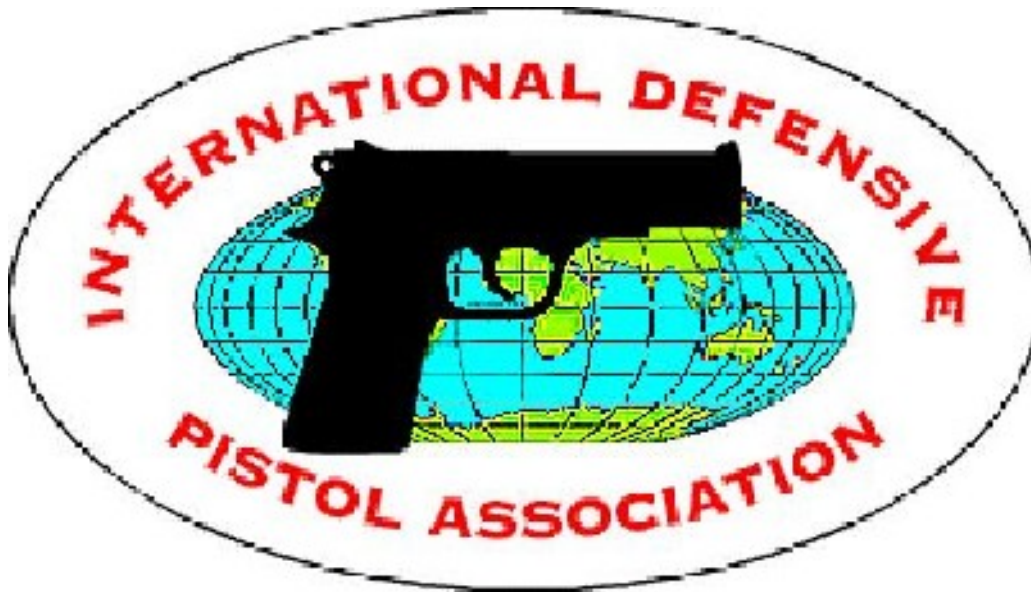


Reglamento IDPA

Efectivo a partir del 15 de Abril de 2005



Cuartel General IDPA en Estados Unidos de Norteamérica:

Dirección: 2232 CR 719, Berryville, AR 72616, USA.

Teléfono: 870-545-3886 Fax: 870-545-3894

www.idpa.com

Reglas de equipo y de competencia de la “Asociación Internacional de Tiro Defensivo” (IDPA, por sus siglas en inglés) adoptadas el 26 de Octubre de 1996, efectiva desde el 15 de Abril de 2005.

Copyright © 1996 - 2005 International Defensive Pistol Association, Inc.,
Todos los Derechos Reservados.

*Traducción al idioma español realizado por el “Club de Tiro ATECA”
(registrado bajo el código C0355 en IDPA)*

www.ateca.com.ve

Introducción

La Asociación Internacional de Tiro Defensivo (IDPA) es el órgano rector de una modalidad de tiro deportivo que simula escenarios de auto defensa y enfrentamientos en la vida real. Fue fundada en el año de 1996 como una respuesta a los deseos de los tiradores a nivel mundial. La organización actualmente tiene más de 11.000 miembros, incluyendo miembros en 19 países extranjeros. Una de las características únicas de este deporte es que está diseñado tanto para el tirador novato como el tirador promedio, además es divertido, retador y recompensante para el tirador experimentado. Los fundadores desarrollaron el deporte de manera que el equipo y las armas prácticas puedan ser usadas competitivamente. Una persona interesada puede invertir una cantidad mínima en equipo y además ser competitivo. El principal objetivo es medir la destreza y habilidad del individuo, no del equipo ni de las artimañas. El equipo “exclusivo para competencia” no es permitido en este deporte.

Las armas son agrupadas en cinco (5) divisiones:

- 1) **Custom Defensive Pistol (CDP)** (solamente pistolas semi-automáticas calibre .45ACP);
- 2) **Enhanced Service Pistol (ESP)** (pistolas semi-automáticas calibre 9mm (9x19) o calibre superior);
- 3) **Stock Service Pistol (SSP)** (pistolas semi-automáticas: doble acción, solamente doble acción o acción segura, calibre 9mm (9x19) o calibre superior);
- 4) **Enhanced Service Revolver (ESR)** (revólveres doble acción calibre .38 caliber o calibre superior); y
- 5) **Stock Service Revolver (SSR)** (revólveres doble acción calibre .38 o calibre superior). Ver APÉNDICE UNO – Equipo para delimitación en las divisiones de revólver.

Los tiradores son también clasificados según su nivel de destreza progresivamente desde Novice (NV); a Marksman (MM); a Sharpshooter (SS); a Expert (EX); y, finalmente, a Master (MA), la máxima categoría.

Tabla de Contenido

Propósito.....	4
Principios IDPA	5
Reglas	6
Reglas de Seguridad	6
Reglas de Competencia	8
Reglas de Equipos	11
Estabilidad de reglas y criterio	11
Reglas de las Canchas de Tiro	12
Reglas de Premios y Reconocimientos	13
Reconocimientos.....	14
Premios.....	14
Faltas	14
Conducta	14
Rendimiento	15
Apéndices	17
Apéndice UNO – Equipo	17
A. Armas	17
1. Modificaciones Ilegales en TODAS las divisiones.....	18
2. División Stock Service Pistol (SSP)	19
3. División Enhanced Service Pistol (ESP).....	21
4. División Custom Defensive Pistol (CDP)	22
5. División Enhanced Service Revolver (ESR)	24
6. División Stock Service Revolver (SSR)	25
7. Arma de Respaldo (BUG).....	26
B. Munición.....	27
1. Factor de potencia.....	28
2. Procedimiento oficial del Cronógrafo	28
C. Fundas.	29
1. Categorías de fundas para Porte Oculto	29
2. Criterio de una funda aprobada por IDPA.....	32
3. Futuras aprobaciones de fundas	36
D. Correos.	36
E. Portacargadores	36
1. Criterio IDPA sobre el portacargador.....	36
2. Criterio IDPA sobre el Speedloader.....	37
3. Criterio IDPA sobre el Moon Clip.....	38
4. Notas sobre los portacargadores:.....	39

F. Misceláneos.....	40
1. Rodilleras y Coderas.....	40
2. Calzado deportivo.	40
3. Ropa para Porte Oculto.	40
Apéndice DOS – Recargas IDPA aprobadas	41
Recargas IDPA aprobadas:	41
Recarga Táctica	41
Recarga con retención (RWR, siglas en inglés).....	42
Recarga con Corredera Abierta (Emergencia).....	42
Apéndice TRES - Cobertura.....	43
Apéndice CUATRO - Puntuación.....	44
A. Puntuación “Vickers”.	45
B. Puntuación “Vickers Limitado”.....	46
C. No finalizó (DNF, siglas en inglés).	46
D. Cubierta Dura / Cubierta Suave.	47
E. Designación de blancos rehenes	47
Apéndice CINCO – Diseño de Canchas.....	48
Apéndice SEIS – Organización de IDPA.....	52
A. Tirador.	52
Responsabilidad del Tirador.....	52
B. Oficial de Seguridad.....	53
Responsabilidad del Oficial de Seguridad (SO).....	53
Responsabilidad del SO en competencias sancionadas:.....	54
Responsabilidad del SO en competencias locales:	54
C. Instructor de Oficiales de Seguridad (SOI).	55
Responsabilidad del SOI.	55
D. Director de la Competencia (MD).	55
E. Club.	56
Orientación para el nuevo tirador.....	57
Requisitos para afiliación de Club.....	57
Como realizar una competencia de un club IDPA.....	58
F. Competencias sancionadas.	63
Requisitos para Competencias sancionadas.....	63
G. Coordinador de Área (AC).	64
Responsabilidades Coordinador de Área:.....	64
H. Cuartel General IDPA (HQ).....	66
Apéndice SIETE - Logo IDPA.....	66

Apéndice OCHO – Prueba Clasificatoria	66
A. Fase Uno.	67
B. Fase Dos.	68
C. Fase Tres.....	68
D. Disparar de nuevo.	69
E. Clasificación.	70
Tabla de Asignación de Categoría.....	70
Responsabilidad del participante.....	71
Responsabilidad del Club (MD y SO).....	71
Apéndice NUEVE - Blanco.....	72
A. Blanco oficial IDPA.....	73
B. Cartón.....	73
Zonas de puntuación.	73
Puntuación del blanco.....	74
Disponibilidad de blancos.....	74
Duración del blanco.	74
C. Metales.....	75
D. Papel.....	75
Apéndice DIEZ – Información de Seguros	75
Apéndice ONCE - Glosario	76

PROPÓSITO

IDPA es una modalidad de tiro deportivo que utiliza equipo práctico incluyendo munición original para resolver escenarios simulados de auto defensa de la “vida real”. Las competencias de IDPA requieren el uso de armas prácticas y fundas que sean realmente utilizadas para la defensa personal. No se permite el uso de equipo “sólo para competencia” en las competencias de IDPA ya que la meta principal es medir las habilidades y destrezas del tirador, no su equipo ni su artimaña.

PRINCIPIOS IDPA

- I. Promover el uso eficiente y seguro de las armas y equipo apropiado para la defensa personal.
- II. Proveer un campo de juego de nivel para todos los competidores, para probar la destreza y habilidad de cada tirador, no de su equipo ni su artimaña.
- III. Proveer divisiones separadas para equipos y clasificaciones para tiradores, de tal manera que las armas con características similares estén agrupadas, y los tiradores con habilidades similares compitan entre ellos.
- IV. Proveer a los tiradores de canchas de tiro prácticas y realistas, que simulen potenciales enfrentamientos armados, o que pruebe sus habilidades requeridas para sobrevivir en un enfrentamiento armado.
- V. Ofrecer una modalidad deportiva interesante para los tiradores y patrocinantes, con una sinprecedentes estabilidad de su reglamento sobre equipos.
- VI. Ofrecer una modalidad deportiva que permita a los competidores concentrarse en el desarrollo de las destrezas y en el compañerismo.

REGLAS

Las cuatro reglas universales de seguridad con las armas de fuego son:

- El arma siempre está cargada.
- Nunca apunte el arma a algo que no desee destruir.
- Siempre esté seguro de su blanco y de lo que está detrás de él.
- Mantenga su dedo fuera del disparador hasta que el blanco esté en su mira.

REGLAS DE SEGURIDAD

S 1. El manejo inseguro del arma resultará en la descalificación inmediata de toda la competencia

Ejemplos (no limitantes):

- A. Colocar el peligro a cualquier persona, incluyendo usted mismo
- B. Apuntar el cañón mas allá de los "Puntos de Seguridad". No existe la regla de los 180 grados y no será motivo de descalificación.
- C. Manipular un arma cargada excepto en la línea de fuego. Las armas descargadas pueden ser manipuladas únicamente en las "áreas de seguridad"

Nota: Hay solamente 3 ejemplos en los cuales el arma puede ser desenfundada:

1. Mientras enfrenta blancos en una cancha bajo la supervisión de un oficial de seguridad.
2. Con una orden verbal del oficial de seguridad.
3. Cuando está en un "área segura"

D. Dejar caer un arma cargada. Si un tirador deja caer un arma cargada durante una cancha de tiro, el Oficial de Seguridad inmediatamente gritará "ALTO". Será tarea del Oficial de Seguridad recogerla el arma caída y verificar que esté descargada antes de regresársela al tirador. El tirador

será descalificado de toda la competencia así como de cualquier otra actividad de tiro que se esté ejecutando en la competencia.

E. Violaciones peligrosas y repetidas de “dedo dentro del disparador” durante la carga, descarga, recarga, desenfunde, enfunde o mientras resuelve cualquier situación.

F. Un disparo prematuro: en la funda, impactando detrás de la línea de fuego, en la cancha de tiro a una distancia de 2 yardas, o sobre la barda.

S 2. Dejar caer un arma descargada puede originar penalizaciones, a la discreción del Oficial de Seguridad y/o del Director de Competencia.

S 3. Las pistolas serán cargadas únicamente cuando sea ordenado por el Oficial de Seguridad (ver nota al final de las Reglas de Seguridad para polígonos “calientes” y “fríos”)

S 4. Se requiere que TODA PERSONA que se encuentre dentro del polígono utilice protección visual resistente a golpes (lentes) y protección auditiva (tapaoído).

S 5. Después de terminar una Cancha de Tiro, el tirador debe descargar, mostrar la recámara vacía y enfundar antes de voltear o retirarse de la línea de tiro (ver nota al final de las Reglas de Seguridad para polígonos “calientes” y “fríos”)

S 6. Las pistolas utilizadas en la competencia serán prácticas y seguras. El Director de la Competencia requerirá un tirador para retirar cualquier pistola observada como insegura y no utilizable. En el caso que una pistola no pueda ser cargada o descargada debido a una rotura o falla del mecanismo, el tirador debe notificar al Oficial de Seguridad, quien tomará la acción que considere más segura.

S 7. El dedo debe estar fuera del guardamonte del disparador durante la carga, descarga, desenfunde, enfunde, durante movimientos (excepto mientras esté enfrentando blancos) o durante cualquier solución de una malfunción.



- A. No cumplir esta regla resultará en un Error de Procedimiento de 3 segundos.
- B. Violaciones múltiples de esta regla pueden ocasionar penalizaciones adicionales o descalificación de toda la competencia, a discreción del Director de Competencia.

S 8. La condición normal de las pistolas que no están siendo utilizadas es enfundada y descargada, con el martillo abajo y sin el cargador aprovisionado. Las armas cargadas solamente pueden ser manipuladas en la zona de seguridad cuando están supervisadas por el Director de la Competencia y el Oficial de Seguridad. Los cargadores y los Speedloaders pueden ser cargados mientras se encuentren fuera de la línea de tiro, pero el arma del tirador puede ser cargada o descargada solamente bajo las instrucciones del Oficial de Seguridad (ver nota al final de las Reglas de Seguridad para polígonos “calientes” y “fríos”)

S 9. Todas las canchas de tiro serán iniciadas con la pistola enfundada y segura, manos sin tocar el equipo según lo ordenado por el Oficial de Seguridad, a menos que estén estipuladas otras posiciones para la pistola (sobre la mesa, en una gaveta, morral, bolso o en la mano con la que va a disparar)

NOTA: *La condición de Polígonos “calientes” o “fríos” en los clubes locales está sujeta a la política individual del club. Este aspecto es de exclusiva responsabilidad de los clubes locales y está más allá del control de IDPA. Las competencias sancionadas por IDPA requieren que sea en Polígonos “fríos” (todas las armas descargadas, excepto el tirador cuando lo instruya el Oficial de Seguridad). A menos que su club tenga una política de Polígono “Caliente” (en el que todos los tiradores están en todo momento con sus armas cargadas), todas las armas deben estar descargadas excepto cuando esté en la línea de tiro.*



REGLAS DE COMPETENCIA

C 1. Los competidores no intentarán contravenir ni comprometer el espíritu o razón de ninguna cancha, ni por el uso de dispositivos inapropiados, equipos o técnicas. Esto es una Falta al Cumplimiento de la Regla.

C 2. Los competidores evitarán el uso de conducta antideportiva, acciones desleales, o el uso de equipo ilegal, el cual, en la opinión del Director de la Competencia, tiendan a tergiversar el Tiro Defensivo IDPA. Ofensa repetidas reportadas al Coordinador de Área o al Cuartel General puede resultar en que su membresía sea revocada.

C 3. Hay solamente tres (3) recargas aprobadas por IDPA y normalmente comienzan y terminan detrás de una cobertura (las especificaciones de las recargas se encuentran en el Apéndice DOS de Recargas Aprobadas por IDPA)

- A. Recarga Táctica.
- B. Recarga con Retención.
- C. Recarga con Corredera Abierta (Recarga de Emergencia).

Todas las recargas comienzan con la primera acción del tirador para iniciar la recarga (eyección del cargadas, remover un cargador adicional, etc) y terminan cuando el arma está completamente cargada y lista para disparar (cargador completamente asegurado dentro del arma y la corredera completamente hacia delante o el cilindro cerrado). Las recargas solamente pueden ser iniciadas mientras se encuentre en cobertura.

C 4. Los ensayos individuales de las canchas de tiro no están permitidos.

C 5. No está permitido hacer miras antes de pasar la cancha (no se puede recorrer las estaciones apuntando con las manos hacia los blancos) (Ver el glosario para las definiciones)

C 6. Los competidores usarán toda cobertura disponible.

C 7. La posición física del tirador no podrá ser modificada antes de la señal de inicio, cuando la posición de tirador listo está asumida y la orden de “Listo” ha sido dada, a menos que sea especificado en la cancha de tiro.

C 8. No habrán disparos efectuados antes de la señal de inicio.

C 9. Los empates serán resueltos según la manera decidida por el Director de la Competencia que conduce el evento; sin embargo, esto siempre será hecho por el tiro, y no por la oportunidad.

C 10. Será responsabilidad de cada tirador mantener seguimiento de su puntuación junto con el anotador. *Si hay un error en la cuenta total del anotador, será responsabilidad de cada tirador protestar los resultados finales dentro de una (1) hora de publicados estos resultados.* El no realizar la protesta ante el Director de la Competencia antes del tiempo indicado, anula cualquier reclamo hecho posteriormente. Todas las protestas de puntuación o de arbitraje deben ser hechas ante el Director de la Competencia. La decisión del Director de la Competencia será final y definitiva, siempre y cuando su decisión esté en concordancia con las reglas establecidas en la versión más actualizada del Reglamento Oficial.

NOTA: El Reglamento publicado en la página web de IDPA (www.idpa.com) será la versión más actualizada.

C 11. Ningún tirador puede volver a disparar una cancha o una serie por una falla del arma o por una falla “mental”, exceptuando cuando esté disparando la Prueba Clasificatoria con propósitos clasificatorios. Si la prueba clasificatoria es parte de una competencia, no se permite volver a disparar. El disparar de nuevo una cancha se permite por malfunciones en el equipo de una cancha o por interferencia del Oficial de Seguridad con el tirador.

C 12. En cualquier competencia sencilla, un tirador debe usar la misma pistola en todas las etapas de la competencia. Si la pistola con la que empezó se convierte en inservible durante la competencia, el tirador puede usar otra pistola del mismo tipo, acción y calibre. Así un tirador puede reanudar la competencia en la próxima “señal de inicio”, pero las canchas previas no pueden ser disparadas de nuevo. Por ejemplo, si un tirador comienza con una Pistola Glock 34 and el arma se parte, el tirador puede terminar con otra Glock 34, una Glock 17, una Glock 19 o una Glock 26 (todos estos modelos son calibre 9mm y del mismo tipo de acción y tipo)

C 13. Ningún tirador podrá portar o usar dos pistolas, a menos que esté indicado en las especificaciones de la cancha.



C 14. Los clubes afiliados deben usar los blancos oficiales IDPA para todas las competencias de IDPA.

C 15. Las pistolas deben iniciar desde su condición mecánica apropiada para su diseño y serán cargadas con la capacidad de la división (ver Apéndice Uno: Explicación de la capacidad de cartuchos según la división, equipos, Armas). Los cargadores de alta capacidad deben ser cargados a la capacidad de la división en el que el tirador esté disparando.

C 16. En los blancos de cartón, si el diámetro exterior del círculo de la grasa del proyectil toca cualquier parte del pespunte de una línea de puntuación, se contará el valor de la zona de mayor puntuación (rasgaduras radiales alrededor del orificio del proyectil no cuenta para propósitos de puntuación). Los agujeros alargados en el blanco que excedan dos veces el diámetro de la bala no se contarán. Esto normalmente se aplica a blancos disparados en ángulos extremos. Esto puede también ser aplicado a los blancos donde haya sido impactado un soporte metálico del blanco.

C 17. Si un tirador dispara una cantidad mayor que la especificada en una cancha con el método de puntuación “Vicker Limitado”, el valor máximo por cada disparo adicional será restado de su puntuación, basado en los valores máximos de disparos en el blanco. También incurrirá a una penalización por Error de Procedimiento, dependiendo del número de disparos extras realizados en determinada serie.

C 18. Las órdenes en las canchas de tiro para ser usadas en IDPA serán: (Ver glosario para las definiciones)

- A. Cargue y Prepárese.
- B. El tirador está preparado.
- C. Listo.
- D. Dedo.
- E. Cañón.
- F. Alto.
- G. Cúbrase.
- H. Descargue y muestre el arma vacía.
- I. Corredera Abajo, o, Cierre el Clindro.
- J. Abata el martillo.
- K. Enfunde.
- L. La cancha es segura.



REGLAS DE EQUIPO

E 1. El equipo del tirador debe cumplir con las especificaciones establecidas en el Apéndice UNO: Equipo.

