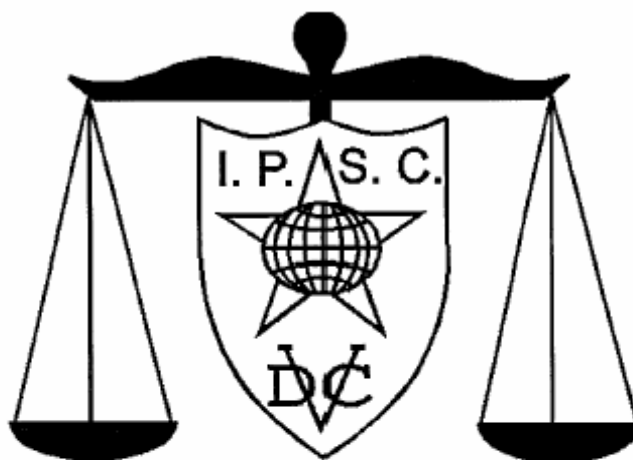




**COMPETICIONES ARAGONESAS
DE
RECORRIDOS DE TIRO**



**INTERNATIONAL
PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

REGLAMENTO PARA COMPETICIONES

CON ESCOPETA EN ESPAÑOL

EDICIÓN ENERO DE 2006

**En vigor para todas las Competiciones de la Comunidad Aragonesa a partir
Del 01/01/2015**

Aprobado por la Federación Aragonesa de Tiro Olímpico en Asamblea

International Practical Shooting Confederation

PO Box 972, Oakville, Ontario

Canadá L6J9Z9

Traducido al español por el O.C. RICARDO BAYERL (IPSC Argentina)



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



El presente reglamento estará expuesto en la web de la FATO, y será el único vigente en Aragón

La FATO, aprobó en su Asamblea General, la modalidad de IPSC para escopeta, teniendo en cuenta unas particularidades concretas para evitar cualquier imprevisto de seguridad.

Como nota más importante, en Aragón solo se permite utilizar cartuchos idénticos a los empleados en Foso Universal y Foso Olímpico, que son los de 28 y 24 gr. respectivamente.

Cualquier error tipográfico al respecto del uso de otros tipos de municiones que no sean las especificadas anteriormente, quedan totalmente desautorizadas por esta federación.

Esta medida garantiza que a más de 60 metros, dicho cartucho se hace inofensivo por carecer de potencia.

Este reglamento podrá ser modificado por el Comité Técnico de esta FATO en cualquier momento en cuanto a materia de seguridad o por indicaciones de la autoridad local.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



CAPÍTULO 1 : Diseño de los ejercicios

Los siguientes principios generales, indican los criterios de diseño, responsabilidades y restricciones que rigen a los diseñadores de los recorridos de tiro, en su calidad de artífices del deporte del Tiro Práctico IPSC.-

1.1. Principios generales.

1.1.1. Seguridad - Las pruebas IPSC deben ser diseñadas, construidas y dirigidas con la debida consideración a la seguridad.

1.1.2. Calidad - La importancia de una prueba IPSC está determinada por la calidad del desafío presentado en el recorrido de tiro. Estas deben ser, principalmente, para poner a prueba la destreza en el tiro de un competidor IPSC, y no por sus habilidades físicas.

1.1.3. Equilibrio - Precisión, Potencia y Velocidad son elementos equivalentes para el Tiro Práctico IPSC y están expresadas en los vocablos latinos: "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Un ejercicio correctamente equilibrado dependerá, mayormente, de la naturaleza de los desafíos presentados en ella, sin embargo, los ejercicios deben ser diseñados, y las competiciones IPSC deben ser dirigidas, de tal modo que se evalúen éstos elementos de forma igual.

1.1.4. Diversidad - Los desafíos del Tiro Práctico IPSC son diversos. Aunque no sea necesario construir nuevas pruebas para cada competición, ninguna de aquellas debe repetirse lo suficiente como para ser considerada una forma definitiva para la medición de habilidad de tiro IPSC.

1.1.5. Estilo libre – Las competiciones IPSC son de estilo libre. Debe permitirse que los competidores resuelvan libremente los desafíos presentados. Después de la señal de inicio, el recorrido de tiro no debe requerir recargas obligatorias ni determinar una ubicación, lugar o postura de disparo, excepto las que se mencionan más abajo. Sin embargo pueden ser creadas condiciones, o construirse barreras u otras limitaciones, de modo de obligar a los competidores a realizar los disparos en ciertas ubicaciones o adoptando determinadas posturas.

1.1.5.1. Las competiciones de niveles I y II no requieren que se cumplan estrictamente con los requisitos de estilo libre o limitaciones de número de disparos (ver sección 1.2.).

1.1.5.2. Los ejercicios estándar o clasificatorios, pueden incluir recargas obligatorias y requerir una determinada ubicación o postura física. No obstante las recargas obligatorias nunca deben existir en otros recorridos extensos.

1.1.5.3. Los ejercicios estándar o clasificatorios, pueden especificar que sea utilizado únicamente el hombro inhábil para disparar.

1.1.6. Dificultad – Las competiciones IPSC presentan diversos grados de dificultad. No puede apelarse a ningún desafío de tiro o límite de tiempo por considerarse prohibitivo. Esto no es aplicable a desafíos que no sean específicamente de tiro, los cuales deben considerar razonablemente las diferencias de estatura y complexión física de los distintos competidores.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



1.1.7. Desafío – Las competiciones IPSC para escopeta, reconocen las dificultades en la utilización de las armas de máximo poder en tiro dinámico, y debe siempre lograrse, por parte de todos los competidores, un mínimo de calibre y grado de potencia como para reflejar este desafío.

1.2. Tipos de pruebas

Las competiciones IPSC pueden contener los siguientes tipos de pruebas (etapas o recorridos de tiro):

1.2.1. Pruebas en general:

1.2.1.1. **"Pruebas cortas"**: no deben requerir más de 8 disparos para completarse, así como no más de 2 ubicaciones de disparo.

1.2.1.2. **"Pruebas medias"**: no deben requerir más de 16 disparos para completarse. El diseño y construcción de la prueba, no pueden permitir ver más de 8 blancos puntuables, o la ejecución de más de 8 impactos puntuables desde una sola ubicación o vista.

1.2.1.3. **"Pruebas largas"**: no deben requerir más de 28 blancos puntuables o 32 disparos para ser completadas. El diseño y construcción de la prueba, no debe permitir ver más de 8 blancos puntuables, o la ejecución de más de 8 impactos puntuables desde una sola ubicación o vista.

1.2.1.4. El equilibrio recomendado para una competición IPSC corresponde a la relación de 3 pruebas cortas, 2 pruebas medias y 1 prueba larga. Siempre que sea posible, es además recomendable que ningún ejercicio de una competición represente más de un 15 % del puntaje total de la misma.

1.2.2. Pruebas especiales:

1.2.2.1. **"Ejercicios estándar"**: no deben requerir más de 24 disparos para completarse. Las series que lo integran, no deben requerir más de 6 disparos (12 disparos si se especifica una recarga obligatoria).

1.2.2.2. No aplicable.

1.2.2.3. **"Clasificatorias"**: pruebas de tiro publicadas por una Dirección Regional y/o IPSC, las cuales se disponen para que los competidores puedan obtener una clasificación regional o internacional. Las pruebas clasificatorias, deben proyectarse y construirse de acuerdo con estas reglas y enviadas conjuntamente con las notas y diagramas que las acompañan. Los resultados obtenidos por los competidores, deben ser enviados a la entidad que las haya publicado, en el formato requerido (con los aranceles aplicables, si corresponde), con el objeto de ser reconocidos.

1.2.3. Pruebas complementarias de tiro:

1.2.3.1 **"Shoot-Off"**: no debe necesitar más de 8 disparos para completarse, y debe requerir una recarga obligatoria.

1.2.3.2. La fórmula "Cargar uno, disparar uno" puede incorporarse en los Ejercicios Estándar para competiciones de nivel I y II, únicamente como prueba adicional de habilidad con una escopeta. Ésta debe estar descargada al iniciar la prueba (ver regla 8.1.1.3.). Nunca debe haber más de un cartucho cargado en el arma. (ver regla 10.2.10. referente a penalizaciones)



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



1.3. Aprobación de IPSC.

1.3.1. Los organizadores de una prueba, que deseen recibir la aprobación de IPSC, deben cumplir con los principios generales de diseño y construcción de los ejercicios, así como todas las reglas y tasas IPSC en vigencia referentes a la disciplina. Las pruebas que no cumplan con estos requisitos, no recibirán aprobación y no podrán ser anunciadas o publicadas como competiciones homologadas por IPSC.

1.3.2. El Presidente de IPSC, su Delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden anular la aprobación IPSC de una competición. Tal resolución puede ser tomada en cualquier situación, cuando de acuerdo a su (sus) opinión(es), la misma no esté de acuerdo al espíritu de los principios del diseño de ejercicios, o se desvía de las reglas vigentes de IPSC, o que presumiblemente pueda acarrear un desprestigio del deporte IPSC.

1.3.3. Los requisitos de los niveles de los torneos IPSC se especifican en el apéndice A1

CAPÍTULO 2: Construcción y modificación de pruebas

Las siguientes reglas generales de construcción de pruebas, muestran los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a las mismas, en las competiciones IPSC. Estas reglas rigen respecto a los diseñadores de los ejercicios, a las instituciones organizadoras y a los Oficiales.

2.1. Reglas generales.

2.1.1. **Construcción física** - Las consideraciones de seguridad en el diseño, construcción física y requisitos establecidos aplicables a cualquier prueba de tiro, son responsabilidad de la institución organizadora, sujetos a la aprobación del Maestro de Campo. Deben realizarse todos los esfuerzos razonables para prevenir daños a los competidores, Oficiales y espectadores a lo largo de la competencia. El diseño de las pruebas debe prevenir, en la medida de lo posible, las acciones de los competidores, que inadvertidamente resulten inseguras. Deben considerarse para la operación de un ejercicio, los accesos adecuados para los Oficiales que supervisan a los competidores.

2.1.2. **Ángulos seguros de disparo** - Las pruebas de tiro, deben siempre ser construidas teniendo en cuenta los ángulos seguros de disparo. Deben considerarse la construcción segura de blancos y bastidores y el ángulo de cualquier posible rebote. Deben determinarse como parte del proceso de construcción del ejercicio, las dimensiones físicas y la aptitud del parabalas, espaldones y muros laterales.

2.1.3. **Distancias mínimas** - Toda vez que se utilicen en una prueba de tiro blancos metálicos o coberturas rígidas de metal, será establecida una distancia mínima respecto de los mismos mientras son disparados. Toda vez que sea posible, ello debe ser logrado mediante barreras físicas. Si en cambio, se utilizan líneas de carga para limitar la aproximación a estos blancos, aquellas deben ser colocadas lo suficientemente hacia adelante de los mismos, de modo que el competidor pueda trasponer inadvertidamente la línea, estando aún fuera de los límites de distancia mínima (ver regla 10.4.7.). También deben tomarse precauciones respecto de todo tipo de apoyos, arrastamientos, soportes, etc. de metal, dentro de la línea de fuego.

2.1.3.1. **Distancias mínimas para disparar con municiones** - La distancia mínima de disparo con municiones para aves ("Birdshot"), o para animales mayores ("Buckshot") es de 5 metros (16,40 pies). Las líneas de carga deben ser colocadas como mínimo a 6 metros (19,69 pies) de los blancos o coberturas rígidas de metal.

N.T. Según el apéndice D5 las municiones tipo "birdshot" corresponden a tamaños estadounidenses 3 a 9 (2 mm a 3,3 mm), en tanto las "buckshot" corresponden respectivamente: 4 a 000 (6,1 mm a 9,1 mm).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



2.1.3.2. **Distancias mínimas para disparar con proyectiles sólidos** - La distancia mínima de disparo con proyectiles sólidos ("Slugs"), es de 40 metros (131,23 pies). Las líneas de carga deben colocarse por lo menos a 45 metros (147,64 pies) de los blancos o coberturas rígidas de metal. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

2.1.4. **Ubicación de blancos** - Cuando se construye un ejercicio que incluya blancos en emplazamientos distintos de los inmediatamente próximos al fondo del campo, los organizadores y Oficiales deben escudar o limitar áreas circundantes en la retaguardia, donde los competidores, Oficiales o espectadores tengan acceso para su seguridad. A cada competidor debe permitírsele resolver el problema competitivo por su propia cuenta, y no se le debe obstaculizar, forzándolo a un comportamiento que pueda resultar en una acción insegura. Los blancos deben estar dispuestos de modo que cuando se les disparen, los competidores no puedan violar ángulos seguros de tiro.

2.1.5. **Superficie del campo de tiro** - Toda vez que sea posible, la superficie del campo de tiro debe ser preparada con antelación la competencia y conservarse razonablemente limpia de residuos durante la misma, a fin de proveer una adecuada seguridad para los competidores y Oficiales. Deben considerarse las posibilidades de inclemencias climáticas y las actividades de los competidores. Los Oficiales de Campo pueden, en tal sentido, agregar en cualquier momento grava, arena u otros materiales a un campo deteriorado, siendo estas acciones de mantenimiento, inapelables por parte de los competidores.

2.1.6. **Obstáculos** - Los obstáculos naturales o artificiales dentro de un recorrido de tiro, deben contemplar la variación en la estatura y complexión física de los competidores y ser contruidos razonablemente seguros y estables para éstos, los Oficiales de la competición y los espectadores.

2.1.7. **Líneas compartidas de tiro** - Las pruebas de tiro que requieran que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea compartida de tiro (por ejemplo : ejercicios estándar, Shoot-off), deben asegurar una separación mínima entre competidores de 3 metros (9,84 pies).

2.1.8. **Emplazamiento de los blancos** - Debe tenerse cuidado con el emplazamiento de los blancos de cartón para prevenir que un disparo atraviere en su recorrido a dos de ellos. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

2.1.8.1. El emplazamiento de los blancos debe ser marcado claramente en los soportes de los mismos para facilitar su reemplazo, y sus bastidores fijados con firmeza, o sus ubicaciones claramente marcadas en la superficie del campo, a fin de mantener coherencia durante la duración de toda la competición. Asimismo debe estar especificado e identificado el tipo de blanco correspondiente en los bastidores o estacas, antes de la iniciación de la prueba para asegurar que un blanco puntuable no se intercambie con un no-shoot después del comienzo de la competencia.

2.1.8.2. Cuando en una prueba sean utilizados simultáneamente blancos de cartón y metálicos, debe tenerse la precaución de minimizar el riesgo de rebotes o proyección de esquirlas desde los blancos metálicos hacia los de cartón. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

2.1.8.3. Cuando se usan Poppers IPSC en una prueba, debe asegurarse que el emplazamiento o la superficie de fundación esté preparada para brindar una operación uniforme durante toda la competición.

2.1.8.4. Los blancos estáticos (es decir aquellos que no necesitan ser activados), no pueden presentar un ángulo mayor que 90 grados respecto de la vertical.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



2.1.9. Todos los paredones o espaldones perimetrales, constituyen los límites a partir de los cuales las personas no pueden penetrar, excepto cuando el acceso al área así determinada sea específicamente permitido por un Oficial de Campo (ver regla 10.6.1.).

2.1.10. Dado que algunos tipos de cartuchos con proyectil sólido ("Slugs") poseen "tacos" desechables, los blancos de cartón deben, ya sea ser puestos delante de un material de fondo (por ejemplo : madera laminada, u otro producto con un espesor adecuado) o colocados a una distancia importante, para evitar que tales "tacos" penetren en los mismos. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

2.1.11. Nunca debe requerirse a un competidor que dispare sobre un blanco de cartón utilizando municiones para aves ("birdshot"). **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

2.2. Criterios de construcción de las pruebas.

En la construcción de un ejercicio, pueden utilizarse una variedad de barreras físicas para restringir los movimientos del competidor y proporcionar desafíos competitivos adicionales, tales como:

2.2.1. **Líneas de carga y líneas de falta** - Los movimientos de un competidor, preferentemente deberían ser restringidos por medio de barreras físicas, si embargo, se permite el uso de líneas de carga y de falta. Las líneas de carga y de falta se construyen de listones de madera u otro material aceptable, debiendo elevarse por lo menos 2 centímetros (0,79 pulgada) sobre el nivel del campo. Se generan así referencias tanto físicas como visuales para los competidores para prevenir faltas inadvertidas. Las líneas de falta y de carga, deben ser ancladas firmemente en su lugar para asegurar que permanezcan en él durante toda la competición.

2.2.1.1. Las líneas de carga se usan para restringir los movimientos irracionales de los competidores hacia o desde los blancos.

2.2.1.2. Las líneas de falta se utilizan para forzar al competidor a disparar a los blancos desde atrás de barreras físicas sin traspasarlas lateralmente. Pueden ser colocadas en cualquier ángulo extendiéndose hacia atrás de aquellas. Las líneas de falta deben poseer una longitud mínima de 1 metro (3,28 pies) y a menos que se establezca de otra manera en la descripción escrita (briefing) de la etapa, se sobreentiende que se extienden hacia atrás hasta el infinito.

2.2.2. No aplicable.

2.2.3. **Barreras** - Deben ser construidas de la siguiente manera:

2.2.3.1. Deben ser lo suficientemente altas y fuertes como para servir a su propósito.

2.2.3.2. Deben incluir líneas de falta a nivel del suelo que se proyecten hacia atrás desde sus dos extremos.

2.2.4. No aplicable.

2.2.5. **Túneles de "Cooper"** - Son túneles que consisten en piezas o pantallas verticales que soportan en su parte superior materiales livianos sueltos (por ejemplo listones de madera), que pueden ser inadvertidamente desplazados por los competidores (ver regla 10.2.5.). Estos túneles pueden ser contruidos a cualquier altura, pero los materiales de cobertura no deben ser tan pesados como para que al caer puedan producir daños físicos a las personas.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



2.3. Modificaciones a la construcción de una prueba.

2.3.1. Los Oficiales de la competición pueden, por cualquier razón, modificar la construcción física o el procedimiento de una prueba de tiro, a condición que tales cambios sean aprobados previamente por el Maestro de Campo. Todo cambio físico o agregados a una competición de tiro publicada, deben siempre completarse antes de la iniciación de la competición.

2.3.2. Todos los competidores deben ser notificados de cualquiera de estos cambios tan pronto como sea posible. Como mínimo, deben ser notificados por el Oficial a cargo del ejercicio durante la información escrita (briefing) dada a la escuadra, previamente al inicio de aquella.

2.3.3. Si el Maestro de Campo aprueba alguna de tales acciones después que la competición haya comenzado, el mismo debe:

2.3.3.1. Permitir que la prueba continúe, afectando solamente a los competidores que aún no han completado la etapa. Si el cambio ha sido producido como consecuencias de la acción de un competidor, debe requerirse a este último la repetición (res-hoot) de la prueba, o

2.3.3.2. Si es posible, requerir a todos los competidores que completen nuevamente el ejercicio tal como ha sido modificada, eliminando todos los resultados previos en la puntuación de la prueba.

2.3.3.3. Un competidor que se niegue a repetir (reshoot) una prueba, cuando así lo ordene un Oficial de Campo, de acuerdo a lo dicho en esta o en cualquier otra sección, recibirá puntuación cero para tal prueba sin tomar en cuenta cualquier puntuación previa de la misma.

2.3.4. Si el Maestro de Campo (en consulta con el Director de la prueba) determinan que el cambio físico o de procedimiento, resultan en menoscabo de la igualdad competitiva, y sea imposible que la totalidad de los competidores completen nuevamente la prueba, o que la misma haya sido rediseñada en forma inadecuada o ser irrealizable por cualquier razón, esta ejercicio y los puntajes asociados al mismo de todos los competidores, deben ser eliminados de la competición.

2.3.5. Durante estados inclementes del tiempo, el Maestro de Campo puede ordenar que los blancos de cartón sean acondicionados con cubiertas protectoras transparentes y/o resguardos superiores, siendo esta orden inapelable por los competidores (ver regla 6.6.1.). Tales elementos, deben ser colocados y deben permanecer fijos simultáneamente en todos los blancos afectados, por el mismo período de tiempo, hasta tanto la orden sea rescindida por el Maestro de Campo. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

2.3.6. Si el Maestro de Campo (en consulta con el Director de la Prueba) consideran que las condiciones climáticas o de otra índole afecten, o probablemente lo hagan, la seguridad y/o la conducción de la competición, puede ordenar la suspensión de todas las actividades de tiro hasta emitir la directiva de "reanudar el fuego".



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



2.4. Áreas de seguridad.

La entidad organizadora es responsable de la construcción y emplazamiento de un número suficiente de áreas de seguridad para la prueba. Deben estar convenientemente ubicadas y fácilmente identificables mediante carteles. Las áreas de seguridad deben incluir una mesa con clara identificación de la dirección segura y de sus límites. Las áreas de seguridad deberían incluir un estante o armario, en cuanto sea prevista su utilización por todas las disciplinas IPSC, particularmente durante las **competiciones de armas múltiples. (no aplicable)**

2.4.1. Se les permite a los competidores, la utilización de las áreas de seguridad para las actividades mencionadas más abajo, con la condición de permanecer dentro de los perímetros la misma y que el arma sea dirigida a una dirección segura. Las violaciones están sujetas a la descalificación de la competencia (ver reglas 10.5.1. y 10.5.12.).

2.4.1.1. Guardar o extraer de sus estuches y enfundar armas descargadas.

2.4.1.2. Practica de montaje, desenfunde, "disparo en seco" y enfunde de armas descargadas.

2.4.1.3. Practica de inserción y extracción de cargadores vacíos y/o revisar la acción de un arma.

2.4.1.4. Realizar inspecciones, desarmar, limpiar, realizar reparaciones y mantenimiento de armas, partes componentes y otros accesorios.

2.4.2. No deben manipularse en un área de seguridad bajo ninguna circunstancia municiones falsas (incluyendo munición de práctica o ejercicio, cartuchos de foguero y cartuchos vacíos), cargadores llenos, dispositivos de carga rápida llenos y munición "viva". (ver regla 10.5.12.).

2.5. Áreas de vendedores.

2.5.1. Los vendedores (esto es: los particulares, corporaciones y otras entidades que exhiban o comercialicen alguna mercancía en una competición IPSC) son los únicos responsables del manejo seguro y de la seguridad de sus propios productos, y de garantizar que los mismos sean exhibidos en condiciones tales que no puedan poner en peligro a ninguna persona. Es recomendable que las armas ensambladas sean desactivadas previamente a su exposición.

2.5.2. El Maestro de Campo (en consulta con el Director de la prueba) debe delimitar claramente el área de vendedores, y puede publicar una "Guía de prácticas aceptables" para todos ellos, los cuales serán responsables de su aplicación respecto de su propia mercancía.

2.5.3. Los competidores pueden manipular las armas del vendedor mientras permanezcan totalmente en las áreas destinadas a los vendedores, con la condición de tener el lógico cuidado de asegurarse que la boca de fuego no apunte a ninguna persona mientras lo hacen.

2.6. Puesto de descarga / carga.

2.6.1. Es posible que algunos competidores lleguen al campo de tiro donde se realice una competición IPSC en posesión y portación de armas de fuego cargadas (por ejemplo: miembros de fuerzas de seguridad, etc.), los organizadores de la competición deben proveer un puesto de descarga / carga, para permitir que tales competidores puedan descargar sus armas con seguridad antes de su ingreso al campo de tiro, así como recargarlas, también con seguridad al retirarse del mismo. El puesto de Descarga / Carga debe ser convenientemente ubicado fuera del acceso al campo (o fuera de la porción del campo asignado para la competición IPSC), debe ser claramente identificado y poseer una adecuada zona de impacto.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



CAPÍTULO 3: Información de la prueba

3.1. Reglas generales

El competidor siempre es responsable de cumplir con seguridad los requisitos de una prueba de tiro, pero solamente es razonable esperar que lo haga después de haber recibido verbal o físicamente la información escrita (briefing) de la prueba, la cual debe explicar adecuadamente a los competidores los requisitos de la misma. La información de la prueba puede, en sentido amplio, dividirse en los siguientes tipos:

3.1.1. Pruebas de tiro publicadas - Los competidores inscriptos y/o Direcciones Regionales deben ser provistos de la misma información sobre las pruebas de tiro, con la misma anticipación a la fecha de la prueba. La información podrá ser enviada por medios físicos o electrónicos, o mediante la referencia a un sitio web (ver también la sección 2.3).

3.1.2. Pruebas de tiro no publicadas - Iguales a las determinadas por la regla 3.1.1. excepto que los detalles de la prueba no son publicados de antemano. Las instrucciones de las pruebas son provistas en la información escrita (briefing) de cada una de ellas.

3.2. Información escrita de la prueba:

3.2.1. La información escrita (briefing) de una prueba aprobada por el Maestro de Campo, debe ser puesta a la vista en cada etapa con anterioridad al comienzo de la competencia. Estas instrucciones tendrán prioridad sobre cualquier información de la prueba publicada o comunicada de otra manera a los competidores con anticipación a la competencia, y debe por lo menos contener la información siguiente :

- Método de puntuación
- Blancos (tipo y número)
- Tipo de munición o tipos que son aceptables
- Número mínimo de disparos (informado sólo como orientación)
- La condición inicial del arma
- La posición de inicio
- Inicio del tiempo: señal audible o visual
- Procedimiento

3.2.2. El Oficial de Campo a cargo de una prueba, debe leer textualmente las instrucciones escritas (briefing) a cada escuadra.

3.2.3. El maestro de campo puede modificar el texto de las instrucciones escritas de una prueba en cualquier momento, atendiendo a razones de claridad, coherencia o seguridad (ver sección 2.3.).

3.2.4. Después de haberse leído las instrucciones escritas de la etapa, y hayan sido contestadas las preguntas emergentes, debe permitírseles a los competidores una inspección ordenada del campo (ensayo final - "walkthrough"). La duración del



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



tiempo para la inspección debe ser especificada por el Oficial de Campo, y debe ser semejante para todos los competidores. Si la etapa incluye blancos móviles o elementos similares, debe ser mostrado el funcionamiento de los mismos durante el mismo tiempo y frecuencia para todos los competidores.

3.3. Reglas locales, regionales o nacionales .

3.3.1. Las competencias IPSC se rigen por las reglas aplicables a tal disciplina. Las instituciones organizadoras, no pueden exigir el cumplimiento de reglas locales, excepto aquellas que sean necesarias para cumplir con la legislación o procedimientos legales vigentes dentro de su jurisdicción. Cualquier regla adoptada "a motu proprio" que se oponga a las presentes reglas no debe ser aplicada a los torneos IPSC sin el expreso consentimiento de el Director Regional y el Consejo Ejecutivo de IPSC.

CAPÍTULO 4: Equipamiento de campo

4.1. Blancos - Principios generales

4.1.1. Solamente se podrán utilizar para los torneos IPSC de escopeta los blancos aprobados por la Asamblea General de IPSC, los cuales cumplirán íntegramente con las especificaciones indicadas en los Apéndices B y C, y blancos fracturables (ver regla 4.4.1.) (ver sección 9.4.).

