

**IPSC**  
**(INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION)**  
**CONFEDERACION INTERNACIONAL DE TIRO PRACTICO**



**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO**

# **Reglamento Técnico Oficial**



## **de Recorridos de Tiro**

### **Anexo: Normas Especiales para Competiciones de Tiro a Metal**

-----  
Edición de enero de 2004.

En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 1/01/2005

# Índice General

## Capítulo 1 – Diseño de Ejercicios

1.1 Principios Generales .....	7
1.1.1 Seguridad .....	7
1.1.2 Calidad .....	7
1.1.3 Equilibrio .....	7
1.1.4 Diversidad .....	7
1.1.5 Estilo libre .....	7
1.1.6 Dificultad .....	7
1.1.7 Desafío .....	7
1.2 Tipos de ejercicios .....	7
1.2.1 Tipos de Ejercicios generales .....	7
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales .....	8
1.2.3 Recorridos de Tiro Suplementarios .....	8
1.3 Aprobación IPSC .....	8

## Capítulo 2 - Construcción y Modificación de Ejercicios

2.1 Normas Generales .....	9
2.1.1 Construcción Física .....	9
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros .....	9
2.1.3 Distancias Mínimas .....	9
2.1.4 Situación de los Blancos .....	9
2.1.5 Superficie de las Galerías .....	9
2.1.6 Obstáculos .....	9
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes .....	9
2.1.8 Situación de los blancos .....	9
2.1.9 Parabolas .....	10
2.2 Criterios de Construcción de Ejercicios .....	10
2.2.1 Líneas de carga y Líneas de Falta .....	10
2.2.2 Obstáculos .....	10
2.2.3 Barreras .....	11
2.2.4 Túneles .....	11
2.2.5 Túneles “Cooper” .....	11
2.2.6 Decorado del Ejercicio .....	11
2.3 Modificaciones en la Construcción de los Ejercicios .....	11
2.4 Áreas de Seguridad .....	12
2.5 Áreas de Vendedores .....	12

## Capítulo 3 - Información de los Ejercicios

3.1 Reglas Generales .....	13
3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados .....	13
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados .....	13
3.2 Información Escrita de los Ejercicios .....	13
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales .....	13

## Capítulo 4 - Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales .....	14
4.2 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Papel .....	14
4.3 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Metal .....	15
4.4 Blancos Frangibles .....	15
4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie .....	15
4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Problemas .....	16

## Capítulo 5 - Equipo del Competidor

5.1 Armas Cortas .....	17
5.2 Fundas y Otros Equipos del Competidor .....	17
5.3 Ropa Apropiaada .....	19
5.4 Protección Visual y Auditiva .....	19
5.5 Munición y Equipo Relacionado .....	19
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia .....	20
5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor .....	21

## Capítulo 6 - Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales .....	23
6.1.1 Serie .....	23
6.1.2 Ejercicio Standard .....	23
6.1.3 Ejercicio .....	23
6.1.4 Match .....	23
6.1.5 Torneo .....	23
6.1.6 Liga .....	23
6.1.7 Shoot-Off .....	23
6.2 Divisiones de los Matches .....	23
6.3 Categorías en los Matches .....	24
6.4 Teams Regionales/Equipos Nacionales .....	24
6.5 Condición de un Competidor y Credenciales .....	24
6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores .....	25
6.7 Sistema de Clasificación Internacional .....	25

## Capítulo 7 - Dirección del Match

7.1 Árbitros del Match .....	26
7.1.1 Juez Árbitro .....	26
7.1.2 Jefe de Árbitros .....	26
7.1.3 Árbitro de Estadísticas .....	26
7.1.4 Jefe de Mantenimiento .....	26
7.1.5 Range Master .....	26
7.1.6 Director del Match .....	26
7.2 Disciplina de los Árbitros del Match .....	26
7.3 Designación de Árbitros .....	26

## Capítulo 8 - El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma preparada .....	28
8.2 Condición del Competidor Preparado .....	28
8.3 Ordenes en el Campo de Tiro .....	29
8.3.1 “Cargue y/o Prepare el arma” .....	29
8.3.2 “¿Esta preparado?” .....	29
8.3.3 “Listo” .....	29
8.3.4 “Señal de Inicio” .....	29
8.3.5 “Alto” .....	29
8.3.6 “Sí Terminó, Descargue y Muestre el arma” .....	29
8.3.7 “Si está descargada, Dispare, Enfunde” .....	29
8.3.8 “Campo Libre” .....	30
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro .....	30
8.5 Movimiento .....	30
8.6 Asistencia o Interferencia .....	30
8.7 Toma de Miras e Inspección del Campo .....	30

## Capítulo 9 - Puntuación

9.1 Reglas Generales .....	32
9.1.1 Aproximación a los Blancos .....	32
9.1.2 Tocar los Blancos .....	32
9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente .....	32
9.1.4 Blancos No Restablecidos .....	32
9.1.5 Impenetrable .....	32

9.1.6 Cubierta Dura.....	32
9.2 Métodos de Puntuación.....	33
9.3 Empates.....	34
9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones.....	34
9.5 Políticas de Puntuación.....	34
9.6 Verificación y Reclamación de la Puntuación.....	35
9.7 Hojas de Puntuación.....	35
9.8 Responsabilidad de la Puntuación.....	36
9.9 Puntuación de Blancos Móviles.....	36
9.10 Tiempo Oficial.....	36
9.11 Programas de Puntuación.....	37

## Capítulo 10 - Penalizaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales.....	38
10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos.....	38
10.3 Descalificación del Match – Reglas Generales.....	39
10.4 Descalificación del Match – Descarga Accidental.....	39
10.5 Descalificación del Match – Manejo Inseguro del Arma.....	40
10.6 Descalificación del Match – Conducta Antideportiva.....	41
10.7 Descalificación del Match – Sustancias Prohibidas.....	41

## Capítulo 11 - Arbitraje e Interpretación de las Normas

11.1 Principios Generales.....	43
11.1.1 Administración.....	43
11.1.2 Acceso.....	43
11.1.3 Apelaciones.....	43
11.1.4 Apelación al Comité.....	43
11.1.5 Retención de Evidencia.....	43
11.1.6 Preparación de la Apelación.....	43
11.1.7 Obligaciones de los Árbitros del Match.....	43
11.1.8 Obligaciones del Director del Match.....	43
11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje.....	43
11.2 Composición del Comité.....	43
11.2.1 Niveles III y superiores.....	43
11.2.1 Comité de Arbitraje.....	43
11.2.2 Matches Niveles I y II.....	44
11.3 Límites de Tiempo y Consecuencias.....	44
11.3.1 Límite de Tiempo para la Solicitud de Arbitraje.....	44
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión.....	44
11.4 Tasas.....	44
11.4.1 Importe.....	44
11.4.2 Pago.....	44
11.5 Normas de Procedimiento.....	44
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité.....	44
11.5.2 Presentaciones.....	44
11.5.3 Audiencia.....	44
11.5.4 Testigos.....	44
11.5.5 Preguntas.....	44
11.5.6 Opiniones.....	44
11.5.7 Verificación visual del Área.....	44
11.5.8 Influencia Indebida.....	44
11.5.9 Deliberación.....	44
11.6 Veredicto y Acciones Posteriores.....	45
11.6.1 Decisión del Comité.....	45
11.6.2 Aplicación de la Decisión.....	45
11.6.3 La Decisión es Inapelable.....	45
11.6.4 Acta.....	45
11.7 Apelaciones de Terceros.....	45
11.8 Interpretación de las Reglas.....	45

## **Capítulo 12 - Asuntos Varios**

12.1 Apéndices.....	46
12.2 Idioma.....	46
12.3 Responsabilidades .....	46
12.4 Género.....	46
12.5 Glosario.....	46
12.6 Medidas.....	47

### **Apéndice A1**

Niveles de las Competiciones de IPSC.....	48
---	----

### **Apéndice A2**

Reconocimiento IPSC .....	49
---------------------------	----

### **Apéndice B1**

Presentación de los Blancos .....	50
-----------------------------------	----

### **Apéndice B2**

Blanco IPSC Classic.....	51
--------------------------	----

### **Apéndice B3**

Blanco Métrico IPSC .....	52
---------------------------	----

### **Apéndice C1**

Calibración de Poppers IPSC .....	53
-----------------------------------	----

### **Apéndice C2**

Zonas de Calibración en Poppers IPSC.....	54
---	----

### **Apéndice C3**

Blancos Metálicos IPSC .....	55
------------------------------	----

### **Apéndice D1**

División Open .....	56
---------------------	----

### **Apéndice D2**

División Standard.....	57
------------------------	----

### **Apéndice D3**

División Modificada.....	58
--------------------------	----

### **Apéndice D4**

División Producción.....	59
--------------------------	----

### **Apéndice D5**

División Revolver Standard .....	61
----------------------------------	----

### **Apéndice E1**

Escalera “J” para 16 Competidores .....	62
---	----

## **Apéndice E2**

Escalera “J” para 8 Competidores .....	63
--	----

## **Apéndice F1**

Procedimiento para Medir los Cargadores.....	64
--	----

## **Apéndice F2**

Procedimiento para la Prueba del Peso del Disparador .....	65
--	----

## **Apéndice F3**

Diagrama de Posición del Equipo.....	66
--------------------------------------	----

## 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 de IPSC.

### 1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las Competiciones de tiro práctico de 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 de los recorridos de tiro. Los Ejercicios deben ser diseñados, principalmente, para poner a prueba la destreza en el tiro del competidor de IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 **Equilibrio** – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes en el tiro práctico de 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 de IPSC deben ser llevadas a cabo de tal modo que se evalúen éstos elementos de forma igual.
- 1.1.4 **Diversidad** – Los desafíos de tiro de 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 en las habilidades de tiro de IPSC.
- 1.1.5 **Estilo libre** – Las Competiciones de IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre, y que disparen a los blancos en base a “como y cuando sean visibles”. Los Ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni obligar a una posición 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 adoptar una posición 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.
  - 1.1.5.2 Los Ejercicios Standard y los Clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden obligar a una posición o postura de tiro, sin embargo, las recargas obligatorias nunca deben ser requeridas en “Ejercicios largos”.
  - 1.1.5.3 Los Ejercicios Standard y los Clasificatorios pueden especificar que se tire sólo con la mano fuerte o la débil sin soporte. La mano especificada debe ser usada exclusivamente desde el punto estipulado hasta la finalización del ejercicio.
- 1.1.6 **Dificultad** – Las Competiciones de 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.
- 1.1.7 **Desafío** – Las Competiciones de IPSC de pistola, reconocen la dificultad de usar armas cortas a plena potencia en tiro dinámico, empleando siempre, un calibre y un nivel de potencia mínimos para todos los competidores y así quedar reflejado este desafío.

### 1.2 Tipos de Ejercicios

Las Competiciones de IPSC pueden contener los siguientes tipos de Ejercicios:

- 1.2.1 Tipos de Ejercicios generales:
  - 1.2.1.1 “Recorridos de tiro Cortos”, no deben requerir más de 9 disparos para ser completados y, no más de 2 posiciones de tiro.

- 1.2.1.2 “Recorridos de tiro Medios”, no deben requerir más de 16 disparos para completarse ni más de 3 posiciones de tiro. El diseño y construcción de los Ejercicios no deben permitir más de 9 disparos puntuables desde cualquier posición de tiro, ni permitir al competidor eliminar una posición del ejercicio disparando todos los blancos disponibles desde una posición anterior.
  - 1.2.1.3 “Recorridos de tiro Largos”, no deben requerir más de 32 disparos para completarse. El diseño y construcción de los Ejercicios no deben permitir más de 9 disparos puntuables desde cualquier posición de tiro, ni permitir al competidor eliminar una posición del ejercicio disparando todos los blancos disponibles desde una posición anterior.
  - 1.2.1.4 El equilibrio recomendado para una competición de IPSC, es una relación de 3 Ejercicios cortos, 2 medios y 1 largo.
- 1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales
- 1.2.2.1 “Ejercicios Standard”, no deben requerir más de 24 disparos para ser completados. Las series de disparos que los componen no deben requerir más de 6 disparos (12 disparos si se especifica una recarga obligatoria).
  - 1.2.2.2 Sin aplicación
  - 1.2.2.3 “Clasificatorios” - Son los recorridos de tiro publicados por un Directorio Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los “clasificatorios” deben ser dirigidos de acuerdo con estas reglas y deben estar contruidos 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 los efectos de que sean reconocidos.
- 1.2.3 Recorridos de Tiro Suplementarios
- 1.2.3.1 “Shoot-Off”, no deberá requerir más de 9 disparos para completarse y debe requerir una recarga obligatoria.
- 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 normas y reglas actuales de la IPSC, que sean relevantes para esta disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como Competiciones aprobadas por la IPSC.
  - 1.3.2 El presidente de la IPSC, su delegado, o un Árbitro de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación de la IPSC en una competición. Tal acción puede ser llevada a cabo en cualquier momento cuando, en su o sus opiniones, una competición contravenga el propósito o espíritu de los principios de los recorridos de tiro o rompa cualquiera de las actuales reglas de la IPSC o pueda dañar la reputación del deporte de la IPSC.
  - 1.3.3 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de Competiciones IPSC, se especifican en el Apéndice A1.



## Capítulo 2 - Construcción y Modificación de Ejercicios

Las siguientes reglas generales para la construcción de recorridos de tiro, listan los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en Competiciones de IPSC. Los diseñadores de recorridos de tiro, instituciones organizadoras y los Árbitros están gobernados por estas normas.

### 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 responsabilidad de la institución organizadora, sujeta a la aprobación del Range Master. Se realizarán todos los esfuerzos razonablemente necesarios para prevenir cualquier daño a competidores, Árbitros y espectadores, durante la competición. El diseño del ejercicio deberá prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. Se considerará especialmente, en el diseño de los ejercicios, una vía para procurar visibilidad y un paso adecuado a los Árbitros que supervisan a los competidores.
- 2.1.2 **Ángulos de Tiro Seguros** – Los recorridos de tiro se construirán siempre, teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe darse especial consideración a la construcción segura de los blancos, a los soportes de los mismos y al ángulo de cualquier posible rebote. Donde sea necesario, las dimensiones físicas y habilitación de los espaldones traseros y laterales, deberán ser consideradas como parte del proceso de construcción.
- 2.1.3 **Distancias Mínimas** – Siempre que se usen blancos metálicos en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y Árbitros de la competición, se mantengan, como mínimo, a una distancia de 7 (siete) metros (22.96 pies) de los mismos, cuando se les este disparando. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. Si se usan “líneas de carga” para limitar la aproximación a los blancos metálicos, deberán ser colocadas a, por lo menos, 8 (ocho) metros (26.25 pies) de los blancos, de modo que si un competidor que supere inadvertidamente una línea de falta, todavía pueda estar fuera de la distancia mínima de 7 metros (22.96 pies).
- 2.1.4 **Situación de los Blancos** – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente orientados hacia el parabal trasero, los organizadores y Árbitros deben proteger o restringir las áreas circundantes a las que puedan tener acceso los competidores, Árbitros o espectadores. A cada competidor se le debe permitir resolver el problema competitivo como desee y no debe ser obligado a actuar de manera que provoque una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare “como y cuando sean visibles”, no provoque que los competidores rompan los ángulos de seguridad.
- 2.1.5 **Superficie de las Galerías** – Siempre que sea posible, la superficies de las galerías deberán ser preparadas antes del comienzo de la competición, y deberán ser mantenidas 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 del mantenimiento de la galería, no podrán ser discutidas por los competidores.
- 2.1.6 **Obstáculos** – En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberán permitir razonablemente las diferencias de altura y complexión física de los competidores y deberán 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: Ejercicios Standard, Shoot-Off), se debe establecer un mínimo de 1.5 metros (4.92 pies) de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 **Situación de los blancos** – Se debe tener cuidado con la posición física de los blancos de papel para impedir los tiros “a través ” de uno a otro (shoot through).

- 2.1.8.1 La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en las mismas condiciones. Los soportes, deberán estar fijados en forma segura o su posición deberá estar claramente marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad de las mismas condiciones a lo largo de toda la competición. Más aún, los tipos de blanco deberán estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo de la competición, para asegurar que un blanco puntuable no sea intercambiado por un blanco penalizable después de que la competición haya comenzado.
- 2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y blancos metálicos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los metálicos.
- 2.1.8.3 Cuando se usen Poppers IPSC en un recorrido de tiro, se deberá tener especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para permanecer en las mismas condiciones a lo largo de toda la competición.
- 2.1.8.4 Los blancos de papel estáticos no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.
- 2.1.9 Todos los parabolas (espaldones) estarán “fuera de alcance” para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Juez Árbitro (ver Regla 10.6.1).

