimo, proveer la siguiente información:
- Método de Puntuación:
  - Blancos (tipo y cantidad):
  - Número mínimo de disparos:
  - Condición de “lista” del arma:
  - Posición de comienzo:
  - Comienzo de Tiempo: señal visual o audible:
  - Procedimiento:
- 3.2.2 El Oficial de Campo a cargo de una etapa, deberá leer en forma literal el briefing escrito a cada escuadra. El Oficial de Campo podrá, visualmente, demostrar la Posición de Comienzo aceptable y la Condición de Arma Lista.
- 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 a los competidores una ordenada inspección (“walkthrough”) del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Oficial de Campo y ésta, deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o artículos similares, ellos deberán ser demostrados a todos los competidores por la misma duración y frecuencia.

### 3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

- 3.3.1 Las competencias 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 competencias IPSC sin el consentimiento expreso del Directorio Regional y del Concejo Ejecutivo de IPSC.

## Capítulo 4 - Equipo de Campo

### 4.1 Blancos – Principios Generales

- 4.1.1 En las competencias de pistola IPSC 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](#) (ver [Sección 9.4](#))
- 4.1.1.1 Si uno o más blancos en una competencia, fallan en cumplir con las especificaciones establecidas y, si no hay disponibles blancos de reemplazo con las especificaciones correctas, el Maestro de Campo debe decidir si la variación es aceptable o no para esa competencia y que provisiones de la [Sección 2.3](#) de estas reglas se aplicarán, si es que aplica alguna. Sin embargo, la decisión del Maestro de Campo sólo afectará la competencia en curso y, no servirá como precedente para competencias futuras llevadas a cabo en la misma localización o para cualquier subsiguiente uso de los blancos en cuestión en otra competencia.
- 4.1.2 Los blancos calificables usados en todas las competencias IPSC de arma corta deben ser de un solo color, tal como sigue:
- 4.1.2.1 El área calificable de los blancos de papel calificables deben ser del típico color del cartón corrugado (Marrón Beige).
- 4.1.2.2 El frente completo de los blancos metálicos calificables, debe estar pintado de un solo color, preferentemente blanco.
- 4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados o ser de un solo color, diferente al de los blancos calificables. Se podrán usar no-shoots metálicos con la misma forma y tamaño de los blancos de papel autorizados. Los no-shoots metálicos no tienen un borde no-calificable.
- 4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cobertura “blanda” o “dura” (soft y hard cover), como sigue:
- 4.1.4.1 La cobertura provista para esconder todo o una porción de un blanco será considerada “cobertura dura”. Cuando sea posible, la cobertura 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 cobertura provista para, tan solo, obscurecer blancos, será considerada “cobertura blanda”. Los disparos que hayan pasado a través de cobertura blanda e impacten en un blanco calificable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cobertura blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas calificables de un blanco escondido por soft cover deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos ocultos por cobertura blanda deben, o ser visibles a través de la cobertura blanda o, por lo menos, una porción del (los) blanco(s) debe ser visible alrededor de la cobertura 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 de Pistola Aprobados – Papel

- 4.2.1 Hay sólo un tipo de blanco de papel aprobado para uso en competencias IPSC de arma corta (ver [Apéndice B2](#)).
- 4.2.2 Los blancos de papel deberán tener líneas de puntuación y bordes no-calificables claramente marcados en el frente del mismo, sin embargo, las líneas calificables y los bordes no-calificables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 (diez) metros. Las zonas calificables premian la potencia en las competencias IPSC.
- 4.2.2.1 El frente de los blancos no-shoot de papel, deben incluir un borde no-calificable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Range Master deberá ordenar que todos los blancos afectados deberán tener un borde no-calificable de reemplazo dibujado o agregado a ellos.
- 4.2.3 Los blancos de papel nunca deberán requerir más de 12 (doce) impactos antes de ser puntuados y tapados sus impactos.
- 4.2.4 Cuando el área calificable de un blanco de papel ha de ser parcialmente escondida, los diseñadores de etapas deben simular cubierta dura (hard cover) de uno de los siguientes modos:
- 4.2.4.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (ver [Regla 4.1.4.1](#))
- 4.2.4.2 Cortando físicamente los blancos para remover la parte que se supone debe estar oculta por la



cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no-calificable, el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del área calificable cortada (ver [Regla 4.2.2](#))

4.2.4.3 Pintando, con un color visiblemente contrastante, o poniendo cinta a la porción del blanco que se supone oculta por la cubierta dura.

4.2.4.4 En un blanco de papel parcialmente oculto, la cubierta dura (y los no-shoots superpuestos) no debe ocultar completamente la zona calificable de más alto valor.

### **4.3 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Metal**

4.3.1 Los blancos metálicos aprobados para su uso en competencias IPSC de Pistola son los siguientes:

4.3.1.1 Los Poppers IPSC, los cuales deben ser calibrados como se especifica en el [Apéndice C](#), son blancos metálicos aprobados diseñados para reconocer la potencia.

4.3.1.2 Mini Poppers IPSC, los cuales deben ser calibrados como se especifica en el [Apéndice C](#), son blancos metálicos aprobados diseñados para reconocer potencia y, su propósito es simular poppers de tamaño normal, colocados a mayores distancias. Los Mini Poppers IPSC pueden ser incluidos junto con los Poppers IPSC de tamaño completo en la misma etapa.

4.3.1.3 Los Pepper Poppers y los Classic Poppers, pueden ser incluidos en el mismo recorrido de tiro. Se recomienda usar Poppers IPSC que caen hacia adelante.

4.3.1.4 Se pueden usar placas metálicas de varios tamaños (ver [Apéndice C3](#)), sin embargo, éstas no deben ser usadas en forma exclusiva en un recorrido de tiro. En cada etapa se deberá incluir, por lo menos, un blanco de papel calificable o un Popper IPSC calificable autorizados (además de cualquier no-shoot de papel o metálico). Las placas metálicas no están sujetas a calibración o protestas por calibración.

4.3.1.5 A los blancos metálicos calificables se les deberá disparar y deberán caer para que puntúen. Los blancos metálicos calificables, los cuales, accidentalmente giren de “canto” o de costado o que, en opinión de un Oficial de Campo, han caído debido a un disparo en la base que los soportan o por cualquier otra causa accidental, serán tratados como una falla de equipo de campo (ver [Regla 4.6.1](#))

4.3.1.6 A diferencia de los Poppers IPSC, las placas metálicas no están sujetas a calibración ni reclamos de calibración. Por lo tanto, si una placa metálica ha sido adecuadamente impactada pero no cae, el Oficial de Campo podrá declarar falla de equipo de campo y ordenar al tirador que vuelva disparar la etapa, después de que la placa en falta haya sido rectificada.

4.3.1.7 Los blancos metálicos no-shoot que hayan sido diseñados para caer cuando se les impacta pero que, accidentalmente, giran de canto o de costado, serán tratados como falla de equipo de campo.

4.3.1.8 Los blancos metálicos no-shoot que hayan sido diseñados para permanecer parados cuando se les impacta, deberán, si son impactados, ser repintados después de que cada competidor termine de disparar el recorrido de tiro, sin lo cual, los competidores subsiguientes, no podrán ser penalizados por impactos visibles en su superficie.

### **4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos**

4.4.1 Blancos rompibles, tales como platos, pichones de arcilla o tejas, no son blancos autorizados para competencias IPSC de pistola.

4.4.2 Los blancos sintéticos (por ejemplo, blancos “auto-sellantes”, etc.), usados en ocasiones en galerías de tiro cerradas, no deben ser usados en matches Nivel III o superiores. Sin embargo, sujeto a una aprobación escrita previa por parte del Directorado Regional, los blancos sintéticos pueden ser usados en matches Nivel I y II llevados a cabo en dicha Región.

### **4.5 Arreglo 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, escenarios 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 ocurrencia, a discreción del Oficial de Campo.

4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Oficiales del Evento, a fin de asegurar consistencia, 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 Falla 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. La falla de equipo de campo incluye, pero no está limitada a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o

eléctricamente, y la falla de escenarios tales como aberturas, puertas y barreras. Está prohibido que se declare y/o use como “equipo de campo” cualquier arma cargada (ver [Regla 10.5.13](#)) o descargada.

- 4.6.2 A un competidor que no pueda completar una etapa debido a una falla de equipo de campo, o si un blanco de metal o móvil no a sido restablecido antes de su intento en el recorrido de tiro, se le debe requerir que vuelva a dispararla, después de que se hayan tomado las medidas correctivas del caso.
- 4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la remoción de esa etapa de los resultados de la competencia (ver [Regla 2.3.4](#)).



## Capítulo 5 - Equipo del Competidor

### 5.1 Armas Cortas

- 5.1.1 Las armas cortas están reguladas por Divisiones (ver [Apéndice D](#)), sin embargo, los recorridos de tiro deberán permanecer consistentes para todas las Divisiones.
- 5.1.2 Las dimensiones mínimas de la vaina de los cartuchos para armas cortas, a ser usadas en las competencias IPSC, es de 9x19 mm. El mínimo diámetro de proyectil es de 9 mm (.354 pulgadas).
- 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. Los insertos de fibra óptica no son considerados lentes.
  - 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 competencia 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 la cola del disparador (gatillo) de un arma corta, sin embargo, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.
- 5.1.5 Están expresamente prohibidos las colas de disparador (gatillos) o zapatas para la misma, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.
- 5.1.6 Las armas de fuego deben ser seguras y utilizables. Los Oficiales de Campo podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo asociado, de un competidor para ser examinada a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado no utilizable o inseguro por un Oficial de Campo, los mismos deberán ser retirados de la competencia hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master.
- 5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todas las etapas de una competencia. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan no utilizables o inseguras durante la competencia, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras sustituto, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando él este satisfecho que:
  - 5.1.7.1 El arma sustituto satisface los requerimientos de la División relevante.
  - 5.1.7.2 Mediante el uso del arma sustituto, el competidor, no obtenga una ventaja competitiva.
  - 5.1.7.3 La munición del competidor, al ser probada en el arma sustituto, alcance el factor de potencia mínimo usando el cronógrafo de la competencia (ver [Regla 5.6.3.9](#)).
- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma durante una competencia, sin la aprobación previa del Range Master, estará sujeto a las previsiones de la [Sección 10.6](#).
- 5.1.9 Un competidor nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma 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 operación 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 Fundas y Otro Equipo del Competidor

- 5.2.1 Porte y almacenamiento – Excepto cuando los competidores se encuentren dentro de los límites de un área de seguridad, o bajo la supervisión y comando directo de un Oficial de Campo, los mismos, deberán llevar sus armas descargadas en una caja o bolso para armas o en su funda (canana) fijada en forma segura a un cinturón en su persona (ver [Regla 10.5.1](#)).
- 5.2.2 Los competidores que lleven sus armas en la funda, deberán llevarla sin cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desmontado (decocked). Cualquier violación a esto será causal de una advertencia, para la primer ocurrencia, pero estará sujeta a la [Sección 10.6](#), para las subsiguientes ocurrencias dentro de la misma competencia.
- 5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de una etapa, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo asociado, debe ser usado a nivel de la cintura. El cinturón o el cinturón interno o ambos

deberán estar, o permanentemente cosidos a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 (tres) presillas para cinturón.

5.2.3.1 Las competidoras mujeres, se les puede permitir que usen el cinturón, funda y equipo asociado a nivel de la cadera, sin embargo, la parte superior del cinturón no puede estar posicionada debajo de los puntos laterales más alejados de la parte superior del femur (tuberosidad mayor). Si se usa otro cinturón a nivel de la cintura, la funda y todo el equipo asociado, debe estar colocado en el cinturón inferior (ver [Apéndice D](#)).

5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y los dispositivos de carga rápida (speed loaders), deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito, a los efectos de reducir el riesgo de pérdida durante un recorrido de tiro.

5.2.4.1 Para comienzos desde una mesa o similares, después de la Señal de Comienzo (Start Signal), el competidor puede llevar esos items en cualquier lugar de su persona, y esto no será tratado como una contravención a las reglas de la División.

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, un Oficial de Campo 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 Estas mediciones se deberán realizar con el competidor parado en forma natural (ver [Apéndice F3](#)).

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

5.2.5.3 A no ser que se especifique en el briefing escrito de una etapa o, a no ser que sea requerido por el Oficial de Campo, la posición de la funda y equipo asociado no debe ser movido o cambiado, por el competidor, de etapa a etapa. Si la funda posee una banda de retención o solapa, ella deberá estar aplicada o cerrada antes de que se enuncie el comando de “Atención” (“Standby”) (ver [Regla 8.3.3](#)).

5.2.6 Las competencias IPSC de Armas Cortas 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 mejorada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competencia.

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

5.2.7.1 Una funda tipo “sobaquera”, de “colgar” o con lazo (visible o no), excepto como se especifica en la [Regla 5.2.8](#),

5.2.7.2 Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón, excepto como se especifica en la [Regla 5.2.8](#),

5.2.7.3 Una funda con la boca del cañón del arma apuntando 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 Los competidores, declarados por el Director de la Prueba (Match Director) como oficiales activos de la ley (por ejemplo, policía) o personal militar, podrán ser calificados para usar sus fundas y equipos asociados de servicio, sin embargo, el Range Master permanecerá como la última autoridad con respecto a la seguridad y adecuación del uso de tales equipos en competencias IPSC.

5.2.8.1 Los competidores que, al parecer del Maestro de Campo, sean permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación el tipo y/o emplazamiento de sus fundas y equipo asociado y, el Maestro de Campo, permanecerá como la autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en matches IPSC.

### **5.3 Ropa Apropiaada**

5.3.1 Se desanima al uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial. La excepción son los competidores que son personal militar o policial activos. El Director de la Prueba será la autoridad final con respecto a que ropa no debe ser usada por los competidores.

### **5.4 Protección Visual y Auditiva**

5.4.1 A todas las personas se les advierte que el correcto uso de una adecuada protección auditiva y visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir daños auditivos y de visión. Es fuertemente recomendado que, la protección visual y auditiva, 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 Oficiales de Campo, deberán hacer todo esfuerzo razonable para asegurar que todas las personas hagan uso de protección adecuada.
- 5.4.3 Si un Oficial de Campo nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, el oficial deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido restaurados los dispositivos de protección.
- 5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Oficial de Campo, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.
- 5.4.5 Cualquier intento por ganar una ventaja competitiva removiendo la protección visual y/o auditiva durante un recorrido de tiro, será considerado conducta “antideportiva” (ver [Regla 10.6.3](#)).
- 5.4.6 Si un Oficial de Campo considera que un competidor, que está a punto de iniciar un intento en un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inadecuada, éste 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 Munición y Equipo Relacionado**

- 5.5.1 Los competidores de una competencia IPSC son los únicos y personalmente responsables por la seguridad de toda y cualquier munición que hayan llevado a la prueba. Ni la IPSC ni ninguno de sus Oficiales, ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni los oficiales de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptarán ninguna responsabilidad ni nada 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 tal munición.
- 5.5.2 Los dispositivos cargadores y cargadores rápidos deberán cumplir con las previsiones de la División relevante.
- 5.5.3 Cargadores de reserva, dispositivos de carga rápida o munición que se hayan caído o hayan sido descartados por el competidor después de la señal de comienzo, podrán ser recuperados, sin embargo, dicha recuperación estará, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.
- 5.5.4 En las competencias IPSC está prohibido el uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora (ver [Regla 10.5.15](#)).
- 5.5.5 Toda la munición usada por un competidor deberá satisfacer todos los requerimientos de la División relevante tal como se define en el [Apéndice D](#).
- 5.5.6 Cualquier munición considerada insegura por un Oficial de Campo debe ser inmediatamente retirada de la competencia (ver [Regla 10.5.15](#)).
- 5.5.7 La munición que descargue más de una bala u otro proyectil calificable desde un sólo cartucho está prohibida (ver [Regla 10.5.15](#)).

