

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE ACTION AIR EDICION DE ENERO 2017

**International Practical Shooting Confederation
PO Box 972, Oakville, Ontario
Canadá L6K 0B1**

**Tel: +1 289 689 4772 Fax: +1 208 978 2898
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org**

Copyright © 2016 International Practical Shooting Confederation

UNOFFICIAL SPANISH VERSION

Víctor J. Riubrugent
Spain

Los acrónimos “IPSC”, “DVC” e “IROA”, el logo del escudo IPSC, el nombre “International Range Officers Association”, el logo IROA, Blancos IPSC y el lema “Diligentia, Vis, Celeritas” son todos marcas comerciales relacionadas con el tiro registradas por la International Practical Shooting Confederation.

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

Índice General

Capítulo 1 – Diseño de Recorridos

1.1 Principios generales	9
1.1.1 Seguridad.....	9
1.1.2 Calidad.....	9
1.1.3 Equilibrio	9
1.1.4 Diversidad	9
1.1.5 Estilo libre.....	9
1.1.6 Dificultad.....	10
1.2 Tipos de ejercicios	10
1.2.1 Recorridos de Tiro Generales	10
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales.....	10
1.3 Aprobación IPSC	11

Capítulo 2 – Construcción de Campo y de Recorridos

2.1 Normas Generales	12
2.1.1 Construcción Física	12
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros	12
2.1.3 Distancias Mínimas.....	12
2.1.4 Ubicación de los Blancos	12
2.1.5 Superficie de las Galerías.....	13
2.1.6 Obstáculos	13
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes	13
2.1.8 Colocación de blancos.....	13
2.1.9 Parabolas	13
2.2 Criterios de Construcción de Recorridos.....	13
2.2.1 Líneas de Falta	14
2.2.2 Obstáculos	14
2.2.3 Barreras	14
2.2.4 Túneles	14
2.2.5 Túneles de "Cooper"	15
2.2.6 Decorados del Ejercicio	15
2.2.7 Ventanas y Aberturas	15
2.3 Modificaciones en la Construcción de los Ejercicios	15
2.4 Áreas de Seguridad.....	16
2.5 Galería de Pruebas de Tiro/Ajuste Miras.....	17
2.6 Áreas de Vendedores	17
2.7 Áreas de Higiene.....	17
2.8 Áreas de Carga de Cargadores	17

Capítulo 3 – Información del Ejercicio

3.1 Normas Generales	18
3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados.....	18
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados.....	18

3.2 Información Escrita de los Ejercicios	18
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales.....	19

Capítulo 4 – Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales	20
4.2 Blancos IPSC de Action Air Aprobados – Papel	21
4.3 Blancos IPSC de Action Air Aprobados – Rígidos	21
4.4 Blancos Frangibles	23
4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie	23
4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos.....	23

Capítulo 5 – Equipo del Competidor

5.1 Armas	24
5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor	25
5.3 Ropa Apropiable	27
5.4 Protección Visual	27
5.5 proyectiles y Equipo Relacionado.....	27
5.6 Factores de Potencia	28
5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor	28
5.8 Gas Propulsor Oficial de la Competición	29

Capítulo 6 – Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales	30
6.1.1 Recorrido de Tiro	30
6.1.2 Ejercicio.....	30
6.1.3 Competición.....	30
6.1.4 No Aplicable.....	30
6.1.5 No Aplicable.....	30
6.1.6 Liga	30
6.1.7 Soberanía de la Competición	30
6.2 Divisiones de las Competiciones.....	30
6.3 Categorías en las Competiciones.....	32
6.4 Teams Regionales /Equipos Nacionales	32
6.5 Condición de un Competidor y Credenciales.....	33
6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores.....	34
6.7 Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”).....	34

Capítulo 7 – Dirección de la Competición

7.1 Árbitros de la Competición.....	35
7.1.1 Árbitro (“RO”).....	35
7.1.2 Jefe de Árbitros (“CRO”)	35
7.1.3 Árbitro de Estadísticas (“SO”).....	35
7.1.4 Jefe de Mantenimiento (“QM”)	35
7.1.5 Range Master (“RM”).....	35
7.1.6 Director de la Competición (“MD”).....	35
7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición.....	35

7.3 Designación de Árbitros.....	36
----------------------------------	----

Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma Corta Preparada.....	37
8.2 Condición de Preparado del Competidor.....	38
8.3 Ordenes en el de Campo de tiro.....	38
8.3.1 "Cargue y/o Prepare el arma".....	38
8.3.2 "¿Está preparado?".....	38
8.3.3 "Listo".....	39
8.3.4 "Señal de Inicio".....	39
8.3.5 "Alto".....	39
8.3.6 "Si Terminó, Descargue y Muestre el arma".....	39
8.3.7 "Si está descargada, Dispare, Enfunde".....	39
8.3.8 "Campo Libre".....	40
8.3.9 Señales Visuales y/o Físicas.....	40
8.3.10 Verificación del Equipo.....	40
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro.....	40
8.5 Movimiento.....	40
8.6 Asistencia o Interferencia.....	40
8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Campo.....	41

Capítulo 9 – Puntuación

9.1 Normas Generales.....	42
9.1.1 Aproximación a los Blancos.....	42
9.1.2 Tocar los Blancos.....	42
9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente.....	42
9.1.4 Blancos No Restablecidos.....	42
9.1.5 Impenetrable.....	42
9.1.6 Cubierta Dura.....	43
9.1.7 Soportes de los Blancos.....	43
9.2 Métodos de Puntuación.....	43
9.3 Empates.....	44
9.4 Valores de Puntuación de Blancos y Penalizaciones.....	44
9.5 Políticas de Puntuación de Blancos.....	44
9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación.....	45
9.7 Hojas de Puntuación.....	46
9.8 Responsabilidad de la Puntuación.....	47
9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen.....	47
9.10 Tiempo Oficial.....	48
9.11 Programas de Puntuación.....	48

Capítulo 10 – Penalizaciones & Descalificaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Normas Generales.....	49
10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos.....	49
10.3 Descalificación de la Competición – Reglas Generales.....	51

10.4 Descalificación de la Competición – Descarga Accidental.....	51
10.5 Descalificación de la Competición – Manejo Inseguro del Arma	52
10.6 Descalificación de la Competición – Conducta Antideportiva	53
10.7 Descalificación de la Competición – Sustancias Prohibidas	54

Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Normas

11.1 Principios Generales.....	55
11.1.1 Administración.....	55
11.1.2 Acceso.....	55
11.1.3 Apelaciones.....	55
11.1.4 Apelación al Comité.....	55
11.1.5 Retención de Evidencias.....	55
11.1.6 Preparación de la Apelación.....	55
11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de la Competición	55
11.1.8 Obligaciones del Director de la Competición	55
11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje	55
11.2 Composición del Comité	56
11.2.1 Competiciones de Niveles III y superiores	56
11.2.2 Competiciones de Niveles I y II	56
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias	56
11.3.1 Límite de Tiempo para apelar al Arbitraje	56
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión	56
11.4 Tasas	56
11.4.1 Importe.....	56
11.4.2 Pago.....	56
11.5 Reglas de Procedimiento	57
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité	57
11.5.2 Presentaciones	57
11.5.3 Audiencia	57
11.5.4 Testigos	57
11.5.5 Preguntas.....	57
11.5.6 Opiniones.....	57
11.5.7 Verificación visual del Área	57
11.5.8 Influencia Indevida.....	57
11.5.9 Deliberación	57
11.6 Veredicto y Acciones Posteriores	57
11.6.1 Decisión del Comité.....	57
11.6.2 Aplicación de la Decisión.....	57
11.6.3 La Decisión es Inapelable	57
11.6.4 Acta.....	57
11.7 Apelaciones de Terceros	58
11.8 Interpretación de las Reglas	58

Capítulo 12 – Asuntos Varios

12.1 Apéndices.....	59
12.2 Idioma	59

12.3 Responsabilidades	59
12.4 Género	59
12.5 Glosario	59
12.6 Medidas	64
Apéndice A1:	
Niveles de las Competiciones IPSC de Action Air	65
Apéndice A2:	
Reconocimiento IPSC	66
Apéndice A3:	
Tabla de Eliminación Shoot Off	67
Apéndice A4:	
Ratios Aprobados de Ejercicios	68
Apéndice B1:	
Presentación de Blancos	69
Apéndice B2:	
Blanco IPSC de Action Air	70
Apéndice C1:	
Calibración de Poppers IPSC de Action Air	71
Apéndice C2:	
Poppers IPSC de Action Air	73
Apéndice C3:	
Placas de Finalización IPSC de Action Air	74
Apéndice D1:	
División Open de Action Air	75
Apéndice D2:	
División Standard de Action Air	76
Apéndice D3:	
División Clásica de Action Air	77
Apéndice D4:	
División Producción de Action Air	78
Apéndice E1:	
Procedimiento para Medir el Cargador	79
Apéndice E2:	
Diagrama de la Posición del Equipo	80
Apéndice E3a:	
División Producción – Límites para cintas en la empuñadura	81

Apéndice E3b:	
Diagrama del Talón de la Empuñadura	81
Apéndice E4a:	
Protocolo para medir la longitud del cañón.....	82
Apéndice E5:	
Ejemplo de Hoja de Comprobación de Equipo.....	83
Apéndice F1:	
Señales Manuales de Puntuación	84

Capítulo 1 – Diseño de Ejercicios

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

1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las competiciones de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y conducidas con la debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 **Calidad** – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad del reto presentado en el diseño del recorrido. Los ejercicios deben ser diseñados, principalmente, para poner a prueba la destreza de tiro del competidor IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 **Equilibrio** – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y está expresado por las palabras del Latín "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Un ejercicio apropiadamente equilibrado dependerá, principalmente, de la naturaleza de los retos presentados en él. Sin embargo, los ejercicios deben ser diseñados, y las competiciones IPSC deben ser dirigidas, de tal modo que se evalúen éstos elementos de forma igual. Las Competiciones de Action Air de IPSC están exentas de consideraciones de factor mínimo (también ver Regla 5.6.1).
- 1.1.4 **Diversidad** – Los desafíos de tiro IPSC son diversos. Si bien no es necesario construir nuevos ejercicios para cada competición, ningún ejercicio debe repetirse tanto como para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las habilidades de tiro de IPSC.
- 1.1.5 **Estilo libre** – Las competiciones IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre y, para competiciones de arma corta, disparar los blancos en base a "cómo y cuando sean visibles". Después de la señal de inicio, los ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni obligar una posición, situación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican a continuación. Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras o se pueden construir limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, situación o postura de tiro.
 - 1.1.5.1 Las competiciones de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (ver Sección 1.2).
 - 1.1.5.2 Los Ejercicios Cortos y los Clasificadores pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición, ubicación y/o postura de tiro. Cuando es requerida una recarga obligatoria, debe ser completada después que el competidor dispare a su primer blanco, y antes que dispare a su último blanco. Las violaciones están sujetas a un error de procedimiento.
 - 1.1.5.3 Los Recorridos Generales y los Clasificatorios pueden especificar que se tiren con mano fuerte o débil solamente, sin la necesidad de imponer el cumplimiento utilizando medios físicos (por ejemplo: con sujeciones de lazos y fijaciones) La mano especificada debe ser usada exclusivamente desde el punto estipulado hasta el fin del ejercicio.

1.1.5.4 Si el briefing escrito de un ejercicio, especifica solamente mano fuerte o mano débil, se aplicará la Regla 10.2.8. Si un competidor solo es requerido para transportar, retener o agarrar un objeto durante su intento en un recorrido de tiro, se aplicará la Regla 10.2.2.

1.1.5.5 Los diseñadores de ejercicios pueden dar a los competidores libertad para esperar la Señal de Inicio en cualquier sitio dentro de los límites de una zona de tiro bien marcada.

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

1.2 Tipos de Recorridos

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

1.2.1 Recorridos de Tiro Generales:

1.2.1.1 "Recorridos de tiro Cortos", no deben requerir más de 12 proyectiles para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única.

1.2.1.2 "Recorridos de tiro Medios", no deben requerir más de 24 proyectiles para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro.

1.2.1.3 "Recorridos de tiro Largos", no deben requerir más de 32 proyectiles para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro.

1.2.1.4 El equilibrio aprobado para una competición IPSC sancionada, es una relación de 3 recorridos cortos, 2 medianos y 1 largo. (Ver Ratios de Ejercicios Aprobados en Apéndice A4).

1.2.1.5 Recamaras vacías y/o cargadores retirados o cilindros abiertos en la condición de arma lista (ver capítulo 8), no deberían ser requeridas en más del 25 % de los recorridos en una competición.

1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales:

1.2.2.1 "Clasificatorios" - Recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los "clasificatorios" deben ser 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 las tasas aplicables, si las hay), a efectos de que sean reconocidos.

- 1.2.2.2 "Shoot-Off" - Un evento conducido separadamente de una competición. Dos competidores elegibles dispararan simultáneamente dos baterías de blancos idénticas y adyacentes en un proceso de eliminación de una o más series (ver Apéndice A3). Cada batería de blancos no debe exceder de 12 disparos y cada competidor debe ser requerido para hacer una recarga obligatoria entre disparar a su primer y su último blanco. Las violaciones están sujetas a la pérdida automática de la serie.

1.3 Aprobación IPSC

- 1.3.1 Los organizadores de competiciones que deseen recibir la aprobación de la IPSC, deben cumplir con los principios generales para el diseño y construcción de recorridos de tiro, así como todas las otras reglas actuales de la IPSC, que sean declaradas para la disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como competiciones con aprobación de la IPSC.
- 1.3.2 Las baterías de blancos y presentaciones o decorados incluidos en recorridos de tiros enviados a la IPSC, pero que sean considerados ilógicos o impracticables, no serán aprobados (ver última versión separada del libro Baterías de Blancos).
- 1.3.3 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de una competición, si en sus opiniones una competición o cualquier parte incluida en ella:
- 1.3.3.1 Contraviene el propósito o el espíritu de los principios del diseño de los recorridos; o
 - 1.3.3.2 Ha sido construida con una variación significativa del diseño aprobado; o
 - 1.3.3.3 Está incumplimiento cualquier regla actual de la IPSC; o
 - 1.3.3.4 Pueda dañar la reputación del deporte de IPSC; o
 - 1.3.3.5 Si las previsiones de la Regla 6.5.1.1 no han sido observadas.
- 1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competiciones IPSC, se especifican en el Apéndice A1.

Capítulo 2 – Construcción de Campo y de Recorridos

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

2.1 Normas Generales

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

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

2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del Director Regional, puede ser permitido un ángulo específico para el cañón (reducido o incrementado) en ejercicios o campos. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.2. Todos los detalles de los ángulos aplicados y cualquier factor condicionante (por ejemplo: una reducción del ángulo vertical del cañón solo aplicable cuando el dedo está dentro del guardamonte del disparador), deben ser publicados con antelación a la competición y deben ser incluidos en el briefing escrito de los ejercicios (ver también sección 2.3).

2.1.3 **Distancias Mínimas** – Siempre que se usen blancos rígidos o cubierta dura rígida en un recorrido de tiro, se deben tomar precauciones para que tanto competidores como Árbitros mantengan una distancia mínima de seguridad cuando estén siendo disparados. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. También se debe tener cuidado con respecto a elementos de decoración en la línea de tiro.

2.1.4 **Ubicación de los Blancos** – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente orientados hacia el parabola trasero, los organizadores y Árbitros deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, Árbitros o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee, y no debe ser ni obligado ni forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare cuando se presenten, no causen que los competidores rompan los ángulos de

seguridad.

