

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

REGLAMENTO PARA COMPETENCIAS DE ARMA CORTA

Edición de Enero 2012

(Edición No Oficial en Español)

**International Practical Shooting Confederation
PO Box 972, Oakville, Ontario
Canada L6J 9Z9**

**Tel: +1 905 849 6960 Fax: +1 905 842 4323
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org**

Traducido al español por José L. Beltrami (IPSC Uruguay)

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).

Estimado amigo tirador, por cualquier sugerencia, crítica y/o corrección, no dude en contactarme.

Muchas gracias.

DVC

José L. Beltrami <dvcuy@ipsc.org>

IPSC Uruguay

Tabla de contenido

Capítulo 1: Diseño de Recorridos.....	8
1.1 Principios generales.....	8
1.1.1 Seguridad.....	8
1.1.2 Calidad.....	8
1.1.3 Balance.....	8
1.1.4 Diversidad.....	8
1.1.5 Estilo libre.....	8
1.1.6 Dificultad.....	8
1.1.7 Desafío.....	8
1.2 Tipos de recorridos.....	8
1.2.1 Tipos de etapas generales.....	8
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales.....	9
1.3 Aprobación IPSC.....	9
Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro.....	10
2.1 Reglamentaciones Generales.....	10
2.1.1 Construcción Física.....	10
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros.....	10
2.1.3 Distancias Mínimas.....	10
2.1.4 Ubicación de los Blancos.....	10
2.1.5 Superficie de las Canchas.....	10
2.1.6 Obstáculos.....	10
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes.....	10
2.1.8 Ubicación de blancos.....	10
2.1.9 Parabolas.....	11
2.2 Criterios de Construcción de Recorridos.....	11
2.2.1 Líneas de Falta.....	11
2.2.2 Obstáculos.....	11
2.2.3 Barreras.....	11
2.2.4 Túneles.....	12
2.2.5 Túneles de “Cooper”.....	12
2.2.6 Escenografía de la Etapa.....	12
2.2.7 Ventanas y Aperturas.....	12
2.3 Modificaciones a la Construcción de los Recorridos.....	12
2.4 Áreas de Seguridad.....	13
2.5 Bahía (pedana) para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras.....	13
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 Etapas (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.....	16
4.5 Arreglo del Equipo de Campo o su Superficie.....	17

4.6 Falla 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.....	18
5.3 Ropa Apropriada.....	20
5.4 Protección Visual y Auditiva.....	20
5.5 Munición y Equipo Relacionado.....	20
5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia.....	20
5.7 Fallas de Funcionamiento – Equipo del Competidor.....	22
5.8 Munición Oficial del Match.....	23
Capítulo 6: Estructura del Match.....	24
6.1 Principios Generales.....	24
6.1.1 Recorrido de tiro.....	24
6.1.2 Etapa.....	24
6.1.3 Match.....	24
6.1.4 Torneo.....	24
6.1.5 Gran Torneo.....	24
6.1.6 Liga.....	24
6.2 Divisiones de los Matches.....	24
6.3 Categorías en los Matches.....	25
6.4 Equipos (Teams) Regionales.....	25
6.5 Estado y Credenciales de un Competidor.....	26
6.6 Escuadras y Planificación de Competidores.....	26
6.7 Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”).....	26
Capítulo 7: Manejo del Match.....	27
7.1 Oficiales del Match.....	27
7.1.1 Oficial de Campo.....	27
7.1.2 Jefe de Oficiales de Campo.....	27
7.1.3 Oficial de Estadísticas.....	27
7.1.4 Maestro de Mantenimiento.....	27
7.1.5 Maestro de Campo.....	27
7.1.6 Director del Match.....	27
7.2 Disciplina de los Oficiales del Match.....	27
7.3 Designación de Oficiales.....	27
Capítulo 8: El Recorrido de Tiro.....	29
8.1 Condiciones de Arma Corta Lista.....	29
8.2 Condición de Listo del Competidor.....	30
8.3 Comunicaciones de Campo.....	30
8.3.1 “Cargue y Prepare”.....	30
8.3.2 “¿Esta Listo?”.....	30
8.3.3 “Atención”.....	30
8.3.4 “Señal de Inicio”.....	30
8.3.5 “Alto”.....	30
8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Presente”.....	30
8.3.7 “Si está descargada, Martillo Bajo, Enfunde”.....	31
8.3.8 “Campo Libre”.....	31
8.3.9 Señales Visuales y/o Físicas.....	31
8.3.10 Estación de Cronógrafo y Prueba de Conformidad de Equipo.....	31
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro.....	31
8.5 Movimiento.....	31
8.6 Asistencia o Interferencia.....	31
8.7 Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Recorrido.....	32

Capítulo 9: Puntuación.....	<u>33</u>
9.1 Regulaciones Generales.....	<u>33</u>
9.1.1 Aproximación a los Blancos.....	<u>33</u>
9.1.2 Tocar los Blancos.....	<u>33</u>
9.1.3 Blancos Tapados Prematuramente.....	<u>33</u>
9.1.4 Blancos No Restablecidos.....	<u>33</u>
9.1.5 Impenetrable.....	<u>33</u>
9.1.6 Cobertura dura.....	<u>33</u>
9.1.7 Postes de soporte.....	<u>34</u>
9.2 Métodos de Puntuación.....	<u>34</u>
9.3 Empates.....	<u>34</u>
9.4 Valores de Puntajes y Penalizaciones.....	<u>34</u>
9.5 Políticas de Puntuación.....	<u>34</u>
9.6 Verificación y Objeción de Puntajes.....	<u>35</u>
9.7 Hojas de Puntuación (Planillas).....	<u>35</u>
9.8 Responsabilidad de la Puntuación.....	<u>36</u>
9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen.....	<u>37</u>
9.10 Tiempo Oficial.....	<u>37</u>
9.11 Programas de Puntuación.....	<u>37</u>
Capítulo 10: Penalizaciones.....	<u>38</u>
10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Regulaciones Generales.....	<u>38</u>
10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos.....	<u>38</u>
10.3 Descalificación del Match – Regulaciones Generales.....	<u>39</u>
10.4 Descalificación – Descarga Accidental.....	<u>39</u>
10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma.....	<u>40</u>
10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva.....	<u>41</u>
10.7 Descalificación – Sustancias Prohibidas.....	<u>41</u>
Capítulo 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas.....	<u>42</u>
11.1 Principios Generales.....	<u>42</u>
11.1.1 Administración.....	<u>42</u>
11.1.2 Acceso.....	<u>42</u>
11.1.3 Apelaciones.....	<u>42</u>
11.1.4 Apelación al Comité.....	<u>42</u>
11.1.5 Retención de Evidencia.....	<u>42</u>
11.1.6 Preparación de la Apelación.....	<u>42</u>
11.1.7 Obligaciones de los Oficiales del Match.....	<u>42</u>
11.1.8 Obligaciones del Director del Match.....	<u>42</u>
Obligaciones del Comité de Arbitraje.....	<u>42</u>
11.2 Composición del Comité.....	<u>42</u>
11.2.1 Matches Nivel III o superior.....	<u>42</u>
11.2.2 Matches Nivel I y II.....	<u>42</u>
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias.....	<u>42</u>
11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje.....	<u>42</u>
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión.....	<u>43</u>
11.4 Tarifas.....	<u>43</u>
11.4.1 Monto.....	<u>43</u>
11.4.2 Pago.....	<u>43</u>
11.5 Reglas de Procedimiento.....	<u>43</u>
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité.....	<u>43</u>
11.5.2 Presentaciones.....	<u>43</u>
11.5.3 Audiencia.....	<u>43</u>
11.5.4 Testigos.....	<u>43</u>
11.5.5 Preguntas.....	<u>43</u>

11.5.6 Opiniones.....	43
11.5.7 Inspección del Área.....	43
11.5.8 Influencia Indeseada.....	43
11.5.9 Deliberación.....	43
11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes.....	<u>43</u>
11.6.1 Decisión del Comité.....	43
11.6.2 Implementación de la Decisión.....	43
11.6.3 La Decisión es Final.....	43
11.6.4 Minutas.....	43
11.7 Apelaciones de Terceros.....	<u>43</u>
11.8 Interpretación de las Reglas.....	<u>44</u>
Capítulo 12: Asuntos Varios.....	<u>45</u>
12.1 Apéndices.....	<u>45</u>
12.2 Idioma.....	<u>45</u>
12.3 Responsabilidades.....	<u>45</u>
12.4 Género.....	<u>45</u>
12.5 Glosario.....	<u>45</u>
12.6 Medidas.....	<u>47</u>
Apéndice A1: Niveles de Matches IPSC.....	<u>48</u>
Apéndice A2: Reconocimiento IPSC.....	<u>49</u>
Apéndice A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off.....	<u>50</u>
Apéndice B1: Presentación de los Blancos.....	<u>51</u>
Apéndice B2: Blanco IPSC.....	<u>52</u>
Apéndice B3: Mini Blanco IPSC.....	<u>53</u>
Apéndice C1: Calibración de Poppers IPSC.....	<u>54</u>
Apéndice C2: Poppers IPSC.....	<u>55</u>
Apéndice C3: Placas Metálicas IPSC.....	<u>56</u>
Apéndice C4: Formulario de Reporte Diario de Cronógrafo	<u>57</u>
Apéndice D1: División Open.....	<u>58</u>
Apéndice D2: División Standard.....	<u>59</u>
Apéndice D3: División Clásica.....	<u>60</u>
Apéndice D4: División Producción.....	<u>61</u>
Apéndice D5: División Revolver.....	<u>62</u>
Apéndice E1: Procedimiento de Medida de Cargadores.....	<u>63</u>
Apéndice E2: Diagrama de Posición del Equipo.....	<u>64</u>
Apéndice E3: División Producción - Límite para la Cinta de Empuñadura.....	<u>65</u>
Apéndice E4: Procedimiento de Prueba del Peso del Disparador.....	<u>66</u>
Apéndice F1: Señales Manuales para Puntuar.....	<u>67</u>
Índice.....	<u>68</u>

Capítulo 1: Diseño de Recorridos

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

1.1 Principios generales

- 1.1.1 Seguridad - Los matches de tiro práctico IPSC deben ser diseñados, construidos y conducidos con debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 Calidad - El valor de un match IPSC se determina por la calidad del desafío presentado en el diseño de los recorridos de tiro. Las etapas deben ser diseñadas, primariamente, para poner a prueba la destreza de tiro del competidor IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 Balance - Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y está expresado por las palabras del Latín “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Una etapa balanceada apropiadamente dependerá, mayormente, de la naturaleza de los desafíos presentados en ella, sin embargo, las etapas deben ser diseñadas, y los matches IPSC deben ser conducidos, de modo tal que se evalúen éstos elementos de igual forma.
- 1.1.4 Diversidad - Los desafíos de tiro IPSC son diversos. Si bien no es necesario construir nuevas etapas para cada match, ninguna etapa debe repetirse para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las destrezas de tiro IPSC.
- 1.1.5 Estilo libre - Los matches IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre y, para matches de arma corta y escopeta, que disparen a los blancos en base a “como y cuando sean visibles”. Luego de la señal de comienzo, las etapas no deben requerir recargas obligatorias ni dictar 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. Los matches 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 Clasificadores 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 Clasificadores pueden especificar que se tire sólo con mano hábil o inhábil sin la necesidad de forzar el cumplimiento usando medios físicos (por ejemplo, ganchos, lazos, sujetadores, etc). La mano especificada debe ser usada exclusivamente, desde el punto estipulado, por el resto de la etapa.
 - 1.1.5.4. Si la información o briefing escrito de una etapa, especifica sólo mano hábil o inhábil, 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 recorrido de tiro, la [Regla 10.2.2](#) será aplicable.
 - 1.1.5.5. Quienes diseñan los recorridos 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 - Los matches 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 - Los matches 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 ser alcanzado por todos los competidores para reflejar este desafío.

1.2 Tipos de recorridos

Los matches IPSC pueden contener los siguientes tipos de recorridos de tiro:

- 1.2.1 Tipos de etapas generales:
 - 1.2.1.1. Recorridos de tiro Cortos - No deben requerir más de 12 disparos para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o vista.
 - 1.2.1.2. Recorridos de tiro medianos - No deben requerir más de 24 disparos para ser completados. El

diseño y construcción de los recorridos 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. Recorridos de tiro largos - No deben requerir más de 32 disparos para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos 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 un match sancionado por IPSC, es una relación de 3 Recorridos Cortos a 2 Recorridos Medianos a 1 Recorrido Largo. Variaciones significativas de esta relación, no serán aprobadas por IPSC.

1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales:

1.2.2.1. Clasificadores - 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 Clasificadores deben ser construidos de acuerdo con estas reglas y deben ser conducidos estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los 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 en forma separada del match. 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 al primer y último blanco.

1.3 Aprobación IPSC

1.3.1 Los organizadores de matches que deseen recibir la aprobación de la IPSC, deben cumplir con los principios generales para el diseño y construcción de recorridos de tiro, así como todas las otras reglas 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 matches con aprobación de la IPSC.

1.3.2 Los conjuntos de blancos y presentación de los mismos, incluidos en recorridos de tiro enviados a IPSC, pero que sean considerados por IPSC como ilógicos o imprácticos, no serán aprobados.

1.3.3 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de un match si, en su opinión, un match 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 tiro práctico IPSC en mala reputación.

1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de matches IPSC, se especifican en el [Apéndice A1](#).

Capítulo 2: Construcción de Recorridos y Campos de Tiro

Las siguientes regulaciones generales para la construcción de recorridos de tiro, listan los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en matches IPSC. Los diseñadores de recorridos de tiro, instituciones organizadoras y los oficiales están gobernados por estas reglamentaciones.

