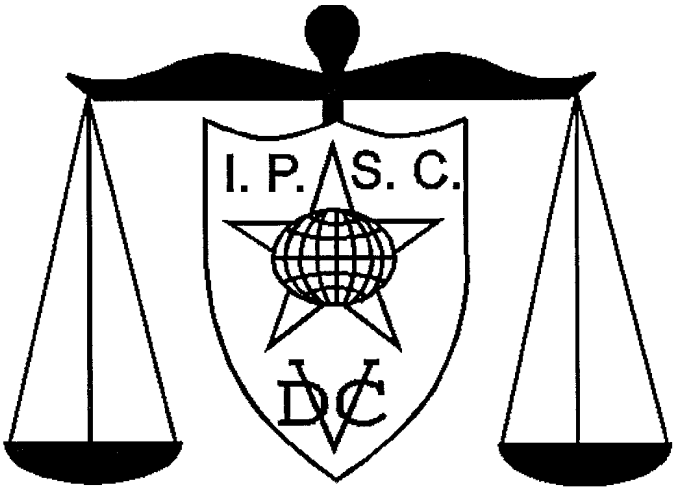


INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE MINIRIFLE

EDICION DE ENERO 2019

International Practical Shooting Confederation
PO Box 15661
1001 NA Amsterdam
The Netherlands

Tel: +31 220 2440600 Fax: +31 20 2440601
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

Copyright © 2018 International Practical Shooting Confederation

UNOFFICIAL SPANISH VERSION
Victor J. Riubrugent
Spain

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

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

Índice General

Capítulo 1 – Diseño de Recorridos

1.1 Principios generales 7
1.1.1 Seguridad 7
1.1.2 Calidad 7
1.1.3 Equilibrio 7
1.1.4 Diversidad 7
1.1.5 Estilo libre 7
1.1.6 Dificultad 8
1.2 Tipos de Recorridos 8
1.2.1 Recorridos de Tiro Generales 8
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales 8
1.3 Aprobación IPSC 9

Capítulo 2 –Construcción de Campo y de Recorridos

2.1 Normas Generales 10
2.1.1 Construcción Física 10
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros 10
2.1.3 Distancias Mínimas 10
2.1.4 Situación de los Blancos 10
2.1.5 Superficie de las Galerías 11
2.1.6 Obstáculos 11
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes 11
2.1.8 Colocación de blancos 11
2.1.9 Parabalas 11
2.2 Criterios de Construcción de Recorridos 11
2.2.1 Líneas de Falta 12
2.2.2 No aplicable 12
2.2.3 Barreras 12
2.2.4 No aplicable 12
2.2.5 Túneles de “Cooper” 12
2.2.6 Decorados de los Ejercicios 12
2.2.7 Ventanas y Aberturas 12
2.3 Modificaciones en la Construcción de los Recorridos 13
2.4 Áreas de Seguridad 14
2.5 Galería de Prueba de Tiro y Puntería 14
2.6 Áreas de Vendedores 14
2.7 Áreas de Higiene 15

Capítulo 3 – Información de los Recorridos

3.1 Normas 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 17

Capítulo 4 – Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales 18
4.2 Blancos IPSC de Rifle Aprobados – Papel 19
4.3 Blancos IPSC de Rifle Aprobados – Metal 20
4.4 Blancos Frangibles 21
4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie 21
4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos 21

Capítulo 5 – Equipo del Competidor

5.1 Armas 22
5.2 Transporte y Almacenamiento y Equipo del Competidor 23
5.3 Ropa Apropiada 23
5.4 Protección Visual y Auditiva 24
5.5 Munición y Equipo Relacionado 24
5.6 Factores de Potencia 25
5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor 25

Capítulo 6 – Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales 27
6.1.1 Recorrido de Tiro 27
6.1.2 Ejercicio 27
6.1.3 Competición 27
6.1.4 No aplicable 27
6.1.5 No aplicable 27
6.1.6 Liga 27
6.1.7 Soberanía de la Competición 27
6.2 Divisiones de las Competiciones 27
6.3 Categorías en las Competiciones 28
6.4 Equipos Nacionales 29
6.5 Status y Credenciales de un Competidor 30
6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores 30
6.7 Sistema de Clasificación Internacional ("ICS") 31

Capítulo 7 – Dirección de la Competición

7.1 Árbitros de la Competición 32
7.1.1 Árbitro /Range Officer ("RO") 32
7.1.2 Jefe de Árbitros /Chief Range Officer ("CRO") 32
7.1.3 Árbitro de Estadísticas /Stats Officer ("SO") 32
7.1.4 Jefe de Mantenimiento /Quarter Master ("QM") 32
7.1.5 Range Master /Range Master ("RM") 32
7.1.6 Director de la Competición /Match Director ("MD") 32

7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición 32
7.3 Designación de Árbitros 33

Capítulo 8 – El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Rifle Preparado 34
8.2 Condición de Preparado del Competidor 34
8.3 Ordenes en el de Campo de Tiro 35
8.3.1 "Load and make ready" 35
8.3.2 "Are you ready?" 35
8.3.3 "Standby" 35
8.3.4 "Start Signal" 35
8.3.5 "Stop" 36
8.3.6 "If You Are Finished, Unloaded And Show Clear" 36
8.3.7 "If Clear, Secure Chamber" 36
8.3.8 "Range Is Clear" 36
8.3.9 Señales Visuales y/o Físicas 36
8.3.10 Control de Chequeo de Equipo 36
8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro 37
8.5 Movimiento 37
8.6 Asistencia o Interferencia 37
8.7 Toma de Miras, Disparo en seco e Inspección del Recorrido 38

Capítulo 9 – Puntuación

9.1 Normas Generales 39
9.1.1 Aproximación a los Blancos 39
9.1.2 Tocar los Blancos 39
9.1.3 Blancos Parcheados Prematuramente 39
9.1.4 Blancos No Restablecidos 39
9.1.5 Impenetrable 39
9.1.6 Cubierta Dura 40
9.1.7 Soportes de Blancos 40
9.2 Métodos de Puntuación 40
9.3 Empates 41
9.4 Valores de Puntuación de Blancos y Penalizaciones 41
9.5 Políticas de Puntuación de Blancos 41
9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación 42
9.7 Hojas de Puntuación 43
9.8 Responsabilidad de la Puntuación 44
9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen 45
9.10 Tiempo Oficial 45
9.11 Programas de Puntuación 46

Capítulo 10 – Penalizaciones y Descalificaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Normas Generales 47

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos 47
10.3 Descalificación – Reglas Generales 48
10.4 Descalificación – Descarga Accidental 49
10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma 50
10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva 51
10.7 Descalificación – Substancias Prohibidas 51

Capítulo 11 – Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales 53
11.1.1 Administración 53
11.1.2 Acceso 53
11.1.3 Apelaciones 53
11.1.4 Apelación al Comité 53
11.1.5 Retención de Evidencia 53
11.1.6 Preparación de la Apelación 53
11.1.7 Obligaciones de los Árbitros de la Competición 53
11.1.8 Obligaciones del Director de la Competición 53
11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje 53
11.2 Composición del Comité 54
11.2.1 Competiciones Niveles III y Superiores 54
11.2.2 Competiciones Niveles I y II 54
11.3 Límites de Tiempo y Secuencias 54
11.3.1 Límite de Tiempo para Apelar al Arbitraje 54
11.3.2 Tiempo Límite de Decisión 54
11.4 Tasas 54
11.4.1 Importe 54
11.4.2 Pago 55
11.5 Reglas de Procedimiento 55
11.5.1 Obligaciones y Procedimiento del Comité 55
11.5.2 Presentaciones 55
11.5.3 Audiencia 55
11.5.4 Testigos 55
11.5.5 Preguntas 55
11.5.6 Opiniones 55
11.5.7 Inspección del Área 55
11.5.8 Influencia Indebida 55
11.5.9 Deliberación 55
11.6 Veredicto y Acciones Posteriores 55
11.6.1 Decisión del Comité 55
11.6.2 Aplicación de la Decisión 55
11.6.3 La Decisión es Inapelable 55
11.6.4 Acta 56
11.7 Apelaciones de Terceros 56
11.8 Interpretación de las Reglas 56

Capítulo 12 – Asuntos Varios

12.1 Apéndices 57
12.2 Idioma 57
12.3 Responsabilidades 57
12.4 Género 57
12.5 Glosario 57
12.6 Medidas 61

Apéndice A1

Niveles de las competiciones de Mini Rifle de IPSC 62

Apéndice A2

Reconocimiento IPSC 63

Apéndice A3

Tabla de Eliminación del Shoot-Off 65

Apéndice A4

Ratios Aprobados de Ejercicios 66

Apéndice B1

Presentación de los Blancos 67

Apéndice B2

Blanco IPSC....68

Apéndice B3

Mini Blanco IPSC 69

Apéndice B4

Blanco Universal IPSC....70

Apéndice B5

Micro Blanco IPSC 71

Apéndice C1

Calibración de Poppers IPSC 72

Apéndice C2

Poppers IPSC 74

Apéndice C3

Placas Metálicas de Mini Rifle IPSC 75

Apéndice D

Divisiones de Mini Rifle 76

Apéndice F1

Señales Manuales de Puntuación 77

Capítulo 1 - Diseño de Recorridos

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

1.1 Principios generales

1.1.1 **Seguridad** – Las competiciones de tiro práctico IPSC deben ser diseñadas, construidas y dirigidas con la debida consideración a la seguridad.

1.1.2 **Calidad** – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad del reto presentado en el diseño de los recorridos de tiro. Los recorridos deben ser diseñados, principalmente, para poner a prueba la destreza de tiro del competidor IPSC, y no sus habilidades físicas.

1.1.3 **Equilibrio** – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y están expresados por las palabras del Latín "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Un recorrido correctamente equilibrado dependerá, principalmente, de la naturaleza de los retos presentados en él. Sin embargo, los recorridos deben ser diseñados, y las competiciones IPSC deben ser dirigidas, de tal modo que se evalúen éstos elementos de forma igual. Las competiciones de IPSC de Mini Rifle están exentas de las consideraciones de potencia mínima (ver también Regla 5.6.1).

1.1.4 **Diversidad** – Los desafíos de tiro IPSC son diversos. Si bien no es necesario construir nuevos recorridos para cada competición, ningún recorrido debe repetirse tanto como para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las habilidades de tiro de IPSC.

1.1.5 **Estilo libre** – Las competiciones IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre. Después de la señal de inicio, los recorridos no deben requerir recargas obligatorias ni obligar una posición, localización o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican a continuación. Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras o se pueden construir limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, localización o postura de tiro.

1.1.5.1 Las competiciones de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (ver Sección 1.2).

1.1.5.2 Los Recorridos Cortos y los Clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición y/o postura de tiro. Cuando una recarga mandataria es requerida, debe ser completada después que el competidor dispare a su primer blanco, y antes que dispare a su ultimo blanco. Las violaciones están sujetas a un error de procedimiento.

1.1.5.3 Los Recorridos Generales y los Clasificatorios no pueden especificar que el hombro débil sea usado cuando se dispara.

1.1.5.4 Si el briefing escrito de un ejercicio, especifica que un competidor es requerido para transportar, 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 sitio dentro de los límites de la zona de tiro designada.

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

1.2 Tipos de recorridos

Las competiciones IPSC pueden contener los siguientes tipos de recorridos:

1.2.1 Tipos de recorridos generales:

1.2.1.1 "Recorridos de tiro Cortos", no deben requerir más de 10 disparos para completarse

1.2.1.2 "Recorridos de tiro Medios", no deben requerir más de 20 disparos para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 5 blancos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro.

1.2.1.3 "Recorridos de tiro Largos", no deben requerir más de 40 disparos para completarse. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 5 blancos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni debe permitir que un competidor dispare a todos los blancos del ejercicio desde una sola posición visual o de tiro.

1.2.1.4 El equilibrio recomendado para una competición IPSC aprobada, es una relación de 3 recorridos cortos 2 medianos y 1 largo. (ver Ratios de Ejercicios Aprobados en Apéndice A4).

1.2.1.5 Las condiciones de rifle preparado Opción 2 y/o Opción 3 (ver Capitulo 8), no deberían ser requeridas para más del 25% de los recorridos d tiro en una competición.

1.2.1.6 El equilibrio recomendado para una competición de Mini Rifle IPSC con respecto a la distancia de los blancos es: 30% de todos los blancos estar a menos de 25 metros, 50% estar entre 25 y 40 metros y el 20% estar entre 40 y 120 metros.

1.2.1.7 Donde las dimensiones físicas de una galería imposibilitan la ubicación de los blancos a distancias superiores a 50 metros, está recomendado que se usen Micro Blancos IPSC (ver Apéndice B5)

1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales

1.2.2.1 "Clasificatorios" - Son los recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación nacional y/o internacional. Los "clasificatorios" deben ser construidos de acuerdo con estas reglas y deben ser realizados estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los autoriza en el formato requerido (junto con las tasas aplicables, si las hay), a los efectos que sean reconocidos.

1.2.2.2 "Shoot-Off" - Un evento conducido separadamente de una competición. Dos competidores elegibles dispararan simultáneamente dos baterías de blancos idénticas y adyacentes en un proceso de eliminación de una o más series (ver Apéndice A3). Esta recomendado que se usen blancos metálicos, y que el blanco final para cada competidor este configurado para que se solape con el del otro competidor cuando sea derribado, y el ganador será el que tenga el blanco en la parte inferior. Cada batería de blancos no debe exceder de 12 disparos y cada competidor debe ser requerido para hacer una recarga obligatoria después de disparar a su primer y antes de disparar a su último blanco. Las violaciones están sujetas a la perdida automática de la serie.

1.3 Aprobación IPSC

1.3.1 Los organizadores de competiciones que deseen recibir la aprobación de la IPSC, deben cumplir con los principios generales para el diseño y construcción de recorridos de tiro, así como todas las otras reglas actuales de la IPSC, que sean declaradas para la disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requerimientos, no serán aprobados, y no deben ser anunciados o publicados como competiciones con aprobación de la IPSC.

1.3.2 Baterías de blancos y presentaciones incluidos en recorridos de tiro remitidos a la IPSC, pero considerados por la IPSC como ilógicos o imprácticos, no serán aprobados. (ver la última versión separada del libro Baterías de Blancos).

1.3.3 El presidente de la IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden quitar la aprobación IPSC de una competición, si en su o sus opiniones, una competición o cualquier parte que la componga:

1.3.3.1 contraviene el propósito o espíritu de los principios del diseño de recorridos de tiro; o
1.3.3.2 ha sido construida con una variación significativa del diseño aprobado; o
1.3.3.3 rompa cualquiera de las actuales reglas de la IPSC; o,
1.3.3.4 pueda dañar la reputación del deporte de IPSC; o,
1.3.3.5 Si las previsiones de la Regla 6.5.1.1 no han sido observadas.

1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de competiciones IPSC, se especifican en al Apéndice A1

Capítulo 2 - Construcción del Campo y de Recorridos

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

2.1 Normas Generales

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

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

2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del Director Regional, se podrán permitir ángulos específicos (aumentados o reducidos) para un ejercicio o un campo de tiro. Violaciones están sujetas a la Regla 10.5.2. Los detalles completos de los ángulos aplicables y cualquier factor condicionante (por ejemplo: ángulo vertical del cañón reducido solo aplicable si el dedo está dentro del guardamonte del disparador), deberían ser publicados en forma anticipada a la competición y deben ser incluidos en el briefing escrito del ejercicio. (Ver también la Sección 2.3).

