

IPSC
(INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION)
CONFEDERACION INTERNACIONAL DE TIRO PRÁCTICO



**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE TIRO OLIMPICO**

Reglamento Técnico Oficial

de

Recorridos de Tiro



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	8
1.2.1 Tipos de ejercicios generales	8
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	10
2.1.1 Construcción Física	10
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros	10
2.1.3 Distancias Mínimas	10
2.1.4 Situación de los Blancos	10
2.1.5 Superficie de las Galerías	10
2.1.6 Obstáculos	11
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes	11
2.1.8 Situación de blancos	11
2.1.9 Parabolas	11
2.2 Criterios de Construcción de Ejercicios	11
2.2.1 Líneas de Carga y Líneas de Falta	11
2.2.2 Obstáculos	12
2.2.3 Barreras	12
2.2.4 Túneles	12
2.2.5 Túneles de "Cooper"	12
2.2.6 Decorados de los Ejercicios	12
2.3 Modificaciones en la Construcción de los ejercicios	13
2.4 Áreas de Seguridad	13
2.5 Áreas de Vendedores	14
2.6 Zona de Descarga/Carga	14

Capítulo 3 – Información de los Ejercicios

3.1 Reglas Generales	16
----------------------------	----

3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados	16
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados	16
3.2 Información Escrita de los Ejercicios	16
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales	17
Capítulo 4 – Equipo de Campo	
4.1 Blancos – Principios Generales	18
4.2 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Papel	18
4.3 Blancos IPSC de Pistola Aprobados – Metal	29
4.4 Blancos Frangibles y <i>Sintéticos</i>	20
4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie	20
4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos	20
Capítulo 5 – Equipo del Competidor	
5.1 Armas Cortas	21
5.2 Fundas y Otro Equipo del Competidor	22
5.3 Ropa Apropriada	23
5.4 Protección Visual y Auditiva	23
5.5 Munición y Equipo Relacionado	24
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia	24
5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor	26
5.8 <i>Munición Oficial del Match</i>	27
Capítulo 6 – Estructura de la Competición	
6.1 Principios Generales	29
6.1.1 Serie	29
6.1.2 Ejercicio Standard	29
6.1.3 Ejercicio	29
6.1.4 Match	29
6.1.5 Torneo	29
6.1.6 Liga	29
6.1.7 Shoot-Off	29
6.2 Divisiones de los Matches	29
6.3 Categorías en los Matches	30
6.4 Teams Regionales /Equipos Nacionales	30
6.5 Condición de un Competidor y Credenciales	31
6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores	32
6.7 Sistema de Clasificación Internacional	32
Capítulo 7 – Dirección del Match	
7.1 Árbitros del Match	33
7.1.1 Juez Árbitro	33
7.1.2 Jefe de Árbitros	33
7.1.3 Árbitro de Estadísticas	33

7.1.4 Jefe de Mantenimiento	33
7.1.5 Range Master	33
7.1.6 Director del Match	33
7.2 Disciplina de los Árbitros del Match	33
7.3 Designación de Árbitros	34

Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma Preparada	35
8.2 Condición de Preparado del Competidor	36
8.3 Ordenes en el de Campo de Tiro	36
8.3.1 "Cargue y/o Prepare el arma"	36
8.3.2 "¿Esta preparado?"	36
8.3.3 "Atención"	36
8.3.4 "Señal de Inicio"	37
8.3.5 "Alto"	37
8.3.6 "Si Terminó, Descargue y Muestre el arma"	37
8.3.7 "Si está descargada, Dispare, Enfunde"	37
8.3.8 "Campo Libre"	37
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro	37
8.5 Movimiento	38
8.6 Asistencia o Interferencia	38
8.7 Toma de Miras e Inspección del Campo	38

Capítulo 9 – Puntuación

9.1 Reglas Generales	40
9.1.1 Aproximación a los Blancos	40
9.1.2 Tocar los Blancos	40
9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente	40
9.1.4 Blancos No Restablecidos	40
9.1.5 Impenetrable	40
9.1.6 Cubierta Dura	41
9.1.7 Soportes de Blancos	41
9.2 Métodos de Puntuación	41
9.3 Empates	42
9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones	43
9.5 Políticas de Puntuación	44
9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación	44
9.7 Hojas de Puntuación.....	45
9.8 Responsabilidad de la Puntuación	46
9.9 Puntuación de Blancos Móviles	46
9.10 Tiempo Oficial	47
9.11 Programas de Puntuación	47

Capítulo 10 – Penalizaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales	48
--	----

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos	48
10.3 Descalificación del Match – Reglas Generales	50
10.4 Descalificación del Match – Descarga Accidental	50
10.5 Descalificación del Match – Manejo Inseguro del Arma	51
10.6 Descalificación del Match – Conducta Antideportiva	52
10.7 Descalificación del Match – Sustancias Prohibidas	53

Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Normas

11.1 Principios Generales.....	54
11.1.1 Administración	54
11.1.2 Acceso	54
11.1.3 Apelaciones	54
11.1.4 Apelación al Comité	54
11.1.5 Retención de Evidencia	54
11.1.6 Preparación de la Apelación	54
11.1.7 Obligaciones de los Árbitros del Match	54
11.1.8 Obligaciones del Director del Match	54
11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje	54
11.2 Composición del Comité	54
11.2.1 Comité de Arbitraje	54
11.2.2 Matches Niveles I y II	55
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias	55
11.3.1 Límite de Tiempo para la solicitud de Arbitraje	55
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión	55
11.4 Tasas	55
11.4.1 Importe	55
11.4.2 Pago	55
11.5 Normas de Procedimiento	56
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité	56
11.5.2 Presentaciones	56
11.5.3 Audiencia	56
11.5.4 Testigos	56
11.5.5 Preguntas	56
11.5.6 Opiniones	56
11.5.7 Verificación Visual del Área	56
11.5.8 Influencia Indevida	56
11.5.9 Deliberación	56
11.6 Veredicto y Acciones Posteriores	56
11.6.1 Decisión del Comité	56
11.6.2 Aplicación de la Decisión	56
11.6.3 La Decisión es Inapelable	56
11.6.4 Acta	56
11.7 Apelaciones de Terceros	56
11.8 Interpretación de las Reglas	57

Capítulo 12 – Asuntos Varios

12.1 Apéndices	58
12.2 Idioma	58
12.3 Responsabilidades	58
12.4 Género	58
12.5 Glosario	58
12.6 Medidas	60
Apéndice A1	
Niveles de las competencias IPSC	61
Apéndice A2	
Reconocimiento IPSC	62
Apéndice B1	
Presentación de los Blancos	63
Apéndice B2	
Blanco IPSC Classic	64
Apéndice B3	
Blanco Métrico IPSC	65
Apéndice C1	
Calibración de Poppers IPSC	66
Apéndice C2	
Zonas de Calibración en Poppers IPSC	68
Apéndice C3	
Placas Metálicas IPSC	69
Apéndice D1	
División Open	70
Apéndice D2	
División Standard	71
Apéndice D3	
División Modificada	72
Apéndice D4	
División Producción	73

Apéndice D5

División Revolver Standard	75
----------------------------------	----

Apéndice E1

Escalera "J" para 16 Competidores	77
---	----

Apéndice E2

Escalera "J" para 8 Competidores	78
--	----

Apéndice F1

Procedimiento para medir los Cargadores	79
---	----

Apéndice F2

Procedimiento para la Prueba del Peso del Disparador	80
--	----

Apéndice F3

Diagrama de Posición del Equipo	81
---------------------------------------	----

Capítulo 1 - Diseño de ejercicios

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

1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las competencias de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y conducidas con la debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 **Calidad** – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad del reto presentado en el diseño de los recorridos de tiro. Los ejercicios deben ser diseñados, principalmente, para poner a prueba la destreza de tiro del competidor IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 **Equilibrio** – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y está expresado por las palabras del Latín "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Un ejercicio apropiadamente equilibrado dependerá, principalmente, de la naturaleza de los retos presentados en él, sin embargo, los ejercicios deben ser diseñados, y las competencias IPSC deben ser dirigidas, de tal modo que se evalúen éstos elementos de forma igual.
- 1.1.4 **Diversidad** – Los desafíos de tiro IPSC son diversos. Si bien no es necesario construir nuevos ejercicios para cada competición, ningún ejercicio debe repetirse tanto como para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las habilidades de tiro de IPSC.
- 1.1.5 **Estilo libre** – Las competencias IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre, y que disparen a los blancos sobre la base de "como y cuando sean visibles". *Después de la señal de inicio*, los ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni obligar una posición, *situación* o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican a continuación. Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras o se pueden construir limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, situación o postura de tiro.
 - 1.1.5.1 Las competencias de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (*ver Sección 1.2*).
 - 1.1.5.2 Los Ejercicios Standard y los Clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar 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 el fin de la secuencia de tiro o ejercicio.
- 1.1.6 **Dificultad** – Las competencias 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 competencias IPSC de pistola, reconocen la dificultad de usar armas cortas a plena

potencia en tiro dinámico y deben, siempre, emplear un calibre mínimo y mantener un nivel de potencia mínimo para todos los competidores y así quedar reflejado este desafío.

1.2 Tipos de ejercicios

Las competiciones IPSC pueden contener los siguientes tipos de ejercicios:

1.2.1 Tipos de ejercicios generales:

- 1.2.1.1 "Recorridos de tiro Cortos", no deben requerir más de 9 disparos para completarse 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 y, no más de 3 posiciones de tiro. El diseño y construcción de los ejercicios no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier *situación* o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor *dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro*.
- 1.2.1.3 "Recorridos de tiro Largos", no deben requerir más de 32 disparos para completarse. El diseño y construcción de los ejercicios no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier *situación* o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor *dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro*.
- 1.2.1.4 El equilibrio recomendado para una competición IPSC, es una relación de 3 ejercicios cortos 2 medianos y 1 largo. *Cuando sea posible, además, se recomienda que ningún Recorrido de Tiro de un match, represente más del 15% del total de los puntos disponibles del match.*

1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales

- 1.2.2.1 "Ejercicios Standard", no deben requerir más de 24 disparos para ser completados. Las series de disparos que los componen no deben requerir más de 6 disparos (12 disparos si se especifica una recarga obligatoria).
- 1.2.2.2 No aplicable
- 1.2.2.3 "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 ser 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 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 otras reglas actuales de la IPSC, que sean declaradas para esta disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados

como competencias con aprobación de la IPSC.

- 1.3.2 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de una competición. Tal acción puede ser tomada en cualquier momento cuando, en su o sus opiniones, una competición contraviene el propósito o espíritu de los principios del diseño de recorridos de tiro o rompa cualquiera de las actuales reglas de la IPSC o, pueda dañar la reputación del deporte de IPSC
- 1.3.3 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competencias IPSC, se especifican en el Apéndice A1

Capítulo 2 - Construcción y Modificación de Ejercicios

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

2.1 Normas Generales

- 2.1.1 **Construcción Física** – Las consideraciones sobre seguridad en el diseño, construcción física, y requerimientos establecidos para cualquier recorrido de tiro, son la responsabilidad de la institución organizadora sujeta a la aprobación del Range Master. Se deberán realizar todos los esfuerzos razonablemente necesarios para prevenir cualquier daño a competidores, Árbitros y espectadores, durante la competición. El diseño del ejercicio debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. En el diseño de los ejercicios, se procurará, especialmente, que haya un acceso adecuado a los Árbitros que supervisan a los competidores.
- 2.1.2 **Ángulos de Tiro Seguros** – Los recorridos de tiro deberán, siempre, ser construidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe darse especial consideración a la construcción segura de blancos y soportes para los mismos y al ángulo de cualquier posible rebote. Donde sea apropiado, las dimensiones físicas y adecuación de los parabolas, traseros y laterales, deberán ser consideradas como parte del proceso de construcción.
- 2.1.3 **Distancias Mínimas** – Siempre que se usen blancos metálicos o *cubierta dura metálica* en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y 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 un competidor pueda cometer una falta inadvertida a la línea, y todavía estar fuera de la distancia mínima de 7 metros (22.96 pies) (*Ver Regla 10.4.7*). *También se debe tener cuidado con respecto a elementos de decoración metálicos en la línea de tiro.*
- 2.1.4 **Situación de los Blancos** – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente orientados hacia el parabolas trasero, los organizadores y Árbitros deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, Árbitros o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee, y no debe ser ni obligado ni forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare 'como y cuando sean visibles', no cause que los competidores rompan los ángulos de seguridad.
- 2.1.5 **Superficie de las Galerías** – Siempre que sea posible, la superficie de las galerías deberá ser preparada antes del comienzo de la competición, y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante la misma, para proporcionar seguridad a competidores y Árbitros. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias climáticas y a las acciones de los propios competidores. Los Árbitros podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a la superficie

de una galería deteriorada y, tales acciones de mantenimiento no podrán ser discutidas por los competidores.