## **5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia**

- 5.6.1 Los factores de potencia para cada División aparecen estipulados en el [Apéndice D](#). Deberán usarse uno o más cronógrafos oficiales de la competencia, para asistir en la determinación del factor de potencia de la munición de cada competidor. Sin embargo, en ausencia de cronógrafos oficiales de la competencia, el factor de potencia declarado por el competidor, no podrá ser objetado.
  - 5.6.1.1 El valor del factor de potencia para habilitar a que los puntajes de un competidor sean incluidos en los resultados de la competencia, se llama “Menor” (minor). El piso para el valor Menor, y otros requerimientos específicos aplicables a cada División, aparecen estipulados en el [Apéndice D](#).
  - 5.6.1.2 Algunas Divisiones ofrecen un valor más alto de factor de potencia, llamado “Mayor” (major), el cual habilita a que los competidores ganen más puntos por impactos periféricos en los blancos de papel. El piso del factor de potencia Mayor, de estar disponible, y otros requerimientos específicos aplicables para cada División, aparecen estipulados en el [Apéndice D](#).
  - 5.6.1.3 Los valores asignados asociados a los impactos calificables Mayor y Menor se ilustran en los [Apéndices B](#) y [C](#). El método usado para determinar el factor de potencia se explica en la siguiente sección.
- 5.6.2 El o los cronógrafos oficiales deben ser preparados apropiadamente y verificados, cada día, por los oficiales de la competencia de la siguiente manera:

- 5.6.2.1 Al comienzo del primer día del match, un Oficial de Campo efectuará 3 disparos con la munición de calibración oficial del match, usando el arma de calibración, sobre el cronógrafo, y el promedio de velocidad de los 3 disparos será registrado.
- 5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días del match, el proceso será repetido usando la misma arma y munición (idealmente del mismo lote de fábrica).
- 5.6.2.3 Se considera que un cronógrafo está dentro de la tolerancia si, el promedio diario está dentro de +/- 5% del mínimo factor de potencia aplicable.
- 5.6.2.4 En el caso de que una variación diaria excede las tolerancias permitidas establecidas más arriba, el Range Master tomará cualquier paso que considere necesario para rectificar la situación.
- 5.6.3 Procedimiento de Verificación de la Munición.
- 5.6.3.1 La munición debe ser verificada usando el arma del competidor. Más aún, antes y/o durante la verificación, el arma del competidor y sus partes componentes no deben ser alteradas o modificadas de ninguna manera de la condición en que esté siendo usada en la competencia. Las violaciones estarán sujetas a la [Sección 10.6](#).
- 5.6.3.2 Una muestra inicial de 8 (ocho) cartuchos, para la prueba de cronógrafo, será obtenidas de cada competidor en el momento y lugar determinado por los Oficiales del Match, quienes, en cualquier momento durante el mismo, pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.
- 5.6.3.3 De la muestra de 8 cartucho obtenida por los Oficiales del Match, 1 (un) proyectil es pesado para determinar el peso real del mismo y, 3 (tres) cartuchos serán disparados sobre el cronógrafo. En ausencia de un extractor de proyectiles y balanza, será usado el peso del proyectil declarado por el competidor. Los dígitos desplegados en las balanzas y cronómetros oficiales del match, serán usados con el valor entero, sin importar el número de posiciones decimales indicados en el modelo particular del dispositivo de medida usado en el match.
- 5.6.3.4 El factor de potencia se calcula usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:
- $$\text{Factor de Potencia} = \frac{\text{Peso del Proyectil (grains)} \times \text{Velocidad Promedio (pies por segundo)}}{1000}$$
- El resultado final ignorará todos los decimales (por ejemplo, a los efectos de IPSC, un resultado de 124.9999 **no** es 125).
- 5.6.3.5 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 (tres) cartuchos sobre el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los 3 (tres) cartuchos más rápidos de los 6 disparados.
- 5.6.3.6 Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor podrá elegir que su último cartucho:
- (a) – Sea desarmado y pesado su proyectil y, si es más pesado que el anterior, el cálculo del factor de potencia de la [Regla 5.6.3.5](#) será recalculado usando el peso del proyectil más pesado o,
- (b) – Sea disparado sobre el cronógrafo y el factor de potencia sea recalculado usando el peso del primer proyectil, y el promedio de velocidades de los 3 (tres) proyectiles con velocidad más alta tomados de los 7 cartuchos disparados.
- 5.6.3.7 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia Mayor de la División relevante, todos los puntajes del match para ese competidor serán recalculados como Menor, si éste es alcanzado.
- 5.6.3.8 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso del factor de potencia mínimo para la División relevante, el competidor podrá continuar disparando el match, pero no por puntuación o reconocimiento del match.
- 5.6.3.9 Si la munición de un competidor es vuelta a verificar, o si cualquier munición autorizada de reemplazo es usada, y se registran factores de potencia diferentes cuando se verifican de acuerdo a estas reglas, se aplicará el factor de potencia más bajo para puntuar todos los recorridos de tiro, incluyendo aquellos que ya hayan sido completados por el competidor.
- 5.6.3.10 Los puntajes de un competidor quien, por cualquier razón, no haya presentado su arma para verificación en el momento y lugar designado y/o quien haya fallado en proveer los cartuchos de muestra para ser verificados, cuando se le hayan requerido por un oficial del match, serán removidos de los resultados del match.
- 5.6.3.11 Si el Range Master considera que el cronógrafo del match se a tornado inoperante, y no son

posibles más verificaciones de la munición de los competidores, los factores de potencia de los competidores que hayan sido verificados exitosamente, permanecerán, y los factores de potencia “Mayor” y “Menor” declarados por todos los demás competidores que no hayan sido verificados, serán aceptados sin objeción, sujeto a cualquier requerimiento aplicable de Divisiones (ver Apéndices).

## **5.7 Fallas de Funcionamiento – Equipo del Competidor**

- 5.7.1 En el eventual caso que el arma de un competidor falle 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 cancha. El competidor no podrá usar varillas, o ninguna otra herramienta para corregir la falla. Cualquier violación resultará en un puntaje cero para la etapa.
- 5.7.1.1 Un competidor quien experimenta 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 Comienzo” (“Start Signal”), tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del Oficial de Campo oficiante, 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 retornar para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Oficial de Campo oficiante o el Maestro de Campo.
- 5.7.2 Mientras se rectifica una falla que requiere 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 evento que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, él deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la cancha y avisarle al Oficial de Campo, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal (excluyendo cualquier serie componente no disparada de un Ejercicio Standard) . El recorrido de tiro (excluyendo cualquier serie componente no disparada de un Ejercicio Standard) será puntuado tal como se disparó incluyendo todas las fallas (misses)(disparos perdidos) y penalidades 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 más arriba, al competidor no se le permitirá volver a disparar el recorrido de tiro o secuencia. Esto incluye la instancia en la cual el arma es declarada no reparable o insegura durante el recorrido de tiro o secuencia. Sin embargo, cualquier serie componente de un Ejercicio Standard no disparada aún, puede todavía ser intentada por el competidor afectado, después que el arma haya sido reparada, y antes de que los resultados del match hayan sido declarados como finales por el Director de la Prueba.
- 5.7.6 En el evento que un Oficial de Campo de por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo una carga “squib”, o cartucho sin pólvora), el Oficial de campo tomará los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la cancha, a una condición segura. Luego, el Oficial de Campo inspeccionará el arma o munición y procederá como sigue:
- 5.7.6.1 Si el Oficial de Campo encuentra evidencias que confirman la existencia del problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a re-disparar la etapa, pero se le ordenará que solucione el problema. En la hoja de puntaje del competidor, se registrará el tiempo tomado hasta el último disparo efectuado, y el recorrido de tiro será puntuado “tal como se disparó”, incluyendo todas las penalizaciones y disparos perdidos que sean aplicables.
- 5.7.6.2 Si el Oficial de Campo descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le requerirá al competidor que re-dispare la etapa.
- 5.7.6.3 Un competidor que se detenga a sí mismo debido a una carga “squib”, supuesta o real, no tendrá derecho a re-disparar la etapa.

## **5.8 Munición Oficial del Match**

- 5.8.1 Cuando los organizadores de un match ponen a la venta, disponible a los competidores, munición oficial del match, el Director del Match debe anunciar por adelantado, en la literatura oficial del match (y/o en el sitio web oficial del match), y por medio de un anuncio certificado por él y colocado en un lugar visible en el puesto de venta, identificando claramente cuál es el fabricante/marca, los cartuchos específicos y la descripción de las cargas, las cuales se considerarán con un factor de potencia Mayor o Menor, por División, según sea el caso. Los cartuchos específicos estarán, usualmente, exentos de las pruebas de cronógrafo de la [regla 5.6.3](#), sujeto a las siguientes condiciones:

- 5.8.1.1 El competidor debe obtener, y retener por toda la duración del match, un recibo oficial de los organizadores del match (o del vendedor nominado por ellos), el cual evidencie detalles de la cantidad y descripción de la munición comprada en el match y, dicho recibo, debe ser mostrado a pedido de cualquier Oficial del Match, de lo contrario, lo previsto en la [Regla 5.8.1](#) no será aplicable. La munición que no haya sido comprada a los organizadores del match (o los vendedores nominados por ellos), no gozará de lo previsto por la [Regla 5.8.1](#), sin importar si la munición parezca o no, para todos los propósitos o intenciones, ser idéntica a la munición oficial del match.
  - 5.8.1.2 La munición oficial del match comprada por un competidor es considerada equipo del competidor (ver [Sección 5.7](#)), por lo tanto, las fallas de funcionamiento no serán fundamento para un re-shoot y/o una apelación por arbitraje.
  - 5.8.1.3 La munición oficial del match no debe estar restringida para la venta sólo a, y/o uso por, competidores que representen al país organizador y/o al vendedor.
  - 5.8.1.4 La munición oficial del match debe ser aprobada por el Director Regional de la Región en la cual se esté llevando a cabo el match.
  - 5.8.1.5 Los Oficiales del Match se reservan el derecho de conducir pruebas de cronógrafo u otras, en cualquier munición, en cualquier momento, y no será necesario que se de ninguna razón para ello.
- 5.8.2 Donde sea posible, los organizadores del match (o los vendedores nominados por ellos en el match) deberían poner a disposición una bahía de pruebas, supervisada por un Oficial de Campo, en la cual los competidores puedan realizar pruebas de funcionamiento de una pequeña cantidad de la munición oficial del match (del mismo lote), con sus armas antes de la compra.



## Capítulo 6 - Estructura de la Competencia

### 6.1 Principios Generales

Por claridad se usarán las siguientes definiciones:

- 6.1.1 **Serie** – Un componente, cronometrado y puntuado separadamente, de un Ejercicio Standard. Los puntajes y penalizaciones se registran a continuación de la terminación de cada serie, y los resultados obtenidos en cada una de las series son, entonces acumulados para producir el resultado final de la etapa (ver también [Regla 9.5.5](#)).
- 6.1.2 **Ejercicio Standard** – Un recorrido de tiro consistente de una o más series componentes cronometradas separadamente. Los puntajes, con cualquier penalización deducida, son acumulados al término del recorrido de tiro, para producir el resultado final de la etapa. El recorrido de tiro para cada serie componente puede requerir una posición de tiro específica, procedimiento y/o una o más recargas obligatorias. En matches de Nivel IV y superiores, sólo se permite un Ejercicio Standard de, como máximo, 24 disparos.
- 6.1.3 **Etapa** – Un componente de un match cronometrado y puntuado separadamente. (También “recorrido de tiro”).
- 6.1.4 **Match** – Consiste de un mínimo de 2 etapas. La suma total de los resultados individuales de cada etapa, se acumularán para declarar al ganador del match. Cada etapa componente debe ser designada en forma exclusiva a un sólo tipo de arma (por ejemplo, etapa de arma corta, etapa de escopeta o etapa de rifle). (También “prueba”).
- 6.1.5 **Torneo** – Consiste de un sólo match en el cual las etapas individuales son asignadas a una tipo particular de arma (por ejemplo, Etapas 1-4 – Arma Corta, Etapas 5-8 Rifle, Etapas 9-12 Escopeta). La suma total de los resultados de las etapas individuales serán acumulados para declarar un ganador del match.
- 6.1.6 **Gran Torneo** – Consiste de dos o más matches de armas específicas (por ejemplo, un match de arma corta y un match de escopeta, o un match de arma corta, un match de rifle y un match de escopeta). Los resultados obtenidos por un competidor en cada match individual, serán usados para declarar el ganador general de un torneo, de acuerdo con las Reglas de los Grandes Torneos IPSC.
- 6.1.7 **Liga** – Consiste de dos o más matches IPSC de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. La suma total de los resultados de los matches obtenidos por cada competidor en los matches componentes, especificados por el organizador de la liga, serán acumulados para determinar el ganador de la liga.
- 6.1.8 **Shoot-Off** – Un evento conducido en forma separada de un match. Los competidores elegibles compiten en forma directa unos contra otros, disparando en forma simultánea a conjuntos de blancos, separados pero iguales, en un proceso de eliminación (ver [Apéndice E](#)).

### 6.2 Divisiones de los Matches

- 6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver [Apéndice D](#)). Cada match debe reconocer por lo menos una División. Cuando en un match hay disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados del match deben reconocer un ganador por cada División.
- 6.2.2 En matches sancionados por IPSC, el número mínimo de competidores estipulados en el [Apéndice A2](#) debe competir en cada División para que esta sea reconocida. Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Match puede permitir que esa División permanezca sin reconocimiento oficial de IPSC.
- 6.2.3 Previo al comienzo del match, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los oficiales del match deberían verificar que el equipo del competidor este de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor haga un intento en cualquiera de los recorridos de tiro. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las provisiones de la [Regla 6.2.5.1](#).
- 6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director del Match, un competidor podrá entrar en un match en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir por puntaje en sólo una División, y esa deberá ser la del primer intento en todos los casos. Cualquier subsiguiente intento de otra División no contará para reconocimiento en el match.
- 6.2.5 Donde una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor falla en declarar una División específica antes del comienzo del match, 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 el match sin puntuar.
  - 6.2.5.1 Sin embargo, si un competidor falla en satisfacer el equipo u otro requerimiento de la División

declarada durante un recorrido de tiro, el competidor será colocado en la División Open, si está disponible, de otro modo, el competidor disparará el match sin puntuar. Los competidores que ya se encuentren registrados en la División Open y que fallen en cumplir con los requerimientos de la División Open durante un recorrido de tiro, dispararán el match sin puntuar.

6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona arriba, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Range Master en estos asuntos es final.

6.2.6 Una descalificación del match en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante el match, le impedirá al mismo seguir participando en el match, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo, Cualquier puntaje previo y completo del match en otra División será incluido para reconocimiento y premiación 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 Team Regional u otro.

### **6.3 Categorías en los Matches**

6.3.1 Los matches IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En un match o torneo, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.

6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o la falla en declarar una antes del comienzo del match, 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 Teams (Equipos) Regionales**

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

6.4.1.1 En matches Nivel IV, los únicos teams permitidos son aquellos que representan Regiones dentro de la zona en la cual el match se esté llevando a cabo (por ejemplo, en el Campeonato Europeo, sólo se podrán presentar teams que representen Regiones designadas por IPSC como pertenecientes a la Zona Europea).

6.4.1.2 En matches Nivel IV y mayores, los Teams Regionales Oficiales deben ser ordenados de acuerdo a su ubicación en el mismo, inmediatamente precedente, evento.

6.4.2 En un match, los puntajes individuales de un competidor serán usados, exclusivamente, para un sólo team.

6.4.3 Los equipos deben consistir de una máximo de 4 (cuatro) miembros, sin embargo, sólo se usarán los puntajes finales de los 3 (tres) miembros del equipo con puntaje más alto, para el cálculo del resultado del equipo.

6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira del match por cualquier razón antes de completar todas las etapas, los puntajes conseguidos por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo del puntaje 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 un match, 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 del match, los puntajes del miembro descalificado se revertirán a 0 (cero) para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

### **6.5 Estado de un Competidor y Credenciales**

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 el match. 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 del match 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 el match 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, puede unirse a una Región afiliada y puede competir bajo los auspicios de esa Región, esto, sujeto a la aprobación del Concilio Ejecutivo de IPSC y al Directorio Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, posteriormente aplica para 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



como sigue:

- 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 del match.
- 6.5.2.2 Los competidores que caen 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 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 o Continentales, por División y/o por División/Categoría, según sea el caso. Sin embargo cuando se determinen Campeones Regionales o Continentales, los resultados del match de los competidores de fuera de la Región o Continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados del match, los cuales deberá permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Open

100% Competidor A – Región 2 (Declarado como Campeón General y de División del Match)

99% Competidor B – Región 6

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

## **6.6 Escuadras y Planificación de Competidores**

- 6.6.1 Los competidores deben competir por puntajes de acuerdo a la planificación de las escuadras y del match publicados. Un competidor que no este presente en el horario y fecha programados para una etapa, no podrá intentar la etapa sin la aprobación previa del Director de la Prueba, sin la cual, el puntaje del competidor para esa etapa será de 0 (cero).
- 6.6.2 Sólo los Oficiales del Match, los sponsors del match y dignatarios quienes sean miembros en buenos términos de su Región de residencia, y los Oficiales IPSC (tal como se los define en la [Sección 6.1](#) de la Constitución IPSC) pueden competir por puntaje en un “match previo”, sujeto a la aprobación previa del Director del Match. A los competidores del match principal no se les debe restringir la observación del match previo. Todos los miembros de los equipos Regionales oficiales, deben competir en el match principal. Los puntajes obtenidos en el match previo pueden, a discreción del Director del Match, ser incluidos en los resultados generales del match siempre y cuando, las fechas del match previo hayan sido previamente publicadas en la planificación oficial del match. No se debe restringir que los competidores del match principal vean el match previo.
  - 6.6.2.1 En las competencias Novel IV o superiores, todos los miembros del mismo Team Regional Oficial deben competir juntos en la misma escuadra en el match principal.
- 6.6.3 Un match, torneo o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen por puntaje y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director del Match.

## **6.7 Sistema de Clasificación Internacional**

- 6.7.1 El Concilio Ejecutivo de IPSC puede coordinar y publicar regulaciones y procedimientos dedicados a los efectos de manejar y administrar un Sistema de Clasificación Internacional (International Classification System (“ICS”)).
- 6.7.2 Los competidores que persigan una clasificación internacional deben usar los recorridos de tiro aprobados, disponibles en el sitio web de IPSC.