2.1.3 **Distancias Mínimas** – Siempre que se usen blancos metálicos o cubierta dura metálica en un recorrido de tiro, se deberán tomar las precauciones necesarias de modo que, los competidores y Árbitros de la competición, se mantengan, como mínimo, a una distancia de 5 metros de los mismos, cuando se les este disparando. Cuando sea posible, esto deberá ser realizado mediante el uso de barreras físicas. Si se usan líneas de falta para limitar la aproximación a los blancos metálicos, deberán estar colocadas a, por lo menos, 6 metros de los blancos, de modo que un competidor que cometa una falta inadvertida en la línea, todavía pueda estar dentro de la distancia mínima de 5 metros (Ver Regla 10.4.7). También se debe tener cuidado con respecto a elementos de decoración metálicos en la línea de tiro.

2.1.4 **Situación de los Blancos** – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente orientados hacia el parabalas trasero, los organizadores y Árbitros deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, Árbitros o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee, y

no debe ser ni obligado ni forzado a actuar de una manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben ser colocados de modo que cuando se les dispare cuando se presenten, no causen que los competidores rompan los ángulos de seguridad.

2.1.5 **Superficie de las Galerías** – Siempre que sea posible, la superficie de las galerías deberá ser preparada antes del comienzo de la competición, y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante la misma, para proporcionar seguridad a competidores y Árbitros. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias climáticas y a las acciones de los propios competidores. Los Árbitros de la Competición podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a la superficie de una galería deteriorada y tales acciones de mantenimiento no podrán ser discutidas por los competidores.

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

2.1.7 **Líneas de Tiro Comunes** – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: Shoot- Off), se debe establecer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.

2.1.8 **Colocación de blancos** – Se debe tener cuidado con la posición física de los blancos de papel para impedir los tiros "a través" de uno a otro (shoot through).

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

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

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

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

2.1.9 **Parabalas** - Todos los parabalas (espaldones) están "fuera de alcance" para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Árbitro (Ver Sección 10.6).

2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

En la construcción de un recorrido de tiro, se podrán usar diferentes tipos de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proporcionar un desafío competitivo

adicional, tal y como se especifica a continuación:

2.2.1 **Líneas de Falta** – Los movimientos del Competidor deberían ser restringidos mediante el uso de barreras físicas, sin embargo el uso de Líneas de Falta son permitidas como sigue:

2.2.1.1 Para prevenir la carga o la retirada de los blancos de manera insegura y/o irreal.

2.2.1.2 Para simular el uso de barreas físicas o cubiertas.

2.2.1.3 Para definir los límites de una parte general del campo de tiro o una parte del mismo.

2.2.1.4 Las Líneas de Falta deben estar fijadas firmemente en su sitio, y elevarse al menos 2 cm. por encima del nivel del suelo, deberán ser construidas de madera u otros materiales rígidos y ser de un color consistente (preferentemente rojo), en cada uno de los recorridos de tiro de una competición. Si no se utilizan de manera continua para definir los límites generales de un área de tiro, las líneas de falta deben ser como mínimo de 1,5 m. de longitud, pero se consideran que se extienden hasta el infinito (ver también Regla 4.4.1).

2.2.1.5 Si un recorrido de tiro tiene un pasillo visiblemente delimitado por líneas de falta y/o un área de tiro claramente delimitadas, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del pasillo o del área de tiro. Incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado después de tomar el atajo.

2.2.2 **No aplicable.**

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

2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A menos que se complementen con una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1,8 metros de altura se consideran que se extienden hacia el cielo hasta el infinito (ver también la Regla 10.2.11).

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

2.2.4 **No aplicable**

2.2.5 **Túneles de "Cooper"** - Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo suelto. (Por ejemplo, listones de madera), los cuales podrán caer cuando de forma inadvertida sean movidos por los competidores. (Ver regla 10.2.5). Estos túneles pueden ser construidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen.

2.2.6 **Decorados de los Recorridos** – Cuando los decorados se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, deben estar construidos teniendo como prioridad la seguridad de los competidores y la de los Árbitros de la competición. Se deberán realizar las previsiones necesarias para permitir que, los Árbitros de la competición, puedan controlar en todo momento y en forma segura todas las acciones del competidor. Los decorados deben ser suficientemente fuertes como para soportar su uso por parte de todos los competidores.

2.2.7 **Ventanas y aberturas** - Deben ser colocadas a una altura accesible para la mayoría de los competidores, para el resto se podrá utilizar una plataforma sólida, si así lo solicitan, sin penalización.

2.3 Modificaciones en la Construcción de los Recorridos

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

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

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

2.3.3.1 Permitir que el Recorrido de Tiro continúe con la modificación afectando solamente a aquellos competidores que no han completado el ejercicio. Si las acciones de un competidor son la causa del cambio, ese competidor debe ser requerido para repetir el ejercicio revisado sujeto a la regla 2.3.4.1; o

2.3.3.2 De ser posible, se requerirá a todos los competidores que repitan el recorrido de tiro modificado retirando de la competición todos los resultados anteriores

2.3.3.3 Un competidor que rehúse volver a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra Sección, cuando le sea ordenado por un Árbitro de la competición, recibirá una puntuación de cero para dicho ejercicio, sin tener en cuenta su actuación anterior.

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

2.3.4.1 Un competidor que haya incurrido en una descalificación en un ejercicio que se elimina posteriormente, puede tener derecho a la readmisión, si el estamento más alto al cual se ha presentado la apelación por el competidor (es decir, el Range Master o el Comité de Arbitraje, como sea el caso), considera que la descalificación se puede atribuir directamente a las razones por las que el ejercicio ha sido eliminado.

2.3.5 Por problemas climáticos, el Range Master puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con fundas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a reclamaciones por parte de los competidores. (Ver Regla 6.6.1). Dichas protecciones deberán ser aplicadas, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Range Master.

2.3.6 Si el Range Master (en consulta con el Director de la Competición) estima que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de una competición, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de "reanudar las actividades de tiro".

2.4 Áreas de Seguridad

2.4.1 La organización anfitriona es responsable de la construcción y la colocación de un número suficiente de Áreas de seguridad para la competición. Deberían ser convenientemente situadas y deben ser fácilmente identificadas con señales.

2.4.2 Las Áreas de Seguridad deben tener una mesa en la que el cañón del arma este en una dirección segura con los límites claramente marcados. Si se incluyen un espaldón y/o paredes laterales, deben estar construidos con materiales capaces de contener los disparos. Las Áreas de seguridad en las competiciones de arma larga deben incluir suficientes bastidores para armas, junto a, pero no en el Área de seguridad, para el almacenamiento de los rifles con el cañón hacia arriba.

2.4.3 A los competidores se les permitirá usar Áreas de Seguridad sin supervisión para las actividades indicadas a continuación, siempre y cuando, permanezcan dentro de los límites del área y con las armas apuntando en una dirección segura. Cualquier violación estará sujeta a la descalificación (ver Regla10.5.1).

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

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

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

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

2.4.4 Munición ficticia y munición real, suelta empaquetada o contenida dentro de cargadores o "Speed Loaders" no pueden ser manipuladas en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (ver Regla 10.5.12.).

2.5 Galería de Pruebas de Tiro y Puntería

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

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

2.5.3 En las competiciones de arma larga de Nivel III o superior, blancos de papel y metálicos aprobados por la IPSC (en lo posible, marcadores electrónicos o de auto-rearme), deben estar disponibles para su uso por los competidores para ajustar sus armas de fuego.

2.6 Áreas de Vendedores

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

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

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

2.7 Áreas de Higiene

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

Capítulo 3 - Información de Recorridos

3.1 Normas Generales

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

3.1.1 **Recorridos de Tiro Publicados** – Los competidores registrados y/o sus Directores Regionales deben ser provistos con la misma información de los recorridos de tiro, dentro del mismo período de tiempo, antes de la competición. La información podrá ser provista por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio Web (ver también Sección 2.3).

3.1.2 **Recorridos de Tiro No-Publicados** – Igual que la Regla 3.1.1 excepto que, los detalles del recorrido de tiro, no son publicados de antemano. Las instrucciones del ejercicio se entregan en el briefing escrito.

3.2 Información Escrita de Recorridos

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

- Blancos (tipo y cantidad):
- Número mínimo de disparos:
- Condición de rifle preparado:
- Posición de inicio
- Comienzo de Tiempo: señal visual o audible:
- Procedimiento:

3.2.2 El Arbitro a cargo de un ejercicio, debe leer en forma literal el briefing escrito a cada escuadra. El Árbitro debe demostrar visualmente la Posición de Inicio aceptable (tanto por el uso de una fotografía o físicamente) en todos los niveles de competición.

3.2.3 El Range Master puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver Sección 2.3).

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

3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

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

Capítulo 4 - Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

4.1.1 En las competiciones de Mini Rifle IPSC sólo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea de IPSC que, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C y blancos frangibles (ver regla 4.4.1).

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

4.1.1.2 Hay tres tamaños de blancos de papel y dos tamaños de poppers aprobados para ser usados en competiciones de Mini Rifle IPSC (ver apéndices B y C). Mini Blancos IPSC, Micro Blancos IPSC y Mini Poppers son usados para simular Blancos IPSC y Poppers situados a más distancia. Los siguientes tipos y tamaños de blancos pueden estar incluidos juntos en la misma batería de blancos:

Blancos IPSC y Poppers IPSC; o
Mini Blancos IPSC y Mini Poppers IPSC; o
Micro Blancos IPSC y Mini Poppers IPSC; o
Blancos IPSC y Mini Poppers IPSC; o
Mini Blancos IPSC y Poppers IPSC; o
Micro Blancos IPSC y Poppers IPSC.

Los siguientes tipos y tamaños de blancos no deben ser incluidos juntos en la misma batería de blancos

Blancos IPSC y Mini Blancos IPSC; o
Blancos IPSC y Micro Blancos IPSC; o
Mini Blancos IPSC y Micro Blancos IPSC; o
Poppers IPSC y Mini Poppers IPSC.

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

4.1.2.1 El área de puntuación de los blancos IPSC, Mini Blancos y de los Micro Blancos debe ser de color marrón, excepto cuando el Range Master considere que la falta de contraste con los alrededores o el fondo requiera que se use otro color.

4.1.2.2 El frente completo de los blancos metálicos puntuables u otros blancos no de papel debe estar pintado de un solo color, preferentemente blanco.

4.1.3 Los no-shoots deben estar claramente marcados con una “X” llamativa o ser de un solo color, diferente al de los blancos puntuables durante toda la competición. No-shoots de papel o metálicos pueden ser de

diferentes colores en una competición siempre que el color elegido sea consistente para todos los no-shoots del mismo material (por ejemplo: si los no-shoots de metal son amarillos, deben ser todos amarillos y si los no-shoots de papel son blancos deben ser todos blancos en toda la competición o torneo).

4.1.4 Los blancos usados en un recorrido de tiro, podrán estar parcial o totalmente escondidos mediante el uso de cubierta "blanda" o "dura" (soft y hard cover), tal y como se especifica a continuación:

4.1.4.1 La cubierta prevista para esconder totalmente o una porción de un blanco será considerada "cubierta dura". Cuando sea posible, la cubierta dura no debería ser simulada sino construida usando materiales impenetrables (ver Regla 2.1.3). No se deben usar blancos de papel enteros sólo como cubierta dura.

4.1.4.2 La cubierta prevista para, tan solo, obscurecer la visión de los blancos, será considerada "cubierta blanda". Los disparos que hayan pasado a través de cubierta blanda e impacten en un blanco puntuable, puntuarán. Los disparos que hayan pasado a través de una cubierta blanda antes de impactar un no-shoot, serán penalizados. Todas las zonas puntuables de un blanco ocultado por una cubierta blanda deben ser dejadas completamente intactas. Los blancos ocultados por una cubierta blanda deben, o ser visibles a través de la cubierta blanda o, por lo menos, una porción del (los) blanco(s) debe ser visible alrededor de la cubierta blanda.

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

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

4.2 Blancos IPSC de Rifle Aprobados – Papel

4.2.1 Hay cuatro tipos de blancos de papel aprobados para ser usados en competiciones de Mini Rifle de IPSC (ver Apéndice B).

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

4.2.2.1 La cara de los blancos no-shoot de papel, debe incluir un borde no-puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Range Master deberá asegurarse que todos los no-shoot afectados tengan un borde no-puntuable de reemplazo de 0.5 cm (Mini i Micro Blancos 0.3) dibujado o agregado a ellos.

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

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

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

4.2.3.3 Pintando, con un color de contraste visible, o poniendo cinta con una línea claramente

definida a la porción del blanco que se supone oculta por la cubierta dura.

4.2.3.4 Cuando los blancos de papel son parcialmente escondidos, físicamente cortados y/o encintados, al menos una parte de todas las zonas de puntuación debe permanecer visible.

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

4.3 Blancos IPSC de Rifle Aprobados – Metal

4.3.1 Reglas Generales

4.3.1.1 Blancos metálicos y no-shoots los cuales puedan accidentalmente girar de lado o de canto cuándo sean impactados están expresamente prohibidos. Utilizarlos puede resultar en la perdida de la aprobación de la IPSC.

4.3.1.2 Blancos metálicos y no-shoots los cuales un Árbitro considere que han caído o girado, debido a ser impactado el soporte que los mantiene, o por cualquier otra razón accidental (por ejemplo acción del viento, un rebote, etc.), será tratado como fallo en el equipo de campo (ver Regla 4.6.1).

4.3.1.3 Blancos metálicos y no-shoots no tienen borde de no puntuación.

4.3.1.4 Blancos metálicos de puntuación deben ser disparados y caer, abatirse o auto marcarse para puntuar.

4.3.2 Poppers IPSC

4.3.2.1 Los Poppers IPSC y Mini Poppers son blancos metálicos aprobados designados para reconocer la potencia, y deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C1.

4.3.3 Platos IPSC

4.3.3.1 Pueden ser utilizados Platos Metálicos de varias medidas (ver Apéndice C3).Los Blancos metálicos con el perfil y la medida general de los blancos de papel autorizados también pueden ser usados.

4.3.3.2 Los Platos Metálicos no reconocen la potencia y no están sujetos a calibración ni a problemas de calibración. Si un Plato Metálico ha sido directa y adecuadamente impactado (por ejemplo con el diámetro completo de un proyectil) pero ni cae ni se abate, Un Árbitro puede declarar fallo en el equipo de campo y ordenar al competidor que repita el recorrido de tiro, después de haber rectificado el plato defectuoso.

4.3.3.3 Los Platos Metálicos que inicialmente fallen y no caigan ni sean abatidos cuando sean inicialmente impactados, pero caigan o sean abatidos con un impacto posterior no son sujetos a re-shoot.

4.3.4 No-Shoots

4.3.4.1 Los no-shoots metálicos, Poppers y Platos, deben ser disparados y caer, ser abatidos o auto marcarse para puntuar. Si son impactados, deben ser repintados durante el proceso de puntuación

4.3.4.2 Pueden ser utilizados no-shoots metálicos con la medida y el perfil general de los blancos de papel autorizados.

4.4 Blancos Frangibles

4.4.1 Blancos Frangibles, tales como o tejas, pueden ser usados como blancos de puntuación pero no como no-shoots, en competiciones de Mini Rifle IPSC. Pichones de arcilla no están autorizados como blancos para competiciones de Mini Rifle IPSC

4.5 Acondicionamiento del Equipo de Campo o su Superficie

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

4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Árbitros de la competición, a fin de asegurar la continuidad, que tomen acciones correctivas sobre la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otro asunto. El Range Master es quien tendrá autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

4.6 Fallo del Equipo de Campo y Otros Asuntos

4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, pero no está limitado a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente, y el fallo de decorados tales como aberturas, puertas y barreras.