4.1.2. Los blancos puntuables, utilizados en todas las competencias IPSC deben ser de un solo color, tal como se indica a continuación:

4.1.2.1. El área puntuable de un blanco de cartón debe ser de típico color cartón o blanco. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

4.1.2.2. La superficie frontal íntegra de los blancos metálicos deben ser pintadas de un sólo color, preferentemente blanco o pueden permanecer despintados.

4.1.3. Los non-shoot deben ser marcados claramente, o estar pintados de un color distinto a los de los blancos puntuables.

4.1.4. Los blancos utilizados en una prueba de tiro, pueden estar parcial o totalmente ocultos mediante coberturas rígidas, tal como se indica a continuación:

4.1.4.1. Las coberturas previstas para ocultar la totalidad o parte de un blanco, se considerarán como impenetrables. Toda vez que sea posible, las coberturas rígidas no deben ser simuladas si no construidas con materiales impenetrables (ver regla 2.1.3.). Los blancos enteros de cartón, no deben utilizarse sólo como cobertura rígida.

4.1.5 Se prohíbe declarar un único blanco simple y completo, para representar dos o más blancos por medio del uso de cintas, pinturas o cualquier otro medio.

4.2. Blancos aprobados IPSC para escopeta – Cartón **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

4.2.1 Existen cinco tipos de blancos de cartón aprobados para uso en competencias de escopeta IPSC (ver Apéndice B). El blanco Métrico IPSC, el blanco Classic y el blanco Universal; no deben ser incluidos conjuntamente en un mismo ejercicio. El blanco IPSC A3/B y el IPSC A4/A pueden ser incluidos con otros blancos de cartón en cualquier ejercicio.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



4.2.2. Los blancos de cartón deben poseer líneas de puntuación y bordes no puntuables claramente marcados en la cara visible de los mismos, Sin embargo, estas líneas y los bordes no puntuables, no deben ser visibles más allá de los 10 metros (32,81 pies). **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

4.2.2.1. La cara visible de los non-shoot deben incluir un borde no puntuable suficientemente notable . En caso de falta de perforaciones o de otras marcas adecuadas, el Maestro de Campo debe ordenar que a todos los blancos defectuosos se les coloque un sustituto del borde no puntuable, dibujado o adaptado sobre su lugar. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

4.2.3. Los blancos de cartón nunca deben recibir más de 12 impactos antes de ser puntuados y tapados. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

4.2.4. Cuando las áreas puntuables de los blancos de cartón deban estar parcialmente ocultas, los diseñadores deben simular cubiertas impenetrables de alguna de las siguientes maneras:

4.2.4.1. Ocultando realmente una porción del blanco (ver regla 4.1.4.1.).

4.2.4.2. Cortando físicamente el blanco para quitar la porción estimada como oculta por una cobertura impenetrable. Estos blancos deben ser provistos con un borde sustituto no puntuable, que debe extenderse a lo largo del área cortada (ver regla 4.2.2.).

4.2.4.3. Mediante el pintado o encintado de la porción del blanco que se estime como oculta por una cobertura impenetrable con un color único y visiblemente contrastante.

4.2.4.4. Las cubiertas impenetrables y los non-shoot, no deben bloquear completamente la zona de mayor puntuación de un blanco de cartón parcialmente oculto.

4.3. Blancos aprobados IPSC para escopeta - Metálicos

4.3.1. Los blancos metálicos aprobados para su uso en pruebas IPSC de escopeta son: Poppers IPSC, Platos o Placas metálicas y blancos metálicos del tamaño y forma generales correspondientes a los blancos autorizados de cartón. Todos los blancos metálicos pueden ser utilizados para puntuación o non-shoot. Todos ellos deben ser puntuados de acuerdo a los apéndices pertinentes.

4.3.1.1. "Poppers IPSC", los cuales deben ser calibrados de acuerdo a lo especificado en el Apéndice C, son blancos metálicos aprobados diseñados para reconocimiento de potencia.

4.3.1.2. "Minipoppers IPSC", los cuales deben ser calibrados de acuerdo a lo especificado en el Apéndice C, son blancos metálicos aprobados diseñados para reconocimiento de potencia y pretenden simular "Poppers" normales, colocados a una mayor distancia.

4.3.1.3. Los "Pepper Poppers" y los "Classic Poppers" pueden ser incluidos en una misma prueba de tiro. Se recomienda que los "Poppers IPSC" caigan hacia adelante.

4.3.1.4. Pueden ser utilizados distintos tamaños de "platos" o placas metálicas (ver Apéndice C).

4.3.1.5. Los blancos metálicos puntuables deben caer o abatirse para puntuar. Los blancos metálicos puntuables que accidentalmente giren sobre su eje o lateralmente, o si el Oficial de Campo considera que ha caído o girado como consecuencia de un impacto en el aparato de soporte, o por cualquier otra razón, o como resultado del impacto de un "taco" solamente, o por la combinación de estas razones serán tratados como falla de equipo de campo (ver regla 4.6.1.).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



4.3.1.6 No aplicable

4.3.1.7. Los no-shoot metálicos deben caer o volcar cuando se los impacta para penalizar. Los non-shoot metálicos que accidentalmente giren alrededor de su eje o lateralmente o si un Oficial de Campo considere que ha caído o volcado como consecuencia de un impacto en el aparato de soporte, o por cualquier otra razón, o como resultado del impacto de un "taco" solamente, o por la combinación de estas razones serán tratados como fallas de equipo de campo (ver regla 4.6.1.).

4.4. Blancos fracturables y sintéticos

4.4.1. Los blancos fracturables, tal como platillos de barro o tejas, pueden utilizarse como blancos IPSC para competencias de escopeta.

4.4.1.1. Los blancos fracturables, deben romperse con una porción faltante visible o separada del blanco original para puntuar.

4.4.2. Los blancos sintéticos (por ejemplo los blancos "autosellables", etc.), a veces usados en campos de tiro cubiertos, no deben ser utilizados en competencias de nivel III o mayores. No obstante, supeditado a la previa aprobación por escrito por la Dirección Regional, este tipo de blancos pueden ser empleados en competencias de nivel I y II dentro de esa Región.

4.5. Arreglo del equipo o superficie del campo

4.5.1. El competidor no debe interferir en ningún momento con la disposición de la superficie del campo, con el follaje natural, las construcciones, soportes u otro equipo de campo (incluyendo blancos, sus soportes, y elementos de activación de los mismos). Las violaciones a esta regla pueden devengar en un error de procedimiento por cada evento a discreción del Oficial de Campo.

4.5.2. El competidor puede requerir a los Oficiales de la prueba, las acciones correctivas que puedan asegurar la invariabilidad con respecto a la superficie del campo, la presentación de los blancos y/o cualquier otro tema. El Maestro de Campo tiene la autoridad final sobre tales demandas.

4.6. Fallos en el equipo de campo y otras cuestiones.

4.6.1. El equipo de campo debe presentar un desafío con igual equidad y justicia para todos los competidores. Los fallos del equipo de campo, incluyen pero no en forma taxativa, el desplazamiento de blancos de cartón, la activación prematura de blancos metálicos o móviles, el mal funcionamiento de equipos operados por medios mecánicos o eléctricos y la falla de escenografía tales como: vanos, puertas y barreras. Está prohibido declarar y/o usar como "equipo de campo" cualquier arma cargada (ver regla 10.5.13.) o descargada.

4.6.2. Si un competidor no puede completar el ejercicio por causa del fallo de un equipo de campo, o si algún blanco metálico o móvil no ha sido repuesto antes de realizar su recorrido, se le ordenará repetir el ejercicio (reshoot) después de haber tomado las acciones correctivas.

4.6.3. El mal funcionamiento reiterado del equipo de campo de un ejercicio, puede resultar en la eliminación de ese ejercicio de la competición, con la anulación de los resultados obtenidos hasta el momento. (ver regla 2.3.4.).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



CAPÍTULO 5: Equipo del competidor:

5.1. Escopetas:

5.1.1. Las escopetas se clasifican y definen por división (ver apéndice D), sin embargo la prueba de tiro debe ser uniforme para todas las divisiones.

5.1.2. El calibre mínimo del cartucho para escopeta, a utilizarse en pruebas IPSC es el número 20 (calibre 20).

5.1.3. Aparatos de puntería - Los tipos de aparatos de puntería identificados por IPSC son:

5.1.3.1. "miras abiertas" son aparatos de puntería adaptados a un arma, que no utilizan circuitos electrónicos y/o lentes.

5.1.3.2. "miras ópticas/electrónicas" (incluyendo proyectores de luz) son aparatos de puntería adaptados a un arma, que usan circuitos electrónicos y/o lentes.

5.1.3.3. El Maestro de Campo es la autoridad final en lo referente a la clasificación de cualquier aparato de puntería utilizado en una prueba IPSC y/o su cumplimiento con estas reglas, incluyendo las Divisiones según el Apéndice D.

5.1.4. Salvo que sea requerido por una División (ver Apéndices), no existen restricciones en la fuerza necesaria para accionar el disparador de una escopeta. No obstante ello, el mecanismo de disparo, debe, en todos los casos funcionar con seguridad y tal como fue originalmente diseñado.

5.1.5. Las colas del disparador y/o sus zapatas laterales, que se extiendan más allá del ancho del arco guardamonte, están expresamente prohibidas. No obstante, las escopetas que posean "colas de disparador y/o arcos guardamontes "invernales" (para uso con guantes), pueden ser utilizadas en este modo cuando sean fabricados y provistos como parte de la escopeta y solamente cuando el clima o las condiciones del tiempo determinen su uso.

5.1.6. Las escopetas deben ser utilizables y seguras. Los Oficiales de Campo pueden demandar la revisión del arma de un competidor o equipo relacionado en cualquier momento, a fin de comprobar su funcionamiento seguro. Si alguno de los componentes este equipo es declarado inutilizable por un Oficial de Campo, el mismo debe ser retirado de la competición hasta que sea reparado a satisfacción del Maestro de Campo.

5.1.7. Los competidores deben utilizar la misma escopeta, cañón y tipo de aparatos de puntería para todas las ejercicios de la prueba . Esto incluye los cargadores tubulares, los que no pueden ser cambiados, salvo que esa operación sea parte de la rutina de recarga. Sin embargo, en el caso que el arma original de un competidor sea declarada inutilizable o insegura durante la competición, el competidor debe, antes de utilizar un arma y/o miras sustitutas, requerir el permiso del Maestro de Campo quien puede aprobar la sustitución siempre que la misma satisfaga lo siguiente :

5.1.7.1. El arma sustituta debe cumplir con los requisitos de la División y ser del mismo tipo, acción, calibre y dotada del mismo tipo de aparatos de puntería.

5.1.7.2. Con el uso del arma sustituta, el competidor no debe ganar alguna ventaja competitiva.

5.1.7.3. La munición del competidor, cuando sea probada en el arma sustituta debe alcanzar el factor mínimo usando el cronógrafo de la prueba (ver regla 5.6.3.9.).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.1.8. Un competidor que sustituya o modifique significativamente su escopeta durante una competencia sin la previa autorización del Maestro de Campo, será objeto de las previsiones de la sección 10.6.

5.1.9. Un competidor no podrá utilizar o portar más de un arma durante la prueba de tiro (ver regla 10.5.7.).

5.1.10. La escopeta, debe estar dotada de una extensión que haga posible disparar con ella apoyada en un hombro del competidor.

5.1.11. Están prohibidas las escopetas que produzcan ráfagas ("burst") y/o accionamiento totalmente automático (esto es: aquellas en que pueda ser disparado más de un cartucho con una única acción o activación sobre el disparador).

5.1.12. Están prohibidas las armas combinadas, que presentan uno o más cañones adicionales que no sean convencionales para escopetas, por ejemplo una combinación de escopeta y rifle.

5.2 Transporte y almacenamiento y equipo del competidor.

5.2.1. Transporte y almacenamiento - Excepto dentro de los confines de las áreas de seguridad, o cuando se encuentre bajo la supervisión de un Oficial de Campo, las escopetas de los competidores deben hallarse descargadas y ser transportadas o almacenadas en alguna de las siguientes condiciones. A discreción del Oficial de Campo, la falta de cumplimiento puede incurrir en una advertencia o estar sujeta a las previsiones de la regla 10.5.1.

5.2.1.1. Colgada de un hombro, con la escopeta razonablemente vertical (una correa temporaria, colocada únicamente entre las etapas para el este propósito, exime el cumplimiento de la re-gla 5.2.8.), y con el cerrojo abierto o cerrado, o:

5.2.1.2. Llevada/apoyada en un hombro, con la escopeta razonablemente vertical. El cerrojo debe permanecer abierto o cerrado. Los Directores de la competición pueden requerir al respecto, que la posición de las armas sea "verticalmente hacia arriba" ó "verticalmente hacia abajo", cuidando que esta información sea clara para todos los competidores de una manera razonable, o:

5.2.1.3. Colocada en estantes ó armeros, o colocadas de otra manera, con la boca de fuego apuntando en una dirección especificada por el Oficial de Campo. El cerrojo debe permanecer abierto o cerrado. Los organizadores de la competencia deben poner a disposición de los competidores, con fácil acceso desde todas las etapas, u número suficiente de estantes ó armeros para el número de competidores asistentes a la competencia, o:

5.2.1.4. Transportada en una funda o caja (preferentemente la escopeta será llevada en forma razonablemente vertical).

5.2.1.5. Los competidores deben utilizar un indicador de recámara de seguridad ("chamber safety flag"), o dispositivo que sea claramente visible desde el exterior de la escopeta, en todo momento en que no sea utilizada (con excepción de cuando se lleven a cabo las actividades permitidas bajo la regla 2.4.1.).

5.2.1.6. Bajo ninguna circunstancia, excepto cuando se lo haga bajo la directa supervisión de un Oficial de Campo y en respuesta a una orden impartida por este último , una escopeta puede estar cargada (ver regla 10.5.13.) o tener cargadores desechables vacíos colocados, excepto cuando el competidor haga práctica de inserción y remoción de los mismos en un área de seguridad.

5.2.2. No aplicable.

5.2.3. No aplicable.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.2.4. Los cartuchos y los dispositivos de carga rápida, deben ser trasladados o llevados consigo por el competidor en cartucheras, lazos, dispositivos a presión, u otros elementos de retención adecuados, diseñados con seguridad, salvo que en la información escrita de la prueba ("briefing") se especifique de otra manera. Sin embargo los lazos o dispositivos a presión fijados a la culata de la escopeta, chimaza, o receptor, o a una corea sujeta a la escopeta, para alojar cartuchos individuales, están específicamente autorizados.

5.2.5. Cuando para una división se especifique una distancia máxima entre los cartuchos o dispositivos de recarga y el cuerpo del competidor, un Oficial de Campo puede verificar su cumplimiento, midiendo la distancia comprendida entre el torso del competidor y el borde de los cartuchos, si estos están sujetos separadamente por medio de lazos o dispositivos de presión, o el centro de la mayor dimensión externa de cualquier dispositivo de recarga.

5.2.5.1. Estas mediciones deben tomarse mientras el competidor está de pie y erguido normalmente.

5.2.5.2. Cualquier competidor que no cumpla la verificación antedicha, deberá ajustar inmediatamente su funda o equipo para cumplir los requisitos correspondientes a su división. Los elementos que no cumplan con los requisitos de la División, deben ser retirados de la competencia hasta lo hagan. El Maestro de Campo es la autoridad definitiva en las decisiones concernientes a este tema. El Maestro de Campo puede realizar concesiones respecto a variaciones en los requisitos debido a consideraciones anatómicas. Algunos competidores no pueden cumplir totalmente con los requisitos.

5.2.6. No aplicable.

5.2.7. No aplicable.

5.2.8. Los equipos que sean usados únicamente cuando están colocados en la escopeta (excepto los estranguladores ("chokes"), munición, cargadores rápidos y portadores de munición) y que vayan a ser utilizados en todo momento durante la competencia, deben ser fijados a la escopeta con anterioridad al comienzo de la misma y mantenerse durante toda su duración.

5.2.9. Están permitidos los tubos de estrangulación ("chokes") y otros dispositivos de alteración de flujo.

5.3. Vestimentas apropiadas.

5.3.1. Se recomienda la abstención del uso de ropas camufladas u otro tipo de prendas utilizadas por personal militar o policial. La excepción es para los competidores que efectivamente son personal de las fuerzas armadas o de seguridad. El Director de la competición tendrá la autoridad final sobre las vestimentas que los competidores están habilitados a usar.

5.4. Protección de vista y oídos.

5.4.1. Toda persona queda advertida que el correcto uso de protecciones adecuadas de la vista y el oído redunda en su propio beneficio y es de máxima importancia prevenir lesiones a la visión y audición. Es sumamente importante que las protecciones mencionadas sean utilizadas en todo momento por todas las personas mientras permanezcan en el campo de tiro.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.4.2. Las instituciones organizadoras, pueden requerir el uso de tales protecciones para todas las personas, como condición para permanecer en las proximidades del campo de tiro. En este caso, los Oficiales de Campo deben tomar todas las medidas razonables para asegurar que todas las personas posean una protección adecuada.

5.4.3. Si un Oficial de Campo advierte que un competidor ha perdido o se le ha desplazado alguna de las protecciones visuales o auditivas durante el desarrollo de una prueba, o ha iniciado la misma sin alguna de ellas, debe detener inmediatamente al Competidor quien será requerido de ejecutar nuevamente la prueba ("reshoot") una vez que los dispositivos protectores hayan sido repuestos.

5.4.4. Un Competidor que inadvertidamente pierda alguna de sus protecciones durante el transcurso de la prueba o comience la misma sin alguna de ellas, tiene la facultad de requerir su detención, apuntar su arma a una dirección segura e indicar tal problema al Oficial de Campo, en cuyo caso se aplicarán las previsiones de la regla anterior.

5.4.5. Cualquier intento de ganar una ventaja competitiva mediante la remoción intencional de alguna de las protecciones visual o auditiva durante el desarrollo de la prueba, debe ser considerado como conducta antideportiva (ver regla 10.6.3.).

5.4.6. Si un Oficial de Campo, estima que un competidor que está por comenzar una prueba lleva colocados inadecuadamente los elementos de protección visual o auditiva, podrá ordenar a este último rectificar esta situación antes de permitirle continuar. La autoridad final en estas situaciones es el Maestro de Campo.

5.5. Municiones y equipos relacionados.

5.5.1. Los competidores que intervienen en una competencia IPSC son los únicos y personales responsables por la seguridad de todas y cada una de las municiones que haya traído a la competencia. Ni IPSC, ni cualquiera de sus Oficiales, ni ninguna asociación afiliada a IPSC, ni los Oficiales de alguna organización afiliada a IPSC admiten ninguna responsabilidad de ninguna especie en este aspecto, ni con respecto a cualquier siniestro, daño, accidente, lesión o muerte sufridos por cualquier persona o entidad como resultado del uso lícito o ilícito de cualquiera de tales municiones.

5.5.2. Los cargadores y dispositivos de carga rápida, deben cumplir con los requisitos de la división declarada.

5.5.3. Los cargadores de reposición, los dispositivos de carga rápida o munición que se haya caído o descartado después de la señal de inicio, podrán ser recobrados; sin embargo, su recuperación debe, en todo momento estar sujeta a todas las reglas de seguridad.

5.5.4. Están prohibidas en las competencias IPSC las municiones perforantes, incendiarias y/o trazadora (ver regla 10.5.15.)

5.5.5. Todas las municiones utilizadas por un competidor deben satisfacer los requisitos para la división declarada, según se define en el Apéndice D.

5.5.6. Cualquier munición considerada por un Oficial de Campo como insegura, debe ser inmediatamente retirada de la competición (ver regla 10.5.15.)

5.5.7. No aplicable.

5.5.8. Solamente están permitidos ciertos tipos de cartuchos, y tamaños y tipos de perdigones ("shot"), los cuales están detallados en el Apéndice D5. No deben ser aplicados cambios respecto de este Apéndice para las competencias IPSC de escopeta, sin el expreso consentimiento del Director Regional.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.5.9. Los competidores no deben disparar a los blancos metálicos con perdigones o proyectiles sólidos basados en acero o compuestos de tungsteno (ver regla 10.4.8.). **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

5.6. Cronógrafo y Factor de Potencia.

5.6.1. El factor mínimo de potencia para competencias IPSC de escopeta, es el indicado en el Apéndice D. Se deben utilizar uno o más cronógrafos oficiales de la competición para asistir en la determinación del factor de potencia de la munición. Por el contrario, ante la falta de un cronógrafo oficial de la competición, el factor de potencia declarado por un competidor no puede ser cuestionado.

5.6.1.1. Los cartuchos para ser probados deben ser del mismo tipo, esto es: con perdigones para aves ("Birdshot"), **ó para animales mayores ("Buckshot"), ó con proyectiles sólidos ("Slugs") y no de tipos variados. (NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)** Todos los cartuchos utilizados por un competidor en una competición deben ser capaces de satisfacer el factor mínimo de potencia. Los Oficiales de la competencia pueden pedir pruebas adicionales de la munición de los competidores, en cualquier momento durante el desarrollo de aquella.

5.6.1.2. No se considera necesario que por rutina se ensaye la munición de todos los competidores. En cambio pueden ser realizadas pruebas aleatorias a discreción del Maestro de Campo.

5.6.1.3. Cuando un competidor haya sido nominado para presentar la escopeta para su prueba, puede ser requerido a someterse a dicha prueba en forma inmediata y sin ninguna alteración en su arma con anterioridad o durante el ensayo, incluyendo los modificadores de flujo ("chokes") y/o limpieza. La única excepción se acepta en el caso de un mal funcionamiento del arma.

5.6.2. El cronógrafo oficial de la competencia, debe ser convenientemente instalado y verificado cada día por los Oficiales de la Competición de la siguiente forma:

5.6.2.1. Al comenzar cada día de la competición, un Oficial de Campo disparará 3 cartuchos, tomados del suministro oficial de munición para calibración de la competición, con el arma de calibración a través del área de medición del cronógrafo, registrándose el promedio de velocidad de los 3 proyectiles disparados.

5.6.2.2. El procedimiento será repetido en cada uno de los días siguientes, utilizando la misma arma y fuente de munición (idealmente del mismo lote de fabricación).

5.6.2.3. El cronógrafo se considerará dentro de la tolerancia si el promedio diario está dentro de $\pm 5\%$ del mínimo factor aplicable.

5.6.2.4. Si la variación diaria excede la establecida más arriba, el Maestro de Campo tomará las medidas que considere necesarias para rectificar la situación.

5.6.3. Procedimiento de prueba de la munición.

5.6.3.1. La munición debe ser probada utilizando el arma del competidor.

5.6.3.2. En principio, en el lugar y tiempo a determinar por los Oficiales de la competencia se retirarán de la provisión del competidor 8 cartuchos para la prueba de cronógrafo. Los Oficiales pueden requerir más pruebas adicionales de munición a cualquier competidor en cualquier momento durante la prueba.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.6.3.3. De los 8 cartuchos retirados por los Oficiales de la prueba, 1 carga (proyectil sólido o perdigones), de 1 cartucho será pesada para determinar su peso real, y otros 3 serán disparados a través del área de medición del cronógrafo. Los "tacos" no se incluyen en el cálculo del peso, con excepción de aquellos que estén adosados firmemente a la parte trasera de los proyectiles sólidos ("slugs") y que están diseñados para continuar hacia el blanco como parte de estos últimos. Si no se dispone de una balanza, será utilizado el peso del proyectil declarado por el competidor. Los dígitos mostrados por la balanza y por el cronógrafo deben ser usados con su valor entero, independientemente del número de cifras decimales indicadas por el modelo particular de dispositivo de medición utilizado en la competencia.

5.6.3.4. El factor de potencia se calcula utilizando el valor real del peso del (de los) proyectil (es), y el promedio de velocidades de las tres cargas disparadas, según la siguiente fórmula:

Factor de Potencia=peso del proyectil(es) [grains] x velocidad promedio [pies/seg.] / 1000

El resultado final ignorará todas las cifras decimales (por ejemplo: para los fines de IPSC un resultado de 519,9999 no es 520, sino 519)

5.6.3.5. Si el factor de potencia resultante, no satisface el mínimo factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 cartuchos tal como se indicó, usando para el nuevo cálculo los valores del peso real del proyectil(es) y el promedio de las 3 velocidades mayores, obtenidas de entre los 6 cartuchos disparados.

5.6.3.6. Si el factor de potencia es aún insuficiente, el competidor puede realizar la opción con respecto al cartucho restante:

(a) Pesar el(los) proyectil(es), y si su peso es mayor que el del primero, será recalculado el factor de potencia (según la regla 5.6.3.5.) utilizando el mayor valor del mismo, ó:

(b) Disparar ese cartucho y recalcular el factor de potencia con el peso del (de los) primer(os) proyectil(es) y el promedio de las tres más altas velocidades entre las 7 cargas disparadas.

5.6.3.7. No aplicable

5.6.3.8. Si el factor de potencia resultante no satisface el mínimo factor de potencia permitido, el competidor podrá continuar disparando la competición, pero no puntuará ni se le reconocerá la competición.

5.6.3.9. No aplicable

5.6.3.10. Los puntajes de un competidor que, por cualquier razón, no presente su arma en el momento y lugar que se le indique para la prueba y/o no entregue los cartuchos destinados a tal fin, toda vez que un Oficial de la competencia se lo requiera, serán eliminados de los resultados de la competencia.

5.6.3.11. Si el Maestro de Campo considera que el cronógrafo oficial de la competencia resulta inoperable, y no es posible realizar futuras pruebas de munición de los competidores, los factores de potencia para aquellos cuya munición fue probada satisfactoriamente serán tenidos en cuenta, y para los demás competidores se aceptará que los mismos han logrado el mínimo factor necesario sin cambios, sujeto a todo requisito aplicable a la división correspondiente (ver Apéndices).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.7. Fallos de funcionamiento - Equipo del competidor.

5.7.1. En el caso que el arma de un competidor tenga una falla luego de la señal de inicio, éste podrá intentar en forma segura corregir el problema y continuar disparando la prueba. Durante la acción correctiva, el competidor debe mantener la boca de fuego apuntando en todo momento hacia una dirección segura. El competidor no puede utilizar varillas u otras herramientas para corregir un mal funcionamiento. Las violaciones resultarán en puntuación cero para la etapa.

5.7.1.1. En el caso que el arma de un competidor tenga un fallo en el momento de recibir la indicación de "Cargue y Prepare" ("Load and Make Ready") ó "Prepare" ("Make Ready"), pero antes de la emisión de la señal de inicio, tendrá la facultad de retirarse bajo la autoridad y supervisión del Oficial de Campo actuante para poder reparar su arma sin penalización, sujeto a lo previsto por las reglas 5.7.4. , 8.3.1.1. y todas las restantes reglas de seguridad. Después de haber completado las reparaciones del caso (y se hayan satisfecho, si así corresponde, las previsiones de la regla 5.1.7.) el competidor podrá retornar para realizar un nuevo intento en el recorrido de tiro, sujeto a la agenda determinada por el Oficial de Campo actuante o por el Maestro de Campo.