E 2. El equipo permitido debe cumplir con el siguiente criterio:

- A. Práctico para uso de defensa.
- B. Oculto – Todo el equipo será colocado de manera que, cuando esté utilizando prendas para porte oculto, y con sus brazos extendidos a sus lados y paralelos al terreno, no pueda ser visto desde el frente, no por detrás ni por los lados.
- C. Debe ser adecuado para el uso diario y continuo.

Estabilidad de la Regla sobre el criterio del arma

Esta regla aplica solamente a las armas; específicamente a cualquier cambio de la regla que pudiera prohibir el uso de un arma previamente aprobada para competencias de Tiro Defensivo IDPA. Los cambios en el criterio del arma solamente serán revisados cada dos (2) años. Cualquier cambio en el criterio del arma entrará en efecto doce (12) meses (1 año) después de su aprobación.

REGLAS PARA LAS CANCHAS DE TIRO

CoF 1. Toda Cancha de Tiro debe simular un posible escenario de la vida real o medir las destrezas que puedan razonablemente ser usadas en confrontaciones reales de autodefensa. Si no puede honestamente decir “esto pudiera suceder”, probablemente no será una buena cancha de IDPA.

CoF 2. Setenta y Cinco por ciento (75%) de todos los disparos requeridos en una competencia deben ser a quince (15) yardas o menos. Blancos ocasionales hasta una distancia de treinta y cinco (35) yardas pueden también ser fomentados.

CoF 3. Desplazamientos del tirador mayores a diez (10) yardas entre estaciones de tiro y movimiento total de quince (15) yardas en una serie de tiro **NO ESTÁN PERMITIDOS**.

CoF 4. Solamente puede ser utilizado un (1) Blanco Rehén por cada tres (3) blancos en cada serie de tiro.

CoF 5. Evitar diseñar canchas de tiro que coloquen en situación de desventaja a tiradores de edad avanzada o a tiradores con problemas en su movilidad.

CoF 6. Al menos el 5% de todos los disparos requeridos en una competencia deben ser realizados en movimiento. Una combinación de tiro en movimiento y el uso de blancos móviles es mucho más realista. Las estadísticas muestran que la mayoría de los disparos involucran movimiento en la parte de los “chicos buenos” y de los “chicos malos”.

CoF 7. Cualquier cancha de tiro que requiera que el tirador enfrente nuevamente un blanco en dos (2) o más series de tiro **DEBE** ser puntuada como “Vicker limitado” o puntuada y tapada entre las series.



CoF 8. Ningún blanco será colocado de forma tal que pudiera ser impactado luego de haber disparado previamente otro blanco (en la línea de fuego).

CoF 9. Cuando una cobertura esté disponible, esta DEBE ser usada tanto para disparar como para recargar.

CoF 10. Los blancos deben ser enfrentados en Prioridad Táctica a menos que se especifique una Secuencia Táctica. Los blancos dentro de dos (2) yardas de cada otro relativo a la distancia desde el tirador son considerados de igual prioridad.

CoF 11. En canchas que tengan una cantidad de disparos mínima de un (1) cartucho más que la capacidad del arma del tirador, el quedar con el arma vacía y no recargar para así no enfrentar el último blanco y obtener ventaja competitiva, resultará en la aplicación de una penalización por Falta al Cumplimiento de la Regla (FTDR) de 20 segundos.

CoF 12. Determine y marque claramente los puntos de seguridad (para el cañón del arma)

CoF 13. Use equipo de porte oculto para canchas tipo escenario cuando sea apropiado. Excepción: Oficiales Militares o Policiales cuando usen el uniforme de reglamento.

CoF 14. No se puede requerir en series de tiro “solamente con la mano fuerte” que el tirador enfrente blancos a más de diez (10) yardas de distancia.

CoF 15. No se puede requerir en series de tiro “solamente con la mano débil” que el tirador enfrente blancos a más de siete (7) yardas de distancia.

CoF 16. No se permiten recargas “solamente con la mano débil”

CoF 17. No se puede requerir disparos a la cabeza a más de diez (10) yardas de distancia.

CoF 18. No más del 25% de los disparos requeridos en cualquier serie de tiro puede ser a blancos metálicos y no más del 10% del total de los disparos requeridos en la competencia puede ser a metales.

CoF 19. Ninguna serie de tiro puede exceder el requerimiento máximo de dieciocho (18) disparos.



CoF 20. Las líneas de falta no pueden ser usadas en cancha tipo escenario.

CoF 21. Después de que la competencia ha comenzado, todos los cambios en el diseño de la cancha son finales. Las canchas de tiro no pueden ser cambiadas a menos que todos los tiradores que previamente han completado la cancha tenga que dispararla de nuevo.

CoF 22. La cancha de tiro debe ser “revolver neutral” cuando sea posible. Ver el glosario para detalles adicionales.

REGLAS DE PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Las reglas de Premio aplica a Competencias Sancionadas y son solamente sugerencias para las competencias de clubes.

Reconocimientos

Los trofeos serán premiados basados en el número de tiradores por clasificación y división y será para los 3 mejores de dichos competidores. Un (1) trofeo debe ser entregado por cada tres (3) tiradores inscritos en una división y clasificación particular

Cada división estará sola y no habrá premiación para un “Ganador Absoluto”. Los premios serán presentados de la siguiente manera: Campión de División (la mejor puntuación en la división, sin tomar en cuenta la clasificación), 1er lugar, 2do lugar, etc, en cada clasificación y división.

Ejemplo: De 1 a 3 tiradores en ESP/MM = 1 trofeo.
De 4 a 6 tiradores en ESP/MM = 2 trofeos.
De 7 a 9 tiradores en ESP/MM = 3 trofeos.

Premios

Cualquier premio en mercancía donado para su uso como premios, serán distribuidos aleatoriamente. IDPA NO APOYA Y NO APRUEBA ningún tipo de programa de incentivo basado en el rendimiento del tirador.

PENALIZACIONES

Conducta

PC 1. Falta al Cumplimiento de la Regla (FTDR):

A. Suma veinte (20) segundos a la puntuación total

B. Se aplica por cualquier intento en contravenir o comprometer el espíritu o racionalidad de cualquier cancha por el uso de dispositivos, equipos o técnicas inapropiadas.

C. Se aplica por conducta antideportiva, acciones desleales, o el uso de equipo ilegal, el cual, en opinión del Director de Competencia, tienda a tergiversar el deporte del tiro defensivo. Esto resultará en una FTDR o en la descalificación (DQ) de toda la competencia a la discreción del Director de Competencia. Ofensas repetidas reportadas al Coordinador de Área o al Cuartel General de IDPA puede resultar en que su membresía individual sea revocada.

D. Ejemplos (lista no limitativa)

- 1. Dispara cartuchos extras de tal forma que pueda recargar en un momento más conveniente.**
- 2. Cometer un error de procedimiento a propósito porque su puntuación será mejor incluso con la penalización.**
- 3. No recargar para disparar un cartucho más, porque su puntuación será mejor incluso con ese impacto errado (miss)**

PC 2. Descalificación (DQ):



A. Resultante de una conducta antideportiva, acciones desleales, o el uso de equipo ilegal, el cual, en opinión del Director de Competencia, tienda a tergiversar el deporte del tiro defensivo resultará en una FTDR o en la descalificación (DQ) de toda la competencia a la discreción del Director de Competencia. El tirador no puede continuar con ninguna cancha de la competencia, no puede tampoco reingresar en otra división ni tampoco puede disparar ninguna competencia paralela. Ofensas repetidas reportadas al Coordinador de Área o al Cuartel General de IDPA puede resultar en que su membresía individual sea revocada

Rendimiento

PP 1. Error de Procedimiento (PE):

A. Suma tres (3) segundos por infracción.

B. Se aplica cuando el competidor no sigue los procedimientos establecidos en la descripción de la Cancha de Tiro o cuando un competidor rompe una regla de la competencia. Solamente se aplica un (1) error de procedimiento por cada tipo de infracción en una serie de tiro. Si el tirador hace más de una tipo de infracción, tal como usar la mano incorrecta a la específica Y además efectúa un número incorrecto de disparos, será aplicado un error de procedimiento para cada infracción (en este caso de aplican entonces 2 errores de procedimientos)

Ejemplos:

- a. El pié del competidor toca el terreno más allá del lado de la barricada en la Etapa 3 de la Prueba Clasificatoria. Un (1) error de procedimiento se aplica independientemente del número de disparos efectuados.
- b. El tirador falla en retener la munición cuando se especifica una recarga táctica o con retención (Ver Apéndice DOS: Recargas IDPA aprobadas – Excepción al resolver una malfunción)
- c. El tirador no realiza una determinada recarga, cuando se encuentra especificada en la descripción de la cancha.
- d. El competidor dispara desde una posición estacionaria cuando la cancha de tiro específica que los disparos deben hacerse en



movimiento. Un Error de Procedimiento es aplicado, independiente del número de disparos realizados.

e. El tirador dispara un “doble tap” el cual consiste en dos (2) disparos rápidos y consecutivos en el mismo blanco, cuando la cancha de tiro especifica que los blancos deben ser enfrentados con un (1) disparo, y luego impactados nuevamente con otro disparo para un total de dos (2) disparos por blanco.

f. El competidor usa ambas manos cuando la cancha de tiro especifica que los disparos deben realizarse únicamente con la mano fuerte o únicamente con la mano débil.

g. El competidor dispara blancos fuera de la Secuencia Táctica.

h. El tirador comienza prematuramente. Un ejemplo de esto sería mover la mano hacia la funda donde está el arma, entre la orden de “LISTO” y la señal de inicio.

i. El competidor hace disparos extras en canchas puntuadas como “Vicker Limitado”. Tape uno (1) de los mejores puntos por cada disparo extra realizado y aplique un (1) error de procedimiento por serie de tiro, independientemente del número de disparos extras que haya realizado.

j. El tirador hace miras antes de pasar la cancha (no se puede recorrer las estaciones apuntando con las manos hacia los blancos)

k. El competidor hace un uso inadecuado de la cobertura (Ver glosario para la definición de “cobertura”)

l. El tirador no responde a las órdenes de “CAÑÓN” o de “DEDO”.

m. El competidor no sigue las reglas de la cancha de tiro como son requeridas.

n. En cualquier momento en que un dispositivo de alimentación de munición (cargador, speedloader o full moon) se caiga del portacargador durante una cancha de tiro.

PP 2. Impactos en Blanco Rehén (HNT):



A. Resultará en una penalización de cinco (5) segundos por cada blanco rehén impactado. Si el tirador tiene más de un disparo en un blanco rehén particular, SOLAMENTE se aplicará una penalización por Blanco Rehén de cinco (5) segundos. Sin embargo, múltiples disparos en varios Blancos Rehenes incurrirá en una penalidad por cada blanco.

PP 3. No Neutralizar (FTN):

A. Sumará cinco (5) segundos por infracción. *Esta penalización aplica a cualquier blanco que no tenga al menos un disparo en la zona "menos 1" o en una zona mayor. Ver Apéndice NUEVE: Zonas de Puntuación del Blanco, para aclaratoria adicional. Las penalizaciones por No Neutralizar aplican SOLAMENTE cuando el método de puntuación "Vicker" está siendo usado y el blanco no desaparece completamente.*

B. No aplica en el método de puntuación "Vickers Limitado" o en caso de blancos que desaparecen permanentemente.

PP 4. Descalificación (DQ):

A. Resultante de la manipulación insegura del arma de fuego. Retire el arma (Ver Reglas de Seguridad S-1). Ofensas repetidas reportadas al Coordinador de Área o al Cuartel General puede resultar en que la membresía individual sea revocada.

APÉNDICES

APÉNDICE UNO – EQUIPO

A. Armas

IDPA está dividida en cinco (5) divisiones que están completamente separadas. Ninguna de las siguientes divisiones compite contra otra división: Stock Service Pistol (SSP); Enhanced Service Pistol (ESP); Custom Defensive Pistol (CDP); Enhanced Service Revolver (ESR); and Stock Service Revolver (SSR).

El tipo de arma que usa el tirador determinará en cual división dispara. Las pistolas serán clasificadas primero por acción y luego por el calibre.

Las pistolas Doble Acción, Sólo Doble Acción y Acción Segura compiten en la división Stock Service Pistol (SSP). Cualquier arma que pueda ser usada en SSP puede ser usada en la división Enhanced Service Pistol (ESP) o en la división Custom Defensive Pistol (CDP), dependiendo de su calibre. De manera diferente, las armas Simple Acción compiten en las divisiones ESP o CDP, dependiendo de su calibre. Los revólveres serán clasificados por la capacidad y el método de carga. Ver los requerimientos para cada división para aclaratoria adicional.

Adicionalmente a los criterios para todos los equipos, las pistolas, con un cargador vacío insertado, deben Entrar en la caja de prueba IDPA, la cual mide 8 ¾" x 6" x 1 5/8" (22,23 x 15,24 x 4,13 centímetros). *Excepción: Los revólveres NO tienen que entrar en la caja*

1. Modificaciones ILEGALES para TODAS las divisiones



Las siguientes modificaciones NO ESTÁN PERMITIDAS EN NINGUNA DIVISION a menos que se especifique lo contrario.

- A. *Compensadores de ningún tipo, incluyendo los cañones híbridos o con lumbreras.*
- B. *Añadir pesos para obtener ventaja competitiva (esto incluye, pero no es limitativo a, cargadores pesados, guías de tungsteno, pocetas de metal para cargadores, empuñaduras pesadas)*
- C. *Cañones reforzados y/o estilo cónico sin bocina (bushing)*
- D. *Miras que no sean de configuración standard (por ejemplo, Ghost rings, Bo-Mar, etc.).*
- E. *Desconectar o eliminar cualquier dispositivo de seguridad en cualquier arma.*
- E. *Linternas montadas en las armas*

Los fundadores de IDPA desearon crear una disciplina de tiro práctico que no sea una competencia de equipo a utilizar. Las lumbreras en el cañón ayudan a controlar el retroceso del arma (ya que el incremento del fogueo es un producto no deseado) y por lo tanto pudiera ofrecer una ventaja competitiva. Si la Junta Directiva (BoD) de IDPA permitiera cañones con lumbreras, esto sería una “modificación necesaria” para ser competitivo, lo que además incrementaría sustancialmente los costos de participación.

IDPA reconoce que una Springfield o Para ultra compacta con lumbreras no ofrece ninguna ventaja competitiva sobre una pistola de tamaño completo sin lumbreras, sin embargo, una vez abierta la puerta ¿dónde finalizará? La Junta Directiva actual ha discutido largamente este tema y no tiene planes para permitir cañones con lumbreras para competencias de IDPA.

Mientras IDPA reconoce que las lámparas instaladas en las armas son muy útiles para la autodefensa, pudiéramos tener la misma situación con linternas instaladas que tenemos con las armas con cañones con lumbreras si fuesen aprobadas. Las linternas instaladas serían otra “modificación necesaria” para ser competitivo y éste no es el propósito de IDPA.

Además, la instalación de linternas en las armas bajo el estrés de una competencia impone un peligroso riesgo de seguridad.

Las armas que vienen de fábrica con rieles rectos para linternas pueden ser usadas en competencias de IDPA, siempre y cuando el arma cumpla con los criterios de la división. Sin embargo, la linterna misma no puede ser usada en el arma.

2. División Stock Service Pistol (SSP)

Las armas permitidas para el uso en esta División deben:

- A. Ser semi-automáticas.
- B. Ser doble acción (DA), Solamente Doble Acción (SDA) o Acción Segura (AS) (cuando el disparador es halado, el martillo es armado y luego liberado)
- C. Ser calibre 9mm (9x19) o de calibre superior.
- D. Tener un peso máximo descargada de 39 onzas, incluyendo un cargador vacío (Efectivo desde el 25 de Enero de 2006)
- E. Tener una producción mínima anual de 2.000 unidades; (modelos discontinuados deben haber tenido una producción total de 20.000 unidades).
- F. Entrar en la caja de prueba de IDPA, la cual mide 8 ¾" x 6" x 1 5/8" (22,23 x 15,24 x 4,13 centímetros) con un cargador vacío insertado.
- F. Ser cargadas a la máxima capacidad de la división de diez (10) cartuchos en el cargador y uno (1) en la recámara. Si no pudiera ser posible cargar con la capacidad de la división, debido a una menor capacidad del cargador, cargue con la máxima capacidad mecánica, mas uno (1) en la recámara. Los tiradores deben utilizar la misma capacidad del cargador durante toda la competencia. Ejemplo: si



comienza con un cargador de nueve (9) cartuchos, debe usar ese mismo de cargador durante toda la competencia.

H. Se comienza con el martillo abajo en las pistolas Doble Acción / Simple Acción (DA/SA)

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

1. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver “Miras” en el glosario para información adicional)
2. Las Empuñaduras pueden ser cambiadas por otras de estilo similar o de material que sea similar al de la configuración de fábrica (no se permiten empuñaduras pesadas; ver “empuñaduras pesadas” en el glosario para información adicional)
3. La empuñadura “slip-on” o “cinta para patineta” puede ser utilizada.
4. Trabajos de acción interna pueden ser usados para mejorar el “pull” del disparador siempre y cuando la seguridad del funcionamiento del arma se mantenga (no se permiten modificaciones externas visibles).
5. Trabajos de fiabilidad pueden ser realizados para mejorar el proceso de alimentación y de eyección.
6. Trabajos internos de precisión pueden ser realizados, incluyendo el reemplazo del cañón con uno de configuración de fábrica y de calibre original.
7. Tapones plásticos (plug) pueden ser utilizados para rellenar la abertura detrás de la poceta del arma (abertura detrás de donde se introduce el cargador)
8. Acabados especiales pueden ser aplicados.

NOTA: Los liberadores del retén de la corredera y del cargador que son originales en los modelos Glock 34 and 35 están disponibles como opción de fábrica en todos los modelos Glocks disponibles en los Estados Unidos de Norteamérica (USA). Debido a ello, estos tipos de retenedores (tanto de corredera como de cargador) son legales para todas las pistolas Glocks para la División SSP.



Modificaciones EXCLUIDAS (listado no limitativo):

1. Modificaciones visible externamente que no sean las de empuñadura y miras.
2. Reducción en la empuñadura “tipo Robar”.
3. Añadir pocetas para facilitar la entrada del cargador en la pistola.
4. Varillas guías hechas de un material deiferente al que reemplaza de fábrica.
5. Empuñadura “Seattle Slug Grip Plug” y productos pesados similares.
6. Un cañón de otro calibre que no esté disponible en modelo original de fábrica.
7. Corredera más liviana (ver “corredera, liviana” en el glosario para información adicional).
8. Moleteado y Stippling.
9. Referirse al apéndice UNO-A. Modificaciones Ilegales en armas para IDPA

3. División Enhanced Service Pistol (ESP)

Las armas permitidas para el uso en esta División deben:

- A. Ser semi-automáticas.
- B. Ser calibre 9mm (9x19) o de calibre superior.
- C. Tener un peso máximo descargada de 43 onzas, incluyendo un cargador vacío.
- D. Entrar en la caja de prueba de IDPA, la cual mide 8 ¾” x 6” x 1 5/8” (22,23 x 15,24 x 4,13 centímetros) con un cargador vacío insertado.



- E. Ser cargadas a la máxima capacidad de la división de diez (10) cartuchos en el cargador y uno (1) en la recámara. Si no pudiera ser posible cargar con la capacidad de la división, debido a una menor capacidad del cargador, cargue con la máxima capacidad mecánica, mas uno (1) en la recámara. Los tiradores deben utilizar la misma capacidad del cargador durante toda la competencia. (Ejemplo: si comienza con un cargador de nueve (9) cartuchos, debe usar ese mismo de cargador durante toda la competencia)

Las pistolas aprobadas para la División SSP pueden también ser usadas en las divisiones ESP y CDP dependiendo de su calibre, incluso si la pistola en cuestión tiene cobertura para polvo. Sin embargo, la pistola en cuestión pudiera tener una modificación que la excluya de la División SSP, debe cumplir con los demás criterios de las Divisiones ESP o CDP, nuevamente dependiendo de su calibre.

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

1. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver "Miras" en el glosario para información adicional)
2. Empuñaduras (no se permiten empuñaduras pesadas; ver "empuñaduras pesadas" en el glosario para información adicional)
3. Trabajos interno de precisión (incluye: reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica, el uso de rieles "Accu-Rails", el uso de bocinas "Briley").
4. Trabajos internos de fiabilidad.
5. Moleteado frontal y posterior de la empuñadura.
6. Moleteado o cuadrado y moleteado del guardamonte.
7. Acabado cosmético, moleteado o ranurado.
8. Seguros extendidos (puede ser ambidiestro) y seguros de cola de pato.
9. Liberador extendido del cargador (el botón no puede ser de mayor diámetro, ni sobresalir del armazón más de .2", o su equivalente a 5,08 mm).



10. Cañones estilo cónico instalados de fábrica en pistolas con una longitud de 4.2" o menos.
11. Varilla guía de largo total manufacturada de material que no sea más pesado que el acero común.
12. Martillo y otras partes de acción del disparador para mejorar el "pull" del disparador (incluye el uso de tope de recorrido).
13. Pocetas ensanchadas y añadir extensiones a las pocetas (por donde entra el cargador en la pistola).
14. Acabados especiales.

