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 RAEL.

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 desenfundar, 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 baja la dirección y supervisión del SO.

2.8 Condiciones de inicio

Todas las secuencias de tiro se iniciarán con la pistola enfundada, los seguros colocados según lo requieran las diferentes divisiones y las manos sin contacto con el equipo, incluida la prenda de cobertura, a menos que en la descripción de la etapa se estipulen otras posiciones para el arma (tablero, cajón, paquete, bolso, en la mano de disparo, etc.).

2.9 Seguridad del cañón

2.9.1

Existen tres tipos de indicadores de área segura hacia donde apuntar el cañón que se utilizan en IDPA. La descripción de la etapa indicará qué tipo de áreas se utilizan o si se utiliza una combinación de varios tipos. Los tres tipos pueden utilizarse en una sola etapa. Sin embargo, si no hay conos o banderas presentes en un escenario, se aplica como área segura el plano de 180 °.

2.9.1.1

Puntos seguros: Un punto seguro es un marcador físico y claramente visible, como un cono de tráfico o una estaca colocada en el suelo con una bandera o una cinta de colores brillantes.

2.9.1.2

Plano de 180 grados: El plano de 180° es un plano imaginario vertical e infinito imaginario, que pasa a través de la línea central del cuerpo del tirador, perpendicular a la línea central del escenario, y que se mueve con el tirador a lo largo de la ejecución de la etapa. Al mirar hacia el fondo del escenario, desenfundar o enfundar utilizando una funda con ángulo hacia atrás no se considera una violación del plano de 180 °. Si el cañón del arma apunta más allá de un "Punto seguro", el tirador será descalificado del torneo. Se le dará la orden de "Stop". El tirador de

detendrá de inmediato, colocará el dedo visiblemente fuera del arco de protección del gatillo y esperará instrucciones del SO.

2.9.1.3

Zona de exclusión del cañón: Las zonas de exclusión del cañón deben estar marcadas en las puertas que el tirador debe abrir durante el CoF. Este tipo de "Punto seguro" designa un área de exclusión para apuntar el cañón y debe tener una dimensión mínima de 6" (pulgadas) cuadradas. Si el cañón apunta a esta zona mientras el tirador esté operando el picaporte/manija de la puerta, el tirador será descalificado.

2.10 Áreas seguras

2.10.1

Se deben designar áreas seguras para todos los torneos locales y sancionados, ubicadas en lugares convenientes y en cantidad adecuada para que puedan ser utilizadas por la cantidad de tiradores esperados. Un Área Segura se define como un lugar donde se aplican las siguientes reglas, cuya violación resultará en la descalificación del tirador:

2.10.1.1

Cada área segura debe estar claramente identificada e incluir una superficie de apoyo con su dirección segura y sus límites marcados.

2.10.1.2

Las armas de fuego descargadas pueden manipularse en cualquier momento. Esta área se utiliza para retirar o guardar el arma del lugar de transporte, enfundar o desenfundar, práctica de disparo en seco o ajustes del equipo.

2.10.1.3

También se puede utilizar un área segura para realizar inspecciones, desarme, limpieza, reparación y mantenimiento del arma, de los dispositivos de alimentación de municiones vacíos o equipos relacionados.

2.10.1.4

El cañón del arma debe apuntar siempre en una dirección segura.

2.10.1.5

No se permite la manipulación de municiones, dispositivos de alimentación cargados, cartuchos sueltos, municiones inertes o de práctica, ni armas cargadas.

2.10.1.6

Se puede hacer uso de un área segura, en presencia de un SO, para asegurar un arma que se haya trabado y contenga munición viva en la recámara.

2.10.1.7

No se permite la práctica de recarga dentro del Área Segura. Se puede insertar un cargador vacío en un arma de fuego para probar la funcionalidad o para abatir el martillo en un arma de fuego con seguro de cargador, pero la práctica de recarga es prohibida.

2.11 Campo frío y caliente

La condición de campo frío o caliente queda sujeta a la política del sitio donde se desarrolla el torneo. Es el único aspecto de seguridad que es responsabilidad del sitio y fuera del control de IDPA. Los torneos sancionados están obligados a seguir la regla de campo frío pero a discreción del sitio se pueden designar

Áreas calientes.

2.11.1 Campo frío

2.11.1.1

Un "Campo frío" se define como un campo donde todas las armas deben estar descargadas a menos que estén bajo la supervisión directa de un SO.