2.1 Reglamentaciones Generales

- 2.1.1 Construcción Física - Las consideraciones de seguridad en el diseño, construcción física, y requerimientos establecidos para cualquier recorrido de tiro, son la responsabilidad de la institución organizadora sujeta a la aprobación del Maestro de Campo (Range Master). Se deberá realizar todo esfuerzo razonable para prevenir cualquier daño o lesión a competidores, oficiales y espectadores, durante el match. El diseño del recorrido debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. Se deberá dar especial consideración a la operación de cualquier recorrido de tiro, para proveer acceso adecuado a los oficiales 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 parabolas, 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 pedana. 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 una o varias etapas o para el campo de tiro. Las violaciones estarán sujetas a la [Regla 10.5.2](#). Los detalles completos de los ángulos aplicables y cualesquiera factores condicionales (por ejemplo, un ángulo vertical reducido sólo se aplica cuando el dedo está dentro del guardamontes), deberán ser publicados en forma anticipada al match y deben ser incluidos en el briefing escrito de las etapas (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 oficiales del match, 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 parabolas trasero, los organizadores y oficiales deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, oficiales 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 del match, y deberá ser mantenida moderadamente libre de desperdicios durante el mismo, para proveer una razonable seguridad para competidores y oficiales. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias del clima y a las acciones de los propios competidores. Los Oficiales del Match podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a una superficie de cancha deteriorada y, tales acciones de mantenimiento de cancha, no podrán ser apeladas por los competidores.
- 2.1.6 Obstáculos - En un recorrido de tiro, los obstáculos naturales o creados deberían, razonablemente, acomodar las diferencias en la altura y complexión física de los competidores y deberían ser construidos de modo que provean una razonable seguridad para todos los competidores, Oficiales del Match 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 pasantes” (shoot through).
- 2.1.8.1 La ubicación de los blancos debe estar claramente marcada en los parantes de soporte para

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 consistencia a lo largo de todo el match. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo del match, para asegurar que un blanco puntuable no sea intercambiado por un no-shoot después de que el match haya comenzado.

- 2.1.8.2. Cuando se usen blancos de papel y metálicos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los metálicos.
- 2.1.8.3. Cuando se usen Poppers IPSC en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual esté emplazado, esté adecuadamente preparada para proveer una operación consistente a lo largo de todo el match.
- 2.1.8.4. Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no son activados) no deben ser presentados a un ángulo mayor de 90 grados de la vertical.

2.1.9 Parabalas - Todos los parabalas (mamelones) están “fuera de alcance” para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Oficial de Campo (ver [Sección 10.6](#)).

2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

Durante la construcción de un recorrido 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 en su lugar, 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 un match. 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 recorrido 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 (filosa) para reducir la posibilidad de producir daños o lastimaduras a los competidores y/o Oficiales del Match.
- 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 intento de disparo 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 Oficiales del Match puedan controlar en forma segura las acciones de los competidores. Los diseñadores de recorridos 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 en forma inadvertida por los competidores. (ver [Regla 10.2.5](#)). Éstos túneles pueden ser construidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser tan pesados que puedan causar daño o lastimaduras si caen.
- 2.2.6. Escenografía de la Etapa - Cuando estos ítems 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 Oficiales del Match. Se deberán tomar las provisiones del caso para permitir que, los Oficiales del Match, puedan observar y controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. La escenografía debe ser suficientemente fuerte como para soportar su uso por parte de todos los competidores.
- 2.2.7. Ventanas y Aperturas - Deben ser 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 Oficiales del Match podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento de la etapa para un recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios sean aprobados con anterioridad por el Maestro de Campo (Range Master). Cualquiera de esos cambios físicos o adiciones a un recorrido de tiro publicado, deberá ser completado antes de que empiece a dispararse la etapa.
- 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 oficial a cargo de la etapa durante el briefing a la escuadra.
- 2.3.3. Si el Maestro de Campo (Range Master) aprueba cualquiera de esos cambios después de que el match haya comenzado, él deberá tanto:
- 2.3.3.1. Permitir que el recorrido de tiro continúe con las modificaciones afectando solo a aquellos competidores que no hayan completado la etapa. Si las acciones de un competidor son la causa de los cambios, a ese competidor se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro 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 completen el recorrido de tiro, en su versión modificada, con todos los intentos anteriores removidos de los resultados del match.
- 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 Oficial del Match, recibirá un puntaje de cero para dicha etapa, sin tener en cuenta cualquier intento previo.
- 2.3.4. Si el Maestro de Campo (Range Master) (en consulta con el Director del Match (Match Director)) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen la etapa modificada o, si la etapa se ha transformado en inadecuada o impracticable por cualquier razón, esa etapa y todos los puntajes asociados de los competidores deberán ser eliminados del match.
- 2.3.4.1. Un competidor que haya sido descalificado en una etapa que posteriormente es eliminada, puede tener derecho a ser restituido si, el más alto nivel de apelación al que haya llegado el competidor (es decir, el Maestro de Campo (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 la etapa haya sido eliminada.
- 2.3.5. Durante clima inclemente, el Maestro de Campo (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 ítems 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 Maestro de Campo (Range Master).
- 2.3.6. Si el Maestro de Campo (Range Master) (en consulta con el Director del Match (Match Director)) estiman

que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o conducción de un match, él podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que él emita una directiva de “reanudar 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 el match. 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. Las Áreas de Seguridad en torneos y matches de arma larga deben incluir suficientes estantes para armas que estén adyacentes, pero no dentro de ellas, para un almacenamiento seguro de rifles y escopetas con la boca del cañón apuntando hacia arriba.
- 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 de sus cajas o fundas de transporte y enfundar (holstering) armas descargadas.
- 2.4.3.2. Practicar el montado (amartillar), desenfunde, “tiro en seco” y re-enfundado de armas descargadas.
- 2.4.3.3. Practicar la inserción y remoción de cargadores vacíos y/o ciclar la 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 “viva”, sea que esté suelta, empacada 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 Bahía (pedana) para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras

- 2.5.1 Cuando esté disponible en un match, una bahía para pruebas de fuego real, debe ser operada bajo la supervisión y control de un Oficial de Campo.
- 2.5.2 Los competidores podrán 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 Oficial de Campo.
- 2.5.3 En Torneos y matches de arma larga de Nivel III o superior, blancos IPSC aprobados de papel y metálicos (dentro de lo posible, con indicación electrónica o auto restablecidos), deberían estar disponibles para que los competidores los usen como ayuda para el ajuste de las miras de sus armas, de acuerdo con las directrices del [Apéndice C3](#).

2.6 Áreas de Vendedores

- 2.6.1 Los vendedores (por ejemplo, particulares, corporaciones y otras entidades mostrando o vendiendo mercadería en un match IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos y otros ítems 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 Maestro de Campo (Range Master) (en consulta con el Director del Match (Match Director)) debe delinear claramente el área de vendedores y, él, puede proveer una “Guía de Prácticas Aceptables” a todos los vendedores, quienes son responsables de su implementación con respecto a su propia mercadería.
- 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, en una 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 Regulaciones Generales

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

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

3.2 Información Escrita de Etapas (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 el match. Este briefing tomará precedencia sobre cualquier información del recorrido de tiro que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes del match y ella deberá, como mínimo, proveer 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 Oficial de Campo a cargo de una etapa, deberá leer en forma literal el briefing escrito a cada escuadra. El Oficial de Campo podrá, visualmente, demostrar la Posición de Comienzo aceptable y la Condición de Arma Lista.

- 3.2.3 El Maestro de Campo 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 Oficial de Campo y ésta, deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o ítems similares, ellos deberán ser demostrados a todos los competidores por la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

- 3.3.1 Los matches 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 los matches IPSC sin el consentimiento expreso del Director Regional y del Concejo Ejecutivo de IPSC.

Capítulo 4: Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

- 4.1.1 En los matches 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 un match, fallan en cumplir con las especificaciones establecidas y, si no hay disponibles blancos de reemplazo con las especificaciones correctas, el Maestro de Campo debe decidir si la variación es aceptable o no, para ese match y que provisiones de la [Sección 2.3](#) de estas reglas se aplicarán, si es que aplica alguna. Sin embargo, la decisión del Maestro de Campo sólo afectará el match en curso, y no servirá como precedente para matches futuros llevados a cabo en la misma localización o para cualquier subsiguiente uso de los blancos en cuestión en otro match.
- 4.1.2 Los blancos puntuables usados en todos los matches 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 Maestro de Campo 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 frente 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 todo el match o torneo (por ejemplo: si los no-shoots son amarillos, ellos deben ser amarillos en todo el match o torneo).
- 4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cobertura “blanda” o “dura” (soft cover / hard cover), como sigue:
- 4.1.4.1. La cobertura provista para esconder todo o una porción 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 cobertura provista para, tan solo, oscurecer blancos, será considerada “cobertura blanda”. Los disparos que hayan pasado a través de cobertura blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cobertura blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco escondido por cobertura blanda deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos ocultados por cobertura blanda deben, o ser visibles a través de la cobertura blanda o, por lo menos una porción del (los) blanco(s), debe ser visible alrededor de dicha cobertura.
- 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 matches 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 recorrido 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 recorrido de tiro (por ejemplo: si el blanco de tamaño completo más distante está a 15 metros hacia el fondo de la pedana, en 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 los matches IPSC.
- 4.2.2.1. El frente 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 Maestro de Campo debe asegurarse que todos los no-shoots afectados tengan un borde no puntuable de reemplazo, dibujado o agrgado a ellos.
- 4.2.3 Cuando el área puntuable de un blanco de papel ha de ser parcialmente escondida, los diseñadores de etapas deben simular cubierta dura (hard cover) de uno de los siguientes modos:

- 4.2.3.1. Escondiendo realmente una porción del blanco (ver [Regla 4.1.4.1](#)); o
 - 4.2.3.2. Cortando físicamente los blancos para remover 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 visiblemente contrastante con un borde bien definido, o poniendo cinta a la porción 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 más alto valor.
- 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 resultar en el retiro de la sanción IPSC.
 - 4.3.1.2. Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales un Oficial de Campo 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, hayan sido impactados sólo por el taco de un cartucho de escopeta, etc), serán tratados como una falla de 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 le Popper de tamaño completo más distante está a 15 metros hacia el fondo de la pedana, en 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 Oficial de Campo puede declarar falla de equipo de campo y solicitar al competidor que vuelva a disparar 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 subsiguiente, 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 matches IPSC de arma corta, ni pueden ser usados como líneas de falta u otros ítems, 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 matches Nivel III o superiores. Sin embargo, sujeto a una aprobación escrita previa por parte del Director Regional, los blancos sintéticos pueden ser usados en matches Nivel I y II llevados a cabo en su Región.

4.5 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 ocurrencia, a discreción del Oficial de Campo.

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

4.6 Falla 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. La falla 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 la falla 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 una falla 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 correctivas del caso.

4.6.2.1. Blancos de papel no restablecidos, no son falla de equipo de campo (ver [Regla 9.1.4](#)).

4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la remoción de esa etapa de los resultados del match (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 recorridos de tiro deberán permanecer consistentes para todas las Divisiones.
- 5.1.2 Las dimensiones mínimas de la vaina de los cartuchos para armas cortas, a ser usadas en los matches IPSC, es de 9x19 mm. El mínimo diámetro de proyectil es de 9 mm (.354 pulgadas).
- 5.1.3 Miras
- Los tipos de mira identificados por IPSC son:
- 5.1.3.1. “Miras abiertas” son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. Los insertos 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 Maestro de Campo es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en un match 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 en 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 Oficiales de Campo podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo asociado, de un competidor para ser examinada a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado no utilizable o inseguro por un Oficial de Campo, los mismos deberán ser retirados del match hasta que sean reparados a satisfacción del Maestro de Campo (ver también [Regla 5.7.5](#)).
- 5.1.7 Los competidores deberán usar la misma arma y tipo de miras para todas los recorridos de un match. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan no utilizables o inseguras durante el match, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras sustituto, obtener el permiso del Maestro de Campo, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando él este satisfecho que:
- 5.1.7.1. El arma sustituto satisface los requerimientos de la División relevante; y
- 5.1.7.2. Mediante el uso del arma sustituto, el competidor, no obtenga una ventaja; y
- 5.1.7.3. La munición del competidor, al ser probada en el arma sustituto, alcance el factor de potencia mínimo.
- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o miras durante un match, sin la aprobación previa del Maestro de Campo, 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](#)).

5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor

- 5.2.1 Porte y almacenamiento – Las pistolas deben ser portadas descargadas, en una caja o bolso de un diseño destinado o adecuado para el transporte seguro de armas de fuego, o en una funda (canana) 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 un match IPSC en posesión de un arma de fuego cargada deben, inmediatamente, reportarse a un Oficial de Campo, 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 primer ocurrencia, pero estará sujeta a la [Regla 10.6.1](#), para las subsiguientes ocurrencias dentro del mismo match.

- 5.2.2 Manipulación – Excepto cuando se encuentren dentro de los límites de un área de seguridad, o bajo la supervisión y comando directo de un Oficial 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 una etapa, 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 cinturón unidos a los shorts o pantalones.
- 5.2.3.1. Las competidoras mujeres 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 aprobada la portación de 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 ítems en cualquier lugar de su persona, y esto no será tratado como una contravención 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 Oficial 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 relevante. El Maestro de Campo 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 una etapa o, a no ser que sea solicitado por el Oficial de Campo, la posición de la funda y equipo asociado no debe ser movido o cambiado, por el competidor, entre etapa y etapa. Si la funda posee una banda de retención o solapa, ella deberá estar aplicada o cerrada antes de que se enuncie el comando de “Atención” (“Standby”) (ver [Regla 8.3.3](#)).
- 5.2.6 Los matches IPSC de Arma Corta no requerirán el uso de un tipo o marca particular de funda. Sin embargo, el Maestro de Campo, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea mejorada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada del match.
- 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 del Match (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 Maestro de Campo permanecerá como la última autoridad con respecto a la seguridad y adecuación del uso de tales equipos en matches IPSC.
- 5.2.9 Los competidores que, al parecer del Maestro de Campo, sean permanente y significativamente

incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación el tipo y/o emplazamiento de sus fundas y equipo asociado y, el Maestro de Campo, permanecerá como la autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en matches 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 tales ítems que un Oficial de Campo entienda que no están en conformidad, deben ser ajustados en forma rápida y segura, de lo contrario, la [Regla 6.2.5.1](#) será aplicable.

