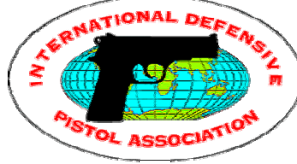


EFFECTIVO ABRIL 15, 2.005



2232CR 719, Berryville, AR 72616  
Phone: 870-545-3886 Fax: 870-545-3894  
[www.idpa.com](http://www.idpa.com)

**Reglas de equipo y competición de la Asociación Internacional de Arma Defensiva Inc., adoptadas el 26-10-96, efectivas el 15-04-2.005. Derechos reservados 1.996-2.005. Asociación Internacional de Arma Defensiva Inc., Todos los derechos reservados.**

La Asociación Internacional de Arma Defensiva (IDPA) es la organización rectora del tiro deportivo que simula escenarios de autodefensa y posibles enfrentamientos en la vida real. Fue fundada en 1.996 como una respuesta a los deseos de tiradores del mundo entero. La organización posee actualmente más de 11.000 afiliados, incluyendo miembros en 19 países extranjeros.

Una faceta única de este deporte es que está dirigido tanto hacia el nuevo tirador como al tirador promedio, aun siendo divertido, constituye un reto y una recompensa para el tirador experimentado. Los fundadores desarrollaron un deporte de forma tal, que equipos y armas prácticas puedan ser utilizados competitivamente.

Una persona interesada puede invertir una cantidad mínima en el equipo y seguir siendo competitiva.

La meta principal es evaluar las destrezas y habilidades del individuo, y no la de su equipo ni artimaña. Equipos de uso exclusivo para “competencia” no están permitidos en este deporte.

Las armas están agrupadas en cinco (5) divisiones: 1) Pistola Defensiva Preparada (Custom Defensive Pistol .45ACP semiautomáticas únicamente); 2) Pistola de Servicio Mejorada (Enhanced Service Pistol cal.9mm (9x19) o mayor, semiautomáticas); 3) Pistola de Servicio Stock (Stock Service Pistol 9mm (9x19) o de mayor calibre, doble acción, doble acción solamente, o acción segura semiautomáticas); 4) Revólver de Servicio Mejorado (Enhanced Service Revolver cal.38 o mayor, doble acción); 5) Revólver de Servicio Stock (Stock Service Revolver cal.38 o mayor, revólveres de doble acción). Véase Apéndice Uno-Equipos, para descripción de las divisiones de revólver. Los tiradores son clasificados progresivamente según sus niveles de destreza desde Novice (NV); a Marksman (MM); a Sharpshooter (SS); a Expert (EX); y finalmente a Master (MA).

**Tabla de Contenido**

<b>Propósito</b>	<b>04</b>
<b>Principios IDPA:</b>	<b>04</b>
<b>Reglas</b>	<b>05</b>
<b>Reglas de Seguridad</b>	<b>05</b>
<b>Reglas de Competencia</b>	<b>07</b>
<b>Reglas de Equipos</b>	<b>09</b>
Estabilidad en los criterios de la regla sobre armas	<b>10</b>
<b>Reglas de las pruebas de tiro</b>	<b>10</b>
<b>Reglas sobre reconocimientos y premios</b>	<b>11</b>
Reconocimientos	<b>11</b>
Premios	<b>12</b>
<b>Penalizaciones</b>	<b>12</b>
Conducta	<b>12</b>
Rendimiento	<b>13</b>
<b>Apéndices</b>	<b>14</b>
<b>Apéndice UNO – Equipos</b>	<b>14</b>
A- Armas	<b>15</b>
1/ Modificaciones ilegales en IDPA en todas las divisiones	<b>15</b>
2/ División de Pistola de Servicio Stock (SSP)	<b>16</b>
3/ División de Pistola de Servicio Mejorada (ESP)	<b>17</b>
4/ División de Pistola Defensiva Preparada (CDP)	<b>18</b>
5/ División de Revólver de Servicio Mejorado (ESR)	<b>20</b>
6/ División de Revólver de Servicio Stock (SSR)	<b>20</b>
7/ Arma de Respaldo (BUG)	<b>21</b>
B- Munición	<b>22</b>
1/ Factor de potencia	<b>22</b>
2/ Procedimiento oficial para cronometrar	<b>22</b>
C- Fundas	<b>23</b>
1/ Categorías fundas porte oculto	<b>23</b>
2/ Criterios IDPA para aprobar una funda	<b>26</b>
3/ Aprobación futura de fundas	<b>28</b>
D- Correas	<b>28</b>
E- Portacargadores de munición	<b>28</b>
1/ Criterios IDPA para portacargadores	<b>28</b>
2/ Criterios IDPA para portacargadores rápidos (Speedloaders)	<b>29</b>
3/ Criterios IDPA para portacargadores Moon Clip	<b>29</b>
4/ Notas sobre cargadores de munición	<b>30</b>
F- Miscelánea	<b>30</b>
1/ Rodilleras y coderas	<b>30</b>
2/ Calzado deportivo	<b>31</b>
3/ Prendas de vestir para porte oculto	<b>31</b>
<b>Apéndice DOS – Recargas aprobadas por IDPA</b>	<b>31</b>
Recargas Aprobadas IDPA:	<b>31</b>

ASOCIACIÓN VENEZOLANA DE TIRO DEFENSIVO - AVETIDE

C.C. Los Chaguaramos, Piso 8, Of. 8-2. Caracas. 1040. Venezuela.

Recarga Táctica	31
Recarga con Retención	32
Recarga de Corredera Abierta (emergencia)	32
<b>Apéndice TRES – Cobertura</b>	<b>33</b>
<b>Apéndice CUATRO – Evaluación</b>	<b>34</b>
A- Evaluación Vickers	34
B- Evaluación Vickers Limitado	35
C- No finalizó (DNF)	35
D- Cobertura dura / cobertura blanda	36
E- Designación blanco Hostil, blanco Rehén	36
<b>Apéndice CINCO – Bases para el diseño de canchas</b>	<b>36</b>
<b>Apéndice SEIS – Organización IDPA</b>	<b>39</b>
A- Tirador	40
Responsabilidades del tirador	40
B- Oficial de Seguridad	41
Responsabilidades del Oficial de Seguridad	41
Responsabilidades del Oficial de Seguridad en competencias aprobadas	41
Responsabilidades del OS en competencias locales	41
C- Instructor de Oficiales de Seguridad (SOI)	42
Responsabilidades del Instructor de Oficiales de Seguridad (SOI)	42
D- Director del Evento (MD)	42
E- Club	42
Orientación al nuevo tirador	43
Requerimientos para afiliar un Club	44
Como debe organizar un club IDPA un evento	44
F- Eventos aprobados	48
Requerimientos para un evento aprobado	48
G- Coordinador de Area (AC)	49
Responsabilidades del Coordinador de Area	49
H- Oficinas Principales IDPA (HQ)	50
<b>Apéndice SIETE – Política del Logotipo</b>	<b>50</b>
<b>Apéndice OCHO – Competencia Clasificatoria</b>	<b>50</b>
A- Prueba Uno	51
B- Prueba Dos	51
C- Prueba Tres	52
D- Disparar de Nuevo	53
E- Clasificación	53
Tabla de clasificación de tiradores	53
Responsabilidades del participante	54
Responsabilidades del Club (Director del Evento y Oficiales de Seguridad)	54
<b>Apéndice Nueve –Blanco</b>	<b>55</b>
A- Blanco oficial IDPA	55
B- Cartón	56

Zonas de evaluación	56
Evaluación del blanco	56
Disponibilidad de blancos	56
Vida del blanco	56
C- Metales	57
D- Papel	57
<b>Apéndice DIEZ – Información sobre Seguros</b>	<b>57</b>
<b>Apéndice ONCE – Glosario</b>	<b>57</b>

## PROPÓSITO

**IDPA es un deporte de tiro que utiliza equipo práctico incluyendo munición de servicio de carga completa para resolver escenarios simulados del “mundo real” de la autodefensa**

**Las competencias de tiro IDPA requieren el uso de armas cortas prácticas y fundas que sean realmente adecuadas para la autodefensa. No están permitidos equipos de uso exclusivo para “Competencia” en las pruebas de IDPA, debido a que la meta principal es la de evaluar la habilidad y la destreza del individuo y no la de su equipo ni artimaña.**

## PRINCIPIOS IDPA:

**El promover la seguridad y habilidad en el uso de armas y equipos apropiados para la autodefensa.**

- I. Proveer un campo de juego nivelado para todos los competidores, para probar la habilidad y destreza de cada individuo, no la de su equipo ni artimaña.**
- II. Proporcionar divisiones separadas para equipos y clasificación de los tiradores, de forma que, las armas con características similares sean agrupadas y las personas con destrezas similares compitan entre ellas.**
- III. Proveer a los tiradores con pruebas de tiro prácticas y realistas que simulen potenciales enfrentamientos, o que evalúen las destrezas requeridas para sobrevivir en un enfrentamiento.**
- IV. Ofrecer un deporte de tiro práctico que sea emotivo tanto para los tiradores como para los patrocinadores, con una estabilidad sin precedentes en las reglas de equipos.**
- V. Ofrecer un deporte de tiro práctico que permita a los competidores concentrarse en el desarrollo de las destrezas y en fomentar el compañerismo con otros competidores que piensen de igual forma.**

## REGLAS

### *Las Cuatro Leyes Universales sobre Seguridad con Armas son:*

El Arma siempre está cargada.

Nunca apunte un arma hacia algo que usted no esté preparado para destruir.

Siempre esté seguro de su blanco y de lo que hay detrás de él.

Mantenga su dedo fuera del disparador hasta que sus miras estén sobre el blanco.

## REGLAS DE SEGURIDAD

### **S1. El manejo inseguro del arma resultará de inmediato en una descalificación de todo el evento**

#### **Ejemplo: (no limitativo)**

- A. El poner en peligro a cualquier persona, incluyendo a uno mismo.
- B. El apuntar la boca del cañón más allá de la zona designada “Puntos de Seguridad boca del cañón”.  
*La regla de 180° NO existe y NO será motivo para descalificación (DQ)*
- C. El manipular un arma cargada, excepto mientras se está en la línea de tiro.  
Las armas descargadas pueden ser manipuladas solamente en el área designada “áreas de seguridad”

**Nota:** Hay solamente tres casos en los cuales el arma puede ser sacada de la funda:

1. Mientras se estén enfrentando blancos en una prueba de tiro bajo la supervisión de un Oficial de Seguridad.
2. Bajo la instrucción verbal de un Oficial de Seguridad.
3. Cuando se esté en un área designada como “área de seguridad.”

- D. La caída de un arma cargada. Si un participante deja caer un arma cargada durante una prueba o en una serie de tiro, el oficial de seguridad inmediatamente gritará “PARE”. Será tarea del oficial de seguridad recoger el arma caída, descargarla y hacerla totalmente segura antes de devolvérsela al participante. El competidor será descalificado de todo el evento así como de cualquier competencia lateral que se esté llevando a cabo junto con el evento principal.
- E. Violaciones graves o repetidas de “dedo dentro del guardamonte” durante la carga, descarga, desenfunde, enfunde o mientras se resuelve un mal funcionamiento del arma.
- F. Un disparo prematuro: en la funda, que impacte por detrás de la línea de tiro o en el terreno de la cancha tan cerca como de dos yardas de la línea de tiro o por encima de la berma.

**S2. Dejar caer un arma descargada puede ocasionar penalizaciones, a discreción del Oficial de Seguridad y/o del Director del Evento (MD)**

**S3. Las armas serán cargadas únicamente cuando lo indique el Oficial de Seguridad. (Vea la nota al final de Reglas de Seguridad referente a canchas calientes y canchas frías).**

**S4. Protección resistente a impactos para los ojos y protección para los oídos son requeridas para CUALQUIER PERSONA que se encuentre dentro de las instalaciones de la cancha.**

**S5. Después de finalizar cualquier prueba de tiro, el tirador debe descargar, mostrar el arma vacía y refundar antes de girar o retirarse de la línea de tiro. (vea la nota al final de Reglas de Seguridad referente a canchas calientes y canchas frías)**

**S6. Las armas utilizadas en competencias deben estar en perfectas condiciones y ser seguras. El Director del Evento (MD) podrá solicitar a un competidor el retiro de un arma observada como no utilizable o insegura. En el caso que un arma no pueda ser cargada o descargada, debido a una falla o rotura de un mecanismo, el tirador debe notificárselo al Oficial de Seguridad, quien tomará la acción que considere la más segura.**

**S7. Los dedos deben estar fuera del guardamonte durante la carga, descarga, desenfunde, reenfunde, mientras se esté en movimiento (a menos que esté enfrentando blancos) o durante la corrección de un mal funcionamiento del arma.**

- A. El no cumplir con esta regla, resultará en una penalización de tres (3) segundos por error de procedimiento.
- B. Violaciones múltiples de esta regla pudieran resultar en penalizaciones adicionales o descalificación de todo el evento a discreción del Director del Evento (MD)

**S8. La condición normal de las armas cuando no están en uso es: descargadas y enfundadas, con el martillo abajo y sin el cargador. Las armas cargadas solamente pueden ser manipuladas en un área de seguridad cuando estén bajo la supervisión del director del evento o de un oficial de seguridad. Los cargadores y los cargadores rápidos (SpeedLoaders) pueden ser recargados mientras estén fuera de la línea de tiro, pero el arma del participante solamente podrá ser cargada o descargada bajo la dirección del oficial de seguridad (vea la nota al final de reglas de seguridad referente a canchas calientes y canchas frías).**

**S9. Todas las pruebas de tiro deberán comenzar con el arma enfundada y segura, las manos no deberán tocar el equipo según lo ordenado por el oficial de seguridad, a menos que, otras posiciones para el arma estén estipuladas (sobre la mesa, gaveta, morral, bolsa o en la mano con la cual se va a disparar).**

**NOTA:** *La decisión sobre canchas calientes o frías al nivel de club local está sujeta a la política individual del club. Esto es de responsabilidad exclusiva de los clubes locales y está más allá del control de IDPA: las competencias aprobados por IDPA, requieren canchas Frías. Una cancha fría es definida como una cancha donde todos los tiradores deben estar descargados a menos que estén bajo la supervisión del oficial de seguridad. A menos que su club tenga una política de Cancha Caliente, todas las armas deberían estar descargadas, excepto cuando estén en la línea de tiro.*

## REGLAS DE COMPETENCIA

**C1. Los competidores no intentarán contravenir o comprometer el espíritu o razón de cualquier prueba mediante el uso de dispositivos, equipos o técnicas inapropiados. La penalización equivale a: falla a la realización correcta (FTDR).**

**C2. Los competidores se abstendrán de conductas antideportivas, acciones desleales, o el uso de equipo ilegal, el cual, en la opinión del director del evento tiendan a hacer una parodia de IDPA. Repetidas ofensas reportadas al Coordinador de Area (AC) o a las oficinas Principales de IDPA (HQ) podrá resultar en la revocación del carné de miembro.**

**C3. Hay solamente tres (3) tipos de recargas aprobadas en IDPA y normalmente comienzan y finalizan detrás de una cobertura (las especificaciones de recarga se encuentran en el Apéndice DOS – Recargas Aprobadas IDPA):**

- A. Recarga Táctica.
- B. Recarga con retención.
- C. Recarga con corredera abierta (Recarga de Emergencia)

**Todas las recargas comienzan con la primera acción del tirador para iniciar la recarga (eyección del cargador, tomar un cargador de repuesto, etc.) y finaliza cuando el arma está completamente cargada y lista para ser disparada; (cargador asegurado completamente dentro del arma y la corredera totalmente hacia delante o el cilindro cerrado). Las recargas solamente pueden ser iniciadas mientras se está detrás de una cobertura.**

**C4. Los ensayos individuales de la cancha de tiro no están permitidos.**

**C5. No se permite dibujar la cancha de ninguna forma. (Vea el glosario para definiciones).**

**C6. Los competidores deberán usar todas las coberturas disponibles.**

**C7. La posición física del tirador no podrá ser cambiada antes de la señal de fuego cuando la posición de listo del tirador haya sido asumida y la orden de “Listo” (Stand-BY) haya sido dada; a menos que esté especificado en la prueba de tiro.**

**C8. No se efectuarán disparos antes de la señal de fuego.**

**C9. Los empates deberán ser resueltos en la forma que indique el Director del Evento a cargo de la competencia, sin embargo, esto siempre será hecho basándose en el tiro y no a la suerte.**

**C10. Será responsabilidad de cada tirador mantener el control de su puntuación junto a la del anotador. *SÍ hay un error en la cuenta final del anotador, será responsabilidad del tirador protestar los resultados finales dentro de una hora de publicados.* El no presentar una protesta al Director del Evento, dentro del tiempo indicado anteriormente, anula cualquier reclamo hecho posteriormente. Todas las protestas referentes a puntuaciones o evaluaciones deben ser hechas al Director del Evento. La decisión del director del evento será definitiva, siempre y cuando su decisión esté en concordancia con las reglas establecidas en el libro oficial de reglas más reciente.**

**NOTA: El libro de reglas mostrado en la página web ([www.idpa.com](http://www.idpa.com)) será el más actualizado sobre el tema.**

**C11. Ningún tirador puede volver a disparar una prueba o una serie debido a fallas de arma o falla “mental”, excepto cuando esté disparando la prueba clasificatoria con el propósito de clasificarse. Si la prueba clasificatoria forma parte de una prueba evaluada, no está permitido volver a disparar. Disparar de nuevo está permitido cuando hay un mal funcionamiento del equipo de la prueba o interferencia del oficial de seguridad con el tirador.**

**C12. En cualquier competencia simple, un tirador debe usar la misma arma en todas las series de la competencia. Si el arma con la que comenzó la prueba resulta inservible durante el evento, él podrá usar un arma del mismo tipo, acción y calibre. De esta forma un tirador puede reanudar la prueba en la próxima “señal de inicio”, pero no podrá volver a disparar ninguna prueba anterior. Por ejemplo, si un tirador comienza con una Glock 34 y el arma se daña, el tirador puede terminar con otra Glock 34, una Glock 17, una Glock 19 o una Glock 26. (Todas éstas son de 9mm y del mismo tipo y acción).**

**C13. Ningún tirador podrá portar o usar dos armas a menos que esté expuesto en la prueba específica de tiro a realizarse.**

**C14. Los clubes afiliados deben usar los cartones oficiales de IDPA, para todas las competencias.**

**C15. Las armas deberán comenzar desde su condición mecánica apropiada de utilización según su diseño, y serán cargadas con la capacidad de la división. (Véase apéndice UNO- Equipos, armas, explicación de la capacidad de cartuchos según la división). Los cargadores de alta capacidad, deben ser cargados a la capacidad máxima de la división en la cual el participante está disparando.**

**C16. En los blancos de cartón, si el diámetro exterior del círculo de la grasa del proyectil toca cualquier parte válida de una línea de evaluación, se contará el valor de la zona de máxima puntuación (rasgones radiales alrededor del orificio del proyectil no se tomarán en cuenta para efectos de evaluación). Los orificios alargados en el blanco que excedan dos veces el diámetro de la bala no tendrán valor alguno. Esto normalmente se aplica a los blancos móviles**



**disparados desde ángulos extremos. También puede aplicarse a los blancos donde haya sido impactado un soporte metálico del blanco.**

**C17. Si un tirador hace más disparos de los que están especificados en la prueba en una serie Vickers Limitado, le será restado de su puntuación el máximo valor por cada disparo extra efectuado, basado en los valores máximos de los impactos en el blanco. También incurrirá en una penalización simple por error de procedimiento, sin tomar en cuenta la cantidad de disparos extras efectuados en esa serie**

**C18. Las órdenes en la cancha para ser utilizadas en IDPA serán: (Vea el glosario para definición)**

- A. Cargue y prepárese. (Load and Make Ready)
- B. Tirador preparado.(Shooter Ready)
- C. Listo. (Standby)
- D. Dedo.
- E. Cañón.
- F. Pare.
- G. Cúbrase.
- H. Descargue y muestre el arma vacía.
- I. Cierre la corredera o cierre el cilindro.
- J. Abata el martillo / martillo abajo.
- K. Enfunde.
- L. La cancha es segura.