2.11.2 Campo frío con áreas calientes

2.11.2.1

Un "Campo frío con áreas calientes" se define como un campo que no permite armas de fuego cargadas en la funda fuera de las áreas de tiro, pero permite armas de fuego cargadas en la funda dentro de las áreas de tiro según las indicaciones y bajo la supervisión de los SO. Las armas de fuego cargadas solo pueden manipularse mientras se está en la línea de tiro cuando el tirador recibe comandos específicos y está bajo la supervisión directa de un SO.

2.11.2.2

Con la supervisión directa del SO y respondiendo a sus comandos, una escuadra completa de tiradores se alineará dentro del área, de frente hacia la dirección segura y "Cargará y preparará" como grupo.

2.11.2.3

El perímetro del "Área caliente" estará claramente marcado, así como cualquier área designada como "Área Segura", donde no se permite la manipulación de armas o municiones. El CSO establecerá un procedimiento para la descarga del arma y la salida del "Área caliente" y será explicado a todos los participantes durante la presentación de la etapa. Si un tirador por cualquier razón necesita salir del "Área caliente" debe contactar un SO para proceder a la descarga del arma antes de retirarse.

2.11.2.4

Si un tirador por cualquier motivo no desea cargar su arma con el resto del grupo, el tirador no debe ser penalizado.

2.11.3 Campo caliente

2.11.3.1

Un "Campo caliente" se define como un campo donde cada tirador tiene la opción de llevar un arma cargada en cualquier momento. Las armas cargadas o descargadas solo pueden manipularse mientras el tirador se encuentra en la línea de tiro y bajo la supervisión directa de un SO.

2.12 Comandos

Muchos de los comandos dados a un tirador por el SO son de seguridad, mientras que el resto son para la administración del escenario. Para permitir que un tirador compita en cualquier parte del mundo y escuche los mismos comandos, los comandos de rango IDPA solo se impartirán en inglés, el idioma oficial de IDPA. Se deben usar exactamente estos comandos, las variaciones locales no son permitidas.

2.12.1 Range is hot (Campo caliente)

2.12.1.1

Ésta es la primera orden dada a cada tirador que inicia la ejecución de escenario. Este comando indica el inicio del CoF. El tirador verificará la colocación de su protección visual y auditiva. Es también una notificación para cualquier persona presente alrededor del área de tiro para que verifique su propia protección ocular y auditiva.

2.12.2 Load and Make Ready (Cargar y preparar)

2.12.2.1

Una vez que el tirador ha verificado su protección visual y auditiva, el SO emitirá el comando "Load and make ready" (Cargar y preparar). El tirador preparará el arma y los cargadores de acuerdo con las indicaciones de la etapa. Por lo general, éste es el comando para cargar el arma. Después de cargar el arma de fuego, el tirador enfundará mientras está de pie y con el cuidado necesario para asegurarse que el gatillo del arma se encuentra libre de enganches y que el cañón se mantenga alejado del cuerpo. La descripción de la etapa indicará si hay opciones diferentes para la posición y condición inicial tanto del tirador como del equipo. Si no se requiere cargar el arma para el inicio de la etapa, el comando a utilizar será "Make ready" (Preparar). Cualquier acción adicional que implique una práctica de la ejecución de la etapa no está permitida.

2.12.3 Are you ready? (¿Estás listo?)

2.12.3.1

Después de "Load and make ready" (Cargar y preparar), el SO le preguntará al tirador "Are you ready?" (¿Estás listo?). Si está listo, el tirador debe responder verbalmente o asintiendo con la cabeza, pero también puede optar por mantenerse en posición. Si no hay respuesta del tirador en aproximadamente 3 segundos, el tirador se considera listo.

2.12.3.2

Si el tirador no está listo cuando se le hace esta pregunta, el tirador debe responder "Not ready" (No estoy listo). Si el tirador sigue sin estar preparado, debe dar un paso fuera de la posición inicial. Cuando esté listo, el tirador asumirá la posición inicial y se volverá a hacer la pregunta "Are You Ready".

2.12.3.3

Se espera aproximadamente 15 segundos a que el tirador esté listo para proceder después del comando "Load and make ready". Si el tirador está necesita más de quince segundos para prepararse, se le indicará que se le están dando aproximadamente 15 segundos más. Si el tirador aún no está listo después de ese período, recibirá una penalización por error de procedimiento y se lo postergará en el orden de disparo dentro de la escuadra.

2.12.4 Standby (Atento)

2.12.4.1

Este comando se da al tirador después de que está listo. Será seguido por la señal de inicio después de un intervalo entre de 1 y 4 segundos. El tirador no puede moverse ni cambiar de posición entre el comando "Standby" y el inicio señal, a menos que así lo exija la descripción de la etapa.