## Capítulo 7 - Manejo del Match

### 7.1 Oficiales del Match

Las tareas y términos de referencia de los oficiales del match se definen como sigue:

- 7.1.1 **Oficial de Campo (Range Officer (“RO”))** - Emite los comandos de campo, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito de la etapa, y controla de cerca la acción segura del competidor. Él 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 Oficiales de Campo y del Maestro de Campo).
- 7.1.2 **Jefe de Oficiales de Campo (Chief Range Officer (“CRO”))** - Es la autoridad primaria sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y consistente aplicación de estas reglas (bajo la autoridad del Maestro de Campo).
- 7.1.3 **Oficial de Estadísticas (Stats Officer (“SO”))** - Recolecta, ordena, verifica, tabula y retiene todas las hojas de puntuación y, por último, produce los resultados parciales y finales. Cualquier hoja de puntaje incompleta o incorrecta debe ser prontamente referida al Maestro de Campo (bajo autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.4 **Maestro de Mantenimiento (Quartermaster (“QM”))** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, cinta de tapar, pintura, escenografía, etc.), los artefactos de los Oficiales de Campo (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, etc.) y las raciones de los Oficiales de Campo (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.5 **Maestro de Campo (Range Master (“RM”))** - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro del campo completo, incluyendo seguridad del campo, la operación de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas por arbitraje deben ser conducidas a su atención. Usualmente, el Maestro de Campo, es designado, y trabaja con, el Director del Match, sin embargo, con respecto a matches IPSC sancionados de Nivel IV o superiores, la designación del Maestro de Campo está sujeta a la previa aprobación por escrito, del Concilio Ejecutivo de IPSC.
- 7.1.6 **Director del Match (Match Director (“MD”))** - Maneja la administración general del match, incluyendo el armado de escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de servicios. Su autoridad y decisiones prevalecerán en relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son el dominio del Maestro de Campo. El Director del Match es designado por la institución organizadora y trabaja junto con el Maestro de Campo.

### 7.2 Disciplina de los Oficiales del Match

- 7.2.1 El Maestro de campo posee autoridad sobre todos los oficiales del match distintos del Director del Match (exceptuando cuando Director del Match está participando como un competidor del match), y es responsable por las decisiones concernientes a conducta y disciplina.
- 7.2.2 En el eventual caso que un oficial del match sea disciplinado, el Maestro de Campo debe enviar un reporte del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de los oficiales del match, al Director Regional de la Región que organiza el match, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un oficial de campo que haya sido descalificado del match por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a servir como oficial para ese match. El Maestro de Campo podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un oficial.

### 7.3 Designación de Oficiales

- 7.3.1 Los organizadores del match deben, antes de que comience el mismo, designar un Director del Match y un Maestro de Campo para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Maestro de Campo nominado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Oficial de Campo certificado presente (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 Maestro de Campo.
- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a Oficiales del Campo (por ej. Oficial de Campo, Maestro de Campo, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores del match, para servir con una capacidad oficial en el mismo. Las personas que son Oficiales de Campo certificados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares del match, no tienen posición o autoridad como Oficiales del Campo en ese match. Tales personas no deberían, por tanto, participar en el match usando vestimenta que posea la insignia de Oficial de Campo.

## 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 abajo. Sin embargo, en el eventual caso que un competidor falle en cargar la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito de la etapa, tanto sea en forma inadvertida o intencional, el Oficial de Campo no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del arma.

#### 8.1.1 Revolver:

- 8.1.1.1 Simple Acción: martillo completamente abatido sobre una recámara vacía o, si posee un escalón de seguridad, el martillo abatido sobre una recámara cargada (se exceptúan los diseños con barra de transferencia).
- 8.1.1.2 Doble Acción: martillo completamente abatido y todas las recámaras podrán estar cargadas.
- 8.1.1.3 Los revólveres no tradicionales (por ejemplo aquellos que operan en modo de “auto-carga”) están sujetos a las siguientes reglas y/o cualquier otro requerimiento estipulado por el Maestro de Campo (ver también [Apéndice D5](#)).

#### 8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

- 8.1.2.1 “Simple Acción” – Recámara cargada, martillo montado, con seguro externo activado.
- 8.1.2.2 “Doble Acción” – Recámara cargada, martillo completamente abatido o desmontado (decocked).
- 8.1.2.3 “Acción Selectiva” – Recámara cargada, martillo completamente abatido o decocked, o recámara cargada y el martillo montado con el seguro externo activado (ver [Apéndice D](#)). Para ambas, esta regla y la [Regla 8.1.2.1](#), el término “seguro” significa la leva de seguro primario visible del arma (por ejemplo, el seguro de pulgar en las armas de la familia “1911”). En caso de duda, el Maestro de Campo es la autoridad final en estas cuestiones.
- 8.1.2.4 Si un arma dispone de una palanca de desmontado (decocking lever), ella deberá ser usada en forma exclusiva para desmontar martillo, sin tocar el gatillo. Si el arma no dispone de dicho dispositivo, el martillo debe ser bajado en forma manual y segura en todo su recorrido hacia adelante (es decir, no debe ser bajado sólo hasta el escalón de “medio montado” u otra posición intermedia similar).

#### 8.1.3 Los recorridos de tiro pueden requerir una condición de arma lista que es diferente a las especificadas arriba. En tales casos, la condición de arma lista requerida debe ser especificada claramente en el briefing escrito de la etapa. Cuando una condición de arma lista requiere que un arma sea preparada con la recámara vacía (o cilindro), la corredera del arma debe estar completamente hacia adelante (cerrada) (o el cilindro debe estar completamente cerrado) y el martillo, si lo tiene, debe estar completamente bajo.

#### 8.1.4 A no ser por cumplimiento con los requerimientos de una División (ver Apéndices), 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 las etapas, sólo pueden estipular cuando se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando esto sea permitido bajo la [regla 1.1.5.2](#).

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

- 8.1.5.1 “Simple Acción” significa que la activación del gatillo causa la ocurrencia de una sola acción (por ejemplo caída del martillo o el percutor).
- 8.1.5.2 “Doble Acción” significa que la activación del gatillo causa la ocurrencia de 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 Listo del Competidor

Esto designa cuando, bajo el comando directo de un Oficial de Campo:

#### 8.2.1 El arma es preparada como se especifique en el briefing escrito de la etapa, y con los requerimientos de la División relevante.

#### 8.2.2 El competidor asume la posición de comienzo como se especifique en el briefing escrito de la etapa. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erecta, de cara hacia el fondo de la cancha, con los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo (ver [Apéndice F3](#)). A un competidor que intenta o completa un recorrido de tiro, en el cual se uso una posición de comienzo incorrecta, se le puede requerir, por parte de un Oficial de Campo, que vuelva a disparar el recorrido de tiro.

- 8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después del comando de “Atención” (Standby) y antes de la “Señal de Comienzo” (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 inhábil.
- 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 estarán sujetas a descalificación del match (ver [Regla 10.5.11](#)).
- ### 8.3 Comunicaciones de Campo
- Los comandos de campo aprobados y su secuencia son como sigue:
- 8.3.1 **“Cargue y Prepare” (o “Prepare” para comienzos con un arma descargada) (“Load And Make Ready” o “Make Ready”)** - Este comando significa el inicio del “Recorrido de Tiro”. Bajo la supervisión directa del Oficial de Campo, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Oficial de Campo, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito de la etapa. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Oficial de Campo proseguirá.
- 8.3.1.1 Una vez que se haya dado el comando “Cargue y Prepare” (o “Prepare” para comienzos con un arma descargada), el competidor no puede moverse fuera de la ubicación de comienzo, antes de la emisión de la “Señal de Inicio”, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Oficial de Campo. Una violación resultará en una advertencia para la primera ofensa y puede resultar en la aplicación de la [Regla 10.6.1](#) para una subsiguiente ofensa en el mismo match.
- 8.3.2 **“¿Esta Listo?” (“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”). Se sugiere que cuando el competidor está listo, debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Oficial de Campo.
- 8.3.3 **“Atención” (“Standby”)** - 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 falla en reaccionar a la señal de inicio, por cualquier razón, el Oficial de Campo confirmará que el competidor está listo para intentar el recorrido de tiro, y continuará los comandos de campo desde el “¿Está Listo?”.
- 8.3.4.1 En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el Oficial de Campo, tan pronto como sea posible, detendrá y re-iniciará al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado. (Nota: Originalmente, ésta era la regla 8.6.4)
- 8.3.5 **“Alto” (“Stop”)** - Cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa puede emitir este comando, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Oficial de Campo.
- 8.3.5.1 Cuando conduzcan Ejercicios Standard, y/o cuando dos o más recorridos de tiro comparten una bahía de tiro o área en común, los Oficiales de Campo pueden enunciar otros comandos intermedios al finalizar la primer serie o recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para la segunda y subsiguientes series o recorrido de tiro (por ejemplo, “Recargue si lo requiere y enfunde”). Cualquiera de dichos comandos intermedios que sean usados, debes estar claramente establecidos en el briefing escrito de la etapa.
- 8.3.6 **“Si Terminó, Descargue y Presente” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”)** - Si el competidor a terminado de disparar, él debe bajar su arma y presentarla para inspección por el Oficial de Campo, con la boca del cañón hacia el fondo de la cancha, el cargador removido del arma, la corredera trabada o sostenida abierta, y la recámara vacía. Los revólveres deben presentarse con el cilindro hacia afuera y descargado.
- 8.3.7 **“Si está descargada, Martillo Bajo, Enfunde” (“If Clear, Hammer Down, Holster”)** - Luego de la emisión de este comando, el competidor no debe seguir disparando (ver [Regla 10.6.1](#)). Mientras continúa apuntando el arma en forma segura hacia el fondo de la cancha, 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 bajar el mismo (decocker), si es que lo hay).
- 8.3.7.2 Revolver – cerrar el cilindro vacío (sin tocar el martillo, si es que lo hay).
- 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 Oficial de Campo 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 declaración no sea dada por el Oficial de Campo, los competidores u Oficiales de Campo no deben avanzar, o retroceder, de la línea de tiro o de la ubicación de tiro final. Una vez que se haya hecho esta declaración, los oficiales y competidores podrán avanzar para puntuar, tapar, restaurar blancos, etc.

#### **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 esté específicamente permitido (ver [Reglas 8.1.2.4](#) y [8.3.7.1](#)), y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la cancha o en otra dirección segura autorizada por el Oficial de Campo (ver [Sección 10.5](#)).

#### **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 debería ser activado. 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, parado a hincado, de sentado a parado, 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 que cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa, en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le otorgue la repetición de la etapa.

8.6.1.1 A los competidores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Maestro de Campo les puede dar una dispensación 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 Maestro de Campo.

8.6.2 Cualquier persona que provea asistencia o interferencia a un competidor durante un recorrido de tiro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción de un Oficial de Campo, incurrir en una penalización por error de procedimiento para esa etapa y/o estar sujetos a la [Sección 10.6](#).

8.6.3 En el eventual caso que el contacto inadvertido con el Oficial de Campo u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Oficial de Campo puede ofrecer al competidor que re-dispare la etapa. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como el puntaje de su intento inicial. Sin embargo, en el evento de que el competidor cometa una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, las previsiones de la [Sección 10.3](#) pueden todavía aplicar.

#### **8.7 Toma de Miras e Inspección del Campo**

8.7.1 Siempre se les prohíbe a los competidores tomar miras con un arma cargada antes de la señal de comienzo. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primer ocurrencia y una penalización de procedimiento para cada una de las subsiguientes ocurrencias en el mismo match.

8.7.2 Si los organizadores del match, también prohíben el tomar mira con el arma descargada antes de la señal de inicio, se les debe anunciar esto a los competidores en el briefing escrito de la etapa. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primer ocurrencia y una penalización de procedimiento para cada una de las subsiguientes ocurrencias en el mismo match.

8.7.3 Cuando esté permitido, los competidores que tomen mira con un arma descargada antes de la señal de inicio, sólo deben hacerlo sobre un sólo blanco, para verificar que sus miras estén preparadas como sea requerido. Los competidores que verifiquen una secuencia de blancos o ubicaciones de tiro mientras toman mira incurrirán en una penalización de procedimiento por cada ocurrencia.

8.7.4 Cuando conducen su inspección del recorrido de tiro (“walkthrough”), se prohíbe a los competidores el uso de ayudas de puntería (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 una penalización de procedimiento por cada ocurrencia (ver también [Regla 10.5.1](#)).

8.7.5 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva a través de un recorrido de tiro sin la previa aprobación de un Oficial de Campo asignado a ese recorrido o del Maestro de Campo. Las violaciones incurrirán en una advertencia para la primer ofensa y, las ofensas subsiguientes, estarán sujetas a lo previsto

por la [Sección 10.6.](#)



## Capítulo 9 - Puntuación

### 9.1 Regulaciones Generales

- 9.1.1 **Aproximación a los Blancos** – Mientras se esté calificando (puntuando), los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 (un) metro sin la previa autorización del Oficial de Campo. La violación de esto resultará en una advertencia para la primer ofensa pero, a discreción del Oficial de Campo, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento para subsiguientes ocurrencias dentro del mismo match.
- 9.1.2 **Tocar los Blancos** – Mientras se esté calificando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo con ningún blanco sin la autorización del Oficial de Campo. Si el Oficial de Campo considera que el competidor o su delegado ha influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, él 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 Tapados Prematuramente** – Si un blanco es tapado prematuramente, evitando la determinación del puntaje real, el Oficial de Campo debe ordenarle al competidor que vuelva a disparar la etapa.
- 9.1.4 **Blancos No Restablecidos** – Si, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor previo, uno o más blancos no han sido tapados apropiadamente para el competidor que está siendo calificado (puntuado), el Oficial de Campo debe juzgar si se puede o no determinar una calificación precisa. Si hay impactos calificables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está calificado, se le debe ordenar, al competidor afectado, que vuelva disparar la etapa.
- 9.1.4.1 En el eventual caso que las obleas o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, sean removidos accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Oficial de Campo cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
- 9.1.5 **Impenetrable** – El área calificable de todos los blancos IPSC, calificables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1 Una bala impacta completamente dentro del área calificable de un blanco de papel, y continúa e impacta el área calificable de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
  - 9.1.5.2 Una bala impacta completamente dentro del área calificable de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, esto será tratado como una falla de equipo de campo. Se le requerirá al competidor que vuelva a disparar la etapa después que la misma haya sido restaurada.
  - 9.1.5.3 Una bala impacta parcialmente dentro del área calificable de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área calificable de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel también contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
  - 9.1.5.4 Una bala impacta parcialmente dentro del área calificable de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta el área calificable de) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
- 9.1.6 A no ser que, en el briefing escrito de una etapa, sean descritos específicamente como “cobertura blanda” (soft cover) (ver [Regla 4.1.4.2](#)), todas las escenografías, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como “cobertura dura” (hard cover) impenetrable. Si:
- 9.1.6.1 Una bala impacta completamente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel calificable o no-shoot, ese impacto no contará para calificación o penalización, según sea el caso. Si no se puede determinar cuál(es) impacto(s) en un blanco de papel calificable o no-shoot son el resultado de disparos hechos a través de cobertura dura, el blanco de papel calificable o no-shoot será calificado ignorando el número aplicable de impactos calificables de mayor valor.
  - 9.1.6.2 Una bala impacta completamente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como falla de equipo de campo (ver [Sección 4.6](#)). Se le requerirá al competidor que repita la etapa después que haya sido restaurada.