Modificaciones EXCLUIDAS (listado no limitativo):

1. Cubre polvo de largo total de carbono o de acero inoxidable.
2. Botones de mayor diámetro para liberación de cargadores.
3. Zapatas para los disparadores.
4. Corredera liviana (ver "corredera, liviana" en el glosario para información adicional).
5. Referirse al apéndice UNO-A: Modificaciones Ilegales en armas para IDPA.

4. División Custom Defensive Pistol (CDP)

Las armas permitidas para el uso en esta División deben:

- A. Ser semi-automáticas.
- B. Ser calibre .45 ACP.



C. Tener un peso máximo descargada de 41 onzas, incluyendo un cargador vacío

D. Entrar en la caja de prueba de IDPA, la cual mide 8 ¾" x 6" x 1 5/8" (22,23 x 15,24 x 4,13 centímetros) con un cargador vacío insertado

E. Ser cargadas a la máxima capacidad de la división de ocho (08) cartuchos en el cargador y uno (1) en la recámara. Si no pudiera ser posible cargar con la capacidad de la división, debido a una menor capacidad del cargador, cargue con la máxima capacidad mecánica, mas uno (1) en la recámara. Los tiradores deben utilizar la misma capacidad del cargador durante toda la competencia. (Ejemplo: si comienza con un cargador de siete (7) cartuchos, debe usar ese mismo de cargador durante toda la competencia)

Las pistolas de alta capacidad pueden ser usadas siempre y cuando cumplan con todos los criterios de la División.

Las pistolas aprobadas para la División SSP pueden también ser usadas en las divisiones ESP y CDP dependiendo de su calibre, incluso si la pistola en cuestión tiene cobertura para polvo. Sin embargo, la pistola en cuestión pudiera tener una modificación que la excluya de la División SSP, debe cumplir con los demás criterios de las Divisiones ESP o CDP, nuevamente dependiendo de su calibre

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

1. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver "Miras" en el glosario para información adicional)
2. Empuñaduras (no se permiten empuñaduras pesadas; ver "empuñaduras pesadas" en el glosario para información adicional)
3. Trabajos interno de precisión (incluye: reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica, el uso de rieles "Accu-Rails", el uso de bocinas "Briley").
4. Cañones estilo cónico instalados de fábrica en pistolas con una longitud de 4.2" o menos.
5. Trabajos internos de fiabilidad.



6. Moletado frontal y posterior de la empuñadura.
7. Moletado o cuadrado y moletado del guardamonte.
8. Acabado cosmético, moletado o ranurado.
9. Seguros extendidos (puede ser ambidiestro) y seguros de cola de pato
10. Liberador extendido del cargador (el botón no puede ser de mayor diámetro, ni sobresalir del armazón más de .2", o su equivalente a 5,08 mm).
11. Varilla gupia de largo total manufacturada de material que no sea más pesado que el acero común.
12. Martillo y otras partes de acción del disparador para mejorar el "pull" del disparador (incluye el uso de tope de recorrido).
13. Pocetas ensanchadas y añadir extensiones a las pocetas (por donde entra el cargador en la pistola).
14. Acabados especiales.

Modificaciones EXCLUIDAS (listado no limitativo):

1. Cubre polvo de largo total de carbono o de acero inoxidable.
2. Botones de mayor diámetro para liberación de cargadores.
3. Zapatas para los disparadores.
4. Corredera liviana (ver "corredera, liviana" en el glosario para información adicional).
5. Referirse al apéndice UNO-A: Modificaciones Ilegales en armas para IDPA.

5. División Enhanced Service Revolver (ESR)



Las armas permitidas para el uso en esta División deben:

- A. Ser revólver calibre 9mm (.355" o superior) o de una mayor diámetro utilizando cartuchos con o sin reborde, los cuales puedan de manera segura alcanzar un factor de potencia 165.000.
- B. Tener una longitud de cañón de 4.2" o menos (medida desde el frente del cilindro)
- C. Tener un peso máximo descargada de 50 onzas..
- D. Ser cargado a la capacidad de la división de seis (6) cartuchos en el cilindro. Revólveres de siete (7) y ocho (8) cartuchos están permitidos, pero solamente pueden cargar seis (6) cartuchos. Los revólveres pueden ser recargados con un speedloader o un "full moon clip"

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

- 1. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver "Miras" en el glosario para información adicional)
- 2. Trabajos internos para mejorar el "pull" del disparador siempre y cuando la seguridad se mantenga (pulir la cara del disparador, eliminar la cola del martillo, utilizar un tope de recorrido, conversión a doble acción solamente y agregar un cierre de munición ("ball detent"), son considerados trabajos en el mecanismo de accionamiento y están permitidos)
- 3. Empuñaduras de otro material o de material que sea similar a la configuración de fábrica (no se permiten empuñaduras pesadas)
- 4. Reducir el borde trasero de las cámaras del cilindro.
- 5. Recortar los cañones de fábrica.
- 6. Conversión de cartuchos con reborde a cartuchos sin reborde.
- 7. Acabados especiales.

Modificaciones EXCLUIDAS (listado no limitativo):



1. Cañones reforzados o con sobremedida.
2. Liberadores del cilindro en tamaño sobremedido.

6. División Stock Service Revolver (SSR)

Las armas permitidas para el uso en esta División deben:

- A. Ser revólver calibre .38 (.357" o superior) o de una mayor diámetro utilizando cartuchos con reborde, y que no sean recargados con un "moon clip".
- B. Longitud del cañón de 4.2" o menos (medida desde el frente del cilindro)
- C. Tener un peso máximo descargada de 42 onzas..
- D. Ser cargado a la capacidad de la división de seis (6) cartuchos en el cilindro. Revólveres de siete (7) y ocho (8) cartuchos están permitidos, pero solamente pueden cargar seis (6) cartuchos.

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

1. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver "Miras" en el glosario para información adicional)
2. Trabajos internos para mejorar el "pull" del disparador siempre y cuando la seguridad se mantenga (pulir la cara del disparador, eliminar la cola del martillo, utilizar un tope de recorrido, conversión a doble acción solamente y agregar un cierre de munición ("ball detent"), son considerados trabajos en el mecanismo de accionamiento y están permitidos)
3. Empuñaduras de otro material o de material que sea similar a la configuración de fábrica (no se permiten empuñaduras pesadas)
4. Reducir el borde trasero de las cámaras del cilindro.
5. Recortar los cañones de fábrica.



6. Acabados especiales

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

1. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver “Miras” en el glosario para información adicional)
2. Trabajos internos para mejorar el “pull” del disparador siempre y cuando la seguridad se mantenga (pulir la cara del disparador, eliminar la cola del martillo, utilizar un tope de recorrido, conversión a doble acción solamente y agregar un cierre de munición (“ball detent”), son considerados trabajos en el mecanismo de accionamiento y están permitidos)
3. Empuñaduras de otro material o de material que sea similar a la configuración de fábrica (no se permiten empuñaduras pesadas)
4. Reducir el borde trasero de las cámaras del cilindro.
5. Recortar los cañones de fábrica.
6. Conversión de cartuchos con reborde a cartuchos sin reborde.
7. Acabados especiales.

Modificaciones EXCLUIDAS (listado no limitativo):

1. Cañones reforzados o con sobremedida.
2. Liberadores del cilindro en tamaño sobremedido.

7. División Arma de Respaldo (“Back Up Gun”; BUG)

Esta división está dirigida para competencias internas de clubes y no será reconocida en el Campeonato anual ni en cualquier competencia sancionada. Todas las canchas de tiro para la división de Arma de Respaldo deben estar limitadas a cinco (5) cartuchos máximo por serie de tiro (sin recargas en el tiempo)



de la cancha) para permitir que los tiradores de pistolas semi-automáticas y de revólveres puedan competir equitativamente.

Las armas permitidas para el uso en esta División deben:

- A. Ser Simple Acción (SA) o Doble Acción (DA).
- B. Ser pistola o revólver
- C. Ser calibre .32 AUTO o superior.
- D. Tener una longitud de cañon de:
 - 1. Para las pistolas semi-automáticas, 3.8" o menos (los cañones estilo cónico instalados de fábrica con o sin bocina son permitidos).
 - 2. Para los revólveres, 3" o menos.
- E. La cantidad máxima (total) de cartuchos que pueden ser cargados en el arma es de cinco (5).

Modificaciones PERMITIDAS (listado):

1. Revólveres:

- A. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver "Miras" en el glosario para información adicional)
- B. Empuñaduras de otro material o de material que sea similar a la configuración de fábrica (no se permiten empuñaduras pesadas)
- C. Trabajos internos para mejorar el "pull" del disparador siempre y cuando la seguridad se mantenga.
- D. Eliminar la cola de martillo.
- E. Reducir las cámaras del cilindro.
- F. Acabados especiales.

2. Pistolas:



- A. Las miras pueden ser cambiadas por otras del tipo convencional o fijas (ver “Miras” en el glosario para información adicional)
- B. Empuñaduras de otro material o de material que sea similar a la configuración de fábrica (no se permiten empuñaduras pesadas)
- C. La empuñadura “slip-on” o “cinta para patineta” puede ser utilizada.
- D. Trabajos internos para mejorar el “pull” del disparador siempre y cuando la seguridad se mantenga.
- E. Trabajos de fiabilidad pueden ser realizados para mejorar el proceso de alimentación y de eyección.
- F. Trabajos internos de precisión que incluye el reemplazo del cañón con uno de configuración de fábrica (cañones tipo cónico instalados de fábrica están permitidos)
- G. Acabados especiales.

Modificaciones EXCLUIDAS (*listado no limitativo*):

Referirse al Apéndice UNO-A: Modificaciones Ilegales en armas para IDPA.

B. Munición.

Munición traspasa metales, incendiarias y trazadoras están prohibidas. En los casos donde los blancos metálicos usados sean dañados por excesiva penetración, el club que conduce la competencia puede prohibir estos cartuchos que pueden dañar el equipo.

1. Factor de Potencia.

La idea es competir con munición original, no con munición más suave. Por lo tanto, el siguiente factor de potencia mínimo entrará en efecto:

SSP – 125.000
 ESP – 125.000
 CDP – 165.000
 ESR – 165.000
 SSR – 125.000



Calcule el factor de potencia multiplicando el peso de la bala por la velocidad del proyectil. Necesitará a cronógrafo para verificar la velocidad del proyectil.

2. Procedimiento oficial para el cronógrafo

Cronografíe tres (3) cartuchos a una distancia de diez (10) pies (aprox. 3 metros), utilizando un arma con la MÁXIMA longitud de cañón permitida para la División del mismo tipo de arma. Si dos (2) de los tres (3) cartuchos exceden el factor de potencia, el competidor cumple con lo establecido en el reglamento. Antes de cada disparo, el cañón del arma debe ser elevada para mover la carga de pólvora a la parte trasera del cartucho, lo que le da al tirador en cada intento la oportunidad de obtener la velocidad máxima.

Si la munición del tirador no alcanza el mínimo del factor de potencia establecido, el competidor tendrá la opción de cronografiar tres (3) cartuchos adicionales con su propia arma. Si hay alguna duda sobre el peso de la bala del cartucho, una bala debe ser sacada y pesada utilizando una balanza para pólvora.

Cualquier competidor cuya munición no alcance el mínimo del factor de potencia, será descalificado de toda la competencia y recibirá una puntuación DNF (“Do Not Finish” = No terminó)

C. Fundas.

Efectivo a partir del 15 de Abril de 2005, el “Listado de Fundas Aprobadas” por IDPA no seguirá en efecto y las fundas previamente listadas NO necesariamente están aprobadas para competencias IDPA.

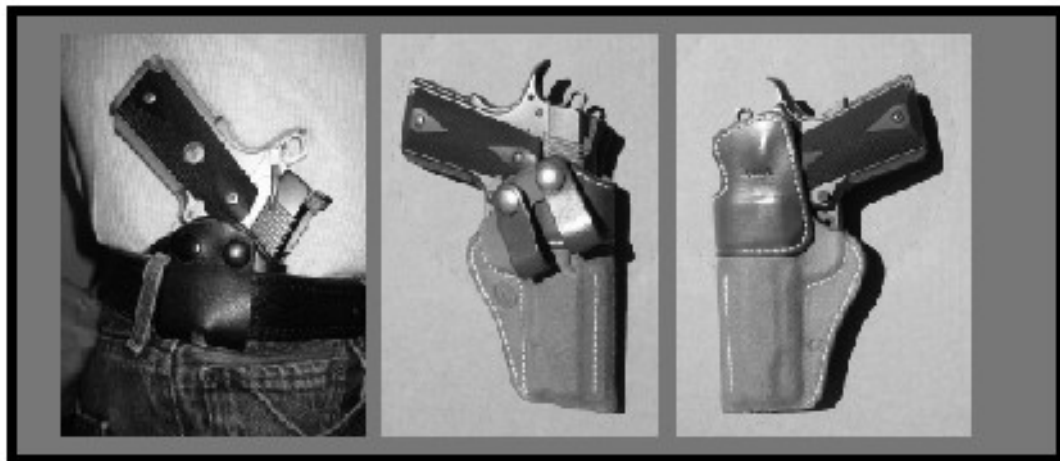
Las dos razones principales para esto son:

1. Algunas compañías fabricantes de fundas han cambiado constantemente las especificaciones de algunas fundas y varias fundas aprobadas originalmente han sido cambiadas a configuraciones no aprobadas.
2. En la mayoría de los casos, los Directores de Competencia y los Oficiales de Seguridad no tienen un catálogo de fundas o muestras, y raramente son “expertos en fundas”. Por lo tanto, se hace complicado y muy difícil tener un listado de fundas aprobadas.

Una funda legal para IDPA debe estar dentro de una de las siguientes cuatro categorías Y cumplir con los siguientes criterios:

1. Categoría de Fundas para Porte Oculto

A. Estilo “Dentro de la correa” (Inside the Waistband: IWB)



Enfundada

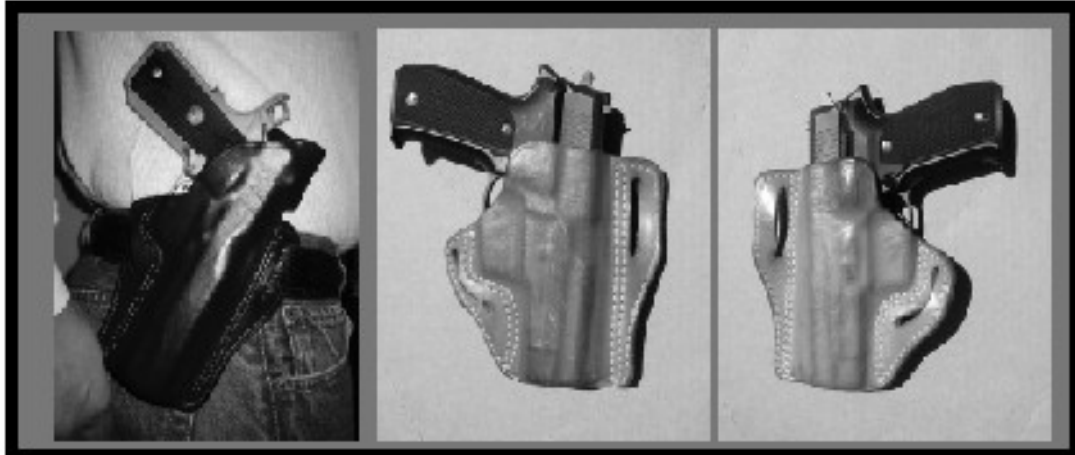
Vista frontal

Vista trasera

Este diseño porta el arma del lado de adentro de los pantalones y de la correa y típicamente tiene un gancho o una banda por la parte exterior de la funda para fijarse a la correa. Este diseño porta el arma lo más cercano al cuerpo en todos los diseños y es ideal para portarla con un chaleco o una chaqueta corta. Usualmente porta el arma con una inclinación de cañón hacia atrás. La tensión del arma está regulada por la correa. La funda “Milt Sparks Summer Special” y la “Galco Royal Guard” son un ejemplo de este diseño.

TODAS LAS VERSIONES DEL ESTILO DE FUNDAS “IWB” ESTÁN APROBADAS PARA COMPETENCIAS IDPA.

B. Estilo “Panqueca”.



Enfundada

Vista frontal

Vista trasera

Este diseño está hecho con dos piezas planas separadas de cuero cosidas entre sí, con ranuras en ambos lados de la cartuchera que mantiene el arma. Este estilo pega el arma contra el cuerpo a medida que la correa es ajustada y es muy segura y fácil de ocultar. Las fundas estilo “panqueca” son normalmente más confortables y son fáciles de ocultar. Son portadas por la parte de afuera de la correa y usualmente mantienen la inclinación del cañón del arma hacia atrás. Las fundas “Galco Combat Master”, “Dillon Master” y “De Santis Speed Scabbard” son un ejemplo de este diseño.

TODAS LAS VERSIONES DEL ESTILO DE FUNDAS “PANQUECA” ESTÁN APROBADAS PARA COMPETENCIAS IDPA

C. Estilo “Bruce Nelson / Askins”



Enfundada

Vista frontal

Vista trasera

Este diseño tiene un túnel en su parte trasera y una ranura atrás para la correa para pegar la empuñadura del arma contra el cuerpo, para un mejor porte oculto. La tensión sobre el arma es usualmente creada por un ajuste moldeado y/o un ajustador de tensión.

La mayoría de fundas estilos “Bruce Nelson” ofrecen una banda reforzada alrededor del tope, la cual facilita enfundar fácilmente con una mano y usualmente portan el arma verticalmente (inclinación neutral). Las fundas “Spark BN”, “Bianchi Askins Avenger” y “Dillon LTD”, son un ejemplo de este diseño.

NOTA: Virtualmente todas las marcas y variaciones de los tres (3) estilos de fundas indicados anteriormente que cubran totalmente el guardamonte del disparador son apropiados para su uso continuo, el porte oculto y por lo tanto son apropiadas para las competencias de IDPA.

D. Estilo “cartuchera” (Pouch).



Enfundada

Vista frontal

Vista trasera



Este diseño ofrece una “cartuchera” que sostiene el arma y usualmente tiene una pieza trasera separada, unida al dorso de la “cartuchera”, la cual agarra la funda a la correa. Esta “pieza trasera” puede ser tanto un túnel para la correa, ranuras en cualquiera de los dos lados de la cartuchera o una aleta que desliza dentro de los pantalones. Este diseño es a menudo manufacturado con materiales sintéticos y es normalmente el menos apropiado para el porte oculto de los cuatro diseños aquí listados. La tensión en el arma es casi siempre creada por un tornillo de ajuste. La mayoría de las fundas estilo “cartuchera” portan el arma en forma vertical (inclinación neutral). Este estilo, siendo indicado para el porte oculto, también en la mayoría de los casos puede utilizarse en competencias.

Muchos de estos estilos de funda tipo “cartuchera” que está en el mercado NO SON apropiados para las competencias de IDPA. El modelo “Safariland 5183”, “Wilson Combat Practical” y el “De Santis Pro Fed” son un ejemplo de fundas estilo “cartucheras” que cumplen con los criterios de IDPA.

Probablemente uno de los más populares estilos de funda tipo “cartuchera” es la reciente variación de la funda “Uncle Mikes Kydex” la cual NO ES apropiada para el porte oculto ni para competencias de IDPA debido su compensador en la parte trasera, lo cual resulta en una excesiva separación entre la correa y el cuerpo.

2. Criterios de una Funda Aprobada por IDPA

Fundas:

- A. Debe ser diseñada para porte oculto y apropiada para uso continuo todo el día.
- B. Debe ser usada en una correa estandar no mayor de 1 ¾” de ancho que pase a través de las trabillas del pantalón del tirador.
- C. Debe cubrir completamente el disparador del arma.
- D. Debe portar el arma en forma neutral (vertical) o con inclinación del cañón hacia atrás, pero no debe tener una pieza trasera de ajuste de la inclinación. Está permitida la funda donde se pueda variar la inclinación sacando tornillos y colocándolos nuevamente para cambiar la posición de la pieza trasera. Excepción: las fundas IWB no tienen que cumplir con este criterio en particular.



E. Debe sostener el arma con la suficiente tensión para permitir al tirador/portador realizar sus normales tareas diarias sin temor de perder el arma.

