

IPSC

(INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION)
CONFEDERACION INTERNACIONAL DE TIRO PRÁCTICO



**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE TIRO OLIMPICO**

Reglamento Técnico Oficial

de

Recorridos de Tiro

- ◆ Edición de Enero 2012
- ◆ En vigor para todas las Competiciones Nacionales de la RFEDETO a partir del 01/01/2012

Las siglas "IPSC", "DVC" e "IROA", el logo con el escudo IPSC, el nombre "International Range Officers Association", el logo de IROA, los blancos IPSC y el lema "Diligentia, Vis, Celeritas" son todos marcas registradas, relacionadas con el tiro, de la International Practical Shooting Confederation. Individuos, organizaciones y otras entidades no afiliadas a la IPSC (o a una Región miembro de la misma), tienen prohibido el uso de cualquiera de estos ítems sin la previa aprobación por escrito del Presidente de IPSC (o del Director Regional de la misma, según sea el caso).

Tabla de contenido

Capítulo 1: Diseño de Recorridos	7
1.1 Principios generales	7
1.1.1 Seguridad	7
1.1.2 Calidad	7
1.1.3 Equilibrio	7
1.1.4 Diversidad	7
1.1.5 Estilo libre	7
1.1.6 Dificultad	7
1.1.7 Desafío	7
1.2 Tipos de recorridos	8
1.2.1 Tipos de ejercicios generales	8
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales	8
1.3 Aprobación IPSC	8
Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro	9
2.1 Reglas Generales	9
2.1.1 Construcción Física	9
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros	9
2.1.3 Distancias Mínimas	9
2.1.4 Ubicación de los Blancos	9
2.1.5 Superficie de las Galerías	9
2.1.6 Obstáculos	9
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes	10
2.1.8 Ubicación de blancos	10
2.1.9 Parabalas	10
2.2 Criterios de Construcción de Ejercicios	10
2.2.1 Líneas de Falta	10
2.2.2 Obstáculos	10
2.2.3 Barreras	11
2.2.4 Túneles	11
2.2.5 Túneles de “Cooper”	11
2.2.6 Decorados de los Ejercicios	11
2.2.7 Ventanas y Aperturas	11
2.3 Modificaciones a la Construcción de los Recorridos	11
2.4 Áreas de Seguridad	12
2.5 Galería para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras	12
2.6 Áreas de Vendedores	13
2.7 Áreas Higiénicas	13
Capítulo 3: Información de Recorridos	14
3.1 Regulaciones Generales	14
3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados	14
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados	14
3.2 Información Escrita de Ejercicios (Briefings)	14
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales	14
Capítulo 4: Equipo de Campo	15
4.1 Blancos – Principios Generales	15
4.2 Blancos IPSC de Arma Corta Aprobados – Papel	15
4.3 Blancos IPSC de Arma Corta Aprobados – Metal	16
4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos	17
4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie	17
4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos	17

Capítulo 5: Equipo del Competidor	18
5.1 Armas Cortas	18
5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor	19
5.3 Ropa Apropiada	20
5.4 Protección Visual y Auditiva	20
5.5 Munición y Equipo Relacionado	21
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia	21
5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor	22
5.8 Munición Oficial del Match	23
Capítulo 6: Estructura de la Competición	25
6.1 Principios Generales	25
6.1.1 Recorrido de tiro	25
6.1.2 Ejercicio	25
6.1.3 Match (Competición)	25
6.1.4 Torneo	25
6.1.5 Gran Torneo	25
6.1.6 Liga	25
6.2 Divisiones de las Competiciones (Matches)	25
6.3 Categorías en las Competiciones	26
6.4 Equipos (Teams) Regionales/ Equipos Nacionales	26
6.5 Estado y Credenciales de un Competidor	27
6.6 Escuadras y Planificación de Competidores	27
6.7 Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”)	28
Capítulo 7: Dirección de la Competición (Match)	29
7.1 Árbitros de la Competición	27
7.1.1 Juez Árbitro / Range Officer (RO)	27
7.1.2 Jefe de Árbitros de Área/ Chief Range Officer (CRO)	27
7.1.3 Árbitro de Estadísticas/ Stast Officer (SO)	27
7.1.4 Jefe de Mantenimiento/ Quarter Master (QM)	27
7.1.5 Jefe de Árbitros de Competición /Range Master (RM)	27
7.1.6 Director de la Competición /Match Director (MD)	27
7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición	27
7.3 Designación de Árbitros	27
Capítulo 8: El Recorrido de Tiro	31
8.1 Condiciones de Arma Preparada	31
8.2 Condición de Preparado del Competidor	32
8.3 Ordenes del Árbitro	32
8.3.1 “Cargue y/o Prepare el arma”/ Load and make Reddy/ Make Reddy	32
8.3.2 “¿Esta Preparado?”/Are you Reddy?	32
8.3.3 “En espera”/Standby	32
8.3.4 “Señal de Inicio”/Start Signal"	32
8.3.5 “Alto” / Stop....	32
8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Muestre el Arma”	33
8.3.7 “Si está descargada, Dispare, Enfunde”	33
8.3.9 Señales Visuales y/o Físicas	33
8.3.10 Puesto de Cronógrafo y Prueba de de Equipo	33
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro	33
8.5 Movimiento...	34
8.6 Asistencia o Interferencia	34
8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Ejercicio	34

Capítulo 9: Puntuación	35
9.1 Reglas Generales	35
9.1.1 Aproximación a los Blancos	35
9.1.2 Tocar los Blancos	35
9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente	35
9.1.4 Blancos No Restablecidos	35
9.1.5 Impenetrable	35
9.1.6 Cubierta dura	35
9.1.7 Soportes de Blancos	36
9.2 Métodos de Puntuación	36
9.3 Empates	36
9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones	36
9.5 Políticas de Puntuación	37
9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación	37
9.7 Hojas de Puntuación (Planillas)	38
9.8 Responsabilidad de la Puntuación	39
9.9 Puntuación de Blancos Móviles	39
9.10 Tiempo Oficial	39
9.11 Programas de Puntuación	40
Capítulo 10: Penalizaciones	41
10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Reglas Generales	41
10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos	41
10.3 Descalificación del Match – Reglas Generales	42
10.4 Descalificación – Descarga Accidental	42
10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma.	43
10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva	44
10.7 Descalificación – Sustancias Prohibidas	45
Capítulo 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas	46
11.1 Principios Generales	46
11.1.1 Administración	46
11.1.2 Acceso	46
11.1.3 Apelaciones	46
11.1.4 Apelación al Comité	46
11.1.5 Retención de Evidencia	46
11.1.6 Preparación de la Apelación	46
11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de Competición	46
11.1.8 Obligaciones del Director de la Competición	46
Obligaciones del Comité de Arbitraje	46
11.2 Composición del Comité	46
11.2.1 Matches Nivel III o superior	46
11.2.2 Matches Nivel I y II	47
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias	47
11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje	47
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión	47
11.4 Tasas	47
11.4.1 Importe	47
11.4.2 Pago	47
11.5 Normas de Procedimiento	47
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité	47
11.5.2 Presentaciones	47
11.5.3 Audiencia	47
11.5.4 Testigos	47
11.5.5 Preguntas	47
11.5.6 Opiniones	47
11.5.7 Inspección del Área	47

11.5.8 Influencia Indeseada	47
11.5.9 Deliberación	47
11.6 Veredicto y Acciones Posteriores	48
11.6.1 Decisión del Comité	48
11.6.2 Aplicación de la Decisión	48
11.6.3 La Decisión es Final	48
11.6.4 Actas	48
11.7 Apelaciones de Terceros	48
11.8 Interpretación de las Reglas	48
Capítulo 12: Asuntos Varios	49
12.1 Apéndices	49
12.2 Idioma	49
12.3 Responsabilidades	49
12.4 Género	49
12.5 Glosario	49
12.6 Medidas	51
Apéndice A1: Niveles de Competiciones (Matches) IPSC	52
Apéndice A2: Reconocimiento IPSC	53
Apéndice A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off	54
Apéndice B1: Presentación de los Blancos	55
Apéndice B2: Blanco IPSC	56
Apéndice B3: Mini Blanco IPSC	57
Apéndice C1: Calibración de Poppers IPSC	58
Apéndice C2: Poppers IPSC	59
Apéndice C3: Placas Metálicas IPSC	60
Apéndice C4: Formulario de Informe Diario de Cronógrafo	61
Apéndice D1: División Open	62
Apéndice D2: División Standard	63
Apéndice D3: División Clásica	64
Apéndice D4: División Producción	65
Apéndice D5: División Revolver	66
Apéndice E1: Procedimiento de Medida de Cargadores	67
Apéndice E2: Diagrama de Posición del Equipo	68
Apéndice E3: División Producción - Límite para la Cinta de Empuñadura	69
Apéndice E4: Procedimiento de Prueba del Peso del Disparador	70
Apéndice F1: Señales Manuales para Puntuar	71
Índice	72

Capítulo 1: Diseño de Recorridos

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

1.1 Principios generales

- 1.1.1 Seguridad – Las competiciones de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y conducidas con debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 Calidad - El valor de una competición IPSC se determina por la calidad del desafío 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 correctamente equilibrado dependerá, mayormente, de la naturaleza de los desafíos presentados en ella, 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 para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las destrezas de tiro 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, que disparen a los blancos en base a “como y cuando sean visibles”. Después de la señal de comienzo, los ejercicios no deben requerir recargas obligatorias ni obligar una posición, ubicación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican más abajo. Sin embargo, se pueden crear condiciones, y construir barreras o limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, ubicación 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 recorridos de tiro cortos y los clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición, ubicación y/o postura de tiro.
 - 1.1.5.3. Los recorridos de tiro generales y los clasificatorios pueden especificar que se tire sólo con mano fuerte o débil sin soporte. La mano especificada debe ser usada exclusivamente, desde el punto estipulado, hasta el fin de la serie de tiro o ejercicio.
 - 1.1.5.4. Si la información o briefing escrito de un ejercicio, especifica sólo mano fuerte o débil, la Regla 10.2.8 será aplicable. Si a un competidor sólo se le requiere que transporte, retenga o sostenga un objeto durante su intento en un ejercicio de tiro, la Regla 10.2.2 será aplicable.
 - 1.1.5.5. Quienes diseñan los ejercicios de tiro, pueden dar a los competidores la libertad de esperar la “Señal de Comienzo”, en cualquier lugar dentro de los límites de un área de tiro bien demarcada.
- 1.1.6 Dificultad – Las Competiciones IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro o límite de tiempo podrá ser apelado como que sea prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complejidad física de los competidores.
- 1.1.7 Desafío – Las Competiciones IPSC, reconocen los desafíos presentados cuando se usan armas de fuego a plena potencia en tiro dinámico y deben, siempre, emplear un mínimo factor de potencia a alcanzar por todos los competidores para que se refleje este desafío.

1.2 Tipos de recorridos

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

1.2.1 Tipos de ejercicios generales:

- 1.2.1.1. Ejercicios de tiro Cortos - No deben requerir más de 12 disparos para ser completados. El diseño y construcción del ejercicio no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o vista.
- 1.2.1.2. Ejercicios de tiro Medios - No deben requerir más de 24 disparos para ser completados. El diseño y construcción del ejercicio no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o vista, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del recorrido desde una sola ubicación o visual de tiro.
- 1.2.1.3. Ejercicios de tiro largos - No deben requerir más de 32 disparos para ser completados. El diseño y construcción del ejercicio no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o vista, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del recorrido desde una sola ubicación o visual de tiro.
- 1.2.1.4. El balance recomendado para una competición sancionada por IPSC, es una relación de 3 Ejercicios Cortos a 2 Ejercicios Medios a 1 Ejercicio Largo. Variaciones significativas de esta relación, no serán aprobadas por IPSC.

1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales:

- 1.2.2.1. Clasificatorios - Son los recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los Clasificatorios deben ser construidos de acuerdo con estas reglas y deben ser realizados estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los autoriza en el formato requerido (junto con los cánones aplicables, si los hay), a los efectos de que sean reconocidos.
- 1.2.2.2. Shoot-Off - Es un evento conducido de forma separada a la competición. Dos competidores elegibles deberán, en forma simultánea, enfrentar dos conjuntos de blancos idénticos y adyacentes en un proceso de eliminación (ver Apéndice A3). Cada conjunto de blancos no debe exceder los 12 disparos y, cada competidor, debe realizar una recarga obligatoria intercalada entre sus disparos del primer y 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 ejercicios de tiro, así como todas las otras reglas y regulaciones actuales de la IPSC, que sean relevantes para esta disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como competiciones con aprobación de la IPSC.
- 1.3.2 Los conjuntos de blancos y presentación de los mismos, incluidos en ejercicios de tiro enviados a IPSC, pero que sean considerados por IPSC como ilógicos o impracticables, no serán aprobados.
- 1.3.3 El presidente de la IPSC, su delegado, o un árbitro de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de una competición si, en su opinión, una competición o cualquier parte componente del mismo:
 - 1.3.3.1. Contraviene el propósito o espíritu de los principios del diseño de recorridos de tiro; o
 - 1.3.3.2. Ha sido construida con una variación significativa respecto al diseño sancionado; o
 - 1.3.3.3. Rompe cualquiera de las reglas actuales de la IPSC; o
 - 1.3.3.4. Es capaz de hacer caer al deporte de IPSC en mala reputación.

- 1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competencias IPSC, se especifican en el Apéndice A1.

Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro

Las siguientes regulaciones generales para la construcción de ejercicios de tiro, enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en competencias IPSC. Los diseñadores de recorridos de tiro, instituciones organizadoras y los árbitros se rigen por estas reglamentaciones.

2.1 Reglas Generales

- 2.1.1 Construcción Física - Las consideraciones de seguridad en el diseño, construcción física, y requerimientos establecidos para cualquier ejercicio de tiro, son la responsabilidad de la institución organizadora sujeta a la aprobación Range Master. Se deberá realizar todo esfuerzo razonable para prevenir cualquier daño o lesión a competidores, árbitros y espectadores, durante la competición. El diseño del ejercicio debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. Se debe tener especial consideración a la ejecución de cualquier ejercicio de tiro, para proveer acceso adecuado a los árbitros que supervisan a los competidores.
- 2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros - Los recorridos de tiro deberán, siempre, ser construidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe darse especial consideración a la construcción segura de blancos y bastidores para los mismos y al ángulo de cualquier posible rebote. Donde sea apropiado, las dimensiones físicas y adecuación de los parabalas, traseros y laterales, deberán ser determinadas como parte del proceso de construcción. A no ser que se especifique otra cosa, el máximo ángulo, por omisión, de la boca del cañón es de 90 grados en todas las direcciones, medidos desde el frente del competidor enfrentado directamente hacia el fondo de la galería. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del Director Regional, se podrán permitir ángulos específicos (aumentados o reducidos) para uno o varios ejercicios o para el campo de tiro. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 10.5.2. Los detalles completos de los ángulos aplicables y cualquier factor condicional (por ejemplo, un ángulo vertical reducido sólo se aplica cuando el dedo está dentro del guardamontes), deberán ser publicados en forma anticipada a la competición y deben ser incluidos en el briefing escrito de los ejercicios (ver también la Sección 2.3).
- 2.1.3 Distancias Mínimas - Siempre que se usen blancos metálicos o cubierta dura metálica en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y árbitros, se mantengan, como mínimo, a una distancia de 7 (siete) metros de los mismos, cuando se les este disparando. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. Si se usan "líneas de falta" para limitar la aproximación a los blancos metálicos, ellas deberán ser colocadas a, por lo menos, 8 (ocho) metros de los blancos, de modo que un competidor pueda cometer una falta inadvertida a la línea, y todavía estar fuera de la distancia mínima de 7 (siete) metros (Ver Regla 10.4.7). También se debe tener cuidado con respecto a elementos de escenografía metálicos en la línea de tiro.
- 2.1.4 Ubicación de los Blancos - Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente ubicados hacia el parabalas 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 obstaculizado siendo forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare tal como estén presentados, no cause que los competidores rompan los ángulos seguros de tiro.
- 2.1.5 Superficie de las Canchas - Siempre que sea posible, la superficie de las canchas deberá ser preparada antes del comienzo de la competición, y deberá ser mantenida moderadamente libre de desperdicios durante el mismo, para proveer una razonable seguridad para competidores y árbitros. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias del clima y a las acciones de los propios competidores. Los árbitros podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a una superficie de cancha deteriorada y, tales acciones de mantenimiento de galería, no podrán ser apeladas por los competidores.
- 2.1.6 Obstáculos - En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, razonablemente, permitir las diferencias en la altura y complejidad física de los competidores y deberían ser construidos de modo que provean una razonable seguridad para todos los competidores, árbitros 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 proveer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 Ubicación de blancos - Se debe tener cuidado con la ubicación física de los blancos de papel para impedir los llamados “tiros a través de” (shoot through).
- 2.1.8.1 La ubicación de los blancos debe estar claramente marcada en los soportes para la Construcción de Recorridos y Campos de Tiro y permitir su reemplazo en la misma ubicación y, estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su posición debería estar claramente marcada en la superficie de la cancha, para asegurar una adecuada 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 puntuable 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 ejercicio de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para proporcionar un funcionamiento adecuado a lo largo de toda la competición.
- 2.1.8.4 Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no son activados) no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.
- 2.1.9 Parabolas - Todos los parabolas (espaldones) están “fuera de alcance” para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Árbitro (ver Sección 10.6).

2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

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

- 2.2.1 Líneas de Falta - Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas, sin embargo, está permitido el uso de Líneas de Falta del siguiente modo:
- 2.2.1.1 Para prevenir acercamientos o alejamientos inseguros o irreales hacia o desde los blancos.
- 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o cobertura.
- 2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o parte de la misma.
- 2.2.1.4 Las Líneas de Falta deben estar firmemente fijadas, ellas deben elevarse, por lo menos, 2 (dos) centímetros sobre el nivel del suelo, deberían ser construidas de madera u otro material rígido y, ellas, deberían estar pintadas de un color consistente (preferentemente rojo), en todos los recorridos de tiro de una competición. A no se que se usen en forma continua para definir los límites de un área general de tiro, las Líneas de Falta deberán tener una longitud mínima de 1.5 metros, pero se entiende que las mismas se extienden hasta el infinito (ver también Regla 4.4.1).
- 2.2.1.5 Si un ejercicio de tiro tiene un pasaje visiblemente delineado por líneas de falta y/o una zona de tiro claramente demarcada, cualquier competidor que tome un atajo fuera del pasaje y/o zona de tiro, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo realizado después del comienzo del atajo.
- 2.2.2 Obstáculos - Los recorridos de tiro, podrán incluir el uso de obstáculos mayores para ser escalados o sorteados por los competidores. Los obstáculos que se usen de este modo, no deben exceder los 2 (dos) metros de altura. Los obstáculos mayores a 1 (un) metro de altura, deberán estar provistos de ayudas para asistir a los competidores a escalarlos y deberán ser construidos para proveer la seguridad necesaria al competidor, de los modos siguientes:
- 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar firmemente anclados y sujetos para proveer un adecuado soporte cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie excesivamente áspera o aguda (con filo) para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los competidores y/o árbitros de la competición.