## **REGLAS DE EQUIPOS**

**E1. El equipo del tirador debe cumplir con las especificaciones expuestas en el Apéndice UNO – Equipos.**

**E2. El equipo aprobado deberá cumplir con los criterios siguientes:**

- A. Práctico para utilizarse en la autodefensa.
- B. De fácil ocultación. Todos los equipos serán colocados de forma tal que, cuando se vista con una prenda abierta para porte oculto y usted extienda sus brazos a sus lados y paralelos al terreno, el equipo NO podrá ser visto desde el frente, desde atrás o por los lados.
- C. Debe ser adecuado para este fin y poderse portar de tal manera que sea apropiado para el uso diario

## **ESTABILIDAD EN LA REGLA SOBRE LOS CRITERIOS DE ARMAS**

*Esta regla aplica solamente para armas;* específicamente cualquier cambio en la regla que pudiera eliminar un arma previamente aprobada para competencias IDPA. Los cambios en los criterios serán revisados cada dos años. Cualquier cambio en los criterios de un Arma entrará en efecto doce (12) meses después de su aprobación.

### **REGLAS PARA LAS PRUEBAS DE TIRO**

**CoF 1.** Todas las pruebas deben en cualquier caso, simular un posible escenario en la vida real o evaluar las destrezas que deberían razonablemente ser utilizadas en una verdadera confrontación de autodefensa. Si usted honestamente no puede decir “esto pudiera ocurrir”, probablemente no será una buena prueba IDPA.

**CoF 2.** El setenta y cinco por ciento (75%) de todos los disparos requeridos en un evento deben ser efectuados a una distancia no mayor de quince (15) yardas. Ocasionalmente se puede fomentar la colocación de blancos a una distancia hasta de treinta y cinco (35) yardas.

**CoF 3.** No está permitido un desplazamiento del tirador mayor de diez (10) yardas entre puntos de fuego, ni un desplazamiento total dentro de una serie mayor a quince (15) yardas.

**CoF 4.** Solamente puede utilizarse un blanco rehén por cada tres blancos hostiles en cualquier serie de tiro.

**CoF 5.** Debe evitarse el diseño de canchas que pongan en desventaja a tiradores de mayor edad o con deficiencias en su movilidad.

**CoF 6.** Por lo menos 5% de todos los disparos requeridos en una prueba deben ser hechos en movimiento. Una combinación de disparar en movimiento y la utilización de blancos móviles, es todavía más realista. Las estadísticas muestran que la mayoría de los disparos en un enfrentamiento conlleva a un desplazamiento tanto de los chicos buenos como de los chicos malos.

**CoF 7.** Cualquier prueba de tiro donde el tirador deba enfrentar de nuevo un blanco en dos o más series de tiro se DEBERÁ utilizar la evaluación Vickers Limitado o evaluar y parchar entre cada serie.

**CoF 8.** Ningún blanco hostil podrá ser colocado de forma tal que pueda ser impactado al disparar a través de otro blanco hostil.

**CoF 9.** Cuando está disponible una Cobertura, ésta DEBE ser utilizada tanto para disparar como para recargar.

**CoF 10.** Los blancos deben ser enfrentados en prioridad táctica a menos que, la secuencia táctica esté especificada. Los blancos separados entre si dentro de dos (2) yardas, con relación a la distancia desde el tirador, son considerados de igual peligrosidad.

**CoF 11.** En las pruebas que requieren un mínimo de disparos y que esto represente un cartucho más que la capacidad del arma del competidor; vaciar el arma y no efectuar una recarga para no impactar el blanco con ese último

disparo, con la finalidad de obtener una ventaja competitiva, resultará en una penalización de Falla Por No Hacerlo Correctamente (FTDR).

**CoF 12.** Determine e indique claramente los puntos de seguridad de la boca del cañón.

**CoF 13.** Utilice el porte oculto para las pruebas escenario cuando sea apropiado. Excepción: oficiales policiales o militares cuando usen el uniforme reglamentario.

**CoF 14.** Ninguna serie de tiro con “mano fuerte solamente” podrá requerir que el tirador enfrente blancos a una distancia mayor de diez (10) yardas.

**CoF 15.** Ninguna serie de tiro con “mano débil solamente” podrá requerir que el tirador enfrente blancos a una distancia mayor de siete (7) yardas.

**CoF 16.** No hay recarga con “mano débil solamente”

**CoF 17.** Los disparos en la zona de la cabeza no deberán efectuarse a una distancia mayor de diez (10) yardas.

**CoF 18.** No más del 25% de los disparos requeridos en cualquier serie de tiro pueden ser efectuados en blancos metálicos y máximo el 10% del total de disparos requeridos en el evento pueden ser sobre metales.

**CoF 19.** Ninguna serie de tiro puede requerir que sean efectuados más de dieciocho (18) disparos.

**CoF 20.** No pueden usarse líneas de falta en ninguna prueba escenario.

**CoF 21.** Después que ha comenzado el evento, todos los cambios de diseño de la prueba son finales. La prueba de tiro no puede ser cambiada a menos que todos los tiradores que la hayan completado anteriormente la repitan.

**CoF 22.** La prueba debería ser “revólver neutral” siempre que sea posible. Vea el glosario para mayores detalles.

## REGLAS RECONOCIMIENTOS Y PREMIOS

Las reglas sobre reconocimientos aplican a las pruebas aprobadas y son solamente sugerencias para las pruebas de los clubes.

---

### Reconocimientos

---

Los trofeos serán entregados sobre la base del número de participantes por clase y división y será para los tres mejores competidores. Un trofeo debería ser entregado por cada tres (3) tiradores inscritos en una división y clase en particular.

Cada división será independiente y no habrá entrega de trofeos para “Ganador absoluto”. Los reconocimientos serán presentados de la forma siguiente: Campeón de la División (máxima puntuación en la división sin tomar en cuenta la clasificación), 1° lugar, 2° lugar, etc., en cada clasificación y división.

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

---

## Premios

---

Cualquier premio en mercadería donado para utilizarse como premiación, deberá ser distribuido al azar. IDPA no apoya ni aprueba ningún tipo de programa de incentivo basado en el rendimiento del tirador.

### Penalizaciones

### Conducta

#### PC 1. Falla Por No Hacerlo Correctamente (FTDR).

- A. Agrega veinte (20) segundos a la evaluación total.
- B. Es aplicada en cualquier intento en contravenir o comprometer el espíritu o razón de cualquier prueba mediante el uso de dispositivos, equipos o técnicas inapropiados.
- C. Se aplica por conducta antideportiva, acciones desleales o por el uso ilegal de equipo, lo que, en opinión del Director del Evento tienda en hacer del deporte del tiro defensivo una parodia. Esto resultará en una Falla por No Hacerlo Correctamente (FTDR) o Descalificación (DQ) de todo el evento a discreción del Director del Evento. Repetidas ofensas reportadas al Coordinador de Area (AC) o a las Oficinas Principales de IDPA (HQ) puede resultar en la revocación del carné de afiliado.
- D. Ejemplo: (Lista no limitativa)
  - 1. El efectuar disparos extras de forma tal que usted pueda recargar en un momento de mayor conveniencia.
  - 2. Cometer a propósito un error de procedimiento debido a que su evaluación será mejor aun cuando sea penalizado.
  - 3. No recargar con el objeto de efectuar un disparo más, debido a que su evaluación será mejor aun cuando tenga un tiro errado (miss).

#### PC 2. Descalificación (DQ):

- A. Resultados de una conducta antideportiva, acciones desleales, o el uso de un equipo ilegal, lo que, en opinión del Director del Evento tienda en hacer del deporte del Tiro Defensivo una parodia, resultará en Falla por No Hacerlo Correctamente (FTDR) o Descalificación (DQ) de todo el evento a discreción del Director del Evento. El tirador no podrá continuar en ninguna parte del evento de ese día o días, tampoco podrá entrar de nuevo en otra división, ni tampoco

**podrá disparar en ningún evento lateral. Repetidas ofensas reportadas al Coordinador de Área (AC) o a las Oficinas Principales (HQ) podrá resultar en la revocación del carné de afiliado.**

## Rendimiento

### **PP 1. Error de procedimiento (PE):**

**A. Agrega tres segundos por infracción.**

**B. Se aplica cuando el competidor no sigue los procedimientos establecidos en la descripción de la prueba o cuando un competidor viola una regla de competencia. Un (1) solo error de procedimiento es aplicado por cada tipo de infracción en una serie de tiro. Si el tirador comete más de un tipo de infracción, tal como la utilización de la mano contraria a la especificada Y efectúa un número incorrecto de disparos, le será aplicado un error de procedimiento por cada infracción cometida.**

Ejemplos:

- a. Los pies del competidor tocan el terreno más allá de los lados de la barricada en la estación 3 de la prueba clasificatoria. Se aplica un solo error sin tomar en cuenta el número de disparos efectuados.
- b. El competidor falla en retener la munición cuando se especifica una recarga con retención (RWR). (Vea apéndice DOS-Recargas aprobadas IDPA y Excepción cuando se resuelve un mal funcionamiento del arma)
- c. El competidor no efectúa una recarga que está especificada en la descripción de la prueba.
- d. El competidor dispara desde una posición estacionaria cuando la descripción de la prueba especifica que los disparos deben ser efectuados mientras se esté en movimiento. Se aplica un solo Error de Procedimiento sin tomar en cuenta el número de disparos efectuados.
- e. El competidor efectúa un doble tiro (doble tap) lo que significa dos disparos consecutivos en el mismo blanco, cuando la descripción de la prueba, especifica que deben ser impactados con un (1) disparo cada uno y luego impactados nuevamente con otro disparo, para un total de dos (2) impactos por blanco.
- f. El competidor usa ambas manos cuando la prueba especifica que los disparos deben ser hechos con la mano fuerte solamente o con la mano débil solamente.
- g. El competidor dispara los blancos fuera de la secuencia táctica.
- h. El competidor comienza en forma prematura. Un ejemplo pudiera ser el mover la mano hacia el arma entre la orden de listo (Standby) y la señal de inicio.

- i. El competidor efectúa disparos extras en pruebas evaluadas con el sistema Vickers Limitado. Tape uno de los impactos de mayor valor por cada disparo extra efectuado, y aplique un error de procedimiento por serie de tiro sin tomar en cuenta el número extra de disparos efectuados.
- j. El competidor dibuja la cancha (vea apéndice ONCE-glosario, para mayor información)
- k. El competidor utiliza la cobertura en forma inadecuada (vea el glosario para definición de cobertura).
- l. El competidor no responde a las órdenes de “cañón” o de “dedo”.
- m. El competidor no sigue las reglas como están descritas en la prueba de tiro.
- n. En cualquier momento que un dispositivo alimentador con munición viva (cargador, cargador rápido o full moon clip) se caiga del portador durante una prueba de tiro.

**PP 2. Impactos en blanco rehén (HNT):**

**A. Resultará en una penalización simple de cinco (5) segundos por blanco impactado. Si el competidor tiene más de un impacto en un blanco rehén en particular, SOLAMENTE una simple penalización de cinco (5) segundos le será aplicada para ese blanco. Sin embargo, múltiples blancos rehenes impactados ocasionará una (1) penalización por cada blanco.**

**PP 3. Falla por No Neutralizar (FTN):**

**A. Se agregan 5 segundos por infracción. \* Esta penalización aplica a cualquier blanco que no tenga al menos una (1) zona de cuatro puntos (-1) o un impacto de mayor valor. Vea apéndice NUEVE – Zonas de evaluación en blancos para clarificar el concepto. La penalización por no neutralizar se aplica SOLAMENTE cuando se utiliza la evaluación estándar Vickers y el o los blancos no desaparecen completamente.**

**B. No aplica a la evaluación Vickers Limitado o cuando los blancos desaparecen permanentemente.**

**PP 4. Descalificación (DQ):**

**A. Resulta por el manejo inseguro del arma. Aleje el arma (vea Reglas – Reglas de Seguridad – S1). Repetidas ofensas reportadas al Coordinador de Area o a las Oficinas Principales (HQ) puede resultar en la revocación del carné de afiliado.**

**APÉNDICES**

**Apéndice UNO – Equipo**

## A. Armas

IDPA está dividida en cinco (5) divisiones que están completamente separadas. Ninguna de las siguientes divisiones compite contra cualquier otra división: Pistola de Servicio Stock (SSP); Pistola de Servicio Mejorada (ESP); Pistola Defensiva Mejorada (CDP); Revólver de Servicio Mejorado (ESR); y Revólver de Servicio Stock (SSR).

El tipo de arma que utiliza el competidor determina en que división dispara él. Las armas serán clasificadas primero por el tipo de acción y luego por el calibre. Doble acción, doble acción solamente y pistola de acción segura, compiten en Pistola de Servicio Stock (SSP). Cualquier arma que pueda ser usada en SSP, puede ser usada en Pistola de Servicio Mejorada (ESP) o en Pistola Defensiva Preparada (CDP), dependiendo del calibre del arma.

Por lo demás, las armas de simple acción compiten en Pistola de Servicio Mejorada (ESP) o en Pistola Defensiva Preparada (CDP) dependiendo del calibre. Los revólveres serán clasificados por su capacidad y método de carga. Vea más adelante los requerimientos para la división en particular.

Adicional a los criterios para todo el equipo, las armas con un cargador vacío insertado, deberán caber en la caja de prueba de armas IDPA, que mide 8  $\frac{3}{4}$  pulgada por 6 pulgadas por 1  $\frac{5}{8}$  pulgadas. *Excepción los revólveres NO tienen que caber en la caja.*

### 1. Modificaciones Ilegales IDPA para TODAS las divisiones

*Las siguientes modificaciones NO ESTÁN PERMITIDAS EN NINGUNA DIVISIÓN a menos que esté específicamente mencionado lo contrario.*

- A. Compensadores de cualquier tipo, incluyendo híbridos o cañones con lumbreras.
- B. El agregar peso para obtener una ventaja competitiva (esto incluye, pero no está limitado a, cargadores más pesados, varillas guías de tungsteno, paredes de entrada del cargador de bronce o de metal, cachas más pesadas).
- C. Cañones reforzados o cañones tipo cono sin bocina.
- D. Miras que no sean de configuración estándar (por ejemplo, Aro fantasma, tipo Bomar, etc.).
- E. Desconectar o eliminar cualquier dispositivo de seguridad en cualquier arma.
- F. Luces instaladas en las armas.

Los fundadores IDPA desearon crear una disciplina de tiro práctico que no se convirtiera en una competencia de equipos. Las lumbreras en el cañón mejoran el control del retroceso (asumiendo que el aumento del fogonazo en la boca del cañón es un resultado no deseado) y por lo tanto pudiera ofrecer una ventaja competitiva. Si la Junta Directiva permitiera cañones con lumbreras, esto sería una “modificación

necesaria” para ser competitivo, lo que aumentaría sustancialmente el costo de participación. IDPA reconoce que una Springfield con “lumbreras” o una Para ultra compacta no ofrece ninguna ventaja competitiva sobre una pistola de tamaño completo sin lumbreras, sin embargo, una vez abierta la puerta, ¿dónde finalizará?. La Junta Directiva actual ha discutido largamente este tema y no tiene planes para permitir cañones con lumbreras para competiciones IDPA.