## 2.2 Criterios de Construcción de Ejercicios

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

- 2.2.1 **Líneas de Carga y 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 Carga y Líneas de Falta. Estas líneas deberán estar construidas de madera u otro material apropiado debiendo elevarse, como mínimo, 2 (dos) centímetros (0.79 pulgadas) sobre el nivel del suelo. Esto proporcionará referencias físicas y visuales a los competidores para prevenir una “falta” inadvertida de las mismas. Las Líneas de Falta y de Carga, deben estar firmemente fijadas en su lugar para asegurar que permanecerán en la misma posición a lo largo de la competición.
  - 2.2.1.1 Las Líneas de Carga se utilizan para restringir movimientos no razonables de los competidores, al acercarse o alejarse de los blancos.
  - 2.2.1.2 Las Líneas de Falta son usadas para forzar a los competidores a disparar a los blancos desde detrás de barreras físicas. Podrán ser colocadas en cualquier ángulo extendiéndose hacia atrás de esas barreras. Las Líneas de Falta deberán tener, como mínimo, 1 (un) metro (3.28 pies) de largo y, a no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, se considera que se extienden hacia atrás hasta el infinito.
- 2.2.2 **Obstáculos** – Los recorridos de tiro, podrán incluir el uso de barreras u obstáculos para ser escalados o esquivados por los competidores. Los obstáculos que se usen de este modo, no deben exceder los 2 (dos) metros (6.56 pies) de altura. Los obstáculos superiores a 1 (un) metro (3.26 pies) de altura, deberán proporcionar las ayudas necesarias para asistir a los competidores a escalarlos y deberán proporcionar al competidor la seguridad necesaria construyéndose de la siguiente manera:
  - 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar firmemente anclados y sujetos para proporcionar un adecuado soporte cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o aguda (con filo) para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los competidores y/o Árbitros de la competición.
  - 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar despejado y libre de peligros naturales.
  - 2.2.2.3 Se debe permitir a los competidores, que prueben tales obstáculos antes de realizar el ejercicio, y se les debe dar un período suficiente de tiempo para que lo hagan.

- 2.2.2.4 No se debe requerir a los competidores que enfunden sus armas antes de ascender por estos obstáculos.
- 2.2.3 **Barreras** – Deben ser construidas de la siguiente manera:
- 2.2.3.1 Ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo.
- 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 **Túneles** – Un túnel que requiera que un competidor entre y lo atraviese, debe ser construido de un material adecuado y podrá 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 diseñadores de Ejercicios deberán designar claramente los puntos de entrada y salida del túnel así como los parámetros para disparar a los blanco desde dentro del túnel (por ejemplo, Líneas de Carga o Falta).
- 2.2.5 **Túneles “Cooper”** - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo que está suelto. (por ejemplo, tiras de madera), las cuales podrán ser movidas en forma inadvertida por los competidores. (ver Regla 10.2.5). Éstos túneles pueden ser construidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen.
- 2.2.6 **Decorado del Ejercicio** – Cuando los decorados se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, deben estar construidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los Árbitros de la competición. Se deberán tomar las precauciones necesarias para permitir que, los Árbitros de la competición, puedan controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. Los decorados deben ser suficientemente fuertes como para soportar su uso por parte de todos los competidores.
- 2.3 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 adiciones a un recorrido de tiro publicado, deberá ser hecho antes de que empiece a dispararse el ejercicio.
- 2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deberán ser notificados por el Árbitro a cargo del ejercicio durante el briefing a la escuadra.
- 2.3.3 Si el Range Master aprueba cualquiera de esos cambios después de que la competición haya comenzado, deberá tanto:
- 2.3.3.1 Permitir que el recorrido de tiro continúe con las modificaciones afectando solo a aquellos competidores que no hayan completado el ejercicio. Si las acciones de un competidor son la causa de los cambios, a ese competidor se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro alterado; o
- 2.3.3.2 De ser posible, se 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 Juez Árbitro, recibirá la puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta cualquier intento previo.
- 2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Director de la Prueba (Match Director)) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen 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 eliminadas de la competición.
- 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, esta orden, no estará sujeta a reclamaciones por parte de los competidores. (ver Regla 6.6.1). Dichas protecciones deberán ser utilizadas, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Range Master.

## **2.4 Áreas de Seguridad**

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. Las Áreas de Seguridad deberán incluir una mesa con las direcciones seguras y los límites claramente señalados. Estas áreas deberían incluir un estante o estantes para armas, ya que ellas serán usadas por todas las disciplinas IPSC, particularmente durante Torneos.

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

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

2.4.1.2 Practicar: el montar el arma (amartillar), desenfundar, “tirar en seco” y re-enfundar armas descargadas.

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

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

2.4.2 Munición ficticia (incluyendo cartuchos de práctica o entrenamiento, “snap caps”, y vainas vacías), cargadores llenos, dispositivos de carga rápida (speed loaders) llenos y munición “real”, no pueden ser manejadas en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12).

## **2.5 Áreas de Vendedores**

2.5.1 Los vendedores (por ejemplo, particulares, corporaciones y otras entidades mostrando o vendiendo mercaderías en una competición de IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos, y deben asegurarse que son mostrados en condiciones que no pongan en peligro a ninguna persona. Se recomienda que las armas ensambladas, sean desactivadas antes de ser mostradas.

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

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

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

## Capítulo 3 - Información de Ejercicios

### 3.1 Reglas Generales

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

- 3.1.1 ***Recorridos de Tiro Publicados*** – Los competidores registrados y/o sus Directorios Regionales deben ser provistos con la misma información de los recorridos de tiro, dentro del mismo período de 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, aprobado por el Range Master, deberá ser puesta en cada recorrido de tiro antes de que comience la competición. Este briefing tomará precedencia sobre cualquier información del recorrido de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competición y ella deberá, como mínimo, contener la siguiente información:

Método de Puntuación:

Blancos (tipo y cantidad):

Número mínimo de disparos:

Condición del arma:

Posición de inicio:

Comienzo de Tiempo: señal visual o audible:

Procedimiento:

- 3.2.2 El Juez Árbitro a cargo de un ejercicio, deberá leer en forma literal el briefing escrito a cada escuadra.
- 3.2.3 El Range Master puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consecuencia 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 debería permitir a los competidores una inspección ordenada (“walkthrough”) del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Árbitro y ésta, deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, deberán ser demostrados a todos los competidores con la misma duración y frecuencia.

### 3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

- 3.3.1 Las Competiciones de Pistola 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 voluntaria adoptada que no esté de acuerdo con estas reglas, no deben ser aplicadas a las Competiciones IPSC sin el consentimiento expreso del Director Regional y del Consejo Ejecutivo de la IPSC.

## Capítulo 4 - Equipo de Campo

### 4.1 Blancos – Principios Generales

- 4.1.1 En las Competiciones de pistola de IPSC sólo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea General de IPSC y, los mismos, deberán cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C (ver Sección 9.4)
- 4.1.2 Los blancos puntuables usados en todas las Competiciones de pistola 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 de papel puntuables deben ser del típico color del cartón corrugado (Marrón Beige).
  - 4.1.2.2 El frente completo de los blancos metálicos puntuables, debe estar pintado de un solo color, preferentemente blanco.
- 4.1.3 Los blancos penalizables deben estar claramente marcados o ser de un solo color, diferente al de los blancos puntuables.
- 4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cubierta “blanda” o “dura” (soft y hard cover), tal y como se especifica a continuación:
  - 4.1.4.1 La cubierta prevista para esconder todo o una porción de un blanco será considerada “cubierta dura”. Cuando sea posible, la cubierta dura no deber ser simulada sino construida usando materiales impenetrables.
  - 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 blanco penalizable, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco escondido por soft cover deben ser dejadas completamente intactas.
- 4.1.5 Está prohibido que un blanco único, intacto, represente dos o más blancos por medio del uso de cinta, pintura o cualquier otro medio.

### 4.2 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Papel

- 4.2.1 Hay dos tipos de blancos de papel aprobados para ser usados en Competiciones de pistola de IPSC (ver Apéndice B). Los cuales no deben ser incluidos juntos en ningún ejercicio.
- 4.2.2 Los blancos de papel deberán tener líneas de puntuación y bordes no-puntuables claramente marcados en la cara del mismo, sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no-puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 (diez) metros (32.81 pies). Las zonas puntuables premian la potencia en las Competiciones de IPSC.
  - 4.2.2.1 La cara de los blancos penalizables de papel, deben incluir un borde no-puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Range Master deberá ordenar que todos los blancos afectados tengan un borde no-puntuable de reemplazo, dibujado o agregado a ellos.
- 4.2.3 Los blancos de papel nunca deberán requerir más de 12 (doce) disparos antes de ser puntuados y parcheados sus impactos.
- 4.2.4 Cuando el área puntuable de un blanco de papel ha de ser parcialmente escondida, los diseñadores de Ejercicios deben simular cubierta dura (hard cover) con uno de los siguientes métodos:
  - 4.2.4.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (ver Regla 4.1.4.1)
  - 4.2.4.2 Cortando físicamente los blancos para retirar la parte que se supone debe estar oculta por la cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no-puntuable, el cual se debe

extenderse a lo largo de todo el ancho del área puntuable cortada (ver Regla 4.2.2)

- 4.2.4.3 Pintando, con un color de contraste visible, o poniendo cinta a la porción del blanco que se supone oculta por la cubierta dura.
- 4.2.4.4 En un blanco de papel parcialmente oculto, la cubierta dura no debe ocultar completamente la zona puntuable de más alto valor.

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

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

- 4.3.1.1 Los Poppers IPSC, los cuales deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C, son blancos metálicos aprobados y diseñados para reconocer la potencia.
- 4.3.1.2 Mini Poppers IPSC, los cuales deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C, son blancos metálicos aprobados y diseñados para reconocer potencia y, su propósito es simular poppers de tamaño normal, colocados a distancias mayores.
- 4.3.1.3 Los Pepper Poppers y los Classic Poppers, pueden ser incluidos en el mismo recorrido de tiro. Se recomienda usar los Poppers IPSC que caen hacia adelante.
- 4.3.1.4 Se pueden usar blancos metálicos de varios tamaños (ver Apéndice C3), sin embargo, éstos no deben ser usados de forma exclusiva en un recorrido de tiro. En cada ejercicio se deberá incluir, por lo menos, un blanco de papel autorizado o un Popper IPSC.
- 4.3.1.5 A los blancos metálicos puntuables se les deberá disparar y deberán caer para que puntúen. Los blancos metálicos puntuables, los cuales, accidentalmente giran de “canto” o de costado o que, en opinión de un Juez Árbitro, ha caído debido a un disparo en la base que lo soporta o por cualquier otra causa accidental, será tratado como un fallo del equipo de campo (ver Regla 4.6.1)
- 4.3.1.6 A diferencia de los Poppers IPSC, las blancos metálicos no están sujetas a calibración ni reclamación de calibración. Por lo tanto, si una placa metálica ha sido adecuadamente impactada pero no cae, el Juez Árbitro podrá declarar fallo de equipo de campo y ordenar al tirador que repita el ejercicio, después de que el blanco en falta haya sido reinstalado.
- 4.3.1.7 Los blancos metálicos penalizables que hayan sido diseñados para caer cuando se les impacta pero que, accidentalmente, giran de canto o de costado, serán tratados como fallo de equipo de campo.
- 4.3.1.8 Los blancos metálicos penalizables que hayan sido diseñados para permanecer de pie cuando se les impacta, deberán ser repintados después de que cada competidor termine de disparar el recorrido de tiro, sin lo cual, los competidores siguientes, no podrán ser penalizados por impactos visibles en su superficie.

#### **4.4 Blancos Frangibles**

4.4.1 Los blancos frangibles, tales como platos, pichones de arcilla o tejas, no son blancos autorizados para Competiciones IPSC de pistola.

#### **4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie**

- 4.5.1 El competidor, en ningún momento, puede interferir con la superficie del campo, el follaje natural, construcciones, decorados u otro equipo de campo (incluyendo blancos, soportes de los mismos y activadores de blancos). Cualquier violación lo hará incurrir en un error de procedimiento cada vez, a discreción del Juez Árbitro.
- 4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Árbitros del evento, a fin de garantizar el funcionamiento, que tomen acciones correctivas sobre la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otra cosa. El Range Master es quien tendrá autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

#### **4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Problemas**

- 4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no está limitado a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento del equipo, activado mecánica o eléctricamente, y el fallo de decorados tales como aberturas, puertas y barreras.
- 4.6.2 Si un competidor no puede completar un ejercicio debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco de metal 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.
- 4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la retirada de ese ejercicio de los resultados de la competición (ver Regla 2.3.4).



## Capítulo 5 - Equipo del Competidor

### 5.1 Armas Cortas

- 5.1.1 Las armas cortas están separadas y definidas por Divisiones (ver Apéndice D), sin embargo, los recorridos de tiro deberán permanecer iguales para todas las Divisiones.
- 5.1.2 La dimensión mínima de la vaina de los cartuchos para armas cortas, a ser usadas en las Competiciones IPSC, es de 9x19 mm. El diámetro mínimo del proyectil es de 9 mm (.354 pulgadas).
- 5.1.3 Miras – Los tipos de mira identificados por IPSC son:
  - 5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes.
  - 5.1.3.2 “Miras ópticas / electrónicas” son dispositivos de puntería 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 de IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.
- 5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndices), no hay restricción en el peso necesario para accionar el disparador (gatillo) de un arma corta, sin embargo, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura y tal como se diseñó originalmente.
- 5.1.5 Están expresamente prohibidos los disparadores (gatillos) o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.
- 5.1.6 Las armas cortas deben ser seguras y practicas. Los Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un competidor para ser examinada a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Juez Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master.
- 5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todos los Ejercicios de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras sustituta, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:
  - 5.1.7.1 El arma sustituta satisface los requerimientos de la División declarada.
  - 5.1.7.2 Mediante el uso del arma sustituta, el competidor, no obtenga una ventaja competitiva.
  - 5.1.7.3 La munición del competidor, al ser probada en el arma sustituta, alcance el factor de potencia mínimo usando el cronógrafo de la competición (ver Regla 5.6.3.9).
- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma durante una competición, sin la aprobación previa del Range Master, estará sujeto a las previsiones de la Sección 10.6.
- 5.1.9 Un competidor nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma durante un recorrido de tiro (ver Regla 10.5.7).
- 5.1.10 Está prohibido el uso de armas que posean culatín y/o guardamanos delanteros de cualquier tipo.
- 5.1.11 Están prohibidas las armas 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).