- 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar libre de obstrucciones o peligros naturales.
 - 2.2.2.3 Se le debe permitir a los competidores que prueben tales obstáculos antes de realizar su ejercicio del recorrido de tiro.
 - 2.2.2.4 No se les debe requerir u obligar a los competidores que enfunden sus armas antes de ascender estos obstáculos.
- 2.2.3 Barreras - Deben ser construidas de la siguiente manera:
- 2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A no ser que estén suplementadas por una plataforma de tiro o similar, las barreras de por lo menos 1.8 metros de altura, se entiende que se extienden hacia arriba hasta el infinito (ver también Regla 10.2.11).
 - 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 Túneles - Un túnel que requiera que un competidor entre y lo atraviese, debe ser construido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán proveer suficientes aberturas para permitir que los árbitros puedan controlar en forma segura las acciones de los competidores. Los diseñadores del ejercicio de tiro deberán designar claramente los puntos de entrada y salida del túnel así como los parámetros para disparar a cualquier blanco desde dentro del túnel (por ejemplo, Líneas de Falta).
- 2.2.5 Túneles de “Cooper” - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo que está suelto (por ejemplo, tiras de madera), las cuales podrán caer cuando son movidas de 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 tan pesados que puedan causar daño o heridas si caen.
- 2.2.6 Decorado del Ejercicio - Cuando estos elementos se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, ellos deben estar construidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los árbitros. Se deberán tomar las medidas para permitir que, los árbitros, puedan observar y controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. Los decorados deben ser suficientemente fuertes como para soportar su uso por parte de todos los competidores.
- 2.2.7 Ventanas y Aperturas - Deben estar ubicadas a una altura alcanzable por la mayoría de los competidores, con una plataforma robusta disponible para ser usada por otros, si es solicitada, sin penalización.
- 2.3 Modificaciones a la Construcción de los Recorridos**
- 2.3.1 Los árbitros podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento del ejercicio para un recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios sean aprobados con anterioridad por el Range Master. Cualquiera de esos cambios físicos o adiciones a un recorrido de tiro publicado, deberá ser realizado antes de que empiece a dispararse el ejercicio.
- 2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, ellos 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, él deberá:
- 2.3.3.1. Permitir que el recorrido de tiro continúe con las modificaciones afectando solo a aquellos competidores que no hayan completado el ejercicio. Si las acciones de un competidor son la causa de los cambios, a ese competidor se le requerirá que repita el recorrido de tiro modificado, sujeto a la Regla 2.3.4.1; o
 - 2.3.3.2 De ser posible, se le requerirá a todos los competidores que repitan el recorrido de tiro, en su versión modificada, eliminando las puntuaciones anteriores de los resultados de la competición.
 - 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 un árbitro, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta cualquier intento previo.

2.3.4 Si el Range Master (en consulta con el Director de la competición (Match Director) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen el ejercicio modificado o, si el ejercicio se ha transformado en inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese ejercicio y todos las puntuaciones asociadas de los competidores deberán ser eliminados de la competición.

2.3.4.1. Un competidor que haya sido descalificado en un ejercicio que posteriormente es eliminado, puede tener derecho a ser restituido si, el más alto nivel de apelación al que haya llegado el competidor (es decir, el Range Master o el Comité de Arbitraje, según pueda ser el caso), entiende que la descalificación fue directamente atribuible a las razones por las cuales el ejercicio haya sido eliminado.

2.3.5 Durante inclemencias climáticas, el Range Master puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con cubiertas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a apelaciones por parte de los competidores. (Ver Regla 6.6.1). Dichos elementos deberán ser aplicados, y permanecerán colocados en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Range Master.

2.3.6 Si el Range Master (en consulta con el Director de la Competición (Match Director) estima que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o realización de una competición, él podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que él de una Orden 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 deberán incluir una mesa con las direcciones seguras y los límites claramente señalados. Si se incluye una barrera y/o paredes laterales, ellas deberán ser construidas de materiales que sean capaces de contener disparos.

2.4.3 A los competidores se les permitirá usar Áreas de Seguridad sin supervisión para las actividades indicadas más abajo, siempre y cuando ellos permanezcan dentro de los límites del área y con las armas apuntando en una dirección segura. Cualquier violación estará sujeta a descalificación (ver Regla 10.5.1).

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

2.4.3.2 Practicar el montar (amartillar), desenfunde, “tiro en seco” y re-enfundado de 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 Realizar inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.

2.4.4 Munición falsa y munición “real”, sea que esté suelta, empaquetada o contenida en cargadores o cargadores rápidos (speed loaders), no debe ser manipulada en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12).

2.5 Galería para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras

2.5.1 Cuando esté disponible en una competición, una galería para pruebas de fuego real, debe funcionar bajo la supervisión y control de un árbitro.

2.5.2 Los competidores pueden probar el funcionamiento de sus armas y munición, sujetos a todas las reglas de seguridad existentes y cualquier límite de tiempo u otras restricciones impuestas por el árbitro.

- 2.5.3. En Torneos y Competiciones de arma larga de Nivel III o superior, deberían estar disponibles blancos IPSC aprobados de papel y metálicos (dentro de lo posible, con indicación electrónica o auto restablecidos) para que los competidores los usen como ayuda para el ajuste de las miras de sus armas, de acuerdo con las directrices del Apéndice C.

2.6 Áreas de Vendedores

- 2.6.1 Los vendedores (por ejemplo, particulares, corporaciones y otras entidades mostrando o vendiendo material en una competición (IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos y otros elementos a su cargo, y de asegurarse que ellos serán 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 del Match (Match Director) debe delimitar claramente el área de vendedores y, él, puede proveer una “Guía de Prácticas Aceptables” a todos los vendedores, quienes son responsables de su aplicación con respecto a su propia mercancía.
- 2.6.3 Los competidores podrán manejar armas descargadas de los vendedores mientras se encuentren, completamente, dentro de las áreas de vendedores, siempre y cuando se tenga un cuidado razonable de que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se está manejando.
- 2.6.4 Los competidores no deben desenfundar o re-enfundar sus armas dentro del área de vendedores (ver Regla 10.5.1). Los competidores que deseen servicios de armero (gunsmithing) para sus armas deben, primero, colocarlas en una funda de transporte de armas o caja para armas, a un área de seguridad designada, antes de dársela al vendedor o armero en el área de vendedores.

2.7 Áreas Higiénicas

- 2.7.1 Se deberían proveer un número suficiente de áreas de higiene, con suministros e instalaciones para la limpieza de manos, cerca de la entrada a las áreas de servicios alimenticios.

Capítulo 3: Información de Recorridos

3.1 Reglas Generales

El competidor siempre es responsable de cumplir de forma segura los requerimientos de un ejercicio de tiro, pero esto sólo puede ser razonablemente esperado, después que reciba, verbalmente o físicamente, la información (briefing) escrita del ejercicio, el 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 de la misma información de los ejercicios de tiro, dentro del mismo período de notificación, 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 ejercicio de tiro, no son publicados de antemano. Las instrucciones del ejercicio de tiro se proveen en el briefing escrito del ejercicio.

3.2 Información Escrita de Ejercicios (Briefings)

- 3.2.1 Una información o briefing escrito, aprobado por el Range Master, deberá ser puesta en cada recorrido de tiro antes de que comience la competición. Este briefing tendrá preferencia sobre cualquier información del ejercicio de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competición y ella deberá, como mínimo, tener la siguiente información:

- * Blancos (tipo y cantidad);
- * Número mínimo de cartuchos;
- * Condición de arma "lista";
- * Posición de comienzo;
- * Comienzo de Tiempo: señal visual o audible;
- * Procedimiento.

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

3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

- 3.3.1 Las Competiciones de Arma Corta 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 Director Regional y del Comité Ejecutivo de IPSC.

Capítulo 4: Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

- 4.1.1 En las competiciones de arma corta IPSC sólo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea de IPSC y, los mismos, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C .
- 4.1.1.1. Si uno o más blancos en una competición, fallan en cumplir con las especificaciones establecidas y, si no hay disponibles blancos de reemplazo con las especificaciones correctas, el Range Master debe decidir si la variación es aceptable o no, para esa competición y que provisiones de la Sección 2.3 de estas reglas se aplicarán, si es que aplica alguna. Sin embargo, la decisión del Range Master sólo afectará la competición en curso, y no servirá como precedente para competiciones futuras llevadas a cabo en la misma localización o para cualquier subsiguiente uso de los blancos en cuestión en otra competición.
- 4.1.2 Los blancos puntuables usados en todas las competiciones IPSC deben ser de un solo color, tal como sigue:
- 4.1.2.1. El área puntuable de los Blancos IPSC y Mini-Blancos IPSC de papel deben ser de color beige (marrón), excepto cuando el Range Master considere que, la falta de contraste con el área circundante o que se encuentre detrás, requiera que se use un color diferente.
- 4.1.2.2. El frontal completo de los blancos metálicos puntuables, debe ser de un solo color, preferentemente blanco.
- 4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados con una llamativa “X” o ser de un solo color único, diferente al de los blancos puntuables, a lo largo de toda la competición o torneo (por ejemplo: si los no-shoots son amarillos, ellos 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 “blanda” o “dura” (soft cover / hard cover), como sigue:
- 4.1.4.1 La cobertura provista para esconder todo o una parte de un blanco será considerada “cobertura dura”. Cuando sea posible, la cobertura dura no debería ser simulada sino construida usando materiales impenetrables (ver Regla 2.1.3) No se deben usar blancos de papel enteros sólo como cubierta dura.
- 4.1.4.2. La cubierta provista para, tan solo, obscurecer blancos, será considerada “cubierta blanda”. Los disparos que hayan pasado a través de la cubierta blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco escondido por cubierta blanda deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos ocultados por cubierta blanda deben, o ser visibles a través de la cubierta blanda o, por lo menos una porción del (los) blanco(s), debe ser visible alrededor de dicha cubierta.
- 4.1.5 Está prohibido declarar que un blanco único, intacto, representa dos o más blancos por medio del uso de cinta, pintura o cualquier otro medio.

4.2 Blancos IPSC de Arma Corta Aprobados – Papel

- 4.2.1 Hay dos tamaños de blancos de papel aprobados para ser usados en competiciones IPSC de arma corta (ver Apéndice B). El Mini-Blanco IPSC es usado para simular un Blanco IPSC de tamaño completo colocado a mayores distancias. Los dos tamaños pueden ser incluidos juntos en el mismo ejercicio de tiro, siempre que todos los Mini-Blancos sean colocados a, por lo menos, 2 (dos) metros más allá, detrás del blanco de tamaño completo más distante, en ese ejercicio de tiro (por ejemplo: si el blanco de tamaño completo más distante está a 15 metros hacia el fondo de la galería, el Mini-Blanco más cercano debe estar a, por lo menos, 17 metros).
- 4.2.2 Los blancos de papel deberán tener líneas de puntuación y bordes no puntuables claramente marcados en el frente del mismo, sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 (diez) metros. Las zonas puntuables premian la potencia en las competiciones IPSC.
- 4.2.2.1. El frontal de los blancos no-shoot de papel, deben 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 sustitución, 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 parte del blanco (ver Regla 4.1.4.1); o

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

4.2.3.3 Pintando, con un color que contraste visiblemente con un borde bien definido, o poniendo cinta a la parte del blanco que se supone oculta por la cubierta dura.

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

4.3 Blancos IPSC de Arma Corta Aprobados – Metal

4.3.1 Reglas generales.

4.3.1.1 Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales puedan accidentalmente girar de canto o de lado cuando se los impacta, están expresamente prohibidos. El uso de ellos puede dar lugar a la retirada de la autorización de la IPSC.

4.3.1.2. Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales un árbitro considere que han caído o girado debido a un disparo en la base que los soportan, o por cualquier otra causa accidental (por ejemplo: acción del viento, un rebote, de escopeta, etc.), serán tratados como un fallo del equipo de campo (ver Regla 4.6.1)

4.3.1.3 Los blancos y no-shoots metálicos no tienen un borde no puntuable.

4.3.1.4 A los blancos metálicos puntuables se les deberá disparar y deberán caer o volcarse para que puntúen.

4.3.2 Poppers IPSC

4.3.2.1 Los Poppers IPSC y los Mini-Poppers IPSC son, ambos, blancos metálicos aprobados para reconocer potencia, y deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C.

4.3.2.2 Los Mini Poppers IPSC, son usados para simular Poppers IPSC colocados a mayores distancias. Los dos tamaños pueden ser incluidos juntos en el mismo recorrido de tiro, siempre que todos los Mini Poppers sean colocados, por lo menos, 2 (dos) metros más allá, detrás del Popper de tamaño completo más distante, en ese recorrido de tiro (por ejemplo: si el Popper de tamaño completo más distante está a 15 metros hacia el fondo de la galería, el Mini Popper más cercano debe estar a, por lo menos, 17 metros).

4.3.3 Placas IPSC

4.3.3.1. Se pueden usar placas metálicas de varios tamaños (ver Apéndice C3).

4.3.3.2. Las placas metálicas no reconocen potencia y no están sujetas a calibración o protestas por calibración. Si una placa metálica ha sido adecuada y directamente impactada (es decir, impacto de un proyectil completo) pero falla en caer o volcarse, el árbitro puede declarar fallo de equipo de campo y solicitar al competidor que repita el recorrido de tiro (re-shoot), después que la placa que falló haya sido rectificadas.

4.3.3.3 Las placas metálicas las cuales fallan en caer o volcarse cuando son impactadas, pero que caen o se vuelcan cuando son impactadas por un disparo siguiente, no estarán sujetas a re-shoot.

4.3.3.4 Las placas metálicas no deben ser usadas en forma exclusiva en un recorrido de tiro. En cada recorrido de tiro se deberá incluir, por lo menos, un blanco de papel o un popper puntuables (además de cualquier no-shoots, de papel o metálicos).

4.3.4 No-Shoots

4.3.4.1 Los poppers y placas no-shoot pueden ser diseñados para caer o volcarse cuando se los impacta o, pueden ser diseñados para permanecer en posición vertical. En cualquier caso, ellos deben, si son impactados, ser repintados durante el proceso de puntuación, sin lo cual, los subsiguientes competidores no deben ser penalizados por impactos visibles en su superficie.

4.3.4.2. Se podrán usar no-shoots metálicos con la misma forma y tamaño de los blancos de papel autorizados.

4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos

4.4.1 Blancos rompibles, tales como platos, pichones de arcilla o tejas, no son blancos autorizados para competiciones IPSC de arma corta, ni pueden ser usados como líneas de falta u otros elementos, los cuales incurran 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 competiciones Nivel III o superiores. Sin embargo, sujeto a una aprobación escrita previa por parte del Director Regional, los blancos sintéticos pueden ser usados en competiciones Nivel I y II llevados a cabo en su Región.

4.5 Arreglo del Equipo de Campo o su Superficie

4.5.1 El competidor, en ningún momento, puede interferir con la superficie del campo, el follaje natural, construcciones, escenarios u otro equipo de campo (incluyendo blancos, soportes de los mismos y activadores de blancos). Cualquier violación lo hará incurrir en una penalización de procedimiento por cada vez, a discreción del árbitro.

4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los árbitros, a fin de asegurar estabilidad, que corrijan la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otra cosa. El Range Master es quien tendrá autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos

4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo de equipo de campo incluye, pero no está limitada a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente, y el fallo de escenarios 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 recorrido de tiro debido a un fallo de equipo de campo, o si un blanco de metal o móvil no a sido restablecido antes de su intento en el recorrido de tiro, se le debe solicitar que vuelva a dispararlo, después de que se hayan tomado las medidas corrigiendo el problema.

4.6.2.1. Blancos de papel no restablecidos, no son fallo de equipo de campo (ver Regla 9.1.4).

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

Capítulo 5: Equipo del Competidor

- 5.1 Armas Cortas
 - 5.1.1 Las armas de fuego están reglamentadas por Divisiones (ver Apéndice D), pero los ejercicios de tiro deberán permanecer invariables para todas las Divisiones.
 - 5.1.2 Las dimensiones mínimas de la vaina de los cartuchos para armas cortas, a ser usadas en las competencias IPSC, es de 9x19 mm. El diámetro mínimo de proyectil es de 9 mm. (.354 pulgadas).
 - 5.1.3 Miras
 - 5.1.4 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. Las inserciones de fibra óptica no son considerados lentes.
 - 5.1.3.2. “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.
 - 5.1.3.3 El Range Master es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una 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 la cola del disparador (gatillo) de un arma corta, pero el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar de forma segura.
 - 5.1.5 Están expresamente prohibidas las colas de disparador (gatillos) o zapatas para la misma, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.
 - 5.1.6 Las armas de fuego deben ser seguras y utilizables. Los árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo asociado, de un competidor para ser examinada a los efectos de controlar que estén funcionando de forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado no utilizable o inseguro por un árbitro, los mismos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master (ver también Regla 5.7.5).
 - 5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todos los recorridos de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan no utilizables o inseguras durante la competición, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras sustituto, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando él compruebe que:
 - 5.1.7.1 El arma sustituta cumple los requerimientos de la División declarada; y
 - 5.1.7.2 Mediante el uso del arma sustituta, el competidor, no obtenga una ventaja; y
 - 5.1.7.3. La munición del competidor, al ser probada en el arma sustituta, alcance el factor de potencia mínimo.
 - 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o miras durante una competición, sin la aprobación previa del Range Master, estará sujeto a las previsiones de la Regla 10.6.1.
 - 5.1.9 Un competidor nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma o funda durante un recorrido de tiro (ver Regla 10.5.7).
 - 5.1.10 Está prohibido el uso de armas que posean culatín y/o guardamanos delanteros de cualquier tipo (ver Regla 10.5.15).
 - 5.1.11 Están prohibidas las armas que ofrezcan operación en “ráfaga” y/o fuego automático (es decir, cuando más de una bala puede ser disparada oprimiendo o activando el gatillo una sola vez) (ver Regla 10.5.15).

5.1.12

5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor

- 5.2.1 Transporte y almacenamiento – Las pistolas deben ser transportadas descargadas, en una caja o bolsa de un diseño destinado o adecuado para el transporte seguro de armas de fuego, o en una funda fijada en forma segura al cinturón del competidor. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.13.
- 5.2.1.1 Los competidores que lleguen a una competición IPSC en posesión de un arma de fuego cargada deben, inmediatamente, dirigirse a un árbitro, quién supervisará la descarga del arma. Los competidores que fallen en cumplir con esto, podrán estar sujetos a la Regla 10.5.13.
- 5.2.1.2 Las pistolas llevadas en una funda, deberán estar sin cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desmontado (decocked). Las violaciones a esto incurrirán en una advertencia (warning), para la primera vez, pero estará sujeta a la Regla 10.6.1, para las siguientes veces dentro de la misma competición.
- 5.2.2 Manipulación – Excepto cuando se encuentren dentro de los límites de un área de seguridad, o bajo la supervisión y orden directa de un árbitro de campo, los competidores no deben manipular sus armas. La palabra “manipular” incluye enfunde o desenfunde de un arma, aún si ella se encuentra oculta por una cubierta protectora, y/o poner o sacar la misma en/de la persona del competidor mientras ella esté total o parcialmente enfundada. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.
- 5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de un ejercicio, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo asociado, debe ser usado a nivel de la cintura. El cinturón o el cinturón interno o ambos deberán estar, o permanentemente cosidos a la cintura, o asegurados por un mínimo de 3 (tres) presillas para cinturones unidos a los shorts o pantalones.
- 5.2.3.1 Las competidoras femeninas en todas las Divisiones están sujetas a las mismas condiciones que anteceden, excepto que el cinturón que lleva la funda y todo el equipo asociado puede ser usado a nivel de la cadera. Si se usa otro cinturón a nivel de la cintura, la funda y todo el equipo asociado, debe estar colocado en el cinturón inferior.
- 5.2.4 La munición de repuesto, los cargadores y los cargadores rápidos (speed loaders), deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito. También está aprobado el llevar cargadores y cargadores rápidos adicionales en los bolsillos traseros de los shorts o pantalones.
- 5.2.4.1 Para comienzos desde una mesa o similares, después de la Señal de Comienzo (Start Signal), el competidor puede llevar esos elementos en cualquier lugar de su persona, y esto no será tratado como un incumplimiento a las reglas de la División.
- 5.2.5 En los casos que una División especifique una distancia máxima, a la cual se puede encontrar el arma y equipo de un competidor, de su cuerpo, un árbitro de campo podrá controlar la conformidad, midiendo la distancia más cercana entre el torso del competidor y el centro de la mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga (cargador, speed loader).
- 5.2.5.1 La medición se debe tomar mientras el competidor está parado verticalmente en forma natural (ver Apéndice E2).
- 5.2.5.2 A cualquier competidor que falle en los controles anteriores, previo a la Señal de Comienzo (Start Signal), se le solicitará que ajuste, inmediatamente, su funda o equipo asociado para ajustarse a los requerimientos de la División declarada. El Range Master puede hacer concesiones, permitiendo variaciones en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas. Puede que algunos competidores no puedan ajustarse completamente.
- 5.2.5.3 A no ser que se especifique en el briefing escrito de un ejercicio o, a no ser que sea solicitado por el árbitro del ejercicio, la posición de la funda y equipo asociado no debe ser movido o cambiado, por el competidor, entre ejercicio y ejercicio. Si la funda posee una banda de retención o solapa, ella deberá estar cerrada antes de que se de la orden de “Atención” (“Standby”) (ver Regla 8.3.3).
- 5.2.6 Las competiciones IPSC de Arma Corta no requerirán el uso de un tipo o marca particular de funda. Sin embargo, el Range Master, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea mejorada a su criterio. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competición.

