

**INTERNATIONAL
PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

**REGLAMENTO PARA COMPETICIONES DE
ACTION AIR**

**EDICIÓN DE ENERO DE
2023**

International Practical Shooting Confederation
Carretera Vieja de Bunyola
Km 6,2 – 07141 Marratxi
Mallorca, España

Tel: +34 971 796 232 WhatsApp: +34 699 264 399
Correo Electrónico: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

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

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

TABLA DE CONTENIDO

Número de Página

CAPÍTULO 1: Diseño de Recorridos	1
1.1 Principios Generales	1
1.1.1 Seguridad	1
1.1.2 Calidad	1
1.1.3 Balance	1
1.1.4 Diversidad	1
1.1.5 Estilo libre	1
1.1.6 Dificultad	1
1.2 Tipos de Recorridos	1
1.2.1 Recorridos de Tiro Generales	1
1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales	2
1.3 Aprobación IPSC	2
CAPÍTULO 2: Construcción de Campos y Recorridos de Tiro	3
2.1 Regulaciones Generales	3
2.1.1 Construcción Física	3
2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros	3
2.1.3 Distancias Mínimas	3
2.1.4 Ubicación de los Blancos	3
2.1.5 Superficie de las Canchas	3
2.1.6 Obstáculos	3
2.1.7 Líneas de Tiro Comunes	3
2.1.8 Ubicación de Blancos	3
2.1.9 Parabolas	4
2.2 Criterios de Construcción de Recorridos	4
2.2.1 Líneas de Falta	4
2.2.2 Obstáculos	4
2.2.3 Barreras	4
2.2.4 Túneles	4
2.2.5 Túneles de “Cooper”	5
2.2.6 Escenografía de la Etapa	5
2.2.7 Ventanas y Aberturas	5
2.3 Modificaciones en la Construcción de los Recorridos	5
2.4 Áreas de Seguridad	5
2.5 Bahía (pedana) para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras	6
2.6 Áreas de Vendedores	6
2.7 Áreas de Higiene	6
2.8 Áreas de Carga de Cargadores	6
CAPÍTULO 3: Información de Recorridos	7
3.1 Regulaciones Generales	7
3.1.1 Recorridos de Tiro Publicados	7
3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados	7
3.2 Información Escrita o Briefing Escrito de las Etapas	7
3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales	7
CAPÍTULO 4: Equipo de Campo	8
4.1 Blancos – Principios Generales	8
4.2 Blancos IPSC de Action Air Aprobados – Papel	8
4.3 Blancos IPSC de Action Air Aprobados – Metal	9
4.4 Blancos Rompibles y Sintéticos	10
4.5 Arreglo del Equipo de Campo o Superficie	10
4.6 Falla del Equipo de Campo y Otros Asuntos	10
CAPÍTULO 5: Equipo del Competidor	11

5.1	Armas	11
5.2	Funda y Otro Equipo del Competidor	11
5.3	Ropa Apropiaada.....	13
5.4	Protección Visual	13
5.5	Munición y Equipo Relacionado	13
5.6	Cronógrafo y Factores de Potencia.....	14
5.7	Fallas de Funcionamiento – Equipo del Competidor.....	14
5.8	Gas Propulsor Oficial del Match	15
CAPITULO 6: Estructura del Match		16
6.1	Principios Generales	16
6.1.1	Recorrido de Tiro	16
6.1.2	Etapa.....	16
6.1.3	Match.....	16
6.1.4	No aplica.....	16
6.1.5	No aplica.....	16
6.1.6	Liga.....	16
6.1.7	Soberanía de Matches	16
6.2	Divisiones de los Matches	16
6.3	Categorías de los Matches	17
6.4	Equipos (Teams) Regionales	17
6.5	Estado y Credenciales de un Competidor	18
6.6	Escuadras y Planificación de los Competidores	19
6.7	Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”)	19
CAPÍTULO 7: Manejo del Match.....		20
7.1	Oficiales del Match.....	20
7.1.1	Oficial de Campo (Range Officer (“RO”)).....	20
7.1.2	Jefe de Oficiales (Chief Range Officer (“CRO”))	20
7.1.3	Oficial de Estadísticas (Stats Officer (“SO”))	20
7.1.4	Maestro de Mantenimiento (Quartermaster (“QM”)).....	20
7.1.5	Maestro de Campo (Range Master (“RM”)).....	20
7.1.6	Director del Match (Match Director (“MD”))	20
7.2	Disciplina de los Oficiales del Match.....	20
7.3	Designación de Oficiales	20
CAPÍTULO 8: El Recorrido de Tiro.....		22
8.1	Condiciones de Arma Lista	22
8.2	Condición de Competidor Listo	22
8.3	Comunicaciones de Campo	23
8.3.1	“Cargue y Prepare” (Load And Make Ready)	23
8.3.2	“¿Está Listo?” o (“Are You Ready?”)	23
8.3.3	“Atención” (Standby)	23
8.3.4	“Señal de Inicio” (Start Signal)	23
8.3.5	“Alto” (Stop)	23
8.3.6	“Si Terminó, Descargue y Presente” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”)	23
8.3.7	“Si Está Descargada, Martillo Bajo, Enfunde” (If Clear, Hammer Down, Open Action)	24
8.3.8	“Campo Libre” (Range Is Clear)	24
8.3.9	Señales Visuales y/o Físicas	24
8.3.10	Prueba de Conformidad de Equipo	24
8.4	Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro	24
8.5	Movimiento	24
8.6	Asistencia o Interferencia	24
8.7	Toma de Miras, Disparo en Seco e Inspección del Recorrido	25
CAPÍTULO 9: Puntuación		26
9.1	Regulaciones Generales.....	26
9.1.1	Aproximación a los Blancos.....	26
9.1.2	Tocar los Blancos	26
9.1.3	Blancos Tapados Prematuramente.....	26
9.1.4	Blancos No Restablecidos	26

9.1.5	Impenetrable	26
9.1.6	Cobertura Dura	26
9.1.7	Postes de soporte	27
9.2	Método de Puntuación	27
9.3	Empates	27
9.4	Valores de Puntajes y Penalizaciones de los Blancos.....	27
9.5	Políticas de Puntuación de Blancos	27
9.6	Verificación y Objeción de Puntajes	28
9.7	Hojas de Puntuación (Planillas).....	28
9.8	Responsabilidad de la Puntuación	29
9.9	Puntuación de Blancos que Desaparecen	30
9.10	Tiempo Oficial	30
9.11	Programas de Puntuación	30
CAPÍTULO 10: Penalizaciones y Descalificaciones.....		31
10.1	Penalizaciones de Procedimiento – Regulaciones Generales	31
10.2	Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos	31
10.3	Descalificación del Match – Regulaciones Generales	32
10.4	Descalificación – Descarga Accidental	32
10.5	Descalificación – Manejo Inseguro del Arma	33
10.6	Descalificación – Conducta Antideportiva	34
10.7	Descalificación – Sustancias Prohibidas	34
CAPÍTULO 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas		35
11.1	Principios Generales	35
11.1.1	Administración	35
11.1.2	Acceso	35
11.1.3	Apelaciones	35
11.1.4	Apelación al Comité	35
11.1.5	Retención de Evidencia	35
11.1.6	Preparación de la Apelación	35
11.1.7	Obligaciones de los Oficiales del Match	35
11.1.8	Obligaciones del Director del Match	35
11.1.9	Obligaciones del Comité de Arbitraje	35
11.2	Composición del Comité	35
11.2.1	Matches de Nivel III o superior	35
11.2.2	Matches de Niveles I y II.....	35
11.3	Límites de Tiempo y Secuencias	36
11.3.1	Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje	36
11.3.2	Tiempo Límite de Decisión	36
11.4	Tarifas.....	36
11.4.1	Monto	36
11.4.2	Pago	36
11.5	Reglas de Procedimiento	36
11.5.1	Obligaciones y Procedimientos del Comité	36
11.5.2	Presentaciones	36
11.5.3	Audiencia.....	36
11.5.4	Testigos	36
11.5.5	Preguntas	36
11.5.6	Opiniones.....	36
11.5.7	Inspección del Área	36
11.5.8	Influencia Indebida	36
11.5.9	Deliberación	36
11.6	Veredicto y Acciones Subsiguientes	36
11.6.1	Decisión del Comité	36
11.6.2	Implementación de la Decisión	36
11.6.3	La Decisión es Final	37
11.6.4	Minutas	37
11.7	Apelaciones de Terceros.....	37
11.8	Interpretación de las Reglas.....	37
CAPÍTULO 12: Asuntos Varios.....		38

12.1	Apéndices	38
12.2	Idioma.....	38
12.3	Responsabilidades	38
12.4	Género	38
12.5	Glosario	38
12.6	Medidas	39
APÉNDICE A1: Niveles de las Competiciones de Action Air de IPSC		40
APÉNDICE A2: Reconocimiento IPSC		41
APÉNDICE A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off		42
APÉNDICE A4: Relaciones de Etapas Aprobadas.....		43
APÉNDICE B1: Presentación de los Blancos		44
APÉNDICE B2: Blancos IPSC de Action Air.....		45
APÉNDICE C1: Calibración de Poppers IPSC de Action Air		46
APÉNDICE C2: Poppers IPSC de Action Air.....		47
APÉNDICE C3: Plato de Finalización IPSC de Action Air		48
Platos Abatibles IPSC de Action Air.....		49
APÉNDICE D: Divisiones de Action Air.....		50
APÉNDICE E1: Procedimiento para Medir los Cargadores.....		52
APÉNDICE E2: Diagrama de la Posición del Equipo		53
APÉNDICE E3a: División Production - Límites de la Cinta de Empuñadura.....		54
APÉNDICE E3b: Todas las Divisiones – Talón de la Empuñadura.....		54
APÉNDICE E4: Protocolo para Medir la Longitud del Cañón		55
APÉNDICE E5: Ejemplo de la Hoja de Verificación del Equipo		56
APÉNDICE F1: Señales Manuales para Puntuar		57
ÍNDICE.....		58

CAPÍTULO 1: Diseño de Recorridos

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

1.1 Principios Generales

- 1.1.1 Seguridad – Los matches de tiro práctico IPSC deben ser diseñados, construidos y conducidos con la debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 Calidad – El valor de un match IPSC se determina por la calidad del desafío presentado en el diseño de los recorridos de tiro. 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 Balance – Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC y está expresado por las palabras del Latín “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Un recorrido apropiadamente balanceado dependerá, principalmente, de la naturaleza de los desafíos presentados en él. Sin embargo, los recorridos deben ser diseñados y los matches IPSC deben ser conducidos, de tal modo que se evalúen éstos elementos de igual forma. Las Competiciones de Action Air de IPSC están exentas de consideraciones de factor mínimo (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 match, 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 – Los matches IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores que resuelvan los desafíos presentados de una manera libre y para matches de arma corta y escopeta, disparar los blancos en base a “cómo y cuando sean visibles”. Después de la Señal de Inicio, los recorridos no deben requerir recargas obligatorias ni obligar una posición, situación o postura de tiro, excepto en los casos que se especifican a continuación. Sin embargo, se pueden crear condiciones y barreras o se pueden construir limitaciones físicas, para forzar a los competidores a una posición, situación o postura de tiro.
 - 1.1.5.1 Los matches de Nivel I y Nivel II no necesitan cumplir estrictamente con los requerimientos de estilo libre o las limitaciones en la cantidad de disparos (ver Sección 1.2).
 - 1.1.5.2 Los Recorridos de Tiro Cortos y los Clasificadores pueden incluir recargas obligatorias y pueden dictar una posición o postura de tiro. Cuando es requerida una recarga obligatoria, debe ser completada después que el competidor dispare a su primer blanco y antes que dispare a su último blanco. Las violaciones están sujetas a una penalización de procedimiento.
 - 1.1.5.3 Los Recorridos Generales y los Clasificadores pueden especificar que se tiren con la mano fuerte o la débil solamente, sin la necesidad de imponer el cumplimiento utilizando medios físicos (por ejemplo: con sujeciones de lazos y fijaciones) La mano especificada debe ser usada exclusivamente desde el punto estipulado hasta el final de la etapa.
 - 1.1.5.4 Si el briefing escrito del recorrido, especifica solamente la mano fuerte o la mano débil, se aplicará la Regla 10.2.8. Si un competidor solo es requerido para transportar, retener o agarrar un objeto durante su intento en el recorrido de tiro, será 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 una zona de tiro bien marcada.
- 1.1.6 Dificultad – Los matches IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro o límite de tiempo podrá ser apelado como prohibitivo. Esto no se aplica para desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complejidad física de los competidores.

1.2 Tipos de Recorridos

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

- 1.2.1 Recorridos de Tiro Generales:
 - 1.2.1.1 Recorridos de Tiro Cortos, no deben requerir más de 12 proyectiles para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde una única ubicación o visual de tiro.

- 1.2.1.2 Recorridos de Tiro Medianos, no deben requerir más de 24 proyectiles para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni deben permitir que un competidor dispare a todos los blancos del recorrido desde una única ubicación o visual de tiro.
- 1.2.1.3 Recorridos de Tiro Largos, no deben requerir más de 32 proyectiles para ser completados. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 9 impactos puntuables desde cualquier situación o posición de tiro única, ni deben permitir que un competidor dispare a todos los blancos del recorrido desde una única ubicación o visual de tiro.
- 1.2.1.4 El balance aprobado para un match sancionado por IPSC, es una relación de 3 Recorridos Cortos a 2 Recorridos Medianos a 1 Recorrido Largo. (Ver Relaciones de Etapas Aprobadas en el Apéndice A4).
- 1.2.1.5 Las recámaras vacías y/o cargadores retirados o cilindros abiertos en la condición de arma lista (ver Capítulo 8), no deberían ser requeridas para más del 25 % de los recorridos de tiro en un match.
- 1.2.2 Recorridos de Tiro Especiales:
 - 1.2.2.1 Clasificadores – Son los recorridos de tiro autorizados por un Director Regional y/o la IPSC, los cuales, están disponibles para los competidores que desean una clasificación regional y/o internacional. Los clasificadores deben ser construidos de acuerdo con estas reglas y deben ser conducidos estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Los resultados deben ser enviados a la entidad que los publica en el formato requerido (junto con los cánones aplicables, si los hay), a efectos de que sean reconocidos.
 - 1.2.2.2 Shoot-Off – Es un evento conducido separadamente del match. Dos competidores elegibles deberán, en forma simultánea, enfrentar dos conjuntos de blancos idénticos y adyacentes en un proceso de una o más rondas de eliminación (Ver Apéndice A3). Está recomendado que se usen blancos metálicos y que el blanco final para cada competidor, sea colocado de modo que se solapen cuando sean abatidos, siendo el ganador el competidor cuyo blanco quede debajo. Cada conjunto de blancos no debe exceder de 12 proyectiles y cada competidor debe realizar una recarga obligatoria después de disparar a su primer blanco y antes de que dispare a su blanco final. Las violaciones están sujetas a la pérdida automática de la ronda.

1.3 Aprobación IPSC

- 1.3.1 Los organizadores de matches que deseen recibir la aprobación de la IPSC, deben cumplir con los principios generales para el diseño y construcción de recorridos de tiro, así como todas las otras reglas 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 matches con aprobación de la IPSC.
- 1.3.2 Los conjuntos de blancos y su presentación o escenografía incluidos en recorridos de tiros enviados a la IPSC, pero que sean considerados por la IPSC como ilógicos o imprácticos, no serán aprobados (ver última versión separada del Manual de Presentación 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 un match si, en su o sus opiniones, un match o cualquier parte componente del mismo:
 - 1.3.3.1 Contraviene el propósito o el 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 Rompe cualquiera de las Reglas Actuales de la IPSC; o
 - 1.3.3.4 Es capaz de hacer caer al deporte de tiro práctico IPSC en mala reputación; o
 - 1.3.3.5 Si no se han observado las disposiciones de la Regla 6.5.1.1.
- 1.3.4 Los requerimientos y recomendaciones para los distintos niveles de matches IPSC, se especifican en el Apéndice A1.

CAPÍTULO 2: Construcción de Campos y Recorridos de Tiro

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

2.1 Regulaciones Generales

- 2.1.1 Construcción Física – Las consideraciones sobre seguridad en el diseño, construcción física y requerimientos establecidos para cualquier recorrido de tiro, son la responsabilidad de la institución organizadora sujeta a la aprobación del Maestro de Campo (Range Master). Se deberán realizar todos los esfuerzos razonablemente necesarios para prevenir cualquier daño o lesión a competidores, oficiales y espectadores, durante el match. El diseño del recorrido debería prevenir, siempre que sea posible, acciones inseguras imprevistas. En el diseño de los recorridos, se procurará, especialmente, que haya un acceso adecuado a los oficiales que supervisan a los competidores.
- 2.1.2 Ángulos de Tiro Seguros – Los recorridos de tiro deberán, siempre, ser construidos teniendo en cuenta ángulos de tiro seguros. Debe darse especial consideración a la construcción segura de blancos y bastidores para los mismos y al ángulo de cualquier posible rebote. Donde sea apropiado, las dimensiones físicas y adecuación de los parabolas, traseros y laterales, deberán ser consideradas como parte del proceso de construcción. A no ser de otra forma especificado, el ángulo máximo de la boca de cañón por defecto es de 90 grados en todas direcciones, medidos desde el frente del competidor mirando directamente al centro del fondo de la pedana. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del Director Regional, puede ser permitido un ángulo específico (reducido o incrementado) para una o varias etapas o para el campo de tiro. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.2. Todos los detalles de los ángulos aplicables y cualquier factor condicionante (por ejemplo: un ángulo vertical reducido, solo se aplica cuando el dedo está dentro del guardamonte), deberían ser publicados con antelación al match y deben ser incluidos en el briefing escrito de las etapas (ver también la Sección 2.3).
- 2.1.3 Distancias Mínimas – Siempre que sean usados blancos metálicos o coberturas duras metálicas en un recorrido de tiro se deben tomar las precauciones necesarias para que los competidores y Oficiales del Match mantengan una distancia mínima de seguridad, cuando se les esté disparando. Cuando sea posible, esto debería ser realizado mediante el uso de barreras físicas. También se debe tener cuidado con respecto a elementos de escenografía metálicos en la línea de tiro.
- 2.1.4 Ubicación de los Blancos – Cuando un recorrido de tiro se construye incluyendo blancos que no están directamente ubicados hacia el parabolas trasero, los organizadores y oficiales, deben proteger o restringir las áreas circundantes a las cuales los competidores, oficiales o espectadores tengan acceso. Se le debe permitir a cada competidor que resuelva el problema competitivo como desee y no debe ser 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 tal como estén presentados, no cause que los competidores rompan los ángulos seguros de tiro.
- 2.1.5 Superficie de las Canchas – Siempre que sea posible, la superficie de las canchas deberá ser preparada antes del comienzo del match y deberá ser mantenida en condiciones óptimas durante el mismo, para proporcionar la seguridad a competidores y oficiales. Se debe dar especial consideración a la posibilidad de inclemencias climáticas y a las acciones de los propios competidores. Los oficiales del match podrán añadir grava, arena u otros materiales en cualquier momento a la superficie de la cancha 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, Oficiales del Match y espectadores.
- 2.1.7 Líneas de Tiro Comunes – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: Shoot- Off), se debe establecer un mínimo de 3 metros de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 Ubicación de blancos – Se debe tener cuidado con la ubicación física de los blancos de papel para impedir los “tiros pasantes” (shoot through) entre blancos.
- 2.1.8.1 La ubicación de los blancos debe estar claramente marcada en los parantes de soporte para permitir su reemplazo en la misma ubicación y estos soportes, deberían estar fijados en forma segura o su posición debería estar claramente marcada en la superficie de la cancha, para asegurar su continuidad a lo largo de todo el match. Más aún, los tipos de blancos deberían estar especificados e identificados en los marcos o soportes, antes del comienzo del match, para asegurar que un blanco puntuable no sea intercambiado por un no- shoot después de que el match haya comenzado.
- 2.1.8.2 Cuando se usen blancos de papel y metálicos muy próximos unos de otros, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de que los de papel sean alcanzados por esquirlas provenientes de los metálicos.

- 2.1.8.3 Cuando se usen Poppers IPSC de Action Air en un recorrido de tiro, se deberá tomar especial cuidado para asegurarse que el área sobre la cual estén colocados, esté adecuadamente preparada para permanecer en las mismas condiciones a lo largo de todo el match.
- 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 Parabolas – Todos los parabolas (espaldones) están “fuera de alcance” para todas las personas en todo momento, excepto cuando el acceso a ellos sea, específicamente, permitido por un Oficial de Campo (ver Sección 10.6).