- 2.1.5 **Superficie de las Galerías** – Siempre que sea posible, la superficie de las galerías deberá ser preparada antes del comienzo de la competición, y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante la misma, para proporcionar seguridad a competidores y Árbitros. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias climáticas y a las acciones de los propios competidores. Los Árbitros podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a la superficie de una galería deteriorada y, tales acciones de mantenimiento no podrán ser discutidas por los competidores.
- 2.1.6 **Obstáculos** – En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, permitir razonablemente, las diferencias en la altura y complexión física de los competidores y deberían ser contruidos de modo que proporcionen seguridad a todos los competidores, Árbitros de la competición y espectadores.
- 2.1.7 **Líneas de Tiro Comunes** – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: Shoot-Off), se debe establecer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 **Colocación de blancos** – Se debe tener cuidado con la colocación física de los blancos de papel para impedir los tiros “a través” de uno a otro (shoot through).
 - 2.1.8.1 La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en la misma posición y, estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su colocación debería estar claramente marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad a lo largo de toda la competición. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo de la competición, para asegurar que un blanco de puntuación no sea intercambiado por un no-shoot después de que la competición haya comenzado.
 - 2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y rígidos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los rígidos.
 - 2.1.8.3 Cuando se usen Poppers IPSC de Action Air en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que la localización y el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para permanecer en las mismas condiciones a lo largo de toda la competición.
 - 2.1.8.4 Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no son activados), no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.
- 2.1.9 **Parabalas** - Todos los parabalas (espaldones) están ‘fuera de alcance’ para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Árbitro (ver Regla 10.6).

2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

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

- 2.2.1 **Líneas de Falta** – Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas. Sin embargo, está permitido el uso de Líneas de Falta como sigue:
- 2.2.1.1 Para prevenir la carga o retirada de los blancos de manera inseguras y/o irreal;
 - 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o cubiertas;
 - 2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o una parte del mismo;
 - 2.2.1.4 Las Líneas de Falta deben ser fijadas firmemente en su lugar, deben elevarse, como mínimo, 2 centímetros sobre el nivel del suelo, deberían estar construidas de madera u otro material rígido y deberían ser de un color consistente (preferentemente rojo), en cada recorrido de tiro de una competición. A no ser usadas de manera continua para definir los límites de una área general de tiro, las líneas de falta deben ser de una longitud mínima de 1.5 metros, pero se consideran que se extienden hasta el infinito (ver también Regla 4.4.1).
 - 2.2.1.5 Si un Recorrido de Tiro tiene un camino visiblemente delineado por líneas de falta y/o una área de tiro claramente demarcada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del camino y/o la zona de tiro incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado después de tomar el atajo.
- 2.2.2 **Obstáculos** – Los recorridos de tiro, podrán incluir el uso de obstáculos mayores para ser escalados o sorteados por los competidores. Los obstáculos que se usen de este modo, no deben exceder los 2 (dos) metros de altura. Los obstáculos mayores a 1 (un) metro de altura, deberán estar provistos de ayudas para asistir a los competidores a escalarlos y deberán ser construidos de la manera siguiente, para proporcionar al competidor la seguridad necesaria:
- 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar anclados y sujetos firmemente para proporcionar un soporte adecuado cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o aguda (con filo) para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los competidores y/o Árbitros de la competición.
 - 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar despejado y libre peligros naturales.
 - 2.2.2.3 Se debe permitir a los competidores, que prueben tales obstáculos antes de hacer el intento de realizar el ejercicio,
 - 2.2.2.4 No se debe requerir a los competidores que enfunden sus armas antes de ascender estos obstáculos.
- 2.2.3 **Barreras** – Deben ser construidas de la siguiente manera:
- 2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A no ser que sean suplementadas por una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1.8 metros de alto se consideran que se extienden desde hasta el infinito (también ver Regla 10.2.11).
 - 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 **Túneles** – Un túnel que requiera que un competidor entre y lo atraviese, debe ser construido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán

construir suficientes aberturas para permitir que los Árbitros de la competición puedan controlar en forma segura las acciones de los competidores. Los bordes de la entrada del Túnel deben ser preparados para minimizar la posibilidad de lesionar a los competidores o a los Árbitros de la competición. Los diseñadores de recorridos 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). También ver Regla 10.5.4.

2.2.5 **Túneles de “Cooper”** - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo suelto. (Por ejemplo, listones de madera), el cual podrá ser movido en forma inadvertida por los competidores. (Ver Regla 10.2.5). Estos túneles pueden ser contruidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen. También ver Regla 10.5.4.

2.2.6 **Decorados del Ejercicio** - Donde estos elementos tienen la intención de soportar al competidor en movimiento o mientras dispara a los blancos, deben estar contruidos con la prioridad de la seguridad del competidor y del Árbitro. Deben estar hechas las provisiones para permitir a los Árbitros de la competición controlar y monitorear con seguridad la acción del competidor durante todo el tiempo. Los decorados deben ser lo suficiente fuertes para resistir su uso por todos los competidores.

2.2.7 **Ventanas y Aberturas** – Deben ser colocadas a una altura alcanzable por la mayoría de los competidores, para los demás, si se requiere, estará disponible una plataforma robusta para usarse sin penalización.

2.3 **Modificaciones en la Construcción de los Ejercicios**

2.3.1 Los Árbitros de la competición podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento del ejercicio para cualquier recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios, sean aprobados con anterioridad por el Range Master. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un recorrido de tiro publicado, deberán ser hechos antes de que empiece el ejercicio.

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

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

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

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

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 Árbitro, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su actuación anterior.

2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Director de la Competición) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y,

que es imposible que todos los competidores disparen el ejercicio modificado o, si el ejercicio se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todas las puntuaciones de los competidores deberán ser eliminados de la competición.

2.3.4.1 Un competidor que incurra en una descalificación en un ejercicio el cual posteriormente es anulado, puede tener derecho a ser reincorporado, si el más alto nivel de apelación que el competidor haya instado (por ejemplo el Range Master o el Comité de Competición, según sea el caso), considera que la descalificación fue directamente atribuible a los motivos por los cuales el ejercicio estuvo anulado.

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

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

2.4 Áreas de Seguridad

2.4.1 La institución organizadora es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para la competición. Deben estar ubicadas convenientemente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles.

2.4.2 Las Áreas de Seguridad deben incluir una mesa con la dirección segura y los límites claramente señalados. Si está incluido un parabolas y/o espaldones laterales, deben estar contruidos de materiales capaces de contener un disparo. Las Áreas de seguridad en los torneos y en las competiciones de arma larga deben incluir suficientes estantes para armas, adyacentes al área de seguridad pero no en ella, para almacenar rifles y escopetas con seguridad y con el cañón hacia arriba.

2.4.3 A los competidores se les permitirá usar las Áreas de Seguridad sin supervisión para las actividades indicadas a continuación, siempre y cuando, permanezcan dentro de los límites del área y con el arma apuntando en una dirección segura. Las violaciones pueden estar sujetas a la descalificación (ver Regla 10.5.1).

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

2.4.3.2 Practicar: montar el arma (martillar), desenfundar, "tiro en seco" y re-enfundar armas descargadas.

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

2.4.3.4 Llevar a cabo inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.

2.4.4 proyectiles, sueltos, o empaquetados o contenidos en cargadores o dispositivos de carga rápida (speed loaders), o cualquier contenedor de gas propulsor no pueden ser manejados en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12).

2.5 Galería de Pruebas de Tiro y Puntería

- 2.5.1 Cuando esté disponible en una competición, la galería de tiro de pruebas se debe utilizar bajo la supervisión y el control de un Árbitro oficial.
- 2.5.2 Los competidores podrán comprobar el funcionamiento de sus armas y proyectiles, sujetos a todas las normas de seguridad vigentes, a los límites de tiempo y a otras restricciones impuestas por un Árbitro oficial.

2.6 Áreas de Vendedores

- 2.6.1 Los vendedores (es decir, particulares, corporaciones y otras entidades, mostrando o vendiendo mercancías en una competición de IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos y los artículos a su cuidado, y asegurarse que son mostrados en condiciones que no pongan en peligro a ninguna persona. Las armas ensambladas y sus cargadores deben estar totalmente desprovistas de proyectiles.
- 2.6.2 El Range Master (en consulta con el Director de la Competición) debe marcar claramente el área de vendedores y, puede establecer una "Guía de Prácticas Aceptables" para todos los vendedores, los cuales son responsables de su aplicación con respecto a su propia mercancía.
- 2.6.3 Los competidores podrán manejar las armas descargadas de los vendedores mientras se encuentren, completamente, dentro de las áreas de los vendedores, siempre y cuando se tenga cuidado de que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se está manipulando.
- 2.6.4 Los competidores no pueden desenfundar o re-enfundar sus armas dentro del área de vendedores (ver Regla 10.5.1). Los competidores que deseen servicios de armero (gunsmithing) para sus armas deben, colocarlas primero en una funda de transporte o una caja para armas, en el área de seguridad designada, antes de dársela al vendedor o armero en el área de vendedores.

2.7 Áreas de Higiene

- 2.7.1 Deberá haber, junto a los baños y cerca de la entrada a las áreas de restauración, un número suficiente de zonas de higiene, con elementos de aseo para las manos.

2.8 Áreas de Carga de Cargadores

- 2.8.1 Deberán ser provistas un número suficiente de Áreas de Carga de Cargadores bien ventiladas, para que los competidores inserten y vacíen el gas propulsor de sus cargadores. Deberían incluir una mesa con los límites del Área de Carga de Cargadores claramente marcada.

Capítulo 3 – Información de Recorridos

3.1 Normas Generales

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

- 3.1.1 **Recorridos de Tiro Publicados** – Los competidores registrados y/o sus Directores Regionales deben ser provistos con la misma información de los recorridos de tiro, dentro del mismo período de tiempo, antes de la competición. La información podrá ser provista por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio web (ver también Sección 2.3).
- 3.1.2 **Recorridos de Tiro No-Publicados** – Igual que la Regla 3.1.1 excepto que, los detalles del recorrido de tiro, no son publicados de antemano. Las instrucciones del ejercicio se entregan en el briefing escrito.

3.2 Información Escrita de Ejercicios

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

- Blancos (tipo y cantidad);
- Número de proyectiles para ser puntuados;
- Condición de arma lista;
- Posición de inicio;
- Comienzo del Tiempo: señal visual o audible;
- Finalización del Tiempo: último disparo y/o Placa de Finalización;
- Localización de la Placa de Finalización (si se usa);
- Procedimiento;

- 3.2.2 El Árbitro a cargo de un ejercicio, deberá leer en forma literal el briefing escrito a cada escuadra. El Árbitro puede demostrar visualmente la Posición de Inicio y la Condición de Arma Lista aceptable.
- 3.2.3 El Range Master puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver Sección 2.3).
- 3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a los competidores, y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir una inspección ordenada ("walkthrough") del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Árbitro y debería ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, deberán

ser demostrados a todos los competidores con la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

- 3.3.1 Las competiciones de IPSC están gobernadas por las reglas aplicables a la disciplina. Las instituciones organizadoras no pueden forzar reglas locales, excepto para cumplir con legislaciones o precedentes legales en la jurisdicción aplicable. Cualquier regla o reglas voluntarias adoptadas, que no estén de acuerdo con estas reglas, no deben ser aplicadas a las competiciones IPSC sin el consentimiento expreso del Directorio Regional y del Consejo Ejecutivo de la IPSC.

Capítulo 4 – Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

4.1.1 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 para ser usados en competiciones de Action Air de IPSC.

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

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

4.1.2.1 El área de puntuación de los Blancos IPSC de Action Air de papel puntuables deben ser del color marrón, excepto donde el Range Master considere que la ausencia de contraste con el área alrededor o el fondo requiera que se use otro color

4.1.2.2 El frente completo de los blancos rígidos puntuables pueden ser presentados en sus colores de fabricación o estar pintado de un solo color, preferentemente blanco.

4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados con una “X” llamativa o ser de un solo color, diferente al de los blancos puntuables durante toda la competición o torneo. No-shoots de papel o rígidos pueden ser de diferentes colores en una competición o torneo siempre que el color elegido sea consistente para todos los no-shoots del mismo material (por ejemplo: si los no-shoots de papel son amarillos, deben ser amarillos en toda la competición o torneo).

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

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

4.1.4.2 La cubierta prevista para, tan solo, obscurecer la visión de los blancos, será considerada “cubierta blanda”. Los disparos que hayan pasado a través de cubierta blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco ocultado por una cubierta blanda deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos

ocultados por una cubierta blanda deben, o ser visibles a través de la cubierta blanda o, por lo menos, una porción del (los) blanco(s) debe ser visible alrededor de la cubierta blanda.

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

4.1.6 Solamente Blancos IPSC, y aparatos operados mecánica o eléctricamente, pueden ser usados para activar blancos móviles.

4.2 Blancos IPSC de Action Air Aprobados - Papel

4.2.1 Hay solo una medida de blanco de papel aprobado para ser usado en competencias de IPSC de Action Air (ver Apéndice B).

4.2.2 Los blancos de papel deberán tener líneas de puntuación y 0.3 cm de bordes no-puntuables claramente marcados en el frente del mismo. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no-puntuables no deberían ser visibles más allá de una distancia de 10 (diez) metros.

4.2.2.1 La cara de los blancos no-shoot de papel, debe incluir un borde no-puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Range Master deberá asegurarse que todos los no-shoot afectados tengan un borde de 0.3 cm no-puntuable de reemplazo dibujado o agregado a ellos.

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

4.2.3.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (ver Regla 4.1.4.1); o

4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos de lado a lado para retirar la parte que se supone debe estar oculta por la cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no-puntuable de 0.3 cm, el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del área puntuable cortada (ver Regla 4.2.2); o

4.2.3.3 Pintando, con un color de contraste visible, o poniendo cinta con una línea claramente definida a la porción del blanco que se supone oculta por la cubierta dura.

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

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

4.3 Blancos IPSC de Action Air - Rígidos

4.3.1 Reglas Generales

4.3.1.1 Blancos rígidos y no-shoots los cuales puedan accidentalmente girar de lado o de canto cuándo sean impactados están expresamente prohibidos. Utilizarlos puede resultar en la pérdida de la aprobación de la IPSC.

4.3.1.2 Blancos rígidos y no-shoots los cuales un Árbitro considere que han caído o girado, debido a ser impactado el soporte que los mantiene, o por cualquier otra razón

accidental (por ejemplo acción del viento, un rebote, etc.), será tratado como fallo en el equipo de campo (ver Regla 4.6.1).

4.3.1.3 Blancos rígidos y no-shoots no tienen borde de no puntuación.

4.3.1.4 Blancos rígidos y no-shoots deben ser disparados y caer, abatirse o auto marcarse para puntuar.

4.3.2 Poppers IPSC de Action Air

4.3.2.1 Los Poppers IPSC de Action Air y los Mini Poppers IPSC de Action Air son ambos blancos aprobados rígidos designados para reconocer la potencia, y deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C1.

4.3.2.2 Los Mini Poppers IPSC de Action Air son usados para simular Poppers IPSC de Action Air situados a grandes distancias. Las dos medidas pueden ser incluidas juntas en la misma batería de blancos, siempre que todos los Mini Poppers de Action Air se coloquen por lo menos 2 metros más hacia atrás que el Popper IPSC de Action Air de tamaño real de puntuación o no-shoot más distante en esa batería de blancos (es decir, si el Popper de Action Air de tamaño real de puntuación o no-shoot está a 15 m. hacia el fondo de la galería, el Mini Popper de Action Air más cercano en la batería de blancos debe estar al menos a 17 m. hacia fondo de la galería).

4.3.3 Placas de IPSC de Action Air

Placas de Finalización

4.3.3.1 Para registrar un tiempo coherente a la finalización del intento del un competidor en un Recorrido de tiro, está recomendado el uso de una Placa de Finalización, que cumpla con las especificaciones del Apéndice C3. Las Placas de Finalización deben ser claramente distinguibles de las placas regulares y están sujetas a calibración sensitiva (ver Apéndice C1).