- 5.2.7 No se permite que los competidores comiencen un recorrido de tiro usando:
- 5.2.7.1 Una funda tipo “sobaquera”, de “colgar” o con lazo (visible o no), excepto como se especifica en la Regla 5.2.8,
 - 5.2.7.2 Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón, excepto como se especifica en la Regla 5.2.8,
 - 5.2.7.3 Una funda que permita que la boca del cañón de una pistola enfundada apunte más allá de 1 (un) metro de distancia de los pies del competidor, cuando éste se encuentre parado con una postura relajada,
 - 5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al, o activación del, gatillo del arma enfundada.
- 5.2.8 Los competidores, declarados por el Director de la Competición (Match Director) como oficiales activos de la ley (por ejemplo, policía o personal militar), podrán tener derecho a usar su funda y equipo asociado de servicio, sin embargo, el Range Master permanecerá como la última autoridad con respecto a la seguridad y adecuación del uso de tales equipos en competiciones IPSC.
- 5.2.9 Los competidores que, al parecer del Range Master, estén permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación al tipo y/o emplazamiento de sus fundas y equipo asociado y, el Range Master, permanecerá como la autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en competiciones IPSC.
- 5.2.10 En algunas Divisiones (ver Apéndice D, ni la pistola, ni ninguno de sus elementos adjuntos, ni la funda, ni cualquier equipo asociado, pueden extenderse más adelante de la línea ilustrada en el) Apéndice E2. Cualquiera de estos elementos que un árbitro entienda que no están en regla, deben ser ajustados de forma rápida y segura, de lo contrario, se aplicará la Regla 6.2.5.1.

5.3 Ropa Apropriada

- 5.3.1 Se desaconseja al uso de ropa tipo camuflaje u otros tipos similares de vestimenta militar o policial para competidores que no sean personal militar o policial. El Director de la Competición (Match Director) será la autoridad final con respecto a que ropa no deba ser usada por los competidores.

5.4 Protección Visual y Auditiva

- 5.4.1 A todas las personas se les advierte que el correcto uso de una adecuada protección auditiva y visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir daños auditivos y de visión. Se recomienda encarecidamente 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 todo esfuerzo razonable para asegurar que todas las personas hagan uso de 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, el árbitro deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le solicitará que repita el recorrido de tiro, después de que hayan sido colocados 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 un re-shoot o una ventaja retirando 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 intento en un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inadecuada, éste podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Munición y Equipo Relacionado

- 5.5.1 Los competidores de una competición IPSC son los únicos y personalmente responsables de la seguridad de toda y cualquier munición que hayan llevado a la competición. Ni la IPSC ni ninguno de sus árbitros, ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni los oficiales de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptarán ninguna responsabilidad ni nada a este respecto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, heridas o muerte sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de esa munición.
- 5.5.2 Toda la munición de un competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deberán cumplir con las previsiones de la División que corresponda (Ver Apéndice D).
- 5.5.3 Cargadores de reserva, cargadores rápidos 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 La munición que descargue más de una bala u otro proyectil puntuable desde un sólo cartucho está prohibida (ver Regla 10.5.15).
- 5.5.6 Una Munición considerada insegura por un árbitro debe ser inmediatamente retirada de la competición (ver Regla 10.5.15).

5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia

- 5.6.1 Los factores de potencia para cada División aparecen estipulados en el Apéndice D. Deberán usarse uno o más cronógrafos oficiales de la competición, para asistir en la determinación del factor de potencia de la munición de cada competidor. En ausencia de cronógrafos, el factor de potencia declarado por el competidor, no podrá ser objetado.
 - 5.6.1.1 El valor del factor de potencia para habilitar a que las puntuaciones de un competidor sean incluidos en los resultados de la competición, se llama “Menor” (Minor). El valor mínimo para el factor Menor y otros requerimientos específicos aplicables a cada División, aparecen estipulados en el Apéndice D.
 - 5.6.1.2 Algunas Divisiones ofrecen un valor más alto de factor de potencia, llamado “Mayor” (Major), el cual habilita a que los competidores ganen más puntos por impactos periféricos en los blancos de papel. El valor del factor de potencia Mayor, de estar disponible, y otros requerimientos específicos aplicables para cada División, aparecen estipulados en el Apéndice D.
 - 5.6.1.3 Los valores otorgados, asociados a los impactos puntuables Mayor y Menor se ilustran en los Apéndices B y C. El método usado para determinar el factor de potencia se explica en la siguiente sección.
- 5.6.2 El cronógrafo debe ser preparado apropiadamente y verificado, cada día, de acuerdo con las recomendaciones del fabricante, por los árbitros de la siguiente manera:
 - 5.6.2.1 Al comienzo del primer día de competición, un Árbitro efectuará 3 disparos con la munición de calibración oficial de la competición usando el arma de calibración, sobre el cronógrafo, y se registrará el promedio de velocidad de los 3 disparos;
 - 5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días de competición, el proceso será repetido usando la misma arma y munición (preferiblemente del mismo lote de fábrica);
 - 5.6.2.3 Se considera que un cronógrafo está dentro de la tolerancia si, el promedio diario de velocidad está dentro de +/- 5% del promedio de velocidad obtenido en la Regla 5.6.2.1.
 - 5.6.2.4 En el caso de que una variación diaria exceda las tolerancias permitidas establecidas más arriba, el Range Master tomará cualquier medida que considere necesario para rectificar la situación. En el Apéndice C4 aparece un formulario de ejemplo para el registro de las lecturas diarias;

- 5.6.2.5 La(s) balanza(s) oficiales de la competición deberían ser calibradas inicialmente, de acuerdo a las recomendaciones del fabricante, cuando la primer escuadra llegue cada día para las pruebas y, de nuevo, inmediatamente antes de que cada escuadra siguiente sea probada (ver Regla 5.6.3);
- 5.6.2.6 Si el pesaje de los proyectiles se hace antes de la llegada de los competidores, los proyectiles pesados deben ser retenidos en la zona de cronógrafo con el resto de los cartuchos de muestra del competidor, hasta que éste o su delegado haya asistido a la zona de cronógrafo y haya completado la prueba (ver Regla 5.6.3). Si un competidor objeta el peso del proyectil pesado antes de su llegada, él tiene derecho a que las balanzas sean calibradas y que, el proyectil de prueba, sea vuelto a pesar en su presencia.

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. Más aún, antes y/o durante la verificación, el arma del competidor y sus partes componentes no deben ser alteradas o modificadas de ninguna manera de la condición en que esté siendo usada en la competición. Las violaciones estarán sujetas a la Sección 10.6.
- 5.6.3.2 Una muestra inicial de 8 (ocho) cartuchos, para la prueba de cronógrafo, será obtenidas de cada competidor en el momento y lugar determinado por los árbitros, quienes, en cualquier momento durante la competición, pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.
- 5.6.3.3 De la muestra de 8 cartuchos obtenida por los árbitros 1 (un) proyectil es desmontado y pesado para determinar el peso real del mismo y, 3 (tres) proyectiles serán disparados sobre el cronógrafo. Para los cálculos de la próxima regla, todos los dígitos visibles en las pantallas de las balanzas y cronógrafos, deben ser usados tal como se despliegan (es decir, sin redondeo ni corte). En ausencia de un extractor de proyectiles y balanza, será usado el peso del proyectil declarado por el competidor.
- 5.6.3.4 El factor de potencia se calcula usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los tres cartuchos disparados, de acuerdo a la siguiente fórmula:

$$\text{Factor de Potencia} = \frac{\text{Peso del proyectil (grains)} * \text{Velocidad (pies / segundos)}}{1000}$$

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

- 5.6.3.5 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el valor del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 (tres) cartuchos sobre el cronógrafo. El factor de potencia será recalculado usando el peso del proyectil y el promedio de velocidad de los 3 (tres) cartuchos más rápidos de los 6 disparados.
- 5.6.3.6 Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor podrá elegir que su último cartucho:(a) – Sea desarmado y pesado su proyectil y, si es más pesado que el anterior, el cálculo del factor de potencia de la Regla 5.6.3.5 será recalculado usando el peso del proyectil más pesado; o (b) – Sea disparado sobre el cronógrafo y el factor de potencia sea recalculado usando el peso del primer proyectil, y el promedio de velocidades de los 3 (tres) proyectiles con velocidad más alta tomados de los 7 cartuchos disparados.
- 5.6.3.7 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el valor del factor de potencia Mayor de la División declarada, las puntuaciones del competidor serán recalculados como Menor, si éste factor es alcanzado.
- 5.6.3.8 Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el valor del factor de potencia mínimo para la División declarada, el competidor podrá continuar disparando la competición, pero sus puntuaciones no serán consideradas como resultados de la competición ni contarán para reconocimiento y premiaciones del mismo.
- 5.6.3.9 Si la munición de un competidor se vuelve a verificar, o si cualquier munición autorizada de sustitución es usada, y se registran factores de potencia diferentes cuando se verifican de acuerdo a estas reglas, se aplicará el factor de potencia más bajo para puntuar todos los recorridos de tiro, incluyendo aquellos que ya hayan sido completados por el competidor.
- 5.6.3.10 Las puntuaciones de un competidor quien, por cualquier razón, no haya presentado su arma para verificación en el momento y lugar designado y/o quien haya fallado en proveer los cartuchos de muestra para ser verificados, cuando se le hayan requerido por un árbitro, serán eliminados de los resultados de la competición.

5.6.3.11 Si el Range Master considera que el cronógrafo está inoperante, y no son posibles más verificaciones de la munición de los competidores, los factores de potencia de los competidores que hayan sido verificados favorablemente, permanecerán, y los factores de potencia “Mayor” o “Menor” declarados por todos los demás competidores que no hayan sido verificados, serán aceptados sin objeción, sujeto a cualquier requerimiento aplicable de Divisiones (ver Apéndice D).

5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor

5.7.1 Si el arma de un competidor falla después de la señal de comienzo, el competidor podrá, en forma segura, intentar corregir el problema y continuar el recorrido de tiro. Durante el intento de corrección, 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 debe usar varillas, o ninguna otra herramienta para verificar o corregir el fallo. Cualquier violación resultará en una puntuación de cero para el ejercicio.

5.7.1.1. Un competidor quien experimenta un mal funcionamiento del arma mientras responde a la orden de “Cargue y Prepárese” (“Load and Make Ready”) o “Prepárese” (“Make Ready”), pero antes de la orden “Señal de Comienzo” (“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 comprobado o, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7), el competidor podrá volver para intentar el ejercicio de tiro, sujeto a planificación determinada por el árbitro o el Range Master.

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

5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 (dos) minutos, él deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la 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 disparos perdidos (misses) 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 más arriba, al competidor no se le permitirá volver a disparar el recorrido de tiro. Esto incluye instancias en las cuales el arma es declarada no reparable o insegura durante el recorrido de tiro (ver Regla 5.1.6).

5.7.6 En el caso que un árbitro de por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo una carga “squib”, o cartucho sin pólvora), el árbitro tomará las medidas que considere necesarias para restituir, 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, 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 tomado hasta el último disparo efectuado, y el recorrido de tiro será puntuado “tal como se disparó”, incluyendo todas las penalizaciones y disparos perdidos que sean aplicables (ver Regla 9.5.6).

5.7.6.2 Si el árbitro descubre que el problema de seguridad aparente no existe, se le solicitará al competidor que repita el ejercicio.

5.7.6.3 Un competidor que se detenga a sí mismo debido a una carga “squib”, supuesta o real, no tendrá derecho a 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 competición, el Director de Competición debe anunciar por adelantado tanto, en el programa oficial de la competición (y/o en la página web oficial de la competición), como por medio de un anuncio certificado por él, visible y colocado en un lugar en el puesto de venta, identificando claramente cuál es el

fabricante/marca, los cartuchos específicos y descripción de las cargas, las cuales se considerarán con un factor de potencia, por Mayor o Menor División, según sea el caso. Los cartuchos específicos estarán, usualmente, exentos de las pruebas de cronógrafo de la regla 5.6.3, sujeto a las siguientes condiciones:

- 5.8.1.1 El competidor debe obtener, y guardar durante toda la duración de la competición, un recibo oficial de los organizadores de la competición (o del vendedor nombrado 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 nombrados por ellos) en la competición, no gozará de lo previsto por la Regla 5.8.1, sin importar si la munición parezca o no, para todos los propósitos o intenciones, ser idéntica a la munición oficial de la competición.
 - 5.8.1.2 La munición oficial de la competición comprada por un competidor es considerada equipo del competidor (ver Sección 5.7), por lo tanto, los fallos de funcionamiento no serán motivo para un re-shoot y/o una apelación por 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 de la Región en la cual se esté llevando a cabo la competición.
 - 5.8.1.5 Los árbitros de la competición se reservan el derecho de conducir pruebas de cronógrafo u otras, en cualquier y toda munición, en cualquier momento, y no será necesario que se de ninguna razón para ello.
- 5.8.2 Donde sea posible, los organizadores de la competición (o los vendedores nombrados por ellos) 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.

Capítulo 6: Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales

Por claridad se usarán las siguientes definiciones:

- 6.1.1 Recorrido de tiro (también “recorrido”) - Un desafío de tiro IPSC cronometrado y puntuado separadamente conceptualizado y construido de acuerdo con los principios de IPSC para el diseño de recorridos, que contiene blancos y desafíos, los cuales, cada competidor debe superar en forma segura.
- 6.1.2 Ejercicio – Una parte de una competición IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo, servicios, resguardos y señalizaciones relacionadas. Un ejercicio debe usar un tipo de arma de fuego (por ejemplo, arma corta, rifle o escopeta) en forma exclusiva.
- 6.1.3 Match (Competición) - Consiste de un mínimo de 3 ejercicios donde todas ellas 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 los ejercicios 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 resultados de los ejercicios individuales serán acumulados para declarar un ganador del torneo.
- 6.1.5 Gran Torneo - Consiste de 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. La suma total de los resultados de las competiciones obtenidos por cada competidor en las competiciones componentes, especificados por el organizador de la liga, serán acumulados para determinar el ganador de la liga.

6.2 Divisiones de las Competiciones (Matches)

- 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 de la competición deben reconocer un ganador por cada División.
- 6.2.2 En competiciones aprobadas por IPSC, el número mínimo de competidores estipulados en el Apéndice A2 deben competir en cada División 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 reconocimiento oficial de IPSC.
- 6.2.3 Previo al comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los árbitros deberían verificar que el equipo del competidor esté de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor haga un intento en cualquiera de los ejercicios de tiro. Este es un servicio para asistir a los competidores y verificar que sus equipos, en la configuración presentada, están de acuerdo con la División que declararon. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las provisiones de la Regla 6.2.5.1.
 - 6.2.3.1 Si un competidor no está de acuerdo con la decisión de aprobación del equipo, será responsabilidad de él, antes de que intente realizar cualquiera de los ejercicios de tiro, presentar una evidencia aceptable, al examinador, que apoye su reclamación. En ausencia o rechazo de tal evidencia, la decisión original será mantenida, sujeto sólo a apelación al Range Master, cuya decisión es definitiva.
 - 6.2.3.2 El arma de un competidor y todo el equipo asociado accesible a él durante un recorrido de tiro, está sujeto a aprobación, si es requerido por un árbitro.
- 6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director de la Competición, un competidor podrá entrar en una competición en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir por puntuación en sólo una División, y esa deberá ser la del primer intento en todos los casos. Cualquier intento posterior en otra División

no será incluida en los resultados de la competición ni contará para reconocimiento y premiación de la competición.

- 6.2.5 Donde una División no se encuentre disponible o sea eliminada, o cuando un competidor falla en declarar una División específica antes del comienzo 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 obtiene la aprobación del equipo u otro requerimiento de la División declarada después de la Señal de Inicio (Start Signal), será cambiado a la División Open, si está disponible, de otro modo, las puntuaciones obtenidas por el competidor no serán incluidas en los resultados de la competición. Los competidores que ya se encuentren registrados en la División Open y que incumplan con los requerimientos de la División Open después de la Señal de Inicio (Start Signal), no tendrán sus puntuaciones incluidas en los resultados de la competición.
 - 6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona arriba, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Range Master en estos asuntos es definitiva.
 - 6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la regla 6.2.5.1, después de eso estará sujeto sólo a las provisiones del Apéndice D1 pero, se requiere que continúe usando la misma arma y miras, a no ser que aplique la regla 5.1.7. Si la munición del competidor satisface los requerimientos de factor de potencia de Open Mayor, sus puntuaciones para la competición serán ajustadas de acuerdo a ello.
- 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 la competición, incluyendo cualquier intento posterior en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntuación previa y completa en otra División será incluida en los resultados de la competición para reconocimiento y premiación en esa División.
- 6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una División específica, no evitará reconocimientos adicionales en una Categoría o de la inclusión en un equipo 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, dará lugar a 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 (Teams) Regionales

- 6.4.1 Sujeto a disponibilidad de los cupos asignados, sólo un Equipo (Team) Regional oficial en cada División y/o División/Categoría, puede ser seleccionado por méritos por cada Región para competiciones IPSC Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados son especificados por la Asamblea de IPSC (ver Apéndice A2).
 - 6.4.1.1 En competiciones Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan Regiones dentro de la zona en la cual la competición se esté llevando a cabo (por ejemplo, en el Campeonato Europeo, sólo se podrán presentar equipos que representen Regiones designadas por IPSC como pertenecientes a la Zona Europea).
 - 6.4.1.2 En competiciones Nivel IV y mayores, los Equipos Regionales Oficiales deben ser ordenados, con el fin de la formación de escuadras, de acuerdo a la ubicación del equipo en el mismo, inmediatamente precedente, evento, si es que lo hay, aún si el equipo está compuesto por personas diferentes.
- 6.4.2 En una competición, las puntuaciones individuales de un competidor solo pueden ser usados, exclusivamente, para un sólo equipo, y cada equipo debe estar compuesto de competidores en la misma División.
 - 6.4.2.1 La División o Categoría individual asignada a un competidor, determina su elegibilidad con respecto de los equipos (por ejemplo: un competidor individual en División Producción no puede participar en un equipo de División Open). Una dama registrada individualmente como dama "Lady", no puede

participar en un equipo basado en la edad, o viceversa. Un competidor registrado individualmente en una Categoría, puede ser un miembro de un equipo “general” en la misma División.

- 6.4.3 Los equipos deben constar de un máximo de 4 (cuatro) miembros, sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 (tres) miembros del equipo con 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 (cero) para todos los ejercicios. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

6.5 Estado y Credenciales de un Competidor

- 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. En cualquier caso, los organizadores de la competición no deben aceptar ningún competidor de una Región foránea, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la posibilidad del competidor de participar en la competición en cuestión.
 - 6.5.1.1 Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y pueden competir bajo los auspicios de esa Región, esto, sujeto a la aprobación del Concilio Ejecutivo de IPSC y al Director Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, posteriormente aplica para ser afiliada a IPSC, el competidor debe convertirse en miembro de esa Región durante el proceso de afiliación.
- 6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar sólo la Región IPSC en la cual reside, excepto como sigue:
 - 6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una Región, pero desea representar la Región de la que él es ciudadano, los Directores Regionales para la Región de residencia y la de ciudadanía, deben estar de acuerdo por escrito antes del comienzo de la competición.
 - 6.5.2.2 Los competidores que caen bajo las condiciones de la regla 6.5.1.1 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.
- 6.5.3 En Campeonatos Regionales y Continentales, sólo los competidores que satisfagan los requerimientos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1, estarán facultados para ser reconocidos como Campeones Regionales o Continentales, por División y/o por División/Categoría, según sea el caso. Sin embargo cuando se determinen Campeones Regionales o Continentales, los resultados de la competición de los competidores de fuera de la Región o Continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados de la competición, los cuales deberá permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Open

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

99% Competidor B – Región 6

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

6.6 Escuadras y Planificación de Competidores

- 6.6.1 Los competidores deben competir por puntuación de acuerdo a la planificación de las escuadras y de la competición. Un competidor que no este presente en el horario y fecha programados para un ejercicio, no

podrá tirar ese ejercicio sin la aprobación previa del Director de la Competición, sin la cual, la puntuación del competidor para ese ejercicio será de 0 (cero).