2.12.5 Finger (Dedo)

2.12.5.1

Este comando se da al tirador cuando su dedo no está visiblemente fuera del arco protector del gatillo, como se señala en la sección 2.6. El tirador no está obligado a escuchar o reconocer la orden antes de la puntuación.

2.12.6 Muzzle (Cañón)

2.12.6.1

Este comando se da al tirador como advertencia cuando el cañón del arma apunta cerca de los límites del Área segura. El tirador debe corregir la posición de inmediato y continuar con la etapa.

2.12.7 Stop (Deténte)

2.12.7.1

Este comando se da al tirador cuando ha sucedido algo inseguro o está a punto de suceder, o cuando algo en el escenario no es correcto. El tirador debe detener inmediatamente todo movimiento, colocar el dedo visiblemente fuera del arco protector del gatillo y esperar más instrucciones. No hacerlo de inmediato resultará en la descalificación del torneo.

2.12.8 If Finished, Unload and Show Clear (Si ha terminado, descargue y muestre)

2.12.8.1

Este comando se dará cuando sea aparente que el tirador ha terminado de disparar la etapa. Si el tirador ha terminado, toda la munición se retirará del arma y se mostrará la recámara o cilindro vacío al SO. Si el tirador no ha terminado, el tirador debe terminar la etapa y el comando se le repetirá.

2.12.9 If Clear, Slide Forward or Close Cylinder (Si está descargado, cierre la corredera o el cilindro)

2.12.9.1

Una vez que el SO haya inspeccionado la recámara/cilindro y haya verificado que el arma es segura, emitirá esta orden, y el tirador cumplirá.

2.12.10 Pull the Trigger (Gatille)

2.12.10.1

El tirador apuntará el arma en dirección segura y apretará el gatillo para verificar que la recámara está vacía. Si el arma de fuego se dispara, el tirador será descalificado del torneo. Este requisito también se aplica para armas con seguro de cargador. En estos casos, se debe colocar un cargador vacío o un cargador de práctica antes de gatillar y retirarlo a continuación, antes de enfundar. Este comando no es necesario para revólveres.

2.12.11 Holster (Enfunde)

2.12.11.1

El tirador enfundará el arma de forma segura.

2.12.12 Range is clear (Campo frío o campo limpio)

2.12.12.1

Este comando indica a todos los presentes que el escenario es seguro. El comando es la finalización del CoF y el inicio de la puntuación y reposicionamiento del escenario.

2.13 Reglas de seguridad del club o sitio donde se realiza la actividad

Los sitios donde se desarrollan las actividades pueden tener requisitos de seguridad adicionales o más restrictivos. Estas restricciones de seguridad serán aplicadas por el MD y el resto del personal de IDPA siempre que no interfieran o entren en conflicto con el Propósito y los Principios de IDPA o la administración del torneo, de acuerdo con las Reglas de Seguridad de IDPA. Los requisitos deben publicarse en todos los anuncios de torneo y mostrarse visiblemente durante el torneo en una ubicación accesible a los tiradores.

2.14 Blancos metálicos

Los blancos metálicos deben ser enfrentados desde una distancia mínima de 10 yardas/metros. Si un tirador dispara a un blanco metálico desde una distancia menor, será descalificado.

2.15 Mantenimiento general

El MD debe hacer todo lo posible para garantizar que todos los elementos utilizados en un torneo de IDPA estén en buenas condiciones y se utilicen de manera segura. Esto incluye elementos permanentes en el campo de tiro, los campos mismos, defensas, accesorios, blancos estáticos y en movimiento, portaobjetos, puertas, paredes, barriles, mesas, blancos reactivos, etc.

3 REGLAS DE TIRO

3.1 Acciones de tiro

Las acciones de tiro son las condiciones en las que debe ejecutarse el tiro. Ejemplos de acciones de tiro requieren utilizar una sola mano o disparar desde una posición específica, como estilo libre, parado, en retención, agachado, arrodillado, sentado o inclinado, etc. Los directores del torneo pueden indicar al tirador cuales son los factores que definen cada acción.

3.2 Enfrentamiento de blancos

3.2.1

La prioridad táctica es un método de enfrentamiento de blancos en el que se los califica en base a su nivel de amenaza. El nivel de amenaza se considera según la distancia de cada blanco visible hasta el tirador.

3.2.1.1

Todos los blancos deben enfrentarse en la prioridad táctica, incluidos todos los que se enfrenten "abiertamente".