### 5.2 Fundas y Otro Equipo del Competidor

- 5.2.1 Transporte y almacenamiento – Excepto cuando los competidores se encuentren dentro de los límites

- de un área de seguridad, o bajo la supervisión y ordenes directas de un Juez Árbitro deberán llevar sus armas descargadas en una caja o bolsa para armas o en su funda (ver Regla 10.5.1).
- 5.2.2 Los competidores que lleven sus armas en la funda, deberán llevarla sin el cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desmontado. Cualquier violación a esto será causa de una advertencia, para el primer caso, pero estará sujeta a la Sección 10.6, para las subsiguientes ocasiones dentro de la misma competición.
- 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.
- 5.2.3.1 Las damas competidoras, se les puede permitir que usen el cinturón, funda y equipo relacionado al nivel de la cadera, sin embargo, la parte superior del cinturón no puede estar posicionada debajo de los puntos laterales más alejados de la parte superior del fémur (protuberancia mayor). Si se usa otro cinturón a nivel de la cintura, la funda y todo el equipo relacionado, debe estar colocado en el cinturón inferior (ver Apéndice D).
- 5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y los dispositivos de carga rápida (speed loaders), deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito, a los efectos de reducir el riesgo de pérdida durante un recorrido de tiro.
- 5.2.5 En el caso que una División especifique una distancia máxima del cuerpo, entre la cual se pueda portar el arma y el equipo de un competidor, cualquier Juez Árbitro podrá controlarla 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 Estas mediciones se deberán realizar con el competidor parado en forma natural.
- 5.2.5.2 A cualquier competidor que no supere los controles anteriores, se le requerirá que modifique, inmediatamente, su funda o equipo para ajustarse a los requerimientos de la División declarada. El Range Master puede hacer concesiones, permitiendo variaciones en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas. Puede que algunos competidores no puedan ajustarse completamente a estos requerimientos.
- 5.2.5.3 A no ser que se especifique en el briefing escrito de un ejercicio o, a no ser que sea requerido por el Juez Árbitro, la posición de la funda y equipo relacionado no debe ser movido o cambiado, por el competidor, a lo largo de toda la competición. Si la funda posee una banda de retención, deberá estar aplicada o cerrada antes de que se emita la orden de “Atención” (“Standby”) (ver Regla 8.3.3).
- 5.2.6 Las Competiciones IPSC de Armas Cortas no requerirán el uso de un tipo o marca particular de funda. Sin embargo, el Range Master, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea modificada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competición.
- 5.2.7 No se permite que los competidores comiencen un recorrido de tiro usando:
- 5.2.7.1 Una funda tipo “sobaquera” o de “colgar” (visible o no), excepto como se especifica en la Regla 5.2.8,
- 5.2.7.2 Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón, excepto como se especifica en la Regla 5.2.8,
- 5.2.7.3 Una funda con la boca del cañón del arma apuntando más allá de 1 (un) metro (3.28 pies) de distancia del competidor, cuando éste se encuentra parado con una postura relajada,
- 5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al, o activación del, gatillo del arma enfundada.
- 5.2.8 Los competidores, declarados por el Director de la Prueba (Match Director) como agentes en activo de la ley (por ejemplo, policías) o personal militar, podrán ser autorizados para usar sus fundas y equipos de servicio, sin embargo, el Range Master permanecerá como última autoridad con respecto a la seguridad

y adecuación del uso de tales equipos en Competiciones de IPSC.

### **5.3 Ropa Apropiaada**

- 5.3.1 Se desaconseja al uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial. La excepción son los competidores que son personal militar o policías activos. El Director de la Prueba será la autoridad final con respecto a que ropa se le permitirá usar a los competidores.

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

- 5.4.1 Se debe advertir a todas las personas que el uso correcto de una adecuada protección auditiva y visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones auditivas y de visión. Es especialmente recomendable que, la protección visual y auditiva, sea llevada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.
- 5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. Si es así, los Árbitros, deberán hacer los esfuerzos necesarios para asegurar que todas las personas hagan uso de protección adecuada.
- 5.4.3 Si un Juez Árbitro nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un ejercicio o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, el Árbitro deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá para que vuelva a empezar el recorrido de tiro, después de que se haya ajustado los elementos de protección.
- 5.4.4 Un competidor que inadvertidamente haya perdido su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, podrá detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Juez 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 y/o auditiva durante un recorrido de tiro, será considerado conducta "antideportiva" (ver Regla 10.6.3).
- 5.4.6 Si un Árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inadecuada, podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle continuar. El Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

### **5.5 Munición y Equipo Relacionado**

- 5.5.1 Los competidores de una competición de IPSC son los únicos y personalmente responsables de la seguridad de toda la munición 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 tal munición.
- 5.5.2 Los cargadores y cargadores rápidos deberán cumplir con las previsiones de la División declarada.
- 5.5.3 Los cargadores de reserva, dispositivos de carga rápida o munición que se hayan caído o hayan sido descartados por el competidor después de la señal de comienzo, podrán ser recuperados, sin embargo, dicha recuperación estará, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.
- 5.5.4 En las Competiciones de IPSC está prohibido el uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora.
- 5.5.5 Toda la munición usada por un competidor deberá satisfacer todos los requerimientos de la División declarada tal como se define en el Apéndice D.
- 5.5.6 Cualquier munición considerada insegura por un Juez Árbitro debe ser inmediatamente retirada de la competición.

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

5.6.1 Los factores de potencia para cada División aparecen estipulados en el Apéndice D. Deberá usarse uno o más cronógrafos oficiales en la competición, para determinar el factor de potencia de la munición de cada competidor. Sin embargo, en ausencia de cronógrafos oficiales de la competición, el factor de potencia declarado por el competidor, no podrá ser objetado.

5.6.1.1 El valor del factor de potencia para permitir que las puntuaciones de un competidor sean incluidos en los resultados de la competición, se llama Minor. El factor mínimo para el valor Minor, y otros requerimientos específicos aplicables a cada División, aparecen estipulados en el Apéndice D.

5.6.1.2 Algunas Divisiones ofrecen un valor más alto de factor de potencia, llamado "Mayor", el cual permite que los competidores ganen más puntos por impactos periféricos en los blancos de papel. El mínimo del factor de potencia Mayor, de estar disponible, y otros requerimientos específicos aplicables para cada División, aparecen estipulados en el Apéndice D.

5.6.1.3 Los valores relacionados asignados a los impactos puntuables Mayor y Minor se ilustran en los Apéndices B y C. El método usado para determinar el factor de potencia se explica en la siguiente sección.

5.6.2 Los cronógrafos oficiales deben ser preparados apropiadamente y verificados, cada día, por los Árbitros de la competición de la siguiente manera:

5.6.2.1 Al comienzo del primer día del match, un Árbitro efectuará 3 disparos con la munición y el arma de calibración del match, a través del cronógrafo, y la velocidad media de los 3 disparos será registrada.

5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días del match, el proceso será repetido usando la misma arma y munición (idealmente del mismo lote de fábrica).

5.6.2.3 Se considera que un cronógrafo está dentro de la tolerancia si, el promedio diario, no varía más de un 5 (cinco) % del valor de los promedios de los días anteriores.

5.6.2.4 En el caso de que una variación diaria exceda las tolerancias permitidas establecidas anteriormente, el Range Master tomará las medidas que considere necesarias para rectificar la situación.

5.6.3 Procedimiento de Verificación de la Munición.

5.6.3.1 La munición debe ser verificada usando el arma del competidor.

5.6.3.2 Se obtendrá de cada competidor, en el momento y lugar determinado por los Árbitros del Match, una muestra inicial de 8 (ocho) cartuchos, para la prueba de cronógrafo, quienes, en cualquier momento durante la competición, pueden requerir muestras adicionales de la munición de un competidor.

5.6.3.3 De la muestra de 8 cartucho obtenida por los Árbitros del Match, 1 (un) proyectil será pesado para determinar el peso real del mismo y, 3 (tres) cartuchos serán disparados por el cronógrafo. En ausencia de un extractor de proyectiles y balanza, será usado el peso de proyectil declarado por el competidor.

5.6.3.4 El factor de potencia se calcula usando el peso del proyectil y la velocidad media de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$\text{Factor de Potencia} = \frac{\text{Peso del proyectil (grains)} \times \text{Velocidad media (pies por segundo)}}{1000}$$

5.6.3.5 Si el factor de potencia resultante no cumple con el mínimo del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 (tres) cartuchos en el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y la velocidad media de las 3 (tres) más altas de los 6 disparados.

- 5.6.3.6 Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor podrá elegir que su último cartucho:
  - (a) – Sea desmontado y pesado su proyectil y, si es más pesado que el anterior, el cálculo del factor de potencia de la Regla 5.6.3.5 será recalculado usando el peso del proyectil más pesado o,
  - (b) – Sea disparado por el cronógrafo y el factor de potencia sea recalculado usando el peso del primer proyectil, y la media de velocidad de los 3 (tres) proyectiles con velocidad más alta de los 7 cartuchos disparados.
- 5.6.3.7 Si el factor de potencia resultante no cumple con el mínimo del factor de potencia Mayor de la División declarada, todas las puntuaciones del match para ese competidor serán recalculadas como Minor, si éste es alcanzado.
- 5.6.3.8 Si el factor de potencia resultante no alcanza el mínimo del factor de potencia mínimo para la División declarada, el competidor podrá continuar disparando el match, pero sin puntuación o reconocimiento del match.
- 5.6.3.9 Si la munición de un competidor se vuelve a verificar, o si cualquier munición autorizada de sustitución es usada, y se registran factores de potencia diferentes cuando se verifican de acuerdo a estas reglas, se aplicará el factor de potencia más bajo para puntuar todos los ejercicios, incluyendo aquellos que ya hayan sido finalizados por el competidor.
- 5.6.3.10 Las puntuaciones de un competidor quien, por cualquier razón, no haya presentado su arma para verificación en el momento y lugar designado y/o quien no haya facilitado los cartuchos de muestra para ser verificados, cuando se le hayan requerido por un Árbitro del match, serán retiradas de los resultados del match.
- 5.6.3.11 Si el Range Master considera que el cronógrafo del match ha quedado inservible, y no es posible más verificaciones de la munición de los competidores, los factores de potencia de los competidores que hayan sido verificados permanecerán, y los factores de potencia “Mayor” y “Minor” declarados por todos los demás competidores que no hayan sido verificados, serán aceptados sin objeción, sujetos a cualquier requerimiento aplicable de las Divisiones (ver Apéndices).

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

- 5.7.1 En el caso eventual que el arma de un competidor falle después de la señal de comienzo, el competidor podrá, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar el ejercicio. 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 ni usar baquetas ni herramientas ni ningún elemento de la decoración para corregir el fallo. Cualquier violación resultará en un cero para el ejercicio.
- 5.7.2 Mientras se rectifica un fallo que requiere que el competidor baje el arma de la posición “apuntando 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 la interrupción de un arma no pueda ser corregida por el competidor en 2 (dos) minutos, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Juez Árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal (excluyendo cualquier serie no disparada que forme parte de un Ejercicio Standard) . El recorrido de tiro (excluyendo cualquier serie no disparada que forme parte de un Ejercicio Standard) será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los fallos (misses) y penalizaciones aplicables.
- 5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un competidor abandonar un ejercicio 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 ejercicio. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura. Sin embargo, cualquier serie componente de un Ejercicio Standard no disparada aún, podrá ser disparada por el competidor afectado, después que el arma haya sido reparada, y antes de que los resultados del match

hayan sido declarados como finales por el Director de la Prueba.

- 5.7.6 En el caso de que un Juez Árbitro de por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo una carga “squib”, o cartucho sin pólvora), el Árbitro seguirá los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la galería, a una condición segura. Luego, el Juez Árbitro inspeccionará el arma o munición 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 ejercicio será puntuado “tal como se disparó”, incluyendo todos las penalizaciones y misses que sean aplicables.
- 5.7.6.2 Si el Juez Árbitro descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se requerirá al competidor que repita el ejercicio.

## Capítulo 6 - Estructura de la Competición

### 6.1 Principios Generales

Las definiciones siguientes se utilizarán para aclarar los conceptos de:

- 6.1.1 **Serie** – Una parte, cronometrada y puntuada separadamente, de un Ejercicio Standard. Las puntuaciones y penalizaciones se registran a la finalización de cada serie, y los resultados obtenidos en cada una de las series son, entonces acumulados para dar el resultado final del ejercicio (ver también Regla 9.5.5).
- 6.1.2 **Ejercicio Standard** – Un recorrido de tiro consistente en más de una serie cronometrada separadamente. Las puntuaciones, con cualquier penalización deducida, son acumulados al término del recorrido de tiro, para dar el resultado final del ejercicio. Los Ejercicios Standard sólo se puntuarán usando el sistema Virginia Count o Tiempo Fijo. Un recorrido de tiro por cada serie puede requerir una posición de tiro específica, procedimiento y/o una o más recargas obligatorias. En matches de Nivel IV y superiores, sólo se permite un Ejercicio Standard de, como máximo, 24 disparos.
- 6.1.3 **Ejercicio** – Un componente de un match cronometrado y puntuado separadamente. (También “recorrido de tiro”).
- 6.1.4 **Match** – Consiste de un mínimo de 2 Ejercicios. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador del match. Un match debe incluir un sólo tipo de arma (por ejemplo, arma corta, escopeta o rifle).
- 6.1.5 **Torneo** – Consiste de dos o más matches de armas específicas (por ejemplo, un match de arma corta y un match de escopeta, o un match de arma corta, un match de rifle y un match de escopeta). Los resultados obtenidos por un competidor en cada match individual, serán usados para proclamar el ganador general del torneo, de acuerdo con las Reglas de los Torneos IPSC.
- 6.1.6 **Liga** – Consiste de dos o más matches IPSC de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. La suma total de los resultados de los matches obtenidos por cada competidor, en los matches componentes especificados por el organizador de la liga, serán acumulados para determinar el ganador de la liga.
- 6.1.7 **Shoot-Off** – Un evento dirigido en forma separada a un match. Los competidores elegidos compiten en forma directa unos contra otros, disparando en forma simultánea a conjuntos de blancos, separados pero iguales, en un proceso de eliminación (ver Apéndice E).

### 6.2 Divisiones de los Matches

- 6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver Apéndice D). Cada match debe reconocer por lo menos una División. Cuando en un match hay varias Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados del match deben reconocer a un ganador por cada División.
- 6.2.2 En matches sancionados por IPSC, debe competir el número mínimo de competidores, estipulados en el Apéndice A2, en cada División, para que esta sea reconocida. Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Match puede permitir que esa División permanezca sin el reconocimiento oficial de la IPSC.
- 6.2.3 Previo al comienzo del match, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Árbitros del match deberán verificar que el equipo del competidor este de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor comience la competición.
- 6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director del Match, un competidor podrá participar en un match en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir para puntuar en una sola División, y esa deberá ser en la que primero dispare en todos los ejercicios. Cualquier subsiguiente intento de otra División no contará para reconocimiento en el match.

- 6.2.5 Cuando una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor no declare una División específica antes del comienzo del match, el competidor será puesto en la División en la cual, en opinión del Range Master, el equipo del competidor se identifique mejor. Si, en opinión del Range Master, no hay disponible una División adecuada, el competidor disparará el match sin puntuar.
- 6.2.5.1 Sin embargo, si un competidor no lleva el equipo adecuado o no supera los requerimientos de la División declarada durante un recorrido de tiro, el competidor será colocado en la División Open si está disponible, de otro modo, el competidor disparará el match sin puntuar.
- 6.2.5.2 Si a un competidor se le clasifica o reclasifica como se menciona anteriormente, se le notificará lo antes posible. La decisión del Range Master en estos asuntos es definitiva.
- 6.2.6 Una descalificación del match en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante el match, le impedirá al mismo seguir participando en el match, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntuación previa y finalizada del match 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 Team Regional u otro.
- 6.3 Categorías en los Matches**
- 6.3.1 Los matches IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En un match o torneo, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.
- 6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o no declarar una antes del comienzo del match, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.
- 6.4 Teams Regionales / Equipos Nacionales**
- 6.4.1 Un Equipo (Team) Regional de cada División, sujeto a disponibilidad de los cupos asignados, puede ser seleccionado por mérito por cada Región para matches IPSC Nivel IV o superiores. A criterio de los organizadores del match, podrán formarse otros equipos, pero no serán elegidos para ser reconocidos como equipo ni para la entrega de premios. Los equipos de las Categorías son especificados y aprobados por voto en la Asamblea General (ver Apéndice A2).
- 6.4.2 En un match, las puntuaciones individuales de un competidor serán usadas, exclusivamente, para un sólo team / equipo.
- 6.4.3 Los equipos deben consistir de una máximo de 4 (cuatro) miembros, sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 (tres) miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del resultado del equipo.
- 6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira del match 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 Si un miembro de un equipo no puede comenzar un match, sujeto a aprobación del Director de la Prueba, podrá ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.
- 6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado del match, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en 0 (cero) para todos los ejercicios. 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 el match. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses.



