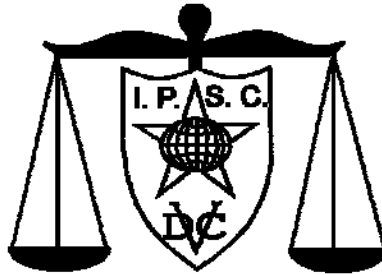




IPSC

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO



**REGLAMENTO PARA
COMPETICIONES DE
RIFLE ACTION AIR**

EDICIÓN ENERO 2025



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

Las personas, organizaciones y otras entidades no afiliadas a IPSC (o una región miembro de la misma) tienen prohibido utilizar cualquiera de estos artículos sin la aprobación previa, por escrito, del presidente de IPSC (o el director regional del mismo, según sea el caso)



ÍNDICE GENERAL

Capítulo 1: Diseño de recorridos

1.1	Principios generales	08
1.1.1	Seguridad	08
1.1.2	Calidad	08
1.1.3	Equilibrio	08
1.1.4	Diversidad	08
1.1.5	Estilo libre	08
1.1.6	Dificultad	09
1.2	Tipos de recorridos	09
1.2.1	Recorridos de tiro generales	09
1.2.2	Recorridos de tiro especiales	09
1.3	Aprobación IPSC	10

Capítulo 2: Construcción de campo y de recorridos

2.1	Reglas generales	11
2.1.1	Construcción física	11
2.1.2	Ángulos de tiro seguros	11
2.1.3	Distancias mínimas	11
2.1.4	Ubicación de los blancos	11
2.1.5	Superficie de los campos	12
2.1.6	Obstáculos	12
2.1.7	Líneas de tiro comunes	12
2.1.8	Colocación de blancos	12
2.1.9	Parabolas	12
2.2	Criterios de construcción de recorridos	12
2.2.1	Líneas de falta	12
2.2.2	No aplicable	13
2.2.3	Barreras	13
2.2.4	No aplicable	13
2.2.5	Túneles de Cooper	13
2.2.6	Accesorios del recorrido	13
2.2.7	Ventanas y aberturas	13
2.3	Modificaciones en la construcción de los recorridos	13
2.4	Zonas de seguridad	14
2.5	Campo de pruebas de tiro/ajuste miras	15
2.6	Zonas de vendedores	15
2.7	Zonas de higiene	15
2.8	Zona de carga de cilindros	15

Capítulo 3: Información del recorrido

3.1	Reglas generales	16
3.1.1	Recorridos de tiro publicados	16
3.1.2	Recorridos de tiro no publicados	16
3.2	Información escrita de los recorridos	16
3.3	Reglas locales, regionales y nacionales	16



Capítulo 4: Equipo de campo

4.1	Blancos. Principios generales	17
4.2	Blancos IPSC Action Air aprobados. Papel	18
4.3	Blancos IPSC Action Air aprobados. Rígidos	19
4.4	No aplicable	20
4.5	Blancos frangibles	20
4.6	Acondicionamiento del equipo de campo o su superficie	20
4.7	Fallo del equipo de campo y otros asuntos	20

Capítulo 5: Equipo del competidor

5.1	Armas	21
5.2	Transporte, almacenamiento y equipo del competidor	22
5.3	Vestimenta apropiada	23
5.4	Protección ocular y auditiva	23
5.5	Proyectiles y equipo relacionado	23
5.6	Factor de potencia	24
5.7	Fallos de funcionamiento – Equipo del competidor	24
5.8	Proyectiles oficiales de la competición	25

Capítulo 6: Estructura de la competición

6.1	Principios generales	26
6.1.1	Recorrido de tiro	26
6.1.2	Ejercicio	26
6.1.3	Competición	26
6.1.4	Torneo	26
6.1.5	Gran torneo	26
6.1.6	Liga	26
6.1.7	Soberanía de la competición	26
6.2	Divisiones de las .competiciones	26
6.3	Categorías en las .competiciones	28
6.4	Equipos nacionales/regionales	28
6.5	Estado y credenciales del competidor	29
6.6	Escuadras y horarios de los competidores	30
6.7	Sistema de clasificación internacional	30

Capítulo 7: Dirección de la competición

7.1	Oficiales de la competición	31
7.1.1	Árbitro	31
7.1.2	Jefe de árbitros	31
7.1.3	Árbitro de estadística	31
7.1.4	Jefe de mantenimiento	31
7.1.5	Jefe de campo	31
7.1.6	Director de la competición	31
7.2	Disciplina de los oficiales de la competición	32
7.3	Designación de árbitros	32



Capítulo 8: Recorrido de tiro

8.1	Condiciones de rifle preparado	33
8.2	Condición de preparado del competidor	33
8.3	Ordenes en el campo de tiro	34
8.3.1	“Cargue y prepárese” o “Prepárese”	34
8.3.2	“¿Está preparado?”	34
8.3.3	“Atención”	34
8.3.4	“Señal de Inicio”	34
8.3.5	“Alto”	35
8.3.6	“Si terminó, descargue y muestre el arma”	35
8.3.7	“Si está descargada, baje el martillo y abra la acción”	35
8.3.8	“Campo libre”	35
8.3.9	Señales visuales y/o físicas	36
8.3.10	Estación del cronógrafo y comprobación del equipo	36
8.4	Carga, recarga o descarga durante recorrido de tiro	36
8.5	Movimiento	36
8.6	Asistencia o interferencia	36
8.7	Toma de miras, disparo en seco e inspección del recorrido	37

Capítulo 9: Puntuación

9.1	Reglas generales	38
9.1.1	Aproximación a los blancos	38
9.1.2	Tocar los blancos	38
9.1.3	Blancos parcheados prematuramente	38
9.1.4	Blancos no restablecidos	38
9.1.5	Impenetrable	38
9.1.6	Cubierta dura	39
9.1.7	Soportes de los blancos	39
9.2	Métodos de puntuación	39
9.3	Empates	40
9.4	Valores de puntuación de blancos y penalizaciones	40
9.5	Política de puntuación de blancos	40
9.6	Comprobación y reclamación de puntuación	41
9.7	Hojas de puntuación	42
9.8	Responsabilidad de la puntuación	43
9.9	Puntuación de blancos móviles	43
9.10	Tiempo oficial	44
9.11	Programas de puntuación	44

Capítulo 10: Penalizaciones y descalificaciones

10.1	Penalizaciones de procedimiento. Reglas generales	45
10.2	Penalizaciones de procedimiento. Ejemplos específicos	45
10.3	Descalificación de la competición. Reglas generales	47
10.4	Descalificación de la competición. Descarga accidental	47
10.5	Descalificación de la competición. Manejo inseguro del arma	48
10.6	Descalificación de la competición. Conducta antideportiva	49
10.7	Descalificación de la competición. Sustancias prohibidas	50



Capítulo 11: Arbitraje e interpretación de las reglas

11.1	Principios generales	51
11.1.1	Administración	51
11.1.2	Acceso	51
11.1.3	Apelaciones	51
11.1.4	Apelación al comité	51
11.1.5	Retención de pruebas	51
11.1.6	Preparación de la apelación	51
11.1.7	Obligaciones de los oficiales de la competición	51
11.1.8	Obligaciones del director de la competición	51
11.1.9	Obligaciones del comité de arbitraje	51
11.2	Composición del comité	52
11.2.1	Competiciones de nivel III y superiores	52
11.2.2	Competiciones de nivel I y II	52
11.3	Límites de tiempo y secuencias	52
11.3.1	Límite de tiempo para apelar el arbitraje	52
11.3.2	Tiempo límite de decisión	52
11.4	Tasas	52
11.4.1	Importe	52
11.4.2	Pago	52
11.5	Reglas de procedimiento	53
11.5.1	Obligaciones y procedimiento del comité	53
11.5.2	Presentaciones	53
11.5.3	Audiencia	53
11.5.4	Testigos	53
11.5.5	Preguntas	53
11.5.6	Opiniones	53
11.5.7	Inspección visual de la zona	53
11.5.8	Influencia indebida	53
11.5.9	Deliberación	53
11.6	Veredicto y acciones posteriores	53
11.6.1	Decisión del comité	53
11.6.2	Aplicación de la decisión	53
11.6.3	La decisión es inapelable	53
11.6.4	Acta	53
11.7	Apelaciones de terceros	54
11.8	Interpretación de las reglas	54

Capítulo 12 – Asuntos varios

12.1	Apéndices	55
12.2	Idioma	55
12.3	Responsabilidades	55
12.4	Género	55
12.5	Glosario	55
12.6	Medidas	58



Apéndice A1 - Niveles de las competencias de IPSC Action Air	59
Apéndice A2 - Reconocimiento IPSC	60
Apéndice A3 - Tabla de ejercicios de eliminación o de desempate	62
Apéndice A4 - Relación de recorridos aprobados	63
Apéndice B1 - Presentación de blancos	64
Apéndice B2 - Blanco IPSC Action Air	65
Apéndice B3 - Micro blanco IPSC Action Air	66
Apéndice C1 - Calibración y comprobación de blancos	67
Apéndice C2 - Blancos rígidos IPSC Action Air	69
Apéndice C3 - Placas de parada IPSC Action Air	70
Apéndice C3 - Placas rígidas abatibles IPSC Action Air	71
Apéndice D - División Rifle Action Air	72
Apéndice E1 - Diagrama de la condición de preparado del competidor	73
Apéndice F1 - Señales manuales de puntuación	74



CAPÍTULO 1

Diseño del recorrido.

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

1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las competencias de tiro práctico IPSC se diseñaran, construirán y realizaran teniendo en cuenta la seguridad.
- 1.1.2 **Calidad** – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad de las dificultades presentadas en el diseño de los recorridos de tiro. Los recorridos se diseñaran, principalmente, para poner a prueba la destreza del competidor de IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 **Equilibrio** – Precisión, potencia y velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y se expresa por las palabras latinas “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Un recorrido adecuado y equilibrado depende, principalmente, de la naturaleza de las dificultades presentadas. Sin embargo, los recorridos se diseñaran, y las competencias IPSC se realizarán, de tal manera que se valoraran éstos elementos por igual. Las competencias IPSC Action Air están exentas de las consideraciones de potencia mínima (ver también la regla 5.6.1).
- 1.1.4 **Diversidad** – Las dificultades de tiro IPSC son diversas. Si bien no es necesario construir nuevos recorridos para cada competición, no se repetirá un solo recorrido como para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las habilidades de tiro de IPSC.
- 1.1.5 **Estilo libre** – Las competencias IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores resolver los desafíos presentados de forma libre. Después de la señal de inicio, los recorridos de tiro no deben requerir recargas obligatorias ni imponer una posición, situación o postura de tiro, excepto como se especifica a continuación. Sin embargo, se podrán crear condiciones y construir barreras u otras limitaciones físicas, para obligar a un competidor a adoptar posiciones, ubicaciones o posturas de tiro.
 - 1.1.5.1 Las competencias de nivel I y II no necesitan cumplir estrictamente con los requisitos de estilo libre o limitaciones en la cantidad de proyectiles (ver sección 1.2).
 - 1.1.5.2 Los recorridos cortos y los clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición, ubicación o postura de tiro. Cuando se requiere una recarga obligatoria, se hará después de que el competidor dispare a su primer blanco y antes de que dispare a su último blanco. Las infracciones están sujetas a una penalización de procedimiento
 - 1.1.5.3 Los recorridos generales y los clasificatorios no pueden especificar que se debe utilizar el hombro débil para disparar.
 - 1.1.5.4 Si el informe escrito de un recorrido, especifica que el competidor debe llevar, retener o agarrar un objeto durante su intento en un recorrido de tiro, se aplicará la regla 10.2.2.
 - 1.1.5.5 Los diseñadores de recorridos pueden dar a los competidores libertad para esperar la señal de inicio en cualquier lugar dentro de los límites de una zona de tiro bien delimitada.



- 1.1.6 **Dificultad** – Las competencias IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro se podrá apelar como prohibitivo. Esto no se aplica a los desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complexión física de los competidores.

1.2 Tipos de recorridos

Las competencias IPSC pueden contener los siguientes tipos de recorridos:

1.2.1 Recorridos de tiro generales:

- 1.2.1.1 Recorridos cortos: no deben requerir más de 10 proyectiles para completarse.
- 1.2.1.2 Recorridos medios: No debe requerir más de 20 proyectiles para completarse. El diseño y la construcción del recorrido no deben exigir que se disparen más de 5 blancos puntuables desde una sola ubicación o vista, ni permitir que un competidor dispare a todos los blancos en el recorrido de tiro, desde una sola ubicación o vista.
- 1.2.1.3 Recorridos largos: No debe requerir más de 40 proyectiles para completarse. El diseño y la construcción del recorrido no deben exigir que se disparen más de 5 blancos puntuables desde una sola ubicación o vista, ni permitir que un competidor dispare a todos los blancos en el recorrido de tiro desde una sola ubicación o vista.
- 1.2.1.4 El equilibrio aprobado para una competición IPSC autorizada, es una relación de 3 recorridos cortos, 2 recorridos medios y 1 recorrido largo. (Ver la tabla de proporciones aprobadas de recorridos en el apéndice A4).
- 1.2.1.5 Las condiciones de rifle preparado de la opción 2 y/o la opción 3 (ver capítulo 8), no deberían requerirse para más del 25% de los recorridos de tiro en una competición.

1.2.2 Recorridos de tiro especiales:

- 1.2.2.1 Clasificatorios – Recorridos de tiro autorizados por un director regional y/o la IPSC, que están disponibles para competidores que buscan una clasificación regional y/o internacional. Los clasificatorios deben configurarse de acuerdo con estas reglas y deben realizarse estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Para que sean reconocidos los resultados deben presentarse a la entidad que los autoriza en el formato requerido (junto con las tarifas aplicables, si las hay).
- 1.2.2.2 Ejercicio de eliminación o de desempate – Ejercicio realizado por separado de una competición. Dos competidores elegidos dispararan simultáneamente a dos conjuntos de blancos idénticos y adyacentes, en un proceso de una o más series de eliminación (ver apéndice A3). Se recomienda que se usen blancos rígidos, y se establece que el blanco final de cada competidor este configurado para que se superponga con el del otro competidor cuando sea derribado, siendo el ganador el competidor cuyo blanco esté en la parte inferior. Cada conjunto de blancos no debe exceder de 12 proyectiles y se puede solicitar a cada competidor que haga una recarga obligatoria, después de disparar a su primer blanco y antes de disparar a su último blanco. Las infracciones están sujetas a la pérdida automática del ejercicio.



1.3 Aprobación IPSC

- 1.3.1 Los organizadores de competiciones que deseen recibir la aprobación de IPSC, deben cumplir con los principios generales de diseño y construcción de los recorridos, así como todas las demás reglas y reglamentos IPSC relevantes para la disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requisitos no se aprobarán, y no se publicarán ni anunciarán, como competiciones aprobadas por IPSC.
- 1.3.2 Los conjuntos de blancos y presentaciones o accesorios incluidos en recorridos de tiro enviados y que IPSC considere ilógicos o poco prácticos, no se aprobarán (ver, por separado, la última versión del libro de conjunto de blancos).
- 1.3.3 El presidente de IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden retirar la aprobación de IPSC de una competición, si en su opinión una competición o cualquier componente de la misma:
 - 1.3.3.1 Contraviene el propósito o el espíritu de los principios de diseño de los recorridos; o
 - 1.3.3.2 Se ha construido con una variación significativa del diseño aprobado; o
 - 1.3.3.3 Infringe las reglas vigentes de IPSC; o
 - 1.3.3.4 Es probable que desacredite el deporte de tiro de IPSC; o
 - 1.3.3.5 Si no se han cumplido las disposiciones de la regla 6.5.1.1.
- 1.3.4 Los requisitos y recomendaciones del nivel de las competiciones de IPSC, se especifican en el apéndice A1.



CAPÍTULO 2

Construcción de campos y de recorridos

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

2.1 Reglas generales

- 2.1.1 **Construcción física** – Las consideraciones de seguridad en el diseño, la construcción física y los requisitos establecidos para cualquier recorrido, son responsabilidad de la organización anfitriona, sujetas a la aprobación del jefe de campo. Se hará un esfuerzo razonable para evitar cualquier daño a competidores, árbitros y espectadores durante el recorrido. El diseño del campo debe prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras involuntarias. Se debe considerar la confección de cualquier recorrido de tiro, para proporcionar un acceso adecuado para los árbitros que supervisan a los competidores
- 2.1.2 **Ángulos de tiro seguros** – Los recorridos deben construirse siempre, considerando ángulos de tiro seguros. Se debe considerar la construcción segura de los blancos, los soportes y el ángulo de posibles rebotes. Cuando corresponda, se deben determinar las dimensiones físicas y la idoneidad de los parabolas traseros y los terraplenes laterales como parte del proceso de construcción. A menos que se especifique lo contrario, el ángulo de salida máximo predeterminado es de 90 grados en todas las direcciones, medido desde el frente del competidor, mirando directamente al centro del campo de tiro. Las infracciones están sujetas a la regla 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del director regional, es posible que se permitan ángulos de boca específicos (reducidos o aumentados) de los recorridos o el campo. Las infracciones están sujetas a la regla 10.5.2. Los detalles completos de los ángulos aplicables y cualquier factor condicional (por ejemplo: una reducción del ángulo vertical del cañón solo es aplicable cuando el dedo está dentro del guardamonte del gatillo), deben publicarse antes de la competición y deben incluirse en los informes escritos del recorrido (ver también la sección 2.3).
- 2.1.3 **Distancias mínimas** – Siempre que se utilicen blancos rígidos o cubiertas dura rígidas en un recorrido de tiro, se deben tomar precauciones para que los competidores y los árbitros de la competición mantengan una distancia mínima de 2 metros de ellos mientras se les dispara. Siempre que sea posible, esto se hará con barreras físicas. Si se utilizan líneas de falta para limitar la aproximación a los blancos rígidos, estas deben colocarse al menos a 3 metros de los blancos para que el competidor pueda sobrepasar inadvertidamente la línea y aún así estar fuera de la distancia mínima de 2 metros (ver regla 10.4.7). También se debe tener cuidado con los accesorios metálicos en la línea de tiro.
- 2.1.4 **Ubicación de los blancos** – Cuando un recorrido se construye para incluir ubicaciones de blancos fuera del alcance inmediato, los organizadores y los árbitros deben proteger o restringir las zonas circundantes a las que los competidores, árbitros o espectadores tienen acceso. Cada competidor debe poder resolver el problema competitivo a su manera y no debe verse obligado a actuar de ninguna manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben estar dispuestos de manera que dispararlos tal como se presentan no provoque que los competidores sobrepasen los ángulos de tiro seguros.



