

1. Los conceptos fundacionales de IDPA

Fundada en 1996, la Asociación Internacional de Pistola Defensiva (IDPA) es el organismo rector de la competición IDPA, un deporte de tiro para calibres de pistola basado en escenarios simulados de defensa personal.

El formato de competición IDPA fue diseñado para que tiradores de todos los niveles de habilidad puedan disfrutar de él, con un especial interés puesto en la interacción social y la camaradería de los miembros. La participación en las competencias de IDPA requiere el uso de armas de fuego, fundas y otros equipos adecuados para la portación oculta con el objetivo de la defensa personal. Con esto en mente, y teniendo en cuenta los intereses de los tiradores, los fundadores de IDPA establecieron requisitos de equipamiento basados en armas de fuego y equipamiento comúnmente disponibles, permitiendo a los individuos la oportunidad de competir con una inversión mínima.

Hoy, gracias a la visión de sus fundadores y al compromiso de servir a los fieles miembros de la organización, IDPA es uno de los deportes de tiro de más rápido crecimiento en los Estados Unidos, con más de 25.000 miembros en los 50 estados, y más de 400 clubes afiliados que organizan competiciones semanales y mensuales, y cuyos miembros representan a más de 70 naciones.

Nuestro principal objetivo es poner a prueba la destreza y la habilidad del individuo. El equipo que no está diseñado para su uso de portación oculta en el día a día, no está permitido en este deporte.

1.1 Principios fundamentales

1.1.1

Los principios fundamentales son una guía para todos los miembros.

1.1.1.1

Promover un uso seguro y eficiente de las armas de fuego y el equipo accesorio para la portación oculta en situaciones de auto defensa.

1.1.1.2

Ofrecer un deporte de tiro de aplicación práctica, estimulando a los competidores a desarrollar habilidades y relaciones con otros tiradores.

1.1.1.3

Proveer un campo equitativo para todos los competidores, donde se pongan a prueba solo sus habilidades y no su equipamiento.

1.1.1.4

Proveer divisiones por equipamiento y clases por tirador de manera de agrupar armas de similares características y enfrentar a tiradores de similares niveles de habilidad.

1.1.1.5

Proveer a los tiradores con etapas realísticas y prácticas, y poner a prueba habilidades que podrían ser necesarias para sobrevivir enfrentamientos peligrosos.

1.1.1.6

Fomentar un fuerte apoyo de todos los miembros de IDPA para apoyar a nuestros patrocinadores al adquirir equipos y accesorios. Los patrocinadores de la industria han sido fundamentales en el éxito de IDPA en todos los niveles. Desde clubes, estados, regiones, naciones y el mundo entero.

1.1.1.7

Desarrollar y mantener una infraestructura que permita a IDPA responder a nuestros tiradores. Aunque IDPA no pueda ser todo para todos, las sugerencias constructivas y respetuosas de nuestros miembros, que se mantengan dentro de los Principios Fundamentales de IDPA, serán siempre bienvenidas.

1.2 Los principios de participar en IDPA

1.2.1 Principios del equipo

1.2.2

El equipo permitido cumplirá con los siguientes criterios:

1.2.2.1 *Oculto*

Todo el equipo se colocará de manera que no sea visible al levantar los brazos extendidos paralelos al suelo.

1.2.2.2 *Práctico*

Todo el equipo debe ser práctico para la portación oculta y usado de una manera que sea apropiada para el uso continuo durante todo el día.

1.2.3 Principios de participación

1.2.3.1

Los competidores no intentarán eludir o comprometer ninguna etapa mediante el uso de dispositivos, equipos o técnicas inapropiadas.

1.2.3.2

Los competidores se abstendrán de conductas antideportivas, acciones desleales y el uso de equipos ilegales.

1.2.3.3

El Reglamento de IDPA no pretende ser una descripción exhaustiva de todos los equipos y técnicas permitidos y no permitidos. El equipo y las técnicas de disparo deben cumplir con los principios básicos de IDPA y ser válidos en el contexto de un deporte que se basa en escenarios de autodefensa. Se aplicarán los conceptos fundacionales de IDPA y sentido común para determinar si un dispositivo o técnica está permitido. La falta de una prohibición sobre una acción específica o un determinado equipamiento no es un permiso. La determinación final le corresponde al AC, IPOC o RACL.

1.2.3.4

En esencia, IDPA es un deporte basado en escenarios de autodefensa. Los accesorios utilizados para crear un escenario (CoF – Course of fire) son a menudo incompletos pero representan edificios, paredes, ventanas, puertas, etc. El CoF indicará las posiciones de tiro disponibles.

1.2.3.5

No se permite realizar ensayos individuales de un CoF, incluidos la simulación del encare y la toma de miras utilizando las manos, dentro de los límites del CoF.

1.2.3.6

Disparar detrás de una cobertura es una premisa básica de IDPA. Los competidores deben utilizar la cobertura disponible en un CoF.