- 6.5.1.1 Los competidores que ordinariamente residan en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, puede unirse a una Región afiliada y pueden competir bajo los auspicios de esa Región, esto esta, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de la IPSC y al Director Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, posteriormente solicita ser afiliada a la 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, exceptuando 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 de la Región de residencia y la de ciudadanía, deben estar de acuerdo por escrito antes del comienzo del match.
  - 6.5.2.2 Los competidores que están bajo las condiciones de la regla 6.5.1.1 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.
- 6.6 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 del match. Un competidor que no este presente en el horario y fecha programados para un ejercicio, no podrá hacer el ejercicio sin la aprobación previa del Director de la Prueba, sin la cual, la puntuación del competidor para ese ejercicio será de 0 (cero).
  - 6.6.2 Los Árbitros, los sponsors del match, los Árbitros de la IPSC (tal como se los define en la Sección 6.1 de la Constitución de la IPSC) y otras personas pueden competir para puntuar en un “pre-match”, sujeto a la aprobación previa del Director del Match. A los competidores del match principal no se les debe restringir la observación del match previo. Todos los miembros de los equipos nacionales oficiales, deben competir en el match principal. Las puntuaciones obtenidas en el match previo pueden, a discreción del Director del Match, ser incluidos en los resultados generales del match siempre y cuando, las fechas del match previo hayan sido publicadas en la planificación oficial del match (ver también Sección 2.3).
  - 6.6.3 Un match, torneo o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen para puntuar y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director del Match.
- 6.7 Sistema de Clasificación Internacional**
  - 6.7.1 El 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 del Match

### 7.1 Árbitros del Match

Las tareas y responsabilidades de los Árbitros del match son definidas a continuación:

- 7.1.1 **Juez Árbitro (Range Officer (“RO”))** – Transmite las ordenes en el campo de tiro, observa el cumplimiento del tirador del 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 y está bajo su control la observación de la correcta, justa y constante aplicación de estas reglas (bajo la autoridad del Range Master).
- 7.1.3 **Árbitro de Estadísticas (Stats Officer (“SO”))** - Recoge, ordena, verifica, introduce en el ordenador y conserva todas las hojas de puntuación y, por último, da los resultados parciales y finales. Cualquier hoja de puntuación incompleta o incorrecta deberá ser entregada al Range Master lo antes posible (bajo autoridad directa del Range Master).
- 7.1.4 **Jefe de Mantenimiento (Quartermaster (“QM”))** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo del campo (por ejemplo, blancos, parches, pintura, decorados, etc.), los elementos necesarios para los Árbitros (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, 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 la seguridad del mismo, la operatividad de todos los ejercicios y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas sobre el arbitraje deben ser presentadas a su atención. Generalmente, el Range Master, es designado, y trabaja con, el Director del Match, sin embargo, con respecto a matches IPSC sancionados de Nivel IV o superiores, la designación del Range Master está sujeta a la aprobación previa por escrito, del Consejo Ejecutivo de la IPSC.
- 7.1.6 **Director del Match (Match Director (“MD”))** - Dirige la administración general del match, incluyendo la composición de escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán en relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son el dominio del Range Master. El Director del Match es designado por la organización de la competición y trabaja junto con el Range Master.

### 7.2 Disciplina de los Árbitros del Match

- 7.2.1 El Range Master posee autoridad sobre todos los Árbitros del match exceptuando el Director del Match y es responsable de las decisiones concernientes a la conducta y disciplina.
- 7.2.2 En el eventual caso que un Árbitro del match sea sancionado, el Range Master debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de los Árbitros del match, al Director Regional de la Región que organiza el match, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un Árbitro que haya sido descalificado del match por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará ~~pudiendo ser elegido~~ para servir como Árbitro en ese match. El Range Master podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un Árbitro.

### 7.3 Designación de Árbitros

- 7.3.1 Los organizadores del match deben, antes de que comience el mismo, designar un Director del Match y un Range Master para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Range Master

nominado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Árbitro titulado presente (ver también Regla 7.1.5). Para los matches Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director del Match y Range Master.

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

## Capítulo 8 - El Recorrido de Tiro

### 8.1 Condiciones de Arma Preparada

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

#### 8.1.1 Revolver:

8.1.1.1 Simple Acción: martillo completamente abatido sobre una recámara vacía o, si posee un seguro, el martillo abatido sobre una recámara cargada (se exceptúan los diseños con barra de transferencia).

8.1.1.2 Doble Acción: martillo completamente abatido y todas las recámaras podrán estar cargadas.

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

#### 8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

8.1.2.1 “Simple Acción” – Recámara cargada, martillo montado, y el seguro activado.

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

8.1.2.3 “Acción Selectiva” – Recámara cargada con el martillo completamente abatido, o recámara cargada y el martillo montado con el seguro externo activado (ver Apéndice D).

8.1.3 Los recorridos de tiro pueden requerir una condición de arma lista que sea diferente a las especificadas anteriormente. En tales casos, la condición de arma lista requerida debe ser especificada claramente en el briefing escrito del ejercicio.

8.1.2 A no ser por el cumplimiento con los requerimientos de una División (ver Apéndices), a un competidor no se le puede restringir en el número de cartuchos a ser cargados o recargados en un arma corta. Los briefings escritos de los Ejercicios, sólo pueden estipular cuando se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando estén permitidas bajo la regla 1.1.5.2.

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

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

8.1.5.2 “Doble Acción” significa que la activación del gatillo provoca 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 utilizada en modo “Simple Acción” o “Doble Acción”.

### 8.2 Condición del Competidor Preparado

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

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

8.2.2 El competidor asume la posición de inicio como se especifique en el briefing escrito del ejercicio. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erecta, de cara hacia el fondo de la galería, con los brazos colgando naturalmente, a los lados del cuerpo.

8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después de la orden de “Atención” (Standby) 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 ejercicio nunca debe requerir a un competidor re-enfundar un arma durante el recorrido de tiro. 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.

### 8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las ordenes aprobadas y su secuencia son las siguientes:

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

8.3.1.1 Una vez que se haya dado la orden “Cargue y/o Prepare el arma”, El competidor no puede moverse fuera de la posición de inicial, antes de la orden de la “Señal de Inicio”, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Juez Árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para las siguiente veces en el mismo match.

8.3.2 **“¿Esta Preparado?” (“Are You Ready?”)** - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que 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” (“Not Ready”). Se sugiere que cuando el competidor está listo, debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Juez Árbitro.

8.3.3 **“Listo” (“Standby”)** - Esta orden debería ser seguida por la señal de inicio en un periodo 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 el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el Juez Árbitro confirmará que el competidor está listo para el recorrido de tiro, y continuará las ordenes desde el **“¿Está Preparado?”**.

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

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 Juez Árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo de la galería, el cargador retirado del arma, la corredera trabada o mantenida abierta, y la recámara vacía. Los revólveres deben presentarse con el cilindro hacia afuera y descargado.

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

8.3.7.1 Pistolas – liberar la corredera y tirar del gatillo (sin tocar el martillo, si es que lo hay).

8.3.7.2 Revolver – cerrar el cilindro vacío (sin tocar el martillo, si es que lo hay).

8.3.7.3 Si el arma demuestra estar descargada, el competidor debe enfundarla. 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 demuestra estar descargada, el Juez Árbitro repetirá las ordenes desde la Regla 8.3.6 (ver también Regla 10.4.3).

- 8.3.8 **“Campo Libre” (“Range Is Clear”)** - Hasta que esta orden sea dada por el Juez Árbitro, ni los competidores ni los otros Árbitros deben avanzar, o retroceder, de la línea de tiro o de la situación de tiro final. Una vez que se haya dado, los Árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, reponer blancos, etc.
- 8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro**
- 8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por el Juez Árbitro (ver Sección 10.5).
- 8.5 Movimiento**
- 8.5.1 Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con el dedo visiblemente fuera del guardamonte y el seguro debería estar activado. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. “Movimiento” se define como cualquiera de las siguientes acciones:
- 8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.
- 8.5.1.2 Cambiar de posición de tiro (por ejemplo, de pie a arrodillado, de sentado a levantado, etc.).
- 8.5.2 Si un competidor enfunda un arma cargada en cualquier momento durante un recorrido de tiro, esta se debe encontrar en la condición de arma lista aplicable (ver Sección 8.1). Las violaciones estarán sujetas a la descalificación del match (ver Regla 10.5.11).
- 8.5.2.1 Para una pistola de simple acción, el seguro debe estar puesto.
- 8.5.2.2 Para pistolas de doble acción o revólveres, el martillo debe estar abatido (ver Reglas 0.5.11.2 y 10.5.11.3).
- 8.6 Asistencia o Interferencia**
- 8.6.1 No se puede asistir de ninguna manera a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto cualquier Juez Árbitro asignado a un ejercicio, que en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le permita la repetición del ejercicio.
- 8.6.2 Cualquier persona que proporcione asistencia o interferencia a un competidor durante un recorrido de tiro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción del Juez Árbitro, incurrir en una penalización por error de procedimiento para ese ejercicio y/o estar sujetos a la Sección 10.6.
- 8.6.3 En el caso eventual que un contacto inadvertido con el Juez Árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Árbitro puede ofrecer al competidor que repetición del ejercicio. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como la puntuación de su primer intento. Sin embargo, en el caso de que el competidor cometa una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, se le pueden aplicar las previsiones de la Sección 10.3.
- 8.6.4 En el caso eventual que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar en forma prematura (“inicio en falso”), el Juez Árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y reiniciará al competidor, una vez que el recorrido de tiro haya sido restablecido.
- 8.7 Toma de Miras e Inspección del Campo**
- 8.7.1 A los competidores se les prohibirá siempre tomar miras, con una arma cargada, 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 faltas cometidas en el mismo match.
- 8.7.2 Si los organizadores del match, también prohíben tomar miras, con el arma descargada, antes de la señal de inicio, se les debe anunciar a los competidores en el briefing escrito de la ejercicio. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primera vez y un error de procedimiento para cada una de las faltas cometidas en el mismo match.

- 8.7.3 Cuando esté permitido, que los competidores tomen miras, con un arma descargada, antes de la señal de inicio, sólo lo deben hacer sobre un sólo blanco, para verificar que sus miras estén preparadas como sea establecido. Los competidores que verifiquen una secuencia de blancos o posiciones de tiro mientras toman miras incurrirán en un error de procedimiento cada vez.
- 8.7.4 Mientras se inspecciona el 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 una error de procedimiento por cada vez (ver también Regla 10.5.1).
- 8.7.5 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del JuezÁrbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las violaciones incurrirán en una advertencia en el primer caso y los siguientes, estarán sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

## Capítulo 9 - Puntuación

### 9.1 Reglas Generales

- 9.1.1 **Aproximación a los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 (un) metro (3.28 pies) sin la previa autorización del Juez 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 las siguientes veces en el mismo match.
- 9.1.2 **Tocar los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo con ningún blanco sin la autorización del Juez Árbitro. Si el Juez Árbitro considera que el competidor o su delegado ha 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 de penalización afectado.
- 9.1.3 **Blancos Parcheados Prematuramente** – Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el Juez Árbitro debe ordenar al competidor que repita el ejercicio.
- 9.1.4 **Blancos No Restablecidos** – Si un competidor que está siendo puntuado, después de que el ejercicio haya sido realizado por un competidor anterior, encuentra uno o más blancos que no han sido parcheados, o si hay puntuaciones extras o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio para el Juez Árbitro cuales son los impactos hechos por el competidor que se está calificando, se le debe ordenar, al competidor afectado, la repetición del ejercicio.
- 9.1.5 **Impenetrable** – El área de puntuación de todos los blancos de IPSC, puntuables o penalizables, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contará ni para puntuar ni penalizar, según sea el caso.
  - 9.1.5.2 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, esto será tratado como uno fallo en el equipo de campo. Se requerirá al competidor que vuelva a repetir el ejercicio después que este haya sido restaurado.
  - 9.1.5.3 Una bala impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel también contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.
  - 9.1.5.4 Una bala impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta en el área puntuación) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contará por puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6 A no ser que, en el briefing escrito de un ejercicio, sean descritos específicamente como “cubierta blanda” (soft cover) (ver Regla 4.1.4.2), todos los decorados, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como “cubierta dura” (hard cover) impenetrable. Si:
- 9.1.6.1 Una bala impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o penalizable, ese impacto no contará ni para puntuar ni para penalizar según sea el caso.
  - 9.1.6.2 Una bala impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como fallo del equipo de campo (ver Sección 4.6). Se le requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.



- 9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta impactar en el área de puntuación de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6.4 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta hacer caer un blanco metálico o impactar en su área de puntuación. El blanco metálico caído o impactado contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

## 9.2 Métodos de Puntuación

- 9.2.1 El briefing escrito para cada recorrido de tiro debe especificar uno de los siguientes métodos de puntuación:
- 9.2.2 **“Comstock”** - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados y número estipulado de disparos puntuables por blanco.
  - 9.2.2.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número estipulado de disparos por blanco, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el ejercicio, y conseguir así el factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se puntuará dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, y todos los demás competidores, serán puntuados proporcionalmente al ganador del ejercicio.
- 9.2.3 **“Virginia Count”** - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número de disparos limitado y número estipulado de disparos puntuables por blanco.
  - 9.2.3.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número estipulado de disparos por blanco, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el ejercicio, y conseguir así el factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se puntuará dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, y todos los demás competidores, serán puntuados proporcionalmente al ganador del ejercicio.
  - 9.2.3.2 Sólo se debe usar blancos de papel en el sistema Virginia Count, y sólo se puede usar en Ejercicios Standard, Clasificatorios o Recorridos de Tiro Cortos.
  - 9.2.3.3 El Virginia Count no debe usarse en matches Nivel IV o superiores, excepto en relación a un Ejercicio Standard (ver Regla 6.1.2).
- 9.2.4 **“Tiempo Fijo”** - Tiempo limitado, número limitado de disparos a realizar y número estipulado de disparos totales para ser puntuados.
  - 9.2.4.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número total de disparos estipulados, menos penalizaciones. El resultado general del ejercicio se obtiene ordenando los puntos netos conseguidos por cada uno de los competidores.
  - 9.2.4.2 Sólo se deben usar blancos de papel en Tiempo Fijo y deberían ser, dentro de lo posible, blancos que desaparecen.
  - 9.2.4.3 Tiempo Fijo sólo puede usarse en Ejercicios Standard, Clasificatorios y Recorridos de Tiro Cortos.
  - 9.2.4.4 Tiempo Fijo no debe usarse en matches Nivel IV o superiores, excepto en relación a un Ejercicio Standard (ver Regla 6.1.2).
  - 9.2.4.5 Los recorridos de tiro de Tiempo Fijo no incurrir en penalizaciones de “error al no disparar a” o tiros errados (misses).
- 9.2.5 Los resultados por ejercicio deben ordenar a los competidores dentro de la División declarada, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 (cuatro) decimales.
- 9.2.6 Los resultados del match deben ordenar a los competidores dentro de la División declarada en orden

descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por ejercicio, calculados con 4 (cuatro) decimales.

### **9.3 Empates**

- 9.3.1 Si, en opinión del Director del Match, se debe romper un empate de los resultados de un match, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, designados o creados por el Director del Match, 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 del match (match points) permanecerán inalterables. Los empates nunca deben romperse por azar.

### **9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones**

- 9.4.1 Los impactos puntuables en los blancos de IPSC serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea General de la IPSC (ver Apéndices B y C).
- 9.4.2 Cada impacto visible en el
- 9.4.3 área de puntuación de un blanco de papel penalizable, será penalizado con el valor equivalente al doble del mayor valor de un impacto puntuable, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco penalizable.
- 9.4.3 Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco penalizable de metal, será penalizado con el valor equivalente al doble del mayor valor de un impacto puntuable, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco penalizable, sin importar que haya sido diseñado para caer o no (ver Reglas 4.3.1.7 y 4.3.1.8).
- 9.4.4 Cada falta de impacto (miss) será penalizado con el doble del valor del máximo impacto puntuable en ese blanco, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (ver Reglas 9.2.4.5 y 9.9.2).
- 9.4.5 En recorridos de tiro Virginia Count o de Tiempo Fijo:
- 9.4.5.1 Los disparos extra (es decir, disparos en exceso al número especificado en la serie o ejercicio), incurrirán en un error de procedimiento por cada uno de ellos. Adicionalmente, durante la puntuación, no se puntuaran más que los impactos que hayan sido especificados.
- 9.4.5.2 Impactos extra (es decir, impactos en áreas puntuables de blancos de papel, en exceso al número total especificado en el ejercicio), incurrirán en un error de procedimiento por cada uno. Sin embargo los impactos en cubierta dura y/o blancos penalizables no son tratados como impactos extra.
- 9.4.5.3 Los disparos “apilados” (es decir, disparar el número correcto de tiros en una serie, pero disparando a menos blancos que los especificados para la serie), incurrirán en un error de procedimiento por cada uno. Esta penalización no se aplicará si, en el briefing escrito del ejercicio, se autoriza específicamente los disparos apilados.
- 9.4.6 En un recorrido de tiro de Tiempo Fijo:
- 9.4.6.1 Disparos fuera de tiempo (es decir, disparos hechos después que la señal para dejar de disparar haya sido dada), serán, cada uno, penalizados con el valor máximo disponible para un impacto puntuable en ese blanco, excepto en el caso de blancos que desaparecen.