- 2.1.5 **Superficie del campo de tiro** – Siempre que sea posible, la superficie del campo de tiro estará preparada antes del comienzo de la competición, y se mantendrá libre de escombros, para proporcionar una seguridad razonable para los competidores y los árbitros. Se debe considerar la posibilidad de inclemencias climáticas y las acciones de los competidores. Los árbitros del campo pueden añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a una superficie de campo deteriorada y, tales acciones de mantenimiento no podrán ser apeladas por los competidores.
- 2.1.6 **Obstáculos** – Los obstáculos naturales o creados en un recorrido de tiro, permitirán razonablemente variaciones en la altura y la constitución física de los competidores y se construirán de manera que proporcionen seguridad razonable para todos los competidores, árbitros y espectadores
- 2.1.7 **Líneas de tiro comunes** – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: eliminación o desempate), habrá un mínimo de 3 m de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 **Colocación de los blancos** – Se debe tener cuidado con la colocación física de los blancos de papel para impedir los disparos “a través de uno a otro”.
- 2.1.8.1 La ubicación de los blancos estará claramente marcada en los soportes para permitir su sustitución en la misma ubicación y, estos soportes, estarán fijados en forma segura o su posición estará claramente marcada en la superficie del campo, para garantizar la continuidad durante toda la competición. Además, los tipos de blancos se especificarán e identificarán en los marcos o soportes, antes del inicio de la competición, para garantizar que un blanco puntuable no se intercambie por un blanco no puntuable después de que la competición haya comenzado.
- 2.1.8.2 Cuando se utilizan blancos de papel y blancos rígidos muy próximos unos de otros, en un recorrido de tiro, se tendrá cuidado para minimizar el riesgo de rebotes de los blancos rígidos.
- 2.1.8.3 Cuando se utilizan blancos rígidos IPSC Action Air en un recorrido de tiro, se tendrá cuidado para asegurar que la ubicación o la zona de la base, está preparada para proporcionar un funcionamiento constante durante toda la competición.
- 2.1.8.4 Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no se activan), no se presentarán con un ángulo superior a 90 grados de la vertical.
- 2.1.8.5 El diseño y la construcción del recorrido no deben requerir que se emplee ningún blanco de papel o rígido desde una distancia de más de 30 metros.
- 2.1.9 **Bermas.** – Todos los paraballas, bermas, espaldones y terraplenes, están "prohibidos" para todas las personas en todo momento, excepto cuando su acceso está específicamente permitido por un árbitro (ver sección 10.6).

2.2 Criterios de construcción de los recorridos

Durante la construcción de un recorrido de tiro, se pueden utilizar diferentes tipos de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proporcionar desafíos competitivos adicionales de la siguiente manera:

- 2.2.1 **Líneas de falta** – El movimiento de los competidores debe restringirse, preferiblemente, mediante el uso de barreras físicas, sin embargo, se permite el uso de líneas de falta de la siguiente manera:
- 2.2.1.1 Para evitar acercarse o alejarse de los blancos, de manera insegura o irreal.
- 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o coberturas;



- 2.2.1.3 Para definir los límites de una zona de tiro general o parte de ella
- 2.2.1.4 Las líneas de falta se fijaran firmemente en su lugar, se elevaran, como mínimo, 2 centímetros sobre el nivel del suelo, estarán construidas con madera u otro material rígido y serán de un color consistente (preferentemente rojo), en cada recorrido de tiro, de una competición. A menos que se utilicen de manera continua para definir los límites de una zona de tiro general, las líneas de falta serán de una longitud mínima de 1.5 metros, pero se considera que se extienden hasta el infinito.
- 2.2.1.5 Si un recorrido de tiro, tiene un pasillo visiblemente delimitado por líneas de falta y/o una zona de tiro claramente delimitada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del pasillo y/o zona de tiro incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado después de tomar el atajo.
- 2.2.2 No aplicable
- 2.2.3 **Barreras** – Se construirán de la siguiente manera:
 - 2.2.3.1 Serán suficientemente altas y sólidas para cumplir con el objetivo previsto. A menos que se complementen con una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1.80 metros de alto se considera que se extienden hacia el cielo hasta el infinito (ver también regla 10.2.11).
 - 2.2.3.2 Se incluirán líneas de falta que se proyecten hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 No aplicable
- 2.2.5 **Túneles de Cooper** - Son túneles compuestos por montantes arriostrados que soportan materiales elevados sueltos (por ejemplo, listones de madera), que pueden caerse si los competidores los tocan inadvertidamente (ver regla 10.2.5). Estos túneles pueden construirse a cualquier altura, pero los materiales de arriba no serán lo suficientemente pesados como para causar lesiones si se caen.
- 2.2.6 **Accesorios del recorrido.** – Cuando estos elementos estén destinados a dar apoyo a un competidor en movimiento o mientras dispara a los blancos, se construirán teniendo como prioridad la seguridad del competidor y de los árbitros. Se tomarán las precauciones necesarias para permitir que los árbitros puedan observar y controlar con seguridad la acción del competidor en todo momento. Los accesorios serán lo suficientemente fuertes para resistir su uso por todos los competidores.
- 2.2.7 **Ventanas y aberturas** – Se colocarán a una altura accesible para la mayoría de los competidores, para los demás si se requiere, estará disponible una plataforma robusta para su uso sin penalización.

2.3 Modificaciones en la construcción de los recorridos

- 2.3.1 Los árbitros de la competición pueden, por cualquier motivo, modificar la construcción física o el procedimiento del recorrido para un recorrido de tiro, siempre que dichos cambios sean aprobados con anterioridad por el jefe de campo. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un recorrido de tiro publicado, debe completarse antes de que empiece el recorrido.



- 2.3.2 Todos los competidores serán notificados de los cambios lo antes posible. Como mínimo, serán notificados por el árbitro a cargo del recorrido durante la reunión informativa de la escuadra.
- 2.3.3 Si el jefe de campo aprueba cualquiera de esos cambios después de que la competición haya comenzado, debe:
- 2.3.3.1 Permitir que el recorrido de tiro continúe con la modificación afectando solamente a aquellos competidores que aún no han completado el recorrido. Si las acciones de un competidor causaron el cambio, se le exigirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro revisado, sujeto a la regla 2.3.4.1; o
 - 2.3.3.2 Si es posible, solicitará a todos los competidores que repitan el recorrido de tiro revisado, eliminando de la competición todos los resultados anteriores.
 - 2.3.3.3 Un competidor que se niega a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra sección, cuando así lo ordene el árbitro, recibirá una puntuación de cero para ese recorrido, independientemente de cualquier intento anterior.
- 2.3.4 Si el jefe de campo (en consulta con el director de la competición) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y es imposible que todos los competidores disparen el recorrido modificado o, si el recorrido se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese recorrido y todas las puntuaciones de los competidores deben ser eliminados de la competición.
- 2.3.4.1 Un competidor que incurrió en una descalificación en un recorrido que posteriormente fue anulado, tendrá derecho a ser reincorporado, si el más alto nivel de apelación que el competidor haya instado (por ejemplo el jefe de campo o el comité de competición, según sea el caso), considera que la descalificación fue directamente atribuible a los motivos por los cuales el recorrido se eliminó.
- 2.3.5 Durante las inclemencias del tiempo, el jefe de campo puede ordenar que los blancos de papel estén equipados con cubiertas protectoras transparentes y/o protectores sobre ellos, y esta orden no estará sujeta a apelación por parte de los competidores (ver regla 6.6.1). Dichas protecciones se aplicaran, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, durante el mismo período de tiempo, hasta que el jefe de campo anule la orden.
- 2.3.6 Si el jefe de campo (en consulta con el director de la competición) considera que las condiciones climáticas o de otro tipo han afectado, o pueden afectar, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de una competición, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita la orden de “reanudar las actividades de tiro”.

2.4 Zonas de seguridad

- 2.4.1 La institución organizadora es responsable de la construcción y colocación de un número suficiente de zonas de seguridad para la competición. Estarán convenientemente colocadas y se identificarán fácilmente mediante el uso de carteles.
- 2.4.2 Las zonas de seguridad incluirán una mesa de información indicando la dirección segura del cañón del arma y los límites claramente señalados. Si está incluido un parabolas trasero y/o terraplenes laterales, deben estar contruidos de materiales capaces de contener los proyectiles disparados. Las zonas de seguridad, en las competiciones y torneos de armas largas, incluirán suficientes estantes para las armas, adyacentes pero no dentro de la zona de seguridad, para almacenar rifles y carabinas calibre pistola, con la boca del cañón hacia arriba.



- 2.4.3 A los competidores se les permitirá utilizar las zonas de seguridad, sin supervisión, para las actividades indicadas a continuación, siempre que permanezcan dentro de los límites de la zona y con el arma apuntando en una dirección segura. Las infracciones pueden estar sujetas a descalificación (ver regla 10.5.1).
- 2.4.3.1 Colocar, enfundar y desenfundar las armas descargadas.
- 2.4.3.2 Practicar: desenfundar, amartillar, disparar en seco y enfundar armas, descargadas.
- 2.4.3.3 Practicar la inserción y extracción de cargadores vacíos y/o el ciclo de acción de un arma.
- 2.4.3.4 Realizar inspecciones, desmontaje, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, componentes y otros accesorios.
- 2.4.4 Los proyectiles, ya sean sueltos, empaquetados o contenidos en cargadores o dispositivos de carga rápida, o cualquier cosa que contenga gas propulsor, no deben manipularse en una zona de seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.13).

2.5 Campo de pruebas de tiro y ajuste de miras.

- 2.5.1 Cuando en una competición, el campo de pruebas de tiro esté disponible, se utilizará bajo la supervisión y el control de un árbitro.
- 2.5.2 Los competidores pueden probar el funcionamiento de sus armas y municiones, sujetos a todas las reglas de seguridad existentes y cualquier límite de tiempo u otras restricciones impuestas por un árbitro.

2.6 Zonas de vendedores

- 2.6.1 Los vendedores (es decir, particulares, corporaciones y otras entidades, mostrando o vendiendo mercancías en una competición de IPSC) son los únicos responsables del manejo seguro y la seguridad de sus productos y otros artículos bajo su cuidado, y de asegurarse de que se exhiban en condiciones que no pongan en peligro a ninguna persona. Las armas ensambladas y sus cargadores deben estar totalmente desprovistos de proyectiles.
- 2.6.2 El jefe de campo (en consulta con el director de la competición) marcará claramente la zona de vendedores y, puede establecer una “Guía de prácticas aceptables” para todos los vendedores, los cuales son responsables de su aplicación con respecto a su propia mercancía.
- 2.6.3 Los competidores pueden manipular las armas descargadas, de los vendedores, mientras permanezcan completamente, dentro de las zonas de los vendedores, siempre que se tomen las precauciones necesarias para asegurar que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se manipulan.

2.7 Zonas de higiene

- 2.7.1 Se proporcionarán un número suficiente de zonas de higiene, con suministros e instalaciones para la limpieza de manos, adyacentes a los baños y cerca de la entrada a las zonas de servicio de alimentos.

2.8 Zona de carga de los cilindros.

- 2.8.1 Se debe proporcionar un número suficiente de zonas de carga de los cilindros que estén bien ventiladas para que los competidores inserten o liberen el gas propulsor de sus cilindros. Deben incluir una mesa en la que se muestren claramente los límites de la zona de carga.



CAPÍTULO 3

Información de recorridos

3.1 Reglas generales.

El competidor siempre es responsable de cumplir de manera segura los requisitos de un recorrido de tiro, pero solo se puede esperar razonablemente que lo haga después de recibir verbal o físicamente el informe escrito del recorrido, que debe explicar adecuadamente los requisitos a los competidores. En general la información del recorrido de tiro, se puede dividir en los siguientes tipos:

- 3.1.1 **Recorridos de tiro publicados** – Los competidores registrados y/o sus directores regionales recibirán la misma información sobre los recorridos de tiro, dentro del mismo período de notificación, antes de la competición. La información podrá ser facilitada 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 se publican de antemano. Las instrucciones del recorrido se proporcionan en el informe escrito.

3.2 Información escrita de los recorridos.

- 3.2.1 En cada recorrido de tiro debe publicarse un informe escrito del recorrido consistente con estas reglas y aprobada por el jefe de campo, antes de que comience la competición. Esta sesión informativa tendrá prioridad sobre cualquier información del recorrido que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competición y como mínimo, proporcionará la siguiente información:

Blancos (tipo y cantidad);
Número de proyectiles a puntuar;
Condición de rifle preparado;
Posición de salida;
Comienzo del tiempo: señal sonora o visual;
Finalización del tiempo: último disparo y/o placa de parada
Ubicación de la placa de parada (si se usa)
Procedimiento.

- 3.2.2 El árbitro a cargo de un recorrido de tiro, deberá leer en voz alta, palabra por palabra, el informe escrito de la etapa, a cada escuadra. El árbitro debe demostrar visualmente la posición de salida aceptable (ya sea mediante el uso de una imagen o físicamente) en todos los niveles de la competición.
- 3.2.3 El jefe de campo puede modificar un informe escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver sección 2.3).
- 3.2.4 Después de haber leído el informe escrito del recorrido a los competidores y se hayan respondido las preguntas que surjan, se les permitirá una inspección ordenada (“recorrido”) del recorrido de tiro. La duración, de la inspección será estipulada por el árbitro y será la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, se mostrarán a todos los competidores, con la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas locales, regionales y nacionales

- 3.3.1 Las competiciones de IPSC se rigen por las reglas aplicables a la disciplina. Las instituciones organizadoras no pueden hacer cumplir las reglas locales, excepto para cumplir con la legislación o los precedentes legales en la jurisdicción correspondiente. Cualquier regla adoptada voluntariamente que no cumpla con estas reglas, no debe aplicarse a las competiciones IPSC sin el permiso expreso del director regional y del consejo ejecutivo de IPSC.



CAPÍTULO 4

Equipo de campo

4.1 Blancos – Principios generales

4.1.1 Sólo los blancos aprobados por la asamblea de IPSC y que cumplan totalmente con las especificaciones de los apéndices B y C, podrán utilizarse en las competiciones de IPSC Action Air.

4.1.1.1 Si uno o más blancos en una competición no cumple exactamente con las especificaciones indicadas y si los blancos de sustitución, con las especificaciones correctas, no están disponibles, el jefe de campo debe decidir si la variación es aceptable, o no, para esa competición y que disposiciones de la sección 2.3 de estas reglas se aplicarán, si corresponde. Sin embargo, la decisión del jefe de campo solo afectará a la competición en curso y no servirá de precedente para las futuras competiciones que se celebren en el mismo lugar, ni para el uso posterior de los blancos en cuestión en otra competición

4.1.1.2 Hay dos tamaños de blancos de papel y de blancos rígidos, aprobados para su uso en competiciones de IPSC Action Air (ver apéndices B y C). Los micro blancos de papel y los mini blancos rígidos de IPSC Action Air se utilizan para simular blancos de papel y blancos rígidos IPSC Action Air situados a mayor distancia. Los siguientes tipos y tamaños de blancos se pueden incluir juntos en el mismo conjunto de blancos:

IPSC Action Air - Blancos de papel y blancos rígidos; o
IPSC Action Air - Micro blancos de papel y mini blancos rígidos; o
IPSC Action Air - Blancos de papel y mini blancos rígidos; o
IPSC Action Air - Micro blancos de papel y blancos rígidos.

Los siguientes tipos y tamaños de blancos no deben incluirse juntos en el mismo conjunto de blancos.

IPSC Action Air - Blancos de papel y micro blancos de papel; o
IPSC Action Air - Blancos rígidos y mini blancos rígidos.

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

4.1.2.1 La zona de puntuación de los blancos y mini blancos de papel IPSC Action Air deben ser del color marrón, excepto cuando el jefe de campo considere que la falta de contraste con la zona circundante o el fondo requiere que se use un color diferente.

4.1.2.2 Todo el frente de los blancos rígidos puntuables puede presentarse en el color de fabricación o estar pintado de un solo color, preferiblemente blanco.

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



- 4.1.4 Los blancos utilizados en un recorrido de tiro pueden ocultarse, parcial o totalmente, mediante el uso de una cubierta dura o blanda, de la siguiente manera:
- 4.1.4.1 La cubierta proporcionada para ocultar todo o una parte de un blanco se considerará cubierta dura. Cuando sea posible, la cubierta dura no debe simularse, sino construirse con materiales impenetrables (ver regla 2.1.3). La cubierta dura no debe tener la forma de un blanco IPSC completo.
 - 4.1.4.2 La cubierta proporcionada únicamente para ocultar blancos, será considerada cubierta blanda. Los disparos que hayan pasado a través de la cubierta blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Se penalizarán todos los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda antes de impactar un blanco no puntuable. Todas las zonas puntuables de blancos tapados por una cubierta blanda deben dejarse completamente intactas. Los blancos tapados por una cubierta blanda deben ser visibles a través de la cubierta blanda o, por lo menos, una parte del blanco afectado debe ser visible alrededor de la cubierta blanda.
- 4.1.5 Se prohíbe declarar un solo blanco intacto, para representar dos o más blancos mediante el uso de cinta adhesiva, pintura o cualquier otro medio y/o adjuntar un micro blanco a un blanco de tamaño normal.
- 4.1.6 Solo los blancos IPSC, y los dispositivos operados mecánica o eléctricamente, pueden utilizarse para activar blancos en movimiento.

4.2 Blancos de Action Air aprobados por IPSC – Papel

- 4.2.1 Sólo hay dos blancos de papel aprobados para su uso en competiciones de IPSC Action Air (ver apéndice B).
- 4.2.2 Los blancos de papel deben tener líneas puntuables y bordes no puntuables de 0.3cm claramente marcados en la parte delantera del blanco. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 metros.
- 4.2.2.1 La parte delantera de los blancos no puntuables de papel, debe incluir un borde no puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones u otras marcas adecuadas, el jefe de campo debe asegurarse de que todos los blancos no puntuables afectados tengan un borde no puntuable de sustitución de 0.3cm que dibujado o colocado en ellos.
- 4.2.3 Cuando la zona puntuable de un blanco de papel debe ocultarse parcialmente, los diseñadores de recorridos deben simular la cubierta dura de una de las siguientes maneras:
- 4.2.3.1 Ocultando realmente una parte del blanco (ver regla 4.1.4.1); o
 - 4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos de borde a borde para eliminar la parte que se considera oculta por la cubierta dura. Dichos blancos deben estar equipados con un borde no puntuable de sustitución de 0,3cm, que se extenderá por todo el ancho del borde de la zona de puntuación cortada (ver regla 4.2.2); o
 - 4.2.3.3 Pintando o marcando con cinta, con un límite claramente definido, la parte del blanco que se considera oculta por la cubierta dura, con un color único y visiblemente contrastante
 - 4.2.3.4 Cuando los blancos de papel están parcialmente ocultos, cortados físicamente, pintados y/o pegados con cinta adhesiva, al menos una parte de todas las zonas puntuables deben permanecer visibles.
- 4.2.4 La cubierta dura (y los blancos no puntuables superpuestos) no debe ocultar completamente la zona puntuable A, en un blanco de papel parcialmente oculto.



4.3 Blancos de Action Air aprobados por IPSC – Rígidos

4.3.1 Reglas generales

- 4.3.1.1 Se prohíben expresamente los blancos rígidos y los no puntuables que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser impactados. Usarlos puede anular la aprobación de IPSC.
- 4.3.1.2 Los blancos rígidos y los no puntuables que un árbitro considere que se han caído o volcado, debido a que fueron impactados en el aparato que los sostiene, o por cualquier otra razón accidental (por ejemplo acción del viento, un rebote, etc.), se tratará como fallo del equipo de campo (ver regla 4.7.1).
- 4.3.1.3 Los blancos rígidos y los blancos no puntuables no tienen borde que no puntúe.
- 4.3.1.4 Los blancos rígidos y los blancos no puntuables, deben dispararse y caer, volcarse o autoindicarse para puntuar.

4.3.2 Blancos rígidos de Action Air IPSC

- 4.3.2.1 Los blancos rígidos y los mini blancos rígidos IPSC Action Air son blancos rígidos aprobados, diseñados para reconocer la potencia, y deben calibrarse como se especifica en el apéndice C1.