4.3.3.2 Las Placas de Finalización no reconocen la potencia y con la excepción de la calibración sensitiva, no están sujetos a calibración ni a reclamaciones de calibración. Si una Placa de Finalización ha sido adecuada y directamente impactada (por ejemplo con el diámetro total del proyectil) pero falla en auto marcarse, el Árbitro puede declarar fallo del equipo de campo y ordenar al competidor la repetición del recorrido de tiro, después que la Placa de Finalización fallida haya sido restablecida.

4.3.3.3 Las Placas de Finalización que fallen en auto marcarse cuando son impactadas inicialmente, pero las cuales se auto marcan cuando son impactadas con un disparo posterior, no están sujetas a la repetición del ejercicio.

Placas Abatibles

4.3.3.4 Las placas abatibles pueden ser usadas, de no menos de 15 centímetros cuadrados o de diámetro

4.3.3.5 Las placas abatibles no reconocen la potencia y no están sujetas a calibración ni a reclamaciones de calibración.

4.3.3.6 Las placas abatibles no pueden ser usadas exclusivamente en un recorridos de tiro. Al menos un blanco de papel o popper de puntuación (junto a cualquier no-shoots de papel o rígido), debe ser incluido en cada recorrido de tiro.

4.3.4 Non-shoots

4.3.4.1 Los Poppers y placas no-shoots rígidos, deben ser diseñados para caer, ser abatidos o auto marcarse cuando sean impactados.

4.3.4.2 Pueden ser utilizados no-shoots rígidos con la medida y el perfil general de los blancos de papel autorizados.

4.4 Blancos Frangibles.

4.4.1 Blancos Frangibles, tales como, pichones de arcilla o tejas, no están autorizados para ser usados como blancos de puntuación en competiciones de IPSC de Action Air, ni pueden ser usados como líneas de falta u otro objeto que pueda incurrir en penalizaciones.

4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie

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

4.5.1.1 Objetos destinados a la amortiguación de la caída de los cargadores descartados pueden ser colocados estratégicamente en la superficie del campo por los competidores antes del inicio del Recorrido de Tiro, bajo la supervisión del Árbitro.

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

4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos

4.6.1 El equipo de campo debe presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no está limitado a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos rígidos o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente, y el fallo de decorados tales como aberturas, puertas y barreras.

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

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

4.6.2.1 Blancos de papel sin parchear no son fallo del equipo de campo (ver Regla 9.1.4).

4.6.2.2 Si el Range Master considera que uno o más blancos en un recorrido de tiro son defectuosos y/o han sido presentados de manera significativamente diferente a la presentación anterior, puede ofrecer el re-shoot a los competidores afectados.

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

Capítulo 5 – Equipo del Competidor

5.1 Armas

- 5.1.1 Las armas están reguladas por Divisiones (ver Apéndice D) sin embargo, los recorridos de tiro deberán permanecer iguales para todas las Divisiones.
- 5.1.2 Las armas aprobadas para Action Air son aquellas que disparan proyectiles de 6 mm de diámetro (ver también Regla 5.5.4). Las pistolas semiautomáticas deben tener un cargador conteniendo los proyectiles y el gas propulsor en una unidad desmontable única, deben tener una corredera retráctil y deben funcionar con acción "Blowback".
- 5.1.3 Miras

Los tipos de mira identificados por IPSC son:

 - 5.1.3.1 "Miras abiertas" son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. La fibra óptica no está considerada una lente
 - 5.1.3.2 "Miras ópticas/electrónicas" son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.
 - 5.1.3.3 El Range Master es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competición IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.
- 5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndice D), no hay restricción en el peso necesario para accionar el disparador (gatillo) de un arma, sin embargo, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.
- 5.1.5 Están expresamente prohibidos los disparadores (gatillos) o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte
- 5.1.6 Las armas deben ser seguras y prácticas. Los Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un competidor para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master. (También ver Regla 5.7.5).
- 5.1.7 Los competidores deben usar la misma arma y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor debe, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:
 - 5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requerimientos de la División declarada; y
 - 5.1.7.2 Usando el arma de sustitución, el competidor, no obtenga una ventaja competitiva.
- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o las miras durante una competición, sin la aprobación previa del Range Master, estará sujeto a las previsiones de la Sección 10.6.1.

- 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 Las armas cortas con una culata y/o empuñadura delantera de cualquier clase están prohibidas (ver Regla 10.5.15).
- 5.1.11 Están prohibidas las armas cortas que ofrezcan selección de “ráfaga” y/o fuego automático (es decir, cuando más de un cartucho puede ser disparado oprimiendo o activando el gatillo una sola vez) (ver Regla 10.5.15).
- 5.1.12 Armas con más de un cañón están prohibidas.

5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor

- 5.2.1 Transporte y almacenamiento - Las Armas cortas deben ser transportadas descargadas, en un estuche o bolsa de un diseño previsto o adecuado para el transporte seguro de las armas, o en una funda unida de forma segura al cinturón del competidor. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.13.
 - 5.2.1.1 Los competidores que lleguen a una competición de IPSC en posesión de un arma cargada deben inmediatamente informar a un Árbitro, quien supervisará la descarga del arma. Los competidores que lo incumplan pueden estar sujetos a la Regla 10.5.13.
 - 5.2.1.2 Las armas transportadas en una funda, deberán llevarse sin el cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desarmado. Cualquier violación a esto será la causa de una advertencia, para el primer caso, pero estará sujeta a la Regla 10.6.1 para las subsiguientes ocasiones dentro de la misma competición.
- 5.2.2 Manejo - Excepto cuando se esté dentro de los límites de un Área de Seguridad, o bajo la supervisión y el mando directo de un Árbitro, los competidores no deben manejar sus armas de fuego. La palabra "manejar" incluye enfundar o desenfundar un arma de fuego, aunque está oculta por una cubierta de protección, y/o coger o quitar a/de una persona de la competición, mientras que esté en su totalidad o parcialmente enfundadas. Violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.
- 5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de un ejercicio, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo relacionado, debe ser usado al nivel de la cintura. El cinturón o el cinturón interno o ambos deberán estar, o permanentemente fijados a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 (tres) presillas del cinturón unidas a pantalones cortos o largos.
 - 5.2.3.1 Las Damas Competidoras en todas las Divisiones están sujetas a las mismas condiciones mencionadas arriba, excepto que el cinturón que transporte la funda y todo el equipo relacionado puede llevarse al nivel de la cadera. Si se lleva otro cinturón al nivel de la cintura, la funda y todo el equipo relacionado debe ser colocado en el cinturón más bajo.
- 5.2.4 Los proyectiles de repuesto, los cargadores y los Speed Loaders, deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito. El transporte de cargadores adicionales y Speed Loaders en los bolsillos traseros de pantalones cortos o largos también está aprobado.
 - 5.2.4.1 Cuando la Condición de Preparado del Competidor requiera que todos los cargadores o Speed Loaders sean puestos sobre una mesa o similar, el competidor

puede recuperar y transportar estos objetos después de la Señal de Inicio en cualquier parte de su persona, y esto no será tratado como contrario a las normas de las Divisiones.

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

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

5.2.5.1 La medición se deberá tomar con el competidor parado en forma natural (ver Apéndice E2).

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

5.2.6 Las competencias IPSC de Action Air no deben requerir el uso de un tipo o marca particular de funda o equipo relacionado. Sin embargo, el Range Master, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea modificada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competición. Si la funda y/o el equipo relacionado poseen una banda de retención o presilla, deberá estar aplicada o cerrada antes de que se emita la orden de "Atención" ("Stand by") (ver Regla 8.3.3).

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

5.2.7.1 Una funda tipo "sobaquera" o de "colgar" (visible o no);

5.2.7.2 Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón (ver Apéndice E3b);

5.2.7.3 Una funda que permita a la boca del cañón del arma enfundada apuntar más allá de 1 metro de distancia, de los pies del competidor, cuando éste se encuentra parado con una postura relajada,

5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al, o activación del, gatillo del arma enfundada.

5.2.8 No aplicable.

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

5.2.10 En algunas Divisiones (ver Apéndice D), ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni la funda, ni ningún equipo relacionado, pueden extenderse por delante de la línea ilustrada en el Apéndice E2. Cualquiera de estos elementos que un Árbitro considere que no cumplen con el

requerimiento deberá ser ajustado rápidamente y con seguridad, de no cumplirse la Regla 6.2.5.1 será aplicada.

5.3 Ropa Apropiaada

- 5.3.1 Se desaconseja el uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial a los competidores que no sean policías o personal militar. El Director de la Competición será la autoridad final con respecto a la ropa que debe ser vestida por los competidores.

5.4 Protección Visual

- 5.4.1 Se debe advertir a todas las personas que el correcto uso de una adecuada protección visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones de oculares. Se recomienda especialmente que, la protección visual, sea llevada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.
- 5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. Si es así, los Árbitros, deberán hacer los esfuerzos necesarios para asegurar que todas las personas hagan uso de la protección adecuada.
- 5.4.3 Si un Árbitro nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, debe, inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.
- 5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Árbitro, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.
- 5.4.5 Cualquier intento por ganar una ventaja competitiva quitándose la protección visual durante un recorrido de tiro, será considerado conducta "antideportiva" (ver Regla 10.6.2).
- 5.4.6 Si un Árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual inadecuada, podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Projectiles y Equipo Relacionado

- 5.5.1 Los competidores de una competición de IPSC son los únicos y personalmente responsables por la seguridad de todos los proyectiles que hayan llevado a la prueba. Ni la IPSC ni ninguno de sus Árbitros, ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni los Árbitros de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptarán ninguna responsabilidad de ningún tipo a este respecto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, heridas o muerte sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de tales proyectiles.
- 5.5.2 Todos los proyectiles del competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deben cumplir con las previsiones de la División declarada (Ver Apéndice D).
- 5.5.3 Los cargadores de reserva, dispositivos de carga rápida o proyectiles 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 Los proyectiles fabricados en otro material que no sea polímero o materiales biodegradables tales como almidón o bioplástico están prohibidos en las competiciones de IPSC de Action Air (Ver Regla 10.5.15).

5.5.5 No aplicable.

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

5.6 Factor de Potencia

5.6.1 El factor máximo de potencia de los proyectiles en todas las Divisiones es de dos Julios o el máximo factor de potencia especificado por la ley en la Región que acoja la competición lo que sea más bajo (ver Regla 10.5.15). Los Árbitros pueden usar un cronógrafo para realizar pruebas al azar de conformidad de los proyectiles usados por los competidores mediante el arma del competidor en cualquier momento.

5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor

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

5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando de “Cargue y Prepárese” (“Load and Make Ready”) o “Prepárese” (“Make Ready”), pero antes de la emisión de la “Señal de Inicio” (“Start Signal”), tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del Árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4, la Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7), el competidor podrá volver para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Árbitro o el Range Master.

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

5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, o si el competidor se para por cualquier otra razón, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los fallos (misses) (disparos perdidos) y penalizaciones aplicables. Sin embargo, si una Placa de Finalización está siendo usada, el competidor afectado recibirá un cero de puntuación para el ejercicio en cuestión.

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

- 5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el recorrido de tiro (ver Regla 5.1.6).
- 5.7.6 En el caso de que un Árbitro de por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o proyectiles inseguros, el Árbitro seguirá los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la galería, a una condición segura. Luego, el Árbitro inspeccionará el arma o proyectiles y procederá como sigue:
- 5.7.6.1 Si el Árbitro encuentra evidencias que confirman la existencia del problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a repetir el ejercicio, pero se le ordenará que solucione el problema. En la hoja de puntuación del competidor, se registrará el tiempo transcurrido hasta el último disparo efectuado, y el recorrido de tiro será puntuado "tal como se disparó", incluyendo todas las penalizaciones y misses que sean aplicables. (Ver Regla 9.5.6). Sin embargo, si una Placa de Finalización está siendo usada, el competidor afectado recibirá u cero de puntuación para el ejercicio en cuestión.
- 5.7.6.2 Si el Árbitro descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le requerirá al competidor que repita el ejercicio.

5.8 Gas Propulsor Oficial de la Competición

- 5.8.1 Los organizadores de competencias de Nivel IV o superior, y los organizadores de competencias de nivel III o inferior, pueden tener disponible para la compra gas propulsor para todos los competidores en la competición. Todos los detalles de la marca y el tipo de gas propulsor deben ser expuestos en la web oficial de la competición no menos de 6 meses antes del comienzo de la competición.
- 5.8.2 Este gas propulsor está considerado como equipo del competidor (ver Sección 5.7) por lo tanto las interrupciones no serán motivo para un reshoot o una apelación de arbitraje.

Capítulo 6 – Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones se usarán para aclarar los conceptos de:

- 6.1.1 **Recorrido de Tiro** (también “recorrido” y “COF”) – Un desafío de tiro de IPSC puntuado y cronometrado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de recorridos de la IPSC, conteniendo blancos y retos que cada competidor debe gestionar de forma segura.
- 6.1.2 **Ejercicio** – Una parte de una competición de IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo relacionadas, comodidades, abrigo y señalización. Un ejercicio debe ser usado por un solo tipo de arma (por ejemplo: arma corta) exclusivamente.
- 6.1.3 **Competición** – Consiste de un mínimo de 3 recorridos donde todos los ejercicios usan el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador de la competición.
- 6.1.4 **No aplicable**
- 6.1.5 **No aplicable**
- 6.1.6 **Liga** – Consiste de dos o más competiciones IPSC de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. Las sumas totales de los resultados de las competiciones obtenidos por cada competidor, en las competiciones componentes especificados por el organizador de la liga, serán acumuladas para determinar el ganador de la liga.
- 6.1.7 Una Región afiliada a IPSC no podrá, por activa o por pasiva, sancionar una competición de ningún tipo o formato dentro de los límites geográficos de otra Región, sin la aprobación previa por escrito del Director Regional de la Región en la cual se efectuará dicha competición. Si una Región viola esta regla, estará sujeta a la Sección 5.9 de la Constitución de IPSC.

6.2 Divisiones de las Competiciones

- 6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver Apéndice D). Cada competición debe reconocer por lo menos una División. Cuando en una competición hay disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados deben reconocer un ganador por cada División.
- 6.2.2 En competiciones sancionados por IPSC, deben competir en cada División el número mínimo de competidores estipulados en el Apéndice A2 para que esta sea reconocida. Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Competición puede permitir que esa División permanezca sin el reconocimiento oficial de IPSC.
- 6.2.3 Previo al comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Árbitros de la competición deberían verificar que el equipo del competidor este de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Esto es un servicio para ayudar a los competidores a verificar que sus equipos, en las configuraciones presentadas, están cumpliendo con las divisiones declaradas.

Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las previsiones de la Regla 6.2.5.1.

6.2.3.1 Si un competidor no está de acuerdo con una resolución de cumplimiento de equipo, antes de realizar su intento en cualquier recorrido de tiro, será su responsabilidad proporcionar las pruebas aceptables al examinador en apoyo de su reclamación. En ausencia o rechazo de tales pruebas, permanecerá la decisión original, sujeta únicamente a la apelación al Range Master, cuya decisión es definitiva.

6.2.3.2 El arma del competidor y todo el equipo relacionado al que tiene acceso durante un recorrido de tiro están sujetos a la prueba de comprobación, si es requerido por un Árbitro de la competición.

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

6.2.5 Donde una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor no declare una División específica antes del comienzo de la competición, el competidor será puesto en la División en la cual, en opinión del Range Master, el equipo del competidor se identifique mejor. Si, en opinión del Range Master, no hay disponible una División adecuada, el competidor disparará la competición sin puntuar.

