

# **INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION**

## **REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE ESCOPETA EDICION DE ENERO 2017**

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

**Tel: +1 289 689 4772 Fax: +1 208 978 2898  
Email: [rules@ipsc.org](mailto:rules@ipsc.org) Web: [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)**

Copyright © 2015 International Practical Shooting Confederation

**UNOFFICIAL SPANISH VERSION**

Víctor J. Riubrugent  
Spain

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

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

## Índice General

### Capítulo 1 – Diseño de Recorridos

1.1 Principios generales.....	8
1.1.1 Seguridad .....	8
1.1.2 Calidad.....	8
1.1.3 Equilibrio .....	8
1.1.4 Diversidad.....	8
1.1.5 Estilo libre .....	8
1.1.6 Dificultad .....	9
1.1.7 Desafío .....	9
1.2 Tipos de ejercicios.....	9
1.2.1 Recorridos de Tiro Generales.....	9
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales.....	9
1.3 Aprobación IPSC .....	10

### Capítulo 2 – Construcción de Campo y de Recorridos

2.1 Normas Generales.....	11
2.1.1 Construcción Física.....	11
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros.....	11
2.1.3 Distancias Mínimas .....	11
2.1.4 Situación de los Blancos .....	12
2.1.5 Superficie de las Galerías .....	12
2.1.6 Obstáculos.....	12
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes.....	12
2.1.8 Situación de blancos .....	12
2.1.9 Parabolas .....	13
2.1.10 Tacos Desmontables .....	13
2.1.11 Cartuchos de Perdigones con Blancos de Papel .....	13
2.1.12 Munición Permitida .....	13
2.2 Criterios de Construcción de Recorridos .....	13
2.2.1 Líneas de Falta.....	13
2.2.2 No aplicable.....	14
2.2.3 Barreras .....	14
2.2.4 No aplicable.....	14
2.2.5 Túneles de "Cooper".....	14
2.2.6 Decorados del Ejercicio .....	14
2.2.7 Ventanas y Aberturas .....	14
2.3 Modificaciones en la Construcción de los Ejercicios .....	14
2.4 Áreas de Seguridad .....	15
2.5 Galería de Pruebas de Tiro/Ajuste Miras .....	16
2.6 Áreas de Vendedores .....	16
2.7 Áreas de Higiene .....	17

### Capítulo 3 – Información del Ejercicio

3.1 Normas Generales .....	18
----------------------------	----

3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados .....	18
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados .....	18
3.2 Información Escrita de los Ejercicios .....	18
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales.....	19

## **Capítulo 4 – Equipo de Campo**

4.1 Blancos – Principios Generales.....	20
4.2 Blancos IPSC de Escopeta Aprobados – Papel .....	21
4.3 Blancos IPSC de Escopeta Aprobados – Metal.....	22
4.4 Blancos Frangibles y Sintéticos.....	23
4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie .....	23
4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos .....	23

## **Capítulo 5 – Equipo del Competidor**

5.1 Armas.....	24
5.2 Transporte y Almacenaje y Equipo del Competidor .....	25
5.3 Ropa Apropiaada .....	26
5.4 Protección Visual y Auditiva .....	27
5.5 Munición y Equipo Relacionado.....	27
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia.....	28
5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor .....	31
5.8 Munición Oficial de la Competición .....	32

## **Capítulo 6 – Estructura de la Competición**

6.1 Principios Generales .....	34
6.1.1 Recorrido de Tiro.....	34
6.1.2 Ejercicio .....	34
6.1.3 Competición.....	34
6.1.4 Torneo .....	34
6.1.5 Gran Torneo .....	34
6.1.6 Liga .....	34
6.1.7 Soberanía de la Competición.....	34
6.2 Divisiones de las Competiciones.....	34
6.3 Categorías en las Competiciones.....	36
6.4 Teams Regionales /Equipos Nacionales.....	36
6.5 Condición de un Competidor y Credenciales .....	37
6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores.....	38
6.7 Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”).....	39

## **Capítulo 7 – Dirección de la Competición**

7.1 Árbitros de la Competición .....	40
7.1.1 Juez Arbitro (“RO”).....	40
7.1.2 Jefe de Árbitros (“CRO”).....	40
7.1.3 Árbitro de Estadísticas (“SO”) .....	40
7.1.4 Jefe de Mantenimiento (“QM”).....	40
7.1.5 Range Master (“RM”) .....	40

7.1.6 Director de la Competición ("MD") .....	40
7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición .....	41
7.3 Designación de Árbitros.....	41

## Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Escopeta Preparada.....	42
8.2 Condición de Preparado del Competidor .....	43
8.3 Ordenes en el de Campo de tiro .....	43
8.3.1 "Cargue y/o Prepare el arma".....	43
8.3.2 "¿Está preparado?" .....	44
8.3.3 "Listo".....	44
8.3.4 "Señal de Inicio" .....	44
8.3.5 "Alto".....	44
8.3.6 "Si Terminó, Descargue y Muestre el arma" .....	44
8.3.7 "Si está descargada, Dispare, Acción Abierta" .....	45
8.3.8 "Campo Libre" .....	45
8.3.9 Señales Visuales y/o Físicas .....	45
8.3.10 Estación del Cronógrafo y Verificación del Equipo.....	45
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro .....	45
8.5 Movimiento .....	46
8.6 Asistencia o Interferencia.....	46
8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Campo .....	46

## Capítulo 9 – Puntuación

9.1 Normas Generales .....	48
9.1.1 Aproximación a los Blancos.....	48
9.1.2 Tocar los Blancos.....	48
9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente.....	48
9.1.4 Blancos No Restablecidos .....	48
9.1.5 Impenetrable.....	48
9.1.6 Cubierta Dura.....	49
9.1.7 Soportes de los Blancos.....	49
9.1.8 Impactos de Perdigones en Blancos de Papel .....	49
9.2 Métodos de Puntuación .....	50
9.3 Empates .....	50
9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones de Blancos .....	50
9.5 Políticas de Puntuación de Blancos .....	51
9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación .....	52
9.7 Hojas de Puntuación.....	53
9.8 Responsabilidad de la Puntuación.....	55
9.9 Puntuación de Blancos Móviles.....	56
9.10 Tiempo Oficial.....	56
9.11 Programas de Puntuación.....	56

## Capítulo 10 – Penalizaciones & Descalificaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Normas Generales .....	57
--	----

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos.....	57
10.3 Descalificación de la Competición – Reglas Generales .....	59
10.4 Descalificación de la Competición – Descarga Accidental .....	59
10.5 Descalificación de la Competición – Manejo Inseguro del Arma.....	60
10.6 Descalificación de la Competición – Conducta Antideportiva.....	62
10.7 Descalificación de la Competición – Substancias Prohibidas.....	62

## Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Normas

11.1 Principios Generales.....	63
11.1.1 Administración.....	63
11.1.2 Acceso.....	63
11.1.3 Apelaciones.....	63
11.1.4 Apelación al Comité.....	63
11.1.5 Retención de Evidencias.....	63
11.1.6 Preparación de la Apelación.....	63
11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de la Competición .....	63
11.1.8 Obligaciones del Director de la Competición.....	63
11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje .....	63
11.2 Composición del Comité.....	64
11.2.1 Competiciones de Niveles III y superiores.....	64
11.2.2 Competiciones de Niveles I y II.....	64
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias.....	64
11.3.1 Límite de Tiempo para la apelación de Arbitraje .....	64
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión .....	64
11.4 Tasas.....	65
11.4.1 Importe .....	65
11.4.2 Pago .....	65
11.5 Reglas de Procedimiento.....	65
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité.....	65
11.5.2 Presentaciones.....	65
11.5.3 Audiencia.....	65
11.5.4 Testigos .....	65
11.5.5 Preguntas .....	65
11.5.6 Opiniones .....	65
11.5.7 Inspección visual del Área .....	65
11.5.8 Influencia Indevida .....	65
11.5.9 Deliberación.....	65
11.6 Veredicto y Acciones Posteriores.....	66
11.6.1 Decisión del Comité .....	66
11.6.2 Aplicación de la Decisión .....	66
11.6.3 La Decisión es Inapelable .....	66
11.6.4 Acta.....	66
11.7 Apelaciones de Terceros .....	66
11.8 Interpretación de las Reglas .....	66

## Capítulo 12 – Asuntos Varios

12.1 Apéndices .....	67
12.2 Idioma.....	67
12.3 Responsabilidades.....	67
12.4 Género .....	67
12.5 Glosario .....	67
12.6 Medidas.....	72
<b>Apéndice A1</b>	
Niveles de las competiciones IPSC.....	73
<b>Apéndice A2</b>	
Reconocimiento IPSC.....	74
<b>Apéndice A3</b>	
Tabla de Eliminación Shoot Off .....	76
<b>Apéndice A4</b>	
Ratios Aprobados de Ejercicios.....	77
<b>Apéndice B1</b>	
Presentación de Blancos .....	78
<b>Apéndice B2</b>	
Blanco IPSC .....	79
<b>Apéndice B3</b>	
Mini Blanco IPSC .....	80
<b>Apéndice B4</b>	
Blanco Universal IPSC.....	81
<b>Apéndice B5</b>	
Blanco A4/A IPSC .....	82
<b>Apéndice B6</b>	
Blanco A3/B IPSC .....	83
<b>Apéndice C1</b>	
Calibración/Comprobación de Blancos .....	84
<b>Apéndice C2</b>	
Poppers IPSC .....	87
<b>Apéndice C3</b>	
Placas Metálicas IPSC.....	88
Placas Metálicas IPSC Separables .....	89
<b>Apéndice C4</b>	
Formulario del Informe Diario del Cronógrafo .....	90
<b>Apéndice D</b>	
Divisiones de Escopetas.....	91
<b>Apéndice E1</b>	
Tipos de Munición/Cartuchos .....	93
<b>Apéndice F1</b>	
Señales Manuales de Puntuación .....	95

## Capítulo 1 – Diseño de Ejercicios

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

### 1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las competiciones de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y conducidas con la debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 **Calidad** – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad del reto presentado en el diseño 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 competiciones 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 competiciones IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre y, para competiciones de arma corta y escopeta, disparar los blancos en base a "cómo y cuando sean visibles". Después de la Señal de Inicio, los ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni obligar una posición, situación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican a continuación. Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras o se pueden construir limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, situación o postura de tiro.
  - 1.1.5.1 Las competiciones de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (ver Sección 1.2).
  - 1.1.5.2 Los Ejercicios Cortos y los Clasificadores pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición o postura de tiro. Cuando es requerida una recarga obligatoria, debe ser completada después que el competidor dispare a su primer blanco, y antes que dispare a su último blanco. Las violaciones están sujetas a un error de procedimiento.
  - 1.1.5.3 Los Ejercicios Cortos y los Clasificatorios pueden especificar que solamente el hombro débil sea usado para disparar.



- 1.1.5.4 Si el briefing escrito del ejercicio especifica que el competidor es requerido para transportar, retener o agarrar un objeto durante su intento en el recorrido de tiro, será aplicada la regla 10.2.2.
- 1.1.5.5 Los diseñadores de ejercicios pueden dar a los competidores libertad para esperar la Señal de Inicio en cualquier sitio dentro de los límites de una zona de tiro bien marcada.
- 1.1.6 **Dificultad** – Las competiciones IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro o límite de tiempo podrá ser apelado como prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complexión física de los competidores.
- 1.1.7 **Desafío** – Las competiciones IPSC reconocen la dificultad de usar armas a plena potencia en tiro dinámico y deben, siempre, emplear un nivel de potencia mínimos para ser alcanzado por todos los competidores y así quedar reflejado este desafío.
- 1.2 **Tipos de Recorridos**

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

  - 1.2.1 Recorridos de Tiro Generales:
    - 1.2.1.1 "Recorridos Cortos", no deben requerir más de 8 disparos para completarse y, están restringidos a un máximo de 12 impactos puntuables.
    - 1.2.1.2 "Recorridos Medios", no deben requerir más de 16 disparos para completarse y están restringidos a un máximo de 24 impactos puntuables. El diseño y construcción del Recorrido no debe requerir más de 8 disparos para ser efectuados desde una sola posición o vista.
    - 1.2.1.3 "Recorridos Largos", no deben requerir más de 28 disparos para completarse y están restringidos a un máximo de 32 impactos puntuables. El diseño y construcción del Recorrido no debe requerir más de 8 disparos para ser efectuados desde una sola posición o vista. Un recorrido de Tiro que requiera 24 o más disparos no puede estipular un arma descargada como condición de inicio.
    - 1.2.1.4 El equilibrio aprobado para una competición IPSC sancionada, es una relación de 3 Recorridos Cortos, 2 medianos y 1 largo. (Ver la tabla de Ratios de Ejercicios en Apéndice A4).
  - 1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales:
    - 1.2.2.1 "Clasificatorios" - Recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los 'clasificatorios' deben ser contruidos de acuerdo con estas reglas y deben ser conducidos estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los publica en el formato requerido (junto con las tasas aplicables, si las hay), a efectos de que sean reconocidos.

- 1.2.2.2 "Shoot-Off" - Un evento conducido separadamente de una competición. Dos competidores elegibles dispararan simultáneamente dos baterías de blancos idénticas y adyacentes en un proceso de eliminación (ver Apéndice A3). Cada batería de blancos no debe exceder de 8 disparos y cada competidor puede ser requerido para hacer una recarga obligatoria entre disparar a su primer y su último blanco.

### **1.3 Aprobación IPSC**

- 1.3.1 Los organizadores de competiciones que deseen recibir la aprobación de la IPSC, deben cumplir con los principios generales para el diseño y construcción de recorridos de tiro, así como todas las otras reglas actuales de la IPSC, que sean declaradas para la disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como competiciones con aprobación de la IPSC.
- 1.3.2 Las baterías de blancos y presentaciones o decorados incluidos en recorridos de tiros enviados a la IPSC, pero que sean considerados ilógicos o impracticables, no serán aprobados (ver última versión separada del libro Baterías de Blancos).
- 1.3.3 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de una competición, si su o sus opiniones una competición o cualquier parte incluida en ella:
- 1.3.3.1 Contraviene el propósito o el espíritu de los principios del diseño de los recorridos; o
  - 1.3.3.2 Ha sido construida con una variación significativa del diseño aprobado; o
  - 1.3.3.3 Es en incumplimiento de cualquier regla actual de la IPSC; o
  - 1.3.3.4 Pueda dañar la reputación del deporte de IPSC; o
  - 1.3.3.5 Si las previsiones de la Regla 6.5.1.1 no han sido observadas.
- 1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competiciones IPSC, se especifican en el Apéndice 1.

## Capítulo 2 – Construcción de Campo y de Recorridos

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

### 2.1 Normas Generales

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

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

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

2.1.3 **Distancias Mínimas** – Siempre que se usen blancos metálicos o cubierta dura metálica en un recorrido de tiro, se aplicará una distancia mínima cuando estén siendo disparadas. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. Si se usan "líneas de falta para limitar la aproximación a los blancos metálicos, deberán ser colocadas más lejos, de modo que un competidor pueda cometer una falta inadvertida a la línea, y todavía estar fuera de la distancia mínima (Ver Regla 10.4.7). También se debe tener cuidado con respecto a elementos de decoración metálicos en la línea de tiro.

- 2.1.3.1 Distancias Mínimas para Cartuchos de Perdigones y Postas – La distancia mínima es de 5 metros. Las Líneas de Falta deben ser puestas al menos 6 metros de blancos o cubierta dura “hard cover” metálicos.
- 2.1.3.2 Distancias Mínimas para Cartuchos de Bala – La distancia mínima es de 40 metros. Las Líneas de Falta deben ser puestas al menos 41 metros de blancos o cubierta dura “hard cover” metálicos
- 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, no causen que los competidores rompan los ángulos de seguridad.
- 2.1.5 **Superficie de las Galerías** – Siempre que sea posible, la superficie de las galerías deberá ser preparada antes del comienzo de la competición, y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante la misma, para proporcionar seguridad a competidores y Árbitros. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias climáticas y a las acciones de los propios competidores. Los Árbitros podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a la superficie de una galería deteriorada y, tales acciones de mantenimiento no podrán ser discutidas por los competidores.
- 2.1.6 **Obstáculos** – En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, permitir razonablemente, las diferencias en la altura y complexión física de los competidores y deberían ser contruidos de modo que proporcionen seguridad a todos los competidores, Árbitros de la competición y espectadores.
- 2.1.7 **Líneas de Tiro Comunes** – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: Shoot- Off), se debe establecer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 **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), con la excepción del Universal y el Métrico no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.
- 2.1.9 **Parabalas** - Todos los parabalas (espaldones) están 'fuera de alcance' para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Árbitro (ver Regla 10.6.1).
- 2.1.10 **Tacos desmontables** – Algunos tipos de munición de bala tienen tacos desmontables y en los cartuchos de postas los tacos desmontables se separan de los perdigones. En vista de esto los blancos de papel deben ser reforzados por detrás (por ejemplo: con madera contrachapada o cualquier otro producto de grosor adecuado), o situados a gran distancia. 10 metros es lo recomendado en el caso de los cartuchos de postas, para prevenir que los tacos penetren los blancos de papel.
- 2.1.11 **Cartuchos de Perdigones con Blancos de Papel** – A un competidor nunca se le debe requerir dispara blancos de papel usando cartuchos de perdigones.
- 2.1.12 **Munición Permitida** – Los recorridos de tiro pueden nominar un tipo exclusivo de munición, como por ejemplo perdigones, postas o balas.