5.7.2. Cuando la corrección de un mal funcionamiento requiera que el competidor mueva el arma desde "apuntando" hacia un blanco, los dedos del mismo deben quedar claramente visibles fuera del arco guardamonte (ver regla 10.5.8.).

5.7.3. En el caso que el fallo del arma no pueda ser corregido dentro de los 2 minutos, el competidor debe apuntar el arma en dirección segura y avisar al Oficial de Campo, el cual dará por terminada la prueba (excluyendo cualquier serie no ejecutada en ejercicios estándar) de la manera normal. La prueba de tiro (excluyendo cualquier serie componente no ejecutada en ejercicios estándar) debe ser puntuada como si se hubiese disparado, incluyendo todos los "misses" y penalizaciones.

5.7.4. Bajo ninguna circunstancia debe permitirse que un competidor abandone la prueba de tiro en posesión de un arma cargada (ver regla 10.5.13.).

5.7.5. Cuando el arma ha fallado tal como se indicó más arriba, no debe permitirse al competidor volver a disparar la prueba ("re-shoot"). Esto incluye el caso en que el arma haya sido declarada inoperable o insegura en el curso de una prueba o serie. Sin embargo, una serie componente no ejecutada, en ejercicios estándar puede ser completada por el competidor afectado después que su arma haya sido reparada y con anterioridad a que los resultados de la competición hayan sido declarados finales por el Director de la competición.

5.7.6. En el caso que un Oficial de Campo de por terminada una prueba debido a la sospecha que el competidor posea un arma o munición inseguras (por ejemplo: cargas inestables), tomará las medidas que considere convenientes para asegurar que tanto el campo como el competidor retornen a condición segura. El Oficial de Campo, inspeccionará el arma o munición y procederá como sigue:

5.7.6.1. Si el Oficial de Campo encuentra evidencias que confirmen la sospecha , el competidor no será autorizado a volver a disparar la prueba("re-shoot"), pero debe ordenársele rectificar el problema. En la planilla de puntuación del competidor, debe registrarse el tiempo transcurrido hasta el último disparo y la prueba debe ser puntuada como totalmente disparada, incluyendo los "misses" y penalizaciones aplicables (ver regla 9.5.6.).

5.7.6.2. Si el Oficial de Campo comprueba que no existen los problemas de seguridad sospechados, debe requerírsele al competidor que repita la prueba ("re-shoot").



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



5.8. Munición oficial de la competición.

5.8.1. Cuando los organizadores de la competición, ofrezcan munición en venta a los competidores de la misma, el Director de la Competición, debe anticipar en la publicación oficial de la misma (y/o en el sitio Web correspondiente) y por medio de una pancarta por él certificada y situada en un lugar visible en el punto de venta, identificados claramente el fabricante, la marca, el calibre, el largo del cartucho, el tamaño de los perdigones, el peso de los mismos, la velocidad, la cantidad equivalente de pólvora (si el dato se encuentra disponible). Las cargas en cuestión serán usualmente exceptuadas de cumplir con la regla 5.6.3. prueba con cronógrafo, sujetas a las siguientes condiciones :

5.8.1.1. El competidor debe obtener y conservar durante toda la competición un recibo de los organizadores de la misma (o de su vendedor delegado) donde se deja constancia de los detalles sobre la cantidad y descripción del tipo de munición adquirida para esa competición; dicho recibo debe ser presentado ante la demanda de cualquier Oficial de la Competencia, en su defecto, no serán aplicadas las previsiones de la Regla 5.8.1. La munición no adquirida a los organizadores de la competencia (o a su vendedor delegado), no gozará de las previsiones de la Regla 5.8.1. independientemente de que el aspecto de dicha munición sea o no idéntico a la munición oficial de la competencia.

5.8.1.2. La munición oficial de la competición adquirida por los competidores se estima como equipamiento del mismo (ver Sección 5.7.), por lo tanto, su mal funcionamiento no será fundamento para repetir la prueba ("reshoot") y/o una apelación al Arbitraje.

5.8.1.3. La munición oficial de la competencia no debe ser restringida exclusivamente para la venta y/o uso por los competidores que representan a la entidad anfitriona y/o al vendedor.

5.8.1.4. La munición oficial de la competición debe ser aprobada por el Director Regional de aquella en la cual la competición es realizada.

5.8.1.5. Los Oficiales de Campo se reservan el derecho a realizar pruebas de cronógrafo u otras sobre todas o alguna munición, en cualquier momento y sin proporcionar ninguna razón.

5.8.2. Siempre que sea posible, los organizadores de la competición (o su vendedor delegado), deberían poner a disposición de los competidores un recinto seguro, supervisado por un Oficial de Campo, donde puedan llevar a cabo pruebas de una pequeña cantidad de munición oficial de la competencia usando su propia arma, del mismo lote previo a su adquisición.

5.8.3. Para competiciones de nivel III o superiores, el Director de la Prueba, debe, con la debida anticipación y conjuntamente con la literatura de aquella (y/o en el sitio Web oficial) y por medio de avisos certificados con su firma y la del Maestro de Campo colocados en lugares visibles de la competición, establecer claramente las especificaciones de los cartuchos de calibración a ser utilizados en la competición (ver apéndice C1) . Esta práctica también es recomendable para competiciones de nivel I y II.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



CAPÍTULO 6 : Estructura de una competición

6.1. Principios generales

Por razones de claridad se utilizan las siguientes definiciones:

6.1.1. **Serie ("String")** - Un componente independientemente cronometrado y puntuado de un Ejercicio Estándar. Los puntajes y penalizaciones son registrados una vez finalizada cada serie, y los resultados obtenidos en cada una de ellas, son entonces computados para obtener un resultado final de la prueba (ver también la regla 9.5.5.).

6.1.2. **Ejercicio Estándar ("Standard Exercise")** - Una prueba de tiro, consistente en más de una o mas "series" componentes, cada una de ellas cronometradas independientemente. Los puntajes, con deducción de cualquier penalización, se acumulan cuando se completa la prueba, para producir el resultado final del ejercicio. La prueba de tiro puede, para cada serie componente, requerir una posición específica de tiro, procedimiento y/o una o más recargas obligatorias. Solamente se permite un Ejercicio Estándar con un máximo de 24 disparos en competiciones homologadas por IPSC de nivel IV ó superiores.

6.1.3. **Ejercicio ("Stage")** - Un componente de una competición cronometrada y puntuada independientemente.

6.1.4. **Competición ("Match")** - Consiste por lo menos en dos ejercicios. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, deben ser sumados para declarar el ganador de la competición. Una competición debe incluir solamente un tipo de arma (por ejemplo : Armas cortas, o escopeta, o fusil).

6.1.5. **Torneo ("Tournament")** - consiste en dos o más competiciones específicas para distintas armas (por ejemplo: una competición para armas cortas y otra para escopeta, o una para armas cortas, una para escopeta y una tercera para fusil **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**). Los resultados individuales, obtenidos por un competidor para cada competición componente será utilizado para declarar el ganador general de todo el torneo, de acuerdo a las reglas IPSC de Torneos.

6.1.6. **Liga ("League")** - Consiste en dos o más competiciones IPSC de un tipo determinado tipo de arma desarrolladas en diferentes localidades y en distintas fechas. La suma total de los resultados de las competiciones, alcanzados por cada competidor en cada una de las competiciones, componen especificadas por los organizadores de la liga, serán sumadas para determinar el ganador de la liga.

6.1.7. **Shoot-off ("Shoot-off")** - Un evento llevado a cabo independientemente de una competición. Los competidores elegidos, lo hacen directamente uno contra otro, disparando simultáneamente sobre un conjunto ordenado de blancos similares, pero separados, mediante un procedimiento de eliminación (ver Apéndice E).

6.2. Divisiones de la competición.

6.2.1. Las Divisiones IPSC reconocen diferentes tipos de armas y equipos (ver Apéndice D). Cada competición debe reconocer por lo menos una División. Cuando coexistan en una competición más de una División, cada una de ellas debe puntuar independientemente y los resultados de la competición deben reconocer un ganador por cada División.

6.2.2. En las competiciones homologadas por IPSC, debe haber en cada división para ser reconocida el número mínimo de competidores que se encuentra estipulado en el Apéndice A2. Si no hay suficientes competidores en una División, el Director de la prueba puede autorizar que la misma dispare sin reconocimiento oficial de IPSC.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



6.2.3. Con anterioridad al comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una división donde puntuará, y los Oficiales de la competencia deben comprobar que el equipo de aquél, esté de acuerdo con los requisitos de la División declarada, antes que el competidor de comienzo a cualquier prueba de tiro.

6.2.4. Sujeto a la previa aprobación del Director de la Prueba, un competidor puede inscribirse en una competición para disparar en más de una División. Sin embargo, solamente puede competir en una de ellas por el puntaje de la prueba, y esta debe ser disparada siempre en primer término. Toda subsecuente ejecución de alguna prueba en otra División, no puntuará para el reconocimiento de la competición.

6.2.5. En el caso en que una División no esté disponible, o sea eliminada, o cuando un competidor no declare una División con anterioridad al comienzo de una competición, o no satisfaga al equipamiento u otros requisitos de la División declarada, el mismo será incluido en la División que, según la opinión del Maestro de Campo, más se adecue al equipo que posee. Si de acuerdo al criterio antes explicado, no es aplicable ninguna División, el competidor disparará la competición sin puntuar.

6.2.5.1. No aplicable

6.2.5.2. Un competidor que sea clasificado o reclasificado tal como se indica más arriba, le debe ser notificado lo más rápidamente posible. La decisión del Maestro de Campo en esta materia es definitiva.

6.2.6. Una descalificación que involucre a un competidor en cualquier momento de una competición, impide que el mismo pueda tener una futura participación en la misma, incluyendo una subsecuente intervención en una prueba de otra División. A pesar de ello, esto no es retroactivo. Una previa y completa puntuación de la competición en otra División debe ser reconocida y premiada en tal División.

6.2.7. El reconocimiento de un competidor en una División específica no anula posteriores reconocimiento en una Categoría o su inclusión como miembro de un equipo regional u otro.

6.3. Categorías en las competiciones.

6.3.1. Las competiciones IPSC incluyen diferentes Categorías dentro de cada División para reconocer distintos grupos de competidores. Un competidor puede declarar solamente una Categoría para una Competición o Torneo.

6.3.2. La falta de cumplimiento de los requisitos de la Categoría declarada, o la omisión de declarar una Categoría, con anticipación a la iniciación de la competición, resultará en la exclusión de la misma. Los detalles de las Categorías actualmente aprobadas y los requisitos relacionados están especificados en el Apéndice A2.

6.4. Equipos Regionales.

6.4.1. Sujeto a la disponibilidad de espacio en los sistemas, puede ser seleccionado por orden de mérito para cada División y por cada Región, un Equipo Regional, para participar en las competiciones de nivel IV o superior. A discreción de los Organizadores de la Competición, pueden presentarse otros equipos, pero no serán elegibles para su reconocimiento como tales ni recibirán premios. Las Categorías Aprobadas de los equipos se especifican por voto en la Asamblea General (ver Apéndice A2).

6.4.2. El puntaje individual de un competidor, será utilizado exclusivamente para asignación a un único equipo.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



6.4.3. Los equipos deben consistir de un máximo de 4 miembros, sin embargo sólo se computarán los 3 puntajes finales mayores, entre los miembros del Equipo, para calcular los resultados del mismo.

6.4.4. Si alguno de los miembros de un equipo se retira de la competición por cualquier razón, los puntajes obtenidos por ese competidor quedarán vigentes para calcular el puntaje final del equipo, no obstante el equipo involucrado no será autorizado a reemplazar el miembro ausente.

6.4.5. Si un miembro de un equipo, se encuentra impedido antes de comenzar una competición, puede ser reemplazado antes del comienzo de la misma por un suplente, sujeto a la aprobación del Director de la Competición.

6.4.6. Si un miembro de un equipo es descalificado de la competición, los puntajes del mismo se revertirán a cero para todas las pruebas de tiro de la competición. Los equipos no están autorizados a reemplazar a un miembro descalificado.

6.5. Estado legal y Credenciales del Competidor.

6.5.1. Todos los competidores deben ser miembros individuales de la Región IPSC en que reside normalmente. La residencia se define como una Región donde el individuo domiciliado por un mínimo de 183 días de los doce meses inmediatamente anteriores al mes del inicio de la competición. La condición de domicilio es una prueba de presencia física, no relacionada con la ciudadanía o por una conveniencia de vecindad. Los 183 días no necesitan ser consecutivos ni los más recientes dentro del período de doce meses. En ningún caso, los organizadores de la competición pueden aceptar algún competidor de una Región "foránea", a menos que el Director Regional local haya confirmado la condición de ser habilitado para participar en la competencia en cuestión.

6.5.1.1. Los competidores que normalmente residan en un país ó una región geográfica, que no estén afiliados a IPSC, puede asociarse a una Región afiliada a IPSC pudiendo competir bajo los auspicios de esa Región, sujeto a la aprobación del Consejo Ejecutivo de IPSC y el Directorio Regional de la correspondiente Región. Si posteriormente el país o región geográfica donde reside el competidor, se afilia a IPSC, el mismo debe hacerse miembro de esa región durante el proceso de su afiliación.

6.5.2. Un competidor y/o miembro de un equipo, puede representar a su Región IPSC de residencia, excepto los que sigue:

6.5.2.1. Con respecto a un competidor que reside en una Región, pero que desea representar a la Región de la cual es ciudadano, los Directores Regionales de ambas Regiones deben acordarlo por escrito antes de comenzar la competición.

6.5.2.2. Un competidor que no reúna las condiciones requeridas por la regla 6.5.2.1. puede representar a la Región de la cual es miembro, sujeta a la aprobación previa del Director Regional.

6.5.3. En los campeonatos regionales y continentales, sólo los competidores que satisfagan los requisitos de residencia establecidos en la Regla 6.5.1 poseen derecho para ser reconocidos como Campeón Regional o Continental, por División y/o División/Categoría, según el caso. Sin embargo, cuando se resuelve la condición de Campeón Regional o Continental, los resultados de los competidores que provengan de fuera de la región ó continente aplicable, no deben ser eliminados de los resultados de la competición, la cual debe permanecer absolutamente intacta. Por ejemplo:



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



Campeonato de Región 1 División Open

100% Competidor A - Región 2 (declarado como campeón global de la competición y de la División)

99% Competidor B - Región 6

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

6.6. Agenda y Distribución en Escuadras del Competidor.

6.6.1. Los competidores deben concursar por su puntuación de acuerdo a la agenda y distribución en escuadras publicadas para la competición. Un competidor que no se presente en el día y hora determinados por la agenda en alguno de los ejercicios, no podrá disparar la misma sin la previa autorización del Director de la Prueba, en caso contrario su puntuación para esta etapa será cero.

6.6.2. Los Oficiales de Campo, los patrocinadores de la competición, los Oficiales IPSC (tal como se los define en la sección 6.1. de la Constitución de IPSC) y otras personas, pueden competir por una puntuación "pre-competición", sujeto a la previa autorización del Director de la competición. Aquellos que compitan en la competición principal, no deben ser restringidos de observar la pre-competición. Todos los miembros de un Equipo Regional oficial, deben competir en la competición principal. Los puntajes obtenidos en la "pre-competición", pueden, a discreción del Director de la Competición, ser incluidos en los resultados generales de la competición, a condición de que la fecha de la "pre-competición" sea publicada en la agenda oficial de aquella (ver también la sección 2.3.).

6.6.3. Una competición, torneo o liga debe entenderse que comienza cuando disparan por su puntuación en el primer día, los competidores (incluyendo aquellos especificados más arriba) y finaliza cuando los resultados hayan sido declarados definitivos por el Director de la competición.

6.7. Sistema Internacional de Clasificación ("ICS").

6.7.1. El Consejo Ejecutivo de IPSC puede coordinar y promulgar reglas y procedimientos específicos que dispongan el control y la administración de un Sistema Internacional de Clasificación.

6.7.2. Los competidores que pretendan una clasificación internacional, deben utilizar las pruebas de tiro aprobadas, que pueden obtenerse en el sitio web de IPSC.

CAPÍTULO 7: Administración de la competición.

7.1. Oficiales de la Competición.

Las tareas y definiciones de referencia de los Oficiales de la Prueba se definen como sigue:

7.1.1. **Oficial de Campo - "Range Officer" - ("RO")** - Emite las órdenes de campo, supervisa el cumplimiento del competidor con respecto a la información escrita ("briefing"), y principalmente controla de cerca la acción segura del mismo. También anuncia el tiempo, la puntuación y las penalizaciones correspondientes a cada competidor y verifica que sean registrados correctamente en las planillas de puntajes de estos últimos (se encuentra bajo la autoridad de un Jefe de Oficiales de Campo y del Maestro de Campo).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



7.1.2. Jefe de Oficiales de Campo - "Chief Range Officer" - ("CRO") - Es la autoridad elemental sobre todas las personas y actividades en las pruebas de tiro que se encuentran bajo su control, y supervisa, la justa, correcta y coherente aplicación de las presentes reglas (se encuentra bajo la autoridad del Maestro de Campo).

7.1.3. Oficial de Estadísticas - "Stats Officer" - ("SO") - Recoge, clasifica, verifica, calcula y conserva todas las planillas de puntuación y por último obtiene los resultados provisionales y final. Cualquier planilla que contenga imprecisiones o falta de datos, debe ser expeditamente informada y remitida al Maestro de Campo (se encuentra bajo la autoridad del Maestro de Campo).

7.1.4. Oficial de Intendencia - "Quartermaster" ("QM") - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo: blancos, obleas, pintura, escenografías, etc.), los utensilios de los Oficiales de Campo (por ejemplo: cronómetros, baterías, engrapadoras, broches, portapapeles, etc.) y las raciones para los Oficiales de Campo (se encuentra bajo la autoridad del Maestro de Campo).

7.1.5. Maestro de Campo - "Range Master" - ("RM") - Es la Máxima autoridad sobre todas las personas y actividades en las todas pruebas de tiro que se realizan en la totalidad del campo, incluyendo la seguridad del mismo, la operación de todas pruebas de tiro y la aplicación de las presentes reglas. Todas las descalificaciones de la competencia, y apelaciones a arbitrase, deben ser sometidas a su consideración. El Maestro de Campo, es habitualmente nombrado por el Director de la Competición y trabaja solidariamente con este. Sin embargo, con respecto a competiciones de nivel IV ó superiores, la designación del Maestro de Campo queda sujeta a la previa aprobación por escrito del Consejo Ejecutivo de IPSC.

7.1.6. Director de la Competición - "Match Director" - ("MD") - Maneja globalmente la administración de la competición, incluyendo la división en escuadras, agendas, construcciones en el campo, la coordinación del personal de soporte, y la provisión de servicios. Su autoridad y decisiones, debe prevalecer con respecto a todas las materias, excepto aquellas que en las presentes reglas sean de dominio del Maestro de Campo. El Director de la Competición es nombrado por la entidad organizadora y trabaja solidariamente con el Maestro de Campo.

7.2. Disciplina de los Oficiales de Campo.

7.2.1. El Maestro de Campo posee autoridad sobre todos los Oficiales de la competencia que no sea el Director de la misma (excepto en el momento en que el este último participa como competidor en la misma), y es responsable de las decisiones concernientes a conducta y disciplina de aquellos.

7.2.2. En el caso que un Oficial de la competición sea sancionado, El Maestro de Campo debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al Director Regional a la cual pertenece el Oficial, al Director Regional correspondiente a la jurisdicción donde se desarrolla la competición, y al Presidente de la Asociación Internacional de Oficiales de Campo (IROA).

7.2.3. Si un Oficial es descalificado de la competición por una infracción a la seguridad mientras se encuentra compitiendo, continuará siendo disponible como Oficial de la competición. El Maestro de Campo, tomará cualquier decisión relacionada con la participación de un oficial.

7.3. Nominación de los Oficiales.

7.3.1. Los organizadores de la competición, con antelación al comienzo de la misma, deben designar un Director de la Competencia y un Maestro de Campo para realizar las tareas detalladas en estas reglas. El Maestro de Campo, debe ser preferentemente el Oficial de Campo certificado más competente y experimentado entre los presentes (ver también la



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



regla 7.1.5.). Para los niveles I y II puede ser nominada una única persona para ocupar los cargos de Director de la Competición y Maestro de Campo.

7.3.2. Los referidos en estas reglas como Oficiales de Campo por ejemplo: "Oficial de Campo", "Maestro de Campo", etc.), se entiende como personal que ha sido nombrado oficialmente por los organizadores de la competición para realmente prestar servicio con capacidad de oficial en la misma. Las personas que son Oficiales de Campo certificados, pero que en realidad participan en el certamen como competidores regulares, no tendrán vigencia ni autoridad como Oficiales de Campo en la misma. Tales personas, deben por consiguiente abstenerse de participar en la competición vestiduras que lleven las insignias de Oficial de Campo.

CAPÍTULO 8: La Prueba de Tiro.

8.1. Condición de arma lista.

La condición de "arma lista", para las escopetas, será normalmente tal como se especifica más abajo. Sin embargo, en el caso que un competidor, ya sea en forma inadvertida o intencional, no cargue la recámara de su arma, cuando ello sea autorizado por la información escrita ("briefing") de la prueba, el Oficial de Campo no debe tomar ninguna acción, ya que es aquél quien es en todo momento responsable de la manipulación del arma.

8.1.1. Escopetas

8.1.1.1. **Cargada (opción 1):** cargador lleno y colocado (si es aplicable), recámara cargada, martillo y/o percutor cargado ("coc-ked") y seguro colocado (si la escopeta se halla diseñada para poseer uno).

8.1.1.2. **Cargada (opción 2):** Cargador lleno y colocado (si es aplicable), recámara vacía, y cerrojo cerrado.

8.1.1.3. **Descargada (opción 3):** El tubo de carga debe estar vacío, los cargadores desechables deben estar quitados y la(s) recamara(s) vacías. El cerrojo puede estar abierto o cerrado.

8.1.2. No aplicable

8.1.3. Las pruebas de tiro pueden requerir condiciones de "arma lista" distintas de las indicadas más arriba. En estos casos esta condición debe estar claramente establecida en la información escrita ("briefing") de la prueba.

8.1.4. A menos que sea en cumplimiento de los requisitos de una División (ver Apéndices), Regla 8.1.1. o en un ejercicio de tipo: "cargar uno, disparar uno", no debe restringírsele a ningún competidor el número de cartuchos que pueda cargar o recargar en una escopeta. La información escrita ("briefing") de una prueba, solamente puede especificar: en qué momento el arma se carga o: cuándo deben realizarse las recargas obligatorias, en el caso que sea autorizado bajo la regla 1.1.5.2.

8.2. Condición de "listo" del competidor.

Esta corresponde, cuando, bajo las órdenes directas del Oficial de Campo:

8.2.1. La escopeta se encuentra preparada, puesta en condición segura y sujeta o colocada tal como lo especifica la información escrita ("briefing") de la prueba, y está en conformidad con los requisitos de la División correspondiente.

8.2.2. La postura del competidor, previo al comienzo real de la etapa (inmediatamente antes de la señal de inicio), debe ser una de las siguientes, especificada en la información escrita ("briefing") de la prueba:



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



De pie, erguido y relajado, con la escopeta en la condición de listo, sostenida con ambas manos, con la culata tocando al competidor a la altura de la cadera, la boca de fuego dirigida hacia los blancos y con los dedos fuera del arco guardamontes, o:

De pie, relajado y natural, con la escopeta en condición de listo, sostenida naturalmente por la mano hábil únicamente, cañón paralelo al piso, boca de fuego dirigida hacia los blancos, con los dedos fuera del arco guardamontes y la mano inhábil colgada naturalmente al costado, o:

Una postura alternativa tal como sea indicada por la información escrita ("briefing") de la prueba.

Un competidor que intente comenzar o que complete un recorrido de tiro habiendo utilizado una postura incorrecta puede ser requerido por un Oficial de Campo a disparar nuevamente la etapa ("reshoot").

Su hombro y apuntando hacia los blancos.

8.2.3. En una prueba de tiro, nunca debe requerirse o permitir que un competidor toque o sujete un cargador, dispositivo de carga o munición que no sea el que está colocado en la escopeta, después del mando de atención ("stand-by") y antes de la señal de inicio ("Start signal") (excepto por inevitables roces con los antebrazos).

8.3. Comunicaciones en el campo.

Las voces de mando aprobadas y su secuencia, son las siguientes:

8.3.1. **"Cargue y prepare" ("Load and make ready") (o "Prepare" ("Make ready"))** cuando el comienzo se realiza con el arma descargada) - Este mando significa el comienzo de la "prueba de tiro". Bajo la directa supervisión del Oficial de Campo el competidor debe ponerse en dirección a los blancos, o en dirección segura indicada por aquél, ajustarse los protectores visuales y auditivos, y preparar su escopeta de acuerdo a la información escrita ("briefing") de la etapa. El competidor debe entonces asumir la posición inicial requerida. Acto seguido, el Oficial de Campo procederá:

8.3.1.1. Una vez que se ha emitido el comando **"Cargue y prepare" ("Load and make ready") (o "Prepare" ("Make ready"))** cuando el comienzo se realiza con el arma descargada), el competidor no debe moverse del lugar de inicio hasta que se emita la "señal de inicio" (Start signal), sin la previa aprobación y bajo la directa supervisión del Oficial de Campo. La violación a esta regla, resultará en un apercibimiento por la primera vez y podrá aplicarse la regla 10.6.1 para la siguiente violación en la misma competición.

8.3.2. **"¿Está Ud. listo?" ("Are you ready?")** - La falta de una respuesta negativa por parte del competidor indica que ha entendido completamente los requisitos de la prueba y está preparado para proceder. Si, en cambio, no está listo cuando se le pregunta "¿Está Ud. listo?" debe contestar: "no listo" ("Not ready"). Se sugiere que cuando el competidor esté listo, asuma la posición de inicio requerida para manifestar su disposición al Oficial de Campo.

8.3.3. **"Atención" ("Stand by")** - Este mando debe ser seguido por la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos (ver también la regla 10.2.6.).

8.3.4. **"Señal de inicio" ("Start signal")** - Es la señal que se da al competidor para que inicie la prueba de tiro. Si un competidor no reacciona ante la señal de inicio, por cualquier razón, el Oficial de Campo debe confirmar nuevamente que aquél esté preparado para realizar la prueba, y repetirá los mandos de campo desde **"¿Está Ud. listo?"**.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



8.3.4.1. En el caso que un competidor accidentalmente comience a disparar prematuramente ("**false start**"), el Oficial de Campo debe, tan pronto como sea posible, detener la acción y volver a iniciar el curso de la prueba una vez que el campo haya sido repuesto a su condición inicial.