6.6.2 Sólo los árbitros de la competición, los sponsors, y directivos quienes sean miembros en buenos términos de su Región de residencia, y los árbitros IPSC (tal como se los define en la Sección 6.1 de la Constitución IPSC) pueden competir por puntuación en un “pre-match”, sujeto a la aprobación previa del Director de la Competición. Las puntuaciones obtenidos en el pre-match pueden, a criterio del Director de la Competición, ser incluidos en los resultados generales de la competición siempre y cuando, las fechas del pre-match hayan sido previamente publicadas en la planificación oficial de la competición. No se debe restringir que los competidores de la competición principal vean el pre-match.

6.6.2.1 En competiciones Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo Equipo Regional Oficial deben competir juntos en la misma escuadra en la competición principal.

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 por puntuación 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 (“ICS”)

6.7.1 El Comité Ejecutivo de IPSC puede coordinar y publicar regulaciones y procedimientos dedicados a los efectos de manejar y administrar un Sistema de Clasificación Internacional (International Classification System (“ICS”).

6.7.2 Los competidores que persigan una clasificación internacional deben usar los recorridos de tiro aprobados, disponible en la página web de IPSC.

Capítulo 7: Manejo de la Competición (Match)

7.1 Árbitros de la Competición

Las tareas y términos de referencia de los árbitros de competición se definen como sigue:

- 7.1.1 Árbitro (Range Officer (“RO”) - Da las órdenes del ejercicio, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito del ejercicio, y controla de cerca la acción segura del competidor. Él también declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad de un Jefe de Árbitros de Área y del Range Master.)).
- 7.1.2 Jefe de Árbitros de Área (Chief Range Officer (“CRO”) - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los ejercicios de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y permanente aplicación de estas reglas (bajo la autoridad directa del Range Master).
- 7.1.3 Árbitro de Estadísticas (Stats Officer (“SO”) - Supervisa el equipo de la sala de estadísticas, el cual recoge, ordena, verifica, registra en el ordenador y retiene todas las hojas de puntuación y, por último, publica los resultados parciales y finales. (Bajo la 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, cinta de tapar, pintura, escenografía, etc.), otras necesidades del campo (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, etc.) y repone los refrescos de los árbitros de campo (bajo la autoridad directa del Range Master).
- 7.1.5 Jefe de Árbitros de la Competición (Range Master (“RM”) - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo, incluyendo seguridad del campo, la ejecución de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas por arbitraje deben ser dirigidas a su atención. Normalmente, el Range Master, es designado, 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 previa aprobación por escrito, del Comité Ejecutivo de IPSC.
 - 7.1.5.1 Las alusiones a “Range Master” a lo largo de este reglamento hacen referencia a la persona que está actuando como Range Master en la competición (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas), sin tener en cuenta cualquier rango internacional o regional.
- 7.1.6 Director de la Competición (Match Director (“MD”) – Tiene a su cargo la administración general de la competición, incluyendo la composición de escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de servicios. Su autoridad y decisiones prevalecerán en relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas las cuales son del dominio del Range Master. El Director de la Competición es designado por la institución organizadora y trabaja junto con el Range Master.

7.2 Disciplina de los Árbitros de Competición

- 7.2.1 El Range Master posee autoridad sobre todos los árbitros de competición que no sean el Director de la Competición (exceptuando cuando el Director de la Competición está participando como competidor en la competición), y es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.
- 7.2.2 En el eventual caso que un árbitro sea objeto de una sanción disciplinaria, el Range Master debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de la Región de origen del árbitro 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 árbitro 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 el mismo, designar un Director de la Competición y un Range Master para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Range Master nombrado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado árbitro titulado presente. (Ver también Regla 7.1.5). Para las competiciones Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director de la Competición y Range Master.
- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a árbitros (por ejemplo, Árbitro, Range Master, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores de la competición, para actuar con una actuación oficial 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.

Capítulo 8: El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma Corta Lista

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

8.1.1 Revolver:

8.1.1.1 Acción Simple Solamente: no están aprobados para competiciones IPSC.

8.1.1.2 Acción Doble/Selectiva: martillo completamente abatido y cilindro cerrado. Si las pistolas semiautomáticas se preparan “sin cargador puesto y con “recámara vacía”, los revólveres se preparan con el cilindro vacío, (en cualquier otro caso), los revólveres se preparan con un cilindro completamente cargado.

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

8.1.2 Pistolas semiautomáticas:

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

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

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

8.1.2.4 Para todas las pistolas semiautomáticas, el término “seguro externo” significa la palanca de seguridad principal visible en el arma (por ejemplo, el seguro de pulgar en las armas de la familia “1911”). En caso de duda, el Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

8.1.2.5 Si un arma dispone de una palanca de desarmado del martillo (decocking lever), el martillo deberá ser desarmado, exclusivamente, con ella, sin tocar el gatillo. Si el arma no dispone de dicho dispositivo, el martillo debe ser bajado en forma manual y segura en todo su recorrido hacia adelante (es decir, no debe ser bajado sólo hasta el seguro de caída u otra posición intermedia similar).

8.1.3 Si un recorrido de tiro requiere que una pistola semiautomática sea preparada con la recámara vacía, la corredera debe estar completamente hacia adelante (cerrada) y el martillo, si lo tiene, debe estar completamente abajo o desmontado (decocked) (también ver Regla 8.1.1.2).

8.1.3.1 Cuando el briefing escrito de un ejercicio requiere que el arma del competidor y/o su equipo sea puesto sobre una mesa u otra superficie antes de la Señal de Inicio (Start Signal), ellos deben ser colocados como está estipulado en el briefing escrito del ejercicio. Aparte de los componentes normalmente fijados a ellos (por ejemplo: un apoyo para el pulgar, aleta de seguro, tiradores (racker), etc.), no se deben usar otros elementos para elevarlos artificialmente (ver también Regla 5.1.8).

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

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

8.1.5.1 “Simple Acción” significa que la activación del gatillo causa una sola acción (es decir, caída del martillo o el percutor).

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

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

8.2 Condición de Competidor Preparado

Se denomina cuando, bajo la orden directa de un árbitro:

- 8.2.1 El arma es preparada como se especifique en el briefing escrito de del ejercicio, y en conformidad con los requerimientos de la División declarada.
- 8.2.2 El competidor asume la posición de comienzo como se especifique en el briefing escrito en el ejercicio. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erguida, de cara hacia el fondo de la galería, con los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo (ver Apéndice E2.) A un competidor que intenta o completa un recorrido de tiro, en el cual se uso una posición de comienzo incorrecta, se le puede solicitar, por parte de un árbitro, que repita el recorrido de tiro.
- 8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, dispositivo de carga o munición después del comando de “Atención” (Standby) y antes de la “Señal de Comienzo” (Start Signal) (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).
- 8.2.4 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor desenfunde un arma con la mano débil.
- 8.2.5 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor re-enfunde un arma después de la señal de inicio. Sin embargo, un competidor puede re-enfundar siempre y cuando esto sea realizado en forma segura, y el arma esté o descargada o en una de las condiciones de arma lista especificadas en la Sección 8.1. Las violaciones estarán sujetas a descalificación (ver Regla 10.5.11).

8.3 Ordenes del Árbitro

Las Órdenes aprobadas y su secuencia son como sigue:

- 8.3.1 “Cargue y Prepare” (“Load And Make Ready”) - (o “Prepare” para comienzos con un arma descargada) (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 de la galería, o en una dirección segura especificada por el árbitro, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito del ejercicio. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el árbitro proseguirá.
 - 8.3.1.1 Una vez que se haya dado la orden apropiada, el competidor no puede moverse fuera de la ubicación de inicio, antes de la orden de “Señal de Inicio”, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión del árbitro. Una violación provocará una advertencia para la primera infracción y puede ser en la de aplicación la Regla 10.6.1 para una siguiente infracción en la misma competición.
- 8.3.2 “¿Esta Listo?” (“Are You Ready?”) - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende por completo los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir “No Listo” (“Not Ready”). Cuando el competidor esté listo, él debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su disposición al árbitro.
- 8.3.3 “Atención” (“Standby”) – Esta Orden debería ser seguida 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 intentar el recorrido de tiro, y continuará las órdenes de campo desde el “¿Está Listo?” (“Are You Ready?”).
 - 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.

- 8.3.5 “Alto” (“Stop”) - Cualquier árbitro asignado a un ejercicio puede dar esta orden, en cualquier momento durante el ejercicio de tiro. El competidor deberá dejar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar más instrucciones por parte del árbitro.
- 8.3.5.1 Cuando dos o más ejercicios de tiro comparten una galería o área en común, los árbitros pueden dar otras ordenes intermedias al finalizar el primer ejercicio de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y siguientes ejercicios de tiro (por ejemplo, “Recargue si lo requiere”). Cualquiera de dichas órdenes intermedias que sean usadas, deben estar claramente establecidas en el briefing escrito para el ejercicio.
- 8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Muestre el Arma” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”) - Si el competidor ha terminado de disparar, él debe bajar su arma y mostrarla para su inspección por el árbitro, con la boca del cañón apuntando hacia el fondo de la galería, el cargador extraído del arma, la corredera retenida o sostenida abierta, y la recámara vacía. Los revólveres deben presentarse con el cilindro hacia afuera y descargado.
- 8.3.7 “Si está descargada, Dispare, Enfunde” (“If Clear, Hammer Down, Holster”) - Después de dar esta orden, el competidor no debe seguir disparando (ver Regla 10.6.1). Mientras continúa apuntando el arma en forma segura hacia el fondo de la galería, el competidor debe realizar una verificación final del arma como sigue:
- 8.3.7.1 Pistolas semiautomáticas – Liberar la corredera y presionar el gatillo (sin tocar el martillo) o dispositivo para bajar el mismo (decocker), si es que lo hay). Si la pistola posee un dispositivo, el cual requiera que se inserte un cargador para permitir que se presione el gatillo (seguro de cargador), el competidor debe, cuando se emite esta orden, informar al árbitro, quién supervisará en forma directa el uso, y siguiente introducción, de un cargador vacío para facilitar este proceso.
- 8.3.7.2 Revolver – Cerrar el cilindro vacío (sin tocar el martillo, si es que lo hay).
- 8.3.7.3 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, el ejercicio de tiro se declara como terminado.
- 8.3.7.4 Si el arma no prueba estar vacía, el árbitro repetirá las órdenes desde la Regla 8.3.6 (ver también Regla 10.4.3).
- 8.3.8 “Campo Libre” (“Range Is Clear”) - Hasta que esta orden no sea dada por el árbitro, los competidores o personal de la competición no deben avanzar, o retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado esta orden, los árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.
- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa puede, sujeto a previa aprobación por parte del Range Master, tener derecho a recibir las Órdenes de Campo verbales anteriores, acompañadas por señales visuales y/o físicas.
- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son golpecitos en el hombro del lado débil del competidor, con un protocolo de cuenta atrás, a saber, 3 golpecitos para “¿Está Listo?” (“Are You Ready?”), 2 golpecitos para “Atención” (“Standby”) y un golpecito coincidiendo con la “Señal de Inicio” (“Start Signal”).
- 8.3.9.2 Los competidores que en lugar de esto, deseen usar sus propios dispositivos electrónicos o de otro tipo, deben, primeramente, enviarlos al Range Master para ser examinados, probados y aprobados antes de ser usados.
- 8.3.10 No hay comunicaciones de campo fijas, diseñadas para ser usadas en la zona de cronógrafo o en una prueba de control de equipo (la cual puede estar situada en un lugar lejos del campo de tiro). Los competidores no deben manejar sus armas cortas, o retirar las banderas de seguridad de las recámaras de las armas largas, según sea el caso, hasta que el examinador le solicite que las armas le sean pasadas a él, de acuerdo a 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 esté específicamente permitido (ver Reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1), y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por el árbitro (ver Reglas 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 externo debería estar puesto. 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 de pie, etc.).

8.6 Asistencia o Interferencia

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

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 dispensación 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 provea asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro sin la previa aprobación de un árbitro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a criterio de un árbitro, incurrir en una penalización por error de procedimiento para ese ejercicio y/o estar sujetos a la Sección 10.6.

8.6.2.1 Cualquier persona que interfiera verbalmente o de otro modo, con 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 afecta significativamente al competidor, él debe informar del incidente al Range Master, quien puede, a su criterio, ofrecer al competidor afectado que repita el ejercicio de tiro.

8.6.3 En el eventual caso que el contacto accidental con el árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el ejercicio 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 pueden aplicar las previsiones de la Sección 10.4 y 10.5.

8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Ejercicio

8.7.1 Se le prohíbe a los competidores tomar miras o efectuar disparos en seco antes de la señal de comienzo. Las violaciones supondrán una advertencia para la primera vez y una penalización de procedimiento para cada una de las siguientes veces en la misma competición. Los competidores podrán, mientras apuntan sus armas hacia el suelo, ajustar sus miras electrónicas.

8.7.2 Cuando realizan su inspección del recorrido de tiro (“walkthrough”), se prohíbe a los competidores el uso de ayudas de puntería (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones supondrán una penalización de procedimiento por cada infracción (ver también Regla 10.5.1).

8.7.3 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva a través de un recorrido de tiro sin la previa aprobación de un árbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las violaciones incurrirán en una advertencia para la primera infracción y, las infracciones siguientes, pueden estar sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

Capítulo 9: Puntuación

9.1 Reglas Generales

- 9.1.1 Aproximación a los Blancos - Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 (un) metro sin la previa autorización del árbitro. La violación de esto supondrá una advertencia para la primera vez pero, a criterio del árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento para siguientes veces dentro la misma competición.
- 9.1.2 Tocar los Blancos - Mientras se esté calificando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo con ningún blanco sin la autorización del árbitro. Si el árbitro considera que el competidor o su delegado ha influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, él podrá:
- 9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o
 - 9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.
- 9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente - Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el árbitro debe ordenarle al competidor que vuelva a repetir el ejercicio.
- 9.1.4 Blancos No Restablecidos - Si, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor previo, uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, el árbitro debe juzgar si se puede o no determinar una puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no está claro cuales son los impactos hechos por el competidor que se está puntuando, se le debe ordenar, al competidor afectado, que repita el ejercicio.
- 9.1.4.1 En el eventual caso que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no está claro para el árbitro cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo puntuado, al competidor se le solicitará que vuelva a repetir el recorrido de tiro.
 - 9.1.4.2 Un competidor que vacile o se detenga durante su la ejecución de un ejercicio de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos de papel no hayan sido restablecidos, no tendrá derecho a repetir el ejercicio (re-shoot).
- 9.1.5 Impenetrable - El área puntuable de todos los blancos IPSC, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1. Una bala impacta completamente dentro del área puntuable de un blanco de papel, y continúa e impacta el área puntuable de otro blanco de papel, el impacto en los siguientes blancos de papel no contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
 - 9.1.5.2 Una bala impacta completamente dentro del área puntuable de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, esto será tratado como un fallo de equipo de campo. Se le solicitará al competidor que repita el ejercicio después que el mismo haya sido restaurado.
 - 9.1.5.3 Una bala impacta parcialmente dentro del área puntuable de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área puntuable de otro blanco de papel, el impacto en los siguientes blancos de papel también contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
 - 9.1.5.4 Una bala impacta parcialmente dentro del área puntuable de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta el área puntuable de) otro blanco metálico, el siguiente blanco metálico caído (o impactado) también contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
- 9.1.6 Cubierta dura - A no ser que, en el briefing escrito de un ejercicio, sean descritos específicamente como “cobertura blanda” (soft cover) (ver Regla 4.1.4.2), todas las decoraciones, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como “cubierta dura” (hard cover) impenetrable. Si:

- 9.1.6.1 Una bala impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o no-shoot, ese impacto no contará para puntuación o penalización, según sea el caso. Si no se puede determinar que impacto(s) en un blanco de papel puntuable o no-shoot son el resultado de disparos hechos a través de cubierta dura, el blanco de papel puntuable o no-shoot será puntuado sin tener en cuenta los impactos de mayor puntuación (valor).
- 9.1.6.2 Una bala impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como fallo de equipo de campo (ver Sección 4.6). Se le solicitará al competidor que repita el ejercicio después que haya sido restaurado.
- 9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar el área puntuable de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuación o penalización, según sea el caso.
- 9.1.6.4 Una bala impacta parcialmente dentro de cubierta dura, y continúa para hacer caer un blanco metálico puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuación. Si la bala impacta parcialmente dentro de la cubierta dura, y continúa haciendo caer o impacta un blanco metálico penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.
- 9.1.7 Postes de soporte - Los postes de soporte de los blancos no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Lo disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de los postes de soporte de los blancos y, los cuales impactan un blanco de papel o metal, contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

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) empleado por el competidor en completar el recorrido de tiro, para obtener un factor de acierto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado la máxima cantidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, ordenados en forma correlativa debajo del 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 (cuatro) 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 (cuatro) decimales.

9.3 Empates

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

9.4 Valores de Puntuación y Penalizaciones

- 9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC y no-shoots serán calificados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea de IPSC (ver Apéndices B y C y más abajo).
- 9.4.2 Cada impacto visible en el área puntuable de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10(diez) puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot.
- 9.4.3 Cada impacto visible en el área puntuable de un blanco no-shoot de metal, será penalizado con menos 10 (diez) puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco) no-shoot, sin importar que haya sido diseñado para caer o no.

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

9.5 Políticas de Puntuación

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

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

9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área puntuable de blancos puntuables superpuestos y/o no-shoots, él recibirá todos los puntos y penalizaciones aplicables.

9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bala, no contarán para puntuación ni penalización.

9.5.4.1 Perforaciones agrandadas en blancos de papel, las cuales excedan el diámetro de la bala del competidor no contarán para calificación o penalización, a no ser que haya evidencia visible dentro de los residuos de la perforación (por ejemplo, una marca de grasa, estrías, una corona, etc.), para eliminar la presunción de que la perforación haya sido causada por un rebote o restos de una bala (splatter).

9.5.5 La puntuación mínima para ejercicio será 0 (cero).

9.5.6 Un competidor que no dispara en la parte frontal de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada blanco, por “no disparar un blanco”, como también en las penalizaciones apropiadas por misses (ver Regla 10.2.7).

9.5.7 Impactos visibles en blancos de papel puntuables o no-shoots, los cuales son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese u otro blanco de papel puntuable o no-shoot, y/o impactos que no produzcan un agujero claramente distinguible a través del frente de un blanco de papel puntuable o no-shoot, no contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

9.6 Verificación y Objeción de Puntuaciones

9.6.1 Después que el árbitro haya declarado “Campo Libre”, al competidor o a su delegado se le permitirá que acompañe al árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma.

9.6.2 El árbitro responsable de un ejercicio de tiro, puede estipular que el proceso de calificación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor tiene derecho a 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 todo derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.

9.6.4 Cualquier reclamación de una puntuación o penalización debe ser apelada al árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parchado, o restaurado, de lo contrario, estas reclamaciones 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 de Área y después al Range Master para una decisión.

9.6.6 La decisión del Range Master con respecto a la puntuación de impactos en blancos y no-shoots será definitiva. No se permitirán apelaciones con respecto a tales decisiones de puntuación.