2.2 Criterios de Construcción de Recorridos

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

- 2.2.1 Líneas de Falta – Preferentemente, el movimiento de los competidores debería restringirse mediante el uso de barreras físicas. Sin embargo, está permitido el uso de Líneas de Falta del siguiente modo:
 - 2.2.1.1 Para prevenir acercamientos o alejamientos inseguros o irreales hacia o desde los blancos;
 - 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o coberturas;
 - 2.2.1.3 Para definir los límites de un área general de tiro o una parte de la misma;
 - 2.2.1.4 Las Líneas de Falta deben ser fijadas firmemente en su lugar, deben elevarse, como mínimo, 2 centímetros sobre el nivel del suelo, deberían estar construidas de madera u otro material rígido y deberían ser de un color consistente (preferentemente rojo), en cada recorrido de tiro de un match. A no ser que se usen de forma continua para definir los límites de un área general de tiro, las líneas de falta deben ser de una longitud mínima de 1,5 metros, pero se consideran que se extienden hasta el infinito (ver también Regla 4.4.1).
 - 2.2.1.5 Si un Recorrido de Tiro tiene un pasaje visiblemente delineado por líneas de falta y/o una zona de tiro claramente demarcada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del camino y/o la zona de tiro incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo realizado después de tomar el atajo.
- 2.2.2 Obstáculos – Los recorridos de tiro, podrán incluir el uso de obstáculos mayores para ser escalados por los competidores. Los obstáculos que se usen de este modo, no deben exceder los 2 metros de altura. Los obstáculos mayores a 1 metro de altura, deberán estar provistos de ayudas para asistir a los competidores a escalarlos y deberán ser construidos de la manera siguiente, para proporcionar al competidor la seguridad necesaria:
 - 2.2.2.1 Los obstáculos deberán estar anclados y sujetos firmemente para proporcionar un soporte adecuado cuando estén siendo usados. Siempre que sea posible, se deberá eliminar toda superficie áspera o filosa para reducir la posibilidad de producir daños o heridas a los competidores y/u Oficiales del Match.
 - 2.2.2.2 El lado de descenso de cualquier obstáculo deberá estar despejado y libre peligros naturales.
 - 2.2.2.3 Se debe permitir a los competidores, que prueben tales obstáculos antes de hacer el intento de realizar el recorrido de tiro,
 - 2.2.2.4 No se debe requerir a los competidores que enfunden sus armas antes de ascender estos obstáculos.
- 2.2.3 Barreras – Deben ser construidas de la siguiente manera:
 - 2.2.3.1 Deben ser suficientemente altas y sólidas como para cumplir con su objetivo. A no ser que sean suplementadas por una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1,8 metros de alto se consideran que se extienden desde hasta el infinito (ver también Regla 10.2.11).
 - 2.2.3.2 Deberían incluir Líneas de Falta proyectándose hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 Túneles – Un túnel que requiera que un competidor entre y lo atraviese, debe ser construido de un material adecuado y puede ser de cualquier longitud. Sin embargo, se deberán construir suficientes aberturas para permitir que los Oficiales del Match puedan controlar en forma segura las acciones de los competidores. Los bordes de la entrada del Túnel deben ser preparados para minimizar la posibilidad de lesionar a los competidores o a los Oficiales del Match. Los diseñadores de recorridos deberán designar claramente los puntos de entrada y salida del túnel así como los parámetros para disparar a cualquier blanco desde dentro del túnel (por ejemplo, Líneas de Falta). Ver también Regla 10.5.4.

- 2.2.5 Túneles de “Cooper” – Son túneles compuestos de paredes laterales fijas que soportan el material del techo que está suelto. (Por ejemplo, listones de madera), los cuales podrán caer cuando son movidos en forma inadvertida por los competidores. (Ver Regla 10.2.5). Estos túneles pueden ser contruidos de cualquier altura, pero los materiales del techo no deben ser pesados para que no puedan causar daño o lesiones si caen. Ver también Regla 10.5.4.
- 2.2.6 Escenografía de la Etapa – Cuando estos ítems se usen para soportar a un competidor en movimiento o como apoyo cuando dispara a los blancos, deben estar contruidos con la prioridad de la seguridad del competidor y de los Oficiales del Match. Deben estar hechas las previsiones para permitir a los Oficiales del Match controlar y observar con seguridad la acción del competidor durante todo el tiempo. La escenografía debe ser lo suficientemente fuerte para resistir el uso de todos los competidores.
- 2.2.7 Ventanas y Aberturas – Deben ser ubicadas a una altura alcanzable por la mayoría de los competidores, con una plataforma robusta disponible para ser usada por los otros sin penalización, si es solicitada.

2.3 Modificaciones en la Construcción de los Recorridos

- 2.3.1 Los Oficiales del Match podrán, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento de la etapa del recorrido de tiro, siempre y cuando, tales cambios, sean aprobados con anterioridad por el Maestro de Campo. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un recorrido de tiro publicado, deberán ser hechos antes de que empiece a dispararse la etapa.
- 2.3.2 Todos los competidores deberán ser notificados de cualquiera de esos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deberán ser notificados por el oficial a cargo del recorrido durante el briefing a la escuadra.
- 2.3.3 Si el Maestro de Campo aprueba cualquiera de esos cambios después de que el match 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 la etapa. Si las acciones de un competidor son la causa de los cambios, a ese competidor se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro modificado, sujeto a la Regla 2.3.4.1; o
 - 2.3.3.2 De ser posible, se le solicitará a todos los competidores que completen el recorrido de tiro modificado, con todos los intentos anteriores removidos de los resultados del match.
 - 2.3.3.3 Un competidor que se rehúse a volver a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra Sección, cuando le sea ordenado por un Oficial de Campo, recibirá un puntaje de cero para dicha etapa, sin tener en cuenta cualquier intento previo.
- 2.3.4 Si el Maestro de Campo (en consulta con el Director del Match (Match Director)) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y, que es imposible que todos los competidores disparen la etapa modificada o, si la etapa se ha vuelto inadecuada o impracticable por cualquier razón, esa etapa y todos los puntajes de los competidores deberán ser eliminados del match.
- 2.3.5
- 2.3.5.1 Un competidor que haya sido descalificado en una etapa que posteriormente es eliminada, puede tener derecho a ser restituido, si el más alto nivel de apelación al que haya llegado el competidor (es decir, el Maestro de Campo o el Comité de Arbitraje, según sea el caso), considera que la descalificación fue directamente atribuible a los motivos por los cuales la etapa haya sido anulada.
- 2.3.6 Durante clima inclemente, el Maestro de Campo puede ordenar que los blancos de papel sean tapados con coberturas protectoras transparentes y/o se coloquen protectores sobre ellos y, esta orden, no estará sujeta a apelaciones por parte de los competidores. (Ver Regla 6.6.1.) Dichos ítems deberán ser aplicados y permanecerán colocados en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta que la orden sea rescindida por el Maestro de Campo.
- 2.3.7 Si el Maestro de Campo (en consulta con el Director del Match (Match Director)) estiman que las condiciones climáticas u otras afectan, o es posible que afecten, seriamente la seguridad y/o la conducción del match, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita una directiva de “reanudar las actividades de tiro”.

2.4 Áreas de Seguridad

- 2.4.1 La institución organizadora es responsable de la construcción y ubicación de un número suficiente de Áreas de Seguridad para el match. Deberían estar ubicadas convenientemente y deben ser fácilmente identificables mediante el uso de carteles.
- 2.4.2 Las Áreas de Seguridad deben incluir una mesa con las direcciones seguras y los límites claramente señalados. Si se incluye una barrera y/o paredes laterales, ellas deberán ser contruidas de materiales que sean capaces de contener disparos.

- 2.4.3 A los competidores se les permitirá usar las Áreas de Seguridad sin supervisión para las actividades indicadas a continuación, siempre y cuando, permanezcan dentro de los límites del área y con las armas apuntando en una dirección segura. Las violaciones pueden estar sujetas a la descalificación (Ver Regla 10.5.1).
- 2.4.3.1 Sacar y poner armas de sus cajas o fundas de transporte y enfundar (holstering) armas descargadas.
 - 2.4.3.2 Practicar el montado (amartillar), desenfunde, “tiro en seco” y re-enfundado de armas descargadas.
 - 2.4.3.3 Practicar la inserción y remoción de cargadores vacíos y/o ciclar la acción de un arma.
 - 2.4.3.4 Realizar inspecciones, desarmado, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.
- 2.4.4 Projectiles, sueltos, empacada o contenida en cargadores, cargadores rápidos (speed loaders) o cualquier contenedor de gas propulsor no pueden ser manipulados en un Área de Seguridad bajo ninguna circunstancia (Ver Regla 10.5.12).

2.5 Bahía (pedana) para Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras

- 2.5.1 Cuando esté disponible en un match, una bahía para pruebas de fuego real deberá ser operada bajo la supervisión y control de un Oficial de Campo.
- 2.5.2 Los competidores podrán probar el funcionamiento de sus armas y proyectiles, sujetos a todas las reglas de seguridad existentes y cualquier límite de tiempo u otras restricciones impuestas por el Oficial de Campo.

2.6 Áreas de Vendedores

- 2.6.1 Los vendedores (es decir, particulares, corporaciones y otras entidades mostrando o vendiendo mercancías en un match IPSC) son los únicos responsables por el manejo seguro y la seguridad de sus productos y otros ítems a su cargo y asegurarse que son mostrados en condiciones que no pongan en peligro a ninguna persona. Las armas ensambladas y sus cargadores deben estar totalmente desprovistas de proyectiles.
- 2.6.2 El Maestro de Campo (en consulta con el Director del Match (Match Director)) debe delinear claramente el área de vendedores y, puede proveer una “Guía de Prácticas Aceptables” a 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 razonable de que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se está manipulando.
- 2.6.4 Los competidores no pueden desenfundar o re-enfundar sus armas dentro del área de vendedores (ver Regla 10.5.1). Los competidores que deseen servicios de armero (gunsmithing) para sus armas deben, colocarlas primero en una funda de transporte o una caja para armas, en el Área de Seguridad designada, antes de dársela al vendedor o armero en el área de vendedores.

2.7 Áreas de Higiene

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

2.8 Áreas de Carga de Cargadores

- 2.8.1 Deberán ser provistas un número suficiente de Áreas de Carga de Cargadores bien ventiladas, para que los competidores inserten y vacíen el gas propulsor de sus cargadores. Deberían incluir una mesa con los límites del Área de Carga de Cargadores claramente marcada.

CAPÍTULO 3: Información de Recorridos

3.1 Regulaciones Generales

El competidor es siempre responsable de cumplir en forma segura los requerimientos de un recorrido de tiro, pero esto solo puede ser razonablemente esperado, después de recibir, verbal o físicamente, la información del briefing de la etapa, la cual debe explicar detalladamente 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 del match. La información podrá ser provista por medios físicos, electrónicos o por referencia a un sitio web (ver también la Sección 2.3).
- 3.1.2 Recorridos de Tiro No-Publicados – Igual que la Regla 3.1.1 excepto que los detalles del recorrido de tiro, no son publicados de antemano. Las instrucciones del recorrido de tiro se proveen en el briefing escrito de la etapa.

3.2 Información Escrita o Briefing Escrito de las Etapas

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

- Blancos (tipo y cantidad);
- Número de proyectiles a ser puntuados;
- Condición de arma lista;
- Posición de comienzo;
- Comienzo de Tiempo: señal visual o audible;
- Finalización de Tiempo: último disparo y/o Placa de Finalización;
- Ubicación de la Placa de Finalización (si se usa);
- Procedimiento.

- 3.2.2 El Oficial de Campo a cargo de un recorrido de tiro, debe leer en forma literal el briefing escrito de la etapa a cada escuadra. El Oficial de Campo debe demostrar visualmente la Posición de Comienzo aceptable (tanto por el uso de una fotografía o físicamente) en todos los niveles del match.
- 3.2.3 El Maestro de Campo puede modificar un briefing escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver Sección 2.3).
- 3.2.4 Después de que el briefing escrito haya sido leído a los competidores y las preguntas que puedan surgir de dicha lectura hayan sido contestadas, se les debería permitir una inspección ordenada (“walkthrough”) del recorrido de tiro. La duración, en tiempo, de dicha inspección deberá ser estipulada por el Oficial de Campo y deberá ser la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o ítems similares, deberán ser demostrados a todos los competidores con la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas Locales, Regionales y Nacionales

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

CAPÍTULO 4: Equipo de Campo

4.1 Blancos – Principios Generales

4.1.1 Solo podrán usarse blancos aprobados por la Asamblea de IPSC y, los mismos, deben cumplir con todas las especificaciones que se encuentran en los Apéndices B y C para ser usados en las Competiciones de Action Air de IPSC.

4.1.1.1 Si uno o más blancos en un match no cumplen exactamente con las especificaciones establecidas y si los blancos de reemplazo con las especificaciones correctas no están disponibles, el Maestro de Campo debe decidir en todo caso si la variación es aceptable para ese match y cuáles de las disposiciones de la Sección 2.3 de estas Reglas se aplicarán, si es necesario. Sin embargo, la decisión del Maestro de Campo solo afectará el match en curso y no servirá como precedente para futuros matches llevados a cabo en la misma ubicación o para cualquier uso de los blancos en cuestión en otro match.

4.1.1.2 Hay dos tamaños de poppers aprobados para ser usados en las Competiciones de Action Air de IPSC (Ver Apéndice C). Los Mini Poppers IPSC son usados para simular Poppers IPSC de Action Air ubicados a mayor distancia. Los siguientes tipos y tamaños de blancos pueden ser incluidos juntos en el mismo grupo de blancos:

- Blancos Action Air y Poppers Action Air; o
- Blancos Action Air y Mini Poppers Action Air

Los siguientes tipos y medidas de blancos no deben ser incluidos juntos en el mismo grupo de blancos:

- Poppers Action Air y Mini Poppers Action Air.

4.1.2 Los blancos puntuables usados en todos los matches IPSC deben ser de un solo color, tal y como se especifica a continuación:

4.1.2.1 El área puntuable de los Blancos IPSC de Action Air de papel deben ser del color beige (marrón), excepto donde el Maestro de Campo considere que la falta de contraste con el área circundante o que se encuentre detrás, requiera que se use un color diferente.

4.1.2.2 El frente completo de los blancos metálicos puntuables u otros blancos que no sean de papel, deben estar pintados de un solo color, preferentemente blanco.

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

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

4.1.4.1 La cobertura provista para esconder todo o una porción de un blanco será considerada “cobertura dura”. Cuando sea posible, la cobertura dura no debería ser simulada sino construida usando materiales impenetrables (Ver Regla 2.1.3). No se deben usar blancos de papel enteros solo como cobertura dura.

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

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

4.1.6 Solamente los Blancos IPSC y dispositivos operados mecánica o eléctricamente, pueden ser usados para la activación de blancos móviles.

4.2 Blancos IPSC de Action Air Aprobados – Papel

4.2.1 Hay solo un blanco de papel aprobado para ser usado en las Competiciones de Action Air de IPSC (Ver Apéndice B).

- 4.2.2 Los blancos de papel deben tener líneas de puntuación y 0,3 cm de bordes no-puntuables claramente marcados en el frente de los mismos. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no-puntuables no deberían ser visibles más allá de una distancia de 10 metros.
- 4.2.2.1 El frente de los blancos no-shoot de papel, deben incluir un borde no-puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones (troquel) u otras marcas apropiadas, el Maestro de Campo debe asegurarse que todos los no-shoots afectados tengan un borde no-puntuable de reemplazo de 0,3 cm 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 la cobertura dura (hard cover) de una de las siguientes maneras:
- 4.2.3.1 Escondiendo realmente una porción del blanco (Ver Regla 4.1.4.1); o
- 4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos de borde a borde para remover la parte que se supone debe estar oculta por la cobertura dura. A tales blancos se le deberá agregar un borde no puntuable de reemplazo de 0,3 cm, el cual se debe extender a lo largo de todo el ancho del borde del área puntuable cortada (Ver Regla 4.2.2); o
- 4.2.3.3 Pintando o poniendo cinta con una línea claramente definida a la porción del blanco que se supone debe estar escondida por la cobertura dura con un color único y de contraste visible
- 4.2.3.4 Cuando los blancos de papel son parcialmente escondidos, cortados físicamente, pintados y/o encintados, por lo menos una porción de todas las zonas puntuables, debe permanecer visible.
- 4.2.4 En un blanco de papel parcialmente escondido, la cobertura dura (y los no-shoots superpuestos) no deben ocultar completamente la zona A.

4.3 Blancos IPSC de Action Air Aprobados – Metal

4.3.1 Reglas Generales

- 4.3.1.1 Los blancos y no-shoots metálicos, los cuales puedan accidentalmente girar de lado o de canto cuándo sean impactados están expresamente prohibidos. Utilizarlos puede resultar en el retiro de la aprobación IPSC.
- 4.3.1.2 Los blancos y no-shoots metálicos que un Oficial de Campo considere que han caído o volcado, debido a un disparo en la base que los soportan o por cualquier otra causa accidental (por ejemplo acción del viento, un rebote, etc.), serán tratados como una falla de equipo de campo (Ver Regla 4.6.1).
- 4.3.1.3 Los blancos y no-shoots metálicos no tienen un borde no puntuable.
- 4.3.1.4 A los blancos metálicos y no-shoots se les deberá disparar y deberán caer o volcarse para puntuar.

4.3.2 Poppers IPSC de Action Air

- 4.3.2.1 Los Poppers IPSC de Action Air y los Mini Poppers IPSC de Action Air son ambos blancos metálicos aprobados y designados para reconocer la potencia y deben ser calibrados como se especifica en el Apéndice C1.

4.3.3 Platos IPSC de Action Air

- 4.3.3.1 Para registrar un tiempo coherente a la finalización del intento de un competidor en un Recorrido de tiro, está recomendado el uso de un Plato de Finalización, que cumpla con las especificaciones del Apéndice C3. Los Platos de Finalización deben ser claramente distinguibles de los platos regulares y están sujetos a calibración sensitiva (Ver Apéndice C1). Los Platos de Finalización no son puntuables.
- 4.3.3.2 Los Platos de Finalización, no reconocen la potencia y no están sujetos a calibración ni a protestas de calibración. Si un plato de finalización ha sido directa y debidamente impactado (por ejemplo con el diámetro completo de un proyectil) pero ni cae ni se abate, un Oficial de Campo puede declarar fallo en el equipo de campo y ordenar al competidor que repita el recorrido de tiro, después de haber rectificado el Plato de Finalización defectuoso.
- 4.3.3.3 Los Platos de Finalización 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.

Platos Abatibles

- 4.3.3.4 Los platos abatibles de no menos de 10 centímetros cuadrados o de diámetro pueden ser usados (Ver Apéndice C3).
- 4.3.3.5 Los platos abatibles no reconocen la potencia y no están sujetos a calibración ni a protestas de calibración.
- 4.3.3.6 Los platos abatibles no pueden ser usados exclusivamente en un recorrido de tiro. Al menos un blanco de papel o popper puntuable (junto a cualquier no-shoots de papel o metálico), debe ser incluido en cada recorrido de tiro.

4.3.4 No-Shoots

- 4.3.4.1 Los Poppers y platos no-shoots metálicos, deben ser diseñados para caer, ser abatidos o auto marcarse cuando sean impactados.
- 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 Rompibles y Sintéticos

- 4.4.1 Los blancos rompibles, tales como, pichones de arcilla o tejas, no están autorizados para ser usados como blancos puntuables en las Competiciones de Action Air de IPSC.

4.5 Arreglo del Equipo de Campo o Superficie

- 4.5.1 El competidor, en ningún momento, puede interferir con la superficie del campo, el follaje natural, construcciones, escenarios u otro equipo de campo (incluyendo blancos, soportes de los mismos y activadores de blancos). Cualquier violación lo hará incurrir en una penalización de procedimiento por ocurrencia, a discreción del Oficial de Campo.
 - 4.5.1.1 Objetos destinados a la amortiguación de la caída de los cargadores descartados pueden ser colocados estratégicamente en la superficie del campo por los competidores antes del inicio del Recorrido de Tiro, bajo la supervisión del Oficial de Campo.
- 4.5.2 Un competidor podrá solicitar a los Oficiales del Match, a fin de asegurar la continuidad, que tomen acciones correctivas sobre la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otra cosa. El Maestro de Campo es quien tendrá la autoridad final en lo concerniente a estas solicitudes.

4.6 Falla del Equipo de Campo y Otros Asuntos

- 4.6.1 El equipo de campo deberá presentar el desafío en forma justa y equitativa a todos los competidores. La falla del equipo de campo incluye, pero no está limitada a, el desplazamiento de blancos de papel, activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento de equipo activado mecánica o eléctricamente y la falla de escenarios tales como aberturas, puertas y barreras.
 - 4.6.1.1 Está prohibido que se declare y/o use como “equipo de campo” cualquier arma.
- 4.6.2 A un competidor que no pueda completar un recorrido debido a una falla 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 solicitar que vuelva a dispararlo, después de que se hayan tomado las medidas correctivas del caso.
 - 4.6.2.1 Los blancos de papel no restablecidos, no son falla del equipo de campo (Ver Regla 9.1.4).
 - 4.6.2.2 Si el Maestro de Campo considera que uno o más blancos en un recorrido de tiro, están en falta y/o han sido presentados de manera significativamente diferente a las presentaciones anteriores, puede ofrecer un re- shoot al/los competidor/es afectado/s.
- 4.6.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la remoción de esa etapa de los resultados del match (Ver Regla 2.3.4).

CAPÍTULO 5: Equipo del Competidor

5.1 Armas

- 5.1.1 Las armas están reglamentadas por Divisiones (Ver Apéndice D), sin embargo, los recorridos de tiro deberán permanecer consistentes para todas las Divisiones.
- 5.1.2 Las armas aprobadas para Action Air son aquellas que disparan proyectiles de 6 mm de diámetro (ver también Regla 5.5.4). Las pistolas semiautomáticas deben tener un cargador conteniendo los proyectiles y el gas propulsor en una unidad desmontable única, deben tener una corredera retráctil y deben funcionar con acción de Retroceso Simple “Blowback”.
- 5.1.3 Miras
- Los tipos de mira identificados por IPSC son:
- 5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería adaptados a un arma que no hacen uso de circuitos electrónicos y/o lentes. Los insertos de fibra óptica no son considerados lentes.
- 5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) adaptados a un arma los cuales usan circuitos electrónicos y/o lentes.
- 5.1.3.3 El Maestro de Campo es la autoridad final con respecto a la clasificación de cualquier mira usada en un match IPSC y/o su conformidad con estas reglas, incluyendo las Divisiones en el Apéndice D.
- 5.1.4 A no ser que sea requerido por una División (Ver Apéndice D), no hay restricción en el peso necesario para accionar la cola del disparador (gatillo) de un arma, sin embargo, el mecanismo del gatillo debe, siempre, funcionar en forma segura.
- 5.1.5 Están expresamente prohibidas las colas de disparador (gatillos) o zapatas para la misma, cuyo ancho exceda el ancho del guardamonte.
- 5.1.6 Las armas deben ser seguras y utilizables. Los Oficiales de Campo podrán, en cualquier momento, solicitar el arma o equipo asociado, de un competidor para ser examinados a los efectos de controlar que estén funcionando en forma segura. Si alguno de esos elementos es declarado no utilizable o inseguro por un Oficial de Campo, los mismos deberán ser retirados del match hasta que sean reparados a satisfacción del Maestro de Campo. (ver también Regla 5.7.5).
- 5.1.7 Los competidores deben usar la misma arma y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de un match. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor y/o sus miras, se vuelvan no utilizables o inseguras durante el match, el competidor deberá, antes de usar un arma y/o miras sustituto, obtener el permiso del Maestro de Campo, quien puede aprobar la sustitución siempre y cuando esté satisfecho que:
- 5.1.7.1 El arma sustituto satisface los requerimientos de la División declarada; y
- 5.1.7.2 Mediante el uso del arma sustituto, el competidor, no obtenga una ventaja competitiva; y
- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o miras durante un match, sin la aprobación previa del Maestro de Campo, estará sujeto a las previsiones de la Regla 10.6.1.
- 5.1.9 Un competidor nunca debe usar o portar en su persona más de un arma durante un recorrido de tiro (Ver Regla 10.5.7).
- 5.1.10 Las armas cortas con una culata y/o empuñadura delantera de cualquier clase están prohibidas (ver Regla 10.5.15).
- 5.1.11 Están prohibidas las armas cortas que ofrezcan selección de “ráfaga” y/o fuego automático (es decir, cuando más de un proyectil puede ser disparado oprimiendo o activando el gatillo una sola vez) (Ver Regla 10.5.15).
- 5.1.12 Las armas con más de un cañón están prohibidas.