2.1.6 **Obstáculos** – En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, permitir razonablemente, las diferencias en la altura y complexión física de los competidores y deberían ser contruidos de modo que proporcionen seguridad a todos los competidores, Árbitros de la competición y espectadores.

2.1.7 **Líneas de Tiro Comunes** – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: 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 blancos** – Se debe tener cuidado con la posición física de los blancos de papel para impedir los tiros “a través” de uno a otro (shoot through).

2.1.8.1 La situación de los blancos debe estar claramente marcada en sus soportes para permitir su reemplazo en la misma posición y, estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su colocación debería estar claramente marcada en la superficie del terreno, para asegurar su continuidad a lo largo de toda la competición. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo de la competición, para asegurar que un blanco de puntuación no sea intercambiado por un no-shoot después de que la competición haya comenzado.

2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y metálicos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los metálicos.

2.1.8.3 Cuando se usen Poppers IPSC en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para permanecer en las mismas condiciones a lo largo de toda la competición.

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

2.1.9 Todos los parabolas (espaldones) están ‘fuera de alcance’ para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Árbitro (ver Regla 10.6.1).

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 deberían estar contruidas de madera u otro material apropiado y deberían 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 sobre 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 usan para restringir movimientos no razonables de los competidores, acercándose o alejándose de los blancos.
- 2.2.1.2 Las Líneas de Falta son usadas para forzar a los competidores a disparar a los blancos desde atrás de barreras físicas. Podrán ser colocadas a cualquier ángulo extendiéndose hacia atrás de esas barreras. Las Líneas de Falta deberían 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 mayores para ser escalados o sorteados 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 mayores a 1 (un) metro (3.26 pies) de altura, deberán estar provistos de ayudas para asistir a los competidores a escalarlos y deberán ser contruidos de la manera siguiente, para proporcionar la seguridad necesaria al competidor:
 - 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar firmemente anclados y sujetos para proporcionar un soporte adecuado cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o aguda (con filo) para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los competidores y/o Árbitros de la competición.
 - 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar despejado y libre 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 estos obstáculos.
- 2.2.3 **Barreras** – Deben ser contruidas de la siguiente manera:
 - 2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo.
 - 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 **Túneles** – Un túnel que requiera que un competidor entre y lo atravesase, debe ser contruido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán contruir 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 cualquier blanco desde dentro del túnel (por ejemplo, Líneas de Carga o Falta).
- 2.2.5 **Túneles de “Cooper”** - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo que está suelto. (Por ejemplo, listones de madera), los cuales podrán ser movidos en forma inadvertida por los competidores. (Ver regla 10.2.5). Estos túneles pueden ser contruidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen.
- 2.2.6 **Decorados del Ejercicio** – Cuando los decorados se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, deben estar contruidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los Árbitros de la competición. Se deberán realizar

las provisiones necesarias para permitir que, los Árbitros de la competición, puedan controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. Los decorados deben ser suficientemente fuertes como para soportar su uso por parte de todos los competidores.

2.3 Modificaciones en la Construcción de los ejercicios

- 2.3.1 Los Árbitros de la competición podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento del ejercicio para cualquier recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios, sean aprobados con anterioridad por el Range Master. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un recorrido de tiro publicado, deberán ser hechos antes de que empiece a dispararse el ejercicio.
- 2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deberán ser notificados por el Árbitro a cargo del ejercicio durante el briefing de la escuadra.
- 2.3.3 Si el Range Master aprueba cualquiera de esos cambios después de que la competición haya comenzado, deberá:
 - 2.3.3.1 Permitir que el Recorrido de Tiro continúe con la modificación afectando solamente a aquellos competidores que no han completado el stage. Si las acciones de un competidor son la causa del cambio, ese competidor debe ser requerido para repetir el ejercicio 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 Árbitro, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su actuación anterior.
- 2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Match Director) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen el ejercicio modificado o, si el ejercicio se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todas las puntuaciones de los competidores deberán ser eliminados de la competición.
- 2.3.5 Por problemas climáticos, el Range Master puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con fundas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a reclamaciones por parte de los competidores. (Ver Regla 6.6.1) Dichas protecciones deberán ser aplicadas, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Range Master.
- 2.3.6 *Si el Range Master (en consulta con el Match Director) estiman que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de un match, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de 'reanudar las actividades de tiro'.*

2.4 Áreas de Seguridad

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: montar el arma (martillar), desenfundar, 'tiro 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 mercancías 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, los cuales son responsables de su aplicación con respecto a su propia mercancía.
- 2.5.3 Los competidores podrán manejar las armas descargadas de los vendedores mientras se encuentren, completamente, dentro de las áreas de los vendedores, siempre y cuando se tenga cuidado de que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se está manipulando.
- 2.5.4 Los competidores no pueden desenfundar o re-enfundar sus armas de competición dentro del área de vendedores (ver Regla 10.5.1). Los competidores que deseen servicios de armero (gunsmithing) para sus armas de competición deben, primero, colocarlas en una funda de transporte de armas o caja para armas, en el área de seguridad designada, antes de dársela al vendedor o armero en el área de vendedores.

2.6 Zona de Descarga/Carga

- 2.6.1 *Si existe la posibilidad de que algunos competidores lleguen a un campo de tiro, en el cuál se esté llevando a cabo un match IPSC, y puedan estar en posesión de una arma cargada (por ejemplo, agentes de la ley, etc.), los organizadores del match deberían disponer una Zona de Descarga/Carga para permitir, a tales competidores, que descarguen en forma segura sus armas*

antes de entrar en el campo y, cargar nuevamente en forma segura sus armas, en el momento de salir del campo. La Zona de Descarga/Carga debería estar situada convenientemente fuera de la entrada al campo de tiro (o fuera de la parte del campo reservada para el match IPSC), debería estar claramente señalizada (con un cartel) y deberá incluir una zona de impacto adecuada.

Capítulo 3 - Información de Ejercicios

3.1 Reglas Generales

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

- 3.1.1 **Recorridos de Tiro Publicados** – Los competidores registrados y/o sus Directorios Regionales deben ser provistos con la misma información de los recorridos de tiro, dentro del mismo período de tiempo, antes de la competición. La información podrá ser provista por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio Web (ver también Sección 2.3).
- 3.1.2 **Recorridos de Tiro No-Publicados** – Igual que la Regla 3.1.1 excepto que, los detalles del recorrido de tiro, no son publicados de antemano. Las instrucciones del 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 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 Arbitro 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, consistencia o seguridad (ver Sección 2.3).
- 3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a los competidores, y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir una inspección ordenada ("walkthrough") del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Árbitro y deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, deberán ser demostrados a todos los competidores con la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

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

Capítulo 4 - Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

- 4.1.1 En las competiciones de pistola IPSC sólo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea General de IPSC y, los mismos, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices By 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 no-shoots deben estar claramente marcados o ser de un solo color, diferente al de los blancos puntuables. *Se podrán usar no-shoots metálicos con la misma forma y tamaño de los blancos de papel autorizados. Los no-shoots metálicos no tienen un borde no-puntuable.*
- 4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cubierta "blanda" o "dura" (soft y hard cover), tal y como se especifica a continuación:
 - 4.1.4.1 La cubierta prevista para esconder todo o una porción de un blanco será considerada "cubierta dura". Cuando sea posible, la cubierta dura no debería ser simulada sino construida usando materiales impenetrables (ver Regla 2.1.3). *No se deben usar blancos de papel enteros sólo como cubierta dura.*
 - 4.1.4.2 La cubierta prevista para, tan solo, obscurecer la visión de los blancos, será considerada "cubierta blanda". Los disparos que hayan pasado a través de cubierta blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco escondido por soft cover deben ser dejadas completamente intactas. *Los blancos ocultos por cubierta blanda deben, o ser visibles a través de la cubierta blanda o, por lo menos, una porción del (los) blanco(s) debe ser visible alrededor de la cubierta blanda.*
- 4.1.5 Está prohibido declarar que un blanco único, intacto, representa dos o más blancos por medio del uso de cinta, pintura o cualquier otro medio.

4.2 Blancos IPSC 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 IPSC.

- 4.2.2.1 La cara de los blancos *no-shoot* de papel, debe incluir un borde no-puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Range Master deberá 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) impactos antes de ser puntuados y parcheados.
- 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) de uno de los siguientes modos:
 - 4.2.4.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (ver Regla 4.1.4.1)
 - 4.2.4.2 Cortando físicamente los blancos para retirar la parte que se supone debe estar oculta por la cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no-puntuable, el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del área puntuable cortada (ver Regla 4.2.2)
 - 4.2.4.3 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 (*y los no-shoots superpuestos*) 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 competencias IPSC de Pistola son los siguientes:
 - 4.3.1.1 Los Poppers IPSC, los cuales deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C, son blancos metálicos aprobados diseñados para reconocer la potencia.
 - 4.3.1.2 Mini Poppers IPSC, los cuales deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C, son blancos metálicos aprobados y diseñados para reconocer potencia y, su propósito es simular poppers de tamaño normal, colocados a mayores distancias.
 - 4.3.1.3 Los Pepper Poppers y los Classic Poppers, pueden ser incluidos en el mismo recorrido de tiro. Se recomienda usar Poppers IPSC que caen hacia adelante.
 - 4.3.1.4 Se pueden usar blancos metálicos de varios tamaños (ver Apéndice C3), sin embargo, éstos no deben ser usadas en 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 giren de 'canto' o de costado o que, en opinión de un Arbitro, han caído debido a un disparo en la base que los soportan o por cualquier otra causa accidental, serán tratados como un fallo de equipo de campo (ver Regla 4.6.1)
 - 4.3.1.6 A diferencia de los Poppers IPSC, los blancos metálicos no están sujetos a calibración ni a reclamaciones de calibración. Por lo tanto, si un blanco metálico ha sido adecuadamente impactado pero no cae, el Arbitro podrá declarar fallo de equipo de campo y ordenar al tirador que vuelva disparar el ejercicio, después de que el blanco en falta haya sido rectificado.
 - 4.3.1.7 Los blancos metálicos *no-shoot* que hayan sido diseñados para caer cuando se les impacta

pero que, accidentalmente, giran de canto o de costado, serán tratados como fallo en el equipo de campo.

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

4.4 Blancos Frangibles y Sintéticos

- 4.4.1 Blancos Frangibles, tales como platos, pichones de arcilla o tejas, no son blancos autorizados para competiciones IPSC de pistola.
- 4.4.2 *Los blancos sintéticos (por ejemplo, blancos "auto-sellantes", etc.), usados en ocasiones en galerías de tiro cerradas, no deben ser usados en matches Nivel III o superiores. Sin embargo, sujeto a una aprobación escrita previa por parte del Directorio Regional, los blancos sintéticos pueden ser usados en matches Nivel I y II llevados a cabo en dicha Región.*

4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie

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

4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos

- 4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no está limitado a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente, y el fallo de decorados tales como aberturas, puertas y barreras. *Está prohibido que se declare y/o use como "equipo de campo" cualquier arma cargada (ver Regla 10.5.13) o descargada.*
- 4.6.2 A un competidor que no pueda completar 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 Las dimensiones mínimas de la vaina de los cartuchos para armas cortas, a ser usadas en las competiciones IPSC, son de 9x19 mm. El diámetro mínimo de proyectil es de 9 mm (.354 pulgadas).
- 5.1.3 Miras – Los tipos de mira identificados por IPSC son:
 - 5.1.3.1 "Miras abiertas" son dispositivos de puntería *adaptados a un arma* que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes.
 - 5.1.3.2 "Miras ópticas/electrónicas" son dispositivos de puntería (*incluyendo linternas*) *adaptados a un arma* los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.
 - 5.1.3.3 El Range Master es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competición IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.
- 5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndices), no hay restricción en el peso necesario para accionar el disparador (gatillo) de un arma corta, sin embargo, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.
- 5.1.5 Están expresamente prohibidos los disparadores (gatillos) o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.
- 5.1.6 Las armas cortas deben ser seguras y prácticas. Los Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un competidor para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master.
- 5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todos los ejercicios de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:
 - 5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requerimientos de la División declarada.
 - 5.1.7.2 Mediante el uso del arma de sustitución, el competidor, no obtenga una ventaja competitiva.
 - 5.1.7.3 La munición del competidor, al ser probada en el arma de sustitución, 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 Árbitro, deberán llevar sus armas descargadas en una caja o bolsa para armas o en su funda (*canana*) *fijada en forma segura a un cinturón en su persona* (ver Regla 10.5.1).
- 5.2.2 Los competidores que lleven sus armas en la funda, deberán llevarla sin cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desmontado. Cualquier violación a esto será causal 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 A las damas competidoras, se les pueden 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 asociado, debe estar colocado en el cinturón inferior (ver Apéndice D).
- 5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y los dispositivos de carga rápida (speed loaders), deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito, a los efectos de reducir el riesgo de pérdida durante un recorrido de tiro.
- 5.2.5 En los casos que una División especifique una distancia máxima, *a la cual se puede encontrar el arma y equipo de un competidor*, de su cuerpo, cualquier Árbitro podrá controlar la conformidad, midiendo la distancia más cercana entre el torso del competidor y el centro de la mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga (cargador, speed loader).
 - 5.2.5.1 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 ajuste, 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 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" ("Stand by") (ver Regla 8.3.3).