4.3.3 Placas de Action Air IPSC

Placas de parada

- 4.3.3.1 Para registrar un tiempo consistente en la finalización del recorrido de un competidor en un recorrido de tiro, se recomienda el uso de una placa de parada, que cumpla con las especificaciones del apéndice C3. Las placas de parada deben distinguirse claramente de las placas normales y están sujetas a calibración de sensibilidad (consulte el apéndice C1). Las placas de parada no puntúan.
- 4.3.3.2 Las placas de parada no reconocen la potencia y, con excepción de la calibración de sensibilidad, no están sujetas a calibración ni a reclamaciones de calibración. Si una placa de parada ha sido impactada de manera adecuada y directa (es decir, con un diámetro de proyectil completo) pero no se autoindica, un árbitro puede declarar un fallo del equipo de campo y ordenar al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que la placa de parada defectuosa haya sido rectificada.
- 4.3.3.3 Las placas de parada que no se autoindican cuando se les golpea inicialmente, pero que se autoindican cuando se les golpea con un disparo posterior, no están sujetas a un nuevo disparo.

Placas abatibles.

- 4.3.3.4 Se pueden utilizar placas abatibles, de no menos de 5 centímetros cuadrados o 10 centímetros diámetro (véase el apéndice C3).
- 4.3.3.5 Las placas abatibles no reconocen la energía y no están sujetas a calibración ni a reclamaciones de calibración.
- 4.3.3.6 Las placas abatibles no deben usarse exclusivamente en un recorrido de tiro. En cada recorrido de tiro debe incluirse al menos un blanco de papel puntuable autorizado o blanco rígido puntuable (además de cualquier blanco de papel o rígido o no puntuables).
- 4.3.3.7 Las placas abatibles que no caen o se vuelcan cuando se golpean inicialmente, pero que caen o se vuelcan cuando se golpean con un disparo posterior, no están sujetas a un nuevo disparo.



4.3.4 Blancos rígidos no puntuables.

- 4.3.4.1 Los blancos rígidos y las placas rígidas no puntuables estarán diseñados para caerse, volcarse o autoindicarse cuando se impactan
- 4.3.4.2 Se pueden utilizar blancos rígidos no puntuables con el tamaño y forma general de los blancos de papel autorizados.

4.4 No aplicable

4.5 Blancos frangibles.

- 4.5.1 Los blancos frangibles, como platos o baldosas de arcilla, no son blancos autorizados para las competencias de IPSC Action Air.

4.6 Acondicionamiento del equipo de campo o de la superficie.

- 4.6.1 El competidor no debe interferir con la superficie del campo, el follaje natural, las construcciones, los accesorios u otro equipo del campo (incluyendo blancos, los soportes y los activadores de los blancos) en ningún momento. Las infracciones pueden incurrir en una penalización de procedimiento por incidente, a discreción del árbitro.
 - 4.6.1.1 Los competidores pueden colocar estratégicamente objetos destinados a amortiguar la caída de cargadores desechados en la superficie del campo antes del inicio de un recorrido de tiro, bajo la supervisión de un árbitro.
- 4.6.2 El competidor puede solicitar a los árbitros que tomen acciones correctivas para asegurar la consistencia con respecto a la superficie del campo de tiro, la presentación de los blancos y/o cualquier otro asunto. El jefe de campo tendrá la autoridad final con respecto a todas estas solicitudes.

4.7 Fallo del equipo de campo y otros asuntos.

- 4.7.1 El equipo de campo debe presentar el recorrido en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, entre otros, al desplazamiento de blancos de papel, la activación prematura de blancos rígidos o móviles, el mal funcionamiento del equipo operado mecánica o eléctricamente, y el fallo de accesorios como aberturas, puertas y barreras.
 - 4.7.1.1 Se prohíbe la declaración y/o uso de cualquier arma como equipo de campo.
- 4.7.2 A un competidor que no pueda completar un recorrido debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco rígido o móvil no ha sido restablecido antes de su intento en el recorrido de tiro, se le debe pedir que vuelva a disparar el recorrido, después de que se hayan tomado las medidas correctivas.
 - 4.7.2.1 Los blancos de papel sin parchear no son fallos del equipo de campo (ver regla 9.1.4).
 - 4.7.2.2 Si el jefe de campo considera que uno o más blancos, en un recorrido de tiro, son defectuosos y/o se han presentado de manera significativamente diferente a las presentaciones anteriores, puede ofrecer un nuevo recorrido a los competidores afectados.
- 4.7.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la eliminación de ese recorrido de los resultados de la competición (ver regla 2.3.4).



CAPÍTULO 5

Equipo del competidor

5.1 Armas

- 5.1.1 Las armas están reguladas por divisiones (ver apéndice D), pero, los recorridos de tiro deben permanecer uniformes para todas las divisiones.
- 5.1.2 Los Rifles Action Air aprobados son aquellos que disparan proyectiles de 6 mm de diámetro (ver también regla 5.5.4). Los rifles de carga automática deben tener un cargador que contenga los proyectiles y el propulsor en una sola unidad desmontable, deben tener un cerrojo retráctil y deben operar con una acción de retroceso. La longitud total mínima es de 650 mm con la culata en posición plegada y el hueco del cargador no debe ser inferior a 65 mm x 24 mm.
- 5.1.3 Miras
- Los tipos de mira identificadas por IPSC son:
- 5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería instalados en un arma que no utilizan circuitos electrónicos ni lentes. La inserción de fibra óptica no está considerada una lente
- 5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) instalados en un arma que utilizan circuitos electrónicos y/o lentes.
- 5.1.3.3 Las "miras láser" son dispositivos de puntería instalados en un arma que proyectan un haz de luz sobre el objetivo, proporcionando un punto de referencia visual. No están permitidos en las competiciones IPSC.
- 5.1.3.4 El jefe de campo es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira utilizada en una competición y/o cumplimiento de estas reglas, incluidas las divisiones en el apéndice D.
- 5.1.4 A menos que lo requiera una división (ver apéndice D), no hay restricción en el peso del gatillo de un arma, pero el mecanismo del gatillo debe funcionar de manera segura, en todo momento.
- 5.1.5 Esta expresamente prohibidos los gatillos y/o zapatas de gatillo que se extiendan más allá del ancho de la protección del gatillo. Sin embargo, los rifles equipados con "gatillos/protectores de invierno" pueden usarse en este modo, siempre que este accesorio haya sido diseñado, fabricado y provisto como parte del rifle y solo cuando el clima particular o las condiciones meteorológicas dicten su uso.
- 5.1.6 Las armas deben ser seguras y útiles. Los árbitros pueden exigir examinar el arma de un competidor o equipo relacionado, en cualquier momento, para comprobar que funciona de manera segura. Si un árbitro declara que alguno de estos artículos no se puede utilizar o es inseguro, deberán retirarse de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del jefe de campo (ver también la regla 5.7.5).
- 5.1.7 Los competidores deben utilizar la misma arma y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma y/o sus miras originales, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor, antes de utilizar un arma y/o miras de sustitución, debe solicitar el permiso del jefe de campo, que puede aprobar la sustitución siempre que se compruebe que:



5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requisitos de la división correspondiente y es del mismo tipo, acción y calibre y está equipada con el mismo tipo de miras; y

5.1.7.2 Al utilizar el arma de sustitución, no obtendrá una ventaja.

5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o las miras durante una competición, sin la aprobación previa del jefe de campo, estará sujeto a las disposiciones de la regla 10.6.1.

5.1.8.1 El montaje o desmontaje de un brocal, tope de barricada o empuñadura frontal vertical no se considera una modificación significativa de un arma.

5.1.9 Un competidor nunca debe utilizar o llevar encima más de un arma durante un recorrido de tiro (ver regla 10.5.7).

5.1.10 El rifle debe estar provisto de una culata que permita dispararlo desde el hombro (ver regla 10.5.16).

5.1.11 Se prohíben los rifles que solo ofrezcan selección de “ráfaga” y/o funcionamiento automático (es decir, cuando más de un proyectil puede ser disparado con una sola pulsación o activación del gatillo) (ver regla 10.5.16)

5.1.12 Se prohíben los rifles con más de un cañón.

5.2 Almacenamiento y transporte del equipo del competidor

5.2.1 Almacenamiento y transporte – Excepto cuando se encuentren dentro de los límites de una zona de seguridad, o cuando estén bajo la supervisión y el mando directo de un árbitro, las armas largas deben descargarse y sujetarse, colocarse al hombro o colgarse (o colocarse en un soporte), con la boca apuntando hacia el cielo. No se requiere que las armas largas colocadas en una funda o estuche apunten hacia el cielo. El incumplimiento puede estar sujeto a lo dispuesto en la regla 10.5.1. El mecanismo puede estar abierto o cerrado, pero debe colocarse una bandera de seguridad en la recámara en todo momento cuando el arma no esté en uso. Los cargadores desmontables deben retirarse. Las infracciones incurrirán en una advertencia por la primera vez, pero estarán sujetas a la regla 10.5.1 para las ocurrencias subsiguientes en la misma competición.

5.2.1.1 Los competidores que lleguen a una competición de IPSC en posesión de un arma cargada deben informar inmediatamente al árbitro, que supervisará la descarga del arma. Los competidores que no lo cumplan pueden estar sujetos a la regla 10.5.14.

5.2.1.2 De conformidad con las disposiciones de la regla 5.2.1, no se permiten proyectiles de ningún tipo en el arma, o en las grapas o presillas colocadas en el arma, o en una correa colocada en el arma, excepto cuando esté bajo la supervisión y como respuesta a una orden directa emitida por un árbitro.

5.2.2 No aplicable

5.2.3 Con excepción de una correa, un bípode y/o topes de barricada, está prohibido el uso de cualquier otro dispositivo que mejore la estabilidad fijado al arma o al competidor por cualquier medio.

5.2.4 Los proyectiles y los cargadores rápidos deben ser portados por el competidor o fijados al rifle mediante bolsas, bolsillos u otros dispositivos de sujeción diseñados para garantizar la seguridad, a menos que se especifique lo contrario en el informe escrito del recorrido.



5.3 Vestimenta adecuada.

- 5.3.1 Se desaconseja el uso de ropa tipo camuflaje u otro tipo similar de vestimenta militar o policial, que no sea por parte de competidores que sean personal militar o policial. El director de competición será la autoridad final con respecto a que prendas no deben ser utilizadas por los competidores.

5.4 Protección ocular.

- 5.4.1 Se advierte a todas las personas que el uso correcto de la protección ocular es de suma importancia para su propio interés y para prevenir lesiones oculares. Se recomienda encarecidamente el uso de protección ocular en todo momento durante su estancia en el campo de tiro.
- 5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden exigir el uso de dicha protección por parte de todas las personas, como condición de asistencia y mientras estén presentes en las instalaciones del campo. Si es así, los árbitros, harán todos los esfuerzos razonables para garantizar que todas las personas usen la protección adecuada.
- 5.4.3 Si un árbitro nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección ocular durante un recorrido de tiro o ha comenzado el recorrido sin dicha protección, el árbitro debe detener inmediatamente al competidor que deberá volver a comenzar el recorrido de tiro, después de que se hayan restaurado los dispositivos de protección.
- 5.4.4 Un competidor que sin darse cuenta pierde su protección ocular durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tiene derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicar el problema al árbitro, en cuyo caso se estará a lo dispuesto en la regla anterior.
- 5.4.5 Cualquier intento de obtener una repetición o para ganar una ventaja quitándose la protección ocular durante un recorrido de tiro, se considerará conducta “antideportiva” (ver regla 10.6.2).
- 5.4.6 Si un árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección ocular inadecuada, puede ordenarle que rectifique la situación antes de permitirle continuar. El jefe de campo es la autoridad final en este asunto.

5.5 Projectiles y equipo relacionado

- 5.5.1 Los competidores de una competición de IPSC son única y personalmente responsables de la seguridad de todos los proyectiles que traigan a la competición. Ni la IPSC, ni ninguno de sus árbitros, ni ninguna organización afiliada a IPSC, ni los árbitros de ninguna organización afiliada a IPSC, aceptan responsabilidad alguna en este sentido, ni con respecto a ninguna pérdida, daño, accidente, lesión o muerte, sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de tales proyectiles.
- 5.5.2 Todos los proyectiles del competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deben cumplir con las disposiciones de la división correspondiente (ver apéndice D).
- 5.5.3 Los cargadores de repuesto, cargadores rápidos o municiones que un competidor haya dejado caer o desechado después de la señal de inicio podrán ser recuperados. Sin embargo, su recuperación está sujeta en todo momento a las normas de seguridad.



5.5.3.1 Se permite a los competidores colocar "cajas de recogida", para amortiguar la caída de cargadores de carga rápida y cargadores eyectados, en lugares estratégicos en un recorrido. Sin embargo, el tamaño, la cantidad y la ubicación de las cajas de recogida están sujetos a la aprobación de los árbitros de competición.

5.5.4 Los proyectiles hechos de cualquier material que no sea polímero o materiales biodegradables como almidón o plástico degradable están prohibidos en las competiciones de IPSC Action Air (ver regla 10.5.16).

5.5.5 No aplicable

5.5.6 Los proyectiles considerados inseguros por un árbitro se deben retirar inmediatamente de la competición (ver regla 10.5.16).

5.6 Factor de potencia

5.6.1 El factor de potencia máximo de los proyectiles en todas las divisiones, es de dos Joules o el factor de potencia máximo especificado por la ley en la región organizadora de la competición, el que sea menor (ver regla 10.5.16). Los oficiales pueden usar un cronógrafo para realizar pruebas aleatorias, de cumplimiento de los proyectiles usados por los competidores, con la pistola del competidor en cualquier momento.

5.7 Interrupciones - Equipamiento del competidor

5.7.1 Si el arma de un competidor no funciona correctamente después de la señal de inicio, el competidor puede intentar corregir el problema, de manera segura, y continuar el recorrido de tiro. Durante dicha acción correctiva, el competidor deberá mantener la boca del arma apuntando con seguridad hacia el fondo del campo en todo momento. El competidor no debe utilizar varillas u otras herramientas para verificar o corregir el mal funcionamiento. Las infracciones resultarán en una puntuación de cero para el recorrido.

5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde a la orden de **"Load And Make Ready" or "Make Ready"** ("Cargue y prepárese" o "Prepárese") pero antes de la emisión de la señal de inicio, tiene derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a las disposiciones de las reglas 5.7.4, la regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se hayan cumplido las disposiciones de la regla 5.1.7, si corresponde), el competidor puede volver a intentar el recorrido de tiro, sujeto a la programación según lo determine el árbitro o el jefe de campo.

5.7.2 Mientras se rectifica un fallo que requiera que el competidor mueva claramente el arma, lejos de apuntar a un blanco, los dedos del competidor estarán claramente visibles fuera del guardamonte (ver regla 10.5.9).

5.7.3 En el caso de que el competidor no pueda corregir un mal funcionamiento del arma en 2 minutos, o si se detiene por cualquier otro motivo, debe apuntar el arma de manera segura hacia el fondo del campo y avisar al árbitro, que dará por terminado el recorrido de la manera normal. El recorrido se puntuará tal como se disparó, incluidos todos los fallos y penalizaciones aplicables. Sin embargo, si se utiliza una placa de parada, el competidor afectado recibirá una calificación de cero para el recorrido en cuestión.

5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permite a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver regla 10.5.14).



- 5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se indicó anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro. Esto incluye el caso en los que un arma se declara inservible o insegura durante el recorrido de tiro (ver regla 5.1.6).
- 5.7.6 En el caso de que un árbitro cancele un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o proyectiles inseguros, el árbitro tomará las medidas que considere necesarias para regresar, tanto al competidor como al campo, a una condición segura. El árbitro inspeccionará el arma o los proyectiles y procederá de la siguiente manera:
- 5.7.6.1 Si el árbitro encuentra pruebas que confirman el problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a repetir el recorrido, pero se le ordenará corregir el problema. En la hoja de puntuación del competidor, se registrará el tiempo hasta el último disparo realizado, y el recorrido de tiro será puntuado “como se disparó”, incluyendo todos los fallos y penalizaciones aplicables (ver regla 9.5.6). Sin embargo si se utiliza una placa de parada el competidor afectado recibirá una puntuación de cero para el recorrido en cuestión.
- 5.7.6.2 Si el árbitro descubre que el supuesto problema de seguridad no existe, se requerirá que el competidor repita el recorrido.

5.8 Gas propulsor oficial de la competición.

- 5.8.1 Los organizadores de competiciones de nivel IV o superior deben, y los de nivel III o inferior pueden, poner a disposición de todos los competidores gas propulsor para su compra en el torneo. La información completa sobre la marca y el tipo de gas propulsor debe publicarse en el sitio web oficial del torneo al menos 6 meses antes del inicio del mismo.
- 5.8.2 Este gas propulsor está considerado como equipo del competidor (ver sección 5.7), por lo tanto, el mal funcionamiento no será motivo para una repetición y/o una apelación al arbitraje.



CAPÍTULO 6

Estructura de la competición

6.1 Principios generales

Las siguientes definiciones se utilizan para mayor claridad:

- 6.1.1 **Recorrido de tiro** (también llamado “recorrido”) – Un ejercicio de tiro de IPSC puntuado y cronometrado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de los recorridos de la IPSC, que contiene blancos y desafíos que cada competidor debe resolver con seguridad.
- 6.1.2 **Ejercicio** – Es una parte de la competición de IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo relacionadas, servicios, refugio y señalización. En un recorrido se debe utilizar un tipo de arma (por ejemplo: pistola, rifle o escopeta) exclusivamente.
- 6.1.3 **Competición** – Consta de un mínimo de 3 recorridos en donde todos los ejercicios se utiliza el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador de la competición.
- 6.1.4 **Torneo** – Una competición especial donde los recorridos individuales son asignados a un tipo particular de arma (por ejemplo: recorridos 1-4 pistola, recorridos 5-8 rifle, recorridos 9-12 escopeta). La suma total de los recorridos individuales serán acumulados para declarar al ganador del torneo.
- 6.1.5 **Gran torneo** – Consta en dos o más competencias específicas de armas (por ejemplo, una competición de pistola y una competición de escopeta, o una competición de pistola, una competición de rifle y una competición de escopeta). Los resultados individuales de cada un competidor en cada competición individual, se utilizarán para declarar el ganador general del torneo, de acuerdo con las Reglas del Gran Torneo de IPSC
- 6.1.6 **Liga** – Consta de dos o más competencias IPSC, de un mismo tipo de arma, celebrados en diferentes lugares y fechas. La suma total de los resultados obtenidos por cada competidor, en los encuentros componentes especificadas por los organizadores de la liga, se acumulará para determinar el ganador.
- 6.1.7 Una región afiliada a IPSC no puede autorizar, por activa o por pasiva, una competición de cualquier tipo o formato dentro de los límites geográficos de otra región, sin la aprobación previa por escrito del director regional, en la cual se efectuará dicha competición. Si una región infringe esta regla, estará sujeta a la sección 5.9 de la constitución de IPSC.

6.2 Divisiones de las competencias

- 6.2.1 Las divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver apéndice D). Cada competición debe reconocer por lo menos una división. Cuando en una competición hay disponibles múltiples divisiones, cada una de ellas se puntuará por separado y de forma independiente, y los resultados deben reconocer un ganador en cada división.
- 6.2.2 En las competencias autorizadas por IPSC, se requiere el número mínimo de competidores estipulado en el apéndice A2 para que cada división sea reconocida. Si no hay suficientes competidores en una división, el director de competición podrá permitir que dicha división se mantenga sin el reconocimiento oficial de IPSC.