6.2.5.1 Un competidor que no cumpla con el equipo u otro requerimiento de la División declarada después de la Señal de Inicio, será colocado en la División Open, si está disponible, de otro modo, las puntuaciones del competidor no serán introducidas en los resultados de la competición. Los competidores que ya estén registrados en la División de Open y fallen en el cumplimiento de los requerimientos de la División de Open, después de la Señal de Inicio sus puntuaciones no serán introducidas en los resultados de la competición,

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

6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la Regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces, únicamente a las disposiciones del Anexo D1, pero es necesario seguir utilizando la misma arma y miras, a menos que se aplique la Regla 5.1.7.

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

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

6.3 Categorías en las Competiciones

- 6.3.1 Las competencias IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En una competición, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.
- 6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o no declarar una antes del comienzo de la competición, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.

6.4 Equipos Nacionales / Teams Regionales

- 6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de las plazas asignadas, solo un Equipo nacional oficial en cada División y/o División/Categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada Región para competencias IPSC de Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados son especificados por la Asamblea General (ver Apéndice A2).
 - 6.4.1.1 En las Competiciones Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan a la Zona dentro de la cual está siendo celebrada (por ejemplo: en el Campeonato de Europa, solo se pueden presentar los equipos representantes de la Regiones designadas por la IPSC como pertenecientes a la zona Europea).
 - 6.4.1.2 En las Competiciones Nivel IV y superiores, los equipos oficiales Nacionales deben ser ordenados para hacer las escuadras de acuerdo a como quedo el equipo en el evento inmediato anterior, en su caso, incluso si el equipo está compuesto por diferentes personas.
 - 6.4.1.3 En las competencias Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo Nacional deben competir juntos en la misma escuadra durante la competición principal
- 6.4.2 Las puntuaciones individuales de un competidor solo pueden ser usadas exclusivamente, para un sólo equipo en una competición, y cada equipo debe estar compuesto por competidores de la misma División.
 - 6.4.2.1 La División y/o la Categoría individual asignada a un competidor determina su elegibilidad con respecto a los equipos (por ejemplo: un competidor individual en la División de Producción no puede participar en un equipo de la División de Open). Una mujer registrada individualmente como "Lady" no puede participar en un equipo basado en la edad y viceversa. Un competidor individual registrado en una Categoría puede ser un miembro de un equipo de la general en la misma División.
- 6.4.3 Los equipos consisten de un máximo de 4 miembros. Sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del resultado del equipo.
- 6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira de la competición por cualquier razón antes de completar todos los ejercicios, las puntuaciones conseguidas por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo de la puntuación del equipo. Sin embargo, el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro que se retiró.
- 6.4.5 Un miembro de un equipo que no pueda comenzar una competición, sujeto a aprobación del Director de la Competición, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.
- 6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado de la competición, las puntuaciones del

miembro descalificado se convertirán en 0 para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

6.5 Condición 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 la competición. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses.

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

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

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

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

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

6.5.3 En Campeonatos Regionales (Nacionales) y Continentales, sólo los competidores que satisfagan los requerimientos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1 estarán facultados para ser reconocidos como Campeones Nacionales (Regionales) o Continentales, por División y/o por División/Categoría, según sea el caso. Sin embargo cuando se determinen Campeones Regionales (Nacionales) o Continentales, los resultados de la Competición de los competidores de fuera de la Región (País) o Continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados de la Competición, los cuales deberán permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Open

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

99% Competidor B – Región 6

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

6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores

- 6.6.1 Los competidores deben competir para puntuar de acuerdo a la planificación publicada de las escuadras y de la competición. Un competidor que no esté presente en el horario y fecha programados para un ejercicio, no podrá hacer el ejercicio sin la aprobación previa del Director de la Competición, sin la cual, la puntuación del competidor para ese ejercicio será de 0.
- 6.6.2 Los Árbitros, (aprobados por el Range Master), los sponsors de la competición, patrocinadores de la IPSC y dignatarios (aprobados por el Director de la Competición), los cuales son miembros de pleno derecho en su región de residencia, y los Árbitros de la IPSC (tal como se les define en la Sección 6.1 de la Constitución de la IPSC) pueden competir en un "pre-match". Las puntuaciones obtenidas en el pre-match serán incluidas en los resultados generales de la competición siempre y cuando, las fechas del pre-match hayan sido publicadas en la planificación oficial de la competición. A los competidores de la competición principal no se les debe restringir la observación del pre-match.
- 6.6.3 Una competición o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen para puntuar y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director de la Competición.

6.7 Sistema de Clasificación Internacional

- 6.7.1 El Consejo Ejecutivo de la IPSC puede coordinar y publicar Reglas y procedimientos dedicados a los efectos de dirigir y administrar un Sistema de Clasificación Internacional (International Classification System ("ICS")).
- 6.7.2 Los competidores que quieran obtener una clasificación internacional deben usar los recorridos de tiro aprobados, disponibles en el sitio web de IPSC.

Capítulo 7 – Dirección de la Competición

7.1 Árbitros de la Competición

Lo deberes y responsabilidades de los Árbitros de la Competición son definidos a continuación:

- 7.1.1 **Árbitro (Range Office ("RO"))** – Transmite las órdenes en el de campo de tiro, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito del ejercicio, y controla de cerca la acción segura del competidor. También declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad de un Jefe de Árbitros y del Range Master).
- 7.1.2 **Jefe de Árbitros (Chief Range Officer ("CRO"))** - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y constante aplicación de estas reglas (bajo la autoridad del Range Master).
- 7.1.3 **Árbitro de Estadísticas (Stats Officer ("SO"))** – Supervisa el equipo de estadísticas, el cual recoge, ordena, verifica, introduce en el ordenador y conserva todas las hojas de puntuación y, por último, da los resultados parciales y finales (bajo autoridad directa del Range Master).
- 7.1.4 **Jefe de Mantenimiento (Quartermaster ("QM"))** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, parches, pintura, decorados, etc.), otras necesidades del campo (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, carpetas etc.) y la comida de los Árbitros (bajo la autoridad directa del Range Master).
- 7.1.5 **Range Master ("RM")** - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo, incluyendo su seguridad, la operatividad de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y solicitudes de arbitraje deben ser presentadas a su atención. Generalmente, el Range Master, es designado por, y trabaja con, el Director de la Competición. Sin embargo, con respecto a competiciones IPSC aprobadas de Nivel IV o superiores, la designación del Range Master está sujeta a la aprobación previa, por escrito, del Consejo Ejecutivo de IPSC
 - 7.1.5.1 Las referencias al Range Master en todo este reglamento significan la persona sirviendo como Range Master en una competición (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas) a pesar de cualquier rango internacional o nacional.
- 7.1.6 **Director de la Competición (Match Director ("MD"))** - Dirige la administración general del Competición, incluyendo la composición de las escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán con relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son el dominio del Range Master. El Director de la Competición es designado por la organización de la competición y trabaja junto con el Range Master.

7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición

- 7.2.1 El Range Master posee autoridad sobre todos los Árbitros de la Competición exceptuando al Director de la Competición (excepto cuando este está participando como un

competidor de la misma), y es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.

- 7.2.2 En el eventual caso que un Árbitro de la Competición sea sancionado, el Range Master debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de los Árbitros de la competición, al Director Regional de la Región que organiza la competición, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un Arbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a actuar como Árbitro para esa competición. El Range Master podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un Árbitro.

7.3 Designación de Árbitros

- 7.3.1 Los organizadores de la competición deben, antes de que comience la misma, designar un Director de la Competición y un Range Master para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Range Master designado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Árbitro titulado presente (ver también Regla 7.1.5). Para las Competiciones Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director de la Competición y Range Master.
- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a Árbitros (por ej. Árbitro, Range Master, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores de la competición, para servir como tales en el mismo. Las personas que son Árbitros titulados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares de la competición, no tienen posición o autoridad como Árbitros en esa competición. Tales personas no deberían, por tanto, participar en la competición usando vestimenta que posea la insignia de Árbitro.
- 7.3.3 Una persona actuando como Árbitro tiene prohibido llevar un arma enfundada mientras acompaña directamente al competidor en su intento en un recorrido de tiro. Las violaciones están sujetas a la Regla 7.2.2.

Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma Preparada

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

8.1.1 No aplicable.

8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

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

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

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

8.1.2.4 Para todas las pistolas semiautomáticas, el término “seguro externo” significa la palanca principal de seguridad visible en el arma (por ejemplo: el seguro del pulgar en un arma del tipo 1911). En caso de duda, el Range Master es la autoridad final para este asunto.

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

8.1.3 Si un recorrido de tiro requiere que una pistola semiautomática sea preparada con la recámara vacía, la corredera debe estar completamente hacia delante y el martillo, si lo hay, debe estar completamente abatido o desarmado.

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

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

8.1.5 Con respecto a las armas cortas usadas en competiciones de IPSC se aplicarán las siguientes definiciones:

8.1.5.1 “Acción Simple” significa que la activación del gatillo causa una sola acción (por

ejemplo caída del martillo o el percutor).

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

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

8.2 Condición de Preparado del Competidor

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

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

8.2.2 El competidor asume la posición de inicio como se especifique en el briefing escrito del ejercicio. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erguida, de cara hacia el fondo de la galería, con los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo (ver apéndice E2). A un competidor que intente o complete un recorrido de tiro, usando una posición de inicio incorrecta, se le puede requerir, por parte de un Árbitro, que repita el recorrido de tiro.

8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después del comando de “Atención” (Stand by) y antes de la “Señal de Inicio” (Start Signal) (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).

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

8.2.5 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor re-enfunde un arma después de la Señal de Inicio. Sin embargo, un competidor puede re-enfundar siempre y cuando esto sea realizado en forma segura, y el arma esté o descargada o en una de las condiciones de arma lista especificadas en la Sección 8.1. Las violaciones serán objeto a la descalificación de la competición (ver regla 10.5.11).

8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las órdenes aprobadas y sus secuencias son las siguientes:

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

8.3.1.1 Una vez que haya sido dado la orden, el competidor no puede moverse fuera de la posición inicial, antes de la orden de la “Señal de Inicio”, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente violación en la misma competición.

8.3.2 **“¿Está 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'). Cuando el competidor está listo, debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Árbitro.

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 no reacciona a la Señal de Inicio, por cualquier razón, el Árbitro confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las ordenes desde "¿Está Listo?"

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

8.3.4.2 Un competidor que reaccione a la Señal de Inicio pero, por cualquier razón, no continúe con su intento en el recorrido de tiro y falle en registrar un tiempo oficial en el aparato operado por el Arbitro oficial, obtendrá tiempo cero y una puntuación de cero para ese ejercicio.

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

8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una galería de tiro común, los Árbitros pueden enunciar otras órdenes intermedias al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes COF (por ejemplo, "Recargue si lo requiere"). Cualquiera de dichas ordenes intermedias que sean usadas, debes estar claramente establecidas en el briefing escrito del ejercicio.

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

8.3.6.1 Si el Árbitro no ve realmente el proyectil caer saliendo de la recamara, debe tomar u ordenar cualquier acción que considere necesaria para asegurar que el competidor no abandona el Recorrido de Tiro con un proyectil dentro del arma. Si es necesario puede usar una baqueta u otra herramienta.

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

8.3.7.1 Pistolas – Liberar la corredera y presionar el gatillo (sin tocar el martillo o la palanca de desamartillado (decocker), si es que lo hay). Si un arma tiene un mecanismo el cual requiere insertar un cargador para permitir que el gatillo sea presionado, el competidor debe, para la emisión de la orden anterior, informar al Árbitro, que va a dirigir y supervisar el uso y la posterior retirada de un cargador vacío para facilitar este proceso.

- 8.3.7.2 No aplicable.
- 8.3.7.3 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, el recorrido de tiro se declara como terminado.
- 8.3.7.4 Si el arma no prueba estar vacía, el Árbitro repetirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (Ver también Regla 10.4.3).
- 8.3.8 **“Campo Libre” (“Range Is Clear”)** - Hasta que esta orden no sea dada por el Árbitro, los competidores y el Personal de la Competición no deben ni avanzar, ni retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado, los Árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.
- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa, sujeto a la aprobación previa del Range Master, tendrá derecho a tener las anteriores órdenes verbales suplementadas por señales físicas o visuales.
- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son golpes en el lado débil de la espalda del competidor usando el protocolo de la cuenta atrás es decir 3 golpes para “Are You Ready?”, 2 golpes para “Standby” y 1 golpe para coincidir con la “Señal de Inicio”.
- 8.3.9.2 Los competidores que deseen utilizar sus propios aparatos electrónicos u otros dispositivos, en primer lugar deben someterlos a examen, comprobación y aprobación por el Range Master antes de poder ser utilizados.
- 8.3.10 No hay fijadas unas órdenes de campo designadas para usarse en la verificación de la conformidad del equipo (el cual puede ser llevado a cabo en un lugar distante al campo de tiro). Los competidores no deben manipular sus armas hasta que el examinador les pida pasar con ellas, de acuerdo con sus instrucciones. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.
- 8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro**
- 8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte, excepto donde este específicamente permitido (ver Reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1) y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por el Árbitro (ver Regla 10.5.1 y 10.5.2).
- 8.5 Movimiento**
- 8.5.1 Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y el seguro 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, de pie a arrodillado, de sentado a levantado, etc.).
- 8.6 Asistencia o Interferencia**
- 8.6.1 No se puede dar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro,

excepto cualquier Árbitro asignado a un ejercicio, que en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le permita la repetición del ejercicio.

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

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

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

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

8.7 Toma de Miras Disparo en Seco e Inspección del Campo

8.7.1 Se prohíbe a los competidores tomar miras y/o disparar en seco antes de la señal de inicio. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primera vez y un error de procedimiento para cada una de las subsiguientes faltas cometidas en la misma competición. Los competidores pueden, mientras apuntan sus armas directamente al suelo frente a ellos, ajustar las miras electrónicas.

8.7.2 Mientras se realiza la inspección del recorrido de tiro ('walkthrough'), se prohíbe a los competidores el uso de cualquier elemento para simular la toma de miras (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en un error de procedimiento por cada vez (ver también Regla 10.5.1).

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

Capítulo 9 - Puntuación

9.1 Normas Generales

- 9.1.1 **Aproximación a los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del Árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para la primera vez pero, a discreción del Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces en la misma Competición.
- 9.1.2 **Tocar los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo ningún blanco sin la autorización del Árbitro. Si el Árbitro considera que el competidor o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, podrá:
- 9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o
 - 9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco *no-shoot* afectado.
- 9.1.3 **Blancos Parcheados Prematuramente** – Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el Árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a repetir el ejercicio.
- 9.1.4 **Blancos No Restablecidos** – Si, uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor anterior, el Árbitro debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está calificando, al competidor afectado, se le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.
- 9.1.4.1 En el caso eventual que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restablecido, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Árbitro cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.
 - 9.1.4.2 Un competidor que dude o se pare durante su intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos de papel no han sido restablecidos no tiene derecho a un re-shoot.
- 9.1.5 **Impenetrable** – El área de puntuación de todos los blancos IPSC, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1 Un proyectil impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.
 - 9.1.5.2 Un proyectil impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco rígido, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se requerirá al competidor que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.