4.6.1.1 La declaración y/o el uso de cualquier arma como equipo de campo está prohibida.

4.6.2 A un competidor que no pueda completar un ejercicio debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco de metal o móvil no ha sido restablecido antes de su intento en el recorrido de tiro, se le debe requerir que vuelva a dispararlo, después de que se hayan tomado las medidas correctivas del caso.

4.6.2.1 Blancos de papel sin parchear no son fallo del equipo de campo (ver Regla 9.1.4).

4.6.2.2 Si el Range Master considera que uno o más blancos en un recorrido de tiro son defectuosos y/o han sido presentados de manera significativamente diferente a la presentación anterior, puede ofrecer el re-shoot a los competidores afectados.

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

Capítulo 5 - Equipo del Competidor

5.1 Armas

5.1.1 Las armas están reguladas por Divisiones (ver Apéndice D) sin embargo, los recorridos de tiro deberán permanecer iguales para todas las Divisiones.

5.1.2 Hay un calibre mandatorio: 22LR, para rifles usados en competiciones de Mini Rifle IPSC

5.1.3 Miras –

Los tipos de mira identificados por IPSC son:

5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. La Fibra-Óptica insertada no está considerada como lente.

5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.

5.1.3.3 El Range Master es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en una competición IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.

5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (ver Apéndice D), no hay restricción en el peso necesario para accionar el disparador (gatillo) de un arma pero, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.

5.1.5 Están expresamente prohibidos los disparadores (gatillos) o zapatas para el mismo, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte. Sin embargo, rifles equipados con “disparadores o guardamontes de invierno” pueden ser utilizados en este modo, a condición de que este accesorio fuera diseñado, fabricado y suministrado como parte del rifle y solo cuando las condiciones climáticas o meteorológicas determinan su uso.

5.1.6 Las armas deben ser seguras y prácticas. Los Árbitros podrán, en cualquier momento, solicitar el arma, o equipo relacionado, de un competidor para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado inservible o inseguro por un Árbitro, estos deberán ser retirados de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del Range Master (también ver Regla 5.7.5).

5.1.7 Los competidores deberán usar el mismo arma y tipo de miras para todos los recorridos de una competición. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor debe, antes de usar un arma y/o miras de sustitución, obtener el permiso del Range Master, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando se compruebe que:

5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requerimientos de la División declarada y es del mismo tipo, acción y calibre y está equipado con el mismo tipo de miras; y

5.1.7.2 Mediante el uso del arma de sustitución, el competidor, no obtenga 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 Range Master, estará sujeto a las previsiones de la Regla

10.6.1.

5.1.8.1 Montar o sacar un brocal, un soporte para barricadas o una empuñadura frontal vertical no está considerado como una modificación significativa de un arma.

5.1.9 Un competidor nunca podrá usar o portar en su persona más de un arma durante un recorrido de tiro (Ver Regla 10.5.7).

5.1.10 El rifle debe estar provisto de una culata que le permita ser disparado desde el hombro (ver regla 10.5.15).

5.1.11 Rifles que ofrezcan solo selección de "ráfaga" y/o fuego automático (es decir, cuando más de una bala puede ser disparada oprimiendo o activando el gatillo una sola vez), están prohibidas (ver regla 10.5.15).

5.1.12 Están prohibidas las armas combinadas que ofrecen un cañón o cañones adicionales, que no sean un cañón convencional de rifle (por ejemplo: una combinación de rifle y escopeta).

5.2 Transporte y almacenamiento y Equipo del Competidor

5.2.1 Transporte y almacenamiento- Excepto cuando estén dentro de los límites de un área de seguridad, o cuando estén bajo el mando y la supervisión directa de un Árbitro, las armas largas deben estar descargadas y tenerse, al hombro o colgadas (o colocadas en un armero), con el cañón apuntando hacia el cielo. Las armas largas en una funda o en una caja no necesitan estar apuntando hacia el cielo De lo contrario pueden estar sujetos a las disposiciones de la Regla 10.5.1. La acción puede estar abierta o cerrada, pero deben estar equipadas en todo momento con una bandera de seguridad para la recamara mientras el arma no esté en uso. Los cargadores desmontables deben estar retirados. Las violaciones incurrirán en una advertencia para la primera vez, pero estarán sujetas a la Regla 10.5.1 para sucesos posteriores 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 a un Árbitro de la competición, quien supervisará la descarga del arma. Los competidores que no cumplan el requerimiento pueden estar sujetos a la Regla 5.10.13.

5.2.1.2 Dentro de las disposiciones del Artículo 5.2.1 no se permite munición de ningún tipo en el arma, en clips o bucles instalados en el rifle, o a una correa montada en el arma, excepto cuando bajo la supervisión, y en respuesta a una orden directa emitida por un Árbitro de la competición.

5.2.2 No aplicable.

5.2.3 El uso de bastones de apoyo para el de tiro, sacos de arena, trípodes y similares o cualquier dispositivo para mejorar la estabilidad unido por medio de correas o cintas están prohibidos.

5.2.4 La munición y los cargadores rápidos (Speed Loaders), deben ser transportados, portados por el competidor o montados en el rifle, en porta cargadores, bolsillos o dispositivos de retención específicamente diseñados con seguridad para ese propósito. A no ser especificado de otro modo en el briefing escrito del ejercicio.

5.3 Ropa Apropiada

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

5.4 Protección Visual y Auditiva

5.4.1 Se debe advertir a todas las personas que el correcto uso de una adecuada protección auditiva y visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones en los oídos y en los ojos. Se recomienda especialmente que, la protección visual y auditiva, sea llevada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.

5.4.2 Las organizaciones anfitrionas pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. Si es así, los Árbitros de la Competición, deberán hacer los esfuerzos necesarios para asegurar que todas las personas hagan uso de la protección adecuada.

5.4.3 Si un Árbitro de la Competición nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, debe, inmediatamente, detener al competidor al cual se le requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después de que hayan sido ajustados los dispositivos de protección.

5.4.4 Un competidor que haya, inadvertidamente, perdido su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Árbitro de la Competición, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.

5.4.5 Cualquier intento por ganar una ventaja o un re-shoot quitándose la protección visual y/o auditiva durante un recorrido de tiro, será considerado conducta "antideportiva" (ver Regla 10.6.2).

5.4.6 Si un Árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inadecuada, podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Range Master es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Munición y Equipo Relacionado

5.5.1 Los competidores de una competición de IPSC son los únicos y personalmente responsables por la seguridad de toda la munición que hayan llevado a la prueba. Ni la IPSC ni ninguno de sus Árbitros, ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni los Árbitros de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptan ninguna responsabilidad de ningún tipo a este respecto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, heridas o muerte sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de tal munición.

5.5.2 Toda la munición del competidor y sus respectivos cargadores y "Speed Loaders" deberán cumplir con las previsiones de la División declarada (ver Apéndice D).

5.5.3 Los cargadores de reserva, "Speed Loaders" o munición que se hayan caído o hayan sido descartados por el competidor después de la señal de comienzo, podrán ser recuperados. Sin embargo, dicha recuperación está, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.

5.5.4 En las competiciones IPSC está prohibido el uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora (Ver Regla 10.5.15).

5.5.5 La munición que descargue más de una bala u otro proyectil puntuable desde un sólo cartucho está prohibida (ver regla 10.5.15).

5.5.6 Munición considerada insegura por un Árbitro debe ser inmediatamente retirada de la competición (ver Regla 10.5.1.5).

5.6 Factores de Potencia

5.6.1 No hay un factor de potencia máximo o mínimo en las competiciones de Mini Rifle IPSC.

5.7 Fallos de Funcionamiento – Equipo del Competidor

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

5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde al comando de "Cargue y Prepárese" ("Load and Make Ready") o "Prepárese" ("Make Ready"), pero antes de la emisión de la "Señal de Inicio" ("Start Signal"), tendrá derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del Árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4, Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7) , el competidor podrá volver para intentar el recorrido de tiro, sujeto a la planificación determinada por el Árbitro o el Range Master.

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

5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor en 2 minutos, o si se ha detenido por cualquier otra razón, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la galería y avisar al Árbitro, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los fallos (misses) (disparos perdidos) y penalizaciones aplicables.

5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permitirá a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver Regla 10.5.13).

5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se describe anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro. Esto incluye el caso en el cual el arma es declarada inservible o insegura durante el recorrido de tiro (ver Regla 5.1.6).

5.7.6 En el caso de que un Árbitro de por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo una carga "squib"), el Árbitro seguirá los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la galería, a una condición segura. Luego, el Árbitro inspeccionará el arma o munición y procederá como sigue:

5.7.6.1 Si el Árbitro encuentra evidencias que confirman la existencia del problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a repetir el ejercicio, pero se le ordenará que solucione el problema. En la hoja de puntuación del competidor, se registrará el tiempo transcurrido hasta el último disparo efectuado, y el recorrido de tiro será puntuado "tal como se disparó",

incluyendo todas las penalizaciones y misses que sean aplicables (ver regla 9.5.6).

5.7.6.2 Si el Árbitro descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se requerirá al competidor que repita el ejercicio.

5.7.6.3 Un competidor que se detenga por si mismo debido a la sospecha o a la certeza de una carga fallida (squib) no está autorizado para repetir el ejercicio.

Capítulo 6 - Estructura de la Competición

6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones son usadas para aclarar los conceptos de:

6.1.1 **Recorrido de Tiro** (también "recorrido" y "COF") – Un desafío de tiro de IPSC puntuado y cronometrado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de recorridos de la IPSC, conteniendo blancos y retos que cada competidor debe gestionar de forma segura.

6.1.2 **Ejercicio** – Una parte de una competición de IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo relacionadas, comodidades, abrigo y señalización. Un ejercicio debe ser usado por un solo tipo de arma (por ejemplo: rifle) exclusivamente.

6.1.3 **Competición** – Consiste de un mínimo de 3 recorridos donde todos los ejercicios usan el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador de la competición.

6.1.4 **No aplicable.**

6.1.5 **No aplicable**

6.1.6 **Liga** – Consiste de dos o más competiciones IPSC de un sólo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y/o diferentes fechas. Las sumas totales de los resultados de las competiciones obtenidos por cada competidor, en las competiciones componentes especificados por el organizador de la liga, serán acumuladas para determinar el ganador de la liga.

6.1.7 Una Región afiliada a IPSC no podrá, por activa o por pasiva, sancionar una competición de ningún tipo o formato dentro de los límites geográficos de otra Región, sin la aprobación previa por escrito del Director Regional de la Región en la cual se efectuará dicha competición. Si una Región viola esta regla, estará sujeta a la Sección 5.9 de la Constitución de IPSC.

6.2 Divisiones de las Competiciones

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

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

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

siempre permanecerán sujetos a las previsiones de la Regla 6.2.5.1.

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

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

6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director de la Competición, un competidor podrá participar en una competición en más de una División. Sin embargo, el competidor sólo podrá competir para puntuar en una División, y esa deberá ser la que dispare primero en todos los recorridos. Cualquier subsiguiente intento de otra División no será introducido en los resultados de la competición ni contará para el reconocimiento en la competición y los premios.

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

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

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

6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la Regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces, únicamente a las disposiciones de la División Open, pero se requerirá seguir utilizando la misma arma y miras, a menos que se aplique la Regla 5.1.7.

6.2.6 Una Descalificación en la cual haya incurrido un competidor, en cualquier momento durante la competición, le impedirá al mismo seguir participando en el competición, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo, Cualquier puntuación previa y completa en otra División será introducida en los resultados de la competición para ser reconocida y premiada en esa División.

6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una División específica, no evitará reconocimientos adicionales en una Categoría o de la inclusión en un Equipo Nacional u otro.

6.3 Categorías en las Competiciones

6.3.1 Las competiciones IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para

reconocer diferentes grupos de competidores. En un competición, un tirador podrá declarar sólo una Categoría.

6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o no declarar una antes del comienzo del competición, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.

6.4 Equipos Nacionales

6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de las plazas asignadas, solo un Equipo nacional oficial en cada División y/o División/Categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada Región para competiciones IPSC Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados son especificados por la Asamblea General (ver Apéndice A2).

6.4.1.1 En las Competiciones Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan a la Zona dentro de la cual está siendo celebrada (por ejemplo: en el Campeonato de Europa, solo se pueden presentar los equipos representantes de la Regiones designadas por la IPSC como pertenecientes a la zona Europea).

6.4.1.2 En las Competiciones Nivel IV y superiores, los equipos oficiales Nacionales deben ser ordenados para hacer las escuadras de acuerdo a como quedo el equipo en el evento inmediato anterior, en su caso, incluso si el equipo está compuesto por diferentes personas.

6.4.1.3 En las competiciones Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo Nacional deben competir juntos en la misma escuadra durante la competición principal

6.4.1.3 En las competiciones Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo Nacional deben competir juntos en la misma escuadra durante la competición principal

6.4.2 Las puntuaciones individuales de un competidor solo pueden ser usadas exclusivamente, para un sólo equipo en una competición, y cada equipo debe estar compuesto por competidores de la misma División.

6.4.2.1 La División y/o la Categoría individual asignada a un competidor determina su elegibilidad con respecto a los equipos (por ejemplo: un competidor individual en la División de Producción no puede participar en un equipo de la División de Open). Una mujer registrada individualmente como “Lady” no puede participar en un equipo basado en la edad y viceversa. Un competidor individual registrado en una Categoría puede ser un miembro de un equipo de la general en la misma División.

6.4.3 Los equipos deben consistir de un máximo de 4 miembros, sin embargo, sólo se usarán las puntuaciones finales de los 3 miembros del equipo con la puntuación más alta, para el cálculo del resultado del equipo.

6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira de la competición por cualquier razón antes de completar todos los recorridos, las puntuaciones conseguidas por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo de la puntuación del equipo. Sin embargo, el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro que se retiró.

6.4.5 Un miembro de un equipo que no pueda comenzar una competición, sujeto a aprobación del Director de la Competición, puede ser reemplazado por otro competidor antes del comienzo.

6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado de la competición, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en 0 (cero) para todos recorridos. Los equipos no podrán reemplazar un

miembro descalificado.

6.5 Status y Credenciales de un Competidor

6.5.1 Todos los competidores y Árbitros de la Competición deben ser miembros individuales de la Región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la Región en la cual el individuo ha estado ordinariamente domiciliado por un mínimo de 183 días de los doce meses inmediatamente previos al mes en el cual comience la competición. La condición de domicilio ordinario es una verificación de presencia física y no está relacionada con la nacionalidad o con cualquier dirección de conveniencia. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses.

6.5.1.1 En cualquier caso, los organizadores de la competición no deben aceptar ningún competidor o Árbitro de otra Región, a no ser que el Director Regional de esa Región haya confirmado la posibilidad del competidor o Árbitro de participar en la competición en cuestión y que el competidor o el Árbitro no están bajo sanción del Consejo Ejecutivo de la IPSC.

6.5.1.2 Los competidores que ordinariamente residen en un país o área geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una Región afiliada y puede competir bajo los auspicios de esa Región, esto, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de IPSC y al Director Regional de esa Región. Si el país del competidor o el área geográfica de residencia, posteriormente solicita ser afiliada a IPSC, el competidor debe convertirse en miembro de esa Región durante el proceso de afiliación.