5.2 Funda y Otro Equipo del Competidor

- 5.2.1 Porte y almacenamiento – Las Armas cortas deben ser transportadas descargadas, en un estuche o bolsa de un diseño previsto o adecuado para el transporte seguro de las armas, o en una funda unida de forma segura al cinturón del competidor. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.13.

- 5.2.1.1 Los competidores que lleguen a un match IPSC en posesión de un arma cargada deben inmediatamente informar a un Oficial de Campo, quien supervisará la descarga del arma. Los competidores que fallen en cumplir con esto, podrán estar sujetos a la Regla 10.5.13.

Las armas transportadas en una funda, deberán llevarse sin el cargador puesto, y el martillo o percutor deberá estar desarmado. Cualquier violación a esto será la causa de una advertencia, para el primer caso, pero estará sujeta a la Regla 10.6.1 para las subsiguientes ocasiones dentro del mismo match.

- 5.2.2 Manejo – Excepto cuando se esté dentro de los límites de un Área de Seguridad o bajo la supervisión y el mando directo de un Oficial de Campo, los competidores no deben manejar sus armas de fuego. La palabra “manejar” incluye enfundar o desenfundar un arma de fuego, aunque está oculta por una cubierta de protección, y/o agarrar o quitar a/de una persona de la competición, mientras que esté en su totalidad o parcialmente enfundadas. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.
- 5.2.3 A no ser que se especifique otra cosa en el briefing escrito de la etapa, el cinturón que soporta la funda y todo el equipo relacionado, debe ser usado al nivel de la cintura. El cinturón o el cinturón interno o ambos deberán estar, o permanentemente fijados a la cintura, o asegurados por un mínimo de tres presillas del cinturón unidas a pantalones cortos o largos.
- 5.2.3.1 Las Damas Competidoras en todas las Divisiones están sujetas a las mismas condiciones mencionadas arriba, excepto que el cinturón que transporte la funda y todo el equipo relacionado puede usarse al nivel de la cadera. Si se usa otro cinturón al nivel de la cintura, la funda y todo el equipo relacionado debe ser colocado en el cinturón más bajo.
- 5.2.4 Los proyectiles de reserva, los cargadores y los cargadores rápidos, deberían ser portados en dispositivos de retención específicamente diseñados para ese propósito. El transporte de cargadores adicionales y cargadores rápidos en los bolsillos traseros de pantalones cortos o largos también está aprobado.
- 5.2.4.1 Cuando la Condición de Competidor Listo requiera que todos los cargadores o cargadores rápidos sean puestos sobre una mesa o similar, el competidor puede recuperar y transportar estos objetos después de la Señal de Inicio en cualquier parte de su persona y esto no será tratado como contrario a las normas de las Divisiones.
- 5.2.4.2 A no ser que se especifique en el briefing escrito o a no ser requerido por un Oficial de Campo, la posición de la funda y el equipo relacionado no debe ser movido o cambiado de una etapa a otra.
- 5.2.5 En los casos que una División especifique una distancia máxima, a la cual se deba encontrar el arma y equipo de un competidor, de su cuerpo, cualquier Oficial de Campo podrá controlar la conformidad, midiendo la distancia más cercana entre el torso del competidor y el centro de mayor dimensión de la empuñadura del arma y/o cualquier dispositivo de recarga (cargador, cargador rápido).
- 5.2.5.1 La medición se deberá tomar con el competidor parado en forma natural (ver Apéndice E2).
- 5.2.5.2 A cualquier competidor que no supere los controles anteriores antes de la Señal de Inicio, se le requerirá que ajuste, inmediatamente, su funda o equipo relacionado para ajustarse a los requerimientos de la División declarada. El Maestro de Campo puede hacer concesiones, permitiendo variaciones en estos requerimientos debido a consideraciones anatómicas. Puede que algunos competidores no puedan ajustarse completamente a estos requerimientos.
- 5.2.6 Las Competiciones de Action Air de IPSC no deben requerir el uso de un tipo o marca particular de funda o equipo relacionado. Sin embargo, el Maestro de Campo, podrá declarar que la funda de un competidor es insegura y ordenar que sea modificada a su satisfacción. De no lograrse esto, la funda deberá ser retirada de la competición. Si la funda y/o el equipo relacionado poseen una banda de retención o presilla, deberá estar aplicada o cerrada antes de que se emita la orden de “Atención” (“Stand by”) (ver Regla 8.3.3).
- 5.2.7 No se permite que los competidores comiencen un recorrido de tiro usando más de una funda o:
- 5.2.7.1 Una funda tipo “sobaquera” o de “colgar” (visible o no);
- 5.2.7.2 Una funda con la parte trasera de la empuñadura del arma por debajo de la parte superior del cinturón (ver Apéndice E3b);
- 5.2.7.3 Una funda que permita a la boca del cañón del arma enfundada apuntar más allá de 1 metro de distancia, de los pies del competidor, cuando éste se encuentra parado con una postura relajada,
- 5.2.7.4 Una funda que no evite completamente el acceso al, o activación del, gatillo del arma enfundada, o una funda que requiera el uso de un seguro para desbloquearla o liberarla cuando se desenfunde.

- 5.2.8 No aplica.
- 5.2.9 Los competidores que, en opinión del Maestro de Campo, estén permanente y significativamente incapacitados, pueden recibir un permiso especial en relación con el tipo y/o colocación de sus fundas y equipo relacionado y, permanecerá como autoridad final con respecto a la seguridad y posibilidad del uso de dicho equipo en los matches IPSC.
- 5.2.10 En algunas Divisiones (ver Apéndice D), ni el arma, ni cualquiera de sus accesorios, ni la funda, ni ningún equipo relacionado, pueden extenderse por delante de la línea ilustrada en el Apéndice E2 a la Señal de Inicio. Cualquiera de estos elementos que un Oficial de Campo considere que no cumplen con el requerimiento deberá ser ajustado rápidamente y con seguridad, de lo contrario se aplicará la regla 6.2.5.1.

5.3 Ropa Apropiada

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

5.4 Protección Visual

- 5.4.1 Se debe advertir a todas las personas que el correcto uso de una adecuada protección visual es en su propio interés y de primordial importancia para prevenir lesiones de la visión. Se recomienda especialmente que, la protección visual, sea usada todo el tiempo por todas las personas, mientras se encuentren dentro de los límites del campo de tiro.
- 5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden requerir del uso de tal protección por parte de todas las personas, como una condición de entrada y permanencia en el campo de tiro. Si es así, los Oficiales del Match, deberán hacer los esfuerzos razonables para asegurar que todas las personas hagan uso de la protección adecuada.
- 5.4.3 Si un Oficial de Campo nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual durante un recorrido de tiro o que, ha comenzado el mismo sin dicha protección, el Oficial de Campo deberá, inmediatamente, detener al competidor al cual se le solicitará 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 durante un recorrido de tiro o ha comenzado el mismo sin ella, tendrá derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicarle el problema al Oficial de Campo, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.
- 5.4.5 Cualquier intento por ganar un re-shoot o una ventaja competitiva removiéndose la protección visual durante un recorrido de tiro, será considerado conducta “antideportiva” (Ver Regla 10.6.2).
- 5.4.6 Si un Oficial de Campo considera que un competidor, que está a punto de iniciar un intento en un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual inadecuada, podrá ordenar al competidor que rectifique la situación antes de permitirle que continúe. El Maestro de Campo es la autoridad final en estas cuestiones.

5.5 Munición y Equipo Relacionado

- 5.5.1 Los competidores de un match IPSC son los únicos y personalmente responsables por la seguridad de toda y cualquier munición que hayan llevado al match. Ni la IPSC ni ninguno de sus Oficiales, ni tampoco ninguna organización afiliada a IPSC, ni los Oficiales de cualquier organización afiliada a IPSC, aceptarán ninguna responsabilidad 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 de un competidor y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deben cumplir con las previsiones de la División relevante (Ver Apéndice D).
- 5.5.3 Los cargadores de reserva, cargadores rápidos o munición que se hayan caído o hayan sido descartados por el competidor después de la Señal de Inicio, podrán ser recuperados. Sin embargo, dicha recuperación estará, siempre, sujeta a todas las reglas de seguridad.
- 5.5.3.1 A los competidores se les permite colocar “cajas de recarga”, para amortiguar la caída de los cargadores y cargadores rápidos eyectados, en ubicaciones estratégicas en un recorrido de tiro. Sin embargo el tamaño, el número y la ubicación de las cajas de recarga están sujetos a la aprobación de los Oficiales del Match.
- 5.5.4 Las municiones fabricadas con cualquier material que no sea polímero o materiales biodegradables como el almidón o el bioplástico están prohibidos en las Competiciones de Action Air de IPSC (Ver Regla 10.5.15).

- 5.5.5 No aplica.
- 5.5.6 Cualquier munición considerada insegura por un Oficial de Campo debe ser inmediatamente retirada del match (Ver Regla 10.5.15).

5.6 Cronógrafo y Factores de Potencia

- 5.6.1 El factor de potencia máximo de las municiones en todas las divisiones es de dos Joules o el factor de potencia máximo especificado por la ley en la región organizadora de un match, el que sea menor (ver Regla 10.5.15). Los Oficiales pueden utilizar un cronógrafo para realizar pruebas aleatorias de conformidad de las municiones utilizadas por los competidores mediante el arma del competidor en cualquier momento.

5.7 Fallas 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 pedana. El competidor no podrá usar varillas o ninguna otra herramienta para verificar o corregir la falla. Cualquier violación resultará en un puntaje cero para la etapa.
- 5.7.1.1 Un competidor 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 Oficial de Campo, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a lo previsto por la Regla 5.7.4, la Regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se haya satisfecho, si se aplica, lo previsto por la Regla 5.1.7), el competidor podrá retornar para intentar el recorrido de tiro, sujeto a planificación determinada por el Oficial de Campo o el Maestro de Campo.
- 5.7.2 Mientras se rectifica una falla que requiere que el competidor mueva claramente el arma, dejando de apuntar a un blanco, los dedos del competidor deben ser claramente visibles fuera del guardamonte (Ver Regla 10.5.8).
- 5.7.3 En el caso que el mal funcionamiento de un arma no pueda ser corregido por el competidor dentro de los 2 minutos o si el competidor se detiene por cualquier otra razón, deberá apuntar el arma en forma segura hacia el fondo de la pedana y avisarle al Oficial de Campo, quién dará por terminado el recorrido de tiro en forma normal. El recorrido de tiro será puntuado tal como se disparó incluyendo todos los disparos perdidos (misses) y penalizaciones aplicables. Sin embargo, si un Plato de Finalización está siendo usado, el competidor afectado recibirá un cero de puntuación para la etapa en cuestión.
- 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 volver a disparar el recorrido de tiro. Esto incluye instancias en las cuales el arma es declarada no reparable o insegura durante el recorrido de tiro (Ver Regla 5.1.6).
- 5.7.6 En el caso de que un Oficial de Campo dé por terminado un recorrido de tiro debido a la sospecha de que el competidor posee un arma insegura o munición insegura, el Oficial de Campo tomará los pasos que considere necesarios para retornar, tanto al competidor como la pedana, a una condición segura. Luego, el Oficial de Campo inspeccionará el arma o munición y procederá como sigue:
- 5.7.6.1 Si el Oficial de Campo encuentra evidencias que confirmen la existencia del problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a re-disparar la etapa, pero se le ordenará que solucione el problema. En la hoja de puntuación del competidor, se registrará el tiempo tomado hasta el último disparo efectuado y el recorrido de tiro será puntuado “tal como se disparó”, incluyendo todas las penalizaciones y disparos perdidos que sean aplicables. (Ver Regla 9.5.6). Sin embargo, si un Plato de Finalización está siendo usado, el competidor afectado recibirá un cero de puntuación para la etapa en cuestión.
- 5.7.6.2 Si el Oficial de Campo descubre que el problema de seguridad sospechado no existe, se le solicitará al competidor que re-dispare la etapa.

5.8 Gas Propulsor Oficial del Match

- 5.8.1 Los organizadores de los Matches de Nivel IV o superior, y los organizadores de los Matches de Nivel III o inferior, pueden tener disponible para la compra gas propulsor para todos los competidores en el match. Todos los detalles de la marca y el tipo de gas propulsor deben ser expuestos en el sitio web oficial del match no menos de 6 meses antes del comienzo del match.
- 5.8.2 Este gas propulsor está considerado como equipo del competidor (ver Sección 5.7) por lo tanto las interrupciones no serán motivo para un re-shoot o una apelación de arbitraje.

CAPÍTULO 6: Estructura del Match

6.1 Principios Generales

Las siguientes definiciones se usarán para aclarar los conceptos de:

- 6.1.1 Recorrido de Tiro (también “recorrido” y “COF”) – Un desafío de tiro IPSC puntuado y cronometrado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de recorridos de IPSC, conteniendo blancos y desafíos, los cuales, cada competidor debe negociar de forma segura.
- 6.1.2 Etapa – Una porción de un match IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo, servicios, resguardos y señalizaciones relacionadas. Una etapa debe ser usada por un solo tipo de arma (por ejemplo: arma corta) exclusivamente.
- 6.1.3 Match – Consiste de un mínimo de 3 etapas donde todas ellas usan el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada etapa, se acumularán para declarar al ganador del match.
- 6.1.4 No aplica.
- 6.1.5 No aplica.
- 6.1.6 Liga – Consiste de dos o más matches IPSC de un solo tipo de arma llevados a cabo en diferentes lugares y en diferentes fechas. La suma total de los resultados de los matches obtenidos por cada competidor, en los matches componentes, especificados por el organizador de la liga, serán acumuladas para determinar el ganador de la liga.
- 6.1.7 Soberanía de Matches – Una Región afiliada a IPSC no podrá, activa o pasivamente, sancionar un match 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 dicho match. Una Región que viole esto, estará sujeta a la Sección 5.9 de la Constitución de IPSC.

6.2 Divisiones de los Matches

- 6.2.1 Las Divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (Ver Apéndice D). Cada match debe reconocer por lo menos una División. Cuando en un match hay disponibles múltiples Divisiones, cada una de ellas debe ser puntuada separada e independientemente y los resultados del match deben reconocer un ganador por cada División.
- 6.2.2 En matches aprobados por IPSC, el número mínimo de competidores estipulados en el Apéndice A2 deben competir en cada División para que ésta sea reconocida. Si en una División hay un número insuficiente de competidores, el Director del Match puede permitir que esa División permanezca sin el reconocimiento oficial de IPSC.
- 6.2.3 Previo al comienzo del match, cada competidor debe declarar una División para puntuar y los Oficiales del match deberían verificar que el equipo del competidor esté de acuerdo con la División declarada, antes que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Esto es un servicio para asistir a los competidores a verificar que su equipo, en la configuración presentada, esté de acuerdo con la División que declararon. Sin embargo, los competidores siempre permanecerán sujetos a las disposiciones de la Regla 6.2.5.1.
 - 6.2.3.1 Si un competidor no está de acuerdo con la decisión de la conformidad del equipo, será responsabilidad de él, antes de que intente cualquiera de los recorridos de tiro, presentar evidencia aceptable, al examinador, en soporte a su reclamo. En ausencia o rechazo de tal evidencia, la decisión original será mantenida, sujeta solo a apelación al Maestro de Campo, cuya decisión es final.
 - 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 conformidad, si es requerido por un Oficial del Match.
- 6.2.4 Sujeto a aprobación previa por parte del Director del Match, un competidor podrá entrar en un match en más de una División. Sin embargo, el competidor podrá competir por puntaje en solo una División y esa deberá ser la del primer intento en todos los casos. Cualquier subsiguiente intento en otra División no será ingresado en los resultados del match ni contará para reconocimiento y premiación del match.
- 6.2.5 Donde una División no se encuentre disponible o sea eliminada o cuando un competidor falla en declarar una División específica antes del comienzo del match, el competidor será puesto en la División en la cual, en opinión del Maestro de Campo, el equipo del competidor se identifique mejor. Si, en opinión del Maestro de Campo, no hay disponible una División adecuada, el competidor disparará el match sin puntuar.

- 6.2.5.1 Un competidor que no cumpla con la distancia máxima requerida del arma y todo el equipo relacionado a su torso (ver Apéndice D) o el límite principal para el arma la funda y el equipo relacionado (ver Apéndice E2) requeridos por la División declarada después de la Señal de Inicio incurrirá en un aviso para la primera vez. Las demás veces en el mismo match resultaran en el cambio del competidor, si está disponible a la División Open de otro modo las puntuaciones del competidor no serán ingresadas en los resultados del match. Los Competidores ya registrados en la División Open que fallen en cumplir con los requerimientos anteriores después de la Señal de Inicio incurrirán en un aviso para la primera vez, sin embargo sus puntuaciones no serán ingresadas en el match para las siguientes veces en el mismo match. Un competidor que falle en satisfacer los requerimientos del equipo u otros requerimientos, con la excepción de los listados anteriormente, 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 ingresadas en los resultados del match. Los competidores que ya estén registrados en la División Open y fallen en el cumplimiento de los requerimientos de la División Open, después de la Señal de Inicio, con la excepción de los listados anteriormente, sus puntuaciones no serán ingresadas en los resultados del match. Esta regla no es aplicable a las medidas hechas bajo la Regla 5.2.5, ni antes (ver Regla 6.2.3) o después de que el competidor haya disparado la etapa.
- 6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona anteriormente, debe ser notificado lo antes posible. La decisión del Maestro de Campo en estos asuntos es final.
- 6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la Regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces, únicamente a las disposiciones del Apéndice D, pero es necesario 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 el match, le impedirá al mismo seguir participando en él, incluyendo cualquier subsiguiente intento en otra División. Sin embargo, esto no es retroactivo. Cualquier puntaje previo y completo en otra División será ingresado en los resultados del match para reconocimiento y premiación en esa División.
- 6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una División específica, no evitará reconocimientos adicionales en una Categoría o de la inclusión en un Equipo Regional u otro.

6.3 Categorías en los Matches

- 6.3.1 Los matches IPSC podrán incluir diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer diferentes grupos de competidores. En un match o torneo, un tirador podrá declarar solo una Categoría.
- 6.3.2 El no cumplir con los requerimientos de la Categoría declarada o la falla en declarar una antes del comienzo del match, resultará en la exclusión de esa Categoría. Los detalles de las actuales Categorías aprobadas y los requisitos relacionados aparecen listados en el Apéndice A2.

6.4 Equipos (Teams) Regionales

- 6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de los cupos asignados, solo un Equipo (Team) Regional oficial en cada División y/o División/Categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada Región para matches IPSC de Nivel IV o superiores. Los equipos por Categoría aprobados son especificados por la Asamblea de IPSC (Ver Apéndice A2).
- 6.4.1.1 En los Matches de Nivel IV, los únicos equipos permitidos son aquellos que representan Regiones dentro de zona en la cual el match se esté llevando a cabo (por ejemplo: en el Campeonato Europeo, solo se podrán presentar los equipos que representen Regiones designadas por la IPSC como pertenecientes a la Zona Europea).
- 6.4.1.2 En Matches de Nivel IV y superiores, los Equipos Regionales Oficiales deben ser ordenados por escuadras, de acuerdo a la ubicación del equipo en el mismo evento, inmediatamente precedente, si es que lo hay, incluso si el equipo está compuesto por personas diferentes.
- 6.4.1.3 En Matches de Nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo Equipo Regional Oficial deben competir juntos en la misma escuadra durante el match principal.
- 6.4.2 Los puntajes individuales de un competidor solo pueden ser usados exclusivamente, para un solo equipo en un match 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 Standard no puede participar en un equipo de la División Open). Una dama registrada individualmente como “Lady” no puede participar en un equipo basado en la edad o viceversa. Un competidor registrado individualmente en una Categoría puede ser un miembro de un equipo general en la misma División.

6.4.3 Los equipos deben consistir de un máximo de 4 miembros. Sin embargo, solo se usarán los puntajes finales de los 3 miembros del equipo con puntaje más alto, para el cálculo del resultado del equipo.

6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira del match, por cualquier razón, antes de completar todas las etapas, los puntajes conseguidos por ese competidor continuarán vigentes para el cálculo del puntaje del equipo. Sin embargo, el equipo afectado no tiene derecho a reemplazar el miembro que se retire.

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

6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado del match, los puntajes del miembro descalificado se convertirán en cero para todos los recorridos de tiro. Los equipos no podrán reemplazar un miembro descalificado.

6.5 Estado y Credenciales de un Competidor

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

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

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

6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar solo 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 del match.

6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la Regla 6.5.1.2 pueden representar la Región de la cual son miembros, sujeto a la previa aprobación por escrito del Director Regional.