9.6.7 Durante una reclamación de puntuación, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser parchado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta, de no ser así, se aplicará la Regla 9.1.3. El árbitro

podrá retirar el blanco de papel en disputa del ejercicio de tiro, para un 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, se debe usar de forma exclusiva plantillas de puntuación (scoring overlays) aprobadas por el Range Master, para verificar y/o determinar la zona puntuable aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.6.9 La información de puntuación podrá ser transmitida mediante el uso de señales con las manos (Ver Apéndice F1). Si una puntuación es reclamada, los blancos en cuestión no deben ser tocados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que haya aprobado de antemano el Range Master (ver también la 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 la haya firmado, el competidor debe agregar su firma en el lugar apropiado. Si el Director Regional lo aprueba, podrán utilizarse firmas electrónicas en las hojas de puntuación. Deben usarse números enteros para registrar puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe ser registrado, en el lugar apropiado, con 2 (dos) decimales.

9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja de puntuación, éstas deben estar claramente registrada en el original y demás copias de la misma. 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, este hecho debe ser notificado al Range Master. Si el Range Master está seguro de que el recorrido de tiro ha sido realizado y puntuado correctamente, la hoja de puntuación sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en los resultados de la competición.

9.7.4 Una hoja de puntuación firmada por ambos, competidor y árbitro, es evidencia concluyente que el ejercicio de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntuaciones y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no rechazados. La hoja de puntuación 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 penalizaciones de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.

9.7.5 Si se encuentra que una hoja de puntuación tiene datos insuficientes o en exceso, o si el tiempo no ha sido registrado en ella, esa hoja debe ser inmediatamente entregada al Range Master quien, normalmente, le solicitará al competidor que repita el ejercicio de tiro.

9.7.6 En el caso que no sea posible efectuar el re-shoot del ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

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

9.7.6.2 Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados

9.7.6.3 Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor valor que se hayan registrado.

9.7.6.4 Las penalizaciones de procedimiento registradas en la hoja de puntuación serán consideradas completas y definitivas, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.

9.7.6.5 Si en la hoja de puntuación falta la identificación del competidor, ella deberá ser entregada al Range Master, quien debe tomar cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

9.7.7 En el caso que el original de una hoja de puntuación se pierda o esté de otro modo no disponible, se usará la copia o duplicado 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 solicitará al competidor que repita el recorrido de tiro. Si el Range Master considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el ejercicio afectado.

9.7.8 A ninguna persona, que no sea un árbitro autorizado, se le permitirá manipular el original de una hoja de puntuación que se encuentre retenida en un ejercicio, o en cualquier otro lugar, después que haya sido firmada por el competidor y un árbitro, sin la previa aprobación del árbitro o de personal que esté directamente involucrado con el área de Estadísticas. Las violaciones supondrán una advertencia (warning) para la primera infracción, pero estarán sujetas a la Sección 10.6 para las siguientes veces en la misma competición.

9.8 Responsabilidad de la Puntuación

9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, verificando los listados publicados por el árbitro de Estadísticas.

9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado la competición, se deben publicar los resultados provisionales por ejercicio, en un lugar visible en el campo de tiro y, en competiciones de Nivel IV o superior, en el hotel oficial de la competición, con el propósito de que los competidores los verifiquen. Se debe indicar claramente la hora y fecha en que tales resultados fueron realmente publicados (no solamente impresos) en cada lugar.

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

9.8.4 A los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director de la Competición) para completar todos los recorridos de tiro en una competición en un período de tiempo menor a la duración total de la competición (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), se les solicitará 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, una página web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. Los procedimientos extraordinarios deben ser publicados por adelantado en el programa de la competición y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo de la competición (ver también Sección 6.6).

9.8.5 Un Director de Competición puede optar por publicar los resultados electrónicamente (por ejemplo, una página web) además de, o como alternativa a, imprimirlos físicamente. Si es así, los procedimientos adoptados deben ser publicados con antelación en el programa de la competición y/o por medio de un anuncio publicado en un lugar visible en el campo de tiro, antes de que de comienzo de la competición. Se deberá proveer a los competidores de las facilidades necesarias (por ejemplo, un ordenador) para ver los resultados si es que, el Director de la Competición, ha elegido sólo publicar los resultados electrónicamente.

9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen

9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte del área puntuable de valor más alto cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente por el tiempo que dure el intento del competidor de un recorrido de tiro, no son blancos que desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones de “no disparar” y/o falta de impacto (misses).

9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios de arriba, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de “no disparar” o misses a no ser que un competidor falle en activar el mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes de efectuar el último disparo para ese recorrido de tiro.

9.9.3 Los blancos fijos que presentan, por lo menos, una parte del área puntuable de valor más alto, tanto sea antes como después de la activación de un no-shoot que los oculten o de una barrera de visión móviles, no son blancos que desaparecen e incurrirán en penalizaciones por “no disparar” o falta de impactos (misses).

9.9.4 Los blancos que presenten, por lo menos, una parte del área puntuable de valor más alto cada vez que el competidor opera un activador mecánico (por ejemplo, una cuerda, palanca, pedal, puerta, etc.), no están sujetos a esta sección.

9.10 Tiempo Oficial

9.10.1 Sólo el cronómetro (timer) utilizado por el árbitro debe ser usado para registrar el tiempo transcurrido de un intento de un competidor en un ejercicio de tiro. Si un árbitro asignado a un ejercicio de tiro (o un árbitro de más alto nivel) entienden que un dispositivo de medición de tiempo (cronómetro) está defectuoso, a un

competidor cuyo intento no pueda ser certificado con un tiempo preciso, se le debe solicitar que repita (re-shoot) el ejercicio de tiro.

- 9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un ejercicio de tiro es considerado irreal, se solicitará al competidor que repita el recorrido de tiro (ver Regla 9.7.4).
- 9.10.3 Un competidor que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa con su intento en el recorrido de tiro y no obtiene un tiempo oficial registrado en el cronometro utilizado por el árbitro, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para ese ejercicio.

9.11 Programas de Puntuación

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

Capítulo 10: Penalizaciones

10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Reglas Generales

- 10.1.1 Las penalizaciones de procedimiento (errores de procedimiento) son impuestas 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 de puntuación del competidor, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.
- 10.1.2 Los errores de procedimiento son evaluados con menos 10 (diez) puntos cada uno.
- 10.1.3 Un competidor que reclame la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al Jefe de Árbitros de Área y/o al Range Master. Un competidor que continúe en desacuerdo, puede presentar una apelación al Comité de Arbitraje.
- 10.1.4 Las penalizaciones de procedimiento no pueden ser anuladas por posteriores 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 aún si él, a continuación, dispara al mismo blanco mientras no comete falta de línea.

10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Reglas Generales

- 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 una penalización de procedimiento por cada vez.
 - 10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras cometía la falta, en su lugar, se le puede aplicar una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión, mientras esté cometiendo la falta. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras comete la falta excepto cuando es aplicable la Regla 2.2.1.5.
- 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. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante la infracción, el competidor podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples penalizaciones en los casos de arriba, ellas no deben exceder el máximo número de impactos 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 el número de disparos realmente efectuados.
- 10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.
- 10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá una penalización de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los soportes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o de la relevación o retroceso de la misma, no serán penalizables.
- 10.2.6 Si un competidor se “desliza” (creeping) (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una posición, o postura de tiro más ventajosa, después de la orden de “Atención” (Standby) y antes de dar 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 infracción y, el competidor, repetirá el ejercicio.
- 10.2.7 Un competidor que no cumple con efectuar, a cualquier blanco puntuable, por lo menos un disparo, incurrirá en 1 (una) penalización de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en la Regla 9.9.2.

- 10.2.8 Si un ejercicio de tiro (o parte del mismo) especifica que se debe tirar sólo con mano fuerte o débil, un competidor incurrirá en un error de procedimiento por cada vez que toca el arma (o la recoge de una mesa, etc.) con la otra mano, después de la “Señal de Inicio” (o desde el punto desde el cual se ha estipulado disparar con una sola mano). Las excepciones son desactivar el seguro externo (sin recoger el arma), recargar o corregir un mal funcionamiento (interrupción). Sin embargo, al competidor se le aplicará 1 (un) error de procedimiento en base a uno “por disparo efectuado” cuando usa la otra mano o brazo para:
- 10.2.8.1 Soportar el arma o la muñeca o brazo estipulado mientras efectúa disparos;
 - 10.2.8.2 Incrementar la estabilidad con el suelo, una barrera u otro elemento de decorado mientras efectúa disparos.
- 10.2.9 Un competidor que deja una posición de tiro puede volver y disparar de nuevo desde la misma posición, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificatorios y competiciones Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 (una) penalización de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un ejercicio de tiro debido a una incapacidad o herida, puede, antes de hacer su intento en el ejercicio 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, éste debe establecer, antes de que el competidor haga su intento del recorrido de tiro, la aplicación de la penalización especial a ser deducida, que irá desde un 1% a un 20% de los puntos del competidor “tal como se dispararon”.
 - 10.2.10.2 Por otra parte, el Range Master puede renunciar a la aplicación de las sanciones con respecto a un competidor que, debido a que tienen una discapacidad física significativa, es incapaz de cumplir con los requisitos establecidos.
 - 10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Range Master, se aplicarán las penalizaciones del procedimiento normales.
- 10.2.11 Un competidor que efectúe disparos por encima de una barrera construida con una altura de por lo menos 1.8 metros, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado (ver también Regla 2.2.3.1).

10.3 Descalificación de la Competición – Reglas Generales

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante una Competición IPSC, será descalificado, y se le prohibirá que intente los restantes recorridos de tiro, sin importar la planificación o estructura física de la competición.
- 10.3.2 Cuando se produce una descalificación, el árbitro debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente, en la hoja de puntuación 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, no deben ser eliminados de los resultados de la competición y, éstos, 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 competición principal sin una descalificación, no se verán afectadas por una descalificación recibida mientras el competidor esté participando en un Shoot-Off u otra competición colateral.

10.4 Descalificación – Descarga Accidental

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

- 10.4.1 Un disparo, que pasa sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, especificada en el briefing escrito del ejercicio, considerada como insegura por los organizadores de la competición siempre que un competidor quién legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual sale en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la Sección 2.3.
- 10.4.2 Un disparo el cual impacta en el suelo dentro de los 3 (tres) metros del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel a menos de 3 (tres) metros del competidor. Una bala que impacta el suelo dentro del los 3 (tres) metros del competidor debido a una carga fallida (squib load), está exenta 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 descritos en las Reglas 8.3.1 y 8.3.7 (también ver 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, sin embargo, puede aplicar la Regla 5.1.6.
- 10.4.4 Un disparo que ocurre durante el intento de resolver una interrupción del arma.
- 10.4.5 Un disparo que ocurre durante la transferencia del arma de una mano a otra.
- 10.4.6 Un disparo que ocurre durante un desplazamiento, excepto cuando se esté, en realidad, disparando a los blancos.
- 10.4.7 Un disparo hecho a un blanco metálico desde una distancia menor a 7 (siete) metros, medida desde el frente del blanco a la parte más cercana del cuerpo del competidor que esté en contacto con el suelo (ver Regla 2.1.3).
- 10.4.8 En esta Sección, si se puede establecer que la causa de la descarga es debida a una parte rota o defectuosa del arma, que el competidor no haya cometido ninguna infracción de seguridad de esta Sección, no se producirá una descalificación, pero la puntuación del competidor para ese ejercicio, será 0 (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 parte rota o defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga accidental debida a una parte rota o defectuosa si, él, no presenta el arma para inspección previa a abandonar el recorrido de tiro.

10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma.

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

- 10.5.1 Manejar un arma en cualquier momento, excepto en el área de seguridad designada o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a una orden directa dada por, un árbitro.
- 10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la galería, o romper los ángulos de seguridad normales o específicos, durante un ejercicio de tiro (excepciones limitadas: ver Reglas 5.2.7.3 y 10.5.6).
- 10.5.3 Si en cualquier momento durante un ejercicio de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Cuando un competidor, por cualquier razón durante un ejercicio de tiro, de forma segura e intencional coloca el arma en el suelo u otro objeto estable no será descalificado siempre y cuando:
 - 10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo u otro objeto estable, y
 - 10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, a 1 (un) 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 comienzo); y
 - 10.5.3.3 No ocurre nada de lo previsto por la Regla 10.5.2; y
 - 10.5.3.4 El arma se encuentra en la condición de lista (ready condition) como se especifique en la Sección 8.1); o

- 10.5.3.5 El arma está descargada y la acción se encuentra abierta.
- 10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro de los límites de un túnel.
- 10.5.5 Permitir que la boca del cañón de un arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un ejercicio de tiro (p.e. un barrido) No aplica descalificación si el barrido se produce mientras desenfunda o enfunda un arma, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.
- 10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás a la parte delantera de la galería (donde se encuentra el público) más allá de un radio de 1 (un) metro, desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma. La concesión de 1 metro, sólo se aplica cuando el competidor está mirando directamente hacia el fondo de la galería.
- 10.5.7 Portar o usar más de un arma durante un recorrido de tiro.
- 10.5.8 No mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige una interrupción del arma donde, el competidor, claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.
- 10.5.9 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga excepto donde esté específicamente permitido (ver Reglas 8.1.25 y 8.3.7.1).
- 10.5.10 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Regla 8.5.1.
- 10.5.11 Tener un arma cargada y enfundada, en cualquiera de las siguientes condiciones:
- 10.5.11.1 Una pistola semiautomática de simple acción con la recámara cargada y sin el seguro puesto.
- 10.5.11.2 Una pistola de doble acción o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.
- 10.5.11.3 Un revolver con el martillo montado.
- 10.5.12 Manejar munición real o falsa (dummy) en un Área de Seguridad, contrariando 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 en cargadores o cargadores rápidos en sus cinturones, en sus bolsillos, o en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no extraiga físicamente los cargadores o cargadores rápidos cargados, de sus dispositivos de retención o almacenamiento mientras esté dentro del Área de Seguridad.
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente autorizado por un árbitro.
- 10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un árbitro quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un ejercicio de tiro, no es una infracción, sin embargo, un competidor que recupere un arma caída, recibirá una descalificación.
- 10.5.15 Usar munición prohibida y/o insegura (ver Reglas 5.5.4, 5.5.5. y 5.5.6), y/o usar un arma prohibida (ver Reglas 5.1.10 y 5.1.11).

10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva

- 10.6.1 Los competidores serán descalificados por conductas, las cuales un árbitro, considere que son antideportivas. Estos ejemplos incluyen, pero no están limitados a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directivas razonables de un árbitro, o cualquier comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación. El Range Master deberá ser notificado tan pronto como sea posible.
- 10.6.2 Un competidor quien, en consideración del árbitro, intencionalmente, se haya quitado 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. Estos ejemplos incluyen, pero no están limitados a, no cumplir con directivas razonables de un árbitro, interferencia en la ejecución de un ejercicio de tiro y/o el intento de un competidor por interferir, y cualquier otro comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación.

10.7 Descalificación – Substancias Prohibidas

- 10.7.1 Durante las competiciones 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 necesaria 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 médicos, los competidores y árbitros en las competiciones no deben estar afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante los mismos. Cualquier persona, quien en opinión del Range Master, está visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos descritos aquí, será descalificada de la competición y puede ser requerida a abandonar el campo.
- 10.7.4 La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias (ver Reglas IPSC Anti-Doping).

Capítulo 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales

- 11.1.1 Administración - Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten 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 arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas originadas por una Descalificación, por una infracción de seguridad, sólo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la forma en que se ejecuta la infracción, tal como la describe el árbitro, no está sujeta a reclamación o apelación.
- 11.1.3 Apelaciones - Las decisiones las toma inicialmente el árbitro. Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de árbitros de área para el ejercicio de área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Range Master que decida.
- 11.1.4 Apelación al Comité - En caso que el querellante continúe estando en desacuerdo con la decisión, él puede apelar al Comité de Arbitraje enviando una protesta formal en primera persona.
- 11.1.5 Retención de Evidencia - El querellante tiene la obligación de informar al Range Master de su deseo de presentar su apelación ante el Comité de Arbitraje y puede pedir que árbitros retengan cualquier documentación relevante u otra evidencia, en espera de la audiencia. No serán aceptadas como evidencia grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 Preparación de la Apelación - El querellante es responsable de la preparación y envío de la solicitud escrita, junto con el canon apropiado. Ambos deben ser enviados al Range Master dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de la Competición - Cualquier árbitro que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Range Master y debe 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 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 de acuerdo con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente claro por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor juicio en aplicación del espíritu de las reglas.

11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 Competiciones 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, (delegado regional) o un árbitro de la competición titulado, nombrado por el Director de la Competición (en ese orden), servirá como presidente del comité, sin voto.
 - 11.2.1.2 Tres (3) árbitros serán nombrados 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 De la Competición titulados.
 - 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe, el Presidente ni ningún miembro del Comité de Arbitraje, ser una parte de la decisión inicial o siguientes apelaciones, las cuales llevaron al arbitraje.

11.2.2 Competiciones Nivel I y II - El Director de la Competición puede nombrar un Comité de Arbitraje de 3 (tres) personas con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado de la misma. Los árbitros, a ser posible, deberían ser árbitros de la competición titulados. Todos los miembros del comité votarán. El árbitro más veterano, o la persona de mayor edad, si no hay árbitros de la competición, hará de presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones de Arbitraje - Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Range Master en el formulario apropiado, acompañadas de la tarifa aplicable, antes de 1 (una) hora desde que ocurrió el incidente en disputa, registrada por los árbitros. El incumplimiento de estos requisitos dejará sin validez la apelación y no se tomarán más acciones. El Range Master debe, en el formulario de apelación, registrar en forma inmediata la hora y la fecha en la cual él recibió la apelación.

11.3.2 Tiempo Límite de Decisión - El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de presentada la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director de la Competición, Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos querellantes, competidor y terceras partes (ver Regla 11.7.1), automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y el canon será devuelto.

11.4 Tasas

11.4.1 Importe - Para las competiciones Nivel III o superiores, el canon de apelación que permite a un querellante apelar al arbitraje, será de US\$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o el equivalente del máximo canon de inscripción individual de la competición (lo que sea menor), en moneda local. El canon de apelación para otras competiciones puede ser fijado por los organizadores del mismo, pero no debe exceder los US\$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto de la competición, estará exenta del pago del canon.

11.4.2 Pago - Si la decisión del Comité es apoyar la apelación, el canon pagado será devuelto. Si la decisión del Comité es de denegar la apelación, el canon de apelación debe enviarse al Instituto Regional o Comité Nacional De Jueces Árbitros (IROC o INOC) (RROI o NROI), con respecto a competiciones Nivel I y II, y al International Range Officers Association (IROA), con respecto a competiciones Nivel III y superiores.

11.5 Reglas de Procedimiento

11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité - El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, el dinero pagado por el querellante hasta que se alcance una decisión.

11.5.2 Presentaciones - El Comité puede solicitar al querellante que dé, personalmente, más detalles de su reclamación 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 en relación a cualquier punto relevante de la apelación.

11.5.6 Opiniones - Los miembros del comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.

11.5.7 Inspección del Área - El Comité puede observar cualquier galería o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona u árbitro, a quien considere útil al proceso, que lo acompañe.

11.5.8 Influencia Indeseada - Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del comité de cualquier modo que no sea presentando evidencias, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.

11.5.9 Deliberación - Cuando el Comité considere de que está en posesión de toda la información y evidencias necesarias para la apelación, ellos 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 al alcance de todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.
- 11.6.3 La Decisión es Inapelable - La decisión del Comité es inapelable y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Range Master, se hayan recibido nuevas evidencias, después de la decisión, que justifiquen una reconsideración, pero antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por el Director de la Competición.
- 11.6.4 Actas - 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 base a “apelación de terceras partes”. En tales casos, todas las previsiones de este Capítulo serán válidas.

11.8 Interpretación de las Reglas

- 11.8.1 La interpretación de estas reglas y regulaciones es la responsabilidad del Comité 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 con aprobación de IPSC, que comiencen después, o a los 7 días, de la fecha de publicación. Tales interpretaciones están sujetas a ratificación o modificación en la siguiente Asamblea de IPSC.