- 6.2.3 Antes del comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una división para la puntuación, y los árbitros deben comprobar que el equipo del competidor este de acuerdo con la división declarada, antes de que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Este es un servicio para ayudar a los competidores a comprobar que su equipo, en la configuración que se presenta, cumple con su división declarada. Sin embargo, los competidores siempre están sujetos a las disposiciones de la regla 6.2.5.1.
- 6.2.3.1 Si un competidor no está de acuerdo con una decisión de cumplimiento del equipo, antes de intentar realizar cualquier recorrido de tiro, será su responsabilidad proporcionar las pruebas aceptables al examinador, en apoyo de su reclamación. En ausencia o rechazo de tales pruebas, la decisión original prevalecerá, sujeta solo a la apelación ante el jefe de campo, cuya decisión es definitiva.
- 6.2.3.2 El arma del competidor y todo el equipo relacionado al que tiene acceso durante un recorrido de tiro están sujetos a la prueba de comprobación, si así lo solicita un árbitro.
- 6.2.4 Sujeto a la aprobación previa del director de la competición, un competidor podrá participar en una competición en más de una división. Sin embargo, el competidor podrá competir para puntuar en una sola división, y esa debe ser la que dispare primero en todos los casos. Cualquier intento posterior en otra división no se incluirá en los resultados ni contará para el reconocimiento y los premios de la competición
- 6.2.5 Cuando una división no esté disponible o sea eliminada, o cuando un competidor no declare una división específica antes del comienzo de la competición, el competidor será colocado en la división que, en opinión del jefe de campo, se identifique más con el equipo del competidor. Si, en opinión del jefe de campo, no hay disponible una división adecuada, el competidor disparará la competición sin puntuar.
- 6.2.5.1 Un competidor que no cumpla con el equipamiento u otros requisitos de una división declarada después de la señal de inicio, será colocado en la División Abierta, si está disponible; de lo contrario, las puntuaciones del competidor no se incluirán en los resultados de la competición. Los competidores ya registrados en la División Abierta que no cumplan con los requisitos de la división después de la señal de inicio no tendrán sus puntuaciones incluidas en los resultados de la competición.
- 6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona anteriormente debe ser notificado lo antes posible. La decisión del jefe de campo en estos asuntos es definitiva.
- 6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Abierta según la regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces únicamente a las disposiciones de la División Abierta, pero deberá continuar utilizando la misma arma y las mismas miras, a menos que se aplique la regla 5.1.7.
- 6.2.6 Una descalificación incurrida por un competidor, en cualquier momento durante la competición, impedirá que el competidor continúe participando ella, incluidos los intentos posteriores en otra división. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntuación anterior y completa de otra división se incluirá en los resultados de la competición para su reconocimiento y premios en esa división.
- 6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una división específica, no impedirá un mayor reconocimiento posterior en una categoría o su inclusión como miembro de un equipo regional o de otro tipo.



6.3 Categorías de las competiciones

- 6.3.1 Las competiciones IPSC podrán incluir diferentes categorías dentro de cada división para reconocer diferentes grupos de competidores. Un competidor puede declarar sólo una categoría para una competición o torneo.
- 6.3.2 El no cumplir con los requisitos de la categoría declarada o la falta de declarar una categoría antes del inicio de la competición, resultará en la exclusión de esa categoría. Los detalles de las categorías aprobadas actualmente y los requisitos relacionados se enumeran en el apéndice A2.

6.4 Equipos regionales

- 6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de las plazas asignadas, solo un quipo nacional oficial en cada división y/o división/categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada región para competiciones IPSC de nivel IV o superior. Los equipos de las categorías aprobadas están especificados por la asamblea de IPSC (ver apéndice A2).
 - 6.4.1.1 En las competiciones de nivel IV, los únicos equipos permitidos son los que representan a las regiones dentro de la zona donde se celebra la competición (p ej: en un Campeonato Europeo, solo se pueden presentar los equipos que representen a las regiones designadas por IPSC como pertenecientes a la zona europea).
 - 6.4.1.2 En las competiciones de nivel IV y superiores, los equipos regionales oficiales deben ser “clasificados” para fines de composición del equipo de acuerdo con la posición del equipo en la misma competición inmediatamente anterior, si la hubiera, incluso si el equipo está compuesto por diferentes personas.
 - 6.4.1.3 En las competiciones de nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo nacional oficial deben competir juntos en la misma escuadra durante la competición principal
- 6.4.2 Las puntuaciones individuales de un competidor solo pueden utilizarse exclusivamente, para un sólo equipo en una competición, y cada equipo debe estar compuesto por competidores de la misma división.
 - 6.4.2.1 La división y/o la categoría individual asignada a un competidor determina su habilitación con respecto a los equipos (por ejemplo: un competidor individual en la División Estándar no puede participar en un equipo de la División Abierta). Un competidor registrado individualmente en una categoría puede ser un miembro de un equipo de la general de la misma división.
- 6.4.3 Los equipos consisten de un máximo de 4 miembros, sin embargo, sólo se utilizarán las puntuaciones finales de los 3 miembros del equipo con la puntuación más alta, para calcular los resultados del equipo.
- 6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira de la competición por cualquier razón, antes de completar todos los recorridos, las puntuaciones conseguidas por ese competidor seguirán siendo válidas para la puntuación del equipo. Sin embargo el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro del equipo retirado.
- 6.4.5 Un miembro del equipo que no pueda comenzar una competición puede ser reemplazado, antes del comienzo, por otro competidor sujeto a la aprobación del director de la competición.
- 6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en cero en todos los recorridos. Los equipos no tendrán derecho a reemplazar un miembro descalificado del equipo.



6.5 Estado y credenciales del competidor.

6.5.1 Todos los competidores y oficiales de competición deben ser miembros individuales de la región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la región donde la persona tiene su domicilio habitual durante un mínimo de 183 días, de los doce meses inmediatamente anteriores al mes en el que empieza la competición. La condición de domicilio ordinario es una prueba de presencia física y no se relaciona con la ciudadanía ni ninguna dirección de conveniencia. No es necesario que los 183 días sean consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses.

6.5.1.1 En cualquier caso, los organizadores de la competición no deben aceptar a ningún competidor o árbitro de otra región, a no ser que el director regional de esa región haya confirmado la habilitación del competidor o del árbitro para participar a la competición en cuestión, y que el competidor o el árbitro no están bajo sanción por el consejo ejecutivo de la IPSC.

6.5.1.2 Los competidores que normalmente residen en un país o zona geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una región afiliada a IPSC y pueden competir bajo los auspicios de esa región, sujetos a la aprobación del consejo ejecutivo de IPSC y del director regional de esa región. Si el país o la zona geográfica de residencia de un competidor posteriormente solicita la afiliación 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 que reside, excepto en los siguientes casos:

6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una región, pero desea representar a la región de la que es ciudadano, los directores regionales de la región de residencia y la región de ciudadanía, lo deben acordar por escrito antes del comienzo de la competición.

6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.2 pueden representar la región de la cual son miembros, sujeto a la aprobación previa por escrito del director regional.

6.5.3 En los campeonatos regionales y continentales, sólo los competidores que cumplan con los requisitos de residencia establecidos en la regla 6.5.1, tienen derecho a ser reconocidos como campeón regional o continental, por división y/o por división/categoría, según sea el caso. Sin embargo al determinar campeones regionales o continentales, los resultados de la competición de los competidores de fuera de la región/nación o continente aplicables no deben ser eliminados de los resultados de la competición, que deben permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Abierta

100%, competidor A – Región 2 (declarado campeón general de competición y división)

99%, competidor B – Región 6

95%, competidor C – Región 1 (declarado campeón de la región 1)



6.6 Programación de las escuadras de competidores

- 6.6.1 Los competidores deben competir para puntuar de acuerdo con la programación publicada de la competición y de las escuadras. Un competidor que no esté presente a la hora y fecha programadas para cualquier recorrido, no podrá disparar en ese recorrido sin la aprobación previa del director de la competición, en caso contrario la puntuación del competidor para ese recorrido será cero.
- 6.6.2 Solo los árbitros, (aprobados por el jefe de campo), los patrocinadores de la competición, los patrocinadores y dignatarios de la IPSC (aprobados por el director de la competición), que sean miembros acreditados de su región de residencia, y los árbitros de la IPSC como se define en la sección 6.1 de la constitución de la IPSC) pueden competir previamente en una competición. Las puntuaciones obtenidas en esta competición previa serán incluidas en los resultados generales de la competición siempre las fechas de las competiciones previas se publiquen con antelación en la programación oficial de la competición. Los competidores de la competición principal no deben tener restricciones para ver la competición previa.
- 6.6.3 Se considerará que una competición, torneo o liga ha comenzado el primer día en que los competidores (incluidos los especificados anteriormente) disparen para puntuar y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados definitivos por el director de la competición.

6.7 Sistema de clasificación internacional (ICS)

- 6.7.1 El consejo ejecutivo de la IPSC puede coordinar y publicar reglamentos y procedimientos específicos para gestionar y administrar un sistema de clasificación internacional (ICS).
- 6.7.2 Los competidores que quieran obtener una clasificación internacional deben utilizar los recorridos de tiro aprobados, disponibles en el sitio web de IPSC.



CAPÍTULO 7

Dirección de la competición

7.1 Árbitros de la competición

Los deberes y responsabilidades de los árbitros de competición se definen a continuación:

- 7.1.1 **Árbitro** - Emite órdenes de campo, supervisa el cumplimiento del competidor con el informe escrito del recorrido y controla de cerca la acción segura del competidor. También anuncia el tiempo, los puntos y las penalizaciones logradas por cada competidor y comprueba que estén correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad del jefe de árbitros de campo y del jefe de campo)
- 7.1.2 **Jefe de árbitros** - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y supervisa la aplicación justa, correcta y consistente de estas reglas (bajo la autoridad del jefe de campo).
- 7.1.3 **Árbitro** – Supervisa el equipo de la oficina de estadísticas, que recopila, clasifica, comprueba, introduce en el ordenador y conserva todas las hojas de puntuación y, en última instancia, produce los resultados provisionales y finales (bajo la autoridad directa del jefe de campo).
- 7.1.4 **Jefe de mantenimiento** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, parches, pintura, decorados, etc.), los elementos necesarios para los árbitros (por ejemplo, baterías, grapadoras, grapas, portapapeles etc.) y repone los víveres, comida y bebida de los árbitros (bajo la autoridad directa del jefe de campo).
- 7.1.5 **Jefe de campo** - Tiene autoridad general sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo de tiro, incluyendo la seguridad, la operatividad de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y apelaciones del arbitraje deben ponerse en su conocimiento. El jefe de campo, suele ser designado por el director de la competición y trabaja con él. Sin embargo, con respecto a las competiciones de nivel IV o superiores, aprobadas por la IPSC, el nombramiento del jefe de campo está sujeto a la aprobación previa, por escrito, del consejo ejecutivo de IPSC.
 - 7.1.5.1 Las referencias al “jefe de campo” en este reglamento significan la persona que actúa como jefe de campo en una competición (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas) independientemente de su categoría internacional o nacional.
- 7.1.6 **Director de la competición** – Se encarga de la administración general de la competición, incluida la formación de las escuadras, la planificación de los horarios, la construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la prestación de servicios. Su autoridad y decisiones prevalecerán con respecto a todos los asuntos, excepto con respecto a los asuntos de estas reglas que son del dominio del jefe de campo. El director de la competición es designado por la organización de la competición y trabaja junto con el jefe de campo.



7.2 Disciplina de los árbitros de competición

- 7.2.1 El jefe de campo tiene autoridad sobre todos los oficiales de la competición excepto el director de la competición (excepto cuando éste está participando como competidor en la competición) y es responsable de las decisiones en los asuntos relacionados con la conducta y la disciplina.
- 7.2.2 En el caso de que a un árbitro se le aplique una sanción, el jefe de campo debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al director regional de los árbitros, al director regional de la región que organiza la competición, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un árbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad mientras competía, continuará teniendo derecho a actuar como árbitro para esa competición. El jefe de campo podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un árbitro.

7.3 Designación de árbitros

- 7.3.1 Los organizadores de la competición deben designar, antes de que comience la misma, un director de la competición y un jefe de campo para llevar a cabo las funciones detalladas en estas reglas. El jefe de campo nominado debería ser el árbitro titulado más competente y experimentado de todos los presentes (ver también la regla 7.1.5). Para las competiciones de nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de director de la competición y de jefe de campo
- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a los árbitros (por ejemplo, árbitro, jefe de campo, etc.), se refieren al personal que ha sido oficialmente designado por los organizadores de la competición, para desempeñar un papel oficial en la competición. Las personas que son árbitros titulados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares, no tienen posición ni autoridad como árbitros en esa competición. Por lo tanto, estas personas, no deben participar en la competición vistiendo prendas con la insignia de árbitro.
- 7.3.3 Una persona que actúa como árbitro, tiene prohibido llevar un arma enfundada mientras acompaña directamente al competidor durante su intento en un recorrido de tiro. Las infracciones están sujetas a la regla 7.2.2.



CAPÍTULO 8

El recorrido de tiro

8.1 Condiciones de rifle preparado

La condición de preparación para los rifles se indica normalmente a continuación. Sin embargo, si un competidor no carga la recámara cuando lo permite el informe escrito del recorrido, ya sea inadvertida o intencionalmente, el árbitro no debe tomar ninguna medida, ya que el competidor siempre es responsable del manejo del rifle.

8.1.1 Rifles:

8.1.1.1 Cargado (opción 1): cargador lleno e insertado (si corresponde), cámara cargada, martillo y/o fiador y cierre de seguridad aplicado (si el rifle está diseñado para tener uno).

8.1.1.2 Cargado (opción 2): cargador lleno e insertado (si corresponde), cámara (s) vacías y la acción cerrada.

8.1.1.3 Descargado (opción 3): el cargador fijo debe estar vacío, los cargadores desmontables retirados y la cámara estará vacía. La acción puede estar abierta o, cerrada.

8.1.2 No aplicable.

8.1.3 Los recorridos de tiro pueden requerir condiciones de preparación diferentes a las indicadas anteriormente. En tales casos, la condición de preparación requerida debe indicarse claramente en el informe escrito.

8.1.3.1 Cuando el informe escrito de un recorrido requiere que el rifle y/o el equipo relacionado de un competidor se coloquen sobre una mesa u otra superficie antes de la señal de inicio, deben colocarse como se estipula en el informe escrito del recorrido. Aparte de los componentes normalmente fijados (por ejemplo: apoyo del pulgar, un seguro para el pulgar, una palanca de amartillado, una almohadilla para la base etc.), no deben utilizarse otros elementos para elevarlos artificialmente (ver también regla 5.1.8).

8.1.4 A menos que cumpla con un requisito de la división (ver apéndice D), un competidor no estará restringido en el número de proyectiles preparados para cargar el rifle. Los informes escritos del recorrido, sólo pueden estipular cuándo se cargará el rifle o cuándo se requieren recargas obligatorias, cuando lo permitida la regla 1.1.5.2.

8.2 Condición de preparado del competidor

Esto designa la condición cuando, bajo la orden directa de un árbitro:

8.2.1 El rifle se prepara, se asegura y se sostiene o se coloca como se especifica en el informe escrito del recorrido.

8.2.2 Salvo que se especifique en el informe escrito del recorrido, la postura del competidor antes del inicio del recorrido de tiro debe ser erguida, con el rifle preparado, sostenido con ambas manos, la culata tocando al competidor a la altura de la cadera, el cañón paralelo al suelo, el guardamonte hacia abajo, la boca del cañón apuntando al fondo del campo y con los dedos fuera del guardamonte (ver el apéndice E1). Esto se aplica a todas las condiciones de rifle preparado, salvo que se especifique lo contrario en el informe escrito del recorrido.



- 8.2.2.1 Salvo que se indique lo contrario en el informe escrito del recorrido, no es aceptable sostener el arma boca abajo.
- 8.2.2.2 Un competidor que intente o complete un recorrido de tiro usando una posición de salida incorrecta puede ser requerido por un árbitro para que repita el recorrido de tiro.
- 8.2.2.3 Los diferentes recorridos pueden requerir que la "posición de preparado" sea boca abajo, de rodillas, sentado o como se indique en el informe escrito. Sin embargo, prevalecerá la "condición de preparado" del rifle aquí estipulado y el esquema general de la "posición de preparado".
- 8.2.2.4 Un recorrido de tiro nunca debe permitir que un competidor comience con el rifle apoyado en el hombro y apuntando hacia los blancos.

8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un cargador, dispositivo de carga o proyectil, que no sea un cargador insertado en el rifle, después de la orden de “Standby” (“Atención”) y antes de la señal de inicio (excepto por el inevitable contacto con los antebrazos).

8.3 Ordenes en el campo de tiro

Las órdenes de campo aprobadas y su secuencia son las siguientes:

- 8.3.1 **“Load And Make Ready” o “Make Ready”** (“Cargue y prepárese”) (o “Prepárese”) para comenzar con un arma descargada). Esta orden significa el inicio del “recorrido de tiro”. Bajo la supervisión directa del árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el árbitro, colocarse la protección ocular, y preparar el arma de acuerdo con el informe escrito del recorrido. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el árbitro procederá.
 - 8.3.1.1 Una vez que se ha dado la orden apropiada, el competidor no debe moverse del lugar de salida antes de la señal de inicio, sin la aprobación previa, y bajo la supervisión directa del árbitro. La infracción resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la regla 10.6.1 para una infracción posterior en el mismo recorrido.
- 8.3.2 **“Are You Ready?”** (“¿Está preparado?”) - La falta de respuesta negativa por parte del competidor, indica que comprende completamente los requisitos del recorrido de tiro y está preparado para continuar. Si el competidor no está preparado al momento de esta orden, debe decir **“Not Ready”** (“No preparado”). Cuando el competidor está preparado, deberá asumir la posición de inicio requerida para indicar su disposición al árbitro.
- 8.3.3 **“Standby”** (“Atención”) – A esta orden debe seguirle la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos (ver regla 10.2.6).
- 8.3.4 **“Start Signal”** (“Señal de inicio”) - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier motivo, el árbitro confirmará que el competidor está preparado para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las órdenes desde **“Are You Ready?”** (“¿Está preparado?”)
 - 8.3.4.1 En el caso de que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y le hará repetir el recorrido una vez que se haya restaurado el recorrido de tiro.



- 8.3.4.2 Un competidor que reaccione a la señal de inicio pero, por cualquier motivo, no continúa con su intento en el recorrido de tiro y no tiene un tiempo oficial registrado en el cronógrafo operado por el árbitro, obtendrá un tiempo cero y una puntuación cero para ese recorrido.
- 8.3.5 **“Stop”** (“Alto”) - Cualquier árbitro asignado a un recorrido puede emitir esta orden, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá dejar de disparar inmediatamente, dejará de moverse y esperar más instrucciones del árbitro.
- 8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una zona de tiro en común, los árbitros pueden emitir otras órdenes provisionales al completar el primer recorrido, con el fin de preparar al competidor para el segundo y posteriores recorridos (**e.g. "Reload if required"**) (“Recargue si es necesario”). Las órdenes provisionales deben indicarse claramente en el informe escrito del recorrido.
- 8.3.6 **“If You Are Finished, Unload And Show Clear”** (“Si ha terminado, descargue y muestre el arma”) - Si el competidor a terminado de disparar, debe bajar su rifle y presentarlo para inspección al árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo del campo, el cargador fijo vacío o el cargador desmontable retirado, la recámara vacía y la acción abierta.
- 8.3.6.1 Si el árbitro no ve realmente caer el proyectil de la recámara, debe tomar u ordenar cualquier acción que considere necesaria para asegurarse de que ningún competidor abandone el recorrido con un proyectil todavía dentro del arma. Si es necesario, se puede utilizar una varilla u otra herramienta.
- 8.3.7 **“If Clear, Hammer Down, Open Action”** (“Si está descargada, baje el martillo y abra la acción”) - Después de esta orden, el competidor no debe seguir disparando (ver regla 10.6.1). Mientras continúa apuntando el arma de manera segura hacia el fondo del campo, el competidor debe realizar una revisión de seguridad final del rifle de la manera siguiente:
- 8.3.7.1 Cierre la acción, apriete el gatillo para soltar el martillo y luego abra la acción nuevamente.
- 8.3.7.2 Si el arma está vacía, colocará una bandera de seguridad en la recámara. La acción puede permanecer abierta o cerrada.
- 8.3.7.3 Si el arma no está vacía, el árbitro reanudará las órdenes de la regla 8.3.6 (ver también la regla 10.4.3).
- 8.3.7.4 El pleno cumplimiento de las reglas 8.3.7.1 y 8.3.7.2 significa el final del recorrido de tiro. El competidor debe entonces cumplir con la regla 5.2.1.
- 8.3.8 **“Range Is Clear”** (“Campo libre”) – Los competidores y el personal de la competición no deben moverse ni alejarse de la línea o de la posición final de tiro hasta que el árbitro dé esta orden. Una vez que se haya dado, los árbitros y los competidores podrán moverse para puntuar, parchear, restablecer los blancos, etc.
- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa, con la aprobación previa del jefe de campo, puede tener derecho a que las órdenes de campo anteriores se complementen con señales visuales y/o físicas.
- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son toques en el hombro del lado débil del competidor utilizando un protocolo regresivo, es decir 3 toques para **“Are You Ready?”** (“¿Está preparado?”), 2 toques para **“Standby”** (“Atención”) y 1 toque para coincidir con la señal de inicio **“Start Signal”**.