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

Región 1 – Campeonato División Open

100% Competidor A - Región 2 (Declarado como Campeón General y de División del Match)

99% Competidor B - Región 6

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

6.6 Escuadras y Planificación de los Competidores

- 6.6.1 Los competidores deben competir para puntajes de acuerdo a la planificación publicada de las escuadras y del match. Un competidor que no esté presente en el horario y fecha programados para cualquier etapa, no podrá intentar esa etapa sin la aprobación previa del Director del Match, sin la cual, el puntaje del competidor para esa etapa será de cero.
- 6.6.2 Solo los Oficiales del Match, (aprobados por el Maestro de Campo), los patrocinadores (sponsors) del match, Patrones de la IPSC y dignatarios (aprobados por el Director del Match), quienes sean miembros en buenos términos de su Región de residencia y los Oficiales IPSC (tal como se los define en la Sección 6.1 de la Constitución IPSC) pueden competir en un pre-match. Los puntajes obtenidos en el pre-match serán incluidos en los resultados generales del match siempre y cuando, las fechas del pre-match hayan sido previamente publicadas en la planificación oficial del match. No se debe restringir que los competidores del match principal vean el pre-match.
- 6.6.3 Un match, torneo o liga se considerará que ha comenzado el primer día en que los competidores (incluyendo a aquellos especificados anteriormente) disparen por puntaje y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados finales por parte del Director del Match.

6.7 Sistema de Clasificación Internacional (“ICS”)

- 6.7.1 El 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 persigan una clasificación internacional deben usar los recorridos de tiro aprobados, disponibles en el sitio web de la IPSC.

CAPÍTULO 7: Manejo del Match

7.1 Oficiales del Match

Las tareas y términos de referencia de los Oficiales del Match se definen como sigue:

- 7.1.1 Oficial de Campo (Range Officer (“RO”)) – Emite los comandos de campo, observa la conformidad del tirador con el briefing escrito de la etapa y controla de cerca la acción segura del competidor. También declara el tiempo, puntos y penalizaciones obtenidas por cada competidor y verifica que estos sean correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad de un Jefe de Oficiales de Campo y del Maestro de Campo).
- 7.1.2 Jefe de Oficiales (Chief Range Officer (“CRO”)) – Es la autoridad primaria sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control y observa la justa, correcta y constante aplicación de estas reglas (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.3 Oficial de Estadísticas (Stats Officer (“SO”)) – Supervisa el equipo de la sala de estadísticas, el cual recolecta, ordena, verifica, tabula y retiene todas las hojas de puntuación y por último, produce los resultados parciales y finales (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.4 Maestro de Mantenimiento (Quartermaster (“QM”)) – Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, cinta de tapar, pintura, escenografía, entre otros), otras necesidades del campo (por ejemplo, temporizadores, baterías, grapadoras, grapas, entre otros) y reponer las bebidas de los Oficiales de Campo (bajo la autoridad directa del Maestro de Campo).
- 7.1.5 Maestro de Campo (Range Master (“RM”)) – Tiene autoridad total sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo, incluyendo seguridad del campo, la operatividad de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y protestas por arbitraje deben ser conducidas a su atención. Usualmente, el Maestro de Campo, es designado por, y trabaja con, el Director del Match. Sin embargo, con respecto a los matches IPSC sancionados de Nivel IV o superiores, la designación del Maestro de Campo está sujeta a la aprobación previa por escrito, del Consejo Ejecutivo de la IPSC.
 - 7.1.5.1 Las referencias a “Range Master” o Maestro de Campo a lo largo de este reglamento hacen referencia a la persona que está sirviendo como Maestro de Campo en el match (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas), sin tener en cuenta cualquier rango internacional o regional.
- 7.1.6 Director del Match (Match Director (“MD”)) – Maneja la administración general del match, incluyendo el armado de las escuadras, planificación de horarios, construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la provisión de materiales. Su autoridad y decisiones prevalecerán con relación a todos los asuntos excepto con respecto a las cuestiones en estas reglas, las cuales son el dominio del Maestro de Campo. El Director del Match es designado por la institución organizadora y trabaja junto con el Maestro de Campo.

7.2 Disciplina de los Oficiales del Match

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

7.3 Designación de Oficiales

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

- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a Oficiales del Match (por ejemplo, “Oficial de Campo”, “Maestro de Campo”, entre otros), significan personal que haya sido oficialmente designado por los organizadores del match, para servir con una capacidad oficial en el mismo. Las personas que son Oficiales del Match certificados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares del match, no tienen posición o autoridad como Oficiales del Match en ese match. Tales personas no deberían, por tanto, participar en el match usando vestimenta que posea la insignia de Oficial del Match.
- 7.3.3 Una persona actuando como Oficial del Match, tendrá prohibido poseer un arma enfundada mientras acompañe y esté tomando el tiempo de un competidor durante su intento de Recorrido de Tiro. Las violaciones estarán sujetas a la Regla 7.2.2.

CAPÍTULO 8: El Recorrido de Tiro

8.1 Condiciones de Arma Lista

La condición de arma lista será normalmente como se especifica a continuación. Sin embargo, en el caso eventual que un competidor falle en cargar la recámara cuando le sea permitido por el briefing escrito de la etapa, tanto sea en forma inadvertida o intencionada, el Oficial de Campo no debe tomar ninguna acción, ya que el competidor es siempre el responsable del manejo del arma.

8.1.1 No aplica.

8.1.2 Pistolas semiautomáticas:

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

8.1.2.2 “Acción Doble” – Recámara cargada, martillo completamente abatido o desarmado.

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

8.1.2.4 Para todas las pistolas semiautomáticas, el término “seguro externo” significa la palanca principal de seguridad visible en el arma (por ejemplo: el seguro del pulgar en un arma del tipo “1911”). En caso de duda, el Maestro de Campo es la autoridad final para este asunto.

8.1.2.5 Si un arma dispone de una palanca de desarmado (decoking lever), deberá ser utilizada de manera exclusiva para desarmar el martillo, sin tocar el disparador. Si el arma no dispone de este dispositivo, el martillo debe ser abatido de forma manual y segura en la totalidad del recorrido (es decir, no debe ser abatido solamente hasta el seguro de caída u otra posición intermedia similar), o retirando el suministro de gas y abatiendo el martillo por la activación del disparador.

8.1.3 Si un recorrido de tiro requiere que una pistola semiautomática sea preparada con la recámara vacía, la corredera debe estar completamente hacia delante y el martillo, si lo hay, debe estar completamente abatido o desarmado. Después de la Señal de Inicio, el primer proyectil debe ser introducido en la recámara por la manipulación de la corredera, no con la acción del disparador. Las violaciones incurrirán en un error de procedimiento.

8.1.3.1 Cuando el briefing escrito de una etapa requiera que el arma del competidor y/o su equipo asociado sea puesto sobre una mesa u otra superficie antes de la Señal de Inicio, deberán estar colocados como se estipule en el briefing escrito de la etapa. Aparte de los componentes normalmente fijados a ellos (por ejemplo: un apoyo para el pulgar, aleta de seguros, tiradores par montado (racker), tapetas, entre otros), no se deben usar 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 debe restringir en el número de proyectiles a ser cargados o recargados en un arma. Los briefings escritos de las etapas, solo pueden estipular cuando se ha de cargar el arma o cuando se requieren recargas obligatorias, cuando esto sea permitido bajo la Regla 1.1.5.2.

8.1.5 Con respecto a las armas cortas usadas en los matches IPSC se aplicarán las siguientes definiciones:

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

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

8.1.5.3

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

8.2 Condición de Competidor Listo

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

8.2.1 El arma es preparada como se especifique en el briefing escrito de la etapa y en conformidad con los requerimientos de la División relevante.

- 8.2.2 El competidor asume la posición de inicio como se especifique en el briefing escrito de la etapa. A no ser que se especifique otra cosa, el competidor debe estar parado en posición erguida, de cara hacia el fondo de la pedana, con el arma cargada y enfundada, con los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo (ver apéndice E2). 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 Oficial de Campo, que repita el recorrido de tiro.
- 8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un arma, cargador, dispositivo de carga o proyectil, que no sea un cargador insertado en el arma, después del comando de “Atención” (Stand by) y antes de la “Señal de Inicio” (excepto por los toques inevitables con los antebrazos).
- 8.2.4 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor desenfunde un arma con la mano débil.
- 8.2.5 Un recorrido de tiro nunca debe requerir que un competidor re-enfunde un arma después de la Señal de Inicio. Sin embargo, un competidor puede re-enfundar siempre y cuando esto sea realizado en forma segura y el arma esté o descargada o en una de las condiciones de arma lista especificadas en la Sección 8.1. Las violaciones serán objeto a la descalificación (ver Regla 10.5.11).

8.3 Comunicaciones de Campo

Los comandos de campo aprobados y su secuencia son como sigue:

- 8.3.1 “Cargue y Prepare” (Load And Make Ready) o “Prepare” (Make Ready) para comienzos con un arma descargada – Este comando significa el inicio del “Recorrido de Tiro”. Bajo la supervisión directa del Oficial de Campo, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo o en una dirección segura especificada por el Oficial de Campo, ajustarse la protección visual y auditiva y preparar el arma de acuerdo al briefing escrito de la etapa. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Oficial de Campo proseguirá.
- 8.3.1.1 Una vez que se haya dado el comando apropiado, el competidor no puede moverse fuera de la ubicación de comienzo, antes de la emisión de la Señal de Inicio, sin la aprobación previa y bajo directa supervisión, del Oficial de Campo. Una violación resultará en una advertencia para la primera ofensa y puede resultar en la aplicación de la Regla 10.6.1 para una subsiguiente ofensa en el mismo match.
- 8.3.2 “¿Está Listo?” o (“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” o (“Not Ready”). Cuando el competidor esté listo, él debería asumir la posición de inicio requerida para indicar su condición de listo al Oficial de Campo.
- 8.3.3 “Atención” (Standby) – Este comando debería ser seguido por la Señal de Inicio dentro de 1 a 4 segundos (Ver también Regla 10.2.6).
- 8.3.4 “Señal de Inicio” (Start Signal) – Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la Señal de Inicio, por cualquier razón, el Oficial de Campo confirmará que el competidor está listo para intentar el recorrido de tiro y continuará los comandos de campo desde el “¿Está Listo?”
- 8.3.4.1 En el eventual caso que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el Oficial de Campo, tan pronto como sea posible, detendrá y reiniciará 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 continúa con su intento en el recorrido de tiro y falla en obtener un tiempo oficial, registrado en el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo, recibirá un tiempo de cero y una puntuación de cero para esa etapa.
- 8.3.5 “Alto” (Stop) – Cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa puede emitir este comando, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá cesar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar por más instrucciones por parte del Oficial de Campo.
- 8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una bahía de tiro o área común, los Oficiales de Campo pueden enunciar otros comando intermedios al finalizar el primer recorrido de tiro, a los efectos de preparar al competidor para el segundo y subsiguientes Recorridos de Tiro (por ejemplo, “Recargue si lo requiere”). Cualquiera de dichos comandos intermedios que sean usados, deben estar claramente establecidos en el briefing escrito de la etapa.
- 8.3.6 “Si Terminó, Descargue y Presente” (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”) – Si el competidor ha terminado de disparar, debe bajar su arma y presentarla para inspección por el Oficial de Campo, con la boca del cañón hacia el fondo del campo, el cargador retirado del arma, la corredera trabada o mantenida abierta, y la recámara vacía.

- 8.3.6.1 Si el Oficial del Campo no ve realmente el proyectil caer saliendo de la recámara, debe tomar u ordenar cualquier acción que considere necesaria para asegurar que el competidor no abandona el Recorrido de Tiro con un proyectil dentro del arma. Si es necesario puede usar una varilla u otra herramienta.
- 8.3.7 “Si Está Descargada, Martillo Bajo, Enfunde” (If Clear, Hammer Down, Open Action) – Luego de la emisión de este comando, el competidor no debe reanudar los disparos (Ver Regla 10.6.1.). Mientras continúa apuntando el arma en forma segura hacia el fondo del campo, el competidor debe realizar una verificación final del arma como sigue:
- 8.3.7.1 Pistolas – Liberar la corredera y presionar el gatillo (sin tocar el martillo o la palanca de desarmatillado (decocker), si es que lo hay). Si un arma tiene un mecanismo el cual requiere insertar un cargador para permitir que el gatillo sea presionado, el competidor debe, para la emisión de la orden anterior, informar al Oficial de Campo, que va a dirigir y supervisar el uso y la posterior retirada de un cargador vacío para facilitar este proceso.
- 8.3.7.2 No aplica.
- 8.3.7.3 Si el arma prueba estar vacía, el competidor debe enfundar su arma. Una vez que las manos del competidor están libres del arma enfundada, el recorrido de tiro se declara como terminado.
- 8.3.7.4 Si el arma no prueba estar vacía, el Oficial de Campo resumirá los comandos desde la Regla 8.3.6 (ver también Regla 10.4.3).
- 8.3.8 “Campo Libre” (Range Is Clear) – Hasta que esta declaración no sea dada por el Oficial de Campo, los competidores o Personal del Match no deben avanzar o retroceder, de la línea de tiro o de la ubicación de tiro final. Una vez que se haya dado esta declaración, los Oficiales de Campo y competidores podrán avanzar para puntuar, tapar, restaurar blancos, etc.
- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa puede, sujeto a la aprobación previa por parte del Maestro de Campo, tener derecho a recibir las Comunicaciones de Campo verbales anteriores, complementadas por señales visuales y/o físicas.
- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son golpes en el hombro del lado inhábil del competidor, con un protocolo de cuenta regresiva, a saber, 3 golpes para “Está Listo” (Are You Ready?), 2 golpes para “Atención” (Standby) y 1 golpe coincidente con la “Señal de Inicio”.
- 8.3.9.2 Los competidores que en lugar de esto, deseen usar sus propios dispositivos electrónicos o de otro tipo, deben, primeramente, enviarlos al Maestro de Campo para ser examinados, probados y aprobados antes de ser usados.
- 8.3.10 No hay comunicaciones de campo fijas, diseñadas para ser usadas en la estación de cronógrafo o en una prueba de conformidad de equipo (la cual puede ser conducida en un lugar lejos del campo de tiro). Los competidores no deben manejar sus armas cortas, hasta que el examinador le solicite que las armas le sean pasadas a él, de acuerdo a sus instrucciones. Las violaciones están sujetas a la Regla 10.5.1.

8.4 Carga, Recarga o Descarga Durante un Recorrido de Tiro

- 8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del guardamonte, excepto donde esté específicamente permitido (Ver Reglas 8.1.2.5 y 8.3.7.1) y el arma debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo de la pedana o en otra dirección segura autorizada por el Oficial de Campo (Ver Regla 10.5.1 y 10.5.2).

8.5 Movimiento

- 8.5.1 Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y el seguro externo debería ser aplicado. El arma debe ser apuntada en una dirección segura. “Movimiento” se define como cualquiera de las acciones siguientes:
- 8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.
- 8.5.1.2 Cambiar de posición de tiro (por ejemplo, de parado a hincado, de sentado a parado, etc.)

8.6 Asistencia o Interferencia

- 8.6.1 No se puede dar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto que cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa, en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán base para que, al competidor, se le otorgue la repetición del recorrido de tiro (re-shoot).

- 8.6.1.1 A los competidores que estén confinados a una silla de ruedas o dispositivos similares, el Maestro de Campo les puede dar una dispensación especial con respecto a la asistencia en su movilidad. Sin embargo, lo previsto por la Regla 10.2.10 puede aún ser aplicable, a discreción del Maestro de Campo.
- 8.6.2 Cualquier persona que provea asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro sin la autorización previa de un Oficial de Campo (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción de un Oficial de Campo, incurrir en una penalización de un error de procedimiento para esa etapa y/o estar sujetos a la Sección 10.6.
- 8.6.3 Cualquier persona que interfiera verbalmente o de otro modo con un competidor durante su intento en un recorrido de tiro, puede estar sujeto a la Sección 10.6. Si el Oficial de Campo cree que la interferencia ha afectado significativamente al competidor, debe informar del incidente al Maestro de Campo, quien puede, a su discreción, ofrecer al competidor afectado que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
- 8.6.4 En el eventual caso que el contacto inadvertido con el Oficial de Campo u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Oficial de Campo puede ofrecer al competidor que haga un re-shoot del recorrido de tiro. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como el puntaje de su intento inicial. Sin embargo, si el competidor comete una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, las previsiones de la Sección 10.4 y 10.5 pueden todavía aplicar.
- 8.6.5 En el eventual caso que una persona aparezca hacia el fondo de la pedana, con respecto al competidor, durante el recorrido de tiro, éste debe ser terminado inmediatamente y se debe requerir al competidor que vuelva a disparar el mismo. Si el competidor se da cuenta del problema antes que el Oficial de Campo, él debe detenerse en forma inmediata, dejar de disparar, apuntar el arma en dirección segura y esperar por más instrucciones por parte del Oficial de Campo. Sin embargo, si el competidor falla en cumplir con el procedimiento anterior, las previsiones de la Secciones 10.4 y 10.5 serán aplicadas.
- 8.6.6 Está prohibido el uso de drones u otros dispositivos controlados en forma remota, a no ser que su uso haya sido aprobado con anterioridad por el Director del Match.

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

- 8.7.1 Se le prohíbe a los competidores tomar figura de miras o efectuar disparos en seco antes de la Señal de Inicio. Las violaciones resultarán en una advertencia la primera vez que ocurra y una penalización de procedimiento para cada una de las subsiguientes veces que ocurra en el mismo match. Los competidores pueden, mientras apuntan sus armas directamente al suelo frente a ellos, ajustar las miras electrónicas.
- 8.7.2 Cuando conducen su inspección del recorrido de tiro (“walkthrough”), se prohíbe a los competidores el uso de ayudas de puntería (por ejemplo, la totalidad o parte de una réplica de arma, cualquier parte de un arma real incluyendo cualquier accesorio de ellas, etc.), excepto por sus propias manos. Las violaciones resultarán en una penalización de procedimiento por cada vez que ocurra (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 Oficial de Campo asignado a ese recorrido o del Maestro de Campo. Las violaciones incurrirán en una advertencia para la primera ofensa y, las subsiguientes, pueden estar sujetas a lo previsto por la Sección 10.6.

CAPÍTULO 9: Puntuación

9.1 Regulaciones Generales

- 9.1.1 Aproximación a los Blancos – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 metro, sin la previa autorización del Oficial de Campo. La violación de esto resultará en una advertencia para la primera ofensa pero, a discreción del Oficial de Campo, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento para subsiguientes veces que ocurra dentro del mismo match.
- 9.1.2 Tocar los Blancos – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo con ningún blanco sin la autorización del Oficial de Campo. Si el Oficial de Campo considera que el competidor o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, él podrá:
- 9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o
 - 9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.
- 9.1.3 Blancos Tapados Prematuramente – Si un blanco es tapado prematuramente, evitando la determinación del puntaje real, el Oficial de Campo debe dar al competidor, la orden de que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
- 9.1.4 Blancos No Restablecidos – Si, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor previo, uno o más blancos no han sido tapados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado. El Oficial de Campo debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está puntuando, se le debe ordenar, al competidor afectado, que vuelva a disparar el recorrido.
- 9.1.4.1 En el eventual caso que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, sean removidos accidentalmente por el viento, gases expelidos por la boca del cañón del arma u otra razón y no es obvio para el Oficial de Campo cuales son los impactos realizados por el competidor que está siendo puntuado, al competidor se le solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro.
 - 9.1.4.2 Un competidor que dude o se detenga durante un intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos no hayan sido restaurados o restablecidos, no tendrá derecho a volver a disparar el recorrido de tiro (re-shoot).
- 9.1.5 Impenetrable – El área puntuable de todos los blancos IPSC, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:
- 9.1.5.1 Una bala que impacta completamente dentro del área puntuable de un blanco de papel y continúa e impacta el área puntuable de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.
 - 9.1.5.2 Una bala impactada completamente dentro del área puntuable de un blanco de papel y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro después que este haya sido restaurado.
 - 9.1.5.3 Una bala que impacta parcialmente dentro del área puntuable de un blanco de papel o metálico y continúa e impacta el área puntuable de otro blanco de papel, el impacto en el subsiguiente blanco de papel también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
 - 9.1.5.4 Una bala que impacta parcialmente dentro del área puntuable de un blanco de papel o metálico y continúa y hace caer otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.
- 9.1.6 Cobertura Dura – A no ser que, en el briefing escrito de una etapa, sean descritos específicamente como “cobertura blanda” (soft cover) (Ver Regla 4.1.4.2), todas las escenografías, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos, serán considerados como “cobertura dura” (hard cover) impenetrable. Si:
- 9.1.6.1 Una bala que impacta completamente dentro de una cobertura 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. Si no puede ser determinado que impacto(s) en un blanco de papel de puntuación o de penalización es el resultado de los disparos efectuados a través de una cobertura dura, la puntuación del blanco de papel de puntuación o de penalización, será puntuada ignorando los valores más altos del número aplicable de impactos.
 - 9.1.6.2 Una bala que impacta completamente dentro de la cobertura dura y continúa para impactar o hacer caer un blanco metálico, esto será tratado como falla del equipo de campo (Ver Regla 4.6.1). Se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro, después que este haya sido restaurado.

- 9.1.6.3 Una bala que impacta parcialmente dentro de una cobertura dura y continúa para impactar el área puntuable 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 que impacta parcialmente dentro de una cobertura dura y continúa hasta hacer caer un blanco metálico puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuar. Si una bala impacta parcialmente dentro de una cobertura dura y continúa haciendo caer o impactando un blanco metálico penalizable, el blanco caído o impactado como consecuencia, contará como penalización.
- 9.1.7 Postes de soporte – Los postes de soporte de los blancos no son ni cobertura dura ni cobertura 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 Método de Puntuación

- 9.2.1 “Comstock” – Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo registrado por el temporizador y/o Plato de Finalización, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos puntuables por blanco.
- 9.2.1.1 El puntaje de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) tomado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, para arribar a un factor de acierto (hit factor). El resultado general de la etapa se factoriza dándole al competidor con el hit factor más elevado la máxima cantidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, ordenados en forma relativa debajo del ganador de la etapa.
- 9.2.2 Los resultados por etapa deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante, en orden descendiente de puntos individuales obtenidos, calculados con 4 decimales.
- 9.2.3 Los resultados del Match deben ordenar a los competidores dentro de la División relevante en orden descendiente del total combinado de puntos individuales obtenidos por etapa, calculados con 4 decimales.