F. No deben tener piezas traseras ni ranuras para la correa fuera de base. La funda no debe estar separada del cuerpo. *Ninguna separación está permitida en las siguientes áreas:*

1. Desde el cuerpo hasta el interior de la correa.
2. Desde el exterior de la correa hasta el interior de la pieza trasera de la funda y/o de la parte trasera de la funda.
3. Desde el exterior de la parte trasera hasta el interior de la funda

Si puede mirar a través del área de la ranura de la funda estando colocada en la correa o en el cuerpo, no debe ser capaz de ver ninguna luz del día. Si puede ver a través de esta área del túnel de la correa, la funda no está aprobada. La funda y la pieza trasera deben estar construídas con el “espesor normal” de los materiales comunes utilizados en la construcción de fundas; no está permitido el rellenar para ocultar el espacio abierto. En términos generales, el lado trasero de la funda debe estar sostenido firmemente contra la parte externa de la correa para un adecuado porte oculto (si hay preguntas, referirse al N° 1 mas arriba y lea nuevamente la sección “Propósito” al comienzo de este Reglamento) 1

G. Debe estar construída con el “espesor normal” de los materiales comunes utilizados en la construcción de fundas (cuero, Kydex, plástico, nylon, etc.).

H. No puede colocar el arma de forma tal que la ventana de eyección (en las pistolas semi-automáticas) o el cilindro (en los revólveres) esté mas debajo del centro de la correa. No se permiten las fijaciones de bandas.³. Las fundas para mujeres pueden colocar el frente de la ventana de eyección de una pistola o la parte trasera del cilindro de un revólver hasta 1 ½” por debajo del centro de la correa. *NOTA: Las fundas estipo “IWB” están excluídas de este criterio.*

I. Deben mantener ubicada el arma en el cuerpo de forma que un objeto con una anchura de ¾” no pueda pasar entre el cuerpo del tirador y la parte interior del arma cuando el tirador está de pie y erguido².



J. Debe estar ubicada en la correa en una posición tal que mantenga el centro de la almohadilla del disparador detrás de la línea del centro del cuerpo.

NOTA: Se acepta la modificación de fundas y portacargadores actuales para que cumplan con los criterios de IDPA.

NO Permitidas:

- A. Fundas cruzadas.
- B. Sobaqueras.
- C. Fundas traseras pequeñas.
- D. Fundas diseñadas y/o manufacturadas como “modelos de competencia”
- E. Cañón inclinado hacia delante o fundas con inclinación ajustable “en la correa”. No están permitidas aquellas fundas que permiten que la inclinación puede ser ajustada por el tirador mientras la funda está en la correa.

NOTA: Las fundas con ajuste de inclinación a través de remover de tornillos y de volverlos a instalar para reubicar la pieza trasera, están aprobadas si lo hacen de forma neutral (vertical) o con inclinación del cañón hacia atrás.

F. Fundas “Drop loop”.³

G. Posicionando el arma de forma que la ventana de eyección (para las pistolas semi-automáticas) o la parte trasera del cilindro (para los revólveres) esté por debajo del centro de la correa.³

H. Corte del borde frontal de la funda mayor que 1 $\frac{3}{4}$ ” por debajo de la ventana de eyección en pistolas, o de 1” por debajo de la parte trasera del cilindro en el caso de los revólveres.

I. Piezas traseras y/o ranuras para correas fuera de fase.³

J. Espacio en las siguientes áreas:

1. Desde el cuerpo hasta el interior de la correa.
2. Desde el exterior de la correa hasta el interior de la parte trasera y/o la parte trasera de la funda.

3. Desde el exterior de la parte trasera hasta el interior de la funda.³



Illegal

Legal

K. Poder ver la luz del día cuando se observa a través del área de la ranura de la correa de la funda cuando se encuentra colocada en la correa o en el cuerpo.

L. Cualquier tipo de relleno para ocultar la separación.

Excepción – Oficiales de Policía o Militares pueden usar su propio equipo de reglamento, pero TODOS los dispositivos de retención de la funda DEBEN ser usados y todo el equipo del correa (gas paralyzer, esposas, etc) debe ser usado.

NOTA 1: Las fundas para mujeres están exentas de los criterios “F”, pero no pueden alejar la inclinación del arma desde el cuerpo más allá de 90° hacia el terreno.

NOTA 2: Las mujeres competidoras están exentas de esta prueba.



NOTA 3: Las mujeres competidoras están exentas de este criterio.

NOTA 4: La costura en el lado del pantalón del tirador puede o no puede indicar donde se encuentra la línea central del cuerpo del tirador. Para propósitos IDPA, la línea central del cuerpo se origina en el centro de la axila y va hacia abajo.

3. Aprobación Futura de Fundas

En la actualidad IDPA está tratando de evitar el tener una lista de fundas aprobadas. Sin embargo, si encontráramos que los competidores se están alejando de los propósitos y principios de IDPA, una “extremadamente abreviada y restrictiva” lista de fundas aprobadas será reincorporada. Los Directores de Competencia y a los Oficiales de Seguridad son exhortados por el Cuartel General de IDPA para que usen la penalización por Falta al Cumplimiento de la Regla (FTDR) cuando un equipo ilegal sea usado en sus competencias.

D. Correas.

Las correas para armas no deben ser más anchas de 1 $\frac{3}{4}$ ” ni más gruesas que 5/16” y debe pasar a través de las trabillas del pantalón.

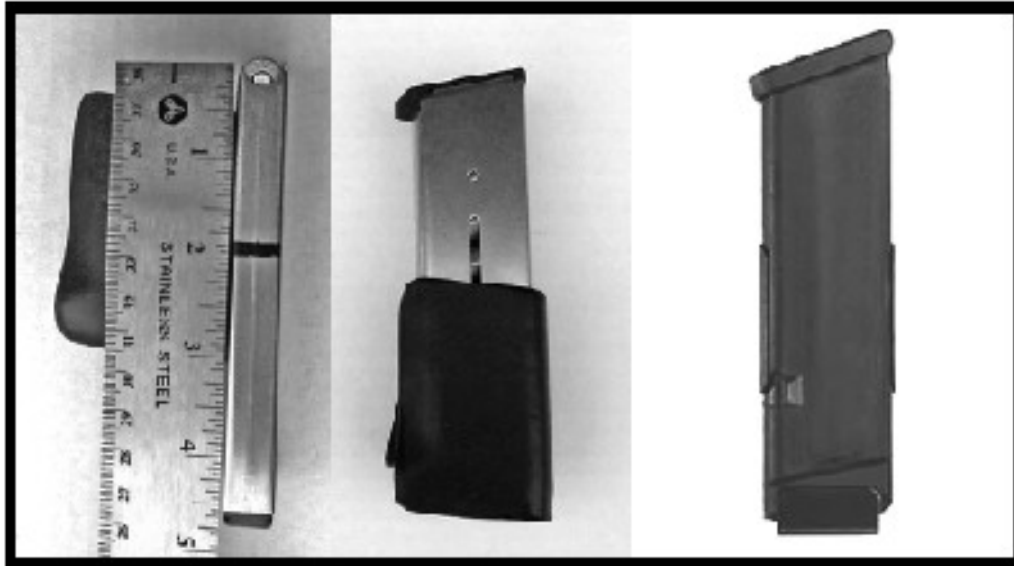
E. Portacargadores.

1. Criterio de IDPA para los Portacargadores.

El portacargador debe:

- A. Estar diseñado para porte oculto y ser apropiado para uso continuo todo el día.
- B. Ser usado en una correa estándar de no más de 1 $\frac{3}{4}$ ” de ancho que debe pasar a través de las trabillas del pantalón del tirador.
- C. Mantener el cargador sin demasiada tensión para permitir que sea girado de arriba hacia abajo y retener un cargador completamente lleno.

D. Cubrir 2" del cargador medido desde la parte de arriba del cartucho hacia abajo hasta la parte plana del armazón del cargador.



2 pulgadas

Cargador cubierto

Inaceptable

E. Cubrir completamente la cara frontal de la porción del cargador dentro del portacargador. La cara frontal está definida como el lado del armazón alejado del cuerpo del tirador.

F. Mantener el cargador en una posición de 10 grados verticales (80-100° con relación al terreno) colocado en la correa; sin inclinación sustancial hacia delante o hacia atrás.

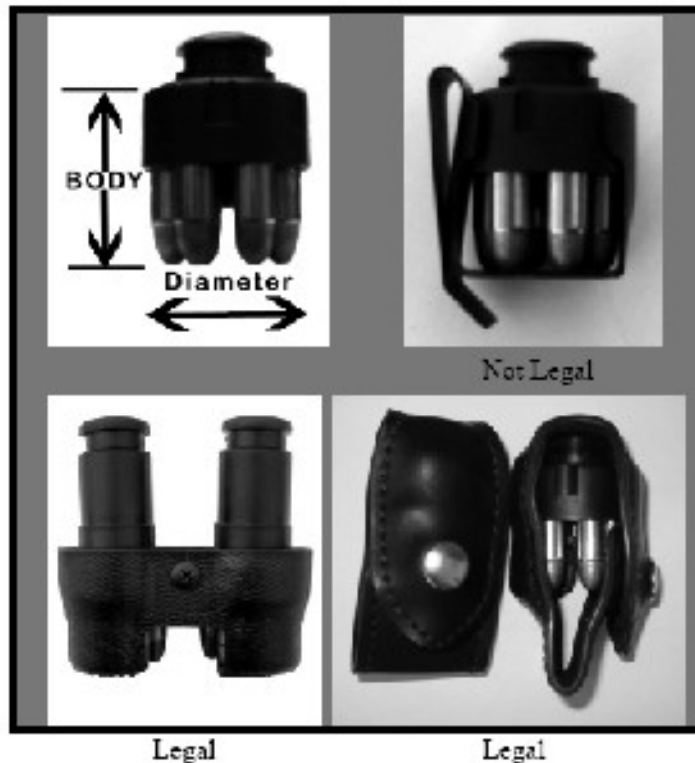
G. Ser usado en una posición en la correa que coloque el borde frontal del portacargador detrás de la línea central del cuerpo.

2. Criterio de IDPA para los Speedloader

El Speedloader debe:

- A. Estar diseñado para porte oculto y ser apropiado para uso continuo todo el día.
- B. Ser usado en una correa estándar de no más de 1 3/4" de ancho que debe pasar a través de las trabillas del pantalón del tirador.

- C. Mantener el speedloader sin demasiada tensión para permitir que sea girado de arriba hacia abajo y ser retenido mientras está lleno.
- D. Puede ser tanto de configuración superior abierta que mantenga el Speedloader dentro, bajo tensión cubriendo el diámetro total y el cuerpo; o que retenga el Speedloader con un broche o un cierre de velcro.



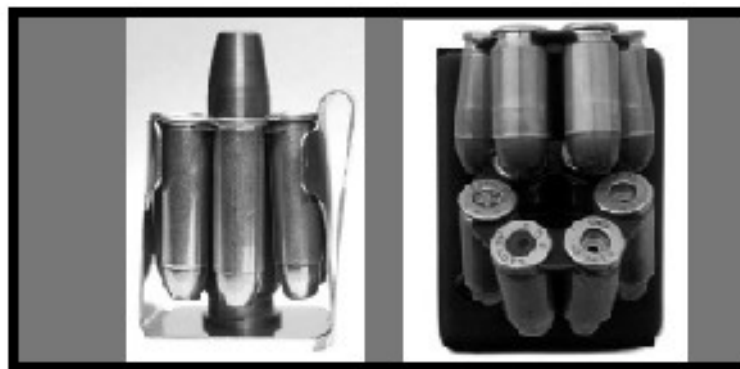
3. Criterio de IDPA para los Moon Clip

El Moon Clip debe:

- A. Estar diseñado para porte oculto y ser apropiado para uso continuo todo el día.
- B. Ser usado en una correa estándar de no más de 1 ¾" de ancho que debe pasar a través de las trabillas del pantalón del tirador.
- C. Mantener el "Moon Clip" sin demasiada tensión para permitir que sea girado de arriba hacia abajo y ser retenido mientras está completamente lleno

D. Puede ser tanto de configuración superior abierta que cubra al menos 60% del diámetro y 100% de la altura del cartucho y retenga el “Moon Clip” bajo tensión y una perilla que sobresale a través del centro del clip; o que retenga el “Moon Clip” con un broche o un cierre de velcro.

Nota: Los “Moon Clips” no pueden ser retenidos en el portacargador con tres (3) cartuchos o menos. Están permitidos cortes laterales en el “Moon Clips”, únicamente para permitir el acceso del pulgar y del dedo índice.



Legal

Illegal

4. Observaciones sobre los portacargadores de municiones:

1. Una penalización por Error de Procedimiento de tres (3) segundos será aplicada en cualquier momento en que un dispositivo de carga de munición (cargador, speedloader, moon clip) se desenganche y caiga del portacargador durante una cancha de tiro. Dejar caer un dispositivo de alimentación cargado durante una recarga, no ocasiona un error de procedimiento siempre y cuando el tirador no deje abandonada la munición.
2. Dos Speedloaders o “Moon Clips” totalmente cargados pueden ser ubicados directamente en el frente de la funda y deben ser posicionados lo más cercano posible a ésta. Uno adicional puede ser usado detrás de la línea central del tirador, tanto a la derecha o a la izquierda, para un total de tres (3) Speedloaders o “Moon clips” totalmente cargados, ubicados en la correa.
3. **En lugar del uso de portacargadores de munición**, dos (2) cargadores de respuesto, tres (3) speedloaders y tres (3) “Moon clips” usados en una



cancha de tiro pueden ser cargadores en los bolsillos de los participantes y usados para cualquier recarga legal de IDPA

4. El tirador no puede llevar más de dos (2) cargadores de respuesto en la correa.

E. Misceláneos.

Hay una cantidad de equipos que pudieran ser utilizados por el tirador. Aquí no hay suficiente espacio para listarlos a todos. El Cuartel General de IDPA ha recibido preguntas relacionadas con los siguientes temas:

1. Rodilleras y Coderas.

Las rodilleras y las coderas con material duro no están permitidas para su uso en IDPA. Si las rodilleras son necesarias para el competidor, deben ser usadas rodilleras suaves y POR DEBAJO DE LA ROPA. Las rodilleras suaves deben estar completamente ocultas. La razón de esto se basa en el Propósito y Principios al comienzo de este reglamento.

2. Zapatos deportivos.

Los zapatos deportivos diseñados para deportes específicos (por ejemplo: futbol, beisbol, golf, etc.) no pueden ser utilizados.

3. Prendas de Porte Oculto

Todo el equipo debe estar colocado de forma que, cuando se esté usando un chaleco de porte oculto con sus brazos extendidos a ambos lados y paralelos al terreno, NO pueda ser visto desde el frente, por detrás o por los lados. Su prensa para Porte Oculto debe ser práctica para su medio ambiente y suficientemente holgada para permitir un movimiento fácil. Las prendas especiales para competencias se definen como: *ventiladas o de malla (abierta o fina) que permiten que el arma, funda, cargadores, portacargadores sean visibles cuando se está normalmente de pie; bolsillos de chaquetas, bolsillos hechos especialmente para chaquetas o cualquier material insertado en los bolsillos o alrededor de los*



bolsillos para mantenerlos abiertos para guardar los cargadores parcialmente cargados después de una recarga.

Las prendas que son consideradas como “solamente para competencia” incurrirá en una Falta al Cumplimiento de la Regla (FTDR). Ver “Retención apropiada del cargador” en el glosario para información adicional.

APÉNDICE DOS – RECARGAS APROBADAS

No realizar una recarga aprobada por IDPA resultará en una penalización por error de procedimiento de tres (3) segundos. No realizar una recarga especificada en la cancha de tiro resultará en una penalización por error de procedimiento de tres (3) segundos o una Falta al Cumplimiento de la Regla (FTDR) de veinte (20) segundos. No guardar apropiadamente un cargador parcialmente cargado o una “munición viva” después de una Recarga Táctica o de una Recarga con Retención antes de efectuar el primer disparo después de la recarga, incurrirá en un error de procedimiento. ***Las Recargas Tácticas y las Recargas con Retención son intercambiables.*** Ver el glosario para información adicional. Cuando no se especifique un tipo de recarga, el tirador puede realizar cualquier recarga aprobada por IDPA, a su discreción.

Excepción al resolver una malfunción: Cuando se esté solucionando una malfunción del arma, el cargador o el Speedloader que pueda haber causado la falla no necesita ser retenido por el tirador y no incurrirá en una penalización.

Recargas aprobadas por IDPA:

1) Recarga Táctica

La Recarga Táctica consiste en recargar el arma durante una tregua de la siguiente manera:

- A. Sacando un cargador de repuesto antes de la eyección del cargador parcial que está en el arma.
- B. Soltando el cargador parcial que está en el arma (sin dejarlo caer)
- C. Insertando el cargador de repuesto en el arma.
- D. Guardando adecuadamente el cargador parcial (Ver “Retención apropiada deñ cargador” en el glosario).

NOTA: Pudiera la cancha de tiro requerir una Recarga Táctica y el cargador estar vacío mientras un cartucho permanece en la recámara, el cargador vacío debe ser retenido.



NOTA: El Cuartel General de IDPA ruega a los diseñadores de canchas preparar canchas tipo escenario que no requieran recargas tácticas o recargas con retención para ser incluidos en el tiempo de la cancha.

2) Recarga con Retención (Reload with Retention: RWR)

La Recarga con Retención (RWR) consiste en recargar el arma durante una tregua de la siguiente manera:

- A. Sacando el cargador parcial que está en el arma.
- B. Guardando adecuadamente el cargador parcial (Ver “Retención apropiada deñ cargador” en el glosario).
- C. Sacando un cargador de repuesto.
- D. Insertando el cargador de repuesto en el arma.

NOTA: Pudiera la cancha de tiro requerir una Recarga con Retención y el cargador estar vacío mientras un cartucho permanece en la recámara, el cargador vacío debe ser retenido.

NOTA: El Cuartel General de IDPA ruega a los diseñadores de canchas preparar canchas tipo escenario que no requieran recargas tácticas o recargas con retención para ser incluidos en el tiempo de la cancha.

3) Recarga con Corredera Abierta (Emergencia)

La Recarga con Corredera Abierta (Emergency) consiste en recargar el arma cuando se encuentra completamente vacía de la siguiente manera:

- A. Sacando el cargador vacío que está en el arma (puede caer)
- B. Sacando un cargador de repuesto
- C. Insertando el cargador de repuesto en el arma.
- D. Ciclando la corredera o liberando el retenedor de la corredera.



NOTA: Las correderas no quedan bloqueadas hacia atrás en algunas armas. En este caso, el tirador tendrá que ciclar la corredera. Esto no amerita un error de procedimiento.

NOTA: Las recargas pueden solamente iniciarse cuando el tirador está completamente detrás de una cobertura y será considerada completa cuando el nuevo cargador esté provisionado y la corredera esté completamente hacia delante o el cilindro esté cerrado (Ver apéndice TRES – Cobertura)

Disparos internacionales para desperdiciar cartuchos y así obtener una ventaja competitiva resultará en una penalización de veinte (20) segundos por Falta al Cumplimiento de la Regla (FTDR). Un buen ejemplo es el de efectuar disparos extras desde una posición al descubierto para así quedar con la corredera abierta y así recargar en un tiempo más ventajoso. Las canchas deben estar diseñadas con puntos específicos de recarga detrás de coberturas. Una vez detrás de la cobertura, el tirador se puede mover detrás de la misma mientras esté recargando. Si un tirador dispara hasta quedar con la corredera abierta con blancos que todavía deben ser enfrentados desde un punto específico de fuego, el tirador NO tiene que agacharse detrás de la cobertura mientras recarga. Si está utilizando adecuadamente la cobertura mientras está disparando también será adecuada mientras está recargando. Mantener un ojo sobre la zona de peligro mientras se recarga suena táctico en el mundo real.

Para los propósitos de IDPA, los tiradores pueden reemplazar el cargador en su pistola por otro completamente cargado mientras ésta se mantenga en la funda, siempre y cuando estén de frente hacia la cancha y la misma sea segura. Es altamente recomendable que los participantes se sientan confortables efectuando tanto una recarga táctica como una recarga con retención entre series de tiro, cuando estén recargando sus pistolas.



APÉNDICE TRES – COBERTURA

Más del 50% del torso superior debe estar detrás de la cobertura mientras está enfrentando blancos o se está recargando el arma. Para coberturas bajas, una rodilla debe estar tocando el terreno y para coberturas verticales, tal como una pared o barricada, el 100% de las piernas y de los pies del tirador deben estar detrás de la cobertura.

La regla general es que el tirador tendrá que asomarse un poco más alejado de la cobertura para enfrentar a cada blanco (“picando la torta”). La distancia entre los blancos determinará cuanto más deberá el tirador separarse de la cobertura para poder enfrentar los blancos. Un tirador que enfrente más de un blanco desde la misma posición no ha estado utilizando correctamente la cobertura,

Cuando sea posible tener el anotador parado directamente detrás del competidor (después de desenfundada el arma) éste asistirá al Oficial de Seguridad para determinar si el tirador mantuvo el 50% de exposición. Sin embargo, en muchos casos el Oficial de Seguridad puede ubicarse de forma que pueda observar tanto el arma del tirador como la relación con los blancos al mismo tiempo.