Aun cuando IDPA reconoce que las luces instaladas en las armas son muy útiles para la autodefensa, tendríamos la misma situación con las luces instaladas que tenemos con las armas con lumbreras si fuesen aprobadas. Las luces instaladas se convertirían en otra “modificación necesaria” para ser competitivo y éste no es el propósito de IDPA. Además, la instalación de luces en las armas bajo el estrés de una competencia impone un peligroso riesgo de seguridad.

Las armas que vienen con rieles rectos suaves de fábrica pueden ser usadas en competiciones IDPA SIEMPRE Y CUANDO el arma continúe cumpliendo con todos los criterios de la división. Sin embargo, la luz por si misma, no puede ser utilizada en el arma.

## 2. Pistola de Servicio Stock (SSP)

Las armas permitidas para ser utilizadas en esta división deben:

- A. Ser semiautomáticas.
- B. Ser doble acción, doble acción solamente o acción segura (cuando el disparador es halado, el martillo/golpeador es montado y luego liberado).
- C. Ser de calibre 9mm (9x19) o mayor.
- D. Tener un peso máximo descargada de 39 onzas; incluyendo un cargador vacío. (Será efectivo en Enero de 2.006).
- E. Tener una producción mínima anual de 2.000 unidades (modelos discontinuados deben haber tenido una producción total de 20.000 unidades).
- F. Caber en la caja IDPA para prueba de armas que mide 8 ¾” por 6” por 1 5/8” con un cargador vacío insertado.
- G. Ser cargadas con la capacidad de la división diez (10) cartuchos en el cargador más uno (1) en la recámara. Si no pudiera ser posible cargar con la capacidad de la división, debido a una menor capacidad del cargador, cargue con la máxima capacidad mecánica del cargador más uno (1) en la recámara. Los competidores deben utilizar los cargadores con la misma capacidad durante toda la competencia. (Ejemplo: si usted comienza con un cargador con capacidad para nueve cartuchos, usted debe utilizar ese mismo tipo de cargador durante toda la competencia).
- H. Para comenzar una prueba las pistolas de DA/SA deben tener el martillo abajo/abatido.

### **Modificaciones PERMITIDAS:**

- 1. Cambio de miras por otras de tipo convencional de muesca y punto (Vea “miras” en el glosario para mayor información).



2. Las cachas pueden ser cambiadas por otras de estilo o de material similares a la configuración de fábrica (no de mayor peso; vea “cachas más pesadas “en el glosario para mayor información).
3. Sobrecachas deslizables y/o cinta adhesiva de patineta pueden utilizarse.
4. Está permitido trabajo interno que mejore el “pull” del disparador, siempre y cuando se mantenga la seguridad (no se permiten modificaciones externas visibles).
5. Se pueden efectuar trabajos de fiabilidad para mejorar la alimentación y la eyección.
6. Se pueden efectuar trabajos internos de precisión que pueden incluir el reemplazo del cañón por uno de calibre y configuración de fábrica.
7. Se pueden utilizar tapones plásticos, para tapar la abertura detrás de la guía de entrada del cargador.
8. Se pueden aplicar acabados especiales.

**NOTA:** los liberadores de corredera y los liberadores de cargadores que son estándar en los modelos Glock 34 y 35, están disponibles con una opción de fábrica en todos los modelos Glock disponibles en los E.U.A. Debido a esto, este tipo de liberador para corredera y liberador para cargador son legales en todas las Glock, para SSP.

#### **Modificaciones NO PERMITIDAS (lista no limitativa)**

1. Modificaciones externas visibles que no sean las de cachas o de miras.
2. Reducción en la empuñadura estilo Robar.
3. Agregar cualquier dispositivo que facilite la entrada del cargador.
4. Varillas guías hechas de un material diferente al que reemplaza de fábrica.
5. Empuñaduras “Seattle Slug Grip” o productos similares con mayor peso.
6. Un cañón de otro calibre, el cual no se ofrece en el modelo original de fábrica.
7. Corredera alivianada (vea “Corredera alivianada” en el glosario).
8. Moleteado y Stippling (vea glosario).
9. Refiérase al apéndice UNO – A – modificaciones ilegales en armas para IDPA.

#### **División Pistola de Servicio Mejorada (ESP)**

**Las armas permitidas para ser utilizadas en esta división deben:**

- A. Ser semiautomáticas.
- B. Ser de calibre 9mm (9x19) o mayor.
- C. Tener un peso máximo descargada de 43 onzas, incluyendo un cargador vacío.
- D. Caber en la caja de prueba IDPA con medidas de 8 ¾” por 6” por 1 5/8” con un cargador vacío insertado.
- E. Ser cargadas con la capacidad de la división diez (10) cartuchos en el cargador más uno (1) en la recámara. Si no fuese posible cargar con la capacidad de la división, debido a una menor capacidad del cargador, cargue con la máxima capacidad mecánica del cargador más un (1) cartucho en la recámara. Los competidores deben utilizar los cargadores con la misma capacidad durante toda la

competencia (ejemplo: si usted comienza con un cargador con capacidad para nueve (9) cartuchos, usted debe utilizar ese mismo tipo de cargador durante toda la competencia).

Las pistolas aprobadas SSP también pueden ser utilizadas en ESP y CDP dependiendo del calibre, aun cuando la pistola en cuestión tenga el protector de polvo de largo total. Sin embargo, la pistola en cuestión pudiera tener una modificación que la excluya de la división SSP, deberá cumplir con todos los demás criterios para las divisiones ESP y CDP, nuevamente dependiendo del calibre.

**Modificaciones PERMITIDAS (*lista limitativa*):**

1. Miras diferentes dentro del tipo de muesca y punto (vea “miras” en el glosario).
2. Cachas (no más pesadas); vea “cachas más pesadas” en el glosario.
3. Trabajo interno de precisión (incluye: reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica; el uso de rieles Accu-Rails y el uso de bocinas Briley).
4. Trabajo interno de fiabilidad.
5. Moleteado frontal y posterior de la empuñadura.
6. Moleteado o cuadrado y moleteado del guardamonte.
7. Acabado cosmético, moleteado o ranurado.
8. Seguros extendidos de pulgar (puede ser ambidiestro) y seguros de cola de castor/pato.
9. Liberador extendido del cargador (el botón no puede ser de mayor diámetro, ni sobresalir del armazón (frame) más de 0,2” =5mm).
10. Cañones estilo cono instalados en fábrica con una longitud hasta de 4,2”.
11. Varilla guía de largo total manufacturada con materiales que no sean más pesados que el acero común.
12. Cambio del martillo y de otras partes del mecanismo de accionamiento para mejorar el “pull” del disparador (incluye el uso de tope del recorrido).
13. Ensanchamiento de la entrada para el cargador o extensiones agregadas para el mismo fin.
14. Acabados especiales.

**Modificaciones EXCLUIDAS (*lista no limitativa*):**

1. Cubre polvo de largo total de carbono o de acero inoxidable.
2. Botones de mayor diámetro para liberación de cargadores.
3. Zapatitas en los disparadores.
4. Alivianar la corredera (vea “corredera, alivianar”, en el glosario).
5. Refiérase al apéndice UNO-A. Modificaciones ilegales en armas para IDPA.

**4. Pistola Defensiva Preparada (CDP)**

**Las armas permitidas para ser utilizadas en esta división deben:**

- A. Ser semiautomáticas.
- B. Calibre .45 ACP.
- C. Tener un peso máximo descargada de 41 onzas, incluyendo un cargador vacío.

D. Caber en la caja de prueba IDPA que mide 8 ¾” por 6” por 1 5/8” con un cargador vacío insertado.

E. Ser cargada con la capacidad de la división ocho (8) cartuchos en el cargador más uno (1) en la recámara. Si no fuese posible cargar con la capacidad máxima de la división, debido a una menor capacidad del cargador, cargue con la máxima capacidad mecánica del cargador más un (1) cartucho en la recámara. Los competidores deben utilizar los cargadores con la misma capacidad durante toda la competencia. (Ejemplo: si usted comienza con un cargador de siete (7) cartuchos usted debe utilizar ese mismo tipo de cargador durante toda la competencia). Las pistolas de alta capacidad pueden ser utilizadas siempre y cuando cumplan con todos los criterios de la división. Las pistolas aprobadas para SSP pueden también ser utilizadas en ESP y CDP dependiendo del calibre, aun cuando la pistola en cuestión tenga un cubrepolvo de largo total. Sin embargo, la pistola en cuestión pudiera tener una modificación que la excluya de la división SSP, deberá cumplir con todos los demás criterios para las divisiones ESP o CDP, nuevamente dependiendo del calibre.

**Modificaciones PERMITIDAS (lista limitativa):**

1. Cambio de miras dentro del tipo de muesca y punto (vea “miras” en el glosario).
2. Cachas (no más pesadas) vea “cachas más pesadas en el glosario.
3. Trabajo interno de precisión (incluye: reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica, el uso de rieles Accu-Rails y el uso de bocinas Briley).
4. Cañones estilo como instalados en fábrica con una longitud hasta de 4,2”.
5. Trabajo interno de fiabilidad.
6. Moleteado frontal y posterior de la empuñadura.
7. Moleteado o cuadrado y moleteado del guardamonte.
8. Acabado cosmético, moleteado o ranurado.
9. Seguros extendidos de pulgar (puede ser ambidiestro) y seguros cola de castor/pato.
10. Liberador extendido del cargador (el botón no puede ser de mayor diámetro ni sobresalir del armazón (frame) más de 0.2” = 5mm).
11. Varilla guía de largo total manufacturada con materiales que no sean más pesados que el acero común.
12. Cambio del martillo y otras partes del mecanismo del disparador para mejorar el “pull” (incluye tope del recorrido).
13. Ensanchamiento de la entrada para el cargador o extensiones agregadas para el mismo fin.
14. Acabados especiales.

**Modificaciones EXCLUIDAS (lista no limitativa):**

1. Cubrepolvo de largo total de carbono o de acero inoxidable.
2. Botones de mayor diámetro para liberación de cargadores.
3. Zapatas en los disparadores.
4. Alivianar la corredera (vea “corredera, alivianar” en el glosario).
5. Refiérase al apéndice UNO-A. Modificaciones ilegales en armas para IDPA.

## **5. División de Revólver de Servicio Mejorado (ESR)**

### **Las armas permitidas para utilizarse en esta división deben:**

- A. Cualquier revólver de calibre 9mm (.355 o mayor) o de un diámetro mayor utilizando cartuchos con rebordes o sin rebordes, los cuales puedan en forma segura producir un factor de potencia de 165.000.
- B. Tener una longitud máxima de cañón de 4,2” (medida desde el frente del cilindro).
- C. Tener un peso máximo descargados de 50 onzas.
- D. Cargarse con la capacidad de la división seis (6) cartuchos en el cilindro. Los revólveres con capacidad para siete (7) y ocho (8) cartuchos están permitidos, pero se cargarán solamente con seis (6) cartuchos. El revólver puede ser recargado vía cargador rápido (speedloader) o full moon clip.

### **Modificaciones PERMITIDAS (lista limitativa):**

1. Cambio de miras por otras convencionales del tipo de muesca y punto (vea “miras” en el glosario).
2. Trabajos para mejorar el “pull” del disparador, siempre y cuando se mantenga la seguridad (pulir la cara del disparador, eliminar la cola del martillo, utilizar un tope del recorrido, conversión a doble acción solamente y agregar un cierre de munición (ball detent), son considerados trabajos en el mecanismo de accionamiento y están permitidos).
3. Cachas de otro estilo o material que sea similar a la configuración de fábrica (no más pesadas).
4. Avellanar la parte trasera de las recámaras en el cilindro.
5. Recortar los cañones de fábrica.
6. Conversión de cartuchos con reborde a cartuchos sin rebordes.
7. Acabados especiales.

### **Modificaciones EXCLUIDAS (lista no limitativa):**

1. Cañones sobremedida o reforzados.
2. Liberadores sobremedida del cilindro.

## **6. División de Revólver de Servicio Stock (SSR)**

### **Las armas permitidas para utilizarse en esta división deben ser:**

- A. Cualquier revólver calibre .38 (.357 o mayor) o de mayor calibre que utilice cartuchos con rebordes en la vaina y que no sea recargado mediante un full moon clip.
- B. Con una longitud máxima del cañón de 4,2” (medida desde el frente del cilindro).
- C. Que tengan un peso máximo descargados de 42 onzas. }
- D. Cargarse con la capacidad de la división seis (6) cartuchos en el cilindro. Los revólveres de siete (7) y ocho (8) cartuchos están permitidos, pero solamente se pueden cargar con seis (6) cartuchos.

### **Modificaciones PERMITIDAS (Lista limitativa):**

1. Miras por otras convencionales del tipo de muesca y punto (vea “miras” en el glosario).
2. Trabajos para mejorar el pull del disparador, siempre y cuando se mantenga la seguridad (pulir la cara del disparador, eliminar la cola del martillo, usar un tope del recorrido, conversión a doble acción solamente, cierre de munición (ball detent) son considerados trabajos en el mecanismo de accionamiento y están permitidos.
3. Cachas de otro estilo o material que sean similares a la configuración de fábrica (no más pesadas).
4. Avellanar la parte trasera de las recámaras en el cilindro.
5. Recortar los cañones de fábrica.
6. Acabados especiales.

**Modificaciones EXCLUIDAS (Lista no limitativa):**

1. Cañones sobremedida o cañones reforzados.
2. Liberadores sobremedida del cilindro.

**7. Armas de Respaldo (BUG)**

Esta división está dirigida hacia las competencias al nivel de clubes SOLAMENTE y no será reconocida en el campeonato Anual ni en ningún evento aprobado. Todas las pruebas de la división Armas de Respaldo deben estar limitadas a un máximo de cinco disparos por serie (no hay recargas dentro del tiempo invertido en la prueba), para permitir que los tiradores de pistolas y de revólveres compitan en igualdad de condiciones.

**Las armas permitidas para utilizarse en esta división deben:**

- A. Ser de simple o de doble acción.
- B. Puede ser pistola o revólver.
- C. Calibre .32 auto o mayor.
- D. Deben tener una longitud de cañón:
  1. Las semiautomáticas 3,8” o menos (están permitidos, cañones estilo como instalados en fábrica con o sin bocina).
  2. Revólveres 3” o menos.
- E. La cantidad máxima de cartuchos que puede cargarse dentro del arma es de cinco (5).

**Modificaciones PERMITIDAS:**

1. **Revólveres:**
  - A. Miras de otro tipo convencional de muesca y punto (vea en el glosario).
  - B. Cachas de otro estilo o material que sea similar a la configuración de fábrica (no más pesadas).
  - C. Trabajos en el accionamiento para mejorar el pull, siempre y cuando se mantenga la seguridad.
  - D. Eliminar la cola del martillo.
  - E. Avellanar las recámaras en el cilindro.
  - F. Acabados cosméticos.

## 2. Pistolas:

- A. Miras de otro tipo convencional de muesca y punto (vea “miras” en el glosario).
- B. Cachas de otro estilo o material que sea similar a la configuración de fábrica (no más pesadas).
- C. Sobrecacha deslizable y/o cinta adhesiva tipo patineta.
- D. Trabajo en el accionamiento para mejorar el pull, siempre y cuando se mantenga la seguridad.
- E. Trabajos de fiabilidad para mejorar la alimentación y la eyección.
- F. Trabajos internos de precisión para incluir un cañón de reemplazo por otro de configuración de fábrica (están permitidos cañones de cono instalados en la fábrica).
- G. Acabados cosméticos.

### **Modificaciones EXCLUIDAS (*Lista no limitativa*):**

Refiérase al apéndice UNO – A. Modificaciones ilegales en armas para IDPA.

---

## **B. Cartuchos/Municiones.**

---

Municiones penetrantes en metal, incendiarias y trazadoras están prohibidas. En los casos donde se utilicen blancos metálicos los cuales puedan ser dañados por excesiva penetración, el club que conduce el evento debe prohibir los cartuchos que puedan dañar el equipo.

### **1. Factor de Potencia.**

La meta es competir con cartuchos “tipo servicio”, no con cartuchos suaves de competencia. Por lo tanto, el factor de potencia será el siguiente:

<b>SSP – 125.000</b>
<b>ESP – 125.000</b>
<b>CDP – 165.000</b>
<b>ESR – 165.000</b>
<b>SSR – 125.000</b>

El factor de potencia se calcula multiplicando el peso de la bala por la velocidad en la boca del cañón.

### **2. Procedimiento Oficial para Cronometrar.**

Se cronometran tres (3) cartuchos a una distancia de diez (10) pies, utilizando un arma con la máxima longitud de cañón permitida en la división. Si dos (2) de los tres (3) cartuchos exceden el factor de potencia, el competidor está en concordancia con lo exigido. Antes de cada disparo la boca del cañón puede ser elevada para permitir que la carga de pólvora vaya hacia la parte trasera del cartucho permitiendo que el competidor tenga la oportunidad de obtener la máxima velocidad. Si la munición del competidor falla en el cumplimiento del factor de potencia tendrá la opción de cronometrar tres (3) cartuchos adicionales en su propia arma.

Si existe alguna pregunta o duda acerca del peso de la bala, ésta deberá ser extraída del cartucho y pesada utilizando una balanza para pólvora. Cualquier competidor cuyos cartuchos fallen en cumplir con el factor mínimo de potencia será descalificado de todo el evento y recibirá la evaluación de NO FINALIZÓ (DNF).