5.2.6 Las competencias IPSC de Armas Cortas no requerirán el uso de un tipo o marca particular de funda. Sin embargo, el Range Master, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea 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 activos de la ley (por ejemplo, policía) o personal militar, podrán ser autorizados para usar sus fundas y equipos de servicio, sin embargo, el Range Master permanecerá como la última autoridad con respecto a la seguridad y adecuación del uso de tales equipos en competencias IPSC.

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

5.3 Ropa Apropriada

5.3.1 Se desaconseja el uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial. La excepción son los competidores que son personal militar o policial activos. El Director de la Prueba será la autoridad final con respecto a que ropa 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 correcto uso de una adecuada protección auditiva y visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones auditivas y de visión. Se recomienda especialmente 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 la protección adecuada.

5.4.3 Si un Árbitro nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, deberá,

inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.

- 5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al 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 que continúe. El Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Munición y Equipo Relacionado

- 5.5.1 Los competidores de un match de IPSC son los únicos y personalmente responsables por 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 IPSC está prohibido el uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora (*Ver Regla 10.5.15*).
- 5.5.5 Toda la munición usada por un competidor deberá satisfacer todos los requerimientos de la División declarada tal como se define en el Apéndice D.
- 5.5.6 Cualquier munición considerada insegura por un Árbitro debe ser inmediatamente retirada de la competición (*ver Regla 10.5.15*).
- 5.5.7 *La munición no debe descargar más de una bala u otro proyectil puntuable desde un sólo cartucho.*

5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia

- 5.6.1 Los factores de potencia para cada División aparecen estipulados en el Apéndice D. Deberán usarse uno o más cronógrafos oficiales de la 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 a que las puntuaciones de un competidor sean incluidas en los resultados de la competición, se llama "Minor". El valor mínimo para el factor 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" (Major), el cual permite que los competidores ganen más puntos por impactos periféricos en los blancos de papel. El valor 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 El o 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 de calibración oficial del match, usando el arma de calibración, a través del cronógrafo, y el promedio de velocidad de los 3 disparos será registrado.
- 5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días del match, el proceso será repetido usando la misma arma y munición (idealmente del mismo lote de fábrica).
- 5.6.2.3 Se considera que un cronógrafo está dentro de la tolerancia si, el promedio diario *está dentro de +/- 5% del mínimo factor de potencia aplicable.*
- 5.6.2.4 En el caso de que una variación diaria exceda las tolerancias permitidas establecidas más arriba, 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 el mismo, pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.
- 5.6.3.3 De la muestra de 8 cartucho obtenida por los Árbitros del Match, 1 (un) proyectil es 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 del proyectil declarado por el competidor. *Los dígitos mostrados en las basculas y cronómetros oficiales del match, serán usados con el valor entero, sin importar el número de posiciones decimales indicados en el modelo particular del dispositivo de medida usado en el match.*
- 5.6.3.4 El factor de potencia se calcula usando el peso del proyectil y la velocidad media de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:

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

El resultado final ignorará todos los decimales (por ejemplo, a los efectos de IPSC, un resultado de 124.9999 no es 125).

- 5.6.3.5 Si el factor de potencia resultante no cumple con el valor mínimo del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 (tres) cartuchos por el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y la velocidad media de los 3 (tres) cartuchos más rápidos de los 6 disparados.
- 5.6.3.6 Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor podrá elegir que su último cartucho:
- (a) – Sea 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 el promedio de velocidades de los 3 (tres) proyectiles con velocidad más alta de los 7 cartuchos disparados.
- 5.6.3.7 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el valor mínimo del factor de potencia Mayor de la División declarada, todas las puntuaciones del match para ese competidor serán recalculados como Minor, si éste es alcanzado.
- 5.6.3.8 Si el factor de potencia resultante no alcanza el valor 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 es vuelta a verificar, o si cualquier munición de sustitución autorizada 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 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 son posibles más verificaciones de la munición de los competidores, los factores de potencia de los competidores que hayan sido verificados exitosamente, permanecerán, y los factores de potencia "Mayor" y "Menor" declarados por todos los demás competidores que no hayan sido verificados, serán aceptados sin reclamación, sujetos a cualquier requerimiento aplicable a las Divisiones (ver Apéndices).

5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor

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

- 5.7.1.1 *Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando de "Cargue y Prepárese" ("Load and Make Ready") o "Prepárese" ("Make Ready"), pero antes de la emisión de la "Señal de Inicio" ("Start Signal"), tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del Árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4, Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7), el competidor podrá volver para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Árbitro o el Range Master.*
- 5.7.2 Mientras se rectifica un fallo que requiera que el competidor mueva claramente el arma, dejando de apuntar a un blanco, los dedos del competidor deben ser claramente visibles fuera del guardamonte (Ver Regla 10.5.8).
- 5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal (excluyendo cualquier serie componente de un Ejercicio Standard no disparado) . El recorrido de tiro (excluyendo cualquier serie componente de un Ejercicio Standard no disparado) será puntuado tal como se disparó incluyendo todas los fallos (misses) (disparos perdidos) y penalizaciones aplicables.
- 5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver Regla 10.5.13).
- 5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro o serie. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el recorrido de tiro o serie. Sin embargo, cualquier serie componente de un Ejercicio Standard no disparada aún, puede todavía 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 Árbitro declare 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 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 recorrido de tiro será puntuado "tal como se disparó", incluyendo todas las penalizaciones y misses que sean aplicables.
- 5.7.6.2 Si el Árbitro descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le requerirá al competidor que repita el ejercicio.
- 5.8 *Munición Oficial del Match***
- 5.8.1 *Cuando los organizadores de un match ponen a la venta, disponible a los competidores, munición oficial del match, el Director del Match lo debe anunciar por adelantado, en la información oficial del*

match (y/o en el sitio Web oficial del match), y por medio de un anuncio certificado por él y colocado en un lugar visible en el puesto de venta, identificando claramente cuál es el fabricante/marca, los cartuchos específicos y la descripción de las cargas, las cuales se considerarán con un factor de potencia Mayor o Menor, por División, según sea el caso. Los cartuchos específicos estarán, usualmente, exentos de las pruebas de cronógrafo de la regla 5.6.3, sujeto a las siguientes condiciones:

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

Capítulo 6 - Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones se usarán 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 continuación de 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 una o más series cronometradas separadamente. Las puntuaciones, con cualquier penalización deducida, son acumuladas al término del recorrido de tiro, para dar el resultado final del ejercicio. El recorrido de tiro para 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). (*También "prueba"*).
- 6.1.5 **Torneo** – Consiste de *uno* o más matches de armas específicas (por ejemplo, un match de arma corta y un match de escopeta, o un match de arma corta, un match de rifle y un match de escopeta). Los resultados obtenidos por un competidor en cada match individual, serán usados para declarar el ganador general de un torneo, de acuerdo con las Reglas de los 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. Las sumas totales de los resultados de los matches obtenidos por cada competidor, en los matches componentes especificados por el organizador de la liga, serán acumuladas para determinar el ganador de la liga.
- 6.1.7 **Shoot-Off** – Un evento dirigido en forma separada de 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 disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados del match deben reconocer un ganador por cada División.
- 6.2.2 En matches sancionados por IPSC, deben competir en cada División el número mínimo de competidores estipulados en el Apéndice A2 para que esta sea reconocida. Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Match puede permitir que esa División permanezca sin el reconocimiento oficial de IPSC.

- 6.2.3 Previo al comienzo del match, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Árbitros del match deberían verificar que el equipo del competidor este de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro.
- 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 sólo una División, y esa deberá ser la que dispare primero en todos los ejercicios. Cualquier subsiguiente intento de otra División no contará para reconocimiento en el match.
- 6.2.5 Donde una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor 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 satisface el equipo u otro requerimiento de la División declarada durante un recorrido de tiro, el competidor será colocado en la División Open, si está disponible, de otro modo, el competidor disparará el match sin puntuar.
- 6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona anteriormente, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Range Master en estos asuntos es definitiva.
- 6.2.6 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 completa 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 en 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 tendrán derecho a ser reconocidos como equipo ni a participar para ser premiados. Los equipos por Categoría aprobados son especificados 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 un máximo de 4 (cuatro) miembros, sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 (tres) miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del resultado del equipo.
- 6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira 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 Un miembro de un equipo que no pueda comenzar un match, sujeto a aprobación del Director de la Prueba, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.
- 6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado del match, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en 0 (cero) para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

6.5 Condición de un Competidor y Credenciales

- 6.5.1 Todos los competidores deben ser miembros individuales de la Región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la Región en la cual el individuo ha estado ordinariamente domiciliado por un mínimo de 183 días de los doce meses inmediatamente previos al mes en el cual comience el match. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses. *En cualquier caso, los organizadores del match no deben aceptar ningún competidor de una Región foránea, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la posibilidad del competidor de participar en el match en cuestión.*
- 6.5.1.1 Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y puede competir bajo los auspicios de esa Región, esto, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de IPSC y al Directorio Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, posteriormente solicita ser afiliada a IPSC, el competidor debe convertirse en miembro de esa Región durante el proceso de afiliación.
- 6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar sólo la Región IPSC en la cual reside, excepto en los siguientes casos:
- 6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una Región, pero desea representar la Región de la que él es ciudadano, los Directores Regionales para la Región de residencia y la de ciudadanía, deben estar de acuerdo por escrito antes del comienzo del match.
- 6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.1 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.
- 6.5.3 *En Campeonatos Regionales (Nacionales) y Continentales, sólo los competidores que satisfagan los requerimientos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1, estarán facultados para ser reconocidos como Campeones Regionales (Nacionales) o Continentales, por División y/o por División/Categoría, según sea el caso. Sin embargo cuando se determinen Campeones Regionales (Nacionales) o Continentales, los resultados del match de los competidores de fuera de la Región (País) o Continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados del match, los cuales deberán permanecer completamente intactos. Por ejemplo:*

Región 1 – Campeonato División Open

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

99% Competidor B – Región 6

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

6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores

- 6.6.1 Los competidores deben competir para puntuar de acuerdo a la planificación publicada de las escuadras y 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 incluidas 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 **Arbitro (Range Officer ("RO"))** – Transmite las ordenes en el de campo de tiro, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito del ejercicio, y controla de cerca la acción segura del competidor, también declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad de un Jefe de Árbitros y del Range Master).
- 7.1.2 **Jefe de Árbitros (Chief Range Officer ("CRO"))** - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y constante aplicación de estas reglas (bajo la autoridad 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 debe ser entregada al Range Master (bajo autoridad directa del Range Master).
- 7.1.4 **Jefe de Mantenimiento (Quartermaster ("QM"))** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, parches, pintura, decorados, etc.), los elementos necesarios para los 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 su seguridad, la operatividad de todos los ejercicios y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas para el arbitraje deben ser presentadas a su atención. Generalmente, el Range Master, es designado, y trabaja con, el 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 IPSC.
- 7.1.6 **Director del Match (Match Director ("MD"))** - Dirige la administración general del match, incluyendo la composición de las escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán con relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son el dominio del Range Master. El Director 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 al Director del Match (*excepto cuando este está participando como un competidor del match*), y es responsable de las decisiones concernientes a 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 Arbitro que haya sido descalificado del match por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a actuar como Árbitro para 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 designado 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 Árbitros (por ej. Árbitro, Range Master, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores del match, para servir como tales en el mismo. Las personas que son Árbitros titulados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares del match, no tienen posición o autoridad como Árbitros en ese match. Tales personas no deberían, por tanto, participar en el match usando vestimenta que posea la insignia de 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 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). *Para ambas, esta regla y la Regla 8.1.2.1, el término "seguro" significa la leva de seguro primario visible del arma (por ejemplo, el seguro de pulgar en las armas de la familia "1911"). En caso de duda, el Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.*

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

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

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

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

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

8.1.5.3 "Acción Selectiva" significa que el arma corta puede ser operada en modo "Simple Acción"

o "Doble Acción".