Los Oficiales de Seguridad que observen a un tirador que no se esté cubriendo de forma adecuada, deberán gritar la orden de “CUBRASE”. El tirador debe corregir inmediatamente el uso de la cobertura. IDPA entiende que muchos tiradores son a menudo muy rápidos enfrentando blancos para que el Oficial de Seguridad sea capaz de alertar al tirador a tiempo. Por lo tanto, si el Oficial de Seguridad no tuvo el tiempo o la oportunidad de gritar “CUBRASE” antes de que el tirador enfrentara blancos sin utilizar una cobertura adecuada, el tirador de todas formas se ganará un error de procedimiento.

Todas las recargas deben ser efectuadas en cobertura (si hay cobertura disponible) y deben ser completadas antes de salir de ellas. Un tirador se considera cargado y puede salir de la posición de cobertura SOLAMENTE cuando el nuevo cargador está TOTALMENTE INSERTADO y la corredera completamente hacia delante o el cilindro cerrado. Los tiradores no pueden desplazarse de una posición de cobertura a otra con un arma vacía. Las recargas deben ser completadas desde la cobertura, sin embargo, esto no significa que un tirador deba ocultarse completamente detrás de una cobertura para recargar antes de enfrentar nuevamente los blancos desde la estación de tiro. El tirador debe

mantener sus ojos en su próximo “oponente” siempre y cuando mantenga la definición de cobertura y no exponga demasiado su cuerpo al siguiente blanco.

APÉNDICE CUATRO – PUNTUACIÓN

El sistema de puntuación de IDPA está diseñado para premiar la precisión sobre la velocidad. El sistema de puntuación Vickers convierte todo los datos en tiempo, y el menor tiempo gana. Lo principal a recordar cuando se está puntuando bajo el método Vickers es que todo está basado en tiempo y que se está trabajando con los PUNTOS MENOS (PM) del máximo posible, NO los puntos obtenidos en el blanco. Siempre se debe contestar cualquier pregunta del participante sobre la puntuación. Si usted tiene que observar muy cerca un blanco para determinar si un impacto ha roto una línea de mayor valor, automáticamente se concederá el mejor valor al participante. En ningún momento los Oficiales de Seguridad (OS) utilizarán plantillas de calibres. Cuando haya duda en una puntuación siempre se le dará al tirador el mejor valor. Esto también aplica en el caso de los segundos disparos. Esto no significa que automáticamente cada tiro errado (miss) es un segundo disparo. Adicionalmente, una rasguradura no se utiliza para darle al tirador una mejor puntuación. Si se puede afirmar que el área de impacto en un blanco no toca la línea de valor mayor, entonces el tirador obtendrá el valor menor aun cuando la rasguradura del cartón alcance la próxima línea de valor mayor

A. “Vickers”.

(Para canchas de tiro rápido y tipo escenario).

El sistema de puntuación vickers está basado en aplicar al tirador un “tiempo” de penalización por cada punto fallado (punto menos) del total de puntos posibles. Para puntuar bajo el método Vickers, simplemente tome el tiempo utilizado para completar una serie de tiro y AGREGUE medio segundo (0,5) por cada punto menos obtenido. Agregue cualquier penalización aplicable y sume para obtener el resultado final. Como se pueden efectuar los disparos que se deseen (en el sistema Vickers), solamente los mejores impactos según lo especificado en la cancha serán los puntuados.

Por ejemplo: si se especifica en la descripción de la cancha que deben hacerse dos (02) disparos por blanco y hay tres (03) impactos, SOLAMENTE los dos (2) impactos de valor mayor serán los evaluados.



En ciertos diseños de cancha, la descripción de la cancha puede especificar que se requiera que un cierto número de disparos sea efectuado en áreas específicas del blanco, por ejemplo: dos (2) disparos al cuerpo y un disparo a la cabeza (conocida como la “**técnica Mozambique**”). Los disparos que estén especificados en el cuerpo, pero que hayan impactado en la cabeza serán contabilizados como “-0”. Sin embargo, los disparos especificados en la cabeza que impacten debajo de la línea del cuello deben ser contabilizados como tiros errados (misses) y recibirán “-5” por cada “miss”. La razón es que la zona de la cabeza es un área menor que el cuerpo y por lo tanto es un blanco de mayor dificultad. Efectuar todos los disparos a la cabeza para evitar la transición en la alineación de miras, puede ser considerado como un error de procedimiento e incurrir en una penalización. Los diseñadores de cancha y los Directores de Competencia deben estar atentos a esta posibilidad y decidir de antemano como manejar esta situación. Algunos diseñadores de canchas especificarán disparos a la cabeza con el fin de simular blancos que lleven chalecos antibalas.

La manera más fácil de puntuar el método “Vicker” es así:

1. Anote el tiempo de la cancha que marcó el “timer”.
2. Cuente el número total de tiros fallados al blanco (misses).
3. Multiplique el número de misses por 5 puntos menos.
4. Sume los puntos menos de los impactos restantes al número de misses.
5. Anote el total de puntos menos y multiplíquelo por 0,5 segundo.
6. Anote las penalizaciones aplicables: error de procedimiento, no neutralizar, etc.
7. Agregue el tiempo de la cancha (“timer”), a los puntos menos convertidos en tiempo, más las penalizaciones aplicables para un resultado final.
8. De esta forma, todo ha sido convertido en tiempo, de tal manera que el menor tiempo (el más rápido) gana.

B. “Vickers Limitado”.

(Para ejercicios estándares o cuando los blancos serán enfrentados varias veces)

Es similar al método “vickers” descrito anteriormente **EXCEPTO** que el número de disparos que se puede efectuar en cada serie está limitado por la cantidad especificada en la descripción de la cancha. Cualquier disparo extra incurrirá en una penalización por error de procedimiento de tres (3) segundos por serie y uno de los impactos de valor mayor será deducido de su puntuación por cada disparo extra efectuado. El método “Vickers limitado” es utilizado para permitir que



múltiples series sean disparadas sin tener que evaluar los blancos después de cada serie de tiro, por consiguiente, la cancha fluirá con mayor rapidez. Solamente será utilizado en canchas de ejercicio estándar y no es apropiado para canchas tipo escenario.

C. No finalizó (“Did Not Finish”: DNF)

Sin un tirador no puede finalizar una cancha debido a la rotura del arma, su puntuación será determinada por cualquiera de los métodos siguientes, seleccionando el que resulte más beneficioso para el tirador (que suministre con la mejor puntuación):

- 1.- Todos los disparos requeridos que no fueron efectuados serán calculados como puntos menos con sus penalizaciones por “no neutralizar”; esta penalización por tiempo será agregada al total de la puntuación hasta el momento en que se dañó el arma.
- 2.- El número mínimo de disparos requeridos por la cancha será multiplicado por tres (3) segundos para obtener la puntuación final.

Un tirador que decida no disparar una cancha, no obtendrá puntuación y se le aplicara “NO FINALIZÓ” (DNF) para todo el evento.

D. Cobertura Dura / Cobertura Suave.

Cualquier disparo que haga un orificio de diámetro completo en una cobertura “dura” y continúe impactando a un blanco será considerado como errado (miss). No hay penalización por impactos en cobertura “dura” que no sea la del tiro errado (miss). IDPA recomienda que los clubes y los diseñadores de canchas unifiquen con color NEGRO para simular la cobertura “dura”. Los accesorios de cancha son comúnmente utilizados para representar cobertura “dura” u objetos impenetrables tales como: paredes, carros, barricadas y mobiliario tal como: escritorios y archivadores. Los disparos que penetren una cobertura “suave” serán evaluados como IMPACTOS válidos. Recomendamos que los clubes y los diseñadores de cancha unifiquen el color BLANCO para simular cobertura “blanda”, o utilizar accesorios y objetos penetrables como: plásticos, cortinas, arbustos, etc.



E. Designación de Blancos y de Rehenes.

Los blancos pueden ser identificados pintando un arma o fijando un recorte que represente un arma en el blanco. Esta identificación del blanco no es obligatoria, pero sí, altamente recomendada. En ningún caso debe colocarse un arma y una mano abierta en un mismo blanco. Los blancos deben estar claramente identificados si son impactables o son rehenes. Los rehenes DEBEN estar identificados pintando una mano abierta, o manos en el blanco, o en el caso de un blanco con una franela sobre él, fijando un recorte que represente una mano abierta o manos abiertas.

Si un disparo atraviesa un blanco rehén y también impacta un blanco, el participante recibirá una penalización por impacto en blanco rehén y además obtendrá crédito por el valor del impacto en el blanco. Lo contrario también aplica, ósea, cuando un disparo efectuado sobre un blanco impacta a un rehén que está detrás de él. De ahí la regla de que todos los disparos que atraviesan un blanco cuentan (excepto en cobertura dura).

APÉNDICE CINCO – DISEÑO DE CANCHAS

De los muchos conceptos expuestos en la creación de IDPA, ninguno es más importante que el requerimiento del diseño de canchas. El tema crítico para que esta disciplina de tiro perdure por mucho tiempo, es el hecho, que lo que se solicite resolver a los tiradores tenga un alto grado de realismo. Los fundadores de IDPA confiaron en esto cuando comenzaron a estructurar las guías de IDPA. IDPA debe ayudar a promover tácticas básicas acordes para la autodefensa y medir las destrezas que una persona necesitaría en un verdadero enfrentamiento de autodefensa. Los requerimientos como el uso de cobertura, recargar detrás de una cobertura y un límite de números de disparos por serie, estuvieron basados en este principio.

Cuando se está desarrollando una nueva cancha de tiro IDPA es de suma importancia pensar sobre lo que se está tratando de simular. Pregúntese usted mismo, “¿Pudiera esto realmente suceder?” o “¿pudiera esta cancha probar las destrezas que deben ser utilizadas en un escenario IDPA?”. Por naturaleza, algunas canchas tendrán un bajo número de disparos a efectuar. Usted pudiera diseñar algunas estupendas canchas escenario con solamente cuatro (4) o cinco (5) disparos por serie. La forma de hacer una cancha más retadora, es hacer que el participante haga el mismo ejercicio con diferentes métodos, tal como: mano fuerte solamente, disparar desde una posición cercana protegida o tal vez, mientras esté retrocediendo. Considere la gran variedad de diferentes formas en que un enfrentamiento real pudiera ser resuelto: luego, haga que su cancha lo refleje.

Mantenga a los participantes en movimiento en un ángulo hacia el fondo de la cancha de forma que la dirección del cañón siempre sea segura. Un asunto de gran preocupación en IDPA en la dirección del cañón, es cuando una cancha o escenario requiere que el participante se desplace a lo largo de una línea paralela a la línea de tiro. Típicamente esto involucra una “cancha de pared” donde el tirador debe desplazarse desde un punto a otro para enfrentar blancos. Resulta sumamente fácil que el tirador dirija el cañón hacia una zona insegura. Un buen



diseño de cancha siempre debe evitar este tipo de problema. Siempre esté alerta sobre este tema, tanto para tiradores derechos o zurdos. IDPA recomienda ampliamente extremar el cuidado al diseñar canchas de forma que el arma se mantenga apuntando en forma natural hacia el fondo de la cancha mientras se está disparando la cancha.

Uno de los grandes pecados de algunos diseñadores de canchas es hacerlas excesivamente complejas. La complejidad es el enemigo de un buen diseño de cancha. Otra guía en el diseño de canchas, tal como una distancia máxima de quince (15) yardas en la mayoría de los blancos, refleja el hecho de que en una real autodefensa raramente se requiere el uso de armas a distancias excesivas. Se puede permitir ocasionalmente la utilización de blancos a una distancia mayor de quince (15) yardas para probar la precisión. Nuestra meta es hacer canchas donde se enfrenten blancos que estén dentro de la norma de los escenarios de autodefensa.

La distancia que un tirador debe recorrer en cualquier escenario es otro punto a considerar. Cualquier desplazamiento del tirador entre puntos de tiro no debe exceder de diez (10) yardas. Pocos escenarios de autodefensa requieren que el tirador cubra una gran distancia. No debemos ver que las canchas IDPA se conviertan en carreras de campo. Al permitir que el desplazamiento total en las canchas de tiro exceda de quince (15) yardas, se comenzará a premiar la velocidad de los pies y no la habilidad en el tiro. El sistema de puntuación Vickers es muy bueno cuando se aplica al tiro, pero se distorsiona cuando el tiempo es excesivo para recorrer grandes distancias o por la necesidad de sortear obstáculos que requieran un tiempo mayor que el actual de tiro.

Cuidado con el diseño de canchas que demanden demasiado esfuerzo en un desplazamiento de gran distancia o alrededor de obstáculos.

Cuando se diseñen áreas donde se utilice cobertura baja, el Director de la competencia y los diseñadores de canchas, deben usar alfombras, cartones o cualquier otro apoyo en aquellos puntos en la cancha donde los competidores se supone deban arrodillarse. Vainas, piedras o cualquier otro objeto deben ser retirados de esa área de tiro antes de pasar el siguiente competidor.

Cuando las barricadas u otros accesorios de cancha están diseñados para permitir que el tirador los utilice para cubrirse, asegúrese que sean utilizados apropiadamente. Haga que el tirador use el área de cobertura mientras está disparando o recargando. Las barreras visuales y físicas deben ser utilizadas para obligar al tirador a disparar desde posiciones específicas (puertas de tiro funcionan bien y tienden a eliminar las llamadas “decisiones” de los Oficiales de Seguridad). El uso de accesorios tales como: maletines, mesas (especialmente con gavetas),



automóviles, cajeros automáticos simulados, conjunto de cama y mesa de noche, entre otros, debe ser fomentado.

Cuidado con la práctica de colocar “un mar de blancos rehenes” (demasiados) en una cancha con el fin de hacer más difícil el ejercicio de tiro. La regla de cancha CoF-4 establece que solamente puede utilizarse un blanco rehén por cada tres (3) blancos. En el mundo real, disparar cerca de blancos rehenes es peligroso, criminal y le ocasionará serios problemas legales. Para que una cancha resulte más difícil, utilice cobertura dura simulada para reducir la parte expuesta del blanco.

El requerimiento de impactos múltiples (por ejemplo: 3 o 6) impactos sobre blancos, simula encuentros de la vida real y debe ser estimulado; sin embargo, mezclar el número de impactos requeridos sobre blancos dentro de una misma serie conduce a errores de procedimiento y debe evitarse. Lo mismo aplica en las series mezcladas que requieran un tipo de enfrentamiento de los blancos en forma secuencial 2-2-2- y 1-1-2-1-1.

Mantenga el diseño de la cancha dentro de las guías IDPA. No exceda los dieciocho (18) disparos por cancha. Si se utiliza cualquier forma de cobertura o accesorio que representen cobertura como parte de la cancha, entonces el participante debe usar esta cobertura. Las recargas deben ser efectuadas desde la cobertura, si ésta está disponible.

Las recargas de corredera abierta son las recomendadas a efectuarse en IDPA. Las estadísticas muestran que esto es lo que ocurre en el mundo real, sin tomar en cuenta la intención o el entrenamiento. Recargas tácticas y recargas con retención están indicadas para efectuarse durante los momentos de parada de la acción y no deben ser requeridas en las canchas con reloj. Eviten diseñar canchas que requieran una recarga táctica o una recarga con retención en un momento en el cual los tiradores probablemente estén con un cargador vacío mientras todavía les queda un cartucho en la recámara.

En las canchas donde se disponga de un carro o vehículo, que requieran que el participante comience sentado dentro del mismo y desenfunde para enfrentar blancos fuera del automóvil, se debe tener cuidado durante el proceso del desenfunde del arma. En el pasado, algunos eventos han requerido que el participante desenfunde su arma y realice el movimiento de su pistola hacia arriba y por encima del volante antes de apuntar el arma fuera de la ventana para enfrentar los blancos. Este concepto fue para eliminar cualquier peligro para el tirador al cruzar su cuerpo con su propio cañón. El problema es que muchas veces fueron aplicados errores de procedimiento cada vez que el cañón no pasaba por encima del volante. Lo que tuvimos fue una penalización por no hacer algo



totalmente sin sentido, sin táctica y no práctico. Por consiguiente, es recomendado que la regla “por encima del volante” sea eliminada para siempre de IDPA por no ser práctica. En cambio, es mucho más lógico comenzar con el arma en la mano apuntando hacia la dirección de los blancos con el cañón ligeramente por debajo de la línea de la ventana. Esto hará que el desenfunde del arma, mientras se esté dentro del vehículo, represente un menor riesgo de seguridad y permita que la respuesta desde el interior del carro hacia un blanco sea viable en una cancha tipo escenario.

Se debe HACER LO QUE SEA NECESARIO para eliminar las decisiones en base al criterio de los Oficiales de Seguridad.

A menudo hemos oído de diseñadores de canchas a quienes les gusta hacer sus canchas inusuales hasta el punto en que parecen tontas. Algunas de éstas son simples modificaciones de las canchas de vaqueros que requieren que los participantes cabalguen caballos de piedra y disparen a los blancos después de caminar a través de puertas batientes de bares. Algunas veces estas canchas son tituladas con nombres tontos como: “Venganza de los Hombres Verdes de Marte”. Estos escenarios sin sentido, simplemente degradan lo que es IDPA. Por favor mantenga IDPA fiel a sus raíces prácticas.

Una de las explicaciones comunes más oídas acerca de un pobre diseño de canchas es: “Bueno, es lo mismo para todos”. Por favor no utilice las frases “es lo mismo para todos”, para montar canchas que trivialicen el propósito de IDPA o que no sean realmente prácticas. Alegar que será lo mismo para todos es una pobre excusa para justificar una cancha sin sentido. Cualquier persona que utilice la excusa de “es lo mismo para todos” para justificar una cancha sin sentido no debe permitírsele diseñar o desarrollar canchas IDPA. Muchos errores se han cometidos en IDPA, pero permitir que el diseño de canchas pobres prospere, llevará al fallecimiento de IDPA más rápidamente que cualquier otro factor.

Las canchas de tiro bien diseñadas deben tener los atributos siguientes:

- Deben medir destrezas relevantes en situaciones de autodefensa.
- La secuencia en el enfrentamiento de los blancos debe ser obvia para el tirador, sin una extensa explicación o instrucción.
- La aplicación de errores de procedimiento debido a que el tirador no entendió el desarrollo de la cancha, debe ser muy rara.

Penalizaciones por errores de procedimiento raramente serán aplicadas en canchas que exhiban un buen diseño de cancha.

APÉNDICE SEIS – ORGANIZACIÓN IDPA

A. Tirador.

Podrá ser participante cualquier persona que pueda legalmente poseer un arma de fuego.

Los juveniles con edades comprendidas entre 12 y 20 años, también pueden competir en los eventos IDPA, cuando no esté prohibido por la ley y que esté permitido por el club anfitrión. Adicionalmente, el padre o representante legal debe acompañar al juvenil durante toda la competencia. (Las leyes locales y Estadales varían y pueden ser aplicables. La Ley de Control de Armas de 1968* y posiblemente otras regulaciones Federales en los Estados Unidos de Norteamérica, controlan el uso de armas y municiones para juveniles).

Las sub categorías tales como: “High Law Enforcement” (policías y militares), “High Lady” (damas), “High-Senior” (65 años o mayor), “High Junior” (de 12 a 18 años), “High Industry” (industrias de armas), “High Press” (personal de medios impresos), “High International” (tiradores internacionales), “High Military” (militares activos), “High Military Veteran” (ex militar, retirado o dado de baja) y “Must Accurate Shooter” (tirador más certero) pueden ser reconocidas en competencias sancionadas, pero no es requerido.

Responsabilidades del Tirador:

- 1) SIEMPRE cumpla con las cuatro leyes de seguridad para armas.
- 2) SIEMPRE esté consciente de la dirección del cañón de su arma.
- 3) Evite tener el dedo dentro del guardamonte del disparador cuando no esté enfrentando los blancos.



- 4) Exhiba en todo momento un manejo seguro de las armas.
- 5) Cumpla las normas de este Reglamento, así como cualquier regla específica de una competencia o de una cancha.
- 6) Adquiera y utilice equipos legales IDPA.
- 7) Obtenga una clasificación válida y manténgala disparando la Prueba Clasificatoria al menos cada 12 meses (excepto los tiradores clase Master).
- 8) Ayude en el parchado de los blancos y recogiendo las conchas.
- 9) Esté listo para disparar cuando sea llamado a la línea (por ejemplo, teniendo la munición preparada, prendas para porte oculto, etc.)
- 10) Sea cortés y respetuoso con los oficiales del evento y con los demás tiradores.
- 11) Adicionalmente, diviértase, socialice, aprenda y mejore el manejo de su arma así como las destrezas de tiro.