### c. Fundas.

***Efectivo Abril 15, 2.005 “La lista de fundas aprobadas” no seguirá en efecto, y las fundas previamente listadas como aprobadas NO necesariamente están aprobadas para competencias IDPA.***

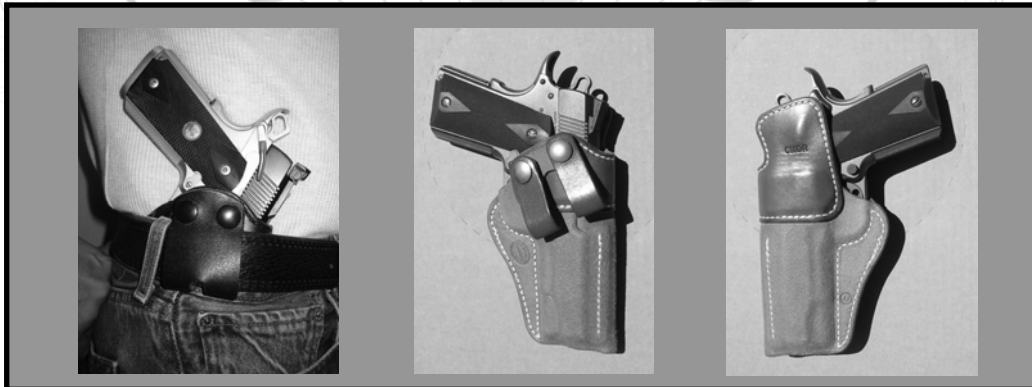
Las dos razones principales para esto son:

1. Algunas compañías fabricantes de fundas han cambiado constantemente las especificaciones de algunas fundas, y varias fundas originalmente aprobadas han sido cambiadas a configuraciones no aprobadas.
2. En la mayoría de los casos, el director del evento y los oficiales de seguridad no tienen un catálogo de fundas o muestras, y raramente son “expertos en fundas”. Por lo tanto, se les dificulta el cumplir con una lista de fundas aprobadas.

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

#### **1. Categorías de Fundas para Porte Oculto.**

##### **A. Estilo por dentro de la cintura del pantalón (IWB).**



IWB on body

IWB front

IWB back

Este diseño porta el arma del lado de adentro de los pantalones y de la correa y típicamente tiene un gancho o una banda por la parte exterior de la funda para fijarse a la correa. Este tipo de funda en todos los diseños porta el arma lo más cercana al cuerpo y es ideal para portarla con un chaleco o una chaqueta cortos. Usualmente porta el arma con una inclinación de cañón hacia atrás. El ajuste en el arma está regulado por la tensión de la correa. La funda Milt Sparks Summer Special y la Galco Royal Guard tipifican este diseño. **TODAS LAS VERSIONES DEL ESTILO DE FUNDAS (IWB) ESTAN APROBADAS PARA COMPETENCIAS IDPA.**

**B. Estilo Panqueca.****Pancake on body****Pancake front****Pancake rear**

Este diseño está hecho con dos piezas planas separadas de cuero cosidas entre si, con ranuras en ambos lados de la “bolsa” que mantiene el arma. Este estilo pega el arma contra el cuerpo a medida que la correa es ajustada, y es muy segura y fácil de ocultar. Las fundas estilo Panquecas son normalmente las más confortables y de fácil ocultación. Son portadas por la parte de afuera de la correa y usualmente mantienen la inclinación del cañón del arma hacia atrás. Las fundas Galco Combat Master, Dillon Master y De Santis Speed Scabbard tipifican este diseño. **TODAS LAS VERSIONES DE FUNDAS ESTILO PANQUECAS ESTÁN APROBADAS PARA COMPETENCIAS IDPA.**

**C. Estilo Bruce Nelson/Askins.****Bruce Nelson on body****BN front****BN rear**

Este diseño tiene un túnel en la parte trasera para la correa y una ranura atrás para la correa con el fin de pegar la empuñadura del arma contra el cuerpo, para una mejor ocultación. La tensión sobre el arma es creada usualmente por un ajuste moldeado y/o un ajustador de tensión. La mayoría de fundas estilos Bruce Nelson, ofrecen una banda reforzada alrededor del tope la cual facilita enfundar fácilmente con una mano y usualmente portan el arma verticalmente (inclinación neutral). Las fundas Sparks Bn, Bianchi Askins Avenger y Dillon LTD, tipifican este diseño.

ASOCIACIÓN VENEZOLANA DE TIRO DEFENSIVO - AVETIDE

C.C. Los Chaguaramos, Piso 8, Of. 8-2. Caracas. 1040. Venezuela.

Telf./Fax: (58+212) 6627069 / 6932854 [www.avetide.com](http://www.avetide.com) & [www.idpavenezuela.com](http://www.idpavenezuela.com) Página 24 de 62



**NOTA:** virtualmente todas las marcas y variaciones de los tres estilos indicados anteriormente, los cuales cubren totalmente el guardamonte son apropiadas para competencias IDPA.

#### **D. Estilo Bolsa**



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

En el mercado hay muchas fundas estilo “bolsa” que NO son apropiadas para competencias IDPA. Los modelos Safariland 5183, Wilson Combat Practical y el De Santos Pro Fed tipifican las fundas estilo “bolsa” que cumplen con los criterios IDPA. Probablemente una de las más populares tipo bolsa es la actual variación de la Uncle Mikes Kydex, la cual no es apropiada para porte oculto ni para competencias IDPA, debido a su desfase en la parte trasera, lo cual resulta en un excesivo desfase desde el cuerpo o de la correa.

## **2. Criterios IDPA para aprobar una funda.**

### **Fundas:**

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

ASOCIACIÓN VENEZOLANA DE TIRO DEFENSIVO - AVETIDE

C.C. Los Chaguaramos, Piso 8, Of. 8-2. Caracas. 1040. Venezuela.

- E. Debe mantener el arma con suficiente presión para permitir al usuario efectuar sus tareas normales diarias sin temor de perder su arma.
- F. No deben tener piezas traseras ni ranuras para la correa fuera de fase. La funda no debe estar separada del cuerpo. *Ninguna separación está permitida en las siguientes áreas:*

1. Entre el cuerpo y el lado interior de la correa.
2. Entre la parte externa de la correa y el lado interior de la pieza trasera y/o de la parte trasera de la funda.
3. Entre la parte exterior de la pieza trasera y el lado interior de la funda.

Si usted mira a través del área de la ranura de la funda estando colocada en la correa o en el cuerpo, usted no debería ser capaz de ver ninguna luz del día. Si usted puede ver a través de esta área del túnel de la correa, la funda no es aprobada. La funda y la pieza trasera deben estar construidas con el espesor normal de los materiales comunes utilizados en la construcción de fundas, no está permitido el rellenar para ocultar un espacio abierto. En términos simples, el lado trasero de la funda debe ser mantenido firmemente contra la parte externa de la correa para un adecuado porte oculto (si hay dudas refiérase al N° 1 más arriba y lea nuevamente la sección “Propósito” al comienzo de este libro de reglas)\*1.

- G. Debe estar construida con el espesor normal de los materiales comunes utilizados en la construcción de fundas (cuero, Kydex, plástico, nylon, etc.).
- H. No puede colocar el arma de forma tal que la ventana de eyección (en las pistolas) o el cilindro en (revólveres) esté más abajo de la correa. No se permiten las fijaciones de banda.\*3. Las fundas para mujeres pueden colocar el frente de la ventana de eyección de una pistola o la parte trasera del cilindro de un revólver hasta 1 ½” por debajo del centro de la correa.

*NOTA: Las fundas estilo IWB están exentas de este criterio.*

- I. Deben mantener ubicada el arma en el cuerpo de forma que un objeto con una anchura de ¾” no pueda pasar entre el cuerpo del tirador y la parte interior del arma cuando el tirador está de pie y erguido.
- J. Debe estar ubicada en la correa de tal forma que mantenga el centro del apoyo del disparador detrás de la línea del centro del cuerpo.

***NOTA: Está permitida la modificación de fundas y portacargadores para que cumplan con los criterios IDPA.***

### **NO Permitidas:**

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

**NOTA:** Las fundas con ajuste de inclinación que puede ser hecho por la vía de sacar tornillos y volverlos a instalar para reubicar la pieza trasera, están aprobadas si lo hacen en forma neutral o con inclinación del cañón hacia atrás.

- F. Fundas drop loop.\*3.
- G. Las que posicionen el arma de forma que la ventana de eyección (pistolas) o la parte trasera del cilindro (revólveres) esté por debajo del centro de la correa.\*3.
- H. La abertura del lado frontal de la funda no puede ser mayor de 1 ¾” por debajo de la ventana de eyección en las pistolas ni de 1” por debajo de la parte trasera del cilindro en revólveres.
- I. Piezas traseras y/o ranuras para correas fuera de fase.\*3
- J. Luz (espacio) en las siguientes áreas:

1. Entre el cuerpo y la parte interior de la correa.
2. Entre la parte exterior de la correa y la parte interior de la pieza trasera y/o el lado trasero de la funda.
3. Entre la parte externa de la pieza trasera y la parte interna de la funda.\*3.



No Permitida

Permitida

- K. Ver la luz del día cuando se mira a través del área de la ranura de la correa de la funda con ella instalada en la correa o en el cuerpo.
- L. Cualquier tipo de relleno para ocultar la separación.

*Excepción: Los oficiales de Policía o Militares pueden usar su equipo de reglamento, pero TODOS los dispositivos de la funda DEBEN ser utilizados y todo el equipo que va en la correa (gas de defensa personal, esposas, etc.) debe estar presente.*

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

**NOTA \*2:** Las competidoras están exentas de esta prueba.

**NOTA \*3:** Las competidoras están exentas de este criterio.

**NOTA \*4:** La costura en el lateral del pantalón puede o no indicar donde está ubicada la línea central del cuerpo del tirador. Para los propósitos de IDPA, la línea central del tirador se origina en el centro de la axila y baja en línea recta.

### 3. Aprobación futura de Fundas.

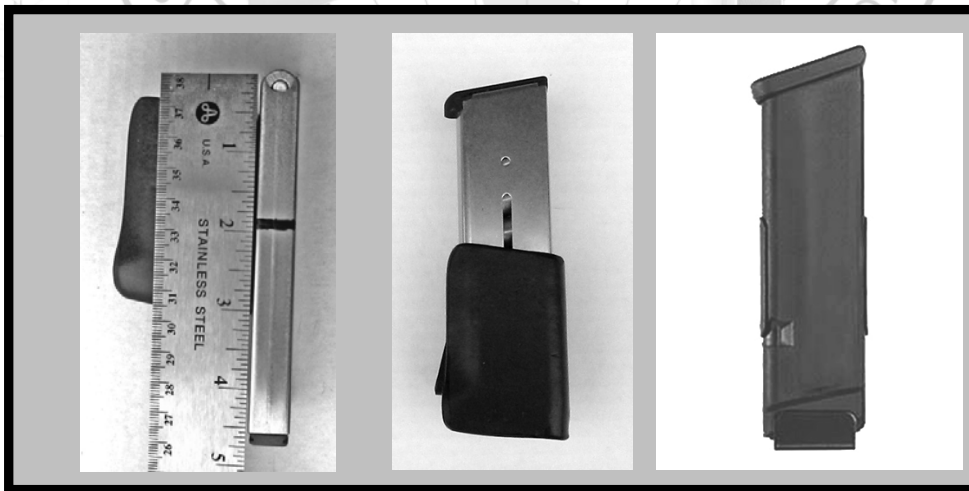
En este momento IDPA está tratando de evitar el tener una lista de fundas aprobadas. Sin embargo, si encontráramos que los competidores se están alejando de los propósitos y principios de IDPA, una “extremadamente abreviada y restrictiva” lista de fundas sería reincorporada. El HQ exhorta a los directores del evento y a los oficiales de seguridad para que utilicen la penalización Falla por No Hacerlo Correctamente (FTDR) cuando el equipo utilizado en sus competencias sea ilegal.

### D. Correas.

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

### E. Porta-cargadores de munición.

#### 1. Criterios IDPA sobre portacargadores de munición.



Medida 2”.

Cara delantera cubierta.

No permitida

#### El portacargador debe:

- A. Estar diseñado para porte oculto y ser apropiado para portarse durante todo el día.
- B. Debe portarse en una correa estándar de no más de 1 3/4” de anchura y debe pasar a través de las trabillas del pantalón.
- C. Mantener el cargador con suficiente tensión para permitir que sea girado de arriba hacia abajo y retenga el cargador totalmente cargado.

- D. Cubrir el cargador dos pulgadas, medido desde el tope de la vaina del cartucho hacia abajo hasta la parte plana del armazón del cargador.
- E. Cubrir completamente la cara frontal de la porción del cargador dentro del porta cargador. La cara frontal está definida como el lado del armazón alejado del cuerpo del tirador.
- F. Mantener el cargador en una posición de diez grados de verticalidad (80 – 100° con relación al piso), estando colocado en la correa; ninguna inclinación substancial hacia delante o hacia atrás.
- G. Debe llevarse ubicado en la correa de forma que pueda posicionar el borde frontal del cargador detrás de la línea central del cuerpo.

## 2. Criterios IDPA sobre portacargador rápido (Speedloader)

### El portacargador rápido debe:

- A. Estar diseñado para porte oculto y ser apropiado para portarse durante todo el día.
- B. Debe llevarse en una correa estándar de una anchura no mayor de 1 ¾” que debe pasar a través de las trabillas del pantalón.
- C. Mantener el cargador rápido con suficiente tensión para permitir que sea girado de arriba hacia abajo y retenga el cargador estando totalmente cargado.
- D. Puede ser tanto de configuración superior abierta que mantenga el cargador rápido dentro, bajo tensión cubriendo el diámetro total y el cuerpo del cargador rápido; o retenga el cargador rápido con un broche o un cierre Velcro.



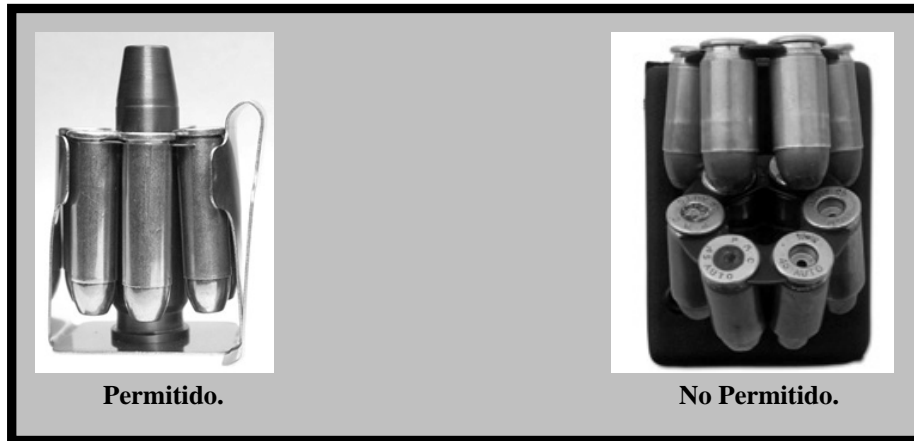
## 3. Criterios IDPA para portacargador Moon clip.

### El portacargador Moon clip debe:

- A. Estar diseñado para porte oculto y ser apropiado para portarse durante todo el día.
- B. Debe llevarse en una correa estándar de una anchura no mayor de 1 ¾” que debe pasar a través de las trabillas del pantalón.

- C. Mantener el Moon clip con suficiente tensión para permitir que sea girado de arriba hacia abajo y retenga el Moon clip estando totalmente cargado.
- D. Puede ser tanto de configuración superior abierta que cubra al menos el 60% del diámetro y el 100% de la altura del cartucho, reteniendo el Moon clip por tensión y una perilla que sobresale a través del centro del clip; o que retenga el Moon clip con un broche o un cierre Velcro.

**Nota:** los cargadores Moon clip pueden no ser retenidos en el portacargador si tienen tres (3) cartuchos o menos. Están permitidos cortes laterales en el Moon clip, únicamente para permitir el acceso del pulgar y del dedo índice.



#### 4. Notas sobre cargadores de munición.

1. Una penalización de tres segundos por error de procedimiento será aplicada en cualquier momento en que, un dispositivo cargado (cargador, speedloader o un full moon clip) se desenganche y caiga del portacargador durante una prueba de tiro. Un dispositivo de alimentación cargado que se caiga durante una recarga, no ocasiona un error de procedimiento siempre y cuando el competidor recoja la munición.
2. Dos speedloaders o moon clips totalmente cargados pueden ser portados directamente al frente de la funda y deben estar posicionados tan cerca como sea posible de la funda. Puede portarse uno adicional detrás de la línea central del tirador tanto del lado izquierdo como del lado derecho para un total de tres (3) speedloaders o tres (3) moon clips totalmente cargados.
3. En una prueba de tiro, **en lugar de utilizar portacargadores de munición;** (2) cargadores de repuesto, (3) cargadores rápidos o (3) moon clips, pueden llevarse en los bolsillos del competidor y usarse para cualquier recarga legal IDPA.
4. El tirador no puede portar más de dos cargadores de repuesto en la correa.

---

#### F. Miscelánea.

---

Hay una cantidad de artículos que pudieran ser utilizados por el participante. Aquí no hay suficiente espacio para listarlos a todos. El HQ ha recibido preguntas relacionadas con los siguientes temas:

##### 1. Rodilleras y Coderas.

Rodilleras y coderas con copas duras no están permitidas para usarse en IDPA. Si las rodilleras son necesarias para el competidor, deberá utilizar las de tipo suave y portarlas DEBAJO DE LA ROPA. Las rodilleras suaves deben quedar completamente ocultas. La razón de esto, se encuentra en Propósito y Principios al comienzo de este libro.

Los zapatos deportivos diseñados específicamente para deportes (por ej. Fútbol,

## 2. Calzado deportivo.

## 3. Prendas de Vestir para Porte Oculto.

béisbol, golf, etc.) no pueden ser utilizados.