## 2.2 Criterios de Construcción de Ejercicios

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

- 2.2.1 **Líneas de Falta** – Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas. Sin embargo, está permitido el uso de Líneas de Falta como sigue:
  - 2.2.1.1 Para prevenir la carga o retirada de los blancos de manera inseguras y/o irreal;
  - 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas o cubiertas;
  - 2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o una parte del mismo;
  - 2.2.1.4 Las Líneas de Falta deben ser fijadas firmemente en su lugar, deben elevarse, como mínimo, 2 centímetros sobre el nivel del suelo, deberían estar construidas de madera u otro material rígido y deberían ser de un color consistente (preferentemente rojo), en cada recorrido de tiro de una competición A no ser usadas de manera continua para definir los límites de una área general de tiro, las líneas de falta deben ser de una longitud mínima de 1.5 metros, pero se consideran que se extienden hasta

el infinito (ver también Regla 4.4.1).

- 2.2.1.5 Si un Recorrido de Tiro tiene un camino visiblemente delineado por líneas de falta y/o una área de tiro claramente demarcada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del camino y/o la zona de tiro incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado después de tomar el atajo.

2.2.2 **No Aplicable**

2.2.3 **Barreras** – Deben ser construidas de la siguiente manera:

- 2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A no ser que sean suplementadas por una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1.8 metros de alto se consideran que se extienden desde hasta el infinito (también ver Regla 10.2.11).

- 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.

2.2.4 **No Aplicable**

- 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 construidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen.

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

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

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

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

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

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

- 2.3.3.1 Permitir que el Recorrido de Tiro continúe con la modificación afectando solamente a aquellos competidores que no han completado el stage. Si las acciones de un competidor son la causa del cambio, ese competidor debe ser requerido para repetir el ejercicio alterado sujeto a la Regla 2.3.4.1; o
  - 2.3.3.2 Si es posible, se requerirá a todos los competidores que repitan el recorrido de tiro modificado retirando de la competición todas las puntuaciones anteriores.
  - 2.3.3.3 Un competidor que rehúse volver a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra Sección, cuando le sea ordenado por el Árbitro, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su actuación anterior.
- 2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Match Director) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen el ejercicio modificado o, si el ejercicio se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todas las puntuaciones de los competidores deberán ser eliminados de la competición.
- 2.3.4.1 Un competidor que incurra en una descalificación en un ejercicio el cual posteriormente es anulado, puede tener derecho a ser reincorporado, si el más alto nivel de apelación que el competidor haya instado (por ejemplo el Range Master o el Comité de Competición, según sea el caso), considera que la descalificación fue directamente atribuible a los motivos por los cuales el ejercicio estuvo anulado.
- 2.3.5 Por problemas climáticos, el Range Master puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con fundas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a reclamaciones por parte de los competidores. (Ver Regla 6.6.1) Dichas protecciones deberán ser aplicadas, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Range Master.
- 2.3.6 Si el Range Master (en consulta con el Match Director) estiman que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de una competición, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de "reanudar las actividades de tiro".

## **2.4 Áreas de Seguridad**

- 2.4.1 La institución organizadora es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para la competición. Deben estar ubicadas convenientemente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles.
- 2.4.2 Las Áreas de Seguridad deben incluir una mesa con la dirección segura y los límites claramente señalados. Si está incluido un parabolas y/o espaldones laterales, deben estar contruidos de materiales capaces de contener un disparo. Las Áreas de



seguridad en los torneos y en las competiciones de arma larga deben incluir suficientes estantes para armas, adyacentes al área de seguridad pero no en ella, para almacenar rifles y escopetas con seguridad y con el cañón hacia arriba.

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

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

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

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

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

- 2.4.4 Munición ficticia y munición "real", suelta, o empaquetada o contenida en cargadores o dispositivos de carga rápida (speed loaders) no pueden ser manejadas en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12).

## **2.5 Galería de Pruebas de Tiro y Ajuste de Miras**

- 2.5.1 Cuando esté disponible en una competición, la galería de tiro de pruebas se debe utilizar bajo la supervisión y el control de un Árbitro oficial.

- 2.5.2 Los competidores podrán comprobar el funcionamiento de sus armas de fuego y municiones, sujetos a todas las normas de seguridad vigentes, a los límites de tiempo y a otras restricciones impuestas por un Árbitro oficial.

- 2.5.3 En los torneos el Nivel III o superior, y las competiciones de arma larga, blancos de papel y metálicos aprobado por la IPSC (en lo posible, marcadores electrónicos o de auto-rearme), deben estar disponibles para su uso por los competidores para ajustar las miras de sus armas de fuego, de acuerdo con las directrices mostradas en el Apéndice C3.

## **2.6 Áreas de Vendedores**

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

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



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

## **2.7 Áreas de Higiene**

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

## Capítulo 3 – Información del Ejercicio

### 3.1 Normas Generales

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

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

### 3.2 Información Escrita de Ejercicios

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

Blancos (tipo y cantidad);  
Número mínimo de disparos (para orientación solamente);  
Numero de impactos puntuables para blancos de papel;  
Tipo de munición;  
Condición de escopeta lista;  
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.  
El Árbitro puede demostrar visualmente la Posición de Inicio y la Condición de Arma Lista aceptable.
- 3.2.3 El Range Master puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver Sección 2.3).

- 3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a los competidores, y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir una inspección ordenada ("walkthrough") del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Árbitro y deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, deberán ser demostrados a todos los competidores con la misma duración y frecuencia.

### **3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales**

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

## Capítulo 4 – Equipo de Campo

### 4.1 Blancos – Principios Generales

4.1.1 Sólo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea de IPSC y, los mismos, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C, y blancos frangibles ( ver Regla 4.4.1) para ser usados en competiciones de Escopeta de IPSC.

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

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

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

4.1.2.2 El frente completo de los blancos metálicos puntuables u otros blancos que no sean de papel, debe estar pintado de un solo color, preferentemente blanco, o pueden estar sin pintar.

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

4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cubierta ‘dura’ (hard cover), 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.

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

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

## **4.2 Blancos IPSC de Escopeta Aprobados – Papel**

4.2.1 Hay cinco tipos de blancos de papel aprobados para ser usados en competiciones de escopeta de IPSC (ver Apéndice B). Los Mini Blancos IPSC tienen el propósito de simular Blancos reales situados a grandes distancias. Las dos medidas pueden ser incluidas juntas en la misma batería de blancos, siempre que todos los mini blancos se coloquen por lo menos 2 metros más hacia atrás que el blanco real más distante en esa batería de blancos (es decir, si el blanco real más lejano está a 15 m. hacia el fondo de la galería, el mini blanco más cercano en la batería de blancos debe estar al menos a 17 m. hacia fondo de la galería).

4.2.1.1 El Blanco Universal, el A4/A y el A3/B pueden ser incluidos juntos con otros blancos de papel en el mismo recorrido de tiro.

4.2.2 Los blancos de papel deben tener líneas de puntuación y 0.5 cm (Mini Blancos 0.3 cm) de bordes no-puntuables claramente marcados en la cara del mismo. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no-puntuables no deberían ser visibles más allá de una distancia de 10 metros.

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

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

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

4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos de borde a borde para retirar la parte que se supone debe estar oculta por la cubierta dura. A tales blancos se le deberá agregar 0.5 cm (0.3 cm en mini blancos) de borde no-puntuable, el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del área puntuable cortada (ver Regla 4.2.2); o

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

4.2.3.4 Cuando blancos de papel son parcialmente ocultos, físicamente cortados, pintados o encintados, al menos un parte de todas las zonas de puntuación deben permanecer visibles.

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

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

#### **4.3.1 Reglas Generales**

- 4.3.1.1 Blancos metálicos y no-shoots los cuales puedan accidentalmente girar de lado o de canto cuándo sean impactados están expresamente prohibidos. Utilizarlos puede resultar en la pérdida de la aprobación de la IPSC.
- 4.3.1.2 Blancos metálicos y no-shoots los cuales un Árbitro considere que han caído o girado, debido a ser impactado el soporte que los mantiene, o por cualquier otra razón accidental (por ejemplo acción del viento, un rebote, siendo impactados solamente por un taco de una escopeta etc.), será tratado como fallo en el equipo de campo (ver Regla 4.6.1).
- 4.3.1.3 Blancos metálicos y no-shoots no tienen borde de no puntuación.
- 4.3.1.4 Blancos metálicos de puntuación deben ser disparados y caer o abatirse para puntuar.

#### **4.3.2 Poppers IPSC**

- 4.3.2.1 Los Poppers IPSC y Mini Poppers son blancos metálicos aprobados designados para reconocer la potencia, y deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C1.
- 4.3.2.2 Los Mini Poppers IPSC son usados para simular Poppers IPSC situados a grandes distancias. Las dos medidas pueden ser incluidas juntas en la misma batería de blancos, siempre que todos los Mini Poppers se coloquen por lo menos 2 metros más hacia atrás que el Popper de tamaño real de puntuación o no-shoot más distante en esa batería de blancos (es decir, si el Popper de tamaño real de puntuación o no-shoot está a 15 m. hacia el fondo de la galería, el Mini Popper más cercano en la batería de blancos debe estar al menos a 17 m. hacia fondo de la galería).

#### **4.3.3 Platos IPSC**

- 4.3.3.1 Pueden ser utilizados Platos Metálicos de varias medidas (ver Apéndice C3). Los Blancos metálicos con el perfil y la medida general de los blancos de papel autorizados también pueden ser usados.
- 4.3.3.2 No aplicable.
- 4.3.3.3 Los Platos Metálicos que inicialmente fallen y no caigan ni sean abatidos cuando sean inicialmente impactados, pero caigan o sean abatidos con un impacto posterior no son sujetos a re-shoot.

#### **4.3.4 No-Shoots**

- 4.3.4.1 Los no-shoots metálicos, Poppers y Platos, deben ser disparados y caer, ser abatidos o auto marcarse para puntuar. Si son impactados, deberían ser repintados durante el proceso de puntuación
- 4.3.4.2 Pueden ser utilizados no-shoots metálicos con la medida y el perfil general de los blancos de papel autorizados.

#### **4.4 Blancos Frangibles y Sintéticos.**

- 4.4.1 Blancos Frangibles, tales como, pichones de arcilla o tejas, pueden ser usados como blancos de puntuación o no- shoots en competencias de Escopeta IPSC Pero no pueden ser usados como líneas de falta u otro objeto que pueda incurrir en penalizaciones.
- 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 previa aprobación por escrito por parte del Director Regional, los blancos sintéticos pueden ser usados en matches Nivel I y II llevados a cabo en su 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). Las violaciones pueden incurrir en una penalización de procedimiento por cada vez, a discreción del Árbitro.
- 4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Árbitros de la competición, a fin de asegurar la continuidad, que tomen acciones correctivas sobre la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otro cosa. El Range Master es quien tendrá autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

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

- 4.6.1 El equipo de campo debe presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no está limitado a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente, y el fallo de decorados tales como aberturas, puertas y barreras.
  - 4.6.1.1 Está prohibido que se declare y/o use como “equipo de campo” cualquier arma.
- 4.6.2 A un competidor que no pueda completar un ejercicio debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco 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.
  - 4.6.2.1 Blancos de papel sin parchear no son fallo del equipo de campo (ver Regla 9.1.4).
  - 4.6.2.2 Si el Range Master considera que uno o más blancos en un recorrido de tiro son defectuosos y/o han sido presentados de manera significativamente diferente a la presentación anterior, puede ofrecer el re-shoot a los competidores afectados.
- 4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la retirada de ese ejercicio de los resultados de la competición (ver Regla 2.3.4).

## Capítulo 5 – Equipo del Competidor

### 5.1 Armas

- 5.1.1 Las armas están reguladas por Divisiones (ver Apéndice D), sin embargo, los recorridos de tiro deberán permanecer iguales para todas las Divisiones.
- 5.1.2 El calibre mínimo para escopetas usado en competiciones de IPSC es calibre 20 (Cañón de 20)
- 5.1.3 Miras  
Los tipos de mira identificados por IPSC son:
- 5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. La fibra óptica no está considerada una lente
- 5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.
- 5.1.3.3 El Range Master es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competición IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.
- 5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndice D), no hay restricción en el peso necesario para accionar el disparador (gatillo) de un arma, sin embargo, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.
- 5.1.5 Están expresamente prohibidos los disparadores (gatillos) o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte. Sin embargo, las escopetas con “disparadores/guardamontes de invierno” pueden ser usadas en este modo, siempre y cuando haya sido adaptado, diseñado, fabricado y provisto como parte de la escopeta y solo cuando el clima en particular o las condiciones climáticas dicten su uso.
- 5.1.6 Las armas deben ser seguras y prácticas. Los Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un competidor para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master. (También ver Regla 5.7.5).
- 5.1.7 Los competidores deben usar la misma arma, cañón y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de una competición. Esto incluye cargadores tubulares los cuales no deben ser cambiados a no ser que se cambien como parte de la rutina de recarga durante un recorrido de tiro. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor debe, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:



- 5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requerimientos de la División declarada y es del mismo tipo, acción y calibre y tiene el mismo tipo de miras; y
- 5.1.7.2 Mediante el uso del arma de sustitución, el competidor, no obtenga una ventaja competitiva; y
- 5.1.7.3 La munición del competidor, al ser probada en el arma de sustitución, alcance el factor de potencia mínimo.
- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o las miras durante una competición, sin la aprobación previa del Range Master, estará sujeto a las previsiones de la Sección 10.6.1.
- 5.1.9 Un competidor nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma durante un recorrido de tiro (Ver Regla 10.5.7).
- 5.1.10 La escopeta debe tener fijada una culata que habilite disparar desde el hombro (ver Regla 10.5.15).
- 5.1.11 Están prohibidas las escopetas que ofrezcan selección de “ráfaga” y/o fuego automático (es decir, cuando más de un cartucho puede ser disparado oprimiendo o activando el gatillo una sola vez) (ver Regla 10.5.15)
- 5.1.12 Armas combinadas que ofrezcan un cañón o cañones adicionales, que no sea el cañón convencional de la escopeta (por ejemplo combinación de rifle y escopeta) están prohibidas.

## **5.2 Transporte, Almacenamiento 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, las armas largas deben estar descargadas y colgadas, llevadas al hombro o sostenidas (o colocadas en un estante), con el cañón apuntando hacia arriba. Las armas largas en una caja o en su funda no están requeridas para estar apuntando hacia arriba. La acción puede estar abierta o cerrada, pero debe estar insertada en la recámara una bandea de seguridad durante todo el tiempo que el arma no esté en uso. Los cargadores desmontables deben estar retirados. El incumplimiento puede estar sujeto a lo previsto en la Regla 10.5.1.
  - 5.2.1.1 Los competidores que lleguen a una competición de IPSC en posesión de un arma cargada deben inmediatamente informar al Range Master, quien supervisará la descarga del arma. Los competidores que lo incumplan pueden estar sujetos a la Regla 10.5.13.
- 5.2.2 No aplicable.
- 5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de un ejercicio, el cinturón del equipo del competidor que transporta cartuchos (en petacas, cartucheras, lazos, clips o bolsillos) y/o cargadores desmontables y/o cargadores rápidos deben ser usados al nivel de la cintura. Los atalajes de pecho, bandoleras y similares están expresamente prohibidos. Munición adicional llevada montada en los antebrazos está permitida siempre y cuando esos cartuchos estén montados individualmente en clips

o lazos.

5.2.3.1 No aplicable.

5.2.3.2 Solamente está permitido un cinturón para transportar el equipo. Cartuchos colocados en lazos o clips en el cinturón están restringidos a una altura máxima de dos cartuchos. Cartuchos llevados en Petacas (habitualmente conocidos como “strippers”) no deben exceder de 6 cartuchos de altura.