5.3 Ropa Apropriada

- 5.3.1 Se desanima 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 del Match (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. Es fuertemente recomendado 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 Oficiales del Match, deberán hacer todo esfuerzo razonable para asegurar que todas las personas hagan uso de protección adecuada.
- 5.4.3 Si un Oficial de Campo 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 oficial deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido restaurados 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 Oficial de Campo, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.
- 5.4.5 Cualquier intento por ganar un re-shoot o una ventaja removiendo 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 Oficial de Campo 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 Maestro de Campo es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Munición y Equipo Relacionado

- 5.5.1 Los competidores de un match IPSC son los únicos y personalmente responsables por la seguridad de toda y cualquier munición que hayan llevado al match. Ni la IPSC ni ninguno de sus Oficiales, 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 tal 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 relevante (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 los matches 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 Munición considerada insegura por un Oficial de Campo debe ser inmediatamente retirada del match (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 del match, 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 los puntajes de un competidor sean incluidos en los resultados del match, se llama “Menor” (Minor). El piso para el valor 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 piso 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 Oficiales del Match de la siguiente manera:
- 5.6.2.1. Al comienzo del primer día del match, un Oficial de Campo efectuará 3 disparos con la munición de calibración oficial del match, 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 del match, el proceso será repetido usando la misma arma y munición (idealmente del mismo lote de fábrica);
- 5.6.2.3. Se considera que un cronógrafo está dentro de la tolerancia si, el promedio diario 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 Maestro de Campo tomará cualquier paso 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 del match deberían ser calibradas inicialmente, de acuerdo a las recomendaciones del fabricante, cuando la primera escuadra llegue cada día para las pruebas y, de nuevo, inmediatamente antes de que cada escuadra subsiguiente sea probada (ver [Regla 5.6.3](#));
- 5.6.2.6. Si el pesaje de los proyectiles se hace antes del arribo de los competidores, los proyectiles pesados deben ser retenidos en la estación de cronógrafo con el resto de los cartuchos de muestra del competidor, hasta que éste o su delegado haya asistido a la estación de cronógrafo y haya completado la prueba (ver [Regla 5.6.3](#)). Si un competidor objeta el peso del proyectil pesado antes de su arribo, 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 el match. 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 Oficiales del Match, quienes, en cualquier momento durante el match, pueden requerir verificaciones adicionales de la munición de un competidor.
- 5.6.3.3. De la muestra de 8 cartucho obtenida por los Oficiales del Match, 1 (un) proyectil es removido 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 truncado). 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:

$$\text{Factor De Potencia} = \frac{\text{Peso Del Proyectil (grains)} * \text{Velocidad Promedio (pies por segundo)}}{1000}$$

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

- 5.6.3.5. Si el factor de potencia resultante falla en cumplir con el piso 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 piso del factor de potencia Mayor de la División relevante, los puntajes 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 piso del factor de potencia mínimo para la División relevante, el competidor podrá continuar disparando el match, pero sus puntajes no serán ingresados a los resultados del match ni contarán para reconocimiento y premiaciones del mismo.
- 5.6.3.9. Si la munición de un competidor es vuelta a verificar, o si cualquier munición autorizada de reemplazo 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. Los puntajes 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 Oficial del Match, serán removidos de los resultados del match.
- 5.6.3.11. Si el Maestro de Campo considera que el cronógrafo se a tornado inoperante, y no son posibles más verificaciones de la munición de los competidores, los factores de potencia de los competidores que hayan sido verificados exitosamente, permanecerán, y los factores de potencia “Mayor” 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 Fallas 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 tal acción correctiva, el competidor debe mantener la boca del cañón del arma apuntando todo el tiempo en dirección segura hacia el fondo de la cancha. El competidor no debe usar varillas, o ninguna otra herramienta para verificar o corregir la falla. Cualquier violación resultará en un puntaje cero para la etapa.
- 5.7.1.1. Un competidor quien experimenta un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando de “Cargue y Prepárese” (“Load and Make Ready”) o “Prepárese” (“Make Ready”), pero antes de la emisión de la “Señal de Comienzo” (“Start Signal”), tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del Oficial de Campo, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la [Regla 5.7.4](#), [Regla 8.3.1.1](#) y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la [Regla 5.1.7](#)), el competidor podrá retornar para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Oficial de Campo o el Maestro de Campo.
- 5.7.2 Mientras se rectifica una falla 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 cancha y avisarle al Oficial de Campo, 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 Oficial de Campo 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 Oficial de Campo tomará los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la cancha, a una condición segura. Luego, el Oficial de Campo inspeccionará el arma o munición y procederá como sigue:
- 5.7.6.1. Si el Oficial de Campo encuentra evidencias que confirman la existencia del problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a re-disparar la etapa, 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 Oficial de Campo descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le solicitará al competidor que re-dispare la etapa.
 - 5.7.6.3. Un competidor que se detenga a sí mismo debido a una carga “squib”, supuesta o real, no tendrá derecho a re-disparar la etapa.

5.8 Munición Oficial del Match

- 5.8.1 Cuando los organizadores de un match ponen a la venta, disponible a los competidores, munición oficial del match, el Director del Match debe anunciar por adelantado tanto, en la literatura oficial del match (y/o en el sitio web oficial del match), como por medio de un anuncio certificado por él y colocado en un lugar visible en el puesto de venta, identificando claramente cuál es el fabricante/marca, los cartuchos específicos y la descripción de las cargas, las cuales se considerarán con un factor de potencia Mayor o Menor, por División, según sea el caso. Los cartuchos específicos estarán, usualmente, exentos de las pruebas de cronógrafo de la [regla 5.6.3](#), sujeto a las siguientes condiciones:
- 5.8.1.1. El competidor debe obtener, y retener por toda la duración del match, un recibo oficial de los organizadores del match (o del vendedor nominado por ellos), el cual evidencie detalles de la cantidad y descripción de la munición comprada en el match y, dicho recibo, debe ser mostrado a pedido de cualquier Oficial del Match, de lo contrario, lo previsto en la [Regla 5.8.1](#) no será aplicable. La munición que no haya sido comprada a los organizadores del match (o los vendedores nominados por ellos) en el match, 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 del match.
 - 5.8.1.2. La munición oficial del match comprada por un competidor es considerada equipo del competidor (ver [Sección 5.7](#)), por lo tanto, las fallas de funcionamiento no serán fundamento para un re-shoot y/o una apelación por arbitraje.
 - 5.8.1.3. La munición oficial del match no debe estar restringida para la venta sólo a, y/o uso por, competidores que representen al país organizador y/o al vendedor.
 - 5.8.1.4. La munición oficial del match debe ser aprobada por el Director Regional de la Región en la cual se esté llevando a cabo el match.
 - 5.8.1.5. Los Oficiales del Match 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 del match (o los vendedores nominados por ellos en el match) deberían poner a disposición una bahía de pruebas, supervisada por un Oficial de Campo, en la cual los competidores puedan realizar pruebas de funcionamiento de una pequeña cantidad de la munición oficial del match (del mismo lote), con sus armas antes de la compra.

Capítulo 6: Estructura del Match

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 negociar en forma segura.
- 6.1.2 Etapa - Una porción de un match IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo, servicios, resguardos y señalizaciones relacionadas. Una etapa debe usar un tipo de arma de fuego (por ejemplo, arma corta, rifle o escopeta) en forma exclusiva.
- 6.1.3 Match - Consiste de un mínimo de 3 etapas donde todas ellas usan el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada etapa, se acumularán para declarar al ganador del match.
- 6.1.4 Torneo - Un match especial donde las etapas individuales son asignadas a un tipo particular de arma (por ejemplo, Etapas 1-4 – Arma Corta, Etapas 5-8 Rifle, Etapas 9-12 Escopeta). La suma total de los resultados de las etapas individuales serán acumulados para declarar un ganador del torneo.
- 6.1.5 Gran Torneo - Consiste de dos o más matches de armas específicas (por ejemplo, un match de arma corta y un match de escopeta, o un match de arma corta, un match de rifle y un match de escopeta). Los resultados obtenidos por un competidor en cada match individual, serán usados para 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 matches IPSC de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. La suma total de los resultados de los matches obtenidos por cada competidor en los matches componentes, especificados por el organizador de la liga, serán acumulados para determinar el ganador de la liga.

6.2 Divisiones de los Matches

- 6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver [Apéndice D](#)). Cada match debe reconocer por lo menos una División. Cuando en un match hay disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente, y los resultados del match deben reconocer un ganador por cada División.
- 6.2.2 En matches sancionados por IPSC, 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 del Match puede permitir que esa División permanezca sin reconocimiento oficial de IPSC.
- 6.2.3 Previo al comienzo del match, cada competidor debe declarar una División para puntuar, y los Oficiales del Match 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 recorridos de tiro. Este es un servicio para asistir a los competidores a verificar que sus equipos, en la configuración presentada, esté 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 la conformidad del equipo, será responsabilidad de él, antes de que intente cualquiera de los recorridos de tiro, presentar evidencia aceptable, al examinador, en soporte a su reclamo. En ausencia o rechazo de tal evidencia, la decisión original será mantenida, sujeto sólo a apelación al Maestro de Campo, cuya decisión es final.
 - 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 prueba de conformidad, si es requerido por un Oficial del Match.
- 6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director del Match, un competidor podrá entrar en un match en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir por puntaje en sólo una División, y esa deberá ser la del primer intento en todos los casos. Cualquier subsiguiente intento de otra División no será ingresado en los resultados del match ni contará para reconocimiento y premiación del match.
- 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 del match, el competidor será puesto en la División en la cual, en opinión del Maestro de Campo, el equipo del competidor se identifique mejor. Si, en opinión del Maestro de Campo, no hay disponible una División adecuada, el competidor disparará el match sin puntuar.

- 6.2.5.1. Un competidor quien falla en satisfacer el equipo u otro requerimiento de la División declarada después de la Señal de Inicio (Start Signal), será colocado en la División Open, si está disponible, de otro modo, los puntajes obtenidos por el competidor no serán ingresados a los resultados del match. Los competidores que ya se encuentren registrados en la División Open y que fallen en cumplir con los requerimientos de la División Open después de la Señal de Inicio (Start Signal), no tendrán sus puntajes ingresados en los resultados del match.
- 6.2.5.2. Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona arriba, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Maestro de Campo en estos asuntos es final.
- 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 puntajes para el match completo serán ajustados de acuerdo a ello.
- 6.2.6. Una descalificación en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante el match, le impedirá al mismo seguir participando en el match, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntaje previo y completo en otra División será ingresado en los resultados del match 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 Team Regional u otro.
- 6.3 Categorías en los Matches**
- 6.3.1. Los matches IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En un match o torneo, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.
- 6.3.2. El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o la falla en declarar una antes del comienzo del match, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el [Apéndice A2](#).
- 6.4 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 mérito por cada Región para matches 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 matches Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan Regiones dentro de la zona en la cual el match 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 matches Nivel IV y mayores, los Equipos Regionales Oficiales deben ser ordenados, con el fin de formado 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 un match, los puntajes 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 “Lady”, no puede participar en un equipo basado en la edad, o vice versa. 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 consistir de una máximo de 4 (cuatro) miembros, sin embargo, sólo se usarán los puntajes finales de los 3 (tres) miembros del equipo con puntaje más alto, para el cálculo del resultado del equipo.
- 6.4.4. Si un miembro de un equipo se retira del match por cualquier razón antes de completar todas las etapas, los puntajes conseguidos por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo del puntaje del equipo, sin embargo, el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro que se retiró.
- 6.4.5. Un miembro de un equipo que no pueda comenzar un match, sujeto a aprobación del Director de la Prueba, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.
- 6.4.6. Si un miembro de un equipo es descalificado del match, los puntajes del miembro descalificado se revertirán a 0 (cero) para todas las etapas. 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 el match. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses. En cualquier caso, los organizadores del match no deben aceptar ningún competidor de una Región foránea, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la posibilidad del competidor de participar en el match en cuestión.

6.5.1.1. Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y 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 del match.

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 del match de los competidores de fuera de la Región o Continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados del match, 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 puntajes de acuerdo a la planificación de las escuadras y del match publicados. Un competidor que no este presente en el horario y fecha programados para una etapa, no podrá intentar esa etapa sin la aprobación previa del Director de la Prueba, sin la cual, el puntaje del competidor para esa etapa será de 0 (cero).

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

6.6.2.1. En matches Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo Team Regional Oficial deben competir juntos en la misma escuadra en el match principal.

6.6.3 Un match, torneo o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen por puntaje y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director del Match.

6.7 Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”)

6.7.1 El Concilio 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, disponibles en el sitio web de IPSC.

Capítulo 7: Manejo del Match

7.1 Oficiales del Match

Las tareas y términos de referencia de los oficiales del match se definen como sigue:

- 7.1.1 Oficial de Campo (Range Officer (“RO”)) - Emite los comandos de campo, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito de la etapa, 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 Oficiales de Campo y del Maestro de Campo).
- 7.1.2 Jefe de Oficiales de Campo (Chief Range Officer (“CRO”)) - Es la autoridad primaria sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y consistente aplicación de estas reglas (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.3 Oficial de Estadísticas (Stats Officer (“SO”)) - Supervisa el equipo de la sala de estadísticas, el cual recolecta, ordena, verifica, tabula y retiene todas las hojas de puntuación y, por último, produce los resultados parciales y finales. (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.4 Maestro 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 Oficiales de Campo (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.5 Maestro de Campo (Range Master (“RM”)) - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro del campo completo, incluyendo seguridad del campo, la operación de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas por arbitraje deben ser conducidas a su atención. Usualmente, el Maestro de Campo, es designado, y trabaja con, el Director del Match. Sin embargo, con respecto a matches IPSC sancionados de Nivel IV o superiores, la designación del Maestro de Campo está sujeta a la previa aprobación por escrito, del Concilio Ejecutivo de IPSC.
 - 7.1.5.1. Las referencias a “Maestro de Campo” (“Range Master”) a lo largo de este reglamento hacen referencia a la persona que está sirviendo como Maestro de Campo en el match (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas), sin tener en cuenta cualquier rango internacional o regional.
- 7.1.6 Director del Match (Match Director (“MD”)) - Maneja la administración general del match, incluyendo el armado 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 el dominio del Maestro de Campo. El Director del Match es designado por la institución organizadora y trabaja junto con el Maestro de Campo.