NOTA: Los participantes pueden disparar un solo evento sin ser miembros de IDPA. Los competidores que deseen disparar en eventos adicionales deben hacerse miembros de IDPA. Las planillas para miembros están disponibles escribiendo o llamando al Cuartel General (HQ), o por internet en la página web de IDPA (www.idpa.com). Las planillas de inscripción usualmente también están disponibles por intermedio de cualquier Director de Competencia o por cualquier Club IDPA. Cuando haya llenado la solicitud, asegúrese de firmar la misma, la liberación de responsabilidades y tener la firma de un testigo en esta liberación de responsabilidades. Si no cumple estas instrucciones, el Cuartel General (HQ) devolverá la solicitud para que sea completada.

Los nuevos miembros también pueden ser procesados a través del club local, sin embargo, la renovación de afiliación deberá ser manejada directamente por el Cuartel General (HQ) de IDPA en USA.

B. Oficial de Seguridad.

Los Oficiales de Seguridad Certificados son personas cuyo propósito y meta consiste en que todos los tiradores del evento pasen un día seguro y divertido, dirigiendo al tirador a través de la cancha.



Los Oficiales de Seguridad (OS) deben tener por lo menor 21 años de edad para ser certificados por IDPA. Para ser Oficial de Seguridad Certificado, usted debe participar en un curso de Oficial de Seguridad dictado por uno de los instructores de OS listados en la página web de IDPA, o por el Coordinador de Área.

El Oficial de Seguridad es una de las personas más importantes y representativas de IDPA. Los tiradores interactúan más con el OS que con cualquier otro oficial en una competencia.

Responsabilidades del Oficial de Seguridad

- 1) Debe centrar su atención en la mano y en el arma del tirador.
- 2) Recordar que al tirador siempre se le concede el beneficio de la duda.
- 3) Conducir a los tiradores a través de una cancha de tiro en forma amena y segura para que el tirador pueda disfrutar la experiencia del tiro.
- 4) Tratar al tirador con cortesía y respeto.
- 5) Responder todas las preguntas relacionadas con la cancha.
- 6) Controlar todos los detalles de la cancha de tiro.
- 7) Definir todos los puntos de seguridad del cañón según la descripción de la cancha.
- 8) El OS debe ubicarse generalmente a 3 pies (aprox. 1 metro) a un lado y a 3 pies (aprox. 1 metro) por detrás del tirador. El OS debe estar atento de su posición cuando el tirador enfunda nuevamente el arma.
- 9) El OS debe estar ubicado del lado de la mano que utiliza el tirador. Los cambios de lado de la mano con que dispara, dependen de los requerimientos de la cancha de tiro.
- 10) El OS debe Asegurar de estar con el tirador, pero no en la vía del tirador.

Responsabilidades del OS en las competencias sancionadas:

En las competencias sancionadas (aprobadas desde el Cuartel General de IDPA en USA), el Director de la Competencia asigna en una cancha de tiro en particular a un equipo compuesto por un anotador y un Oficial de Seguridad. El equipo de anotador y OS hace que la cancha fluya más consistentemente, y se recomienda para todas las competencias de clubes locales.



Responsabilidades del OS en las competencias de clubes locales:

No se requiere un Oficial de Seguridad Certificado para las competencias internas de los clubes locales; sin embargo, IDPA recomienda que la persona que cumpla funciones como OS, esté certificado. En los eventos de clubes locales el anotador puede ser participante en espera para competir. Los OS para competencias de clubes locales deben:

- 1) Entender este Reglamento.
- 2) Ser competidores IDPA experimentados
- 3) Haber visto el video IDPA “Cómo conducir una competencia”.

C. Instructor de Oficiales de Seguridad (IOS).

El instructor de Oficiales de Seguridad es un Oficial de Seguridad Certificado designado para instruir. Para ser Instructor de Oficial de Seguridad se requiere una recomendación del Coordinador de Área de su localidad y el nombramiento por el Cuartel General (HQ).

Responsabilidades del Instructor de OS:

- 1) Conducir la instrucción de los Oficiales de Seguridad en:
 - A. Reglas de seguridad.
 - B. Reglas de competencia.
 - C. Reglas de equipo.
 - D. Ordenes en la cancha.
 - E. Cómo explicar la descripción de una cancha.
 - F. Cómo conducir una cancha de tiro.
 - G. En qué debe concentrarse.
 - H. Penalizaciones.
 - I. Diferencias entre las Divisiones IDPA



- J. Como montar una cancha de tiro.
 - K. Como conducir la Prueba Clasificatoria.
 - L. Diseño de la cancha de tiro.
- 2) Enviar la lista de los participantes al Cuartel General (HQ).
 - 3) No aprobar a alguien que no será un buen OS.
 - 4) Ayudar a los Coordinadores de Área en la evaluación de los OS.

D. Director de la Competencia (MD).

El Director de la Competencia es un Oficial de Seguridad Certificado, quien está a cargo de todos los aspectos de una competencia. El Director de la Competencia tiene la última palabra en todos los puntos de la competencia y su decisión es final. No hay arbitraje ni apelación. El Director de la Competencia debería sentirse en libertad de concertar con el Coordinador de Área en cualquier momento; sin embargo, la decisión final en todos los casos de la competencia, corresponde al Director de la Competencia. El Director de la Competencia con frecuencia ayuda a manejar todos los detalles, pero es responsable por el éxito total del evento.

E. Club.

Un club afiliado IDPA, es un grupo de tiradores que se reúnen para organizar competencias de Tiro Defensivo IDPA. La primera impresión que un tirador nuevo obtiene de un club afiliado, es la primera impresión que esa persona recibe de IDPA.

IDPA es única en ofrecer a los clubes un formato competitivo para los tiradores para que porten y utilicen armas en una verdadera forma práctica. Los costos de financiamiento para los clubes IDPA son mínimos. No hay otro pago que no sea el correspondiente al pago por afiliación anual. Las reglas de IDPA son pocas, de ese modo ofrecen una menor carga a los oficiales de los clubes. El sistema de clasificación de IDPA permite a los competidores clasificarse en un día. Existen muy buenos modelos de canchas IDPA, disponibles en internet. Estos pueden ser modificados para proporcionar mayor variedad.

IDPA es una organización deportiva basada en el reconocimiento por TROFEOS. Es por ello, que los organizadores de eventos no tendrán que preocuparse en solicitar dinero o premios en mercancías para sus competencias.



El Cuartel General (HQ) de IDPA referirá a todas las personas interesadas en la práctica de este deporte, al club o clubes existentes en su Estado (o país). La información sobre su club estará disponible en la página web (www.idpa.com). El programa de puntuación / clasificación de los competidores está disponible en la página web y puede ser bajado sin costo alguno. A los clubes se les permite retener \$ 5 de la cuota de membresía de IDPA por cada nuevo miembro que ingrese al club (Por favor asegúrese que los nuevos miembros firmen el frente de la solicitud de afiliado, la liberación de responsabilidades y que ésta esté firmada por un testigo; ya que en caso contrario, el HQ le devolverá la solicitud). Esto concierne únicamente a los nuevos miembros y no incluye las renovaciones de los miembros.

NOTA: Algunos países extranjeros tienen leyes que prohíben el porte oculto y la autodefensa, por lo tanto, aquellos interesados en organizar y disparar competencias IDPA en esos países, enfrentan problemas particulares. Debido a esta infortunada situación política, IDPA autoriza a los clubes en esos países a modificar el nombre de la organización, logotipo y/o reglas para cumplir con los requerimientos legales locales. Sin embargo, NINGUN CAMPEONATO podrá ser “aprobado” en ningún país donde la competencia no pueda ser conducida 100% bajo las reglas IDPA.

Orientación al nuevo tirador:

El Cuartel General (HQ) de IDPA recomienda ampliamente que los clubes designen a un tirador experimentado para dirigir un programa de seguridad a los nuevos tiradores que no hayan competido en alguna cancha de acción, tiro práctico, o cualquier otra disciplina de tiro que requiera desenfundar un arma de fuego y el desplazamiento en la cancha. La clase típica debería incluir al menos las siguientes áreas:

- Cargar y descargar el arma
- Desenfundar y enfundar nuevamente.
- Empuñar el arma con mano fuerte, mano débil y estilo libre.
- Alineación de miras.
- Control del disparador.
- Recargar (con corredera abierta, recarga táctica y recarga con retención).
- Desplazamiento con el arma desenfundada.
- Posiciones de tiro, que incluyan disparar acostado y desde barricadas.
- Resolver una malfunción del arma.
- Cómo es la puntuación de una competencia
- Órdenes en la cancha y procedimientos.



Requerimientos para afiliar un Club:

- 1) El Director de la Competencia o el personal de contacto del club deben ser miembros activos IDPA.
- 2) El Director de la Competencia o el personal de contacto del club deben ser Oficiales de Seguridad Certificados por IDPA.
- 3) Las competencias del club y sus instalaciones deben estar abiertas a todos los miembros de IDPA.
- 4) Los clubes deben realizar la Prueba Clasificatoria como uno de sus eventos mensuales al menos una vez al año. El Cuartel General de IDPA sugiere que la Prueba Clasificatoria sea disparada tan pronto como sea posible y debe estar disponible para clasificar a los nuevos tiradores cuatro (4) veces al año.
- 5) Los clubes deben realizar un mínimo de seis (6) competencias al año.
- 6) En las competencias internas del club, los tiradores pueden disparar en todas las Divisiones.
- 7) Las instalaciones del club deben ser suficientemente amplias para dar cabida a la Prueba Clasificatoria (vea la imagen ubicada después del Apéndice SIETE Prueba Clasificatoria – C, Fase 3 – Nota)
- 8) Los clubes deben seguir y respetar los principios y reglas IDPA.
- 9) Los clubes deben asegurarse que los competidores tengan el beneficio de la duda en todas las circunstancias cuestionables.
- 10) Y lo más importante: ¡que se diviertan!

Cómo debe organizar un club IDPA una competencia

Aun cuando nunca haya tenido ninguna experiencia en competencias de tiro de combate o en ninguna competencia de tiro organizada, usted puede disfrutar al iniciar su propio Club local afiliado IDPA. El asunto más importante es que todo el mundo involucrado en el desarrollo del evento entienda las reglas IDPA, la seguridad y los procedimientos de puntuación. Para entender mejor las reglas, contacte a un instructor de Oficiales de Seguridad en su área y solicite la instrucción respectiva.



Usted necesitará un lugar donde disparar. ¿Existen canchas de tiro locales, clubes de tiro privados, canchas públicas, canchas policiales o militares?. Cuando utilice canchas privadas o policiales, siempre sea cortés y profesional. Deje la cancha en perfectas condiciones después de haberla utilizado. Asegúrese que las fechas previstas para utilizar la cancha no interfieran con el club anfitrión o las agencias. Considere los problemas asociados al pedir prestada una cancha, las restricciones, los conflictos en la programación, el transporte de materiales y accesorios, y las facilidades de almacenamiento. Impacto ambiental en el uso de su cancha, objeción al ruido, área de impacto de los proyectiles, el horario de tiro y sus efectos en la comunidad deben ser considerados.

Seleccione una cancha segura, con todas las instalaciones necesarias. Observe los topes traseros, bermas, distancias seguras de los blancos y ángulos de tiro. Rebotes desde rocas, concreto, hierro de ángulo y las superficies de la cancha deben ser considerados. Asegúrese que las precauciones de seguridad se hayan tomado y que los números de teléfono locales de emergencia sean conocidos y estén anotados. Asegúrese que los equipos de primeros auxilios estén disponibles y que las indicaciones en la cancha estén listadas. Idealmente, debe haber comunicación telefónica en la cancha (teléfono celular en áreas remotas). Debe proveerse facilidades como sanitarios y los suministros relacionados.

Sería una buena idea tener a su grupo de amigos del tiro juntos en un fin de semana o dos, para sesiones de canchas informales antes de organizar una competencia. Esto le permitirá a usted y al núcleo del grupo de sus amigos del tiro, ver que se necesita para conducir una competencia teniendo competencias entre ustedes mismo. Mantenga los resultados y anote cómo maneja las canchas cada tirador. Asegúrese que cada tirador entiende las instrucciones de cómo debe ser disparada cada serie de tiro. Por ejemplo, si el tirador debe efectuar una recarga, asegúrese que el tirador entiende la cantidad de disparos que deben ser efectuados, cuántos blancos deben enfrentados y en qué orden. No asuma que los nuevos tiradores sabrán que hacer simplemente viendo a alguien que disparó antes que ellos. Siempre pregunte si existe alguna duda y explique las reglas.

Cuando tenga sus competencias informales para diversión entre sus amigos, tome nota cuánto tiempo lleva conducir a cada tirador a través de la cancha y anótelo. Si este proceso lleva mucho tiempo, puede ser un desastre al día de la competencia cuando usted tenga que conducir un gran número de tiradores en una tarde a través de su cancha. Siempre recuerde que lo mejor que puede tener cualquier Director de Competencia como regla de oro es “Mantener la competencia y las canchas sencillas”. La meta es la administración fácil.

Si su cancha de tiro suena grandiosa cuando usted la diseña en casa, pruébela en la cancha para asegurarse que es simple y fácil de administrar. La complejidad es



mala en cualquier cancha o serie de tiro. Cuando usted ensaya una cancha de tiro o evento con sus amigos del tiro y ellos se enredan, este es un real indicio de que el tirador promedio que intervenga en su competencia mensual tendrá problemas.

Antes de tener su primera competencia y después de sus sesiones informales de canchas con sus amigos del tiro, usted debe tener una reunión para discutir qué planea hacer el club para sus primeras competencias. Verifique qué le permitan hacer las facilidades de la cancha, qué materiales de cancha necesitará (tales como blancos y accesorios) y lo más importante, saber quién está haciendo cada tarea. Dejar todo el trabajo en una sola persona es un error. Es mejor repartir la responsabilidad entre varias personas que desgastar a una sola.

Asigne a alguien para encargarse de las inscripciones necesarias. Cuando los tiradores lleguen a la cancha, tenga un área claramente identificada con señales que muestren a los nuevos tiradores donde ir para inscribirse. En el área de inscripción, usted deberá tener una mesa con un secretario para cobrar el pago de la inscripción a la competencia, solicitar a cada tirador la firma de la liberación de responsabilidades, completar las hojas de puntuación y dar cualquier información, tal como por dónde comenzar. Trate de mantener el costo de la inscripción entre \$5 y \$10, con un límite de \$15, esto permitirá dar el vuelto más fácil. Asegúrese de tener cambio para los participantes. Una lista con las reglas de la cancha debe estar exhibida para informar a los nuevos tiradores cuales son las reglas de seguridad a seguir, también puede estar publicada la descripción de la cancha. Como regla, el área asignada para la inscripción al evento deberá estar ubicada en una zona que permita conversar sin interrupciones debido al sonido de los disparos cercanos.

Usted debe tener planillas de puntuación para cada competencia o cancha. Las planillas de puntuación pueden encontrarse en la página web www.idpa.com. Esto hará la puntuación simple y resultará en menos errores. Haga que el tirador coloque su nombre, división y clase en cada planilla y al final de cada cancha retenga la planilla. Regresen las planillas a la persona encargada de la puntuación para asegurarse que todos los datos sean recopilados en la misma forma. Mantenga su sistema de puntuación simple; asegúrese que los participantes entiendan como fue calculada su puntuación. Hay un software disponible sin costo en la página web (www.idpa.com).

Todo tirador debe estar dispuesto a ayudar a parchar los blancos o a preparar la cancha para los tiradores siguientes. Esto reducirá la carga de trabajo para los Oficiales de Seguridad. Las personas quienes entienden que deben estar detrás de la línea de fuego por medidas de seguridad, deberían recoger las conchas.

Después del evento, efectúe un doble chequeo de las planillas de resultados para asegurarse que los resultados finales son correctos. Totalice los resultados y recuerde: cuando utilice el método de puntuación “Vickers”, el resultado más bajo gana. Esto permitirá a la persona que está llevando a cabo los resultados señalar cuales son los ganadores en cada clase y división. Las canchas utilizadas para eventos IDPA deben tener un área de manipulación de armas donde los tiradores puedan manipular sus armas en forma segura.

La mayoría de los polígonos requieren ser declarados como “polígonos fríos”, donde las armas no serán cargadas hasta estar en la línea de fuego y bajo la supervisión de un Oficial de Seguridad. Si su club permite un “polígono caliente” donde las armas están cargadas en todo momento, entonces el área de manipulación de armas puede no ser necesaria.

Siempre tenga un Oficial de Seguridad supervisando el manejo de un arma que salga cargada de la cancha que no pueda ser descargada debido a un daño o rotura de pieza. Es una buena idea cuando se está formando un nuevo club conseguir un Director capaz, que será el responsable de tener todas las competencias listas y que se conduzcan adecuadamente. Idealmente, éste será alguien con experiencia en competencias y con un buen entendimiento de cómo deberían desarrollarse estas competencias. También se debería escoger una secretaria para el club. Los resultados de los eventos pueden ser enviados por la secretaria a los participantes, adjuntos en una carta. Normalmente una persona acostumbrada a este tipo de trabajo o negocio puede hacer esta tarea fácilmente y será la escogencia natural para secretaria del club. Mantenga un registro de quienes disparan; desarrolle una hoja o planilla de inscripción que incluya la dirección de forma que tenga un listado de correo para enviar los resultados de las competencias vía correo (típicamente los clubes exitosos envían sus boletines informativos una semana antes de la próxima competencia). Usted pudiera hacer que el tirador llene unas etiquetas en el momento de la inscripción, de forma que lo único que tiene que hacer es pegar dichas etiquetas en los boletines informativos o en los resultados de los eventos cuando usted los envíe por correo.

Cuando se comienza un nuevo club, usted puede colocar afiches y boletines informativos en las armerías locales o en una exhibición de armas y entregárselas a los departamentos de Seguridad del Estado. Algunos clubes están tomando folletos IDPA en colores, los copian e imprimen sus contactos de información del Club, lo cual hace una muy profesional pieza de literatura.

Una vez que haya realizado varias competencias, el retorno de las inscripciones de los eventos puede utilizarse para la compra de blancos, accesorios de cancha y cualquier otra necesidad que pueda tener el club. El club también pudiera haber vendido o proporcionado refrescos, refrigerios y comidas para ayudar a los fondos.

Los accesorios de cancha como barricadas y bastidores para blancos, pueden hacerse de desechos o de manera usada. Los barriles de 55 galones resultan buenos accesorios. Mientras más accesorios tenga el club, mayor cantidad de escenarios podrá crear. Cualquier blanco metálico que tenga el club debe ser revisado después del evento para asegurar su buen estado, debido a que estos tienen la tendencia a ser dañados por las personas que los disparan con rifles y balas rasas de escopeta. Los blancos metálicos de reacción son de gran utilidad, pero si no están en buenas condiciones pueden ser muy peligrosos. Los accesorios de canchas y equipos para los eventos deben ser accesibles, portátiles, seguros y estar protegidos contra vándalos. También deben ser de fácil mantenimiento. Utilice los blancos adecuados para las competencias y en las Pruebas Clasificatorias. Las siluetas IDPA, los “pepper poppers” y los platos metálicos deberían ser uniformes con los formatos de los eventos utilizados por los clubes IDPA. Tenga una lista de chequeo para el equipo de cancha necesario y de los materiales para un evento.

A continuación, un listado sencillo de lo que consideramos conveniente:

- 1) Bastidores para blancos.
- 2) Accesorios de canchas tales como: barricadas, barreras visuales, barriles de 55 galones, etc.
- 3) Timers y baterías de repuesto.
- 4) Tablas con gancho.
- 5) Bolígrafos.
- 6) Blancos, tapones o dispensador de tapones. Blancos metálicos si son requeridos.
- 7) Engrapadora (s) y grapas de repuesto 3/8” – 1/2”.
- 8) Pintura en atomizador, normalmente el tipo plano cubre mejor.
- 9) Cinta de señalización (usada para cualquier emergencia).
- 10) Planillas de puntuación.
- 11) Calculadoras.
- 12) Etiquetas para retorno de correo, deben ser llenadas por los tiradores para recibir resultados o informaciones.
- 13) Caja chica para efectuar los cambios.



- 14) Cronógrafo (si esta disponible).
- 15) Cinta métrica (100 ft.= 30mts.)
- 16) Lentes de repuesto para protección de los ojos y protectores para oído de repuesto.
- 17) Linterna y pilas de repuesto (para eventos con poca luz).
- 18) Impermeable (caucho).
- 19) Forros plásticos transparentes para cubrir los blancos en caso de lluvia.
- 20) Reglamento IDPA para consulta de los tiradores.

Muchos Clubs encuentran que el mantener todas las cosas pequeñas juntas en una gran caja plástica impermeable funciona muy bien. El día del evento lo único que tienen que hacer es tomar la caja plástica para ir a las canchas.