- 9.1.5.3 Un proyectil impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o rígido, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel también contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.5.4 Un proyectil impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o rígido, y continúa y hace caer otro blanco rígido, el subsiguiente blanco rígido caído también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6 **Hard Cover** - A no ser que, en el briefing escrito de un ejercicio, sean descritos específicamente como 'cubierta blanda' (soft cover) (ver Regla 4.1.4.2) todos los decorados, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como 'cubierta dura' (hard cover) impenetrable. Si:
- 9.1.6.1 Un proyectil que impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o no-shoot, ese impacto no contará para puntuar o penalizar, según sea el caso. Si no puede ser determinado que impacto/s en un blanco de papel de puntuación o de penalización es el resultado de los disparos efectuados a través de un hard cover, la puntuación del blanco de papel de puntuación o de penalización, será puntuada ignorando los valores más altos del número aplicable de impactos.
- 9.1.6.2 Un proyectil impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para hacer caer un blanco rígido, esto será tratado como fallo del equipo de campo (ver Regla 4.6.1). Se requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.
- 9.1.6.3 Un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar el área de puntuación de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6.4 Un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta hacer caer un blanco rígido puntuable, el blanco caído contará para puntuar. Si un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa haciendo caer un blanco rígido de penalización, el blanco caído, contará como penalización.
- 9.1.7 **Los listones de los soportes de los blancos** - No son ni Cubierta Dura ni Cubierta Blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de ellos y, los cuales impactan un blanco de papel o hacen caer un blanco rígido, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.2 Métodos de Puntuación

- 9.2.1 **"Comstock"** - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo registrado por el timer y/o la Placa de Finalización, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos puntuables por blanco.
- 9.2.1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado

la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.

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

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

9.3 Empates

9.3.1 Si, en opinión del Director de la Competición, debe romperse un empate en los resultados de una competición, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, designados o creados por el Director de la Competición, hasta que se rompa el empate. El resultado de este "desempate" (tiebreaker) sólo será usado para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos de la competición (match points) permanecerán inalterables. Los empates nunca deben romperse al azar.

9.4 Valores de Puntuación de Blancos y Penalizaciones

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

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

9.4.3 Cada blanco no-shoot rígido caído, será penalizado con menos 10 puntos.

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

9.5 Políticas de Puntuación de Blancos

9.5.1 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, a los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno, con los dos mejores impactos puntuados. A los blancos rígidos puntuables se les deben disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para puntuar.

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

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

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

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

- 9.5.5 La puntuación mínima para un ejercicio será de cero.
- 9.5.6 Un competidor que falle en disparar, el frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos con un disparo, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por “no encarar a un blanco”, así como también las penalizaciones correspondientes a los misses (ver Regla 10.2.7).
- 9.5.7 Impactos visibles en blancos de papel puntuables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese u otro blanco de papel puntuable o no-shoot y/o impactos que no creen un agujero claramente distinguible a través del frente del blanco de papel de puntuación o no-shoot, no contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación

- 9.6.1 Después de que el Árbitro haya declarado “Campo Libre”, se permitirá al competidor o su delegado que acompañe al Árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.
- 9.6.2 El Árbitro responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de puntuación comience mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor está autorizado para acompañar al Árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante el briefing de la escuadra.
- 9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no verifique un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier reclamación de la puntuación o penalización debe ser apelada al Árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parchado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el caso que el Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Árbitros y después al Range Master para una decisión.
- 9.6.6 La decisión del Range Master respecto a la puntuación de los impactos sobre blancos y no-shoots será definitiva. No se permitirán más apelaciones con respecto a tales decisiones de puntuación.
- 9.6.7 Durante una Reclamación de puntuación, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser parchado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta, sin lo cual la Regla 9.1.3 será aplicada. El Árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en la competición. Ambos, el Árbitro y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual(es) es (son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a reclamación.
- 9.6.8 Solo se deben usar, en forma exclusiva, plantillas de puntuación (scoring overlays) aprobadas por el Range Master, cuando sean necesarias para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.
- 9.6.9 La información de la puntuación puede ser retransmitida mediante el uso de las señales manuales (ver Apéndice F1). Si una puntuación es reclamada, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas de antemano por el Range Master (ver también Regla 9.1.3).

9.7 Hojas de Puntuación

- 9.7.1 El Árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Director Regional lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las hojas. Deben usarse números enteros para registrar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado con 2 decimales en el lugar apropiado.
- 9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja de puntuación, éstas deben estar claramente registradas en el original y demás copias de la hoja del competidor. El competidor y el Árbitro deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.
- 9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al Range Master. Si el Range Master está conforme con que el recorrido de tiro ha sido dirigido y puntuado correctamente, la hoja sin firmar será enviada de forma normal para su inclusión en los resultados de la competición.
- 9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y Árbitro, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.
- 9.7.5 Si se encuentra que una hoja de puntuación tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, debe ser referida sin demora al Range Master quien normalmente requiere al competidor que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el caso eventual de que no sea posible repetir el ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá una puntuación de cero para ese ejercicio.
 - 9.7.6.2 Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados serán considerados completos y concluyentes.
 - 9.7.6.3 Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor puntuación que se hayan registrado.
 - 9.7.6.4 Los errores de procedimiento registrados en la hoja serán considerados completos y concluyentes, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.
 - 9.7.6.5 Si en la hoja falta la identificación del competidor, deberá ser referida al Range Master, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.
- 9.7.7 En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Range Master. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el Range Master como insuficientemente legibles, se le requerirá al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Range Master considera que no es posible efectuar el

re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el ejercicio afectado.

- 9.7.8 Ninguna persona, que no sea un Oficial de la Competición, está autorizado para manipular una hoja de puntuación original retenida en un ejercicio, o en otro lugar, después de haber sido firmada por el competidor y un Árbitro, sin la autorización previa del Árbitro o del personal directamente designado por el Stats Officer. Las violaciones incurrirán en un aviso la primera vez, pero puede estar sujetas a la Sección 10.6 para subsecuentes veces en la misma competición.

9.8 Responsabilidad de la Puntuación

- 9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, verificando las listas publicadas por el Árbitro de Estadísticas.
- 9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado la competición, los resultados provisionales por ejercicio deben ser publicados en un lugar visible en el campo de tiro y en las competiciones de Nivel IV o superiores, en el hotel oficial de la competición con el propósito de que los competidores los verifiquen. La hora y la fecha en que los resultados fueron publicados realmente en cada lugar (no cuando se imprimieron) deben ser claramente indicadas.
- 9.8.3 Si un competidor detecta un error en esos resultados, debe presentar una reclamación al Árbitro de Estadísticas en el plazo de 1 hora en que los resultados fueron realmente publicados. Si la reclamación no se presenta dentro del límite de tiempo, las puntuaciones publicadas permanecerán y la apelación será ignorada.
- 9.8.4 Los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director de la Competición) para completar todos los recorridos de tiro de la competición en un período de tiempo menor a la duración total de la competición (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), se les requerirá que verifiquen sus resultados provisionales de la competición de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director de la Competición (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán reclamaciones por las puntuaciones. Los procedimientos declarados deben ser publicados por adelantado en la información de la competición y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo de la competición (ver también Sección 6.6).
- 9.8.5 Un Director de Competición puede elegir tener los resultados publicados electrónicamente (por ejemplo: vía pagina Web) ya sea como complemento de, o como una alternativa a la impresión física de los mismos. Si es así, el procedimiento pertinente debe ser publicado con anterioridad en la información de la competición y / o por medio de un aviso publicado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo de la competición. Si el Director de la Competición ha optado por que los resultados sean publicados solamente por vía electrónica se deben proporcionar a los competidores facilidades para ver los resultados (por ejemplo: un ordenador).

9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen

- 9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte de la zona A cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, durante el tiempo que utilice el competidor en un recorrido de tiro,

no son blancos que desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones de “no encarar a” y/o falta de impactos (misses).

- 9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriormente mencionados, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de “no de disparar a” o misses, a no ser que el competidor falle en la activación del mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes de efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.
- 9.9.3 Los blancos fijos que presenten al menos un parte de la zona A, antes o después de un movimiento y/o ocultados por un no-shoot o una barrera de visión, no son blancos que desaparecen e incurrirán en las penalizaciones por “no disparar a” o por falta de impactos (misses).
- 9.9.4 Los blancos que presenten al menos un aparte de la zona A cada vez que el competidor maneje un mecanismo activador (por ejemplo: una cuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.
- 9.9.5 Si un recorrido de tiro requiere que un competidor este confinado en un aparato que se mueve desde una localización a otra durante su intento en el recorrido de tiro, cualquier blanco que solo pueda ser enfrentado desde el aparato durante una parte de su desplazamiento, y el cual no pueda ser vuelto a enfrentar, será considerado blanco que desaparece.

9.10 Tiempo Oficial

- 9.10.1 Sólo el cronómetro (Timer) manejado por el Árbitro y/o la Placa de Finalización incluida en un Recorrido de Tiro deben ser usados para registrar el tiempo utilizado por un competidor en un recorrido de tiro. Si un Árbitro asignado a un recorrido de tiro (o un Árbitro más veterano) considera que el aparato de medición o la Placa de Finalización están defectuosos, y al competidor que no le pueda registrar un tiempo preciso, se le debe requerir que repita el recorrido de tiro.
- 9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo registrado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro (ver Regla 9.7.4).
- 9.1.03 Cuando se utiliza una Placa de Finalización en un Recorrido de Tiro, el competidor debe disparar e impactar la Placa de Finalización con su último disparo, el fallo supondrá que el competidor reciba un cero como puntuación en el ejercicio en cuestión.

9.11 Programas de Puntuación

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

Capítulo 10 - Penalizaciones & Descalificaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales

- 10.1.1 Los errores de procedimiento son impuestos cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el briefing escrito del ejercicio y/o se encuentra violando otras reglas generales. El Árbitro que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja del competidor, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.
- 10.1.2 Los errores de procedimiento son penalizados con menos 10 puntos cada uno.
- 10.1.3 Un competidor que reclame la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al Jefe de Árbitros y/o al Range Master. Si el competidor continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al Comité de arbitraje.
- 10.1.4 Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por subsiguientes acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encontraba cometiendo una falta en una línea, todavía incurrirá en las penalizaciones aplicables aunque a continuación, dispare al mismo blanco mientras no comete la falta a la línea.

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto más allá de una Línea de Falta, recibirá un error de procedimiento por cada caso. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta excepto cuando se aplique la Regla 2.2.1.5.
 - 10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras cometía la falta, en lugar de una sola penalización, se le puede aplicar un error de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito del ejercicio, incurrirá en un error de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples penalizaciones en los casos anteriores, estas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser alcanzados por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles sólo 4 blancos rígidos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras cometía la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del número de disparos realmente efectuados.
- 10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado, desde el punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.
- 10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo,

recibirá un error de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los soportes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o de la relevación o retroceso de la misma, no serán penalizados.

- 10.2.6 Si un competidor se “mueve” (creeping) (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una situación, posición, o postura de tiro más ventajosa, después de la orden de “Atención” (Standby) y antes de la orden de la “Señal de Inicio”, incurrirá en un error de procedimiento. Si el Árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera vez y, el competidor, repetirá la salida.
- 10.2.7 Un competidor que no efectúe por lo menos un disparo a cualquier blanco puntuable, incurrirá en 1 (un) error de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en las Reglas 9.9.2.
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro (o un parte del mismo) estipula disparar con mano fuerte o mano débil solamente, un competidor incurrirá en un error de procedimiento cada vez de toque el arma (o se ayude para sacarla de la mesa etc.) con la otra mano después de la Señal de Inicio (o desde el punto en que ha sido estipulado disparar con una sola mano). Excepciones son desactivar el seguro externo (sin ayudarse) recargar o corregir una interrupción. Sin embargo, el error de procedimiento será aplicado en base a uno por disparo efectuado cuando un competidor use la otra mano o brazo para:
 - 10.2.8.1 soportar el arma, muñeca o brazo estipulado mientras efectúa disparos
 - 10.2.8.2 incrementar la estabilidad sobre el suelo, una barricada u otro decorado mientras efectúa disparos
- 10.2.9 Un competidor que deja una posición de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma posición, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificatorios, y Competiciones Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 (un) error de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad o lesión, puede, antes de empezar el recorrido de tiro, pedir que el Range Master aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.
 - 10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el Range Master, debe establecer antes del intento del competidor en el recorrido de tiro, el alcance de la penalización especial, que puede ser una deducción desde el 1% al 20% de los puntos obtenidos por el competidor.
 - 10.2.10.2 Alternativamente, el Range Master puede renunciar a la aplicación de cualquier penalización con respecto a un competidor que, debido a tener una discapacidad física significativa no puede cumplir con los requerimientos establecidos en el recorrido.
 - 10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Range Master, se aplicarán los errores normales de procedimiento

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

10.3 Descalificación de la Competición – Reglas Generales

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante una competición de IPSC, será descalificado de la misma, y se le prohibirá que termine los restantes recorridos de tiro de esa competición, sin importar la planificación o estructura física de la misma, pendiente del veredicto de cualquier apelación remitida de acuerdo con el Capítulo 11 de estas reglas.
- 10.3.2 Cuando se dictamina una descalificación de la competición, el Árbitro debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente, en la hoja del competidor, y el Range Master deberá ser notificado lo antes posible.
- 10.3.3 Las Puntuaciones de un competidor que haya recibido una descalificación de la competición, no deben ser eliminadas de los resultados, y los resultados de la competición no deben ser declarados definitivos por el Director de la Competición, hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, siempre que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Range Master (o su delegado).
- 10.3.4 Si una apelación por arbitraje es enviada dentro del límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1, prevalecerá lo previsto en la Regla 11.3.2.
- 10.3.5 Las puntuaciones para un competidor que haya completado un pre-match o una competición principal sin una descalificación, no serán afectadas por una descalificación recibida después, mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otra competición colateral.

10.4 Descalificación de la Competición – Descarga Accidental

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

- 10.4.1 Un disparo, que pasa sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, considerada, y especificada en el briefing escrito del ejercicio, como insegura por los organizadores de la competición. Sin embargo si un competidor que legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual va en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la Sección 2.3.
- 10.4.2 Un disparo el cual impacta el suelo a menos de 3 metros del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel más cercanos a 3 metros del competidor. Un tiro que impacta el suelo a menos de 3 metros del competidor debido a una carga fallada (squib load), está exento de esta regla.
- 10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos enumerados en la Regla 8.3.1 y 8.3.7 (ver también Regla 10.5.9).
- 10.4.4 Un disparo que ocurre durante la corrección de una interrupción del arma.
- 10.4.5 Un disparo que ocurre durante la transferencia del arma entre manos.

- 10.4.6 Un disparo que ocurre durante un desplazamiento, excepto cuando se esté, realmente, disparando a los blancos.
- 10.4.7 Un disparo hecho a un blanco rígido desde una distancia insegura (ver Regla 2.1.3).
- 10.4.8 En esta sección si puede ser establecido que la causa de la descarga es debida a una rotura o parte defectuosa del arma, y que el competidor no ha cometido ninguna infracción de seguridad en esta Sección, no se dictaminará la descalificación pero, las puntuaciones del competidor para ese ejercicio serán cero.
- 10.4.8.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Range Master o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que la rotura o parte defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga accidental debido a una rotura o parte defectuosa sí, no presenta el arma para inspección previa antes de abandonar el recorrido de tiro.

10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma

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

- 10.5.1 Manejar un arma en cualquier momento, excepto en el área de seguridad designada o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a una orden directa emitida por un Árbitro.
- 10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la galería, o romper los ángulos normales o específicos, durante un recorrido de tiro (excepciones limitadas: ver Reglas 5.2.7.3 y 10.5.6).
- 10.5.3 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Sin embargo un competidor que, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencionada coloca el arma en el suelo o sobre otro objeto estable no será descalificado siempre y cuando:
- 10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo o sobre otro objeto estable, y
- 10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, a de 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Árbitro, a los efectos de cumplir con la posición de inicio) y
- 10.5.3.3 No ocurre nada de lo previsto por la Regla 10.5.2; y
- 10.5.3.4 El arma se encuentra en la condición de lista (Ready Condition) como se especifique en la Sección 8.1; o
- 10.5.3.5 El arma está descargada y tiene la acción abierta.
- 10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro del interior de un túnel.
- 10.5.5 Permitir que la boca del cañón del arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (es decir, barrido). No se aplicará una descalificación si el barrido ocurre mientras se desenfunda o enfunda un arma o mientras se produce la acción de la Regla 8.3.6.1, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.
- 10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás de la parte delantera de la galería (donde se encuentra el público) más allá de un radio de 1 metro, desde

los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma. La concesión de 1 metro solo será aplicada cuando el competidor este directamente de cara al fondo de la galería.