6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar sólo a la Región IPSC en la cual reside, excepto en los siguientes casos:

6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una Región, pero desea representar la Región de la que él es ciudadano, los Directores Regionales para la Región de residencia y la de ciudadanía, deben estar de acuerdo por escrito antes del comienzo de la competición.

6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.1 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.

6.5.3 En Campeonatos Nacionales y Continentales, sólo los competidores que satisfagan los requerimientos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1, estarán facultados para ser reconocidos como Campeones Nacionales o Continentales, por División y/o por División/Categoría, según sea el caso. Sin embargo cuando se determine en los resultados de la competición Campeones Nacionales o Continentales, a competidores de fuera del País o Continente sus resultados no deben ser eliminados de la competición, los cuales deberán permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Open

100% Competidor A – Región 2 (Declarado como Campeón Absoluto y de la División)

99% Competidor B – Región 6

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

6.6 Escuadras y Horarios de los Competidores

6.6.1 Para puntuar los competidores deben competir de acuerdo a la planificación publicada de las escuadras y de la competición. Un competidor que no esté presente en el horario y fecha

programados para un ejercicio, no podrá hacer el ejercicio sin la aprobación previa del Director de la Competición, sin la cual, la puntuación del competidor para ese ejercicio será de cero.

6.6.2 Los Árbitros, (aprobados por el Range Master), los sponsors de la competición, patrocinadores de la IPSC y dignatarios (aprobados por el Director de la Competición), los cuales son miembros de pleno derecho en su región de residencia, y los Árbitros de la IPSC (tal como se les define en la Sección 6.1 de la Constitución de la IPSC) pueden competir en un "pre-match". Las puntuaciones obtenidas en el pre-match serán incluidas en los resultados generales de la competición siempre y cuando, las fechas del pre-match hayan sido publicadas en la planificación oficial de la competición. A los competidores de la competición principal no se les debe restringir la observación del pre-match.

6.6.3 Una competición o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados más arriba) disparen para puntuar y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director de la Competición.

6.7 Sistema de Clasificación Internacional

6.7.1 El Consejo Ejecutivo de la IPSC puede coordinar y publicar reglas y procedimientos dedicados a los efectos de dirigir y administrar un Sistema de Clasificación Internacional (International Classification System ("ICS")).

6.7.2 Los competidores que quieran obtener una clasificación internacional deben usar los recorridos de tiro aprobados, disponibles en el sitio Web de IPSC.

Capítulo 7 - Dirección de la Competición

7.1 Árbitros de la Competición

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

7.1.1 **Árbitro (Range Officer ("RO"))** – Transmite las órdenes en el de campo de tiro, observa el cumplimiento del briefing escrito del ejercicio, y controla de cerca la acción segura del competidor. También declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados en su hoja de puntuación (bajo la autoridad de un Jefe de Árbitros y del Range Master).

7.1.2 **Jefe de Árbitros (Chief Range Officer ("CRO"))** - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y observa la justa, correcta y constante aplicación de estas reglas (bajo la autoridad directa del Range Master).

7.1.3 **Árbitro de Estadísticas (Stats Officer ("SO"))** – Supervisa el equipo de la sala de estadísticas el cual recoge, ordena, verifica, introduce en el ordenador y conserva todas las hojas de puntuación y, por último, da los resultados parciales y finales (bajo la autoridad directa del Range Master).

7.1.4 **Jefe de Mantenimiento (Quartermaster ("QM"))** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo: blancos, parches, pintura, decorados, etc.) otras necesidades del campo (por ejemplo, timers, baterías, grapadoras, grapas, tablillas etc.) y repone refrescos para los Árbitros (bajo la autoridad directa del Range Master).

7.1.5 **Range Master ("RM")** - Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo, incluyendo su seguridad, la operatividad de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y solicitudes de arbitraje deben ser presentadas a su atención. Generalmente, el Range Master, es designado por, y trabaja con, el Director de la Competición. Sin embargo, con respecto a competiciones IPSC aprobadas de Nivel IV o superiores, la designación del Range Master está sujeta a la aprobación previa, por escrito, del Consejo Ejecutivo de IPSC

7.1.5.1 Las referencias al Range Master en todo este reglamento significan la persona sirviendo como Range Master en una competición (o su delegado autorizado para una o más funciones especificas) a pesar de cualquier rango internacional o nacional.

7.1.6 **Director de la Competición (Match Director ("MD"))** - Dirige la administración general de la competición, incluyendo la composición de las escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán con relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones de estas reglas las cuales son del dominio del Range Master. El Director de la Competición es designado por la organización de la competición y trabaja junto con el Range Master.

7.2 Disciplina de los Árbitros de la Competición

7.2.1 El Range Master posee autoridad sobre todos los Árbitros de la competición que no sean el Director de la Competición (excepto cuando este está participando como un competidor de la competición), y

es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina.

7.2.2 En el eventual caso que un Árbitro de la competición sea sancionado, el Range Master debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional de los Árbitros de la competición, al Director Regional de la Región que organiza la competición, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).

7.2.3 Un Árbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad cuando competía, continuará teniendo derecho a actuar como Árbitro para esa competición. El Range Master podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un Árbitro.

7.3 Designación de Árbitros

7.3.1 Los organizadores de la competición deben, antes de que comience la misma, designar un Director de la competición y un Range Master para que se encarguen de las tareas detalladas en estas reglas. El Range Master designado debería, preferentemente, ser el más competente y experimentado Árbitro titulado presente (ver también Regla 7.1.5). Para los competiciones Nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de Director de la Competición y Range Master.

7.3.2 En estas reglas, las referencias a Árbitros (por ej. Árbitro, Range Master, etc.), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores de la competición, para servir como tales en la misma. Las personas que son Árbitros titulados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares de la competición, no tienen posición o autoridad como Árbitros en esa competición. Tales personas no deberían, por tanto, participar en de la competición usando vestimenta que posea la insignia de Árbitro.

7.3.3 Una persona actuando como Árbitro tiene prohibido llevar un arma enfundada mientras acompaña directamente al competidor en su intento en un recorrido de tiro. Las violaciones están sujetas a la Regla 7.2.2.

Capítulo 8 - El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Rifle Preparado

Las condiciones de rifles preparados serán normalmente como se especifica a continuación. Sin embargo, en el caso eventual que un competidor falle en cargar la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito del ejercicio, tanto sea en forma inadvertida o intencionada, el Árbitro no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del rifle.

8.1.1 **Rifles:**

8.1.1.1 Cargado (Opción 1): cargador lleno e insertado (si es aplicable), recamara cargada, martillo y/o el fiador y el seguro activado (si el rifle está diseñado para tener uno).

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

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

8.1.2 **No aplicable.**

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

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

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

8.2 Condición de Competidor Preparado

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

8.2.1 El rifle es preparado, asegurado y mantenido o colocado como se especifique en el briefing escrito del ejercicio.

8.2.2 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito del ejercicio, la postura del competidor antes del comienzo del recorrido debe ser parado en posición erguida, con el rifle en condición preparado, cogido con ambas manos, la culata tocando al competidor a la altura de la cadera, el cañón paralelo al suelo, el guardamonte hacia abajo, el cañón apuntando hacia el fondo de la galería y con los dedos fuera del guardamonte. Esto se aplica a todas las condiciones de rifle preparado, a no ser especificado de otra manera en el briefing escrito del ejercicio.

8.2.2.1 A menos que se indique lo contrario en el briefing escrito del ejercicio mantener el arma al revés no es aceptable.

8.2.2.2 A un competidor que intente o complete un recorrido de tiro, usando una posición de inicio incorrecta, se le puede requerir, por parte de un Árbitro, que repita el recorrido de tiro.

8.2.2.3 Los diferentes ejercicios pueden requerir que la "posición de preparado" sea tumbado, arrodillado, sentado o como este estipulado en el briefing escrito del ejercicio. Sin embargo prevalecerá la "condición de listo" del rifle estipulada aquí y el esquema general de la "posición de preparado".

8.2.2.4 Un recorrido de tiro no debe permitir nunca a un competidor comenzar un ejercicio 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 munición, que no sea un cargador insertado en el rifle, después del comando de "Atención" (Stand by) y antes de la "Señal de Inicio" (Start Signal) (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).

8.3 Ordenes en el Campo de Tiro

Las órdenes aprobadas y su secuencia son las siguientes:

8.3.1 "**Load And Make Ready**" (o "**Make Ready"** para comienzos con un arma descargada) - Esta orden significa el inicio del "Recorrido de Tiro". Bajo la supervisión directa del Árbitro, el competidor debe estar de cara al fondo de la galería, o en una dirección segura especificada por el Árbitro, ajustarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito del ejercicio. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Árbitro proseguirá.

8.3.1.1 Una vez que se haya dado la orden, el competidor no puede moverse fuera de la posición inicial, antes de la orden de la "Señal de Inicio", sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión, del Árbitro. Una violación resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente violación en la misma competición.

8.3.2 **"Are You Ready?"** - La falta de cualquier respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del recorrido de tiro y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de este comando, él deberá decir "No Listo" ("Not Ready"). Cuando el competidor está listo, debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Árbitro.

8.3.3 **"Stand by" -** Este comando debería ser seguido por la Señal de Inicio en un intervalo de tiempo de 1 a 4 segundos (también ver Regla 10.2.6).

8.3.4 **"Start Signal" -** Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el Árbitro confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las ordenes desde **"Are You Ready?"**

8.3.4.1 En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente ("comienzo en falso"), el Árbitro, tan pronto como sea posible, detendrá y hará repetir el ejercicio al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado

8.3.4.2 Un competidor que reaccione a la Señal de Inicio pero, por cualquier razón, no continúe con su intento en el recorrido de tiro y falle en registrar un tiempo oficial en el aparato operado por el Arbitro oficial, obtendrá tiempo cero y una puntuación de cero para ese ejercicio.

8.3.5 "**Stop**" - Cualquier Árbitro asignado a un ejercicio puede emitir esta orden, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Árbitro.

8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro compartan una galería o área común, los Árbitros pueden enunciar otras órdenes intermedias al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes recorridos de tiro (por ejemplo, "Recargue si lo requiere"). Cualquiera de dichas ordenes intermedias que sean usadas, debes estar claramente establecidas en el briefing escrito del ejercicio.

8.3.6 "**If You Are Finished, Unload And Show Clear**" - 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 de la galería, cargador fijo vacío o cargador extraíble retirado, la recamara vacía, y la acción abierta o asegurada.

8.3.7 "**If Clear, Secure Chamber"** - Después de esta orden, el competidor no debe seguir disparando (ver Regla 10.6.1). Mientras continúa apuntando el rifle en forma segura hacia el fondo de la galería, se debe introducir la bandera de seguridad de la recamara, en ese momento es declarado el recorrido de tiro como finalizado. La acción puede permanecer abierta o estar cerrada, pero entonces el competidor debe cumplir con la regla 5.2.1.

8.3.8 "**Range Is Clear**" - Hasta que esta orden no sea dada por el Árbitro, los competidores y el Personal de la Competición no deben ni avanzar, ni retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado, los Árbitros y competidores podrán avanzar para puntuar, parchear, restaurar blancos, etc.

8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa, sujeto a la aprobación previa del Range Master, tendrá derecho a tener las anteriores órdenes verbales suplementadas por señales físicas o visuales.

8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son golpes en el lado débil de la espalda del competidor usando el protocolo de la cuenta atrás es decir 3 golpes para "Are You Ready?", 2 golpes para "Standby" y 1 golpe para coincidir con la "Señal de Inicio".

8.3.9.2 Los competidores que deseen utilizar sus propios aparatos electrónicos u otros dispositivos, en primer lugar deben someterlos a examen, comprobación y aprobación por el Range Master antes de poder ser utilizados.

8.3.10 No hay fijadas unas órdenes de campo designadas para usarse en la verificación de la conformidad del equipo (el cual puede ser llevado a cabo en un lugar distante al campo de tiro). Los competidores no deben retirar las banderas de seguridad de las recamaras de las armas largas, hasta que el examinador les pida pasar con él, de acuerdo con sus instrucciones. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.

8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro

8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte excepto donde sea específicamente permitido (ver Reglas 10.5.9), y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la galería o en otra dirección segura autorizada por un Árbitro (ver Reglas 10.5.1 y 10.5.2).

8.5 Movimiento

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

8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.

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

8.6 Asistencia o Interferencia

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

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

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

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

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

8.6.5 En el caso que una persona aparezca frente al competidor en el fondo de la galería durante un recorrido de tiro, este debe ser terminado inmediatamente y el competidor requerido para repetir el recorrido de tiro. Si el competidor advierte el problema antes que el Range Officer, debe pararse inmediatamente, cesar el fuego, apuntar su arma en una dirección segura y esperar por las instrucciones posteriores del Range Officer. Sin embargo, si el competidor falla en cumplir con los procedimientos anteriores, las previsiones de la Sección 10.4 y 10.5 serán aplicadas.

8.6.6 Drones u otros aparatos de control remoto están prohibidos, a no ser que su uso este aprobado con anterioridad por el Match Director.

8.7 Toma de Miras, Disparo 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 violaciones resultarán en una advertencia para la primera vez y un error de procedimiento para cada una de las subsiguientes faltas cometidas en la misma competición.

8.7.1.1 Si los organizadores del match también prohíben tomar miras con el arma descargada antes de la señal de inicio, los competidores deben ser avisados en el briefing escrito del ejercicio. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primera vez y un error de procedimiento para cada una de las subsiguientes faltas cometidas en la misma competición.

8.7.1.2 Cuando se permita a los competidores tomar miras con un arma descargada antes de la señal de inicio solo deberá hacerse sobre un único blanco, para verificar que sus miras están preparadas como se requiere. Los competidores que prueben una secuencia de blancos o una posición de tiro mientras toman miras serán penalizados con un error de procedimiento cada vez.

8.7.2 Mientras se realiza la inspección del recorrido de tiro ("walkthrough"), se prohíbe a los competidores el uso de cualquier elemento para simular la toma de miras (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma de fuego, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en un error de procedimiento por cada vez (ver también Regla 10.5.1).

8.7.3 No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del Árbitro asignado a ese recorrido o del Range Master. Las violaciones incurrirán en una advertencia para el primer caso y, las subsiguientes, estarán sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

Capítulo 9 – Puntuación

9.1 Normas Generales

9.1.1 **Aproximación a los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro sin la previa autorización del Árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para la primera vez pero, a discreción del Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces en la misma competición.

9.1.2 **Tocar los Blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo ningún blanco sin la autorización del Árbitro. Si el Árbitro considera que el competidor o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, podrá:

9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o

9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.

9.1.3 **Blancos Parcheados Prematuramente** – Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el Árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a repetir el ejercicio.

9.1.4 **Blancos No Restablecidos** – Si, uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor anterior, el Árbitro debe juzgar si puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que e está calificando, al competidor afectado, le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.

9.1.4.1 En el caso eventual que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, se hayan caído accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón, y no es obvio para el Arbitro cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.

9.1.4.2 Un competidor que dude o se pare durante su intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos de papel no han sido restablecidos no tiene derecho a un re-shoot.

9.1.5 **Impenetrable** – El área de puntuación de todos los blancos IPSC, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:

9.1.5.1 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.5.2 Una bala impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, o impacta en un blanco frangible o en

un blanco que electrónicamente registra la activación de otro equipo del campo, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se requerirá al competidor que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.