8.3.5. "**Alto**" ("**Stop**") - Cualquier Oficial de Campo asignado a una etapa, puede emitir esta orden en cualquier momento durante el transcurso de una prueba de tiro. El competidor debe interrumpir inmediatamente el fuego, detenerse y esperar por más instrucciones del Oficial de Campo.

8.3.5.1. Cuando dirigen Ejercicios Estándar, Los Oficiales de Campo pueden emitir al terminar la primera serie, otros comandos, en el ínterin, para preparar al competidor para la segunda y subsecuentes series (por ejemplo: "**Cargue si lo requiere**" ("**Reload if required**")). Cualquiera de tales comandos intermedios a ser utilizados deben ser claramente establecidos en las informaciones escritas ("briefing") de la prueba.

8.3.6. "**Si finalizó, descargue y presente**" ("**If you are finished, unload and show clear**") - Si el competidor ha finalizado su prueba de tiro, debe bajar su arma con la boca de fuego dirigida hacia los blancos para su inspección por parte del Oficial de Campo, con el tubo fijo de carga vacío, o el cargador desechable retirado, la(s) recámara(s) vacía(s) y el cerrojo abierto.

8.3.7. "**Si el arma está descargada, abata martillo, cerrojo abierto**" ("**If clear, hammer down, open action**") - Luego de la emisión de este mando, el competidor no debe efectuar más disparos (ver regla 10.6.1.). Mientras continúa apuntando la boca de fuego hacia los blancos, el competidor debe cerrar el cerrojo, tirar del gatillo para lanzar el martillo o percutor y volver a abrir el cerrojo. Entonces debe ser aplicado el broche de seguridad ("safety catch") (Si el tipo de arma permite que se le coloque con el cerrojo abierto), **y debe colocarse un indicador de recámara ("chamber flag")**. El cerrojo puede permanecer abierto o cerrado.

Si el arma no demuestra estar "limpia", el Oficial de Campo repetirá los mandos desde la regla 8.3.6. (ver también la regla 10.4.3.).

El cumplimiento total de la regla 8.3.7 por el competidor, significa la finalización de la prueba de tiro. El competidor debe entonces cumplir con la regla 5.2.1.

8.3.8. "**Campo libre**" ("**Range is Clear**") - Los competidores u Oficiales de Campo no deben adelantarse o abandonar la línea de fuego de la última posición de tiro, hasta que esta voz haya sido emitida por el Oficial de Campo. Una vez emitida, los Oficiales y competidores pueden adelantarse para puntuar, tapar, restablecer blancos, etc.

8.4. Cargar, recargar y descargar durante una prueba.

8.4.1. Cuando se carga, recarga o descarga un arma durante una prueba de tiro, los dedos del competidor deben encontrarse visiblemente fuera del arco guardamontes y el arma debe tener su boca de fuego apuntando hacia los blancos o en otra dirección segura autorizada por un Oficial de Campo (ver sección 10.5.).

8.5 Movimientos.

8.5.1. Excepto mientras el competidor esté apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ejecutarse con los dedos visiblemente fuera del arco guardamontes y con el seguro colocado. El arma debe permanecer siempre dirigida a una dirección segura. "movimiento" se define como una de las siguientes acciones:



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



8.5.1.1. Dar más de un paso en cualquier dirección.

8.5.1.2. Cambiar la postura de tiro (por ejemplo: cambiar de erguido a rodilla en tierra, de sentado a de pie, etc.).

8.6. Asistencia o interferencia

8.6.1. No puede prestarse asistencia de ningún tipo a un competidor durante la prueba de tiro, excepto las advertencias sobre seguridad, que cualquier Oficial de Campo asignado a la etapa, pueda realizarle. Estas advertencias no brindarán fundamento para que el competidor sea compensado con la repetición de la prueba ("re-shoot").

8.6.1.1. Los competidores discapacitados, limitados al uso de sillas de ruedas o dispositivos similares, pueden recibir una consideración especial por parte del Maestro de Campo con respecto a la asistencia de movilidad, sin embargo y a pesar de ello, deben ser aplicadas las previsiones de la Regla 10.2.11 a discreción del Maestro de Campo.

8.6.2. Cualquier persona que asista, o produzca interferencia a un competidor durante el transcurso de la prueba (y el competidor que reciba esa asistencia), podrán, a criterio del Oficial de Campo, incurrir en un error de procedimiento en ese ejercicio y /o estar sujetos a la aplicación de la regla 10.6.

8.6.3. En el caso de producirse un contacto físico accidental con el Oficial de Campo, u otra influencia externa que en la opinión de este, haya podido interferir con el competidor durante la prueba, el Oficial de Campo podrá ofrecerle repetir la prueba ("re-shoot"). El competidor debe aceptar o declinar este ofrecimiento, antes de conocer tanto el tiempo como el puntaje obtenido en el primer intento de disparar la prueba. Sin embargo en el caso que el competidor cometa una infracción relativa a la seguridad durante tal interferencia, puede a pesar de ello, aplicarse las previsiones de la sección 10.3.

8.7. Visualización de aparatos de puntería e inspección del campo.

8.7.1. Los competidores tienen prohibido en todo momento, hacer visualización de aparatos de puntería ("tomar punto") con un arma cargada previo a la señal de inicio. La violación a esta regla, resultará en una advertencia para la primera ocasión y un error de procedimiento para cada subsecuente violación en la misma competición.

8.7.2. Si los organizadores de la competición también prohíben la visualización de aparatos de puntería ("tomar punto") con un arma descargada, previo a la señal de inicio, los competidores deberán ser avisados en la información escrita ("briefing") de la prueba. Las violaciones resultarán en una advertencia para la primera ocasión y un error de procedimiento para cada de las subsecuentes producidas en la misma competición.

8.7.3. Cuando esté permitido que los competidores visualicen los aparatos de puntería de un arma descargada, previo al inicio de una prueba de tiro a fin de verificar que aquellos están preparados como se requiere, deberán hacerlo sobre un único blanco. Los competidores que hagan la visualización de aparatos de puntería sobre una secuencia de blancos o de ubicaciones de tiro, incurrirán en una penalización por error de procedimiento en cada caso.

8.7.4. Se prohíbe a los competidores el uso de cualquier ayuda de visualización (por ejemplo: el conjunto o parte de una imitación ó réplica de un arma, una parte de un arma real, incluyendo cualquier accesorio de la misma, etc.), excepto por sus propias manos, mientras realizan su inspección de una prueba de tiro ("walkthrough"). Las violaciones incurrirán en una penalización por error de procedimiento por cada caso (ver también regla 10.5.1.).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



8.7.5. No se permite a ninguna persona penetrar o moverse en el campo de la prueba sin la previa autorización del Oficial de Campo asignado a dicha prueba o por el Maestro de Campo. Las violaciones producirán una advertencia por la primera vez de ocurrencia, pero pueden estar sujetas a las previsiones de la sección 10.6 para las subsecuentes.

CAPÍTULO 9. Puntuación.

9.1. Reglas generales.

9.1.1. Acercamiento a los blancos - Mientras se procede a la puntuación, los competidores o sus delegados no deben aproximarse a ningún blanco a una distancia menor a 1 metro (3,28 pies) sin la autorización del Oficial de Campo. La violación producirá en su primera oportunidad un apercibimiento, pero el competidor ó su delegado, pueden recibir a discreción del Oficial de Campo, una penalización por error de procedimiento por subsecuentes violaciones en la misma competición.

9.1.2. Tocar los blancos - Mientras se procede a la puntuación, los competidores ó sus delegados no deben tocar, aforar o interferir de cualquier otra manera ningún blanco, sin la autorización del Oficial de Campo. Si este último, conceptúa que un competidor ó su delegado han influenciado o afectado el procedimiento de puntuación como consecuencia de alguna de estas acciones, puede proceder de alguna de las siguientes maneras:

9.1.2.1. Puntuar el blanco afectado como si no se le hubiera disparado, o:

9.1.2.2. Imponer penalizaciones por cualquier no-shoot afectado.

9.1.3. Blancos tapados prematuramente - Si un blanco es tapado o repuesto prematuramente, impidiendo la determinación de su real puntuación, el Oficial de Campo debe ordenar que el competidor repita la prueba ("re-shoot").

9.1.4. Blancos no restablecidos - Si después de completarse una prueba de tiro por un previo competidor, uno o más blancos no han sido convenientemente tapados o repuestos para la puntuación del competidor actual, el Oficial de Campo debe juzgar si se puede o no determinar una puntuación precisa, Si se observan impactos puntuables en demasía o impactos cuestionables sobre non-shoot, y no resulte obvio cuáles impactos fueron hechos por el competidor actual, debe ordenarse a este último, la repetición de la prueba ("re-shoot").

9.1.4.1. En la eventualidad en que los parches (obleas) o cintas aplicadas a un blanco de cartón sean accidentalmente removidos por el viento, presión de disparos u otra razón, y no sea obvio para el Oficial de Campo cuáles de los impactos puntuables fueron hechos por el competidor al que se está puntuando, este será emplazado a disparar nuevamente ("re-shoot") el ejercicio.

9.1.5. Impenetrables - El área puntuable de los blancos de cartón IPSC ya sean puntuables propiamente dichos o de penalización, se considera como impenetrable. Si ocurre alguno de los siguientes eventos:

9.1.5.1. Si un proyectil sólido ("slug") o un perdigón de cartuchos para animales mayores ("buckshot"), hace impacto completo dentro del área puntuable de un blanco de cartón, y continúa su trayectoria haciendo impacto en otro blanco puntuable de cartón o un no-shoot, el acierto en el blanco subsecuente no se tendrá en cuenta para la puntuación o penalización, según sea el caso.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



9.1.5.2. Si un proyectil sólido ("slug") o un perdigón de cartuchos para animales mayores ("buckshot"), hace impacto completo dentro del área puntuable de un blanco de cartón, y continúa su trayectoria haciendo impacto en un blanco metálico derribándolo, ya sea puntuable o non-shoot, ello debe ser considerado como un fallo de equipo de campo (ver sección 4.6.). El competidor deberá repetir la prueba ("re-shoot"), luego de haber tapado y restablecido los blancos.

9.1.5.3. Si un proyectil sólido ("slug") o un perdigón de cartuchos para animales mayores ("buckshot"), hace impacto parcial dentro del área puntuable de un blanco de cartón, y continúa su trayectoria haciendo impacto en otro blanco de cartón ya sea puntuable o no-shoot, el acierto en el blanco subsecuente se tendrá en cuenta para la puntuación o penalización, según sea el caso.

9.1.5.4. Si un proyectil sólido ("slug") o un perdigón de cartuchos para animales mayores ("buckshot"), hace impacto parcial dentro del área puntuable de un blanco de cartón ó metálico, y continúa su trayectoria impactando en un blanco metálico el cual cae, ya sea puntuable propiamente dicho o no-shoot, el puntaje o penalización obtenido en este último subsecuente blanco, debe ser considerado válido según sea el caso.

9.1.6. La totalidad de la escenografía, tabiques, barreras, rejas de visión, y otros obstáculos son considerados impenetrables ("hard cover"). Si ocurre algunas de los eventos:

9.1.6.1. Si un proyectil sólido ("Slug") o perdigón de cartuchos para animales mayores ("Buckshot") hace impacto totalmente en una cubierta rígida, y continuando su trayectoria hace impacto en un blanco de cartón puntuable ó no-shoot, dicho impacto no debe considerarse para el puntaje o penalización, según sea el caso.

9.1.6.2. Si un proyectil sólido ("Slug") o perdigón de cartucho o munición para animales mayores ("Buckshot") o las municiones de un cartucho para aves ("birdshot"), hace impacto totalmente en una cubierta rígida, y continuando su trayectoria hace impacto en un blanco metálico derribándolo o no, debe tratárselo como fallo de equipo de campo (ver sección 4.6.). Se ordenará al competidor repetir la prueba ("reshoot"), luego de haber restablecido los blancos.

9.1.6.3. Si un proyectil sólido ("slug") o perdigón de cartucho para animales mayores ("Buckshot") hace impacto parcialmente en una cubierta rígida y continuando su trayectoria hace impacto en un blanco de cartón de puntuación o no-shoot, dicho impacto debe considerarse para el puntaje o penalización, según sea el caso.

9.1.6.4. Si un proyectil sólido ("slug") o perdigón de cartucho para animales mayores ("Buckshot") hace impacto parcialmente en una cubierta rígida y continuando su trayectoria hace impacto en un blanco metálico puntuable o no-shoot, derribándolo, dicho impacto debe considerarse para el puntaje ó penalización, según sea el caso.

9.1.7. Los listones para sostener los blancos de cartón, no son ni coberturas rígidas ("hard cover") ni coberturas penetrables ("soft cover"). Los disparos que hayan pasado plena o parcialmente a través de los listones mencionados, y que hagan impacto en un blanco de cartón o metal, se-rán puntuados, según sea el caso como puntuación o como penalización.

9.1.8. Los impactos de municiones para aves ("Birdshot") sobre un blanco de cartón no se tendrán en cuenta para la puntuación.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



9.2. Métodos de puntuación.

9.2.1. La información escrita ("briefing") de una prueba, debe especificar uno de los siguientes métodos de puntuación:

9.2.2. **"Comstock"** - Tiempo ilimitado que termina con el último disparo, pueden dispararse un número ilimitado de veces, se estipula el número de aciertos por blanco a ser considerados para la puntuación.

9.2.2.1. El puntaje de un competidor se calcula sumando los mayores valores correspondientes al número estipulado de aciertos por blanco, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos cifras decimales), que fue utilizado para completar la prueba de tiro, con lo cual se determina su "factor de puntuación" ("hit factor"). El resultado total de la etapa, adjudicado al competidor en cuestión, es el factor relativo que resulta de otorgar a quien obtuvo el más alto factor de puntuación la totalidad del máximo puntaje disponible para esa etapa y a cada uno de los restantes competidores la relación matemática que resulte, respecto del ganador del ejercicio.

9.2.3. **"Virginia Count"** - Tiempo ilimitado, que termina con el último disparo, número total de disparos limitado, número estipulado de aciertos por blanco que cuentan para la puntuación.

9.2.3.1. El puntaje del competidor se calcula sumando el mayor valor del número estipulado de impactos, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos cifras decimales) que fue utilizado para completar la prueba de tiro, con lo cual se determina su "factor de puntuación" ("hit factor"). El resultado total de la etapa, adjudicado al competidor en cuestión, es el factor relativo que resulta de otorgar a quien obtuvo el más alto factor de puntuación la totalidad del máximo puntaje disponible para esa etapa y a cada uno de los restantes competidores la relación matemática que resulte, respecto del ganador de la etapa.

9.2.3.2 Las pruebas "Virginia Count", sólo deben utilizarse para ejercicios estándar, clasificatorios o recorridos cortos.

9.2.3.3. Las pruebas "Virginia Count" no deben ser utilizadas en competencias de nivel IV o superiores, excepto en relación a ejercicios estándar (ver regla 6.1.2).

9.2.4. **"Tiempo fijo"** - Tiempo limitado, cantidad de disparos limitados, número estipulado total de aciertos globales a ser considerados para la puntuación.

9.2.4.1. El puntaje de un competidor se calcula sumando el mayor número estipulado de aciertos, menos las penalizaciones. El resultado total de la etapa no se factora, y los resultados de los competidores se ordenan por su verdadero valor neto obtenido por cada uno de ellos.

9.2.4.2. Si se usan blancos de cartón en las pruebas de tiempo fijo, deben, en lo posible, ocultarse al transcurrir el tiempo fijo.

9.2.4.3. Las pruebas de tiempo fijo, deben usarse solamente para ejercicios estándar, clasificatorios o recorridos cortos.

9.2.4.4. Las pruebas de tiempo fijo, no deben utilizarse en competencias de nivel IV o superiores, excepto en relación a ejercicios estándar (ver regla 6.1.2.).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



9.2.4.5. Las pruebas de tiempo fijo, no harán incurrir en faltas por no dispararlas o por impactos faltantes ("misses").

9.2.5. Los resultados obtenidos por los competidores en una etapa, se deben ordenar dentro de la correspondiente División en orden decreciente, calculados con 4 lugares decimales.

9.2.6. Los resultados obtenidos por los competidores en la competencia, se deben ordenar en forma decreciente dentro de la correspondiente División, con los puntajes obtenidos en el total combinado o individual de las etapas, calculados con 4 lugares decimales.

9.3. Empate de puntajes.

9.3.1. Si, en opinión del Director de la Prueba, debe decidirse un empate en una competición, los competidores afectados deben disparar una o más pruebas de tiro, elegidas o creadas por el Director de la Competición, hasta que el desempate quede definido. El resultado de esa definición solamente será utilizado para determinar la posición final de dichos competidores a los efectos de la premiación, quedando sus puntajes obtenidos en la prueba sin variantes. Un empate jamás debe ser resuelto por azar.

9.4. Valores de puntuación y penalización.

9.4.1. Los impactos puntuables sobre blancos IPSC deben considerarse de acuerdo con los valores aprobados por la Asamblea General de IPSC (ver apéndices B y C). Los blancos fracturables puntuarán habitualmente 5 puntos.

9.4.1.1. Con la intención de reconocer una dificultad de disparo de una prueba, un pequeño número de blancos metálicos pueden puntuar con el doble del valor de un impacto. El uso de estos blancos debe estar restringido a no más que un 10 % del total de blancos existentes en toda la competencia. Ellos deben haber sido aprobados durante el proceso de revisión de la prueba y deben ser claramente identificados en la información escrita ("briefing") de la prueba.

9.4.2. Cada impacto visible en el área puntuable de un no-shoot de cartón, debe ser penalizado con el equivalente al doble del mayor puntaje que se puede obtener en el mismo, hasta un máximo de 2 impactos por cada no-shoot

9.4.3. Los blancos metálicos no-shoot deben caer o girar al recibir un impacto; entonces serán penalizados con el equivalente al doble del mayor puntaje que se puede obtener en un blanco similar puntuable.

9.4.4. Cada impacto faltante ("Miss") será penalizado con el doble del valor del máximo puntaje obtenible, excepto cuando se trate de blancos que se ocultan (ver reglas 9.2.4.5. y 9.9.2.).

9.4.5. En pruebas "Virginia Count" o pruebas de "Tiempo Fijo":

9.4.5.1. Los disparos en exceso ("Extra Shoots") (esto es : disparos efectuados en exceso al número especificado en una serie o ejercicio), producirán cada uno de ellos una penalización por error de procedimiento. Por añadidura, mientras se puntúa, no deben otorgarse más del número y máximo puntaje de impactos que el especificado.

9.4.5.2. Cuando se utilizan proyectiles sólidos ("slugs"), los impactos en exceso ("Extra Hits"), (es decir: hay impactos en el área puntuable de un blanco de cartón en exceso al número especificado para el ejercicio, serie o



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



serie múltiple de un ejercicio estándar), incurrirá cada uno de ellos en una penalización por error de procedimiento. Nótese que los impactos en coberturas rígidas y/o no-shoot no deben ser tratados como "impactos en exceso".

9.4.5.3. Los disparos encimados (esto es: se disparan el número correcto de cartuchos en una serie, pero a menor número de blancos que los especificados para la serie), producirán una penalización por error de procedimiento por cada vez que ocurra. Esta penalización no debe aplicarse si la información es crítica de la prueba ("briefing") autorice específicamente los disparos encimados.

9.4.6. En una prueba de tiempo fijo:

9.4.6.1. Los disparos fuera de tiempo ("overtime shoots"), son disparos hechos a los blancos después que ha sido dada la señal de cese de fuego. Los disparos fuera de tiempo no se considerarán para el puntaje.

9.4.6.2. Cuando son usados blancos estáticos de cartón, se asume que estos disparos fuera de tiempo, resultan en un mayor valor de los aciertos visibles en los blancos, por lo que son ignorados para los propósitos de puntuación. Por ejemplo en una etapa con los aciertos: 1xA, 6xC y 1xD, donde han sido hecho dos disparos fuera de tiempo, se ignorarán los dos mayores aciertos, para el ejemplo dado : (1xA + 1xC), siendo el puntaje final : 5xC y 1xD aciertos.

9.4.6.3. Cuando son usados blancos de cartón estáticos no-shoot, se asume que todos los impactos han ocurrido dentro del tiempo especificado, y serán contados en el proceso de puntuación, sujetos a la Regla 9.4.2.

9.4.6.4. Cuando son utilizados blancos metálicos o fracturables, cualquier blanco(s) que haya(n) sido impactado(s) exitosamente después que se haya emitido la señal de alto el fuego, será(n) ignorado(s) para la puntuación.

9.5. Modo de puntuar.

9.5.1. Salvo que se especifique de otro modo en la información escrita ("briefing") de la prueba, los blancos puntuables de cartón deben ser disparados por lo menos una vez cada uno de ellos, en los que se puntuará el mejor impacto en el caso de proyectiles sólidos ("Slugs") ó los dos mejores impactos en el caso de usarse perdigones para animales mayores ("buckshot"), es decir : los dos mejores puntajes obtenidos por los impactos de cualesquiera de los perdigones de cualquier número de disparos realizados con cartuchos de perdigones para animales mayores ("Buckshot"). Los blancos metálicos deben caer para puntuar. Los blancos frangibles, deben romperse con una pieza visiblemente faltante o separada del blanco original para puntuar. Si dos o más blancos reciben impactos puntuables como resultado de un único disparo, deben ser ambos, o todos ellos puntuados normalmente.

9.5.2. Si el diámetro del impacto de un proyectil sólido ("Slug") o de un perdigón para animales mayores ("Buckshot"), toca la línea de puntuación entre dos zonas de distinto valor en un blanco puntuable, o la línea entre un borde no puntuable y una zona puntuable, o si atraviesa áreas de múltiple valor, se puntuará el mayor de ellos.

9.5.3. Si el diámetro del impacto de un proyectil sólido ("Slug") o de un perdigón para animales mayores ("Buckshot"), hace impacto en el área pun-tuable de un blanco de puntuación y también en el área puntuable de un no-shoot, el resultado que se obtiene es el puntaje normal y la penalización.

9.5.4. Los desgarros radiales hacia el exterior del diámetro del impacto de un proyectil sólido ("Slug") o de un perdigón para animales mayores ("Buckshot"), no se toman en cuenta para el puntaje ni para la penalización.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



9.5.4.1. Los orificios agrandados en los blancos de cartón que excedan el diámetro de un proyectil sólido ("slug") o de un perdigón para animales mayores ("buckshot") según sea el caso, no contarán para el puntaje o penalización, a menos que exista una evidencia visible de vestigios dentro del orificio (esto es: marcas de grasa, estriados, "coronas", etc., como para eliminar la presunción de que el orificio haya sido causado por rebotes o salpicaduras).

9.5.5. El mínimo puntaje que se puede obtener en una prueba de tiro es cero.

9.5.6. El competidor que no dispare a la cara frontal de cada uno de los blancos de una prueba por lo menos una vez, incurrirá en una penalización por error de procedimiento por cada blanco no disparado, así como las penalizaciones por impactos faltantes ("misses"), (ver regla 10.2.7.). No obstante, un competidor no incurrirá en penalizaciones por falta de disparar, cuando 2 o más blancos de cartón reciban impactos puntuables como consecuencia de un disparo único, o cuando dos o más blancos metálicos caigan como resultado de un disparo único (ver regla 9.5.1.). Si un competidor le dispara una cantidad de veces a un conjunto ordenado de blancos menor que el de blancos existentes en dicho conjunto, y uno o más blancos de cartón no recibe(n) la cantidad de impactos puntuables, o si algún blanco metálico del conjunto no cae, en estos caso se aplica la penalización por falta de disparo y misses que correspondan.

9.5.7. Los aciertos visibles en un blanco puntuable o de penalización, que sean el resultado de disparos realizados a través del dorso del mismo, no contarán para puntuación o penalización, según sea el caso.

9.5.8. Si un "taco" causa un orificio adicional en un blanco de cartón, y no puede determinarse cuál de ellos ha sido originado por el verdadero proyectil sólido ("Slug"), el competidor debe volver a disparar la prueba.

9.5.9. Si un competidor dispara a un blanco con una munición distinta a la especificada en la información escrita de la prueba ("briefing"), se aplicará lo siguiente:

9.5.9.1. Si el recorrido de tiro está restringido al uso de un tipo específico de un tipo o tipos de munición por razones de seguridad, el competidor puede estar sujeto a descalificación (ver reglas 10.4.10 y 10.4.11).

9.5.9.2. Si un blanco de cartón es impactado por un tipo de munición distinto de la especificada en la información escrita de la prueba ("briefing"), tales impactos no serán considerados para su puntuación el blanco será tratado como un "blanco miss". No obstante, si como consecuencia de ello no se comete una violación a la seguridad, se le permitirá disparar al blanco nuevamente con la munición de tipo correcto para puntuar (ver regla 10.4.10).

9.5.9.3. Si un blanco metálico, incluyendo un no-shoot, es impactado y no cae o gira, como resultado del uso de una munición distinta de la especificada y asegurándose que no existe violación a la seguridad, el blanco será puntuado normalmente, pero el competidor será objeto de una penalización por error de procedimiento (ver regla 10.2.12.).

9.6. Verificación de la puntuación y recusaciones.

9.6.1. Luego que el Oficial de Campo declare "Campo Libre" (Range is Clear"), el competidor o su delegado, debe ser autorizado a acompañar al Oficial responsable de la puntuación para verificar la misma. Sin embargo esta cláusula puede no ser aplicada en pruebas de tiro consistentes en: solamente blancos reactivos, o blancos de reposición automática o blancos de registro electrónico.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



9.6.2. El Oficial responsable de una prueba, puede estipular que el proceso de puntuación comenzará mientras el competidor se encuentra completando el recorrido de la prueba. En tales casos, el delegado del competidor debe ser facultado a acompañar al Oficial responsable de la puntuación con el objeto de verificarla. Los competidores deben ser avisados de este procedimiento durante la información escrita ("briefing") de la prueba dada a la escuadra.

9.6.3. El competidor (o su delegado) que omita verificar un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de dicho blanco.

9.6.4. Cualquier recusación a una puntuación o penalización, debe ser realizada al Oficial de Campo por el competidor (o su delegado) antes que el blanco cuestionado haya sido pintado, tapado o repuesto, caso contrario el reclamo no será aceptado.

9.6.5. En el eventual caso que el Oficial de Campo mantenga la puntuación original y el competidor esté insatisfecho, puede apelar al Jefe de Oficiales de Campo y luego, en caso de continuar la discrepancia, al Maestro de Campo para éste emita su fallo.

9.6.6. El fallo del Maestro de Campo es definitivo. No hay cabida para anteriores apelaciones con respecto a decisiones de puntuación.

9.6.7. Mientras dure la recusación, el blanco impugnado debe permanecer sin tapar, encintado o interferido de otra manera hasta que la cuestión sea dirimida. El Oficial de Campo puede quitar un blanco de papel en disputa que corresponda a la prueba para su futuro examen a fin de evitar un retraso en esta. Tanto el competidor como el Oficial de Campo deben firmar el blanco e indicar claramente cuál impacto está sujeto a impugnación.