- 10.5.7 Portar o usar más de un arma durante un recorrido de tiro.
- 10.5.8 No mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el competidor claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.
- 10.5.9 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga, excepto donde sea específicamente permitido (ver reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1).
- 10.5.10 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Regla 8.5.1.
- 10.5.11 Tener un arma cargada y enfundada, en cualquiera de las siguientes condiciones:
 - 10.5.11.1 Una pistola semi-automática de simple acción sin el seguro activado.
 - 10.5.11.2 Una pistola de doble acción o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.
- 10.5.12 Manejar proyectiles, o cualquier contenedor de gas propelente, en un Área de Seguridad, contrariamente a la Regla 2.4.4.
 - 10.5.12.1 La palabra “manejar” no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con proyectiles o gas propulsor en cargadores o Speed Loaders o cualquier contenedor de gas propulsor en su cinturón, o en los bolsillos o en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no manipule físicamente los cargadores cargados ni Speed Loaders o contenedores de gas propulsor de sus dispositivos de retención y o almacenamiento dentro del Área de Seguridad.
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente ordenado por el Árbitro.
- 10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Árbitro quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción. Sin embargo, si es el competidor el que recupera el arma caída, recibirá la descalificación.
- 10.5.15 El uso de proyectiles prohibidos y/o inseguros (ver Regla 5.5.4, 5.5.6 y 5.6.1), y/o usar un arma prohibida (ver Regla 5.1.10 y 5.1.11).

10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva

- 10.6.1 Los competidores serán descalificados por conductas, las cuales un Árbitro, considere que son antideportivas. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directrices razonables de un Árbitro de la competición, o cualquier comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte. El Range Master deberá ser notificado tan pronto como sea posible.
- 10.6.2 Un competidor que, en consideración del Árbitro, se haya quitado intencionadamente, o causado la pérdida de la protección visual, a los efectos de ganar un re-shoot o una ventaja, será descalificado.
- 10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Árbitro. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directrices

razonables de un Árbitro la competición, interferencias con la operatividad de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte.

10.7 Descalificación – Substancias Prohibidas

- 10.7.1 Durante las competiciones de IPSC, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.
- 10.7.2 La IPSC considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esenciales y el uso de drogas ilegales para la mejora del rendimiento, sin importar como se tomen o administren.
- 10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y Árbitros en las competiciones no deben estar afectados, durante las mismas por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol). Cualquier persona, quien en opinión del Range Master, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada del Competición y puede ser requerida a abandonar el campo.
- 10.7.4 La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias. (Ver Reglas Anti Doping IPSC).

Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales

- 11.1.1 **Administración** – Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten disputas ocasionales. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva de la competición, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 **Acceso** – Las protestas pueden ser remitidas al comité de arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas provenientes de una descalificación por una infracción de seguridad sólo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación de la competición. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Árbitro (Range Officer), no está sujeta a reclamación o apelación.
- 11.1.3 **Apelaciones** – Las decisiones las toma inicialmente el Árbitro (Range Officer). Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Árbitros (Chief Range Officer) al ejercicio o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Range Master (Range Master) que decida.
- 11.1.4 **Apelación al Comité** – En caso que el querellante continúa estando en desacuerdo con la decisión, puede apelar al Comité de Arbitraje formulando una protesta formal.
- 11.1.5 **Retención de Evidencia** – Se requiere al querellante, que informe al Range Master, su deseo de presentar una apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los Árbitros retengan cualquier documentación declarada u otra evidencia, en espera de la audiencia. No serán aceptadas como evidencia grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 **Preparación de la Apelación** – El querellante es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tasa estipulada. Ambas deben ser enviadas al Range Master dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 **Obligaciones de los Árbitros del Competición** – Cualquier Árbitro de la Competición que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Range Master, tomar nota de todos los testigos y Árbitros involucrados y pasar esta información al Range Master.
- 11.1.8 **Obligaciones del Director del Competición** – Al recibir la apelación de manos del Range Master el Director de la Competición debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.
- 11.1.9 **Obligaciones del Comité de Arbitraje** – El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión consecuente con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu de estas reglas.

11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 En los Competiciones de Nivel III o superior. La composición del Comité de Arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:
- 11.2.1.1 El presidente de la IPSC, o su delegado, o un Árbitro titulado designado por el Director de la Competición (en ese orden), actuará como presidente del comité, sin voto.
 - 11.2.1.2 Tres (3) Árbitros serán designados por el presidente de la IPSC, o su delegado, o por el Director de la Competición, (en ese orden), con un voto cada uno.
 - 11.2.1.3 Cuando sea posible, los Árbitros deberían ser competidores de la competición y deberían ser Árbitros titulados.
 - 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe ser una parte de la decisión inicial o de las apelaciones las cuales llevaron al arbitraje, ni el Presidente ni ningún miembro del Comité de Arbitraje.
- 11.2.2 Para competiciones Niveles I y II. El Director de la Competición puede designar un Comité de Arbitraje de 3 (tres) personas con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado del caso. Los miembros deberían ser Árbitros titulados de ser posible. Todos los miembros del comité votarán. El Árbitro (más veterano), o el mayor de los miembros, si no hay Árbitros, actuarán de presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

- 11.3.1 **Límite de Tiempo para Apelar al Arbitraje** – Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master, en el formulario apropiado y acompañado por la tasa aplicable, antes de una hora desde el incidente o suceso en disputa registrado por Árbitros de la competición. La falta de presentación dejará sin validez la petición y no se realizarán más acciones. El Range Master debe, en el formulario de la apelación, registrar inmediatamente la hora y la fecha en que ha recibido la reclamación.
- 11.3.2 **Tiempo Límite de Decisión** – El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de la presentación de la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director de la Competición, lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos, competidor y/o terceras partes (ver Regla 11.7.1) tendrán éxito en sus apelaciones, y la tasa será devuelta.

11.4 Tasas

- 11.4.1 **Importe** – Para las competiciones Nivel III o superiores, la tasa de apelación que permite a un querellante apelar al arbitraje, será de 100.00 dólares americanos o el equivalente a la inscripción individual de la competición (lo que sea menor), en moneda local. La tasa de apelación para otras competiciones puede ser fijado por los organizadores de la misma, pero no debe exceder los 100.00 dólares americanos o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto de la competición, estará exenta de la tasa.
- 11.4.2 **Pago** – Si la decisión del Comité es apoyar la apelación, la tasa pagada será devuelta. Si la decisión del Comité es de denegar la apelación, el canon de apelación debe enviarse al Comité Nacional de Jueces Árbitros (CNJA); (RROI o NROI), con respecto a competiciones Nivel I y II, y a la International Range Officers Association (IROA), con respecto a

competiciones Nivel III y superiores.

11.5 Reglas de Procedimiento

- 11.5.1 **Obligaciones y Procedimiento del Comité** – El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, el dinero pagado por el querellante hasta que se alcance una decisión.
- 11.5.2 **Presentaciones** – Después, el Comité puede pedir al querellante que dé, personalmente, más detalles de su protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.
- 11.5.3 **Audiencia** - Se le puede pedir al querellante que se retire mientras el Comité analiza más evidencias.
- 11.5.4 **Testigos** – Después, el Comité puede escuchar a los Árbitros de la competición, así como otros testigos, involucrados en la apelación. El Comité examinará todas las evidencias presentadas.
- 11.5.5 **Preguntas** – El Comité puede interrogar a los Árbitros y testigos con relación a cualquier punto relevante de la apelación.
- 11.5.6 **Opiniones** – Los miembros del Comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.
- 11.5.7 **Inspección del Área** – El Comité puede inspeccionar cualquier galería o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona o Árbitro a quien considere útil al proceso para que lo acompañe.
- 11.5.8 **Influencia Indevida** – Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité de cualquier modo que no sea presentando evidencias, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.
- 11.5.9 **Deliberación** – Cuando el Comité crea que está en posesión de toda la información y evidencias necesarias para la apelación, deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

11.6 Veredicto y Acciones posteriores

- 11.6.1 **Decisión del Comité** – Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al querellante, al árbitro y al Range Master para presentar su fallo.
- 11.6.2 **Aplicación de la Decisión** – Será responsabilidad del Range Master aplicar la decisión del Comité. El Range Master publicará la decisión en un lugar visible a todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.
- 11.6.3 **La Decisión es Inapelable** – La decisión del Comité es definitiva y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Range Master, se hayan recibido nuevas evidencias después de la decisión, pero antes que los resultados hayan sido declarados finales por el Director de la Competición, que justifique una reconsideración.
- 11.6.4 **Acta** – La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y servirá de precedente para cualquier incidente similar durante esa competición.

11.7 Apelaciones de Terceros

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

11.8 Interpretación de las Reglas

- 11.8.1 La interpretación de estas reglas y normas es la responsabilidad del Consejo Ejecutivo de IPSC.
- 11.8.2 Las personas que busquen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, tanto sea por fax, correo o e-Mail, a las oficinas centrales de IPSC.
- 11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC serán consideradas como precedentes y serán aplicadas a todos las competencias aprobadas por la 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 del reglamento de IPSC. De haber discrepancias entre la versión inglesa de este reglamento y versiones presentadas en otros idiomas, prevalecerá la versión en inglés.

12.3 Responsabilidades

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

12.4 Género

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

12.5 Glosario

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

Aftermarket	Elementos no fabricados por el fabricante original del arma, y/o teniendo marcas identificativas de un OFM diferente
Apuntar/Apuntando	Alinear el cañón de un arma a los blancos
Barrido (Sweeping)	Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo de cualquier persona durante un recorrido de tiro cuando la pistola está siendo tocada o sostenida y no esté enfundada con seguridad (ver Regla 10.5.5).
Batería de Blancos	Grupo de blancos aprobados que solo pueden ser vistos desde una posición única o vista.

Blanco(s)	Término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo: 4.1.3) los diferencie entre ellos.
Blanco Rígido / No-shoot	Un blanco o no-shoot fabricado de material inflexible que es impenetrable por proyectiles (por ejemplo: metal, plástico, etc.).
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Cargar	La inserción inicial de munición en un arma en respuesta a la orden "Cargue y Prepare el Arma" La acción de cargar empieza tan pronto como el competidor agarra un proyectil, un cargador o un speed loader, y termina cuando el arma está enfundada con seguridad (o colocada en otra parte de acuerdo con el briefing escrito del ejercicio), y las manos del competidor están separadas del arma. Para una condición de arma lista descargada, la acción de cargar termina cuando el cargador está completamente colocado (o el cilindro está completamente cerrado).
Cargada	Un arma con un proyectil en la recámara, o con un proyectil en un cargador insertado.
Compensador	Un dispositivo fijado al final de 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.
Decorado	Elementos que no sean blancos o líneas de falta, usados para la creación operación o decoración de un recorrido de tiro
Descarga	Acción de disparar un arma; disparar (un arma) Ver Disparo.

Descargada	Un arma la cual está totalmente desprovista de cualquier proyectil en su recamara(s) y/o en un cargador insertado.
Descargar	Retirar la munición de un arma cuando el competidor ha completado su intento en un Recorrido de Tiro o por el contrario cuando sea indicado por un Arbitro Oficial. La acción de descargar comienza tan pronto como es activado el botón de liberación del cargador (o cilindro), y termina cuando el arma está desprovista de proyectiles. Tenga en cuenta que un competidor que, después de activar el botón de liberación del cargador o cilindro en respuesta a la orden dada en la Regla 8.3.6, dispara de manera segura el proyectil de la recamara a un blanco y/o reinserta proyectiles, se considerara terminado el proceso de descarga y reanudado el tiro.
Desenfundar	El acto de sacar un arma corta de su funda. Se determina que el desenfunde termina cuando el arma ha sido liberada de la funda
Director Regional	La persona, reconocido por IPSC, que representa una Región
Disparo/ Tiro	Un proyectil que es conducido completamente por el cañón de un arma mediante gas propulsor.
Disparo en Seco	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de proyectiles y/o gas propelente.
Downrange (fondo/final de la galería)	El área general de un ejercicio, galería o campo de tiro, donde el cañón del arma puede ser apuntado con seguridad durante un recorrido de tiro y/o donde los proyectiles estén destinados a, o puedan, impactar.
Encarar	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo, pero fallar en el blanco, no es "fallar a

	encarar". Una interrupción de un arma o un cartucho que impida efectuar un disparo, es considerado un "fallo al encarar".
Equipo relacionado	Cargadores, Speed Loaders y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluidos los imanes).
Face, (facing) uprange	La cara, el pecho y los pies del competidor están en dirección al principio de la galería.
Falso Inicio	Comenzar un recorrido de tiro antes de la Señal de Inicio (ver Regla 8.3.4).
FOA/OFM	Fabricante original del arma
Funda	Dispositivo de retención de un arma sujeto al cinturón del competidor
Intento de (COF)	El periodo desde la emisión de la Señal de Inicio hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la Regla 8, 3, 6.
Localización	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro
Mano Fuerte	La mano que utiliza una persona inicialmente para empuñar un arma desde la funda sujeta a su cinturón (la mano débil es la otra mano). Los competidores con una sola mano la pueden usar para los recorridos de mano fuerte y mano débil, sujetos a la Regla 10.2.10.
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular o la División
No-shoot	Blanco(s) que incurren en penalizaciones cuando se los impacta.
Parabalas (Espaldón)	Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar galerías de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros.
Personal de la Competición	Personas que cumplen con tareas o funciones arbitrales en una competición, o actúan con la

	capacidad de Árbitros de la Competición. Aunque que no están necesariamente calificados como tal.
Posición de Inicio	Localización, posición de tiro y postura prescrita por el Recorrido de Tiro anterior a la emisión de la Señal de Inicio (ver Regla 8.3.4).
Posición de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).
Postura	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Proyectil	Bolita de 6 mm de diámetro fabricado de polímero o materiales biodegradables tales como el almidón o el bioplástico.
Puede	Enteramente opcional
Recarga	Reemplazo de un cargador ya insertado en un arma con un cargador diferente, o la inserción de proyectiles adicionales dentro de un arma mientras el competidor está realmente haciendo su intento en el COF. La acción de recargar comienza cuando el botón de liberación del cargador (o cilindro) es activado, y termina cuando la mano del competidor está separada del cargador recién insertado (o cuando el cilindro está completamente cerrado). Excepción: disparar con seguridad el proyectil de la recámara a un blanco antes de insertar un cargador nuevo.
Región	Un país u otra área geográfica, reconocida por IPSC.

Re-shoot	La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Árbitro o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un ejercicio.
Tie-down rig	Una funda en la cual la parte inferior está asegurada a la pierna del competidor por una cinta u otros medios.
Tomar Miras	Apuntar un arma hacia un blanco sin, dispararle realmente.
Uprange (Principio/frente de la galería)	El área general de un ejercicio, galería o campo de tiro por detrás del ángulo máximo predeterminado de seguridad (ver Regla 2.1.2), donde el cañón del arma no debe apuntar durante un recorrido de tiro (excepción: ver Reglas 10.5.2 y 10.5.6).
Vista	Un punto ventajoso disponible en cierta localización (por ejemplo, una de las aberturas, un lado de una barricada, etc.)