Todo el equipo debería estar colocado de forma tal que cuando usted esté vestido con una prenda abierta para porte oculto y extienda los brazos a sus lados y paralelos al piso NO pueda ser visto desde el frente, por detrás o por los lados. Su prenda de vestir para porte oculto debería ser práctica para su entorno y suficientemente holgada para permitir un movimiento fácil. Las prendas especiales para competencia están prohibidas. Las prendas exclusivas para competencias se definen como: *ventiladas o de malla (abierta o fina) que permiten que el arma, funda, cargadores, portacargadores sean visibles, cuando se esté normalmente de pie; bolsillos de chaquetas, bolsillos hechos especialmente para chaquetas o cualquier material insertado en los bolsillos o alrededor de los bolsillos para mantenerlos abiertos para guardar los cargadores parcialmente cargados después de una recarga. Las prendas que son consideradas como “únicamente de competencia” incurrirán en Falla por No Hacerlo Correctamente (FTDR).* Vea “Retención Apropiaada del Cargador” en el glosario.

## Apéndice DOS – Recargas aprobadas IDPA.

El no efectuar una recarga aprobada IDPA resultará en una penalización por error de procedimiento de tres segundos por infracción. El no efectuar una recarga especificada en la prueba de tiro resultará en una penalización por error de procedimiento de tres segundos o falla por no hacerlo correctamente. No guardar apropiadamente un cargador parcialmente cargado con munición viva después de una Recarga Táctica o una Recarga con Retención, antes de efectuar el primer disparo después de la recarga; incurrirá en un error de procedimiento. ***Las Recargas Tácticas y las Recargas con Retención son intercambiables.*** Vea el glosario para mayores detalles. Cuando no se especifique un tipo de recarga; cualquier recarga aprobada puede ser hecha a discreción del tirador.

**Excepción al resolver una mala función:** cuando se esté resolviendo una mala función del arma, el cargador o el speedloader que pueda haber causado la falla no necesita ser retenido por el tirador y no incurrirá en una penalización.

---

## Recargas aprobadas IDPA:

---

### Recarga Táctica.

**Recarga Táctica, es recargar el arma durante un alto en la acción en la siguiente forma:**

- A. Tomando un cargador de repuesto antes de la eyección del parcialmente cargado que está en el arma.
- B. Soltando y reteniendo el cargador parcialmente cargado del arma.
- C. Insertando el cargador de repuesto en el arma.
- D. Guardando en forma adecuada el cargador parcialmente cargado.

Vea en el glosario “retención apropiada del cargador”.

**NOTA:** Pudiera ser que la prueba de tiro especificara una recarga táctica y estar el cargador vacío, aun cuando quede un cartucho en la recámara; en ese caso el cargador debe ser retenido.

**NOTA:** El HQ exhorta a los diseñadores de cancha, el diseñar canchas tipo escenario que no requieran recarga táctica o recarga con retención para que no sean incluidas en el tiempo invertido en la prueba.

#### Recarga con retención (RWR)

**La recarga con retención es recargar el arma durante un alto en la acción en la siguiente forma:**

- A. Tomando el cargador parcialmente cargado del arma.
- B. Guardando en forma adecuada el cargador parcialmente cargado (vea en el glosario retención apropiada del cargador).
- C. Tomando un cargador de repuesto.
- D. Insertando el cargador de repuesto en el arma.

**NOTA:** pudiera ser que la prueba de tiro especificara un recarga con retención y estar el cargador vacío, aun cuando quede un cartucho en la recámara; en ese caso el cargador debe ser retenido.

**NOTA:** el HQ exhorta a los diseñadores de canchas, el diseñar canchas tipo escenario que no requieran recarga con retención para que no sean incluidas en el tiempo invertido en la prueba

#### Recarga con corredera abierta. (Emergencia)

La recarga con corredera abierta (emergencia) es recargar el arma cuando está completamente vacía mediante:

- A. Soltando el cargador vacío.
- B. Tomando un cargador de repuesto.
- C. Insertando un cargador de repuesto dentro del arma.
- D. Accionando la corredera o presionando el retenedor de la corredera.

**NOTA:** En algunas armas, la corredera no queda bloqueada hacia atrás, en ese caso el tirador tendrá que accionar (halar hacia atrás y soltar) la corredera. Esto no ocasiona penalización por error de procedimiento.

**NOTA:** Las recargas comenzarán solamente, cuando el tirador esté completamente detrás de la cobertura y se considerará completamente cargado, cuando el nuevo cargador esté insertado y la corredera completamente cerrada o el cilindro esté cerrado (vea Apéndice TRES – Cobertura)



El desperdiciar cartuchos intencionalmente para obtener una ventaja competitiva, resultará en una penalización de veinte (20) segundos por no hacerlo correctamente. Un buen ejemplo es el de efectuar disparos extras desde una posición al descubierto para quedar con la corredera abierta y así recargar en un momento más ventajoso. Las pruebas deberían estar diseñadas pensando en puntos específicos de recarga detrás de coberturas. Una vez detrás de la cobertura, el competidor se puede mover detrás de la misma mientras está recargando. Si un competidor dispara hasta quedar con la corredera abierta con blancos que todavía deben ser enfrentados desde un punto específico de fuego, el competidor NO tiene que esconderse detrás de la cobertura mientras recarga. Si usted está utilizando adecuadamente la cobertura mientras está disparando también será adecuada mientras está recargando. Mantener un ojo sobre la zona de peligro mientras se recarga suena táctico en el mundo real.

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

### Apéndice TRES - Cobertura

Más del 50% del torso superior del tirador debe estar detrás de la cobertura mientras está enfrentando blancos hostiles o está recargando el arma. Para cobertura baja, una rodilla debe estar tocando el terreno y para cobertura vertical tal como una pared o barricada, el 100% de las piernas y de los pies del tirador deben estar detrás de la cobertura. La regla general del dedo pulgar es que el tirador tendrá que asomarse un poco más alejado de la cobertura para enfrentar a cada blanco (picando el pastel). La distancia entre los blancos hostiles determinará cuanto más deberá el tirador separarse de la cobertura para poder enfrentar los blancos. Un tirador que enfrente más de un blanco desde la misma posición no ha estado utilizando correctamente la cobertura. Cuando sea posible tener el anotador parado directamente detrás del competidor (después de desfundada el arma) éste asistirá al oficial de seguridad para determinar si el tirador mantuvo el 50% de exposición. Sin embargo, en muchos casos, el oficial de seguridad puede ubicarse él mismo de forma tal, que tanto el arma del tirador como la relación con los blancos puedan ser observados al mismo tiempo. Los oficiales de seguridad que observen a un tirador que no se esté cubriendo de forma adecuada, deberán gritar la orden “CÚBRASE”. El tirador debe corregir inmediatamente el uso de la cobertura. IDPA entiende que muchos tiradores son a menudo muy rápidos enfrentando blancos para que el oficial de seguridad sea capaz de alertar al tirador a tiempo. Por lo tanto, si el OS no tuvo tiempo o la oportunidad de gritar “CÚBRASE” antes de que el tirador enfrentara blancos sin la adecuada cobertura, al tirador se le aplicará un error de procedimiento. Todas las recargas deben ser efectuadas desde la cobertura (si hay cobertura disponible) y deben ser completadas antes de salir de ellas. Un tirador se considera

cargado y puede salir de la posición de cobertura SOLAMENTE cuando el nuevo cargador está TOTALMENTE INSERTADO y la corredera completamente hacia delante o el cilindro cerrado. Los tiradores no pueden desplazarse de una posición de cobertura a otra con un arma vacía. Las recargas deben ser completadas desde la cobertura, sin embargo, esto no significa que un tirador deba ocultarse completamente detrás de una cobertura para recargar antes de enfrentar nuevamente los blancos desde un punto de fuego estacionario. El participante debe mantener sus ojos en su próximo “oponente” siempre y cuando mantenga la definición de cobertura y no exponga demasiado su cuerpo al próximo blanco hostil.

## Apéndice CUATRO - Evaluación

El sistema de evaluación en IDPA está diseñado para premiar la precisión sobre la velocidad pura. El sistema de Evaluación Vickers convierte todo en tiempo, y el tiempo más rápido (el menor tiempo) gana. Las cosas principales a recordar cuando se está evaluando bajo el sistema Vickers son: que todo está basado en tiempo y que usted está trabajando con los PUNTOS MENOS (PD) del máximo posible, NO los puntos evaluados en el blanco. Siempre acepte cualquier pregunta del participante acerca de la evaluación. Si usted tiene que mirar muy cerca en un blanco para determinar si un impacto ha roto una línea de valor mayor, usted automáticamente concederá el valor mayor al participante. En ningún momento los OS utilizarán calibradores o plantillas. Cuando haya duda en una evaluación siempre conceda al tirador el valor mayor. Esto también aplica a tiros dobles. Esto no significa que automáticamente cada tiro errado (miss) es un tiro doble. Adicionalmente, un rasgón no es utilizado para darle al tirador una mejor puntuación. Si usted puede afirmar que el área de impacto en un blanco no toca la línea de valor mayor, el tirador obtendrá el valor menor aun cuando el rasgón alcance la próxima línea de valor mayor.

### **A. Evaluación Vickers.**

*(Para utilizarse en pruebas de tiro rápido y escenarios).*

El sistema de evaluación Vickers está basado en aplicar al tirador un “tiempo” de penalización por cada punto perdido (punto menos) del total de puntos posibles. Para evaluar el cálculo Vickers, simplemente tome el tiempo utilizado para completar una serie de tiro y AGREGUE medio segundo (0,5) por cada punto menos obtenido. Agregue cualquier penalización aplicable y sume para obtener el resultado final. Como en el sistema Vickers se pueden efectuar los disparos que se deseen, solamente los mejores impactos según lo especificado en la prueba serán los evaluados. Por ejemplo: si se especifica en la descripción de la prueba que deben hacerse dos (2) disparos por blanco y hay tres (3) impactos, SOLAMENTE los dos (2) impactos de valor mayor serán los evaluados.

En ciertos diseños de cancha, la descripción de la prueba puede especificar que se requiera que un cierto número de disparos sea efectuado en áreas específicas del blanco, por ejemplo: dos (2) disparos al cuerpo y un disparo a la cabeza. Los disparos que estén especificados en el cuerpo, pero que hayan impactado en la

cabeza serán contabilizados como -0. Sin embargo, los disparos especificados en la cabeza que impacten debajo de la línea del cuello deben ser contabilizados como tiros errados (misses) y recibirán (-5 por cada miss). La razón es que la zona de la cabeza es un blanco menor que el cuerpo y por lo tanto es un blanco de mayor dificultad. Efectuar todos los disparos a la cabeza para evitar la transición en la alineación de miras, puede ser considerado como un error de procedimiento e incurrir en una penalización. Los diseñadores de cancha y los directores de eventos deberían estar atentos a esta posibilidad y decidir de antemano como manejar esta situación. Algunos diseñadores de canchas especificarán disparos a la cabeza con el fin de simular blancos hostiles que lleven chalecos antibalas.

#### **Vía fácil para evaluar el conteo Vickers:**

1. Anote el tiempo de la serie tomado del “timer”.
2. Cuente el total de tiros errados (misses).
3. Multiplique el número de misses por 5 puntos menos.
4. Sume el número de puntos menos de los impactos remanentes al número de misses.
5. Anote el total de puntos menos y multiplique por medio segundo (0,5).
6. Anote las penalizaciones aplicables, en este caso agregue 3 segundos por cada error de procedimiento.
7. Agregue el tiempo de la serie, a los puntos menos convertidos (en tiempo) más las penalizaciones aplicables para un resultado final.
8. En esta forma, todo ha sido convertido en tiempo, de tal manera que el menor tiempo (el más rápido) gana.

---

#### **B. Evaluación sistema Vickers Limitado.**

*Para utilizarse en ejercicio de tiro estándar o cuando los blancos deban ser enfrentados múltiples veces antes de ser evaluados.*

Es igual al conteo Vickers descrito anteriormente EXCEPTO que el número de disparos que usted puede efectuar en cada serie, está limitado por la cantidad especificada en la descripción de la prueba. Cualquier disparo extra incurrirá en una penalización por error de procedimiento de tres (3) segundos por serie y uno de sus impactos de valor mayor será deducido de su puntuación por cada disparo extra efectuado. El conteo Vickers Limitado es utilizado para permitir que múltiples series sean disparadas sin tener que evaluar los blancos después de cada serie de tiro, por consiguiente, la prueba fluirá con mayor rapidez. Vickers Limitado deberá ser utilizado SOLAMENTE en evaluaciones de pruebas de Ejercicio Estándar y no es apropiado para pruebas Escenario.

---

#### **C. No Finalizó (DNF).**

Si un participante no puede finalizar una serie debido a la rotura del arma, su evaluación será determinada por cualquiera de los métodos siguientes, tomando el que resulte con la mejor puntuación.

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

Un competidor que escoja no disparar una serie, no obtendrá evaluación y se le aplicará NO FINALIZÓ (DNF) para todo el evento.

---

#### **D. Cobertura Dura / Cobertura Blanda.**

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

---

#### **E. Designación blanco Hostil – blanco Rehén.**

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

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

#### **Apéndice CINCO – Bases para el diseño de canchas.**

De los muchos conceptos expuestos en la fundación de la IDPA, ninguno es más importante que el requerimiento del diseño de canchas. El tema crítico para que esta disciplina de tiro perdurara por mucho tiempo, es el hecho, que lo que se pidiera resolver a los tiradores debía reflejar realismo. Los fundadores de IDPA confiaron en esto cuando ellos comenzaron a estructurar las guías de IDPA. IDPA debe

ayudar a promover tácticas básicas acordes para la autodefensa y comprobar las destrezas que una persona necesitaría en un verdadero encuentro de autodefensa. Los requerimientos como el uso de cobertura, recargar detrás de una cobertura y un límite de números de disparos por serie, estuvieron todos ellos basados sobre este principio.

De importancia fundamental cuando se está desarrollando una nueva prueba de tiro IDPA, es el pensar acerca de lo que usted está tratando de simular. Pregúntese usted mismo, “¿Podría esto realmente suceder?” o “¿podría esta prueba probar las destrezas que deberían ser utilizadas en un escenario IDPA?”. Por naturaleza, algunas pruebas tendrán un bajo número de disparos a efectuar. Usted podría diseñar algunas grandes pruebas escenario con solamente cuatro (4) o cinco (5) disparos por serie. La forma de hacer una prueba más retadora, es hacer que el participante haga el mismo ejercicio con diferentes métodos, tal como: mano fuerte solamente, disparar desde una posición cercana protegida o tal vez, mientras esté retrocediendo. Considere la gran variedad de diferentes formas en que un enfrentamiento real pudiera ser resuelto, luego, haga que su prueba de tiro lo refleje. Mantenga a los participantes en movimiento en un ángulo hacia el fondo de la cancha de forma que la dirección del cañón sea segura.

El asunto de mayor preocupación en IDPA dentro del tema de la dirección del cañón, es cuando en una prueba o escenario se requiere que el participante se desplace a lo largo de una línea paralela a la línea de tiro. Típicamente esto involucra una “prueba de pared” donde el tirador debe desplazarse desde un punto a otro para enfrentar blancos. Resulta sumamente fácil que el tirador dirija el cañón hacia una zona insegura. Un buen diseño de cancha siempre debería evitar este tipo de problema. Siempre esté alerta en este tema, tanto para tiradores derechos como izquierdos. IDPA recomienda ampliamente extremar el cuidado al diseñar pruebas de competición de forma que, el arma se mantenga apuntando en forma natural hacia el fondo de la cancha mientras se está disparando la prueba. Uno de los grandes pecados de algunos diseñadores de canchas, es la práctica de hacerlas excesivamente complejas. La complejidad es el enemigo de un buen diseño de cancha... Otras guías en el diseño de canchas tal como: una distancia máxima de quince (15) yardas en la mayoría de los blancos, refleja el hecho de que en una real autodefensa raramente se requiere el uso de armas más allá de esta distancia. Se puede permitir ocasionalmente la utilización de blancos a una distancia mayor de quince (15) yardas para probar la destreza en el tiro. Nuestra meta es hacer canchas donde se enfrenten blancos que estén dentro de la norma de los escenarios de autodefensa.

La distancia que un tirador debe recorrer en cualquier escenario es otro punto a considerar. Cualquier desplazamiento del tirador entre puntos de tiro no debe exceder de diez (10) yardas. Pocos escenarios de autodefensa requieren que el tirador cubra una gran distancia. No deseamos ver que las pruebas IDPA se conviertan en eventos de atletismo. Al permitir que el desplazamiento total en las canchas de tiro exceda de quince (15) yardas, se comenzará a premiar la velocidad de los pies y no la habilidad en el tiro.

El sistema de evaluación Vickers es muy bueno cuando se aplica al tiro, pero se distorsiona cuando el tiempo es excesivo para recorrer grandes distancias o por la

necesidad de sortear obstáculos que requieran un tiempo mayor que el actual de tiro. Cuidado con el diseño de pruebas que demanden demasiado esfuerzo en un desplazamiento de gran distancia o alrededor de obstáculos.

Cuando se diseñen áreas donde se utilice cobertura baja, el director del evento y el o los diseñadores de cancha, deberían usar alfombras, cartones o cualquier otro apoyo en aquellos puntos en la prueba donde los competidores se supone deban arrodillarse. Vainas, piedras o cualquier otro objeto deben ser retirados de esa área de tiro antes de pasar el siguiente competidor. Cuando las barricadas u otros accesorios de cancha están diseñados para permitir que el tirador los utilice para cubrirse, asegúrese que sean utilizados apropiadamente. Haga que el tirador use el área de cobertura mientras está disparando o recargando. Las barreras visuales y físicas deben ser utilizadas para obligar al tirador a disparar desde posiciones específicas (portillos de tiro funcionan bien y tienden a eliminar las llamadas de fallos de los OS). Debe fomentarse la utilización de accesorios tales como: maletines, mesas (especialmente con gavetas), automóviles, cajeros automáticos simulados, conjunto de cama y mesa de noche, etc.