5.2.3.3 El Range Master puede hacer concesiones en variaciones a la Regla 5.2.3 debido a consideraciones anatómicas. La decisión del Range Master sobre la conformidad a la Regla 5.2.3 es definitiva.

5.2.4 A no ser de otra manera especificado en el briefing escrito del ejercicio, la munición, y los dispositivos de carga rápida (speed loaders), deben ser portados en el competidor o en el arma en bolsillos, lazos, clips u otros dispositivos adecuados, de retención. Están específicamente permitidos, los lazos, clips u otros dispositivos adecuados, de retención fijados al arma, o a la correa de la misma para llevar cartuchos individuales o dispositivos de carga rápida (speed Loaders).

5.2.5 Cuando se porten en lazos, clips o petacas ninguna parte del cartucho puede sobresalir más allá de 75 mm del cuerpo del competidor. Los cartuchos portados en la escopeta están exentos y los cartuchos sueltos en bolsas o bolsillos están usualmente exentos de esta regla. La decisión del Range Master será definitiva en este asunto. Los competidores en la División Open están exentos de esta regla.

5.2.5.1 Las mediciones se tomarán mientras el competidor está de pie en forma natural.

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

5.2.6 No aplicable.

5.2.7 No aplicable.

5.2.8 El equipo (incluidas las correas sin importar si también pueden portar cartuchos) que solo es usado cuando está fijado a la escopeta (excepto chokes, munición, Speed Loaders y cargadores) y es usado en cualquier momento durante un Recorrido de Tiro debe estar fijado a la escopeta en todos los Recorridos de Tiro de la competición.

### **5.3 Ropa Apropriada**

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

## **5.4 Protección Visual 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, debe, inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.
- 5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual 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 10.6.2).
- 5.4.6 Si un Árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual 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 una competición 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 Toda la munición del competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deben cumplir con las previsiones de la División declarada (Ver Apéndice D).
- 5.5.3 Los cargadores de reserva, dispositivos de carga rápida o 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 No aplicable.
- 5.5.6 Cualquier munición considerada insegura por un Árbitro debe ser inmediatamente retirada de la competición (ver Regla 10.5.15).
- 5.5.6.1 Balas que sobresalgan más allá de los límites externos de la vaina del cartucho son considerados inseguras (Ver Regla 10.5.15).
- 5.5.6.2 Solo son permitidos cartuchos que usen tacos convencionales. Cartuchos usando tacos especiales para largas distancias (Ver Glosario) están prohibidos (Ver Regla 10.5.15).
- 5.5.6.3 Cartuchos que excedan un factor de potencia de 750 están prohibidos. El factor de potencia del cartucho puede ser calculado por la referencia publicada en la información del fabricante o determinada por el uso de un cronógrafo (Ver Regla 10.5.15).
- 5.5.6.4 Cartuchos de perdigones o balas hechos con acero o tungsteno son considerados inseguros para disparar a blancos metálicos (Ver Regla 10.5.15).
- 5.5.7 Todos los cartuchos cargados en la escopeta antes de la Señal de Inicio deben ser de la misma configuración (por ejemplo taco, velocidad, propelente peso del perdigón tamaño del perdigón longitud, etc.). Las violaciones pueden estar sujetas a la Regla 10.6.1.
- 5.5.8 Solamente ciertos tipos de cartuchos y medidas o tipos de perdigones son permitidos y están detallados en el Apéndice E1. No se deben aplicar cambios en este apéndice en las competiciones de Escopeta de IPSC sin el consentimiento expreso del Director Regional.

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

- 5.6.1 Los factores de potencia para cada División aparecen estipulados en el Apéndice D. El factor de potencia es calculado usualmente con la referencia de la información publicada por el fabricante. Sin embargo, uno o más cronógrafos oficiales de la competición, pueden ser usados para ayudar en la determinación del factor de potencia de la munición de cada competidor. En ausencia de la información publicada por el fabricante o cronógrafos, el factor de potencia declarado por el competidor, no podrá ser objetado.
- 5.6.1.1 La munición comprobada debe ser del mismo tipo, por ejemplo perdigones, postas o bala, y configuración (ver Regla 5.5.7), y no mezclada para propósitos de prueba. Toda la munición usada por el competidor en una competición debe ser capaz de satisfacer el factor de potencia mínimo. Los Árbitros de la competición pueden llamar al competidor para comprobar su munición en cualquier momento durante la competición.
- 5.6.1.2 No se considera necesario comprobar la munición de cada competidor de forma rutinaria. En su lugar pueden ser llevadas a cabo comprobaciones aleatorias por los Árbitros de la Competición

- 5.6.1.3 A un competidor que se le haya llamado para presentar su escopeta para comprobación puede ser requerido para presentarse a la prueba inmediatamente y sin ninguna alteración hecha a la escopeta antes o durante la prueba, incluido el cambio y/o limpieza de chokes. La única excepción será en caso de avería.
- 5.6.2 El cronógrafo debe ser ajustado adecuadamente de acuerdo con las recomendaciones del fabricante y verificado, cada día, por los Árbitros de la competición de la siguiente manera:
- 5.6.2.1 Al comienzo del primer día de la competición, un Árbitro efectuará 3 disparos a través del cronógrafo, usando el arma y la munición oficial de calibración de la competición, siendo registrado el promedio de velocidad de los 3 disparos.
- 5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días de la competición, 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 en la Regla 5.6.2.1;
- 5.6.2.4 En el caso de que la variación diaria exceda las tolerancias permitidas establecidas anteriormente, el Range Master tomará las medidas que considere necesarias para rectificar la situación. Un ejemplo de formulario adecuado para registrar las lecturas diarias aparece en el Apéndice C4;
- 5.6.2.5 La balanza(s) oficial de la competición debería ser calibrada inicialmente, de acuerdo con las recomendaciones del fabricante, cuando la primera escuadra llegue para las pruebas cada día y de nuevo inmediatamente antes de la siguiente escuadra (ver Regla 5.6.3).
- 5.6.3 Procedimiento de Verificación de la Munición del Competidor.
- 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 de la Competición, una muestra inicial de 8 cartuchos, para la prueba de cronógrafo, quienes, en cualquier momento durante de la misma, pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.
- 5.6.3.3 De la muestra de 8 cartucho obtenida por los Árbitros de la Competición, el proyectil/es ( la bala o perdigones) de 1 cartucho es (son) pesados para determinar el peso real de los mismos y, 3 (tres) cartuchos serán disparados por el cronógrafo. Los dígitos mostrados en las básculas y cronómetros oficiales de la competición, serán usados con el valor entero (sin redondeo o truncamiento), para el cálculo en la regla 5.6.3.5. Los tacos no son incluidos en el cálculo del peso excepto en el caso de tacos que están fijos por detrás de las balas y están diseñados para continuar hasta el blanco como parte de la bala. En ausencia de una balanza, será usado el peso del proyectil declarado por el competidor.

- 5.6.3.4 Si el peso de los proyectiles se ha tomado antes de la llegada del competidor, los proyectiles pesados deben ser guardados en la estación del cronógrafo con el resto de los cartuchos del competidor, hasta que el competidor o su delegado hayan atendido el cronógrafo y completada la prueba. Si un competidor protesta el peso del/de los proyectiles pre-pesados antes de su llegada, estará en el derecho de pedir que se calibre la balanza, y se repita la prueba del peso de los proyectiles en su presencia.
- 5.6.3.5 El factor de potencia se calcula usando el peso real del proyectil y la velocidad media de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:
- $$\text{Factor de Potencia} = \frac{\text{Peso del Proyectil (grains)} \times \text{velocidad (pies por segundo)}}{1000}$$
- El resultado final ignorará todos los decimales (por ejemplo, a los efectos de IPSC, un resultado de 479,999 no es 480).
- 5.6.3.6 Si el factor de potencia resultante no cumple con el valor mínimo del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 cartuchos por el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y la velocidad media de los 3 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) – Pesado y, si son más pesados que los proyectiles del primer cartucho, 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.
- 5.6.3.8 No aplicable.
- 5.6.3.9 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el valor mínimo del factor de potencia de la División declarada, el competidor puede continuar disparando la competición, pero sus puntuaciones no serán introducidas en el resultado de la competición ni contarán para reconocimiento de la competición ni los premios.
- 5.6.3.10 No aplicable.
- 5.6.3.11 Las puntuaciones de un competidor quien, por cualquier razón, no haya presentado su arma para verificación en el momento y lugar designado y/o quien no haya facilitado los cartuchos de muestra para ser verificados, cuando se le hayan requerido por un Árbitro de la Competición, serán retiradas de los resultados de la Competición.

- 5.6.3.12 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 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 D).

## **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 Inicio, el competidor podrá, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar el recorrido de tiro. Durante tal acción correctiva, el competidor debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la galería. El competidor no podrá usar baquetas, o ninguna otra herramienta para corregir el fallo. Cualquier violación resultará en un cero para el ejercicio.
- 5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando de “Cargue y Prepárese” (“Load and Make Ready”) o “Prepárese” (“Make Ready”), pero antes de la emisión de la Señal de Inicio (“Start Signal”), tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del Árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4 , Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7) , el competidor podrá volver para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Árbitro o el Range Master.
- 5.7.2 Mientras se rectifica un fallo que requiera que el competidor mueva claramente el arma, dejando de apuntar a un blanco, los dedos del competidor deben ser claramente visibles fuera del guardamonte (Ver Regla 10.5.8).
- 5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, o si el competidor se para por cualquier otra razón, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los fallos (misses) (disparos perdidos) y penalizaciones aplicables.
- 5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver Regla 10.5.13).
- 5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el recorrido de tiro (ver Regla 5.1.6).
- 5.7.6 En el caso de que un Árbitro 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 retomar, 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. (Ver Regla 9.5.6).
- 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.
- 5.7.6.3 Un competidor que se detenga por si mismo debido a la sospecha o a la certeza de una carga fallida (squib) no está autorizado para repetir el ejercicio.

## **5.8 Munición Oficial de la Competición**

- 5.8.1 Cuando los organizadores de una competición ponen a la venta, disponible a los competidores, munición oficial de la misma, el Director de la Competición lo debe anunciar por adelantado, en la información oficial de la competición (y/o en el sitio web oficial de la competición), y por medio de un anuncio certificado por él y colocado en un lugar visible en el puesto de venta, identificando claramente: el fabricante, la marca, calibres, longitud de la vaina de los cartuchos, tamaño de perdigones, peso de los perdigones, velocidad, pólvora equivalente (si está disponible). 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 de la competición, un recibo oficial de los organizadores de la competición (o del vendedor nominado por ellos), el cual evidencie detalles de la cantidad y descripción de la munición comprada en la competición y, dicho recibo, debe ser mostrado a petición 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 de la competición (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 de la Competición.
  - 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 de la competición 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 de la competición debe ser aprobada por el Director Regional del país en el cual se esté llevando a cabo la competición (y por el Presidente de la IPSC respecto a competiciones nivel IV o superiores).
- 5.8.1.5 Los Árbitros de la competición 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.
- 5.8.1 Cuando sea posible, los organizadores de la competición (o los vendedores designados por ellos en ella) 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 de la competición del mismo lote, con sus armas antes de la compra.
- 5.8.2 Para competiciones de nivel III y superior el Director de la Competición debe, anunciar por adelantado, en la información oficial de la competición (y/o en el sitio web oficial de la competición), y por medio de un anuncio certificado por él y el Range Master colocado en un lugar visible, exponer claramente las especificaciones de los cartuchos de calibración que están siendo utilizados en la competición (ver Apéndice C1). Esta es una práctica recomendable para competiciones de nivel I y II.

## Capítulo 6 – Estructura de la Competición

### 6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones se usarán para aclarar los conceptos de:

- 6.1.1 **Recorrido de Tiro** (también “recorrido” y “COF”) – Un desafío de tiro de IPSC puntuado y cronometrado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de recorridos de la IPSC, conteniendo blancos y retos que cada competidor debe gestionar de forma segura.
- 6.1.2 **Ejercicio** – Una parte de una competición de IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo relacionadas, comodidades, abrigo y señalización. Un ejercicio debe ser usado por un solo tipo de arma (por ejemplo: rifle) exclusivamente.
- 6.1.3 **Competición** – Consiste de un mínimo de 3 recorridos donde todos los ejercicios usan el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador de la competición.
- 6.1.4 **Torneo** – Una competición especial donde recorridos individuales son asignados a un tipo particular de arma (por ejemplo Ejercicios 1-4 arma corta, Ejercicios 5-8 Rifle, Ejercicios 9-12 Escopeta). La suma total de los recorridos individuales serán acumulados para declarar al ganador del Torneo.
- 6.1.5 **Gran Torneo** – Consiste en dos o más competiciones de armas específicas (por ejemplo, una competición de arma corta y una competición de escopeta, o una competición de arma corta, una competición de rifle y una competición de escopeta). Los resultados obtenidos por un competidor en cada competición individual, serán usados para declarar el ganador general de un torneo, de acuerdo con las Reglas de los Grandes Torneos IPSC
- 6.1.6 **Liga** – Consiste de dos o más competiciones IPSC de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. Las sumas totales de los resultados de las competiciones obtenidos por cada competidor, en las competiciones componentes especificados por el organizador de la liga, serán acumuladas para determinar el ganador de la liga.
- 6.1.7 Una Región afiliada a IPSC no podrá, por activa o por pasiva, sancionar una competición de ningún tipo o formato dentro de los límites geográficos de otra Región, sin la aprobación previa por escrito del Director Regional de la Región en la cual se efectuará dicha competición. Si una Región viola esta regla, estará sujeta a la Sección 5.9 de la Constitución de IPSC.

### 6.2 Divisiones de las Competiciones

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

reconocer un ganador por cada División.

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

6.2.3 Previo al comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Árbitros de la competición deberían verificar que el equipo del competidor este de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Esto es un servicio para ayudar a los competidores a verificar que sus equipos, en las configuraciones presentadas, están cumpliendo con las divisiones declaradas. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las previsiones de la Regla 6.2.5.1.

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

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

6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director de la Competición, un competidor podrá participar en una competición en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir para puntuar en 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 la competición y los premios.

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

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

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

- 6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la Regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces, únicamente a las disposiciones de la División Open, pero se requerirá seguir utilizando la misma arma y miras, a menos que se aplique la Regla 5.1.7.
- 6.2.6 Una Descalificación en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante la competición, le impedirá al mismo seguir participando en ella, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntuación previa y completa de la competición en otra División será incluida para ser reconocida y premiada en esa División.
- 6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una División específica, no evitará reconocimientos adicionales en una Categoría o de la inclusión en un Equipo Nacional (Team Regional) u otro.

### **6.3 Categorías en las Competiciones**

- 6.3.1 Las competiciones IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En una competición 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 de la competición, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.

### **6.4 Equipos Nacionales / Teams Regionales**

- 6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de las plazas asignadas, solo un Equipo nacional oficial en cada División y/o División/Categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada Región para competiciones IPSC de Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados son especificados por la Asamblea General (ver Apéndice A2).
- 6.4.1.1 En las Competiciones Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan a la Zona dentro de la cual está siendo celebrada (por ejemplo: en el Campeonato de Europa, solo se pueden presentar los equipos representantes de la Regiones designadas por la IPSC como pertenecientes a la zona Europea).
- 6.4.1.2 En las Competiciones Nivel IV y superiores, los equipos oficiales Nacionales deben ser ordenados para hacer las escuadras de acuerdo a como quedo el equipo en el evento inmediato anterior, en su caso, incluso si el equipo está compuesto por diferentes personas.
- 6.4.1.3 En las competiciones Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo Nacional deben competir juntos en la misma escuadra durante la competición principal
- 6.4.2 Las puntuaciones individuales de un competidor solo pueden ser usadas exclusivamente, para un sólo equipo en una competición, y cada equipo debe estar compuesto por competidores de la misma División.
- 6.4.2.1 La División y/o la Categoría individual asignada a un competidor determina su elegibilidad con respecto a los equipos (por ejemplo: un competidor

individual en la División de Standard no puede participar en un equipo de la División de Open). Una mujer registrada individualmente como "Lady" no puede participar en un equipo basado en la edad y viceversa. Un competidor individual registrado en una Categoría puede ser un miembro de un equipo de la general en la misma División.