12.6 Medidas

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

Apéndice A1 – Niveles de las Competiciones de IPSC de "Action Air"

Clave: R = Recomendado, M = Mandatario

	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
01 – Debe seguir la última edición de las Reglas IPSC	M	M	M	M	M
02 – Los competidores deben ser miembros individuales de sus Regiones IPSC de residencia (Sección 6.5)	R	M	M	M	M
03 – Director de la Competición	M	M	M	M	M
04 – Range Master (Real o Designado)	M	M	M	M	M
05 – Range Master aprobado por el Director Regional	R	R	M	R	R
06 – Range Master aprobado por el Consejo Ejecutivo de IPSC				M	M
07 – Un Jefe de Árbitros por Área	R	R	R	M	M
08 – Un Árbitro NROI por Ejercicio	R	R	M	M	M
09 – Un Árbitro IROA por Ejercicio			R	M	M
10 – Un Árbitro IROA de Estadísticas			R	M	M
11 – Un miembro de Staff (Parcheador) cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12 – COF aprobados por el Director Regional	R	R	M		
13 – COF aprobados por el Comité de IPSC			M	M	M
14 – Sanción IPSC (ver Punto 24 abajo)			M	M	M
15 – No Aplicable		R	R	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 Competiciones de IPSC			M	M	M
19 – Publicar los resultados de la Competición en la IROA			M	M	M
20 – Número mínimo de disparos recomendado	40	80	150	300	450
21 – Número mínimo de ejercicios recomendado	3	6	12	24	30
22 – Número mínimo de competidores recomendado	10	50	120	200	300
23 – Puntuación de la Competición (Puntos)	1	2	3	4	5

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

Apéndice A2 – Reconocimiento de IPSC

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

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

1. Divisiones

Nivel I & II	Un mínimo de 5 competidores por División (recomendado)
Nivel III	Un mínimo de 10 competidores por División (mandatario)
Nivel IV & V	Un mínimo de 20 competidores por División (mandatario)

2. Categorías

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

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

3. Categorías Individuales

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

- (a) Dama Competidores de género femenino.
- (b) Júnior Competidores que tienen menos de 18 años de edad al primer día de la competición.
- (c) Sénior Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día de la Competición.
- (d) Súper Sénior Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día de la Competición. Un Súper Sénior tiene la opción de elegir disparar en Categoría Sénior, pero no en ambas. Si hay un número insuficiente de competidores Súper Sénior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Sénior.

4. Categorías de Equipos

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

- (a) Equipos regionales por División.
- (b) Equipos regionales por División para Categoría Dama.
- (c) Equipos regionales por División para Categoría Júnior.
- (d) Equipos regionales por División para Categoría Sénior.
- (e) Equipos regionales por División para Categoría Súper Sénior.
- (f) Equipos regionales de Familia

Los equipos de Familia se componen de dos miembros, siendo uno de ellos Junior y, el otro, su padre o abuelo. A pesar de la Regla 6.4.2.1, los dos miembros del equipo pueden competir en Divisiones diferentes y una dama, registrada en forma individual como "Dama" (Lady), puede participar como el miembro Junior, siempre y cuando satisfaga el límite de edad para Junior. Los resultados del Equipo de Familia serán calculados sumando los porcentajes de la competición que hayan alcanzado los dos miembros. Ésta categoría de equipos, está bajo evaluación y, a menos que se prorrogue, expirará el 31 de diciembre de 2017.

Apéndice A3 – Tabla de Eliminación Shoot-Off

Top 16	Cuartos de Final	Semi-Final	Finales	Premios
(Eliminación simple)			(Mejor de 3)	

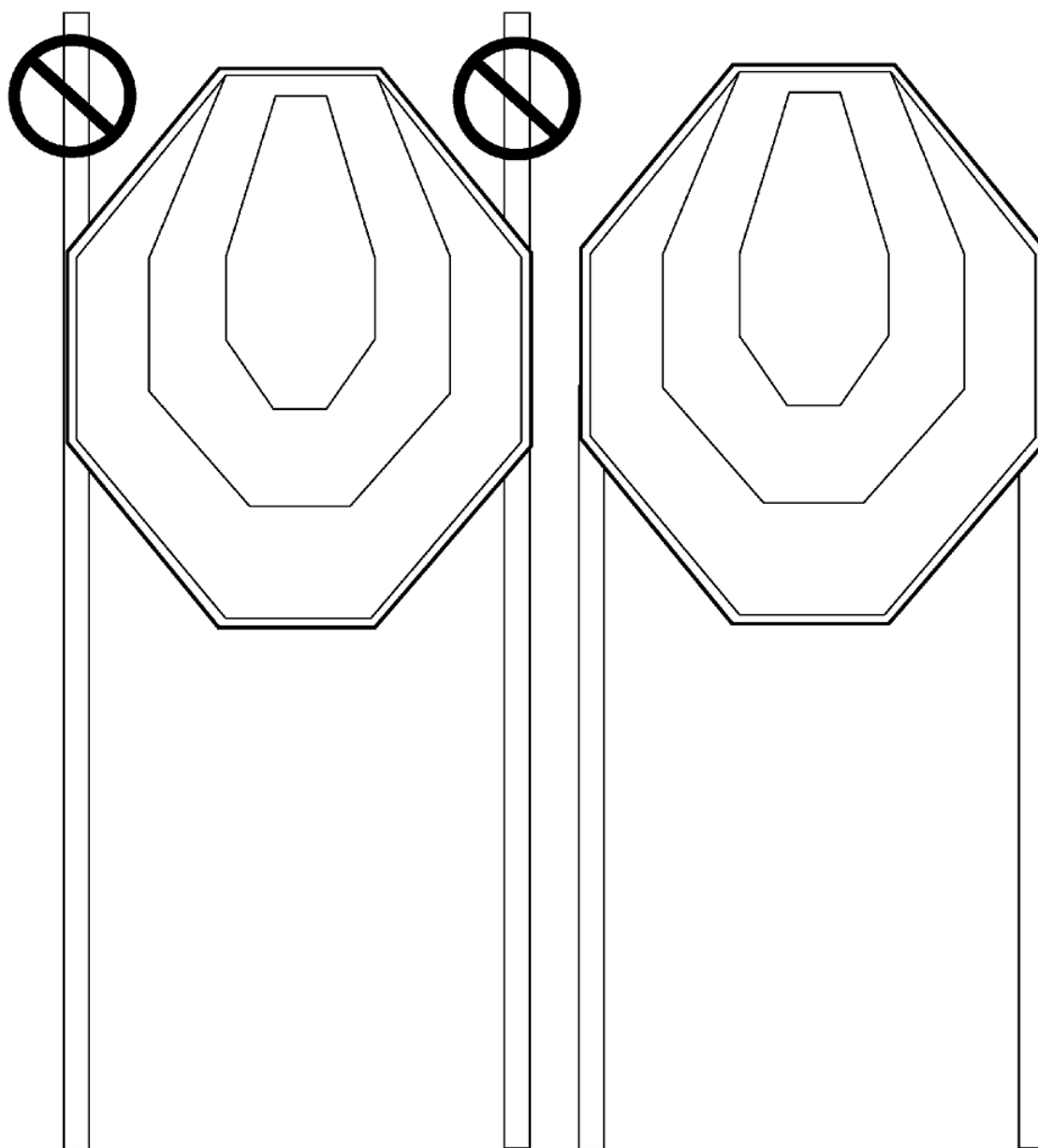
1	Ganador	Ganador A	Ganador	CAMPEON & 2ª Plaza						
15										
9	Ganador									
7										
5	Ganador	Ganador B								
13										
11	Ganador									
3										
4	Ganador	Ganador C	Ganador							
12										
14	Ganador									
6										
8	Ganador	Ganador D								
10										
16	Ganador									
2										

Perdedor A/B	3ª Plaza
Perdedor C/D	

Apéndice A4 – Ratios Aprobados de Ejercicios

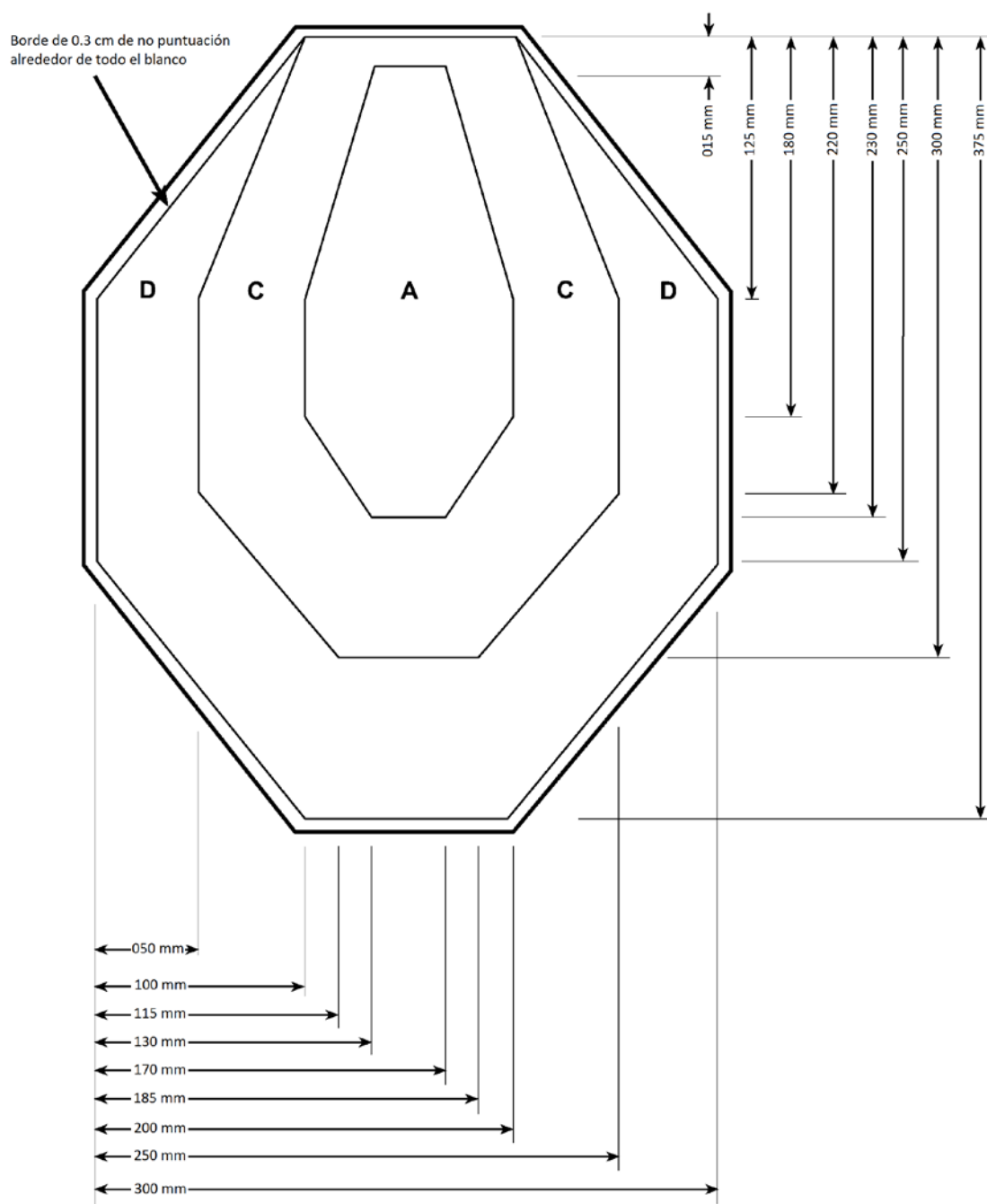
Ejercicios	Cortos	Medios	Largos
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

Apéndice B1 – Presentación de los Blancos



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

Apéndice B2 – Blanco IPSC de "Action Air"



Puntuación	
Zona	Puntos
A	5
C	3
D	1

Apéndice C1 – Calibración de Poppers IPSC de "Action Air"

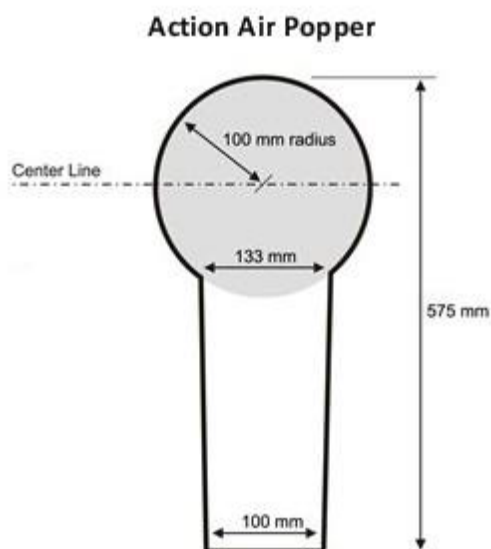
1. El Range Master debe designar una cantidad específica de proyectiles y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de Árbitros autorizados por él para actuar como Árbitros de calibración.
2. Las armas nominadas en la regla previa deberían ser las de menor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

8. Las Placas de Finalización deben ser calibradas por sensibilidad antes del comienzo de la competición y probados a intervalos regulares durante la competición

Apéndice C2 – Poppers IPSC de "Action Air"

Puntuación	5 Puntos
Penalización Miss/No-Shoot	Menos 10 Puntos

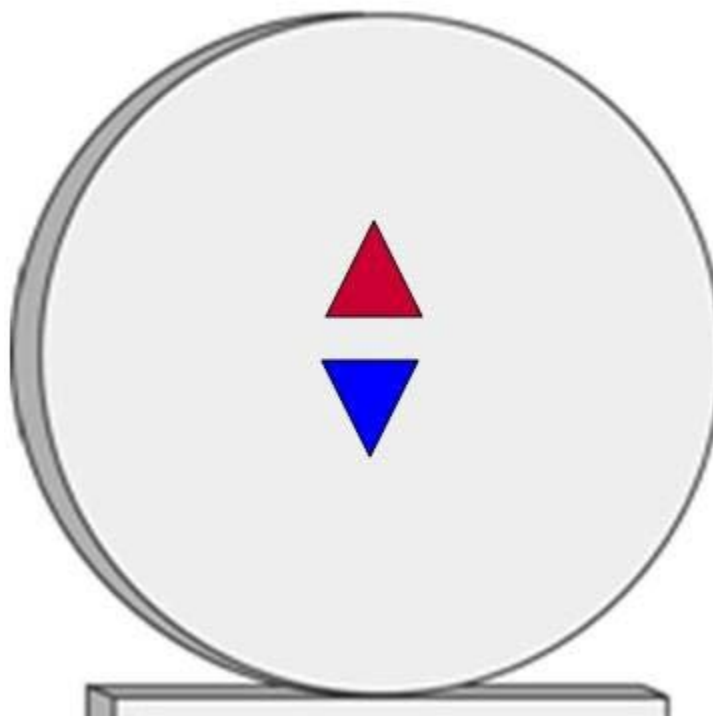
La zona de calibración para cada Popper es la indicada por la zona sombreada.



Tolerancia +/- 0.5 cm

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

Apéndice C3 – Placas de Finalización IPSC de "Action Air"



Importante Nota de Construcción

Las Placas de Finalización, si se usan, deben ser un blanco circular, de no menos de 15 centímetros de diámetro, anclado con seguridad al suelo, a no menos de 5 metros desde el final más probable a la localización final en el recorrido. La Placa de Finalización debe ser claramente distinguible de las placas regulares y contener indicadores visuales electrónicos para confirmar que ha sido impactada, y debe ser conectada por radio u otros medios al timer donde se registra el tiempo del último disparo.

Las Placas rígidas las cuales puedan girar de canto o de lado accidentalmente cuando se les impacte están expresamente prohibidas. Usarlas puede significar la retirada de la sanción de la IPSC (ver Regla 4.3.1.1).