3.2.1.2

Los blancos se consideran como de un mismo nivel de amenaza cuando la diferencia en las distancias del blanco al tirador es inferior a 2 yardas/metros.

3.2.2

Si varios objetivos son visibles al mismo tiempo, los objetivos se enfrenan del más cercano al más lejano, a menos que sean de un mismo nivel de amenaza.

3.2.2.1

Si los objetivos están ocultos detrás de una cubierta, los objetivos se enfrentan a medida que se hacen visibles al moverse alrededor del borde de la cubierta.

3.2.3

Un objetivo se considera "Enfrentado" cuando:

3.2.3.1

Se considerará que se ha enfrentado un objetivo de cartón cuando se le haya disparado el número requerido de disparos, según la descripción de la etapa.

3.2.3.2

La descripción de la etapa puede requerir una cantidad, ubicación y orden de disparos específica a un blanco de cartón. Incluyendo requisitos para disparar o al cuerpo o a la cabeza. Si el tirador no enfrenta uno o más blancos de acuerdo con las indicaciones de la etapa, se le aplicará un solo PE (Procedural error – Error de procedimiento).

3.2.3.3

Se considera que se ha enfrentado un blanco reactivo cuando se le dispara al menos una vez 1, independientemente de la reacción del blanco. Las penalidades se aplican si el tirador no sigue enfrentando el blanco hasta su activación o si decide cuestionar su calibración y no se hace lugar a su reclamo.

3.2.3.4

Un blanco de cartón con un activador de acero detrás de él se considera enfrentado cuando se le han disparado la cantidad de tiros requerida para la etapa.

3.2.4

Cuando un activador revela un blanco de igual o mayor prioridad táctica, el tirador puede enfrentar ambos en cualquier orden sin necesidad de retirarse.

3.2.5

Las penalizaciones por fallas en el enfrentamiento a los blancos no se aplicarán en los siguientes casos:

3.2.5.1

No disparar el número requerido de tiros a un objetivo que desaparece.

3.2.5.2

Disparar en cualquier orden cuando los objetivos son de igual prioridad.

3.2.5.3

Cuando se vuelvan a enfrentar blancos de otras partes de la etapa, siempre que el tirador no viole los límites del Área segura.

3.2.5.4

El tirador puede volver a enfrentar un blanco en estilo libre una vez que haya cumplido los requisitos que la descripción de la etapa haya establecido para ese blanco.

3.3 Ensayos

3.3.1

Antes de la ejecución de un escenario, el SO realizará un recorrido con el grupo de tiradores. Durante el ensayo grupal, el SO indicará a los tiradores las barreras de visión, los puntos de cobertura para cada objetivo y las líneas de falla. Durante el ensayo, el SO también indicará a los tiradores todas las condiciones especiales para el escenario. Cada tirador podrá ver cada objetivo desde cada posición de disparo. Esto incluye tomar la posición requerida para la posición, arrodillado o acostado.

3.3.2

Aparte del ensayo, no se permiten recorridos individuales del escenario. Se consideran recorridos individuales el caminar por el recorrido, asumir posiciones de tiro, verificar coberturas o posiciones de enfrentamiento, etc.

3.3.3

No se permite la simulación de disparos. La simulación de disparos es realizar los movimientos de enfrentar el blanco, extendiendo las manos en el gesto de empuñar el arma hacia el blanco o apuntar con el dedo estando dentro de los límites del escenario.

3.3.4

Los límites del escenario marcan la región en la que el tirador queda sujeto a las reglas de simulación de disparos, toma de miras y recorrido individual.

3.4 Recargas

3.4.1

Una "recarga de emergencia" es cuando el cargador y la recámara están vacíos en una pistola o el cilindro en un revólver, y es la forma de recarga preferida para la competencia de IDPA.

3.4.2

El tirador inicia una recarga realizando cualquiera de las siguientes acciones:

3.4.2.1

Retirar un cargador, cargador rápido o clip de medialuna de un portacargador, elemento de transporte, bolsillo o cintura.

3.4.2.2

Activar el retén del cargador en una pistola semiautomática (verificado con la caída del cargador fuera del arma).

3.4.2.3

Abrir el cilindro de un revólver.

3.4.3

Se considera que un arma de fuego está recargada cuando el cargador está colocado y la corredera cerrada en una pistola o el cilindro cerrado en un revólver. El arma debe contener al menos un cartucho sin disparar en la recámara, el cargador o el cilindro.

3.4.4

Si el tirador acciona la corredera y ésta no queda completamente cerrada antes de dejar una posición de cobertura, se considera malfuncionamiento y no se aplicará ninguna penalización.