7.2 Disciplina de los Oficiales del Match

- 7.2.1 El Maestro de campo posee autoridad sobre todos los oficiales del match distintos del Director del Match (exceptuando cuando Director del Match está participando como un competidor del match), y es responsable por las decisiones concernientes a conducta y disciplina.
- 7.2.2 En el eventual caso que un oficial del match sea pasible de una sanción disciplinaria, el Maestro de Campo debe enviar un reporte del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de la Región de origen del oficial del match, al Director Regional de la Región que organiza el match, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un oficial de campo que haya sido descalificado del match por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a servir como oficial para ese match. El Maestro de Campo podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un oficial.

7.3 Designación de Oficiales

- 7.3.1 Los organizadores del match deben, antes de que comience el mismo, designar un Director del Match y un Maestro de Campo para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Maestro de Campo nominado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Oficial del Match certificado presente (ver también [Regla 7.1.5](#)). Para los matches Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director del Match y Maestro de Campo.

- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a Oficiales del Match (por ejemplo, Oficial de Campo, Maestro de Campo, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores del match, para servir con una capacidad oficial en el mismo. Las personas que son Oficiales del Match certificados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares del match, no tienen posición o autoridad como Oficiales del Match en ese match. Tales personas no deberían, por tanto, participar en el match usando vestimenta que posea la insignia de Oficial del Match.

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 falle en cargar la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito de la etapa, tanto sea en forma inadvertida o intencional, el Oficial de Campo no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del arma.

8.1.1 Revolver:

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

8.1.1.2. Acción Doble/Selectiva: martillo completamente abatido y cilindro cerrado. Si las pistolas semiautomáticas se preparan con “recámara vacía y sin cargador puesto”, los revólveres se preparan con el cilindro vacío, de lo contrario, 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 Maestro de Campo (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 leva de seguro primario visible del arma (por ejemplo, el seguro de pulgar en las armas de la familia “1911”). En caso de duda, el Maestro de Campo es la autoridad final en estas cuestiones.

8.1.2.5. Si un arma dispone de una palanca de desmontado del martillo (decocking lever), el martillo deberá ser desmontado, 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 escalón de “medio montado” 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 bajo o desmontado (decocked)(también ver [Regla 8.1.1.2](#)).

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

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

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

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

8.1.5.2. “Doble Acción” significa que la activación del gatillo causa la ocurrencia de 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 Listo del Competidor

Esto designa cuando, bajo el comando directo de un Oficial de Campo:

- 8.2.1 El arma es preparada como se especifique en el briefing escrito de la etapa, y en conformidad con los requerimientos de la División relevante.
- 8.2.2 El competidor asume la posición de comienzo como se especifique en el briefing escrito de la etapa. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erecta, de cara hacia el fondo de la cancha, 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 Oficial de Campo, que vuelva a disparar 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 inhábil.
- 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 Comunicaciones de Campo

Los comandos de campo aprobados 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”) - Este comando significa el inicio del “Recorrido de Tiro”. Bajo la supervisión directa del Oficial de Campo, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Oficial de Campo, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito de la etapa. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Oficial de Campo proseguirá.
 - 8.3.1.1. Una vez que se haya dado el comando apropiado, el competidor no puede moverse fuera de la ubicación de comienzo, antes de la emisión de la “Señal de Inicio”, sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Oficial de Campo. Una violación resultará en una advertencia para la primera ofensa y puede resultar en la aplicación de la [Regla 10.6.1](#) para una subsiguiente ofensa en el mismo match.
- 8.3.2 “¿Esta Listo?” (“Are You Ready?”) - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir “No Listo” (“Not Ready”). Cuando el competidor esté listo, él debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su preparación al Oficial de Campo.
- 8.3.3 “Atención” (“Standby”) - Este comando debería ser seguido por la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos (también ver [Regla 10.2.6](#)).
- 8.3.4 “Señal de Inicio” (“Start Signal”) - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor falla en reaccionar a la señal de inicio, por cualquier razón, el Oficial de Campo confirmará que el competidor está listo para intentar el recorrido de tiro, y continuará los comandos de campo desde el “¿Está Listo?”.
 - 8.3.4.1. En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el Oficial de Campo, tan pronto como sea posible, detendrá y re-iniciará al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado.
- 8.3.5 “Alto” (“Stop”) - Cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa puede emitir este comando, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Oficial de Campo.
 - 8.3.5.1. Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una bahía de tiro o área en común, los Oficiales de Campo pueden enunciar otros comandos intermedios al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes recorridos de tiro (por ejemplo, “Recargue si lo requiere”). Cualquiera de dichos comandos intermedios que sean usados, debes estar claramente establecidos en el briefing escrito de la etapa.
- 8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Presente” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”) - Si el competidor a terminado de disparar, él debe bajar su arma y presentarla para inspección por el Oficial de Campo, con la boca del cañón apuntando hacia el fondo de la cancha, el cargador removido del arma, la corredera trabada

o sostenida abierta, y la recámara vacía. Los revólveres deben presentarse con el cilindro hacia afuera y descargado.

- 8.3.7 “Si está descargada, Martillo Bajo, Enfunde” (“If Clear, Hammer Down, Holster”) - Luego de la emisión de este comando, el competidor no debe seguir disparando (ver [Regla 10.6.1](#)). Mientras continúa apuntando el arma en forma segura hacia el fondo de la cancha, el competidor debe realizar una verificación final del arma como sigue:
- 8.3.7.1. Pistolas semiautomáticas – Liberar la corredera y tirar del 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 tire del gatillo (seguro de cargador), el competidor debe, cuando se emite éste comando, informar al Oficial de Campo, quién supervisará en forma directa el uso, y subsiguiente remoción, 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 recorrido de tiro se declara como terminado.
 - 8.3.7.4. Si el arma no prueba estar vacía, el Oficial de Campo resumirá los comandos desde la [Regla 8.3.6](#) (ver también [Regla 10.4.3](#)).
- 8.3.8 “Campo Libre” (“Range Is Clear”) - Hasta que esta declaración no sea dada por el Oficial de Campo, los competidores o Personal del Match no deben avanzar, o retroceder, de la línea de tiro o de la ubicación de tiro final. Una vez que se haya hecho esta declaración, los oficiales y competidores podrán avanzar para puntuar, tapar, restaurar blancos, etc.
- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa puede, sujeto a previa aprobación por parte del Maestro de Campo, tener derecho a recibir las Comunicaciones de Campo verbales anteriores, complementadas por señales visuales y/o físicas.
- 8.3.9.1. Las señales físicas recomendadas son golpecitos en el hombro del lado inhábil del competidor, con un protocolo de cuenta regresiva, a saber, 3 golpecitos para “Está Listo?” (“Are You Ready?”), 2 golpecitos para “Atención” (“Standby”) y un golpecito coincidente 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 Maestro de Campo 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 estación de cronógrafo o en una prueba de conformidad de equipo (la cual puede ser conducida en un lugar lejos del campo de tiro). Los competidores no deben manejar sus armas cortas, o remover 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 cancha o en otra dirección segura autorizada por el Oficial de Campo (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 ser aplicado. 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, parado a hincado, de sentado a parado, 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 Oficial de Campo asignado a una etapa, en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le otorgue la repetición de la etapa (reshoot).

- 8.6.1.1. A los competidores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Maestro de Campo 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 Maestro de Campo.
- 8.6.2. Cualquier persona que provea asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro sin la previa aprobación de un Oficial de Campo (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción de un Oficial de Campo, incurrir en una penalización por error de procedimiento para esa etapa 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 Oficial de Campo cree que la interferencia afecto significativamente al competidor, él debe reportar el incidente al Maestro de Campo, quien puede, a su discreción, ofrecer al competidor afectado que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
- 8.6.3. En el eventual caso que el contacto inadvertido con el Oficial de Campo u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Oficial de Campo puede ofrecer al competidor que re-dispare la etapa. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como el puntaje de su intento inicial. Sin embargo, si el competidor comete una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, las provisiones de la [Sección 10.4](#) y [10.5](#) pueden todavía aplicar.
- 8.7. Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Recorrido**
- 8.7.1. Se le prohíbe a los competidores tomar miras o efectuar disparos en seco antes de la señal de comienzo. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primer ocurrencia y una penalización de procedimiento para cada una de las subsiguientes ocurrencias en el mismo match. Los competidores podrán, mientras apuntan sus armas hacia el suelo, ajustar sus miras electrónicas.
- 8.7.2. Cuando conducen 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 resultarán en una penalización de procedimiento por cada ocurrencia (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 Oficial de Campo asignado a ese recorrido o del Maestro de Campo. Las violaciones incurrirán en una advertencia para la primer ofensa y, las ofensas subsiguientes, pueden estar sujetas a lo previsto por la [Sección 10.6](#).

Capítulo 9: Puntuación

9.1 Regulaciones 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 Oficial de Campo. La violación de esto resultará en una advertencia para la primer ofensa pero, a discreción del Oficial de Campo, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento para subsiguientes ocurrencias dentro del mismo match.
- 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 Oficial de Campo. Si el Oficial de Campo 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 Tapados Prematuramente - Si un blanco es tapado prematuramente, evitando la determinación del puntaje real, el Oficial de Campo debe ordenarle al competidor que vuelva a disparar la etapa.
- 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 tapados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, el Oficial de Campo debe juzgar si se puede o no determinar una puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está puntuando, se le debe ordenar, al competidor afectado, que vuelva a disparar la etapa.
- 9.1.4.1. En el eventual caso que las obleas o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, sean removidos accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Oficial de Campo cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo puntuado, al competidor se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
 - 9.1.4.2. Un competidor que vacile o se detenga durante su intento de un recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos de papel no hayan sido restablecidos, no tendrá derecho a volver a disparar la etapa (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 subsiguientes 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 una falla de equipo de campo. Se le solicitará al competidor que vuelva a disparar la etapa después que la misma haya sido restaurada.
 - 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 subsiguientes 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 subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contarán para calificación o penalización, según sea el caso.
- 9.1.6 Cobertura dura - A no ser que, en el briefing escrito de una etapa, sean descritos específicamente como “cobertura blanda” (soft cover) (ver [Regla 4.1.4.2](#)), todas las escenografías, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como “cobertura dura” (hard cover) impenetrable. Si:
- 9.1.6.1. Una bala impacta completamente dentro de cobertura 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 cuál(es) impacto(s) en un blanco de papel puntuable o no-shoot son el resultado de disparos hechos a través de cobertura dura, el blanco de papel puntuable o no-shoot será calificado ignorando el número aplicable de impactos puntuables de

mayor valor.

- 9.1.6.2. Una bala impacta completamente dentro de cobertura dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como falla de equipo de campo (ver [Sección 4.6](#)). Se le solicitará al competidor que repita la etapa después que haya sido restaurada.
 - 9.1.6.3. Una bala impacta parcialmente dentro de cobertura 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 cobertura 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 cobertura 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. El puntaje 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) tomado por el competidor en completar el recorrido de tiro, para arribar a un factor de acierto (hit factor). El resultado general de la etapa se factoriza 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 relativa debajo del ganador de la etapa.
- 9.2.2 Los resultados por etapa deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 (cuatro) decimales.
- 9.2.3 Los resultados del match deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante en orden descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por etapa, calculados con 4 (cuatro) decimales.

9.3 Empates

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

9.4 Valores de Puntajes 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 una etapa, a los blancos de papel puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno, con los dos mejores impactos calificados. A los blancos metálicos puntuables se les debe disparar un mínimo de un disparo a cada uno y deben caer para calificar.
- 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 más alto valor.
- 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 puntaje 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 El puntaje mínimo para una etapa será 0 (cero).
- 9.5.6 Un competidor que falle en disparar al frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada blanco, por “falla de disparar a 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 fallen en crear 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 Puntajes**
- 9.6.1 Después que el Oficial de Campo haya declarado “Campo Libre”, al competidor o a su delegado se le permitirá que acompañe al oficial responsable de la puntuación para verificar la misma.
- 9.6.2 El Oficial de Campo responsable de un recorrido 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 oficial 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 falla en verificar un blanco durante el proceso de puntuación, pierde todo derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier objeción a un puntaje o penalización debe ser apelada al Oficial de Campo por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, tapado, o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el caso que el Oficial de Campo mantenga el puntaje o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Oficiales de Campo y después al Maestro de Campo para una decisión.
- 9.6.6 La decisión del Maestro de Campo con respecto a la calificación de impactos en blancos y no-shoots será final. No se permitirán ulteriores apelaciones con respecto a tales decisiones de calificación.
- 9.6.7 Durante una objeción de puntaje, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser tapado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la cuestión sea resuelta, de no ser así, se aplicará la [Regla 9.1.3](#). El Oficial de Campo podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para posterior examinación, a los efectos de evitar demoras en el match. Ambos, el Oficial de Campo y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual(es) es(son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a objeción.
- 9.6.8 Como y cuando sea necesario, se debe usar en forma exclusiva plantillas de calificación (scoring overlays) aprobados por el Maestro de Campo, 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 un puntaje es objetado, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que haya aprobado de antemano el Maestro de Campo (ver también la [Regla 9.1.3](#))
- 9.7 Hojas de Puntuación (Planillas)**
- 9.7.1 El Oficial de Campo debe registrar toda la información (incluyendo cualquier advertencia formulada) en la hoja de puntuación de cada competidor, antes de firmarla. Después que el Oficial de Campo 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 puntajes 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 ingresadas en el original y demás copias de la misma. El competidor y el Oficial de Campo deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.
- 9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechazare firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la

cuestión debe ser referida al Maestro de Campo. Si el Maestro de Campo está satisfecho de que el recorrido de tiro ha sido conducido y puntuado correctamente, la hoja de puntuación sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en los resultados del match.