9.6.8. Deben utilizarse exclusivamente láminas transparentes graduadas ("overlays") aprobadas por el Maestro de Campo, cuando se requiera verificar y/o determinar la zona de puntuación aplicable para los impactos en los blancos de cartón.

9.7. Planillas de puntuación

9.7.1. El Oficial de Campo debe ingresar toda información (incluyendo las advertencias emanadas), en la planilla de puntuación de cada competidor antes de firmarla. Con posterioridad a que el Oficial de Campo haya firmado la planilla, el competidor debe agregar su propia firma en el lugar correspondiente. Las planillas de puntuación electrónicas son aceptables si cuentan con la aprobación del Director Regional. Deben usarse números completos y legibles para registrar los puntajes y penalizaciones. El tiempo transcurrido para que el competidor finalice la prueba de tiro, debe ser registrado con dos cifras decimales en el sitio apropiado.

9.7.2. Si se requiere hacer correcciones a la planilla de puntuación, las mismas deben ser registradas con claridad en el original y otras copias del competidor. El competidor y el Oficial de Campo deben rubricar cualquier corrección.

9.7.3. Si un competidor se rehusa a firmar o rubricar una planilla de puntuación, cualquiera sea la razón, la cuestión debe ser informada al Maestro de Campo. Si éste último se manifiesta satisfecho que la prueba de tiro fué bien dirigida y puntuada correctamente, la planilla sin firmar debe ser remitida como normal para su inclusión en las puntuaciones de la competencia.

9.7.4. Una planilla de puntuación firmada tanto por el competidor como por el Oficial de Campo es evidencia concluyente que la prueba de tiro ha sido completada, y el tiempo, puntajes y penalizaciones registrados en ella son exactos y no



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



motivan oposición. La planilla de puntuación firmada, se estima como un documento definitivo, y con excepción del mutuo consentimiento del competidor y del Oficial de Campo, o debido a una decisión arbitral, sólo puede ser cambiada para corregir errores aritméticos o agregar penalizaciones por errores de procedimiento bajo la regla 8.6.2.

9.7.5. Si en una planilla de puntuación se encuentran insuficiencia o exceso de datos, o si no ha sido correctamente registrado el tiempo, el competidor deberá repetir la prueba ("reshoot").

9.7.6. En el caso que la repetición ("reshoot") no fuere realizable o permisible por cualquier razón, se impondrán las siguientes acciones:

9.7.6.1. Si falta el tiempo, el competidor recibirá puntaje cero para la prueba.

9.7.6.2. Si el número de impactos o faltantes ("misses") registrados en la planilla de puntuación son insuficientes, aquellos que han sido registrados, serán considerados completos y concluyentes.

9.7.6.3. Si el número de impactos o faltantes ("misses"), registrados en la planilla de puntuación son excesivos, se utilizará el puntaje de aciertos de mayor valor registrados.

9.7.6.4. Las penalizaciones por errores de procedimiento registrados en la planilla de puntuación se considerarán completos y concluyentes, excepto cuando se aplique la regla 8.6.2.

9.7.6.5. Si en alguna planilla de puntuación falta la identidad del competidor, esta situación debe ser informada al Maestro de Campo, quien tomará la decisión que considere conveniente para rectificar la situación.

9.7.7. En la eventualidad que una hoja de puntuación original se pierda o que de alguna manera no sea asequible, será utilizada la copia duplicada del competidor o cualquier otro registro escrito o electrónico aceptable para el Maestro de Campo. Si no puede obtenerse la copia del Competidor, o no se dispone de ningún otro registro escrito o electrónico, o si el Maestro de Campo considera que la copia del competidor no es lo suficientemente legible, el competidor será emplazado a disparar nuevamente ("reshoot") la etapa. Si el Maestro de campo considera que dicho "reshoot" no es posible por cualquier razón, el competidor recibirá tiempo y puntaje cero para la etapa en cuestión.

9.8. Responsabilidad de la puntuación.

9.8.1. Cada competidor es responsable de mantener un registro fiel de sus puntuaciones para verificar ("verify") las listas que oportunamente fije en lugar visible el Oficial Estadístico.

9.8.2. Después que todos los competidores hayan completado la competencia, los resultados provisorios por etapa serán publicados y fijados en lugar visible del campo de tiro por el Oficial Estadístico con el fin de su verificación por parte de los competidores.

9.8.3. Si un competidor detecta un error en los resultados provisorios, debe realizar el reclamo correspondiente ante el Oficial Estadístico antes de transcurrida 1 hora a contar de la publicación de los resultados provisorios. Si el reclamo no se realiza dentro del tiempo límite, los resultados provisorios publicados pasarán a ser definitivos y el reclamo prescribirá.

9.8.4. Los competidores que se encuentran agendados (o de otro modo autorizados por el Director de la Competición) para completar todas las etapas de una competición en un período de tiempo menor que la total de la misma (por ejemplo: en 1 día en lugar de 3 días previstos, etc.), son emplazados a verificar sus resultados provisorios de acuerdo con los procedimientos especiales y límites de tiempo especificados por el Director de la Competición.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



(por ejemplo: por correo electrónico), en caso contrario las apelaciones sobre puntuación no serán aceptadas. El procedimiento pertinente debe ser publicado con anterioridad en la documentación de la competición y/o por notificación colocada en lugar visible en el campo de tiro con anterioridad al comienzo de la competición (ver también Sección 6.6.).

9.9. Puntuación de blancos móviles

Los blancos móviles serán puntuados de acuerdo a lo siguiente:

9.9.1. Los blancos móviles que presenten a la vista por lo menos una porción del área de mayor puntuación cuando están quietos (tanto sea antes o después de su activación), o aquellos que en forma alternativa e indefinida se muestren y se oculten, siempre producirán penalizaciones por falta de disparo y/o por impactos faltantes ("misses") (como excepción, ver la regla 9.2.4.5.).

9.9.2. Los blancos móviles que no cumplan con el criterio arriba indicado, no producirán penalizaciones por falta de disparo o impactos faltantes ("misses"), excepto cuando se aplique la regla 9.9.3.

9.9.3. Los blancos móviles siempre producirán penalizaciones por falta de disparo y por falta de impactos ("misses"), cuando el competidor falla en la activación del mecanismo que inicia el movimiento del blanco.

9.10. Tiempo oficial

9.10.1. Solamente el tiempo del cronómetro operado por el Oficial de Campo se usará para registrar el tiempo oficial, transcurrido durante la realización de la prueba. Si ha fallado el cronómetro, el competidor cuya prueba no pueda ser acreditada con un tiempo exacto, deberá repetir la prueba ("reshoot").

9.10.2. Si, en la opinión de un Comité de Arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para una prueba, es considerado irreal, el competidor deberá repetir esa prueba ("reshoot") (ver regla 9.7.4.).

9.10.3. Si un competidor reacciona ante una señal de inicio, pero por cualquier razón, no continúa con el recorrido de la prueba de tiro, y no obtenga, por esa causa, un tiempo oficial registrado en el cronómetro del Oficial de Campo, la prueba tendrá un tiempo cero y puntuación cero.

9.11. Programas informáticos de Puntuación.

9.11.1. Los programas de puntuación aprobados por la IPSC son: "Match Scoring System" (MSS) y "Windows ® Match Scoring System" (WinMSS). No debe utilizarse ningún otro programa para puntuación de una competencia homologada por IPSC sin la previa autorización del Director Regional de la región correspondiente a la entidad organizadora. En el caso de MSS y WinMSS debe utilizarse la más reciente versión de los programas de puntuación disponibles en el sitio web.

CAPÍTULO 10 : Penalizaciones

10.1. Penalizaciones por error de procedimiento - Reglas generales

10.1.1. Las penalizaciones por error de procedimiento, se imponen cuando un competidor no cumpla con los procedimientos especificados por la información escrita ("briefing") de la prueba. Cuando el Oficial de Campo imponga



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



penalizaciones por errores de procedimiento, debe registrar claramente el número de penalizaciones y la razón por las que se las ha impuesto en la planilla de puntuación del competidor.

10.1.2. Las penalizaciones por error de procedimiento se evalúan con el doble del valor de un único impacto del máximo valor disponible en un blanco de cartón IPSC, tal como se establece en el Apéndice B. Si el máximo valor disponible para la puntuación un impacto en un blanco IPSC de cartón es 5 puntos, cada penalización por error de procedimiento será de menos 10 puntos.

10.1.3. Un competidor que discute la aplicación o el número de penalizaciones por error de procedimiento, puede apelar al Jefe de Oficiales de Campo y/o al Maestro de Campo. Si el competidor continúa disconforme, puede apelar por un arbitraje.

10.2. Penalizaciones por error de procedimiento - Ejemplos específicos.

10.2.1. Un competidor que dispare mientras alguna parte de su cuerpo esté tocando el suelo más allá de una Línea de Falta o Carga recibirá 1 penalización por error de procedimiento por cada acontecimiento. No obstante, aquél ha obtenido una considerable ventaja por la comisión de la falta sobre algún(os) blanco(s), recibirá una penalización por error de procedimiento por cada disparo efectuado sobre el(los) blanco(s) en cuestión, mientras se encuentre en falta, en lugar de una penalización única. No se aplicarán penalizaciones si el competidor no dispara mientras está más allá de la línea.

10.2.2. Un competidor que no cumpla con los procedimientos especificados en la información escrita ("briefing") de la prueba recibirá una penalización por error de procedimiento por cada una de las transgresiones. Sin embargo, si aquél ha obtenido una considerable ventaja por la comisión de la falta, recibirá una penalización por error de procedimiento por cada disparo efectuado mientras el competidor no actúe según las prescripciones, en lugar de una penalización única (por ejemplo: disparar varias veces en postura o ubicación distinta a una postura o posición requerida).

10.2.3. En el caso en que se impongan múltiples penalizaciones en los casos mencionados más arriba, las mismas no pueden exceder el máximo número de aciertos que el competidor pueda obtener. Por ejemplo, si un competidor toma ventaja mientras viola una Línea de Falta o Carga, desde donde se ven 4 blancos metálicos, recibirá 1 penalización por error de procedimiento por cada disparo efectuado en esa condición, con un máximo de cuatro penalizaciones, independientemente de la cantidad de disparos realmente hechos.

10.2.4. Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria, incurrirá en una penalización por error de procedimiento por cada disparo efectuado a partir del punto donde se requiere la recarga, y hasta que la misma sea efectivamente realizada.

10.2.5. Un competidor que mientras transita un Túnel de Cooper desplace una pieza del material de cubierta, y hace que la misma caiga, recibirá una penalización por error de procedimiento por cada pieza caída. El material de cubierta que caiga como resultado del tropiezo o golpe del competidor contra un paramento, o como consecuencia de los gases emitidos por la boca de fuego de un arma o retrocesos de la misma, no debe penalizarse.

10.2.6. Un competidor que avance lentamente (por ejemplo: deslice su mano hacia el arma, a un dispositivo de recarga, o munición), o que se mueva a un sitio de tiro, postura o ubicación más ventajosa, después del mando "Atención" ("Standby") y previo a la emisión de la señal de inicio, recibirá 1 penalización por error de procedimiento. Si el Oficial de Campo puede detener al competidor a tiempo, debe aplicarse un apercibimiento por la primera infracción y volver a iniciar la prueba.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



10.2.7. Un competidor que no dispare a algún blanco puntuable por lo menos una vez, recibirá una penalización por cada blanco puntuable no disparado, más el número aplicable de impactos faltantes ("misses"), excepto cuando sean aplicables las previsiones de las reglas 9.2.4.5 y 9.9.2.

10.2.8. Si una prueba de tiro estipula dispare únicamente con el hombro inhábil, el competidor será penalizado por utilizar el hombro hábil. Se penalizará con un error de procedimiento por cada disparo ejecutado en estas condiciones.

10.2.9. Un competidor que abandona una ubicación de tiro puede retornar y disparar nuevamente desde la misma ubicación mientras lo haga con la debida seguridad. Sin embargo, la información escrita ("briefing") de la prueba, para las competencias Clasificatorias, Ejercicios Estándar y de niveles I y II, pueden prohibir tales acciones, en cuyo caso se aplicará 1 penalización por error de procedimiento por cada disparo efectuado.

10.2.10. Si un competidor no cumple con el requisito de: "Cargar uno, Disparar uno" en una prueba de tiro que así lo determine, incurrirá en 1 penalización por error de procedimiento por cada disparo hecho en exceso de un único, hasta que la escopeta se encuentre vacía y sea retornada la secuencia establecida. No se computarán penalizaciones por cargar cartuchos en demasía por error, siempre que la escopeta sea descargada sin comenzar a disparar y antes de continuar con la ejecución de la prueba.

10.2.11. Penalización especial : Un competidor que se encuentre debido a una incapacidad o lesión, impedido para ejecutar en su totalidad cualquier parte de una prueba, puede, antes de realizar la prueba, convenir con el Maestro de Campo la aplicación de una penalización en lugar de los requisitos establecidos para la prueba.

10.2.11.1. Si la petición es aprobada por el Maestro de Campo, será deducido del puntaje del competidor, desde un mínimo de una penalización por error de procedimiento, hasta un máximo de un 20% del puntaje del competidor "tal como lo disparó" (redondeado al más próximo número entero). Por ejemplo, si se conviene en una deducción del 20%, y el puntaje máximo que se puede obtener en la prueba es de 100 puntos, suponiendo que el puntaje real del competidor sea de 90 puntos, la penalización especial consiste en una deducción de 18 puntos. Sin embargo, el Maestro de Campo puede dispensar alguno o todos los errores de procedimiento a un competidor que presente una discapacidad física, lo cual debe ser anunciado con anterioridad a que el competidor realice su intento de disparar la etapa.

10.2.12. Si en un recorrido de tiro, en el que se estipula que solamente un(os) tipo(s) de munición pueden ser utilizados un competidor dispare usando una munición diferente del tipo indicado y abate un blanco metálico de puntuación o no-shoot, recibirá 1 error de procedimiento por cada blanco abatido (ver reglas 9.5.4.3., 10.4.10., y 10.4.11.).

10.3. Descalificación de la competición - Reglas Generales

10.3.1. Aquél competidor que cometa una infracción contra la seguridad o cualquier otra acción prohibida, durante una competición IPSC, será descalificado de esa competición, y debe prohibírsele realizar cualquier prueba de tiro remanente de la competición, independientemente de la agenda u organización física de la misma.

10.3.2. Cuando se establece la descalificación de una competición, el Oficial de Campo, debe registrar las razones de esa descalificación, la hora y el día del incidente en la planilla de puntuación del competidor, y debe notificar al Maestro de Campo tan pronto como sea posible.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



10.3.3. Los puntajes obtenidos por el competidor que se hizo acreedor a la descalificación, no deben ser eliminados de los resultados de la competición, ni los resultados finales de la misma no deben ser declarados como finales por el Director de la Competición, mientras no haya transcurrido el tiempo prescrito en la regla 11.3.1., siempre que no haya sido sometido al Maestro de Campo (o su delegado) ninguna apelación sobre cualquier asunto, para arbitraje.

10.3.4. Si se presentó alguna apelación para arbitraje dentro de los límites de tiempo prescritos en la regla 11.3.1 prevalecerán las consideraciones de la regla 11.3.2.

10.3.5. Los puntajes de un competidor que ha completado una pre-competición o competición principal, sin una descalificación en una prueba., no será afectado por una descalificación producida más adelante, cuando el competidor esté participando en un Shoot-Off u otra competición colateral.

10.4. Descalificación de la prueba - Descarga accidental

Un competidor que provoque una descarga accidental debe ser detenido tan pronto como sea posible por un Oficial de Campo. Se defina como descarga accidental:

10.4.1. Un disparo que se dirija por encima de un parabolas, paredes o terraplenes perimetrales o en cualquier otra dirección que se encuentre especificada como insegura para los organizadores de la competencia, en la información escrita ("briefing"). Nótese que un competidor que en forma legítima efectúe un disparo a un blanco y lo atraviese en una dirección insegura, no debe ser descalificado, pero deben ser aplicadas las previsiones de la regla 2.3.

10.4.2. Un disparo que haga impacto en el suelo dentro de los 3 metros (9,84 pies) del competidor, excepto cuando se dispare a blancos de cartón que estén más cercanos a los 3 metros (9,84 pies) de aquél. Un proyectil que haga impacto a menos de 3 metros (9,84 pies) del competidor, debido a una carga incompleta ("squib load") queda exceptuado de la aplicación de esta regla.

10.4.3. Un disparo que ocurra mientras se prepara, o cuando realmente se carga, recarga o descarga una escopeta. Esto incluye cualquier disparo que se produzca durante los procesos indicados en la regla 8.3.7.

10.4.3.1. Excepción - una detonación, que ocurra mientras se descarga un arma, no se considera un disparo o una descarga sujeta a la descalificación de la competición, sin embargo debe aplicarse la Regla 5.1.6. (Ver Glosario en sección 12.5.).

10.4.4. Un disparo que se produzca durante la corrección de un mal funcionamiento.

10.4.5. Un disparo que se produzca durante la transferencia del arma de una mano a la otra o de un hombro a otro.

10.4.6. Un disparo que se produzca cuando se está en movimiento, excepto cuando se dispara realmente a blancos.

10.4.7. Un disparo efectuado a un blanco metálico que se encuentre a menos de 5 metros (16,40 pies), cuando se utilizan perdigones para aves ("Birds-hot") ó para animales mayores ("buckshot"), o de 40 metros (131,23 pies) cuando se usan proyectiles sólidos ("Slugs"). La distancia se mide desde el frente del blanco hasta la parte más próxima del competidor que tenga contacto con la tierra (ver regla 2.1.3.).

10.4.8. Un disparo realizado a un blanco metálico con un cartucho de perdigones o de proyectiles sólidos basados en acero o carburo de tungsteno. **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

10.4.9. Excepción: Cuando pueda ser establecido que la causa de la descarga se debe a una rotura de una parte del arma o a una parte defectuosa, y el competidor no haya cometido una infracción de seguridad según los términos de esta



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



sección, no será aplicable una descalificación de la prueba, no obstante, el puntaje del competidor para este ejercicio, será cero. El arma debe ser presentada de inmediato al Maestro de Campo o su delegado, quien debe examinarla y llevar a cabo las pruebas necesarias para establecer si la rotura o parte defectuosa causó la descarga. Si el competidor no presenta en la primera instancia el arma para su inspección, antes de ausentarse de la prueba de tiro, no podrá posteriormente presentar una apelación a la descalificación por descarga accidental debida a esa rotura o parte defectuosa.

10.4.10. Un disparo utilizando un proyectil sólido ("slug"), salvo que este tipo de proyectil específicamente designado como aceptable para el curso de tiro.

10.4.11. Un disparo utilizando municiones para animales mayores ("buckshot") en un curso de tiro donde específicamente se ha requerido, por razones de seguridad, el uso de municiones para aves ("birdshot").

10.5. Descalificación de la prueba - Manejo inseguro del arma.

Los siguientes son ejemplos de manejo inseguro del arma, sin ser limitativos:

10.5.1. Manipular un arma en cualquier momento, excepto cuando lo haga en un área de seguridad, o en cualquier otra parte considerada segura por un Oficial de Campo, o cuando se encuentre bajo la supervisión de un Oficial de Campo, o como respuesta a un mando directo del mismo, puede provocar la descalificación de la competencia. Esta regla no se aplica cuando se transportan escopetas, caso en que será aplicada la regla 5.2.1. Se puede aplicar la descalificación de la competencia, bajo las siguientes circunstancias:

- a) Violación por no llevar la escopeta razonablemente vertical, de acuerdo a las reglas 5.2.1.1 y 5.2.1.2., o
- b) Violación por no dirigir la boca de fuego según la regla 5.2.1.3., ó c) dejar de cumplir con la regla 5.2.1.5.

10.5.2. Si en cualquier momento, durante una prueba de tiro, un competidor permite que la boca de fuego de su arma se dirija hacia atrás, es decir en un ángulo superior a los 90 grados respecto a la perpendicular al punto medio del espaldón o parabolas, o en caso de no existir parabolas, que lo haga hacia la retaguardia (ubicación del lugar de inicio del recorrido), ya sea que el arma esté cargada o descargada.

10.5.3. Si en cualquier momento durante una prueba de tiro, o mientras se carga, recarga o descarga una arma, un competidor permite que la misma caiga o que cause su caída, se encuentre cargada o no. Nótese que un competidor que por cualquier razón durante una prueba de tiro en forma segura e intencional coloque su arma sobre el suelo u otro objeto estable no será objeto de descalificación a condición que:

10.5.3.1. El competidor mantenga contacto físico constante con el arma, hasta que esté colocada firmemente y con seguridad en el suelo u otro objeto estable, y:

10.5.3.2. El competidor permanezca en todo momento dentro de una distancia de 1 metro (3,28 pies) del arma, excepto cuando se coloque la misma a mayor distancia, bajo la supervisión de un Oficial de Campo y para cumplir con una ubicación de inicio del recorrido, y :

10.5.3.3. Las circunstancias indicadas en la regla 10.5.2 no ocurran, y: 10.5.3.4. La escopeta se encuentre en la condición de "lista", según la regla 8.1.1.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



10.5.4. No aplicable

10.5.5. Permitir que la boca de fuego apunte a cualquier parte del cuerpo del propio competidor durante una prueba de tiro (es decir: "barrido").

10.5.6. No aplicable

10.5.7. Utilizar más de una escopeta en cualquier momento de una prueba de tiro.

10.5.8. No mantener el dedo fuera del arco guardamontes mientras se soluciona un fallo y el competidor claramente bajó su arma dejando de dirigir la boca de fuego hacia los blancos.

10.5.9. No mantener el dedo fuera del arco guardamontes mientras se carga, recarga o descarga.

10.5.10. No mantener el dedo fuera del arco guardamontes durante los movimientos, de acuerdo a la sección 8.5.

10.5.11. No aplicable

10.5.12. Manipular munición viva o ficticia ("dummy") (incluyendo cartuchos de práctica o entrenamiento, cápsulas de fogeo, y vainas vacías), cargadores llenos o cargadores rápidos llenos en un área de seguridad, o dejar de cumplir con la regla 2.4.1.

10.5.13. Disponer de un arma cargada en otro momento que cuando específicamente sea ordenado por el Oficial de Campo. Un arma cargada se define como un arma de fuego que tiene un cartucho vivo o ficticio ("dummy") en la recámara, o un cartucho vivo o ficticio ("dummy") en el cargador insertado la misma, o un cartucho vivo en un cargador fijo (no desechable).

10.5.14. Recuperación de un arma caída - Las armas caídas deben siempre ser recuperadas por un Oficial de Campo quien, después de verificar y/o limpiar el arma, la devolverá al competidor en condición segura. La caída de un arma descargada o causar que esta caiga fuera de una prueba de tiro, no es una infracción, sin embargo, un competidor que recupere por sí mismo un arma será objeto de descalificación de la competencia.

10.5.15. El uso de munición perforante, incendiaria y/o trazante (ver regla 5.5.4.) y/o el uso de munición que ha sido considerada insegura por el Maestro de Campo.

10.6. Descalificación de la Competencia - Conducta antideportiva.

10.6.1. Los competidores serán descalificados de una competencia por una conducta que el Oficial de Campo, considere como antideportiva. Ejemplos de conducta antideportiva, sin ser limitativos, son: actuar con engaño, cometer actos deshonestos, no cumplir con las directivas razonables de un Oficial de la competición, o tener un comportamiento que pueda comprometer la reputación del deporte. El Maestro de Campo debe ser notificado tan rápido como sea posible.

10.6.2. Un competidor, de quien el Oficial de Campo considera que intencionalmente se quite o cause la pérdida de sus protecciones visuales o auditivas, para obtener alguna ventaja competitiva será descalificado

10.6.3. Pueden ser expulsadas del campo otras personas a quienes un Oficial de Campo considere de conducta inaceptable. Ejemplos de conducta inaceptable, sin ser limitativos, son: no cumplir con las directivas razonables de un Oficial de Campo, interferir con la ejecución de una prueba de tiro y/o un competidor intente realizar, y cualquier otro comportamiento que pueda comprometer la reputación del deporte.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



10.7. Descalificación de la competencia - Substancias prohibidas.

10.7.1. Se requiere que todas las personas se encuentren bajo completo control de sus cualidades mentales y físicas durante las competencias IPSC.

10.7.2. IPSC considera que el abuso de productos alcohólicos, el uso de drogas no esenciales o no recetadas, o el uso de drogas ilegales o que mejoren el rendimiento deportivo, todo ello sin tener en cuenta la forma en que ellas han sido tomadas o administradas, constituyen una falta extremadamente grave.

10.7.3. Excepto cuando se usan con propósitos medicinales, los competidores y Oficiales de la competencia no deben estar bajo la influencia de drogas (incluyendo alcohol) de ningún tipo durante el certamen. Una persona que en la opinión del Maestro de Campo se encuentre visiblemente bajo la influencia de alguno de los ítems descritos en este punto, debe ser descalificada de la competencia y puede ser requerida de abandonar el campo.

10.7.4. IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia en forma específica o en general y de ejecutar pruebas para detectar la presencia de estas sustancias en cualquier momento.

CAPÍTULO 11: Arbitrajes e Interpretación de reglas.

11.1. Principios generales

11.1.1. **Administración** - Resultan inevitables las ocasionales disputas en una actividad competitiva que se rige por reglas. Se reconoce que en las competencias de mayor nivel significativo, los resultados son mucho más importantes para un competidor en particular. No obstante, la administración y planificación efectiva de una competición prevendrán la mayoría, si bien no la totalidad, de las disputas.

11.1.2. **Admisión** - Las apelaciones pueden ser sometidas a consideración para su arbitraje con arreglo a las siguientes reglas para cualquier asunto, excepto cuando específicamente sea denegado por otra regla. Las apelaciones emergentes de una descalificación debida a una falta a la seguridad, solamente serán aceptadas para determinar si alguna circunstancia excepcional justifica la reconsideración de tal descalificación. No obstante, la comisión de la infracción, tal como fue descrita por el Oficial de Campo no queda sujeta a cuestionamientos o apelaciones.

11.1.3. **Apelaciones** - El Oficial de Campo toma, inicialmente, las decisiones. Si el apelante está en desacuerdo con una decisión, el Jefe de Oficiales de Campo del ejercicio o área en cuestión, debe ser requerido para dictar un fallo. Si aún continúa el desacuerdo, debe hacerse intervenir al Maestro de Campo.

11.1.4. **Apelación al Comité** - Si el reclamante continúa en desacuerdo con la decisión, puede apelar al Comité Arbitral para presentar una apelación de primera instancia.

11.1.5. **Retención de evidencia** - El reclamante debe informar al Maestro de Campo su decisión de presentar su apelación al Comité Arbitral y puede requerir que los oficiales retengan todos y cada uno de los documentos y otras evidencias hasta la audiencia. No serán reconocidas como evidencias grabaciones de audio y/o vídeo.