3.4.5

Un arma se considera vacía cuando no hay munición real en la recámara o el cargador para pistolas semiautomáticas, o no hay munición real en el cilindro para revólveres.

3.4.6

Los tiradores no pueden realizar una recarga en la que abandonen un cargador con munición. Esto es comúnmente conocido como "recarga rápida", y dará lugar a una penalización por error de procedimiento.

3.4.6.1

Los cargadores extraídos con munición no necesitan ser retenidos si, al inicio del escenario, estaban colocados en la posición de inicio y el tirador no abandona esta posición.

3.4.7

No se aplicará una penalización por dejar caer un cargador, cargador rápido o clip de medialuna con munición siempre que el tirador lo recupere antes de realizar el último disparo de CoF.

3.4.8

No se aplicará una penalización si se descarta un cargador, rápido o clip de medialuna cuando ocurra al resolver una traba del arma.

3.4.9

Las armas y los cargadores siempre deben cargarse a la capacidad de la división, a menos que se especifique lo contrario en la descripción del CoF.

3.4.10

Las armas y los cargadores que, en su condición de salidos de fábrica, no puedan cargarse a la capacidad requerida por la división pueden ser utilizados siempre que sean cargados al máximo de su capacidad y

cumplan con los demás criterios para la división. Para más información al respecto, referirse al ítem 8.1.3.

3.5 Cobertura y ocultamiento

3.5.1

La cobertura es una barrera que existe entre el tirador y los blancos a enfrentar. Cobertura dura es la que se considera capaz de detener las balas, no se puntuará ningún impacto que pase a través de una cobertura dura simulada. Muros, barricadas y vehículos son algunos ejemplos de cobertura dura. La cobertura dura también se puede simular mediante el uso de pintura negra o material de color negro en blancos y/o accesorios.

3.5.2

La cubierta vertical requiere que el tirador se enfrente a los blancos desde los lados de la posición de cobertura (PoC).

3.5.3

La cobertura horizontal requiere que el tirador se enfrente a los blancos por encima o por debajo de la posición de cobertura (PoC).

3.5.4

El ocultamiento es la obstaculización de la visión. Las barreras de visión y las cubiertas blandas son penetrables, utilizada para oscurecer la posición de un tirador de los blancos, como arbustos o una cortina.

3.5.5

"Abierto" se refiere a una posición en la que el tirador debe enfrentar blancos sin cobertura ni ocultamiento.

3.5.6

Cuando haya cobertura disponible debe utilizarse al enfrentar blancos a menos que la descripción del escenario indique que la posición es "Abierta". Los tiradores no pueden cruzar ni entrar a través de aberturas (puertas, espacios abiertos, etc.) sin antes haber enfrentado completamente a los blancos visibles desde esa ubicación.

3.5.7

Las etapas tendrán una o más de las siguientes situaciones de cobertura:

3.5.7.1

No hay cobertura en ninguna parte del escenario, por lo que se permite la recarga fuera de cobertura y hasta 18 rondas por secuencia de tiro en posición "Abierta".

3.5.7.2

El tirador se enfrenta a todos los objetivos desde posiciones de cobertura.

3.5.7.3

Cuando se inicia en posición "Abierta", se pueden requerir hasta 6 disparos mientras el tirador esté parado o en movimiento hacia la primera posición de cobertura.

3.5.7.4

Cuando el tirador se mueve entre dos posiciones de cobertura, no se pueden requerir más de 6 disparos en "Abierto" o blancos

"sorpresa" ocultos detrás de una barrera de visión o revelados por activación.

3.5.8

Al disparar desde una posición de cobertura vertical, un tirador debe permanecer dentro de las líneas de falla.

3.5.9

La cobertura baja puede estar en una posición vertical u horizontal y requiere al menos una rodilla apoyada en el suelo.

3.5.10

Al enfrentar blancos a través de una ventana, el tirador debe hacerlo por prioridad táctica.

3.5.11 *Cobertura durante las recargas*

3.5.11.1

Cuando el tirador vacía el arma en una posición "Abierta" o detrás de una barrera de visión, puede recargar y continuar enfrentando blancos según sea necesario o pasar a la siguiente posición de disparo.

3.5.11.2

En las etapas con cobertura, los tiradores pueden recargar de pie o en movimiento en cualquier momento, siempre y cuando no estén expuesto a blancos que no hayan sido enfrentados con la cantidad de disparos requerida.

3.5.12

Las barreras de visión proporcionan ocultamiento al tirador, pero no ofrecen protección contra una amenaza. Esto permite el movimiento a través de un escenario. Cuando vacía el arma detrás de una barrera de visión, se considera que está a la intemperie.