### **9.5 Políticas de Puntuación**

- 9.5.1 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, a los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de dos disparos a cada uno, puntuándose los dos impactos mejores. A los blancos metálicos puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para puntuar.
- 9.5.2 Si el diámetro de una bala que impacta en un blanco puntuable toca la línea de puntuación entre dos áreas puntuables, o si atraviesa varias áreas puntuables, será calificado con el valor más alto.
- 9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área puntuable de un blanco de puntuación y el área penalizable de uno de penalización, recibirá la puntuación e incurrirá en la penalización.

- 9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde el orificio de una bala, no contarán ni para puntuación ni para penalización.
- 9.5.5 La puntuación mínima para un recorrido de tiro o serie será de 0 (cero).
- 9.5.6 Un competidor que no dispare, a cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por “no disparar a un blanco”, como también las penalizaciones correspondientes a los misses (ver Regla 10.2.7).

## **9.6 Verificación y Reclamación de la puntuación**

- 9.6.1 Después que el Juez Árbitro haya declarado “**Campo Libre**”, se le permitirá al competidor o su delegado que acompañe al Árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.
- 9.6.2 El Juez Árbitro responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de puntuación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor debe acompañar al Árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante el briefing de la escuadra.
- 9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no verifique un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier reclamación a la puntuación o penalización debe ser apelada al Juez 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 Juez Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor esté en desacuerdo, éste podrá apelar al Jefe de Árbitros y después al Range Master para una decisión.
- 9.6.6 La decisión del Range Master será definitiva. No se permitirán más apelaciones sobre la decisión de puntuación.
- 9.6.7 Durante una reclamación sobre 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. El Juez Árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en el match. Ambos, el Juez 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 Cuando sea necesario, solo se deben usar overlays aprobados por el Range Master, para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.

## **9.7 Hojas de Puntuación**

- 9.7.1 El Juez 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 puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado con 2 (dos) decimales en el lugar apropiado.
- 9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja, éstas deben estar claramente registradas en el original y en las copias de las hojas 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 será 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 las puntuaciones del match.
- 9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y Juez Árbitro, es evidencia concluyente de que el recorrido

de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntuaciones 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 Juez Árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.

9.7.5 Si se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, al competidor se le pedirá que repita el recorrido de tiro.

9.7.6 En el caso que no sea posible o permisible repetir la ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntuación 0 (cero) para ese recorrido de tiro.

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

9.7.6.3 Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor puntaje 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 debe tomar la acción que considere necesaria para rectificar la situación.

## **9.8 Responsabilidad de la Puntuación**

9.8.1 Cada competidor es responsable de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, para verificar las listas publicadas por el Árbitro de Estadísticas.

9.8.2 Después que los competidores hayan completado el match, el Árbitro de Estadísticas deberá publicar los resultados provisionales por ejercicio, en un lugar visible, con el propósito de que los competidores los verifiquen.

9.8.3 Si un competidor detecta un error en los resultados provisionales al final del match, debe presentar una reclamación al Árbitro de Estadísticas en no más de 1 (una) hora después de que los resultados hayan sido publicados. Si la reclamación no se presenta dentro del límite de tiempo, las puntuaciones publicadas permanecerán y la apelación será ignorada.

## **9.9 Puntuación de Blancos Móviles**

Los blancos móviles deben ser puntuados de acuerdo a lo siguiente:

9.9.1 Los blancos móviles que presentan, al menos, una parte del área puntuable del valor más alto cuando están en reposo, o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, siempre incurrirán en penalizaciones de “no disparar a un blanco” y/o falta impactos (misses) (excepción ver Regla 9.2.4.5).

9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios de arriba, no incurrirán en penalizaciones de “no disparar a un blanco” o misses, excepto donde aplique la Regla 9.9.3.

9.9.3 Los blancos móviles siempre incurrirán en penalizaciones de “no disparar a un blanco” y misses si un competidor falla al activar el mecanismo que activa el movimiento del blanco.

## **9.10 Tiempo Oficial**

9.10.1 Sólo el cronometro manejado por el Juez Árbitro debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un competidor en un recorrido de tiro. Si el cronometro resultara defectuoso, al competidor que no le se pueda acreditar un tiempo preciso, se le requerirá para que repita el ejercicio.

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

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

**9.11 Programas de Puntuación**

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

## Capítulo 10 - Penalizaciones

### 10.1 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. 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 el doble del mayor valor disponible para un impacto puntuable en un blanco de papel de IPSC tal como se establece en el Apéndice B. Si el máximo valor disponible de un impacto puntuable en un blanco de papel IPSC es 5 puntos, cada error de procedimiento será de menos 10 puntos.
- 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.

### 10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo más allá de una Línea de Falta o de Carga, recibirá un error de procedimiento. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa mientras cometía la falta, en lugar de un solo error, se le aplicará un error por cada disparo efectuado en esa posición. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras comete la falta.
- 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 mientras cometía la falta, el competidor podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).
- 10.2.3 Cuando se aplican las múltiples penalizaciones de los casos anteriores, no deben exceder al 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 o de Carga donde son visibles sólo 4 blancos metálicos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras cometía la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del número de disparos realmente efectuados.
- 10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.
- 10.2.5 En un Túnel 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, la re-elevación o el 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 se aplique lo previsto en las Reglas 9.2.4.5 o 9.9.2.
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro especifica que se debe tirar sólo con mano fuerte o débil, no se penalizará a un competidor por usar la otra mano para desactivar el seguro externo, recargar o para corregir una interrupción del arma de forma segura. Sin embargo, al competidor se le aplicará 1 (un) error

de procedimiento por disparo efectuado mientras:

- 10.2.8.1 Toca el arma con la otra mano mientras efectúa disparos;
  - 10.2.8.2 Usa la otra mano para soportar el arma, muñeca o brazo mientras efectúa disparos;
  - 10.2.8.3 Usar la otra mano en una barricada u otro decorado para incrementar la estabilidad mientras se efectúan disparos.
- 10.2.9 Un competidor que deja una posición de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma ubicación, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificatorios, Ejercicios Standard y matches Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 (un) error de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.10 No aplicable.
- 10.2.11 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una incapacidad o lesión, puede, antes de realizar el ejercicio, pedir que el Range Master aplique una penalización en lugar del requerimiento estipulado.
- 10.2.11.1 Si la solicitud es aprobada por el Range Master, se deducirá de la puntuación del competidor, desde un mínimo de un error de procedimiento, hasta una penalización máxima de un 20% de los puntos obtenidos por el competidor en el ejercicio (redondeado al alza hasta el siguiente valor entero). Por ejemplo, si hay 100 puntos disponibles y el competidor obtiene 90, la penalización especial es una deducción de 18 puntos como máximo.

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

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante un match de IPSC, será descalificado del mismo, y se le prohibirá que termine los restantes recorridos de tiro de ese match, sin importar la planificación o estructura física del mismo.
- 10.3.2 Cuando se dictamina una descalificación del match, 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 del match, no deben ser eliminados de los resultados del mismo, y los resultados del match no deben ser declarados definitivos por el Director del Match, hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, 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 match principal sin una descalificación del mismo, no serán afectados por una descalificación recibida después, mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otro match colateral.

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

- Un competidor que cause una descarga accidental debe ser detenido por el Juez Árbitro lo antes posible. Una descarga accidental se define a 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 del match. Sin embargo 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 (tres) metros (9.84 pies) del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel a menos de 3 (tres) metros (9.84 pies) del competidor. Una bala que impacta el suelo a menos 3 (tres) metros (9.84 pies) del competidor debido a una carga

fallida (squib load), está exenta de esta regla.

- 10.4.3 Un disparo que ocurra mientras se está preparando o mientras se está cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos enumerados en la Regla 8.3.7.

10.4.3.1 Excepción – una detonación, que ocurra mientras se esté descargando un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a descalificación del match, sin embargo, se puede aplicar la Regla 5.1.6.

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

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

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

- 10.4.7 Un disparo hecho a un blanco metálico desde una distancia menor a 7 (siete) metros (22.96 pies), medida desde la cara del blanco a la parte más cercana del cuerpo del competidor que esté en contacto con el suelo (ver Regla 2.1.3).

- 10.4.8 No aplicable.

- 10.4.9 Excepción: Cuando pueda ser comprobado que la causa de la descarga es debida a la rotura de una parte del arma y que el competidor no a cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, no se dictaminará la descalificación del match, sin embargo, las puntuaciones del competidor para ese recorrido de tiro serán 0 (cero). 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 de una parte causó la descarga. El competidor no podrá, apelar una descalificación del match, por descarga insegura debido a la rotura de una parte del arma, si no presenta el arma para su inspección previa antes de abandonar el ejercicio donde se provocó la descarga.

## **10.5 Descalificación del Match – Manejo Inseguro del Arma**

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

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

- 10.5.2 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor permite que la boca del cañón de su arma apunte hacia atrás, esto es, más de 90 grados de la intersección media del parabolas, o en caso que no haya parabolas, permite que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la galería, tanto que el arma esté cargada o no.

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

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

10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, dentro de 1 (un) metro (3.28 pies) del arma, y

10.5.3.3 No ocurre nada de lo previsto por la Regla 10.5.2, y

10.5.3.4 El arma se encuentra en la condición de lista (ready condition) como se especifique en la Sección 8.1, o

10.5.3.5 A una pistola semi-automática se le ha quitado el cargador y la corredera se encuentra abierta y trabada, o

10.5.3.6 Un revolver tiene el cilindro abierto y vacío.

- 10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro 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), que no sea cuando se desenfunda o enfunda el arma.
- 10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás más allá de un radio de 1 (un) metro (3.28 pies), desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma.
- 10.5.7 Portar o usar más de un arma en cualquier momento durante un recorrido de tiro.
- 10.5.8 No mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige una interrupción 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.
- 10.5.10 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Sección 8.5.
- 10.5.11 Enfundar un arma cargada, en cualquiera de las siguientes condiciones:
  - 10.5.11.1 Una pistola semi-automática de simple acción sin el seguro activado.
  - 10.5.11.2 Una pistola de doble acción o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.
  - 10.5.11.3 Un revolver con el martillo montado.
- 10.5.12 Manejar munición real o falsa (dummy) (incluyendo cartuchos de práctica o entrenamiento, “snap caps” y vainas vacías), cargadores o dispositivos de carga rápida (speed loaders) llenos, en un Área de Seguridad, o no cumplir con la Regla 2.4.1.
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando este específicamente ordenado por el Juez Árbitro. Se define como arma cargada un arma que tiene un cartucho real en la recámara o tiene un cartucho real en un cargador insertado en la misma.
- 10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Juez Árbitro quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción, sin embargo, si es el competidor el que recupere el arma caída, recibirá la descalificación del match.
- 10.6 Descalificación del Match – Conducta Antideportiva**
  - 10.6.1 Los competidores serán descalificados de un match por conductas, las cuales un Árbitro, considere que son antideportivas. Ejemplos de tales conductas incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directrices razonables de un Árbitro del match, 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 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Árbitro. Ejemplos de conductas inaceptables incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directrices razonables de un Árbitro del match, interferencias en la operatividad de un recorrido de tiro y/o en el intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte.
  - 10.6.3 Un competidor quien, en consideración del Árbitro, intencionalmente, haya retirado o causado la pérdida de la protección visual o auditiva, a los efectos de ganar una ventaja competitiva, será descalificado por conducta antideportiva.
- 10.7 Descalificación del Match – Substancias Prohibidas**
  - 10.7.1 Durante los matches IPSC, se requiere que todas las personas estén bajo un 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 mejorar los resultados o el rendimiento, sin importar como se tomen o administren.

- 10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y Árbitros en los matches no deben estar afectados durante los mismos por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol). Cualquier persona, que en opinión del Range Master, está, visiblemente, bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada del match y podrá 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.

## Capítulo 11 - Arbitraje e Interpretación de las Normas

### 11.1 Principios Generales

- 11.1.1 **Administración** – Es inevitable que, en actividades competitivas regidas por normas, se presenten disputas ocasionales. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor. Sin embargo, una administración y planificación efectiva del match, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 **Acceso** – Las protestas pueden ser 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 del match. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Juez Árbitro (Range Officer), no está sujeta a objeción o apelación.
- 11.1.3 **Apelaciones** – Las decisiones las toma inicialmente el Juez Árbitro (Range Officer). Si el competidor está en desacuerdo con la decisión, se deberá 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 competidor continúe estando en desacuerdo con la decisión, podrá apelar al Comité de Arbitraje formulando una protesta formal.
- 11.1.5 **Retención de Evidencia** – El competidor debe informar, al Range Master, su deseo de presentar una apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los Árbitros retengan cualquier documentación relevante u otra evidencia, en espera de la audiencia. No serán aceptadas como evidencia grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 **Preparación de la Apelación** – El competidor es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tasa estipulada. Ambas cosas deben ser enviados al Range Master dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 **Obligaciones de los Árbitros del Match** – Cualquier Árbitro del match 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 Match** – Al recibir la apelación de manos del Range Master, el Director del Match debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.
- 11.1.9 **Obligaciones del Comité de Arbitraje** – El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión consecuente con esas reglas. Cuando sea necesario la interpretación de las mismas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las ellas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu de estas reglas.

### 11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 **Comité de Arbitraje** – En los matches de Nivel III o superior, la composición del Comité de Arbitraje está sujeta a las siguientes reglas:
- 11.2.1.1 El presidente de la IPSC, o su delegado, o un Juez Árbitro titulado designado por el Director del Match (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 del Match, (en ese orden), con un voto cada uno.
- 11.2.1.3 Cuando sea posible, los Árbitros deberían ser competidores del match y deberían ser Árbitros titulados.
- 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe, ni el Presidente ni ningún miembro del Comité, ser una parte de la decisión inicial o de las apelaciones, que llevaron al arbitraje.

- 11.2.2 **Comité de Arbitraje** – Para matches Niveles I y II, el Director del Match puede designar un Comité de Arbitraje de 3 (tres) tiradores con experiencia que no sean parte de la reclamación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado del caso. Los elegidos deberían ser Árbitros titulados de ser posible. Todos los miembros del comité votarán. El Juez Árbitro senior (más veterano), o el mayor de los tiradores, si no hay Árbitros, oficiará de presidente.
- 11.3 Tiempo limite y Consecuencias**
- 11.3.1 **Límite de Tiempo para la Solicitud de Arbitraje** – Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master antes de 1 (una) hora desde el incidente o suceso en litigio. La no presentación de la documentación necesaria dentro del tiempo especificado dejará sin validez la petición y no se tomarán más acciones.
- 11.3.2 **Tiempo Límite para la Decisión** – El comité debe llegar a una decisión antes 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 del Match, cualquiera sea lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, tanto el competidor interesado como terceras partes ver Sección 11.7 tendrán éxito, automáticamente en sus apelaciones, y la tasa será devuelta.
- 11.4 Tasas**
- 11.4.1 **Importe** – Para los matches Nivel III o superiores, la tasa de apelación que permite a un competidor apelar al arbitraje, será de US \$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o el equivalente a la inscripción individual del match (lo que sea menor), en moneda local. La tasa de apelación para otros matches puede ser fijado por los organizadores del mismo, pero no deben exceder los US \$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto del match, 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, la tasa de apelación debe enviarse al Instituto Regional o Nacional de Árbitros (RROI o NROI), con respecto a matches Nivel I y II, y al International Range Officers Association (IROA), con respecto a matches Nivel III y superiores.
- 11.5 Normas 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 interesado hasta que se alcance una decisión.
- 11.5.2 **Presentaciones** – Después, el Comité deberá pedir al interesado que de, personalmente, más detalles de su protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.
- 11.5.3 **Audiencia** – Se le pedirá al interesado que se retire mientras el Comité analiza más evidencias.
- 11.5.4 **Testigos** – Después, el Comité escuchará a los Árbitros del match, 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 en relación a cualquier punto relevante de la apelación.
- 11.5.6 **Opiniones** – Los miembros del Comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.
- 11.5.7 **Verificación visual del Área** – El Comité puede observar cualquier galería o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona o Árbitro que considere útil al proceso 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 esté de acuerdo de que está en posesión de toda la información y evidencias necesarias para la apelación, deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por mayoría.