11.1.6. **Preparación de la audiencia** - El reclamante es responsable por la preparación y envío de la apelación por escrito, acompañada de los honorarios correspondientes. Ambos deben ser entregados al Maestro de Campo dentro del período de tiempo especificado.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



11.1.7 Deberes de los Oficiales de la prueba - Cualquier Oficial de la competencia que reciba un requerimiento de arbitraje, debe, sin demora, informar al Maestro de Campo, y debe tomar nota de las identidades de todos los testigos y oficiales involucrados, entregando esta información al mismo.

11.1.8. Deberes del Director de la Competición - En el momento de recibir la apelación por parte del Maestro de Campo, el Director de la Competencia debe convocar al Tribunal Arbitral preparando un lugar de tanta privacidad como sea posible.

11.1.9. Deberes del Comité Arbitral - El Comité Arbitral está obligado a observar y aplicar las reglas actualizadas de IPSC y expedir una decisión coherente con las mismas. Cuando las reglas necesiten de una interpretación o cuando el incidente no se encuentre específicamente cubierto por estas reglas, el Comité Arbitral, debe utilizar su mejor juicio para aplicar el espíritu de estas reglas.

11.2. Composición del Comité.

11.2.1. Comité de Arbitraje - Para competencias de nivel III o superiores, la composición del Tribunal Arbitral debe seguir las siguientes reglas:

11.2.1.1. El presidente de IPSC o su delegado, o un Oficial de Campo certificado, nominado por el Director de la Prueba, (en ese orden) actuará como Presidente.

11.2.1.2. Tres árbitros deben ser nominados por el Presidente de IPSC, o su delegado, o por el Director de la Prueba (en ese orden), con un voto cada uno de ellos.

11.2.1.3. Cuando sea posible, los árbitros deben ser competidores en el certamen y deben ser Oficiales de Campo certificados.

11.2.1.4. Bajo ninguna circunstancia debe el Presidente o cualquier miembro del Comité Arbitral haber sido parte en la decisión original o en las subsecuentes apelaciones, con peso para el arbitraje.

11.2.2. Comité de Arbitraje - para competencias de nivel I y II, el Director de la Prueba puede designar un Tribunal de Apelaciones integrado por tres tiradores con experiencia, que no sean parte de la apelación y que no posean conflictos o intereses directos en la resolución del caso. De ser posible los árbitros deben ser Oficiales de Campo certificados. Todos los miembros del Comité tendrán un voto. El mayor Oficial de Campo, o el mayor tirador, si no hay Oficiales de Campo, será el Presidente.

11.3. Límites de tiempo y secuencias.

11.3.1. Tiempo límite para el pedido de arbitraje - Los pedidos escritos para un arbitraje, deben ser enviados al Maestro de Campo dentro de una hora a partir del incidente o acontecimiento controvertido. La falta de presentación de la documentación requerida dentro del tiempo especificado dejará invalidado el arbitraje y no se podrá tomar ninguna acción futura.

11.3.2. Tiempo límite de decisión - El Comité debe arribar a una decisión dentro de las 24 horas de requerido el pedido de arbitraje ó antes que el resultado de la competición haya sido declarado como definitivo por el Director de la Prueba, lo que ocurra primero. Si el comité no toma una decisión dentro del período descrito, tanto las apelaciones de una primera parte, como de una tercera parte (ver sección 11.7.) serán favorables, y le serán devueltos los aranceles.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



11.4. Aranceles.

11.4.1. **Monto** - Para competencias de nivel III o superiores, los aranceles que habilitan a un reclamante a solicitar un arbitraje, será de U\$S 100,00 o el equivalente a la tarifa de una inscripción individual para la competición (el menor de los valores), en la moneda corriente local. Los aranceles de apelaciones para otras competencias, pueden ser fijados por los organizadores de la misma, pero no excederán de los U\$S 100 o su equivalente en la moneda local. Una apelación elevada por el Maestro de Campo con respecto a cuestiones de la competencia no devengará aranceles.

11.4.2. **Destino de los aranceles** - Si la decisión del Comité es la de propugnar la apelación, los aranceles pagados serán devueltos. Si, en cambio, la decisión del Comité es la de denegar la apelación, aquellos serán enviados al Instituto Nacional ó Regional de Oficiales de Campo (RROI ó NROI) - N.T. : formalmente : INOC ó IROC - si se trata de competencias de nivel I ó II, y a la Asociación Internacional de Oficiales de Campo (IROA) en caso de tratarse de competiciones de nivel III o superior.

11.5. Reglas de procedimiento.

11.5.1. **Deberes y procedimientos del Comité** - El comité debe estudiar la presentación escrita y retener en representación de los organizadores, los aranceles abonados por el demandante, hasta que sea alcanzada una decisión.

11.5.2. **Presentaciones** - El comité podrá requerir entonces al demandante que agregue personalmente mayores detalles acerca de la presentación y puede preguntarle sobre algún punto relevante de la apelación.

11.5.3. **Audiencia** - El demandante puede ser entonces invitado a retirarse mientras el Comité escucha otras evidencias.

11.5.4. **Testigos** - El Comité podrá escuchar entonces a los Oficiales de la competición así como a otros testigos involucrados en la apelación. El Comité examinará toda la evidencia enviada.

11.5.5. **Preguntas** - El Comité podrá hacer preguntas a los testigos y Oficiales sobre cualquier punto relevante de la apelación.

11.5.6. **Opiniones** - Los miembros del Comité deberán abstenerse de emitir cualquier opinión o veredicto mientras se trate la apelación.

11.5.7. **Inspección de áreas** - El comité podrá inspeccionar cualquier campo de tiro o área mencionada en la apelación y requerir ser acompañados por cualquier persona u Oficial que estimen conveniente para el proceso.

11.5.8. **Influencia indebida** - Cualquier persona que intente influenciar a los miembros del Comité en cualquier sentido que no sea con una evidencia, puede estar sujeto a una acción disciplinaria a discreción del Comité Arbitral.

11.5.9. **Deliberación** - Cuando el Comité se encuentre satisfecho de tener toda la información y evidencias relevantes para la apelación, procederá a deliberar en forma privada y emitirá su decisión por mayoría de votos.

11.6. Veredicto y acción subsecuente.

11.6.1. **Decisión del Comité** - Cuando el Comité emita su decisión, convocará al demandante, al Oficial. Y al Maestro de Campo para presentar su fallo.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



11.6.2. Ejecución de la decisión - Será responsabilidad del Maestro de Campo implementar la decisión del Comité. Aquél deberá dar aviso al personal apropiado de la competencia, el que deberá publicar en lugar visible para todos los competidores la decisión tomada. Esta decisión no es retroactiva y no afectará a ningún incidente anterior a la decisión.

11.6.3. Decisión definitiva - La decisión del Comité es definitiva y no puede ser apelada, salvo que en opinión del Maestro de Campo, la presentación de nuevas evidencias justifiquen una reconsideración.

11.6.4. Minutas - Las decisiones del Comité de Arbitraje deben registrarse proveyendo precedentes para incidentes similares y subsecuentes durante esa competición.

11.7. Apelaciones de terceros.

11.7.1. Pueden también presentarse apelaciones por terceras personas, sobre la base de "apelaciones por terceros". En tales casos, todas las previsiones de este capítulo deben ser por lo demás aplicadas.

11.8. Interpretación de las reglas.

11.8.1. La interpretación de estas reglas y su regulación es responsabilidad del Consejo Ejecutivo de IPSC.

11.8.2. Las personas que deseen aclaraciones sobre alguna regla deben remitir sus preguntas por escrito, ya sea por fax, correo o correo electrónico a las oficinas centrales de IPSC.

11.8.3. Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC deben considerarse como precedentes para ser aplicados a todas las competencias IPSC homologadas que den comienzo luego de los 7 días de la fecha de publicación. Todas las interpretaciones quedan sujetas a la ratificación o modificación en la próxima Asamblea de IPSC.

CAPÍTULO 12: Asuntos misceláneos

12.1. Apéndices.

Todos los apéndices incluidos aquí son parte integral de estas reglas.

12.2. Idioma.

El idioma inglés es el habla oficial para las reglas de IPSC. Puede haber discrepancias entre la versión de estas reglas en idioma Inglés y otras versiones presentadas en diversos idiomas, la versión en Inglés prevalecerá.

12.3. Denegaciones.

Los competidores y toda otra persona concurrente a una competencia IPSC, es total, exclusiva y personalmente responsable de asegurar que todo y cualquier parte del equipamiento que lleve a una competición, esté completamente de acuerdo a las leyes aplicables en el área geográfica o política donde la competición se realiza. Ni IPSC, ni alguno de los Oficiales de IPSC, ni ninguna organización afiliada a IPSC aceptan responsabilidad alguna en este aspecto, ni respecto a pérdidas, daños, accidentes, heridas o muerte sufridas por ninguna persona o ente como resultado del uso legal o ilegal de tal equipo.

12.4. Género

Las referencias hechas aquí para el género masculino (esto es: el ("he"), su /sus ("his"), le/lo/a el ("him")), se entienden como incluyendo al género femenino (esto es : ella ("she"), su, de ella, a ella ("her")).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



12.5. Glosario.

A través de estas reglas, se aplican las siguientes definiciones:

Aftermarket- Pieza de reemplazo Ítem fabricado por alguien distinto del fabricante original del arma.

Berm- Pié de muralla- Una estructura construida con arena, tierra u otro material, usado para contener proyectiles y/o separar un recinto de tiro o recorrido de otro.

Birdshot/Buckshot Perdigones- Tipos de munición usada en escopetas, que contienen múltiples perdigones (Birdshot = Perdigones para aves; Buckshot=Perdigones para animales mayores (ver apéndice D5)

Cartridge- Cartucho- Una cubierta cilíndrica que contiene propulsor y perdigones ("Shot") o un proyectil sólido ("Slug") ; un cilindro de munición.

Compensator- Compensador- Un dispositivo fijo a la boca de fuego al final del cañón para contrarrestar la elevación de la boca (usualmente por desviación del escape de gases).

Course of fire-Prueba de tiro -(También recorrido y "COF") Expresión intercambiable con etapa ("stage"). (ver regla 6.1.3.).

Detonation-Detonación- Ignición del detonador de un cartucho, no por acción del percutor, y cuando el los perdigones o un proyectil sólido y/o el "taco" no pasan a lo largo del cañón (ejemplo: Cuando se tira hacia atrás el cerrojo, cuando se cae el cartucho, etc.).

Discharge-Descarga La acción de disparar un arma ; disparar.

Dry firing-Disparo en seco- Activación del martillo y/o acción de un arma de fuego cuando está completamente vacía de munición.

False start-Falso inicio- Comenzar una prueba de tiro antes de la señal de inicio (ver regla 8.3.4.).

Grain-Grain- Unidad de medida utilizada para calcular un factor de potencia (1 grain = 0,0648 gramos).

Loading-Carga- Inserción de munición en el arma.

Locatión-Ubicación- Lugar geográfico en una prueba de tiro.

Match Oficial- Oficial de la prueba- Persona que desempeña un deber o función oficial en una competición, pero que no es necesariamente calificado como tal, o que actúa con capacidad de un Oficial de Campo.

May- Puede- Completamente opcional.

Mus- Debe- Obligatorio - deber - requisito

No-shoot(s) No-shoot(s) Blanco(s) que incurren en penalización cuando son impactados

Not applicable-No aplicable- Regla o requisito que no se aplica en la disciplina en particular, o en la división, o en el nivel de la competición.

OFM Fabricante Fabricante original del arma.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



Prototype-Prototipo- Un arma con configuración que no es de producción masiva y/o no es asequible al público en general.

Primer-Detonador- Parte de un cartucho que causa la detonación o un disparo (en la jerga habitual : fulminante).

Range Official-Oficial de Campo- Persona que oficialmente presta servicios en una competencia con capacidad de Oficial de Campo (ver capítulo 7).

Region-Región- Un país u otra área geográfica reconocida por IPSC.

Regional Director-Director Regional- Persona, reconocida por IPSC, que representa una Dirección Regional.

Regional Directorate-Dirección regional- Organización reconocida por IPSC, que dirige las actividades de tiro de IPSC en una región.

Reloading-Recarga- Reposición o inserción de munición adicional en un arma de fuego.

Reshoot-Redisparo- Un ulterior intento de prueba de tiro de un competidor, autorizado por un Oficial de Campo o un Comité Arbitral. (en la jerga habitual : reshoot).

Round-Cartucho- Cartucho de munición conteniendo perdigones o un proyectil sólido.

Shell Encapsulado (También encapsulado de perdigones). Un cartucho utilizado en escopetas.

Shooting position Postura de tiro Presentación física del cuerpo una persona (por ejemplo : de pie, sentado, arrodillada, tendido).

Shot (1) Perdigones Las bolillas usadas en los cartuchos o "shells" de las escopetas.

Shot (2) Disparar La acción de hacer fuego con un arma.

Shot (3) Disparo Haber disparado, el tiempo pasado de disparar (Shoot).

Should-Debería- Opcional pero muy recomendable

Sight picture-Tomar punto- Apuntar a un blanco sin verdaderamente disparar hacia el mismo (ver sección 8.7).

Slug-Proyectil sólido- Un proyectil único introducido en un cartucho de escopeta o vaina metálica proyectado para impactar en un blanco.

Snap Cap (también "spring cap") Un tipo de cartucho de foguero.

Squib load- (cargas inestables) Un cartucho defectuoso que resulta en que una o más cargas y/o "tacos" no logran salir del cañón, o que lo hacen a una velocidad extremadamente baja.

Stance-Postura- Presentación física de las extremidades de una persona (ejemplo: manos a los costados, brazos cruzados, etc.).

Start position-Posición de inicio- La ubicación, posición de tiro y postura indicada para una prueba de tiro antes de la emisión de la señal de inicio (ver regle 8.3.4.).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



Sweeping-Barrido- Dirigir la boca de fuego de un arma hacia cual-quier parte del cuerpo de una persona (ver regla 10.5.5.).

Targets-Blancos Un término que puede incluir blanco(s) puntuable(s) y no-shoot(s) bajo una regla (por ejemplo: 2.1.8.1.)

Unloading-Descargar- Extracción de la munición de un arma.

Wad-"taco"- Elemento incorporado dentro de un cartucho de escopeta para crear un sello para los gases y que además puede también dar apoyo a los perdigo-nes (no necesariamente es deseable que haga impacto en un blanco).

Will-Debe- Obligatorio

12.6. Medidas

A lo largo de estas reglas, cuando se expresan medidas, las que están indicadas entre paréntesis se dan solamente como guía.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APENDICE A1

Niveles de competencias IPSC

Referencias : **N/A** = no aplicable, **R** = Recomendado, **O** = Obligatorio

	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel V
01. Debe atenderse a la última edición de las reglas de IPSC	O	O	O	O	O
02. Los competidores deben ser miembros individuales de la Región IPSC de su residencia (sección 6.5.)	R	O	O	O	O
03. Director de la Competencia	O	O	O	O	O
04. Maestro de Campo (existente o designado)	O	O	O	O	O
05. Maestro de Campo aprobado por la Dirección Regional	R	R	O	R	R
06. Maestro de Campo aprobado por el Consejo Ejecutivo de IPSC	N/A	N/A	N/A	O	O
07. Jefes de Oficiales de Campo	R	R	R	O	O
08. Un Oficial RROI /NROI o IROA por etapa	R	R	O	O	O
09. COF aprobado por la Dirección regional	R	R	O	N/A	N/A
10. COF aprobado por el Comité IPSC	N/A	N/A	O	O	O
11. Homologación de IPSC (*)	N/A	N/A	O	O	O
12. Cronógrafo	N/A	R	R	O	O
13. Registro en IPSC con tres meses de antelación	N/A	N/A	O	N/A	N/A
14. aprobación por la Asamblea de IPSC en ciclos de tres años	N/A	N/A	N/A	O	O
15. Inclusión en el calendario de competencias IPSC	N/A	N/A	O	O	O
16. Informes de resultados de la competencia a IROA	N/A	N/A	O	O	O
17. Mínimo de disparos recomendados	40	75	150	200	250
18. Mínimo de etapas recomendadas	2	5	12	20	25
19. Mínimo de competidores recomendados	10	50	100	150	250
20. Calificación de la competencia (puntos)	1	2	3	4	5

(*) Punto 11 : Nótese que N/A significa no se requiere la homologación internacional de las competencias de Nivel I y Nivel II . No obstante, cada Dirección Regional está facultada a establecer su propio criterio y procedimiento para homologar las competencias de Nivel I y Nivel II realizadas en su propia Región.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE A2

Reconocimiento en IPSC

Con anterioridad al inicio de una competición, los organizadores deben especificar cuál(es) División(es) será(n) reconocida(s).

Salvo que se especifique de otra manera, las competencias homologadas por IPSC reconocerán las Divisiones y Categorías basándose en el número de competidores inscritos que realmente compitan en el certamen, según el siguiente criterio :

1. Divisiones

Niveles I y II Un mínimo de 5 competidores por División (recomendado)

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

Niveles IV y V Un mínimo de 20 competidores por División (obligatorio)

2. Categorías

Las condiciones necesarias deben cumplirse con anterioridad al reconocimiento de las Categorías.

Para todos los niveles de competición, deben existir un mínimo de 5 competidores por Categoría (ver la lista aprobada más abajo)

3. Categorías individuales:

Las categorías aprobadas para su reconocimiento individual es la siguiente:

(a) Dama ("Lady")

(b) Juvenil ("Junior") Competidores que tengan menos de 21 años al primer día de la competición.

(c) Veterano ("Senior") Competidores que tengan más de 50 años al primer día de la competición.

(d) Super Veteranos ("Super Senior") Competidores que tengan más de 60 años al primer día de la competición. Un competidor mayor de 60 años al primer día de la competición, puede intervenir en la categoría Veteranos sólo si no se constituye la categoría Super Veteranos.

4. Categorías de equipos:

Las competiciones IPSC, pueden reconocer los siguientes premios por equipos:

(a) Equipos regionales por División.

(b) Equipos regionales por División en Categoría Damas.

(c) Equipos regionales por División en Categoría Juveniles.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO

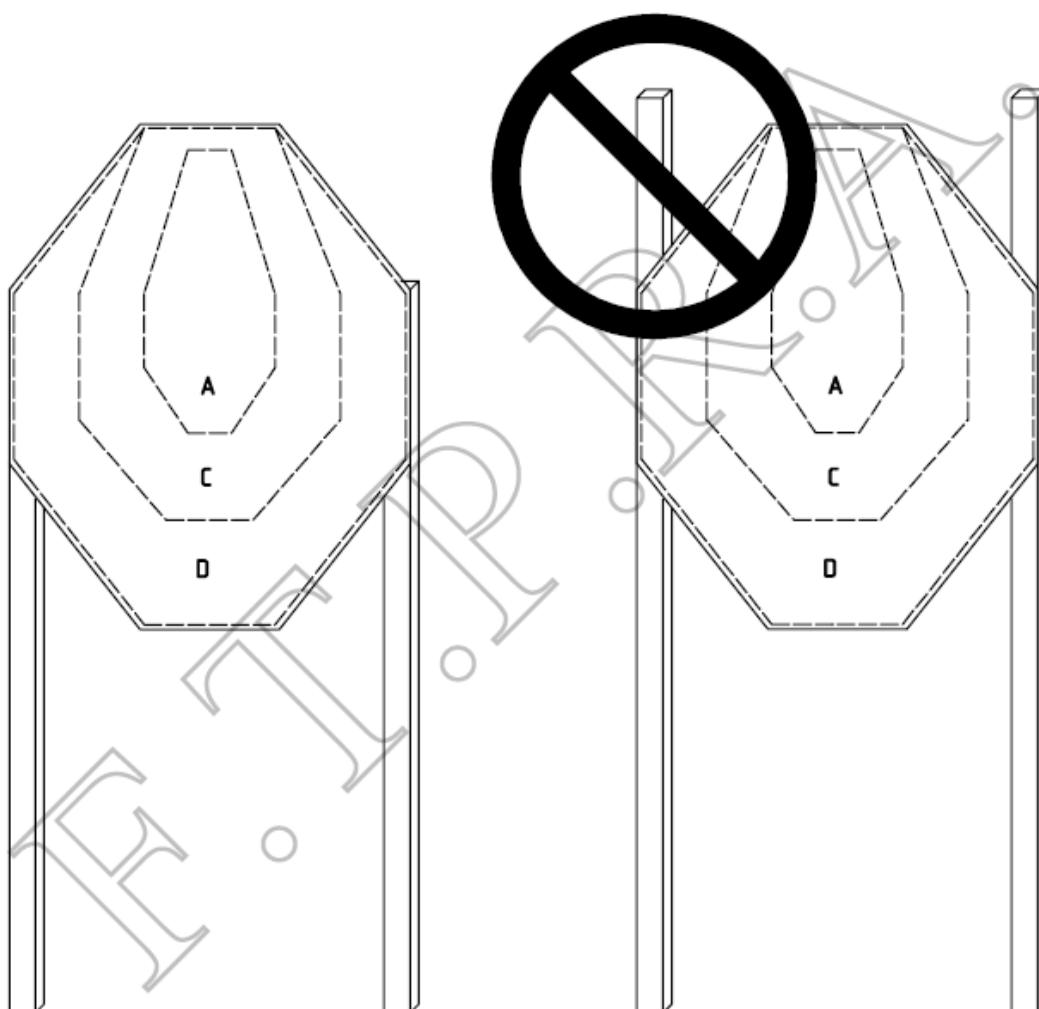


NO APROBADO POR LA F.A.T.O.

APÉNDICE B1

Presentación de blancos

Mediante el corte de las
partes superiores de los montantes
se logra una mejor apariencia visual





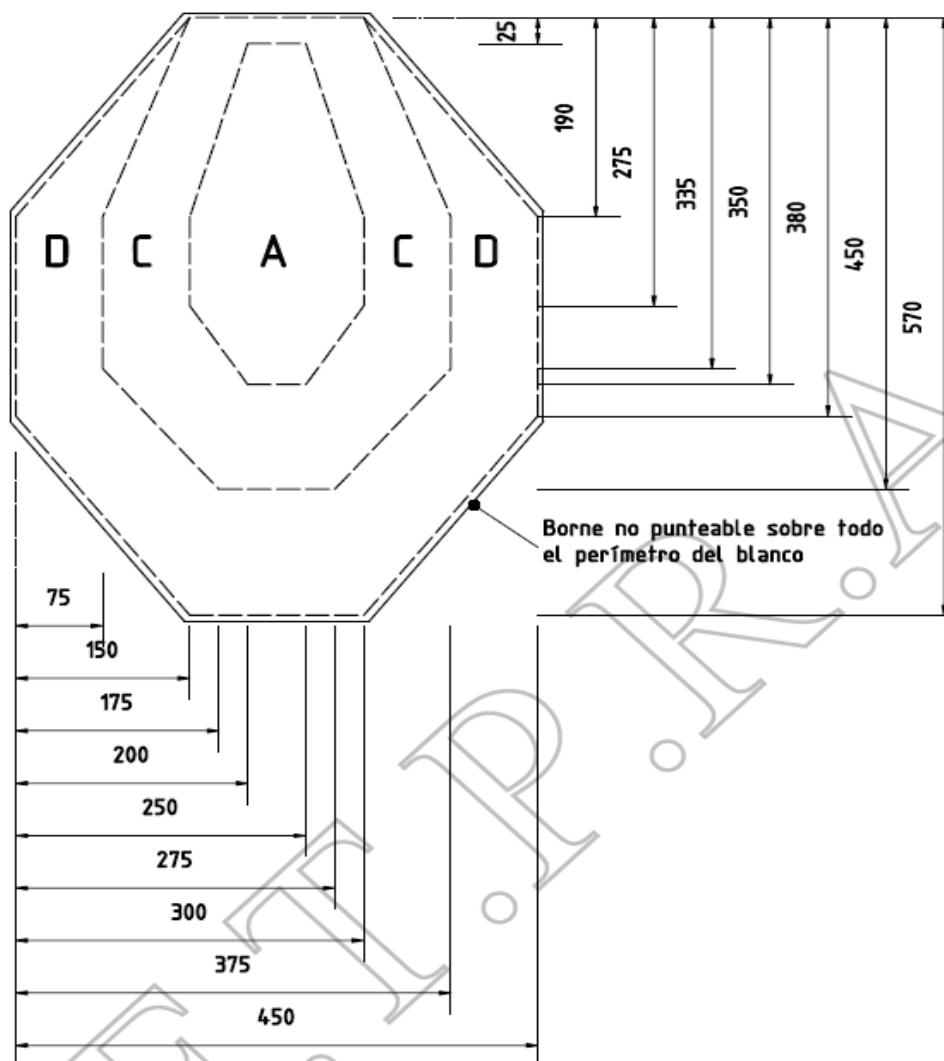
COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



NO APROBADO POR LA F.A.T.O.

APÉNDICE B2

Blanco "CLASSIC" IPSC de cartón



PUNTAJE	
ZONA	Mayor
A	5
C	4
D	2



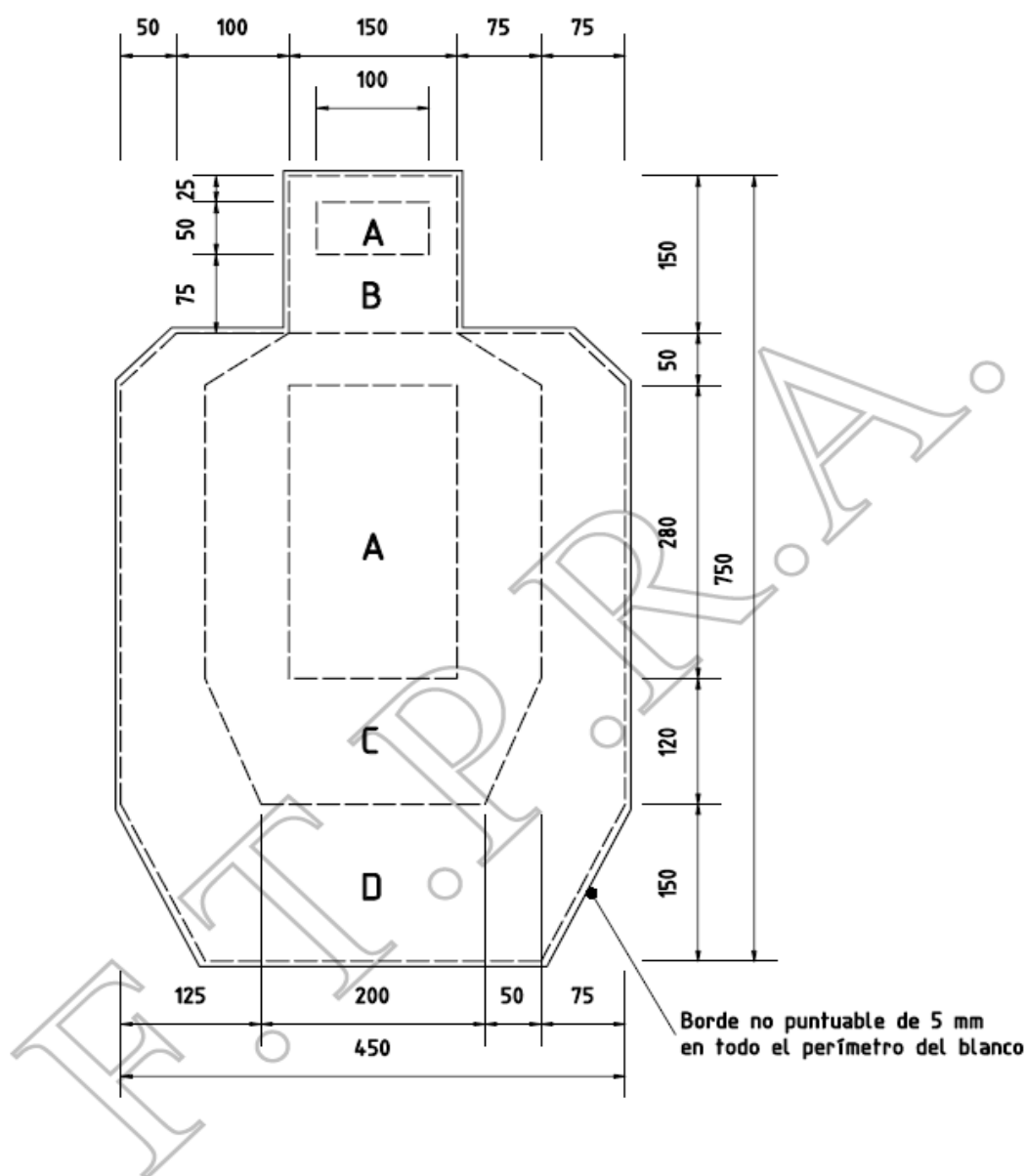
COMPETICIONES ARAGONESAS
DE
RECORRIDOS DE TIRO



NO APROBADO POR LA F.A.T.O.