3.6 Líneas de falta

3.6.1

Los MD deben emplear las líneas de falta para marcar los límites de las posiciones de cobertura o de disparo en un CoF.

3.6.2

Las líneas de falta deben usarse de tal manera que sean consistentes para todos los tiradores. Ejemplos de materiales para línea de falta son barreras físicas, como un barril o una pared baja, una cuerda estirada, listones de madera, perfiles de hierro, cinta, pintura o chapas metálicas.

3.6.3

La violación de la línea de falta aplica cuando el tirador toca el suelo u otros objetos en el lado opuesto de la línea de falta.

3.6.4

Cuando se utilizan líneas de falta para delimitar una posición de cobertura (PoC):

3.6.4.1

Las líneas de falta se utilizan para garantizar que un tirador esté detrás de la cobertura cuando enfrenta blancos desde una

posición de disparo o cobertura. Solo deba haber una línea de falta en cada PoC y esa línea se aplica a todos los objetivos visible desde ese PoC.

3.6.4.2

Las líneas de falta utilizadas para delimitar la cobertura deben comenzar en el objeto de la cobertura (por ejemplo, pared, barril, etc.) y extenderse hacia atrás de la cobertura al menos 3 pies (aproximadamente un metro) pero no más de 8 pies (aproximadamente 2 metros y medio).

3.6.4.3

Un tirador que enfrenta un blanco violando la línea de falta recibirá un PE.

3.6.4.4

No se deben emplear otros métodos de medición para determinar la cobertura.

3.6.5

Cuando se utilizan líneas de falta para limitar el movimiento de un tirador (por ejemplo, disparar en modo Abierto desde detrás de una línea de falta):

3.6.5.1

Un tirador que enfrenta un blanco violando la línea de falta recibirá un PE.

3.6.6

Los diseñadores del torneo pueden terminar una línea de falta en un objeto, como un barril, para delimitar aún más las posiciones de disparo o cobertura.

3.6.7

Líneas de falla anidadas / superpuestas: Los tiradores no deben avanzar a través de las líneas de falta de manera que se expongan a blancos que no han sido enfrentados. Las líneas de falta no son coberturas en sí mismas. Restringen el movimiento más allá de una posición de disparo para blancos no enfrentados que visibles al tirador.

3.7 Posición de inicio

3.7.1

Una vez que el tirador ha asumido la "posición de inicio" y se ha dado el comando "Standby", el tirador no podrá modificar su posición antes de la señal de inicio, con excepción de los movimientos de cabeza siempre que esto no contradiga las indicaciones de la descripción de la etapa.

3.7.2

A menos que se especifique lo contrario en la descripción de la etapa, la posición predeterminada requiere que el tirador esté de pie, erecto, con el cuerpo relajado y las manos descansando naturalmente a los lados.

3.7.3

Si un SO determina que se permitió a un tirador comenzar en una posición incorrecta (en el momento en que se dió el comando "Standby"), un reinicio de la etapa ("reshoot") es obligatorio y no se aplica ninguna penalización. Nota: Esta regla no aplica a la condición de

inicio del equipo (por ejemplo, cargado con el número correcto de munición o usando una prenda de ocultamiento).

3.7.4

Cuando el tirador se da cuenta que inició la etapa en la posición incorrecta pero no el SO, el tirador debe solicitar el “reshoot” después del comando de enfundar y antes de la puntuación. Si no se solicita durante ese período, no se le permitirá un “reshoot”.

3.8 Reinicio de la etapa (“Reshoot”)

3.8.1

Los tiradores no pueden volver a disparar un escenario o una secuencia de tiro por mal funcionamiento de un arma o "error mental".

3.8.2

Los “reshoots” son obligatorios en casos de mal funcionamiento del equipo de escenario.

3.8.3

Un mal funcionamiento del equipo del escenario se define como la falla de un accesorio que cambie el resultado de la puntuación para un tirador. Los blancos impactados que no han sido tapados u obleas que se despeguen no son considerados fallas del equipo del escenario a menos que el MD no pueda determinar la puntuación de la etapa.

3.8.4

Si un SO considera que ha interferido con un tirador, ofrecerá un “reshoot” opcional al tirador inmediatamente después del comando de “Campo limpio” y antes de la puntuación.

3.8.5

Si un tirador considera que ha sido interferido por un SO, el tirador debe solicitar un “reshoot” inmediatamente después del comando “Campo limpio” y antes de la puntuación. El MD determinará si se concede lo solicitado.