- 9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar el área calificable de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para calificación o penalización, según sea el caso.
- 9.1.6.4 Una bala impacta parcialmente dentro de cobertura dura, y continúa para hacer caer un blanco metálico calificable, el blanco metálico caído contará para calificación. Si la bala impacta parcialmente dentro de la cobertura dura, y continúa haciendo caer o impacta un blanco metálico penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.
- 9.1.7 Los postes de soporte de los blancos no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de los postes de soporte de los blancos y, los cuales impactan un blanco de papel o metal, contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
- 9.2 Métodos de Calificación**
- 9.2.1 El briefing escrito para cada recorrido de tiro debe especificar uno de los siguientes métodos de calificación:
- 9.2.2 **“Comstock”** - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos calificables por blanco.
- 9.2.2.1 El puntaje 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) tomado por el competidor en completar el recorrido de tiro, para arribar a un factor de acierto (hit factor). El resultado general de la etapa se factoriza dándole al competidor con el hit factor más elevado la máxima cantidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, ordenados en forma relativa debajo del ganador de la etapa.
- 9.2.3 **“Virginia Count”** - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número de disparos limitado, número estipulado de disparos calificables por blanco.
- 9.2.3.1 El puntaje 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) tomado por el competidor en completar el recorrido de tiro, para arribar a un factor de acierto (hit factor). El resultado general de la etapa se factoriza dándole al competidor con el hit factor más elevado la máxima cantidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, ordenados en forma relativa debajo del ganador de la etapa.
- 9.2.3.2 Sólo se deben usar blancos de papel en Virginia Count, y sólo se pueden usar en Ejercicios Standard, Clasificadores o Recorridos de Tiro Cortos.
- 9.2.3.3 El Virginia Count no debe usarse en matches Nivel IV o superiores, excepto en relación a un Ejercicio Standard (ver [Regla 6.1.2](#)).
- 9.2.4 **“Tiempo Fijo”** - Tiempo limitado, número limitado de disparos a realizar, número estipulado de disparos totales a ser puntuados.
- 9.2.4.1 El puntaje de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos requeridos que se hayan estipulado, menos penalizaciones. El resultado general de la etapa no se factoriza, y los competidores se ordenan por los puntos netos obtenidos por cada uno de ellos.
- 9.2.4.2 Sólo se deben usar blancos de papel en Tiempo Fijo y deberían ser, dentro de lo posible, blancos que desaparecen.
- 9.2.4.3 Tiempo Fijo sólo puede usarse en Ejercicios Standard, Clasificadores y Recorridos de Tiro Cortos.
- 9.2.4.4 Tiempo Fijo no debe usarse en matches Nivel IV o superiores, excepto en relación a un Ejercicio Standard (ver [Regla 6.1.2](#)).
- 9.2.4.5 Los recorridos de tiro de Tiempo Fijo no incurren en penalizaciones de “falla de disparar a” o tiros errados (misses).
- 9.2.5 Los resultados por etapa deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 (cuatro) decimales.
- 9.2.6 Los resultados del match deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante en orden descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por etapa, calculados con 4 (cuatro) decimales.
- 9.3 Empates**
- 9.3.1 Si, en opinión del Director del Match, debe romperse un empate en los resultados de un match, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, nominados o creados por el Director del Match, hasta que se rompa el empate. El resultado de este “rompe-empates” (tiebreaker) sólo será usado para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos del match (match points).



permanecerán incambiables. Los empates nunca deben romperse por azar.

#### **9.4 Valores de Puntajes y Penalizaciones**

- 9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC y no-shoots serán calificados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea de IPSC (ver [Apéndices B y C](#) y más abajo).
  - 9.4.2 Cada impacto visible en el área calificable de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10 (diez) puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot.
  - 9.4.3 Cada impacto visible en el área calificable de un blanco no-shoot de metal, será penalizado con menos 10 (diez) puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot, sin importar que haya sido diseñado para caer o no (ver [Reglas 4.3.1.7 y 4.3.1.8](#)).
  - 9.4.4 Cada impacto perdido (miss) será penalizado con menos 10 (diez) puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (ver [Reglas 9.2.4.5 y 9.9.2](#)).
  - 9.4.5 En recorridos de tiro Virginia Count o recorridos de tiro de Tiempo Fijo:
    - 9.4.5.1 Los disparos extra (es decir, disparos en exceso al número especificado en la serie componente o etapa), incurrirán en una penalización de error de procedimiento por cada uno de ellos. Adicionalmente, durante la puntuación, no se premiarán más impactos calificables que los que hayan sido especificados.
    - 9.4.5.2 Impactos extra (es decir, impactos en las áreas calificables de blancos de papel calificables en exceso al número total especificado en la etapa), incurrirán en una penalización de procedimiento por cada ocurrencia. Nótese que los impactos en cubierta dura y/o blancos no-shoots no son tratados como impactos extra.
    - 9.4.5.3 Si son visibles impactos en exceso al número total requerido en uno o más blancos, pero el competidor no ha disparado más del número de disparos requeridos (es decir, Extra Shots), no serán aplicables las penalizaciones por Extra Hits. Si no es obvio cuáles impactos fueron hechos por el competidor, se le debe ordenar re-disparar la serie o recorrido de tiro, según sea el caso.
  - 9.4.6 En un recorrido de tiro de Tiempo Fijo:
    - 9.4.6.1 Disparos fuera de tiempo son los disparos que se efectúan a los blancos después que la señal para cesar el fuego haya sido dada. Los disparos fuera de tiempo no contarán para la calificación.
    - 9.4.6.2 Cuando se usan blancos de papel calificables estáticos, se asume que los disparos fuera de tiempo resultan en impactos del valor más alto visible en los blancos, por eso ellos son ignorados para los propósitos de calificación. Por ejemplo, en una etapa con impactos 1xA, 6xC y 1XD, donde se han efectuado 2 disparos fuera de tiempo, los 2 impactos más altos (es decir, 1xA y 1xC) se ignoran, siendo la calificación final 5xC y 1xD.
    - 9.4.6.3 Cuando se usen blancos no-shoot estáticos de papel, se asume que todos los impactos ocurrieron dentro del tiempo especificado, y contarán en el proceso de calificación, sujeto a la [Regla 9.4.2](#).
- #### **9.5 Políticas de Calificación**
- 9.5.1 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de una etapa, a los blancos de papel calificables se les debe disparar un mínimo de *un* disparo a cada uno, con los dos mejores impactos calificados. A los blancos metálicos calificables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para calificar.
  - 9.5.2 Si el diámetro del impacto de una bala en un blanco calificable toca la línea de separación entre dos áreas calificables, o la línea entre el borde no calificable y un área calificable, o si atraviesa varias áreas calificables, será calificado con el más alto valor.
  - 9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área calificable tanto de un blanco calificable como el de uno no-shoot, él recibirá el puntaje e incurrirá en la penalización.
  - 9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bala, no contarán para puntaje ni penalización.
    - 9.5.4.1 Perforaciones agrandadas en blancos de papel, las cuales excedan el diámetro de la bala del competidor no contarán para calificación o penalización, a no ser que haya evidencia visible dentro de los residuos de la perforación (por ejemplo, una marca de grasa, estrías, una corona, etc.), para eliminar la presunción de que la perforación haya sido causada por un rebote o restos de una bala (splatter).
  - 9.5.5 El puntaje mínimo para un recorrido de tiro o serie será de 0 (cero).
  - 9.5.6 Un competidor que falle en disparar al frente de cada blanco calificable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada blanco, por “falta de disparar a un blanco”, como también en las penalizaciones apropiadas por misses (ver [Regla 10.2.7](#)).

- 9.5.7 Impactos visibles en blancos de papel calificables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de un blanco de papel o no-shoot, y/o impactos que fallen en crear un agujero claramente distinguible a través del frente de un blanco de papel calificable o no-shoot, no contarán para calificación o penalización, según sea el caso.

## **9.6 Verificación y Objeción de Puntajes**

- 9.6.1 Después que el Oficial de Campo haya declarado “Campo Libre”, al competidor o su delegado se le permitirá que acompañe al oficial responsable de la puntuación para verificar la misma.
- 9.6.2 El Oficial de Campo responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de calificación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor debe ser elegido para acompañar al oficial 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 falla en verificar un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier objeción a un puntaje o penalización debe ser apelada al Oficial de Campo por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, tapado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el evento que el Oficial de Campo mantenga el puntaje o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Oficiales de Campo y después al Maestro de Campo para una decisión.
- 9.6.6 La decisión del Maestro de Campo con respecto a la calificación de impactos en blancos y no-shoots será final. No se permitirán ulteriores apelaciones con respecto a tales decisiones de calificación.
- 9.6.7 Durante una objeción de puntaje, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser tapado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la cuestión sea resuelta. El Oficial de Campo podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para posterior examinación, a los efectos de evitar demoras en el match. Ambos, el Oficial de Campo y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual(es) es(son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a objeción.
- 9.6.8 Como y cuando sea necesario, se debe usar en forma exclusiva plantillas de calificación (scoring overlays) aprobados por el Maestro de Campo, para verificar y/o determinar la zona calificable aplicable a los impactos en un blanco de papel.

## **9.7 Hojas de Puntuación (Planillas)**

- 9.7.1 El Oficial de Campo debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Oficial de Campo haya firmado la planilla, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Directorio Regional lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las planillas. Deben usarse números enteros para registrar puntajes 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 planilla, éstas deben estar claramente ingresadas en el original y demás copias de la planilla del competidor. El competidor y el Oficial de Campo deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.
- 9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una planilla, la cuestión debe ser referida al Maestro de Campo. Si el Maestro de Campo está satisfecho de que el recorrido de tiro ha sido conducido y puntuado correctamente, la planilla sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en los puntajes del match.
- 9.7.4 Una planilla firmada por ambos, un competidor y un Oficial de Campo, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntajes y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La planilla firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Oficial de Campo firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar penalizaciones de procedimiento bajo la [Regla 8.6.2](#).
- 9.7.5 Si se encuentra que una planilla tiene entradas insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, al competidor se le pedirá que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el eventual caso que no es posible o permisible repetir la etapa por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntaje 0 (cero) para ese recorrido de tiro.
  - 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 calificables de mayor puntaje que se hayan registrado.
- 9.7.6.4 Las penalizaciones de procedimiento registradas en la planilla serán consideradas completas y concluyentes, excepto si se aplica la [Regla 8.6.2](#).
- 9.7.6.5 Si en la planilla falta la identificación del competidor, ella deberá ser referida al Maestro de Campo, quien debe tomar cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

9.7.7 En el eventual caso que el original de una hoja de calificación se pierda o esté de otro modo no disponible, se usará la copia duplicado del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Maestro de Campo. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, son considerados por el Maestro de Campo como insuficientemente legibles, se le requerirá al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Maestro de Campo considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y calificación de cero para el recorrido de tiro afectado.

## **9.8 Responsabilidad de la Puntuación**

- 9.8.1 Cada competidor es responsable de mantener un registro preciso de sus puntajes, para verificar las listas publicadas por el Oficial de Estadísticas.
- 9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado el match, el Oficial de Estadísticas debe publicar los resultados provisionarios por etapa, en un lugar visible en el campo de tiro, con el propósito de que los competidores los verifiquen.
- 9.8.3 Si un competidor detecta un error en los resultados provisionarios al final del match, él debe presentar una apelación al Oficial de Estadísticas no más de 1 (una) hora después de que los resultados hayan sido publicados. Si la apelación no se presenta dentro del límite de tiempo, los puntajes publicados permanecerán y la apelación será ignorada.
- 9.8.4 A los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director del Match) para completar todos los recorridos de tiro en un match en un período de tiempo menor a la duración total del match (por ejemplo, formato de un día en un match de tres días, etc), se les requerirá que verifiquen sus resultados provisionales del match de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director del Match (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por calificación. Los procedimientos relevantes deben ser publicados por adelantado en la literatura del match y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo del match (ver también [Sección 6.6](#)).

## **9.9 Puntuación de Blancos Móviles**

Los blancos móviles deben ser puntuados de acuerdo a lo que sigue:

- 9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una porción del área calificable de más alto valor cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente por el tiempo que dure el intento del competidor de un recorrido de tiro, siempre incurrirán en penalizaciones de “falla de disparar a” y/o impactos faltantes (misses) excepto cuando aplica la [Regla 9.2.4.5](#).
- 9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios de arriba, no incurrirán en penalizaciones de “falla de encarar” o misses a no ser que un competidor falle en activar el mecanismo que inicia el movimiento del blanco.
- 9.9.3 Los blancos fijos que son parcial o totalmente ocultos por la acción de un no-shoot o barrera de visión móviles, están sujetos a los mismos criterios de arriba con respecto a la aplicación de penalizaciones por “falla de disparar a” o impactos faltantes (misses).

## **9.10 Tiempo Oficial**

- 9.10.1 Sólo el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo debe ser usado para registrar el tiempo transcurrido de un intento de un competidor en un recorrido de tiro. Si el dispositivo de medición está defectuoso, a un competidor cuyo intento no pueda ser certificado con un tiempo preciso, se le debe requerir que repita la etapa.
- 9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se requerirá al competidor 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 su intento en el recorrido de tiro y falla en obtener un tiempo oficial registrado en el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para ese recorrido de tiro.

## **9.11 Programas 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 match sancionado por IPSC sin una 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 Penalizaciones de Procedimiento – Regulaciones Generales

- 10.1.1 Las penalizaciones de procedimiento (errores de procedimiento) son impuestas cuando un competidor falla en cumplir con los procedimientos especificados en el briefing escrito de la etapa. El Oficial de Campo que impone la penalización debe registrar claramente, en la planilla del competidor, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.
- 10.1.2 Los errores de procedimiento son evaluados menos 10 (diez) puntos cada uno.
- 10.1.3 Un competidor disputando la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al Jefe de Oficiales de Campo y/o al Maestro de Campo. Un competidor que continúe en desacuerdo, puede presentar una apelación por arbitraje.
- 10.1.4 Las penalizaciones de procedimiento no pueden ser anuladas por subsiguientes acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encontraba faltando a una línea, todavía incurrirá en las penalizaciones aplicables aún si él, a continuación, dispara al mismo blanco mientras no comete falta a la línea.

### 10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo más allá de una Línea de Falta, recibirá una penalización de procedimiento por cada ocurrencia. Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras está en falta, en su lugar, se le puede aplicar una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión. No se aplica ninguna pena si el competidor no efectúa disparos mientras está en falta.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito de la etapa, incurrirá en un error de procedimiento por cada ocurrencia. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el no-cumplimiento, el competidor 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 múltiples penalizaciones en los casos de arriba, ellas no deben exceder el máximo número de impactos calificables que puedan ser alcanzados por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles sólo 4 blancos metálicos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras estaba en 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 una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del 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 una penalización 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 parantes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o del re-elevamiento o retroceso de la misma, no serán penalizados.
- 10.2.6 Si un competidor se “desliza” (creeping) (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una ubicación, posición, o postura de tiro más ventajosa, después del comando de “Atención” (Standby) y antes de la emisión de la “Señal de Inicio”, incurrirá en un error de procedimiento. Si el Oficial de Campo puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primer ofensa y, el competidor, será re-iniciado en la etapa.
- 10.2.7 Un competidor que no cumple con efectuar, a cualquier blanco calificable, por lo menos un disparo, incurrirá en 1 (una) penalización de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en las [Reglas 9.2.4.5](#) o [9.9.2](#).
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro especifica que se debe tirar sólo con mano hábil o inhábil, un competidor no puede ser penalizado por usar la otra mano (es decir, el otro brazo desde el hombro hasta la mano) para desactivar el seguro externo, recargar o para corregir un mal funcionamiento en forma segura. Sin embargo, al competidor se le aplicará 1 (un) error de procedimiento por disparo efectuado mientras:
  - 10.2.8.1 Toca el arma con la otra mano excepto cuando es permitido arriba;
  - 10.2.8.2 Usa la otra mano para soportar el arma, muñeca o brazo mientras efectúa disparos;
  - 10.2.8.3 Usar la otra mano en una barricada u otro escenario para incrementar la estabilidad mientras se efectúan disparos.
- 10.2.9 Un competidor que deja una ubicación de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma ubicación,

siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificadores, Ejercicios Standard y matches Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 (una) penalización de procedimiento por disparo efectuado.

10.2.10 No aplicable.

10.2.11 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una incapacidad o herida, puede, antes de hacer su intento en el recorrido de tiro, pedir que el Maestro de Campo aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.

10.2.11.1 Si la solicitud es aprobada por el Maestro de Campo, se deducirá del puntaje del competidor, un mínimo de una penalización de procedimiento, hasta una penalización máxima de un 20% de los puntos obtenidos por el competidor “al disparar” la etapa (redondeado hacia arriba al próximo valor entero). Por ejemplo, si hay 100 puntos disponibles y el competidor obtiene 90, la penalización especial es una deducción de 18 puntos como máximo. Sin embargo, el Maestro de Campo puede descartar cualquier penalización de procedimiento respecto a un competidor que tiene alguna incapacidad física significativa antes de que el competidor efectúe su intento en el recorrido de tiro.

### **10.3 Descalificación del Match – Regulaciones Generales**

10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante un match IPSC, será descalificado del mismo, y se le prohibirá que intente los restantes recorridos de tiro de ese match, sin importar la planificación o estructura física del mismo.

10.3.2 Cuando se emite una descalificación del match, el Oficial de Campo debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente, en la planilla del competidor, y el Maestro de Campo deberá ser notificado lo antes posible.

10.3.3 Los puntajes de un competidor que haya recibido una descalificación del match, no deben ser eliminados de los resultados del mismo, y los resultados del match no deben ser declarados definitivos por el Director del Match, hasta que el límite de tiempo establecido en la [Regla 11.3.1](#) haya pasado, provisto que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Maestro de Campo (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 Los puntajes para un competidor que haya completado un pre-match o match principal sin una descalificación del match, no serán afectados por una descalificación recibida mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otro match colateral.

### **10.4 Descalificación del Match – Descarga Accidental**

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

10.4.1 Un disparo, que viaja sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, considerada, y especificada en el briefing escrito de la etapa, como insegura por los organizadores del match. Nótese que un competidor quién legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual viaja 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 (tres) metros del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel a menos de 3 (tres) metros del competidor. Una bala que impacta el suelo dentro del los 3 (tres) metros del competidor debido a una carga fallada (squib load), está exenta de esta regla.