8.3.9.2 Los competidores que deseen utilizar sus propios aparatos electrónicos u de otro tipo, primero deben enviarlos para su examen, prueba y aprobación por el jefe de campo antes de poder utilizarlos.

8.3.10 No hay fijadas unas órdenes de campo designadas para su uso en una verificación de cumplimiento del equipo (que puede realizarse en un lugar alejado del campo de tiro). Los competidores no deben manipular sus armas ni quitar las banderas de seguridad de la recámara de los rifles, hasta que el examinador solicite que se las enseñen, de acuerdo con sus instrucciones. Las infracciones 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 estarán visiblemente fuera del guardamonte, excepto cuando esté específicamente permitido (ver reglas 8.3.7.1 y 10.5.9) y el arma estará apuntando de manera segura hacia el fondo del campo o en otra dirección segura autorizada por el árbitro (ver regla 10.5.1 y 10.5.2).

8.5 Movimiento

8.5.1 Excepto cuando el competidor esté apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento se realizará con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y se activará el seguro externo. El arma deberá apuntar en una dirección segura. “Movimiento” se define como cualquiera de las acciones siguientes:

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

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

8.6 Asistencia o interferencia

8.6.1 No se puede prestar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto que cualquier árbitro asignado a un recorrido, en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán motivo para que el competidor tenga que repetir el recorrido.

8.6.1.1 A los competidores confinados a sillas de ruedas o dispositivos similares, podrán recibir una exención especial del jefe de campo para la asistencia a la movilidad. No obstante, las disposiciones de la regla 10.2.10 podrán seguir aplicándose, a discreción del jefe de campo.

8.6.2 Cualquier persona que brinde asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro sin la aprobación previa de un árbitro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción de un árbitro, incurrir en una penalización de procedimiento para ese recorrido y/o estar sujetos a la sección 10.6.

8.6.3 Cualquier persona que interfiera verbalmente o de otra manera con un competidor durante su intento en un recorrido de tiro puede estar sujeta a la sección 10.6. Si el árbitro cree que la interferencia afectó significativamente al competidor, informará del incidente al jefe de campo, que a su discreción, puede ofrecer al competidor afectado la repetición del recorrido.



- 8.6.4 En el caso de que el contacto inadvertido con el árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el árbitro puede ofrecer al competidor que repita el recorrido. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver el tiempo o la puntuación del primer intento. Sin embargo, si el competidor comete una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, todavía se le pueden aplicar las disposiciones de las secciones 10.4 y 10.5.
- 8.6.5 En el caso de que una persona aparezca frente al competidor, en el fondo del campo, durante un recorrido de tiro, el competidor terminará inmediatamente y repetirá el recorrido. Si el competidor nota el problema antes que el árbitro, se detendrá inmediatamente, dejará de disparar, apuntará su arma en una dirección segura y esperará las instrucciones del árbitro. Sin embargo, si el competidor no cumple con el procedimiento anterior, se aplicaran las disposiciones de las secciones 10.4 y 10.5.
- 8.6.6 Se prohíben los drones u otros dispositivos controlados a distancia, a menos que su uso esté aprobado previamente por el director de la competición.

8.7 Toma de miras, disparos en seco e inspección del recorrido

- 8.7.1 Se prohíbe a los competidores tomar miras con un arma cargada antes de la señal de inicio. Las infracciones incurrirán en una advertencia por la primera vez y una penalización de procedimiento por cada una de las siguientes faltas cometidas en la misma competición.
- 8.7.1.1 Si los organizadores de la competición también prohíben tomar miras con un arma descargada antes de la señal de inicio, los competidores deben ser informados en el informe escrito. La infracción resultará en una advertencia por la primera vez y una penalización de procedimiento por cada una de las siguientes faltas cometidas en la misma competición.
- 8.7.1.2 Cuando esté permitido, los competidores que tomen miras con un arma descargada antes de la señal de inicio solo lo harán sobre un solo blanco, para verificar que sus miras estén preparadas como se requiere. Los competidores que prueben una secuencia de blancos o una posición de tiro mientras toman miras incurrirán en una penalización de procedimiento cada vez.
- 8.7.2 Los competidores tienen prohibido utilizar cualquier ayuda de puntería (p. ej., la totalidad o parte de un arma de imitación o réplica, cualquier parte de un arma real, incluyendo sus accesorios, etc.), excepto sus propias manos, durante la inspección ("recorrido") de un recorrido de tiro. Las infracciones conllevarán una penalización de procedimiento por cada infracción (véase también la regla 10.5.1).
- 8.7.3 No se permite a ninguna persona que entre o que se mueva dentro de un recorrido de tiro, sin la previa aprobación de un árbitro asignado a ese recorrido o del jefe de campo. Las infracciones incurrirán en una advertencia por la primera infracción, pero las infracciones posteriores pueden estar sujetas a las disposiciones de la sección 10.6.



CAPÍTULO 9

Puntuación

9.1 Reglas generales

- 9.1.1 **Aproximación a los blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la autorización del árbitro. La infracción resultará en una advertencia por la primera vez pero, a discreción del árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento, para las infracciones posteriores en la misma competición..
- 9.1.2 **Tocar los blancos** –Durante la puntuación, los competidores o sus delegados no deben tocar, calibrar o interferir de ninguna manera con ningún blanco sin la autorización del árbitro. Si un árbitro considera que un competidor o su delegado ha influido o afectado el proceso de puntuación debido a dicha interferencia, podrá
- 9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco fallado; o
- 9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no puntuable afectado.
- 9.1.3 **Blancos parcheados prematuramente** – Si un blanco está parcheado o tapado prematuramente, impidiendo la determinación real de la puntuación, el árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a disparar el recorrido.
- 9.1.4 **Blancos no restaurados** – Si, tras completar un recorrido de tiro por un competidor anterior, uno o más blancos no han sido correctamente parcheados o encintados para el competidor que se está calificando, el árbitro debe determinar si se puede determinar una puntuación precisa. Si hay impactos adicionales o impactos de penalización cuestionables, y no es evidente qué impactos fueron realizados por el competidor que se está calificando, se deberá ordenar al competidor afectado que repita el recorrido de tiro.
- 9.1.4.1 En el caso de que los parches o la cinta aplicada a un blanco de papel restablecido, se hayan caído accidentalmente por el viento, por los gases expelidos por la boca del cañón o por otra razón, y no es obvio para el árbitro que impactos fueron efectuados por el competidor que está siendo puntuado, se ordenará al competidor que repita el recorrido de tiro.
- 9.1.4.2 Un competidor que dude o se detiene durante su intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos no han sido restablecidos o reiniciados, no tiene derecho a repetición.
- 9.1.5 **Impenetrable** – Se considera impenetrable la zona puntuable de todos los blancos puntuables y no puntuables de IPSC. Si:
- 9.1.5.1 El proyectil impacta completamente dentro del zona puntuable de un blanco de papel, y continúa impactando en el zona puntuable de otro blanco de papel, el impacto en el siguiente blanco de papel no contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.5.2 El proyectil impacta completamente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel, y continúa impactando o golpeando a un blanco rígido, o impacta un blanco frangible o un blanco que electrónicamente activa otro equipo del campo, esto se tratará como un fallo del equipo de campo (ver regla 4.6.1). El competidor volverá a disparar el recorrido después de que haya sido restaurado.



9.1.5.3 El proyectil impacta parcialmente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel o de un blanco rígido, y continúa impactando la zona puntuable de otro blanco de papel, el impacto en el siguiente blanco de papel también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.5.4 El proyectil impacta parcialmente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel o rígido, y continúa derribando (o golpeando la zona puntuable de) otro blanco rígido, el siguiente blanco rígido caído (o golpeado) también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6 **Cubierta dura** – A menos que se describa específicamente como "cubierta blanda" (ver regla 4.1.4.2) en el informe escrito del recorrido, todos los accesorios, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos se consideran "cubierta dura" impenetrable, si:

9.1.6.1 Un proyectil impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa impactando cualquier blanco de papel puntuable o no puntuable, ese impacto no contará para puntuar o para penalizar, según sea el caso. Si no se puede determinar que impacto(s) en la zona puntuable de un blanco de papel puntuable o blanco no puntuable son el resultado de los disparos efectuados a través de una cubierta dura, el blanco de papel puntuable o no puntuable, se puntuará ignorando el número aplicable de impactos con la puntuación más alta

9.1.6.2 Un proyectil impacta completamente dentro de una zona de cobertura dura y continúa hasta derribar un blanco rígido, se considerará un fallo del equipo del campo de tiro (véase la Regla 4.7.1). El competidor deberá repetir el recorrido de tiro una vez restaurado.

9.1.6.3 Un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa impactando la zona puntuable de un blanco de papel, el impacto en ese blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6.4 El proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa para derribar un blanco rígido puntuable, el blanco caído contará para la puntuación. Si un proyectil impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta derribar o impactar un blanco rígido no puntuable, el blanco caído o el impacto en él contarán para la penalización.

9.1.7 **Los listones de los soportes de los blancos**, no son ni cubierta dura ni cubierta blanda. Los disparos que pasen completamente o parcialmente a través de ellos y, que impactan en un blanco de papel o blanco rígido, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.2 Métodos de puntuación

9.2.1 **“Comstock”** –El tiempo ilimitado se detiene en el último disparo, según lo registrado por el cronómetro y/o la placa de parada; se pueden realizar disparos ilimitados y se estipula un número de impactos por blanco para calcular la puntuación..

9.2.1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el mayor número estipulado de impactos por blanco, menos las penalizaciones, y dividiendo el tiempo total (con dos decimales) que el competidor tardó en completar la prueba, para obtener el factor de impacto. Los resultados generales del recorrido se calculan otorgando al competidor, con el mayor factor de impacto la máxima puntuación disponible para la prueba, mientras que los demás competidores se clasifican relativamente por debajo del ganador del recorrido.



9.2.2 Los resultados del recorrido deben clasificar a los competidores dentro de la división correspondiente, en orden descendente de puntos individuales obtenidos por recorrido, calculados con 4 decimales.

9.2.3 Los resultados de la competición deben clasificar a los competidores dentro de la división correspondiente en orden descendente del total combinado de puntos individuales obtenidos por recorrido, calculados con 4 decimales.

9.3 Empates de puntuación.

9.3.1 Si, en opinión del director de la competición, hay empates que se deben resolver en los resultados de una competición, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, designados o creados por el director de la competición, hasta que se resuelva el empate. El resultado de una eliminación o de un desempate sólo se utilizará para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos de competición originales permanecerán sin cambios. Los empates nunca deben resolverse al azar.

9.4 Valores de puntuación y penalizaciones de los blancos.

9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC se puntuaran según los valores aprobados por la asamblea IPSC (ver apéndices B y C y más abajo).

9.4.2 Cada impacto visible en la zona de puntuación de un blanco de papel no puntuable, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 impactos cada uno.

9.4.3 Los blancos rígidos no puntuables, al dispararles, deberán caerse, volcarse o autoindicarse para anotarlos y penalizarlos con menos 10 puntos.

9.4.4 Cada falta de impacto será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (ver reglas 9.9.2).

9.5 Política de puntuación de blancos

9.5.1 A menos que se especifique lo contrario en el informe escrito del recorrido, los blancos de papel puntuables deben dispararse con un mínimo de un proyectil a cada uno, con los dos mejores impactos para puntuar. Los blancos rígidos también deben dispararse un mínimo de un proyectil a cada uno y deben caer para puntuar.

9.5.2 Si el diámetro del proyectil de un impacto en un blanco puntuable toca la línea puntuable entre dos zonas puntuables, o la línea entre el borde no puntuable y una zona puntuable, o si cruza varias zonas puntuables, se anotará con el más alto valor.

9.5.3 Si el diámetro del impacto de un proyectil toca la zona puntuable de blancos puntuables superpuestos y/o blancos no puntuables, obtendrá todas las puntuaciones y penalizaciones correspondientes.

9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera del impacto de un proyectil, no contarán para puntuar ni para penalizar.

9.5.4.1 Los agujeros agrandados en los blancos de papel que excedan el diámetro del proyectil del competidor, no contarán para puntuar o penalizar, a menos que haya prueba visible dentro de los restos del agujero, para eliminar la presunción de que el agujero fue causado por un rebote o una salpicadura.

9.5.5 La puntuación mínima para un recorrido será cero.



- 9.5.6 Un competidor que no logre impactar el frente de cada blanco puntuable, en un recorrido de tiro, con al menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por blanco por no lograr impactar el blanco, así como también las penalizaciones apropiadas por falta de impactos (ver regla 10.2.7).
- 9.5.7 Los impactos visibles en blancos de papel puntuables o en blancos no puntuables, que son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese u otro blanco de papel puntuable o de un blanco no puntuable y/o impactos que no logran crear un agujero claramente distinguible a través del frente del blanco de papel puntuable o del blanco no puntuable, no contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.6 Comprobación y reclamación de la puntuación

- 9.6.1 Después de que el árbitro haya declarado **“Range Is Clear”** (“Campo libre”), el competidor o su delegado podrán acompañar al árbitro responsable de la puntuación para comprobarla. Sin embargo, esto puede no aplicarse a recorridos de tiro que consisten solo en blancos reactivos o blancos autoajustables y/o blancos electrónicos de puntuación.
- 9.6.2 El árbitro responsable de un recorrido de tiro puede estipular que el proceso de puntuación comience mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor tiene derecho a acompañar al árbitro responsable de la puntuación para comprobarla. Los competidores serán informados de este procedimiento durante la sesión informativa de la escuadra.
- 9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no compruebe un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier reclamación de la puntuación o penalización debe ser apelada al árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parcheado, o restaurado, de lo contrario, tales reclamaciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el caso que el árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al jefe de árbitros y después al jefe de campo para obtener una decisión.
- 9.6.6 La decisión del jefe de campo respecto a la puntuación de los impactos sobre blancos puntuables y blancos no puntuables será definitiva. No se permitirán más apelaciones con respecto a tales decisiones de puntuación.
- 9.6.7 Durante una reclamación de la puntuación, los blancos en cuestión no serán parcheados, pegados con cinta adhesiva, ni interferidos de ninguna manera, hasta que la reclamación se resuelva, de lo contrario se aplicará la regla 9.1.3. El árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para examinarlo más a fondo y evitar cualquier retraso en la competición. Tanto el competidor como el árbitro, deberán firmar el blanco e indicar claramente cuales son los impactos sujetos a reclamación.
- 9.6.8 Las plantillas de puntuación aprobadas por el jefe de campo, se utilizarán exclusivamente, cuando sea necesario, para comprobar y/o determinar la zona puntuable aplicable de los impactos en un blanco de papel.
- 9.6.9 La información de la puntuación puede transmitirse mediante el uso de señales con las manos (ver apéndice F1). Si se reclama una puntuación, los blancos en cuestión no deben restablecerse hasta que hayan sido comprobados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas previamente por el jefe de campo (ver también regla 9.1.3).



9.7 Hojas de puntuación

- 9.7.1 El árbitro debe anotar toda la información (incluidas las advertencias dadas) en la hoja de puntuación de cada competidor antes de firmarla. Después que el árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe agregar su propia firma en el lugar apropiado. Si el director regional lo aprueba, se aceptarán las firmas electrónicas en las hojas. Se deben usar números enteros para anotar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe anotarse con 2 decimales en el lugar apropiado.
- 9.7.2 Si se requieren correcciones en la hoja de puntuación, estarán claramente anotadas en el original y demás copias de las hojas de puntuación del competidor. El competidor y el árbitro deben firmar cualquier corrección.
- 9.7.3 Si, un competidor se niega a firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, el asunto será remitido al jefe de campo. Si está convencido de que el recorrido de tiro se ha realizado y puntuado correctamente, la hoja de puntuación sin firmar se enviará de forma normal para su inclusión en los resultados de la competición.
- 9.7.4 Una hoja de puntuación firmada por el competidor y por el árbitro, es prueba concluyente que el recorrido de tiro se ha completado, y que el tiempo, las puntuaciones y las penalizaciones anotadas en la misma son precisas y sin oposición. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con la excepción del consentimiento mutuo entre el competidor y el árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo se podrá modificar 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 entradas insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido anotado, debe comunicarse inmediatamente al jefe de campo quien normalmente requerirá al competidor que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el caso de que no sea posible repetir el recorrido por cualquier motivo, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá una puntuación de cero para ese recorrido.
 - 9.7.6.2 Si no se han anotado suficientes impactos o disparos perdidos, los que se hayan anotado serán considerados completos y concluyentes.
 - 9.7.6.3 Si se han anotado demasiados impactos o disparos perdidos, se utilizarán los impactos puntuables de mayor puntuación que se hayan anotado.
 - 9.7.6.4 Las penalizaciones de procedimiento anotadas en la hoja de puntuación se considerarán completas y concluyentes, excepto cuando se aplica la regla 8.6.2.
 - 9.7.6.5 Si en la hoja falta la identificación del competidor, debe comunicarse al jefe de campo, que tomará cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.
- 9.7.7 En el caso de que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se utilizará la copia duplicada del competidor, o cualquier otra anotación escrita o electrónica aceptable por el jefe de campo. Si la copia del competidor, o cualquier otra anotación escrita o electrónica no está disponible o el jefe de campo considera que no es lo suficientemente legible, el competidor repetirá el recorrido de tiro. Si el jefe de campo considera que por cualquier motivo no es posible la repetición el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación cero para el recorrido afectado.



9.7.7.1 Una vez que una repetición ha sido completada, el resultado de la repetición permanecerá, incluso si posteriormente se descubre una anotación de la puntuación original.

9.7.8 Ninguna persona, que no sea un árbitro autorizado, puede manipular una hoja de puntuación original retenida en un recorrido, o en cualquier otro lugar, después de haber sido firmada por el competidor y el árbitro, sin la aprobación previa del árbitro o personal directamente involucrado con las estadísticas. Las infracciones incurrirán en una advertencia la primera vez, pero puede estar sujetas a la sección 10.6 para las siguientes veces en la misma competición.

9.8 Responsabilidad de la puntuación

9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, comprobando las listas publicadas por el árbitro de estadísticas.

9.8.2 Después de que todos los competidores hayan completado la competición, los resultados provisionales del recorrido deben publicarse y colocarse en un lugar visible en el campo de tiro y en las competiciones de nivel IV o superior, en el hotel oficial de la competición, con el fin de que los competidores los comprueben. La hora y la fecha en que los resultados se publicaron realmente en cada lugar (no cuando se imprimieron), deben estar claramente indicadas en el mismo.