9.1.5.3 Una bala impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel también contaran para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.5.4 Una bala impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta el área de puntuación) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6 **Hard Cover** - A no ser que, en el briefing escrito de un ejercicio, sean descritos específicamente como "cubierta blanda" (soft cover) (ver Regla 4.1.4.2), todos los decorados, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como "cubierta dura" (hard cover) impenetrable. Si:

9.1.6.1 Una bala que impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar cualquier blanco de papel puntuable o no-shoot, ese impacto no contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6.2 Una bala impacta completamente dentro de cubierta dura, y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, o impacta en un blanco frangible o en un blanco que electrónicamente registra la activación de otro equipo del campo, esto será tratado como fallo del equipo de campo (ver Regla 4.6.1). Se requerirá al competidor que repita el ejercicio después que este haya sido restaurado.

9.1.6.3 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa para impactar el área de puntuación de un blanco de papel, el impacto en dicho blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6.4 Una bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa hasta hacer caer un blanco metálico puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuar. Si la bala impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa haciendo caer o impactando un blanco metálico penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.

9.1.7 **Los listones de los soportes de los blancos** - No son ni Cubierta Dura ni Cubierta Blanda. Los disparos que hayan pasado completamente o parcialmente a través de ellos y, los cuales impactan un blanco de papel o metal, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.2 Métodos de Puntuación

9.2. 1 "**Comstock**" - Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos puntuables por blanco.

9.2.1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula

dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.

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

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

9.3 Empates

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

9.4 Valores de Puntuación de Blancos y Penalizaciones

9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea de la IPSC (ver Apéndices B y C y abajo). Blancos frangibles normalmente puntuaran 5 puntos.

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

9.4.1.2 Los blancos metálicos y frangibles que requieran un tiro difícil pueden puntuar 10 puntos por blanco.

9.4.1.3 No Aplicable.

9.4.1.4 La puntuación de blancos como se refiere en las Reglas 9.4.1.1 y 9.4.1.2 está restringida a no más del 10% del número total de blancos en la competición. Su uso debe haber sido aprobado durante el proceso de revisión del recorrido y deben estar claramente identificados en el briefing escrito del ejercicio.

9.4.2 Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot.

9.4.3 Los blancos no-shoot de metal deben ser disparados y caer, girar o auto marcarse para puntuar y serán penalizados con menos 10 puntos.

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

9.5 Políticas de Puntuación de Blancos

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

uno y deben caer para puntuar o si no reaccionar para puntuar.

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

9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área de puntuación de blancos sobrepuestos puntuables y/o el de no- shoots, ganará todas las puntuaciones y penalizaciones.

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

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

9.5.5 La puntuación mínima para un ejercicio será de cero.

9.5.6 Un competidor que no encare, el frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos con un disparo, incurrirá en un error de procedimiento por cada blanco, por "no encarar a un blanco", así como también las penalizaciones correspondientes a los misses (ver Regla 10.2.7).

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

9.5.8 Blancos frangibles deben ser completamente perforados o romperse con un trozo separado del blanco original para ser contados para puntuar.

9.6 Verificación y Reclamación de Puntuación

9.6.1 Después de que el Árbitro haya declarado "Campo Libre", se permitirá al competidor o su delegado que acompañe al Árbitro responsable de la puntuación para verificar la misma. Sin embargo esto no puede ser aplicado a recorridos de tiro consistentes solamente en blancos reactivos, blancos auto ajustables y/o blancos registrados electrónicamente.

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 está autorizado para acompañar al Árbitro responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante el briefing de la escuadra.

9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no verifique un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.

9.6.4 Cualquier reclamación 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 objeciones no serán aceptadas.

9.6.5 En el caso que el Árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Árbitros y después al Range Master para una decisión.

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

9.6.7 Durante una Reclamación de puntuación, el/los blanco/s en cuestión no debe/n ser parcheado/s, ni interferido/s de ninguna manera, hasta que la reclamación sea resuelta, sin lo cual la Regla 9.1.3 será aplicada. El Árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para su examen posterior, a los efectos de evitar demoras en la competición. Ambos, el Árbitro y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cual(es) es (son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a reclamación.

9.6.8 Cómo y cuando sea necesario, solo se debe usar en forma exclusiva plantillas de puntuación (scoring overlays) aprobados por el Range Master, para verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.6.9 La información de la puntuación puede ser retransmitida mediante el uso de las señales manuales (ver Apéndice F1). Si una puntuación es reclamada, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas de antemano por el Range Master (ver también Regla 9.1.3).

9.7 Hojas de Puntuación

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

9.7.2 Si se requiere hacer correcciones a una hoja de puntuación, éstas deben estar claramente registradas en el original y demás copias de la hoja del competidor. El competidor y el Árbitro deberían poner sus iniciales para cualquier corrección.

9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al Range Master. Si el Range Master está conforme con que el recorrido de tiro ha sido dirigido y puntuado correctamente, la hoja sin firmar será enviada de forma normal para su inclusión en los resultados de la competición.

9.7.4 Una hoja firmada por ambos, competidor y Árbitro, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado, y que el tiempo, puntuación y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Árbitro firmante, o debido a una decisión de arbitraje, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar errores de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.

9.7.5 Si se encuentra que una hoja de puntuación tiene registros insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado, debe ser referida sin demora al Range Master quien normalmente requiere al competidor que repita el recorrido de tiro.

9.7.6 En el caso eventual de que no sea posible repetir el ejercicio por cualquier razón, prevalecerán las siguientes acciones:

9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá una puntuación de cero para ese ejercicio.

9.7.6.2 Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados serán considerados completos y concluyentes.

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

9.7.6.4 Los errores de procedimiento registrados en la hoja serán considerados completos y concluyentes, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.

9.7.6.5 Si en la hoja falta la identificación del competidor, deberá ser referida al Range Master, quien llevará a cabo cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

9.7.7 En el caso eventual que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Range Master. Si la copia del competidor, o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles, o son considerados por el Range Master como insuficientemente legibles, se le requerirá al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Range Master considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para el ejercicio afectado.

9.7.7.1 Una vez que un reshoot ha sido completado, el resultado del reshoot permanecerá, incluso si un registro de la puntuación original es descubierto posteriormente

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

9.8 Responsabilidad de la Puntuación

9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, verificando las listas publicadas por el Árbitro de Estadísticas.

9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado la competición, los resultados provisionales por ejercicio deben ser publicados en un lugar visible en el campo de tiro y en las competiciones de Nivel IV o superiores, en el hotel oficial de la competición con el propósito de que los competidores los verifiquen. La hora y la fecha en que los resultados fueron publicados realmente en cada lugar (no cuando se imprimieron) deben ser claramente indicadas.

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

9.8.4 Los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director de la Competición) para completar todos los recorridos de tiro de la competición en un período de tiempo menor a la duración total de la competición (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), se les requerirá que verifiquen sus resultados provisionales de la competición de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director de la Competición (por ejemplo, vía un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán reclamaciones por las

puntuaciones. Los procedimientos declarados deben ser publicados por adelantado en la información de la competición y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo de la competición (ver también Sección 6.6.).

9.8.5 Un Director de Competición puede elegir tener los resultados publicados electrónicamente (por ejemplo: vía pagina Web) ya sea como complemento de, o como una alternativa a la impresión física de los mismos. Si es así, el procedimiento pertinente debe ser publicado con anterioridad en la información de la competición y / o por medio de un aviso publicado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo de la competición. Si el Director de la Competición ha optado por que los resultados sean publicados solamente por vía electrónica se deben proporcionar a los competidores facilidades para ver los resultados (por ejemplo: un ordenador).

9.9 Puntuación de Blancos que Desaparecen

9.9.1 Los blancos móviles que presentan, por lo menos, una parte de la zona A cuando están en reposo (tanto sea antes o después de la activación inicial), o aquellos que aparecen y desaparecen continuamente, durante el tiempo que utilice el competidor en un recorrido de tiro, no son blancos que desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones de "no encarar a" y/o falta de impactos (misses).

9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriormente mencionados, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones de "no de disparar a" o misses, a no ser que el competidor falle en la activación del mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes de efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.

9.9.3 Los blancos fijos que presenten al menos un parte de la zona A, antes o después de un movimiento y/o ocultados por un no-shoot o una barrera de visión, no son blancos que desaparecen e incurrirán en las penalizaciones por "no disparar a" o por falta de impactos (misses).

9.9.4 Los blancos que presenten al menos una parte de la zona A cada vez que el competidor maneje un mecanismo activador (por ejemplo: un acuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.

9.9.5 Si un recorrido de tiro requiere que un competidor este confinado en un aparato que se mueve desde una localización a otra durante su intento en el recorrido de tiro, cualquier blanco que solo pueda ser enfrentado desde el aparato durante una parte de su desplazamiento, y el cual no pueda ser vuelto a enfrentar, será considerado blanco que desaparece.

9.10 Tiempo Oficial

9.10.1 Sólo el cronómetro (Timer) manejado por el Árbitro debe ser usado para registrar el tiempo utilizado por un competidor en un recorrido de tiro. Si un Árbitro asignado a un recorrido de tiro (o un Árbitro más veterano) considera que el aparato de medición está defectuoso, y al competidor que no le pueda registrar un tiempo preciso, se le debe requerir que repita el recorrido de tiro.

9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo registrado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se requerirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro (ver Regla 9.7.4).

9.11 Programas de Puntuación

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

Capítulo 10 – Penalizaciones y Descalificaciones

10.1 Errores de Procedimiento – Reglas Generales

10.1.1 Los errores de procedimiento son impuestos cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el briefing escrito del ejercicio y/o se encuentra violando otras reglas generales. El Árbitro que impone la penalización debe registrar claramente, en la hoja del competidor, el número de errores, y la razón por la que fueron impuestos.

10.1.2 Los errores de procedimiento son penalizados con menos 10 puntos cada uno.

10.1.3 Un competidor que reclame la aplicación o número de errores de procedimiento, puede apelar al Jefe de Árbitros y/o al Range Master. Si el competidor continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al Comité de Arbitraje.

10.1.4 Los errores de procedimiento no pueden ser anulados por subsiguientes acciones del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras se encontraba cometiendo una falta en una línea, todavía incurrirá en las penalizaciones aplicables aunque a continuación, dispare al mismo blanco mientras no comete la falta a la línea.

10.2 Errores de Procedimiento – Ejemplos Específicos

10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto más allá de una Línea de Falta, recibirá un error de procedimiento por cada caso. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa disparos mientras está cometiendo la falta excepto cuando se aplique la Regla 2.2.1.5.

10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha ganado alguna ventaja competitiva significativa en cualquier blanco(s) mientras cometía la falta, en lugar de una sola penalización, se le puede aplicar un error de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión

10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito del ejercicio, incurrirá en un error de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si el competidor ha ganado una ventaja competitiva significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización por cada disparo efectuado, en lugar de la penalización simple (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contrariando la posición o postura requerida).

10.2.3 Cuando se aplican múltiples las penalizaciones en los casos anteriores, estas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser conseguidos por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles sólo 4 blancos metálicos, recibirá un error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras cometía la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones, sin importar del número de disparos realmente efectuados.

10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado, desde el punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.

10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá un error de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los soportes verticales, o como resultado de los gases de boca del arma o de la relevación o retroceso de la misma, no serán penalizados.

10.2.6 Si un competidor se "mueve" (creeping) (por ejemplo, mueve las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una situación, posición, o postura de tiro más ventajosa, después de la orden de "Atención" (Standby) y antes de la orden de la "Señal de Inicio", incurrirá en un error de procedimiento. Si el Árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera vez y, el competidor, repetirá el ejercicio.

10.2.7 Un competidor que no cumpla con efectuar por lo menos un disparo a cualquier blanco puntuable, incurrirá en 1 (un) error de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en la Regla 9.9.2.

10.2.8 No aplicable.

10.2.9 Un competidor que deja una posición de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma posición, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificatorios, y competiciones Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará 1 (un) error de procedimiento por disparo efectuado.

10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad o lesión, puede, antes de empezar el recorrido de tiro, pedir que el Range Master aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.

10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el Range Master, debe establecer antes del intento del competidor en el recorrido de tiro, el alcance de la penalización especial, que puede ser una deducción desde el 1% al 20% de los puntos obtenidos por el competidor.

10.2.10.2 Alternativamente, el Range Master puede renunciar a la aplicación de cualquier penalización con respecto a un competidor que, debido a tener una discapacidad física significativa no puede cumplir con los requerimientos establecidos en el recorrido.

10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Range Master, se aplicarán los errores normales de procedimiento

10.2.11 Un competidor que dispare por encima de una barrera construida a una altura de al menos 1.8 metros incurrirá en un error de procedimiento por cada disparo efectuado (también ver Regla 2.2.3.1).

10.2.12 En el caso de que un competidor encare un blanco o blancos con ráfagas o fuego automático (cuando más de un disparo es descargado con una sola manipulación del disparador) debido a que el arma esta en modo automático, recibirá puntuación cero para ese ejercicio y se le aplicará una advertencia. En el caso de una segunda violación 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, las disposiciones para esa sección serán aplicadas.

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 que termine los restantes recorridos de tiro,

sin importar la planificación o estructura física de la misma, pendiente del veredicto de cualquier apelación remitida de acuerdo con el Capitulo 11 de estas reglas.

10.3.2 Cuando se dictamina una descalificación, el Árbitro debe registrar las razones de la misma, y la fecha y hora del incidente, en la hoja del competidor, y el Range Master deberá ser notificado lo antes posible.

10.3.3 Las Puntuaciones de un competidor que haya recibido una descalificación, no deben ser eliminadas de los resultados de la competición, y los resultados de la misma no deben ser declarados definitivos por el Director de la Competición, hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, siempre que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Range Master (o su delegado).

10.3.4 Si una apelación por arbitraje es enviada dentro del límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1, prevalecerá lo previsto en la Regla 11.3.2.

10.3.5 Las puntuaciones de un competidor que haya completado un Pre-Match o Competición Principal sin una descalificación , no serán afectadas por una descalificación recibida mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otra competición paralela (también ver Regla 6.2.4).

10.4 Descalificación – Descarga Accidental

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

10.4.1 Un disparo, que pasa sobre el parabalas trasero, lateral o en cualquier otra dirección, considerada, y especificada en el briefing escrito del ejercicio, como insegura por los organizadores de la competición. Sin embargo si un competidor que legítimamente efectúa un disparo a un blanco, el cual va en dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la Sección 2.3.

10.4.2 Un disparo que impacta en el suelo a menos de 3 metros del competidor, excepto cuando se esté disparando a un blanco de papel o a un blanco frangible a menos de 3 metros del competidor. Una bala que impacta el suelo a menos de 3 metros del competidor debido a una carga fallida (squib load), está exenta de esta regla.

10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está realmente cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo que ocurra durante los procedimientos enumerados en la Regla 8.3.1 y 8.3.7 (ver también Regla 10.5.9).

10.4.3.1 Excepción – una detonación, la cual ocurre mientras se esté descargando un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a descalificación. Sin embargo, se puede aplicar la Regla 5.1.6.

10.4.4 Un disparo que ocurre durante la corrección de una interrupción del arma.

10.4.5 Un disparo que ocurre durante la transferencia del rifle de una mano a otra.

10.4.6 Un disparo que ocurre durante un desplazamiento, excepto cuando se esté, realmente, disparando a los blancos.

10.4.7 Un disparo hecho a un blanco metálico desde una distancia menor a 5 metros, medida desde la cara del blanco a la parte más cercana del cuerpo del competidor que esté en contacto con el suelo (ver Regla 2.1.3).