8.2 Condición de Preparado del Competidor

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

- 8.2.1 El arma es preparada como se especifique en el briefing escrito del ejercicio, y 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. *A un competidor que empiece o complete un recorrido de tiro, usando una posición de inicio incorrecta, se le puede requerir, por parte de un Árbitro, para que repita el recorrido de tiro.*
- 8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después del comando de "Atención" (Stand by) y antes de la "Señal de Inicio" (Start Signal) (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).
- 8.2.4 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor desenfunde un arma con la mano débil.
- 8.2.5 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor re-enfunde un arma *después de la señal de inicio*. Sin embargo, un competidor puede re-enfundar siempre y cuando esto sea realizado en forma segura, y el arma esté o descargada o en una de las condiciones de arma lista especificadas en la Sección 8.1.

8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las órdenes aprobadas y su secuencia son las siguientes:

- 8.3.1 **"Cargue y Prepare el arma" (o "Prepare el arma" para comienzos con un arma descargada) ("Load And Make Ready" o "Make Ready")** - Esta orden significa el inicio del "Recorrido de Tiro". Bajo la supervisión directa del Árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Árbitro, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito del ejercicio. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Árbitro proseguirá.
 - 8.3.1.1 Una vez que se haya dado la orden "Cargue y Prepare el arma" (o "Prepare el arma" para comienzos con un arma descargada), el competidor no puede moverse fuera de la posición inicial, antes de la orden de la "Señal de Inicio", sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente violación en el mismo match.
- 8.3.2 **"¿Esta Listo?" ("Are You Ready?")** - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir "No Listo" ("Not Ready"). Se sugiere que cuando el competidor está listo, debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Árbitro.
- 8.3.3 **"Atención" ("Stand by")** - Este comando debería ser seguido por la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos (también ver Regla 10.2.6).

- 8.3.4 **“Señal de Inicio” (“Start Signal”)** - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el Árbitro confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las ordenes desde “¿Está Listo?”
- 8.3.4.1 *En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el Árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y hará repetir el ejercicio al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.*
(Nota: Originalmente, ésta era la regla 8.6.4)
- 8.3.5 **“Alto” (“Stop”)** - Cualquier Árbitro asignado a un ejercicio puede emitir esta orden, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Árbitro.
- 8.3.5.1 *Cuando arbitren Ejercicios Standard, los Árbitros pueden enunciar otras ordenes intermedias al finalizar la primer serie, a los efectos de preparar al competidor para la segunda y subsiguientes series (por ejemplo, “Recargue si lo requiere y enfunde”). Cualquiera de dichas ordenes intermedias que sean usadas, debes estar claramente establecidas en el briefing escrito del ejercicio.*
- 8.3.6 **“Si Terminó, Descargue y Muestre el Arma” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”)** - Si el competidor ha terminado de disparar, debe bajar su arma y presentarla para inspección al Árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo de la galería, el cargador retirado del arma, la corredera trabada o mantenida abierta, y la recamara vacía. 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 o *dispositivo para bajarlo (decocker)*, si es que lo hay).
- 8.3.7.2 Revolver – cerrar el cilindro vacío y tirar del gatillo (sin tocar el martillo, si es que lo hay).
- 8.3.7.3 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, el recorrido de tiro se declara como terminado.
- 8.3.7.4 Si el arma no prueba estar vacía, el Árbitro resumirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (Ver también Regla 10.4.3).
- 8.3.8 **“Campo Libre” (“Range Is Clear”)** - Hasta que esta orden no sea dada por el Árbitro, los competidores y los otros Árbitros no deben avanzar, ni retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado, los Árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.
- 8.4 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 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 los dedos visiblemente fuera del guardamonte y el seguro debería ser activado. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. "Movimiento" se define como cualquiera de las acciones siguientes:

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

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

8.5.2 Si un competidor enfunda un arma cargada en cualquier momento durante un recorrido de tiro, esta debe ser puesta 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 aplicado.

8.5.2.2 Para pistolas doble acción o revólveres, el martillo debe estar abatido (ver Reglas 10.5.11.2 y 10.5.11.3).

8.6 Asistencia o Interferencia

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

8.6.1.1 *A los competidores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Range Master les puede dar una autorización especial con respecto a la asistencia en su movilidad, sin embargo, lo previsto por la Regla 10.2.11 puede aún ser aplicable, a discreción del Range Master.*

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

8.6.3 En el eventual caso que el contacto inadvertido con el Árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Árbitro puede ofrecer al competidor que repita el ejercicio. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como la puntuación de su intento inicial. Sin embargo, en el caso de que el competidor cometa una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, se le pueden aplicar todavía las previsiones de la Sección 10.3.

8.7 Toma de Miras e Inspección del Campo

8.7.1 Siempre se prohíbe a los competidores tomar miras con un 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 subsiguientes faltas cometidas en el mismo match.

8.7.2 Si los organizadores del match, también prohíben el tomar mira con el arma descargada antes de la señal de inicio, se debe anunciar a los competidores en el briefing escrito del ejercicio.

Las violaciones resultarán en una advertencia para la primera vez y un error de procedimiento para cada una de las subsiguientes faltas cometidas en el mismo match.

- 8.7.3 Cuando esté permitido, los competidores que tomen miras con un arma descargada antes de la señal de inicio, deben hacerlo solamente sobre un sólo blanco, para verificar que sus miras estén preparadas como sea requerido. Los competidores que verifiquen una secuencia de blancos o posiciones de tiro mientras toman mira incurrirán en un error de procedimiento por cada vez.
- 8.7.4 Mientras se realiza la inspección del recorrido de tiro ("walkthrough"), se prohíbe a los competidores el uso de cualquier elemento para simular la toma de miras (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en un error de procedimiento por cada vez (ver también Regla 10.5.1).
- 8.7.5 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del Árbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las violaciones incurrirán en una advertencia para el primer caso y, las subsiguientes, estarán sujetas a lo previsto por la Sección 10.6 .

Capítulo 9 - Puntuación

9.1 Reglas Generales

- 9.1.1 **Aproximación a los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 (un) metro (3.28 pies) sin la previa autorización del Árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para la primera vez pero, a discreción del Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces en 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 ningún blanco sin la autorización del Árbitro. Si el Árbitro considera que el competidor o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, podrá:
- 9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o
 - 9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco *no-shoot* afectado.
- 9.1.3 **Blancos Parcheados Prematuramente** – Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el Árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a repetir el ejercicio.
- 9.1.4 **Blancos No Restablecidos** – Si, uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor anterior, el Árbitro debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está calificando, al competidor afectado, se le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.
- 9.1.4.1 *En el caso eventual que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Arbitro cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.*
- 9.1.5 **Impenetrable** – El área de puntuación de todos los blancos IPSC, puntuables y *no-shoots*, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.
 - 9.1.5.2 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se requerirá al competidor que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.

- 9.1.5.3 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 el área de puntuación) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6 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 cubierta dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o *no-shoot*, ese impacto no contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
 - 9.1.6.2 Una bala impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como fallo del equipo de campo (ver Sección 4.6). Se requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.
 - 9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar el área de puntuación de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
 - 9.1.6.4 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta hacer caer un blanco metálico puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuar. *Si la bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa haciendo caer o impactando un blanco metálico penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.*
- 9.1.7 *Los listones de los soportes de los blancos no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de ellos y, los cuales impactan un blanco de papel o metal, contarán 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, 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 de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, puntuados en forma proporcional al

ganador del ejercicio.

- 9.2.3 **"Virginia Count"** - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número de disparos limitado, 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 recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.
- 9.2.3.2 Sólo se deben usar blancos de papel en Virginia Count, y sólo se pueden 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 con relación a un Ejercicio Standard (ver Regla 6.1.2).
- 9.2.4 **"Tiempo Fijo"** - Tiempo limitado, número limitado de disparos a realizar, número estipulado de disparos totales a ser puntuados.
- 9.2.4.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos requeridos que se hayan estipulado, menos penalizaciones. El resultado general del ejercicio no se factoriza, y los competidores se ordenan por los puntos netos obtenidos por cada uno de ellos.
- 9.2.4.2 Sólo se deben usar blancos de papel en Tiempo Fijo y deberían ser, dentro de lo posible, blancos que desaparecen.
- 9.2.4.3 Tiempo Fijo sólo puede usarse en Ejercicios Standard, Clasificatorios y Recorridos de Tiro Cortos.
- 9.2.4.4 Tiempo Fijo no debe usarse en matches Nivel IV o superiores, excepto con relación a un Ejercicio Standard (ver Regla 6.1.2).
- 9.2.4.5 Los recorridos de tiro de Tiempo Fijo no incurren en penalizaciones de "error por 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, debe romperse un empate en 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 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 área de puntuación de un blanco de papel *no-shoot*, será penalizado con el valor equivalente al doble del mayor valor de un impacto puntuable, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco *no-shoot*.
- 9.4.3 Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco *no-shoot* de metal, será penalizado con el valor equivalente al doble del mayor valor de un impacto puntuable, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco *no-shoot*, sin importar que haya sido diseñado para caer o no (ver Reglas 4.3.1.7 y 4.3.1.8).
- 9.4.4 Cada falta 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 recorridos de tiro 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 una penalización de error de procedimiento por cada uno de ellos. Adicionalmente, durante la puntuación, no se puntuaran más impactos puntuables que los que hayan sido especificados.
 - 9.4.5.2 Impactos extra (es decir, impactos en las áreas de puntuación de blancos de papel puntuables en exceso al número total especificado en el ejercicio), incurrirán en un error de procedimiento por cada uno de ellos. Sin embargo los impactos en cubierta dura y/o blancos *no-shoots* 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 son los disparos que se efectúan a los blancos después que la señal de alto el fuego haya sido dada. *Los disparos fuera de tiempo no contarán para la puntuación.*
 - 9.4.6.2 *Cuando se usan blancos de papel puntuables estáticos, se asume que los disparos fuera de tiempo resultan en impactos del valor más alto visible en los blancos, por eso ellos son ignorados para los propósitos de Puntuación. Por ejemplo, en una ejercicio con impactos 1xA, 6xC y 1XD, donde se han efectuado 2 disparos fuera de tiempo, los 2 impactos más altos (es decir, 1xA y 1xC) se ignoran, siendo la Puntuación final 5xC y 1xD.*
 - 9.4.6.3 *Cuando se usen blancos no-shoot estáticos de papel, se asume que todos los impactos ocurrieron dentro del tiempo especificado, y contarán en el proceso de Puntuación, sujeto a la Regla 9.4.2.*

9.5 Políticas de Puntuación

- 9.5.1 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, a los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de *un* disparo a cada uno, con los dos mejores impactos puntuados. A los blancos metálicos puntuables se les deben disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para puntuar.
- 9.5.2 Si el diámetro del impacto de una bala en un blanco puntuable toca la línea de separación entre dos áreas de puntuación, *o la línea entre el borde no puntuable y un área de puntuación*, o si atraviesa varias áreas puntuables, será calificado con el más alto valor.
- 9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área de puntuación tanto de un blanco puntuable como el de uno *no-shoot*, recibirá la puntuación e incurrirá en la penalización.
- 9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bala, no contarán para puntuar ni penalizar.
- 9.5.4.1 *Perforaciones agrandadas en blancos de papel, las cuales excedan el diámetro de la bala del competidor no contarán para puntuar o penalizar, a no ser que haya evidencia visible dentro de los residuos de la perforación (por ejemplo, una marca de grasa, estrías, una corona, etc.), para eliminar la presunción de que la perforación haya sido causada por un rebote o restos de una bala (splatter).*
- 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 la cara de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por 'no disparar a un blanco', como también las penalizaciones correspondientes a los misses (ver Regla 10.2.7).
- 9.5.7 *Impactos visibles en blancos de papel puntuables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera del blanco, no contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.*

9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación

- 9.6.1 Después de que el Árbitro haya declarado 'Campo Libre', se le permitirá al competidor o su delegado que acompañe al Árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.
- 9.6.2 El Árbitro responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de puntuación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor puede acompañar al Árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante el briefing de la escuadra.
- 9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no verifique un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier Reclamación a la puntuación o penalización debe ser apelada al Árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parchado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el caso que el Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Árbitros y después al Range Master para una decisión.