3.9 Empuñe del arma – Descripción de la etapa

3.9.1 Estilo libre:

El tirador puede usar cualquiera de las manos o ambas para controlar el arma, es a discreción del tirador.

3.9.2 Solo Mano Hábil/Dominante:

El tirador debe usar su mano hábil o dominante, ubicada en el mismo lado del cuerpo que la funda, al realizar el disparo. La mano inhábil no debe tocar el arma ni la mano o brazo del lado dominante (excluyendo PCC). Por razones de seguridad, se pueden usar ambas manos al resolver una traba del arma o recargar. Para PCC, el arma debe estar colocada sobre el lado hábil o dominante y el gatillo operado con la mano de ese lado. Ambas manos pueden estar sobre el arma.

3.9.3 Solo Mano Inhábil/No Dominante/Soporte:

El tirador solo puede usar su mano inhábil o no dominante, la ubicada del lado opuesto a la funda, al realizar el disparo. La mano dominante no puede tocar el arma ni la mano o el brazo del lado no dominante. Por razones de seguridad no se permite el desenfunde con la mano no dominante y se pueden usar ambas manos para resolver una traba o

recargar. Para PCC, el arma debe estar colocado sobre el lado inhábil o no dominante y el gatillo operado con la mano de ese lado. Ambas manos pueden estar sobre el arma.

3.9.4 Retención

La retención es la acción de disparar con el codo, el antebrazo o la muñeca apoyado contra el costado del torso como apoyo.

3.10 Reglas de uso de linternas

3.10.1

Si en la descripción de la etapa se requiere usar una linterna, o es optativo y el tirador elige usarla, la linterna (para divisiones de pistola) debe estar oculta y apagada al comienzo de la etapa, a menos que se indique lo contrario.

3.10.1.1

Una vez que comienza la etapa, la linterna puede dejarse encendida durante toda la etapa a discreción del tirador.

3.10.1.2

Los tiradores deben conservar la linterna durante todo CoF.

3.10.1.3

Dejar caer una linterna no implica una penalización siempre que el tirador recupere la linterna antes del siguiente disparo en el CoF. Esta regla no aplica a la caída del arma.

3.10.1.4

Si un tirador deja caer una linterna, el SO podrá, a su discreción y por razones de seguridad, iluminar el área hasta que el tirador recupera la linterna. Esto no se considerará una interferencia del SO.

3.10.1.5

La linterna se puede utilizar para recargar las miras nocturnas en cualquier momento después de la señal de inicio, pero no antes.

3.11 Responsabilidades y Código de Conducta

3.11.1

Al disparar un torneo de IDPA, acepto lo siguiente:

3.11.1.1

Entiendo que es un privilegio, y no un derecho, ser un tirador de IDPA.

3.11.1.2

Seguiré todas las reglas de seguridad de IDPA y del sitio donde se desarrolle el torneo. La seguridad de los tiradores, los oficiales y los espectadores siempre será mi objetivo principal.

3.11.1.3

Antes y durante un torneo, me abstendré de estar bajo la influencia de cualquier sustancia, o medicamento que puedan afectar negativamente mi capacidad para disparar de manera segura.

3.11.1.4

Mantendré una membresía actualizada de IDPA después de mi tercer torneo.

3.11.1.5

Estableceré una clasificación precisa disparando un clasificador.

3.11.1.6

Reconozco que es mi responsabilidad conocer el reglamento de IDPA vigente.

3.11.1.7

Adhiero al propósito y a los principios de IDPA y no romperé intencionalmente ninguna regla de IDPA.

3.11.1.8

Escucharé atentamente y me abstendré de hablar durante las sesiones informativas y las sesiones descriptivas de los escenarios.

3.11.1.9

Me abstendré de cualquier acción que distraiga a los tiradores, oficiales de seguridad y otros competidores durante el torneo.

3.11.1.10

Entiendo que es mi responsabilidad como miembro de la escuadra estar listo para disparar cuando se me llama a la línea.

3.11.1.11

Entiendo que es mi deber como miembro de la escuadra ayudar a restablecer el escenario entre tiradores, a menos que sea el tirador activo, el tirador siguiente o el que acaba de finalizar. Siempre que un oficial no indique lo contrario.

3.11.1.12

No actuaré de manera amenazante, acosadora o abusiva hacia otros tiradores.

3.11.1.13

Es mi responsabilidad revisar que mis puntajes son correctos dentro del período de verificación.

3.11.1.14

Es mi responsabilidad verificar que mi clasificación es correcta en la base de datos en línea e iniciar acciones correctivas si no lo es.