9.3 Empates

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

9.4 Valores de Puntajes y Penalizaciones de los Blancos

- 9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por la Asamblea de IPSC (Ver Apéndices B, C y más abajo).
- 9.4.2 Cada impacto visible en el área puntuable de un blanco de papel o de automarcado metálico no-shoot, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 impactos por blanco no-shoot.
- 9.4.3 Los no-shoots metálicos deben ser disparados y caer, girar o auto indicarse para puntuar y serán penalizados con menos 10 puntos.
- 9.4.4 Cada impacto perdido (miss) será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen (Ver Regla 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 de la etapa, 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 puntuables o la línea entre el borde no puntuable y un área puntuable o si atraviesa varias áreas puntuables, será calificado con el valor más alto.
- 9.5.3 Si el diámetro de una bala toca el área puntuable de un blanco de papel puntuable superpuesto y/o de un no-shoot de papel, él recibirá todos los puntos y penalizaciones aplicables.
- 9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera desde la perforación de una bala, no contarán para puntaje ni penalización.

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

9.5.5 El puntaje mínimo para una etapa será de cero.

9.5.6 Un competidor que falle en disparar al frente de cada blanco puntuable en un recorrido de tiro, por lo menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada blanco, por “falta de disparar a un blanco”, como también en las penalizaciones apropiadas por misses (Ver Regla 10.2.7).

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

9.6 Verificación y Objeción de Puntajes

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

9.6.2 El Oficial de Campo responsable de un recorrido de tiro, puede estipular que el proceso de puntuación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor tiene derecho a acompañar al Oficial responsable de la puntuación a los efectos de verificar la misma. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante el briefing de la escuadra.

9.6.3 Un competidor (o su delegado) que falla en verificar un blanco durante el proceso de puntuación, pierde todo derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.

9.6.4 Cualquier objeción a un puntaje o penalización debe ser apelada al Oficial de Campo por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, tapado o restaurado, de lo contrario, tales objeciones no serán aceptadas.

9.6.5 En el caso que el Oficial de Campo mantenga el puntaje o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al Jefe de Oficiales de Campo y después al Maestro de Campo para una decisión.

9.6.6 La decisión del Maestro de Campo con respecto a la puntuación de impactos en blancos y no-shoots será final. No se permitirán más apelaciones con respecto a la decisión de puntuación.

9.6.7 Durante una objeción de puntaje, el(los) blanco(s) en cuestión no debe(n) ser tapado(s), ni interferido(s) de ninguna manera, hasta que la objeción sea resuelta, de no ser así, se aplicará la Regla 9.1.3. El Oficial de Campo podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para posterior revisión, a los efectos de evitar demoras en el match. Ambos, el Oficial de Campo y el competidor, deberán firmar el blanco e indicar claramente cuál(es) es(son) el(los) impacto(s) sujeto(s) a objeción.

9.6.8 Solo se debe usar en forma exclusiva plantillas de puntuación (Scoring Overlays) aprobadas por el Maestro de Campo, para verificar y/o determinar la zona puntuable aplicable a los impactos en un blanco de papel.

9.6.9 La información de la puntuación podrá ser transmitida mediante el uso de las señales con las manos (Ver Apéndice F1). Si un puntaje es objetado, los blancos en cuestión no deben ser restaurados hasta que hayan sido verificados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas de antemano por el Maestro de Campo (ver también Regla 9.1.3).

9.7 Hojas de Puntuación (Planillas)

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

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

- 9.7.3 Si por cualquier razón, un competidor rechaza firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, la cuestión debe ser referida al Maestro de Campo. Si el Maestro de Campo está satisfecho de que el recorrido de tiro ha sido conducido y puntuado correctamente, la hoja de puntuación sin firmar será enviada en forma normal para su inclusión en los resultados del match.
- 9.7.4 Una hoja de puntuación firmada por ambos, un competidor y un Oficial de Campo, es evidencia concluyente que el recorrido de tiro ha sido completado y que el tiempo, puntajes y penalizaciones registrados en la misma, son correctos y no recusados. La hoja de puntuación firmada se considera un documento definitivo y con excepción de un consentimiento mutuo entre el competidor y el Oficial de Campo firmante o debido a una decisión de arbitraje, solo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar penalizaciones de procedimiento bajo la Regla 8.6.2.
- 9.7.5 Si se encuentra que una hoja de puntuación tiene datos insuficientes o en exceso, o el tiempo no ha sido registrado en ella, esa hoja debe ser inmediatamente referida al Maestro de Campo, normalmente, se le solicitará al competidor que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el eventual caso que, por cualquier razón, no sea posible efectuar el re-shoot, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntaje cero para esa etapa.
 - 9.7.6.2 Si se ha registrado un número insuficiente de impactos o misses, aquellos que hayan sido registrados serán considerados completos y concluyentes.
 - 9.7.6.3 Si se ha registrado un número en exceso de impactos o misses, se usarán los impactos puntuables de mayor puntaje que se hayan registrado.
 - 9.7.6.4 Las penalizaciones de procedimiento registradas en la hoja de puntuación serán consideradas completas y concluyentes, excepto si se aplica la Regla 8.6.2.
 - 9.7.6.5 Si en la hoja de puntuación falta la identificación del competidor, ella deberá ser referida al Maestro de Campo, quien debe tomar cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.
- 9.7.7 En el eventual caso que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se usará la copia duplicada del competidor o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptado por el Maestro de Campo. Si la copia del competidor o cualquier otro registro escrito o electrónico no se encuentran disponibles o son considerados por el Maestro de Campo como insuficientemente legibles, se le solicitará al competidor que vuelva a disparar el recorrido de tiro. Si el Maestro de Campo considera que no es posible efectuar el re-shoot, por cualquier razón, el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación de cero para la etapa afectada.
- 9.7.7.1 Una vez que el re-shoot se haya completado, el resultado del re-shoot permanecerá, aún si con posterioridad, el registro de la puntuación original sea descubierto.
- 9.7.8 A ninguna persona, que no sea un Oficial del Match autorizado, se le permitirá manipular el original de una hoja de puntuación que se encuentre retenida en una etapa, o en otro lugar, después de haber sido firmada por el competidor y un Oficial de Campo, sin la previa aprobación del Oficial de Campo o del personal que esté directamente involucrado con el área de Estadísticas. Las violaciones incurrirán en una advertencia (warning) para la primera ofensa, pero estarán sujetas a la Sección 10.6 para subsiguientes veces que ocurra en el mismo match.

9.8 Responsabilidad de la Puntuación

- 9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntajes, verificando los listados publicados por el Oficial de Estadísticas.
- 9.8.2 Después que todos los competidores hayan completado el match, se deben publicar los resultados provisorios por etapa, en un lugar visible en el campo de tiro y en matches de Nivel IV o superior, en el hotel oficial del match, con el propósito de que los competidores los verifiquen. Se debe indicar claramente la hora y fecha en que tales resultados fueron realmente publicados (no solamente impresos) en cada lugar.
- 9.8.3 Si un competidor detecta un error en los resultados, él debe presentar una apelación al Oficial de Estadísticas dentro de 1 hora después de que los resultados hayan sido publicados realmente. Si la apelación no se presenta dentro del límite de tiempo, los puntajes publicados permanecerán y la apelación será ignorada.

- 9.8.4 A los competidores que hayan sido programados (o de otro modo autorizados por el Director del Match) para completar todos los recorridos de tiro del match en un período de tiempo menor a su duración total del match (por ejemplo, formato de 1 día en un match de 3 días, etc.), se les solicitará que verifiquen sus resultados provisionales del match de acuerdo a los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director del Match (por ejemplo, a través de un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán apelaciones por puntuación. Los procedimientos relevantes deben ser publicados por adelantado en el briefing escrito del match y/o por medio de una nota publicada en un lugar visible del campo de tiro antes del comienzo del match (ver también Sección 6.6).
- 9.8.5 El Director del Match puede elegir tener los resultados publicados electrónicamente (por ejemplo: a través de un sitio web) además de, o como alternativa a, físicamente imprimirlos. Si es así, los procedimientos relevantes deben ser publicados con anterioridad en el briefing escrito del match y/o por medio de un anuncio publicado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo del match. Se deberá proveer a los competidores de las facilidades necesarias (por ejemplo, una computadora) para ver los resultados si es que, el Director del Match, ha elegido solo publicar los resultados electrónicamente.

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 “falla de disparar a” y/o impactos faltantes (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 “falla de disparar a” o misses, a no ser que el competidor falle en activar el mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes o cuando efectúa su último disparo para ese recorrido de tiro.
- 9.9.3 Los blancos fijos que presentan, por lo menos, una porción de la zona A, tanto sea antes como después de la activación de un no-shoot que los oculten o de una barrera de visión móviles, no son blancos que desaparecen e incurrirán en las penalizaciones por “falla de disparar a” o impactos faltantes (misses).
- 9.9.4 Los blancos que presenten, por lo menos, una porción de la zona A, cada vez que el competidor opera un activador mecánico (por ejemplo: una cuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.
- 9.9.5 Si un Recorrido de Tiro requiere que un competidor esté confinado a un equipo de campo, el cual viaja de una ubicación a otra durante su intento al Recorrido de Tiro, cualquier blanco que pueda ser enfrentado desde el equipo durante una parte de su recorrido y los cuales no pueden ser re-enfrentados subsiguientemente, se considerarán blancos que desaparecen.

9.10 Tiempo Oficial

- 9.10.1 Solo el dispositivo de medición de tiempo operado por el Oficial de Campo y/o Plato de Finalización incluido en un Recorrido de Tiro deben ser usados para registrar el tiempo oficial transcurrido de un intento de un competidor en un recorrido de tiro. Si el Oficial de Campo asignado a un recorrido de tiro (o un Oficial del Match de más alto nivel) considera que el dispositivo de medición o el Plato de Finalización están defectuosos y al competidor cuyo intento no pueda ser certificado con un tiempo preciso, se le debe solicitar que vuelva a disparar (re-shoot) el Recorrido de Tiro.
- 9.10.2 Si, en opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un recorrido de tiro es considerado irreal, se solicitará que vuelva a disparar el recorrido de tiro (Ver Regla 9.7.4).
- 9.10.3 Cuando se utiliza un Plato de Finalización en un Recorrido de Tiro, el competidor debe disparar e impactar el Plato de Finalización con su último disparo, el fallo supondrá que el competidor reciba un puntaje de cero en la etapa en cuestión.

9.11 Programas de Puntuación

- 9.11.1 El programa de puntuación oficial para todos los matches de Nivel IV o superior, es la última versión del Windows® Match Scoring System (WinMSS), a no ser que otro programa sea aprobado por el Presidente de la IPSC. Para matches de otro nivel, no podrá usarse otro programa de puntuación sin la aprobación del Director Regional de la Región sede.

CAPÍTULO 10: Penalizaciones y Descalificaciones

10.1 Penalizaciones de Procedimiento – Regulaciones Generales

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

10.2 Penalizaciones de Procedimiento – Ejemplos Específicos

- 10.2.1 Un competidor que efectúa disparos mientras cualquier parte de su cuerpo está tocando el suelo o cualquier objeto más allá de una Línea de Falta, recibirá una penalización de procedimiento por cada vez que ocurra. No se aplica ninguna penalización si el competidor no efectúa ningún disparo 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 su lugar, se le puede aplicar una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al(los) blanco(s) en cuestión, mientras esté en falta.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el briefing escrito de la etapa, incurrirá en un error de procedimiento por cada vez que ocurra. 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 uno o más disparos contrariando la ubicación, posición de tiro o postura requerida).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples penalizaciones en los casos anteriores, estas no deben exceder el máximo número de impactos puntuables que puedan ser alcanzados por el competidor. Por ejemplo, un competidor que gana una ventaja mientras sobrepasa una Línea de Falta donde son visibles solo 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 una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del punto donde era requerida la recarga, hasta que la recarga sea realizada.
- 10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material del techo, recibirá una penalización de procedimiento por cada pieza de dicho material que caiga. Las piezas del material del techo que caigan porque el competidor ha empujado o chocado contra los parantes verticales o como resultado de los gases de boca del arma o del re-elevamiento o retroceso de la misma, no serán penalizados.
- 10.2.6 Un competidor que se “desliza” (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 del comando de “Atención” (Standby) y antes de la emisión de la Señal de Inicio, incurrirá en un error de procedimiento. Si el Oficial de Campo puede detener al competidor a tiempo, se le aplicará una advertencia para la primera ofensa y, el competidor, repetirá la etapa.
- 10.2.7 Un competidor que no cumple con efectuar, a cualquier blanco puntuable, por lo menos un disparo, incurrirá en 1 penalización de procedimiento por blanco, más el número aplicable de misses, excepto cuando aplique lo previsto en la Regla 9.9.2.
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro (o un parte del mismo) estipula disparar con la mano fuerte o la mano débil solamente, un competidor incurrirá en un error de procedimiento cada vez que toque el arma (o se ayude para sacarla de la mesa, etc.) con la otra mano después de la Señal de Inicio (o desde el punto en que ha sido estipulado disparar con una sola mano). Excepciones son desactivar el seguro externo (sin ayudarse) recargar o corregir una interrupción. Sin embargo, el error de procedimiento será aplicado en base a uno por disparo efectuado cuando un competidor use la otra mano o brazo para:

- 10.2.8.1 soportar el arma, muñeca, mano o brazo estipulado mientras efectúa disparos
- 10.2.8.2 incrementar la estabilidad sobre el suelo, una barricada u otra escenografía mientras efectúa disparos.
- 10.2.9 Un competidor que deja una ubicación de tiro puede retornar y disparar de nuevo desde la misma ubicación, siempre y cuando lo haga en forma segura. Sin embargo, los briefings escritos para Clasificadores y Matches de Nivel I y II, pueden prohibir dichas acciones, en cuyo caso, se aplicará una penalización de procedimiento por disparo efectuado.
- 10.2.10 Penalización Especial: Un competidor que no pueda ejecutar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad o lesión, puede, antes de hacer su intento en el recorrido de tiro, pedir que el Maestro de Campo aplique una penalización en lugar del requerimiento establecido.
 - 10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el Maestro de Campo, éste, antes de que el competidor haga su intento del recorrido de tiro, la extensión de la penalización especial a ser deducida, que irá desde el 1% al 20% de los puntos del competidor “tal como se dispararon”.
 - 10.2.10.2 Alternativamente, el Maestro de Campo puede renunciar a la aplicación de las sanciones con respecto a un competidor que, debido a que tienen una discapacidad física significativa, es incapaz de cumplir con los requisitos establecidos del recorrido.
 - 10.2.10.3 Si la solicitud es denegada por el Maestro de Campo, se aplicarán las penalizaciones de procedimiento normales.
- 10.2.11 Un competidor que efectúe disparos por sobre una barrera construida con una altura de al menos 1,8 metros, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado (ver también Regla 2.2.3.1).

10.3 Descalificación del Match – Regulaciones Generales

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante un match IPSC, será descalificado y se le prohibirá que termine los restantes recorridos de tiro, sin importar la planificación o estructura física del match, en espera del veredicto de cualquier apelación presentada de conformidad con el Capítulo 11 de estas reglas.
- 10.3.2 Cuando se emite una descalificación, el Oficial de Campo debe registrar las razones de la misma, así como la fecha y hora del incidente en la hoja de puntuación del competidor y el Maestro de Campo deberá ser notificado lo antes posible.
- 10.3.3 Los puntajes de un competidor que haya recibido una descalificación de la competición, no deben ser eliminados de los resultados del match y, éstos, no deben ser declarados definitivos por el Director del Match, hasta que el límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1 haya pasado, provisto que no se haya presentado una apelación de arbitraje de ninguna cuestión, al Maestro de Campo (o su delegado).
- 10.3.4 Si una apelación por arbitraje es enviada dentro del límite de tiempo establecido en la Regla 11.3.1, prevalecerá lo previsto en la Regla 11.3.2.
- 10.3.5 Los puntajes para un competidor que haya completado un pre-match o un match principal sin una descalificación, no serán afectados por una descalificación recibida mientras el competidor está participando en un Shoot-Off u otro match colateral (ver también Regla 6.2.4).

10.4 Descalificación – Descarga Accidental

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

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

- 10.4.4 Un disparo que ocurre durante la acción correctiva de un mal funcionamiento del arma.
- 10.4.5 Un disparo que ocurre durante la transferencia del arma entre manos.
- 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 insegura (Ver Regla 2.1.3).
- 10.4.8 En esta Sección, si puede establecerse que la causa de la descarga es debida a una parte rota o defectuosa del arma, que el competidor no haya cometido ninguna infracción de seguridad en esta Sección y que una descalificación no será invocada, pero el puntaje del competidor para esa etapa, será cero.
 - 10.4.8.1 El arma deberá ser presentada inmediatamente, para inspección, al Maestro de Campo o su delegado, quien inspeccionará el arma y llevará a cabo todas las pruebas necesarias para establecer que la parte rota o defectuosa causó la descarga. Un competidor no podrá, después, apelar una descalificación por una descarga accidental debida a una parte rota defectuosa si, él, 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 arma en cualquier momento, excepto en el Área de Seguridad designada o cuando se esté bajo supervisión de, y en respuesta a una orden directa emitida por un Oficial de Campo.
- 10.5.2 Permitir que la boca del cañón apunte hacia la parte delantera de la pedana o pasando los ángulos normales o específicos, durante un recorrido de tiro (excepciones limitadas: ver Reglas 2.1.2.1, 5.2.7.3 y 10.5.6).
- 10.5.3 Si en cualquier momento durante un recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o causa que ésta caiga, cargada o no. Nótese que un competidor quien, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencionada coloca el arma en el suelo o sobre otro objeto estable no será descalificado siempre y cuando:
 - 10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico con el arma, hasta que ésta sea colocada firme y seguramente en el suelo o sobre otro objeto estable; y
 - 10.5.3.2 El competidor permanece, todo el tiempo, dentro de 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un Oficial de Campo, 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 la acción está abierta.
- 10.5.4 Desenfundar o enfundar un arma dentro del interior de un túnel.
- 10.5.5 Permitir que la boca del cañón del arma apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (es decir, barrido). No se aplicará una descalificación si el barrido ocurre mientras se desenfunda o enfunda un arma o mientras se produce la acción de la Regla 8.3.6.1, siempre y cuando los dedos del competidor estén claramente fuera del guardamonte.
- 10.5.6 Permitir que la boca del cañón de un arma cargada apunte hacia atrás de la parte delantera de la pedana (donde se encuentra el público) más allá de un radio de 1 metro, desde los pies del competidor, cuando se desenfunda o enfunda el arma. La concesión de 1 metro solo será aplicada cuando el competidor este directamente de cara al fondo de la pedana.
- 10.5.7 Usar más de un arma durante un recorrido de tiro.
- 10.5.8 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte mientras se corrige un mal funcionamiento del arma donde, el competidor claramente mueve el arma, alejándola de los blancos a los que apunta.
- 10.5.9 No mantener los dedos fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga, excepto donde sea específicamente permitido (ver reglas 8.1.2.5, 8.3.7.1 y 8.7.1).
- 10.5.10 Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte durante el movimiento de acuerdo con la Regla 8.5.1.

- 10.5.11 Tener un arma cargada y enfundada, en cualquiera de las siguientes condiciones:
- 10.5.11.1 Una pistola semi-automática de acción simple sin el seguro activado.
- 10.5.11.2 Una pistola de acción doble o de acción selectiva con el martillo montado y el seguro no activado.
- 10.5.12 Manejar proyectiles, o cualquier contenedor de gas propulsor, 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 proyectiles o gas propulsor en cargadores, cargadores rápidos o cualquier contenedor de gas propulsor en su cinturón, o en los bolsillos o en su bolso de campo, siempre y cuando el competidor no manipule físicamente los cargadores cargados, ni los cargadores rápidos o contenedores de gas propulsor de sus dispositivos de retención y o almacenamiento dentro del Área de Seguridad.
- 10.5.13 Poseer un arma cargada en otro momento que no sea cuando sea específicamente autorizado por el Oficial de Campo.
- 10.5.14 Recuperar un arma caída. Las armas caídas deben, siempre, ser recuperadas por un Oficial de Campo quien, después de verificar y/o descargar el arma, la 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, un competidor que recupere un arma caída, recibirá una descalificación.
- 10.5.15 El uso de proyectiles prohibidos y/o inseguros (Ver Regla 5.5.4, 5.5.6 y 5.6.1) y/o usar un arma prohibida (Ver Reglas 5.1.10 y 5.1.11).

10.6 Descalificación – Conducta Antideportiva

- 10.6.1 Los competidores serán descalificados por conductas, las cuales un Oficial de Campo, considere que son antideportivas. Ejemplos incluyen, pero no están limitados a, hacer trampas, comportamiento deshonesto, no cumplir con directivas razonables de un Oficial del Match o cualquier comportamiento capaz de hacer caer al deporte en mala reputación. El Maestro de Campo deberá ser notificado tan pronto como sea posible.
- 10.6.2 Un competidor quien, en consideración del Oficial de Campo, haya removido intencionadamente o causado la pérdida de la protección visual, a los efectos de ganar un re-shoot o una ventaja, será descalificado.
- 10.6.3 Otras personas podrán ser expulsadas del campo por conductas consideradas inaceptables por un Oficial de Campo. Ejemplos incluyen, pero no están limitados a, no cumplir con directivas razonables de un Oficial del Match, 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 hacer caer al deporte en mala reputación.

10.7 Descalificación – Sustancias Prohibidas

- 10.7.1 Durante los matches IPSC, se requiere que todas las personas estén en completo control tanto físico como mental de sí mismas.
- 10.7.2 La IPSC considera como una ofensa extremadamente seria el abuso de productos alcohólicos, drogas sin prescripción médica o no esencial y el uso de drogas ilegales para la mejora del desempeño, sin importar cómo se tomen o administren.
- 10.7.3 Excepto cuando se usen para propósitos medicinales, los competidores y Oficiales de Matches no deben estar afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante los mismos. Cualquier persona, quien en opinión del Maestro de Campo, está visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los ítems aquí descritos, será descalificada del match y puede ser requerida a abandonar el campo.
- 10.7.4 La IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y a introducir, en cualquier momento, comprobaciones para detectar la presencia de dichas sustancias. (Ver Reglas IPSC Anti-Doping).