9.8.3 Si un competidor detecta un error en esos resultados, debe presentar una apelación al árbitro de estadísticas dentro de 1 hora siguiente a la publicación de los resultados. Si la apelación no se presenta dentro del límite de tiempo, las puntuaciones publicadas se mantendrán y la apelación será desestimada.

9.8.4 Los competidores que están programados (o autorizados por el director de la competición) para completar todos los recorridos de tiro de la competición en un período de tiempo inferior a la duración total de la competición (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), están obligados a comprobar los resultados provisionales de sus recorridos de acuerdo con los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el director de la competición (por ejemplo, a través de un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán reclamaciones de puntuación. El procedimiento relevante se publicará con anticipación en la información de la competición y/o mediante un aviso colocado en un lugar visible, en el campo de tiro, antes del comienzo de la competición (ver también sección 6.6).

9.8.5 Un director de competición puede elegir que los resultados se publiquen electrónicamente (por ejemplo, a través de un sitio web) ya sea, además o como alternativa a imprimirlos físicamente. Si es así, el procedimiento relevante debe publicarse con anticipación en la información de la competición y/o mediante un aviso colocado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo de la competición. Se deben proporcionar instalaciones (por ejemplo un ordenador) para que los competidores vean los resultados, si el director de competición ha elegido que solo se publiquen los resultados electrónicamente.

9.9 Puntuación de blancos en movimiento.

9.9.1 Los blancos en movimiento que presentan al menos una parte de la zona A cuando están en reposo (ya sea antes o después de la activación inicial), o que aparecen y desaparecen continuamente durante el tiempo utilizado por el competidor en un recorrido, no desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones por no disparar y/o falta de impactos.



- 9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriores, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones por no disparar o por falta de impactos, a menos que el competidor no active el mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes o al efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.
- 9.9.3 Los blancos estacionarios que presenten al menos una parte de la zona A, ya sea antes o después de la activación de una barrera de visión o, de un blanco móvil no puntuable o de una barrera de visión que los oculten, no desaparecen y sufrirán penalizaciones por no disparar y/o por falta de impactos.
- 9.9.4 Los blancos que presenten al menos un aparte de la zona A cada vez que el competidor accione un activador mecánico (por ejemplo: una cuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.
- 9.9.5 Si un recorrido requiere que un competidor esté confinado a un aparato que se mueve de un lugar a otro durante su intento de recorrido, cualquier blanco que solo se le pueda disparar desde el aparato durante una parte de su recorrido, y que no pueda volver a dispararlo posteriormente, se considera que está desapareciendo.

9.10 Tiempo oficial

- 9.10.1 Sólo el cronógrafo manejado por el árbitro debe utilizarse para anotar el tiempo oficial transcurrido de un competidor en un recorrido. Si un árbitro asignado a un recorrido de tiro (o un árbitro más veterano) considera que el cronógrafo está defectuoso, se requerirá que el competidor cuyo recorrido no pueda acreditarse con un tiempo preciso vuelva a disparar el recorrido.
- 9.10.2 Si, en opinión del comité de arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un recorrido de tiro se considera poco realista, el competidor volverá a disparar el recorrido de tiro (ver regla 9.7.4).
- 9.10.3 Cuando se usa una placa de parada en un recorrido, el competidor debe disparar y golpear la placa de parada con su disparo final, de lo contrario, el competidor recibirá una puntuación de cero para el recorrido en cuestión.

9.11 Programas de puntuación

- 9.11.1 Los programas de puntuación oficiales para todas las competiciones de nivel IV o superior son las últimas versiones del sistema de puntuación de competiciones de Windows® (WinMSS) y el IPSC ESS, a menos que el presidente de IPSC apruebe otro programa de puntuación. Para puntuaciones de otro nivel, no se puede utilizar ningún otro programa de puntuación sin la aprobación del director regional de la región anfitriona.



CÁPITULO 10

Penalizaciones y descalificaciones

10.1 Penalizaciones de procedimiento – Reglas generales

- 10.1.1 La penalización de procedimiento se impone cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el informe escrito del recorrido y/o se descubre que está infringiendo otras reglas generales. El árbitro que impone las penalizaciones de procedimiento debe anotar claramente, en la hoja de puntuación del competidor, la cantidad, y la razón por la que fueron impuestas.
- 10.1.2 La penalización de procedimiento se aplican restando 10 puntos a cada una.
- 10.1.3 Un competidor que reclame la aplicación o el número de penalizaciones de procedimiento, puede apelar al jefe de árbitros y/o al jefe de campo. Si el competidor continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al comité de arbitraje.
- 10.1.4 Las sanciones de procedimiento no pueden anularse por acciones adicionales del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras comete una falta en una línea, aún incurrirá en las penalizaciones aplicables aunque posteriormente dispare al mismo blanco sin cometer falta en la línea.

10.2 Penalizaciones de procedimiento – Ejemplos específicos

- 10.2.1 Un competidor que dispara mientras cualquier parte de su cuerpo toca el suelo o cualquier objeto, más allá de una línea de falta, recibirá una penalización de procedimiento por cada caso. No se aplica penalización si el competidor no dispara mientras comete la falta, excepto cuando se aplica la regla 2.2.1.5.
 - 10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha obtenido una ventaja significativa sobre cualquier blanco mientras cometía la falta, se le puede imponer una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al blanco en cuestión mientras comete la falta.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el informe escrito del recorrido, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si un competidor ha obtenido una ventaja significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, en lugar de una sola penalización (por ejemplo, efectuar múltiples disparos en contra la ubicación, la posición o la postura de tiro requeridas).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples penalizaciones en los casos anteriores, no deben exceder el número máximo de impactos puntuables que puede lograr el competidor. Por ejemplo, un competidor que obtiene una ventaja mientras sobrepasa una línea de falta donde solo 4 blancos rígidos son visibles, recibirá una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado mientras comete la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones de procedimiento, independientemente 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, desde el punto donde era requerida la recarga, hasta que realice la recarga.



- 10.2.5 En un túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material aéreo, recibirá una penalización de procedimiento por cada pieza que caiga. El material aéreo que caiga como resultado de un golpe o impacto del competidor contra los montantes, o como resultado de los gases de la boca o el retroceso, no será penalizado.
- 10.2.6 Un competidor que se mueve sigilosamente (por ejemplo, moviendo las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una posición de tiro más ventajosa, después de la orden **“Standby”** (“Atención”) y antes de la señal de inicio, incurrirá en una penalización de procedimiento. Si el árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le dará una advertencia primera infracción y se reiniciará el recorrido
- 10.2.7 Un competidor que no efectúe por lo menos un disparo a un blanco puntuable, incurrirá en una penalización de procedimiento por blanco, más el número aplicable de disparos fallados, excepto cuando se apliquen las disposiciones de la regla 9.9.2.
- 10.2.8 No aplicable.
- 10.2.9 Un competidor que abandona un lugar de tiro puede regresar y disparar nuevamente desde el mismo lugar siempre que lo haga de manera segura. Sin embargo, los informes escritos del recorrido para clasificaciones, y competiciones de nivel I y II, pueden prohibir tales acciones, en cuyo caso, se aplicará una penalización de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.10 Penalización especial. Un competidor incapaz de realizar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad o lesión, antes de empezar el recorrido, puede solicitar al jefe de campo que le aplique una penalización en lugar del requisito del recorrido establecido.
- 10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el jefe de campo, debe indicar antes de que el competidor empiece el recorrido de tiro, el alcance de la penalización especial, que varía del 1% al 20% de los puntos del competidor “como disparó”, para ser deducidos
- 10.2.10.2 Alternativamente, el jefe de campo puede renunciar a la aplicación de cualquier penalización con respecto a un competidor que, debido a tener una discapacidad física significativa, no puede cumplir con los requisitos establecidos en el recorrido.
- 10.2.10.3 Si el jefe de campo niega la solicitud, se aplicarán las penalizaciones de procedimiento normales.
- 10.2.11 Un competidor que dispare por encima de una barrera construida a una altura de al menos 1.80 metros incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado (también ver regla 2.2.3.1).
- 10.2.12 Si un competidor dispara a un blanco o blancos con ráfaga o fuego automático (cuando se efectúa más de un disparo con una sola manipulación del gatillo) debido a que el arma está en modo automático, se le puntuará cero para ese recorrido y se le aplicará una advertencia. En caso de una segunda infracción de esta regla, será descalificado. En el caso de que la descarga fuera en una dirección insegura o como se define en 10.3.1, se aplicarán las reglas de esa sección.



10.3 Descalificación. – Reglas generales

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante una competición de IPSC, será descalificado, y se le prohibirá disparar cualquier recorrido de tiro restante, independientemente del programa o del diseño físico del mismo, en espera del veredicto de cualquier apelación presentada de acuerdo con el capítulo 11 de estas reglas.
- 10.3.2 Cuando se emite una descalificación, el árbitro debe anotar las razones de la descalificación, la hora y fecha del incidente, en la hoja de puntuación del competidor, y el jefe de campo será notificado lo antes posible.
- 10.3.3 Las puntuaciones del competidor que ha sido descalificado de la competición, no deben eliminarse de los resultados de la competición, y el director de la competición no debe declararlos definitivos, hasta que haya pasado el límite de tiempo establecido en la regla 11.3.1, siempre que no haya apelación al arbitraje en ningún caso, al jefe de campo (o su delegado).
- 10.3.4 Si se presenta una apelación al arbitraje dentro del plazo establecido en la regla 11.3.1, prevalecerá las disposiciones de la regla 11.3.2.
- 10.3.5 Las puntuaciones de un competidor que haya completado una competición previa o una competición principal sin una descalificación, no serán afectadas por una descalificación recibida después, mientras el competidor está participando en un desempate o en otra competición paralela (ver también regla 6.2.4).

10.4 Descalificación – Descarga accidental

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

- 10.4.1 Un disparo, que pasa sobre un terraplén trasero, una berma o en cualquier otra dirección, especificada en el informe escrito del recorrido, como insegura, por los organizadores de la competición. Sin embargo si un competidor que legítimamente efectúa un disparo a un blanco, que luego se desplaza en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las disposiciones de la sección 2.3.
- 10.4.2 Un disparo que impacta en el suelo a menos de 3 metros del competidor, excepto cuando se dispara a un blanco de papel o a un blanco rígido a menos de 3 metros del competidor. Un disparo que impacta en el suelo a menos de 3 metros del competidor debido a la falta de propulsor, está exento de esta regla.
- 10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo efectuado durante los procedimientos enumerados en la regla 8.3.1 y 8.3.7 (ver regla 10.5.10).
- 10.4.4 Un disparo que ocurre durante la corrección de una interrupción.
- 10.4.5 Un disparo que ocurre mientras se transfiere un rifle entre las manos.
- 10.4.6 Un disparo que ocurre durante un desplazamiento, excepto cuando se dispara a los blancos.



10.4.7 Un disparo realizado a un blanco rígido desde una distancia menor de 2 metros, medidos desde la cara del blanco hasta la parte más cercana del cuerpo del competidor en contacto con el suelo (ver regla 2.1.3).

10.4.8 En esta sección, si se puede establecer que la causa del disparo se debe a una parte rota o defectuosa del arma, el competidor no ha cometido ninguna infracción de seguridad, y no se dictaminará la descalificación, pero la puntuación para ese recorrido será cero.

10.4.8.1 El arma se presentará inmediatamente para su inspección al jefe de campo o su delegado, que la inspeccionará y hará todas las pruebas necesarias para establecer que una pieza rota o defectuosa causó la descarga. El competidor, posteriormente, no podrá apelar una descalificación por una descarga accidental debido a una pieza rota o defectuosa si no presenta el arma para su inspección antes de abandonar el recorrido de tiro.

10.5 Descalificación – Manejo inseguro del arma

Algunos ejemplos de manipulación insegura de armas incluyen, entre otros:

10.5.1 Manejar un arma en cualquier momento, excepto cuando se encuentre en una zona de seguridad designada, o en cualquier otro lugar que un árbitro considere seguro, o cuando esté bajo la supervisión y en respuesta a una orden directa emitida por un árbitro, puede suponer una descalificación. Esto no se aplicará al transporte de armas donde se aplicará la regla 5.2.1. La infracción de la regla 5.2.1 puede producir una descalificación.

10.5.2 Permitir que la boca de un arma apunte hacia atrás, o más allá del ángulo de tiro predeterminado, o ángulos de tiro seguros específicos, durante un recorrido de tiro. Excepción: cuando se coloca la bandera de seguridad en la recámara de acuerdo con la regla 8.3.7.2, la boca del cañón puede apuntar hacia atrás dentro de un radio de 50 cm desde los pies del competidor.

10.5.3 Si en cualquier momento durante el recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o la hace caer, cargada o no. Sin embargo un competidor que, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, coloca el arma de forma segura e intencionada en el suelo o sobre otro objeto estable, no será descalificado siempre que:

10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico constante con el arma, hasta que la coloca de manera firme y segura en el suelo u otro objeto estable

10.5.3.2 El competidor permanece, en todo momento, a un 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un árbitro, para cumplir con una posición de inicio) y

10.5.3.3 No se cumplan las disposiciones de la regla 10.5.2; y

10.5.3.4 El arma está preparada como se especifica en la sección 8.1; o

10.5.3.5 El arma está descargada y la corredera está abierta.

10.5.4 No aplicable.

10.5.5 Permitir que la boca del arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (es decir, barrido).



- 10.5.6 Permitir que la boca de un arma apunte a cualquier parte del cuerpo de otra persona (por ejemplo, al árbitro o a un espectador) durante un recorrido de tiro. Una descalificación no es aplicable si el problema se debe a que otra persona apareció en el fondo del campo durante el recorrido de tiro de un competidor, siempre que el competidor cumpla con las disposiciones de la regla 8.6.5.
- 10.5.7 No aplicable.
- 10.5.8 Portar o usar más de un arma durante un recorrido de tiro
- 10.5.9 No mantener el dedo fuera del guardamonte mientras se soluciona un mal funcionamiento en el que el competidor claramente deja de apuntar el arma a los blancos.
- 10.5.10 No mantener el dedo fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga. Un competidor estará exento de esta regla cuando accione el gatillo para disparar en seco o para liberar la acción y/o dejar caer el martillo mientras se prepara antes de la señal de inicio. En caso de que el arma se dispare durante esta operación, se seguirá aplicando la regla 10.4.3.
- 10.5.11 No mantener el dedo fuera del guardamonte durante el movimiento, de acuerdo con la regla 8.5.1.
- 10.5.12 No aplicable
- 10.5.13 Manipulación de proyectiles o cualquier objeto que contenga gas propulsor en una zona de seguridad, en contra de la regla 2.4.4.
 - 10.5.13.1 La palabra “manipular” no impide que los competidores entren en una zona de seguridad con proyectiles o gas propulsor en cargadores o cargadores rápidos o contenedores de gas propulsor en su cinturón, en sus bolsillos o en su bolsa de equipo, siempre que el competidor no retire físicamente los cargadores, cargadores rápidos o contenedores de gas propulsor de su dispositivo de retención o almacenamiento, mientras se encuentre dentro de la zona de seguridad.
- 10.5.14 Tener un arma cargada sin la autorización específica del árbitro.
- 10.5.15 Recuperación de un arma caída. Las armas caídas siempre deben ser recuperadas por un árbitro, que después de revisarla y/o descargarla, la devolverá al competidor en condiciones seguras. Dejar caer un arma descargada o hacerla caer fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción. Sin embargo, el competidor que recupere el arma caída, será descalificado.
- 10.5.16 El uso de proyectiles prohibidos y/o inseguros (ver reglas 5.5.4, 5.5.6 y 5.6.1), 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, que un árbitro, considere antideportivas. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer trampa, comportamiento deshonesto, no cumplir con las instrucciones razonables de un árbitro, o cualquier comportamiento que pueda desprestigiar el deporte. El jefe de campo será notificado lo antes posible.



- 10.6.2 Se descalificará a un competidor a quien un árbitro considere que se ha quitado o provocado intencionalmente la pérdida de la protección ocular, para obtener una repetición o una ventaja.
- 10.6.3 Otras personas pueden ser expulsadas del campo de tiro por conductas consideradas inaceptables por un árbitro. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan, a no cumplir con las instrucciones razonables de un árbitro, interferir con la operación de un recorrido de tiro y/o el recorrido de un competidor de hacerlo, y cualquier otro comportamiento que pueda desacreditar el deporte.

10.7 Descalificación – Sustancias prohibidas

- 10.7.1 Se requiere que todas las personas tengan el control total, tanto físico como mental, durante las competencias de IPSC.
- 10.7.2 IPSC considera que el abuso de productos alcohólicos, medicamentos de venta libre y no esenciales y el uso de drogas ilegales o para mejorar el rendimiento, independientemente de cómo se tomen o administren, es un delito extremadamente grave.
- 10.7.3 Excepto cuando se usen con fines medicinales, los competidores y los árbitros no deben verse afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante las competencias. Cualquier persona que, en opinión del jefe de campo, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada de la competición y se le podrá requerir que abandone el campo.
- 10.7.4 IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y de introducir, pruebas para detectar la presencia de estas sustancias en cualquier momento, (ver por separado IPSC Anti Doping Rules).



CAPÍTULO 11

Arbitraje e interpretación de las reglas

11.1 Principios generales

- 11.1.1 **Administración** – Las disputas ocasionales son inevitables en cualquier actividad competitiva regida por reglas. Se reconoce que, en los niveles de competición más importantes, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación eficaz de la competición, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 **Acceso** – Las apelaciones pueden someterse a arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas para cualquier asunto, excepto cuando otra regla lo niegue específicamente. Las apelaciones que surjan de una descalificación, por una infracción de seguridad, solo se aceptarán para determinar si circunstancias excepcionales justifican la reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción descrita por el árbitro no está sujeta a impugnación o apelación.
- 11.1.3 **Apelaciones** – El árbitro toma las decisiones inicialmente. Si el apelante no está de acuerdo con una decisión, se debe pedir jefe de árbitros del recorrido o zona en cuestión que tome una decisión. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al jefe de campo que lo resuelva.
- 11.1.4 **Apelación al comité** – Si el apelante continúa estando en desacuerdo con la decisión, puede apelar al comité de arbitraje formulando una protesta formal.
- 11.1.5 **Retención de pruebas** – Se requiere que el apelante informe al jefe de campo de su deseo de presentar una apelación al comité de arbitraje y puede pedir que los árbitros retengan todos y cada uno de los documentos relevantes u otras pruebas, en espera de la audiencia. Se pueden aceptar como prueba grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 **Preparación de la apelación** – El apelante es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tarifa estipulada. Ambas deben enviarse al jefe de campo dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 **Deberes del árbitro** – Cualquier árbitro que reciba una solicitud de protesta de arbitraje debe, sin demora, informar al jefe de campo, anotar las identidades de todos los testigos y árbitros involucrados y pasar esta información al jefe de campo.
- 11.1.8 **Deberes del director de la competición** – Al recibir la apelación del jefe de campo el director de la competición debe convocar 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 reglas IPSC vigentes y a emitir una decisión consistente con éstas. Cuando las reglas requieran interpretación o cuando un incidente no esté específicamente cubierto por éstas, el comité de arbitraje utilizará su mejor juicio en el espíritu de las reglas.



11.2 Composición del comité

11.2.1 **Competiciones de nivel III o superior.** La composición del comité de arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:

- 11.2.1.1 El presidente de IPSC, o su delegado, o un árbitro titulado designado por el director de la competición (en ese orden), actuará como presidente del comité, sin voto.
- 11.2.1.2 El presidente de IPSC, o su delegado, o el director de competición (en ese orden) nombrará (3) árbitros, con un voto cada uno.
- 11.2.1.3 Cuando sea posible, los árbitros deberían ser competidores en la competición y deberían ser árbitros titulados.
- 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia el presidente o cualquier miembro de un comité de arbitraje deberá ser parte de la decisión original o de las apelaciones posteriores que dieron lugar al arbitraje.