F. Competencias sancionadas.

Los clubes pueden escoger realizar competencias Estatales o Regionales aprobados por el Cuartel General de IDPA. Múltiples competencias sancionadas pueden ser realizadas dentro de un Estado, sin embargo, una sola competencia Estatal está permitida por año, por Estado (*o su conversión a país, para los clubes internacionales*). El Cuartel General de IDPA le ayudará a promover competencias sancionadas enviando información a través de la pagina web y listando los eventos principales en la revista "Tactical Journal", después de recibido el formato de autorización sancionado. Si los requerimientos exigidos al club no son cumplidos, la solicitud será revocada. Competir en eventos aprobados permite a los tiradores ser elegibles para participar en el Campeonato Nacional. Las competencias sancionadas, típicamente atraen tiradores de un área geográfica mayor que la de las competencias locales del club y de este modo dará mayores entradas al mismo.

Los clubes que deseen ser anfitriones de una competencia sancionada tal como el Campeonato Estatal o el Campeonato Regional, deberán contactar al Cuartel General (HQ) de IDPA para solicitar un formato de autorización y aprobación o conseguir uno en línea en el website. Todos los tiradores deben estar clasificados en la división en la cual van a competir en las competencias sancionadas. Los Directores de Competencia pueden aprobar la Clase Novato de tiradores para participar en la competencia sancionada, esto no es obligatorio. En el Campeonato



Nacional IDPA, solamente los tiradores clasificados como Marksman o superior son elegibles para participar.

Requerimientos para una Competencia Sancionada.

- 1) Completar el formato de aprobación.
- 2) Estar de acuerdo en conducir la competencia estrictamente según el Reglamento de IDPA.
- 3) Acomodar un MINIMO de setenta y cinco (75) tiradores.
- 4) A los tiradores solamente se les permitirá disparar en una (1) sola División y el tirador debe estar clasificado en esa División.
- 5) La competencia deberá contener un mínimo de ocho (8) canchas de tiro.
- 6) La competencia tendrá un mínimo de cien (100) disparos.
- 7) La premiación será entregada a los participantes según lo estipulado en el Reglamento.
- 8) Todas las divisiones y clasificaciones IDPA serán reconocidas.
- 9) Los formatos de puntuación oficiales IDPA impresos en papel NCR con duplicado serán los utilizados en el evento.
- 10) Todas las canchas de tiro serán enviadas al Coordinador de Área junto con el formato de autorización y el pago para la sanción. Las canchas de tiro deben ser aprobadas y el formato con su pago debe ser enviado al Cuartel General (HQ) de IDPA por el Coordinador de Área por lo menos sesenta (60) días antes del evento.
- 11) El Director de la Competencia debe haber tomado un curso de Oficial de Seguridad con un instructor de Oficiales de Seguridad IDPA.
- 12) Los Oficiales de Seguridad que trabajen en la competencia deben haber trabajado previamente en competencias internas de clubes y haber visto el video "Como conducir una competencia".

Las sub categorías tales como: "High Law Enforcement" (policías y militares), "High Lady" (damas), "High-Senior" (65 años o mayor), "High Junior" (de 12 a 18 años), "High Industry" (industrias de armas), "High Press" (personal de medios impresos), "High International" (tiradores internacionales), "High Military" (militares activos), "High Military Veteran" (ex militar, retirado o dado de baja) y "Must



Accurate Shooter” (tirador más certero) pueden ser reconocidas en competencias sancionadas, pero no es requerido. Se motiva a los clubes para que propongan otras subcategorías relevantes.

G. Coordinador de Area (AC).

El Coordinador de Área es una persona escogida por la junta directiva (BoD) para observar y asistir a los clubes en su territorio asignado.

La meta del Coordinador de Área es asegurarse que los clubes cumplan con el estándar IDPA tal como está descrito en el Reglamento Oficial de IDPA.

Responsabilidades del Coordinador de Area.

- 1) Asegurar que los clubes sigan el espíritu y los principios tal como están descritos en el Reglamento IDPA.
- 2) Asegurar que se cumplan todas las reglas y guías IDPA.
- 3) Asegurar que los clubes realicen al menos una Prueba Clasificatoria cada año.
- 4) Verificar que los clubes que se autodenominen IDPA estén realmente afiliados a IDPA.
- 5) Verificar que los clubes afiliados IDPA requieran que todos sus participantes sean miembros IDPA.
- 6) Asegurar que el reconocimiento para un tirador esté dentro del espíritu IDPA de “solamente trofeo”.
- 7) Confirmar que los clubes ofrecen entrenamiento para los Oficiales de Seguridad utilizando los apropiados recursos materiales IDPA.
- 8) Asegurar que las canchas de tiro siguen las reglas y bases para el diseño de una cancha IDPA.
- 9) Asegurar que los eventos son conducidos con seguridad, como la prioridad máxima.
- 10) Asegurar que las competencias sean puntuadas imparcialmente y con precisión, utilizando los métodos de puntuación IDPA.



- 11) Aprobar canchas de tiro para Competencias Sancionadas y asegurar que los clubes hayan cumplido con todos los requerimientos para la sanción. El Coordinador de Área tendrá la autoridad final en los términos de aprobación de las canchas de tiro para la competencia. Sin la aprobación del Coordinador de Área, la competencia no será reconocida como una Competencia Sancionada por IDPA.
- 12) Enviar el formato para aprobación y el pago recibido del club al Cuartel General de IDPA después que la competencia ha sido aprobada.
- 13) Revocar la sanción de la competencia, si se entera de variaciones significativas dentro del espíritu, bases y reglas de IDPA.
- 14) Recomendar al Cuartel General (HQ) de IDPA el que sea revocada la afiliación de un club, si se entera de variaciones significativas dentro del espíritu, bases y reglas IDPA.
- 15) Certificar nuevos Instructores de Oficiales de Seguridad provenientes de Oficiales de Seguridad Certificados.
- 16) Remover la certificación de un Oficial de Seguridad Certificado, si éste hubiese sido hallado poco meritorio de su cargo en su área y estuviese pendiente su aprobación por parte del Cuartel General (HQ) de IDPA.
- 17) Remover la certificación de un Instructor de Oficiales de Seguridad, si este instructor hubiese sido hallado poco meritorio de su cargo en su área, y estuviese pendiente su aprobación por parte del Cuartel General (HQ) de IDPA.

H. Cuartel General (HQ) de IDPA.

El Cuartel General (HQ) de IDPA está ubicado en: “2232 CR 719, Berryville, Arkansas (AR), 72616, en los Estados Unidos de Norteamérica”. El Cuartel General mantiene un registro de todos los miembros, envía el carnet de miembros, toma nota de todas las órdenes de las tiendas especializadas, maneja cualquier pregunta que pudiera tener cualquier miembro, realiza la revista “Tactical Journal” (publicación trimestral para todos los miembros), hace los certificados y credenciales para los Oficiales de Seguridad, etc. Todas las decisiones provenientes del Cuartel General están basadas en lo que es mejor para el miembro individual, el club y el deporte.

APÉNDICE SIETE – EQUIPO

El logotipo de la “Asociación Internacional de Tiro Defensivo” (IDPA) es marca registrada y propiedad privada de la “Asociación Internacional de Tiro Defensivo”, Inc. No está disponible para uso individual comercial. Sin embargo, los clubes actualmente afiliados pueden usar el logotipo en los anuncios de competencias, correspondencia o en prendas para un evento conmemorativo tales como: sombreros o gorras y franelas. Versiones electrónicas y copia dura están disponibles en el Cuartel General de IDPA.

APÉNDICE OCHO – LA PRUEBA CLASIFICATORIA

Puntuación “Vickers Limitado”

La prueba clasificatoria esta diseñada para ser disparada como una cancha continua de noventa (90) disparos. Aunque está permitido disparar de nuevo

debido a problemas de armas o errores mentales del tirador con el propósito de obtener una clasificación precisa, no está permitido dispararla nuevamente en series individuales de tiro. Si la prueba clasificatoria forma parte de una cancha puntuada o si el tirador está tratando de obtener una premiación de cinco (5) armas, no estará permitido disparar de nuevo y deberá ser disparada como una cancha de tiro continua de noventa (90) disparos.

Para las posiciones en cada una de las series, refiérase a la descripción en el grafico de la cancha. Las armas deberán comenzar desde su condición mecánica propia según su diseño y deberán ser cargadas según la capacidad de su división.

A. FASE 1.

7 Yardas (aproximadamente 6,4 metros) 1 yarda = 0,914 metros

SERIE	POSICIÓN	INSTRUCCIONES	DISPAROS
1	1	Desenfunde y efectúe 2 disparos al cuerpo y 1 a la cabeza en T1, enfunde.	3
2	1	Desenfunde y efectúe 2 disparos al cuerpo y 1 a la cabeza en T2, enfunde.	3
3	1	Desenfunde y efectúe 2 disparos al cuerpo y 1 a la cabeza en T3, enfunde.	3
4	1	Desenfunde y efectúe 2 disparos a cada cabeza (de T1 a T3), enfunde.	6
***Los impactos debajo de la cabeza (de la serie 4) deben ser parchados antes de disparar la Serie 5 ***			
5	1	Comience con el arma en la mano DEBIL apuntando hacia el fondo de la cancha en un ángulo de 45°, el seguro puede estar desactivado, dedo fuera del disparador, efectúe 1 disparo a cada blanco de T1 a	3

		T3, MANO DEBIL SOLAMENTE, enfunde.	
6	1	Cargue el arma con 3 cartuchos (2 en el cargador y 1 en la recámara), comience de pie, de espalda a los blancos. A la señal de inicio gire, desenfunde y enfrente los blancos de T1 a T3, haciendo 1 disparo a cada uno, recargue con la corredera abierta y enfrente nuevamente de T1 a T3, con 1 disparo a cada uno, enfunde.	6
7	1	Desenfunde y efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3, con la mano FUERTE solamente, enfunde.	6

B. Fase 2.

10 Yardas (aproximadamente 9,1 metros) 1 yarda = 0,914 metros

SERIE	POSICION	INSTRUCCIONES	DISPAROS
1	2	Desenfunde y avance hacia los blancos, efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3 (los disparos debe ser en movimiento hacia adelante); hay una línea de falta a 5 yardas de los blancos, enfunde.	6
2	3	Desenfunde y aléjese de los blancos, efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3 (los disparos debe ser en movimiento hacia atrás), enfunde.	6
3	2	Cargue 6 cartuchos en su arma (1 en la recámara y 5 en el cargador). De espalda a los blancos, gire y efectúe 2 disparos en cada blanco, de T1 a T3, recargue con	12

		corredera abierta y efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3, enfunde.	
4	2	Desenfunde y efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3 con la mano "FUERTE" solamente.	6

C. Fase 3.

Posición 4 – 20 Yardas (18,28 metros); Posición 5 – 15 yardas (13,71 metros)

(se requiere una barricada estilo Bianchi y un barril de 55 galones)

SERIE	POSICION	INSTRUCCIONES	DISPAROS
1	4	Desenfunde y efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3, por cualquier lado de la barricada, realice una recarga táctica y haga 2 disparos a cada blanco de T1 a T3 por el lado opuesto de la barricada.	12
2	4	Desenfunde y efectúe 2 disparos a cada blanco de T1 a T3, por cualquier lado de la barricada, realice una recarga táctica y avance a la posición 5, haga 2 disparos a cada blanco de T1 a T3 desde cualquier lado del barril.	12
3	5	Desenfunde, arrodillese y efectúe 2	6

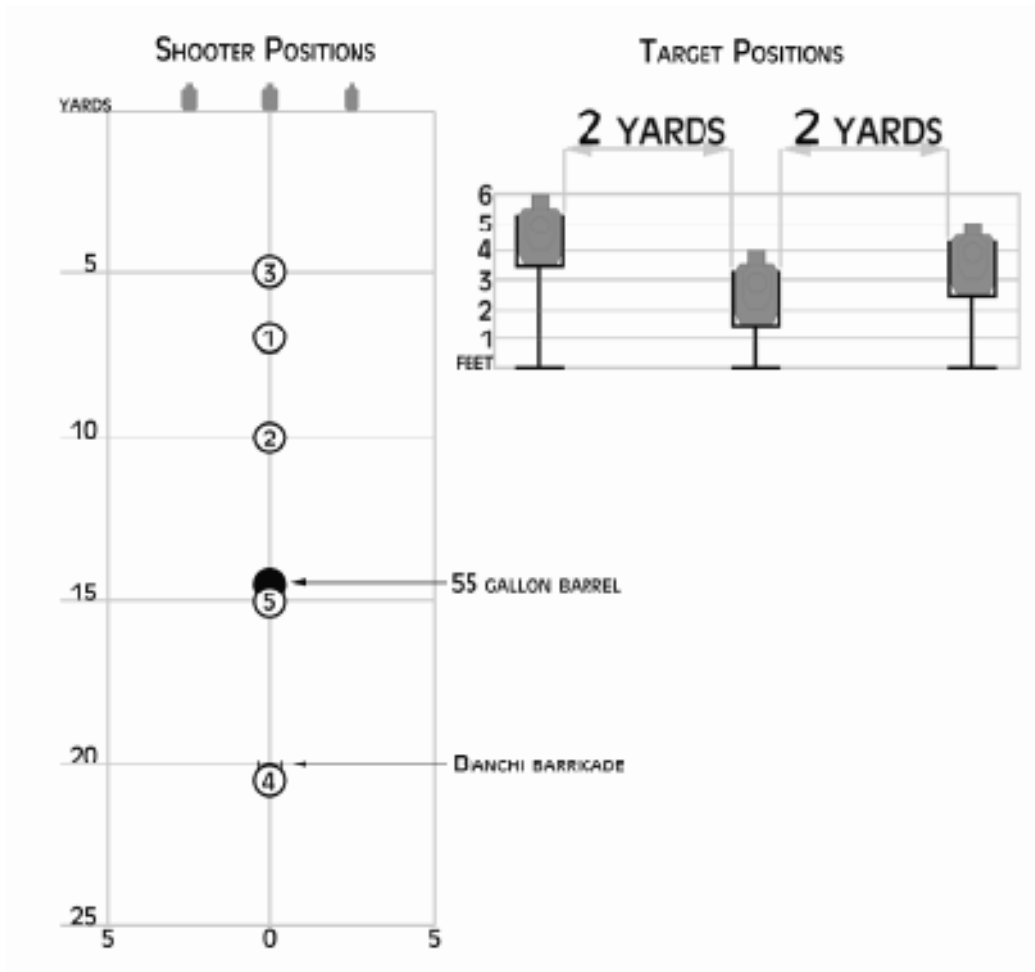
	disparos a cada blanco de T1 a T3 desde cualquier lado del barril.	
--	--	--

NOTA: La posición de inicio para todas las series, EXCEPTO la prueba UNO / serie 5, es con ambas manos naturalmente a sus lados.

Una barricada estilo Bianchi tiene veinticuatro (24) pulgadas de ancho por seis (6) pies de alto; la caja de tiro tiene veinticuatro (24) pulgadas de ancho y no necesariamente se tiene que tener una caja de tiro.

NOTA: Los blancos T1, T2 y T3 deben ser colocados a la altura establecida de 6, 4 y 5 pies respectivamente (aprox. 1,80m – 1,20 m – 1,50 m), y deben estar separados entre sí por una distancia de 2 yardas (1,80 m)

DIAGRAMA DE LA PRUEBA CLASIFICATORIA





D. Volver a disparar (re-shoot).

Si la Prueba Clasificatoria no forma parte de un evento, se permite limitada oportunidad para volver a disparar, en el caso de una malfunción del arma o error mental. Esto esta limitado a volver a disparar una fase (1/3 de la clasificatoria, 30 disparos). Ninguna serie individual de tiro podrá ser disparada nuevamente con el propósito de obtener una mejor clasificación. La Prueba Clasificatoria total de 90 disparos debe ser disparada el mismo día. No se permite volver a disparar varias veces la misma fase durante la Prueba Clasificatoria. Cuando disparen para obtener un Premio por 5 armas (5 armas Master, etc.) todos los puntajes de estas 5 Pruebas Clasificatorias deben ser disparadas como una prueba continua de 90 disparos y debe ser avalada por un Oficial de Seguridad. Las Pruebas Clasificatorias de múltiples divisiones no tienen que ser completadas el mismo día. No se permite volver a disparar.

E. Clasificación.

Con la finalidad de que todos los tiradores estén en capacidad de competir con sus contrincantes con habilidades similares, los competidores IDPA están divididos en clasificaciones dentro de cada División basados en su nivel de destreza. IDPA tiene un sencillo y rápido método de clasificación para los tiradores. Solamente los clubes actualmente afiliados pueden otorgar clasificaciones y solamente los miembros actuales IDPA pueden disparar la prueba clasificatoria o serle otorgadas sus clasificaciones por un club.

Tabla de Clasificación de tiradores:

Categoría	CDP	ESP	SSP	ESR	SSR
Master (MA)	91,76 o menos	89,41 o menos	98,82 o menos	100,82 o menos	102,35 o menos
Expert (EX)	De 111,43 a 91,77	De 108,57 a 89,42	De 120,00 a 98,83	De 122,00 a 100,83	De 124,29 a 102,36
Sharpshooter (SS)	De 141,82 a 111,44	De 138,18 a 108,58	De 152,73 a 120,01	De 154,73 a 122,01	De 158,18 a 124,30
Marksman (MM)	De 195,00 a 141,83	De 190,00 a 138,19	De 210,00 a 152,74	De 212,00 a 154,74	De 217,50 a 158,19



NOTA: Cualquier tirador que haya obtenido su actual clasificación en la división SSR utilizando un revolver con “Moon Clip”, debe clasificarse de nuevo como tirador de la división ESR.

Esto también está indicado en la planilla de puntuación de la Prueba Clasificatoria que llega a todos los miembros.

La Prueba Clasificatoria debe ser utilizada como su primera competencia para comenzar a clasificar a su grupo de tiradores lo antes posible.

La clasificación también puede ser afectada por el rendimiento del tirador en Competencias Sancionadas. Esto está basado en el número de tiradores que compiten en una misma División y clasificación, así como la clasificación que tenga por encima en la misma División.

Hay dos formas mediante las cuales un tirador puede obtener una nueva clasificación durante una Competencia Sancionada:

- 1) Si la participación total en una clasificación específica dentro de una División es de 10 a 19 tiradores, el ganador de esta clase automáticamente será promovido a la siguiente clasificación mayor. Si de 20 a 29 tiradores compiten en la misma División y Clasificación, tanto los competidores del 1er. y del 2do. Lugar serán promovidos, etc.
- 2) Si el ganador de una División y Clasificación obtiene una puntuación mejor que 10 a 19 personas en su clasificación Y mejor que los de la clasificación que está por encima de él dentro de la misma División, el tirador será promovido a la siguiente clasificación más alta de tirador. Si el competidor que obtuvo el 2do. Lugar en una División y Clasificación tiene una puntuación mejor que de 20 a 29 tiradores en su clasificación Y que los de la clasificación que está por encima en la misma División, el competidor que obtuvo el 2do. Lugar será promovido, etc.

Responsabilidades del Participante.

- 1) Obtener el carnet de registro de su clasificación con cualquier club afiliado.
- 2) Disparar la Prueba Clasificatoria de 90 disparos al máximo de su habilidad. Esta prueba puede efectuarse tan frecuentemente como se desee para intentar obtener una mejor clasificación.
- 3) Asegúrese que su arma cumple con todos los requerimientos para la División específica en la cual está siendo clasificado.



- 4) Asegúrese que todo su equipo cumple con los requerimientos de IDPA.

Responsabilidades del Club (Director de Competencia y OS).

- 1) Llevar a cabo la Prueba Clasificatoria exactamente igual a lo especificado.
- 2) Asegurarse que el participante es un miembro activo IDPA. Aquellos que acaban de inscribirse en el club pueden disparar la Prueba Clasificatoria. Retenga la puntuación del tirador hasta que su carnet de miembro IDPA llegue.
- 3) Chequear todas las armas con la Caja de Prueba para Armamento suministrada por IDPA a cada club (Excepción: ESR y SSR).
- 4) Asegurar que la clasificación del tirador representa su verdadero nivel de destreza. Si el Director de la Competencia sintiera que un tirador estuviese disparado en un nivel superior, él tiene el derecho de requerir que el tirador dispare de nuevo la Prueba Clasificatoria para restablecer su clasificación.
- 5) Colocar la Clasificación del tirador en el carnet de registro de Clasificación, basado en la Tabla de Clasificación de Tiradores.
- 6) Colocar el numero de autorización del club en el carnet de registro de Clasificación. Esto DEBE ser respetado.
- 7) Colocar la fecha de clasificación en el carnet de registro de Clasificación.
- 8) Firmar el carnet de registro de Clasificación.