Apéndice D1 - División Open de "Action Air"

1.	Medida máxima del arma	No
2.	Longitud máxima del cargador	170 mm (ver Apéndice E1)
3.	Capacidad máxima de proyectiles	Sí, ver abajo
4.	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
5.	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	No
6.	Miras ópticas/electrónicas	Sí
7.	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	Sí

Condiciones especiales:

8. Los cargadores accesibles a un competidor durante un Recorrido de Tiro no deben contener más de 28 proyectiles a la señal de inicio.

Apéndice D2 - División Standard de "Action Air"

1.	Medida máxima del arma	Sí, ver abajo
2.	Longitud máxima del cargador	Sí, ver abajo
3.	Capacidad máxima de proyectiles	Sí, ver abajo
4.	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
5.	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
6.	Miras ópticas/electrónicas	No
7.	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No, ver abajo

Condiciones especiales:

8. Un arma en su condición de preparada (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado o con el cilindro vacío cerrado, debe caber completamente dentro de una caja de 225 mm x 150 mm x 45 mm de dimensiones internas (tolerancia +1 mm, -0 mm).
9. El arma es colocada dentro de la caja (y finalmente retirada) por el competidor con la corredera o el cañón del revolver paralelo al lado más largo de la caja. Las miras ajustables traseras pueden ser ligeramente comprimidas, pero la corredera debe estar completamente hacia delante, y todas las otras características del arma (por ejemplo: miras colapsables y/o plegables, tiradores de corredera, apoyos para el pulgar, empuñaduras etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados cuando el arma este dentro de la caja. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases con resortes.
10. Los cargadores accesibles al competidor durante un Recorrido de Tiro no deben contener más de 18 proyectiles a la Señal de Inicio. Adicionalmente, los cargadores no deben exceder mas 20 mm por debajo del punto más bajo del cargador bien insertado. Las violaciones resultaran en la relegación a la División de Open del competidor.
11. Solamente está prohibido perforar los cañones internos. Correderas y cañones externos pueden ser perforados.

Apéndice D3 - División Clásica de "Action Air"

1.	Medida máxima del arma	Sí, ver abajo
2.	Longitud máxima del cargador	Sí, ver abajo
3.	Capacidad máxima de proyectiles	Sí, ver abajo
4.	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (ver Regla 5.2.5)
5.	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
6.	Miras ópticas/electrónicas	No
7.	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No

Condiciones especiales:

8. Un arma en su condición de preparada (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, debe caber completamente dentro de una caja de 225 mm x 150 mm x 45 mm de dimensiones internas (tolerancia +1 mm, -0 mm).
9. El arma es colocada dentro de la caja (y finalmente retirada) por el competidor con la corredera paralela al lado más largo de la caja. Las miras ajustables traseras pueden ser ligeramente comprimidas durante la inserción pero la corredera debe estar completamente hacia adelante cuando el arma está colocada dentro de la caja.
10. Las armas deben basarse y parecerse visiblemente al diseño clásico de la 1911. Esto significa mono hilera, armazón metálico de una pieza, cortes de rebaje en la corredera y un "Dust Cover" (Parte inferior delantera del armazón), (con o sin un accesorio riel) que tenga una longitud máxima de 75mm medida desde la parte frontal del armazón hasta la parte trasera del eje de la retenida de la corredera.
11. Modificaciones prohibidas cortes para aligerar la corredera, apoya dedos para la mano débil y tiradores de la corredera.
12. Modificaciones permitidas son aquellas de naturaleza cosmética (por ejemplo: placas de la empuñadura personalizadas, tallas de marfil o superficies gravadas, picadas o estriadas etc.), reemplazo del seguro simple o ambidiestro, y cualquier mira abierta (la cual debe estar incrustada en la corredera).
13. Los cargadores accesibles al competidor durante un Recorrido de Tiro no deben contener más de 10 proyectiles a la Señal de Inicio. Adicionalmente los cargadores no deben extenderse más de 20 mm por debajo del punto más bajo del porta cargador cuando estén insertados. Las violaciones resultaran en el cambio del tirador a la División de Open.

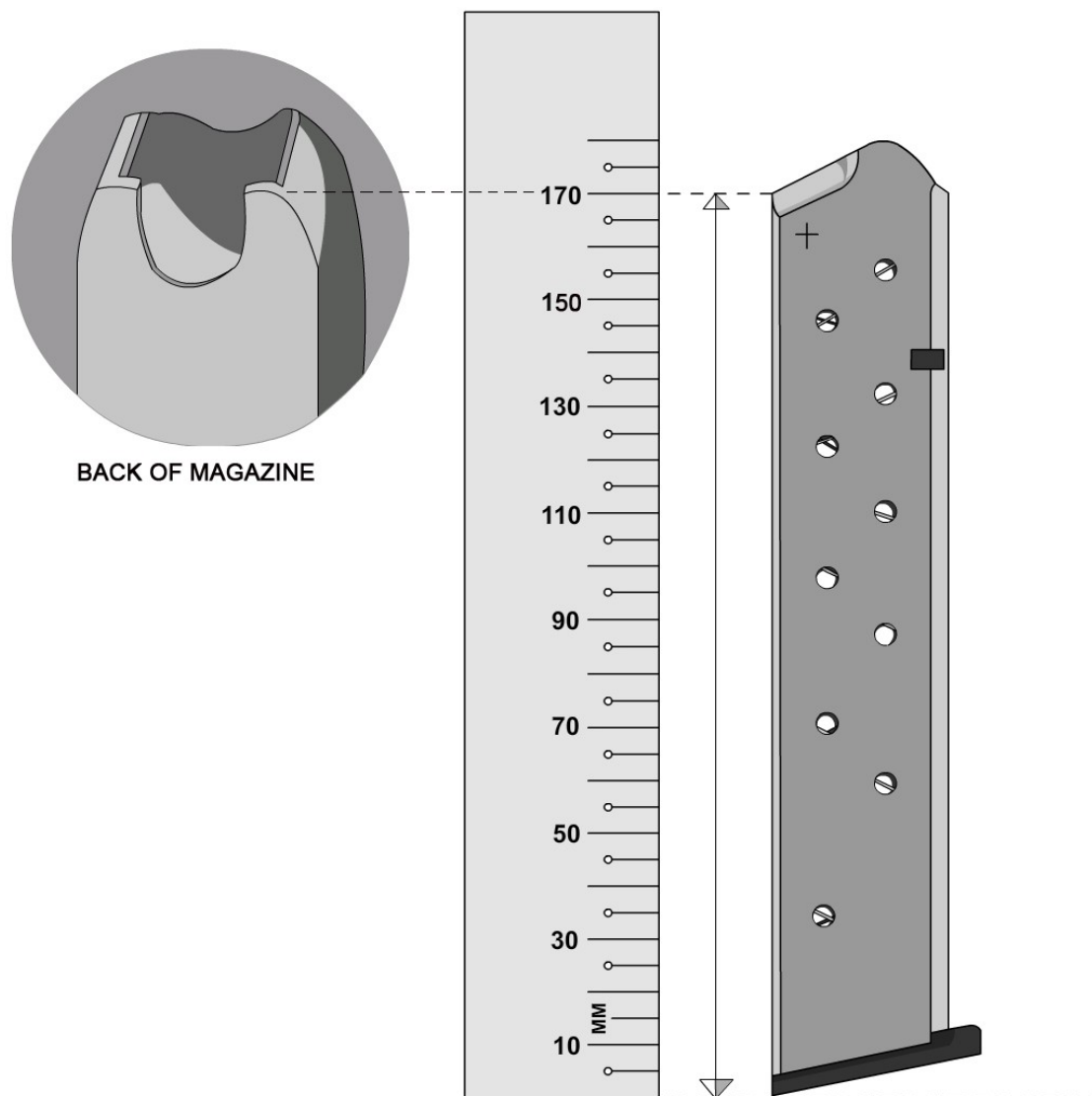
Apéndice D4 - División Producción de "Action Air"

1.	Medida máxima del arma	Longitud máxima del cañón 127 mm
2.	Longitud máxima del cargador	Sí, ver abajo
3.	Capacidad máxima de proyectiles	Sí, ver abajo
4.	Distancia máx. del arma y equipo relacionado al torso	50 mm (ver regla 5.2.5)
5.	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Sí
6.	Miras ópticas/electrónicas	No
7.	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	No

Condiciones especiales:

8. Solamente pueden utilizarse en esta División las versiones de Action Air de las armas aprobadas en el sitio Web de IPSC. Aviso las armas consideradas por IPSC como acción simple solamente están expresamente prohibidas. El protocolo oficial de IPSC usado para medir la longitud del cañón se describe en el Apéndice E4.
9. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente desarmado (ver Regla 8.1.2.5) a la Señal de Inicio. El primer disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División los cuales, después de la emisión de la "Señal de Inicio" y antes de efectuar el primer disparo, monten el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en un error de procedimiento cada vez que lo hagan. Sin embargo el error de procedimiento no será impuesto respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.
10. Los recambios 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:
 - 10.1 Está prohibido modificarlos, salvo detalles menores. (Como la eliminación de rebabas y/o los ajustes requeridos de forma inevitable para ajustar repuestos del FOA). Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, agregar brocales o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), el cambio del color original y/o el acabado del arma, y/o el agregado de rayas u otros embellecimientos.
 - 10.2 Los cargadores disponibles para el competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 15 proyectiles a la Señal de Inicio. Marcas identificativas o pegatinas, limitadores internos de capacidad protectores de las tapetas y orificios adicionales de testigo, los cuales añadan o quiten un peso insignificante a los cargadores, están permitidos.
 - 10.3 Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener colores aplicados. Las miras también pueden ser provistas con fibra óptica o inserciones similares.
11. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo "Aftermarket", exceptuando lo siguiente:
 - 11.1 Se permiten los cargadores aftermarket sujetos al punto superior 10.2.
 - 11.2 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.
 - 11.3 Se permiten las placas de empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que los standards u opcionales provistos por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (ver Apéndice E3a). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.

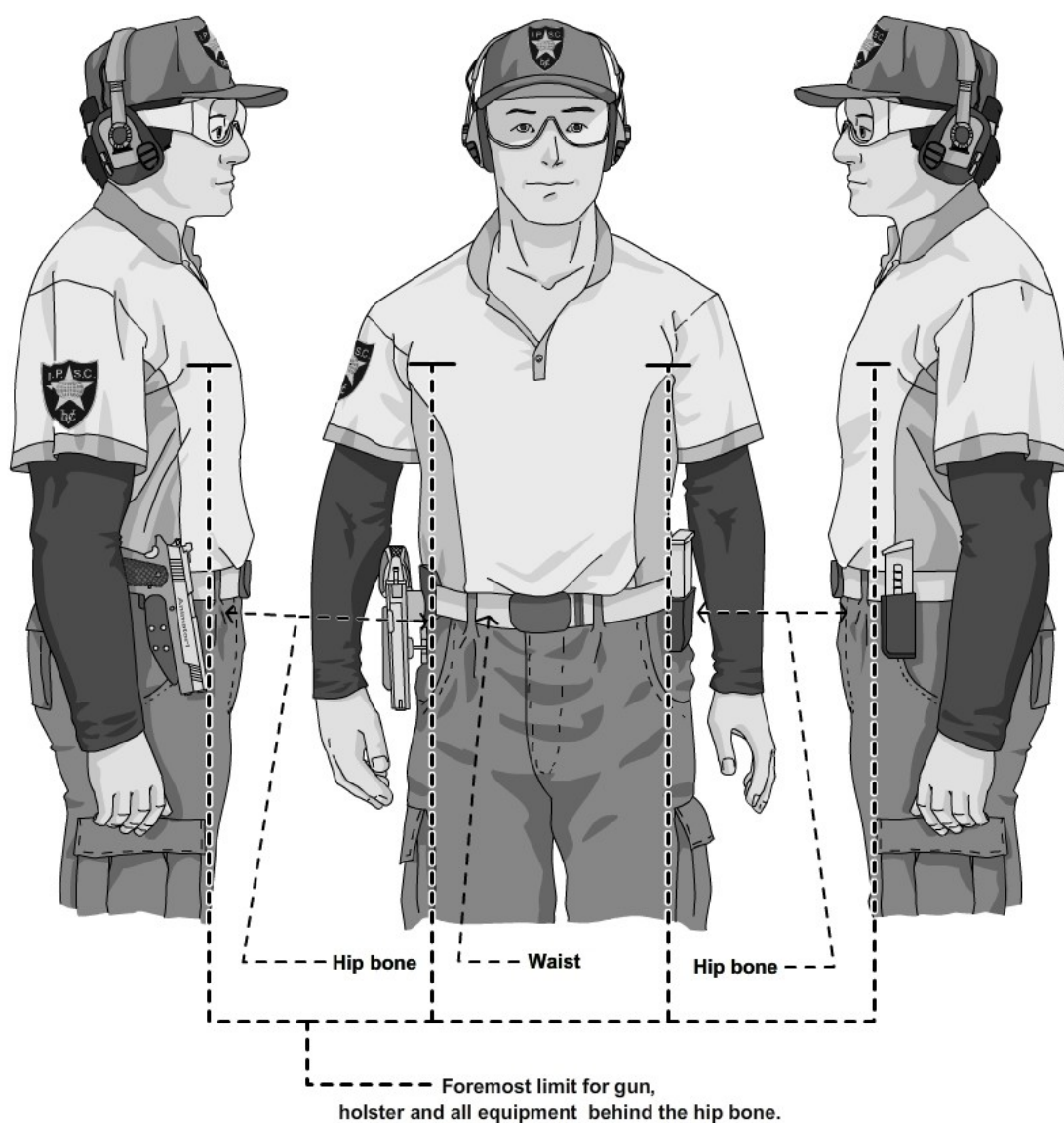
Apéndice E1 - Procedimiento para medir los Cargadores



$$A = 170 \text{ mm.} = 6,69 \text{ 29 pulgadas} = 6 \frac{11}{16}''$$

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

Apéndice E2 - Diagrama de la Posición del Equipo



Límite delantero, detrás del hueso de la cadera, para el arma la funda y todo el equipo relacionado a la señal de inicio.

Apéndice E3a:-División de Producción-Limites de la Cinta de Empuñadura

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



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

Apéndice E3b – Todas las Divisiones – Talon de la Empuñadura



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

Apéndice E 4: – Protocolo para Medir la Longitud del Cañón

Un arma completamente ensamblada y descargada es apuntada verticalmente hacia arriba, entonces se introduce una varilla con una marca a 127 mm por la boca del cañón hasta que se apoya contra la corredera detrás de la recámara. Si la marca a 127 mm está a la altura, o por encima, de la corona del cañón, el arma cumplirá con los requerimientos.

Para revólveres, medir desde la boca del cañón hasta la cara del cono de forzamiento donde termina el cañón. Si la longitud es 127 mm o menos, el revólver cumplirá con los requerimientos.

Apéndice E 5 – Ejemplo de Hoja de Comprobación de Equipo

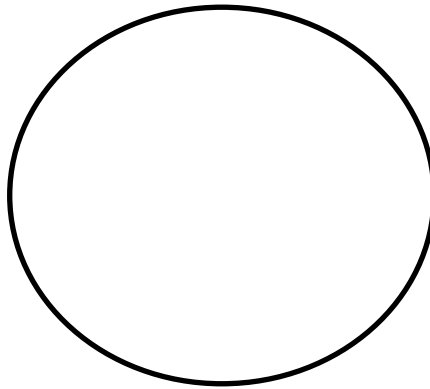
Nombre del Competidor: _____

Numero del Competidor #: _____ Escuadra#: _____

División: Open / Standard / Clásica / Producción

Categoría: L / J / V / SV

Fabricante del Arma: _____ Modelo: _____ Numero Serie: _____









Frente del Cinturón

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

Stage	Verificado	Stage	Verificado	Stage	Verificado
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

Apéndice F1 - Señales Manuales de Puntuación

		
Alpha	Charlie	Delta
		
Miss	No-Shoot	Re-Score

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