11.2.2 **Competiciones nivel I y II.** El director de la competición puede nombrar un comité de arbitraje de tres personas, con experiencia, que no son parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses directo en el resultado de la apelación. Los miembros deben ser árbitros de competición titulados si es posible. Todos los miembros del comité votarán. El árbitro de mayor antigüedad, o la persona de mayor rango, si no hay árbitros, será el presidente.

11.3 Límites de tiempo y secuencias

11.3.1 **Límite de tiempo para apelar al arbitraje** – Las apelaciones por escrito al arbitraje deben enviarse al jefe de campo, en el formulario apropiado acompañado de la tarifa correspondiente, dentro de una hora del incidente en disputa, según lo registrado por los árbitros. El incumplimiento invalidará la apelación y no se tomarán medidas adicionales. El jefe de campo debe, registrar inmediatamente en el formulario de apelación, la hora y la fecha en que ha recibido la apelación.

11.3.2 **Límite de tiempo para la decisión** – El comité debe tomar una decisión dentro de las 24 horas posteriores a la solicitud de arbitraje o antes de que el director de competición haya declarado definitivos los resultados, lo que ocurra primero. Si el comité no toma una decisión dentro del plazo prescrito, ambos, apelante como terceras partes (ver regla 11.7.1) automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y la tarifa será devuelta.

11.4 Tarifas

11.4.1 **Importe** – Para competiciones de nivel III o superiores, la tarifa de apelación que permite a un competidor apelar al arbitraje, será de 100.00 dólares USA o el equivalente de la tarifa máxima de inscripción individual para la competición (lo que sea menor), en moneda local. La tarifa de apelación para otras competiciones puede establecerse por los organizadores de la misma, pero no debe exceder los 100.00 dólares USA o su equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el jefe de campo con respecto a un asunto de la competición, estará exenta de la tarifa.

11.4.2 **Pago** – Si la decisión del comité es estimar la apelación, la tarifa pagada se devolverá. Si la decisión del comité es denegar la apelación, la tarifa de apelación y la decisión se enviarán al Comité Nacional de Jueces Árbitros (CNJA); (RROI o NROI) con respecto a las competiciones nivel I y II, y a la International Range Officers Association (IROA), con respecto a competiciones nivel III y superiores.



11.5 Reglas de procedimiento

- 11.5.1 **Deberes y procedimiento del comité** – El comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en nombre de los organizadores, el dinero pagado por el apelante hasta que se haya tomado una decisión.
- 11.5.2 **Alegaciones** El comité puede requerir que el apelante proporcione personalmente más detalles de la protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante para la apelación.
- 11.5.3 **Audiencia** – Se puede pedir al apelante que se retire mientras el comité escucha pruebas adicionales.
- 11.5.4 **Testigos** – El comité puede escuchar a los árbitros, así como cualquier otro testigo involucrado en la apelación. El comité examinará todas las pruebas presentadas.
- 11.5.5 **Preguntas** – El comité puede interrogar a árbitro y testigos sobre cualquier punto relevante de la apelación.
- 11.5.6 **Opiniones** – Los miembros del comité se abstendrán de expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación esté en curso.
- 11.5.7 **Inspección de la zona** – El comité puede inspeccionar cualquier campo o zona relacionada con la apelación y requerir que cualquier persona o árbitro que considere útil al proceso, para que los acompañe.
- 11.5.8 **Influencia indebida** – Cualquier persona que intente influir en los miembros del comité de cualquier forma que no sea mediante pruebas, podrá estar sujeta a medidas disciplinarias a discreción del comité de arbitraje.
- 11.5.9 **Deliberación** – Cuando el comité esté convencido de que está en posesión de toda la información y pruebas relevantes para la apelación, deliberará en privado y llegará a su decisión por mayoría de votos.

11.6 Veredicto y acciones posteriores

- 11.6.1 **Decisión del comité** – Cuando el comité llega a una decisión, convocará al apelante, al árbitro y al jefe de campo para presentar su juicio.
- 11.6.2 **Implementar la decisión** – Será responsabilidad del jefe de campo implementar la decisión del comité. El jefe de campo publicará la decisión en un lugar disponible para todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.
- 11.6.3 **La decisión es definitiva** – La decisión del comité es definitiva y no puede ser apelada a menos que, en opinión del jefe de campo, se reciban nuevas pruebas que justifiquen una reconsideración, después de la decisión, pero antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por el director de la competición.
- 11.6.4 **Acta** – Las decisiones del comité de arbitraje se anotarán y proporcionarán un precedente para cualquier incidente similar y posterior durante esa competición.



11.7 Apelaciones de terceros

- 11.7.1 Las apelaciones también pueden ser presentadas por otras personas sobre la base de una “apelación de terceros”. En tales casos, todas las disposiciones de este capítulo permanecerán en vigor.

11.8 Interpretación de las reglas

- 11.8.1 La interpretación de estas reglas y regulaciones es responsabilidad del consejo ejecutivo de IPSC.
- 11.8.2 Las personas que deseen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, ya sea por fax, carta o correo electrónico a la sede de IPSC.
- 11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC se considerarán precedentes y se aplicarán a todas las competencias aprobadas por IPSC que comiencen, a partir de los 7 días posteriores a la fecha de publicación. Todas estas interpretaciones están sujetas a ratificación o modificación en la próxima asamblea de IPSC.



CAPÍTULO 12

Asuntos varios

12.1 Apéndices

Todos los apéndices incluidos en este documento, son parte integral de estas reglas.

12.2 Idioma

El inglés es el idioma oficial de las reglas IPSC. Si hubiera discrepancias entre la versión en inglés de estas reglas y las versiones presentadas en otros idiomas, prevalecerá la versión en inglés.

12.3 Responsabilidades

Los competidores y todas las demás personas que asistan a una competición de IPSC son total, única y personalmente responsables de garantizar que todo el equipamiento que traigan a la competición cumpla plenamente con todas las leyes aplicables a la zona geográfica o política donde se esté desarrollando la competición. Ni la IPSC ni ninguno de sus oficiales, ni ninguna organización afiliada a IPSC, ni ningún oficial de cualquier organización afiliada a IPSC, acepta responsabilidad alguna al respecto, ni con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, lesión o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de dicho equipo

12.4 Género

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

12.5 Glosario

A lo largo de todas estas reglas, se aplican las siguientes definiciones:

Apuntar/Apuntando: Alinear el cañón de un arma a los blancos

Bandera de seguridad: Dispositivo de color brillante, cuyas partes no se asemejan a un proyectil ni a ninguna de sus partes. La bandera no debe poder insertarse en un arma con la recámara cargada y, una vez colocada, debe impedir la inserción de un proyectil en la recámara. La bandera debe tener una pestaña o cinta integrada que sobresalga claramente del arma.

Barrido: Apuntar con la boca de un arma a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro cuando se sostiene o se toca mientras no esté enfundada, o cuando se sostiene un arma larga mientras la bandera de seguridad no está insertada en la recámara (ver regla 10.5.5).

Berma: Una estructura elevada de arena, tierra u otro material utilizado para contener proyectiles y/o para separar campos de tiro y/o recorridos de tiro, unos de otros.

Blanco: Término que puede incluir tanto blancos puntuables y no puntuables a no ser que una regla (por ejemplo: 4.1.3) los diferencie entre ellos.



Blanco frangible:	Un blanco, tal como plato de arcilla o una baldosa que se rompe fácilmente en dos o más pedazos piezas al sr impactado
Blanco no puntuable:	Blanco(s) que incurren en penalizaciones al ser impactados.
Blanco rígido:	Un blanco o blanco no puntuable fabricado de material inflexible que es impenetrable por proyectiles (por ejemplo: metal, plástico, etc.).
Calibre:	El diámetro de un proyectil medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Campo de tiro:	La zona general de un recorrido, puesto de tiro o campo de tiro, donde se puede apuntar con seguridad la boca de un arma durante una ronda de tiro y/o donde se pretende o es probable que las balas impacten.
Carga:	La inserción de los proyectiles en un arma.
Cargada:	Un arma con proyectiles la recamara, o un cargador insertado.
Recorrido:	Recorrido de tiro.
Compensador:	Un dispositivo fijado al final de la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Conjunto de blancos:	Grupo de blancos aprobados que solo pueden ser vistos desde una única posición o vista.
Debe/deberá:	Obligatorio.
Debería:	Opcional pero, altamente recomendable.
Decorado:	Elementos que no son blancos o líneas de falta, utilizados para la creación, operación o decoración de un recorrido de tiro.
Descarga:	Acción de disparar un arma. Ver disparo.
Descargada:	Un arma la cual está totalmente desprovista de cualquier tipo de proyectiles en su recamara y/o en un cargador insertado.
Descargar:	Retirar los proyectiles de un arma.
Director regional:	La persona, reconocida por IPSC, que representa una región
Disparo:	Un proyectil que pasa completamente por el cañón de un arma impulsado por el gas propulsor.
Disparo en seco:	La activación del gatillo y/o acción de un arma totalmente desprovista de proyectiles y/o de gas propulsor.
Encarar:	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo pero fallar en el blanco, no es “fallar a encarar”. Una interrupción de un arma o de un proyectil que impida efectuar un disparo, es considerado un “fallo al encarar”.



Falso inicio:	Comenzar un recorrido de tiro antes de la señal de inicio (ver regla 8.3.4).
FOA/OFM	Fabricante original del arma
Fondo del campo:	La zona general de un recorrido, donde el cañón del arma puede apuntar con seguridad durante un recorrido de tiro y/o donde los proyectiles impactan o pueden impactar.
Funda:	Dispositivo de retención de la pistola sujeto al cinturón del competidor
Intento de recorrido:	El periodo desde la emisión de la señal de inicio hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la regla 8. 3. 6.
Lente:	Pieza de vidrio, plástico u otro material transparente, esmerilado o moldeado, con superficies opuestas, una o ambas de las cuales pueden ser curvas o planas, utilizada en un dispositivo óptico transmisivo que puede refractar rayos de luz.
Localización:	Lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro
Mercado de repuestos:	Artículos no fabricados por el fabricante original del arma, y/o que lleven marcas de identificación de otro fabricante
No aplicable:	La regla o requisito no se aplica a la disciplina o división en cuestión.
No puntuables:	Blancos que incurren en penalización cuando se les impacta.
Personal competición:	Personas que tienen un deber o función oficial en la competición, o que actúan con la capacidad de árbitros de competición. Aunque no están necesariamente calificados como tales.
Posición de inicio:	Localización, posición de tiro y postura prescrita por el recorrido de tiro anterior a la emisión de la señal de inicio (ver regla 8.3.4).
Posición de tiro:	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).
Postura:	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Principio del campo:	La zona general de un recorrido, galería o campo de tiro, donde se puede apuntar con seguridad el cañón de un arma durante un recorrido de tiro y/o donde se pretende o es probable que los proyectiles impacten.
Prototipo:	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Proyectil	Una bolita de 6 mm de diámetro hecha de polímero o materiales biodegradables como almidón o plástico degradable.
Puede:	Totalmente opcional



Recarga:	Reposición o inserción de proyectiles adicionales en un arma.
Región:	Un país u otra zona geográfica, reconocida por IPSC.
Repetición:	La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un árbitro o un comité de arbitraje.
Salida falsa:	Comenzar un intento de recorrido antes de la señal de salida (véase la regla 8.3.4).
Situación:	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro.
Tiro:	Acción de disparar un arma
Tomar miras:	Apuntar un arma hacia un blanco sin dispararle realmente.
Tope de barricada:	Un dispositivo instalado en un arma, cuyo propósito principal es aumentar la estabilidad en una barricada u otro accesorio mientras se dispara

12.6 Medidas

A lo largo de estas reglas, donde se expresen las medidas, las que están entre paréntesis se proporcionan solo como una guía.



APÉNDICE A1

Niveles de las competencias de Rifle Action Air IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Mandatario

	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel V
01 - Debe seguir la última edición de las reglas IPSC	M	M	M	M	M
02 - Los competidores serán miembros individuales de sus regiones IPSC de residencia (sección 6.5)	R	M	M	M	M
03 - Director de la competición	M	M	M	M	M
04 - Jefe de campo (real o designado)	M	M	M	M	M
05 - Jefe de campo aprobado por el director regional	R	R	M	R	R
06 - Jefe de campo aprobado por el consejo ejecutivo IPSC				M	M
07 - Un jefe de árbitros por zona	R	R	R	M	M
08 – Un árbitro NROI por recorrido	R	R	M	M	M
09 - Un árbitro IROA por recorrido			R	M	M
10 - Un árbitro IROA de estadísticas			R	M	M
11 - Un restaurador de blancos, parcheado cada 6 proyectiles	R	R	R	R	R
12 – Recorridos aprobados por el director regional	R	R	M		
13 - Recorridos aprobados por el comité de IPSC			M	M	M
14 - Aprobación IPSC (ver punto 24 abajo)			M	M	M
15 – No aplicable		R	R	M	M
16 - Registro en IPSC tres meses antes			M		
17 - Aprobación por asamblea IPSC en un ciclo de 4 años				M	M
18 - Inclusión en el calendario de competencias de IPSC			M	M	M
19 - Publicar los resultados de la competición en la IROA			M	M	M
20 - Número mínimo de proyectiles recomendado	40	80	150	200	250
21 - Número mínimo de recorridos recomendado	3	6	12	24	30
22 - Número mínimo de competidores recomendado	10	50	120	200	300
23 - Puntuación de la competición (puntos)	1	2	3	4	5
24 - No se requiere la aprobación internacional de competencias de nivel I y II. Sin embargo, cada director regional tiene derecho a establecer sus propios criterios y procedimientos para aprobar dichas competencias celebradas dentro de su propia región.					



APÉNDICE A2

Reconocimiento de IPSC

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

A menos que se especifique lo contrario, las competiciones aprobadas por IPSC reconocerán las divisiones y categorías según el número de competidores inscritos que realmente compiten en ella, incluidos los competidores descalificados durante la misma (por ejemplo: si una división en una competición nivel III tiene 10 competidores, pero uno o más son descalificados durante la competición, la división continuara siendo reconocida), en base a los siguientes criterios:

1. Divisiones

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

2. Categorías

La posición en la división debe alcanzarse antes de que se reconozcan las categorías

Para todos los niveles. Un mínimo de 5 competidores por categoría en cada división (ver lista de categorías aprobadas más abajo).

3. Categorías individuales

Las categorías aprobadas para el reconocimiento individual por división son las siguientes:

- (a) Dama. Competidores de género femenino
- (b) Súper Júnior Competidores que sean menores de 14 años el primer día de competición. Súper júnior, tiene la opción de elegir disparar en la categoría júnior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que la categoría súper júnior sea reconocida, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría júnior.
- (c) Júnior Competidores que tienen menos de 18 años de edad al primer día de la competición.
- (d) Senior Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día de la competición.
- (e) Súper Senior Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día de la competición. Un súper senior tiene la opción de elegir disparar en categoría senior, pero no en ambas. Si hay un número insuficiente de competidores súper senior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría senior.
- (f) Gran Senior Competidores que tengan más de 70 años el primer día de la competición. Un gran senior tiene la opción de elegir disparar en la categoría súper senior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para la categoría gran senior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría súper senior.
- (g) Dama Senior Competidoras del género femenino que tengan más de 50 años el primer día de la competición. Una dama senior tiene la opción de elegir disparar en la categoría dama (a), pero no en ambas. Si no hay suficientes competidoras para que se reconozca la categoría dama senior, todas las competidoras registradas en esta categoría serán transferidas automáticamente a la categoría dama.



4. Categorías de equipos

Las competencias IPSC nivel IV y V deben reconocer cualquiera de las siguientes categorías de equipo para los premios de equipo cuando un mínimo de 3 equipos estén registrados en la categoría.

Las competencias IPSC de niveles I, II y III pueden reconocer lo siguiente como premios por equipo:

- (a) Equipos regionales por división.
- (b) Equipos regionales por división para categoría Dama.
- (c) Equipos regionales por división para categoría Súper Júnior.
- (d) Equipos regionales por división para categoría Júnior.
- (e) Equipos regionales por división para categoría Senior.
- (f) Equipos regionales por división para categoría Súper Senior.
- (g) Equipos regionales por división para categoría Gran Senior.
- (h) Equipos regionales por división para categoría Dama Senior.
- (i) Equipos regionales familiares.

Los equipos familiares se componen de dos miembros, uno es un júnior y, el otro es su padre o su abuelo. Sin perjuicio de las reglas 6.4.2 y 6.4.2.1, los dos miembros del equipo pueden competir en divisiones diferentes y una mujer, inscrita de forma individual como “Dama”, puede participar júnior, siempre que cumpla con el límite de edad para júnior. Los resultados del equipo familiar se calcularán sumando los porcentajes de la competición obtenidos por los dos miembros.