10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está preparando a o mientras se está realmente cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos delineados en la [Regla 8.3.7](#).

10.4.3.1 Excepción – una detonación, la cual ocurre mientras se esté descargando un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a descalificación del match, sin embargo, puede aplicar la [Regla 5.1.6](#).

10.4.4 Un disparo que ocurre durante la acción correctiva de un mal-funcionamiento 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, actualmente, disparando a los blancos.

10.4.7 Un disparo hecho a un blanco metálico desde una distancia menor a 7 (siete) metros, medida desde el frente del blanco a la parte más cercana del cuerpo del competidor que esté en contacto con el suelo (ver [Regla 2.1.3](#)).



- 10.4.8 No aplicable.
- 10.4.9 Excepción: Cuando pueda ser establecido que la causa de la descarga es debida a una parte rota o defectuosa del arma, el competidor no haya cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, y una descalificación del match no sea invocada, sin embargo, el puntaje del competidor para ese recorrido de tiro será 0 (cero).
- 10.4.9.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Maestro de Campo o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que parte rota o defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación del match por una descarga accidental debido a una parte rota o defectuosa si, él, no presenta el arma para inspección previo a abandonar el recorrido de tiro.
- 10.5 Descalificación del Match – 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 un comando directo emitido por, un Oficial de Campo. La expresión “manejar un arma” incluye enfundar o desenfundar un arma, sea ésta, visible o no (por ejemplo, cuando se encuentre oculta por una cubierta protectora, etc), junto con poner o remover el arma de la persona del competidor, tanto si el arma esté o no completa o parcialmente enfundada.
- 10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la cancha, o pasando los ángulos por omisión 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. Nótese que un competidor quien, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencional coloca el arma en el suelo u 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 u otro objeto estable, y
- 10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, dentro de 1 (un) metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Oficial de Campo, a los efectos de cumplir con la posición de comienzo), 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 especifique en la [Sección 8.1](#), o
- 10.5.3.5 A una pistola semi-automática se le ha quitado el cargador y la corredera se encuentra abierta y trabada, o
- 10.5.3.6 Un revolver tiene el cilindro abierto y vacío.
- 10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro de los confines 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 del match 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 la parte delantera de la pedana (donde se encuentra el público) más allá de un radio de 1 (un) metro, desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma.
- 10.5.7 Portar o usar más de un arma en cualquier momento durante un recorrido de tiro.
- 10.5.8 Falla en 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 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga excepto donde esté específicamente permitido (ver [Reglas 8.1.2.4](#) y [8.3.7.1](#)).
- 10.5.10 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la [Sección 8.5](#).
- 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.
- 10.5.11.3 Un revolver con el martillo montado.

- 10.5.12 Manejar munición viva o ficticia (dummy) (incluyendo cartuchos de práctica o entrenamiento, “snap caps” y vainas vacías), tanto sean sueltas o empaquetadas (por ejemplo, en una bolsa, caja, etc), cargadores o dispositivos de carga rápida (speed loaders) llenos, etc, mientras se esté en un Área de Seguridad, o fallar en cumplir con 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 viva o dummy en sus bolsillos, en su cinturón, o en su bolso de campo, siempre y cuando el competidor no remueva físicamente la munición suelta o empacada de su cinturón, bolsillos o bolso de campo mientras esté dentro del Área de Seguridad.
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro memento que no sea cuando sea específicamente ordenado por el Oficial de Campo. Se define como arma cargada un arma que tiene un cartucho vivo o de salva en la recámara o cilindro o tiene un cartucho vivo o de salva en un cargador insertado en la misma.
- 10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Oficial de Campo quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la canana del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción, sin embargo, un competidor quien recupere un arma caída, recibirá una descalificación del match.
- 10.5.15 Usar munición prohibida y/o insegura (ver [Reglas 5.5.4](#), [5.5.6](#) y [5.5.7](#)), y/o usar un arma prohibida (ver [Reglas 5.1.10](#) y [5.1.11](#)).

## **10.6 Descalificación del Match – Conducta Antideportiva**

- 10.6.1 Los competidores serán descalificados de un match por conductas, las cuales un Oficial de Campo, considere que son antideportivas. Ejemplos de tales conductas incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directivas razonables de un oficial del match, o cualquier comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación. El Maestro de Campo deberá ser notificado tan pronto como sea posible.
- 10.6.2 Un competidor quien, en consideración del Oficial de Campo, intencionalmente, haya removido o causado la pérdida de la protección visual o auditiva, a los efectos de ganar una ventaja competitiva, será descalificado.
- 10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Oficial de Campo. Ejemplos de conductas inaceptables incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directivas razonables de un oficial del match, interferencia con la operación de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación.

## **10.7 Descalificación del Match – Sustancias Prohibidas**

- 10.7.1 Durante los matches 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 de performance, sin importar como se tomen o administren.
- 10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y oficiales en los matches no deben estar afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante los mismos. Cualquier persona, quien en opinión del Maestro de Campo, está visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los items descritos aquí, será descalificada del match 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 Reglas 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 ocasionales disputas. 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 del match, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 **Acceso** – Las protestas pueden ser enviadas para 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 del match. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Oficial de Campo (Range Officer), no está sujeta a objeción o apelación.
- 11.1.3 **Apelaciones** – Las decisiones las toma inicialmente el Oficial de Campo (Range Officer). Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Oficiales de Campo (Chief Range Officer) para la etapa o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Maestro de Campo (Range Master) que decida.
- 11.1.4 **Apelación al Comité** – En caso que el querellante continúa estando en desacuerdo con la decisión, él puede apelar al Comité de Arbitraje enviando una protesta formal.
- 11.1.5 **Retención de Evidencia** – Se requiere al querellante, que informe al Maestro de Campo (Range Master), su deseo de presentar una apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los oficiales retengan cualquier y toda la documentación relevante u otra evidencia, en espera de la audiencia. No serán aceptadas como evidencia grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 **Preparación de la Apelación** – El querellante es responsable de la preparación y envío de la solicitud escrita, junto con el canon apropiado. Ambos deben ser enviados al Maestro de Campo (Range Master) dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 **Obligaciones de los Oficiales del Match** – Cualquier oficial del match que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Maestro de Campo (Range Master) y debe tomar nota de todos los testigos y oficiales involucrados y pasar esta información al Maestro de Campo (Range Master).
- 11.1.8 **Obligaciones del Director del Match** – Al recibir la apelación de manos del Maestro de Campo (Range Master), el Director del Match 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 consistente 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 juicio en el espíritu de las reglas.

### 11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 **Comité de Arbitraje** – En los matches 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 Oficial de Campo certificado nominado por el Director del Match (en ese orden), servirá como presidente del comité, sin voto.
  - 11.2.1.2 Tres (3) árbitros serán nominados por el presidente de la IPSC, o su delegado, o por el Director del Match, (en ese orden), con un voto cada uno.
  - 11.2.1.3 Cuando sea posible, los árbitros deberían ser competidores del match y deberían ser Oficiales de Campo certificados.
  - 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe, el Presidente ni ningún miembro del Comité de Arbitraje, ser una parte de la decisión inicial o subsiguientes apelaciones, las cuales llevaron al arbitraje.
- 11.2.2 **Comité de Arbitraje** – Para matches Niveles I y II, el Director del Match puede nominar un Comité de Arbitraje de 3 (tres) tiradores con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado del caso. Los árbitros deberían ser Oficiales de Campo certificados de ser posible. Todos los miembros del comité votarán. El Oficial de Campo senior (más veterano), o el mayor de los tiradores, si no hay Oficiales de Campo, oficiará 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 Maestro de Campo (Range Master) en el formulario apropiado, acompañadas de la tarifa aplicable, dentro de

1 (una) hora de la hora de ocurrencia del incidente en disputa, registrada por los Oficiales del Match. La falla en cumplir con esto dejará sin validez la apelación y no se tomarán más acciones.

- 11.3.2 **Tiempo Límite de Decisión** – El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de presentada la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director del Match, cualquiera sea lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos querellantes, de primera parte y terceras partes (ver [Sección 11.7](#)), automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y el canon será devuelto.

#### 11.4 Tarifas

- 11.4.1 **Monto** – Para los matches Nivel III o superiores, el canon de apelación que permite a un querellante apelar por arbitraje, será de US\$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o el equivalente del máximo canon de inscripción individual al match (lo que sea menor), en moneda local. El canon de apelación para otros matches 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 conducida por el Maestro de Campo (Range Master) con respecto a un asunto del match, no incurrirá en canon.
- 11.4.2 **Pago** – Si la decisión del Comité es preservar la apelación, el canon pagado será devuelto. Si la decisión del Comité es de denegar la apelación, el canon de apelación debe enviarse al Instituto Regional o Nacional de Oficiales de Campo (IROC o INOC) (RROI o NROI), con respecto a matches Nivel I y II, y al International Range Officers Association (IROA), con respecto a matches 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, los dineros pagados 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 evidencia.
- 11.5.4 **Testigos** – Después, el Comité *puede* escuchar a los Oficiales del Match, así como otros testigos, involucrados en la apelación. El Comité examinará toda la evidencia presentada.
- 11.5.5 **Preguntas** – El Comité puede interrogar a los oficiales y testigos en 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 observar cualquier pedana o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona u oficial 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 evidencia, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.
- 11.5.9 **Deliberación** – Cuando el Comité esté satisfecho de que está en posesión de toda la información y evidencia relevante a la apelación, ellos deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

#### 11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes

- 11.6.1 **Decisión del Comité** – Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al querellante y al Maestro de Campo (Range Master) para presentar su fallo.
- 11.6.2 **Implementación de la Decisión** – Será responsabilidad del Maestro de Campo (Range Master) el implementar la decisión del Comité. El Maestro de Campo (Range Master) comunicará al personal apropiado del match quien publicará la decisión en un lugar al alcance de todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.
- 11.6.3 **La Decisión es Final** – La decisión del Comité es final y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Maestro de Campo (Range Master), se haya recibido nueva evidencia, después de la decisión, que justifique una reconsideración.
- 11.6.4 **Minutas** – La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y proveerá precedentes para cualquier incidente similar durante el match.

#### 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 provisiones de este Capítulo permanecerán válidas.

#### 11.8 Interpretación de las Reglas

- 11.8.1 La interpretación de estas reglas y regulaciones es la responsabilidad del Concilio 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 toda otra persona que concurre a un match IPSC es completamente, exclusivamente y personalmente responsable de que todo y cualquier equipamiento que él haya llevado al match, está completamente de acuerdo a con todas las leyes aplicables en el área geo-política donde se esté desarrollando el match. Ni la IPSC ni ninguno de sus Oficiales, tampoco cualquier organización afiliada a IPSC, ni ningún oficial de cualquier organización afiliada a IPSC acepta ninguna responsabilidad en 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 en 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	Items no fabricados por el fabricante original del arma (FOA), y/o que poseen marcas de identificación diferentes al FOA.
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 <a href="#">Regla 10.5.5</a> ).
Blanco(s)	Un término que puede incluir tanto blanco(s) calificable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, <a href="#">4.1.3</a> ) los diferencie.
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Cancha	También “pedana”. Campo donde se desarrolla una etapa.
Carga	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	Mandatorio
Debería	Opcional pero altamente recomendable.
Descarga	Remoción de munición de un arma.
Desenfundar	El acto de remover un arma corta de su canana. Se estima que el desenfunde termina cuando el arma ha librado la canana.
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 Tiro Práctico 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 carga rápida (speed loaders) y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluyendo imanes).

Falso Inicio	Comenzar un intento en un recorrido de tiro antes de la “ <i>Señal de Inicio</i> ” (ver <a href="#">Regla 8.3.4</a> ).
Figura de Mira	Apuntar un arma hacia un blanco sin, efectivamente, dispararle (ver <a href="#">Sección 8.7</a> ).
Fulminante	La parte del cartucho que causa una detonación o que se efectúe un disparo.
Funda	Canana
Funda con lazo	Una canana en la cual, la parte baja es asegurada a la pierna del competidor por medio de un lazo u otro medio.
Grain	Unidad de medida que comúnmente se usa en relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Mano hábil	La mano que una persona usa para inicialmente para asir el arma cuando la desenfunda de la canana asegurada a su cinturón (la otra mano es la mano inhábil). Los competidores con una sola mano pueden usar esa mano para las etapas de mano hábil e inhábil, sujeto a lo expuesto en la <a href="#">Regla 10.2.11</a> .
Match	Competencia o prueba de tiro práctico IPSC.
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 penalidades cuando se los impacta.
Oficial del Match	Una persona que cumple con tareas o funciones oficiales en un match, pero que no está necesariamente calificado como, actuar en la capacidad de, un Oficial de Campo.
Parabala (Mamelón)	Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar bahías 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, hincado, 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.
Recorrido de tiro	(También curso de tiro y “COF”) Una expresión usada en forma intercambiable con “etapa” (ver <a href="#">Regla 6.1.3</a> ).
Región	Un país u otra área geográfica, reconocida por IPSC.
Reshoot	Un intento posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Oficial de Campo o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar una etapa.
Snap Cap	(También “Spring Cap”) Un tipo de cartucho falso (dummy).
Squib	Cualquier parte de un cartucho alojada dentro del cañón de un arma y/o una bala que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Ubicación	Un lugar geográfico 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 proveen como una guía.

## Apéndice A1

### *Niveles de Matches IPSC*

Clave: R = Recomendado, M = Mandatorio

	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel V
01 – Debe seguir la última edición del las Reglas IPSC	M	M	M	M	M
02 – Los competidores deben ser miembros individuales de sus Regiones IPSC de residencia ( <a href="#">Sección 6.5</a> )	R	M	M	M	M
03 – Director del Match	M	M	M	M	M
04 – Range Master (Real o designado)	M	M	M	M	M
05 – Range Master aprobado por Directorio Regional	R	R	M	R	R
06 – Range Master aprobado por Concilio Ejecutivo IPSC				M	M
07 – Un Jefe de Oficiales de Campo por Area			R	M	M
08 – Un oficial RROI/NROI o IROA por etapa	R	R	M		
09 – Un oficial IROA por etapa			R	M	M
10 – Stats Director IROA			R	M	M
11 – Un personal de campo (tapador) por cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12 – COF aprobados por Directorio Regional	R	R	M		
13 – COF aprobados por Comité de IPSC			M	M	M
14 – Sanción de IPSC (*)			M	M	M
15 - Cronógrafo	R	R	M	M	M
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 Matches IPSC			M	M	M
19 – Publicar reportes del match a IROA			M	M	M
20 – Número mínimo recomendado de disparos	28	75	150	300	450
21 – Número mínimo recomendado de etapas	2	5	8	25	35
22 – Número mínimo recomendado de competidores	10	20	120	200	300
23 – Calificación del Match (puntos)	1	2	3	4	5

(\*) Punto 14: Nótese que la sanción internacional de los matches Nivel I y II, no es requerida. Sin embargo cada Directorio Regional está habilitado para establecer sus propios criterios y procedimientos para sancionar los matches Nivel I y II dentro de sus propias Regiones.

## Apéndice A2

### *Reconocimiento IPSC*

Antes del comienzo de un match, los organizadores deben especificar cuales División(es) serán reconocidas.

A no ser que se especifique otra cosa, los matches sancionados por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías basados en el número de competidores registrados que realmente compiten en el match, basándose en 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 (mandatorio)

Nivel IV & V ..... Un mínimo de 20 competidores por División (mandatorio)

#### 2. Categorías

El estado de las divisiones debe ser realizado antes de que las Categorías sean reconocidas

Para todos los Niveles ... Un mínimo de 5 competidores por Categoría por División (ver lista de categorías aprobadas más abajo).

#### 3. Categorías Individuales

Las categorías aprobadas para reconocimiento individual son las siguientes:

(a) Dama

(b) Junior      Competidores que tienen menos de 21 años de edad al primer día del match.

(c) Senior      Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día del match.

(d) Super Senior      Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del match. Un competidor con más de 60 años al primer día del match, pueden entrar en la categoría Senior sólo si Super Senior no está disponible.

#### 4. Categorías de Equipos

Los matches IPSC pueden reconocer los siguientes premios por equipo:

(a) Equipos regionales por División.

(b) Equipos regionales por División para Categoría Damas.