- 9.7.4 Una hoja de puntuación firmada por ambos, un competidor y un Oficial de Campo, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntajes y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja de puntuación firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Oficial de Campo 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 referida al Maestro de Campo quien, normalmente, le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el eventual caso que no sea posible efectuar el re-shoot de la etapa por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1. Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntaje 0 (cero) para esa etapa.
- 9.7.6.2. Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados serán considerados completos y concluyentes.
- 9.7.6.3. Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor puntaje que se hayan registrado.
- 9.7.6.4. Las penalizaciones de procedimiento registradas en la hoja de puntuación serán consideradas completas y concluyentes, 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 referida al Maestro de Campo, quien debe tomar cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.
- 9.7.7 En el eventual caso que el original de una hoja de puntuación se pierda o esté de otro modo no disponible, se usará la copia duplicado del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Maestro de Campo. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el Maestro de Campo como insuficientemente legibles, se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Maestro de Campo considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y calificación de cero para la etapa afectada.
- 9.7.8 A ninguna persona, que no sea un Oficial del Match autorizado, se le permitirá manipular el original de una hoja de puntuación que se encuentre retenida en una etapa. o en cualquier otro lugar, después que haya sido firmada por el competidor y un Oficial de Campo, sin la previa aprobación del Oficial de Campo o de personal que esté directamente involucrado con el área de Estadísticas. Las violaciones incurrirán en una advertencia (warning) para la primer ofensa, pero estarán sujetas a la [Sección 10.6](#) para las subsiguientes ocurrencias en el mismo match.
- 9.8 Responsabilidad de la Puntuación**
- 9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntajes, verificando los listados publicados por el Oficial de Estadísticas.
- 9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado el match, se deben publicar los resultados provisionarios por etapa, en un lugar visible en el campo de tiro y, en matches de Nivel IV o superior, en el hotel oficial del match, 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 Oficial 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, los puntajes publicados permanecerán y la apelación será ignorada.
- 9.8.4 A los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director del Match) para completar todos los recorridos de tiro en un match en un período de tiempo menor a la duración total del match (por ejemplo, formato de un día en un match de tres días, etc), se les solicitará que verifiquen sus resultados provisionales del match de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director del Match (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. Los procedimientos relevantes deben ser publicados por adelantado en la literatura del match y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo del match (ver también [Sección 6.6](#)).

9.8.5 Un Director del Match puede elegir tener los resultados publicados electrónicamente (por ejemplo, vía un sitio web) además de, o como alternativa a, físicamente imprimirlos. Si es así, los procedimientos relevantes deben ser publicados con antelación en la literatura del match y/o por medio de un anuncio publicado en un lugar visible en el campo de tiro, antes de que de comienzo el match. Se deberá proveer a los competidores de las facilidades necesarias (por ejemplo, un computador) para ver los resultados si es que, el Director del Match, 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 porción del área puntuable de más alto valor 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 “falla de disparar a” y/o impactos faltantes (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 “falla de disparar a” 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 porción del área puntuable de más alto valor, 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 “falla de disparar a” o impactos faltantes (misses).

9.9.4 Los blancos que presenten, por lo menos, una porción del área puntuable de más alto valor 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 dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo debe ser usado para registrar el tiempo transcurrido de un intento de un competidor en un recorrido de tiro. Si un Oficial de Campo asignado a un recorrido de tiro (o un Oficial del Match de más alto nivel) entienden que un dispositivo de medición de tiempo está defectuoso, a un competidor cuyo intento no pueda ser certificado con un tiempo preciso, se le debe solicitar que vuelva a disparar (re-shoot) el recorrido de tiro.

9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro (ver [Regla 9.7.4](#)).

9.10.3 Un competidor que reacciona a la señal de inicio pero, por cualquier razón, no continúa con su intento en el recorrido de tiro y falla en obtener un tiempo oficial registrado en el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo, recibirá un tiempo de 0 (cero) y una puntuación de 0 (cero) para esa etapa..

9.11 Programas de Puntuación

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

Capítulo 10: Penalizaciones

10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Regulaciones Generales

- 10.1.1 Las penalizaciones de procedimiento (errores de procedimiento) son impuestas cuando un competidor falla en cumplir con los procedimientos especificados en el briefing escrito de la etapa y/o se encuentra que está en violación de otras reglas generales. El Oficial de Campo 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 a menos 10 (diez) puntos cada uno.
- 10.1.3 Un competidor disputando la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al Jefe de Oficiales de Campo y/o al Maestro de Campo. Un competidor que continúe en desacuerdo, puede presentar una apelación por arbitraje.
- 10.1.4 Las penalizaciones de procedimiento no pueden ser anuladas por subsiguientes acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encontraba faltando a una línea, todavía incurrirá en las penalizaciones aplicables aún si él, a continuación, dispara al mismo blanco mientras no comete falta a la línea.

10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto, más allá de una Línea de Falta, recibirá una penalización de procedimiento por cada ocurrencia.
- 10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras está en falta, en su lugar, se le puede aplicar una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión, mientras esté en falta. No se aplica ninguna pena si el competidor no efectúa disparos mientras está en 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 de la etapa, incurrirá en un error de procedimiento por cada ocurrencia. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el no-cumplimiento, 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 estaba en falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del número de disparos realmente efectuados.
- 10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.
- 10.2.5 En un Túnel 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 parantes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o del re-elevamiento o retroceso de la misma, no serán penalizados.
- 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 del comando de “Atención” (Standby) y antes de la emisión de la “Señal de Inicio”, incurrirá en un error de procedimiento. Si el Oficial de Campo puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primer ofensa y, el competidor, será re-iniciado en la etapa.
- 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 recorrido de tiro (o parte del mismo) especifica que se debe tirar sólo con mano hábil o inhábil, un competidor incurrirá en un error de procedimiento por cada ocurrencia de tocar el arma (o recogerla de una mesa, etc.) con la otra mano, luego de la “Señal de Inicio” (o desde el punto desde el cual se ha estipulado el disparar con una sola mano). Las excepciones son desactivar el seguro externo (sin recoger el arma), recargar o corregir un mal funcionamiento. Sin embargo, al competidor se le aplicará 1 (un) error de

procedimiento con una base de “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 escenografía mientras efectúa disparos.

- 10.2.9 Un competidor que deja una ubicación de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma ubicación, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificadores y matches 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 recorrido de tiro debido a una incapacidad o herida, puede, antes de hacer su intento en el recorrido de tiro, pedir que el Maestro de Campo aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.
 - 10.2.10.1. Si la solicitud es aprobada por el Maestro de Campo, éste debe establecer, antes de que el competidor haga su intento del recorrido de tiro, la extensión 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 Maestro de Campo 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 del curso indicado.
 - 10.2.10.3. Si la solicitud es denegada por el Maestro de Campo, se aplicarán las penalizaciones de procedimiento normales.
- 10.2.11 Un competidor que efectúe disparos por sobre 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 del Match – Regulaciones Generales

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante un match IPSC, será descalificado, y se le prohibirá que intente los restantes recorridos de tiro, sin importar la planificación o estructura física del match.
- 10.3.2 Cuando se emite una descalificación, el Oficial de Campo debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente, en la hoja de puntuación del competidor, y el Maestro de Campo deberá ser notificado lo antes posible.
- 10.3.3 Los puntajes de un competidor que haya recibido una descalificación, no deben ser eliminados de los resultados del match y, éstos, no deben ser declarados definitivos por el Director del Match, hasta que el límite de tiempo establecido en la [Regla 11.3.1](#) haya pasado, provisto que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Maestro de Campo (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 Los puntajes para un competidor que haya completado un pre-match o match principal sin una descalificación, no serán afectados por una descalificación recibida mientras el competidor esté participando en un Shoot-Off u otro match colateral.

10.4 Descalificación – Descarga Accidental

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

- 10.4.1 Un disparo, que viaja sobre el parabolas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, especificada en el briefing escrito de la etapa, considerada como insegura por los organizadores del match. Nótese que un competidor quién legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual viaja en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la [Sección 2.3](#).
- 10.4.2 Un disparo el cual impacta el suelo dentro de los 3 (tres) metros 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 fallada (squib load), está exenta de esta regla.
- 10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está realmente cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos delineados 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 la acción correctiva de un mal-funcionamiento 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, y que una descalificación no será invocada, pero el puntaje del competidor para esa etapa, será 0 (cero).
- 10.4.8.1. El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Maestro de Campo 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 previo 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 un comando directo emitido por, un Oficial de Campo.
- 10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la pedana, o pasando los ángulos por omisión o específicos, durante un recorrido de tiro (excepciones limitadas: ver [Reglas 5.2.7.3](#) y [10.5.6](#)).
- 10.5.3 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que esta caiga, cargada o no. Nótese que un competidor quien, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en 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, dentro de 1 (un) metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Oficial de Campo, 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 confines 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 recorrido de tiro (es decir, barrido). No se aplicará una descalificación si el barrido ocurre mientras se desenfunda o enfunda un arma, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.
- 10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás a la parte delantera de la pedana (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 pedana.
- 10.5.7 Portar o usar más de un arma durante un recorrido de tiro.
- 10.5.8 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el competidor, claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.
- 10.5.9 Falla en 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 Falla en 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 activado.
- 10.5.11.2. Una pistola de doble acción o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.
- 10.5.11.3. Un revolver con el martillo montado.
- 10.5.12. Manejar munición viva 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 bolso de campo, siempre y cuando el competidor no remueva físicamente los cargadores o cargadores rápidos llenos, 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 Oficial de Campo.
- 10.5.14. Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Oficial de Campo quien, después de verificar y/o descargar el arma, la colocará directamente en la caja del arma, una funda para armas o en la funda del competidor. Dejar caer un arma descargada o causar que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción, sin embargo, un competidor quien 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 Oficial de Campo, considere que son antideportivas. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directivas razonables de un oficial del match, o cualquier comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación. El Maestro de Campo deberá ser notificado tan pronto como sea posible.
- 10.6.2. Un competidor quien, en consideración del Oficial de Campo, intencionalmente, haya removido 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 Oficial de Campo. Ejemplos incluyen, pero no están limitadas a, no cumplir con directivas razonables de un oficial del match, interferencia con la operación de un recorrido de tiro y/o un intento de un competidor en el mismo, y cualquier otro comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación.
- 10.7 Descalificación – Sustancias Prohibidas**
- 10.7.1. Durante los matches IPSC, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.
- 10.7.2. La IPSC considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esenciales y el uso de drogas ilegales para la mejora de performance, sin importar como se tomen o administren.
- 10.7.3. Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y oficiales en los matches no deben estar afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante los mismos. Cualquier persona, quien en opinión del Maestro de Campo, está visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los ítems descritos aquí, será descalificada del match y puede ser requerida a abandonar el campo.
- 10.7.4. La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias (ver Reglas 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 ocasionales disputas. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva del match, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 Acceso - Las protestas pueden ser enviadas para arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas provenientes de una descalificación por una infracción de seguridad sólo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Oficial del Match, no está sujeta a objeción o apelación.
- 11.1.3 Apelaciones - Las decisiones las toma inicialmente el Oficial de Campo. Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Oficiales de Campo para la etapa o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Maestro de Campo que decida.
- 11.1.4 Apelación al Comité - En caso que el querellante continúa 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 Maestro de Campo de su deseo de presentar su recurso ante el Comité de Arbitraje y puede pedir que los oficiales retengan cualquier y toda la 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 Maestro de Campo dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 Obligaciones de los Oficiales del Match - Cualquier oficial del match que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Maestro de Campo y debe tomar nota de todos los testigos y oficiales involucrados y pasar esta información al Maestro de Campo.
- 11.1.8 Obligaciones del Director del Match - Al recibir la apelación de manos del Maestro de Campo, el Director del Match debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.
- 11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje - El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión consistente con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor juicio en el espíritu de las reglas.

11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 Matches Nivel III o superior - La composición del Comité de Arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:
- 11.2.1.1. El presidente de la IPSC, o su delegado, o un Oficial del Match certificado nominado por el Director del Match (en ese orden), servirá como presidente del comité, sin voto.
- 11.2.1.2. Tres (3) árbitros serán nominados por el presidente de la IPSC, o su delegado, o por el Director del Match, (en ese orden), con un voto cada uno.
- 11.2.1.3. Cuando sea posible, los árbitros deberían ser competidores del match y deberían ser Oficiales del Match certificados.
- 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 subsiguientes apelaciones, las cuales llevaron al arbitraje.
- 11.2.2 Matches Nivel I y II - El Director del Match puede nominar 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, de ser posible, deberían ser Oficiales del Match certificados. Todos los miembros del comité votarán. El Oficial del Match senior (más veterano), o la mayor de las personas, si no hay Oficiales del Match, oficiará de presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

- 11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje - Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Maestro de Campo en el formulario apropiado, acompañadas de la tarifa aplicable, dentro de 1 (una) hora de la hora de ocurrencia del incidente en disputa, registrada por los Oficiales del Match. La falla

en cumplir con esto dejará sin validez la apelación y no se tomarán más acciones. El Maestro de Campo 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 del Match, cualquiera sea lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos querellantes, de primera parte y terceras partes (ver [Regla 11.7.1](#)), automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y el canon será devuelto.

11.4 Tarifas

- 11.4.1 **Monto** - Para los matches Nivel III o superiores, el canon de apelación que permite a un querellante apelar por arbitraje, será de US\$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o el equivalente del máximo canon de inscripción individual al match (lo que sea menor), en moneda local. El canon de apelación para otros matches puede ser fijado por los organizadores del mismo, pero no debe exceder los US\$ 100.00 (dólares americanos cien con 0/00) o equivalente en moneda local. Una apelación conducida por el Maestro de Campo con respecto a un asunto del match, no incurrirá en 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 Nacional de Oficiales de Campo (IROC o INOC) (RROI o NROI), con respecto a matches Nivel I y II, y al International Range Officers Association (IROA), con respecto a matches Nivel III y superiores.