10.4.8 En esta sección si puede ser establecido que la causa de la descarga es debida a una rotura o parte defectuosa del arma, y que el competidor no ha cometido ninguna infracción de seguridad en esta Sección, no se dictaminará la descalificación pero, las puntuaciones del competidor para ese ejercicio serán cero.

10.4.8.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Range Master o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que la rotura o parte defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga accidental debido una rotura parte o defectuosa sí, no presenta el arma para inspección previa antes de abandonar el recorrido de tiro.

10.5 Descalificación – Manejo Inseguro del Arma

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

10.5.1 Manejar un rifle en cualquier momento, excepto en el área de seguridad designada o en otra parte declarada por un Árbitro como segura o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a una orden directa emitida por, un Árbitro puede causar una descalificación. Esto no se aplica al transporte de rifles donde se aplique la Regla 5.2.1. Las violaciones de la Regla 5.2.1 pueden causar una descalificación.

10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la galería, o romper los ángulos normales o específicos, durante un recorrido de tiro. Excepciones: cuando se esté encajando la bandera de seguridad de la recamara en cumplimiento con la regla 8.3.7 el cañón puede apuntar hacia la parte delantera de la galería dentro de un radio de 50 cm desde los pies del competidor.

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

10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo o sobre otro objeto estable, y

10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, a de 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Árbitro, a los efectos de cumplir con la posición de inicio) y

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

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

10.5.3.5 El arma está descargada y tiene la acción abierta.

10.5.4 No aplicable.

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

10.5.6 No aplicable.

10.5.7 Usar más de un arma durante un recorrido de tiro.

10.5.8 No mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el competidor claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a que apunta.

10.5.9 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga. Un competidor estará exento de esta regla cuando opere el disparador para disparar en seco o para retirar la acción y/o bajar el martillo mientras se esté preparando antes de la señal de inicio. En el caso que el arma se dispare durante esta operación se aplicará la Regla 10.4.3.

10.5.10 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Regla 8.5.1.

10.5.11 No aplicable.

10.5.12 Manejar munición real o falsa (Dummy), en un Área de Seguridad, contrariamente a la Regla 2.4.4.

10.5.12.1 La palabra "manejar" no impide que los competidores entren a un Área de Seguridad con munición real o falsa en sus bolsillos, en su cinturón o en su bolsa de tiro, siempre y cuando el competidor no manipule físicamente la munición suelta o empaquetada de su cinturón, bolsillos o bolsa de tiro mientras este dentro del Área de Seguridad.

10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente ordenado por el Árbitro.

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

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

10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva

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

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

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

10.7 Descalificación – Substancias Prohibidas

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

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

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

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

Capítulo 11 - Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales

11.1.1 **Administración** – Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten disputas ocasionales. Está reconocido que, a los más altos niveles de competición, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva de la competición, evitará la mayoría, si no todas, de las disputas.

11.1.2 **Acceso** – Las protestas pueden ser remitidas a arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas provenientes de una descalificación por una infracción de seguridad sólo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Árbitro de la Competición, no está sujeta a reclamación o apelación.

11.1.3 **Apelaciones** – Las decisiones las toma inicialmente el Árbitro (Range Officer). Si el querellante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Árbitros (Chief Range Officer) al ejercicio o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Range Master que decida.

11.1.4 **Apelación al Comité** – En caso que el querellante continúa estando en desacuerdo con la decisión, puede apelar al Comité de Arbitraje formulando una protesta formal.

11.1.5 **Retención de Evidencia** – Se requiere al querellante, que informe al Range Master, su deseo de presentar una apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los Árbitros retengan cualquier documentación declarada u otra evidencia, en espera de la audiencia. Pueden ser aceptadas como evidencia grabaciones de audio y/o video.

11.1.6 **Preparación de la Apelación** – El querellante es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tasa estipulada. Ambas deben ser enviadas al Range Master dentro del período de tiempo especificado.

11.1.7 **Obligaciones de los Árbitros de la Competición** – Cualquier Árbitro de la Competición que reciba una solicitud de arbitraje debe, informar al Range Master sin demora, tomar nota de todos los testigos y Árbitros involucrados y pasar esta información al Range Master.

11.1.8 **Obligaciones del Director de la Competición** – Al recibir la apelación de manos del Range Master, el Director del Competición debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.

11.1.9 **Obligaciones del Comité de Arbitraje** – El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión consecuente con esas reglas. Cuando sea necesario interpretación de las reglas, o cuando un incidente no está específicamente cubierto por las mismas, el Comité de Arbitraje usará su mejor criterio dentro del espíritu de estas reglas.

11.2 Composición del Comité

11.2.1 En las competiciones de Nivel III o superior, la composición del Comité de Arbitraje está sujeta a las siguientes reglas:

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

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

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

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

11.2.2 Para competiciones Niveles I y II, el Director de la Competición puede designar un Comité de Arbitraje de tres personas con experiencia que no sean parte de la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses con el resultado de la apelación. Las personas del Comité deberían ser Árbitros titulados de ser posible. Todos los miembros del comité votarán. El Árbitro de la Competición (más veterano), o el mayor de las personas, si no hay Árbitros de la Competición, actuarán de presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

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

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

11.4 Tasas

11.4.1 **Importe** – Para las competiciones Nivel III o superiores, la tasa de apelación que permite a un querellante apelar al arbitraje, será de US $ 100.00 o el equivalente a la inscripción individual de la competición (lo que sea menor), en moneda local. La tasa de apelación para otras competiciones puede ser fijado por los organizadores de la misma, pero no debe exceder los US $ 100.00 o equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el Range Master con respecto a un asunto de la competición, estará exenta de la tasa.

11.4.2 **Pago** – Si la decisión del Comité es apoyar la apelación, la tasa pagada será devuelta. Si la decisión del Comité es de denegar la apelación, el canon de apelación debe enviarse al Comité Nacional de Jueces Árbitros (CNJA); (RROI o NROI), con respecto a 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 **Obligaciones y Procedimiento del Comité** – El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, el dinero pagado por el querellante hasta que se alcance una decisión.

11.5.2 **Presentaciones** – Después, el Comité puede pedir al querellante que dé, personalmente, más detalles de su protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante de la misma.

11.5.3 **Audiencia** – Se le puede pedir al querellante que se retire mientras el Comité analiza más evidencias.

11.5.4 **Testigos** – Después, el Comité puede escuchar a los Árbitros de la competición, así como otros testigos, involucrados en la apelación. El Comité examinará todas las evidencias presentadas.

11.5.5 **Preguntas** – El Comité puede interrogar a los Árbitros y testigos con relación a cualquier punto relevante de la apelación.

11.5.6 **Opiniones** – Los miembros del Comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.

11.5.7 **Inspección del Área** – El Comité puede inspeccionar cualquier galería o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona o Árbitro a quien considere útil al proceso que lo acompañe.

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

11.5.9 **Deliberación** – Cuando el Comité crea que está en posesión de toda la información y evidencias necesarias para la apelación, deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

11.6 Veredicto y Acciones posteriores

11.6.1 **Decisión del Comité** – Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al querellante al Árbitro y al Range Master para presentar su fallo.

11.6.2 **Aplicación de la Decisión** – Será responsabilidad del Range Master aplicar la decisión del Comité. El Range Master publicará la decisión en un lugar visible a todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.

11.6.3 **La Decisión es Inapelable** – La decisión del Comité es definitiva y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Range Master, se hayan recibido nuevas evidencias después de la decisión, pero antes que los resultados hayan sido declarados finales por el Director de la Competición, que justifique una reconsideración.

11.6.4 **Acta** – La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y servirá de precedente para cualquier incidente similar durante la competición.

11.7 Apelaciones de Terceros

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

11.8 Interpretación de las Reglas

11.8.1 La interpretación de estas reglas y normas es la responsabilidad del Consejo Ejecutivo de IPSC.

11.8.2 Las personas que busquen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, tanto sea por fax, correo o e-Mail, a las oficinas centrales de IPSC.

11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC serán consideradas como precedentes y serán aplicadas a todos las competiciones aprobadas por la IPSC, que comiencen a los 7 días, o después, de la fecha de publicación. Tales interpretaciones están sujetas a ratificación o modificación en la siguiente Asamblea de IPSC.

Capítulo 12 - Asuntos Varios

12.1 Apéndices

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

12.2 Idioma

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

12.3 Responsabilidades

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

12.4 Género

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

12.5 Glosario

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

Aftermarket	Artículos no fabricados por el fabricante original del arma (FOA), y/o que poseen marcas de identificación diferentes al FOA.
Apuntar/Apuntando	Alinear el cañón del arma con los blancos
Bala	El proyectil de un cartucho pensado para impactar un blanco.
Bandera de seguridad para la recamara	Dispositivo de colores brillantes, que no sea parte ni se asemeje a un cartucho o parte de él. La bandera no puede ser introducida en un arma que tenga la recamara cargada, mientras este insertada, debe prevenir que un cartucho sea

	insertado en la recamara. La bandera debe tener una pestaña o lengüeta que sobresalga claramente del arma.
Barricade Stop (Soporte para Barricadas)	Un dispositivo instalado en el arma, cuyo propósito principal es incrementar la estabilidad sobre una barricada u otro decorado mientras disparas.
Barrido	Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro cuando la pistola está siendo tocada o sostenida y no esté enfundada con seguridad, o cuando un arma larga es sostenida y la bandera de seguridad no está insertada (ver Regla 10.5.5).
Batería de Blancos	Grupo de blancos aprobados que solo pueden ser vistos desde una posición única o vista.
Blanco(s)	Término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, 4.1.3) los diferencie.
Blanco Frangible	Un blanco, tal como un pichón de arcilla o una teja capaz de ser roto fácilmente en dos o más piezas cuando sea impactado
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Cargada	Un arma con munición real o Dummy en la recamara o cilindro, o con munición real o Dummy en un cargador insertado.
Cargar	La inserción de munición en un arma.
Cartucho	Tipo de munición usado en arma corta o rifle.
Compensador	Un dispositivo fijado al final de la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Debe / deberá	Mandatario

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

Falso Inicio	Comenzar un recorrido de tiro antes de la " Señal de Inicio" (Ver Regla 8.3.4).
FOA	Fabricante original del arma
Fulminante	La parte del cartucho que causa una detonación o que se efectúe un disparo.
Funda	Dispositivo de retención de un arma sujeto al cinturón del competidor
Grain	Unidad de medida que comúnmente se usa con relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Intento de (COF)	El periodo desde la emisión de la Señal de Inicio hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la Regla 8, 3, 6.
Localización	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro
Munición Dummy	Incluye cartuchos de prácticas o entreno, cartuchos alivia muelles y vainas vacías
No Aplicable	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular, la División o Nivel de la Competición.
No-shoot	Blanco(s) que incurren en penalizaciones cuando se les impacta.
Personal de la Competición	Personas que cumplen con tareas o funciones arbitrales en una competición, o actúan con la capacidad de Árbitros de la Competición. Aunque que no están necesariamente calificados como tal.
Parabalas (Espaldón)	Una estructura elevada de arena, tierra u otro material usado para contener balas y/o para separar galerías de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros.
Posición de Inicio	Localización, posición de tiro y postura prescrita por el Recorrido de Tiro anterior a la emisión de la Señal de Inicio (ver Regla 8.3.4).

Posición de Tiro	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).
Postura	La presentación física de los miembros de una persona (Por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Puede	Enteramente opcional
Recargar	Rellenado o inserción de munición adicional dentro de un arma.
Región	Un país u otra área geográfica, reconocida por IPSC.
Re-shoot	La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Árbitro o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un ejercicio.
Snap Cap	(También " Spring Cap") Un tipo de cartucho falso (Dummy).
Squib	Cualquier parte de una bala alojada dentro del cañón de un arma y/o una bala que sale del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Tomar Miras	Apuntar un arma hacia un blanco sin, dispararle realmente.
Uprange (Principio/frente de la galería)	El área general de un ejercicio, galería o campo de tiro por detrás del ángulo máximo predeterminado de seguridad (ver Regla 2.1.2), donde el cañón del arma no debe apuntar durante un recorrido de tiro (excepción: ver Regla 10.5.2).
Vaina	El cuerpo principal de un cartucho, el cual contiene todas sus partes componentes.

12.6 Medidas

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

Apéndice A1 - Niveles de las Competiciones de Mini Rifle IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Mandatario

		Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel V
01	Debe seguir la última edición del las Reglas IPSC	M	M	M	M	M
02	Los competidores deben ser miembros individuales de sus Regiones IPSC de residencia. (Sección 6.5)	R	M	M	M	M
03	Director de la Competición	M	M	M	M	M
04	Range Master (Real o designado)	M	M	M	M	M
05	Range Master aprobado por Director Regional	R	R	M	R	R
06	Range Master aprobado por Consejo Ejecutivo IPSC				M	M
07	Jefe de Árbitros CRO por Área	R	R	R	M	M
08	Un Árbitro NROI por ejercicio	R	R	M	M	M
09	Un Árbitro IROA por ejercicio			R	M	M
10	Arbitro de Estadísticas IROA			R	M	M
11	Personal de Campo (Parcheador) por cada 6 disparos	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 de 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 3 años				M	M
18	Inclusión en el calendario de Competiciones IPSC			M	M	M
19	Publicar los resultados de la competición en la IROA			M	M	M
20	Número mínimo recomendado de disparos	40	80	150	200	250
21	Número mínimo recomendado de recorridos	3	6	12	24	30
22	Número mínimo recomendado de competidores	10	50	120	200	300
23	Puntuación de la Competición (puntos)	1	2	3	4	5

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

Apéndice A2 - Reconocimiento IPSC

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

A no ser que se especifique otra cosa, las competiciones aprobadas por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías basados en el número de competidores registrados que realmente compiten en la competición, incluyendo los competidores descalificados durante la competición (por ejemplo: Si una División en una Competición nivel III tiene 10 competidores, pero uno o más son descalificados durante la misma , la División continuara para ser reconocida), siguiendo los siguientes criterios:

1. Divisiones

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

2. Categorías

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

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

3. Categorías Individuales

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

(a) Dama	Competidores de género femenino.
(b) Súper Junior	Competidores que tienen menos de 16 años de edad el primer dia de la Competición. Un Súper Junior tiene la opción de elegir disparar en Categoría Junior, pero no en ambas. Si hay un número insuficiente de competidores Súper Junior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Junior.
(c) Júnior	Competidores que tienen menos de 21 años de edad al primer día de la competición.
(d) Sénior	Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día de la competición.
(e) Súper Sénior	Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día de la competición. Un Súper Sénior tiene la opción de elegir la Categoría Sénior, pero no ambas. Si hay un número insuficiente de Competidores para ser reconocida la Categoría Súper Sénior, todos los competidores registrados en esta Categoría serán transferidos automáticamente a Sénior

4. Categorías de Equipos

   Las Competiciones de IPSC pueden reconocer los siguientes equipos para ser premiados:

   (a) Equipos Nacionales por División.

   (b) Equipos Nacionales por División para Categoría Dama.

(c) Equipos Nacionales por División para Categoría Súper Júnior.

(d) Equipos Nacionales por División para Categoría Júnior.