Capítulo 12: Asuntos Varios

12.1 Apéndices.

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

12.2 Idioma.

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

12.3 Responsabilidades.

Los competidores y todas las personas que concurren a una competición IPSC son completa, exclusiva y personalmente responsables de que todo y cualquier equipamiento que hayan llevado a la competición, están completamente de acuerdo a con todas las leyes aplicables en el área geo-política donde se esté desarrollando la competición. Ni la IPSC ni ninguno de sus Árbitros, tampoco cualquier organización afiliada a IPSC, ni ningún oficial 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 en relación al género masculino (el, de él), se entiende que incluyen el género femenino (ella, de ella).

12.5 Glosario

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

Aftermarket	Elementos no fabricados por el fabricante original del arma (FOA), y/o que poseen marcas de identificación diferentes al FOA.
Apuntar / Apuntando	Alinear el cañón de un arma a los blancos
Bala	El proyectil de un cartucho pensado para impactar un blanco.
Bandera de Seguridad de Recámara	Dispositivo de color brillante cuyas partes o forma no se asemejan a un cartucho o ninguna parte de los mismos. La bandera no puede ser insertada en un arma que tenga una recámara cargada y debe, cuando esté insertada, evitar que un cartucho sea insertado en la recámara. La bandera debe tener una lengüeta o cinta que sobresalga visiblemente 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 un arma está siendo tocada o sostenida mientras no este enfundada en forma segura, o cuando un arma larga es sostenida mientras no tenga insertada una bandera de seguridad en la recámara (ver Regla 10.5.5).
Blanco(s)	Un término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, 4.1.3) los diferencie.
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Canana	Funda.
Cancha	También “galería”. Campo donde se desarrolla un ejercicio.
Carga	La inserción de munición en un arma.
Cargada	Un arma que tiene un cartucho real o ficticio (dummy) en la recámara o cilindro, o que tiene insertado o está equipada con uno (o más) cargador(es) que tiene(n) un cartucho real o ficticio (dummy).
Compensador	Un dispositivo fijado en la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Debe / deberá	Mandatorio, obligatorio.
Debería	Opcional pero altamente recomendable.
Descarga	Extraer la munición de un arma.
Descargada	Un arma que está totalmente desprovista de cualquier cartucho real o ficticio (dummy) en su(s)

	recámara(s) y/o en los cargadores con los que esté equipada o tenga insertado.
Desenfundar	El acto de sacar un arma corta de su funda. Se entiende que el desenfunde termina cuando el arma ha sido liberada de la funda.
Detonación	Ignición del fulminante de un cartucho, de otro modo que no sea por la acción de la aguja percutora, donde la bala no pasa a través del cañón (por ejemplo, cuando la corredera se está abriendo manualmente, cuando un cartucho cae).
Director Regional	La persona, reconocida por IPSC, que representa una Región.
Disparo	Un bala que pasa completamente por el cañón de un arma.
Disparo en Seco	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición.
Downrange (Fondo de la Galería)	El área general de un ejercicio, galería o campo de tiro, donde el cañón de un arma puede estar apuntando de forma segura durante un recorrido de tiro y/o donde se pretende o supone que las balas han de impactar.
Encarar (Engage)	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo a un blanco, pero errarlo, no es “fallo de encare (engage)”. El mal funcionamiento de un arma o un cartucho el cual evita que se efectúe un disparo, se considera que es una “fallo de encare (engage)”.
Equipo asociado	Cargadores, cargadores rápidos (speed loaders) y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluyendo imanes).
Decoración	Elementos, que no sean blancos o líneas de falta, usados en la creación, operación o decoración de un recorrido de tiro.
Falso Inicio	Comenzar un recorrido de tiro antes de la “Señal de Inicio” (ver Regla 8.3.4).
Tomar Miras	Apuntar un arma hacia un blanco sin, efectivamente, dispararle.
Frente de la galería (uprange)	El área general de ejercicio, galería o campo de tiro, que esté detrás del máximo ángulo de tiro seguro por omisión (ver Regla 2.1.2), a la cual la boca del cañón de un arma no debe ser apuntada durante un recorrido de tiro (excepción: ver Regla 10.5.6).
Fulminante	La parte del cartucho que causa una detonación o que se efectúe un disparo.
Funda (Holster)	Dispositivo de retención de un arma, sujeto en el cinturón del competidor.
Funda con lazo (tie-down rig)	Unafunda en la cual, la parte baja es asegurada a la pierna del competidor por medio de un lazo u otro medio.
Grain	Unidad de medida que comúnmente se usa en relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Mano hábil	La mano que utiliza una persona inicialmente para sujetar el arma cuando la desenfunda de la funda asegurada a su cinturón (la otra mano es la mano inhábil). Los competidores con una sola mano pueden usar esa mano para los ejercicios de mano hábil e inhábil, sujeto a lo expuesto en la Reg 1 a 10.2.10 .
Match	Competición o prueba de tiro práctico IPSC.
Mirar, (mirando) al Frente de la galería (uprange)	La cara, pecho y pies del competidor están, todos, mirando hacia el frente de la galería.
Munición falsa (dummy)	Incluye cartuchos de práctica o entrenamiento, balas de salva, cápsulas de impacto (snap caps) y vainas vacías.
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular, la División o Nivel del Match.
No-shoot	Blanco(s) que incurren en penalización cuando se los impacta.
Parabala Espaldon	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 del Match	Personas que tienen tareas o funciones oficiales en una competición, pero que no están calificados como para ser, o actuar como árbitros de la competición.

Posición de Inicio	La posición y postura de tiro prescrita por un recorrido de tiro, antes de que se de la “Señal de Inicio” (“Start Signal) (ver <u>Regla 8.3.4</u>).
Postura de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, de pie, sentado, de rodillas, acostado).
Postura	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Puede	Enteramente opcional.
Recarga	Rellenado o inserción de munición adicional dentro de un arma.
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
Snap Cap	(También “Spring Cap”) Un tipo de cartucho falso (dummy).
Squib	Cualquier parte de una bala alojada dentro del cañón de un arma y/o una bala que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Ubicación	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro.
Vaina	El cuerpo principal de una bala, el cual contiene todas sus partes componentes.
Vista	Un punto ventajoso disponible en cierta ubicación (por ejemplo, una de las aberturas, un lado de una barricada, etc.

12.6 Medidas

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

Apéndice A1: Niveles de Competiciones IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Obligatorio

	Nivel				
	I	II	III	IV	V
01 – Debe seguir la última edición del las Reglas IPSC	M	M	M	M	M
02 – Los competidores deben ser miembros individuales de sus Regiones IPSC de residencia (Sección 6.5	R	M	M	M	M
03 – Director del Match	M	M	M	M	M
04 – Maestro de Campo (Real o designado)	M	M	M	M	M
05 – Maestro de Campo aprobado por Directorio Regional	R	R	M	R	R
06 – Maestro de Campo aprobado por Comité Ejecutivo IPSC				M	M
07 – Un Jefe de Árbitros de Campo por Área	R	R	R	M	M
08 – Un árbitro RROI/NROI o IROA por ejercicio	R	R	M	M	M
09 – Un árbitro IROA por ejercicio			R	M	M
10 – Árbitro de Estadística Stats Director IROA			R	M	M
11 – Un personal de campo (parcheador) por cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12 – COF Ejercicios aprobados por Directorio Regional	R	R	M		
13 – COF Ejercicios aprobados por Comité de IPSC			M	M	M
14 –Aprobación de IPSC (ver más 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 IPSC			M	M	M
19 – Publicar informes de la competición a IROA			M	M	M
20 – Número mínimo recomendado de disparos Arma Corta	40	80	150	300	450
21 – Número de ejercicios Arma Corta	-	-	-	24	30
Ejercicios mínimos recomendados Arma Corta	3	6	12	-	-
22 – Número mínimo recomendado de competidores Arma Corta	10	50	120	200	300
23 – Calificación del Match (puntos)	1	2	3	4	5

24 - La aprobación internacional de las competiciones Nivel I y II, no es requerida. Sin embargo cada Director Regional está habilitado para establecer su propio criterio y procedimientos para aprobar tales competiciones efectuados dentro de su propia Región.

Apéndice A2: Reconocimiento IPSC

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

A no ser que se especifique otra cosa, las competiciones aprobadas por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías basados en el número de competidores registrados que realmente compiten en la competición, incluyendo los competidores descalificados durante la competición (por ejemplo si una División en un match Nivel III tiene 10 competidores. pero uno o más son descalificados durante el mismo, la División continuará siendo reconocida, basándose en los siguientes criterios.:

1.1 Divisiones

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

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

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

2.1 Categorías

Se deben establecer las Divisiones antes de que las Categorías sean reconocidas

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

3.1 Categorías Individuales

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

- (a) Dama Competidores del género femenino.
- (b) Junior Competidores que tienen menos de 21 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 competición Un Súper Senior tiene la opción de elegir competir en la Categoría Senior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que la Categoría Súper Senior sea reconocida los , competidores registrados en esta Categoría serán transferidos, automáticamente, a la Categoría Senior.

4.1 Categorías de Equipos

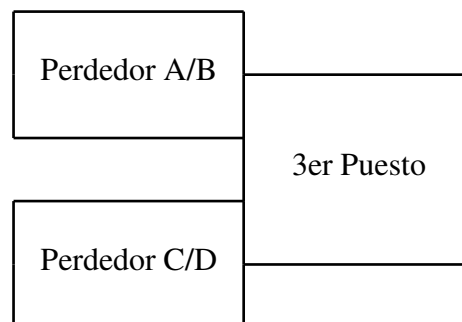
Los matches IPSC pueden reconocer los siguientes premios por equipo:

- (a) Equipos regionales por División.
- (b) Equipos regionales por División para Categoría Damas.
- (c) Equipos regionales por División para Categoría Junior.
- (d) Equipos regionales por División para Categoría Senior.

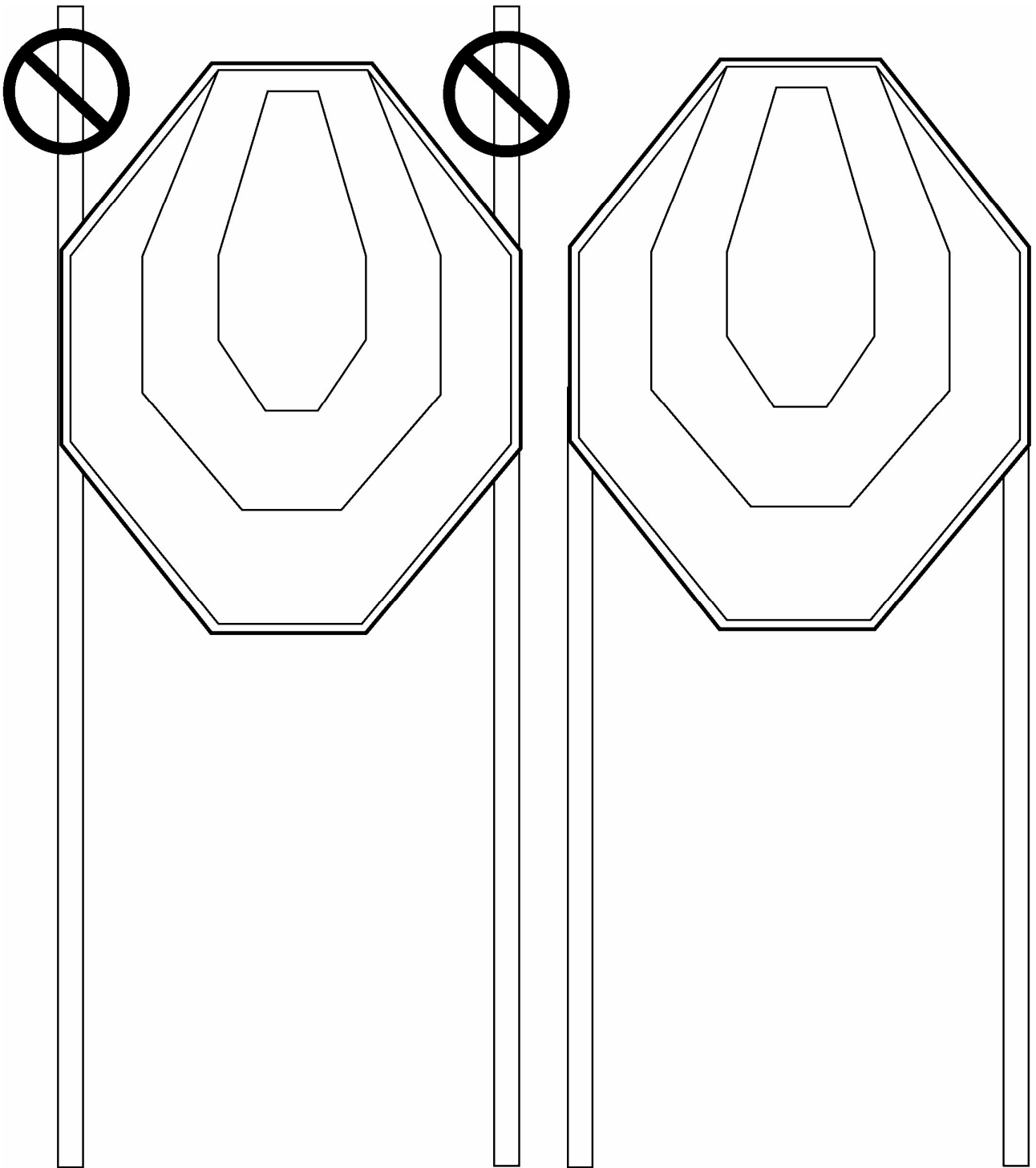
Apéndice A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off

16 Primeros	Cuartos de Fina	Semi-Finales	Finales	Premios
(Eliminación Simple)			(Mejor de 3)	

1	Ganador	Ganador A	Ganador	Campeón y 2° Puesto
15				
9	Ganador			
7				
5	Ganador	Ganador B		
13				
11	Ganador			
3				
4	Ganador	Ganador C		
12				
14	Ganador			
6				
8	Ganador	Ganador D		
10				
16	Ganador			
2				



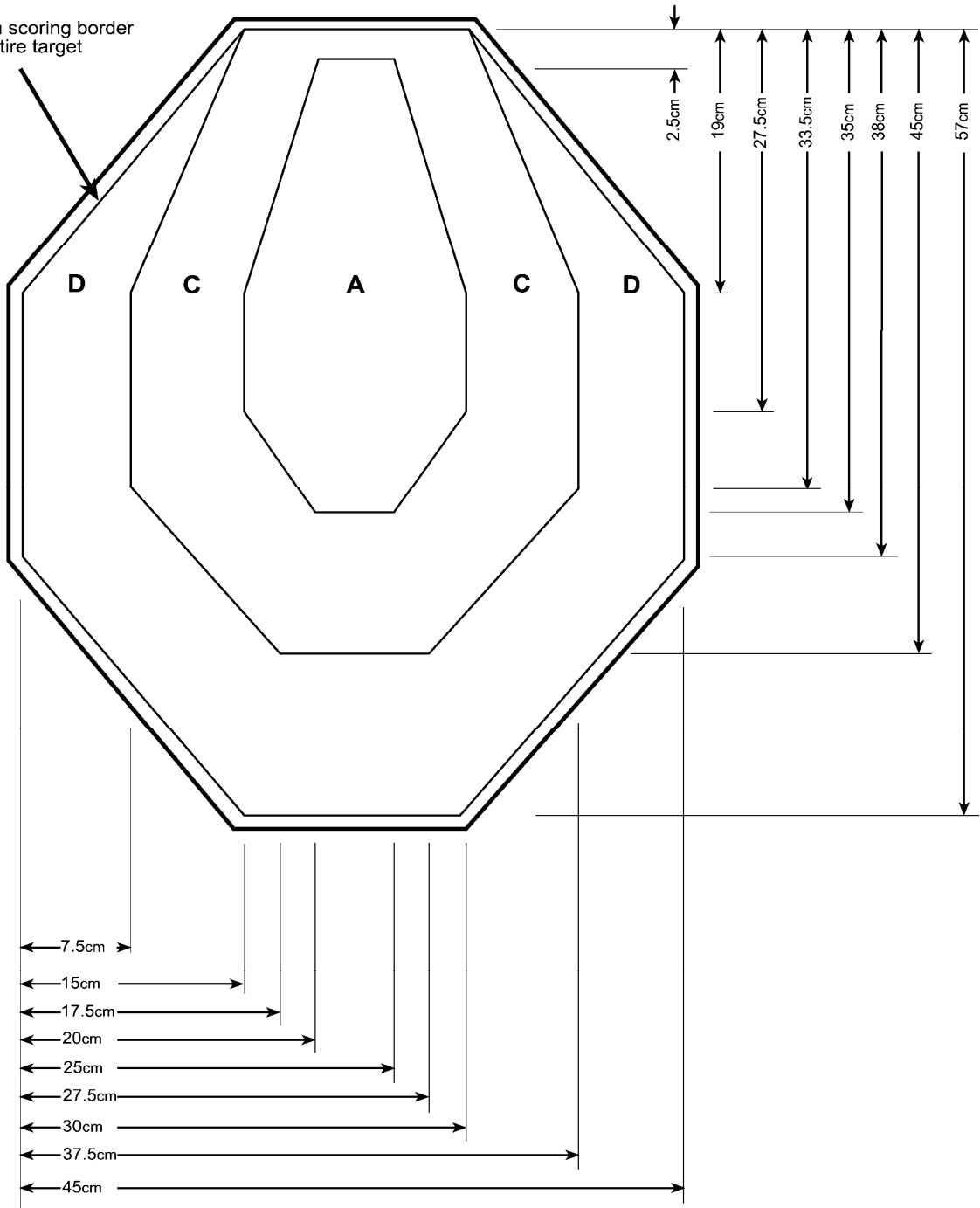
Apéndice B1: Presentación de los Blancos



El cortar la parte superior de los postes de montaje, mejora la apariencia visual.