## **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 competidor y al Range Master (Range Master) para presentar su fallo.
- 11.6.2 **Aplicación de la Decisión** – Será responsabilidad del Range Master la aplicación de la decisión del Comité. El Range Master comunicará al personal apropiado del match la decisión que la publicarán en un lugar al 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 final y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Range Master, se hayan recibido nuevas evidencias, después de la decisión, que justifiquen una reconsideración.
- 11.6.4 **Acta** – La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y servirá de precedente para cualquier incidente similar durante el match.

## **11.7 Apelaciones de Terceros**

- 11.7.1 También pueden ser presentadas apelaciones por otras personas en base a la “apelación de terceras partes”. En tales casos, todas las previsiones de este Capítulo deben permanecer en vigor.

## **11.8 Interpretación de las Reglas**

- 11.8.1 La interpretación de estas normas y reglas es la responsabilidad del Consejo Ejecutivo de la IPSC.
- 11.8.2 Las personas que busquen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, tanto sea por fax, correo o e-Mail, a las oficinas centrales de IPSC.
- 11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC serán consideradas como precedentes y serán aplicadas a todos los matches con sanción de IPSC, que comiencen a los 7 días, o después, de su fecha de publicación. Tales interpretaciones están sujetas a ratificación o modificación en la siguiente Asamblea de IPSC.

## Capítulo 12 - Asuntos Varios

### 12.1 Apéndices

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

### 12.2 Idioma

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

### 12.3 Responsabilidades

Los competidores y toda otra persona que concurre a un match IPSC es completa, exclusiva y personalmente responsable de que todo y cualquier equipamiento que él haya llevado al match y está completamente de acuerdo con todas las leyes aplicables en el área geo-política donde se esté desarrollando el match. Ni la IPSC ni ninguno de sus Árbitros, tampoco cualquier organización afiliada a IPSC, ni ningún Árbitro de cualquier organización afiliada a IPSC acepta ninguna responsabilidad en relación a esto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, herida o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de cualquier elemento de dicho equipamiento.

### 12.4 Género

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

### 12.5 Glosario

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

Aftermarket	Elementos no fabricados por, o disponibles directamente del, fabricante original del arma.
Bala	El proyectil de un cartucho pensado para impactar un blanco.
Barrido	Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo de cualquier persona (ver Regla 10.5.5).
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Galería	También “campo”. Lugar donde se desarrolla un ejercicio.
Carga	La inserción de munición en un arma.
Descarga	Retirar la munición de un arma.
Detonación	Ignición del fulminante de un cartucho, de otro modo que no sea por la acción de la aguja percutora, donde la bala no pasa a través del cañón (por ejemplo, cuando la corredera se está abriendo manualmente, cuando un cartucho cae).
Director Regional	La persona, reconocida por IPSC, que representa un Directorio Regional.
Directorio Regional	La organización, reconocida por IPSC, que dirige las actividades de Tiro Práctico IPSC en una Región.
Disparo	Una bala que pasa completamente por el cañón de un arma.
Disparo en Seco	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición.

Falso Inicio	Comenzar un ejercicio antes de la “ <i>Señal de Inicio</i> ” (ver Regla 8.3.4).
Tomar Miras	Apuntar un arma hacia un blanco sin, efectivamente, dispararle (ver Sección 8.7).
Fulminante	La parte del cartucho que causa una detonación o que se efectúe un disparo.
Grain	Unidad de medida que comúnmente se usa en relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Match	Competición o prueba de tiro práctico IPSC.
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular, la División o Nivel del Match.
Ayudante del Match	Una persona que cumple con tareas o funciones arbitrales en un match, pero que no está necesariamente calificado como Juez Árbitro.
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.).
Recarga	Rellenado o inserción de munición adicional dentro de un arma.
Recorrido de tiro	(También stage y “COF”) Una expresión usada de forma intercambiable con “ejercicio” (ver Regla 6.1.3).
Región	Un país u otra área geográfica, reconocida por IPSC.
Reshoot	La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Juez Árbitro o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar una ejercicio.
Snap Cap	(También “Spring Cap”) Un tipo de cartucho falso (dummy).
Squib	Un bala alojada dentro del cañón de un arma o una bala que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Situación	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro
Vaina	El cuerpo principal de un cartucho, el cual contiene todas sus partes componentes.

## 12.6 Medidas

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

## Apéndice A1

### ***Niveles de las Competiciones de IPSC***

Clave: N/A = No Aplicable, 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 del Match	M	M	M	M	M
04 – Range Master (Real o designado)	M	M	M	M	M
05 – Range Master aprobado por Directorio Regional	R	R	M	R	R
06 – Range Master aprobado por Consejo Ejecutivo de IPSC	N/A	N/A	N/A	M	M
07 – Jefe de Árbitros de Campo	R	R	R	M	M
08 – Un Árbitro RROI/NROI o IROA por ejercicio	R	R	M	M	M
09 – COF aprobados por el Directorio Regional	R	R	M	N/A	N/A
10 – COF aprobados por el Comité de IPSC	N/A	N/A	M	M	M
11 – Sanción de IPSC	N/A	N/A	M	M	M
12 – Cronógrafo	R	R	M	M	M
13 – Registro en IPSC tres meses antes	N/A	N/A	M	N/A	N/A
14 – Aprobación por Asamblea IPSC en un ciclo de 3 años	N/A	N/A	N/A	M	M
15 – Inclusión en el calendario de Matches IPSC	N/A	N/A	M	M	M
16 – Publicar reportes del match a IROA	N/A	N/A	M	M	M
17 – Número mínimo recomendado de disparos	28	75	150	300	450
18 – Número mínimo recomendado de Ejercicios	2	5	8	25	35
19 – Número mínimo recomendado de competidores	10	20	120	200	300
20 – Calificación del Match (puntos)	1	2	3	4	5



## Apéndice A2

### **Reconocimiento IPSC**

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

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

Las divisiones deben ser establecidas antes de que las Categorías sean reconocidas

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

3. Categorías Individuales

Las categorías individuales aprobadas para entrega de premios son las siguientes:

(a) Dama

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

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

(d) Super Senior      Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del match.

4. Categorías de Equipos

Los matches IPSC deben reconocer los siguientes equipos para la entrega de premios:

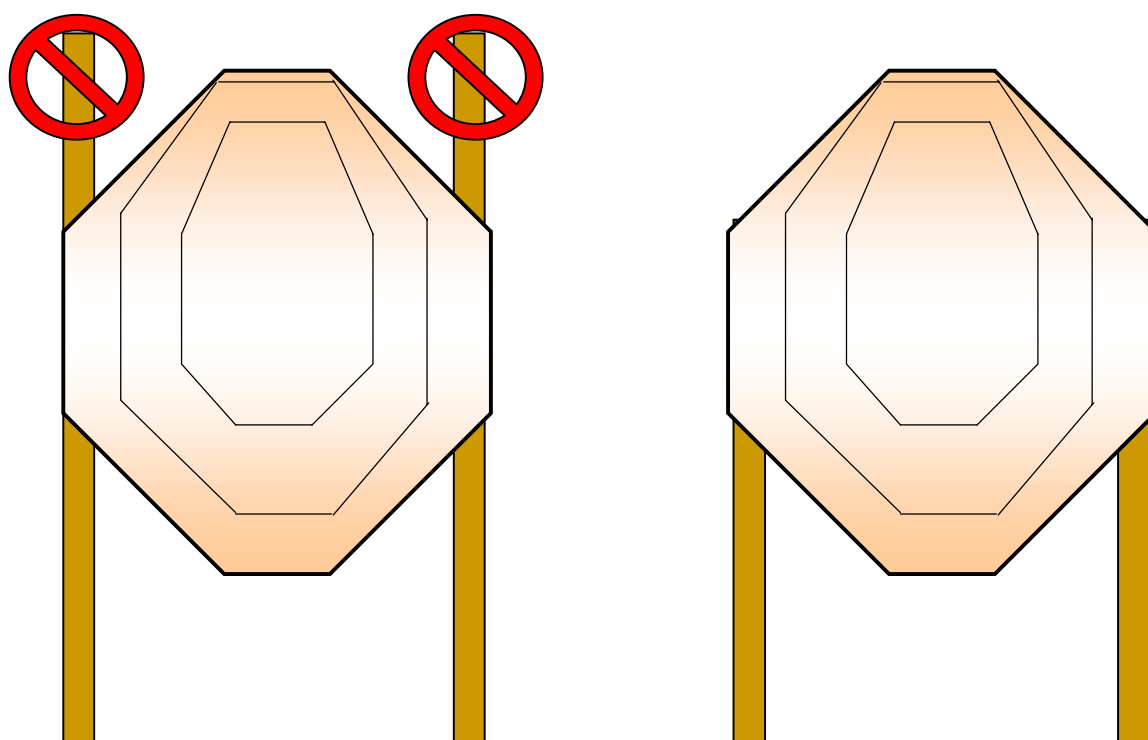
(a) Equipos regionales por División.

(b) Equipos regionales por División para Categoría Damas.

(c) Equipos regionales por División para Categoría Júnior.