- 9.6.6 La decisión del Range Master será definitiva. No se permitirán más apelaciones con respecto a la decisión de puntuación.
- 9.6.7 Durante una Reclamación de puntuación, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser parcheado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta. El Árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en el match. Ambos, el Árbitro y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual(es) es (son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a reclamación.
- 9.6.8 Como y cuando sea necesario, solo se debe usar en forma exclusiva plantillas de puntuación (scoring overlays) aprobados por el Range Master, para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.7 Hojas de Puntuación

- 9.7.1 El Árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Directorio Regional lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las hojas. Deben usarse números enteros para registrar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado con 2 (dos) decimales en el lugar apropiado.
- 9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja, éstas deben estar claramente registradas en el original y demás copias de la hoja del competidor. El competidor y el Árbitro deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.
- 9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al Range Master. Si el Range Master está conforme con que el recorrido de tiro ha sido dirigido y puntuado correctamente, la hoja sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en las puntuaciones del match.
- 9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y Árbitro, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.
- 9.7.5 Si se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, al competidor se le pedirá que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el caso eventual de que no sea posible o permisible repetir el ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntuación 0 (cero) para ese 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 puntuación que se hayan registrado.

- 9.7.6.4 Los errores de procedimiento registrados en la hoja serán considerados completos y concluyentes, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.
- 9.7.6.5 Si en la hoja falta la identificación del competidor, deberá ser referida al Range Master, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.
- 9.7.7 *En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Range Master. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el Range Master como insuficientemente legibles, se le requerirá al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Range Master considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el recorrido de tiro afectado.*

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 todos los competidores hayan completado el match, el Árbitro de Estadísticas debería publicar resultados provisionales por ejercicio, en un lugar visible en el campo de tiro, con el propósito de que los competidores los verifiquen.
- 9.8.3 Si un competidor detecta un error en los resultados 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.
- 9.8.4 *Los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director del Match) para completar todos los recorridos de tiro del match en un período de tiempo menor a la duración total del match (por ejemplo, formato de un día en un match de tres días, etc.), se les requerirá que verifiquen sus resultados provisionales del match de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director del Match (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. Los procedimientos declarados deben ser publicados por adelantado en la información del match y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo del match (ver también Sección 6.6).*

9.9 Puntuación de Blancos Móviles

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

- 9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte del área puntuable de más alto valor cuando están en reposo (*tanto sea antes o después de ser activados*), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, siempre incurrirán en penalizaciones de "no de disparar a" y/o falta de impactos (misses) (excepción ver Regla 9.2.4.5).
- 9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriormente mencionados, no incurrirán en penalizaciones de "no de disparar a" o misses, excepto donde aplique la Regla 9.9.3
- 9.9.3 Los blancos móviles siempre incurrirán en penalizaciones de "no de disparar a" y misses si un competidor falla en accionar el mecanismo que activa el movimiento del blanco.

9.10 Tiempo Oficial

- 9.10.1 Sólo el cronómetro (Timer) manejado por el Árbitro debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un competidor en un recorrido de tiro. Si el aparato de medición está defectuoso, y al competidor que no le pueda registrar un tiempo preciso, se le debe requerir que repita el ejercicio.
- 9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo registrado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro (ver Regla 9.7.4).
- 9.10.3 Un competidor que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa con el recorrido de tiro y no obtiene el tiempo oficial que debía ser registrado en el aparato de medición utilizado por el Árbitro, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para ese 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 la previa aprobación escrita del Director Regional de la región organizadora. En el caso del MSS y del WinMSS, se usarán las versiones más recientes disponibles en el sitio web de IPSC.

Capítulo 10 - Penalizaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales

- 10.1.1 Los errores de procedimiento son impuestos cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el briefing escrito del ejercicio. 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 de 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.
- 10.1.4 *Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por subsiguientes acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encontraba cometiendo una falta en una línea, todavía incurrirá en las penalizaciones aplicables aunque a continuación, dispare al mismo blanco mientras no comete la falta a la línea.*

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo más allá de una Línea de Falta o de Carga, recibirá un error de procedimiento en cada caso. Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras cometía la falta, en lugar de una sola penalización, se le puede aplicar un error de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito del ejercicio, incurrirá en un error de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples las penalizaciones en los casos anteriores, estas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser alcanzados por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta 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 un error de procedimiento por cada disparo efectuado, desde el punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.

- 10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá un error de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los soportes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o de la relevación o retroceso de la misma, no serán penalizados.
- 10.2.6 Si un competidor se "mueve" (creeping) (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una situación, posición, o postura de tiro más ventajosa, después de la orden de "Atención" (Standby) y antes de la orden de la "Señal de Inicio", incurrirá en un error de procedimiento. Si el Árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera vez y, el competidor, repetirá el ejercicio.
- 10.2.7 Un competidor que no efectúe por lo menos un disparo a cualquier blanco puntuable, incurrirá en 1 (un) error de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en las Reglas 9.2.4.5 o 9.9.2.
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro especifica que se debe tirar sólo con mano fuerte o débil, a un competidor no se le puede penalizar por usar la otra mano (*es decir, el otro brazo desde el hombro hasta la mano*) para desactivar el seguro externo, recargar o para corregir un mal funcionamiento en forma segura. Sin embargo, al competidor se le aplicará 1 (un) error de procedimiento por disparo efectuado mientras:
- 10.2.8.1 Toca el arma con la otra mano 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 posición, 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 empezar el recorrido de tiro, pedir que el Range Master aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.
- 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. *Sin embargo, el Range Master puede descartar cualquier penalización respecto a un competidor que tiene alguna incapacidad física significativa antes de que el competidor comience el recorrido de tiro.*

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 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 eliminadas 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 match, no serán afectadas 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 Árbitro lo antes posible. Una descarga accidental se define como:

- 10.4.1 Un disparo, que pasa sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, considerada, y especificada en el briefing escrito del ejercicio, como insegura por los organizadores del match. Sin embargo si un competidor que legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual va en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la Sección 2.3.
- 10.4.2 Un disparo el cual impacta el suelo dentro de los 3 (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 de 3 (tres) metros (9.84 pies) del competidor debido a una carga fallada (squib load), está exenta de esta regla.
- 10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está preparando 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, la cual ocurre 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 establecido que la causa de la descarga es debida a una rotura o parte defectuosa del arma, y que el competidor no haya cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, no se dictaminará la descalificación 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 o parte defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación del match por una descarga accidental debido a una rotura o parte defectuosa si, no presenta el arma para inspección previa antes de abandonar el recorrido de tiro.

10.5 Descalificación 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 Árbitro. *La expresión 'manejar un arma' incluye enfundar o desenfundar un arma, sea ésta, visible o no (por ejemplo, cuando se encuentre oculta por una cubierta protectora, etc.), junto con poner o retirar el arma de la persona del competidor, tanto si el arma esté o no completa o parcialmente enfundada.*

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 sea que el arma esté cargada o no (*excepciones limitadas: ver Reglas 5.2.7.3 y 10.5.6*).

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

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

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

10.5.3.5 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). *No se aplicará una descalificación del match si el barrido ocurre mientras se desenfunda o enfunda un arma, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.*
- 10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia *la parte delantera de la gradería (donde se encuentra el público)* 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 un mal funcionamiento del arma donde, el competidor claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.
- 10.5.9 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga. *Excepción: cuando se baja el matillo de un arma sin leva para bajarlo (decocker), mientras se está cargando en División de Producción.*
- 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 . *La palabra 'manejar' no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con munición en cargadores o dispositivos de carga rápida en su cinturón, o en los bolsillos en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no manipule los cargadores llenos o los dispositivos de carga rápida llenos de sus dispositivos de retención y o almacenamiento dentro del Área de Seguridad.*
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente ordenado por el Árbitro. Se define como arma cargada un arma que tiene un cartucho real o *de salva* en la recámara o cilindro o tiene un cartucho real o *de salva* en un cargador insertado en la misma.
- 10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Árbitro quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción, sin embargo, si es el competidor el que recupera el arma caída, recibirá la descalificación del match.
- 10.5.15 *El uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora (ver Regla 5.5.4), y/o usar cualquier munición que haya sido declarada insegura por un Árbitro (ver Regla 5.5.6).*

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 Un competidor que, en consideración del Árbitro, intencionadamente, se haya quitado o causado la pérdida de la protección visual o auditiva, a los efectos de ganar una ventaja competitiva, será descalificado.
- 10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Árbitro. Ejemplos de conductas inaceptables incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directrices razonables de un Árbitro del match, interferencias con la operatividad de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de provocar una mala reputación al deporte.

10.7 Descalificación del Match – Substancias Prohibidas

- 10.7.1 Durante los matches IPSC, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.
- 10.7.2 La IPSC considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esenciales y el uso de drogas ilegales para la mejora del 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, quien en opinión del Range Master, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada del match y puede ser requerida a abandonar el campo.
- 10.7.4 La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias.

Capítulo 11 - Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales

- 11.1.1 **Administración** – Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten disputas ocasionales. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva 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 Árbitro (Range Officer), no está sujeta a reclamación o apelación.
- 11.1.3 **Apelaciones** – Las decisiones las toma inicialmente el Árbitro (Range Officer). Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Árbitros (Chief Range Officer) al ejercicio o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Range Master que decida.
- 11.1.4 **Apelación al Comité** – En caso que el querellante continúa estando en desacuerdo con la decisión, puede apelar al Comité de Arbitraje formulando una protesta formal.
- 11.1.5 **Retención de Evidencia** – Se requiere al querellante, que informe al Range Master, su deseo de presentar una apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los Árbitros retengan cualquier documentación declarada u otra evidencia, en espera de la audiencia. No serán aceptadas como evidencia grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 **Preparación de la Apelación** – El querellante es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tasa estipulada. Ambas deben ser enviadas al Range Master dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 **Obligaciones de los Árbitros del 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 interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu de estas reglas.

11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 **Comité de Arbitraje** – En 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 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 ser una parte de la decisión inicial o de las apelaciones las cuales llevaron al arbitraje, ni el Presidente ni ningún miembro del Comité de Arbitraje.
- 11.2.2 **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 apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado del caso. Los árbitros deberían ser Árbitros titulados de ser posible. Todos los miembros del comité votarán. El Árbitro (más veterano), o el mayor de los tiradores, si no hay Árbitros, actuará de presidente.
- 11.3 **Límites de Tiempo y Secuencias**
 - 11.3.1 **Límite de Tiempo para Petición de Arbitraje** – Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master antes de 1 (una) hora desde el incidente o suceso en disputa. La falta de presentación de la documentación necesaria dentro del tiempo especificado dejará sin validez la petición y no se realizarán más acciones.
 - 11.3.2 **Tiempo Límite de Decisión** – El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de la presentación de la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director del Match, lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos, competidor y/o terceras partes (ver Sección 11.7), automáticamente tendrán éxito 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 querellante 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 debe exceder los US \$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto 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, el canon de apelación debe enviarse al Comité Nacional de Jueces Árbitros (CNJA); (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 querellante hasta que se alcance una decisión.
- 11.5.2 **Presentaciones** – Después, el Comité puede pedir al querellante que dé, personalmente, más detalles de su protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.
- 11.5.3 **Audiencia** – Se le puede pedir al querellante que se retire mientras el Comité analiza más evidencias.
- 11.5.4 **Testigos** – Después, el Comité puede escuchar a los Árbitros 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 con relación a cualquier punto relevante de la apelación.
- 11.5.6 **Opiniones** – Los miembros del Comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.
- 11.5.7 **Inspección del Área** – El Comité puede inspeccionar cualquier galería o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona o Árbitro a quien considere útil al proceso que lo acompañe.
- 11.5.8 **Influencia Indeseada** – Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité de cualquier modo que no sea presentando evidencias, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.
- 11.5.9 **Deliberación** – Cuando el Comité crea que está en posesión de toda la información y evidencias necesarias para la apelación, deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

11.6 Veredicto y Acciones posteriores

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

11.7 Apelaciones de Terceros

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

11.8 Interpretación de las Reglas

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

Capítulo 12 - Asuntos Varios

12.1 Apéndices

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

12.2 Idioma

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

12.3 Responsabilidades

Los competidores y todas las personas que concurren a un match IPSC son completa, exclusiva y personalmente responsables de todo el equipamiento que hayan llevado al match. Están 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 ninguna organización afiliada a IPSC, ni ningún Árbitro de cualquier organización afiliada a IPSC acepta ninguna responsabilidad con relación a esto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, herida o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de cualquier elemento de dicho equipamiento.

12.4 Género

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

12.5 Glosario

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

Aftermarket	Elementos no fabricados por, o no disponibles directamente por, el 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).
Blanco(s)	Término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, 4.1.3) los diferencie.
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Galería	También 'campo'. Lugar donde se desarrolla un ejercicio.
Carga	La inserción de munición en un arma.

Compensador	Un dispositivo fijado en la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Debe / deberá	Mandatario
Debería	Opcional pero altamente recomendable.
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, quien dirige las actividades de los Recorridos de Tiro IPSC en una Región.
Disparo	Un bala que pasa completamente por el cañón de un arma.
Disparo en Seco	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición.
Falso Inicio	Comenzar un recorrido de tiro antes de la 'Señal de Inicio' (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 con relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Match	Competición o prueba de Recorridos de Tiro IPSC.
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular, la División o Nivel del Match.
No-shoot	Blanco(s) que incurren en penalizaciones cuando se los impacta.
Auxiliar del Match	Una persona que cumple con tareas o funciones arbitrales en un match, pero que no está necesariamente calificado como Arbitro.
Parabala (Espaldón)	Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar galerías de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros.