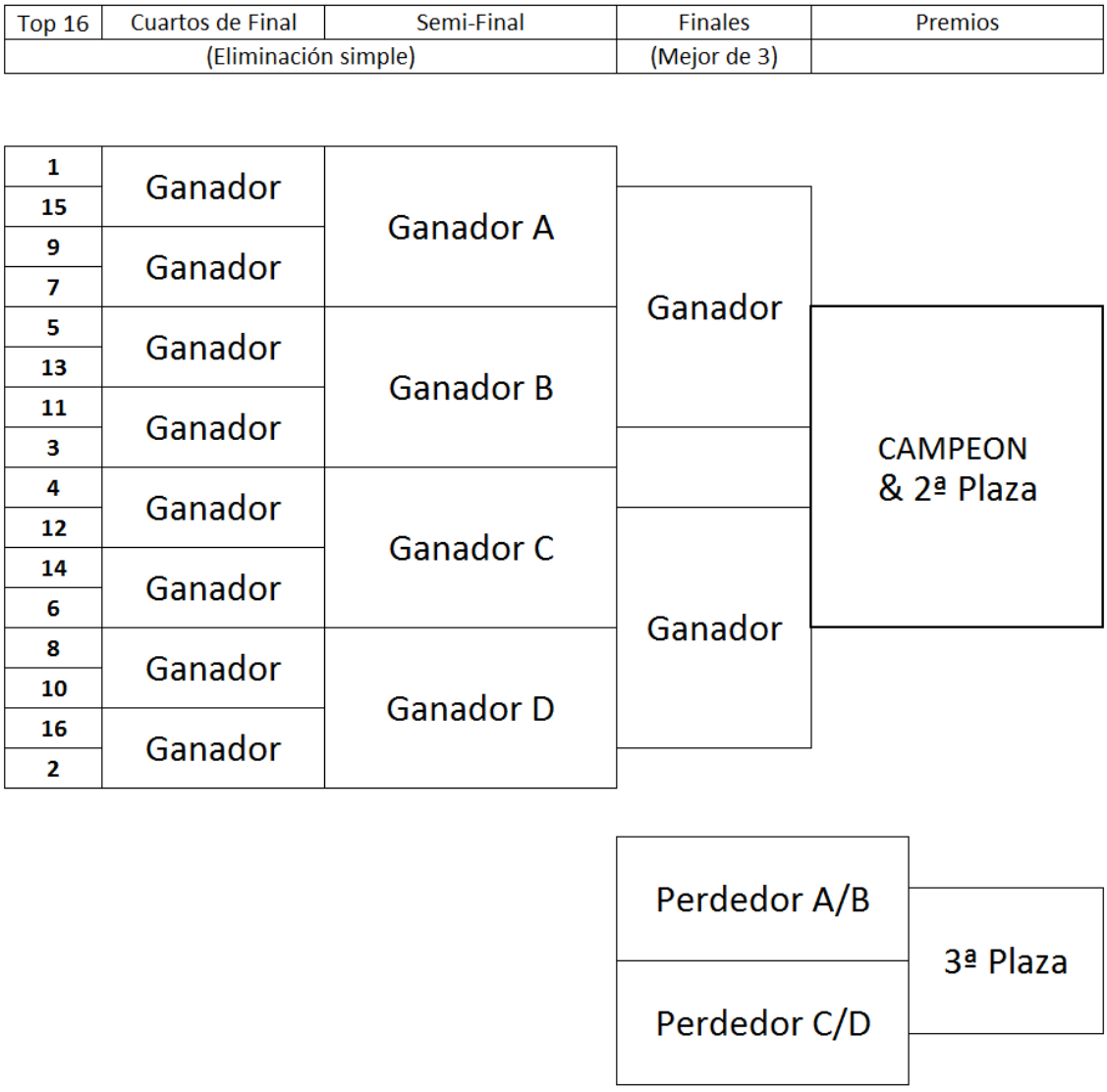
(e) Equipos Nacionales por División para Categoría Veterano.

(f) Equipos Nacionales por División para Categoría Súper Veteranos

(g) Equipos regionales de Familia

Los equipos de Familia se componen de dos miembros, siendo uno de ellos Junior y, el otro, su padre o abuelo. A pesar de las Reglas 6.4.2 y 6.4.2.1, los dos miembros del equipo pueden competir en Divisiones diferentes y una dama, registrada en forma individual como “Dama” (Lady), puede participar como el miembro Junior, siempre y cuando satisfaga el límite de edad para Junior. Los resultados del Equipo de Familia serán calculados sumando los porcentajes de la competición que hayan alcanzado los dos miembros.

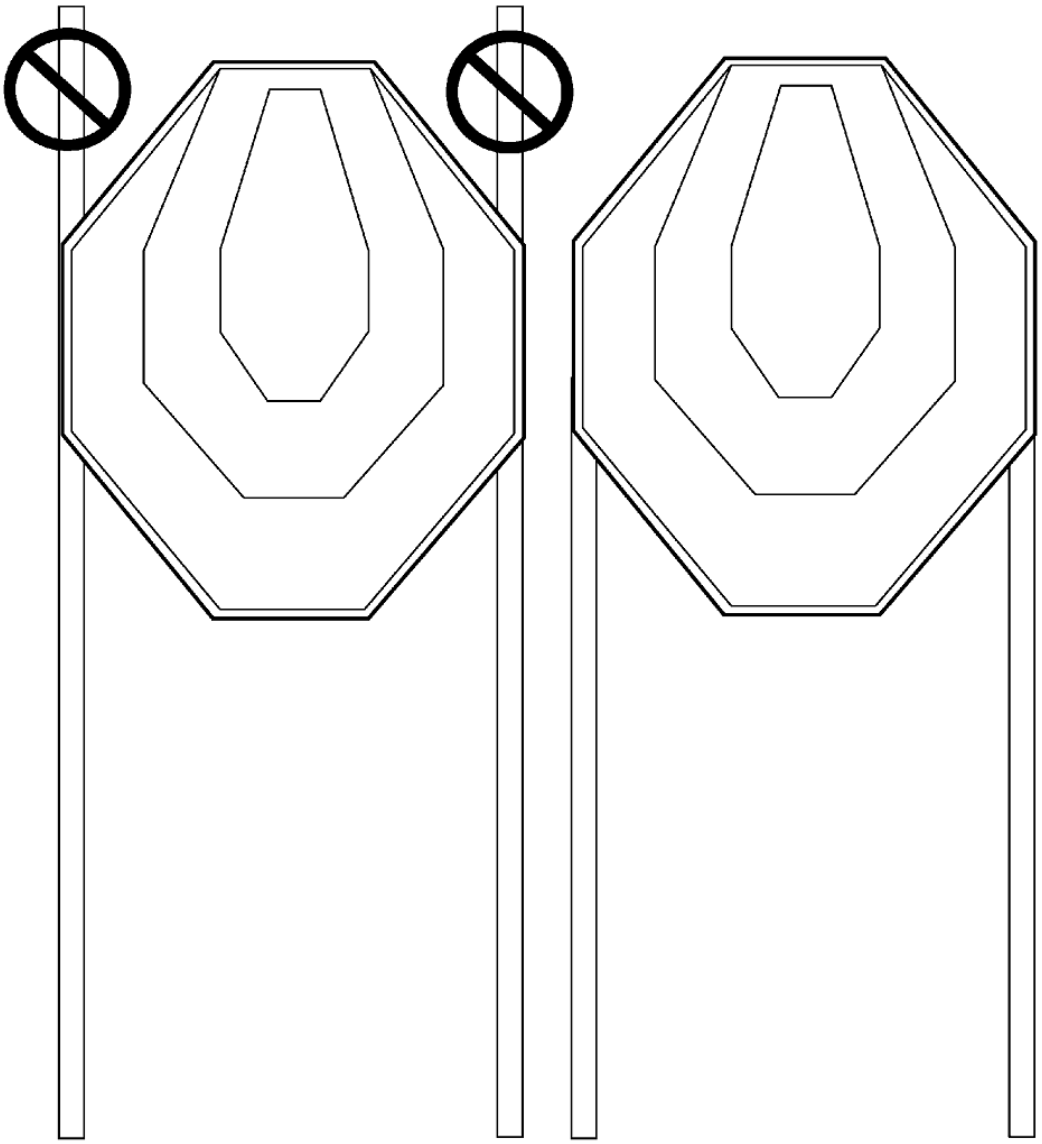
Apéndice A3 - Tabla de eliminación del Shoot – Off



Apéndice A4 – Ratios Aprobados de Ejercicios

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

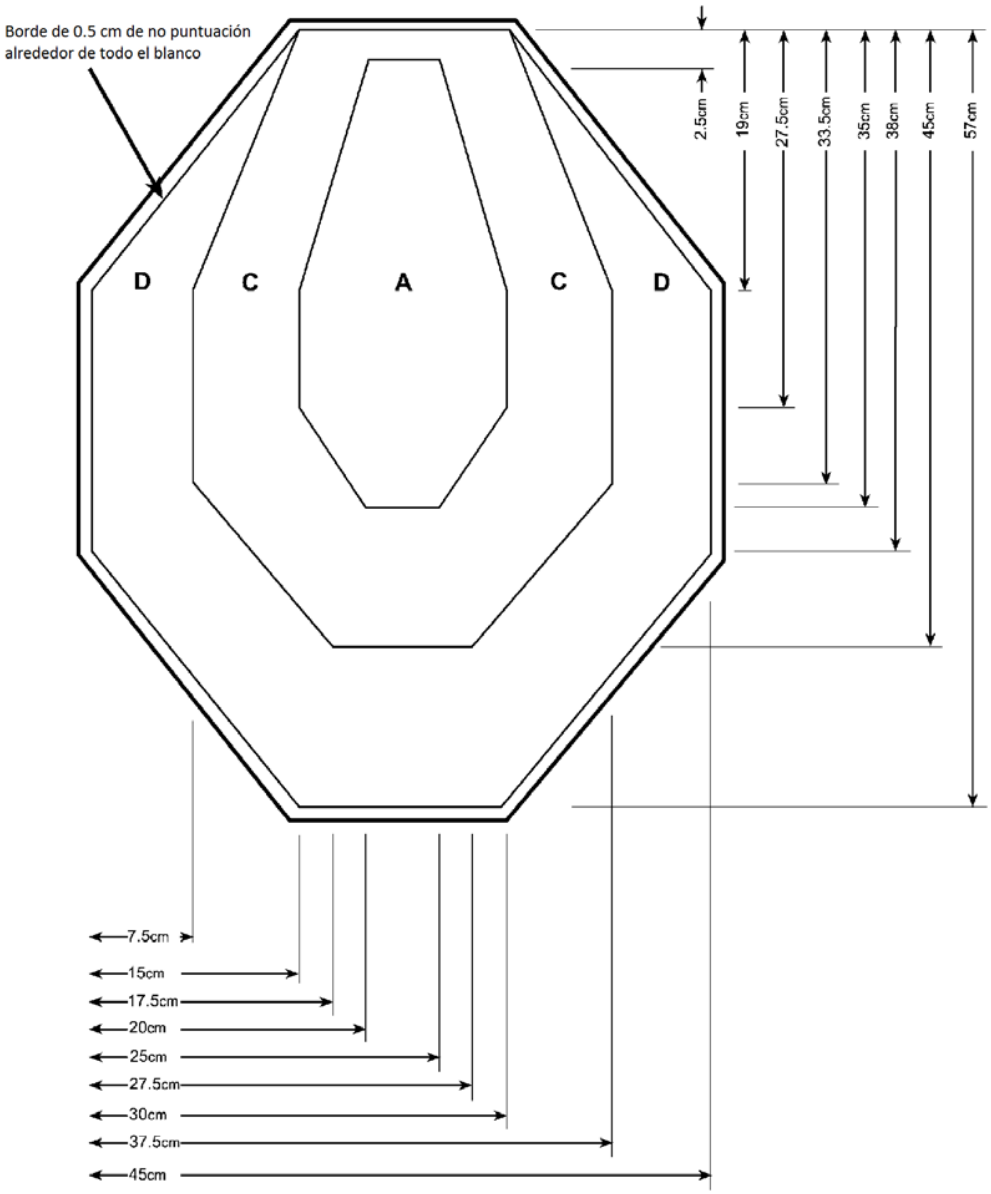
Apéndice B1 - Presentación de los Blancos