- 6.4.3 Los equipos consisten de un máximo de 4 miembros. Sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del resultado del equipo.
- 6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira de la competición por cualquier razón antes de completar todos los ejercicios, las puntuaciones conseguidas por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo de la puntuación del equipo. Sin embargo, el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro que se retiró.
- 6.4.5 Un miembro de un equipo que no pueda comenzar una competición, sujeto a aprobación del Director de la competición, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.
- 6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado de la competición, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en 0 para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

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

- 6.5.1 Todos los competidores deben ser miembros individuales de la Región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la Región en la cual el individuo ha estado ordinariamente domiciliado por un mínimo de 183 días de los doce meses inmediatamente previos al mes en el cual comience la competición. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses.
  - 6.5.1.1 En cualquier caso, los organizadores de la competición no deben aceptar ningún competidor o Árbitro de otra Región, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la posibilidad del competidor o Árbitro de participar en la competición en cuestión. y que el competidor o el Árbitro no están bajo sanción del Consejo Ejecutivo de la IPSC.
  - 6.5.1.2 Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y puede competir bajo los auspicios de esa Región, esto, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de IPSC y al Director Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, posteriormente solicita ser afiliada a IPSC, el competidor debe convertirse en miembro de esa Región durante el proceso de afiliación.
- 6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar sólo la Región IPSC en la cual reside, excepto en los siguientes casos:

- 6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una Región, pero desea representar la Región de la que él es ciudadano, los Directores Regionales para la Región de residencia y la de ciudadanía, deben estar de acuerdo por escrito antes del comienzo de la competición.
- 6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.2 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.
- 6.5.3 En Campeonatos Regionales (Nacionales) y Continentales, sólo los competidores que satisfagan los requerimientos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1 estarán facultados para ser reconocidos como Campeones Nacionales (Regionales) o Continentales, por División y/o por División/Categoría, según sea el caso. Sin embargo cuando se determinen Campeones Regionales (Nacionales) o Continentales, los resultados de la Competición de los competidores de fuera de la Región (País) o Continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados de la Competición, los cuales deberán permanecer completamente intactos. Por ejemplo:
- Región 1 – Campeonato División Open
- 100% Competidor A – Región 2 (Declarado como Campeón General y de División de la Competición)
- 99% Competidor B – Región 6
- 95% Competidor C – Región 1 (Declarado como Campeón de Región 1)

## **6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores**

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

## **6.7 Sistema de Clasificación Internacional**

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

## Capítulo 7 – Dirección de la Competición

### 7.1 Árbitros de la Competición

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

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

## **7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición**

- 7.2.1 El Range Master posee autoridad sobre todos los Árbitros de la competición exceptuando al Director de la Competición (excepto cuando este está participando como un competidor de la Competición), y es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.
- 7.2.2 En el eventual caso que un Árbitro de la Competición sea sancionado, el Range Master debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de los Árbitros de la competición, al Director Regional de la Región que organiza la competición, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un Arbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a actuar como Árbitro para esa competición. El Range Master podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un Árbitro.

## **7.3 Designación de Árbitros**

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

## Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

### 8.1 Condiciones de Escopeta Preparada

La condición de arma lista para escopetas 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 intencionada, el Árbitro no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del arma.

#### 8.1.1 Escopetas:

8.1.1.1 Cargada (Opción 1): cargador lleno e insertado (si es aplicable), recámara(s) cargada, martillo y/o fiador montado y el seguro puesto (si la escopeta está diseñada para tener uno).

8.1.1.2 Cargada (Opción 2): cargador lleno e insertado (si es aplicable), recámara vacía y la acción cerrada.

8.1.1.3 Descargada (Opción 3): cargadores fijos deben estar vacíos, los cargadores desmontables deben estar retirados y la recámara(s) debe estar vacía. La acción puede estar abierta o cerrada.

#### 8.1.2 No aplicable.

8.1.3 Los recorridos de tiro pueden requerir condiciones de preparado diferentes a las anteriormente mencionadas. En tales casos, el requerimiento de condición preparada debe ser claramente estipulado en el briefing escrito del ejercicio.

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

8.1.4 A no ser por cumplimiento con los requerimientos de una División (ver Apéndice D), o la Regla 8.1.1, a un competidor no se lo puede restringir en el número de cartuchos a ser cargados o recargados en una escopeta. Los briefings escritos de los recorridos, sólo pueden estipular cuando se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando este permitido bajo la Regla 1.1.5.2.

#### 8.1.5 No aplicable.

8.1.6 Para la carga inicial antes de la señal de inicio el Range Master puede requerir que todos los cartuchos sean puestos primero en una caja u otro contenedor para facilitar una comprobación fácil del número y configuración de los cartuchos a ser cargados.

## 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, asegurada y mantenida o colocada como se especifique en el briefing escrito del ejercicio, y cumple con los requerimientos de la División declarada.
- 8.2.2 La postura del competidor antes del comienzo del recorrido será como se especifique en el briefing escrito del ejercicio. Ver abajo:
  - 8.2.2.1 Posición erguida, con la escopeta en condición preparada, cogida con ambas manos, la culata tocando al competidor a la altura de la cadera, el guardamonte hacia abajo, el cañón apuntando hacia el fondo de la galería y con el dedo fuera del guardamonte.
  - 8.2.2.2 Posición erguida, con la escopeta en condición preparada, cogida naturalmente con solo la mano fuerte, cañón paralelo al suelo, el guardamonte hacia abajo, el cañón apuntando hacia el fondo de la galería y con el dedo fuera del guardamonte y la mano débil colgando con naturalidad al lado
  - 8.2.2.3 Una posición de inicio alternativa como esté establecida en el briefing escrito del ejercicio.
  - 8.2.2.4 A menos que se indique lo contrario en el briefing escrito del ejercicio coger el arma al revés está prohibido.
  - 8.2.2.5 Un competidor que intente o complete un recorrido de tiro, habiendo usado una posición de inicio incorrecta, puede ser requerido, por el Árbitro, para que repita el recorrido de tiro.
  - 8.2.2.6 Un recorrido de tiro no debe permitir nunca a un competidor comenzar un ejercicio con la escopeta apoyada en el hombro y apuntando hacia los blancos
- 8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, un cargador, un dispositivo de carga o munición, que no sea un cargador insertado en la escopeta, después del comando de "Atención" (Standby) y antes de la "Señal de Inicio" (Start Signal) (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).

## 8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las órdenes aprobadas y sus secuencias son las siguientes:

- 8.3.1 **"Cargue y Prepare el arma" (o *"Prepare el arma" para comienzos con un arma descargada*) ("Load And Make Ready" o *"Make Ready"*)** - Esta orden significa el inicio del "Recorrido de Tiro". Bajo la supervisión directa del Árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Árbitro, ajustarse la protección visual y 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 haya sido dado la orden, el competidor no puede moverse fuera de la posición inicial, antes de la orden de la Señal de Inicio, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente violación en la misma competición.
- 8.3.2 **“¿Está Preparado?” (“Are You Ready?”)** - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir "No Listo" ("Not Ready"). 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 **“Listo” (“Standby”)** - Este comando debería ser seguido por la Señal de Inicio dentro de 1 a 4 segundos (también ver Regla 10.2.6).
- 8.3.4 **“Señal de Inicio” (“Start Signal”)** - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la Señal de Inicio, por cualquier razón, el Árbitro confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las ordenes desde “¿Está Listo?”
- 8.3.4.1 En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el Árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y hará repetir el ejercicio al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.
- 8.3.4.2 Un competidor que reaccione a la Señal de Inicio pero, por cualquier razón, no continúe con su intento en el recorrido de tiro y falle en registrar un tiempo oficial en el aparato operado por el Arbitro oficial, obtendrá tiempo cero y una puntuación de cero para ese ejercicio.
- 8.3.5 **“Alto” (“Stop”)** - Cualquier Árbitro asignado a un ejercicio puede emitir esta orden, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Árbitro.
- 8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una galería de tiro común, los Árbitros pueden enunciar otras órdenes intermedias al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes COF (por ejemplo, “Recargue si lo requiere”). Cualquiera de dichas ordenes intermedias que sean usadas, debes estar claramente establecidas en el briefing escrito del ejercicio.
- 8.3.6 **“Si Terminó, Descargue y Muestre el Arma” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”)** - Si el competidor a terminado de disparar, debe bajar su arma y presentarla para inspección al Árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo de la galería, el cargador fijo vacío o el cargador desmontable retirado, y la recámara(s) vacía, la acción abierta

- 8.3.7 **“Si está descargada, Dispare, Abra la Acción” (“If Clear, Hammer Down, Open Action”)** - Después de esta orden, el competidor no debe seguir disparando (ver Regla 10.6.1) . Mientras continúa apuntando la escopeta en forma segura hacia el fondo de la galería, el competidor debe realizar una verificación final del arma como sigue:
- 8.3.7.1 Cerrar la acción, apretar el disparador para liberar el martillo y luego abrir la acción otra vez.
  - 8.3.7.2 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe insertar una bandera de seguridad en la recámara. La acción puede permanecer abierta o cerrada.
  - 8.3.7.3 Si el arma no prueba estar vacía, el Árbitro resumirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (ver también Regla 10.4.3).
  - 8.3.7.4 El pleno cumplimiento de las Reglas 8.3.71 y 8.3.7.2 significa el fin del recorrido de tiro. El competidor debe entonces cumplir con la Regla 5.2.1
- 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.
- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa, sujeto a la aprobación previa del Range Master, tendrá derecho a tener las anteriores órdenes verbales suplementadas por señales físicas o visuales.
- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son golpes en el lado débil de la espalda del competidor usando el protocolo de la cuenta atrás es decir 3 golpes para “Are You Ready?”, 2 golpes para “Standby” y 1 golpe para coincidir con la “Señal de Inicio”.
  - 8.3.9.2 Los competidores que deseen utilizar sus propios aparatos electrónicos u otros dispositivos, en primer lugar deben someterlos a examen, comprobación y aprobación por el Range Master antes de poder ser utilizados.
- 8.3.10 No hay fijadas unas órdenes de campo designadas para usarse en la estación del cronógrafo o en la verificación de la conformidad del equipo (el cual puede ser llevado a cabo en un lugar distante al campo de tiro). Los competidores no deben manejar sus armas cortas ni retirar las banderas de seguridad de las recámaras de las armas largas, según sea el caso, hasta que el examinador les pida pasar con él, de acuerdo con sus instrucciones. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.
- 8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro**
- 8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte, excepto donde este específicamente permitido (ver Reglas 8.3.7.1 y 10.5.9) y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por el Árbitro (ver Regla 10.5.1 y 10.5.2).

## **8.5 Movimiento**

- 8.5.1 Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y el seguro debería ser activado. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. 'Movimiento' se define como cualquiera de las acciones siguientes:

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

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

## **8.6 Asistencia o Interferencia**

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

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

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

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

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

## **8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Campo**

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

- 8.7.2 Mientras se realiza la inspección del recorrido de tiro ("walkthrough"), se prohíbe a los competidores el uso de cualquier elemento para simular la toma de miras (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en un error de procedimiento por cada vez (ver también Regla 10.5.1).
- 8.7.3 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del Árbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las violaciones incurrirán en una advertencia para el primer caso y, las subsiguientes, estarán sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

## Capítulo 9 - Puntuación

### 9.1 Normas Generales

- 9.1.1 **Aproximación a los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del Árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para la primera vez pero, a discreción del Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces en 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 restablecido, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Arbitro cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.
  - 9.1.4.2 Un competidor que dude o se pare durante su intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos de papel no han sido restablecidos no tiene derecho a un re-shoot.
- 9.1.5 **Impenetrable** – El área de puntuación de todos los blancos IPSC, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1 Una bala o un perdigón de posta, que 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 o no-shoot, el impacto en el subsiguiente blanco de papel no contará ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.



- 9.1.5.2 Una bala o un perdigón de posta, que impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico o no-shoot, será tratado como un fallo del equipo de campo (ver Regla 4.6.1). Se requerirá al competidor que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.
- 9.1.5.3 Una bala o un perdigón de posta, que 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 o no-shoot, el impacto en el subsiguiente blanco de papel también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.5.4 Una bala o un perdigón de posta, que impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer otro blanco metálico o no-shoot, el subsiguiente blanco metálico también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6 **Hard Cover** - 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 o un perdigón de posta, que 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 o un perdigón de posta, que impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico o no-shoot, esto será tratado como fallo del equipo de campo (ver Sección 4.6.1). Se requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.
  - 9.1.6.3 Una bala o un perdigón de posta, que impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar el área de puntuación de un blanco de papel o no-shoot, el impacto en dicho blanco de papel contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
  - 9.1.6.4 Una bala o un perdigón de posta, que impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta hacer caer un blanco metálico puntuable o no-shoot, el blanco metálico caído contará para puntuar o penalizar, según sea el caso
- 9.1.7 **Los listones de los soportes de los blancos** - No son Hard Cover. 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.
- 9.1.8 **Impactos de Perdigos en Blancos de Papel** – Los impactos de perdigos en blancos de papel no contarán para puntuar.

## **9.2 Métodos de Puntuación**

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

9.2.1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.

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

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

## **9.3 Empates**

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

## **9.4 Valores de Puntuación de Blancos 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 y abajo). Los blancos frangibles normalmente puntuaran 5 puntos.

9.4.1.1 Está recomendado que los blancos metálicos o frangibles que desaparecen sean puntuados 10 puntos por blanco.

9.4.1.2 Blancos metálicos o frangibles que requieran un disparo difícil pueden puntuar 10 puntos por blanco.

9.4.1.3 Solo para munición de bala: en el caso de blancos de papel que desaparecen, está recomendado que cada impacto sea puntuado con el doble del valor; para blancos de papel que requieran un disparo difícil cada impacto puede puntuar el doble del valor. En ambos casos esto está sujeto a un máximo de 2 impactos por blanco.

- 9.4.1.4 La puntuación de los blancos como se refieren las Reglas 9.4.1.1, 9.4.1.2 y 9.4.1.3 está restringida a no más del 10% del número total de los blancos de la competición. Sus usos deben haber estado aprobados durante el recorrido en el proceso de revisión y deben estar claramente identificados en el briefing escrito del ejercicio.
- 9.4.2 Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 impactos por blanco no-shoot.
- 9.4.3 Los no-shoots metálicos deben ser disparados y caer, girar o auto indicarse para puntuar y serán penalizados con menos 10 puntos
- 9.4.4 Cada falta impacto (miss) será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (ver Reglas 9.9.2).
- 9.5 Políticas de Puntuación de Blancos.**
- 9.5.1 A los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno. En el caso de la munición de bala se pueden nominar 1 o 2 impactos para puntuar (por defecto 1 impacto). En el caso de la munición de postas cuentan para puntuar los dos mejores impactos, por ejemplo los dos impactos de más alta puntuación conseguidos con cualquiera de los perdigones de los cartuchos de postas disparados.
- 9.5.1.1 Si dos o más blancos reciben impactos de puntuación directos como resultado de un solo disparo, ambos o todos serán puntuados normalmente a no ser que la Regla 9.1.5 se aplique (también ver Regla 9.5.6).
- 9.5.2 Si el diámetro del impacto de una bala o un perdigón de posta 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 valor más alto.
- 9.5.3 Si el diámetro de una bala o un perdigón de posta toca el área de puntuación de un blanco de papel puntuable solapado y/o de un no- shoot de papel, recibirá la puntuación e incurrirá en la penalización.
- 9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bala o de un perdigón de posta, no contarán para puntuar ni penalizar.
- 9.5.4.1 Perforaciones agrandadas en blancos de papel, las cuales excedan el diámetro de la bala o de un perdigón de posta, según sea el caso, no contarán para puntuar ni 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 será de 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).
- 9.5.6.1 Un competidor no incurrirá en penalización por no disparar a un blanco cuando dos o más blancos reciban impactos de puntuación de un solo disparo (ver Regla 9.5.1.1). Si un competidor dispara menos tiros a una batería de blancos que el número de blancos en esa batería, y uno o más blancos no reciben impactos de puntuación se aplicarán las penalizaciones por no disparar al blanco y los misses apropiados.
- 9.5.7 Impactos visibles en blancos de papel puntuables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese blanco u otro blanco de papel puntuable o no-shoot y/o los impactos que no creen un agujero claramente distinguible a través del frente de un blanco de papel puntuable o no-shoot, no contarán ni para puntuar ni para penalizar según sea el caso.
- 9.5.8 Blancos frangibles deben romperse con un trozo visible separado o desaparecido del blanco original para ser contado para puntuar.
- 9.5.9 Si un taco ha causado un agujero extra en un blanco de papel y no puede ser determinado realmente cual ha sido causado por la bala, el competidor debe repetir el ejercicio.
- 9.5.10 Si el taco de un cartucho de postas ha causado un agujero en un blanco de papel no habrá ninguna suposición de que cualquier impacto perdido haya pasado a través del mismo, a no ser que haya evidencia visible de un impacto en los bordes del agujero (por ejemplo marcas de grasa, estrías o una corona).
- 9.5.11 Si un competidor utiliza munición contraria al tipo especificado para un recorrido de tiro se le aplicará lo siguiente:
- 9.5.11.1 Si el recorrido de tiro está restringido a un tipo específico de munición por razones de seguridad, el competidor puede ser sujeto a la descalificación (ver Reglas 10.4.9 y 10.4.10).
- 9.5.11.2 Para los blancos de papel los impactos no contarán para puntuar y el blanco será tratado como un blanco sin impactos. Sin embargo, los competidores están autorizados a volver a disparar el blanco con el tipo correcto de munición para puntuar.
- 9.5.11.3 Blancos metálicos y no-shoots metálicos serán puntuados normalmente pero el competidor estará sujeto a los errores de procedimiento (ver Regla 10.2.12).