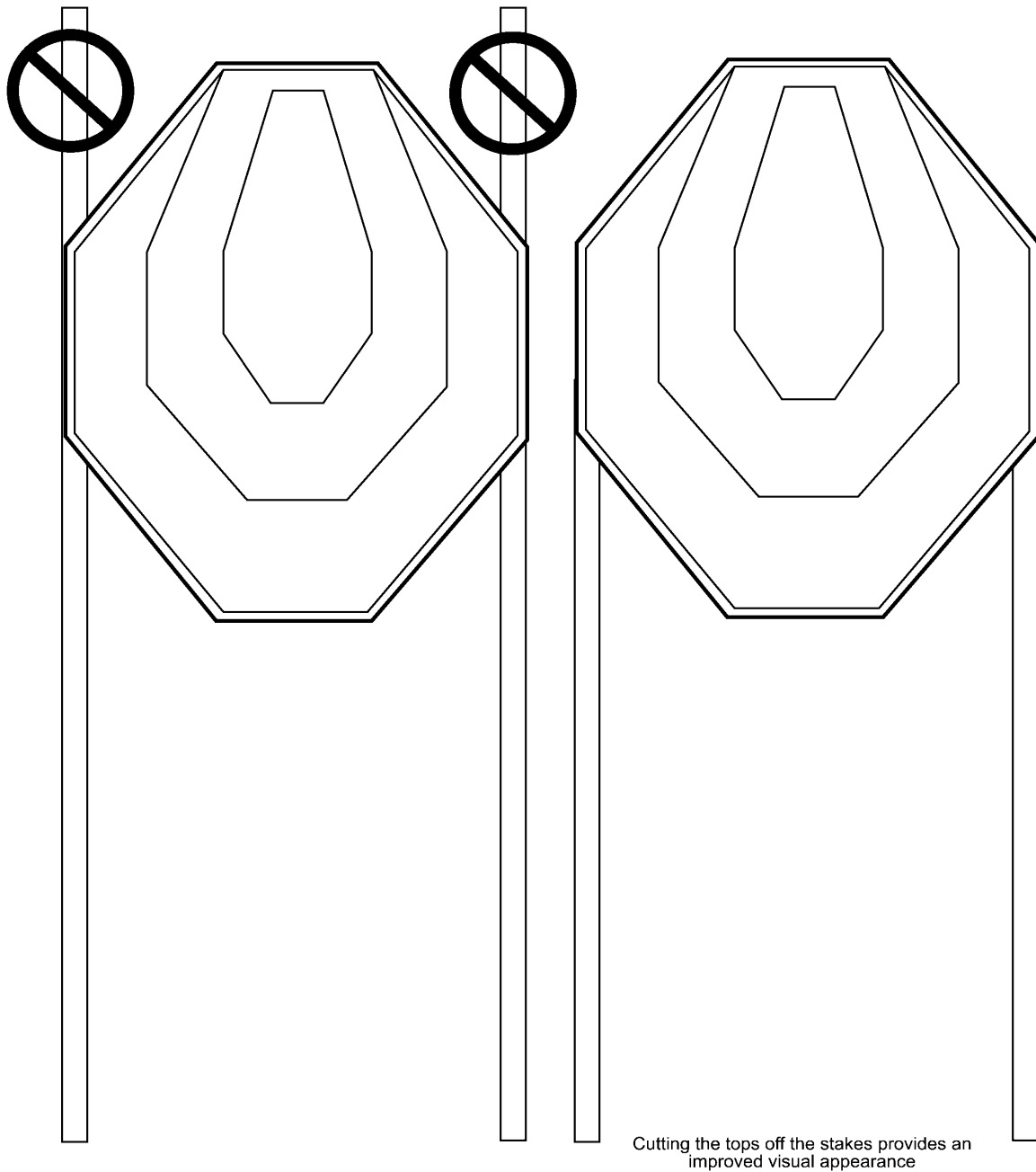
(c) Equipos regionales por División para Categoría Junior.

(d) Equipos regionales por División para Categoría Senior.



## Apéndice B1

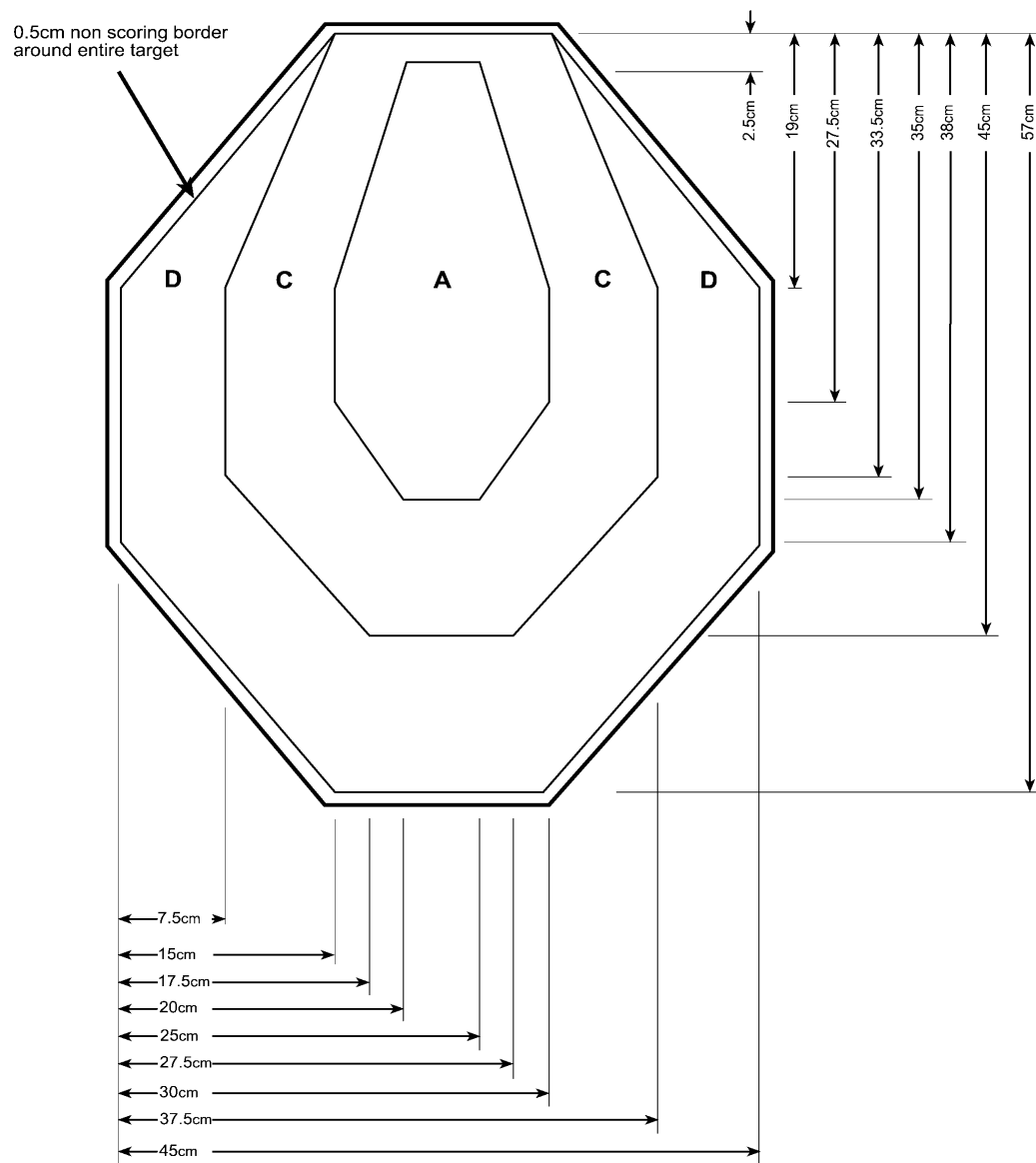
### *Presentación de los Blancos*



El cortar la parte superior de las estacas de montaje, provee una visual mejorada.

## Apéndice B2

### Blanco IPSC



Puntuación		
Mayor	Zona	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

## Apéndice C1

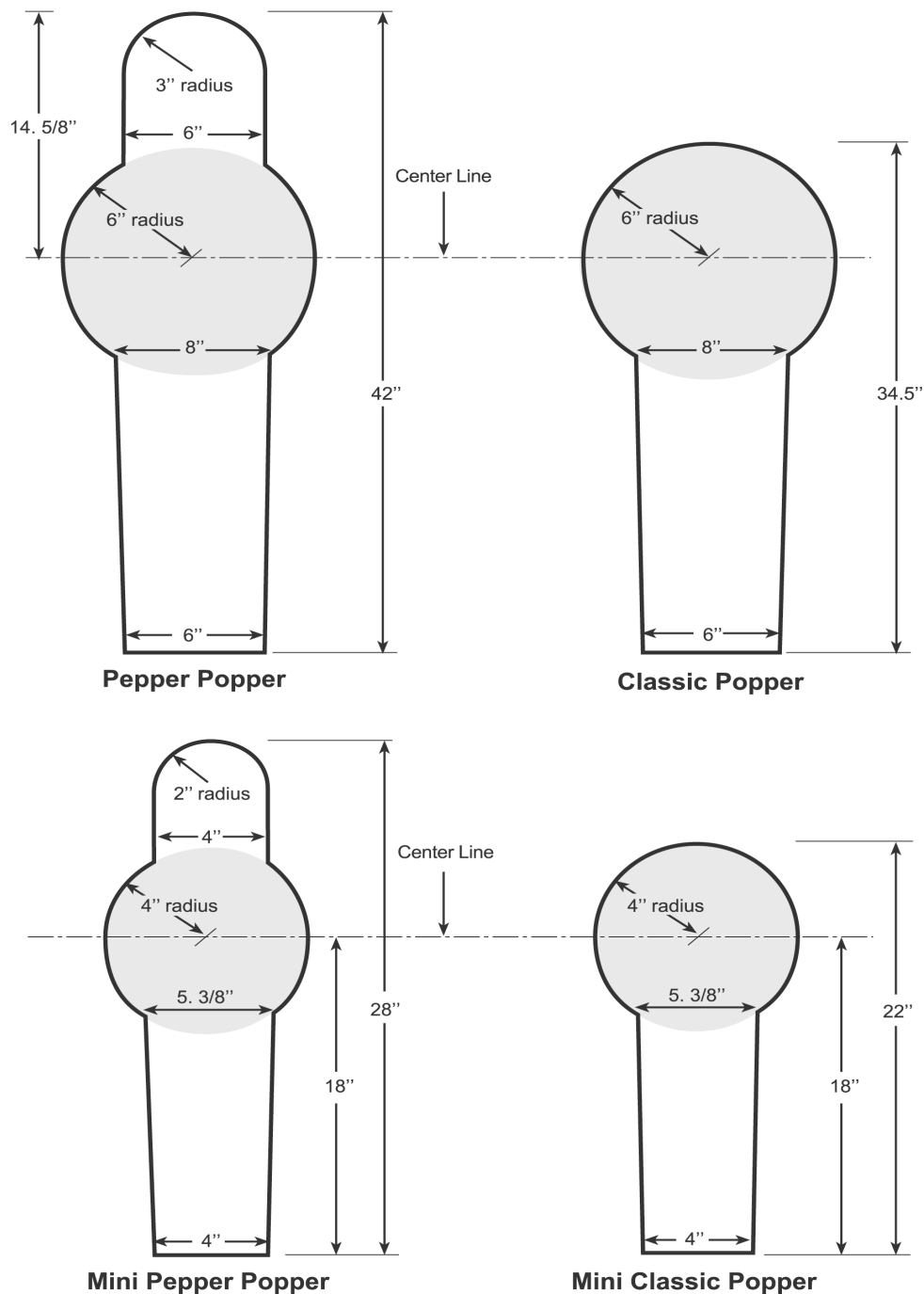
### *Calibración de Poppers IPSC*

1. El Maestro de Campo debe designar una cantidad específica de munición y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de oficiales autorizados por él para servir como oficiales de calibración.
2. Antes del comienzo del match, la munición de calibración debe ser cronometrada usando el procedimiento especificado en la [Regla 5.6.2](#). Dicha munición, cuando sea probada en cada arma designada, debe alcanzar un factor de potencia de 125 (+/- 5%) para calificar.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y aprobadas por el Maestro de Campo, éstas no estarán sujetas a objeción por los competidores.
4. El Maestro de Campo debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo del match, 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 ubicación del recorrido de tiro más lejana al popper que esta siendo calibrado. 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 parado 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 parado 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 oficial del match viola esta regla, el competidor debe re-disparar la etapa. 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 falla por cualquier razón externa (por ejemplo, acción del viento), antes que pueda ser calibrado, se debe ordenar un re-shoot.
7. En ausencia de cualquier interferencia, un oficial de calibración debe conducir una prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo 6(c) de arriba), desde una ubicación lo más cercana posible al punto desde donde el competidor le disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
  - (a) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración impacta en la zona de calibración 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 oficial de calibración impacta en la zona de calibración y el popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que re-dispare el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
  - (c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración impacta arriba o abajo de la zona de calibración, se considera que la prueba de calibración ha fallado y se le debe ordenar al competidor que re-dispare la etapa.
  - (d) 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), 7(b) o 7(c) ocurra.
8. Nótese que las placas metálicas autorizadas no están sujetas a calibración o protesta (ver [Regla 4.3.1.6](#)).

## Apéndice C2

### Zonas de Calibración en Poppers IPSC

Las zonas de calibración para cada blanco se indican por el área sombreada

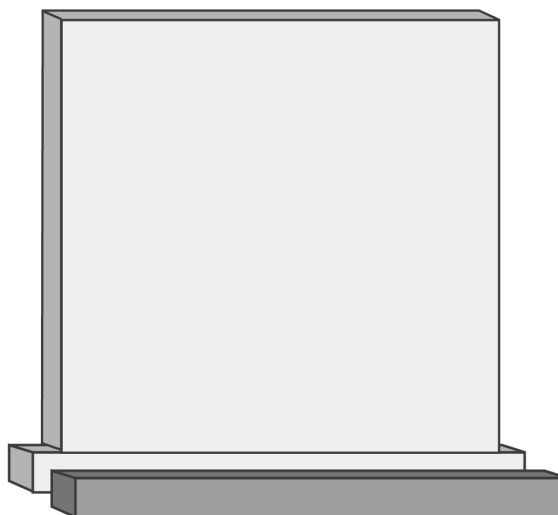
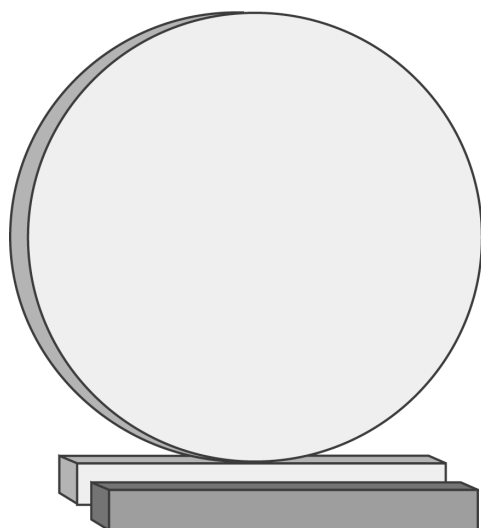


Todos los Poppers – Valor de Puntaje: 5 puntos (Menor y Mayor)

## Apéndice C3

### *Placas Metálicas IPSC*

<b>Redondas</b>		<b>Cuadradas o Rectangulares</b>
20cm de diámetro	Dimensiones Mínimas	15cm cada lado
30cm de diámetro	Dimensiones Máximas	30cm cada lado
<b>5 puntos</b>	<b>Valor de Puntaje Menor y Mayor</b>	<b>5 puntos</b>



#### **Nota de Construcción**

Un pequeño bloque de madera (indicado por el sombreado oscuro de arriba), de aproximadamente 2 cm x 2 cm, y de aproximadamente el mismo ancho que el de la placa, debería ser fijado frente a la base de la placa, para ayudar a prevenir que la placa gire de costado cuando es impactada.

## Apéndice D1

### *División Open*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	160
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	120 grains para Mayor
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No
6	Mínimo peso del disparador (ver <a href="#">Apéndice F2</a> )	No
7	Máximo tamaño del arma	No
8	Máximo largo del cargador	170 mm (Ver Apéndice F1)
9	Máxima capacidad de munición	No
10	Máx. distancia del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica <a href="#">regla 5.2.3.1</a>	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	No
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	Si
14	Se permiten compensadores, supresores de sonido y/o fogonazo	Si
15	Se permiten ports (perforaciones)	Si

#### Condiciones especiales:

- La munición que no cumpla con el mínimo peso de bala especificado arriba, pero que cronometra factor de potencia mayor, será tratada como munición insegura y debe ser retirada (ver [Regla 5.5.6](#)). Si el peso de la bala del primer cartucho de los ocho de la prueba de cronógrafo que se le solicitan a los competidores, bajo la [Regla 5.6.3.2](#), falla en cumplir con el mínimo peso requerido para el factor de potencia mayor, se aplicará la [Regla 5.6.3.6](#), y se pesará la bala de un segundo cartucho como prueba final y definitiva del peso de la bala.