Posición de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).
Postura	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Puede	Enteramente opcional
Recarga	Rellenado o inserción de munición adicional dentro de un arma.
Recorrido de tiro	(También stage y "COF") Una expresión usada en 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 Árbitro o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un 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.
Ubicación	Un lugar o posición dentro de un recorrido de tiro
Vaina	El cuerpo principal de un cartucho, el cual contiene todas sus partes componentes.
Vista	Un punto ventajoso disponible en cierta ubicación (por ejemplo, una de las aberturas, un lado de una barricada, etc.)

12.6 Medidas

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

Apéndice A1

Niveles de Matches 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 del 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 IPSC	N/A	N/A	N/A	M	M
07 – Jefe de Árbitros	R	R	R	M	M
08 – Un Árbitro RROI/NROI o IROA por ejercicio	R	R	M	M	M
09 – COF aprobados por Directorio Regional	R	R	M	N/A	N/A
10 – COF aprobados por 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 los resultados del match en la 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 – Puntuación del Match (puntos)	1	2	3	4	5

(*) Punto 11: Aunque "N/A" significa que la sanción internacional de los matches Nivel I y II, no es requerida, cada Directorio Regional está habilitado para establecer sus propios criterios y procedimientos para sancionar los matches Nivel I y II dentro de sus propias Regiones.

Apéndice A2

Reconocimiento IPSC

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

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

1. Divisiones

Nivel I & II Un mínimo de 5 competidores por División (recomendado)

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

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

2. Categorías

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

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

3. Categorías Individuales

Las categorías individuales aprobadas para reconocimiento 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) Súper Senior Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del match. *Un competidor con más de 60 años al primer día del match, puede entrar en la categoría Senior sólo si Súper Senior no está disponible.*

4. Categorías de Equipos

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

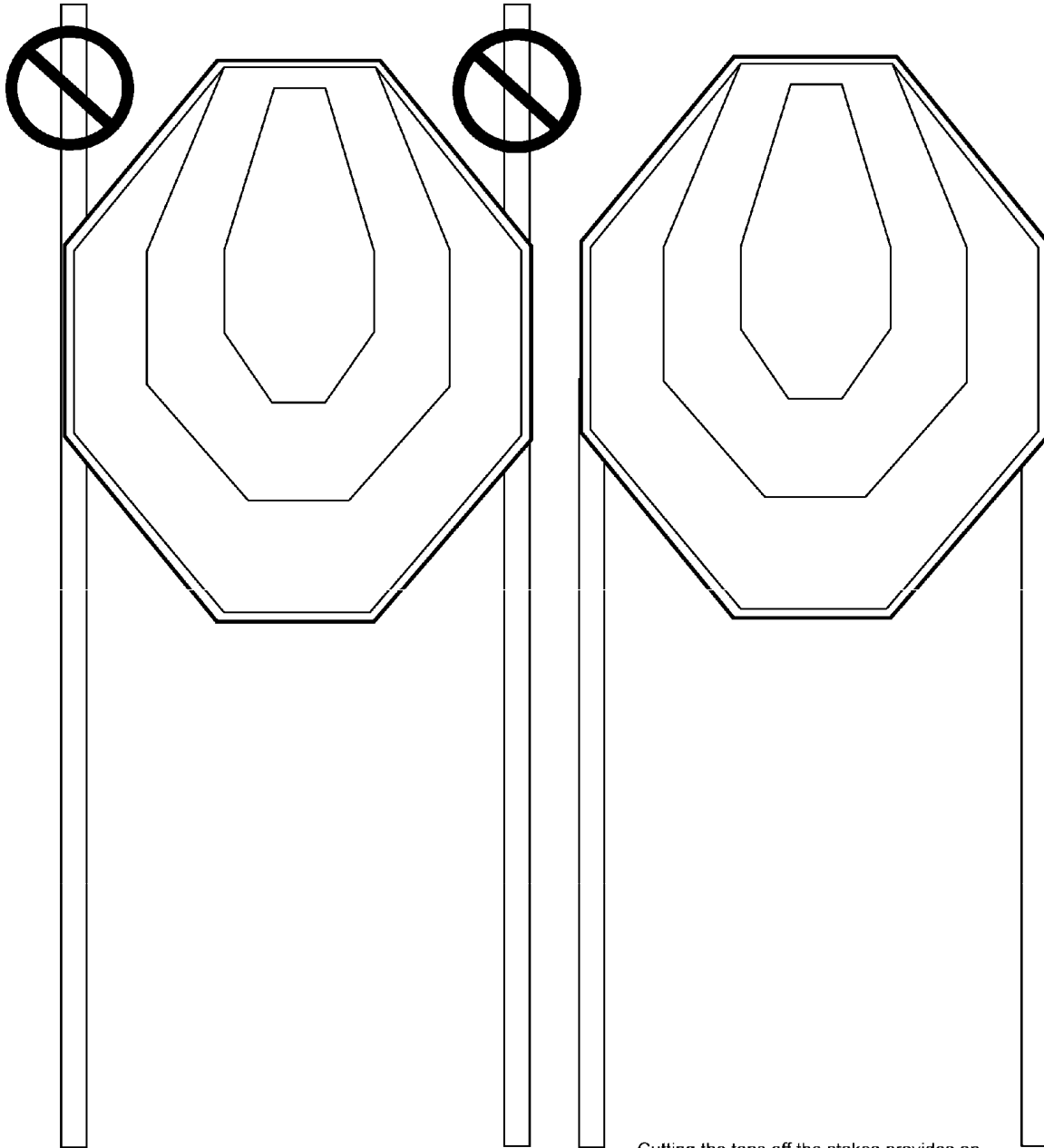
(a) Equipos regionales por División.

(b) Equipos regionales por División para Categoría Damas.

(c) Equipos regionales por División para Categoría Júnior.

Apéndice B1

Presentación de los Blancos

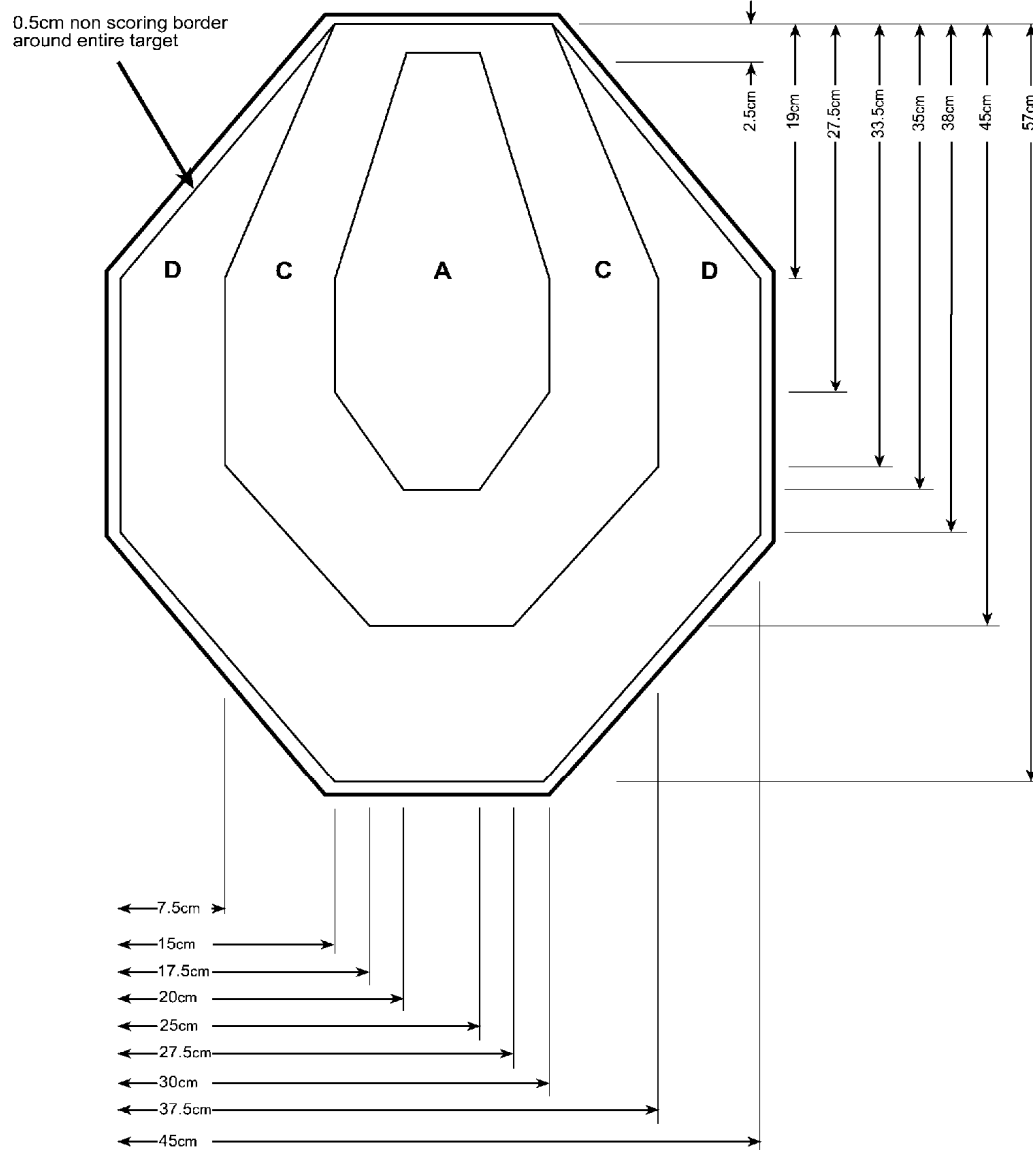


Cutting the tops off the stakes provides an improved visual appearance

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

Apéndice B2

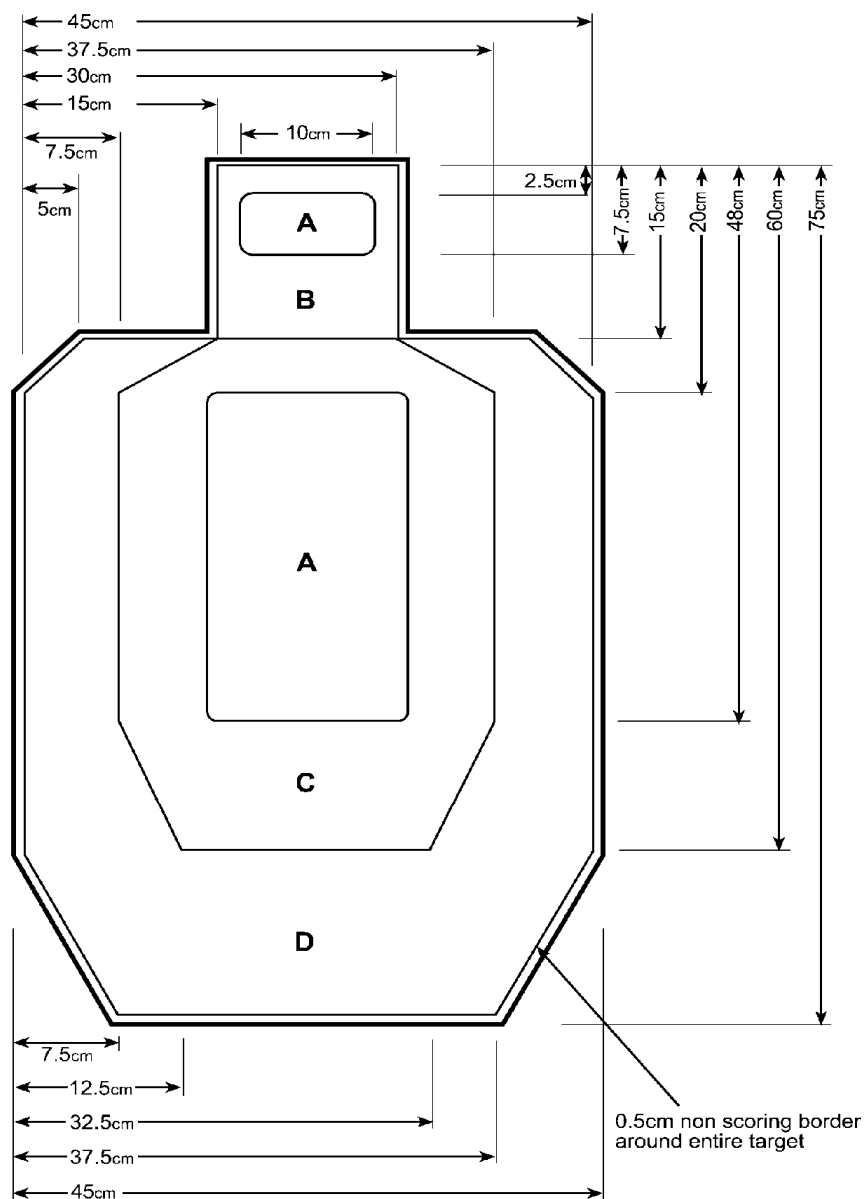
Blanco IPSC Classic



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

Apéndice B3

Blanco Métrico IPSC



Puntuación		
Mayor	Zona	Menor
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 oficiales, por parte de Árbitros autorizados por él para actuar como Árbitros de calibración.
2. Antes del comienzo del match, la munición de calibración debe ser cronometrada usando el procedimiento especificado en la Regla 5.6.2. Dicha munición, cuando sea probada en cada arma designada, debe alcanzar un factor de potencia de 125 (+/- 5%) para 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 Reclamación 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 posición del recorrido de tiro más lejana al popper que esta siendo calibrado. Las zonas de calibración están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un popper no cae cuando se impacta, el competidor tiene tres alternativas:
 - (a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa 'como se disparó'.
 - (b) El popper se deja 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 la posición más cercana posible al punto desde donde el competidor disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
 - (a) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración 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 que repita el 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