11.5 Reglas de Procedimiento

- 11.5.1 **Obligaciones y Procedimiento del Comité** - El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, los dineros pagados 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 protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.
- 11.5.3 **Audiencia** - Se le puede pedir al querellante que se retire mientras el Comité analiza más evidencia.
- 11.5.4 **Testigos** - Después, el Comité puede escuchar a los Oficiales del Match, así como otros testigos, involucrados en la apelación. El Comité examinará toda la evidencia presentada.
- 11.5.5 **Preguntas** - El Comité puede interrogar a los oficiales 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 pedana o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona u oficial, 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 evidencia, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.
- 11.5.9 **Deliberación** - Cuando el Comité esté satisfecho de que está en posesión de toda la información y evidencia relevante a la apelación, ellos deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes

- 11.6.1 **Decisión del Comité** - Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al querellante y al Maestro de Campo para presentar su fallo.
- 11.6.2 **Implementación de la Decisión** - Será responsabilidad del Maestro de Campo el implementar la decisión del Comité. El Maestro de Campo 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 Final** - La decisión del Comité es final y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Maestro de Campo, se haya recibido nueva evidencia, después de la decisión, pero antes de que los resultados hayan sido declarados finales por el Director del Match, que justifique una reconsideración.
- 11.6.4 **Minutas** - La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y proveerá precedentes para cualquier incidente similar durante ese match.

11.7 Apelaciones de Terceros

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

11.8 Interpretación de las Reglas

- 11.8.1 La interpretación de estas reglas y regulaciones es la responsabilidad del Concilio Ejecutivo de IPSC.
- 11.8.2 Las personas que busquen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, tanto sea por fax, correo o e-Mail, a las oficinas centrales de IPSC.
- 11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC serán consideradas como precedentes y serán aplicadas a todos los matches con sanción de IPSC, que comiencen 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 toda otra persona que concurre a un match IPSC es completamente, exclusivamente y personalmente responsable de que todo y cualquier equipamiento que él haya llevado al match, está completamente de acuerdo a con todas las leyes aplicables en el área geo-política donde se esté desarrollando el match. Ni la IPSC ni ninguno de sus Oficiales, tampoco cualquier organización afiliada a IPSC, ni ningún oficial de cualquier organización afiliada a IPSC acepta ninguna responsabilidad en relación a esto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, herida o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de cualquier elemento de dicho equipamiento.

12.4 Género

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

12.5 Glosario

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

Aftermarket	Items 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 una 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 debe ser incapaz de 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 corta 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 “pedana”. Campo donde se desarrolla una etapa.
Carga	La inserción de munición en un arma.
Cargada	Un arma que tiene un cartucho vivo 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 vivo 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	Remoción de munición de un arma.
Descargada	Un arma que está totalmente desprovista de cualquier cartucho vivo 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 remover un arma corta de su canana. Se estima que el desenfunde termina cuando el arma ha librado la canana.
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 Pedana)	El área general de una etapa, bahía o campo de tiro, donde la boca del cañón de un arma puede ser apuntada en forma segura durante un recorrido de tiro y/o donde se pretende o supone que las balas han de impactar.
Enfrentar (Engage)	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo a un blanco, pero errarlo, no es “falla de enfrentar (engage)”. El mal funcionamiento de un arma o un cartucho el cual evita que se efectúe un disparo, se considera que es una “falla de enfrentar (engage)”.
Equipo asociado	Cargadores, cargadores rápidos (speed loaders) y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluyendo imanes).
Escenografía	Items, que no sean blancos o líneas de falta, usados en la creación, operación o decoración de un recorrido de tiro.
Falso Inicio	Comenzar un intento en un recorrido de tiro antes de la “Señal de Inicio” (ver Regla 8.3.4).
Figura de Mira	Apuntar un arma hacia un blanco sin, efectivamente, dispararle.
Frente de la pedana (uprange)	El área general de una etapa, bahía 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, que usado en el cinturón del competidor.
Funda con lazo (tie-down rig)	Una canana 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 una persona usa para inicialmente para asir el arma cuando la desenfunda de la canana asegurada a su cinturón (la otra mano es la mano inhábil). Los competidores con una sola mano pueden usar esa mano para las etapas de mano hábil e inhábil, sujeto a lo expuesto en la Regla 10.2.10 .
Match	Competición o prueba de tiro práctico IPSC.
Mirar, (mirando) al Frente de la Pedana (uprange)	La cara, pecho y pies del competidor están, todos, mirando hacia el frente de la pedana.
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 (Mamelón)	Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar bahías de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros.
Personal del Match	Personas que tienen tareas o funciones oficiales en un match, pero que no están necesariamente calificados como para ser, o actuar en la capacidad de, Oficiales del Match.

Posición de Inicio	La ubicación, posición y postura de tiro prescrita por un recorrido de tiro, antes de que se emita la “Señal de Inicio” (“Start Signal”) (ver Regla 8.3.4).
Postura de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, hincado, 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.
Reshoot	Un intento posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Oficial de Campo o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar una etapa.
Snap Cap	(También “Spring Cap”) Un tipo de cartucho falso (dummy).
Squib	Cualquier parte de un cartucho 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 un cartucho, el cual contiene todas sus partes componentes.
Vista	Un punto ventajoso disponible en cierta ubicación (por ejemplo, una de las aberturas, un lado de una barricada, etc)

12.6 Medidas

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

Apéndice A1: Niveles de Matches IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Mandatorio

	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 Concilio Ejecutivo IPSC				M	M
07 – Un Jefe de Oficiales de Campo por Area	R	R	R	M	M
08 – Un oficial RROI/NROI o IROA por etapa	R	R	M	M	M
09 – Un oficial IROA por etapa			R	M	M
10 – Stats Director IROA			R	M	M
11 – Un personal de campo (tapador) por cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12 – COF aprobados por Directorio Regional	R	R	M		
13 – COF aprobados por Comité de IPSC			M	M	M
14 – Sanción 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 Matches IPSC			M	M	M
19 – Publicar reportes del match a IROA			M	M	M
20 – Número mínimo recomendado de disparos					
Arma Corta	40	80	150	300	450
Rifle (ver Sección 1.2.1)	40	80	150	200	250
Escopeta	40	80	150	200	250
21 – Número de etapas					
Arma Corta	-	-	-	24	30
Etapas mínimas recomendadas					
Arma Corta	3	6	12	-	-
Rifle	3	6	12	24	30
Escopeta	3	6	12	24	30
22 – Número mínimo recomendado de competidores					
Arma Corta	10	50	120	200	300
Rifle	10	50	120	200	300
Escopeta	10	50	120	200	300
23 – Calificación del Match (puntos)	1	2	3	4	5

24 - La sanción internacional de los matches Nivel I y II, no es requerida. Sin embargo cada Director Regional está habilitado para establecer su propio criterio y procedimientos para sancionar tales matches efectuados dentro se su propia Región.

Apéndice A2: Reconocimiento IPSC

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

A no ser que se especifique otra cosa, los matches sancionados por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías basados en el número de competidores registrados que realmente compiten en el match, incluyendo los competidores descalificados durante el match (por ejemplo si una División en 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. Divisiones

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

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

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

2. Categorías

El estado de las divisiones debe ser realizado antes de que las Categorías sean reconocidas

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

3. Categorías Individuales

Las categorías aprobadas para reconocimiento individual son las siguientes:

(a) Dama Competidores del género femenino.

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

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

(d) Súper Senior Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del match.. Un Súper Senior tiene la opción de elegir disparar en la Categoría Senior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que se la Categoría Súper Senior sea reconocida, todos los competidores registrados en esta Categoría serán transferidos, automáticamente, a la Categoría Senior.

4. 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.

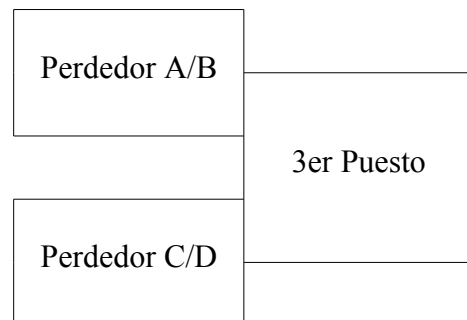
(c) Equipos regionales por División para Categoría Junior.

(d) Equipos regionales por División para Categoría Senior.

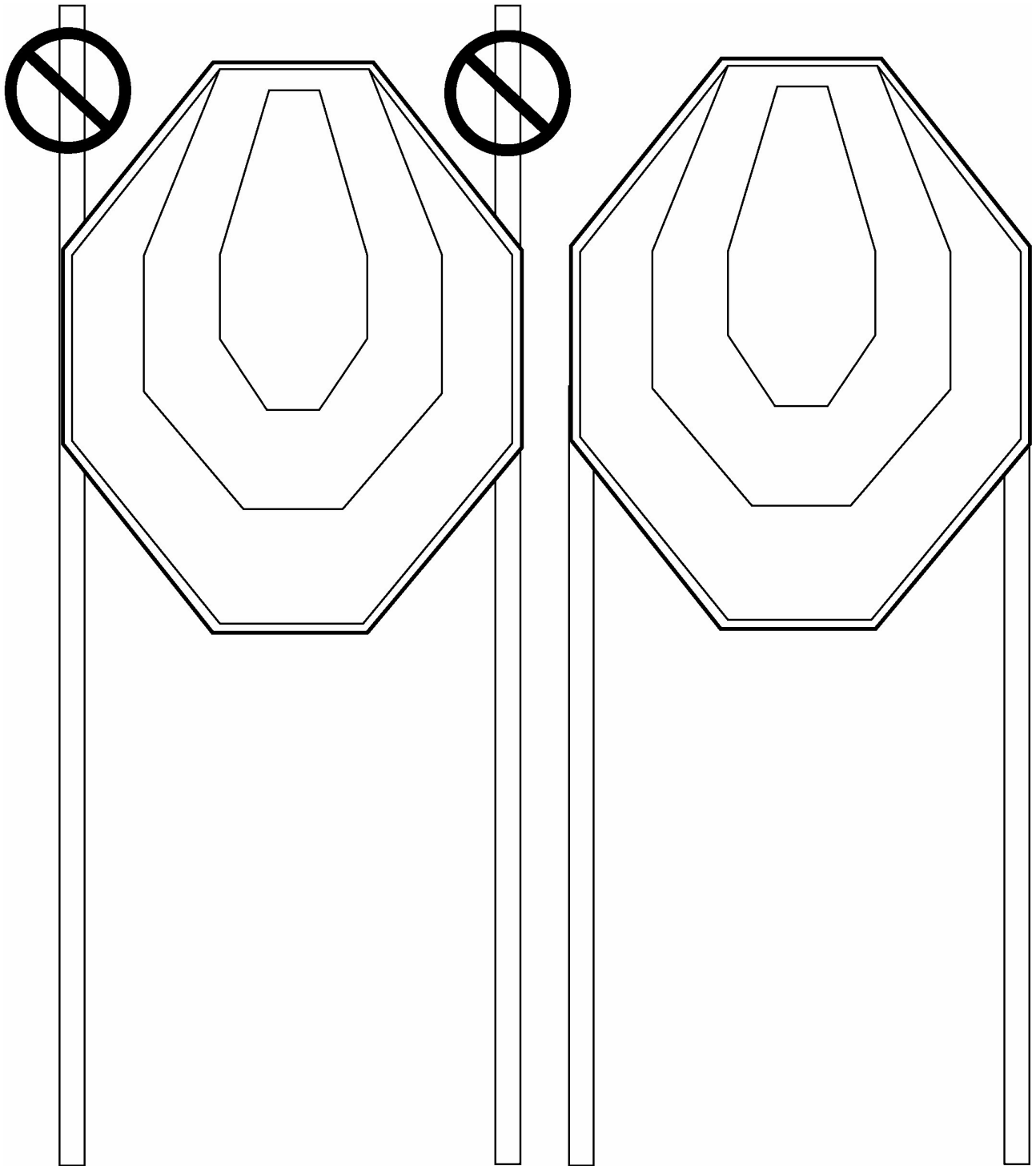
Apéndice A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off