## Apéndice D2

### *División Standard*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	10 mm (0.40"), ver abajo
6	Mínimo peso del disparador (ver <a href="#">Apéndice F2</a> )	No
7	Máximo tamaño del arma	Si, ver abajo
8	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
9	Máxima capacidad de munición	No
10	Máx. distancia del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica <a href="#">regla 5.2.3.1</a>	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Si, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores, <i>supresores de sonido y/o fogonazo</i>	No
15	Se permiten ports (perforaciones)	No, ver abajo

#### Condiciones especiales:

- Un arma en su condición de lista (ver [Sección 8.1](#)), pero descargada y con un cargador vacío insertado o el cilindro vacío cerrado, debe entrar completamente dentro de los confines de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Nótese que todos los cargadores deberán cumplir, de lo contrario se aplicará la [Regla 6.2.5.1](#). Cuando un arma es puesta en la caja, las miras traseras ajustables pueden ser levemente deprimidas, pero toda otra característica del arma (por ejemplo, miras colapsables y/o plegables, rackers de corredera, apoyos para el pulgar, martillos externos, empuñaduras, etc), deben estar completamente extendidos o desplegados. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases con resortes.
- Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni la canana, ni cualquier equipo asociado, se pueden extender más adelante de la línea ilustrada en el [Apéndice F3](#). Cualquiera de tales items que un Oficial de Campo considere que no están de acuerdo, deben ser ajustados prontamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la [Regla 6.2.5.1](#).
- Sólo se prohíbe la perforación de cañones. Las correderas podrán estar perforadas.
- .357SIG es también un calibre aprobado para Mayor, sujeto a la obtención del factor de potencia mínimo aplicable. Este cambio está sujeto a ratificación, eliminación o extensión en la Asamblea IPSC del 2009.



## Apéndice D3

### *División Modificada*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	10 mm (0.40")
6	Mínimo peso del disparador (ver <a href="#">Apéndice F2</a> )	No
7	Máximo tamaño del arma	Si, ver abajo
8	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
9	Máxima capacidad de munición	No
10	Máx. distancia del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica <a href="#">regla 5.2.3.1</a>	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Si, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	Si
14	Se permiten compensadores, <i>supresores de sonido y/o fogonazo</i>	Si
15	Se permiten ports (perforaciones)	Si

#### Condiciones especiales:

16. Un arma en su condición de lista (ver [Sección 8.1](#)), pero descargada y con un cargador vacío insertado o el cilindro vacío cerrado, debe entrar completamente dentro de los confines de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Nótese que todos los cargadores deberán cumplir, de lo contrario se aplicará la [Regla 6.2.5.1](#). Cuando se introduce un arma en la caja, las miras ajustables traseras pueden ser levemente deprimidas, pero toda otra característica del arma y cargadores, incluyendo miras ópticas/electrónicas colapsables o plegables, deben estar en el mismo estado de despliegue que cuando se de la Señal de Inicio.
17. Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni la canana, ni cualquier equipo asociado, se pueden extender más adelante de la línea ilustrada en el Apéndice F3. Cualquiera de tales items que un Oficial de Campo considere que no están de acuerdo, deben ser ajustados prontamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la [Regla 6.2.5.1](#).

## Apéndice D4

### *División Producción*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	No aplicable
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No Aplicable
6	Mínimo peso del disparador (ver <a href="#">Apéndice F2</a> )	2.27 Kg (5 lbs) para 1er. disparo
7	Máximo tamaño del arma	Máx largo cañón 127 mm (5")
8	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
9	Máxima capacidad de munición	No
10	Máx. distancia del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica <a href="#">regla 5.2.3.1</a>	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Si, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores, <i>supresores de sonido y/o fogonazo</i>	No
15	Se permiten ports (híbridos)	No

#### Condiciones especiales:

16. En la División Producción sólo se pueden usar armas aprobadas y listadas en el sitio web de IPSC.
17. Las armas que IPSC entienda como de simple acción solamente están prohibidas. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido. El primer disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División quienes, después de la emisión de la “*Señal de Inicio*” y antes de intentar el primer disparo, montan el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en una penalización de procedimiento por ocurrencia. Nótese que la penalización de procedimiento no será impuesta respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.
18. Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni la canana, ni cualquier equipo asociado, se pueden extender más adelante de la línea ilustrada en el Apéndice F3. Cualquiera de tales items que un Oficial de Campo considere que no están de acuerdo, deben ser ajustados prontamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la [Regla 6.2.5.1](#).
19. Las partes y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standard, o como una opción, para un modelo específico de arma de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujeto a lo siguiente:
  - 19.1. Modificaciones, salvo detalles menores (remoción de rebabas y/o ajustes requeridos de forma inevitable a los efectos de ajustar partes de reemplazo del FOA, y/o marcas de identificación que agreguen o remuevan un peso insignificante a o de los cargadores), están prohibidas. Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, agregado de embudos o agrandar la boca de inserción del cargador, etc), el cambio del color original y/o la terminación del arma, y/o el agregado de rayas u otros embellecimientos.
  - 19.2. Están prohibidas las tapas de cargadores y/o cualquier otro dispositivo que provea capacidad adicional de munición (por ejemplo, extensiones +2 de cargadores).
  - 19.3. Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener aplicada pintura negra para miras.
20. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo “Aftermarket”, excepto como sigue:
  - 20.1. Se permiten los cargadores aftermarket cuyas dimensiones externas coincidan con las de los cargadores standard ofrecidos por el FOA para las armas aprobadas.
  - 20.2. Se permiten las miras abiertas aftermarket (ver [Regla 5.1.3.1](#)), siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.

- 20.3. Se permiten las empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil que las standard provistas por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (skate tape) (ver [Apéndice F4](#)), sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.
21. Un competidor que no cumpla con cualquiera de los requerimientos de arriba, estará sujeto a la [Regla 6.2.5.1](#).

## Apéndice D5

### *División Revolver Standard*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No
6	Mínimo peso del disparador (ver <a href="#">Apéndice F2</a> )	No
7	Máximo tamaño del arma	No
8	Máximo largo del cargador	No aplicable
9	Máxima capacidad de munición	No, ver abajo
10	Máx. distancia del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica <a href="#">regla 5.2.3.1</a>	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	No
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores, <i>supresores de sonido y/o fogonazo</i>	No
15	Se permiten ports (híbridos)	No

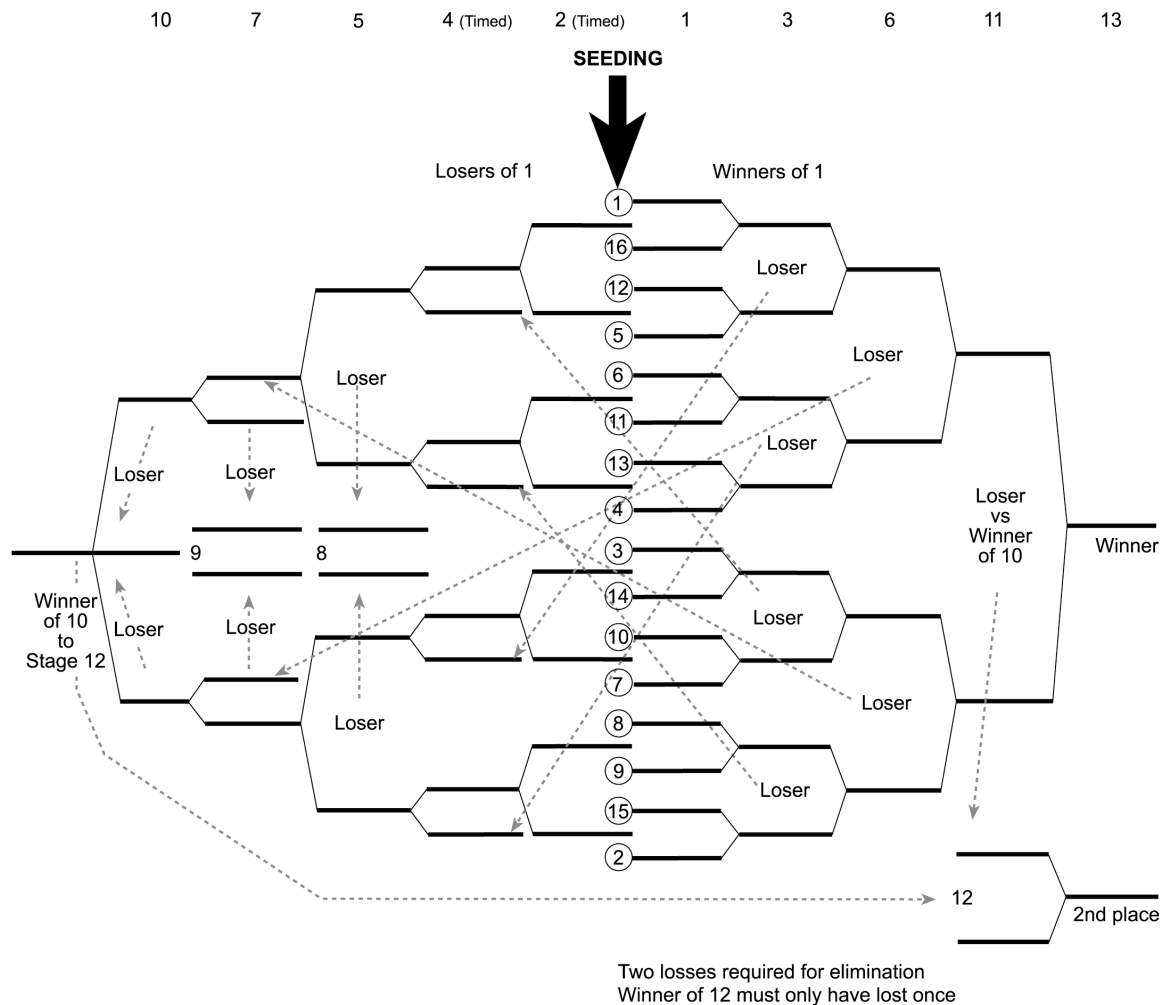
#### Condiciones especiales:

16. No hay límite para la capacidad del cilindro, sin embargo, un máximo de 6 (seis) cartuchos se pueden disparar antes de recargar. Las violaciones incurrirán en una penalización de procedimiento por ocurrencia.
17. Se permite cualquier revolver completo (o un revolver ensamblado desde componentes), producido por un FOA y disponible al público en general (excepto prototipos).
18. Están prohibidas modificaciones tales como contrapesos u otros dispositivos para controlar y/o reducir el retroceso y re-elevación.
19. Las modificaciones permitidas están limitadas a:
  - 19.1. Reemplazo, o modificación, de miras, martillos y palancas de liberación del cilindro;
  - 19.2. Reemplazo de cañones, siempre y cuando el peso y perfil del mismo coincide con el standard del FOA.
  - 19.3. Mejoras cosméticas que no den una ventaja competitiva (por ejemplo, cromado, seginado del marco, empuñaduras especiales).
  - 19.4. Biselado y/o modificaciones al cilindro para poder usar "Moon Clips".
  - 19.5. Reemplazo de resortes, topes de gatillo y otras modificaciones para mejorar la operación del gatillo.
20. En esta división están prohibidos los revólveres semi-automáticos con correderas retráctiles.

## Apéndice E1

### Escalera “J” para 16 Competidores

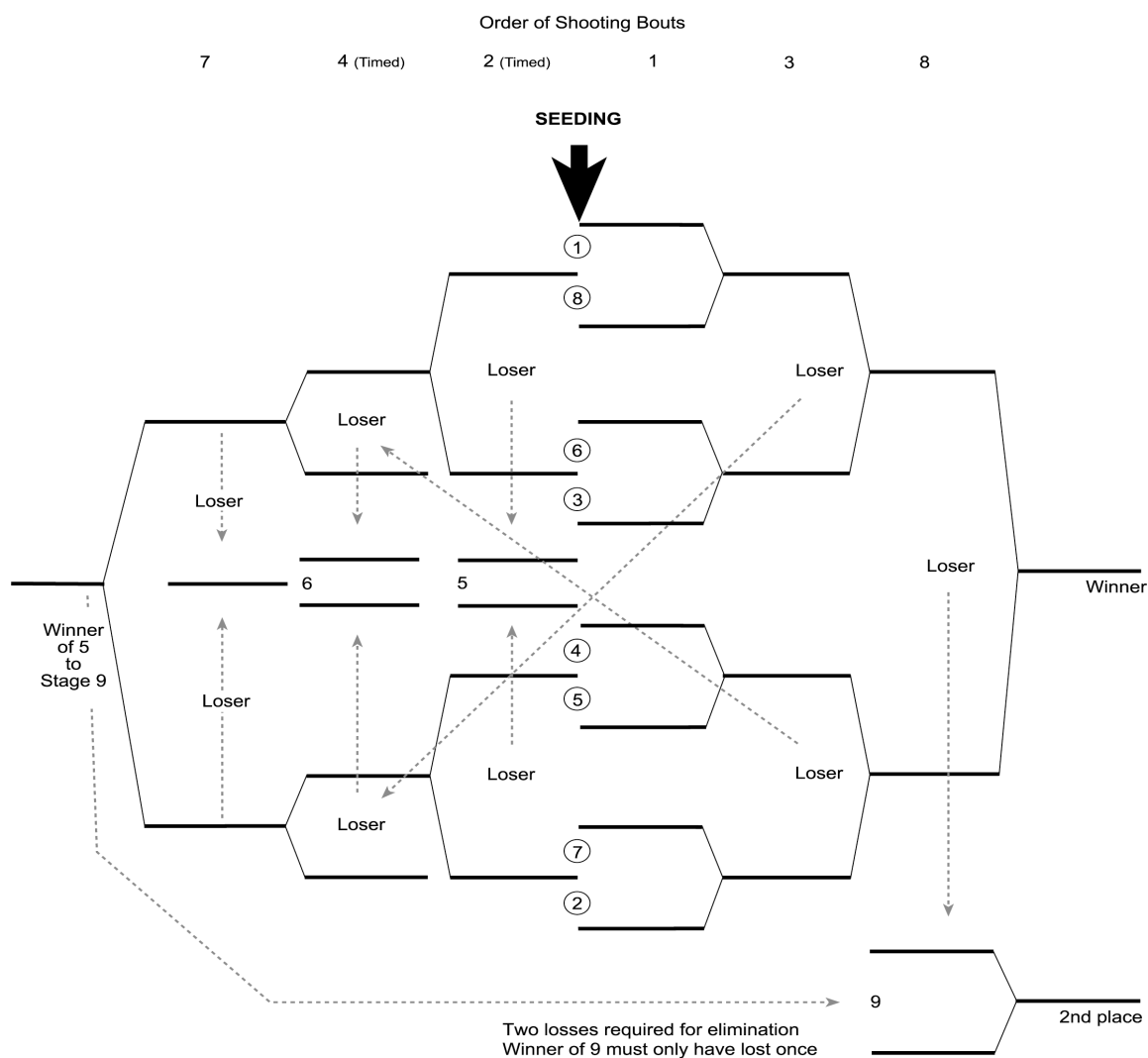
Order of Shooting Bouts



- 1st. Winner of 11
- 2nd. Winner of 12
- 3rd. Loser of 12
- 4th. Loser of 10
- 5th. Winner of 9
- 6th. Loser of 9
- 7th. Winner of 8
- 8th. Loser of 8
- 9th. - 12th. ranked by time in bout 4
- 13th. - 16th. ranked by time in bout 2

## Apéndice E2

### Escalera “J” para 8 Competidores

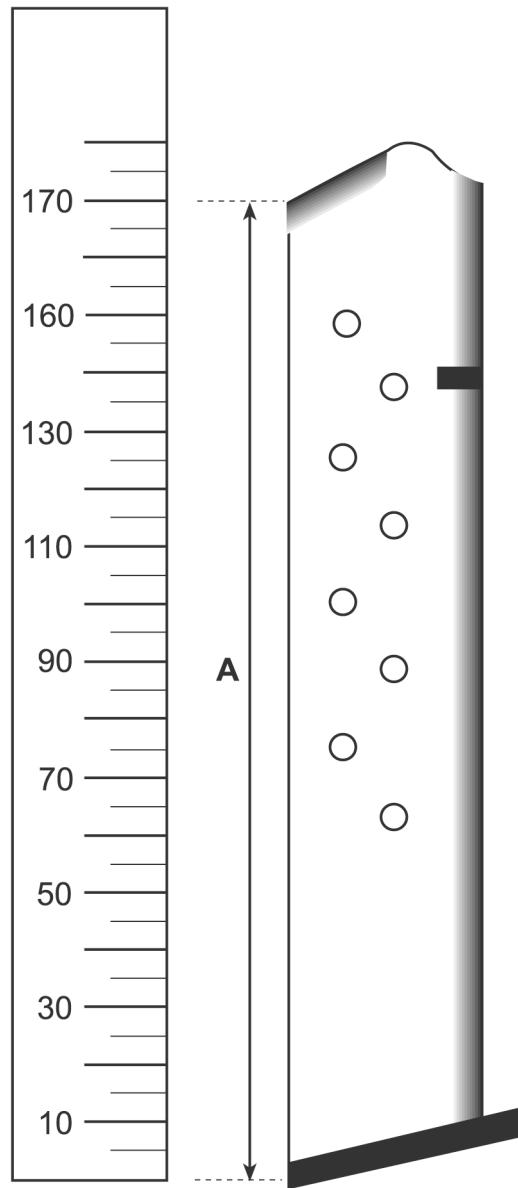


- 1st. Winner of 8
- 2nd. Winner of 9
- 3rd. Loser of 9
- 4th. Loser of 7
- 5th. Winner of 6
- 6th. Loser of 6
- 7th. Winner of 5
- 8th. Loser of 5

5th. - 6th. can be ranked by time in bout 4  
7th. - 8th. can be ranked by time in bout 2

## Apéndice F1

### *Procedimiento de Medida de Cargadores*



170 mm = 6.69 29 Inches = 6 11/16"