1.2.3.7

IDPA es un deporte de tiro basado en la portación oculta y en cualquier torneo individual un tirador debe usar la misma arma de fuego en todos los escenarios a menos que ésta se vuelva inservible.

1.2.3.8

Se permite repetir un escenario si el tirador es interrumpido por fallas en el equipo de la etapa o una interferencia del SO.

1.2.3.9

El Inglés es el idioma oficial de IDPA. Los comandos utilizados en toda ocasión, independientemente de la ubicación o nacionalidad de los participantes, serán en Inglés. El libro de reglas en Inglés prevalece sobre cualquier otra versión.

1.2.4 Course of Fire Principles

1.2.4.1

Un tema crítico para el éxito a largo plazo de esta disciplina de tiro es que los problemas a los que se enfrenta el tirador deben reflejar principios de autodefensa. Los fundadores de IDPA acordaron esto cuando establecieron los principios y guías de IDPA. IDPA debe ayudar a promover habilidades básicas en el manejo de armas que sean sólidas y poner a prueba habilidades que una persona podría necesitar en un escenario real de portación oculta. Requisitos como usar una cobertura al enfrentar un blanco, recargar el arma detrás de una cobertura, limitar la cantidad de munición disponible por secuencia, están basados en estos principios.

1.2.4.2

“Secuencia de tiro” (“String of Fire”) se refiere a una sección de un escenario (CoF) que se inicia a una señal y termina con el último disparo. Puede haber más de una secuencia en un mismo escenario.

1.2.4.3

“Cubierta” (“Cover”) se refiere a una posición donde un tirador puede enfrentar blancos con parte de su torso y la parte inferior de su cuerpo detrás de un objeto, como una pared.

1.2.4.4

Un CoF debería poner a prueba las habilidades de tiro del competidor. Se harán concesiones para los tiradores con capacidades físicas limitadas o restringidas. Los MD (Match Directors) deberían siempre intentar hacer los CoF accesibles para todos los tiradores.

1.2.4.5

Aunque reconocemos que hay muchas escuelas de pensamiento en cuanto a entrenamiento para portación oculta de autodefensa, el foco principal de IDPA está en el desarrollo continuo de habilidades seguras y sólidas en el manejo del arma que sean aceptadas universalmente.

1.2.4.6

Las reglas de IDPA serán igualmente aplicadas para todas las clasificaciones de miembros de IDPA.

2. NORMAS DE SEGURIDAD

2.1 Las cuatro reglas básicas de Cooper

Las Cuatro Reglas Básicas de Seguridad de Armas de Fuego del Coronel Jeff Cooper han aparecido en las primeras páginas de libros, introducciones de videos y cursos de formación desde hace más de 30 años. Han sido reconocidas a lo largo del tiempo y, aunque no son reglas de seguridad de IDPA, sirven como base de las normas de seguridad que figuran a continuación.

- Todas las armas están siempre cargadas.
- Nunca dejes que el cañón del arma apunte a nada que no estés dispuesto a destruir.
- Mantén el dedo fuera del gatillo hasta que las miras estén apuntadas al objetivo.
- Identifica tu objetivo y todo lo que hay detrás de él.

Las siguientes Reglas de Seguridad son la piedra angular que cada tirador de IDPA debe tener como guía, incluidos los Oficiales de Seguridad (SO), Match

Directores (MD) y Coordinadores de Área (AC), para que nuestros eventos sean seguros y agradables para una amplia gama de participantes.

Deben adoptarse para todos los eventos de IDPA.

2.2 Manejo inseguro de armas de fuego

El manejo inseguro de armas de fuego resultará en la descalificación inmediata (DQ) del tirador para ese torneo de IDPA. La siguiente es una lista de comportamientos inseguros que no debe considerarse como exclusiva.

2.2.1

Poner en peligro a cualquier persona, incluyéndose a uno mismo. Esto incluye barrerse con un arma de fuego descargada a sí mismo o a cualquier otra persona. El barrido se define como pasar la línea de proyección del cañón del arma sobre el cuerpo de una persona.

2.2.1.1

Excepción: Un DQ no es aplicable por barrer el propio cuerpo del tirador por debajo del cinturón mientras retira o coloca el arma de fuego de la funda, siempre que el dedo del tirador este claramente fuera del arco protector del gatillo. Sin embargo, después de que la punta del arma esté libre de la funda y haya rotado hacia arriba en el movimiento de desenfunde, barrer cualquier parte del cuerpo constituye causa de descalificación.

2.2.2

Apuntar el cañón del arma más allá de los "Puntos seguros" designados, si se utilizan, o más allá del "Plano seguro de 180 grados", si no hay "Puntos seguros" designados. Se considera "Plano seguro de 180 grados" a la proyección de 180 grados alrededor de la posición del tirador perpendicular a la línea principal del escenario.

2.2.3

Atacar intencionalmente (descargar el arma de fuego) a cualquier cosa que no sea un objetivo o un activador.

2.2.4

Disparos ocurridos en las siguientes circunstancias:

2.2.4.1

En la funda.