APÉNDICE A3

Tabla de ejercicios de eliminación o de desempate

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

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

Perdedor A/B	3ª Plaza
Perdedor C/D	



APÉNDICE A4

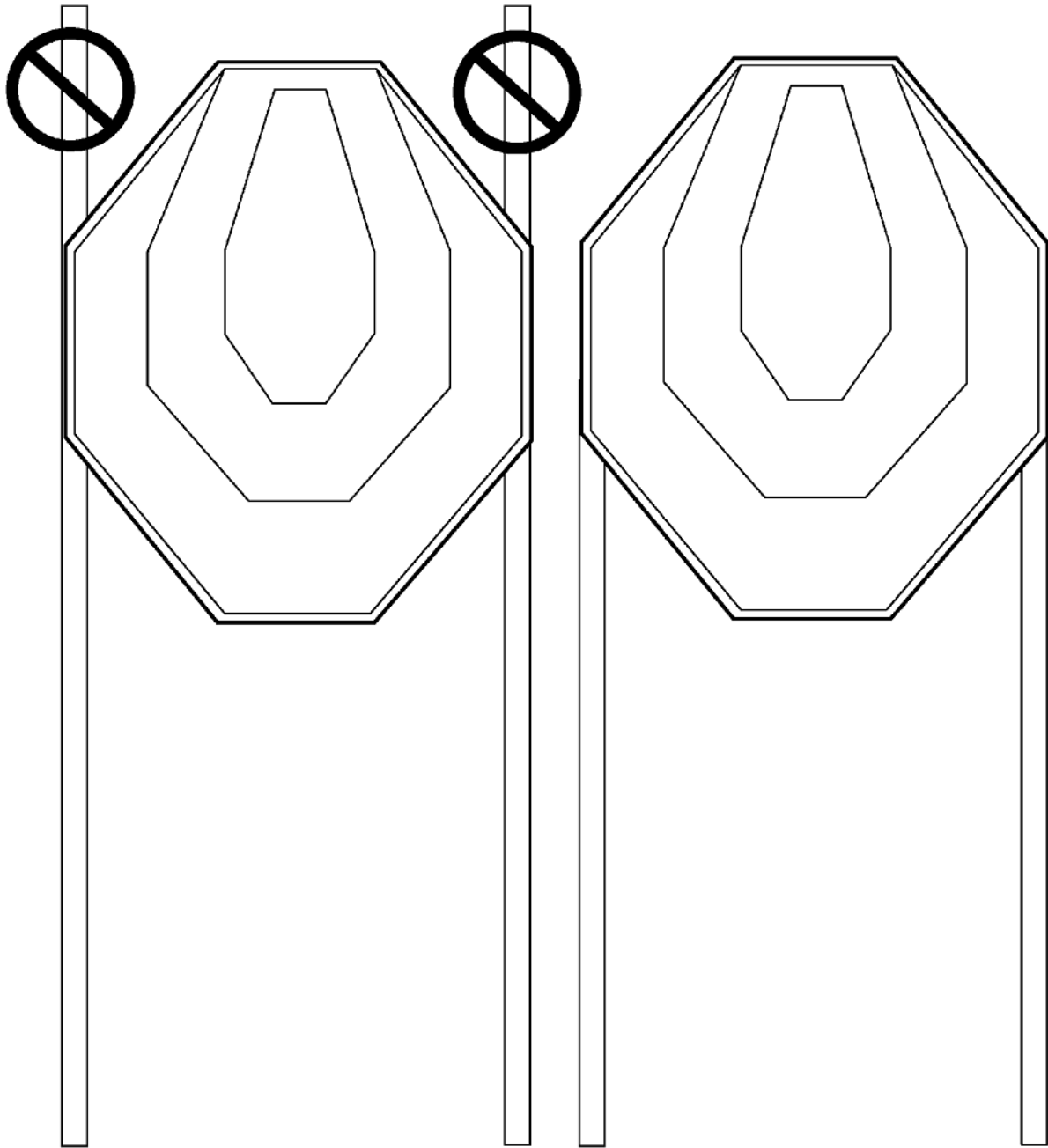
Relación de recorridos aprobados

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



APÉNDICE B1

Presentación de los blancos



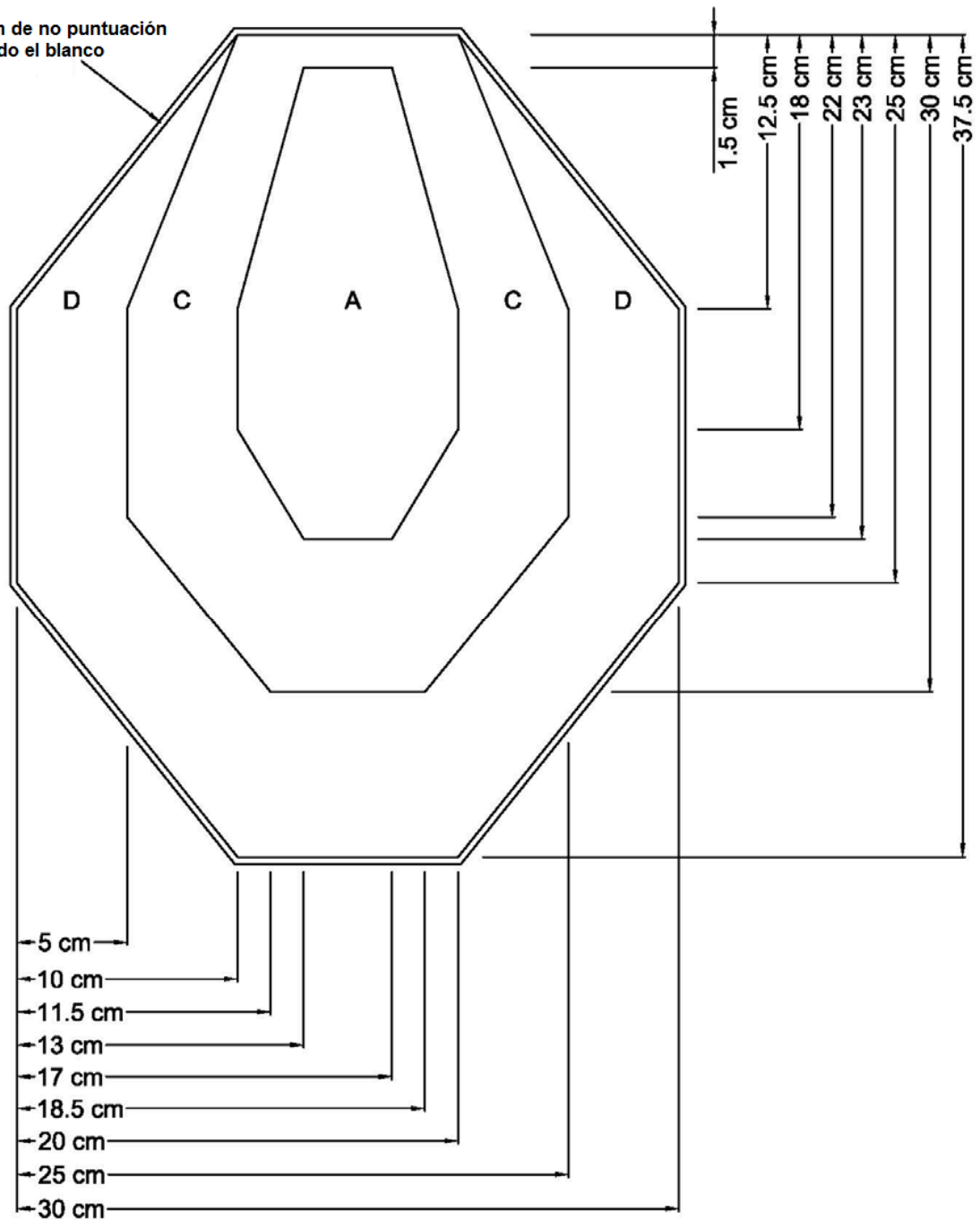
Cortar la parte superior de los soportes de los blancos, mejora la apariencia visual.



APÉNDICE B2

Blanco de papel IPSC Action Air

Borde de 0.3 cm de no puntuación
alrededor de todo el blanco



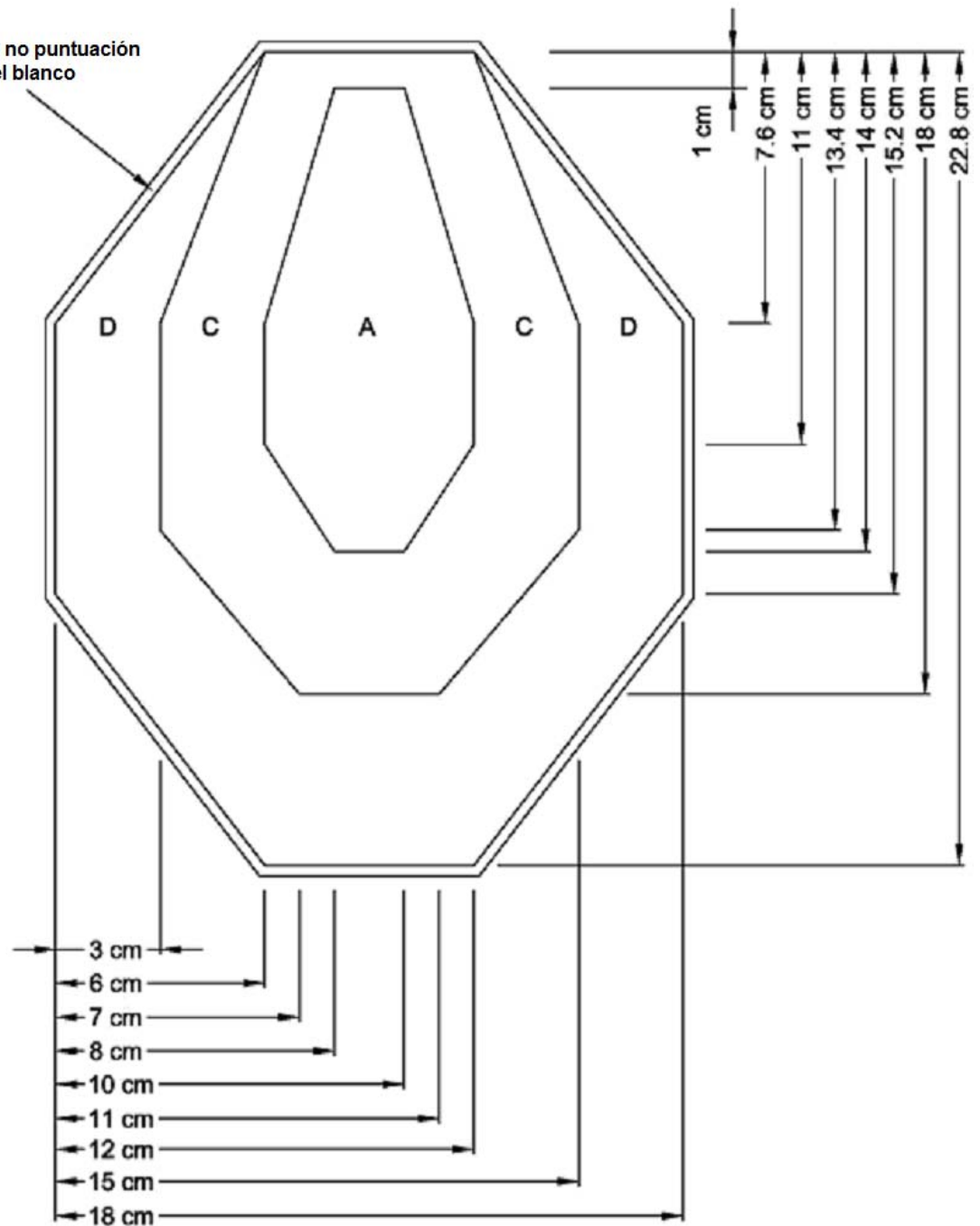
Puntuación	
Zona	Puntos
A	5
C	3
D	1



APÉNDICE B3

Blanco de papel micro IPSC Action Air

Borde de 0.3 cm de no puntuación
alrededor de todo el blanco



Puntuación	
Zona	Puntos
A	5
C	3
D	1



APÉNDICE C1

Calibración de blancos rígidos IPSC

1. El jefe de campo debe designar un suministro específico de proyectiles y una o más armas para ser utilizadas como herramientas de calibración oficiales, por los árbitros autorizados por él, para actuar como oficiales de calibración.
2. Las armas designadas en la regla anterior deben ser las de menor potencia disponibles en la competición
3. Una vez que los proyectiles y armas designados hayan sido aprobados por el jefe de campo, no podrán ser impugnados por los competidores.
4. El jefe de campo deberá coordinar la calibración de cada proyectil antes del inicio de la competición, y siempre que sea necesario durante la misma.
5. Para la calibración inicial, cada blanco rígido debe estar configurado para caer al ser impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo de un arma designada utilizando los proyectiles de calibración. El disparo deberá realizarse desde el puesto de tiro, más alejado del punto donde al menos una parte de la zona de calibración del blanco rígido que se está calibrando sea visible para los competidores. Las zonas de calibración se indican en los diagramas de las páginas siguientes.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un blanco rígido no cae cuando se le impacta, el competidor tiene tres alternativas:
 - (a) Se le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requiere ninguna acción adicional y el recorrido de tiro se puntúa “como se disparó”.
 - (b) El blanco rígido se deja sin abatir pero el competidor no impugna la calibración. En este caso, no se requiere ninguna acción adicional y el recorrido de tiro se puntúa “como se disparó”, y se puntuará como fallado.
 - (c) El blanco queda se deja sin abatir y el competidor impugna la calibración. En este caso, nadie debe tocar ni manipular el blanco ni la zona circundante. Si un árbitro infringe esta regla, el competidor deberá repetir el recorrido. Si el competidor o cualquier otra persona infringe esta regla, el blanco se considerará fallado y el resto de recorrido de tiro se puntuará “como se disparó”.
 - (d) Si el blanco se cae por cualquier otro motivo (p. ej., por el viento), antes de poder calibrarlo, se deberá ordenar la repetición del recorrido.
7. En ausencia de cualquier interferencia, el oficial de calibración debe realizar la prueba de calibración del blanco rígido en cuestión (cuando sea requerido según el apartado bajo el punto 6 (c) anterior), desde el punto desde donde más cercano posible al de disparo del competidor aplicándose lo siguiente:
 - (a) Si el primer disparo del árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo de ella y el blanco rígido cae, se considerará que está correctamente calibrado, y se puntuará como un fallo.



- (b) Si el primer disparo del árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo de ella y el blanco rígido no cae, se considera que ha fallado, y se ordenará al competidor que repita el recorrido de tiro, una vez que el blanco rígido haya sido recalibrado.
 - (c) Si el primer disparo del árbitro de calibración falla el blanco rígido, se debe efectuar otro disparo hasta que se produzca una de las situaciones descritas en los apartados 7(a) o 7(b).
- 8. Las placas de parada deben calibrarse para determinar la sensibilidad antes del comienzo del recorrido y probarse a intervalos regulares durante el mismo.



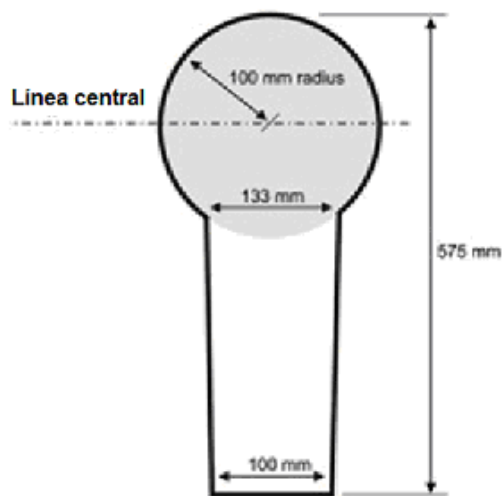
APÉNDICE C2

Blancos rígidos IPSC Action Air

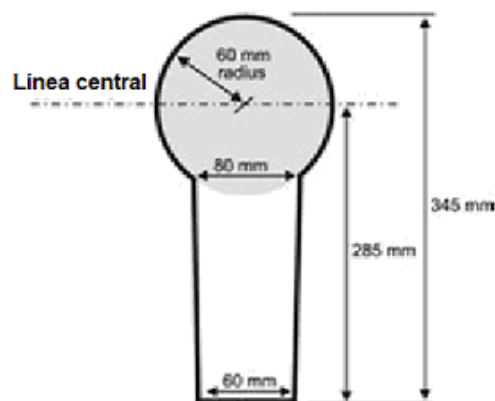
Puntuación	5 puntos
Penalización Fallos/No puntuables	Menos 10 puntos

La zona de calibración de cada blanco rígido es la indicada por la zona sombreada.

Blanco rígido de Aire Comprimido



Blanco rígido mini de Aire Comprimido



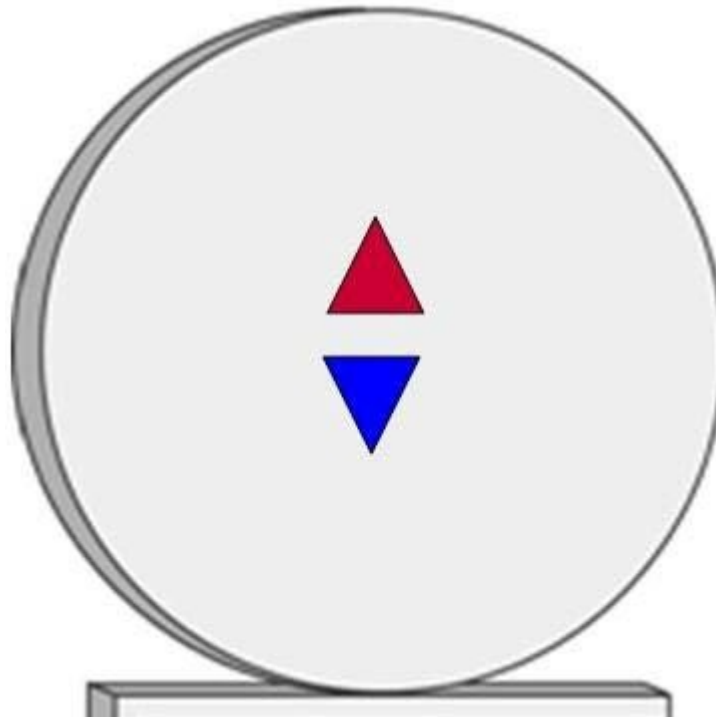
Tolerancia +/- 0.5 cm

Quedan expresamente prohibidos los blancos rígidos y los blancos rígidos no puntuables que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser alcanzados. Usarlos puede resultar en la retirada de la aprobación de IPSC (ver regla 4.3.1.1).



APÉNDICE C3

Placas de parada IPSC Action Air



Notas importantes de construcción

La placa de parada, si se utiliza, debe ser un blanco circular, de no menos de 15 centímetros de diámetro, anclado de forma segura al suelo, a no menos de 5 metros del lugar más probable de finalización del recorrido.

La placa de parada debe ser claramente distinguible de las placas regulares y contener indicadores electrónicos visuales que confirmen que ha sido impactada. Además, debe estar conectada mediante cables u otros medios a un cronómetro donde se registre el tiempo del último disparo. Debe ser capaz de registrar más de un impacto de un competidor durante un recorrido, preferiblemente con indicadores electrónicos visuales que cambien de color después de cada impacto.

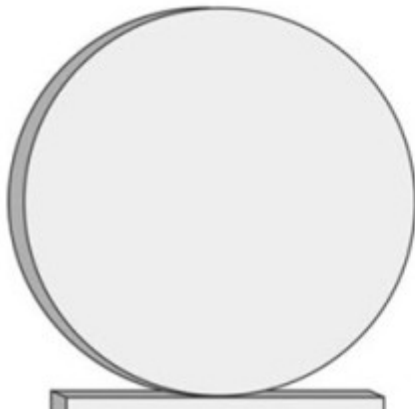
Quedan expresamente prohibidas las placas rígidas que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser impactadas. Usarlas puede resultar en la retirada de la aprobación IPSC (véase la regla 4.3.1.1)..



APÉNDICE C3

Placas rígidas abatibles de IPSC Action Air

PISTOLA			RIFLE/PCC	
5 puntos		Puntuación	5 o 10 puntos (reglas 9.4.1.1 y 9.4.1.2)	
Menos 10 puntos		Penalización Fallos/No puntuables	Menos 10 puntos	
Redondas	Rectangulares	Dimensiones	Redondas	Rectangulares
10cm Ø	10x10cm	Mínimo	10cm Ø	5x5cm
20cm Ø	20x20cm	Máximo	20cm Ø	13x7cm



Nota importante de construcción

Quedan expresamente prohibidas las placas rígidas que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser impactadas. Su uso puede resultar en la retirada de la aprobación IPSC (véase la regla 4.3.1.1)



APÉNDICE D

DIVISIÓN RIFLE Action Air

		Semi Auto Abierta SAO	Semi Auto Estándar SAS
1	Longitud total mínima	650 mm – Ver abajo	
2	Tipo de acción	Rifle de retroceso de gas que puede realizar la acción abriendo el cerrojo	
3	Capacidad máxima de proyectiles (máximo a cargar)	31 proyectiles (30 en el cargador en la señal de inicio)	
4	Restricción en el tipo de acción	Semiautomático	
5	Miras ópticas/electrónicas permitidas	Si	No
6	Compensadores, agujeros supresores de sonido y/o fogonazo	Si	No – Ver abajo
7	El uso de bípodes, parada de barricada y similares permitidos	Si	No
8	Empuñadura delantera vertical permitida, máxima longitud 152 mm (6 pulgadas) desde la línea central del cañón	No aplicable	Si

Condiciones especiales

9. Rifle con culata retraída y culata plegable extendida con un cargador (donde el cargador se une al receptor inferior) de no menos de 65 mm x 24 mm.

División Standard

10. Solo está prohibido agujerar cañones interiores. Los cañones exteriores pueden tener agujeros.



APÉNDICE E1

Diagrama de la condición de preparado del competidor





APÉNDICE F1

Señales manuales de puntuación

		
ALPHA	CHARLIE	DELTA

		
ERROR	PENALIZACIÓN	REPETIR

Cuando se efectúan dos disparos por blanco, se emplean ambos brazos.