## Apéndice F2

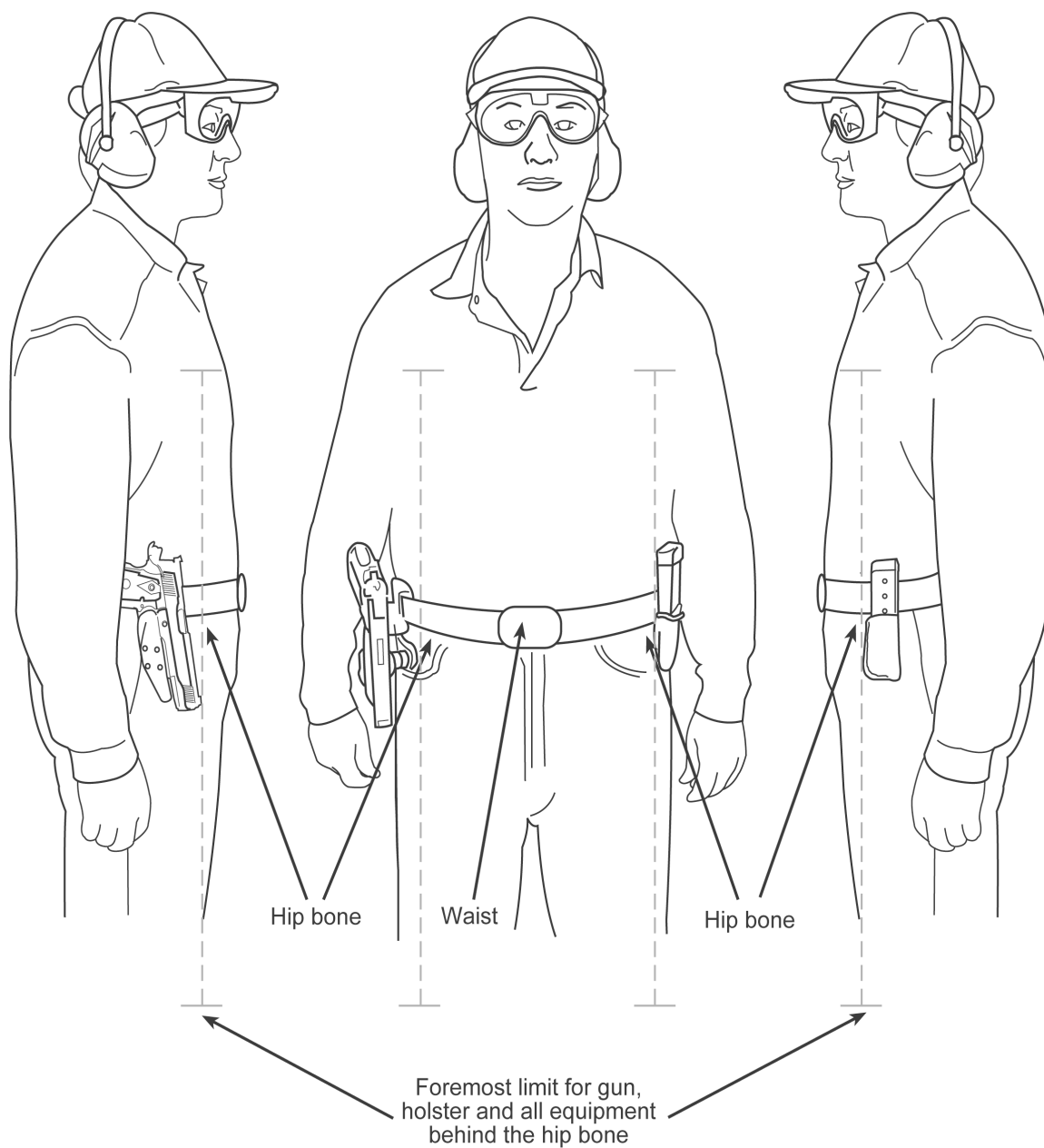
### *Procedimiento de Prueba del Peso del Disparador*

Cuando en una División se requiere un peso mínimo para el disparador, las armas serán probadas como sigue:

1. El arma descargada debe ser preparada como si estuviera pronta para efectuar un disparo en doble acción;
2. El contrapeso para el gatillo o balanza será fijada tan cerca como sea posible al centro de la cara del gatillo;
3. El gatillo del arma debe tanto:
  - (a) Levantar y mantener un peso de 2.27 kilos (5 libras) cuando la boca del cañón del arma esté apuntada verticalmente hacia arriba y el arma es lentamente levantada, o
  - (b) Registrar no menos de 2.27 kilos (5 libras) en una balanza usando el procedimiento especificado por el Maestro de Campo;
4. Una de las pruebas de arriba debe ser conducida un máximo de 3 (tres) veces;
5. Si el martillo o percutor no cae en 1 (uno) de los 3 (tres) intentos de 3(a), o registra no menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá pasado la prueba.
6. Si el martillo o percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3(a), o si la balanza registra menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá fallado en la prueba y se aplicará la [Regla 6.2.5.1](#).

## Apéndice F3

### *Diagrama de Posición del Equipo*



Límite delantero para el arma, funda y todo el equipo asociado, delante del hueso de la cadera.

## Apéndice F4

### *Límite para la Cinta de Empuñadura*

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



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

## **Índice**

<b>Asunto</b>	<b>Sección o regla</b>
Alcohol .....	10.7
Ángulos de tiro .....	2.1.2
Apelaciones .....	11.1
Aproximación a los blancos .....	9.1.1
Área de seguridad	
Construcción .....	2.4
Munición viva a dummy .....	2.4.2
Uso .....	2.4.1
Área de vendedores .....	2.5
Arma caída .....	10.5.3 / 10.5.14
Arma cargada .....	10.5.13
Arma corta	
Auto o ráfaga .....	5.1.11
Distancia desde el cuerpo .....	5.2.5
Altura .....	5.2.7.2
Modificación .....	5.1.8
Más de una .....	5.1.9
Angulo de la boca del cañón .....	5.2.7.3
Re-enfundado .....	2.2.2.4 / 8.2.5
Reemplazo .....	5.1.7
Segura y usable .....	5.1.6
Culatas de hombro .....	5.1.10
Condiciones de lista .....	8.1
Posiciones de lista .....	8.2.1
Cananas con lazos .....	5.2.7.1
Peso del disparador .....	5.1.4
Arma de reemplazo .....	5.1.7
Arma rota .....	5.7
Armas cortas .....	5.1 / Apéndice D
Asistencia .....	8.6
Atención (Standby) .....	8.3.3
Ayuda de escalamiento .....	2.2.2
Balance: Velocidad, Precisión y Potencia .....	1.1.3
Barreras .....	2.2.3
Barrido .....	10.5.5
Blanco IPSC .....	Apéndice B2
Blancos impenetrables .....	9.1.5
Blancos metálicos	

<i>Asunto</i>	<i>Sección o regla</i>
Autorizados .....	4.3
Tipos .....	4.3
Versiones .....	4.3
Blancos móviles	
Penalizaciones .....	9.9
Calificación .....	9.9
Blancos que desaparecen .....	9.9.2
Boca del cañón	
Ángulo cuando está en la canana .....	5.2.7.3
Dirección .....	10.5.2
Briefing de las etapas	
Información .....	3.2
Cambios o modificaciones .....	3.2.3
Requerimientos .....	3.2.1
Calibre	
Mínimo .....	5.1.2
Divisiones .....	Apéndice D
Calidad .....	1.1.2
Calificación	
Métodos .....	9.2
Misses .....	9.4.2 / 9.4.3
Penalizaciones .....	10
Política .....	9.5
Programas .....	9.11
Responsabilidad .....	9.8
Valores .....	9.4
Verificación .....	9.6
Calificación mínima .....	9.5.5
Cambios al campo o equipo .....	2.3
Campo de tiro (Range)	
Cambios .....	2.3
Comandos .....	8.3
Equipo .....	4.6
Falla de equipo .....	4.6
Manejo .....	7
Maestro .....	7.1.5
Oficial .....	7.1.1
Procedimientos	
Falso inicio .....	8.3.4.1
Figura de miras .....	8.7
Cambio / Revisión de procedimiento .....	3.2.3

Superficie .....	2.1.5
Canana	
Cinturón .....	5.2.3
Cambiar posición .....	5.2.5.3
Elección .....	5.2.6
Gatillo cubierto .....	5.2.7.4
Equipo de ordenanza .....	5.2.7.5
Equipo .....	5.2
Dentro de un túnel .....	10.5.4
Posición .....	5.2.5 / Apéndice F
Correa de retención .....	5.2.5.3
Cananas con lazos .....	5.2.7.1
Cargadores	
División .....	Apéndice D
Caídos .....	5.5.3
De repuesto .....	5.5.3
Cargadores caídos .....	5.5.3
Cargadores rápidos .....	5.5.2
Cartuchos cargados .....	8.1.4
Categoría .....	6.3 / Apéndice A
Categoría Junior .....	Apéndice A2
Categoría Senior .....	Apéndice A2
Cinta en empuñadura .....	Apéndice F4
Cinturón	
Fijado .....	5.2.3
Divisiones y regulaciones .....	Apéndice D
Mujeres .....	5.2.3.1
Clasificación / Clasificadores .....	1.2.2.3
Comité de arbitraje	
Composición .....	11.2
Fallos .....	11.6
Procedimientos .....	11.5
Límites de tiempo .....	11.3
Veredicto .....	11.6
Competición	
Categorías .....	6.3 / Apéndice A
Divisiones .....	6.2 / Apéndice D
Principios Generales .....	6.1
Niveles .....	Apéndice A
Conducta antideportiva .....	10.6
Construcción de recorridos	

<i>Asunto</i>	<i>Sección o regla</i>
Regulaciones generales .....	2.1
Criterios .....	2.2
Modificaciones .....	2.3
Creeping (Deslizarse) .....	10.2.6
Cronógrafo	
Disponibilidad .....	5.6.1
Factor de potencia .....	5.6.1
Procedimiento .....	5.6.3
Verificación .....	5.6.2
Cubierta	
Dura .....	4.1.4.1 / 4.2.4
Blanda .....	4.1.4.2
Cubierta dura (Hard cover)	
Escenario .....	2.2.6
Blancos escondidos .....	4.1.4 / 4.2.4
Culatas de hombro .....	5.1.10
Descalificaciones .....	10.3
Descarga accidental .....	10.4
Dedo dentro del guardamonte .....	10.5.8 a 10.5.10
Movimiento .....	10.5.10
Sustancias prohibidas .....	10.7
Miembro de equipo .....	6.4.6
Manejo inseguro del arma .....	10.5
Comportamiento antideportivo .....	10.6
Descarga accidental .....	10.4
Dificultad .....	1.1.6
Diseño de recorridos	
Generalidades .....	1.1
Disparos extra .....	9.4.5.1
Dispositivos para medición del tiempo .....	9.10
Distancia mínima	
Blancos metálicos .....	2.1.3
Diversidad .....	1.1.4
División	
Eliminada .....	6.2.5
Descalificación .....	6.2.6
Falla en declarar .....	6.2.5
Falla de cumplir con .....	6.2.5.1
Más de una .....	6.2.4
Reconocimiento .....	6.2.1 / Apéndice A
División Modificada .....	Apéndice D3



División Open .....	Apéndice D1
División Producción .....	Apéndice D4
División Revólver .....	Apéndice D5
División Standard .....	Apéndice D2
Drogas .....	10.7
DVC .....	1.1.3
Ejercicios Standard .....	6.1.2 / 1.2.2.1
Empates .....	9.3
Equipo de damas .....	Apéndice A2
Equipo de servicio (fuerzas armadas) .....	5.2.7
Equipos (Teams) .....	6.4
Escalado de barreras .....	2.2.3
Escenario impenetrable .....	9.1.6
Estado y credenciales de un competidor .....	5.7
Estilo libre .....	1.1.5
Etapas .....	6.1.3
Extra hits .....	9.4.5.2
Extra shots .....	9.4.5.2
Factor de potencia .....	5.6
Falla de disparar a .....	9.5.6
Blancos móviles .....	9.9
Penalizaciones .....	10.2.7
Faltas .....	10.2.1
Sin haber efectuado disparos .....	10.2.1
Habiendo efectuado disparos .....	10.2.1
Gatillo	
Cubierto .....	5.2.7.4
Peso .....	5.1.4 / Apéndice
Zapatillas .....	F2
	5.1.5
Hojas de puntuación .....	9.7
ICS .....	6.7
Impactos extra .....	9.4.5.2
Información de recorridos	
Regulaciones generales .....	3.1
Reglas locales, regionales y nacionales .....	3.3
Briefings de las etapas .....	3.2
Interferencia .....	8.6
Jefe de Oficiales de Campo .....	7.1.2
Liga .....	6.1.6
Límite de tiempo para protesta .....	11.3
Línea de tiro .....	2.1.7

Líneas de falta	
Barreras .....	2.2.3
Introducción o modificación de .....	2.3
Penalizaciones .....	10.2.1
Uso de .....	2.2.1
Líneas de tiro comunes .....	2.1.7
Listo	
Condiciones .....	8.1 / 8.2
Posiciones .....	8.2
Mal funcionamiento	
Equipo del competidor .....	5.7
Equipo de campo .....	4.6
Manejo de armas de fuego	
Área de seguridad .....	2.4 / 10.5.1
Inseguro .....	10.5.1
Manejo de munición .....	10.5.12
Manejo inseguro del arma .....	10.5
Manejo, Campo de tiro (Range) .....	7
Mano hábil .....	1.1.5.3
Mano inhábil .....	1.1.5
Desenfunde .....	8.2.4
Match	
Definición .....	6.1.4
Director .....	7.1.6
Oficiales .....	7.1
Pre-match .....	6.6.2
Mayor .....	5.6.1.2
Membresía IPSC .....	6.5.1
Membresía y afiliación .....	6.5
Menor .....	5.6.1.1
Miembro de equipo	
Descalificación .....	6.4.6
Reemplazo .....	6.4.4 / 6.4.5
Miras .....	5.1.3
Movimiento .....	8.5
Munición	
Prohibida .....	5.5.4
De repuesto .....	5.5.3
Insegura .....	5.5.6
No-shoots	
Impactos .....	9.4.2 / 9.4.3
Obstáculos .....	2.1.6

<i>Asunto</i>	<i>Sección o regla</i>
Penalización de procedimiento .....	10
Asistencia / Interferencia .....	8.6
Blancos – Aproximación / Tocar .....	9.1.1 / 9.1.2
Penalización en lugar de requerimiento .....	10.2.11
Penalizaciones .....	10
Planificación .....	6.6
Platos .....	4.3 / Apéndice C3
Poppers	
Configuración .....	Apéndice C2
Operación y calibración .....	Apéndice C1
Calificación .....	Apéndice C2
Blancos .....	4.3
Dimensiones y calificación .....	Apéndice C2
Posiciones de tiro .....	2.1.7
Potencia .....	1.1.3
Precisión .....	1.1.3
Procedimiento de apelación .....	11.5
Protección auditiva .....	5.4
Protección ocular .....	5.4
Puntos de la etapa .....	9.2.2.1 / 9.2.3.1
	9.2.4.1 / 9.2.6
Puntos máximos .....	9.2
Puntuación Comstock .....	9.2.2
Penalizaciones .....	9.4
Quartermaster .....	7.1.4
Rasgaduras radiales .....	9.5.4
Re-enfrentamiento .....	10.2.9
Re-enfundado	
Opción del competidor .....	8.2.5
Diseño de recorrido .....	8.2.5
Recarga .....	8.4
Rechazo del competidor a re-shoot .....	2.3.3.3
Reconocimiento de Divisiones, Categorías y Equipos .....	Apéndice A2
Recorridos cortos .....	1.2.1.1
Recorridos de tiro	
Balance .....	1.2.1.4
Publicación de .....	3.1
Tipos de .....	1.2
Recorridos largos .....	1.2.1.3
Recorridos medianos .....	1.2.1.2
Recorridos publicados .....	3.1.1
Representación .....	6.5.2

Revolver	
División .....	Apéndice D5
Después de recorrido de tiro .....	8.3.7
Condiciones de listo .....	8.1.1
Colocación en el piso .....	10.5.3
Sanción .....	1.3
Secuencia (String) .....	6.1.1
Seguridad	
Diseño de recorridos .....	1.1.1
Lentes .....	5.4
Armas .....	5.1.6
Responsabilidades del organizador .....	2.1.1
Comportamiento impráctico .....	2.1.4
Reglas locales .....	3.3
Shoot-Off .....	6.1.7
Sustancias prohibidas .....	10.7
Tarifa de protesta	
Monto .....	11.4.1
Pérdida de derecho .....	11.4.2
Tiempos oficiales .....	9.10
Tipo de contiendas .....	6.1
Torneos .....	6.1.5
Túnel de Cooper	
Construcción .....	2.2.5
Penalizaciones .....	10.2.5
Túneles .....	2.2.4
Velocidad .....	1.1.3
Virginia Count	
Penalizaciones .....	9.2.3
Calificación .....	9.4.5