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

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



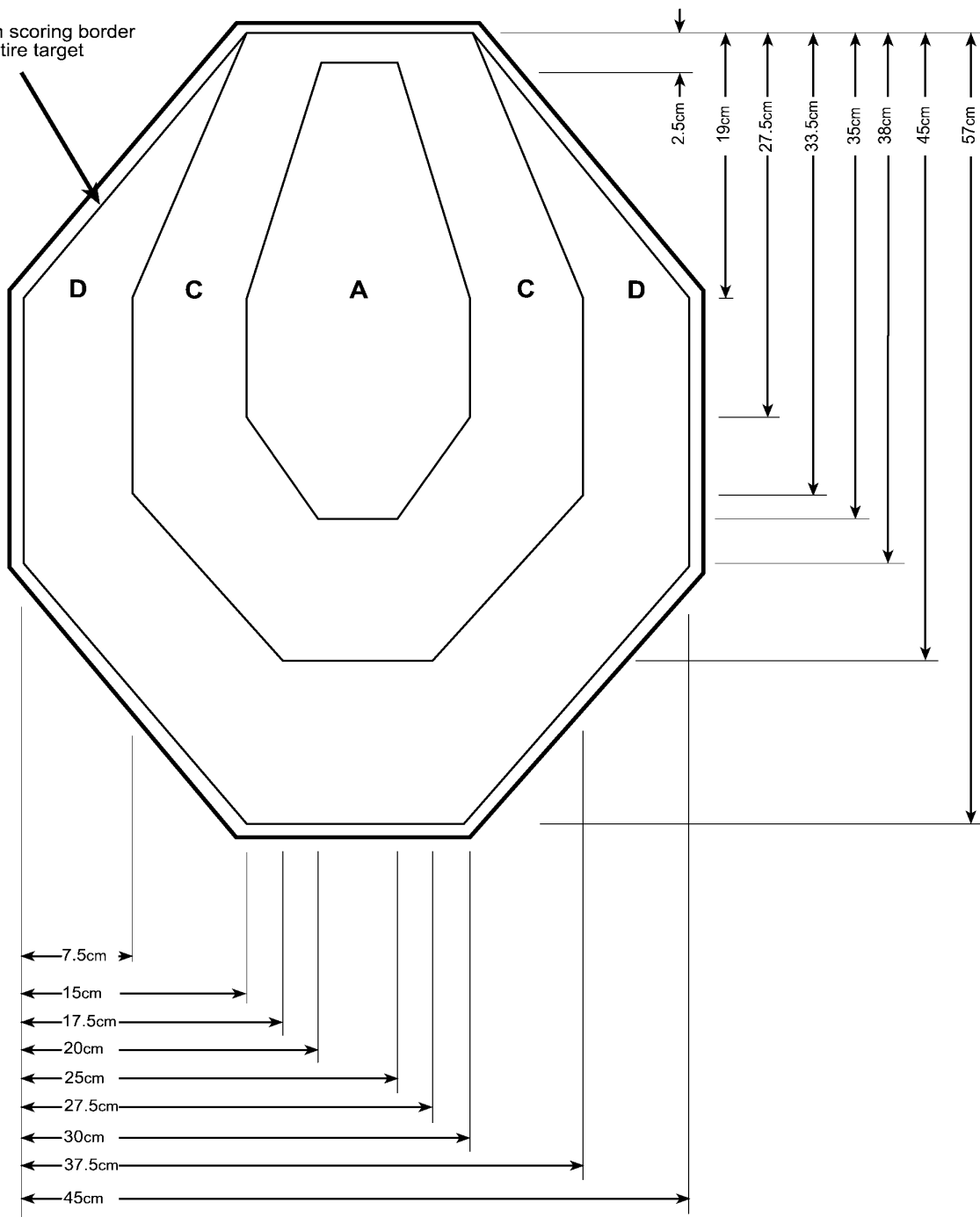
Apéndice B1: Presentación de los Blancos



El cortar la parte superior de los postes de montaje, provee una visual mejorada.

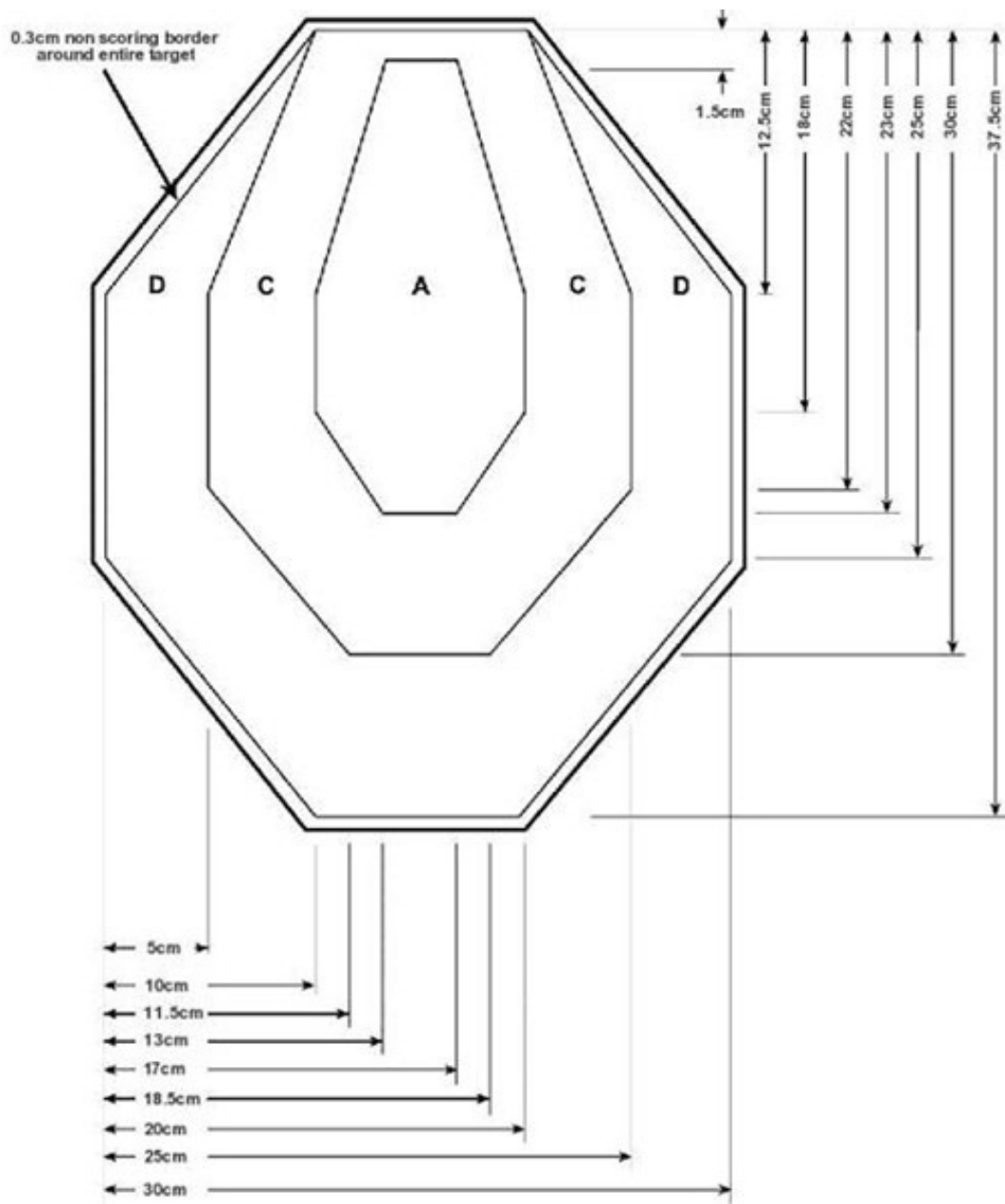
Apéndice B2: Blanco IPSC

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

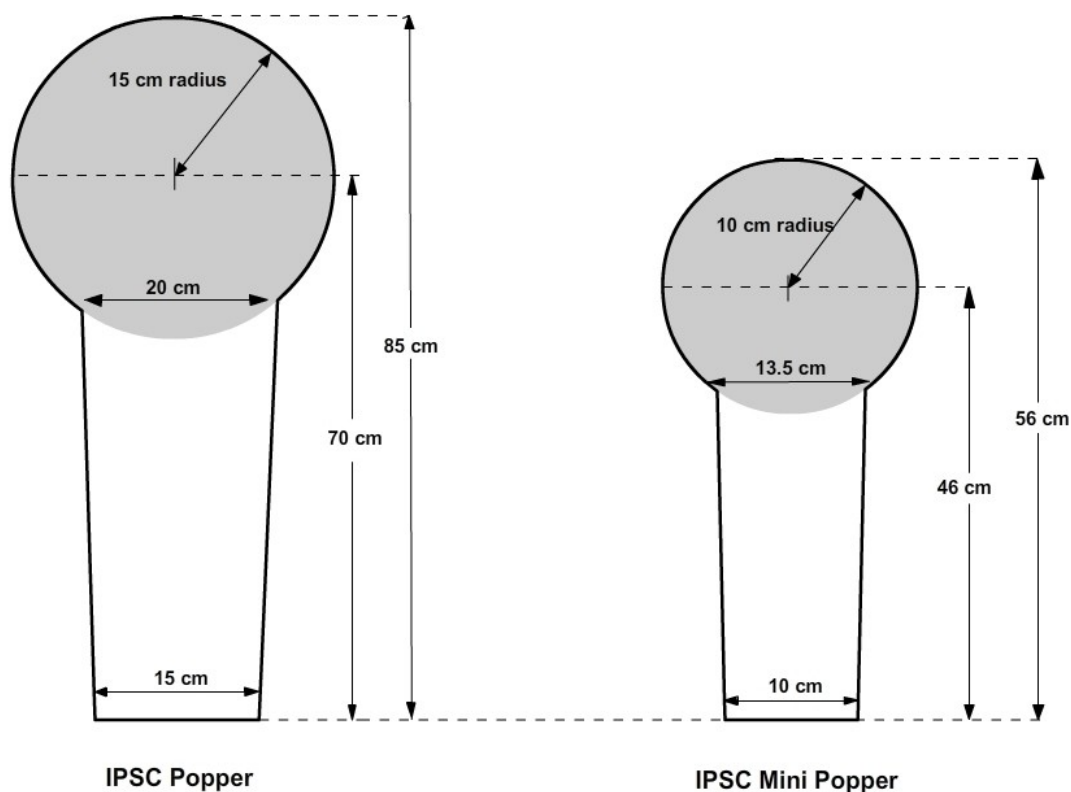
Apéndice C1: Calibración de Poppers IPSC

1. El Maestro de Campo debe designar una cantidad específica de munición y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de oficiales autorizados por él para servir como oficiales de calibración.
2. Antes del comienzo del match, 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 Maestro de Campo, éstas no estarán sujetas a objeción por los competidores.
4. El Maestro de Campo debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo del match, y siempre que sea necesario durante el mismo.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo hecho con el arma designada usando la munición de calibración. El disparo debe ser hecho desde la ubicación 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 se deja parado pero el competidor no protesta la calibración. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa “como se disparó”, y el popper será puntuado como un miss.
 - (c) El popper se deja parado 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 oficial del match viola esta regla, el competidor debe re-disparar la etapa. 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 falla 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 oficial de calibración debe conducir una prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo 6(c) de arriba), desde una ubicación 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 oficial 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 oficial 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 re-dispare el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
 - (c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a) o 7(b) ocurra.
8. Nótese que las placas metálicas autorizadas no están sujetas a calibración o protesta (ver [Regla 4.3.3.2](#)).
9. Los Pepper Popper están siendo dejados de usar y, después del 31 de Diciembre del 2012, dejarán de ser blancos autorizados.

Apéndice C2: Poppers IPSC

Arma Corta		Rifle / Escopeta
5 puntos	Puntuación Menor / Mayor	5 o 10 puntos (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Menos 10 puntos	Penalización Miss / No-Shoot	Menos 10 puntos

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



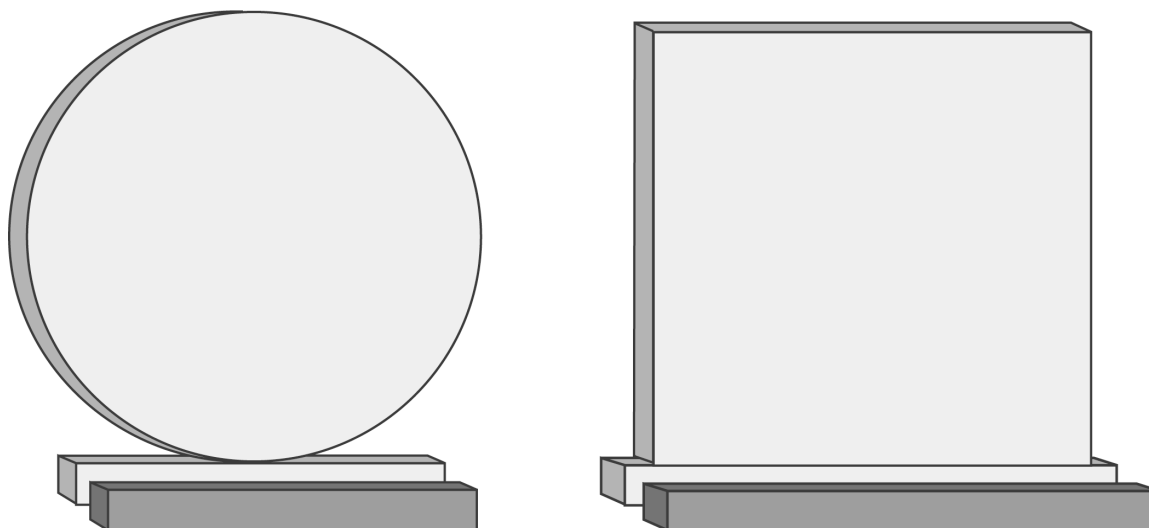
Tolerancia +/- 0.5 cm

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

Apéndice C3: Placas Metálicas IPSC

Arma Corta			Rifle / Escopeta	
5 puntos		Puntuación Menor / Mayor	5 o 10 puntos (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Menos 10 puntos		Pennalización Miss / No-Shoot	Menos 10 puntos	
Redonda	Rectangular	Dimensiones	Redonda	Rectangular
20cm Ø	15x15cm	Mínimo	15cm Ø	15x15cm
30cm Ø	30x30cm	Máximo	30cm Ø	45x30cm

Rifle		
Distancia al blanco	Pruebas de Fuego (Rule 2.5.3)	
75 – 100m	15cm Ø	15x15cm
101 – 200m	20cm Ø	20x20cm
201 – 300m	30cm Ø	30x30cm
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 resultar en el retiro de la sanción IPSC (ver [Regla 4.3.1.1](#))

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

Apéndice C4: Formulario de Reporte 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 Mayor	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 fognazo	Si

Condiciones especiales:

14. La munición que no cumpla con el mínimo peso de bala especificado arriba, pero que cronometra factor de potencia mayor, será tratada como munición insegura y debe ser retirada (ver [Regla 5.5.6](#)). Si el peso de la primer bala pesada, bajo la [Regla 5.6.3.3](#), falla en cumplir 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 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	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	No, ver abajo

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 de los confines de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Nótese que todos los cargadores deberán cumplir.
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" 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	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 fogonazo	No

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 de los confines de una caja cuyas dimensiones internas son 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerancia de +1 mm, -0 mm). Nótese que todos los cargadores deberán cumplir.
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 visiblemente parecerse al diseño clásico del género-1911. Esto significa un marco metálico mono-hilera de una pieza, y un guardapolvo (sin riel para accesorios) 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 del 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 Maestro de Campo oficiante.
17. Las modificaciones prohibidas incluyen alivianado de correderas, cortes, apoyos para el pulgar de la mano inhábil y rackers de corredera.
18. Las modificaciones que son permitidas son aquellas de naturaleza cosmética (por ejemplo, paneles de empuñadura personalizados, segrinado, picado, aserrado o tallados similares en la superficie, etc), seguros simples o ambidextros de reemplazo, y cualquier mira abierta (la cual puede estar embebida 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) al momento de 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 extendida, expirará el 31 de Diciembre del 2014.