## Apéndice B1

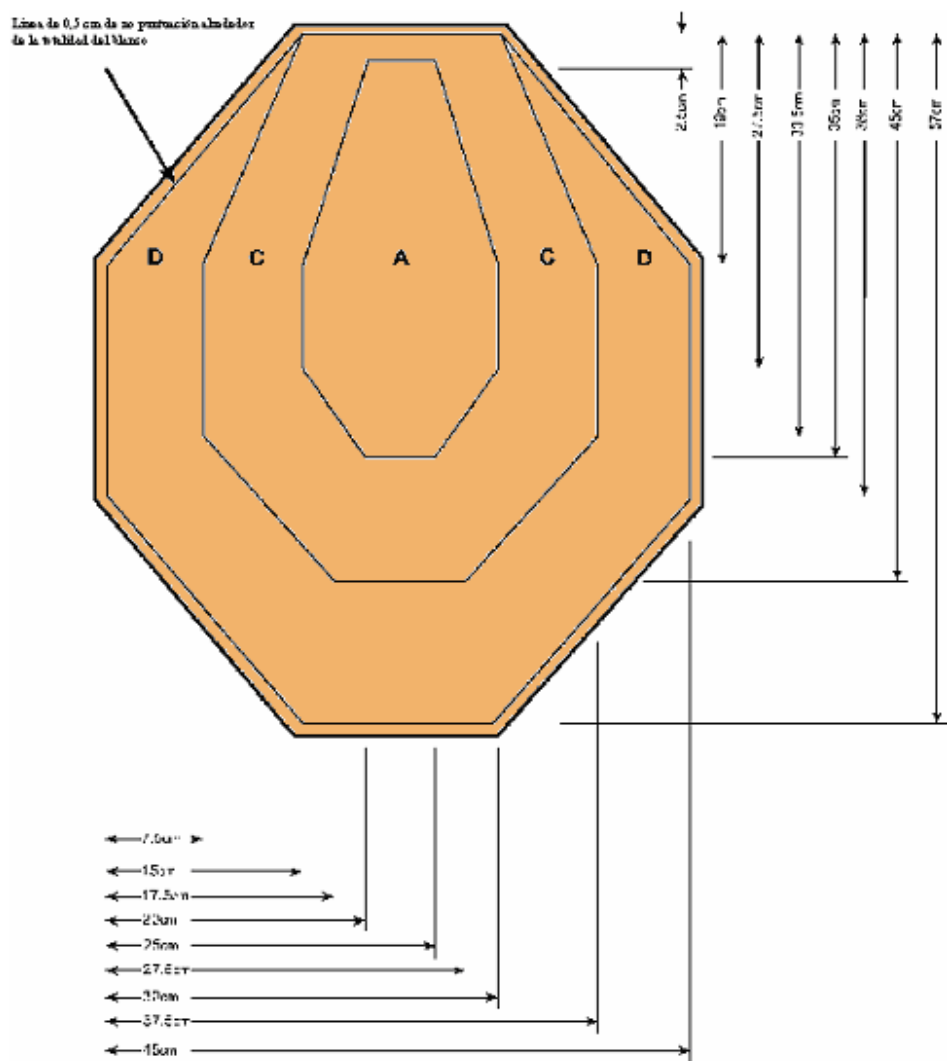
### *Presentación de los Blancos*



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

## Apéndice B2

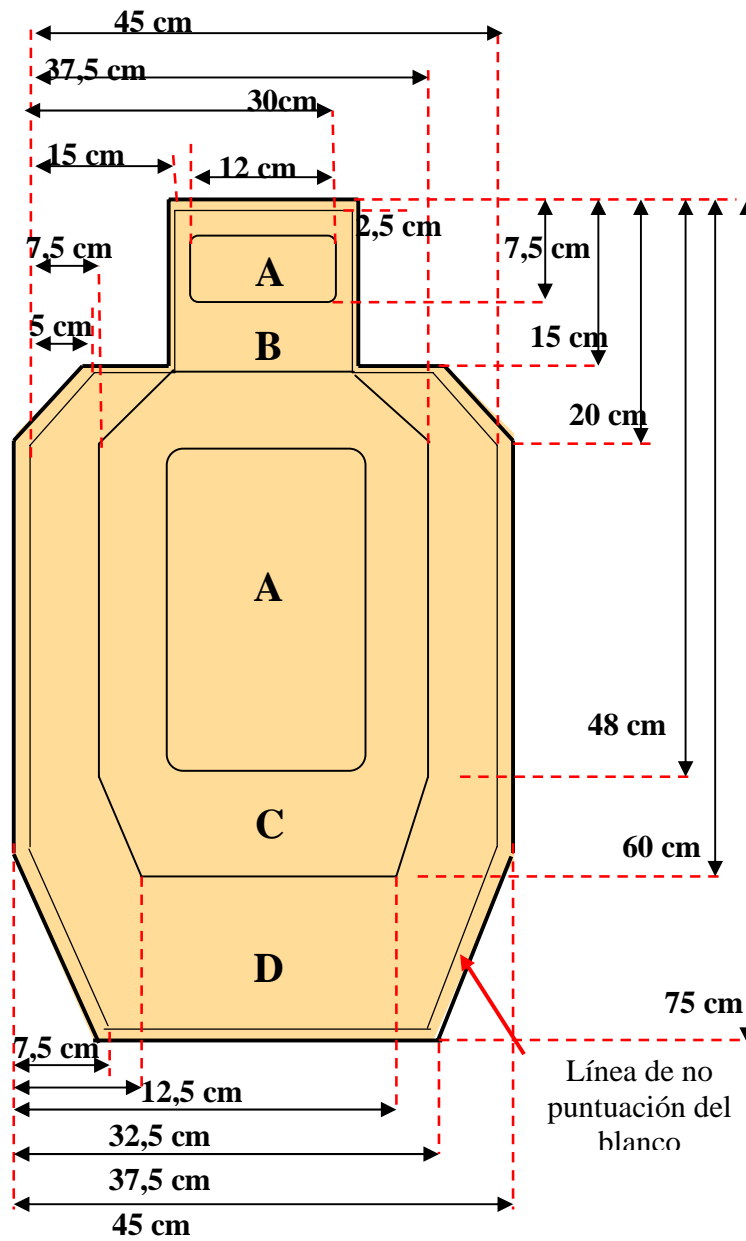
### Blanco IPSC Classic



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

## Apéndice B3

### Blanco Métrico IPSC



Puntuación		
Mayor	Zona	Minor
5	A	5
4	B	3
4	C	3
2	D	1

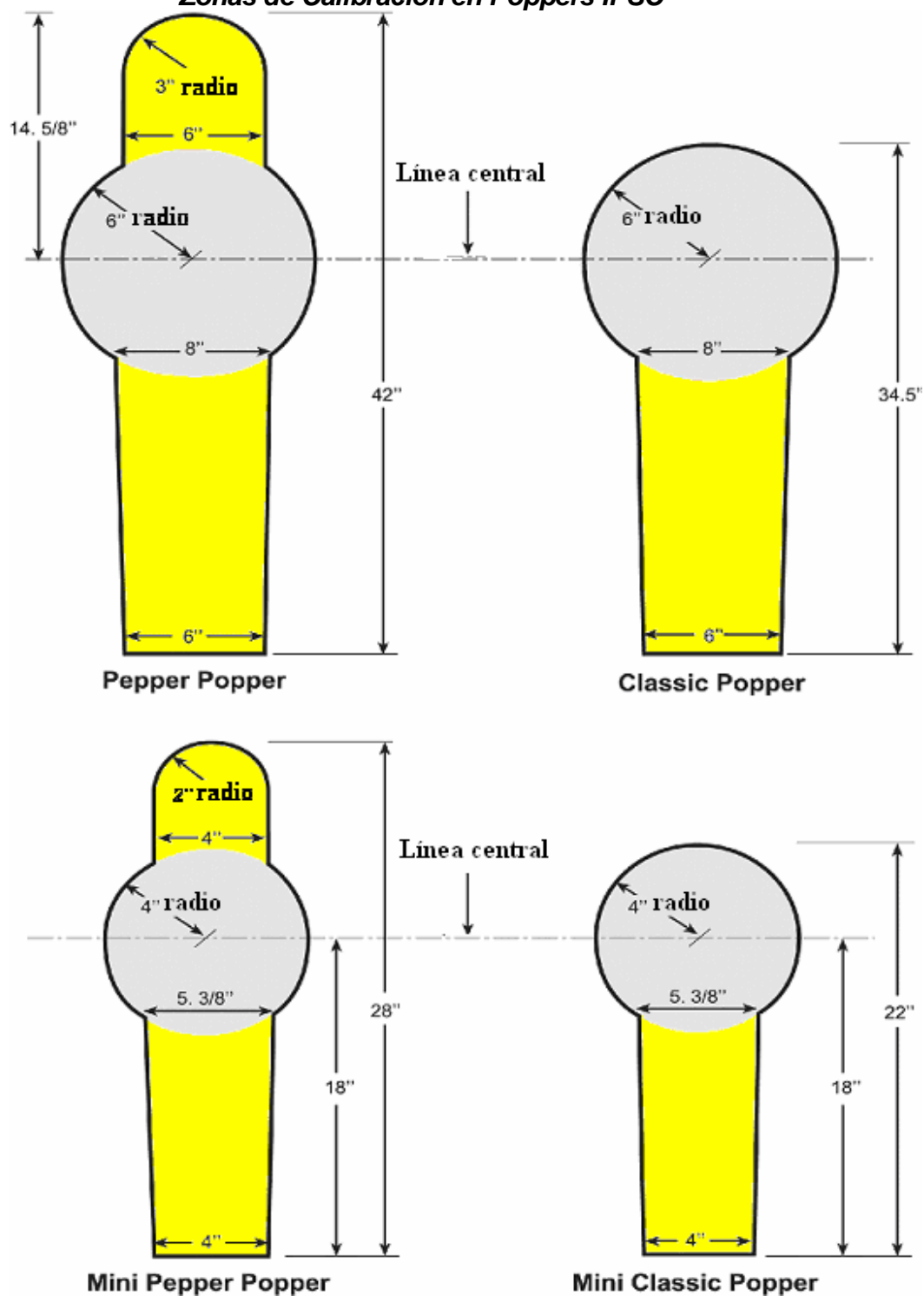
## Apéndice C1

### ***Calibración de Poppers IPSC***

1. El Range Master debe designar una cantidad específica de munición y una o más armas para ser usadas, como herramientas de calibración oficial, por parte de Árbitros autorizados por él como Árbitros de calibración.
2. Antes del comienzo del match, la munición de calibración debe ser medida en el crono usando el procedimiento especificado en la Regla 5.6.2. Dicha munición, cuando sea probada en cada arma designada, debe alcanzar un factor de potencia de 125 (+/- 5%) para poder ser usada.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y aprobadas por el Range Master, éstas no estarán sujetas a objeción por los competidores.
4. El Range Master debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo del match, y siempre que sea necesario durante el mismo.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo hecho con el arma designada usando la munición de calibración. El disparo debe ser hecho desde la situación del recorrido de tiro más lejana al popper que esta siendo calibrado. Las zonas de calibración están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un popper no cae cuando se le dispara, el competidor tiene tres alternativas:
  - (a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
  - (b) El popper se deja sin abatir pero el competidor no protesta la calibración. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó", y el popper será puntuado como un miss.
  - (c) El popper se deja sin abatir y el competidor protesta la calibración. En este caso, el popper y toda el área que lo rodea no debe ser tocada o interferida por ninguna persona. Si un Árbitro del match viola esta regla, el competidor debe repetir el ejercicio. Si el competidor o cualquier otra persona viola esta regla, el popper será puntuado como un miss y el resto del recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
7. En ausencia de cualquier interferencia, el Árbitro de calibración debe realizar la prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo 6 (c) de arriba), desde una situación lo más cercana posible al punto donde el competidor disparó al popper, en ese caso se aplicará lo siguiente:
  - (a) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración y el popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado, y será puntuado como un miss.
  - (b) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración y el popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar la repetición del recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
  - (c) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta arriba o abajo de la zona de calibración, se considera que la prueba de calibración ha fallado y se le debe ordenar al competidor que repita el ejercicio.
  - (d) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro 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. Sin embargo los blancos metálicas autorizadas no están sujetos a calibración o protesta (ver Regla 4.3.1.6).

## Apéndice C2

### Zonas de Calibración en Poppers IPSC

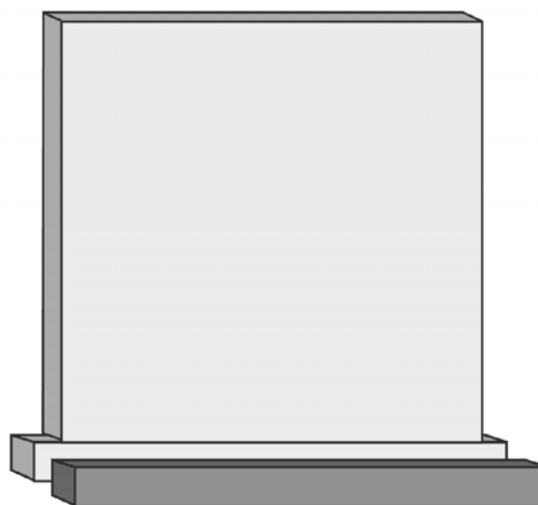
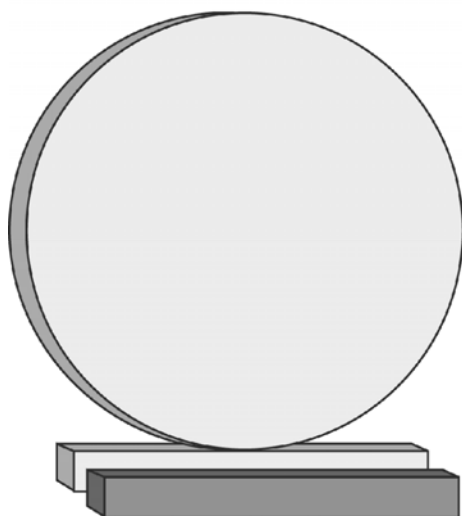


Todos los Poppers – Valor de Puntuación: 5 puntos (Minor y Mayor)

## Apéndice C3

### *Blancos Metálicos IPSC*

Redondos		Cuadrados o Rectangulares
20cm de diámetro	Dimensiones Mínimas	15cm cada lado
30cm de diámetro	Dimensiones Máximas	30cm cada lado
5 puntos	Valor de Puntuación Minor y Mayor	5 puntos



#### Nota de Construcción

Un listón de madera pequeño (indicado por el sombreado oscuro de arriba), de aproximadamente 2 cm. x 2 cm, y de aproximadamente el mismo ancho que el del blanco, deberá estar fijado frente a la base del blanco, para ayudar a prevenir que no gire de costado cuando sea impactado.

## Apéndice D1

### *División Open*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	160
2	Factor de potencia mínimo para Minor	125
3	Peso mínimo de la bala	120 grains para Mayor
4	Calibre mínimo de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No
6	Peso mínimo del disparador (ver Apéndice F2)	No
7	Tamaño máximo del arma	No
8	Longitud máxima del cargador	170 mm (Ver Apéndice F1)
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máxima del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	No
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	Si
14	Se permiten compensadores	Si
15	Se permiten ports (perforaciones)	Si

Condiciones especiales:

16. La munición que no cumpla con el mínimo peso de bala especificado arriba, pero que medida en el crono de factor de potencia mayor, será tratada como munición insegura y debe ser retirada (ver Regla 5.5.6).



## Apéndice D2

### *División Standard*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Minor	125
3	Peso mínimo de la bala	No
4	Calibre mínimo de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Calibre mínimo de la bala para Mayor	10 mm (0.40")
6	Peso mínimo del disparador (ver Apéndice F2)	No
7	Tamaño máximo del arma	Si, ver abajo
8	Longitud máxima del cargador	Si, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máxima del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Si, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores	No
15	Se permiten ports (perforaciones)	No, ver abajo

#### Condiciones especiales:

16. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Se debe comprobar que todos los cargadores cumplan la norma, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1.
17. Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni cualquier equipo relacionado (por ejemplo, cargadores u otros dispositivos de carga), se pueden extender más adelante de la línea ilustrada en el Apéndice F3. Cualquiera de tales elementos que un Juez Árbitro considere que no están de acuerdo, deben ser ajustados inmediatamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1.
18. Sólo se prohíbe la perforación de cañones. Las correderas podrán estar perforadas.

## Apéndice D3

### *División Modificada*

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo de la bala	No
4	Calibre mínimo de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Calibre mínimo de la bala para Mayor	10 mm (0.40")
6	Peso mínimo del disparador (ver Apéndice F2)	No
7	Tamaño máximo del arma	Si, ver abajo
8	Longitud máxima del cargador	Si, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máxima del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Si, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	Si
14	Se permiten compensadores	Si
15	Se permiten ports (perforaciones)	Si

Condiciones especiales:

16. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Se debe comprobar que todos los cargadores cumplan la norma, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1.
17. Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni cualquier equipo relacionado (por ejemplo, cargadores u otros dispositivos de carga), se pueden extender más adelante de la línea ilustrada en el Apéndice F3. Cualquiera de tales elementos que un Juez Árbitro considere que no están de acuerdo, deben ser ajustados inmediatamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1.

## Apéndice D4

### ***División Producción***

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	No aplicable
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo de la bala	No
4	Calibre mínimo de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Calibre mínimo de la bala para Mayor	No Aplicable
6	Peso mínimo del disparador (ver Apéndice F2)	2.27 Kg (5 lbs) para 1er. disparo
7	Tamaño máximo del arma	Máx largo cañón 127 mm (5")
8	Longitud máxima del cargador	Si, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máxima del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Si, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores	No
15	Se permiten ports (híbridos)	No

Condiciones especiales:

16. En la División Producción sólo se pueden usar armas aprobadas y listadas en el sitio web de IPSC.
17. Están prohibidas las armas de simple acción solamente. El primer disparo debe ser en doble acción. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido. Los competidores de esta División que, 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. Así mismo el error de procedimiento no será impuesto si el primer disparo en doble acción falla, o respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con la recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.
18. Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni cualquier equipo relacionado (por ejemplo, cargadores u otros dispositivos de carga), se pueden extender más adelante de la línea ilustrada en el Apéndice F3. Cualquiera de tales elementos que un Juez Árbitro considere que no están de acuerdo, deben ser ajustados inmediatamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la Regla 6.
19. Los recambios y componentes de serie ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standard, o como una opción, para un modelo específico de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujetos a lo siguiente:
  - 19.1. Está prohibido modificarlos, salvo detalles menores.
  - 19.2. Están prohibidas las tapas de cargadores y/o cualquier otro dispositivo que provea capacidad adicional de munición (por ejemplo, extensiones +2 de cargadores).

- 19.3. Las miras delanteras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener aplicada pintura negra para miras.
- 20. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo “Aftermarket”, exceptuando lo siguiente:
  - 20.1. Se permiten los cargadores aftermarket cuyas dimensiones externas coincidan con las de los cargadores standard ofrecidos por el fabricante para las armas aprobadas.
  - 20.2. Se permiten las miras aftermarket del mismo tipo y clase ofrecidos por el fabricante para las armas aprobadas, siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.
  - 20.3. Se permiten las empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil que las standard provistas por el fabricante para las armas aprobadas y/o el uso de cinta para empuñaduras (skate tape), sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.
- 21. Un competidor que no cumpla con cualquiera de los requerimientos anteriores, estará sujeto a la Regla 6.2.5.1.

## Apéndice D5

### *División Revolver Standard*

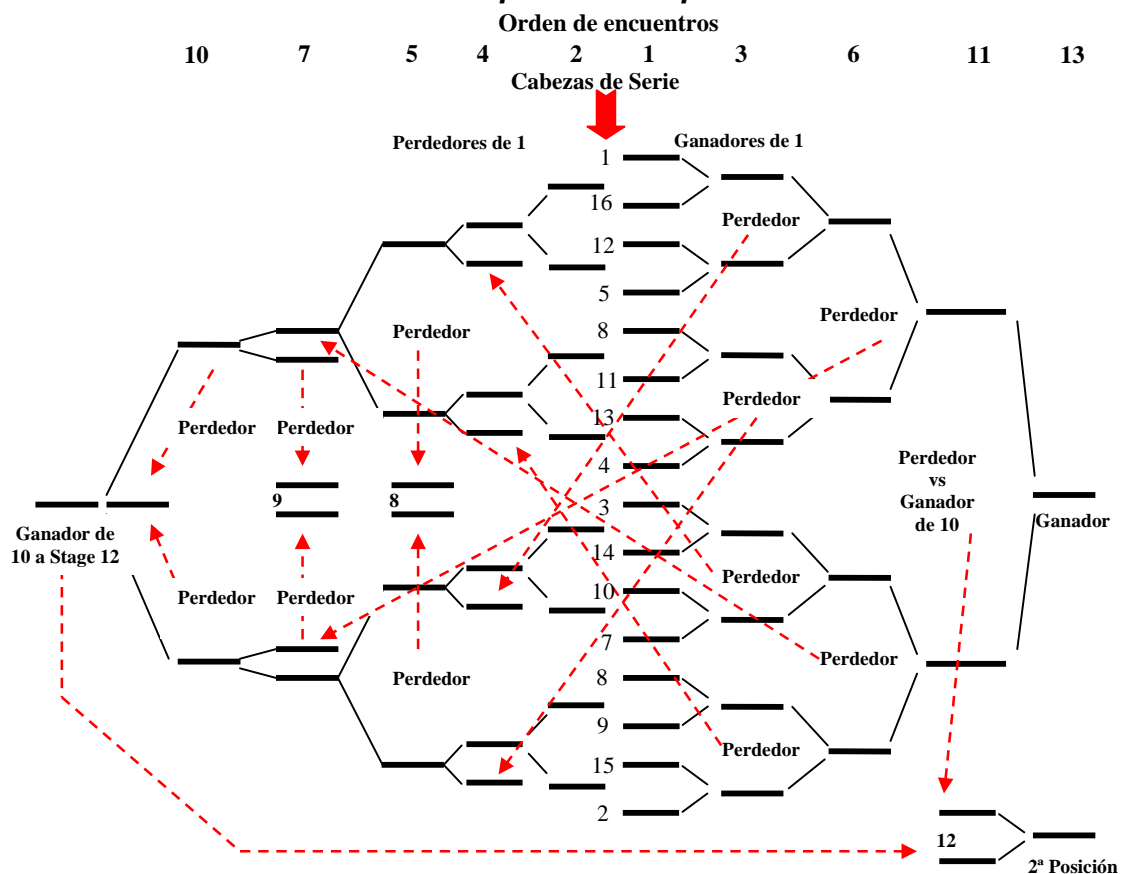
1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo de la bala	No
4	Calibre mínimo de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Calibre mínimo de la bala para Mayor	No
6	Peso mínimo del disparador (ver Apéndice F2)	No
7	Tamaño máximo del arma	No
8	Longitud máxima del cargador	No aplicable
9	Capacidad máxima de munición	No, ver abajo
10	Distancia máxima del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Si
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	No
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores	No
15	Se permiten ports (híbridos)	No