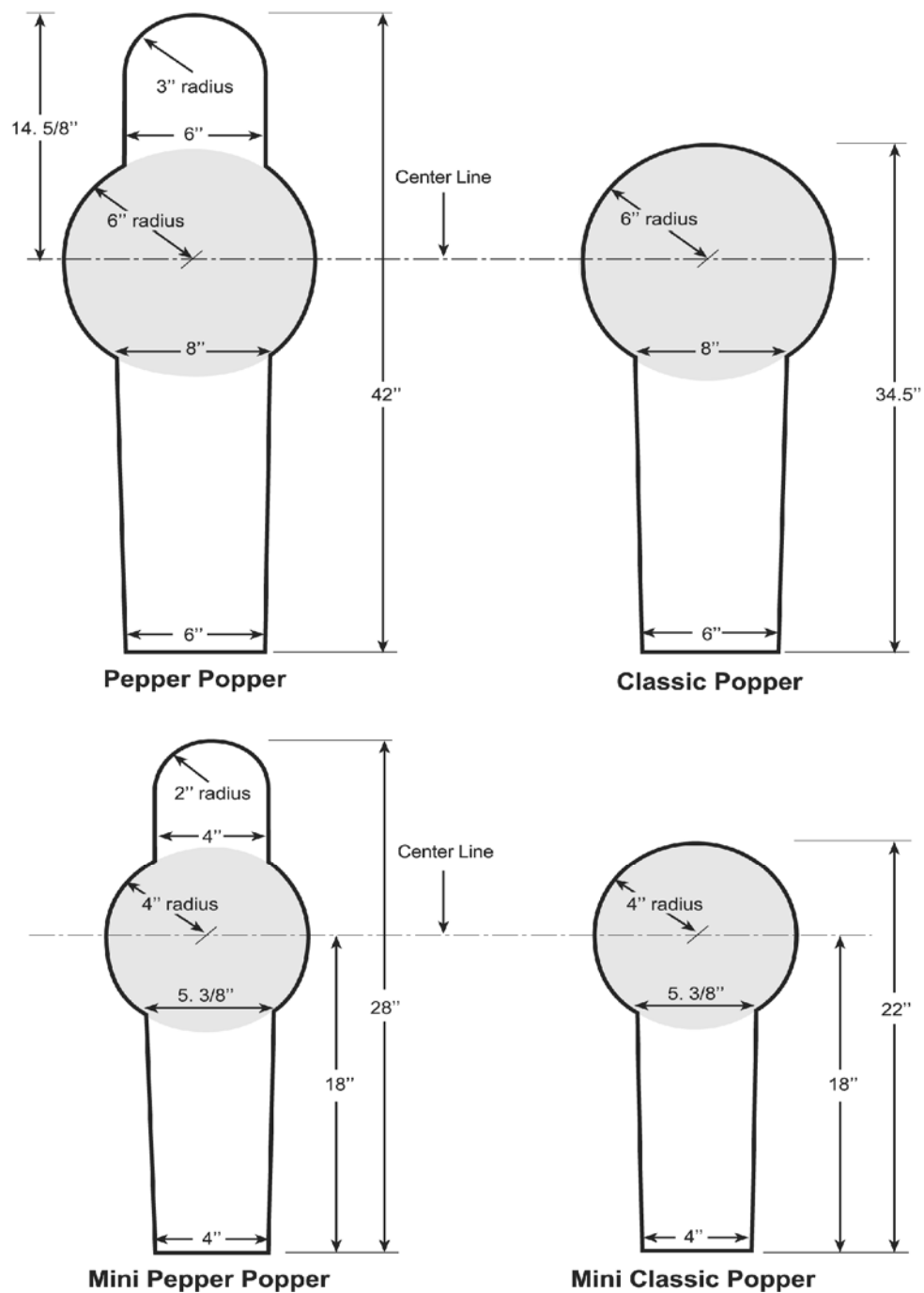
Repita el ejercicio.

- (d) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a), 7(b) o 7(c) ocurra.
8. Sin embargo que las placas metálicas autorizadas no están sujetas a calibración o protesta (ver Regla 4.3.1.6).

Apéndice C2

Zonas de Calibración en Poppers IPSC

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

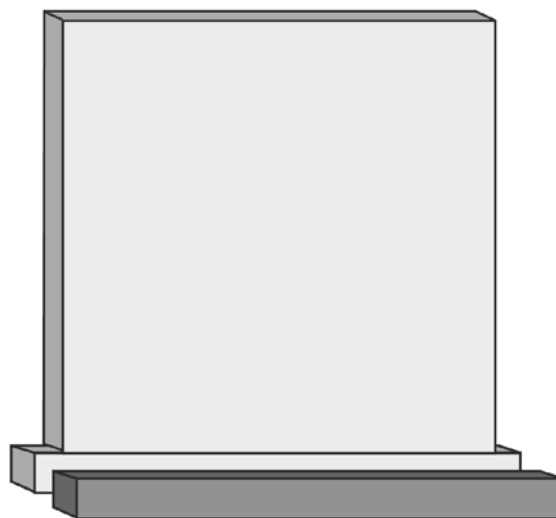
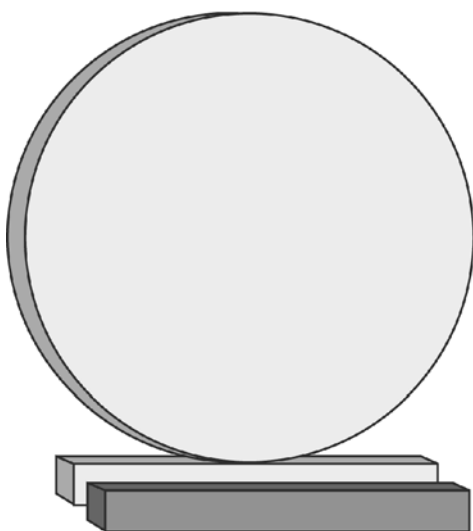


Todos los Poppers - Valor de Puntuación: 5 puntos (Menor y Mayor)

Apéndice C3

Placas Metálicas IPSC

Redondas		Cuadradas o Rectangulares
20cm de diámetro	Dimensiones Mínimas	15cm cada lado
30cm de diámetro	Dimensiones Máximas	30cm cada lado
5 puntos	Valor de Puntuación Menor y Mayor	5 puntos



Nota de Construcción

Frente a la base del blanco debería ser fijado 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, para ayudar a prevenir que el blanco gire de costado cuando es impactado.

Apéndice D1

División Open

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	160
2	Factor de potencia mínimo para Menor	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	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	170 mm (Ver apéndice F1)
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Sí
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	No
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	Sí
14	Se permiten compensadores, supresores de sonido y/o fogonazo	Sí
15	Se permiten ports (híbridos)	Sí

Condiciones especiales:

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

Apéndice D2

División Standard

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	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 máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Sí
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, supresores de sonido y/o fogonazo	No
15	Se permiten ports (híbridos)	No, ver abajo

Condiciones especiales:

- Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado o *el cilindro vacío cerrado*, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Se debe comprobar que todos los cargadores deberán cumplir con la norma, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1. *Cuando un arma es puesta en la caja, las miras traseras ajustables pueden ser levemente presionadas, pero toda otra característica del arma (por ejemplo, miras colapsables y/o plegables, rackers de corredera, apoyos para el pulgar, martillos externos, empuñaduras, etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases con resortes.*
- Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni 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 Árbitro considere que no están de correcto, deben ser ajustados inmediatamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1.
- Sólo se prohíbe la perforación de cañones. Las correderas podrán estar perforadas.

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	Sí, ver abajo
8	Longitud máxima del cargador	Sí, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Sí
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	Sí, ver abajo
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	Sí
14	Se permiten compensadores, supresores de sonido y/o fogonazo	Sí
15	Se permiten ports (híbridos)	Sí

Condiciones especiales:

- Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado o *el cilindro vacío cerrado*, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Se debe comprobar que todos los cargadores deberán cumplir con la norma, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1. *Cuando un arma es puesta en la caja, las miras traseras ajustables pueden ser levemente presionadas, pero toda otra característica del arma (por ejemplo, miras colapsables y/o plegables, rackers de corredera, apoyos para el pulgar, martillos externos, empuñaduras, etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases con resortes.*
- Ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni 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 Árbitro considere que no están de correcto, 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)	2.270 Kg (5 lbs) para el 1er. disparo
7	Tamaño máximo del arma	Long. máx. del cañón 127 mm (0.5')
8	Longitud máxima del cargador	Si, ver abajo
9	Capacidad máxima de munición	No
10	Distancia máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Sí
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, supresores de sonido y/o fogonazo	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. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido. El primer disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División los cuales, después de la emisión de la "Señal de Inicio" y antes de efectuar el primer disparo, monten el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en un error de procedimiento cada vez que lo hagan. Sin embargo el error de procedimiento no será impuesto respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.
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 Árbitro considere que no están de correctos, deben ser ajustados inmediatamente en forma segura, de lo contrario se aplicará la Regla 6.2.5.1.
19. Los recambios y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo

standard, o como una opción, para un modelo específico de arma de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujeto a lo siguiente:

- 19.1. Está prohibido modificarlos, salvo detalles menores. *Las modificaciones prohibidas incluyen el cambio del color original y/o la terminación del arma, y/o el agregado de rayas u otros embellecimientos.*
- 19.2. Están prohibidas las tapas de cargadores y/o cualquier otro dispositivo que provea capacidad adicional de munición (por ejemplo, extensiones +2 de cargadores).
- 19.3. Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener aplicada pintura negra para miras.
20. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo "Aftermarket", exceptuando lo siguiente:
 - 20.1. Se permiten los cargadores aftermarket cuyas dimensiones externas coincidan con las de los cargadores standard ofrecidos por el FOA para las armas aprobadas.
 - 20.2. Se permiten las miras aftermarket del mismo tipo y clase ofrecidos por el FOA para las armas aprobadas, siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.
 - 20.3. Se permiten las empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil que las standard provistas por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (skate tape), sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.
21. Un competidor que no cumpla con cualquiera de los requerimientos de arriba, estará sujeto a la Regla 6.2.5.1.