## **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. Sin embargo esto no puede aplicarse a recorridos de tiro consistentes solo en blancos reactivos o blancos autos ajustables y/o blancos registrados electrónicamente.

- 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, parcheado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el caso que el Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Árbitros y después al Range Master para una decisión.
- 9.6.6 La decisión del Range Master respecto a la puntuación 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, si no se cumple se aplicará la Regla 9.1.3. El Árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en la competición. Ambos, el Árbitro y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual(es) es (son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a reclamación.
- 9.6.8 Como y cuando sea necesario, solo se debe usar en forma exclusiva plantillas de puntuación (Scoring Overlays) aprobados por el Range Master, para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.
- 9.6.9 La información de la puntuación puede ser retransmitida mediante el uso de las señales manuales (ver Apéndice F1). Si una puntuación es reclamada, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas de antemano por el Range Master (ver también Regla 9.1.3).

## **9.7 Hojas de Puntuación**

- 9.7.1 El Árbitro debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Director Regional lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las hojas. Deben usarse números enteros para registrar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado con 2 decimales en el lugar apropiado.

- 9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja, 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 de la competición.
- 9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y Árbitro, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.
- 9.7.5 Si se encuentra que una hoja tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, debe ser referida sin demora al Range Master quien normalmente requiere al competidor que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el caso eventual de que no sea posible 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.

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

## **9.8 Responsabilidad de la Puntuación**

- 9.8.1 Cada competidor 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 la competición, los resultados provisionales, deben ser publicados por ejercicios, por el Árbitro de Estadísticas en un lugar visible en el campo de tiro, en las competiciones nivel IV o superiores, en el hotel oficial de la competición, con el propósito de que los competidores los verifiquen. La hora y la fecha en que los resultados fueron publicados realmente en cada lugar (no cuando se imprimieron) deben ser claramente indicadas
- 9.8.3 Si un competidor detecta un error en los resultados provisionales al final de la competición, debe presentar una reclamación al Árbitro de Estadísticas en no más de 1 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 de la Competición) para completar todos los recorridos de tiro de la competición en un período de tiempo menor a su duración total (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), se les requerirá que verifiquen sus resultados provisionales de la competición de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director de la Competición (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. Los procedimientos declarados deben ser publicados por adelantado en la información de la competición y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes de su comienzo (ver también Sección 6.6).
- 9.8.5 Un Director de Competición puede elegir tener los resultados publicados electrónicamente (por ejemplo: vía pagina Web) ya sea como complemento de, o como una alternativa a la impresión física de los mismos. Si es así, el procedimiento pertinente debe ser publicado con anterioridad en la información de la competición y / o por medio de un aviso publicado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo de la competición. Si el Director de la Competición ha optado por que los resultados sean publicados solamente por vía electrónica se deben proporcionar a los competidores facilidades para ver los resultados (por ejemplo: un ordenador).



## **9.9 Puntuación de Blancos Móviles**

- 9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte de la zona A cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, durante el tiempo que utilice el competidor en un recorrido de tiro, no son blancos que desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones de “no encarar a” y/o falta de impactos (misses).
- 9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriormente mencionados, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de “no de disparar a” o misses, a no ser que el competidor falle en la activación del mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes de efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.
- 9.9.3 Los blancos fijos que presenten al menos una parte de la zona A, antes o después de un movimiento y/o ocultados por un no-shoot o una barrera de visión, no son blancos que desaparecen e incurrirán en las penalizaciones por “no disparar a” o por falta de impactos (misses).
- 9.9.4 Los blancos que presenten al menos una parte de la zona A cada vez que el competidor maneje un mecanismo activador (por ejemplo: un acuerdo, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.
- 9.9.5 Si un recorrido de tiro requiere que un competidor sea confinado en un aparato el cual se desplaza desde una posición a otra durante su intento en el recorrido de tiro, cualquier blanco que solo pueda ser encarado desde el aparato durante de su recorrido, y no pueden ser vueltos a encarar, se consideraran que desaparecen.
- 9.9.6 Blancos frangibles que desaparecen, los cuales el Árbitro considera que no han sido rotos debido a un impacto directo, no contarán para puntuar. La decisión del Árbitro concerniente a los impactos o a los misses es definitiva.

## **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 Árbitro asignado al recorrido de tiro (o un Árbitro más veterano) considera que 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).

## **9.11 Programas de Puntuación**

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



## Capítulo 10 - Penalizaciones & Descalificaciones

### 10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales

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

### 10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto más allá de una Línea de Falta, recibirá un error de procedimiento por cada caso. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta excepto cuando se aplique la Regla 2.2.1.5.
  - 10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras cometía la falta, en lugar de una sola penalización, se le puede aplicar un error de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito del ejercicio, incurrirá en un error de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples 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 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 9.9.2.
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro especifica que se debe tirar sólo con el hombro débil, al competidor se le aplicarán errores de procedimiento por utilizar el hombro fuerte. Esto será penalizado con un error de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.9 Un competidor que deja una posición de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma posición, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificatorios y competiciones Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará un error de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad o lesión, puede, antes de empezar el recorrido de tiro, pedir que el Range Master aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.
- 10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el Range Master, debe establecer antes del intento del competidor en el recorrido de tiro, el alcance de la penalización especial, que puede ser una deducción desde el 1% al 20% de los puntos obtenidos por el competidor.
- 10.2.10.2 Alternativamente, el Range Master puede renunciar a la aplicación de cualquier penalización con respecto a un competidor que, debido a tener una discapacidad física significativa no puede cumplir con los requerimientos establecidos en el recorrido.
- 10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Range Master, se aplicarán los errores normales de procedimiento
- 10.2.11 Un competidor que dispare por encima de una barrera construida a una altura de al menos 1.8 metros incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado (también ver Regla 2.2.3.1).

- 10.2.12 Un competidor que use munición contraria al tipo especificado para un recorrido de tiro, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco metálico o no-shoot que resulte abatido (ver Reglas 9.5.11, 10.4.9 y 10.4.10).

### **10.3 Descalificación de la Competición – Reglas Generales**

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

### **10.4 Descalificación de la Competición – Descarga Accidental**

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

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

- 10.4.3.1 Excepción – una detonación, la cual ocurre mientras se esté descargando un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a descalificación de la competición. 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 de la escopeta entre manos u hombros.
- 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 5 metros cuando se use munición de perdigones o postas o 40 metros cuando se use munición de bala. La distancia es 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 En esta sección si puede ser establecido que la causa de la descarga es debida a una rotura o parte defectuosa del arma, y que el competidor no ha cometido ninguna infracción de seguridad en esta Sección, no se dictaminará la descalificación pero, las puntuaciones del competidor para ese ejercicio serán cero.
- 10.4.8.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Range Master o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que la rotura o parte defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga accidental debido una rotura parte o defectuosa sí, no presenta el arma para inspección previa antes de abandonar el recorrido de tiro.
- 10.4.9 Un disparo efectuado usando cartuchos de bala a no ser que este tipo de munición haya sido específicamente nominado como aceptable para el recorrido de tiro
- 10.4.10 Un disparo efectuado usando cartuchos de postas durante un recorrido de tiro que haya sido específicamente nominado para requerir cartuchos de perdigones por motivos de seguridad
- 10.5 Descalificación de la Competición – Manejo Inseguro del Arma**
- Ejemplos de manejo inseguro de un arma incluyen, pero no están limitados a:
- 10.5.1 Manejar una escopeta en cualquier momento, excepto en el Área de Seguridad designada, o donde quiera que se considere seguro por un Árbitro, o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a una orden directa emitida por un Árbitro, puede suponer una descalificación. Esto no se aplica al transporte de las escopetas donde se aplique la Regla 5.2.1. Violaciones a la Regla 5.2.1 pueden suponer una descalificación.
- 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, o pase el ángulo de seguridad por defecto o específico. Excepción: cuando la bandera de seguridad esté insertada en la recamara en cumplimiento de la Regla 8.3.7.2 la boca del cañón puede apuntar

hacia atrás dentro de un radio de 50 cm de los pies del competidor.

- 10.5.3 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Sin embargo un competidor que, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencionada coloca el arma en el suelo o sobre otro objeto estable no será descalificado siempre y cuando:
- 10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo o sobre otro objeto estable, y
  - 10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, dentro de 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Árbitro, a los efectos de cumplir con la posición de inicio), y
  - 10.5.3.3 No ocurre nada de lo previsto por la Regla 10.5.2; y
  - 10.5.3.4 El arma se encuentra en la condición de lista (Ready Condition) como se especifique en la Sección 8.1, o
  - 10.5.3.5 El arma esta descargada y la acción está abierta.
- 10.5.4 No aplicable.
- 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).
- 10.5.6 No aplicable.
- 10.5.7 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 los que apunta.
- 10.5.9 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga. Un competidor estará exento de esta regla cuando opere el disparador para retirar la acción y/o bajar el martillo mientras se esté preparando antes de la señal de inicio. En el caso que el arma se dispare durante esta operación se aplicará la Regla 10.4.3.
- 10.5.10 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Regla 8.5.1.
- 10.5.11 No aplicable.
- 10.5.12 Manejar munición real o falsa (Dummy), en un Área de Seguridad, contrariamente a la Regla 2.4.4.
- 10.5.12.1 La palabra “manejar” no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con munición real o falsa en sus bolsillos, en su cinturón o en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no manipule físicamente la munición suelta o empaquetada de su cinturón, bolsillos o bolsa de tiro mientras este dentro del Área de Seguridad.
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente ordenado por el Árbitro.

10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Árbitro quien, después de verificar y/o descargar el arma, la devolverá al competidor en condición segura. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción. Sin embargo, si es el competidor el que recupera el arma caída, recibirá la descalificación.

10.5.15 El uso de munición prohibida y/o insegura (ver Regla 5.5.4, 5.5.5 y 5.5.6), y/o usar un arma prohibida (ver Regla 5.1.10 y 5.1.11).

#### **10.6 Descalificación de la Competición – Conducta Antideportiva**

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

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

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

#### **10.7 Descalificación de la Competición – Sustancias Prohibidas**

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

10.7.2 La IPSC considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esenciales y el uso de drogas ilegales para la mejora del rendimiento, sin importar como se tomen o administren.

10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y Árbitros en las competiciones no deben estar afectados, durante las mismas por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol). Cualquier persona, quien en opinión del Range Master, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada del match y puede ser requerida a abandonar el campo.

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

## Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Reglas

### 11.1 Principios Generales

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



con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu de estas reglas.

## **11.2 Composición del Comité**

### **11.2.1 En las Competiciones de Nivel III o superior.** La composición del Comité de Arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:

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

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

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

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

### **11.2.2 Para competiciones Niveles I y II.** El Director de la Competición puede designar un Comité de Arbitraje de 3 (tres) 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, actuarán de presidente.

## **11.3 Límites de Tiempo y Secuencias**

### **11.3.1 Límite de Tiempo para Solicitar la Apelación** – Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master, en el formulario apropiado y acompañado por la tasa aplicable, antes de una hora desde el incidente o suceso en disputa registrado por Árbitros de la competición. La falta de presentación dejará sin validez la petición y no se realizarán más acciones. El Range Master debe, en el formulario de la apelación, registrar inmediatamente la hora y la fecha en que ha recibido la reclamación.

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



## **11.4 Tasas**

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

## **11.5 Reglas de Procedimiento**

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

## **11.6 Veredicto y Acciones posteriores**

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

## **11.7 Apelaciones de Terceros**

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

## **11.8 Interpretación de las Reglas**

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

## Capítulo 12 – Asuntos Varios

### 12.1 Apéndices

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

### 12.2 Idioma

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

### 12.3 Responsabilidades

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

### 12.4 Género

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

### 12.5 Glosario

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

Aftermarket	Elementos no fabricados por el fabricante original del arma, y/o teniendo marcas identificativas de un OFM diferente
Apuntar/Apuntando	Alinear el cañón de un arma a los blancos
Bandera de Seguridad para la Recámara	Dispositivo de colores brillantes, que no sea parte ni se asemeje a un cartucho o a parte de él. La bandera no puede ser introducida en un arma que tenga la recámara cargada, mientras este insertada, debe prevenir que un cartucho sea insertado en la recámara. La bandera

	debe tener una pestaña o lengüeta que sobresalga claramente del arma.
Barrido	Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo de cualquier persona durante un recorrido de tiro cuando la pistola está siendo tocada o sostenida y no esté enfundada con seguridad, o cuando un arma larga es sostenida y la bandera de seguridad no está insertada (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, 2.1.8.1) los diferencie entre ellos.
Carga Squib	Un cartucho defectuoso resultando en uno o más proyectiles y/o el taco que fallan en salir del cañón o que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Cargada	Un arma con munición real o Dummy en la recámara o cilindro, o con munición real o Dummy en un cargador insertado.
Carga	La inserción de munición en un arma.
Cartucho	Una carcasa que contiene propelente y perdigones o bala, una clase de munición
Cartucho	Munición de cartuchos que contiene perdigones o bala.
Cartucho de Perdigones o Postas	Tipos de munición de cartuchos usados en escopeta los cuales contienen múltiples bolas (ver Apéndice E1).
Compensador	Un dispositivo fijado al final de la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Debe / deberá	Mandatorio
Debería	Opcional pero altamente recomendable.

Decorado	Elementos que no sean blancos o líneas de falta, usados para la creación operación o decoración de un recorrido de tiro
Descarga	Acción de disparar un arma; disparar (un arma)
Descargada	Un arma la cual está totalmente desprovista de cualquier tipo de cartuchos reales o falsos en su recámara(s) y/o en un cargador insertado.
Descargar	Retirar la munición de un arma.
Detonación	Ignición del fulminante, de otro modo que no sea por la acción de la aguja percutora, donde los perdigones o una bala y/o el taco no pasa a través del cañón del arma (por ejemplo, cuando la acción del arma se está abriendo manualmente, cuando un cartucho cae).
Director Regional	La persona, reconocido por IPSC, que representa una Región
Disparo en Seco	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición.
Downrange (fondo/final de la galería)	El área general de un ejercicio, galería o campo de tiro, donde el cañón del arma puede ser apuntado con seguridad durante un recorrido de tiro y/o donde los proyectiles estén destinados a, o puedan, impactar.
Encarar	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo, pero fallar en el blanco, no es “fallar a encarar”. Una interrupción de un arma o un cartucho que impida efectuar un disparo, es considerado un “fallo al encarar”.

Face, (facing) uprange	La cara, el pecho y los pies del competidor están en dirección al principio de la galería.
Falso Inicio	Comenzar un recorrido de tiro antes de la Señal de Inicio (ver Regla 8.3.4).
FOA/OFM	Fabricante original del arma
Funda	Dispositivo de retención de un arma sujeto al cinturón del competidor
Grain	Unidad de medida usada para calcular el factor de potencia (437.5 grains por onza, 15.432 grains por gramo, 1 grain = 0.0648 gramos).
Intento de (COF)	El periodo desde la emisión de la Señal de Inicio hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la Regla 8, 3, 6.
Localización	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro
Munición Dummy	Incluye cartuchos de prácticas o entreno, cartuchos alivia muelles y vainas vacías
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular o la División
No-shoot	Blanco(s) que incurren en penalizaciones cuando se los impacta.
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.
Personal de la Competición	Personas que cumplen con tareas o funciones arbitrales en una competición, o actúan con la capacidad de Árbitros de la Competición. Aunque que no están necesariamente calificados como tal.