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

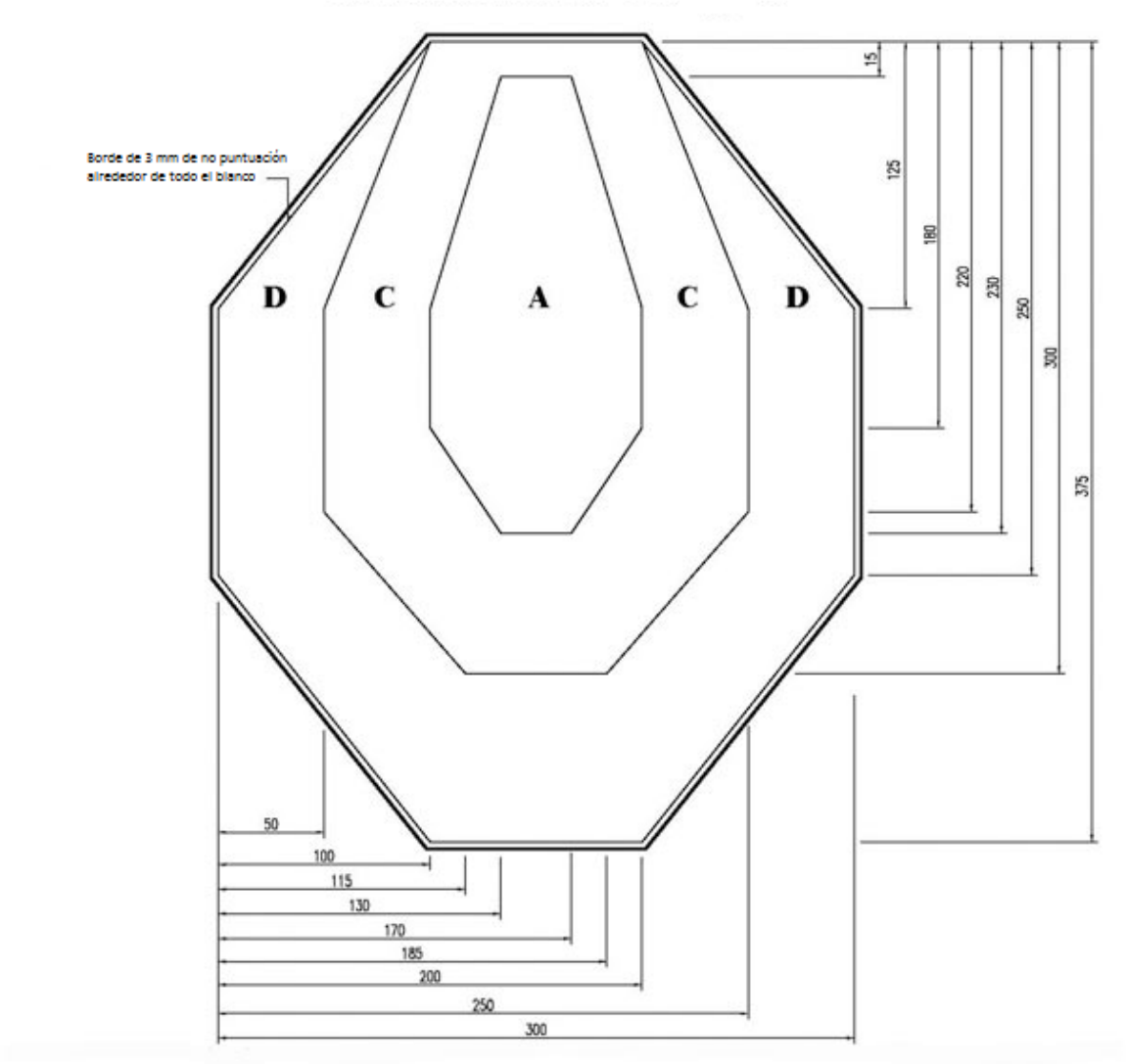
Apéndice B2 - Blanco IPSC

BLANCO IPSC



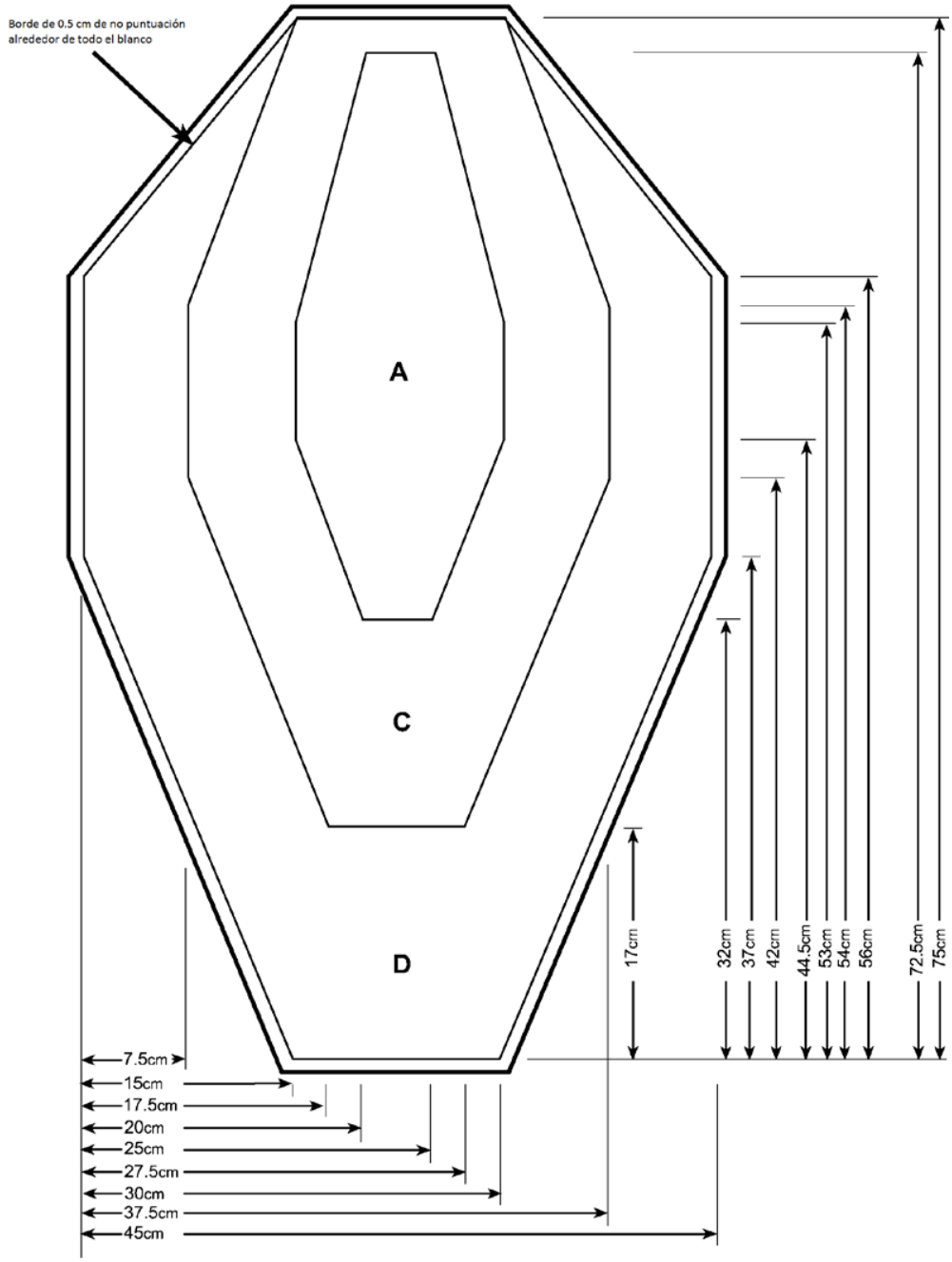
Puntuación	
Zona	**Puntos**
A	5
C	3
D	1

Apéndice B3 - Mini Blanco IPSC



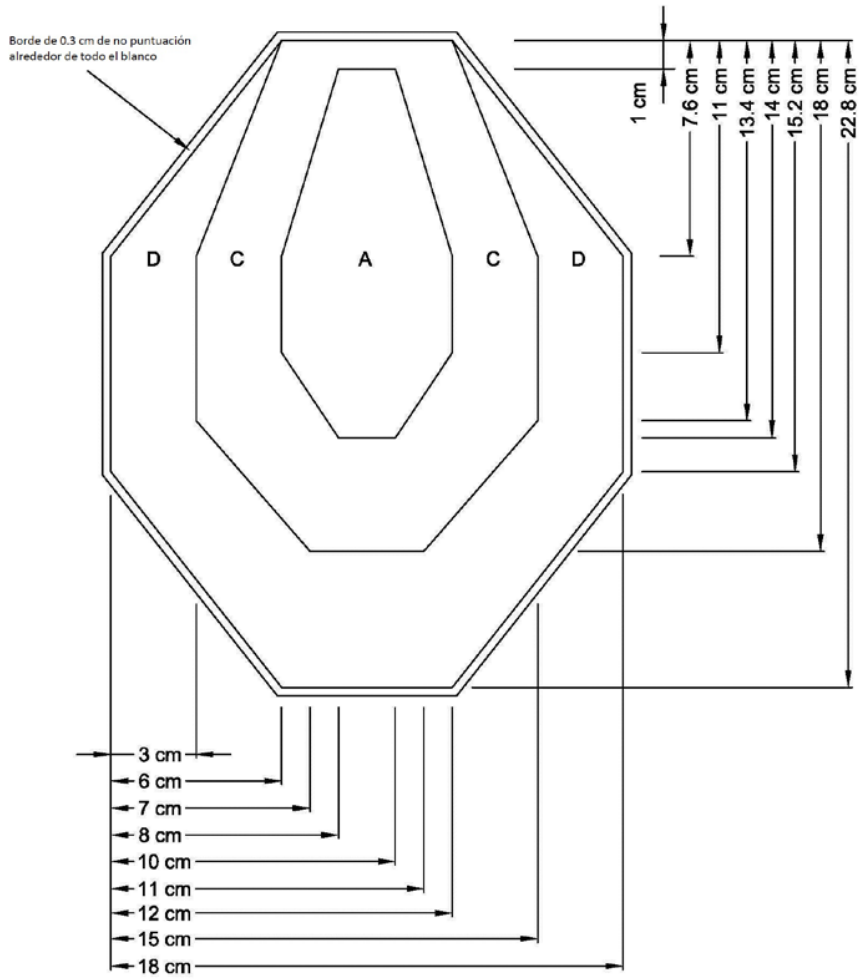
Puntuación	
Zona	**Puntos**
A	5
C	3
D	1

Apéndice B4: Blanco Universal IPSC



Puntuación	
Zona	**Puntos**
A	5
C	3
D	1

Apéndice B5 - Micro Blanco IPSC



Puntuación	
Zona	**Puntos**
A	5
C	3
D	1

Apéndice C1 - Calibración de Poppers IPSC

1. El Range Master debe designar una cantidad específica de munición y uno o más rifles para ser usados como herramientas de calibración oficiales, por parte de Árbitros autorizados por él para actuar como Árbitros de calibración.
2. No Aplicable.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido aprobadas por el Range Master, éstas no estarán sujetas a reclamación por los competidores.
4. El Range Master debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo de la competición, y siempre que sea necesario durante la misma.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un sólo disparo hecho con el arma designada usando la munición de calibración. El disparo debe ser hecho desde la posición del recorrido de tiro más lejana al popper que está siendo calibrado. Las zonas de calibración están indicadas en los diagramas de las siguientes páginas.
6. Si, durante un recorrido de tiro, un popper no cae cuando se impacta, el competidor tiene tres alternativas:
   (a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
   (b) El popper se deja sin abatir pero el competidor no protesta la calibración. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa "como se disparó", y el popper será puntuado como un miss.
   (c) El popper se deja sin abatir y el competidor protesta la calibración. Es este caso, el popper y toda el área que lo rodea no debe ser tocada o interferida por ninguna persona. Si un Árbitro de la competición viola esta regla, el competidor debe repetir el ejercicio. Si el competidor o cualquier otra persona viola esta regla, el popper será puntuado como un miss y el resto del recorrido de tiro se puntúa "como se disparó".
   (d) Si el Popper cae por cualquier razón externa (por ejemplo la acción del viento), antes de ser calibrado, la repetición del ejercicio debe ser ordenada.
7. En ausencia de cualquier interferencia, el Árbitro de calibración debe realizar la prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo el punto de arriba 6(c)), desde la posición más cercana posible al punto desde donde el competidor disparó al popper, en ese caso se aplica lo siguiente:
   (a) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo y el popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado, y será puntuado como un miss.
   (b) Si el primer disparo efectuado por el Árbitro de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo y el Popper no cae, se considera que el popper ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que repita el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.

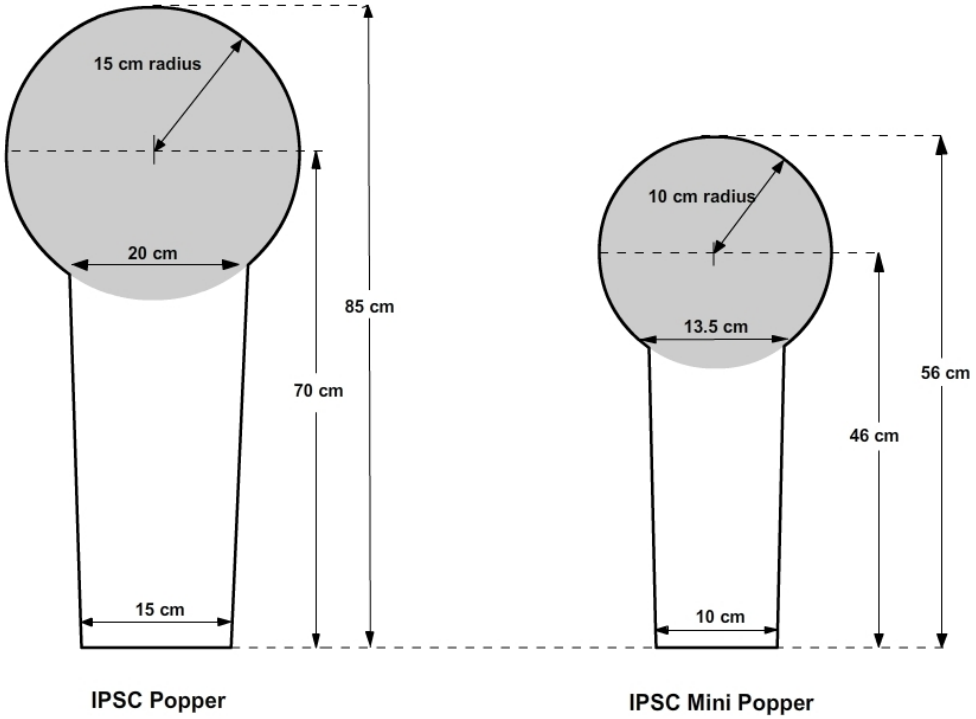
(c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a), 7(b) o 7(c) ocurra.

8. Hay que tener en cuenta que las placas de metal autorizadas no están sujetas a calibración o protesta (ver Regla 4.3.3.2).

Apéndice C2 - Poppers IPSC

Puntuación	5 o 10 puntos (Reglas: 9.4.1.1 y 9.4.1.2)
Penalización Miss / No-Shoot	Menos 10 puntos

Las zonas de calibración para cada Popper están indicadas por el área sombreada

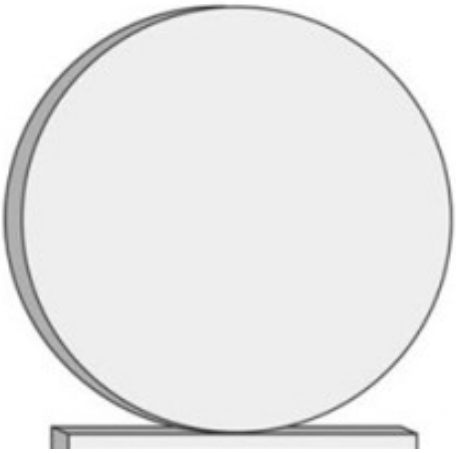


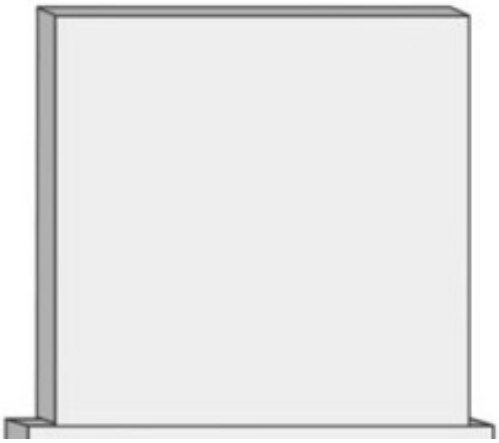
Tolerancia +/- 0.5 cm

Los Blancos y los no-shoots Metálicos los cuales puedan accidentalmente girar de canto o de lado cuando son impactados están expresamente prohibidos. Usarlos puede provocar la pérdida de la aprobación de la IPSC (ver Regla 4.3.1.1).

Apéndice C3 - Placas Metálicas Mini Rifle IPSC

Puntuaciones	5 o 10 puntos (Reglas 9.4.1.1 y 9.4.1.2)	
Penalizaciones Miss/No-Shoot	Menos 10 puntos	
Dimensiones	**Redondas**	**Rectangulares**
Mínimo	7cm Ø	5x5cm
Máximo	15cm Ø	15x15cm





Notas Importantes para la Construcción
Las Placas Metálicas las cuales puedan accidentalmente girar de canto o de lado cuando son impactadas están expresamente prohibidas. Usarlas puede provocar la pérdida de la aprobación de la IPSC (ver Regla 4.3.1.1).

Apéndice D – Divisiones de Mini Rifle

		Mini Rifle Open	Mini Rifle Standard
1.	Calibre Mínimo/Máximo	.22LR de Fabricación Comercial	
2.	Cargadores extraíbles	Si	
3.	Munición Capacidad máxima (Máxima a ser cargada)	31 cartuchos (30 en el cargador)	
4.	Cargadores rápidos	Si	
5.	Modificaciones/Accesorios	Si – Sin restricciones	Restringidas-Ver abajo
6.	Distancia máxima de los cargadores y los cargadores rápidos al cuerpo	50mm	50mm
7.	Compensadores	Si	No
8.	Ports	Si	No
9.	Miras Ópticas o Electrónicas	Si	No
10.	Bípodes	Si	No
11.	Empuñadura frontal vertical permitida, longitud máxima desde el centro del cañón 152mm (6 pulgadas).	No aplicable	Si

Condiciones especiales:

División Standard

12. Cualquier Mini Rifle completo o componentes producidos por un fabricante y disponibles para el público en general.
13. Los prototipos están específicamente prohibidos
14. Modificaciones externas tales como pesos o dispositivos para controlar o reducir el retroceso están específicamente no permitidas, excepto cantoneras para el retroceso acopladas a la parte trasera de la culata del Mini Rifle.

Apéndice F1 - Señales Manuales de Puntuación

Alpha	Charlie	Delta
Miss	No-Shoot	Re-Score

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