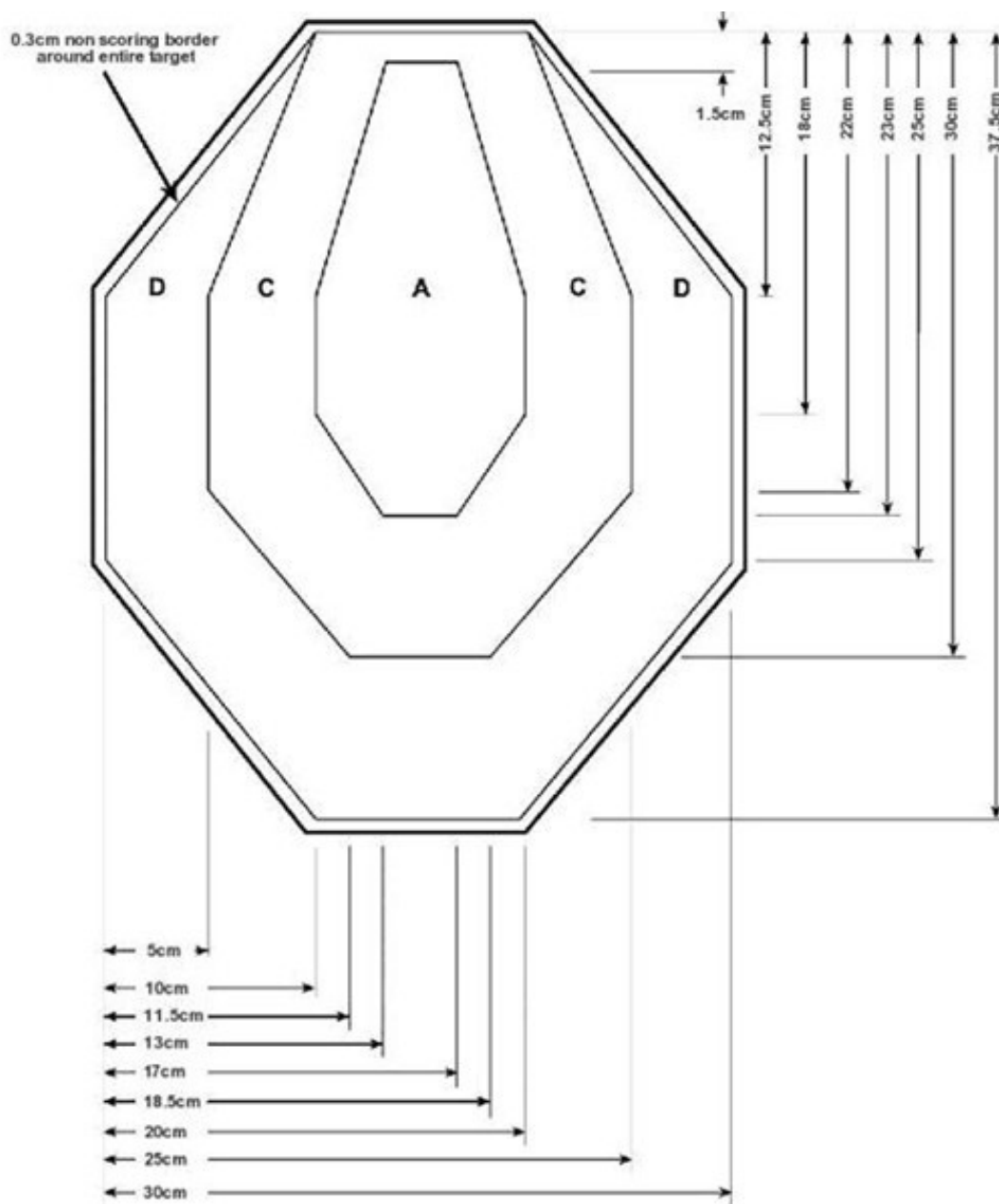
Apéndice B2: Blanco IPSC

0.5cm non scoring border around entire target



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

Apéndice B3: Mini Blanco IPSC



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

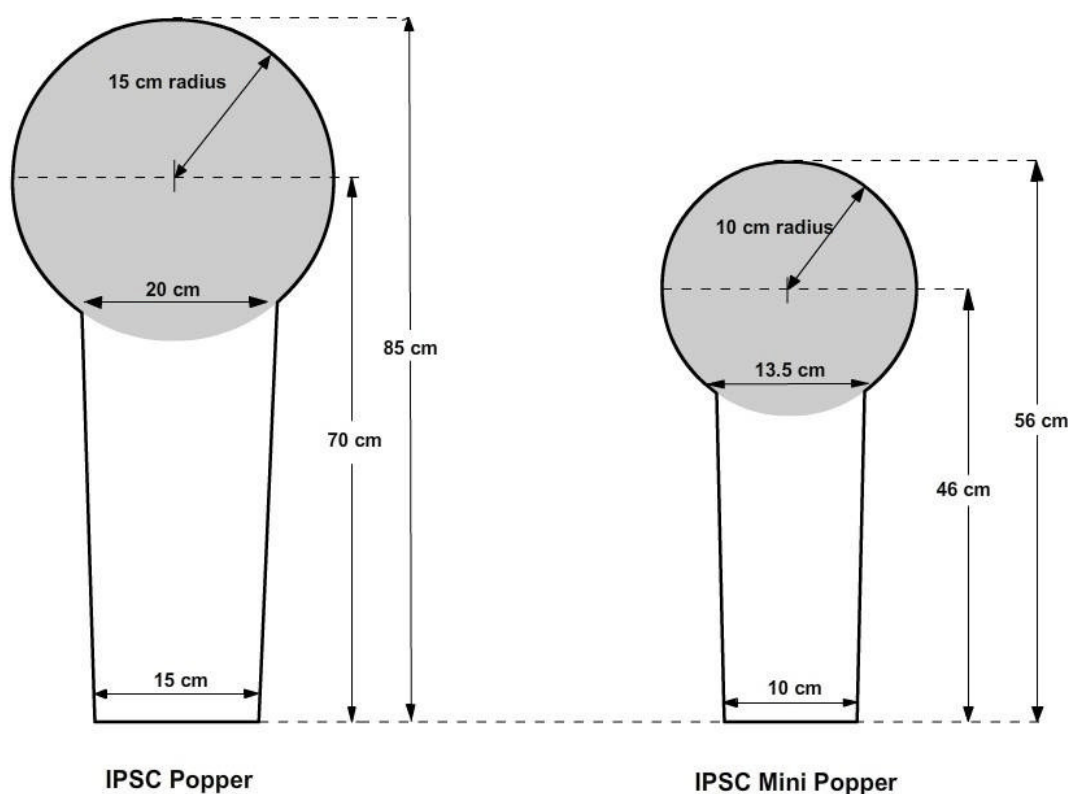
Apéndice C1: Calibración de Poppers IPSC

1. El Range Master debe designar una cantidad específica de munición y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de árbitros autorizados por él para actuar como árbitros de calibración.
2. Antes del comienzo de la Competición, el factor de potencia de la munición de calibración debe ser medido usando el procedimiento especificado en la Regla 5.6.3.3, excepto que sólo se requieren 4 cartuchos para cada arma de calibración. Dicha munición, cuando sea probada en cada arma designada, debe alcanzar un factor de potencia de entre 120 a 125 para calificar.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y aprobadas por el Range Master, éstas no estarán sujetas a reclamación por los competidores.
4. El Range Master debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo de la competición, y siempre que sea necesario durante el mismo.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo hecho con el arma designada usando la munición de calibración. El disparo debe ser hecho desde la posición del recorrido de tiro más lejana al popper que está siendo calibrado, desde la cual, al menos una parte de la zona de calibración, sea visible a los competidores. Las zonas de calibración están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un popper no cae cuando se impacta, el competidor tiene tres alternativas:
 - a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
 - b) El popper no es abatido 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 no es abatido y el competidor protesta la calibración. En este caso, el popper y toda el área que lo rodea no debe ser tocada o interferida por ninguna persona. Si un árbitro viola esta regla, el competidor repetir el ejercicio. Si el competidor o cualquier otra persona viola esta regla, el popper será puntuado como un miss y el resto del recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
 - d) Si el popper cae por cualquier razón externa (por ejemplo, acción del viento), antes que pueda ser calibrado, se debe ordenar un re-shoot.
7. En ausencia de cualquier interferencia, un árbitro de calibración debe realizar una prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo 6(c) de arriba), desde una posición lo más cercana posible al punto desde donde el competidor le disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
 - a) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de calibración impacta en la zona de calibración, o debajo de ella, y el popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado, y será puntuado como un miss.
 - b) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de calibración impacta en la zona de calibración, o debajo de ella, y el popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que repita el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
 - c) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a) o 7(b) ocurra.
8. Destacar que las placas metálicas autorizadas no están sujetas a calibración o protesta (ver Regla 4.3.3.2).
9. Los Pepper Popper se están dejando de usar y, después del 31 de Diciembre del 2012, dejarán de ser blancos autorizados.

Apéndice C2: Poppers IPSC

Arma Corta		
5 puntos	Puntuación Menor / Mayor	
Menos 10 puntos	Penalización Miss / No-Shoot	

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



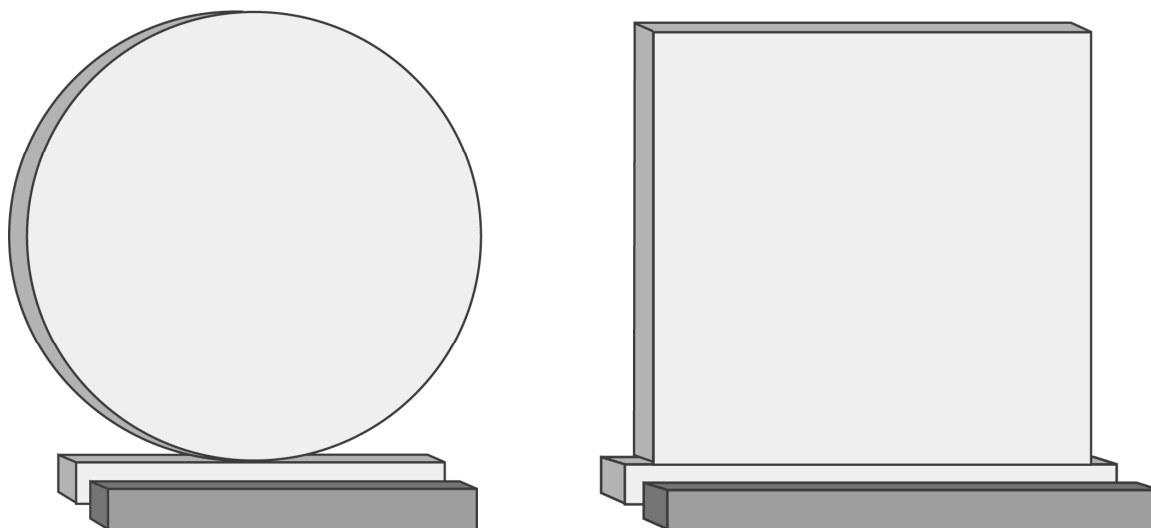
Tolerancia +/- 0.5 cm

Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales puedan girar de costado accidentalmente cuando se los impacta, están expresamente prohibidos. Su uso puede provocar la pérdida de la aprobación IPSC ([ver Regla 4.3.1.1](#))

Apéndice C3: Placas Metálicas IPSC

Arma Corta			
5 puntos		Puntuación Menor / Mayor	
Menos 10 puntos		Penalización Miss / No-Shoot	
Redonda	Rectangular	Dimensiones	
20cm Ø	15x15cm	Mínimo	
30cm Ø	30x30cm	Máximo	

Las distancias y los tamaños deben estar claramente indicados.



Notas Importantes de Construcción

Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales puedan girar de costado accidentalmente cuando se los impacta, están expresamente prohibidos. Su uso puede provocar la pérdida de la aprobación IPSC (ver [Regla 4.3.1.1](#))

Para competiciones de arma corta, las placas deberían ser montadas sobre cubiertas o sobre estacas metálicas de por lo menos 1 metro de altura.

Apéndice C4: Formulario de Informe Diario de Cronógrafo

CHRONOGRAPH DAILY REPORT

Test Gun Make/Model:		Test Gun Serial Number:			Bullet Weight:			
DATE	SHOT VELOCITY (FPS)			Average Velocity	Power Factor	% Change	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		

Apéndice D1: División Open

1	Factor de potencia mínimo para MayorSi	160
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	120 grains para Mayor
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748"
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No
6	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4)	No
7	Máximo tamaño del arma	No
8	Máximo largo del cargador	170 mm (Ver Apéndice E1)
9	Máxima capacidad de munición	No
10	Máx. Distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	No
12	Miras ópticas/electrónicas	Si
13	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	

Condiciones especiales:

14. La munición que no cumpla con el mínimo peso de bala especificado arriba, pero que cronometrada de factor potencia Mayor, será tratada como munición insegura y debe ser retirada (ver Regla 5.5.6). Si el peso de la primera bala pesada, bajo la Regla 5.6.3.3, no cumple con el mínimo peso requerido para el factor de potencia Mayor, se aplicará la Regla 5.6.3.6, y se pesará una segunda bala como prueba final y definitiva del peso de la bala.

Apéndice D2: División Standard

1	Factor de potencia mínimo para MayorNo, ver abajo	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	10 mm (0.40"), ver abajo
6	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4)	No
7	Máximo tamaño del arma	Si, ver abajo
8	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
9	Máxima capacidad de munición	No
10	Máx. Distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Si
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fognazo	

Condiciones especiales:

14. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado o el cilindro vacío cerrado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Destacar que todos los cargadores deberán cumplir esta exigencia.
15. El arma se coloca dentro de la caja con el cañón paralelo al lado más largo de la misma. Las miras traseras ajustables, podrán ser levemente oprimidas, pero toda otra característica del arma, (por ejemplo miras plegables o abatibles, "rackers"/tiradores de corredera, apoyos para el pulgar, empuñaduras, etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases o zapatas con resortes
16. Sólo se prohíbe la perforación de cañones. Las correderas podrán estar perforadas.
17. 357SIG es también un calibre aprobado para Mayor, sujeto a la obtención del factor de potencia mínimo aplicable. Esta concesión ha sido extendida hasta el 31 de Diciembre de 2014.

Apéndice D3: División Clásica

1	Factor de potencia mínimo para Mayor ^{NO}	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	10 mm (0.40"), ver abajo
6	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4)	No
7	Máximo tamaño del arma	Si, ver abajo
8	Máximo largo del cargador	Si, ver abajo
9	Máxima capacidad de munición	Si, ver abajo
10	Máx. Distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Si
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fognazo	

Condiciones especiales:

14. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y con un cargador vacío insertado, debe entrar completamente dentro del interior de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Destacar que todos los cargadores deberán cumplir esta exigencia.
15. El arma se coloca dentro de la caja con el cañón paralelo al lado más largo de la misma. Las miras traseras ajustables, podrán ser levemente oprimidas durante la inserción.
16. Las armas deben estar basadas y parecerse visiblemente al diseño clásico de la 1911. Esto significa un marco metálico mono-hilera de una pieza, y un guardapolvo (sin carril accesorio) el cual tiene un largo máximo de 75mm cuando se lo mide desde la parte delantera del guardapolvo, hasta la parte trasera del pasador de retenida de la corredera. Las aberturas de inserción de cargadores no deben exceder un ancho exterior máximo de 35mm. El cumplimiento se comprueba por medio de una muesca de 35mm de ancho y, por lo menos, 5mm de profundidad, labrada en la parte exterior de la caja o, por medio del uso de una regla o calibre, según sea aprobado por el Range Master oficial.
17. Las modificaciones prohibidas incluyen aligerado de correderas, cortes, apoyos para el pulgar de la mano inhábil y rakers/ Tiradores de corredera.
18. Las modificaciones que son permitidas son aquellas de naturaleza estética (por ejemplo, empuñaduras personalizadas, nácar grabado, o superficies similares picados, estriados o tallados, etc), La sustitución de seguros simples o ambidiestros, y cualquier mira abierta (la cual puede estar integrada en la corredera).
19. Los cargadores accesibles al competidor durante un recorrido de tiro, no deben contener más de 8 cartuchos (para factor de potencia mayor) o 10 cartuchos (para factor de potencia menor) a la "Señal de Inicio" ("Start Signal").
20. 357SIG es también un calibre aprobado para Mayor, sujeto a la obtención del factor de potencia mínimo aplicable. Esta concesión ha sido extendida hasta el 31 de Diciembre de 2014.
21. Esta División está bajo evaluación y, a no ser que sea ampliada, expirará el 31 de Diciembre del 2014.

Apéndice D4: División Producción

1	Factor de potencia mínimo para Mayor ^{No}	No aplicable
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748")
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No Aplicable
6	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4)	2.27 Kg (5 lbs) para 1er. disparo
7	Máximo tamaño del arma	Máx largo cañón 127 mm
8	Máximo largo del cargador	No
9	Máxima capacidad de munición	Si, ver punto 16.2 más abajo
10	Máx. Distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	Si
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	

Condiciones especiales:

14. En la División Producción sólo se pueden usar armas listadas como aprobadas en el sitio web de IPSC. destacar que las armas consideradas por IPSC como armas de “ simple acción”, están expresamente prohibidas.
15. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente abatido (ver Regla 8.1.2.5) a la señal de comienzo. El primer intento de disparo debe ser en doble acción. Los competidores en esta División quienes, después de dar la “Señal de Inicio” y antes de intentar el primer disparo, montan el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en una penalización de procedimiento cada vez que ocurra. Teniendo en cuenta que la penalización de procedimiento no será impuesta respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en simple acción.
16. Las partes y componentes originales ofrecidos por el fabricante original del arma (FOA) como equipo standard, o como una opción, para un modelo específico de arma de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujeto a lo siguiente:
 - 16.1. Modificaciones, salvo detalles menores (eliminación de rebabas y/o ajustes requeridos de forma inevitable a los efectos de ajustar partes de repuesto del FOA), están prohibidas. Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, agregado de embudos o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), el cambio del color original y/o la terminación del arma, y/o el agregado de rayas u otros embellecimientos.
 - 16.2. Los cargadores disponibles para un competidor durante un recorrido de tiro, no deben contener más de 15 (quince) cartuchos al momento de la Señal de Inicio (Start Signal). Se permite el uso de marcas o adhesivos identificativos, limitadores interiores de capacidad, zapatas para golpes y orificios o perforaciones testigo adicionales, los cuales agreguen o quiten un peso insignificante a los cargadores.
 - 16.3. Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener aplicada pintura negra para miras. La miras, también, pueden ser equipadas con inserciones de fibra óptica.
17. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo “Aftermarket”, excepto como sigue:
 - 17.1. Se permiten los cargadores aftermarket, sujetos a 19.2 más arriba.
 - 17.2. Se permiten las miras abiertas aftermarket (ver Regla 5.1.3.1), siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.
 - 17.3. Se permiten las placas de empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que las standard u opcionales provistas por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta) en las empuñaduras (skate tape) (ver Apéndice E3). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.

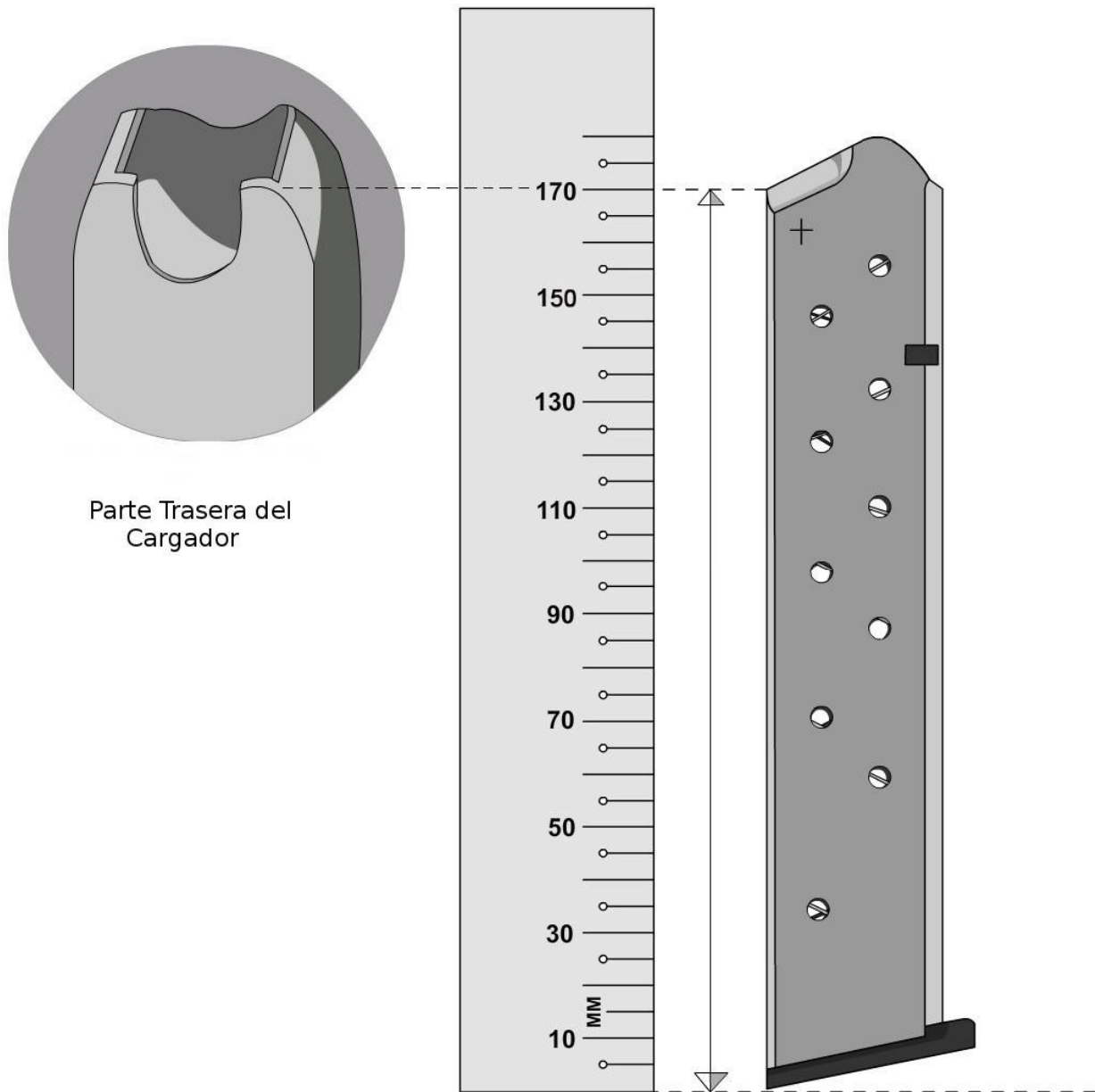
Apéndice D5: División Revolver

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	170
2	Factor de potencia mínimo para Menor	125
3	Mínimo peso de la bala	No
4	Mínimo calibre de la bala / largo de la vaina	9 mm (0.354")/19 mm (0.748"
5	Mínimo calibre de la bala para Mayor	No
6	Mínimo peso del disparador (ver Apéndice E4)	No
7	Máximo tamaño del arma	No
8	Máximo largo del cargador	No aplicable
9	Máxima capacidad de munición	No, ver abajo
10	Máx. Distancia del arma y equipo asociado al torso	50 mm
11	Aplica Regla 5.2.10 / Apéndice E2	No
12	Miras ópticas/electrónicas	No
13	Compensadores, perforaciones (ports), supresores de sonido y/o fogonazo	No