Cuidado con la práctica de colocar un mar de blancos rehenes en la prueba con el fin de hacer más difícil el ejercicio del tiro. La regla de cancha CoF4 establece, que solamente puede utilizarse un blanco rehén por cada tres (3) blancos hostiles. En el mundo real, disparar cerca de blancos rehenes es peligroso, criminal y le ocasionará serios problemas legales. Para que una prueba resulte más difícil, utilice cobertura dura simulada para reducir la parte expuesta del blanco.

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

Mantenga el diseño de la serie o de la prueba dentro de las guías IDPA. No exceda los dieciocho (18) disparos por serie de tiro. Si cualquier forma de cobertura o accesorios que representen cobertura son utilizados como parte de la prueba, entonces el participante debe usar la cobertura. Las recargas deben ser completadas desde la cobertura si ésta está disponible.

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

En las pruebas con Carro, que requieran que el participante comience sentado dentro del mismo y desenfunde para enfrentar blancos fuera del automóvil, debe tenerse cuidado durante el proceso del desenfunde del arma. En el pasado, algunos eventos han requerido que el participante desenfunde su arma y trace el movimiento de su

pistola hacia arriba y por encima del volante antes de apuntar el arma fuera de la ventana para enfrentar los blancos. Este concepto fue para eliminar cualquier peligro para el tirador al cruzar su cuerpo con su propio cañón. El problema es que muchas veces fueron aplicados errores de procedimiento cada vez que el cañón no pasaba por encima del volante. Lo que tuvimos fue una penalización por no hacer algo totalmente sin sentido, sin táctica y no práctico. Por consiguiente, es recomendado que esta regla “Por encima del volante” sea eliminada para siempre de IDPA por no ser práctica. En cambio, es mucho más lógico comenzar con el arma en la mano apuntando en la dirección de fuego con el cañón ligeramente por debajo de la línea de la ventana. Esto hará que el desenfunde del arma, mientras se esté dentro del vehículo represente un menor riesgo de seguridad y permita que la respuesta desde el interior del carro hacia un blanco hostil sea una parte viable en una prueba escenario.

Se debe estimular CUALQUIER COSA que pueda hacerse para eliminar los llamamientos por fallos de los OS.

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

Una de las explicaciones comunes más oídas acerca de un diseño de cancha pobre es, “Bueno, es lo mismo para todos”. Por favor no utilice la frase “es lo mismo para todos”, para utilizar pruebas que trivialicen el propósito de IDPA o que no sean realmente prácticas. Alegar que será lo mismo para todos es una forma pobre de justificar una prueba de tiro sin sentido. Cualquier persona que utilice la línea “es lo mismo para todos” para justificar una prueba sin sentido no debería permitírsele diseñar o desarrollar ninguna serie de tiro en IDPA.

En IDPA se han cometido errores, pero permitir que el diseño de canchas pobres prospere, llevará al fallecimiento de IDPA más rápidamente que cualquier otro factor.

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

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

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

**Apéndice SEIS- Organización IDPA**

## **A. Tirador.**

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

Los Juveniles con edades comprendidas entre 12 y 20 años, también puede competir en los eventos IDPA, cuando no esté prohibido por la ley y que esté permitido por el club anfitrión. Adicionalmente, el padre o representante legal debe acompañar al Juvenil durante todo el evento. (Las leyes locales y Estatales varían y pueden ser aplicables. La ley de Control de Armas de 1.968\* y posiblemente otras regulaciones Federales controlen el uso de armas y municiones para juveniles).

Subcategorías\* tales como: High Law Enforcement, High Lady, High –Senior (65 años o mayor), High Junior (12 a 18 años), High Industry, High Press, High International, High Military (Militar activo), High Military Veteran (Ex militar, retirado o dado de baja) y Must Accurate Shooter pueden ser reconocidas en eventos aprobados, pero no es requerido.

### **Responsabilidades del Tirador.**

1. SIEMPRE siga las cuatro leyes de seguridad para armas.
2. SIEMPRE esté consciente de la dirección del cañón de su arma.
3. Evite tener el dedo dentro del guardamonte cuando no esté enfrentando blancos.
4. Demuestre en todo momento un manejo seguro de las armas.
5. Siga las reglas de este libro y cualquier regla específica de un evento o de una prueba.
6. Adquiera y utilice equipos legales IDPA.
7. Obtenga una clasificación válida y manténgala disparando la prueba clasificatoria al menos cada doce (12) meses, (excepto los tiradores clase Master).
8. Colabore en parchar los blancos y recogiendo vainas.
9. Esté listo para disparar cuando sea llamado a la línea (por ej., teniendo la munición preparada, prendas de vestir para el porte oculto, etc.)
10. Sea cortés y respetuoso con los oficiales del evento y con los demás tiradores.
11. Adicionalmente, tenga diversión, haga relación social, aprenda y mejore el manejo de su arma así como las destrezas de tiro.

\* En los Estados Unidos de Norte América.

**NOTA:** Los participantes pueden disparar un solo evento sin ser miembros de IDPA. Los competidores que deseen disparar en eventos adicionales deben hacerse miembros de IDPA. Las planillas para miembros están disponibles escribiendo o telefoneando al HQ, o por internet en la página web de IDPA ([www.idpa.com](http://www.idpa.com)). Las planillas de inscripción usualmente también están disponibles por intermedio de cualquier director de evento o club IDPA. Cuando haya llenado la solicitud, asegúrese de firmar la misma, la liberación de responsabilidades y que la liberación de responsabilidades esté firmada por un testigo. Si no, el HQ devolverá la solicitud para que sea completada.



Los nuevos miembros también pueden ser procesados a través del club local, sin embargo, la renovación de afiliados deberá ser manejada directamente por el HQ.

## **B. Oficial de Seguridad.**

Los oficiales de seguridad certificados son personas cuyo propósito y metas son que todos los tiradores del evento pasen un día seguro y feliz en la cancha bajo su asistencia permanente.

Los oficiales de seguridad deben tener por lo menos 21 años de edad para ser certificados por IDPA. Para ser Oficial de Seguridad Certificado, usted debe participar en un curso de OS, dictado por uno de los instructores de OS listados en la página web de IDPA, o con el coordinador del área.

El OS es una de las personas más representativas de IDPA. Los concursantes se relacionan más con el OS que con cualquier otro oficial en un evento.

### **Responsabilidades del Oficial de Seguridad.**

1. Debe centrar su atención en la mano y en el arma del tirador.
2. El recordar que al tirador siempre se le debe dar el beneficio de la duda.
3. El conducir a los competidores a través de una prueba de tiro en forma suave y segura para que el tirador pueda disfrutar la experiencia del tiro.
4. El tratar al tirador con cortesía y respeto.
5. El contestar todas las preguntas relacionadas con la prueba.
6. El controlar todos los detalles de la prueba de tiro.
7. El definir todos los puntos de seguridad del cañón según la descripción de la prueba y de la cancha.
8. El OS debería generalmente pararse tres (3) pies a un lado y tres (3) pies por detrás del tirador. El OS debe estar atento de su posición cuando el tirador enfunda el arma.
9. El OS debería estar del lado de la mano que utiliza el tirador. El lado de la mano con que dispara cambia dependiendo de los requerimientos de la prueba de tiro.
10. El OS debería asegurarse de estar con el tirador, pero no en la vía del tirador.

### **Responsabilidades del OS en los eventos aprobados.**

En las pruebas aprobadas, el director del evento asigna en una prueba de tiro en particular durante todo un evento a un equipo compuesto por un anotador y un OS. El equipo de anotador y OS hace que la prueba fluya más consistentemente, de igual forma se recomienda para los eventos de clubes locales.

### **Responsabilidades del OS en los eventos de clubes locales.**

No se requiere un OS certificado para los eventos de clubes locales, sin embargo, IDPA recomienda que la persona que haga de OS, esté certificado. En los eventos de clubes locales el anotador puede ser un participante en espera para competir. Los OS para eventos de clubes locales deben:

1. Entender este libro de reglas.
2. Ser competidores IDPA experimentados.
3. Haber visto la cinta de entrenamiento IDPA “Como Desarrollar un Evento”.

ASOCIACIÓN VENEZOLANA DE TIRO DEFENSIVO - AVETIDE

C.C. Los Chaguaramos, Piso 8, Of. 8-2. Caracas. 1040. Venezuela.

---

### **C. Instructor de Oficiales de Seguridad (SOI)**

---

El Instructor de Os es un Os certificado designado para instruir. Para ser instructor de Os se requiere una recomendación del director de área de su localidad y el subsecuente nombramiento por el HQ.

#### **Responsabilidades del Instructor de OS**

1. Conduce la instrucción de los OS en los temas siguientes:
  - A. Reglas de seguridad.
  - B. Reglas de competencia.
  - C. Reglas de equipo.
  - D. Órdenes en la cancha.
  - E. Como explicar la descripción de una prueba/cancha.
  - F. Como conducir una prueba de tiro.
  - G. En que debe concentrarse el OS.
  - H. Penalizaciones.
  - I. Diferencias entre las divisiones.
  - J. Como organizar una prueba de tiro.
  - K. Como llevar a cabo la prueba clasificatoria.
  - L. Diseño de la prueba de tiro.
2. Enviar la lista de los participantes a las clases al HQ.
3. No aprobar a alguien que no será un buen OS.
4. El asistir a los coordinadores de área en la evaluación de los OS.

---

### **D. Director del evento (MD)**

---

El director del evento es un OS certificado, quien está encargado de todos los aspectos de un evento. El director del evento tiene la última palabra en TODOS los puntos del evento y su decisión es final. No hay apelación. El director del evento debería sentirse en libertad de conferenciar con el Coordinador de área en cualquier momento, sin embargo, la decisión final en todos los casos del evento, corresponde al director del evento. El director del evento con frecuencia ayuda a manejar los miles de detalles, pero es responsable por el éxito total del evento.

---

### **E. Club.**

---

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

IDPA: es única en ofrecer a los clubes un formato competitivo para los tiradores para que porten y utilicen armas en una verdadera forma práctica. Los costos de financiamiento para los clubes IDPA son mínimos. No hay otro cargo que no sea el correspondiente al pago anual por afiliación.

Las reglas de IDPA son pocas, de ese modo ofrecen una menor carga a los oficiales de los clubes.

El sistema de clasificación IDPA permite a los competidores clasificarse en un día. Existen modelos muy buenos de canchas IDPA, disponibles en la página web. Estos pueden ser modificados para proporcionar una mayor variedad.

IDPA es una organización deportiva en la cual se premia únicamente con TROFEOS. Es por ello, que los organizadores de eventos no tendrán que preocuparse en solicitar dinero o premios en mercaderías para sus competencias.

Las oficinas principales IDPA referirán a todas las personas interesadas en la práctica de este deporte, al club o clubes existentes en su Estado. La información sobre su club estará disponible en la página web ([www.idpa.com](http://www.idpa.com)). El programa de evaluación/clasificación de los competidores está disponible en la página web y puede ser bajado sin costo alguno.

A los clubes se les permite retener \$ 5, de la cuota de afiliación a IDPA por cada nuevo miembro que ingrese al club. (Por favor asegúrese que los nuevos miembros firmen el frente de la solicitud de afiliado, la liberación de responsabilidades y que ésta esté firmada por un testigo; de otra forma el HQ le devolverá la solicitud). Esto concierne únicamente a los nuevos miembros y no incluye a los miembros que tengan que renovar.

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

#### Orientación al Nuevo Tirador.

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

Cargar y descargar el arma

Desenfundar y enfundar nuevamente.

Empuñar el arma con mano fuerte, mano débil y estilo libre.

Alineación de miras.

Control del disparador.

Recargar (con corredera abierta, recarga táctica y recarga con retención).

Desplazamiento con el arma desenfundada.

Posiciones de tiro, que incluyan disparar acostado y desde barricadas.

Resolver un mal funcionamiento del arma.

Forma de evaluar las pruebas.

Órdenes en la cancha y procedimientos.

---

#### Requerimientos para afiliarse a un club.

---

1. El director del evento o el personal de contacto del club deben ser miembros activos IDPA.
2. El director del evento o el personal de contacto del club deben ser OS certificados IDPA.
3. Los eventos del club y sus instalaciones deben estar abiertas a todos los miembros IDPA.
4. Los clubes deben conducir la prueba de Clasificación como uno de sus eventos mensuales al menos una vez al año. IDPA HQ sugiere que la prueba de Clasificación sea disparada tan pronto como sea posible y debe estar disponible para clasificar a los nuevos tiradores cuatro (4) veces al año.
5. Los clubes deben aceptar efectuar un mínimo de seis (6) eventos IDPA por año.
6. En los eventos al nivel de club, los competidores pueden disparar en todas las divisiones.
7. Las instalaciones del club deben ser suficientemente amplias para dar cabida a la prueba de Clasificación (vea la imagen ubicada después del Apéndice SIETE prueba clasificatoria - C estación tres- Nota).
8. Los clubes deben seguir los principios y reglas IDPA.
9. Los clubes deben asegurarse que los competidores obtengan el beneficio de la duda en todas las circunstancias cuestionables.
10. Y lo más importante: ¡Que Tengan Diversión!

#### Como debe organizar un club IDPA un evento.

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

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

Impacto ambiental en el uso de su cancha, objeción al ruido, área de impacto de los proyectiles, el horario de tiro y sus efectos en la comunidad deben ser considerados. Seleccione una cancha con todas las instalaciones necesarias y que sea segura. Observe los topes traseros, bermas, distancias seguras de los blancos y ángulos de tiro. Rebotes desde rocas, concreto, hierro en ángulo y las superficies de la cancha deben ser considerados. Asegúrese que las precauciones de seguridad se hayan tomado y que los números de teléfono locales de emergencia sean conocidos y estén anotados. Asegúrese que los equipos de primeros auxilios estén disponibles y que las indicaciones en la cancha estén listadas. Idealmente, debe haber comunicación

ASOCIACIÓN VENEZOLANA DE TIRO DEFENSIVO - AVETIDE

C.C. Los Chaguaramos, Piso 8, Of. 8-2. Caracas. 1040. Venezuela.

telefónica en la cancha (teléfono celular en áreas remotas). Debe proveerse facilidades como sanitarios y los suministros relacionados.

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

Cuando tenga sus eventos informales para diversión entre sus amigos, tome nota cuanto tiempo lleva conducir a cada tirador a través de la prueba y anótelos. Si este proceso lleva mucho tiempo, puede ser un desastre el día del evento cuando usted tenga que conducir un gran número de participantes en una tarde a través de su prueba. Siempre recuerde que lo mejor que puede tener cualquier director del evento como regla de oro es “Mantener el evento y las pruebas simples”. La meta es la administración fácil.

Si su prueba de tiro suena grandiosa cuando usted la diseña en casa, pruébela en la cancha para asegurarse que es simple y fácil de administrar. La complejidad es mala en cualquier prueba o serie de tiro. Cuando usted ensaya una prueba de tiro o evento con sus amigos del tiro y ellos se enredan, este es un real indicio de que el tirador promedio que intervenga en su evento mensual tendrá problemas.

Antes de tener su primer evento y después de sus sesiones informales en canchas con sus amigos del tiro, usted debería tener una reunión para discutir que planea hacer el club para sus primeros eventos. Cubra lo que la facilidad de la cancha le permita hacer, que materiales de cancha necesitará (tales como: blancos y accesorios) y lo más importante, saber quien está haciendo cada tarea. El darle todo el trabajo a una sola persona es un error. Es mejor repartir la responsabilidad entre varias personas que quemar a una sola.

Asigne a alguien para encargarse de las inscripciones y de las firmas necesarias. Cuando los tiradores lleguen a la cancha, tenga un área claramente identificada con señales que muestren a los nuevos tiradores donde ir para anotarse. En el área de inscripción, usted deberá tener una mesa con un secretario para retener el pago de la inscripción al evento, solicitar a cada tirador la firma de la liberación de responsabilidades del club y en la cancha, completar las hojas de evaluación y dar cualquier información, tal como donde comenzar.

Trate de mantener el costo de la inscripción entre \$5 y \$10, con un límite de \$15, esto permitirá dar el vuelto (cambio) más fácil. Asegúrese de tener vuelto (cambio) para los participantes. Una lista con las reglas de la cancha puede estar exhibida para informar a los nuevos tiradores cuales son las reglas de seguridad a seguir, también puede estar publicada la descripción de la cancha. Como regla, el área

asignada para la inscripción al evento debería estar ubicada en una zona que permita conversar sin interrupciones debido a los disparos cercanos.

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

Se debería solicitar a cada tirador que ayude a parchar blancos o preparar la cancha para los tiradores siguientes. Esto reducirá la carga de trabajo para los OS. Las personas conscientes de su permanencia detrás de la línea de fuego por medidas de seguridad deberían recoger las vainas.

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

Muchas pruebas requieren canchas frías donde las armas no serán cargadas hasta estar en la línea de fuego y bajo la supervisión de un OS. Si su club permite una cancha “caliente” donde las armas están cargadas en todo momento, entonces el área de manipulación de armas puede no ser necesaria.

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

Cuando comience un nuevo club, usted puede colocar afiches y boletines informativos en las armerías locales o en una exhibición de armas y entregárselas a

los departamentos de seguridad del Estado. Algunos clubes están tomando folletos IDPA en colores, los copian e imprimen sus contactos de información del club lográndose un trabajo muy profesional.