Apéndice D4: División Producción

1	Factor de potencia mínimo para Mayor	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 fognazo	No

Condiciones especiales:

14. En la División Producción sólo se pueden usar armas listadas como aprobadas en el sitio web de IPSC. Nótese que las armas consideradas por IPSC como armas “sólo 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 la emisión de 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 por ocurrencia. Nótese 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 (remoción de rebabas y/o ajustes requeridos de forma inevitable a los efectos de ajustar partes de reemplazo 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 accesibles a 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 identificatorios, limitadores interiores de capacidad, zapatas para golpes y apertura de perforaciones testigo adicionales, los cuales agreguen o remuevan un peso despreciable a/de 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 insertos 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 los paneles 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.

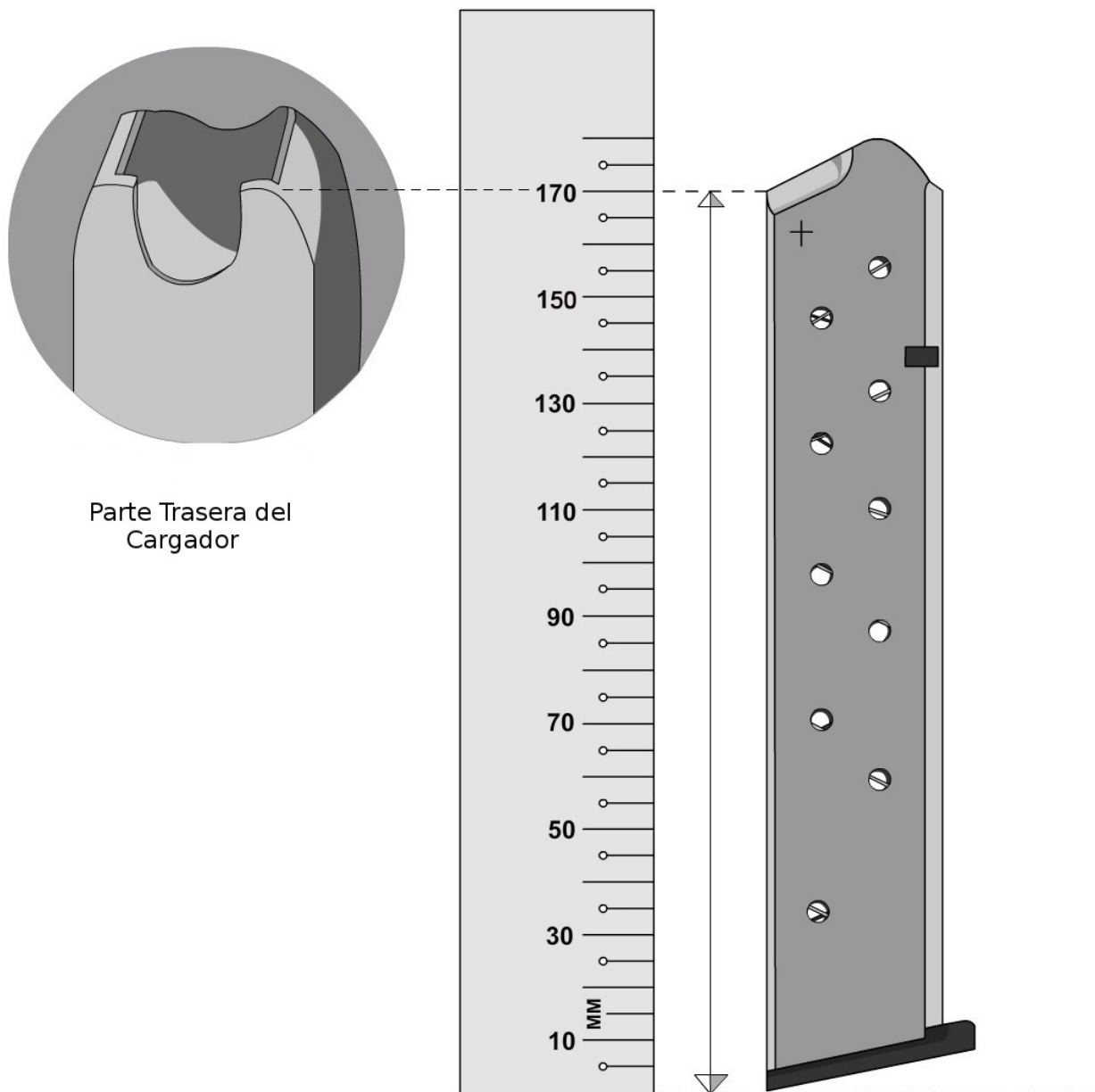
Apéndice D5: División Revolver

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 fognazo	No

Condiciones especiales:

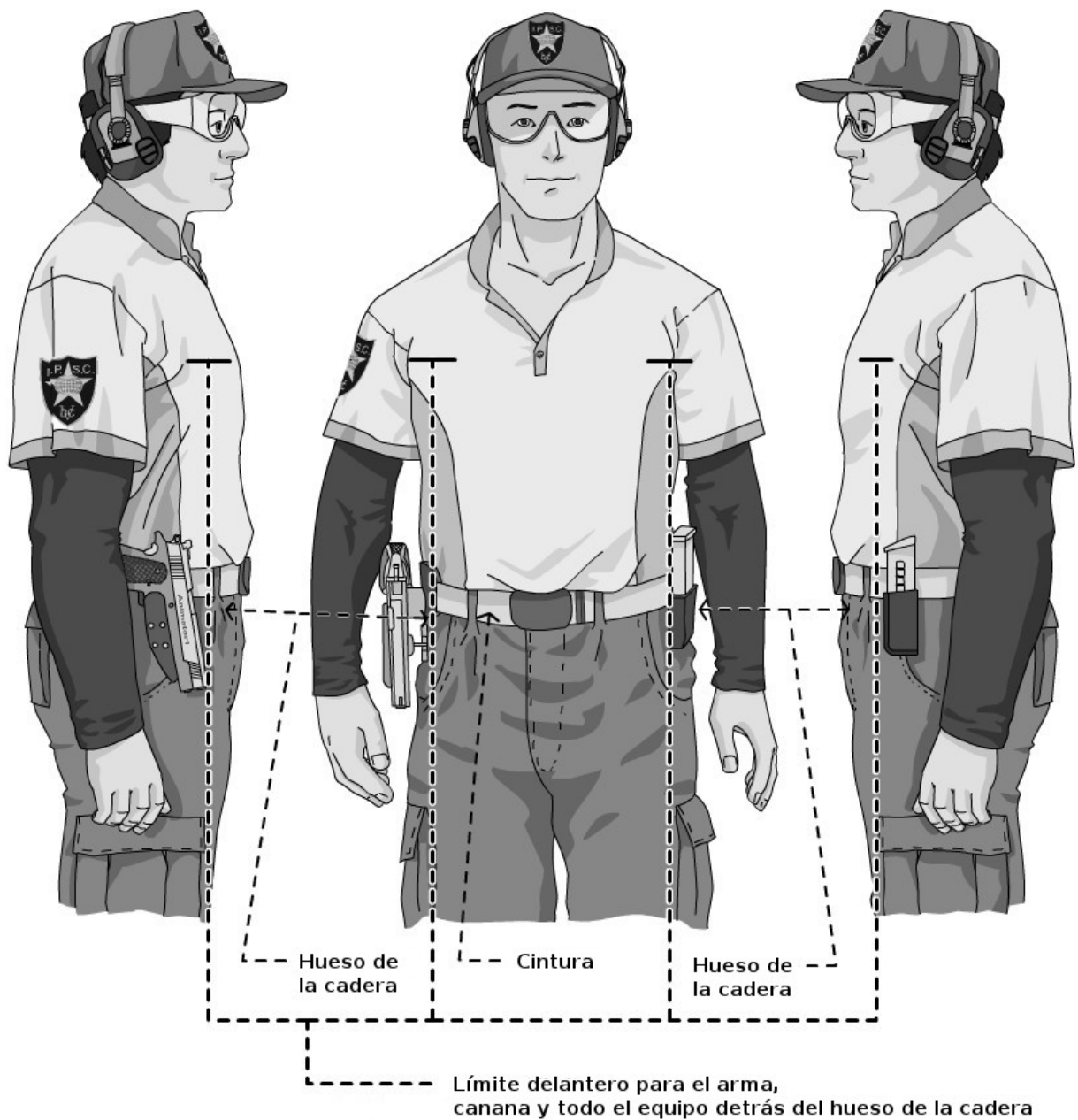
14. No hay límite para la capacidad del cilindro. Un máximo de 6 (seis) cartuchos se pueden disparar antes de recargar. Las violaciones incurrirán en una penalización de procedimiento por cada disparo en exceso a los 6 que sean efectuados antes de recargar..
15. Se permite cualquier revolver completo (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. Reemplazo, o modificación, de miras, martillos y palancas de liberación del cilindro;
 - 17.2. Reemplazo de cañones, siempre y cuando el peso y perfil del mismo coincide con el standard del FOA.
 - 17.3. Mejoras cosméticas (por ejemplo, cromado, seginado del marco, empuñaduras especiales).
 - 17.4. Biselado y/o modificaciones al cilindro para poder usar "Moon Clips".
 - 17.5. Reemplazo de resortes, topes de gatillo y otras modificaciones para mejorar la operación 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 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 pronta 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 tanto:
 - (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 conducida 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 habrá fallado en la prueba y se aplicará la Regla 6.2.5.1.

Apéndice F1: Señales Manuales para Puntuar

		
Alfa	Charlie	Delta
		
Miss	No-Shoot	Volver a Puntuar

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

Índice

<i>Asunto</i>	<i>Sección o Regla</i>
Alcohol.....	10.4
Ángulos de tiro.....	2.1.2
Apelaciones.....	11.1
Procedimiento	11.5
Tarifas	
Monto	11.4.1
Perdida	11.4.2
Límites de Tiempo	11.3
Aproximación a los Blancos.....	9.1.1
Área de Seguridad	
Construcción	2.4.2
Munición Viva 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 Lista	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 Lista	8.2.1
Re-enfundado	2.2.2.4 / 8.2.5
Reemplazo	5.1.7
Arma de Reemplazo	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

Falla en Cumplir Con Especificaciones	4.1.1.1
Impenetrable	9.1.5
Mal Funcionamiento	4.6
Móviles / Que Desaparecen	9.9
Objeción	9.6
Presentación	2.1.8.4
Puntuado	9.4
Rompibles	4.4
Sin Restablecer	9.1.4
Tapado 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 Enfundada	5.2.7.3
Dirección	10.5.2
Briefing de Etapa	
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 a Pedanas o Equipo.....	2.3
Campo de Tiro (Pedana)	
Cambio de Procedimiento / Revisión	3.2.3
Cambios	2.3
Comandos	8.3
Equipo	4.6
Falla 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 A2

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
Regulaciones 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	9.10
Distancia Mínima	
Blancos Metálicos	2.1.3
Diversidad.....	1.1.4
División Classic.....	Apéndice D3
División Open	Apéndice D1
División Producción	Apéndice D4
División Standard	Apéndice D2
Divisiones.....	6.2
Eliminadas	6.2.5
Descalificación	6.2.6
Falla en Cumplir	6.2.5.1
Falla 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
Escenografía	2.2.6
Escenografía Impenetrable.....	9.1.6
Estado y Credenciales de un Competidor.....	6.5
Estilo Libre.....	1.1.5
Etapas	6.1.2
Factor de Potencia	5.6
Falla de Dispar A (Enfrentar/Engage).....	9.5.6
Blancos Móviles/que Desaparecen	9.9
Penalización	10.2.7
Falla de Equipo del Competidor.....	5.7
Faltas (fallar en cumplir).....	10.2.1
Habiendo Efectuado Disparos	10.2.1
Sin Haber Efectuado Disparos	10.2.1
Funda (Canana)	
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
Zapatatas	5.1.5
Gran Torneo.....	6.1.5
Hoja de Puntuación	9.7
ICS.....	6.7
Información de Recorridos	
Briefings de Etapas	3.2
Reglas Locales, Regionales y Nacionales	3.3
Regulaciones Generales	3.1
Interferencia.....	8.6
Interpretación de las Reglas.....	11.8
Jefe de Oficiales 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
Lineas de Fuego Comunes.....	2.1.7
Listo	
Condiciones	8.1 / 8.2
Posiciones	8.2
Mal-funcionamiento	

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 Match.....	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	
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
Membresía de IPSC.....	6.5.1
Membresía y Afiliación	6.5
Menor	5.6.1.1
Miembro de Equipo	
Descalificación	6.4.6
Reemplazo	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
Oficial del Match	5.8
Prohibida	5.5.4 / 5.5.5
No-shoots	
Impactos	9.4.2 / 9.4.3
Obstáculos	2.1.6
Oficial de Estadísticas	7.1.3
Oficial de Mantenimiento	7.1.4
Penalización en Lugar de Requerimiento	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
Puntaje Mínimo	9.5.5
Puntos / Resultados de Etapa	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 Listo	8.1.1
Después del Recorrido de Tiro	8.3.7
División	Apéndice D5
Sanción	1.3
Seguridad	
Armas Cortas	5.1.6
Comportamiento Impráctico	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 Contiendas.....	6.1
Torneo	6.1.4
Túneles	2.2.4
Túnel de Cooper	
Construcción	2.2.5

Penalizaciones	10.2.5
Velocidad	1.1.3
Vestimenta apropiada.....	5.3