APÉNDICE B3

Blanco "MÉTRICO" IPSC de cartón



PUNTAJE	
ZONA	Mayor
A	5
B	4
C	4
D	2



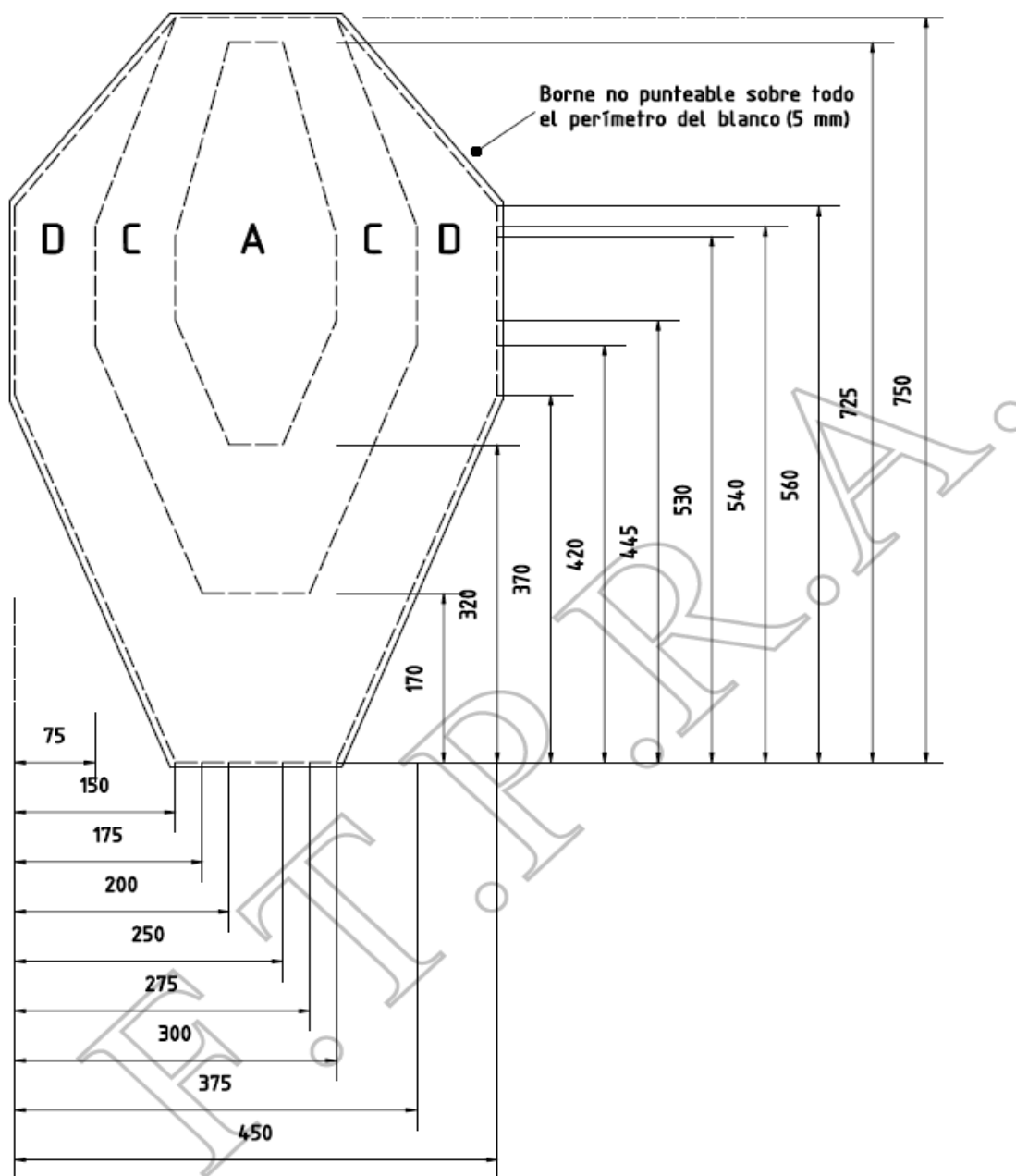
COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



NO APROBADO POR LA F.A.T.O.

APÉNDICE B 4

Blanco Universal IPSC



PUNTAJE		
ZONA	Mayor	Menor
A	5	5
C	4	3
D	2	1



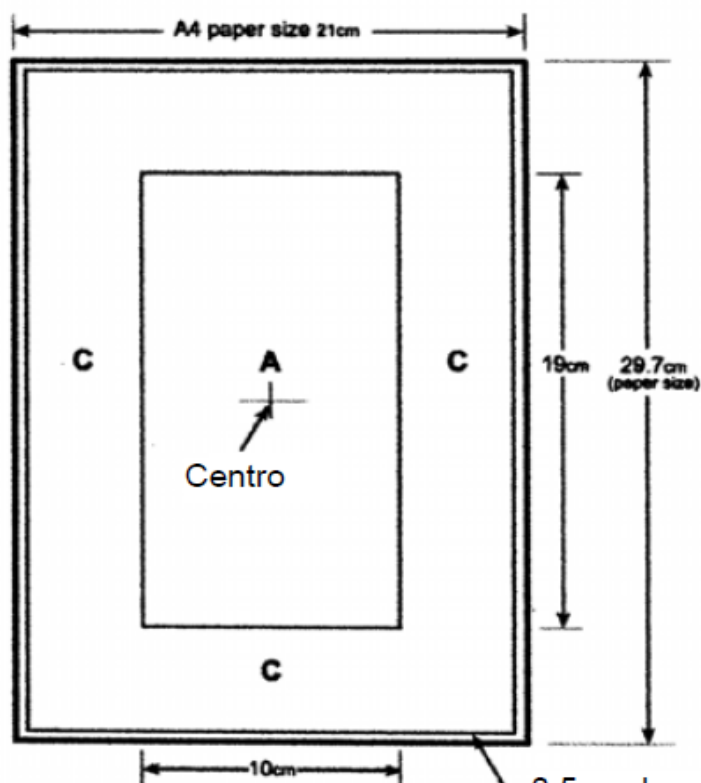
COMPETICIONES ARAGONESAS
DE
RECORRIDOS DE TIRO



NO APROBADO POR LA F.A.T.O.

APÉNDICE B5

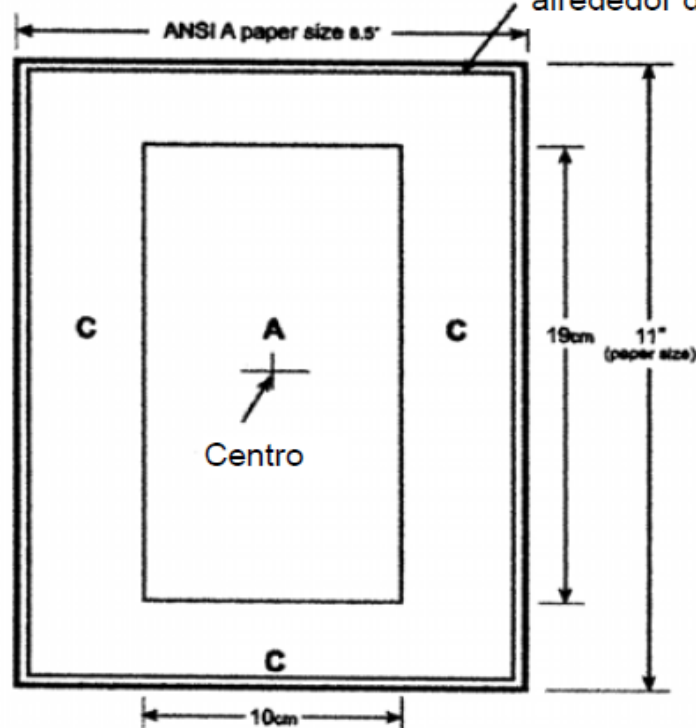
Blanco IPSC A3/B



Puntaje :

Zona A : 5 puntos

Zona C : 4 puntos



0.5 cm borde no puntuable
alrededor de todo el blanco

NOTA :

El centro de la zona A se ubica
exactamente sobre el papel
utilizado



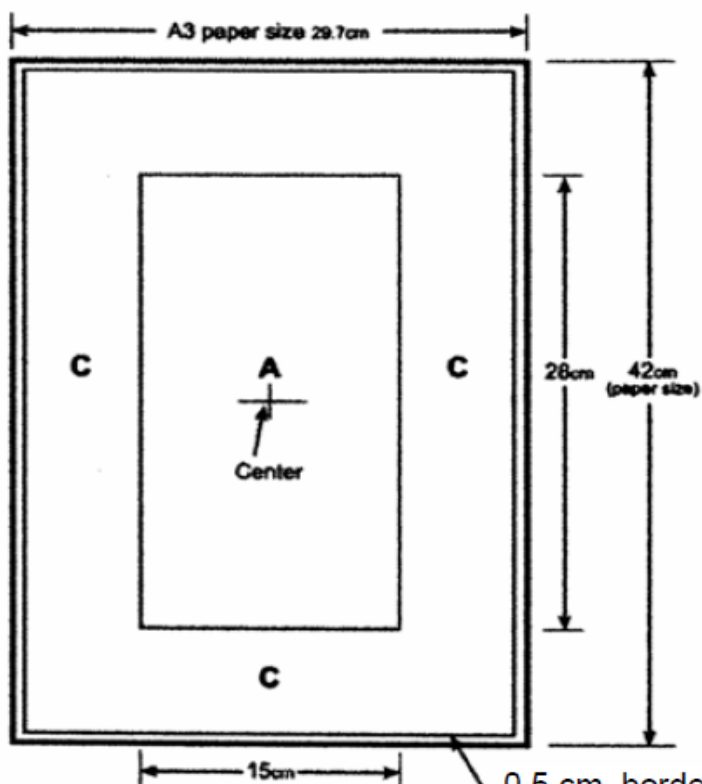
COMPETICIONES ARAGONESAS
DE
RECORRIDOS DE TIRO



NO APROBADO POR LA F.A.T.O.

APÉNDICE B6

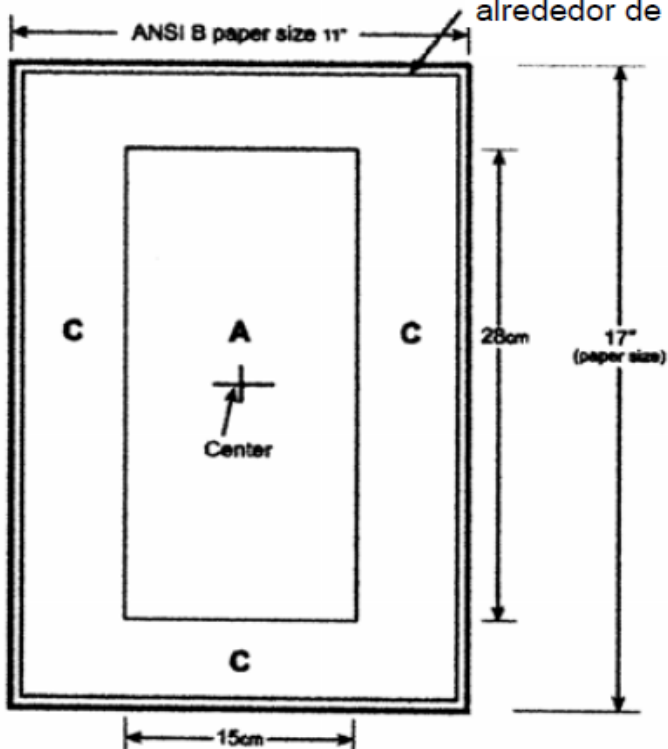
Blanco IPSC A3/B



Puntaje :

Zona A : 5 puntos

Zona C : 4 puntos



0.5 cm. borde no puntuable
alrededor de todo el blanco

NOTA :

El centro de la zona A se ubica
exactamente sobre el papel utiliza-
do



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE C1

Calibración/prueba de Poppers, Platos, (Placas) y Siluetas

1. El maestro de Campo, debe especificar una fuente de munición determinada, así como una o más escopetas a ser utilizadas como herramientas de calibración por los Oficiales autorizados por él, para prestar servicios como Oficiales de calibración.
2. Los datos suministrados por el fabricante de la munición de prueba serán considerados como exactos y no podrán estar sujetos a ninguna protesta.
3. Una vez verificadas y aprobadas por el Maestro de Campo la munición y las armas especificadas, no estarán sujetas a impugnaciones por parte de los competidores.
4. El Maestro de Campo, debe disponer con anterioridad a la competición, lo necesario como para asegurar que todos blancos metálicos, caigan y/o los blancos fracturables se rompan al recibir un impacto adecuado, y determinar cuales de estos blancos considera que deben ser probados. Las pruebas, son presumiblemente necesarias, solamente para blancos situados a grandes distancias, o cuando están muy cercanos a no-shoot(s). En el primer caso, para cerciorarse que caigan o se rompan cuando son correctamente impactados y en el segundo, para verificar que es posible dispararle apropiadamente al blanco puntuable sin incurrir en penalizaciones debidas al perfil de dispersión de los perdigones (municiones de tipo "birdshot" y "buckshot").
5. El Maestro de Campo, debe disponer con anterioridad a la competición, las disposiciones necesarias para que todos los blancos puntuables de cartón y los blancos fracturables que se encuentran muy cercanos a no-shoot(s), puedan ser disparados apropiadamente sin incurrir en penalizaciones debidas al perfil de dispersión de los perdigones (municiones de tipo "birdshot" y "buckshot"). Éste determinará cuáles de estos blancos considera que deben probarse.
6. Los blancos metálicos "francos", deben ser regulados para caer cuando se los impacta adecuadamente dentro de la zona de calibración, utilizando al efecto una escopeta especificada y munición de calibración. Las zonas de calibración de los poppers se ilustran en las páginas siguientes. Las zonas de calibración o de prueba para otros blancos metálicos "francos", son el centro del blanco. Los Oficiales de pruebas, en consulta con el Maestro de Campo si se considera necesario, determinarán cuando; cada disparo de prueba resulta en un impacto adecuado. Puede suceder que no impacten en el blanco la totalidad del perfil de dispersión de los perdigones, pero el centro de ese perfil debería impactar aproximadamente en el centro de las zonas descritas más arriba. Si los blancos no caen cuando son impactadas adecuadamente por el Oficial, los mismos deben ser calibrados/probados nuevamente; si es necesario, el blanco debe ser movido hasta lograr una prueba satisfactoria. Todas las pruebas deben ser realizadas desde el punto más próximo posible a aquél desde el cual un competidor podría dispararle.
7. Para cualquier blanco que se encuentre en las inmediaciones de un no-shoot debe realizarse una prueba de disparo a fin de determinar que dicho blanco pueda ser eficazmente impactado y puntuado, sin incurrir en una penalización. Si, en opinión del Oficial de pruebas, se produce una falla en el intento de hacerlo de esta manera como resultado de una mala puntería o insuficiente concentración de perdigones, se dispararán dos cartuchos adicionales, debiendo ambos impactar el blanco en cuestión en forma satisfactoria; de otro modo, el no-shoot deberá moverse hasta lograr que la prueba resulte satisfactoria.
8. Si durante el desarrollo de una prueba, un blanco metálico no cae cuando recibe un impacto, el competidor tiene tres alternativas:



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



(a) El blanco es disparado nuevamente hasta que caiga. En este caso no se requiere ninguna acción ulterior y la prueba de tiro se puntúa tal como fue disparada.

(b) El blanco permanece erguido, pero el competidor no objeta la calibración. En este caso no se requiere ninguna acción ulterior y la prueba se puntúa tal como se la disparó, con el blanco en cuestión puntuado como impacto faltante ("miss").

(c) El blanco permanece erguido y el competidor objeta la calibración. En este caso, el blanco y el área circundante sobre la cual está colocado, no deben ser tocados ni interferidos por ninguna persona. Si un Oficial de la competencia viola esta regla, el competidor debe disparar nuevamente la prueba ("reshoot"). Si en cambio, el competidor o cualquier otra persona lo hacen, el blanco será puntuado como impacto faltante ("miss") y el resto de la prueba será puntuado tal como se la disparó. Se le permiten al competidor realizar hasta un máximo de 3 demandas de prueba en toda la competición si ésta posee hasta 15 ejercicios inclusive, y un máximo de 4 demandas de prueba en una competición de más de 15 ejercicios.

9. Cuando se requiere una prueba de blanco metálico, bajo la regla 8 (c), El Oficial de pruebas, inspeccionará visualmente el mismo para desechar la posibilidad de que una obstrucción haya impedido una correcta operación. Si no existe tal obstrucción, se aplicará lo siguiente :

(a) Si el primer disparo realizado por el Oficial de calibración impacta en la zona de calibración de un blanco metálico, o por debajo de la misma y el mismo cae, se considera que está correctamente calibrado y puntuará como impacto faltante ("miss").

(b) Si el primer disparo realizado por el Oficial de calibración impacta adecuadamente en el blanco (ver también c) y no cae, se considera que el mismo no está correctamente calibrado y el competidor deberá repetir la prueba ("reshoot"), una vez que el blanco haya sido calibrado nuevamente.

(c) Para blancos colocados en las proximidades de no-shoot y no sea posible centrar el perfil de dispersión de los perdigones sin incurrir en una penalización, el Oficial de calibración determinará cuándo la prueba es resultado de un impacto adecuado. La decisión del Oficial no puede ser recurrida.

(d) Si el primer disparo hecho por el Oficial de calibración erra completamente el blanco, deberá disparar nuevamente hasta que ocurra 9(a), 9(b) ó 9(c).

10. Para blancos situados en la proximidad de no-shoot, y donde un no-shoot metálico es derribado o el área puntuable de un no-shoot de cartón, reciba un impacto, el procedimiento será impuesto tal como el descrito bajo la sección 9.6. de estas reglas. El Jefe de Oficiales de Campo, ó el Maestro de Campo, pueden, bajo su absoluta discreción, decidir la ejecución de una prueba para investigar la posibilidad de hacer impacto en el blanco puntuable sin incurrir en penalizaciones. Ellos podrán decidir la anulación de uno ó más impactos en un no-shoot en la puntuación del ejercicio, pero no permitirán la repetición de la prueba ("reshoot"). La decisión será definitiva. No se permitirán futuras apelaciones ó protestas con respecto a la decisión de puntuación.

Especificaciones del arma de calibración:

Calibre: # 12

Longitud máxima del cañón: 66 cm (26 pulgadas).

Cañón auténticamente cilíndrico o estrechamiento abierto (open choked)

Cualquier tipo de acción.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



Especificaciones de la munición de prueba:

Toda la munición utilizada en una competición, requiere conformar un Factor de Potencia de 480 y es responsabilidad del competidor la elección de los cartuchos adecuados. No obstante ello, para propósitos de calibración y pruebas, se aplicarán las especificaciones detalladas más abajo:

Para ejercicios a disparar con munición para aves (perdigones pequeños)

Diámetro de perdigones: 2,54 mm (0.10") - 2,28 mm (0.09")

Máximo peso de municiones del cartucho: 28,3 gr (1 onza)

Velocidad declarada por el fabricante: entre 1200 y 1120 pies.seg -1

(Esto equivale a un Factor de Potencia de 519 - 484 con carga de 28 gr)

Para ejercicios a disparar con munición para animales mayores (perdigones grandes) **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

Perdigones: 00 ó equivalentes locales máximo de 9 perdigones por cartucho

Velocidad declarada por el fabricante: entre 1350 y 1120 pies.seg -1

(Esto equivale a un factor de Potencia de 584 - 484 con carga de 28 gr

(Son preferidas, a los fines de pruebas, velocidades menores que las permitidas)

Para ejercicios con proyectiles sólidos (Slugs) **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)**

Máximo peso para los proyectiles sólidos ("slugs") : 28,3 gr (10 onzas)

El máximo factor de potencia debe ser de 590 calculado con los datos del fabricante. Es preferible un valor de aproximadamente 520 o menor.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE C2

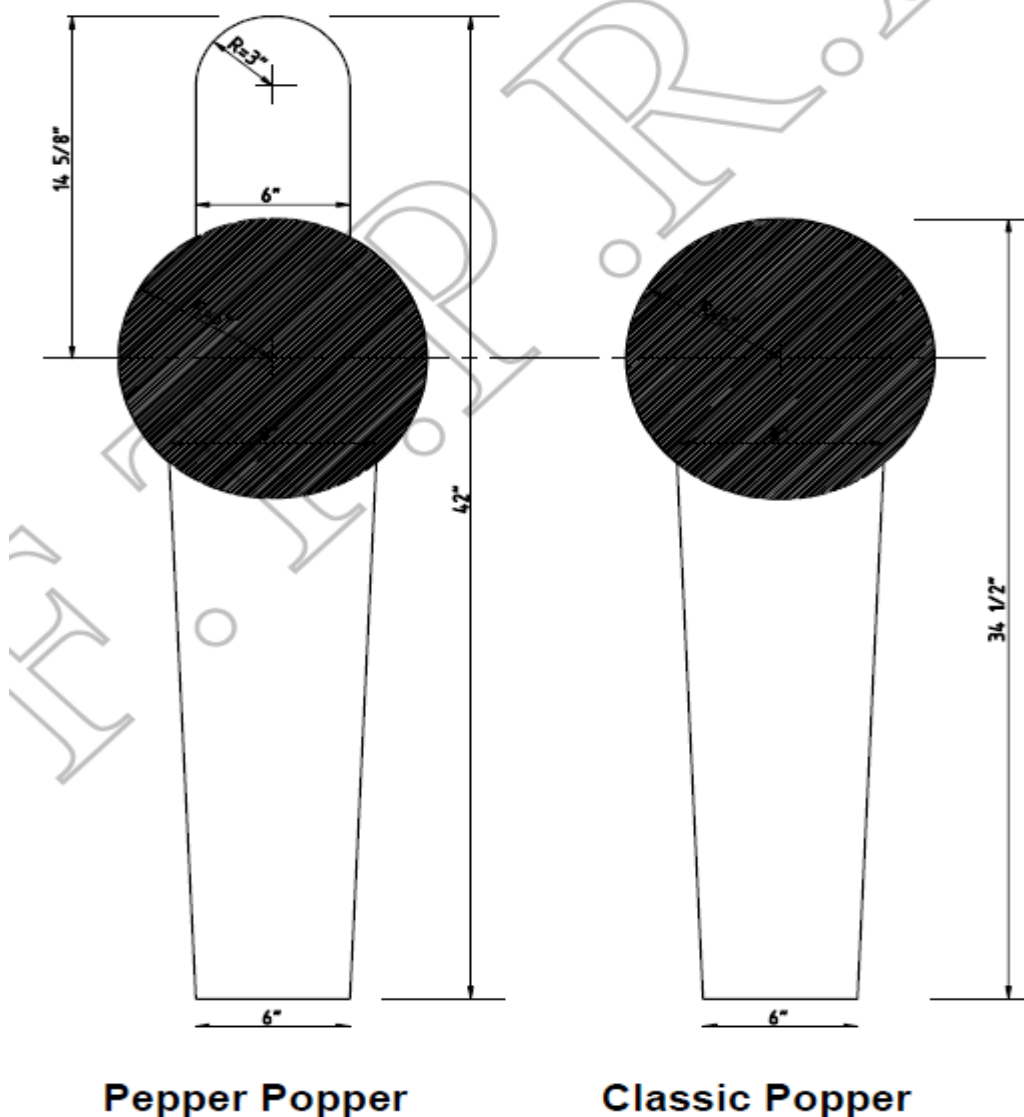
Poppers IPSC

Valor de puntuación: 5 puntos. Valor de penalización: -10 puntos

Con motivo de enriquecer el diseño de un recorrido, se permite la existencia de un pequeño número de blancos metálicos cuyo puntaje sea doble del valor de un impacto certero o "miss" en esta disciplina. Cualquiera sea el blanco que adopte esta característica, debe ser claramente identificado en la información escrita de la prueba ("briefing"), y deben haber sido aprobados durante el proceso de revisión.

Existen dos versiones de Poppers : el "Pepper Popper" y el "Classic Popper". Estas versiones pueden ser incluidas conjuntamente en la misma etapa o pueden ser utilizados solos en un recorrido de tiro o en conjunto con platos (placas) metálicas, o blancos de cartón IPSC, o ambos.