CAPÍTULO 11: Arbitraje e Interpretación de las Reglas

11.1 Principios Generales

- 11.1.1 Administración – Es inevitable que, en actividades competitivas gobernadas por reglas, se presenten disputas ocasionales. Está reconocido que, en los matches de más alto nivel, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación efectiva del match, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 Acceso – Las protestas pueden ser enviadas para arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas, por cualquier asunto excepto donde sea específicamente denegado por otra regla. Las protestas provenientes de una descalificación por una infracción de seguridad solo serán aceptadas para determinar si las circunstancias excepcionales justifican o no una reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción, tal como la describe el Oficial del Match, no está sujeta a objeción o apelación.
- 11.1.3 Apelaciones – Las decisiones las toma inicialmente el Oficial de Campo. Si el apelante está en desacuerdo con una decisión, se debería llamar al Jefe de Oficiales para la etapa o área en cuestión, para que decida. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al Maestro de Campo que decida.
- 11.1.4 Apelación al Comité – En caso que el apelante continúe estando en desacuerdo con la decisión, él puede apelar al Comité de Arbitraje enviando una protesta formal en primera persona.
- 11.1.5 Retención de Evidencia – El apelante tiene la obligación de informar al Maestro de Campo de su deseo de presentar su apelación al Comité de Arbitraje y puede pedir que los Oficiales retengan cualquier y toda la documentación relevante 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 apelante es responsable de la preparación y envío de la solicitud escrita, junto con la tarifa apropiada. Ambos deben ser enviados al Maestro de Campo dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 Obligaciones de los Oficiales del Match – Cualquier Oficial del Match que reciba una solicitud de arbitraje debe, sin demora, informar al Maestro de Campo y debe tomar nota de todos los testigos y Oficiales involucrados y pasar esta información al Maestro de Campo.
- 11.1.8 Obligaciones del Director del Match – Al recibir la apelación de manos del Maestro de Campo, el Director del Match debe reunir al Comité de Arbitraje en un lugar privado lo antes posible.
- 11.1.9 Obligaciones del Comité de Arbitraje – El Comité de Arbitraje está obligado a observar y aplicar las actuales Reglas de la IPSC y emitir una decisión 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 juicio dentro del espíritu de estas reglas.

11.2 Composición del Comité

- 11.2.1 En los Matches de Nivel III o superior. La composición del Comité de Arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:
 - 11.2.1.1 El Presidente de la IPSC, o su delegado, o un Oficial del Match certificado nominado por el Director del Match (en ese orden), servirá como presidente del comité, sin voto.
 - 11.2.1.2 Tres Árbitros serán nominados por el Presidente de la IPSC, o su delegado, o por el Director del Match, (en ese orden), con un voto cada uno.
 - 11.2.1.3 Cuando sea posible, los Árbitros deberían ser competidores del match y deberían ser Oficiales del Match certificados.
 - 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia debe, el Presidente ni ningún otro miembro del Comité de Arbitraje, ser una parte de la decisión inicial o subsiguientes apelaciones, las cuales llevaron al arbitraje.
- 11.2.2 En los Matches de Niveles I y II – El Director del Match puede nominar 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 misma. Los árbitros deberían ser Oficiales del Match certificados. Todos los miembros del comité votarán. El Oficial del Match Senior (más veterano), o el mayor de las personas, si no hay Oficiales del Match, oficiará de presidente.

11.3 Límites de Tiempo y Secuencias

- 11.3.1 Límite de Tiempo para Apelaciones por Arbitraje – Las peticiones por escrito de arbitraje deben ser enviadas al Maestro de Campo en el formulario apropiado, acompañadas de la tarifa aplicable, dentro de una hora posterior a la hora en que ocurrió el incidente en disputa, registrada por los Oficiales del Match. La falla en cumplir con esto dejará sin validez la apelación y no se tomarán más acciones. El Maestro de Campo debe, en el formulario de la apelación, registrar en forma inmediata la hora y la fecha en la cual él recibió la apelación.
- 11.3.2 Tiempo Límite de Decisión – El comité debe llegar a una decisión dentro de las 24 horas de presentada la solicitud de arbitraje o antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por parte del Director del Match, cualquiera sea lo que ocurra primero. Si el comité no puede llegar a una decisión en dicho período, ambos apelantes, de primera y terceras partes (Ver Regla 11.7.1), automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones y la tarifa será devuelta.

11.4 Tarifas

- 11.4.1 Monto – Para los Matches de Nivel III o superiores, la tarifa de apelación que permite a un apelante solicitar la revisión de arbitraje, será de US\$ 100,00 o el equivalente del máximo de la tarifa de inscripción individual al match (lo que sea menor), en moneda local. La tarifa de apelación para otros matches puede ser fijado por los organizadores del mismo, pero no debe exceder los US\$100,00 o equivalente en moneda local. Una apelación conducida por el Maestro de Campo con respecto a un asunto del match, no incurrirá en un cobro.
- 11.4.2 Pago – Si la decisión del Comité es apoyar la apelación, la tarifa pagada será devuelta. Si la decisión del Comité es de denegar la apelación, la tarifa de apelación debe enviarse al Instituto Regional o Nacional de Oficiales de Campo “IROC o INOC” (RROI o NROI), con respecto a Matches de Nivel I y II y al International Range Officers Association (IROA), con respecto a matches de Nivel III y superiores.

11.5 Reglas de Procedimiento

- 11.5.1 Obligaciones y Procedimientos del Comité – El Comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en beneficio de los organizadores, el dinero pagado por el apelante hasta que se alcance una decisión.
- 11.5.2 Presentaciones – El Comité puede solicitar al apelante 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 apelante que se retire mientras el Comité analiza más evidencias.
- 11.5.4 Testigos – Después, el Comité puede escuchar a los Oficiales del Match, así como otros testigos, involucrados en la apelación. El Comité examinará todas las evidencias presentadas.
- 11.5.5 Preguntas – El Comité puede interrogar a los Oficiales y testigos, en relación a cualquier punto relevante de la apelación.
- 11.5.6 Opiniones – Los miembros del Comité evitarán expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación se encuentre en curso.
- 11.5.7 Inspección del Área – El Comité puede observar cualquier pedana o área relacionada con la apelación y solicitará a cualquier persona u Oficial, a quien considere útil al proceso, que lo acompañe.
- 11.5.8 Influencia Indevida – Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité de cualquier modo que no sea presentando evidencias, puede estar sujeta a acciones disciplinarias a discreción del Comité de Arbitraje.
- 11.5.9 Deliberación – Cuando el Comité esté satisfecho de que está en posesión de toda la información y evidencia relevante a la apelación, ellos deliberarán en privado y alcanzarán su decisión por voto mayoritario.

11.6 Veredicto y Acciones Subsiguientes

- 11.6.1 Decisión del Comité – Cuando se haya alcanzado la decisión por parte del Comité, éste deberá citar al apelante, al Oficial y al Maestro de Campo para presentar su fallo.
- 11.6.2 Implementación de la Decisión – Será responsabilidad del Maestro de Campo el implementar la decisión del Comité. El Maestro de Campo publicará la decisión en un lugar al alcance de todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.

- 11.6.3 La Decisión es Final – La decisión del Comité es final y no puede ser apelada a no ser que, en opinión del Maestro de Campo, se haya recibido nueva evidencia, después de la decisión, pero antes de que los resultados hayan sido declarados finales por el Director del Match, que justifique una reconsideración.
- 11.6.4 Minutas – La decisión del Comité de Arbitraje será registrada y proveerá precedentes para cualquier incidente similar durante ese match.

11.7 Apelaciones de Terceros

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

11.8 Interpretación de las Reglas

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

CAPÍTULO 12: Asuntos Varios

12.1 Apéndices

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

12.2 Idioma

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

12.3 Responsabilidades

Los competidores y toda otra persona que concurre a un Match IPSC es completa, exclusiva y personalmente responsable de todo y cualquier equipamiento que haya llevado al match. Está completamente de acuerdo con todas las leyes aplicables en el área geopolítica donde se esté desarrollando el match. Ni la IPSC ni ninguno de sus Oficiales, tampoco ninguna organización afiliada a la IPSC, ni ningún Oficial de cualquier organización afiliada a la IPSC acepta ninguna responsabilidad en relación a esto, ni tampoco con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, herida o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de cualquier elemento de dicho equipamiento.

12.4 Género

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

12.5 Glosario

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

Aftermarket	Ítems no fabricados por el fabricante original del arma (FOA) y/o que poseen marcas de identificación diferentes al FOA.
Apuntar / Apuntando	Alinear el cañón de un arma a los blancos.
Barrido.....	Apuntar la boca del cañón de un arma a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro cuando el arma corta está siendo tocada o sostenida mientras no esté enfundada en forma segura (Ver Regla 10.5.5).
Berma	Una estructura elevada de arena, tierra u otros materiales usada para retener las balas y/o para separar una bahía (pedana) de tiro y/o Recorrido de Tiro de otra.
Blanco Metálico / No-shoot	Un blanco o no-shoot fabricado de material inflexible que es impenetrable por proyectiles (por ejemplo: metal, plástico, etc.).
Blanco rompible.....	Un blanco, tal como unos pichones de arcilla o tejas, capaces de ser rotos fácilmente en dos o más pedazos cuando son impactados.
Blanco(s).....	Un término que puede incluir tanto blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) a no ser que una regla (por ejemplo, 4.1.3) los diferencie.
Calibre	El diámetro de una bala medido en milímetros (o milésimas de pulgada).
Cargada.....	Un arma con un proyectil en la recámara, o con un proyectil en un cargador insertado.
Cargar	La inserción inicial de munición en un arma en respuesta a la orden "Cargue y Prepárese". La acción de cargar empieza tan pronto como el competidor agarra un proyectil, un cargador o un cargador rápido y termina cuando el arma está enfundada con seguridad (o colocada en otra parte de acuerdo con el briefing escrito de la etapa) y las manos del competidor están separadas del arma. Para una condición de arma lista descargada, la acción de cargar termina cuando el cargador está completamente colocado (o el cilindro está completamente cerrado).
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 (Will).....	Mandatorio.
Debe/Deberá (Must)	Mandatorio, obligatorio.
Debería (Should)	Opcional pero altamente recomendable.
Descarga	Ver Disparo.
Descargada	Un arma la cual está totalmente desprovista de cualquier proyectil en su recámara y/o en un cargador insertado.

Descargar.....	Retirar la munición de un arma cuando el competidor ha completado su intento en un Recorrido de Tiro o por el contrario cuando sea indicado por un Oficial de Campo. La acción de descargar comienza tan pronto como es activado el botón de liberación del cargador (o cilindro) y termina cuando el arma está desprovista de proyectiles. Debes tener en cuenta que un competidor que, después de activar el botón de liberación del cargador o cilindro en respuesta a la orden dada en la Regla 8.3.6, dispara de manera segura el proyectil de la recámara a un blanco y/o reinserta proyectiles, se considerara terminado el proceso de descarga y reanudado el tiro.
Desenfundar.....	El acto de sacar un arma corta de su funda. Se determina que el desenfunde termina cuando el arma ha sido liberada de la funda
Director Regional	La persona reconocida por la IPSC, que representa una Región.
Disparo/ Tiro	Un proyectil que es conducido completamente por el cañón de un arma mediante gas propulsor.
Disparo en seco.....	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición y/o gas propulsor.
Downrange (Fondo de Pedana).....	El área general de una etapa, bahía o campo de tiro, donde el cañón del arma puede ser apuntada con seguridad durante un recorrido de tiro y/o se pretende o supone que las balas han de impactar.
Enfrentar (Engage)	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo a un blanco, pero errarlo, no es “fallar de enfrentar (engage)”. El mal funcionamiento de un arma o un proyectil el cual evita que se efectúe un disparo, se considera que es una “falla de enfrentar (engage)”.
Escenografía	Ítems que no sean blancos o líneas de falta, usados en la creación, operación o decoración de un Recorrido de Tiro
Equipo relacionado	Cargadores, Speed Loaders y/o sus respectivos dispositivos de retención (incluidos los imanes).
Falso inicio	Comenzar un intento en un recorrido de tiro antes de la Señal de Inicio (Ver Regla 8.3.4).
Figura de Mira.....	Apuntar un arma hacia un blanco sin, dispararle realmente.
FOA.....	Fabricante Original del Arma
Frente de la pedana.....	El área general de una etapa, bahía o campo de tiro, que esté detrás del máximo ángulo de tiro seguro por (Uprange)
Uprange)	omisión (Ver Regla 2.1.2), a la cual la boca del cañón de un arma no debe ser apuntada durante un recorrido de tiro (excepción: Ver Regla 10.5.2 y 10.5.6).
Funda (Holster).....	Dispositivo de retención de un arma sujeto al cinturón del competidor.
Grupo de Blancos	Un conjunto de blancos aprobados que solo pueden ser vistos desde una posición única o vista.
Intento de Recorrido	El período que transcurre desde la emisión de la Señal de Inicio hasta que el competidor indica de Tiro
de Tiro	que ha terminado de disparar, según la Regla 8.3.6.
Mano Fuerte	La mano que utiliza una persona inicialmente para empuñar un arma desde la funda sujeta a su cinturón (la mano débil es la otra mano). Los competidores con una sola mano la pueden usar para los recorridos de mano fuerte y mano débil, sujetos a la Regla 10.2.10.
Mirar, (mirando) al frente de la pedana (uprange)	La cara, el pecho y los pies del competidor están, todos orientados hacia el frente de la pedana.
No aplica	La regla o requerimiento no se aplica a la disciplina en particular o la División.
No-shoot(s).....	Blanco(s) que incurre(n) en penalizaciones cuando se los impacta.
Personal del Match	Personas que tienen tareas o funciones oficiales en un match, pero que no están necesariamente calificados como para ser o actuar en la capacidad de Oficiales del Match.
Posición de Inicio	La ubicación, posición y postura de tiro prescrita por el Recorrido de Tiro, antes de que se emita la Señal de Inicio (Ver Regla 8.3.4).
Posición de Tiro.....	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, hincado, acostado).
Postura.....	La presentación física de los miembros de una persona (Por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Prototipo	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Proyectil	Bolita de 6 mm de diámetro fabricado de polímero o materiales biodegradables tales como el almidón o el bioplástico.
Puede (May)	Enteramente opcional.
Recargar	Reemplazo de un cargador ya insertado en un arma con un cargador diferente o la inserción de proyectiles adicionales dentro de un arma mientras el competidor está realmente haciendo su intento en el Recorrido de Tiro. La acción de recargar comienza cuando el botón de liberación del cargador (o cilindro) es activado y termina cuando la mano del competidor está separada del cargador recién insertado (o cuando el cilindro está completamente cerrado). Excepción: disparar con seguridad el proyectil de la recámara a un blanco antes de insertar un cargador nuevo.
Región	Un país u otra área geográfica, reconocida por la IPSC.
Re-shoot	Un intento posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un Oficial de Campo o un Comité de Arbitraje. Volver a disparar un recorrido de tiro.
Tie-down rig	Una funda en la cual la parte inferior está asegurada a la pierna del competidor por una cinta u otros medios.
Ubicación	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro.
Vista	Un punto ventajoso disponible en cierta ubicación (por ejemplo, una de las aberturas, un lado de una barricada, etc.)

12.6 Medidas

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

APÉNDICE A1: Niveles de las Competiciones de Action Air de IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Mandatorio

	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel V
1. Debe seguir la última edición de las Reglas IPSC	M	M	M	M	M
2. Los competidores deben ser miembros individuales de sus Regiones IPSC de residencia (Sección 6.5)	R	M	M	M	M
3. Director del Match	M	M	M	M	M
4. Maestro de Campo (Real o Designado)	M	M	M	M	M
5. Maestro de Campo aprobado por el Director Regional	R	R	M	R	R
6. Maestro de Campo aprobado por el Consejo Ejecutivo de la IPSC				M	M
7. Un Jefe de Oficiales de Campo por Área	R	R	R	M	M
8. Un Oficial IROA/NROI por Etapa	R	R	M	M	M
9. Un Oficial IROA por Etapa			R	M	M
10. Un Oficial IROA de Estadísticas			R	M	M
11. Un Personal de Campo (Tapador) cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12. COF aprobados por el Director Regional	R	R	M		
13. COF aprobados por el Comité de la IPSC			M	M	M
14. Sanción IPSC (ver Punto 24 más adelante)			M	M	M
15. No aplica		R	R	M	M
16. Registro en IPSC tres meses antes			M		
17. Aprobación por Asamblea de IPSC en un ciclo de tres años				M	M
18. Inclusión en el calendario de Matches IPSC			M	M	M
19. Publicar reportes del Match a IROA			M	M	M
20. Número mínimo recomendado de proyectiles	40	80	150	300	450
21. Número mínimo recomendado de etapas	3	6	12	24	30
22. Número mínimo recomendado de competidores	10	50	120	200	300
23. Calificación del Match (Puntos)	1	2	3	4	5

24. No se requiere una Aprobación Internacional para los Matches de Nivel I y II. Sin embargo cada Director Regional está habilitado para establecer sus propios criterios y procedimientos para aprobar tales matches dentro de su propia Región.

APÉNDICE A2: Reconocimiento IPSC

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

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

1. Divisiones:

Nivel I y II Un mínimo de 5 competidores por División (recomendado).
Nivel III Un mínimo de 10 competidores por División (mandatorio).
Nivel IV y V Un mínimo de 20 competidores por División (mandatorio).

2. Categorías:

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

Para todos los niveles de matches Un mínimo de 5 competidores por Categoría por División (ver lista de categorías aprobadas más adelante).

3. Categorías Individuales:

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

- (a) Dama Competidores del género femenino.
- (b) Súper Junior Competidores que tienen menos de 16 años de edad al primer día del Match. Un Súper Junior tiene la opción de elegir disparar en la Categoría Junior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que la categoría Súper Junior sea reconocida, todos los competidores registrados en ésta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Junior.
- (c) Junior..... Competidores que tienen menos de 21 años de edad al primer día del match.
- (d) Senior Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día del match.
- (e) Súper Senior..... Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día del match. Un Súper Senior tiene la opción de elegir disparar en la Categoría Senior, pero no ambas. Si no hay suficientes Competidores para que la Categoría Súper Senior sea reconocida, todos los competidores registrados en esta Categoría serán transferidos, automáticamente, a la Categoría Senior.

4. Categorías de Equipos:

Los Matches IPSC pueden reconocer los siguientes equipos para ser premiados:

- (a) Equipos regionales por División
- (b) Equipos regionales por División para Categoría Damas
- (c) Equipos regionales por División para Categoría Súper Junior
- (d) Equipos regionales por División para Categoría Junior
- (e) Equipos regionales por División para Categoría Senior
- (f) Equipos regionales por División para Categoría Súper Senior
- (g) Equipos regionales de Familia

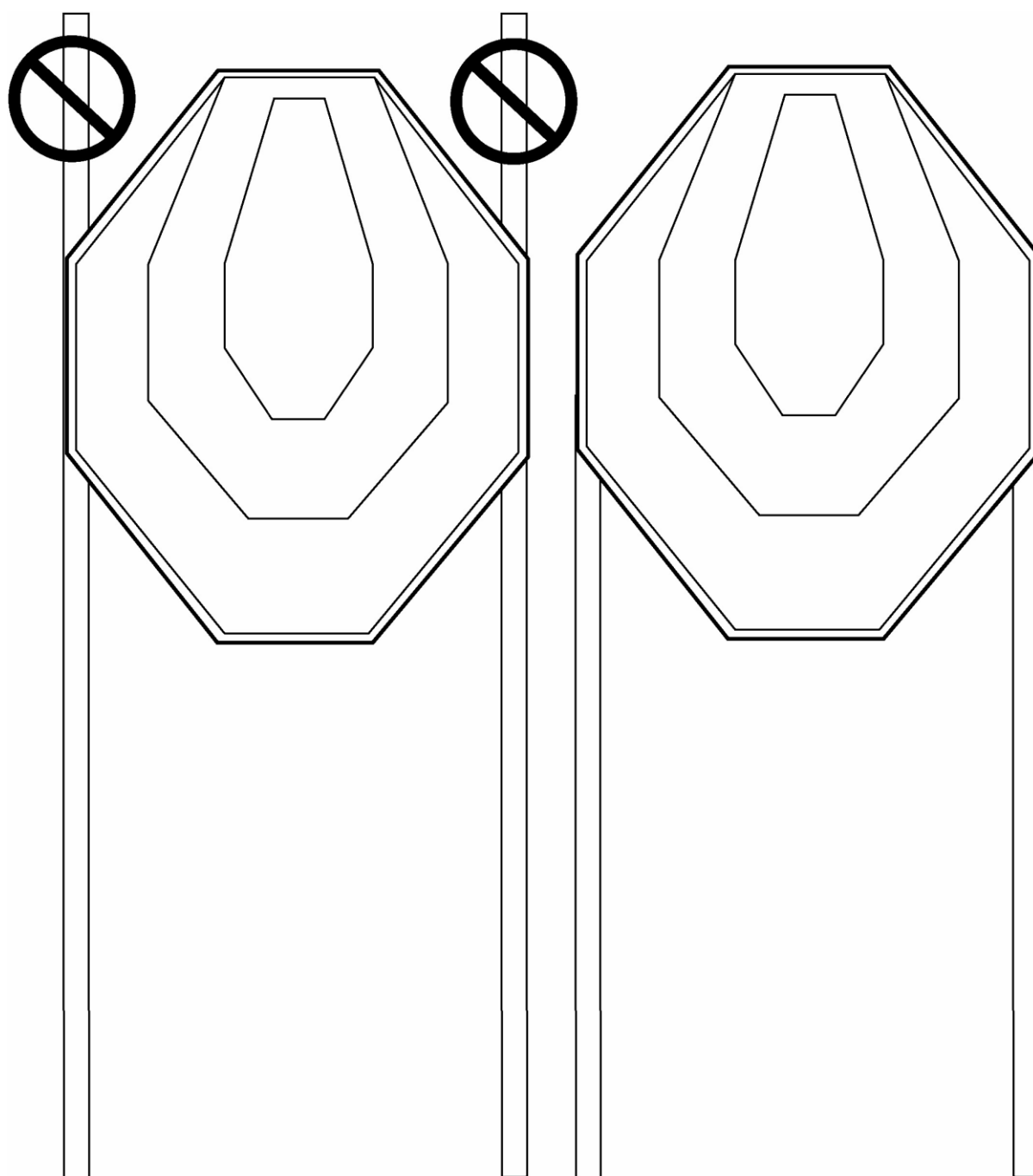
Los equipos de Familia se componen de dos miembros, siendo uno de ellos Junior y, el otro, su padre o abuelo. No obstante las Reglas 6.4.2 y 6.4.2.1, los dos miembros del equipo pueden competir en Divisiones diferentes y una dama, registrada en forma individual como “Dama” (Lady), puede participar como el miembro Junior, siempre y cuando satisfaga el límite de edad para Junior. Los resultados del Equipo de Familia serán calculados sumando los percentiles del match que hayan alcanzado los dos miembros.