3.11.1.15

Si tengo una pregunta o un problema, mi primer contacto es el Director de Seguridad del torneo, luego el Director, luego el Coordinador de Área, luego el Coordinador Regional de Área Líder y luego la Sede de IDPA.

3.11.1.16

Entiendo que las violaciones de estas responsabilidades y del Código de Conducta darán lugar a acciones de parte del MD dentro de las sanciones consideradas en este reglamento, que pueden llegar hasta la descalificación del torneo y la revocación de mi membresía en IDPA.

4. Reglas de Puntuación

El sistema de puntuación de IDPA está diseñado para recompensar un equilibrio entre velocidad y precisión. IDPA convierte toda la puntuación en un tiempo y el menor tiempo es el que gana. El sistema de puntuación también diseñado para ser simple de entender y usar. Lo más importante de recordar a la hora de puntuar en IDPA es que todo está basado en el tiempo; el tiempo crudo que se tarda en tirar una etapa y la precisión de los disparos sobre el blanco, donde ser impreciso implica sumar tiempo a la puntuación. Parte de la simplicidad del IDPA proviene de no usar la totalidad de puntos de un blanco, sino en dar puntos negativos a cada blanco. Cada punto suma 1 segundo de tiempo a la etapa.

4.1 Puntuación Ilimitada

4.1.1

La puntuación ilimitada permite al tirador disparar a un blanco todas las veces que considere necesario siempre y cuando con esto no rompa/viole otras reglas del IDPA. Los mejores disparos en el blanco serán los usados para puntuar. Esto le da la oportunidad al tirador de corregir fallos (misses) o disparos con los que no está conforme y quiere mejorar. Cuando un tirador no efectúa los disparos necesarios a un blanco, cada bala no disparada será tomada en cuenta como un fallo (miss) y se le juzgará además un Error de Procedimiento por no seguir la descripción escrita/estipulada de la etapa.

4.1.2

Cada descripción de etapa (briefing) indicará cuantos disparos son necesarios en cada blanco. Por ejemplo; si 3 disparos son necesarios por cada blanco, se tomarán en cuenta los 3 mejores disparos si es que hay más de 3 disparos en el blanco.

4.1.3

Para calcular la puntuación ilimitada, tome el tiempo que llevo completar el circuito de tiro/etapa (tiempo bruto indicado por el timer), y agregue los puntos negativos de cada blanco. Al tiempo de la etapa se le suman los puntos negativos multiplicados por 1 segundo y luego se y todo esto se suma a cualquier otra penalidad aplicada si es que la hubiera.

4.2 Puntuación Limitada

4.2.1

La puntuación limitada se aplica de la misma forma que la puntuación ilimitada explicada más arriba excepto por el hecho que aquí los disparos a cada blanco están limitados al número exacto detallado en la descripción de la etapa (briefing).

4.2.2

Si uno dispara más de lo indicado a un blanco incurrirá en un error de procedimiento y por cada uno de los disparos extras, 1 de los mejores disparos no será tenido en cuenta para el cálculo de la puntuación. Cuando el tirador no dispara la suficiente cantidad de disparos a cada blanco, las municiones no disparadas se computarán como Fallas/Misses y un Error de procedimiento se aplicará por no seguir las instrucciones de la descripción de etapa (briefing). Por ejemplo: no disparar la suficiente cantidad de munición.

4.3 Etapa Incompleta (Stage DNF/Etapa no terminada)

4.3.1

Si un tirador inicia pero no puede terminar una etapa por una rotura de su arma, falla de munición o lesión personal; su puntuación se calculará tomando el tiempo del timer y sumándole todas los puntos en contra (incluyendo fallos/misses) y agregando errores de procedimiento por no enfrentar los blancos y otras penalidades aplicables.

4.3.2

Si el SO interrumpiera la secuencia de tiro por percibir una falla en la munición que no es tal, el tirador podrá volver a tirar la etapa nuevamente desde cero. Si el SO interrumpiera la secuencia de tiro por percibir una falla de munición y esta es confirmada, el tirador no podrá tirar la etapa nuevamente y se le computará la puntuación como explicado arriba.

4.4 No terminó la competencia (Match DNF/Competencia no terminada)

Al tirador que decida no tirar una etapa se le computará un DNF para esa etapa pero podrá seguir tirando las siguientes para finalizar sin una puntuación final para la competencia. Al final de una competencia, un tirador que recibió una puntuación DNF en alguna etapa, la competencia será un DNF (Did not finish) para ese tirador.