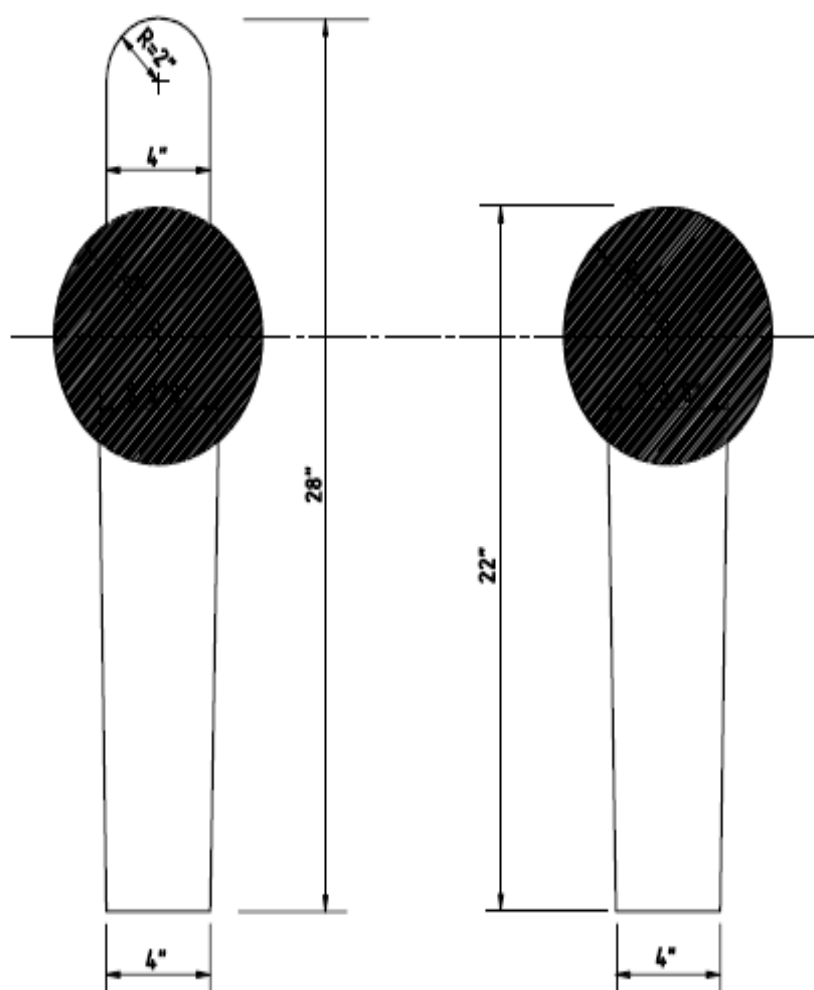
Zonas de calibración



Nota : Las zonas sombreadas indican "zonas de calibración"



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



Mini Pepper Popper

Mini Classic Popper

Nota : Las zonas sombreadas son "zonas de calibración"



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE C3

Platos (y placas) IPSC

Valor de puntuación: 5 puntos. Valor de penalización: -10 puntos

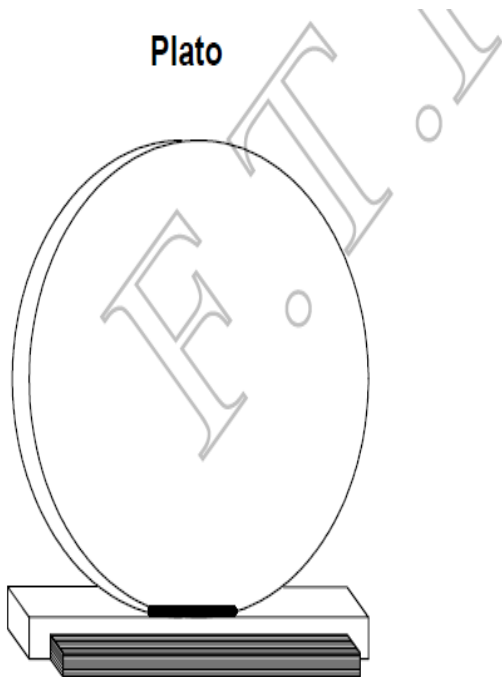
Con motivo de enriquecer el diseño de un recorrido, se permite la existencia de un pequeño número de blancos metálicos cuyo puntaje sea doble del valor de un impacto certero o "miss" en esta disciplina. Cualquiera sea el blanco que adopte esta característica, debe ser claramente identificado en la información escrita de la prueba ("briefing"), y deben haber sido aprobados durante el proceso de revisión.

Los platos (placas), pueden ser utilizados como únicos blancos en un recorrido de tiro.

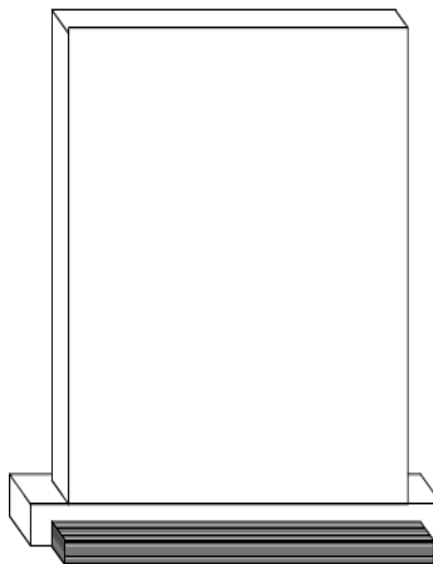
Se permiten diversos tamaños de placas cuadradas o rectangulares comprendidos entre un mínimo de 15 cm x 15 cm y un máximo de 45 cm x 30 cm. Los platos (circulares) también se permiten entre un diámetro mínimo de 15 cm y un máximo de 30 cm. Los tamaños preferidos para placas, son: 15 cm x 15 cm; 20 cm x 15 cm; 25 cm x 20 cm y para platos circulares, de 20 cm; 25 cm; ó 30 cm de diámetro.

Pueden ser utilizados blancos metálicos de las dimensiones y formas generales si-milares a las de los blancos de cartón autorizados.

Plato



Placa





COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO

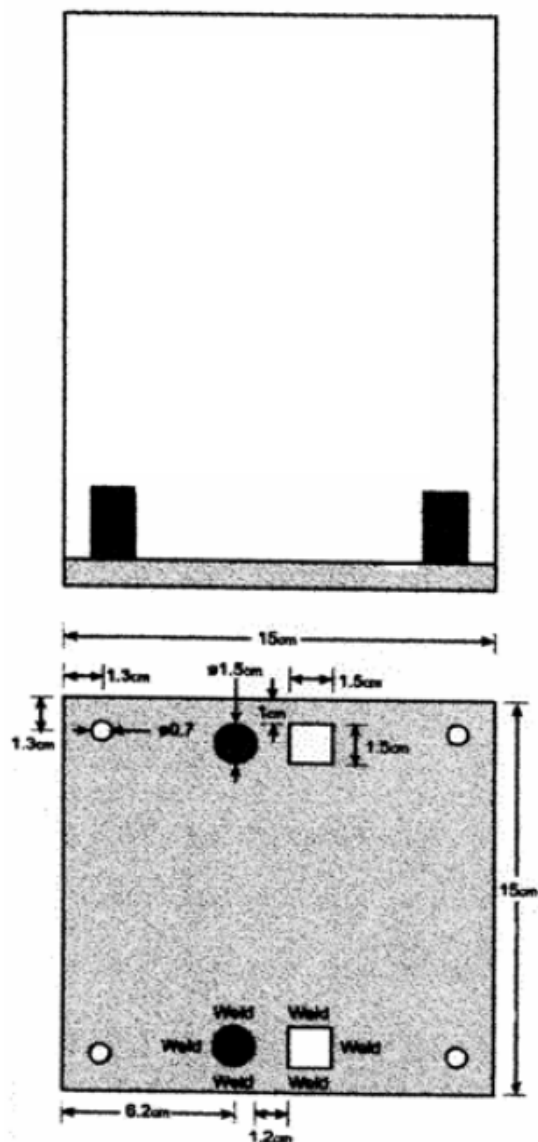


APÉNDICE C3

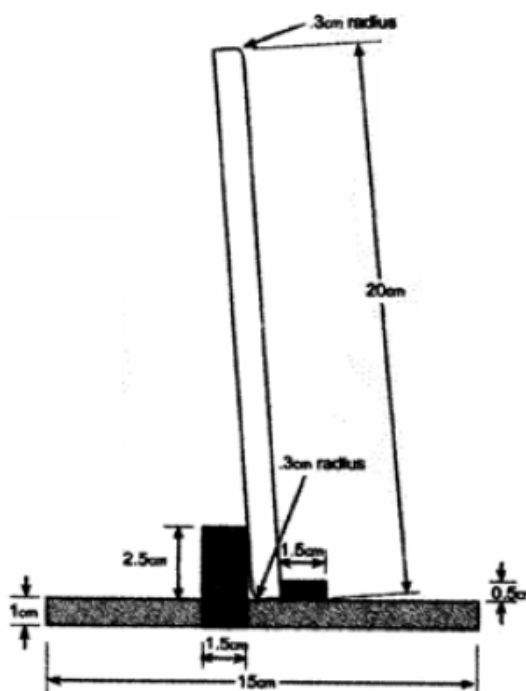
Placas Metálicas separables IPSC

Vista Frontal

Vista Lateral



Vista superior de la Base



Notas :

Estos blancos ofrecen una condición de reposición consistente y son muy confiables . Pueden levantarse durante repetidos impactos.

Las placas de punción pueden ser repuestas vertical u horizontalmente.

Otros tamaños de placas pueden ser situadas con seguridad en estas bases

Las placas pueden ser clavadas o fijadas a maderas o a la tierra con grapas de 15 cm. para asegurarlas en su lugar

Las bases pueden ser soldadas al acero o fijadas a clavos para madera para permitir fijarlas a la tierra. Los blancos pueden ser realizados con un material de poco espesor, pero se recomienda como mínimo 1 cm. El peso de la placa, hace que cuando se impactan a corta distancia no puedan desplazarse mucho.

Si se realiza un agujero en la placa de impacto, pueden ser tomadas con cadenas para limitar la distancia a la que puedan desplazarse. Varios tamaños cuadrados o rectangulares pueden proveerse entre 15 x 15 cm (mínimo), hasta 45x30 cm (máximo). Los tamaños preferidos son 15 x 15 , 20 x 15, y 25 x 20



**COMPETICIONES ARAGONESAS
DE
RECORRIDOS DE TIRO**



APÉNDICE D1

División "Open"

1	Mínimo factor de potencia ("piso")	480
2	Peso mínimo de perdigones	No
3	Calibre mínimo	calibre 20/ cañón 20
4	Peso máximo de escopeta	No
5	Fuerza mínima sobre disparador	No
6	Restricciones en el tipo de acción	No
7	Restricciones en la longitud de cargadores	No
8	Cargadores desechables	Permitidos
9	Restricciones en la capacidad de cargadores	No
10	Dispositivos de carga rápida ("Speed Loading")	Permitidos
11	Modificaciones / agregados a lámina de base de boca de carga	Permitidos
12	Compensadores	Permitidos
13	Perforaciones ("ports")	Permitidos
14	Miras ópticas o electrónicas	Permitidas
15	Blindaje contra calor del cañón	Permitido
16	Máxima longitud total de la escopeta completa	Sin restricciones
17	Permisión de modificaciones	Si
18	Sólo escopetas producidas en fábrica (mínimo 100 unidades)	No

CONDICIONES ESPECIALES

19 Se permiten prototipos. NO APLICABLE



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE D2

División "Modificada"

1	Mínimo factor de potencia ("piso")	480
2	Peso mínimo de perdigones	No
3	Calibre mínimo	calibre 20/ cañón 20
4	Peso máximo de escopeta	No
5	Fuerza mínima sobre disparador	No
6	Restricciones en el tipo de acción	No
7	Restricciones en la longitud de cargadores	No
8	Cargadores desechables	No
9	Restricciones en la capacidad de cargadores	No
10	Dispositivos de carga rápida ("Speed Loading")	No
11	Modificaciones / agregados a lámina de base de boca de carga . Restringidos (ver más abajo)	Permitidos
12	Compensadores, . supresores de sonido o fogonazos	Permitidos
13	Perforaciones ("ports")	Permitidos
14	Miras ópticas o electrónicas	No
15	Blindaje contra calor del cañón	Permitido
16	Máxima distancia de los cargadores o dispositivos de recarga respecto del cuerpo (exceptuando los cartuchos llevados en o sobre la escopeta o eslingas)	50 mm
17	Máxima longitud total de la escopeta completa	1320 mm
18	Permision de modificaciones. Restringidas (ver más abajo)	Permitidas

Condiciones especiales

19. La División Modificada está sujeta a una longitud máxima total de la escopeta. La escopeta en su condición de cargada a pleno y con todo tubo de extensión de cargador colocado, debe poder entrar en una caja conformada prismática, la cual está abierta en una cara longitudinal. Las dimensiones internas de dicha caja deben ser de 1320 mm de longitud (con una tolerancia de + 1 mm, - 0 mm). La escopeta será colocada en la caja con su cañón paralelo al eje longitudinal. Sin embargo, por razones de seguridad y conveniencia la prueba habitualmente se lleva a cabo con el arma descargada verificando que la longitud total de la misma permanezca constante tanto cuando está cargada o descargada. La decisión del Maestro de Campo en esta materia es final. El arma no debe ser artificialmente comprimida de ninguna manera durante el ensayo solamente con el propósito de colocarla en la caja.

20. Los tubos giratorios (tales como sistema revólver), u otra configuración que comprenda más de un tubo cargador, no están permitidos.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



21. Las modificaciones externas tales como contrapesos, o dispositivos para controlar o reducir el retroceso están específicamente prohibidas, excepto los cojines de retroceso fijados a ambas caras de la culata de la escopeta.
22. Pueden hacerse modificaciones o agregados a la lámina base de alimentación para facilitar una carga más sencilla. En la División "Modificada" tales modificaciones o agregados no deben exceder una longitud de 75 mm (3 pulgadas) y no deben sobresalir más de 32 mm (1 ¼ pulgadas) respecto del armazón estándar de la escopeta, en cualquier dirección.
23. Las modificaciones que están específicamente permitidas son:
- Reemplazo de "miras abiertas" por otras "miras abiertas", cañones, mecanismos de disparo o componentes de los mismos, cachas de seguridad (las cachas ambidiestras están aprobadas), botones de lanzamiento de cerrojo, levas de martillos, seguidores y/o resortes de cargadores, chimazas o culatas (son permitidas las agarraderas de pistola)
 - Tubos de almacén extendidos.
 - Agrandamiento o redondeo de bocas de expulsión; agrandamiento o redondeo de bocas de carga.
 - Grabado en profundidad de cajas de mecanismos, culatas y chimazas.
 - Mejoramientos decorativos que no otorguen una ventaja competitiva, tal como: agarraderas, tratamientos superficiales, etc.
28. Están permitidas las modificaciones internas para mejorar precisión, confiabilidad, y funcionalidad.
29. Los lazos o trabas de cartuchos, incluyendo aparejos laterales, pueden fijarse a la culata, chimaza, receptor o eslinga (previando no comprometer cualquier cuestión de seguridad).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE D3

División "Estándar"

1	Mínimo factor de potencia ("piso")	480
2	Peso mínimo de perdigones	No
3	Calibre mínimo	calibre 20/ cañón 20
4	Peso máximo de escopeta	No
5	Fuerza mínima sobre disparador	No
6	Restricciones en el tipo de acción	No
7	Restricciones en la longitud de cargadores	No
8	Cargadores desechables	No
9	Restricciones en la capacidad de cargadores (carga inicial)	Máx. de 9 cartuchos carga- dos Máx. de 8 en el caso de apli- carse la regla 8.1.1.2.
10	Dispositivos de carga rápida ("Speed Loading")	No
11	Modificaciones / agregados a lámina de base de boca de carga . Restringidos (ver más abajo)	Permitidos pero con restric- ciones, ver mas abajo.
12	Compensadores, supresores de ruido y/o fogonazos	No
13	Perforaciones ("ports")	No
14	Miras ópticas o electrónicas	No
15	Blindaje contra calor del cañón	Permitido
16	Máxima distancia de los cargadores o dispositivos de recarga respecto del cuerpo (exceptuando los cartu- chos llevados en o sobre la escopeta o eslingas)	50 mm
17	Permisión de modificaciones. Restringidas (ver más abajo)	Permitidas
18	Sólo escopetas producidas en fábrica (mínimo 500 unidades)	Si

Condiciones especiales

19. Cualquier escopeta o componente producido por una fábrica y asequible al público en general.

20. Los prototipos están específicamente prohibidos.

21. El cambio de calibre respecto del de fábrica está específicamente prohibido

22. Las modificaciones externas tales como contrapesos, o dispositivos para controlar o reducir el retroceso están específicamente prohibidas, excepto los cojines de retroceso fijados a ambas caras de la culata de la escopeta.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



23. Las modificaciones que están específicamente permitidas son:

- Reemplazo de "miras abiertas" por otras "miras abiertas", cañones, mecanismos de disparo o componentes de los mismos, cachas de seguridad (las cachas ambidiestras están aprobadas), botones de lanzamiento de cerrojo, levas de martillos, seguidores y/o resortes de cargadores, chimazas o culatas (son permitidas las agarraderas de pistola)
- Rampas de alimentación como reemplazo de botón de lanzamiento del transportador (Remington 1100 y 1187)
- Tubos de almacén extendidos.
- Agrandamiento o redondeo de bocas de expulsión. ; Agrandamiento o redondeo de bocas de carga.
- Grabado en profundidad de cajas de mecanismos, culatas y chimazas
- Mejoramientos decorativos que no otorguen una ventaja competitiva, tal como: agarraderas, tratamientos superficiales, etc.

24. Están permitidas las modificaciones internas para mejorar confiabilidad.

25. Los lazos o trabas de cartuchos, incluyendo aparejos laterales, pueden fijarse a la culata, chimaza, receptor o eslinga (previando no comprometer cualquier cuestión de seguridad).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE D4

División "Estándar Manual " (Trombón estándar)

1	Mínimo factor de potencia ("piso")	480
2	Peso mínimo de perdigones	No
3	Calibre mínimo	calibre 20/ cañón 20
4	Peso máximo de escopeta	No
5	Fuerza mínima sobre disparador	No
6	Únicamente acción manual	Si
7	Restricciones en la longitud de cargadores	No
8	Cargadores desechables	No
9	Restricciones en la capacidad de cargadores (carga inicial)	Máx. de 9 cartuchos carga- dos Máx. de 8 en el caso de apli- carse la regla 8.1.1.2.
10	Dispositivos de carga rápida ("Speed Loading")	No
11	Modificaciones / agregados a lámina de base de boca de carga . Restringidos (ver más abajo)	Permitidos pero con restric- ciones, ver mas abajo.
12	Compensadores, supresores de sonido y/o fogonazo	No
13	Perforaciones ("ports")	No
14	Miras ópticas o electrónicas	No
15	Blindaje contra calor del cañón	Permitido
16	Máxima distancia de los cargadores o dispositivos de recarga respecto del cuerpo (exceptuando los cartuchos llevados en o sobre la escopeta o eslingas)	50 mm
17	Permision de modificaciones. Restringidas (ver más abajo)	Permitidas
18	Sólo escopetas producidas en fábrica (mínimo 100 unidades)	Si

Consideraciones especiales

19. Cualquier escopeta de acción manual (de bomba o trombón/deslizamiento/apertura por quiebre) producido por una fábrica y asequible al público en general.

20. Los prototipos están específicamente prohibidos.

21. El cambio de calibre respecto del de fábrica está específicamente prohibido.

22. Las modificaciones externas tales como contrapesos, o dispositivos para controlar o reducir el retroceso están específicamente prohibidas, excepto los cojines de retroceso fijados a ambas caras de la culata de la escopeta.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



23. Las modificaciones que están específicamente permitidas son:

- Reemplazo de "miras abiertas" por otras "miras abiertas", cañones, mecanismos de disparo o componentes de los mismos, cachas de seguridad (las cachas ambidiestras están aprobadas), botones de lanzamiento de cerrojo, seguidores y/o resortes de cargadores, chimazas o culatas (son permitidas las agarraderas de pistola)
- Tubos de almacén extendidos.
- Agrandamiento o redondeo de bocas de expulsión; agrandamiento o redondeo de bocas de carga.
- Grabado en profundidad de cajas de mecanismos, culatas y chimazas
- Mejoramientos decorativos que no otorguen una ventaja competitiva, tal como: agarraderas, tratamientos superficiales, etc.

24. Están permitidas las modificaciones internas para mejorar confiabilidad.

25. Los lazos o trabas de cartuchos, incluyendo aparejos laterales, pueden fijarse a la culata, chimaza, receptor o eslinga (previando no comprometer cualquier cuestión de seguridad).



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE D5

Tipos de Munición / Cartuchos

Generalidades :

1	Mínimo factor de potencia	480
2	Peso mínimo de perdigones	No
3	Calibre mínimo	calibre 20/ cañón 20
4	Longitud (ver nota 14 más abajo)	Sin restricciones
5	Munición de fábrica solamente	No. Las recargas domésticas son aceptables
6	Perdigones / Projectiles de plomo	Permitidos con sujeción a las restricciones de protección al medio ambiente locales
7	Perdigones / Projectiles de bismuto	Permitidos
8	Projectiles sólidos con base a compuestos de tungsteno	Permitido para blancos de cartón, fracturables ó sintéticos solamente. No se aceptan sobre blancos metálicos.
9	Projectiles sólidos de acero	Permitido para blancos de cartón, fracturables ó sintéticos solamente. No se aceptan sobre blancos metálicos.
10	Projectiles sólidos perforantes	Prohibidos
11	Projectiles incendiarios	Prohibidos
12	Projectiles trazadores	Prohibidos
13	Tacos ("Wad")	Será permisible que las entidades organizadoras requieran el uso de tacos de fibra solamente por razones de protección al medio ambiente, pero tal requisito debe ser notificado con anterioridad a la fecha de la competencia.

14. Pueden ser nominadas por los organizadores de la competición tipos específicos de munición para escopeta como requisito para su uso en ciertos ejercicios (por ejemplo: Cuando se dispara a blancos de papel/cartón, o etapas específicas con proyectiles sólidos ("slugs").

15. El uso de todo tipo de munición estará sujeto a las normas legales locales o Regionales, y el uso de proyectiles sólidos **(NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)** ("slugs") debe tratarse con cuidado especial.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



16. Los organizadores de la competición pueden restringir la utilización de perdigones para animales mayores ("buckshot") solamente a determinados tamaños nominales, o a un número máximo de perdigones por cartucho, particularmente, por ejemplo, cuando se dispara a blancos de cartón donde el tapado de los mismos puede ser inmanejable con ciertos tipos de perdigones. Sin embargo debe tenerse en cuenta que para calibre 20 y 16 resulta extremadamente dificultoso adquirir cartuchos distintos de: 1 Buck; 2 Buck, o 3 Buck y los mismos se suministran con una cantidad de entre 12 y 20 perdigones. En consecuencia, será permisible aplicar un criterio diferente para los calibres 12; 16 y 20 en lo referente al número máximo de perdigones por cartucho cuando se dispara a blancos de cartón. Para el calibre 12, el máximo tamaño recomendado como aceptable para disparar a blancos de cartón (para facilitar premura el tapado), es: 00 Buck con 9 perdigones por cartucho.

17. El Director de la Competición y/o el Maestro de Campo pueden restringir la munición a ser utilizada a determinados tamaños máximos de perdigones o a ciertos tipos, únicamente por razones de seguridad. Cualquiera de estas restricciones debe ser informado con anterioridad a la fecha de la competición.

18. No es requisito que todos los cartuchos tengan las mismas características para su uso en una misma competición.

Perdigones para aves ("Birdshot")

Los impactos con perdigones para aves ("Birdshot") en blancos de cartón no contarán para el puntaje.

Tamaños aceptables para perdigones para aves ("Birdshot")

Los diámetros de perdigones de 3,5 mm a 2,0 mm (.138 " a .08 ") son todos aceptables.

Tomando los tamaños de perdigones USA como guía nominal, los tamaños de perdigones para aves 3 a 9 son aceptables. Los equivalentes locales a estos son aceptables. Por ejemplo para el UK el tamaño de perdigones aceptables son de 2 a 9

Perdigones para animales mayores ("Buckshot") (NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)

Tamaños aceptables para animales mayores ("Buckshot")

Americano	UK	Pulgadas	Métrico	Cantidad típica de perdigones por cartucho 12 ga. nominal
000 Buck	LG	.36 pulgada	9,1 mm	6-8
00 Buck	SG	.33 pulgada	8,4 mm	9-12
0 Buck		.32 pulgada	8,1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	.30 pulgada	7,6 mm	12-16
2 Buck		.27 pulgada	6,9 mm	18
3 Buck		.25 pulgada	6,4 mm	20
4 Buck	SSG	.24 pulgada	6,1 mm	27

Proyectiles sólidos ("Slug") (NO AUTORIZADO POR LA F.A.T.O.)

Son aceptables cualquier tipo de proyectil sólido ("Slug") que no contravenga ninguna regla de este reglamento. Sin embargo, esto está sujeto a toda restricción legal local.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE E 1

Llave "J" para 16 competidores

N.T. Se ha tomado como base la disposición del esquema original, desarrollándolo para lograr una mejor claridad. En la lámina 94 a que se adjunta, se han confeccionado 16 casillas centrales para cada uno de los competidores, numerándose las confrontaciones hombre a hombre, del 1 al 32, ya que este es el número total de eventos a realizarse. Se ha fijado la numeración, de modo de permitir un razonable tiempo entre dos confrontaciones sucesivas de un mismo competidor.

Las pautas tomadas son las de necesitar dos resultados adversos para ser eliminado. Esta eliminación, si se desea que sea por orden de mérito, debería hacerse en dos de los niveles, mediante cronómetro (segunda y tercera ronda de perdedores).

Se han utilizado las iniciales g y p respectivamente para ganador y perdedor de una confrontación y los números 1 a 32 para indicar el orden de las mismas y la identificación de los resultados.

Finalmente, siguiendo el orden establecido en el original, se obtiene la siguiente clasificación:

1º	ganador de 32
2º	perdedor de 32
3º	perdedor de 31
4º	perdedor de 29
5º	ganador de 28
6º	perdedor de 28
7º	ganador de 27
8º	perdedor de 27
9º a 12º	perdedores de 17, 18, 19 y 20 de acuerdo a los mejores tiempos
13º a 16º	perdedores de 9, 10, 11 y 12 de acuerdo a los mejores tiempos

El ganador de 31 debe triunfar dos veces sobre el ganador de 30 en tres intentos.



COMPETICIONES ARAGONESAS DE RECORRIDOS DE TIRO



APÉNDICE E 2

Llave "J" para 8 competidores

N.T. Se ha tomado como base la disposición del esquema original, desarrollándolo para lograr una mejor claridad. En la lámina 96 a que se adjunta, se han confeccionado 8 casillas centrales para cada uno de los competidores, numerándose las confrontaciones hombre a hombre, del 1 al 16, ya que este es el número total de eventos a realizarse. Se ha fijado la numeración, de modo de permitir un razonable tiempo entre dos confrontaciones sucesivas de un mismo competidor.

Las pautas tomadas son las de necesitar dos resultados adversos para ser eliminado.

Se han utilizado las iniciales g y p respectivamente para ganador y perdedor de una confrontación y los números 1 a 16 para indicar el orden de las mismas y la identificación de los resultados.

Finalmente, siguiendo el orden establecido en el original, se obtiene la siguiente clasificación:

1º	ganador de 16
2º	perdedor de 16
3º	perdedor de 14
4º	perdedor de 12
5º	ganador de 15
6º	perdedor de 15
7º	ganador de 13
8º	perdedor de 13

El ganador de 14 debe triunfar dos veces sobre el ganador de 11 en tres intentos.