Condiciones especiales:

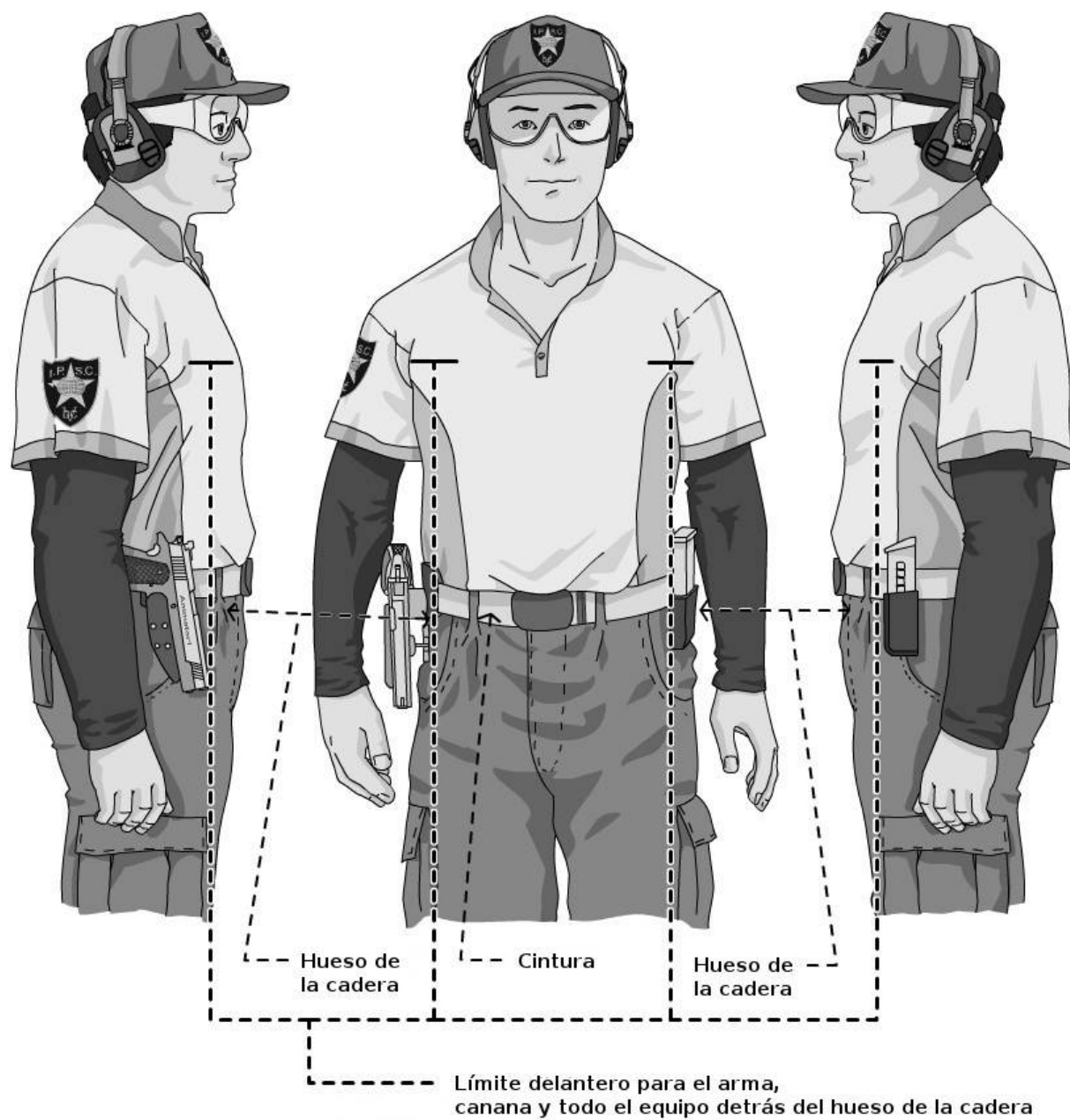
14. No hay límite para la capacidad del cilindro. Solo se pueden disparar un máximo de 6 (seis) cartuchos antes de recargar. Las violaciones incurrirán en una penalización de procedimiento por cada disparo en exceso de los 6 que sean efectuados antes de recargar.
15. Se permite cualquier revolver completo (o un revolver ensamblado desde componentes), producido por un FOA y disponible al público en general (excepto prototipos).
16. Están prohibidas modificaciones tales como contrapesos u otros dispositivos para controlar y/o reducir el retroceso y re-elevación.
17. Las modificaciones permitidas están limitadas a:
 - 17.1. Cambio, o modificación, de miras, martillos y palancas de liberación del cilindro;
 - 17.2. Cambio de cañones, siempre y cuando el peso y perfil del mismo coincide con el standard del FOA.
 - 17.3. Mejoras estéticas (por ejemplo, cromado, checkering of frames , empuñaduras especiales).
 - 17.4. Biselado y/o modificaciones al cilindro para poder usar "Moon Clips".
 - 17.5. Sustitución de resortes, topes de gatillo y otras modificaciones para mejorar la actuación del gatillo.
18. En esta división están prohibidos los revólveres semiautomáticos con correderas retráctiles.

Apéndice E1: Procedimiento de Medida de Cargadores



El cargador es colocado verticalmente hacia arriba sobre una superficie plana, con la medida tomada desde la superficie plana, hacia arriba, a la parte trasera de los labios de alimentación, tal como se ilustra. Sólo se permiten cargadores rectos y rígidos (es decir, están prohibidos los cargadores flexibles, tambores, o los que tengan forma de “J”, “L”, “T” o similar).

Apéndice E2: Diagrama de Posición del Equipo



Apéndice E3: División Producción - Límite para la Cinta de Empuñadura

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









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

Apéndice E4: Procedimiento de Prueba del Peso del Disparador

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

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

Apéndice F1: Señales Manuales para Puntuar

		
<p>Alfa</p>	<p>Charlie</p>	<p>Delta</p>
		
<p>Miss</p>	<p>No-Shoot</p>	<p>Volver a Puntuar</p>

Cuando se usan dos impactos por blanco, se emplean ambos brazos.

Índice

<u>Asunto</u>	<u>Sección o Regla</u>
Alcohol.....	10.4
Ángulos de tiro.....	2.1.2
Apelaciones.....	11.1
Procedimiento.....	11.5
Tasas	
Importe.....	11.4.1
Pérdida.....	11.4.2
Límites de Tiempo.....	11.3
Aproximación a los Blancos.....	9.1.1
Área de Seguridad	
Construcción.....	2.4.2
Munición Real o Falsa.....	2.4.4
Uso.....	2.4.3
Área de Vendedores.....	2.6
Áreas Higiénicas.....	2.7
Arma Caída.....	10.5.3 / 10.5.14
Arma Cargada.....	10.5.13
Arma Corta	
Altura.....	5.2.7.2
Ángulo de la Boca del Cañón.....	5.2.7.3
Automática o Ráfaga.....	5.1.11
Colocar en el Suelo.....	10.5.3
Condición de Preparado.....	8.1
Culatas.....	5.1.10
Distancia Desde el Cuerpo.....	5.2.5
Funcional y Segura.....	5.1.6
Fundas con Lazos.....	5.2.7.1
Más de Una.....	5.1.9
Modificación.....	5.1.8
Peso del Gatillo.....	5.1.4
Posición de Preparado Re-enfundado.....	2.2.2.4 / 8.2.5
Sustitución.....	5.1.7
Arma de Sustitución.....	5.1.7
Arma rota.....	5.7
Armas Cortas.....	5.1 / Apéndices D
Ascenso de Obstáculos.....	2.2.2
Asistencia.....	8.6
Atención (Standby).....	8.3.3
Ayudas Para Escalar.....	2.2.2
Balance: Velocidad, Precisión y Potencia.....	1.1.3
Barreras.....	2.2.3
Barrido.....	10.5.5
Blanco IPSC.....	Apéndice B2
Blancos	
Ángulo.....	2.1.8.4
Aproximación.....	9.1.1
Autorizado.....	4.1.1
Colocación.....	2.1.8
Cubiertas.....	2.3.5
Dimensiones.....	Apéndices B y C
Fallo en Cumplir Con Especificaciones.....	4.1.1.1
Impenetrable.....	9.1.5
Mal Funcionamiento/Interrupciones.....	4.6
Móviles / Que Desaparecen.....	9.9
Reclamación.....	9.6
Presentación.....	2.1.8.4

Puntuado.....	9.4
Rompibles.....	4.4
Sin Restablecer.....	9.1.4
Parcheado Prematuramente.....	9.1.3
Tocar.....	9.1.2
Blancos Impenetrables.....	9.1.5
Blancos Metálicos	
Autorizados.....	4.3
Tipos.....	4.3
Versiones.....	4.3
Blancos Móviles	
Penalizaciones.....	9.9
Puntuación.....	9.9
Blancos que Desaparecen.....	9.9.2
Boca del Cañón	
Ángulo Enfundado.....	5.2.7.3
Dirección.....	10.5.2
Briefing de Ejercicio	
Cambios o Modificación.....	3.2.3
Información.....	3.2
Requerimientos.....	3.2.1
Calibre...	
Divisiones.....	Apéndices D
Mínimo.....	5.1.2
Calidad.....	1.1.2
Cambios en campos de Tiro o Equipo.....	2.3
Campo de Tiro	
Cambio de Procedimiento / Revisión.....	3.2.3
Cambios.....	2.3
Ordenes.....	8.3
Equipo.....	4.6
Fallo de Equipo.....	4.6
Maestro.....	7.1.5
Manejo.....	7
Oficial.....	7.1.1
Procedimientos	
Comienzo en Falso.....	8.3.4.1
Toma de Miras.....	8.7
Superficie.....	2.1.5
Cargadores.	
Caída.....	5.5.3
De Repuesto.....	5.6.1.2
División.....	Apéndices D
Cargadores Caídos.....	5.5.3
Cargadores Rápidos.....	5.5.2
Cartuchos Cargados.....	8.1.4
Categoría.....	6.3 / Apéndice A2
Categoría Dama.....	Apéndice A2
Categoría Junior.....	Apéndice A2
Categoría Senior.....	Apéndice A2
Categoría Súper Senior.....	Apéndice A
Cinta en Empuñadura.....	Apéndice E3
Cinturón	
Colocación.....	5.2.3
Dama.....	5.2.3.1
Divisiones y Regulaciones.....	Apéndices D
Clasificación / Clasificadores.....	1.2.2.1
Cobertura	
Blanda.....	4.1.4.2
Dura.....	4.1.4.1 / 4.2.3
Cobertura Dura	
Blancos Escondidos.....	4.1.4 / 4.2.3

Comité de Arbitraje	
Composición.....	11.2
Decisiones.....	11.6
Límites de Tiempo.....	11.3
Procedimientos.....	11.5
Veredicto.....	11.6
Conducta Antideportiva.....	10.6
Construcción de Recorridos	
Criterios.....	2.2
Modificación.....	2.3
Reglas Generales.....	2.1
Cronógrafo	
Disponibilidad.....	5.6.1
Factor de Potencia.....	5.6.1
Procedimiento, Competidor.....	5.6.2
Verificación.....	5.6.2
Culatas.....	5.1.10
Descalificación.....	10.3
Comportamiento Antideportivo.....	10.6
Dedo Dentro del Guardamonte.....	10.5.8 a 10.5.10
Descarga Accidental.....	10.4
Manejo Inseguro del Arma.....	10.5
Miembro de Equipo.....	6.4.6
Movimiento.....	10.5.10
Sustancias Prohibidas.....	10.7
Descarga Accidental.....	10.4
Desgarros Radiales.....	9.5.4
Deslizamiento (Creeping).....	10.2.6
Dificultad.....	1.1.6
Diseño de Recorridos	
Generalidades.....	1.1
Dispositivos para Medición de Tiempo/Cronómetros.....	9.10
Distancia Mínima	
Blancos Metálicos.....	2.1.3
Diversidad.....	1.1.4
División Clásica	
División Open.....	Apéndice D1
División Producción.....	Apéndice D4
División Standard.....	Apéndice D2
Divisiones.....	6.2
Eliminadas.....	6.2.5
Descalificación.....	6.2.6
Fallo en Cumplir.....	6.2.5.1
Fallo en Declarar.....	6.2.5
Más de Una.....	6.2.4
Reconocimiento.....	6.2.1 / Apéndice A2
Drogas.....	10.7
DVC.....	1.1.3
Equipo de Servicio.....	5.2.8
Equipos.....	6.4
Equipos de Damas.....	Apéndice A2
Equipos Junior.....	Apéndice A2
Equipos Senior.....	Apéndice A2
Decorados.....	2.2.6
Escenografía/Decorados Impenetrable.....	9.1.6
Estado y Credenciales de un Competidor.....	6.5
Estilo Libre.....	1.1.5
Ejercicio.....	6.1.2
Factor de Potencia.....	5.6
Fallo de Disparo A (Encarar/Engage).....	9.5.6
Blancos Móviles/que Desaparecen.....	9.9
Penalización.....	10.2.7
Fallo de Equipo del Competidor.....	5.7

Faltas.....	10.2.1
Habiendo Efectuado Disparos.....	10.2.1
Sin Haber Efectuado Disparos.....	10.2.1
Funda	
Cambio de Posición.....	5.2.5.3
Cinturón.....	5.2.3
Dentro de un Túnel.....	10.5.4
Elección.....	5.2.6
Equipo.....	5.2
Equipo de Servicio.....	5.2.8
Gatillo Cubierto.....	5.2.7.4
Posición.....	5.2.5 / Apéndice E2
Solapa de Retención.....	5.2.5.3
Fundas con Lazos.....	5.2.7.1
Gatillo	
Cubierto.....	5.2.7.4
Peso.....	5.1.4 / Apéndice E4
Zapatillas.....	5.1.5
Gran Torneo.....	6.1.5
Hoja de Puntuación.....	9.7
ICS.....	6.7
Información de Recorridos	
Briefings de Ejercicios.....	3.2
Reglas Locales, Regionales y Nacionales.....	3.3
Reglas Generales.....	3.1
Interferencia.....	8.6
Interpretación de las Reglas.....	11.8
Jefe de árbitros de Campo.....	7.1.2
Liga.....	6.1.6
Línea de Tiro.....	2.1.7
Líneas de Falta	
Barreras.....	2.2.3.2
Introducción o Modificación de.....	2.3
Penalizaciones.....	10.2.1
Uso de.....	2.2.1
Líneas de Fuego Comunes.....	2.1.7
Listo/preparado	
Condiciones.....	8.1 / 8.2
Posiciones.....	8.2
Mal-funcionamiento/ Interrupciones	
Equipo de Campo.....	4.6
Equipo del Competidor.....	5.7
Manejo de Armas	
Áreas de Seguridad.....	2.4 / 10.5.1
Inseguro.....	10.5.1
Manejo del la competición.....	7
Manejo de Munición.....	10.5.12
Manejo Inseguro de Arma.....	10.5
Mano Hábil.....	1.1.5.3 / 1.1.5.4
Mano Inhábil.....	1.2.5.3 / 1.1.5.4
Desenfunde.....	8.2.4
Match/Competiciones	
Categorías.....	6.3 / Apéndice A2
Definición.....	6.1.3
Director.....	7.1.6
Divisiones.....	6.2 / Apéndices D
Niveles.....	Apéndice A1
Oficiales.....	7.1
Pre-Match.....	6.6.2
Principios Generales.....	6.1
Mayor.....	5.6.1.2
Miembros de IPSC.....	6.5.1
Miembros y Afiliación.....	6.5

Menor.....	5.6.1.1
Miembro de Equipo	
Descalificación.....	6.4.6
Sustitución.....	6.4.4 a 6.4.6
Mini-Blanco IPSC.....	Apéndice B3
Miras.....	5.1.3
Movimiento.....	8.5
Munición.....	5.5
De Repuesto.....	5.5.3
Insegura.....	5.5.6
Árbitro de Competición.....	5.8
Prohibida.....	5.5.4 / 5.5.5
No-shoots	
Impactos.....	9.4.2 / 9.4.3
Obstáculos.....	2.1.6
Árbitro de Estadísticas.....	7.1.3
Jefe de Mantenimiento.....	7.1.4
Penalización Especial.....	10.2.10
Penalizaciones.....	10
Penalización (Error) de Procedimiento.....	10
Asistencia / Interferencia.....	8.6
Blancos – Aproximación / Tocar.....	9.1.1 / 9.1.2
Planificación.....	6.6
Platos.....	4.3 / Apéndice C3
Poppers	
Blancos.....	4.3
Configuración.....	Apéndice C2
Dimensiones.....	Apéndice C2
Operación y Calibración.....	Apéndice C1
Puntuación.....	Apéndice C2
Posiciones de Tiro.....	2.1.7
Potencia.....	1.1.3
Precisión.....	1.1.3
Protección Auditiva.....	5.4
Protección Ocular.....	5.4
Prueba de Fuego / Ajuste de Miras.....	2.5
Puntuación mínima Mínimo.....	9.5.5
Puntos / Resultados de Ejercicio.....	9.2
Puntos Máximos.....	9.2
Puntuación	
Empates.....	9.3
Método.....	9.2
Misses.....	9.4.4
No-shoots.....	9.4.2 / 9.4.3
Penalizaciones.....	10
Política.....	9.5
Programas.....	9.11
Responsabilidad.....	9.8
Señales de Mano.....	Apéndice F1
Valores.....	9.4
Verificación.....	9.6
Puntuación Comstock.....	9.2.1
Penalizaciones.....	9.4
Re-enfrentamiento.....	10.2.9
Re-enfundar	
Diseño de Recorrido.....	8.2.5
Opción del Competidor.....	8.2.5
Re-shoot Rechazo por Competidor.....	2.3.3.3
Recarga.....	8.4
Obligatoria.....	1.1.5.2
Reconocimiento de Divisiones, Categorías y Equipos.....	Apéndice A2
Recorridos Cortos.....	1.2.1.1

Recorridos de Tiro	
Balance.....	1.2.1.4
Definición.....	6.1.1
Publicación de.....	3.1
Tipos de.....	1.2
Recorridos Largos.....	1.2.1.3
Recorridos Medianos.....	1.2.1.2
Recorridos Publicados.....	3.1.1
Representación.....	6.5.2
Revólver	
Condición de Preparado.....	8.1.1
Después del Recorrido de Tiro.....	8.3.7
División.....	Apéndice D5
Aprobación.....	1.3
Seguridad	
Armas Cortas.....	5.1.6
Comportamiento No apropiado.....	2.1.4
Diseño de Recorrido.....	1.1.1
Lentes.....	5.4
Reglas Locales.....	3.3
Responsabilidades del Anfitrión.....	2.1.1
Shoot-Off.....	1.2.2.2
Sustancias Prohibidas.....	10.7
Tiempo Oficial.....	9.10
Tipos de Competiciones.....	6.1
Torneo.....	6.1.4
Túneles.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
Construcción.....	2.2.5