Posición de Inicio	Localización, posición de tiro y postura prescrita por el Recorrido de Tiro anterior a la emisión de la Señal de Inicio (ver Regla 8.3.4).
Posición de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).
Postura	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Puede Recarga	Enteramente opcional Rellenado o inserción de munición adicional dentro de un arma.
Región	Un país u otra área geográfica, reconocida por IPSC.
Re-shoot	La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Árbitro o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un ejercicio.
Shell/Vaina	(También "shotshell") Una munición de cartuchos utilizada en una escopeta.
Slug/Bala	Proyectil individual en un cartucho de escopeta o vaina destinado a impactar un blanco.
Snap Cap	(También "Spring Cap") Un tipo de cartucho falso (Dummy).
Taco	Incorporado a un cartucho o vaina de escopeta para crear un sello de gas y el cual puede también mantener los perdigones juntos (no necesariamente destinado a impactar un blanco)

Tacos (Convencional)	Tacos de fibra o plástico diseñados para abrirse y separarse de los perdigones inmediatamente a la salida del cañón. Los tacos convencionales tienen aberturas cortadas desde el frente del taco y los pétalos resultantes se abren desde el frente
Tacos (Especial para largas distancias)	Tacos diseñados para contener y/o envolver los perdigones y después de salir del cañón permanecen unidos durante la primera parte de la trayectoria para mantener los perdigones juntos. Estos tacos normalmente no tienen aberturas cortadas desde el frente del taco.
Tiro (1)	Los perdigones usados en cartuchos o vainas de escopeta.
Tiro (2)	La acción de disparar una arma
Tiro (3)	Haber disparado, tiempo pasado de disparar
Tomar Miras	Apuntar un arma hacia un blanco sin, dispararle realmente.
Uprange (Principio/frente de la galería)	El área general de un ejercicio, galería o campo de tiro por detrás del ángulo máximo predeterminado de seguridad (ver Regla 2.1.2), donde el cañón del arma no debe apuntar durante un recorrido de tiro (excepción: ver Regla 10.5.6).

## 12.6 Medidas

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



## Apéndice A1 – Niveles de las Competiciones de IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Mandatario

	NIVEL I	NIVEL II	NIVEL III	NIVEL IV	NIVEL V
01 – Debe seguir la última edición de las Reglas IPSC	M	M	M	M	M
02 – Los competidores deben ser miembros individuales de sus Regiones IPSC de residencia (Sección 6.5)	R	M	M	M	M
03 – Director de la Competición	M	M	M	M	M
04 – Range Master (Real o Designado)	M	M	M	M	M
05 – Range Master aprobado por el Director Regional	R	R	M	R	R
06 – Range Master aprobado por el Consejo Ejecutivo de IPSC				M	M
07 – Un Jefe de Árbitros por Área	R	R	R	M	M
08 – Un Árbitro NROI por Ejercicio	R	R	M	M	M
09 – Un Árbitro IROA por Ejercicio			R	M	M
10 – Un Árbitro IROA de Estadísticas			R	M	M
11 – Un miembro de Staff (Parcheador) cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12 – COF aprobados por el Director Regional	R	R	M		
13 – COF aprobados por el Comité de IPSC			M	M	M
14 – Sanción IPSC (ver Punto 24 abajo)			M	M	M
15 – Cronógrafo		R	R	M	M
16 – Registro en IPSC tres meses antes			M		
17 – Aprobación por Asamblea IPSC en un ciclo de 3 años				M	M
18 – Inclusión en el calendario de Competiciones de IPSC			M	M	M
19 – Publicar los resultados de la Competición en la IROA			M	M	M
20 – Número mínimo de disparos recomendado	40	80	150	200	250
21 – Número mínimo de ejercicios recomendado	3	6	12	24	30
22 – Número mínimo de competidores recomendado	10	50	120	200	300
23 – Puntuación de la Competición (Puntos)	1	2	3	4	5

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

## Apéndice A2 – Reconocimiento de IPSC

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

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

### 1. Divisiones

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

### 2. Categorías

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

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

### 3. Categorías Individuales

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

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

### 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 Dama.
- (c) Equipos regionales por División para Categoría Júnior.
- (d) Equipos regionales por División para Categoría Sénior.
- (e) Equipos regionales por División para Categoría Súper Sénior.

(f) Equipos regionales de Familia

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

## Apéndice A3 – Tabla de Eliminación Shoot-Off

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

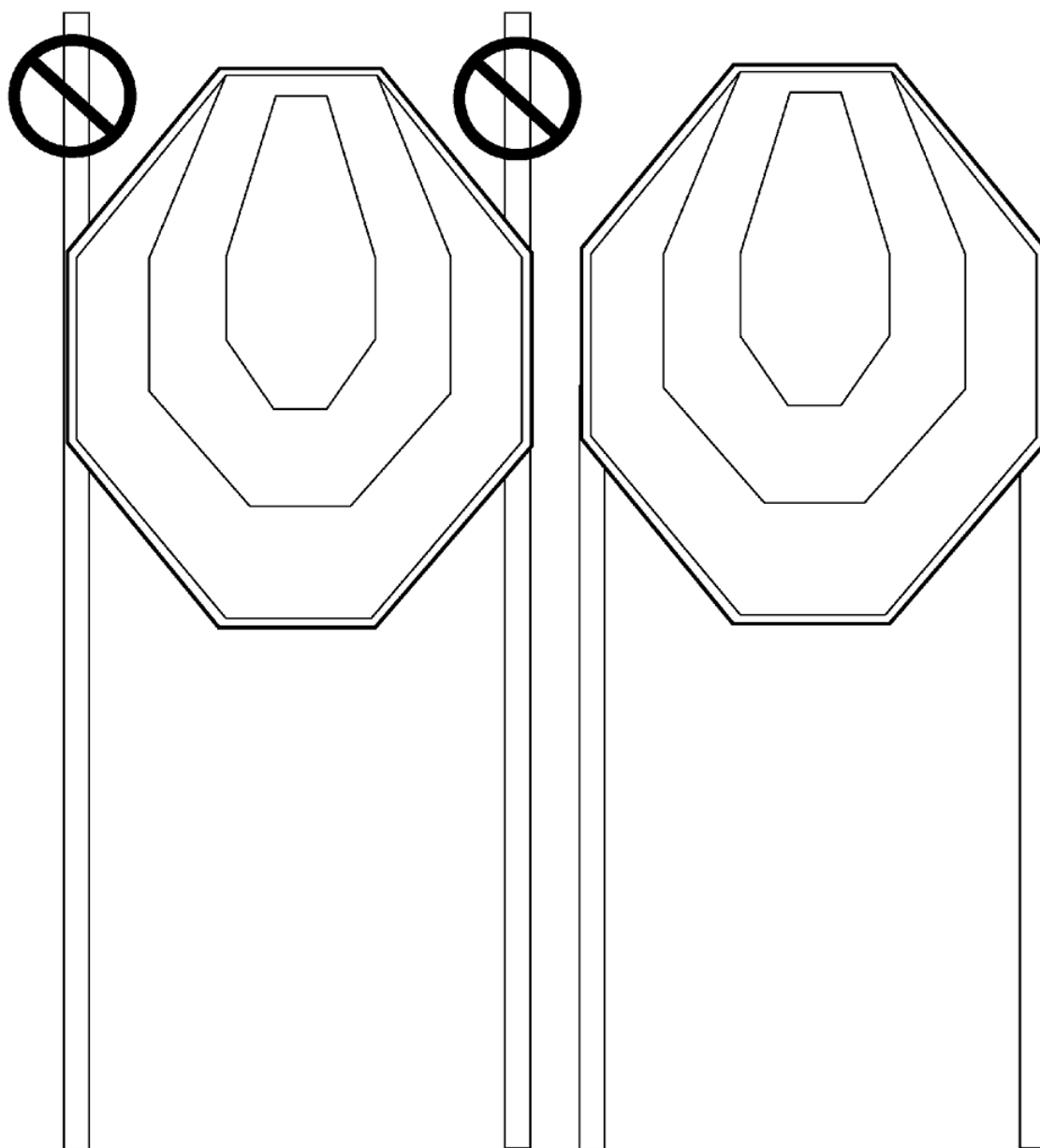
1	Ganador	Ganador A	Ganador	CAMPEON & 2ª Plaza	
15					
9	Ganador				Ganador B
7					
5	Ganador	Ganador C			
13					
11	Ganador		Ganador D		
3					
4	Ganador	Ganador			
12					
14	Ganador				
6					
8	Ganador				
10					
16	Ganador				
2					

Perdedor A/B	3ª Plaza
Perdedor C/D	

## Apéndice A4 – Ratios Aprobados de Ejercicios

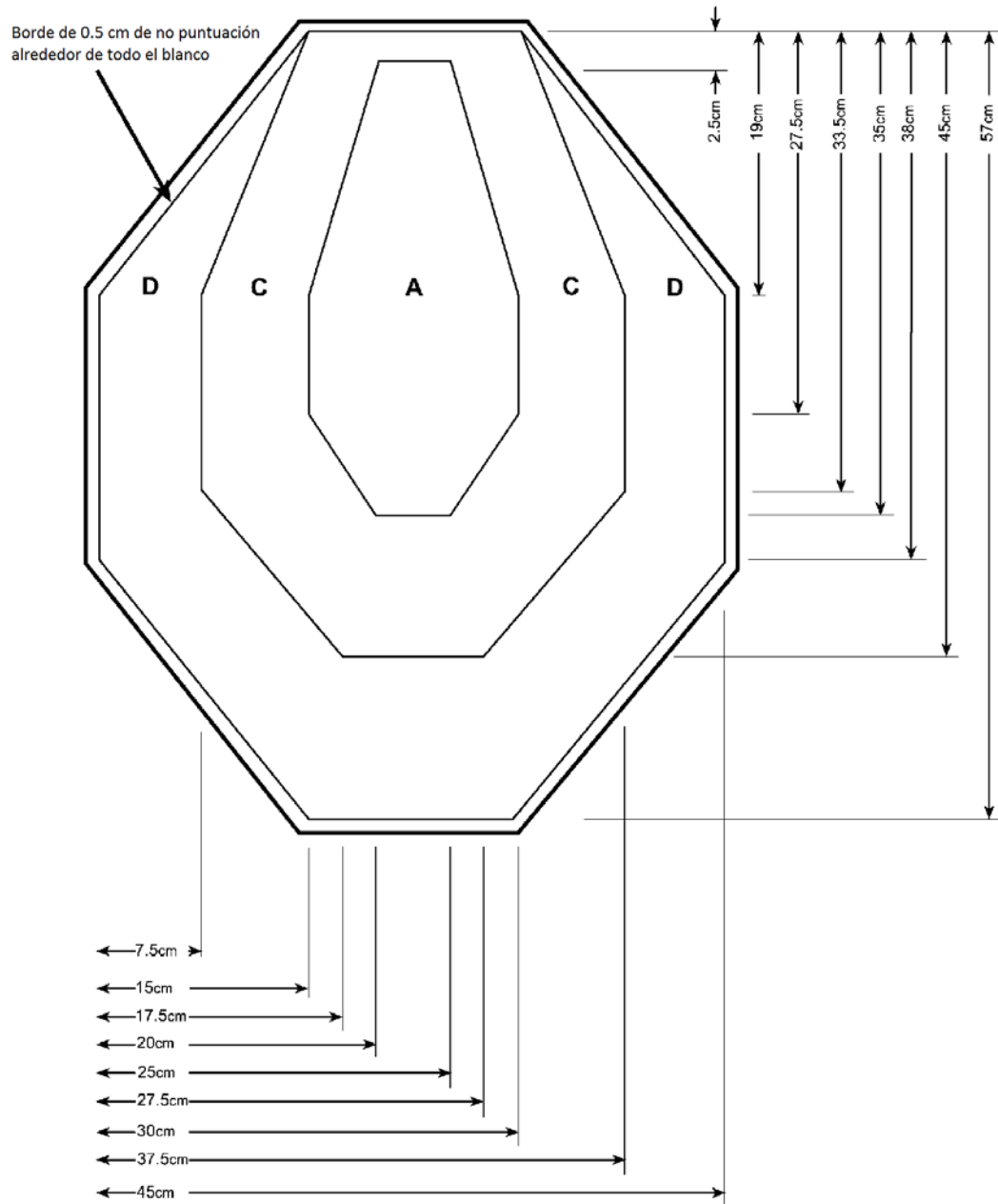
Stages	Cortos	Medios	Largos
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14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

## Apéndice B1 – Presentación de los Blancos



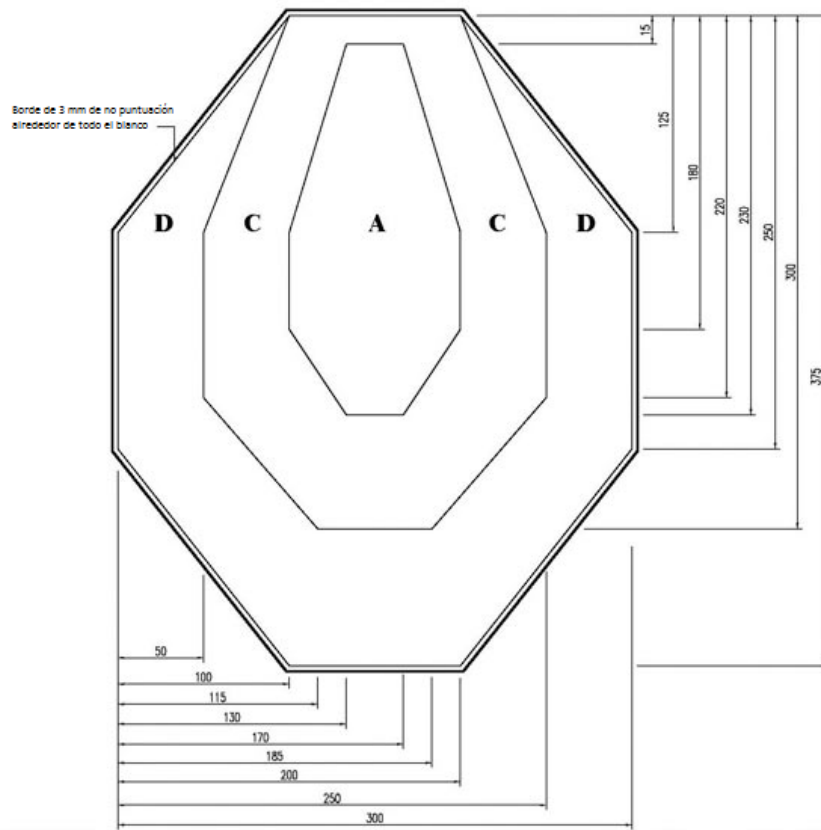
Cortar la parte superior de los soportes de los blancos, mejora la apariencia visual.