2.2.4.2

Que impacten detrás del tirador

2.2.4.3

Que impacten en el suelo a menos de 2 yardas (~2 metros) adelante del tirador, a menos que se esté enfrentando un objetivo en una posición baja dentro de las 2 yardas-

2.2.4.4

Por encima del espaldón u otra defensa de seguridad del fondo del escenario.

2.2.4.5

Durante la carga y preparación, descarga y verificación de recámara, recarga o resolución de trabas.

2.2.4.6

Antes de la señal de inicio.

2.2.4.7

Al transferir el arma de fuego de una mano a la otra.

2.2.4.8

Mientras se manipula un arma de fuego, excepto durante la ejecución del CoF.

2.2.5

Desenfundar el arma, a menos que:

2.2.5.1

Se realice por instrucción verbal de un SO.

2.2.5.2

Durante la ejecución de un CoF bajo la supervisión directa y el contacto visual de un SO.

2.2.5.3

Se realice dentro de un "Área Segura" designada.

2.2.6

Apuntar el cañón del arma por sobre el espaldón o defensa del fondo del escenario al "Apretar el gatillo" durante el procedimiento de descargar el arma y mostrar la recámara limpia.

2.2.7

Desenfundar el arma estando de espaldas al escenario.

2.3 Dejar caer un arma de fuego

2.3.1

Dejar caer un arma de fuego cargada o descargada o hacer que se caiga durante el procedimiento de cargar y preparar, la ejecución del CoF, la ejecución de descargar y mostrar la recámara limpia, una recarga o la resolución de una traba es causa de desclasificación. Si un tirador deja caer el arma, el SO inmediatamente dará el comando "Stop". El SO recogerá o recuperará el arma de fuego caída y la descargará y verificará antes de devolverla al tirador. El tirador será descalificado del torneo de IDPA.

2.3.2

Si un tirador deja caer un arma de fuego cargada o descargada o hace que caiga dentro de los límites de un escenario, el tirador es descalificado del torneo.

2.3.3

Dejar caer un arma de fuego descargada o hacer que se caiga fuera de los límites del escenario no está dentro de los límites del reglamento de IDPA y es una acción sujeta a la política de sitio donde se desarrolla el torneo.

2.4 Protección de oídos y ojos

2.4.1

Todos los asistentes a un evento de tiro de IDPA deben utilizar protección auditiva y visual resistente a los impactos. La responsabilidad de utilizarla corresponde al mismo tirador o espectador. IDPA recomienda que la protección auditiva sea como mínimo de 21 dB NRR y que la protección ocular tenga una clasificación mínima de resistencia a impacto equivalente a ANSI Z87.1 y que incluya protección lateral.

2.4.2

El SO detendrá la ejecución del CoF si el tirador no está usando la protección adecuada y se le permitirá reiniciarlo una vez resuelto el inconveniente. Si la protección se descolocara durante la ejecución del CoF, se aplicará la misma acción. Si es el tirador quien descubre la falta o inconveniente en la protección y detiene la ejecución del CoF, también se le permite el reinicio.

2.4.3

Un tirador que intencionalmente pierda o se quite la protección visual o auditiva durante la ejecución de un CoF será descalificado.

2.5 Condición de servicio del arma

Las armas utilizadas en competición estarán en condiciones de operación y seguras. La responsabilidad por el mantenimiento y la seguridad del equipamiento recae completamente en el tirador. El MD requerirá que un tirador retire cualquier arma o munición que se observe como insegura.

En el caso de que un arma no pueda cargarse o descargarse debido a un mecanismo roto o fallido, el tirador debe notificar al SO, quién tomará las medidas que considere más seguras.

2.6 Dedos

2.6.1

Los dedos deben visiblemente fuera del arco protector del gatillo durante la carga, descarga, desenfunde, enfunde, durante los desplazamientos (a menos que se esté enfrentando objetivos) y durante la resolución de trabas.

2.6.1.1

A la primera violación de esta regla corresponde una sanción por error procesal.

2.6.1.2

A la segunda violación corresponde un DQ del torneo.

2.6.1.3

Cada violación de la regla "Dedo" se anotará claramente en la puntuación del tirador para permitir su seguimiento.

2.7 Condición de transporte del arma

La condición normal del arma cuando no está en uso durante la ejecución de un CoF es enfundada, descargada, con el cargador removido o cilindro vacío, y con el martillo o percutor abatido. Los cargadores de pistola, cargadores rápidos o clips (moon clips) de revólver se pueden recargar mientras el tirador está fuera del escenario. Pero el arma en sí misma solo se puede cargar o descargar bajo la dirección y supervisión del SO.

2.8 Condiciones de inicio

Todas las secuencias de tiro se iniciarán con la arma enfundada, los seguros activados, según lo requieran las diferentes divisiones, y las manos fuera del equipo, incluida la prenda utilizada como cobertura, a menos que en la descripción del escenario se estipulen otras posiciones para el arma (tablero, cajón, paquete, bolso, en la mano, etc.).