APÉNDICE A3: Tabla de Eliminación del Shoot-Off

16 Primeros	Cuartos de Final	Semi-Finales	Finales	Premios
(Eliminación Simple)			(Mejor de 3)	
1	Ganador	Ganador A	Ganador	Campeón y 2do Puesto
15				
9	Ganador			
7				
5	Ganador	Ganador B		
13				
11	Ganador			
3				
4	Ganador	Ganador C	Ganador	3er Puesto
12				
14	Ganador			
6				
8	Ganador	Ganador D		
10				
16	Ganador			
2				
			Perdedor A/B	3er Puesto
			Perdedor C/D	

APÉNDICE A4: Relaciones de Etapas Aprobadas

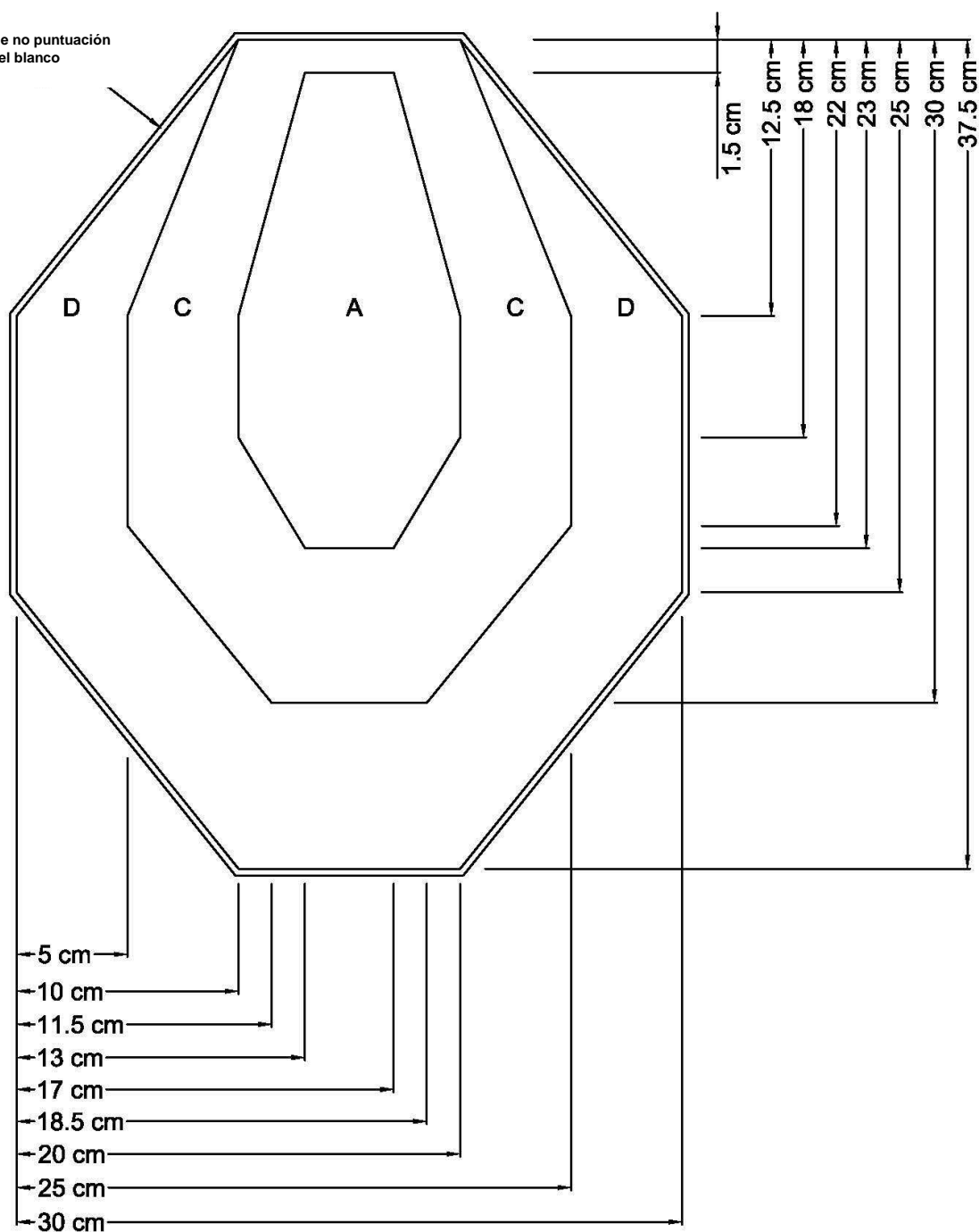
Etapas	Cortas	Medias	Largas
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5



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

APÉNDICE B2: Blancos IPSC de Action Air

Blanco de 0,3 cm de no puntuación
Alrededor de todo el blanco



Puntuación	
Zona	Puntos
A	5
C	3
D	1

APÉNDICE C1: Calibración de Poppers IPSC de Action Air

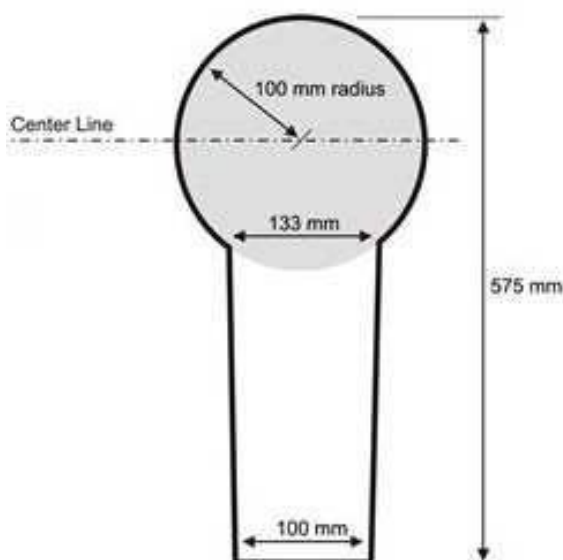
1. El Maestro de Campo debe designar una cantidad específica de proyectiles y una o más armas para ser usadas como herramientas de calibración oficiales, por parte de Oficiales autorizados por él para servir como Oficiales de calibración.
2. Las armas nominadas en la regla previa deberían ser las de menor potencia disponibles en el match.
3. Una vez que la munición y armas designadas hayan sido probadas y aprobadas por el Maestro de Campo, éstas no estarán sujetas a objeción por los competidores.
4. El Maestro de Campo debe hacer los arreglos necesarios para que cada popper sea calibrado antes del comienzo del match y siempre que sea necesario durante el mismo.
5. Para la calibración inicial, cada popper debe ser preparado para que caiga cuando sea impactado dentro de la zona de calibración, con un solo 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 cuatro alternativas:
 - (a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa “como se disparó”.
 - (b) El popper se deja parado pero el competidor no protesta la calibración. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa “como se disparó” y el popper será puntuado como un Miss.
 - (c) El popper se deja parado y el competidor protesta la calibración. En este caso, el popper y toda el área que lo rodea no debe ser tocada o interferida por ninguna persona. Si un Oficial del match viola esta regla, el competidor debe repetir el re-shoot. 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, se debe ordenar un re-shoot.
7. En ausencia de cualquier interferencia, un Oficial de calibración debe conducir la prueba de calibración del popper en cuestión (cuando se lo requiera bajo el punto 6(c)), desde una ubicación lo 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 Oficial de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo de ella y el popper cae, se considera que el popper está correctamente calibrado y será puntuado como un miss.
 - (b) Si el primer disparo efectuado por el Oficial de calibración impacta en la zona de calibración o por debajo de ella y el Popper no cae, se considera que el popper ha fallado y al competidor se le debe ordenar que re-dispare el recorrido de tiro, una vez que el popper haya sido recalibrado.
 - (c) Si el primer disparo efectuado por el oficial de calibración falla completamente en impactar el popper, se debe efectuar otro disparo hasta que uno de 7(a) o 7(b) ocurra.
8. Los Platos de Finalización deben ser calibrados por sensibilidad antes del comienzo del match y probados a intervalos regulares durante el mismo.

APÉNDICE C2: Poppers IPSC de Action Air

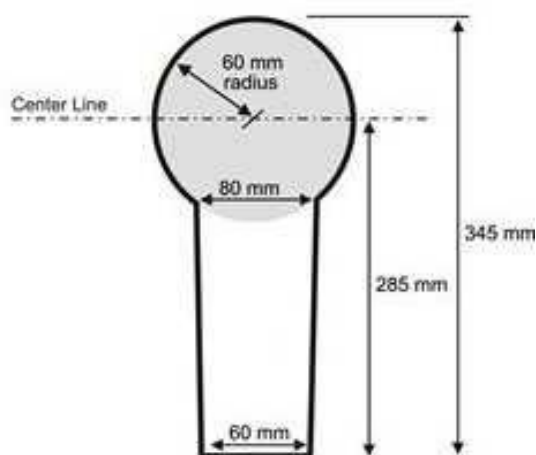
Puntuación	5 puntos
Penalización Miss/No-Shoot	Menos 10 puntos

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

Action Air Popper



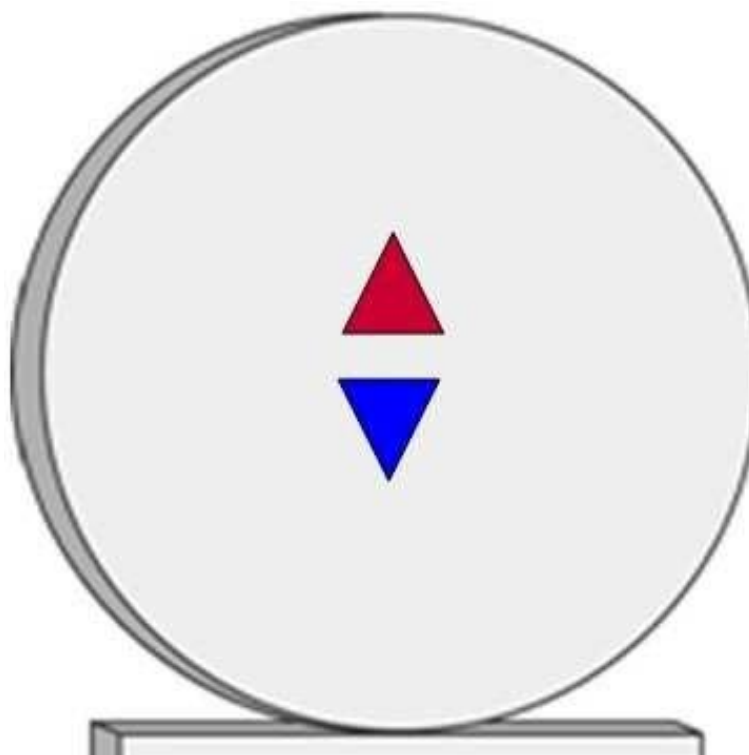
Action Air Mini Popper



Tolerancia +/- 0,5 cm

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

APÉNDICE C3: Plato de Finalización IPSC de Action Air



Notas Importantes de Construcción

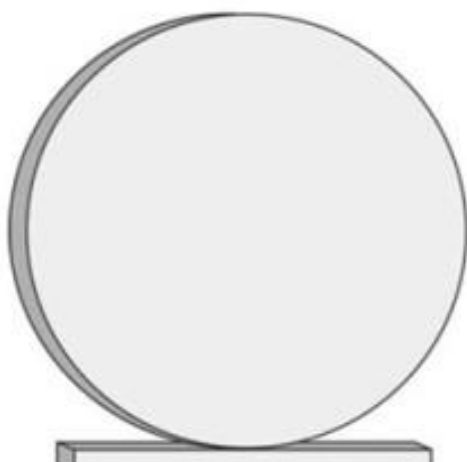
Los Platos de Finalización, si se usan, deben ser un blanco circular, de no menos de 15 centímetros de diámetro, anclado con seguridad al suelo, a no menos de 5 metros desde el final más probable a la ubicación final en el Recorrido de Tiro.

El Plato de Finalización debe ser claramente distinguible de los platos regulares y contener indicadores visuales electrónicos para confirmar que han sido impactados y deben ser conectados por cables u otros medios al temporizador donde se registra el tiempo del último disparo.

Los Platos metálicos los cuales puedan girar de costado o de lado accidentalmente cuando se les impacte están expresamente prohibidos. Usarlos puede significar la retirada de la sanción de la IPSC (ver Regla 4.3.1.1).

APÉNDICE C3: Platos Abatibles IPSC de Action Air

Puntuación	5 puntos	
Penalización Miss / No-Shoot	Menos 10 puntos	
Dimensiones	Redondas	Rectangulares
Mínimo	10 cm Ø	10x10 cm
Máximo	20 cm Ø	20x20 cm



Notas Importantes de Construcción

Los Platos Metálicos los cuales puedan girar de canto o de lado accidentalmente cuando se les impacte están expresamente prohibidos. Usarlos puede significar la retirada de la sanción de la IPSC (ver Regla 4.3.1.1).

APÉNDICE D: Divisiones de Action Air

		Open	Standard	Classic	Production
1.	Tamaño máximo del arma	No	Sí, ver abajo	Sí, ver abajo	Longitud máxima del canon 127 mm
2.	Longitud máxima del cargador	170 mm (ver Apéndice E1)	Sí, ver abajo	Sí, ver abajo	Sí, ver abajo
3.	Capacidad máxima de proyectiles	Sí, ver abajo			
4.	Distancia máxima del arma y equipo relacionado al torso del competidor	50 mm (ver Regla 5.2.5)			
5.	Aplicación de la Regla 5.2.10 / Apéndice E2	No	Sí	Sí	Sí
6.	Miras Ópticas / Electrónicas	Sí	No	No	No
7.	Compensadores, híbridos, supresores de sonido y/o fogonazo	Sí	No, ver abajo	No	No

Condiciones especiales:

División Open

8. Los cargadores accesibles a un competidor durante un Recorrido de Tiro no deben contener más de 28 proyectiles a la Señal de Inicio.

Divisiones Standard y Classic

9. Un arma en su condición de lista (ver Sección 8.1), pero descargada y sin un cargador vacío insertado, debe caber completamente dentro de una caja de 225 mm x 150 mm x 45 mm de dimensiones internas (tolerancia +1 mm, -0 mm).

División Standard

10. El arma es colocada dentro de la caja (y finalmente retirada) por el competidor con la corredera paralela al lado más largo de la caja. Las miras ajustables traseras pueden ser ligeramente comprimidas, pero la corredera debe estar completamente hacia delante y todas las otras características del arma (por ejemplo: miras colapsables y/o plegables, tiradores de corredera, apoyos para el pulgar, empuñaduras etc.), deben estar completamente extendidos o desplegados cuando el arma este dentro de la caja. Adicionalmente, están expresamente prohibidos los cargadores telescópicos y/o los que tengan bases con resortes.
11. Los cargadores accesibles al competidor durante un Recorrido de Tiro no deben contener más de 18 proyectiles a la Señal de Inicio. Adicionalmente, los cargadores no deben exceder más de 20 mm por debajo del punto más bajo del cargador bien insertado. Las violaciones resultaran en la relegación a la División Open del competidor.
12. Solamente está prohibido perforar los cañones internos. Correderas y cañones externos pueden ser perforados.

División Classic

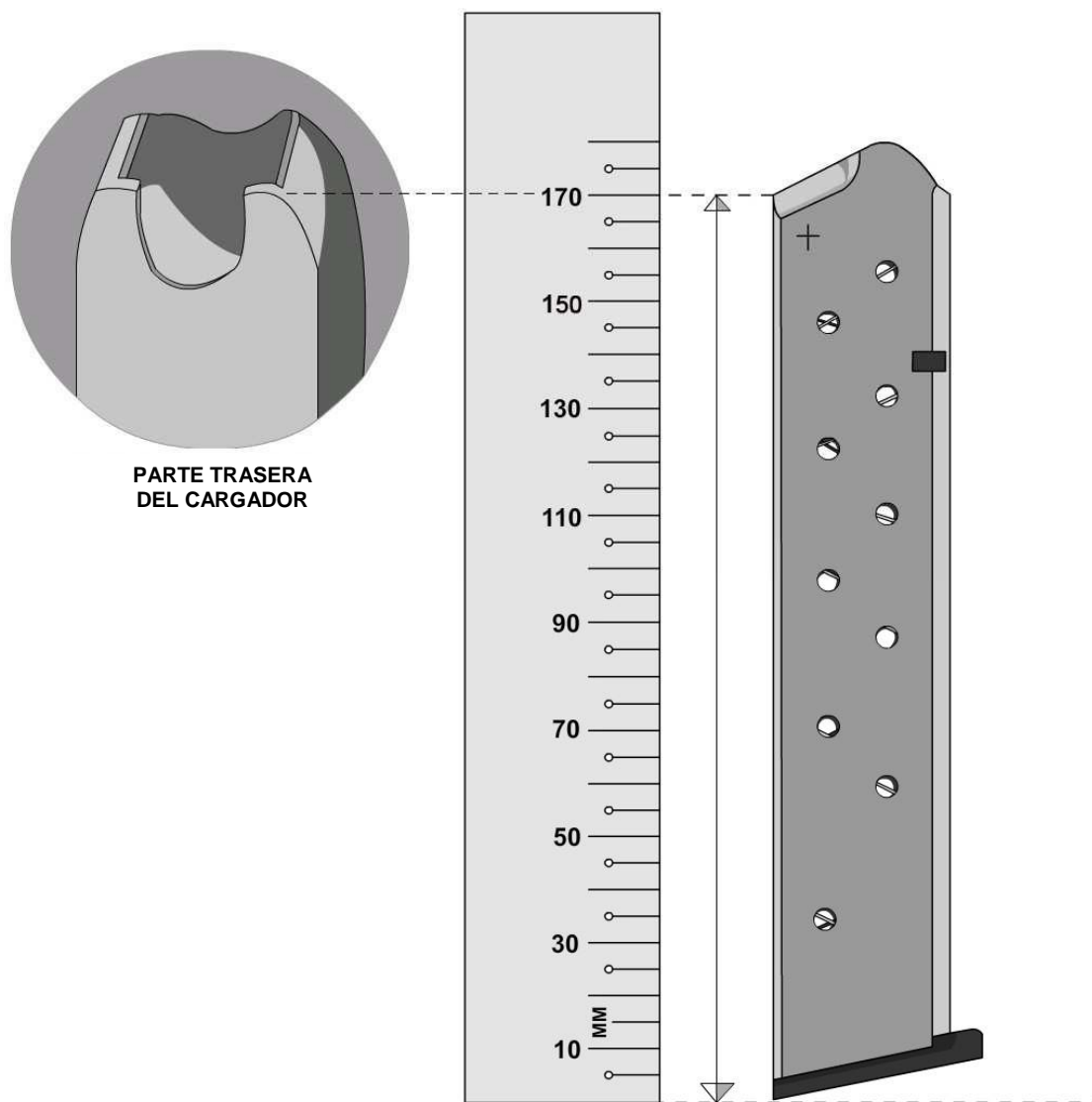
13. El arma es colocada dentro de la caja (y finalmente retirada) por el competidor con la corredera paralela al lado más largo de la caja. Las miras ajustables traseras pueden ser ligeramente comprimidas durante la inserción pero la corredera debe estar completamente hacia adelante cuando el arma está colocada dentro de la caja.
14. Las armas deben basarse y parecerse visiblemente al diseño clásico de la 1911. Esto significa mono hilera, armazón de una pieza, cortes de rebaje en la corredera y un "Dust Cover" (Parte inferior delantera del armazón), (con o sin un accesorio raíl) que tenga una longitud máxima de 75 mm medida desde la parte frontal del armazón hasta la parte trasera del eje de la retenida de la corredera.
- 14.1 Las aberturas para el cargador no pueden exceder de una anchura máxima exterior de 35 mm. El cumplimiento se verifica mediante una muesca tallada en el exterior de la caja de 35 mm y al menos 5 mm de profundidad o mediante el uso de una regla o un calibre, según lo aprobado por el Maestro de Campo.
15. Las modificaciones prohibidas son: cortes para aligerar la corredera, apoya dedos de la mano débil y tiradores para la corredera.