## Apéndice B2 – Blanco IPSC



Puntuación	
Zona	Mayor
A	5
C	4
D	2

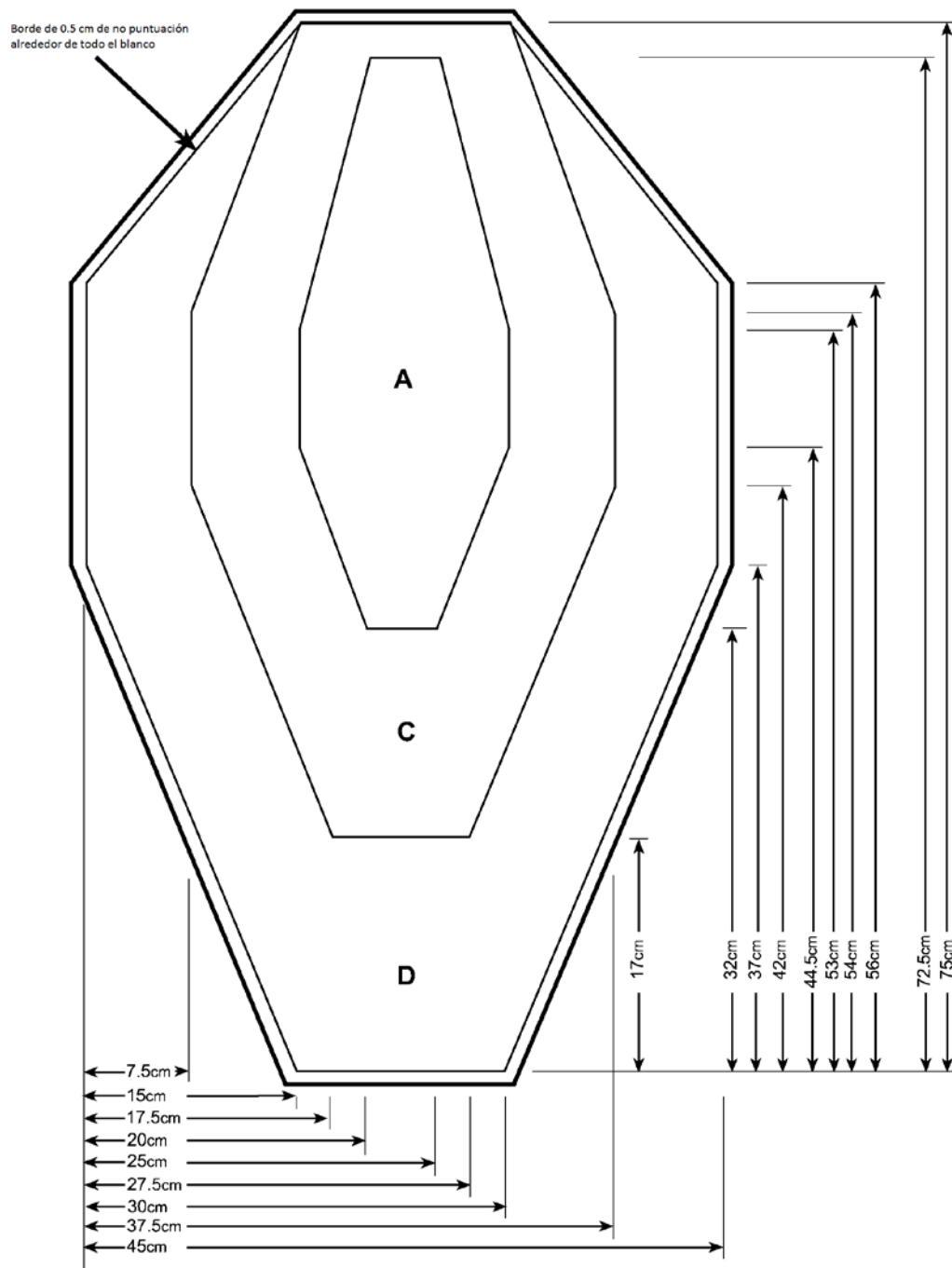
## Apéndice B3 – Mini-Blanco IPSC



Puntuación	
Zona	Mayor
A	5
C	4
D	2



## Apéndice B4 – Blanco Universal IPSC



Puntuación	
Zona	Mayor
A	5
C	4
D	2

## Apéndice B5 – Blanco A4/A IPSC

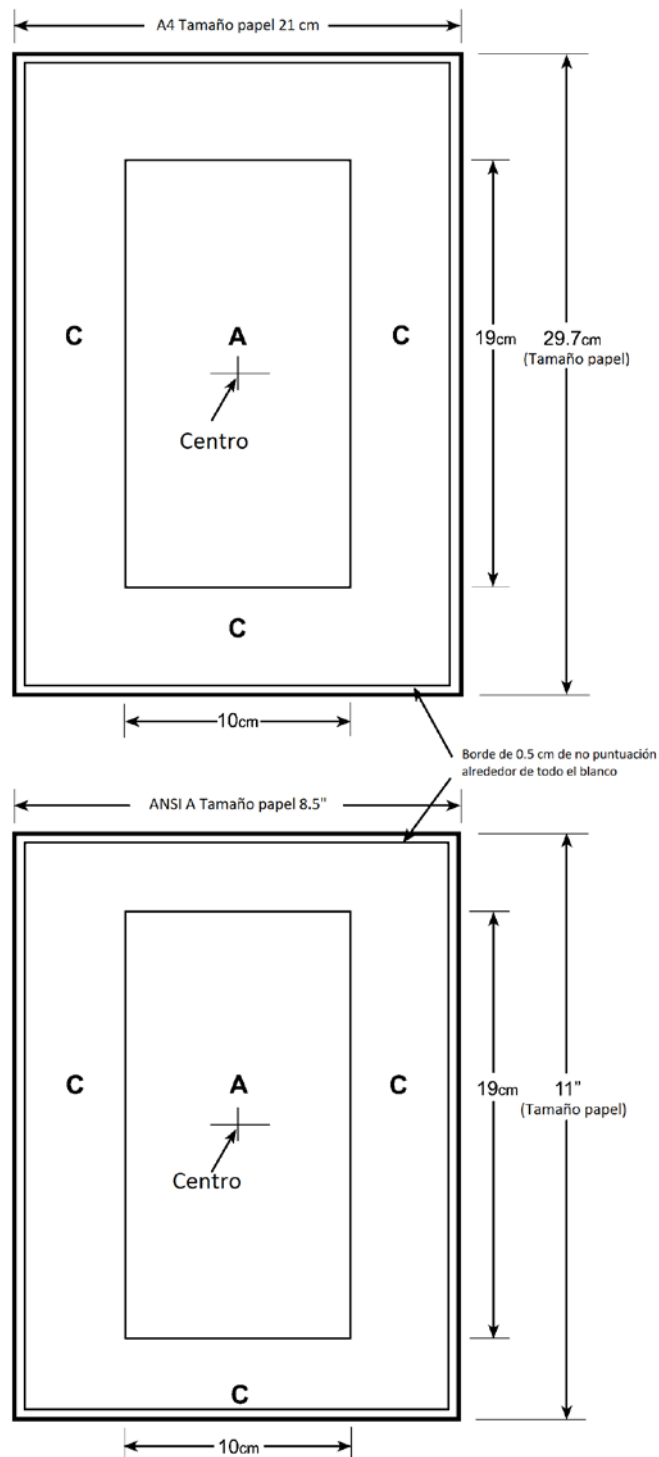
### Puntuación:

Zona A: 5 puntos

Zona C: 4 puntos

### Nota:

El centro de la zona A está posicionado exactamente en el centro del papel que está siendo usado



## Apéndice B6 – Blanco A3/B IPSC

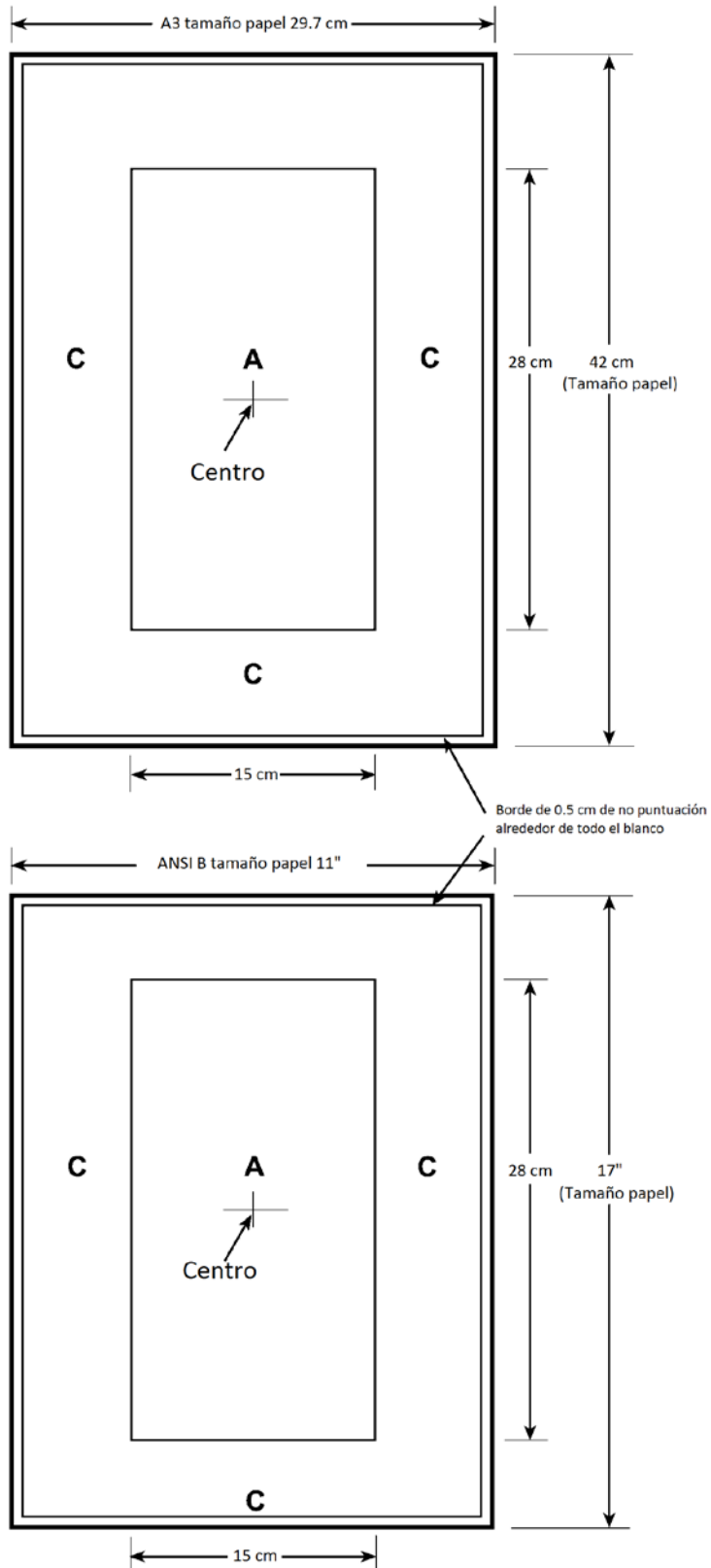
### Puntuación:

Zona A: 5 puntos

Zona C: 4 puntos

### Nota:

El centro de la zona A está posicionado exactamente en el centro del papel que está siendo usado



## Apéndice C1 – Calibración/Comprobación de Blancos

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. Los datos del fabricante para la munición de prueba serán asumidos como exactos y no estarán sujetos a ninguna protesta.
3. Una vez que la munición y arma designada 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 antes del comienzo de la competición, de manera que satisfaga que todos los blancos metálicos caerán y los blancos frangibles se romperán cuando sean impactados apropiadamente y el determinará cuál de estos blancos considera necesario que sea probado. La prueba es probable que sea necesaria solo en blancos a larga distancia o para los blancos que están próximos a no-shoots. En el primer caso para determinar que caerán o se romperán, cuando sean impactados apropiadamente y en el segundo para confirmar que de hecho es posible disparar con éxito los blancos de puntuación sin incurrir en una penalización a causa de la dispersión del tiro (cartuchos de perdigones y postas).
5. El Range Master debe hacer los arreglos necesarios antes del comienzo de la competición, de manera que satisfaga que cualquier blanco de papel o frangible que este próximo a cualquier no-shoot puede ser disparado con éxito cuando sea requerido sin incurrir en una penalización a causa de la dispersión del tiro. El determinará cuál de estos blancos considera necesario que sea probado.
6. Los blancos metálicos despejados deben ser ajustados para caer cuando sean adecuadamente impactados dentro de la zona de calibración con el arma designada y usando la munición de calibración. Las zonas de calibración para los Poppers están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas. La zona de calibración o prueba para otros blancos metálicos despejados es el centro del blanco. Los Árbitros de calibración, consultando al Range Master si se considera necesario, determinarán si cada disparo de prueba resulta en un impacto adecuado y está sujeto a los siguientes puntos:
  - (a) Puede ser que no toda la dispersión del disparo impacte el blanco pero el centro de la dispersión debería impactar aproximadamente el centro de las zonas descritas anteriormente.
  - (b) Si el blanco no cae cuando sea impactado apropiadamente, debe ser recalibrado o vuelto a probar, si es necesario el blanco debe ser movido hasta que la prueba sea exitosa.
  - (c) Todas las pruebas, incluidas las previstas en el punto 8 (c) inferior, deben ser hechas desde el punto más cercano y fácil (directamente hacia los blancos) donde un competidor pudiera disparar al blanco.
7. Antes del comienzo de la competición, para cualquier blanco que esté próximo a no-shoots, se debería disparar un disparo de prueba para determinar que el blanco puede ser disparado con éxito para puntuar sin incurrir en penalización. Sí, en opinión del árbitro de calibración el intento fallido fue como resultado de mala puntería o insuficiente tolerancia para la dispersión del

disparo, deben ser disparados 2 disparos adicionales, los cuales, ambos, deben ser exitosos contra el blanco, o el no-shoot debe ser movido hasta que se lleve a cabo una prueba exitosa.

8. Sí durante un recorrido de tiro, un blanco metálico no cae cuando es impactado, 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 solicita la comprobación del blanco. 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". A un competidor le está permitido un máximo de 3 solicitudes de comprobación durante una competición de hasta 15 stages y un máximo de 4 solicitudes de comprobación durante una competición de más de 15 stages.
  - (d) Si el Popper cae por cualquier otra razón (por ejemplo viento), antes de que se pueda calibrar, se debe ordenar un reshoot (repetición del ejercicio).
9. Cuando se solicita una comprobación según 8(c) arriba, el árbitro de calibración inspeccionará visualmente el blanco de obstrucciones que pueden haber impedido el funcionamiento correcto. Entonces, si no se encuentra ninguna obstrucción se aplica lo siguiente:
  - (a) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración de un blanco metálico, o por debajo, y el blanco cae, se considera que el blanco está correctamente calibrado, y será puntuado como un miss.
  - (b) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta adecuadamente en la zona de calibración del blanco metálico (ver también (d) abajo) y el blanco no cae, se considera que el blanco ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que repita el recorrido de tiro, una vez que el blanco haya sido recalibrado.
  - (c) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta adecuadamente por debajo de la zona de calibración del blanco metálico y el blanco no cae, se considera que la prueba de calibración ha fallado y se le debe ordenar al competidor que repita el recorrido de tiro.
  - (d) Para blancos próximos a no-shoots y donde no es posible centrar la dispersión del tiro sin incurrir en penalización, el árbitro de calibración determinará si el disparo de prueba resultó en un impacto adecuado o no. La decisión del árbitro de calibración no puede ser protestada.
  - (e) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración falla el blanco por completo, otro disparo debe ser disparado hasta que ocurra 9(a), 9(b), 9(c) o 9(d). Repita el ejercicio.

#### **Especificaciones del Arma de Prueba:**

Calibre: 12

Longitud máxima del cañón – 66 cms.

Cañón con tubo original o choke abierto.

Cualquier tipo de acción.

### **Especificaciones del cartucho de Prueba:**

Toda la munición utilizada en una competición tiene que ser de acuerdo a un PF (Factor de Potencia) de mínimo 480 y es la responsabilidad del competidor escoger los cartuchos apropiados. Sin embargo, para calibración y pruebas se aplicarán las especificaciones que siguen:

En ausencia de o a falta de que haya un suministro fácilmente disponible de cartuchos que estén de acuerdo con las especificaciones de prueba, deberían ser usados cartuchos recargados que cumplan con las especificaciones requeridas. En circunstancias excepcionales otros tipos de cartuchos originales cercanos a las especificaciones requeridas pueden ser usados pero deben ser claramente anunciados en toda la documentación de la competición de acuerdo con la Regla 5.8.3.

#### **Para recorridos de tiro con perdigones (Birdshot)**

El diámetro de los perdigones está entre 2.54mm (0.10 pulgadas) – 2.28 mm (0.09 pulgadas)

El peso máximo total de los perdigones (bolitas): 28.3 gramos (1 onza), (436.74 grains)

La velocidad especificada por el fabricante debe ser menor de 1300 fp/s (396.24 m/s).

(Esto equivale a un factor de potencia máximo PF de 568)

Ver Regla 5.8.3

#### **Para recorridos de tiro con postas (Buckshot)**

Postas: OO o equivalente local

Máximo de 9 postas por cartucho

La velocidad especificada por el fabricante está entre 1350 – 1120 fp/s (411.48 – 341.38m/s) (Se prefieren las velocidades más bajas para las pruebas)

(Esto equivale a un factor de potencia PF de 584 – 484 con carga de 28 gramos) (432.1 grains)

#### **Para recorrido de tiro con bala (Slug)**

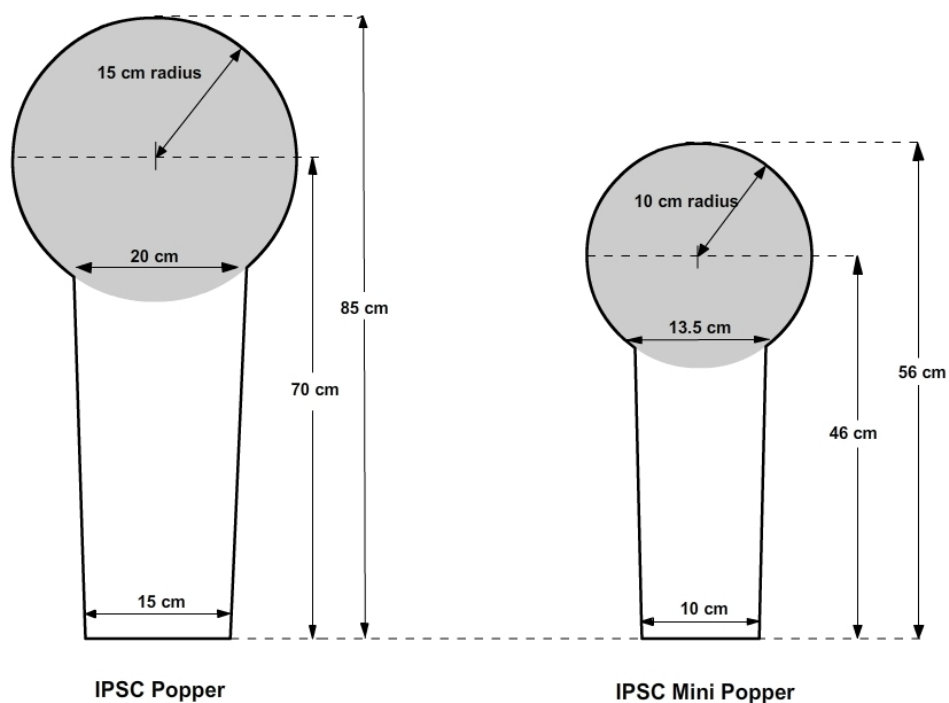
Peso máximo de la bala (slug) 28.3 gramos (1 onza)

El factor de potencia máximo debe ser menor de 590 con el cálculo hecho con los datos del fabricante. (Se prefiere un factor de potencia PF de alrededor de 520 o menor).