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

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

A continuación una muestra que lista lo que consideramos conveniente:

1. Bastidores para blancos.
2. Accesorios de canchas tales como: barricadas, barreras visuales, pipotes de 55 galones, etc.
3. Timers y pilas de repuesto.
4. Tablas con ganchos.
5. Bolígrafos.
6. Blancos, tapones o dispensador de tapones, blancos metálicos si son requeridos.
7. Engrapadora (s) y grapas de repuesto 3/8” –1/2”.
8. Pintura en atomizador, normalmente el tipo plano cubre mejor.
9. Cinta para tubo (se utiliza para cualquier emergencia).
10. Planillas de evaluación.
11. Calculadoras.
12. Etiquetas para retorno de correo, deben ser llenadas por los tiradores para recibir resultados o informaciones.
13. Caja chica para efectuar los cambios.
14. Cronógrafo (si está disponible).
15. Cinta métrica (100 ft. = 30mts.)
16. Lentes de repuesto para protección de los ojos y protectores para oído de repuesto.

17. Linterna y pilas de repuesto (para eventos con poca luz).
18. Impermeable (caucho).
19. Forros plásticos transparentes para cubrir los blancos en caso de lluvia.
20. Libro de reglas IDPA para consulta de los participantes.

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

---

## F. Eventos aprobados.

Los clubes pueden escoger mantener eventos Estatales o Regionales aprobados por IDPA HQ. Múltiples eventos aprobados pueden ser mantenidos dentro de un Estado, sin embargo, un solo evento Estatal está permitido por año, por Estado. IDPA HQ le ayudará a promover eventos aprobados enviando información a través de la página web y listando los eventos principales en el Tactical Journal, después de recibido el formato de autorización aprobado. Si el club no cumplió con los requerimientos, la solicitud será revocada.

El competir en eventos aprobados permite a los competidores, el ser elegible para participar en el Campeonato Nacional. Los eventos aprobados, típicamente atraen competidores de un área geográfica mayor que la de los eventos locales del club y de este modo dará mayores entradas al mismo.

Los clubes que deseen ser anfitriones de un evento aprobado tal como: campeonato Estatal o campeonato Regional, deberán contactar al HQs para solicitar un formato de autorización y aprobación o conseguir uno en la línea bajo (Match Sanction Information). Todos los tiradores deben estar clasificados en la división en la cual van a competir en los eventos aprobados. Los directores de eventos pueden aprobar la Clase Novato de tiradores para participar en el evento aprobado, esto no es obligatorio. En el Campeonato Nacional IDPA, solamente los tiradores clasificados como Marksman o superior son elegibles para participar.

### Requerimientos para un evento aprobado

1. Completar el formato de autorización y aprobación.
2. Estar de acuerdo en conducir el evento estrictamente según el libro de reglas IDPA.
3. Albergar un MÍNIMO de setenta y cinco (75) competidores.
4. A los tiradores solamente se les permitirá disparar en una (1) sola división y el tirador debe estar clasificado en esa división.
5. El evento deberá contener un mínimo de ocho (8) canchas o pruebas de tiro.
6. El evento tendrá en total un mínimo de cien (100) disparos.
7. La premiación será entregada a los participantes según lo estipulado en el libro de reglas.
8. Todas las divisiones y clasificaciones IDPA serán reconocidas.



9. Los formatos de evaluación oficiales IDPA impresos en papel NCR con duplicado serán los utilizados en el evento.
10. Todas las pruebas de tiro serán enviadas al coordinador de área junto con el formato de autorización y el pago correspondiente. Las pruebas de tiro deben ser aprobadas y el formato con su pago debe ser enviado al HQ por el coordinador de área por lo menos sesenta (60) días antes del evento.
11. El director del evento debe haber tomado un curso de OS con un instructor IDPA para OS.
12. Los OS que trabajen en el evento deben haber trabajado previamente en eventos de clubes y haber visto el vídeo (Como conducir un evento).

Las subcategorías tales como: High Low Enforcement, High Lady, High Senior (50 a 64 años), High Distinguished Senior (65 años a mayor), High Junior (12 a 18 años), High Industry, High Press, High International, High Military (active military), High Military Veteran (ex – military, retired or discharged) y Must accurate shooter pueden ser reconocidas en eventos aprobados, pero no son requeridos. Se alienta a los clubes para que propongan otras subcategorías relevantes.

---

#### G. Coordinador de Área.

---

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

La meta del coordinador de área es asegurarse que los clubes cumplan con el estándar IDPA tal como está descrito en el libro oficial de reglas IDPA.

#### Responsabilidades del Coordinador de área.

1. Asegurarse que los clubes sigan el espíritu y los principios tal como están descritos en el libro de reglas IDPA.
2. Asegurarse que todas las reglas y guías IDPA se cumplan.
3. Asegurarse que los clubes mantengan por lo menos una prueba de Clasificación cada año.
4. Verificar que los clubes que se autodenominan IDPA, estén de hecho afiliados a IDPA.
5. Verificar que los clubes afiliados IDPA requieran que todos sus participantes sean miembros IDPA.
6. Asegurarse que el reconocimiento para un tirador esté enfocado dentro del espíritu IDPA de “solamente trofeo”.
7. Confirmar que los clubes ofrecen entrenamiento para OS utilizando los recursos materiales apropiados IDPA.
8. Asegurarse que las pruebas de tiro siguen las reglas y bases para una prueba IDPA.
9. Asegurarse que los eventos son conducidos con seguridad, como la prioridad máxima.
10. Asegurarse que los eventos son evaluados imparcialmente y con precisión utilizando los métodos de evaluación IDPA.

11. Aprobar pruebas de tiro para eventos aprobados y asegurarse que los clubes hayan cumplido con todos los requerimientos para la aprobación. El C de A tendrá la autoridad final en los términos de aprobación de pruebas de tiro para el evento. Sin la aprobación del C de A, el evento no será reconocido como un evento aprobado por IDPA.
12. Enviar el formato para aprobación y el pago recibido del club al IDPA HQ después que el evento ha sido aprobado.
13. Revocar la autorización del evento, si él se entera de variaciones significativas dentro del espíritu, bases y reglas de IDPA.
14. Recomendar al HQ el que sea revocada la afiliación de un club, si él se entera de variaciones significativas dentro del espíritu, bases y reglas IDPA.
15. Certificar nuevos instructores de OS provenientes de OS certificados.
16. La remoción de la certificación de un OS certificado, si éste hubiese sido hallado poco meritorio de su cargo en su área; pendiente de la aprobación del HQ.
17. La remoción de la certificación de un instructor de OS, si este instructor hubiese sido hallado poco meritorio de su cargo en su área, pendiente de la aprobación del HQ.

---

## H. Oficinas Principales (HQ)

---

El IDPA HQ está ubicado en 2232 CR 719, Berryville, AR, 72616. El HQ mantiene récord de todos los miembros, envía el carné de miembros, toma nota de todas las órdenes de las tiendas especializadas, maneja cualquier pregunta que pudiera tener cualquier miembro, produce el Tactical Journal (la publicación trimestral para los miembros), hace los certificados y credenciales para los OS, etc. Todas las decisiones provenientes del HQ están basadas en que es lo mejor para el miembro individual, el club y el deporte.

### Apéndice SIETE – Política del Logotipo.

El logotipo de la Asociación Internacional de Arma Defensiva es marca registrada y propiedad privada de la Asociación Internacional de Arma Defensiva, INC. No está disponible para uso individual comercial. Sin embargo, los clubes actualmente afiliados pueden usar el logotipo en los anuncios de eventos, correspondencia o en prendas para un evento conmemorativo tales como: sombreros o gorras y franelas. Versiones electrónicas y copia dura están disponibles en IDPA HQ.

### Apéndice OCHO – Prueba de Clasificación.

#### **Evaluación Vickers Limitado**

La prueba clasificatoria está diseñada para ser disparada como una prueba continua de noventa (90) disparos. Aunque está permitido disparar de nuevo debido a problemas de armas o errores mentales del tirador con el propósito de obtener una clasificación precisa; no está permitido disparar de nuevo en series individuales de tiro. Si la prueba clasificatoria forma parte de una prueba evaluada o si el tirador

está tratando de obtener un premio de cinco (5) armas, no estará permitido disparar de nuevo y deberá ser disparada como una prueba de tiro continua de noventa (90) disparos.

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

## A. Prueba UNO

### 7 yardas

Serie	Posición	Instrucciones	Disparos
1	1	Desenfunde y haga 2 disparos al cuerpo y 1 a la cabeza en B1	3
2	1	Desenfunde y haga 2 disparos al cuerpo y 1 a la cabeza en B2.	3
3	1	Desenfunde y haga 2 disparos al cuerpo y 1 a la cabeza en B3.	3
4	1	Desenfunde y haga 2 disparos a la cabeza a cada cabeza de B1 a B3.	6

**\*\*\* Los impactos debajo del área de la cabeza deberían ser parchados antes de disparar la Serie Cinco \*\*\***

5	1	Comience con el arma en la mano DÉBIL apuntando hacia el fondo de la cancha en un ángulo de 45°, el seguro puede estar desactivado pero el dedo debe estar fuera del guardamonte, haga 1 disparo a cada blanco de B1 a B3, MANO DÉBIL SOLAMENTE.	3
6	1	Cargue con un máximo de 3 cartuchos, comience de pie de espalda a los blancos. A la señal de inicio gire desenfunde y enfrente los blancos de B1 A B3, haciendo 1 disparo a cada uno, recargue desde corredera abierta y enfrente nuevamente de B1 a B3, con 1 disparo a cada uno.	6
7	1	Desenfunde y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3, con mano FUERTE solamente.	6

## B. Prueba DOS

### 10 Yardas

Serie	Posición	Instrucciones	Disparos
1	2	Desenfunde y avance hacia los blancos, haga 2 disparos en cada blanco de B1 a B3 (todo disparo debe ser hecho en movimiento) hay una línea de falta a 5 yardas de los blancos	6
2	3	Desenfunde y retirándose de los blancos, haga 2disparos a cada blanco de B1 a B3 mientras se está alejando, (todos los disparos deben ser hechos mientras se está en movimiento)	6

3	2	Cargue un MÁXIMO de 6 cartuchos en su arma. Comience de espalda a los blancos, gire y haga 2 disparos en cada blanco, de B1 a B3, recargue desde corredera abierta y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3	12
4	2	Desenfunde y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3 con la mano “FUERTE” solamente	6

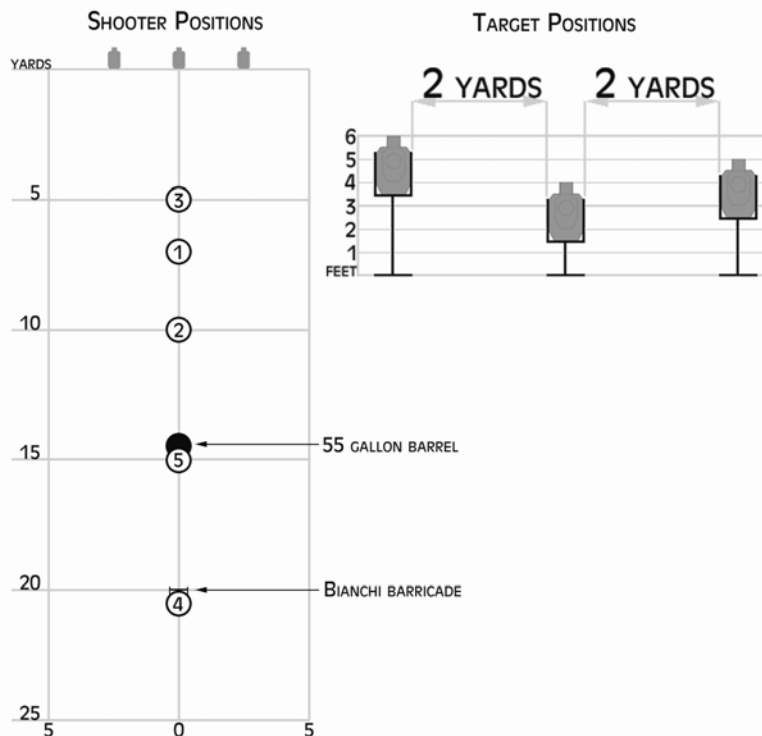
### C. Prueba TRES

#### Posición 4 – 20 yardas, Posición 5 – 15 yardas

(Se requiere barricada estilo Bianchi y barril de 55 galones)

Serie	Posición	Instrucciones	Disparos
1	4	Desenfunde y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3, por cualquier lado de la barricada, realice una recarga táctica y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3 por el lado opuesto de la barricada.	12
2	4	Desenfunde y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3 por cualquier lado de la barricada, realice una recarga táctica y avance a la posición 5, haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3 desde cualquier lado del barril	12
3	5	Desenfunde, arrodílese y haga 2 disparos a cada blanco de B1 a B3 desde cualquier lado del barril.	6

**Nota:** la posición de inicio para todas las series, EXCEPTO la prueba UNO/serie 5, es con las manos naturalmente a sus lados. Una barricada estilo Bianchi tiene veinticuatro (24) pulgadas de ancho por seis (6) pies de alto; la caja de tiro tiene veinticuatro (24) pulgadas de ancho y no necesariamente tiene que tener una caja de tiro.



## D. Disparar de Nuevo.

Si la prueba clasificatoria no forma parte de un evento, está permitido un límite de disparos en el caso de una mala función del arma o error mental. Esto está limitado a disparar de nuevo una prueba (1/3 de la clasificatoria, 30 disparos). *Ninguna serie individual de tiro podrá ser disparada de nuevo con el propósito de clasificación.* La prueba clasificatoria total de 90 disparos debe ser disparada en el mismo día. No se puede disparar de nuevo varias veces en la misma prueba durante el mismo evento de la clasificación. Cuando disparen para obtener un Premio de 5 armas (5 armas Master, etc.) todas las evaluaciones de clasificación deben ser disparadas como una prueba continua de 90 disparos y debe ser avalada por un OS. Las clasificaciones de múltiples divisiones no tienen que ser completadas en el mismo día. No se permite disparar de nuevo.

## E. Clasificación.

Con el objeto de que todos los tiradores estén en capacidad de competir con sus contrincantes de igual habilidad, los competidores IDPA están divididos en clasificaciones dentro de cada división basados en sus niveles de destreza. IDPA tiene un sencillo y rápido método para clasificar a los tiradores. Solamente los **clubes actualmente** afiliados pueden otorgar clasificaciones y solamente los miembros **actuales** IDPA pueden disparar la prueba clasificatoria o serle otorgadas sus clasificaciones por un club.

Tabla de Clasificación de tiradores.

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

**NOTA: cualquier tirador que haya obtenido su actual clasificación en la división (SSR) utilizando un revólver con full moon clip, debe clasificarse de nuevo como tirador de la división ESR.**

Esto también está indicado en la planilla de evaluación de la “prueba de clasificación” que llega a todos los miembros.

La prueba clasificatoria debería ser utilizada como su primer evento para comenzar a clasificar a su grupo de tiradores lo antes posible.

La clasificación también puede ser afectada por el rendimiento del tirador en eventos aprobados. Esto está basado en el número de personas en una división y clasificación de tiradores y la clasificación que está por encima de él en la misma división.

*Hay dos formas mediante las cuales un tirador puede reclasificarse en un evento aprobado:*

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

#### Responsabilidades del Participante.

1. Obtener la tarjeta de clasificación con cualquier club afiliado.
2. Disparar la prueba clasificatoria de 90 disparos al máximo de su habilidad. Esta prueba puede efectuarse tan frecuentemente como se desee para intentar subir de clasificación.
3. Asegúrese que su arma cumple con todos los requerimientos para la división específica en la cual usted está siendo clasificado.
4. Estar seguro que todo su equipo cumple con los requerimientos IDPA.

#### Responsabilidades del Club (Director del Evento y OS).

1. Llevar a cabo la prueba de clasificación exactamente igual a las especificaciones.
2. Asegurarse que el participante es un miembro activo IDPA. Aquellos que acaban de inscribirse en el club pueden disparar la prueba de clasificación. Solamente retenga la puntuación del tirador hasta que su carné de miembro IDPA llegue.
3. Chequear todas las armas con la caja para armas, suministrada por la IDPA a cada club (Excepción: ESR y SSR).
4. Asegurar que la clasificación del tirador representa su verdadero nivel de destreza. Si el director del evento percibiera que un competidor estuviese disparando en un nivel superior, él tiene el derecho para requerir que el participante dispare de nuevo la prueba de clasificación para restablecer su clasificación.
5. Colocar la clasificación del tirador en el récord de su carné basado en la tabla de clasificación de tiradores.

6. Colocar el número de autorización del club en el carné de clasificación. Esto **NO DEBE** omitirse.
7. Colocar la fecha de clasificación en el carné.
8. Firmar el carné récord de clasificación.

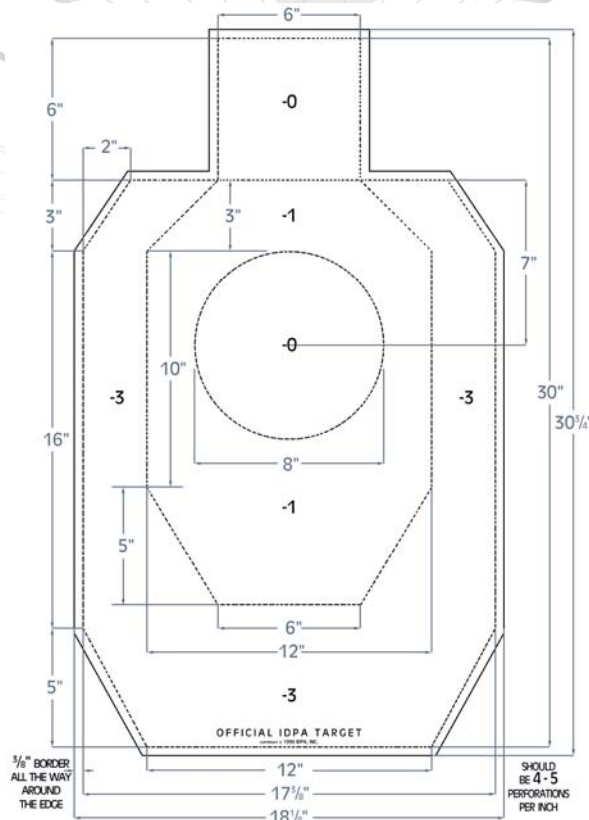
Un competidor puede competir en eventos de clubes en una división en la cual él no tenga una clasificación, con la condición de que compita en la máxima clasificación que posea actualmente. Los tiradores no pueden bajar de clasificación excepto por discapacidad física permanente o por otras razones irrevocables. IDPA HQ determinará esto. Cuando dispare la prueba de clasificación para diferentes divisiones, usted debe disparar una prueba de clasificación separada para cada división en la que desee competir, aun cuando usted utilice la misma arma.