Apéndice D5

División Revolver Standard

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	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 máx. del arma y cargadores/speed loaders al torso	50 mm
11	Aplica regla 5.2.3.1	Sí
12	Restricción en la posición de la funda y demás equipo	No
13	Se permiten miras ópticas/electrónicas	No
14	Se permiten compensadores, supresores de sonido y/o fogonazo	No
15	Se permiten ports (híbridos)	No

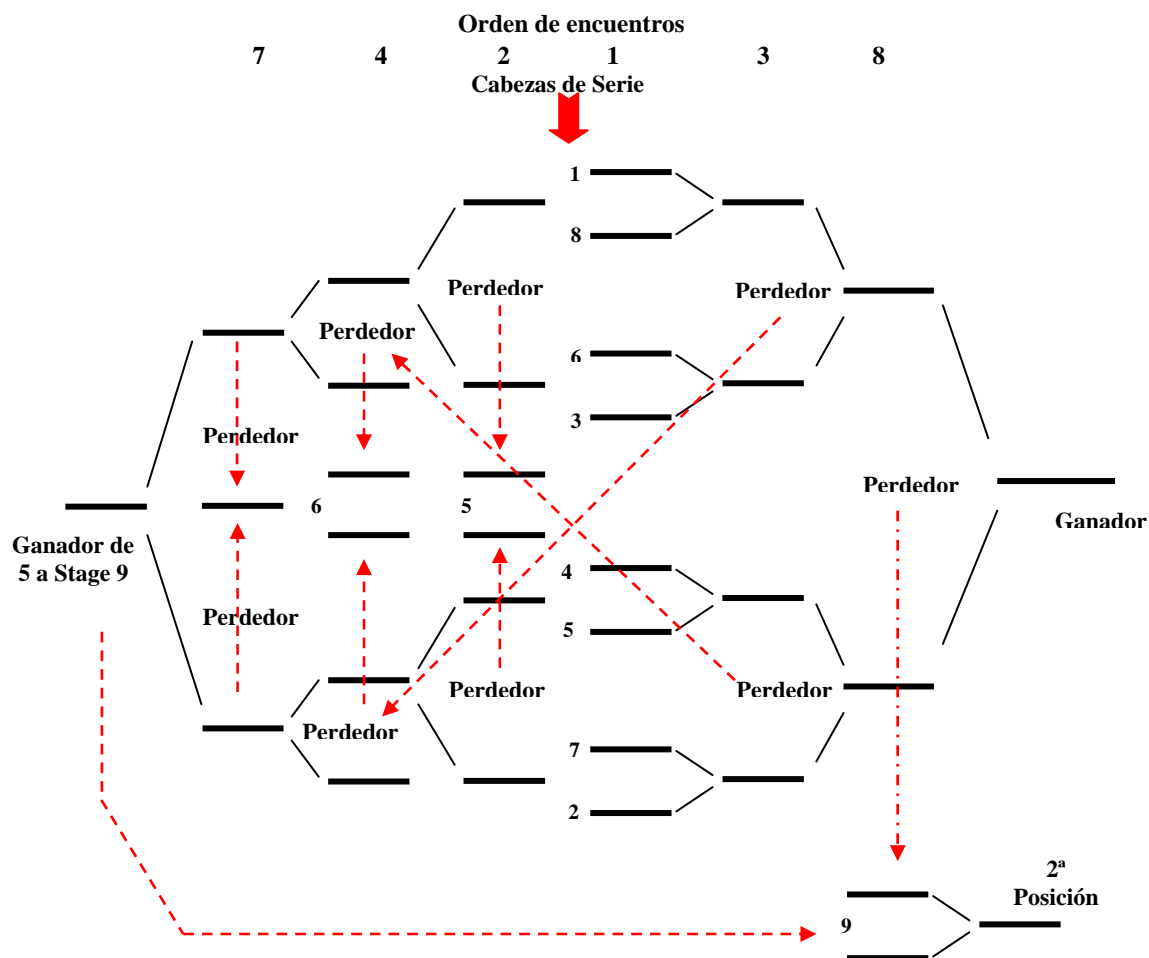
Condiciones especiales:

16. No hay límite para la capacidad del cilindro, sin embargo solo se pueden disparar antes de recargar un máximo de 6 (seis) cartuchos. Las violaciones incurrirán en un error de procedimiento por cada vez.
17. Se permite cualquier revolver completo (o un revolver ensamblado desde componentes), producido por un FOA y disponible al público en general (excepto prototipos).
18. Están prohibidas modificaciones tales como contrapesos u otros dispositivos para controlar y/o reducir el retroceso y re-elevación.
19. Las modificaciones permitidas están limitadas a:
 - 19.1. Reemplazo, o modificación, de miras, martillos y palancas de liberación del cilindro;
 - 19.2. Reemplazo de cañones, siempre y cuando el peso y perfil del mismo coincida con el standard del FOA.
 - 19.3. Mejoras estéticas que no den una ventaja competitiva (por ejemplo, cromado, seginado del armazón, empuñaduras especiales).

- 19.4. Biselado y/o modificaciones al cilindro para poder usar "Moon Clips".
- 19.5. Reemplazo de muelles y, modificaciones para mejorar la efectividad del gatillo.
- 20. En esta división están prohibidos los revólveres semi-automáticos con correderas retráctiles.

Apéndice E2

Escalera "J" para 8 Competidores

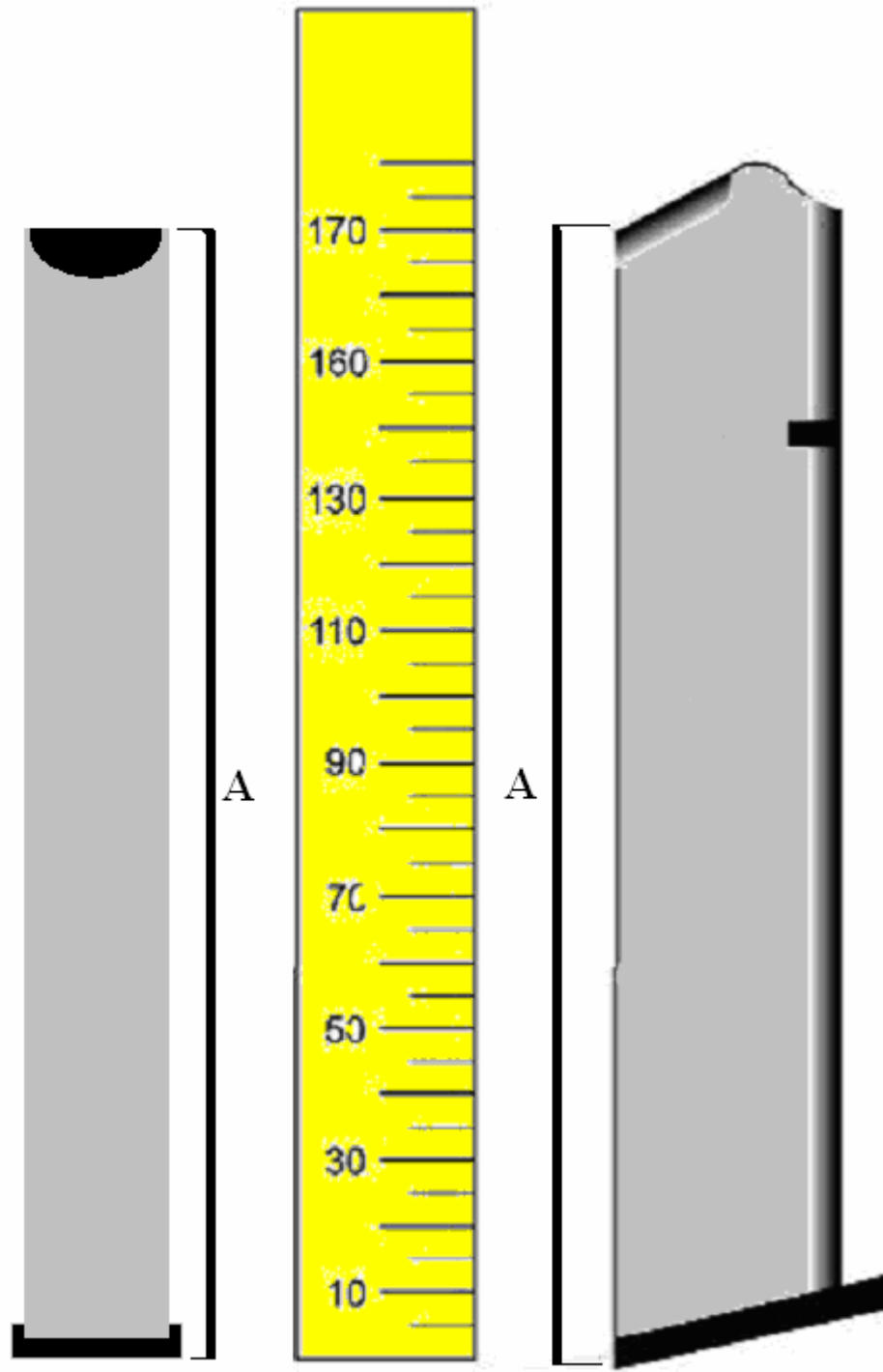


Necesarias dos derrotas por eliminación
Ganador de 9 debe haber perdido una sola vez

- 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



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

Apéndice F2

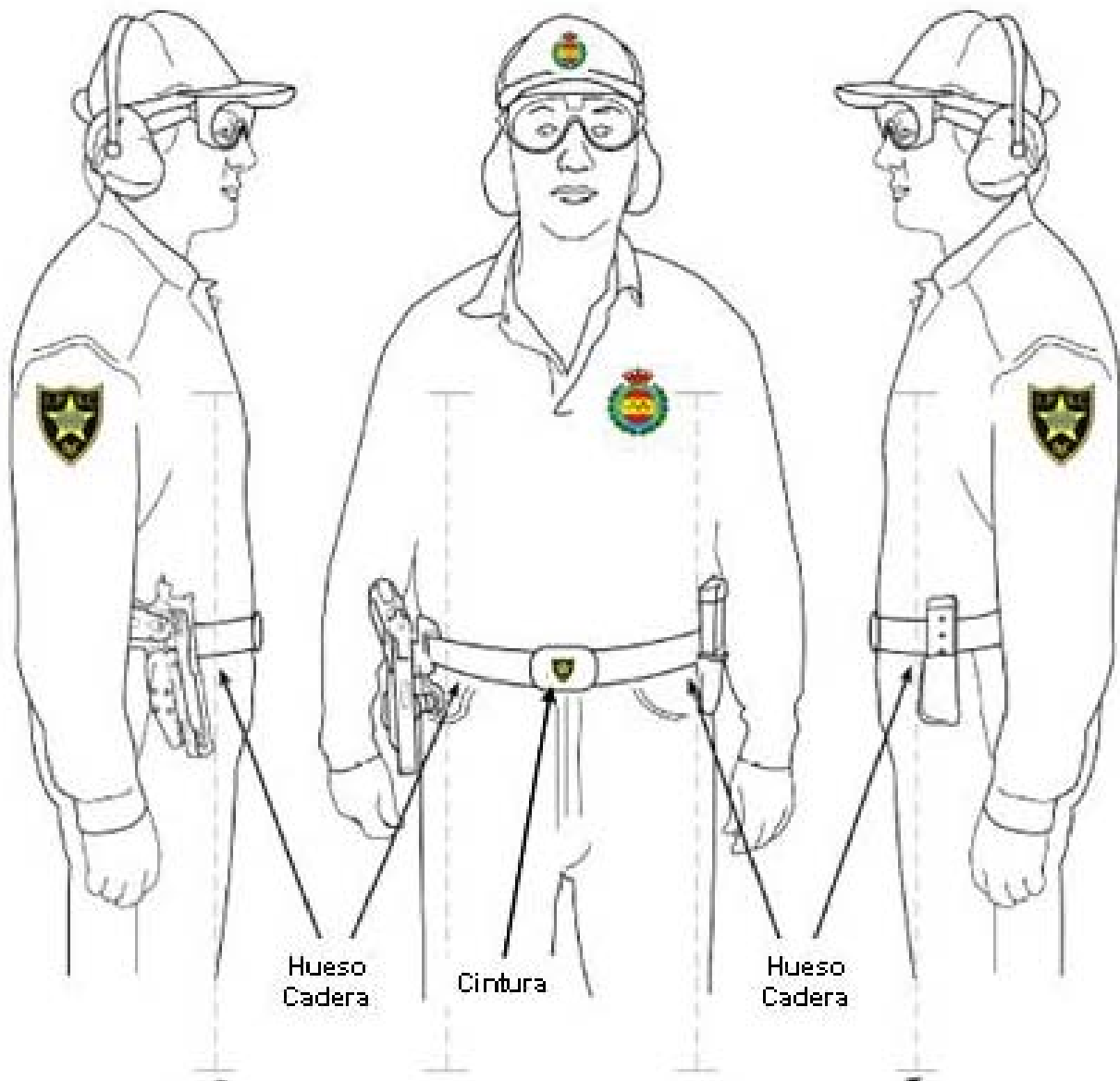
Procedimiento para la Prueba del Peso del Disparador

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

1. El arma descargada debe ser preparada como si estuviera 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 del gatillo;
3. El gatillo del arma debe tanto:
 - (a) Levantar y mantener un peso de 2.270 kilos (5 libras) *cuando la boca del cañón del arma esté apuntada verticalmente hacia arriba y el arma es lentamente levantada, o*
 - (b) Registrar no menos de 2.270 kilos (5 libras) en un medidor *usando el procedimiento especificado por el Range Master;*
4. Una de las pruebas de arriba debe 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 registra no menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá pasado la prueba.
6. Si el martillo o percutor cae en los 3 (tres) intentos de 3(a), o si el medidor registra menos de 2.27 kilos (5 libras) en 3(b), el arma habrá fallado en la prueba y se aplicará la Regla 6.2.5.1.

Apéndice F3

Diagrama de la Posición del Equipo



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