## Apéndice C2 – Poppers IPSC

	ESCOPETA
<b>Puntuación Minor / Major</b>	5 o 10 puntos (Reglas 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
<b>Penalización Miss / No-Shoot</b>	Menos 10 puntos

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

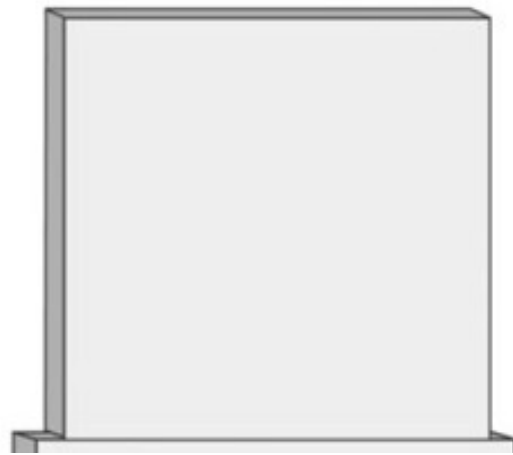
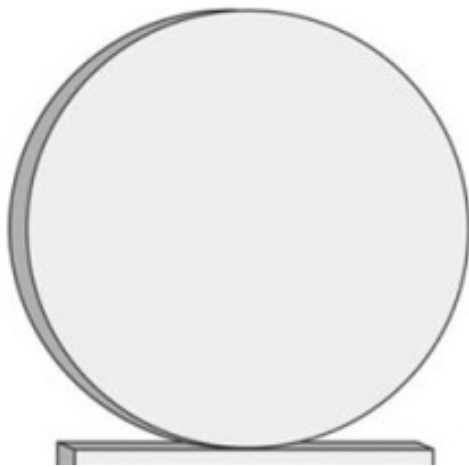


**Tolerancia +/- 0.5 cm**

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

## Apéndice C3-A – Placas Metálicas IPSC

	<b>ESCOPEA</b>	
<b>Puntuación Mayor</b>	5 o 10 puntos (Reglas 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
<b>Penalización Miss / No-Shoot</b>	Menos 10 puntos	
<b>Dimensiones</b>	<b>Redonda</b>	<b>Rectangular</b>
<b>Mínimo</b>	15 cm Ø	15x15 cm
<b>Máximo</b>	30 cm Ø	45x30 cm



### Importante Nota de Construcción

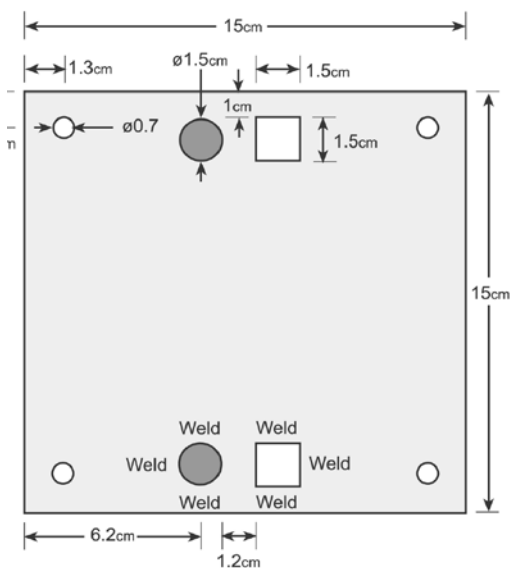
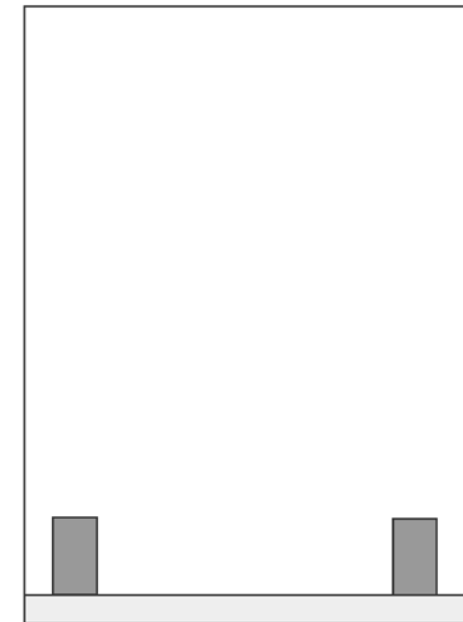
Las Placas Metálicas las cuales puedan girar de canto accidentalmente cuando se les impacte están expresamente prohibidas. Usarlas puede significar la retirada de la sanción de la IPSC (ver Regla 4.3.1.1).

Para competiciones de arma corta las placas deberán ser montadas sobre un hard cover o sobre una estaca de metal de al menos 1 metro de altura.



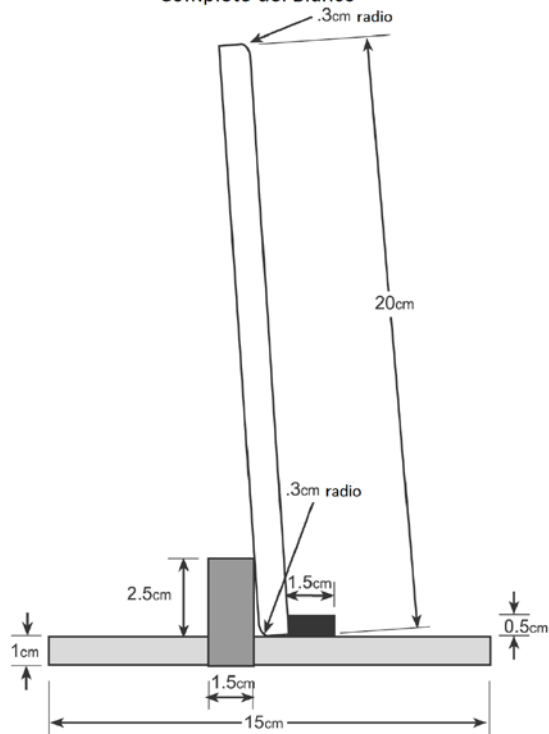
## Apéndice C3-B - Placas Metálicas IPSC Separables

Alzado Frontal  
Completo del Blanco



Base del Blanco  
(Vista de Planta)

Alzado Lateral  
Completo del Blanco



Notas:

Estos blancos ofrecen un reajuste preciso y consistente y son muy seguros. Permanecen de pie tras repetidos disparos.

Las placas impactables pueden ser ajustadas sobre bases verticales u horizontales.

Las placas impactables de otras medidas se asentaran con seguridad sobre estas bases.

Las bases pueden ser clavadas o atornilladas a la madera o incluso al suelo (clavos de 15 cm) para asegurarse en su lugar.

Las bases pueden ser soldadas a planchas de acero o fijadas a tabloncillos de madera para permitir ser ancladas al suelo.

Los blancos pueden ser fabricados de material delgado pero es recomendado 1 cm como mínimo. Una placa más pesada recorrerá menor distancia cuando sea impactada.

Si se taladra un agujero en la placa impactable se puede fijar una cadena para restringir la distancia que la placa pueda desplazarse cuando se impacte.

Están permitidas varias medidas cuadradas o rectangulares siempre que estén entre: 15cm x 15cm (mínimo) y 45cm x 30cm (máximo). Las medidas preferentes son 15cm x 15cm, 20cm x 15cm y 25cm x 20cm.

**Apéndice C4 – Formulario del Informe del Cronógrafo**

[illegible]

## Apéndice D – Divisiones de Escopetas

		Escopeta Open	Escopeta Modificada	Escopeta Standard	Escopeta Standard Manual
1.	Factor de Potencia Mínimo	480			
2.	Calibre Mínimo	Calibre 20			
3.	Lazos para cartuchos, clips o soportes laterales unidos al arma	Si			
4.	Se permiten prototipos	Si		No	
5.	Escopeta completa producida por una fábrica (mínimo 500 unidades) y disponible para el público en general.	No		Si	
6.	Longitud máxima del arma	1320 mm, ver Punto 17		No aplicable	
7.	Se permiten compensadores, puertos, supresores de sonido y/o fogonazo	Si		No	
8.	Modificaciones externas tales como contrapesos o dispositivos externos para controlar o reducir el retroceso (excepto cantoneras fijadas a la parte trasera de la escopeta)	Si	No	No	No
9.	Miras ópticas o electrónicas	Si	No	No	No
10.	Miras abiertas de recambio	Si	Si	Si	Si
11.	Tubos cargadores de rotación o múltiples	Si	No	No	No
12.	Restricciones de capacidad para la carga inicial antes de la señal de inicio	Ver Punto 18	Max. de 14 cartuchos cargados	Max. de 9 cartuchos cargados	Max. de 9 cartuchos cargados
13.	Cargadores desmontables	Si, ver Punto 18	No	No	No
14.	Cargadores Rápidos	Si – 6 cartuchos máximo	No	No	No
15.	Modificaciones/accesorios en la rampa de recarga	Si	Si Restringidas ver punto 19	Si Restringidas ver puntos 20 & 21	Si Restringidas ver punto 20
16.	Restricciones en los tipos de acción	No	No	No	Si ver Punto 22

### Condiciones Especiales:

#### **Divisiones Open y Modificada**

17. El arma descargada, con su cargador más largo instalado y el cañón paralelo al borde más largo debe caber total y longitudinalmente en una caja rectangular (abierta por uno de sus lados largos). La longitud interna de la caja es de 1320 mm. (Tolerancia: +1 mm, -0 mm). El arma no debe ser comprimida artificialmente de ninguna manera durante la prueba.

#### **División Open**

18. Cargadores desmontables disponibles a un competidor durante un COF no deben contener más de 10 cartuchos a la señal de inicio. Sin embargo, cargadores desmontables con una capacidad

máxima original de hasta 12 cartuchos están permitidos Los cargadores no deben estar cortados, encintados o unidos de otra manera a ningún otro cargador en ningún momento. Armas con cargadores fijos pueden tener una carga inicial de 14 cartuchos.

#### **División Modificada**

19. Modificaciones o accesorios pueden ser hechos o añadidos a la rampa de carga para facilitar una recarga más fácil. Tales modificaciones o accesorios no deben exceder 75 mm. de longitud y no sobresalir más de 32 mm. del armazón standard de la escopeta en cualquier dirección.

#### **Divisiones Standard y Standard Manual**

20. Están permitidos los recambios o modificaciones de los elevadores/rampas de carga siempre y cuando ninguna parte sobresalga más allá del armazón standard del arma.

#### **División Standard**

21. Están permitidas las rampas de alimentación externas como recambio directo del botón de liberación de la acción (solamente Remington 1100 y 1187).

#### **División Standard Manual**

22. Cualquier escopeta completa de acción manual (por ejemplo: acción de trombón, de corredera, basculante, de palanca, de cerrojo) producidas por una fábrica y disponible para el público en general.
23. En el caso de escopetas de dos cañones, que tengan una capacidad máxima de dos cartuchos cargados al mismo tiempo, aparatos que ayudan a cargar un par de cartuchos al mismo tiempo, no se consideran cargadores rápidos.

## Apéndice E1 – Tipos de Munición/Cartuchos

### General

1.	Factor de Potencia Mínimo	480
2.	Peso mínimo de perdigones	No
3.	Calibre mínimo	20 calibre / 20 cañón
4.	Longitud	Sin restricciones
5.	Solamente munición de fabrica	No, se acepta la recarga
6.	Perdigones de Plomo	Se permiten sujetos a las restricciones locales medioambientales
7.	Perdigones de Bismuto	Permitidos
8.	Perdigones con base de Tungsteno	Permitidos solamente para blancos de papel, frangibles y sintéticos
9.	Perdigones de Acero	Permitidos solamente para blancos de papel, frangibles y sintéticos
10.	Perforante	Prohibida
11.	Incendiaria	Prohibida
12.	Trazadora	Prohibida
13.	Taco	Será permisible para el organizador de la Competición, solamente por razones medioambientales, requerir el uso de tacos de fibra, tal requerimiento debe ser notificado antes de la fecha de la Competición.

14. Munición de Perdigones, Postas o Bala pueden ser nominados por los organizadores de la Competición como un requerimiento para ser usado en ciertos recorridos de tiro (por ejemplo: cuando se dispara a blancos de papel/cartón, o recorridos de tiro específicos solo para bala).
15. El uso de todos los tipos de munición estará sujeto a la legalidad local/Regional y el uso de munición de bala deberá ser tratada con especial cuidado.
16. Para cualquier recorrido de tiro que incorpore uno o más blancos de papel y requiera el uso de munición de postas los organizadores de la Competición están autorizados a establecer un límite máximo en el número de perdigones por cartucho y este límite será aplicado para todo el recorrido de tiro.
  - Para el calibre 12 el número máximo recomendado de postas es de 9 por cartucho.
  - Para calibre 20 y calibre 16 es extremadamente difícil adquirir munición que nos sea 1 Buck, 2 Buck o 3 Buck y estos están suministrados entre 12-20 perdigones. Se debería determinar un número apropiado de perdigones para adaptarse a la munición disponible.
  - Es permisible aplicar diferentes criterios para los calibres 12, 16 y 20 respecto al número máximo de perdigones por cartucho.
17. El Match Director y/o el Range Master puede restringir la munición para ser usada, en la medida máxima del perdigón o en ciertos tipos, por razones de seguridad. Cualquier requerimiento tiene que ser notificado en las fechas previas a la competición.
18. No hay un requerimiento en las características para todos los tipos de cartuchos en una competición individual.
19. “Perdigones” y “Postas” son tipos de munición donde los perdigones que contienen se separan fácilmente. Cualquier compuesto o sustancia tal como pegamento o resina que ligue los perdigones juntos se considera que está en contra de la definición de estos los tipos de munición en el reglamento de IPSC. Además tal tratamiento puede hacer que estos tipos de cartuchos estén

sujetos a lo previsto en las Reglas 5.5.6 y 10.5.15. Esta estipulación no se refiere al material para regular el compuesto suelto amortiguador, el cual puede mejorar el patrón de rendimiento pero no ligan (unen) los perdigones juntos.

20. En competiciones nivel III y superiores el número máximo requerido de disparos (combinado) con munición de postas o balas está restringido a 80 disparos.

### **Perdigones**

Impactos de perdigones sobre blancos de papel no contarán para puntuar.

#### **Medidas Aceptables de Perdigones**

Diámetros de Perdigones de 3.5 mm a 2.0 mm (.138 pulgadas a .08 pulgadas) son todos aceptables.

Tomando las medidas USA de perdigones como guía nominal las medidas de perdigones del 3 al 9 son todas aceptables.

Equivalencias locales a esto, como por ejemplo para UK medidas de perdigones del 2 al 9 son aceptables.

### **Perdigón de Posta**




#### **Medidas Aceptables de Perdigones de Postas (ver nota inferior)**

Americano	UK	Pulgada	Métrico	Numero de Perdigones Por Cartucho Calibre 12 Nominal
000 Buck	LG	.36 ins	9.1 mm	6-8
00 Buck	SG	.33 ins	8.4 mm	9-12
0 Buck		.32 ins	8.1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	.30 ins	7.6 mm	12-16
2 Buck		.27 ins	6.9 mm	18
3 Buck		.25 ins	6.4 mm	20
4 Buck	SSG	.24 ins	6.1 mm	27




### **Cartucho de Bala**

Cualquier tipo de bala que no esté contraviniendo ninguna regla en este reglamento es aceptable. Esto es, sin embargo sujeto a cualquier restricción de legalidad local.

## Apéndice F1 - Señales Manuales de Puntuación

		
Alpha	Charlie	Delta

		
Miss	No-Shoot	Re-Score

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