16. Las modificaciones permitidas son correderas perfiladas (flat-top, tri-top, etc.), guardamontes perfilados (cuadrados, rebajados, etc.), bobtail backstraps, cañones bull o cónicos, extractores externos, ranuras para los dedos (mecanizadas, añadidas, envolventes, etc.), botones de liberación de cargadores personalizados, gatillos, martillos, seguros simples o ambidiestros, cualquier mira abierta (la cual puede estar incrustada en la corredera) y retenidas de corredera extendidas y protectores para pulgares siempre y cuando no actúen como apoya dedos.
 - 16.1 Otras modificaciones permitidas incluyen aquellas de naturaleza estética (por ejemplo empuñaduras personalizadas, talladas en marfil, grabados superficiales similares, picados o estriados, etc.)
17. Los cargadores accesibles al competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 10 cartuchos a la Señal de Inicio. Adicionalmente los cargadores no deben exceder más de 20 mm debajo del punto más bajo del cargador cuando esta insertado. Las violaciones resultaran en la relegación del competidor a la División Open

División Production

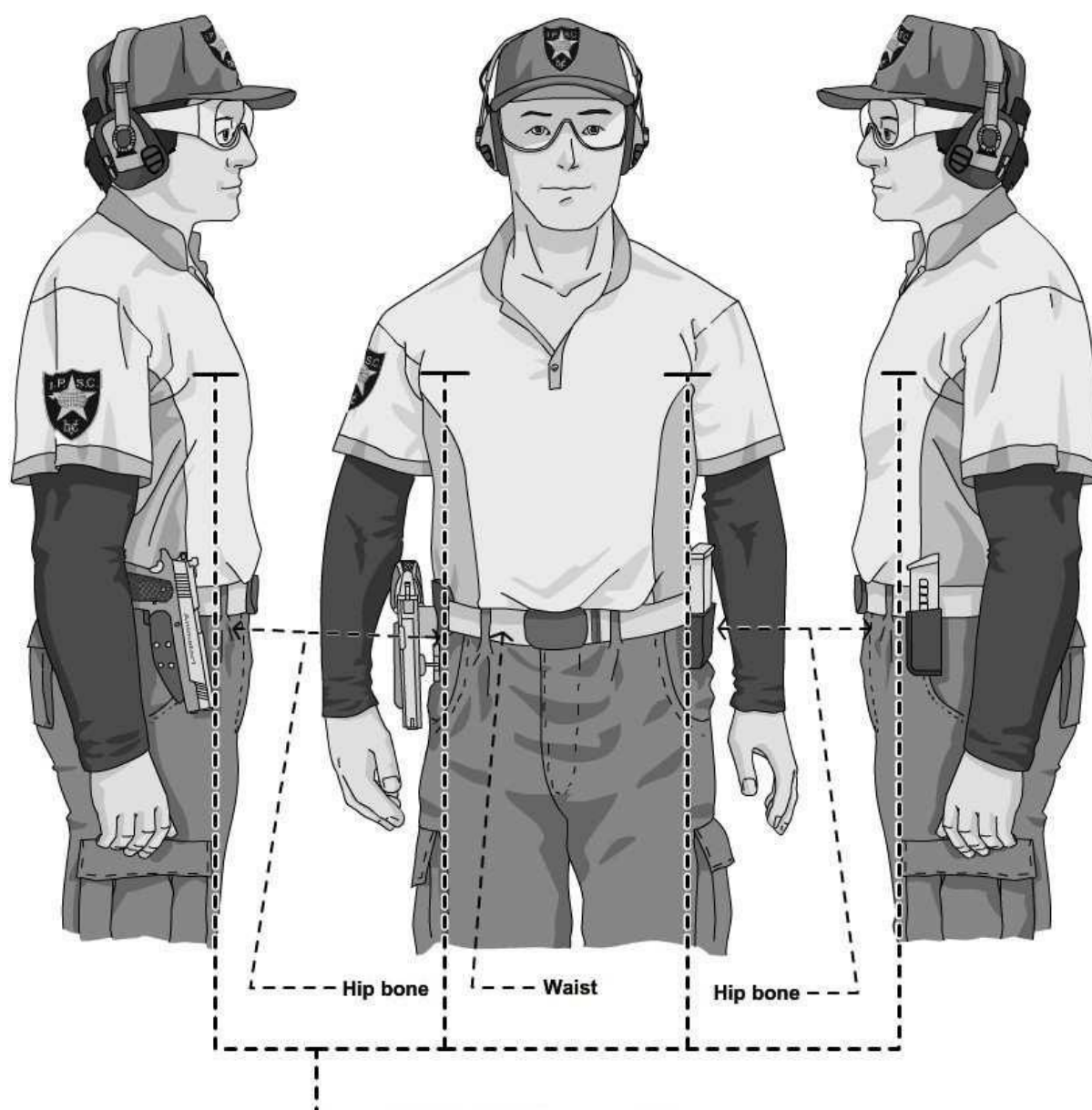
18. Solamente pueden utilizarse en esta División las versiones de Action Air de las armas aprobadas en la Lista de la División Production en el sitio web de IPSC. Nótese que las armas consideradas por IPSC como acción simple solamente están expresamente prohibidas. El protocolo oficial de IPSC usado para medir la longitud del cañón se describe en el Apéndice E4.
19. Las armas con martillo externo lo deben tener completamente desarmado a la Señal de Inicio (ver Regla 8.1.2.5). El primer disparo debe ser en acción doble. Los competidores en esta División los cuales, después de la emisión de la “Señal de Inicio” y antes de efectuar el primer disparo, monten el martillo de un arma con la recámara cargada, incurrirán en un error de procedimiento cada vez que lo hagan. Sin embargo el error de procedimiento no será impuesto respecto a recorridos de tiro en los que la condición de listo requiere que el competidor prepare el arma con una recámara vacía. En estos casos, el competidor puede hacer el primer disparo en acción simple.
20. Los recambios y componentes originales ofrecidos por el Fabricante Original del Arma (FOA) como equipo standard, o como una opción, para un modelo específico de arma de la lista de armas aprobadas por IPSC, están permitidos, sujeto a lo siguiente:
 - 20.1 Está prohibido modificarlos, salvo detalles menores. (Como la eliminación de rebabas y/o los ajustes requeridos de forma inevitable para ajustar repuestos del FOA). Otras modificaciones prohibidas incluyen aquellas que facilitan una recarga más rápida (por ejemplo, tiradores o palancas para amartillar, agregar brocales o agrandar la boca de inserción del cargador, etc.), y/o el agregado de punteado. Cambiar el color original y/o el acabado del arma y/o añadir rayas u otros embellecimientos está permitido.
 - 20.2 Los cargadores disponibles para el competidor durante un recorrido de tiro no deben contener más de 15 proyectiles a la Señal de Inicio. Marcas identificativas o calcomanías, limitadores internos de capacidad protectores de las tapetas y orificios adicionales de testigo, los cuales añadan o quiten un peso insignificante a los cargadores, están permitidos.
 - 20.3 Las miras podrán ser reducidas, ajustadas y/o tener colores aplicados. Las miras también pueden ser provistas con fibra óptica o inserciones similares.
21. Están prohibidos los componentes y accesorios tipo “Aftermarket”, exceptuando lo siguiente:
 - 21.1 Se permiten los cargadores aftermarket sujetos al punto superior 20.2.
 - 21.2 Se permiten las miras abiertas aftermarket (ver regla 5.1.3.1), siempre y cuando su instalación y/o ajuste no requiera alteraciones del arma.
 - 21.3 Se permiten las placas de empuñaduras aftermarket que tengan el mismo perfil y contorno que los standards u opcionales provistos por el FOA para las armas aprobadas y/o el uso de cinta en las empuñaduras (ver Apéndice E3a). Sin embargo, están prohibidas las cubiertas de goma.
 - 21.4 Los resortes o muelles aftermarket están permitidos.

APÉNDICE E1: Procedimiento para Medir los Cargadores



El cargador es colocado verticalmente derecho sobre una superficie plana, con la medida tomada desde la superficie plana hasta la parte trasera de la bandeja de alimentación, tal como está ilustrado. Solamente están permitidos los cargadores rectos y rígidos (es decir: cargadores flexibles, de tambor, en forma de “J”, “L”, “T” o similares están prohibidos).

APÉNDICE E2: Diagrama de la Posición del Equipo



Límite principal para la pistola, la funda y el equipo relacionado detrás del hueso de la cadera a la Señal de Inicio. El diagrama también muestra los brazos "colgando naturalmente" (ver Regla 8.2.2)

APÉNDICE E3a: División Production - Límites de la Cinta de Empuñadura

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



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

APÉNDICE E3b: Todas las Divisiones – Talón de la Empuñadura



El talón de la empuñadura del arma en la imagen superior no cumple con los requerimientos de la Regla 5.2.7.2.

APÉNDICE E4: Protocolo para Medir la Longitud del Cañón

Un arma completamente ensamblada y descargada es apuntada verticalmente hacia arriba, entonces se introduce una varilla con una marca a 127 mm por la boca del cañón hasta que se apoya contra la corredera detrás de la recámara. Si la marca a 127 mm está a la altura o más allá del fin del cañón, el arma cumplirá con los requerimientos para la División Production.

Para revólveres, medir desde la boca del cañón hasta la cara del cono de forzamiento donde termina el cañón. Si la longitud es 127 mm o menos, el revólver cumplirá con los requerimientos para la División Production.

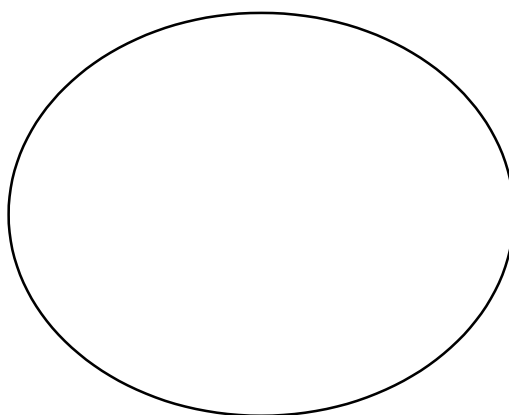
APÉNDICE E5: Ejemplo de la Hoja de Verificación del Equipo

Nombre del Competidor: _____

Número del Competidor: ____ Escuadra #: _____ Categoría: L / SJ / J / S / SS

División: Open / Standard / Classic / Production

Fabricante del Arma: _____ Modelo: _____ Número de Serie: _____









Frente del Cinturón

(Leyenda: **H**=Funda, **P**=Porta Cargador, **M**=Imán)

Etap	Verificado	Etap	Verificado	Etap	Verificado
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

APÉNDICE F1: Señales Manuales para Puntuar

		
Alpha	Charlie	Delta

		
Miss	No-Shoot	Volver a Puntuar

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

ÍNDICE

Asunto	Sección o Regla
Descarga Accidental	10.4
Precisión	1.1.3
Alcohol	10.7
Ángulos de Tiro	2.1.2
Apelaciones	11.1
Tarifas	
Monto	11.4.1
Pago	11.4.2
Procedimiento	11.5
Límite de Tiempo	11.3
Aproximación a los Blancos	9.1.1
Ropa Apropiaada	5.3
Comité de Arbitraje	
Composición	11.2
Procedimiento	11.5
Reglas.....	11.6
Límites de Tiempo	11.3
Veredicto.....	11.6
Asistencia.....	8.6
Balance: Precisión, Potencia y Velocidad	1.1.3
Protocolo para Medir la Longitud del Cañón	Apéndice E4
Cañones (más de uno).....	5.1.12
Barreras.....	2.2.3
Cinturón	
Equipos adicionales.....	5.2.3
Divisiones y Regulaciones	Apéndice D
Damas	5.2.3.1
Fallas de Funcionamiento	5.7
Talón de la Empuñadura	Apéndice E3b
Calibre	5.1.2
Categoría.....	6.3/Apéndice A2
Modificaciones en la Construcción de los Recorridos	2.3
Jefe de Oficiales (Chief Range Officer (“CRO”))	7.1.2
División Classic	Apéndice D
Clasificadores	1.2.2.1
Escalada de Obstáculos.....	2.2.2
Líneas de Tiro Comunes	2.1.7
Estado y Credenciales de un Competidor	6.5
Fallas de Funcionamiento – Equipo del Competidor.....	5.7
Puntuación comstock	9.2.1
Penalizaciones	9.4
Estructura del Match.....	6.1
Túneles de Cooper	
Construcción	2.2.5
Penalizaciones	10.2.5
Construcción de Campos de Tiro y Recorridos	
Criterios.....	2.2
Regulaciones Generales	2.1
Modificación	2.3
Diseño de Recorridos	
General	1.1
Información de Recorridos	
Regulaciones Generales	3.1
Reglas Locales, Regionales y Nacionales	3.3
Información Escrita o Briefing Escrito de las Etapas.....	3.2
Tipos de Recorridos	
Balance.....	1.2.1.4
Definición	6.1.1
Regulaciones Generales	3.1
Tipos de Recorridos	1.2
Cobertura	
Dura.....	4.1.4.1/4.2.3

Blanda	4.1.4.2
Deslizar	10.2.6
Dificultad	1.1.6
Blancos que Desaparecen	9.9.2
Descalificación	10.3
Descarga Accidental	10.4
Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte.....	10 5.8 a 10.5.10
Movimiento	10.5.10
Sustancias Prohibidas.....	10.7
Miembro de un Equipo.....	6.4.6
Manejo Inseguro del Arma.....	10.5
Conducta Antideportiva	10.6
Descarga Accidental	10.4
Falla en mantener los dedos fuera del guardamonte.....	10 5.8 a 10.5.10
Movimiento	10.5.10
Sustancias Prohibidas.....	10.7
Miembro de un Equipo.....	6.4.6
Manejo Inseguro del Arma.....	10.5
Conducta Antideportiva	10.6
Diversidad.....	1.1.4
Divisiones	6.2
Eliminada	6.2.5
Descalificación.....	6.2.6
Falla en Cumplir.....	6.2.5.1
Falla en Declarar	6.2.5
Más de Una	6.2.4
Reconocimiento.....	6.2.1/Apéndice A2
Acción Doble.....	8.1 2.2/8.1.5.2
Arma Caída.....	10.5.3/10.5.14
Municiones, Cargadores, Cargadores Rápidos Caídos	5.5.3
Drogas.....	10.7
DVC.....	1.1.3
Recámaras Vacías	1.2.1.5
Hoja de Verificación del Equipo	Apéndice E5
Protección Visual.....	5.4
Falla en Disparar al Frente.....	9.5.6
Blancos que Desaparecen/Móviles.....	9.9
Penalización	10.2.7
Platos Abatibles	Apéndice C3
Falso Inicio	8.3.4.1
Líneas de Falta	
Barreras	2.2.3.2
Presentación o Modificación de	2.3
Penalizaciones	10.2.1
Uso de	2.2.1
Falta	10.2.1
No Efectúa Ningún Disparo	10.2.1
Efectúa Disparo.....	10.2.1
Armas	5.1/Apéndice D
Líneas de Tiro.....	2.1.7
Posiciones de Tiro.....	1.1.5/2.1.7
Estilo Libre	1.1.5
Armas Cortas	
Automático o Ráfaga	5.1.11
Distancia del Cuerpo	5.2.5
Altura	5.2.7.2
Oficial del Match	7.3.3
Modificación	5.1.8
Más de Una	5.1.9
Angulo del Cañón	5.2.7.3
Arma Caída	10.5.3
Condiciones de Arma Lista.....	8.1
Posición Listo.....	8.2.1
Re-enfundar.....	2.2 2.4/8.2.5
Reemplazo.....	5.1.7
Seguras y Utilizables.....	5.1.6

Culata Fija.....	5.1.10
Tie Down Rigs	5.2.7.1
Gatillo/Disparador	5.1.4
Manejo de Munición.....	10.5.12
Manejo de Armas	
Área de Seguridad.....	2.4/10.5.1
Inseguro.....	10.5.1
Cobertura Dura	
Blancos Ocultados.....	4.1.4/4.2.3
Funda	
Cinturón	5.2.3
Cambio de Posición	5.2.4.2
Elección.....	5.2.6
Gatillo Cubierto.....	5.2.7.4
Equipo	5.2
Interior de un túnel	10.5.4
Posición	5.2.5/Apéndice E2
Banda de Retención	5.2.6
Áreas de Higiene.....	2.7
ICS	6.7
Escenografía Impenetrable	9.1.6
Blancos Impenetrables	9.1.5
Interferencia.....	8.6
Interpretación de las Reglas	11.8
Miembros de la IPSC.....	6.5.1
Blancos IPSC de Action Air	Apéndice B2
Categoría Junior.....	Apéndice A2
Equipos Junior	Apéndice A2
Categoría de Damas	Apéndice A2
Equipo de Damas.....	Apéndice A2
Liga.....	6.1.6
Arma Cargada.....	10.5.13
Recorridos de Tiro Largos	1.2.1.3
Áreas de Carga de Cargadores.....	2.8
Cargadores	
División.....	Apéndice D
Caídos	5.5.3
Reserva.....	5.5.3
Falla de Funcionamiento	
Equipo del Competidor	5.7
Equipo de Campo.....	4.6
Manejo del Match.....	7
Match	
Categorías	6.3/Apéndice A2
Definición	6.1.3
Director	7.1.6
Divisiones	6.2/ Apéndice D
Principios Generales.....	6.1
Niveles	Apéndice A1
Oficiales	7.1
Pre-Match.....	6.6.2
Soberanía.....	6.1.7
Puntajes Máximos.....	9.2
Recorridos de Tiro Medianos	1.2.1.2
Miembros y Afiliaciones	6.5
Blancos Metálicos.....	2.1.3
Puntaje Mínimo	9.5.5
Movimiento	8.5
Blancos Móviles	
Penalizaciones.....	9.9
Puntajes.....	9.9
Dirección de Boca del Cañón	10.5.2
No-shoots	
Impactos.....	9.4.2/9.4.3
Obstáculos	2.1.6
Tiempo Oficial.....	9.10

División Open.....	Apéndice D
Penalizaciones	10
Penalizaciones Especiales.....	10.2.10
Platos	4.3/Apéndice C3
Poppers	
Configuración.....	Apéndice C2
Dimensiones.....	Apéndice C2
Operación y Calibración	Apéndice C1
Puntaje.....	Apéndice C2
Blancos.....	4.3
Potencia	1.1.3
Factor de Potencia.....	5.6
Penalizaciones de Procedimiento.....	10.1/10.2
Asistencia/Interferencia.....	8.6
Aproximación/Tocar Blancos.....	9 1.1/9.1.2
División Production.....	Apéndice D
Sustancias Prohibidas	10.7
Munición.....	5.5
Cargada	8.1.4
Prohibida.....	5.5.4
Reserva.....	5.5.3
Insegura.....	5 5.6/5.6.1
Proyectiles a ser Puntuados.....	3.2.1
Escenografía	2.2.6
Recorridos de Tiros Publicados	3.1.1
Calidad.....	1.1.2
Maestro de Mantenimiento (Quartermaster (“QM”))	7.1.4
Desgarros Radiales	9.5.4
Campo	
Modificaciones.....	2.3
Comandos	8.3
Equipos	4
Falla de Equipos.....	4.6
Manejo	7
Maestro	7.1.5
Oficial	7.1.1
Revisión/Modificación de Procedimiento.....	3.2.3
Procedimientos	
Falso Inicio.....	8.3.4.1
Toma de Miras.....	8.7
Superficie	2.1.5
Listo	
Condiciones.....	8.1/8.2
Posiciones	8.2
Reconocimiento de Divisiones, Categorías y Equipos	Apéndice A2
Re-enfundar	
Opciones del Competidor.....	8.2.5
Diseño del Recorrido de Tiro.....	8.2.5
Retornar	10.2.9
Recargar.....	8.4
Mandatorio	1.1.5.2
Reemplazo de Arma	5.1.7
Representación.....	6.5.2
Re-shoot Rechazado por el Competidor	2.3.3.3
Blancos Metálicos	
Blancos Autorizados	4.3
Tipos	4.3
Versiones.....	4.3
Seguridad	
Diseño de Recorridos	1.1.1
Armas.....	5.1.6
Lentes.....	5.4
Responsabilidad del Organizador.....	2.1.1
Conducta Antideportiva	2.1.4
Reglas Locales	3.3

Área de Seguridad	
Construcción	2.4.2
Uso	2.4.3
Sanción	1.3
Ayuda para Escalar Obstáculos	2.2.2
Planificación	6.6
Hojas de Puntuación (Planillas)	9.7
Puntaje	
Señales Manuales	Apéndice F1
Método	9.2
Misses	9.4.4
No-shoots.	9.4.2/9.4.3
Penalizaciones	10.1/10.2
Políticas	9.5
Programas	9.11
Responsabilidad	9.8
Empates	9.3
Valores	9.4
Verificación	9.6
Acción Selectiva	8.1 2.3/8.1.5.3
Categoría Senior	Apéndice A2
Equipos Senior	Apéndice A2
Shoot-Off	1.2.2.2
Recorridos de Tiro Cortos	1.2.1.1
Culata Fija	5.1.10
Miras	5.1.3
Velocidad	1.1.3
Cargadores Rápidos	5.5.2
Etapas	6.1.2
Acción Simple	8.1 2.1/8.1.5.1
Velocidad	1.1.3
Cargadores Rápidos	5.5.2
Etapas	6.1.2
Briefings de Etapas	
Cambios o Modificaciones	3.2.3
Información	3.2
Requerimiento	3.2.1
Resultados/Puntajes de Etapas	9.2
Relaciones de Etapas	Apéndice A4
División Standard	Apéndice D
Atención	8.3.3
Oficial de Estadísticas (Stats Officer (“SO”))	7.1.3
Plato de Finalización	Apéndice C3
Mano Fuerte	1.1 5.3/1.1.5.4
Categoría Súper Junior	Apéndice A2
Equipos Súper Junior	Apéndice A2
Categoría Súper Senior	Apéndice A2
Equipos Súper Senior	Apéndice A2
Barrido	10.5.5
Cinta de Empuñadura	Apéndice E3a
Blanco(s)	
Activadores	4.1.6
Ángulo	2.1.8.4
Aproximación	9.1.1
Autorizado	4.1.1
Desafío	9.6
Coberturas	2.3.5
Dimensiones	Apéndice B y C
Desaparecen/Móviles	9.9
Falla en Cumplir con las Especificaciones	4.1.1.1
Rompible	4.4
Impenetrable	9.1.5
Fallas de Funcionamiento	4.6
Ubicación	2.1.8
Tapados Prematuramente	9.1.3

Presentación.....	2.1.8.4/4.6.2.2
Puntaje.....	9.4
Tocar	9.1.2
No Restablecidos.....	9.1.4
Miembro de Equipo	
Descalificación.....	6.4.6
Reemplazo.....	6.4.4 a 6.4.6
Equipos	6.4
Pruebas de Fuego Real / Ajuste de Miras	2.5
Tie Down Rigs	5.2.7.1
Dispositivos de Medición de Tiempo	9.10
Gatillo	
Cubierto.....	5.2.7.4
Accionar	5.1.4
Zapatos	5.1.5
Túneles	2.2.4
Manejo Inseguro del Arma	10.5
Conducta Antideportiva	10.6
Áreas de Vendedores	2.6
Mano Débil	1.1 5.3/1.1.5.4
Desenfundar	8.2.4