**Apéndice NUEVE -BLANCO**

Los clubes afiliados deben usar los blancos de cartón oficiales IDPA para todos los eventos. El único diseño de blanco es un elemento del sistema de evaluación Vickers. Es obligatorio que en la prueba de clasificación se utilice solamente blancos oficiales IDPA, de manera que los tiradores sean clasificados en una forma precisa.

**A. Blanco Oficial IDPA.**

El blanco oficial IDPA, no ha sufrido ninguna variación en sus medidas.



---

## B. Cartón.

---

El blanco oficial IDPA, es una silueta de color beige de 18” por 30” con un círculo de 8” de diámetro “Zona A”. El blanco IDPA está diseñado para mejorar el nivel de destrezas de los tiradores, haciendo que ellos sean más conscientes de su alineación de miras y promoviendo un tiro con mayor precisión. No se hizo ningún intento para que representara la anatomía humana.

### Zonas de evaluación.

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

### Evaluando el blanco.

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

### Disponibilidad de blancos.

Los blancos oficiales IDPA están disponibles directamente desde el IDPA HQ y desde fabricantes con licencia IDPA (Contacte a la Asociación Nacional de Tiro Defensivo - AVETIDE.)

### La vida del blanco.

Los blancos excesivamente parchados deberían ser reemplazados. En un evento mayor, los blancos deberían ser cambiados más a menudo para evitar cualquier discrepancia en las evaluaciones. La política IDPA en los eventos aprobados, es que el blanco debería ser reemplazado al tener un máximo de cincuenta (50) impactos. Debe tomarse un gran cuidado en las pruebas de tiro donde los blancos están cubiertos con franelas. Solamente se deberán usar franelas con una sola capa de

ASOCIACIÓN VENEZOLANA DE TIRO DEFENSIVO - AVETIDE

C.C. Los Chaguaramos, Piso 8, Of. 8-2. Caracas. 1040. Venezuela.

Telf./Fax: (58+212) 6627069 / 6932854 [www.avetide.com](http://www.avetide.com) & [www.idpavenezuela.com](http://www.idpavenezuela.com) Página 56 de 62



algodón o franelas con una sola capa abotonadas al frente. Nunca utilice franelas o suéteres de doble capa en blancos IDPA ya que el resultado será: orificios casi imposibles de evaluar correctamente. Se recomienda que las franelas sean abiertas de forma que el espesor del material esté en el lado del blanco que está siendo enfrentado. Tampoco permita que los blancos con franelas resulten excesivamente parchados. Cambie los blancos regularmente para mantener la evaluación simple.

---

### C. Metal.

---

Varios blancos metálicos tales como: platos de 8” de diámetro, Pepper Poppers, etc., pueden ocasionalmente ser utilizados en competencias IDPA. Los blancos metálicos no deberían ser disparados a distancias menores de 10 yardas. El blanco metálico completo es considerado una zona de cinco (5) puntos (-0 si es impactado). Si un blanco metálico no es impactado o en el caso que deba ser abatido, no es abatido, el blanco será evaluado como tiro errado (-5 puntos = 2,5 segundos) y también incurrirá en una penalización por no neutralizar de 5 segundos, si la prueba está evaluada bajo el sistema Vickers estándar. La falla por no neutralizar apropiadamente un blanco metálico, resultará en 7,5 segundos que se agregarán al tiempo invertido por el tirador en la serie (vea apéndice Cuatro – evaluación – A conteo Vickers).

---

### D. Papel.

---

Blancos de papel para prácticas están disponibles directamente desde IDPA HQ y desde diferentes suplidores autorizados de blancos en cada área geográfica (contacte IDPA HQ, vea el listado en el Tactical Journal o revise la página web). Las zonas de evaluación en los blancos de papel para prácticas son idénticas a las zonas de evaluación en los blancos de cartón.

#### Apéndice DIEZ - Información sobre Seguros.

En este momento, IDPA no ofrece un programa de seguro contra terceros. Recomendamos que usted afilie a su club.

#### Apéndice ONCE - Glosario

**Alineación de miras (dibujar la cancha):** El acto de desenfundar un arma cargada o descargada y apuntarla hacia la cancha antes de la señal de inicio en una prueba, resultará en una penalización por error de procedimiento por cada infracción cometida.

**Área de seguridad:** Una zona o área designada para manipular armas DESCARGADAS. NINGUNA MUNICIÓN puede ser manipulada en el área de seguridad.

**Arma cargada:** Cualquier arma que contenga munición, esté la recámara cargada o no.

**Aro de grasa:** La mancha dejada en el blanco alrededor del orificio del proyectil que indica el diámetro actual del proyectil que pasó a través de él.

**Barricada estilo Bianchi:** Una pared barricada con dimensiones de 24” de ancho por 6 pies de alto. La caja de tiro es de 24” de ancho y no necesariamente tiene una caja de tiro.

**Cachas más pesadas:** Cualquier juego de cachas que pese más de dos (2) onzas por encima del peso estándar de fábrica para el modelo.

**Cancha caliente:** Una cancha que permite que las armas estén cargadas en la funda aun cuando no estén en la línea de tiro. Ninguna arma será manipulada excepto bajo la supervisión de un OS o en el área de Seguridad.

**Cancha fría:** Una cancha que no permite que las armas estén cargadas en la funda o que sean manipuladas, excepto cuando estén en la línea de tiro y bajo la supervisión del OS.

**Cañón:** (vea órdenes en la cancha).

**Cargador más pesado:** Cualquier cargador que pese más de una (1) onza por encima del peso estándar de un cargador de fábrica para la pistola en cuestión.

**Cargue y prepárese:** (vea órdenes en la cancha).

**Cierre el cilindro:** (vea órdenes en la cancha).

**Cierre la corredera:** (vea órdenes en la cancha).

**Cilindro cerrado:** (vea órdenes en la cancha).

**Cobertura:** (vea apéndice TRES – Cobertura).

**Cola de castor/pato:** Comúnmente, un agarre de seguridad que protege la mano de ser golpeada por el martillo del arma.

**Corredera alivianada:** Es quitar partes de la corredera para obtener una ventaja competitiva.

**Cronógrafo:** Un instrumento para medir la velocidad de los proyectiles y utilizado para determinar el factor de potencia.

**Cúbrase:** (vea órdenes en la cancha).

**Dedo:** (vea órdenes en la cancha).

**Descargue y muestre el arma vacía:** (vea órdenes en la cancha).

**Dibujar la cancha:** El acto de simular el desarrollo de una prueba de tiro apuntando con la mano o con un dedo sin un arma en la mano. El hacer miras con un arma aunque esté descargada.

**Director del evento:** (vea apéndice 5-IDPA organización – Director del evento).

**Ejercicios estándar:** Pruebas que no representan posibles encuentros en la vida real, pero comprueban las destrezas que pudieran necesitarse en un encuentro en la vida real. La prueba clasificatoria IDPA es un ejercicio estándar.

**Estilo libre:** Es la opción que tiene el tirador para disparar empuñando un arma con cualquiera de sus manos o con ambas.

**Evento:** Una competencia compuesta por varias pruebas de tiro que un tirador realiza, normalmente mantenidas bajo la base de competencias mensuales de los clubes aprobados IDPA.

**Evento aprobado:** Un evento mayor aprobado por el coordinador de área o el HQ. Los eventos aprobados están listados en cada revista del Tactical Journal y también en la página web IDPA bajo “Upcoming Major Matches”.

**HQ (Headquarters):** Son las oficinas principales de IDPA.

**La cancha es segura:** (órdenes en la cancha).

**Liberador extendido de la corredera:** Un liberador o retenedor de la corredera que es más ancho o más largo que el estándar de fábrica para ese modelo.

**Liberador extendido del cargador:** Un liberador ligeramente más largo que el liberador estándar del cargador que no sobresalga del armazón (frame) más de 0,2”

**Liberador sobre medida del cargador:** Cualquier liberador de cargador en el cual el diámetro es mayor que el liberador estándar de fábrica.

**Listo:** (vea órdenes en la cancha).

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

**Mano débil solamente:** Indicación en una prueba de tiro que solamente puede utilizarse la mano débil para controlar el arma. La mano fuerte no debe tocar el arma, excepto cuando se esté resolviendo una mala función del arma.

**Mano fuerte:** La mano del tirador con la cual mantiene normalmente el arma mientras dispara.

**Mano fuerte solamente:** Indicación en una prueba de tiro que solamente puede utilizarse la mano fuerte para controlar el arma. La mano débil no debe tocar el arma, excepto cuando se esté resolviendo una mala función.

**Martillo abajo /abata el martillo:** (vea órdenes en la cancha).

**Miras:** Solamente las miras convencionales de muesca y punto están permitidas en competencias IDPA. Las miras pueden incluir insertos de tritium, inserto de fibra óptica, puntos blancos, etc.



**Oficial de seguridad:** (vea apéndice SEIS – IDPA Organización – B Oficial de Seguridad).

**Órdenes en la cancha:**

Cargue y prepárese: orden dada al tirador para cargar el arma, de acuerdo a la especificación de la prueba o capacidad de la división, y enfundar de nuevo el arma.

¿Tirador preparado?: es una pregunta hecha por el OS para asegurarse que el tirador está preparado para comenzar la prueba.

Listo: es una orden dada al tirador para que se mantenga inmóvil en la posición antes de la señal de inicio.

Dedo: alerta dada al tirador para que saque su dedo del guardamonte.

Cañón: alerta dada al tirador para mantener el control del cañón dentro de los puntos de seguridad preestablecidos. Los OS pueden necesitar empujar físicamente los brazos del tirador para desviar el cañón hacia el fondo de la cancha, si ellos no se mueven inmediatamente al recibir la orden.

Pare: alerta dada al tirador para que deje de disparar y cese todo movimiento.

Cúbrase: alerta dada al tirador por utilizar en forma inadecuada la cobertura.

Descargue y muestre el arma vacía: orden dada al tirador para que descargue su arma y muestre al OS la recámara vacía o el cilindro vacío.

Cierre la corredera/cierre el cilindro: orden dada al tirador para cerrar la corredera (totalmente hacia delante) o para cerrar el cilindro de un arma vacía.

Abata el martillo: orden dada al tirador para disparar en seco dentro de la berma antes de mostrar el arma vacía.

Enfunde: orden dada al tirador para que coloque el arma dentro de la funda.

La cancha es segura: afirmación hecha por el OS que indica que el tirador a enfundado su arma vacía y la cancha es segura para avanzar hacia ella.

**Orificio alargado de la bala:** Un orificio de forma oval causado por disparar hacia el blanco desde un ángulo extremo. Los orificios de bala alargados, que sean mayores a dos veces el diámetro de la bala, se evalúan como tiros errados en los blancos con movimiento.

**Pare:** (vea órdenes en la cancha).

**Porte oculto:** El utilizar una prenda de vestir que oculte el arma, la funda y los cargadores de munición.

**Prioridad táctica:** Es un método de enfrentar los blancos.

Para prioridad táctica, los blancos son enfrentados según el orden de peligrosidad. Si todos los blancos están visibles, los blancos serán enfrentados desde el más cercano al más lejano, siempre y cuando los blancos no estén separados entre sí más de 2 yardas. Si los blancos están ocultos por una barricada, estos serán enfrentados según sean vistos (picando el pastel).

**Prueba escenario:** Es una prueba de tiro diseñada para simular un enfrentamiento en la vida real.

**Puntos de seguridad de la boca del cañón:** Una posición en una prueba de tiro más allá de la cual no es seguro apuntar el cañón del arma. Debido a la naturaleza de las pruebas IDPA y el hecho de que varias canchas tienen una forma de U en el fondo de la misma, una línea estándar de 180° es a menudo no práctica o innecesaria. Habrá al menos dos (2) puntos de seguridad del cañón en cualquier prueba. El tirador que apunte el cañón de su arma más allá de los puntos de seguridad predeterminados, será descalificado de inmediato. El cañón del arma del tirador NUNCA DEBE ser apuntado en una dirección insegura. El apuntar un arma en cualquier dirección que pudiera causar daños a otra persona es considerado inseguro. Los competidores SIEMPRE deberían estar conscientes de la dirección de su cañón. NOTA: los espectadores y OS, NUNCA deberían estar parados directamente detrás del arma enfundada durante la orden de inicio o durante el enfunde del arma.

**Rasgón radial:** Es un rasgón en el papel o en el cartón que ocurre perpendicular al aro de grasa del proyectil y que no se utiliza para fines de evaluación del blanco.

**Recarga:** Un método de recargar el arma. Existen tres tipos de recargas permitidas en IDPA. Vea “Recarga de Corredera Abierta”, “Recarga Táctica” y “Recarga con Retención” para mayores detalles. Un tirador se considera cargado y puede moverse desde una posición de cobertura SOLAMENTE cuando el cargador lleno esté COMPLETAMENTE INSERTADO y la corredera esté cerrada o el cilindro del revólver esté cerrado.

**Recarga con retención:** Es recargar el arma durante un alto en la acción en la siguiente forma:

- Soltando del arma el cargador parcialmente cargado.

- Guardando en forma adecuada el cargador parcialmente cargado. (vea “Retención apropiada del Cargador”).
- Tomando un cargador de repuesto.
- Insertando dentro del arma el cargador de repuesto.

Nota: Si en una prueba de tiro se especifica recarga con Retención, y el cargador está vacío, mientras permanece un cartucho en la recámara, entonces el cargador vacío debe ser retenido.

**Recarga de corredera abierta:** Es recargar el arma cuando está completamente vacía en la siguiente forma:

- Soltando el cargador vacío.
- Tomando un cargador de repuesto.
- Insertado el cargador de repuesto.
- Llevando la corredera hacia atrás y soltándola o presionando el retenedor de la corredera.

Nota: en algunas armas la corredera no queda fijada atrás al efectuar el último disparo. Esto no es motivo para aplicar un error de procedimiento.

**Recarga de velocidad o con corredera cerrada:** Es recargar el arma cuando hay un cartucho en la recámara y se procede de la siguiente forma:

- Dejando caer al suelo el cargador parcialmente cargado.
- Tomando un cargador de repuesto.
- Insertando el cargador de repuesto dentro del arma.
- Dejando atrás en el terreno el cargador parcialmente cargado o vacío.

Nota: NO está permitida la recarga de velocidad en competencias IDPA.

**Recarga táctica:** Es recargar el arma durante un alto en la acción, en la siguiente forma:

- Tomando un cargador de repuesto antes de la eyección del cargador parcialmente cargado del arma.
- Sacando del arma el cargador parcialmente cargado y reteniéndolo.
- Insertando dentro del arma el cargador de repuesto.
- Guardando el cargador parcialmente cargado (vea “Adecuada Retención del Cargador”).

Nota: Si en una prueba de tiro se especifica recarga táctica, y el cargador está vacío, mientras permanece un cartucho en la recámara, entonces el cargador vacío debe ser retenido.

**Retención adecuada del cargador:** Un lugar para guardar un cargador parcialmente cargado antes de efectuar el primer disparo después de una recarga. Estos lugares incluyen: bolsillos del pantalón, bolsillos del chaleco, bolsillos de la chaqueta, en la cintura, en los portacargadores. El uso de bolsillos especialmente diseñados, bolsillos de franelas, bolsillos superiores de chalecos, manos y dientes NO están permitidos.

**Revólver neutral:** Es un término descriptivo para una prueba de tiro que no exige a los tiradores con revólver hacer cosas imposibles. Esto NO significa que cada prueba de tiro debiera requerir seis (6) disparos o menos. Lo que significa es que, si una prueba de tiro requiere una recarga táctica, ésta deberá estar indicada antes de que los seis (6) disparos hayan sido efectuados.

Usted no puede solicitar a una persona con un arma vacía el que retenga cartuchos no disparados. Piense en los revólveres cuando estén diseñando cobertura, recargas y los requerimientos de la prueba.

**Secuencia táctica:** Es un método de enfrentar los blancos.

Para la secuencia táctica, todos los blancos son enfrentados con un disparo a cada uno antes de ser disparados de nuevo. En el caso de tres (3) blancos que requieran dos (2) disparos cada uno, todos los blancos deberán ser enfrentados con un disparo a cada uno ANTES de enfrentarlos de nuevo, con otro disparo en cualquier orden (1-1-2-1-1).

**Serie:** Una sección de una prueba de tiro que se inicia con una señal de comienzo y finaliza con el último disparo efectuado. Puede haber más de una serie en una prueba de tiro.

**Stippling: texturizado.** Es similar al moleteado, pero normalmente utilizado en las armas con armazón de polímero. Usado básicamente para un agarre más seguro.

**Tirador preparado:** (vea órdenes en la cancha).

**Tiro rápido:** Una prueba de tiro o serie corta y personal que normalmente no requerirá más de seis disparos y con una distancia máxima de los blancos de 7 yardas.