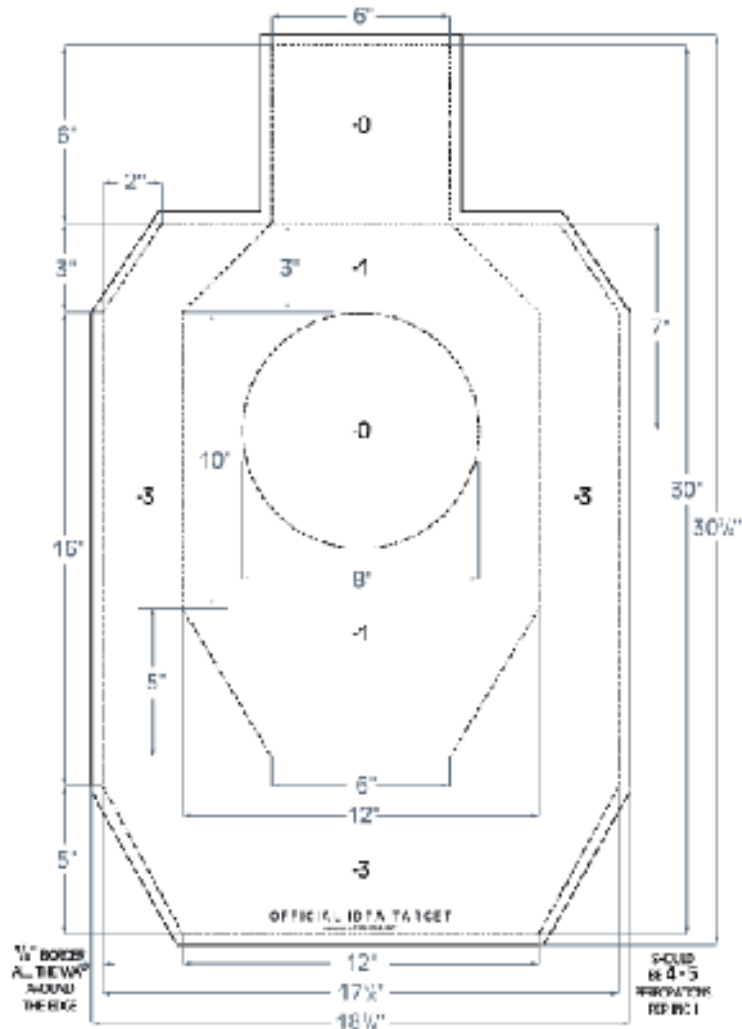
Un tirador puede competir en competencias de clubes en una División en la cual él no tenga una clasificación, con la condición de que compita en la máxima clasificación que posea actualmente. Los tiradores no pueden bajar de clasificación excepto por discapacidad física permanente o por otras razones irrevocables, lo cual será determinado por el cuartel General de IDPA. Cuando dispare la Prueba Clasificatoria para diferentes Divisiones, se debe disparar una Prueba Clasificatoria separada para cada División en la que desee competir, aun si se utiliza la misma arma.



APÉNDICE NUEVE – BLANCO IDPA

Los clubes afiliados deben usar los blancos de cartón oficiales IDPA para todas las competencias. El diseño único del blanco es un elemento básico del sistema de puntuación “Vickers”. Es obligatorio que en la Prueba Clasificatoria se utilicen solamente blancos oficiales IDPA, de manera que los tiradores sean clasificados en una forma precisa.

A. Blanco Oficial de IDPA.



B. Cartón.

El blanco oficial IDPA, es una silueta de cartón color beige de 18" por 30" con un círculo de 8" de diámetro, denominado "Zona A". El blanco IDPA está diseñado para mejorar las habilidades de los tiradores, haciendo que ellos sean más conscientes de la importancia de la alineación de miras y promoviendo un tiro de mayor precisión. Ningún intento se hizo para que representara la anatomía humana.



Zonas de Puntuación

Los valores de las zonas de puntuación son cinco (5), cuatro (4) y dos (2) puntos respectivamente. Sin embargo, debido a que la estructura “Vickers” opera bajo el sistema de “Puntos Menos”, el blanco está preparado para reflejar directamente este sistema de puntuación. Por consiguiente, el blanco es puntuado -0, -1, y -3, (vea apéndice Ocho – blanco –Blanco oficial de IDPA). Esto significa que si un blanco requiere dos (2) impactos en él, hay diez (10) puntos posibles para el blanco. Si el participante logra dos (2) impactos en la zona de cinco (5) puntos, hay cero (0) puntos menos (PD), y diez (10) puntos en el blanco. El anotador registrará los puntos menos, no los puntos obtenidos.

Puntuando el Blanco

Cuando se esté puntuando el blanco de un tirador, el Oficial de Seguridad siempre debe darle al tirador el beneficio de la duda. Si usted tiene que mirar tan cerca un impacto por más de unos segundos, el valor mayor debe ser dado al tirador. Cuando un proyectil penetra el blanco (sea una punta ojival encamisada o de plomo semiplana) siempre deja una “aro de grasa” alrededor del orificio indicando el diámetro completo del proyectil. El diámetro exterior de este “aro de grasa” es la porción del orificio que debe tocar una zona de puntuación para obtener el mayor mayor. Las rasgaduras en el cartón nada tienen que ver con la puntuación.

Disponibilidad de Blancos

Los blancos oficiales IDPA están disponibles directamente desde el Cuartel General (HQ) de IDPA por intermedio de fabricantes de blancos con licencia IDPA en cada área geográfica (contáctele el Cuartel General (HQ) de IDPA, vea el listado en la revista “Tactical Journal” o chequee en la página web www.idpa.com).

Duración del blanco.

Los blancos excesivamente parchados deben ser reemplazados. En una competencia los blancos deben ser cambiados más a menudo para prevenir discrepancias en las puntuaciones. La política IDPA en las Competencias Sancionadas es que el blanco debe ser reemplazado cuando tenga cincuenta (50) impactos como máximo.



Un gran cuidado debe observarse en las canchas de tiro donde los blancos están cubiertos con franelas. Solamente se deberán usar franelas con una sola capa de algodón o franelas. Las franelas dobles causan distorsión en el orificio del blanco. Nunca use franelas dobles o sweters en blancos IDPA, ya que el resultado será de orificios que son imposibles de ser puntuados de forma precisa. Es recomendable que las franelas sean cortadas de manera de tener un material más delgado en el lado del blanco que se está enfrentando. Además, no permita que los blancos con franelas estén excesivamente parchados. Cambie los blancos regularmente para mantener sencilla la puntuación.

C. Metales.

Varios blancos metálicos, tales como los discos de 8 pulgadas, “pepper poppers”, etc, pueden ocasionalmente ser usados para competencias IDPA. Los blancos metálicos no deben ser disparados a distancias menores a las diez (10) yardas. El blanco metálico completo se considera una zona de cinco (5) puntos (-0 si se impacta / abate). Sin un blanco metálico no se impacta o en el caso de los metales que deben ser abatidos (deben caer), estos no caen, el blanco será puntuado como un miss (-5 puntos = 2,5 segundos) y también incurrirá en una penalización por “No Neutralizar” de 5 segundos si la cancha es puntuada como “Vickers”. La falla por no neutralizar un blanco metálico resultará en 7,5 segundos, los cuales serán agregados al tiempo del competidor (ver Apéndice CUATRO – Puntuación – Vickers)

D. Papel.

Blancos de papel para prácticas están disponibles directamente a través del Cuartel General de IDPA y por intermedio de varios suplidores de blancos con licencia de IDPA (contáctele el Cuartel General (HQ) de IDPA, vea el listado en la revista “Tactical Journal” o chequee en la página web www.idpa.com). Las zonas de puntuación en los blancos de papel de práctica son idénticos a las zonas de puntuación de los blancos cartones de IDPA.

APÉNDICE DIEZ – PROGRAMA DE SEGUROS

En estos momentos, IDPA no ofrece un programa de seguros para los clubes. Recomendamos que también afilie su club con NRA y que pueda calificar para el

seguro del Club con ellos. Es nuestro deseo que 50% de los miembros del club sean miembros de la NRA (deberían ser todos, en nuestra opinión)

APÉNDICE ONCE – GLOSARIO

Alineación de miras: El acto de recorrer las posiciones de tiro en una cancha con una mano o apuntando con el dedo sin un arma en la mano.

Alto: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Area de Seguridad: Un área designada para manipular armas DESCARGADAS. Ningún tipo de munición puede ser manipulada en el área de seguridad.

Aro de grasa: La mancha dejada en el blanco a través del orificio de la bala, que indica el diámetro actual de la bala que pasó a través del blanco.

Arma cargada: Un arma que contiene cualquier munición, así la recámara esté cargado o no.

Barricada estilo Bianchi: Una pared de barricada con las dimensiones de 24 pulgadas de ancho (60 centímetros) y 6 pies de alto (2 metros). La caja de tiro es de 24 pulgadas de ancho (60 centímetros).

Cancha: Ver cancha (“Course of fire”: CoF).

Cancha rápida: Una cancha de tiro cercana y personal, o una serie que normalmente no tendrá más de seis (6) disparos requeridos a una distancia no mayor de siete (7) yardas.



Cancha tipo escenario: cancha de tiro diseñada para simular un enfrentamiento armado en la vida real.

Cañón: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Cargue y prepárese: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Cilindro Cerrado: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Cobertura:

- 1) Más del 50% del torso superior del tirador debe estar detrás de una cobertura mientras enfrenta a los blancos o se recarga. En casos de coberturas bajas, una rodilla debe estar tocando el suelo y para cobertura vertical (como una barricada) el 100% de la pierna del tirador debe estar detrás de la cobertura.

Todas las recargas deben ser realizadas en cobertura (si la cobertura está disponible) y debe ser terminada antes de dejar la cobertura. Un tirador es considerado cargado y puede moverse de la posición de cobertura SOLAMENTE cuando el cargador nuevo está COMPLETAMENTE INSERTADO y la corredera está completamente hacia delante o el cilindro del revólver está cerrado. Los tiradores no pueden moverse desde una posición de cobertura a otra con el arma descargada o vacía. Las recargas deben ser completadas desde cobertura, sin embargo, esto no significa que un tirador debe estar completamente detrás de la cobertura para recargar antes de volver a enfrentar los blancos desde la posición estacionaria de tiro. El tirador puede mantener sus ojos en el próximo “oponente” mientras cumple con la definición de cobertura y no expone demasiado su cuerpo al siguiente blanco.

- 2) Ver “Órdenes en la Cancha”

Competencia: Un competencia contentiva de varias canchas que un competidor realiza, normalmente realizadas cada mes por los clubes aprobados por IDPA.



Competencia Sancionada: Una competencia mayor la cual es aprobada por el Coordinador de Área o por el Cuartel General de IDPA. Las competencias sancionadas aparecen publicadas en la revista “Tactical Journal” y en la página web de IDPA, en el renglón de “Upcoming Major Matches”.

CoF: Cancha de Tiro (“course of fire”).

Corredera abajo: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Corredera liviana: Remoción de partes de la corredera para obtener ventaja competitiva.

Cronógrafo: Un instrumento para medir el tiempo de velocidad del proyectil y que es usado para determinar el factor de potencia.

Dedo: Ver “Órdenes en la Cancha”.

DC: Director de Competencia (MD). Ver Apéndice CINCO – Organización IDPA – D. Director de Competencia

Ejercicio Standard: Cancha que no simula un posible enfrentamiento armado, sino que mide las habilidades que el tirador debe poseer para sobrevivir a dicho enfrentamiento. La Prueba Clasificatoria IDPA es un ejercicio estándar

Estilo libre: La opción del tirador de disparar con cualquier mano o con ambas manos sosteniendo el armamento.

Hacer miras: El acto de desenfundar un arma cargada o descargada y apuntar a los blancos antes de que la señal de inicio sea activada. Una penalización por error de procedimiento será aplicada por cada infracción.



Liberador Extendido de la Corredera: Un liberador / retenedor de la corredera que es más ancho y largo que el modelo original de fábrica.

Liberador Extendido del Cargador: Un liberador de cargador ligeramente más largo que el estándar que no se extiende desde el armazón más de 0,2 pulgadas.

Liberador sobremedida del cargador: Cualquier liberador del cargador en el cual el diámetro es mayor que el liberador del cargador que viene de fábrica.

Mano débil: La mano que el tirador NO utiliza normalmente para disparar.

Mano débil solamente: Denotación en una cancha de tiro en la cual solamente la mano débil debe ser utilizada para controlar el arma. La mano fuerte no debe tocar el arma, excepto para resolver una malfunción

Mano fuerte: La mano que el tirador normalmente utiliza cuando está disparando.

Mano fuerte solamente: Denotación en una cancha de tiro en la cual solamente la mano fuerte debe ser utilizada para controlar el arma. La mano débil no debe tocar el arma, excepto para resolver una malfunción.

Martillo abajo: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Miras: Solamente se permiten las miras fijas para las competencias IDPA. Estas pueden incluir insertos de tritium, de fibra óptica, puntos blancos, etc. Ejemplos de miras fijas son:



Muestra recámara vacía: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Órdenes en la cancha:

Cargue y prepárese: Orden dada al tirador para cargar el arma según las especificaciones de la cancha de tiro o la capacidad de la división y reenfundar.

Preparado: Pregunta hecha por el Oficial de Seguridad para asegurarse que el tirador está listo para enfrentar la cancha.

Listo: Orden dada al tirador para que no se mueva en la posición de inicio, antes de activar la señal audible.

Dedo: Alerta dada al tirador para que saque el dedo del disparador.

Cañón: Alerta dada al tirador para mantener el control del cañón dentro de los puntos de seguridad del cañón. Los Oficiales de Seguridad pueden necesitar empujar físicamente el brazo del tirador para hacer que apunte el cañón hacia una zona segura si no acata inmediatamente la orden dada.

Alto: Alerta dada al tirador para que pare de disparar y todos sus movimientos.

Cúbrase: Alerta dada al tirador por hacer un uso inadecuado de la cobertura.

Descargue y muestre recámara vacía: Orden dada al tirador para que descargue su arma y le muestre al Oficial de Seguridad la recámara vacía o el cilindro vacío.

Corredera Abajo o Cilindro Cerrado: Orden dada al tirador para que cicle la corredera hacia abajo, o cierre el cilindro, de un arma descargada.



Martillo Abajo: Orden dada al tirador para que efectúe un disparo en seco en la cancha (a 45 grados hacia el suelo), para demostrar que el arma está vacía.

Enfunde: Orden dada al tirador para que coloque el arma de nuevo en la funda.

La cancha es segura: Orden que indica que el tirador ha enfundado su arma y es seguro proceder a entrar a la cancha (para puntuar y parchar)

Orificio Elongado de la Bala: Un orificio ovalado de la bala, causado por disparar un blanco en un ángulo extremo. Los orificios elongados de la bala son más grandes que dos veces el diámetro de la bala y son puntuados como un blanco errado (miss) en los blancos en movimiento.

OS: Oficial de Seguridad (**SO:** “Safety Officer”). Ver Apéndice CINCO – Organización IDPA – B Oficial de Seguridad.

PM: Puntos Menos.

Polígono caliente: Un polígono que permite armas cargadas en la funda incluso cuando no se está en la línea de fuego. Las armas no pueden ser manipuladas excepto cuando se está bajo la supervisión de un Oficial de Seguridad o en el área de Seguridad.

Polígono Frío: Un polígono que NO permite armas cargadas en la funda o ser manipuladas excepto cuando está en la línea de fuego y bajo la supervisión del Oficial de Seguridad.

Porte Oculto: Usando un chaleco para ocultar el armas, funda y portacargadores.

Preparado: Ver “Órdenes en la Cancha”.

Prioridad Táctica: Un método para enfrentar los blancos. En la Prioridad Táctica, los blancos son impactados por orden de aparición. Si todos los blancos son visibles, deben ser enfrentados desde el más cercano al más lejano, siempre y



cuando los blancos estén ubicados con una separación mayor de dos (2) yardas. Si los blancos están ocultos detrás de una barricada, deben ser enfrentados a medida que sean vistos (“partiendo la torta”)

Punto de seguridad del cañón: Una posición en una cancha de tiro, mas allá de la cual no es seguro apuntar el cañón de una arma. Debido a la naturaleza de las canchas de IDPA y el hecho de que muchos polígonos tienen una forma de “U” en el fondo, una línea standard de 180 grados es a menudo impráctica y/o innecesaria. Habrá por lo menos dos (2) puntos de seguridad del cañón en cualquier cancha de tiro. El apuntar el cañón del arma del competidor más allá de los puntos de seguridad predeterminados resultará en la descalificación inmediata del tirador. El cañón del arma del tirador NUNCA PUEDE estar apuntando hacia una dirección insegura. El apuntar el arma en cualquier dirección que pueda causar daño a otra persona es declarada inseguro. Los competidores deben SIEMPRE estar conscientes de la dirección del cañón.

NOTA: Los Oficiales de Seguridad y los espectadores NUNCA deben estar ubicados directamente detrás de la funda del tirador durante el inicio de las órdenes en la cancha o durante el reenfunde del arma.

Rasgadura radial: Una rasgadura en el cartpon o en el papel que ocurre perpendicular al aro de grasa de la bala y que no es usada para propósitos de puntuación.

Recarga: Un método de recarga del arma. Existen tres (3) tipos de recargas permitidas en IDPA. Ver “Recarga, Recarga con Corredera Abierta, Recarga Táctica y Recarga con Retención, para información adicional). Un tirador es declarado cargado y puede moverse desde una posición de cobertura SOLAMENTE cuando el cargador nuevo está COMPLETAMENTE INSERTADO y la corredera está cerrada o el cilindro del revólver está cerrado.

Recarga Rápida o con Corredera Abajo: Recargar el arma cuando todavía hay un cartucho en la recámara, de la siguiente manera:

- Dejando caer el cargador parcial (ya usado) en el piso.
- Agarrando un cargador de respuesto
- Insertando el cargador de respuesto en el arma
- Dejando atrás (abandonando) el cargador parcial o vacío (ya usado)

NOTA: NO ESTÁ ESTIPULADA la recarga rápida para competencias IDPA.



Recarga con corredera abierta: Recargar el arma cuando está completamente vacía, de la siguiente manera:

- Dejando caer el cargador vacío en el piso (la corredera debe haber quedado bloqueada y/o vacía).
- Agarrando un cargador de respuesto
- Insertando el cargador de respuesto en el arma
- Ciclando la corredera o activando el botón liberador de la corredera

NOTA: En algunas armas la corredera no queda bloqueada. En estos casos, el tirador deberá ciclar la corredera para cargar nuevamente el arma. This no implica un error de procedimiento (excepto si cae un cartucho “vivo” en el suelo)

Recarga Táctica (“Tac-Load”): Recargar el arma de la siguiente manera:

- Agarrando un cargador de respuesto antes de la eyección parcial del cargador que está en el arma.
- Sacando el cargador parcial (usado) que estaba en el arma.
- Insertando el cargador de respuesto en el arma
- Guardando el cargador parcial (usado) adecuadamente (Ver “retención adecuada del cargador)

NOTA: Si la cancha de tiro exige una recarga táctica y el cargador está vacío mientras un cartucho todavía permanece en la recámara, el cargador vacío debe ser retenido (guardado), es decir, no se puede dejar caer al piso.

Recarga con Retención: Recargar el arma de la siguiente manera:

- Sacando el cargador parcial (usado) que estaba en el arma.
- Guardando el cargador parcial (usado) adecuadamente (Ver “retención adecuada del cargador)
- Agarrando un cargador de respuesto
- Insertando el cargador de respuesto en el arma

NOTA: Si la cancha de tiro exige una recarga con retención y el cargador está vacío mientras un cartucho todavía permanece en la recámara, el



cargador vacío debe ser retenido (guardado), es decir, no se puede dejar caer al piso.

Retención adecuada del cargador: Un lugar para guardar un cargador parcialmente cargado (ya usado) antes de efectuar el primer disparo después de una recarga. Estos lugares incluyen: bolsillos del pantalón, bolsillos del chaleco, cintura, portacargadores. El uso de bolsillos especialmente diseñados, bolsillos en las franelas, bolsillos en la parte superior de los chalecos, manos o dientes **NO ESTAN** permitidos.

Revólver Neutral: Un término descriptivo para una cancha de tiro lo cual no permite a los tiradores de la división de revólver hacer cosas imposibles. Esto NO significa que todas las canchas de tiro deben requerir seis (6) disparos o menos. Esto significa que, si una cancha requiere una recarga táctica, esta debe exigirse antes de que los seis (6) cartuchos hayan sido realizados. No se puede exigir a una persona con un arma vacía que retenga cartuchos inexistentes. Piense en los tiradores de la división de revólver cuando esté diseñando coberturas, recargas y requerimientos de la cancha.

Serie: Sección de una cancha de tiro que empieza con una señal de inicio y finaliza en el último disparo efectuado. Puede haber más de una serie en una cancha de tiro.

Secuencia Táctica: Un método para enfrentar los blancos. En la Secuencia Táctica, todos los blancos son enfrentados con un (1) primer disparo antes de ser enfrentados nuevamente. En el caso de tres (3) blancos que requieran dos (2) disparos cada uno, todos los blancos deben ser enfrentados primeramente con un disparo ANTES de enfrentar nuevamente a los blancos con el otro disparo, en el orden 1-1-2-1-1.

Standby: Ver "Órdenes en la Cancha".