#### Condiciones especiales:

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

## Apéndice E1

### Escalera "J" para 16 Competidores



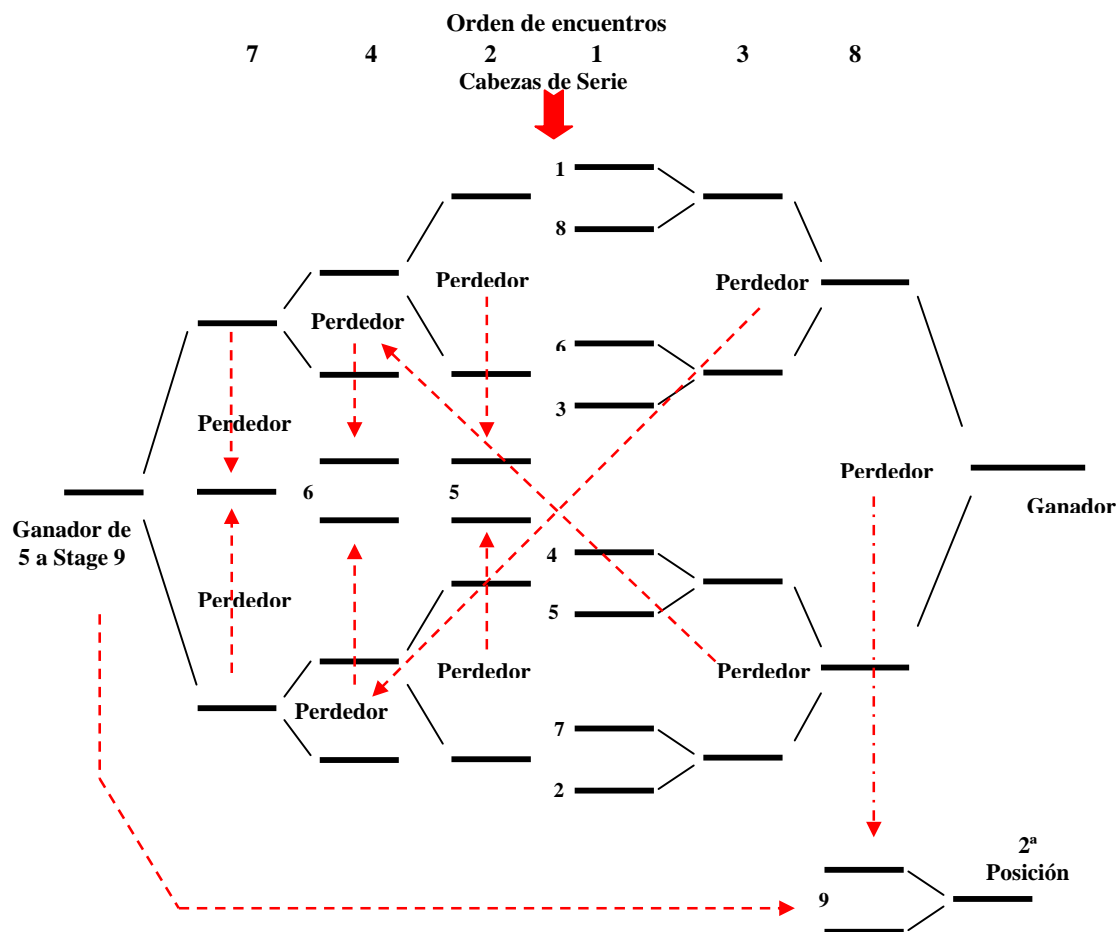
Se necesitan dos derrotas por eliminación  
Ganador de 12 debe haber perdido una sola

- 1°. Ganador de 11
- 2°. Ganador de 12
- 3°. Perdedor de 12
- 4°. Perdedor de 10
- 5°. Ganador de 9
- 6°. Perdedor de 9
- 7°. Ganador de 8
- 8°. Perdedor de 8

- 9°- 12°. Registrado por tiempo en encuentro 4
- 13° - 16°. Registrado por tiempo en encuentro 2

## Apéndice E2

### *Escalera “J” para 8 Competidores*



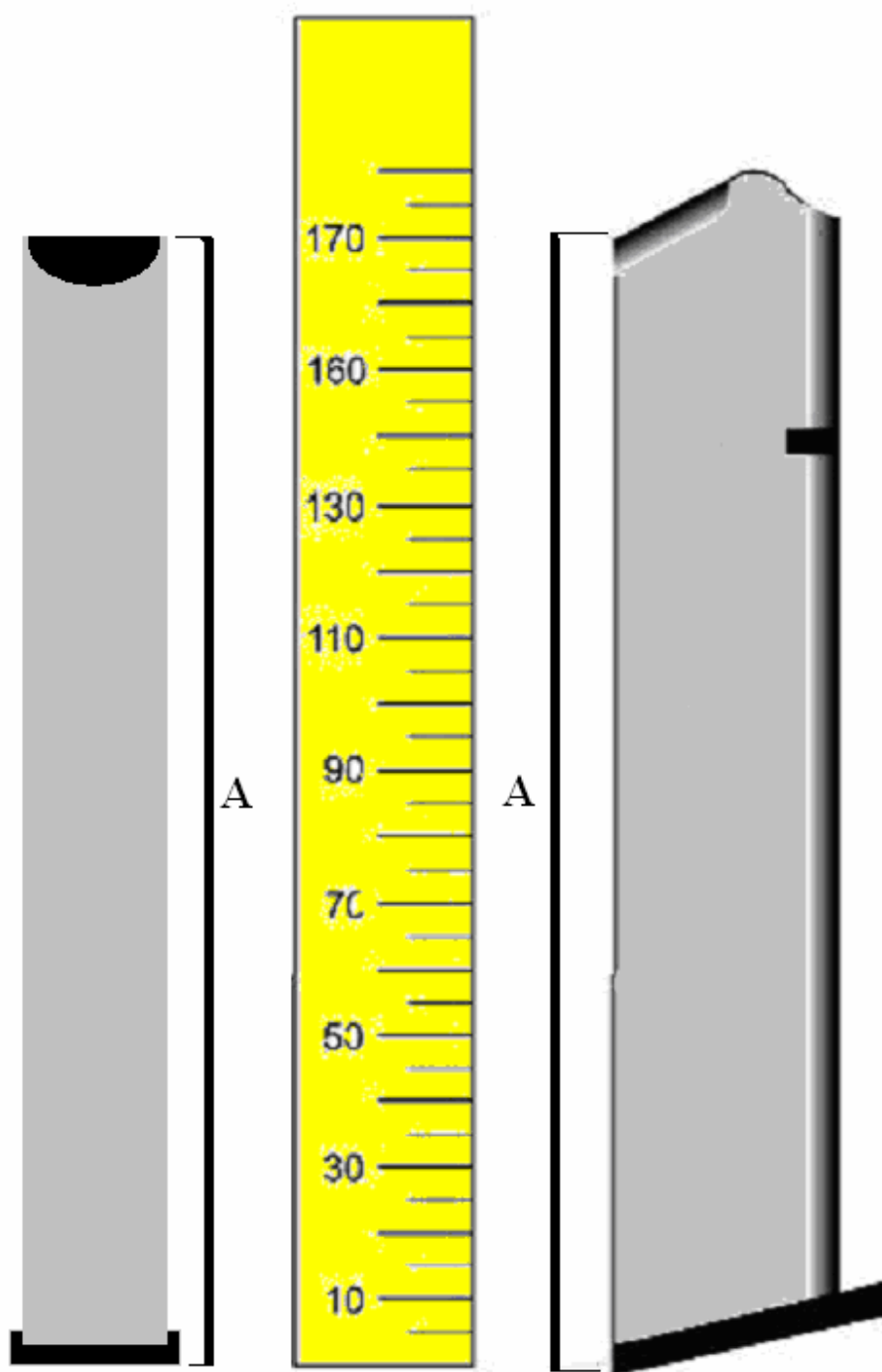
Necesarias dos derrotas por eliminación  
 Ganador de 9 debe haber perdido una sola vez  
 Ganador de 9 debe haber perdido una sola vez

- 1°. Ganador de 8
- 2°. Ganador de 9
- 3°. Perdedor de 9
- 4°. Perdedor de 7
- 5°. Ganador de 6
- 6°. Perdedor de 6
- 7°. Ganador de 5
- 8°. Perdedor de 5

- 5°- 6°. Registrado por tiempo en encuentro 4
- 7° - 8°. Registrado por tiempo en encuentro 2

## Apéndice F1

### *Procedimiento para medir los cargadores*



$$A = \underline{170} \text{ mm.} = \underline{6.6929} \text{ pulgadas} = \underline{6 \frac{11}{16}}''$$



## **Apéndice F2**

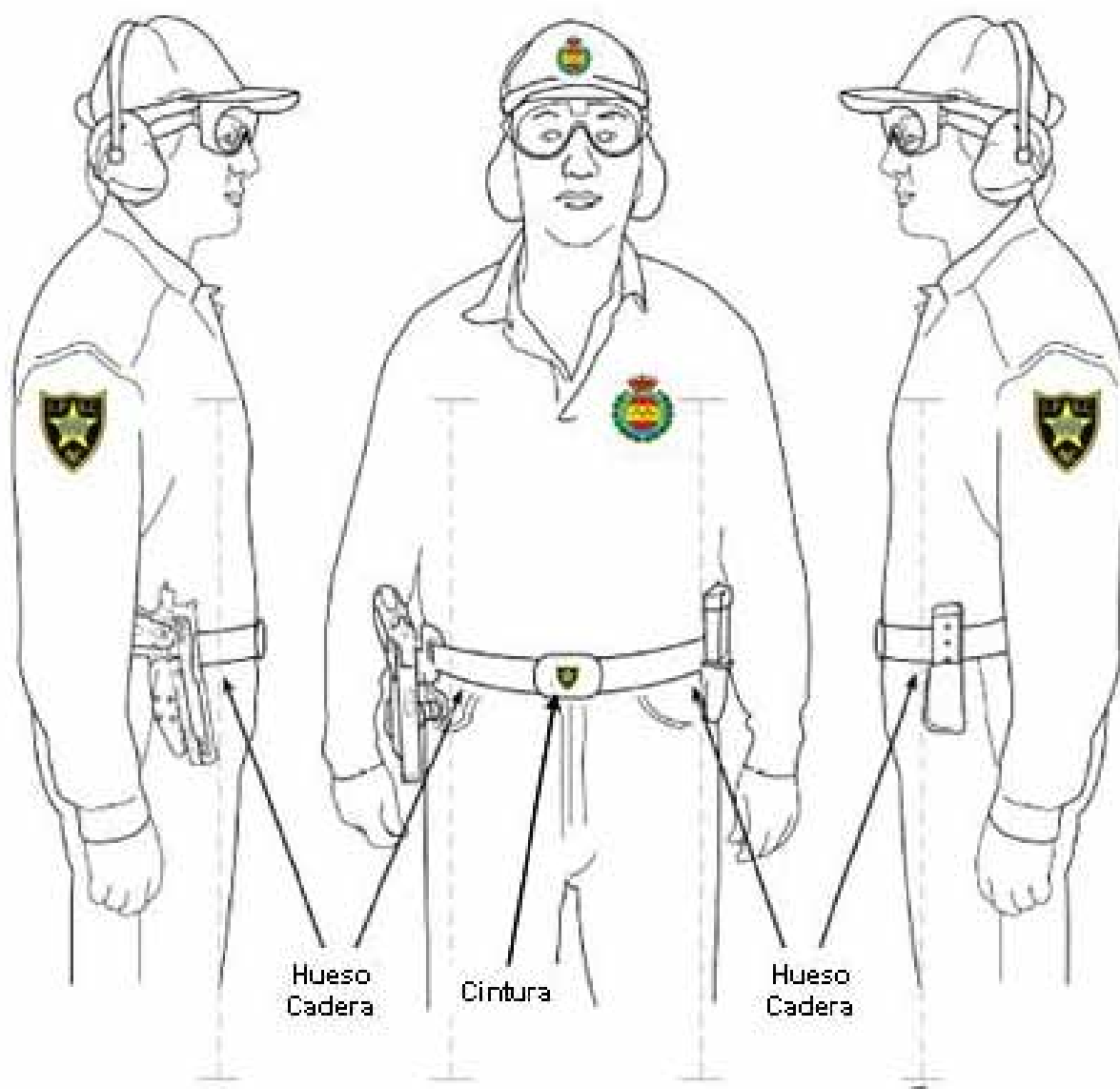
### ***Procedimiento para la Prueba del Peso del Disparador***

Cuando en una División se requiera un peso mínimo para el disparador, las armas deberán ser probadas de la siguiente manera:

1. El arma descargada debe ser preparada como si estuviera lista para efectuar un disparo en doble acción;
2. El contrapeso para el gatillo o el medidor, serán fijados tan cerca como sea posible al centro de la cara externa del gatillo;
3. El gatillo del arma, con la boca del cañón apuntando verticalmente hacia arriba, debe:
  - (a) Levantar y mantener un peso de 2.27 kilos (5 libras), o
  - (b) Registrar no menos de 2.27 kilos (5 libras) en un medidor;
4. Las pruebas anteriormente mencionadas deben ser realizadas un máximo de 3 (tres) veces;
5. Si el martillo o percutor no cae en 1 (uno) de los 3 (tres) intentos de 3(a), o no registra al menos 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá pasado la prueba.
6. Si el martillo o percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3(a), o si el medidor registra menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma no habrá superado la prueba y se aplicará la Regla 6.2.5.1.

## Apéndice F3

### *Diagrama de la Posición del Equipo*



Límite delantero delante del hueso de la cadera, marcado por la línea para el arma, la funda y todo el equipo relacionado.

ANEXO:  
Normas Especiales  
para Competiciones de  
Tiro a Metal.

## **NORMAS ESPECIALES PARA COMPETICIONES DE TIRO A METAL**

### **1.- Principios y normas generales.**

- 1.1.--Los Campeonatos de Tiro a Metales, incluidos en el Calendario Nacional o factibles de ser homologables en los niveles II o III, se regirán por las normas técnicas dictadas por la RFEDETO, basándose en los principios del Action Shooting y Steel Challenger.
- 1.2.--Las normas técnicas y el Reglamento Internacional de IPSC tienen carácter supletorio y complementario, siempre que no contravengan esta normativa especial.
- 1.3.--En el tiro a metal prima, de forma razonable, la velocidad y el espectáculo frente a la precisión y a la potencia.

### **2.- Ejercicios y arbitraje**

- 2.1.-- Ningún ejercicio estará diseñado con más de seis disparos en cada serie, partiendo de posiciones estáticas básicas.
- 2.2.-- Cada ejercicio deberá repetirse un mínimo de tres entradas, no computándose la peor o peores atendiendo al número de repeticiones efectuadas.
- 2.3.-- Se recomienda el uso de discos con un diámetro mínimo de 21 cm. y planchas de 46 X 60 cm., además de otros metales como el pepper popper, evitando, en la medida de lo posible la utilización de metales reactivos.
- 2.4.-- Los jueces árbitros, serán los responsables de la reposición de las condiciones originales del ejercicio, con los medios necesarios para ello, antes del inicio del mismo por parte de un tirador.

### **3.-- Medidas de seguridad. Posiciones de partida. Inicio.**

- 3.1.-- Se adoptarán las mismas medidas de seguridad estructurales y personales que para las competiciones reglamentadas por IPSC y las normas técnicas de la RFEDETO.
- 3.2.-- La posición de partida será la que se establezca para cada caso en el diseño de ejercicios.

3.3.-- Las órdenes de inicio se efectuarán conforme a las normas de recorridos de Tiro.

4.-- **Factor de potencia.**

4.1.-- El factor mínimo de potencia exigido es de 125.

5.-- **Puntuación. Penalizaciones. Clasificaciones. Categorías.**

5.1.-- Cada metal no impactado se penalizará con la suma de dos segundos a la serie correspondiente.

5.2.-- La penalización en una serie no finalizada será como máximo de dos segundos por cada disparo del ejercicio. En cualquier caso, el tiempo total de un ejercicio no será superior a dos segundos por disparo.

5.3.-- En caso de avería de un arma en un ejercicio, ésta solo podrá ser sustituida, en las condiciones habitualmente conocidas, después de finalizar el mismo.

5.4.-- La puntuación dada para la clasificación de cada tirador se efectuará conforme a la suma del tiempo empleado en las series que no hayan sido eliminadas para tal fin, además de las penalizaciones computables en las que hubiera podido incurrir.

5.5.-- La clasificación general estará encabezada por el competidor que menos tiempo haya empleado en realizar los ejercicios, siguiéndole en orden correlativo de menor a mayor tiempo los demás tiradores.

5.6.-- Para el cómputo de la clasificación de equipos se efectuará la suma de los tiempos de los tres mejores clasificados de los cuatro componentes del mismo, ganando el equipo que menos tiempo haya empleado en el campeonato.

5.7.-- En las competiciones de metales se consideran las siguientes categorías:

- Damas.
- Veteranos.
- Juniors.
- Rangers.

5.8.-- Para cada una de las divisiones:

- Open.
- Standard.
- Modificada.