



Normas de competencia y equipamiento de la
 ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE PISTOLA DEFENSIVA, INC.
 Adoptado 26/10/96, enmendado 01/01/2017.
 Traducido al Español por Marcelo Benavidez y Enry Bailone. IDPA Argentina.
 © 1996-2017 International Defensive Pistol Association, Inc. Todos los derechos reservados.
 ver 2017.2

1 LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE IDPA	2
2 REGLAS DE SEGURIDAD	3
3 REGLAS DE DISPARO	9
4 REGLAS DE PUNTUACIÓN	13
5 REGLAS DE PENALIZACIÓN	20
6 REGLAS DE DISEÑO DE ETAPA	21
7 REGLAS DE LOS DISPARADORES PERM. FÍSICAMENTE DISCAPACITADOS (PPDS)	24
8 REGLAS DE EQUIPO	25
9 REGLAS DE CLASIFICACIÓN	36
10 PROCESO DE APELACION	37

1 LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE IDPA

Fundada en 1996, la Asociación Internacional de Pistola Defensiva (IDPA) es el órgano rector de la competición de IDPA, un deporte de tiro centrado en armas de fuego basado en escenarios de autodefensa simulados.

El formato de la competencia IDPA fue diseñado para ser disfrutado por todos los tiradores de todos los niveles de habilidad, con una calidad superior en la interacción social y camaradería de los integrantes. La participación en partidos IDPA requiere el uso de pistolas, fundas y otros equipos adecuados para la autodefensa de portación oculta. Con eso en mente, y manteniendo los mejores intereses de los tiradores, los fundadores de IDPA establecieron requisitos que se basan en armas de fuego y equipo comúnmente disponibles, permitiendo a los individuos la oportunidad de competir con una inversión mínima.

Hoy, gracias a la visión de sus fundadores y al compromiso de servir a los miembros leales de la organización, IDPA se erige como el deporte de tiro de más rápido crecimiento en los Estados Unidos con más de 25,000 miembros de los 50 estados y más de 400 clubes afiliados que albergan competiciones semanales y mensuales, y membresía que representa a más de 70 naciones.

Nuestro objetivo principal es probar la habilidad y la destreza del individuo. El equipo que no está diseñado para su aplicación en el porte oculto diario, no está permitido en este deporte.

1.1 Principios fundamentales de IDPA

Los Principios Fundamentales son una guía para todos los miembros.

- A. Promover el uso seguro y competente de armas de fuego y equipo adecuado para la defensa personal con portación oculta.
- B. Ofrecer un deporte de tiro práctico alentando a los competidores a desarrollar habilidades y compañerismo con tiradores de ideas afines.
- C. Proporcionar un campo de juego nivelado para todos los competidores que solo pruebe la habilidad y la destreza de cada individuo, no su equipo.
- D. Proporcionar divisiones separadas para el equipo y clasificaciones para los tiradores, de modo que las armas de fuego con similares características se agrupan y las personas con niveles de habilidad similares compiten entre sí.
- E. Proporcionar a los tiradores cursos de fuego (COF) prácticos y realistas para probar habilidades que podrían ser necesarias para sobrevivir a los encuentros que amenazan la vida.
- F. Alentar firmemente a todos los miembros de IDPA a que apoyen a nuestros patrocinadores al realizar compras de equipos y accesorios. Los patrocinadores de la industria han sido fundamentales para el éxito de IDPA en todos los niveles, incluyendo Club, Estado, Niveles regionales, nacionales e internacionales.
- G. Desarrollar y mantener una infraestructura que permita a IDPA responder a nuestros tiradores. Mientras que IDPA puede no ser lo ideal para todos, sugerencias constructivas respetuosas de nuestros miembros, que sigan los principios fundamentales de IDPA, siempre serán bienvenidas.

1.2 Principios de Práctica de IDPA

1.2.1 Principios del equipo

El equipo permitido cumplirá con los siguientes criterios:

- A. Ocultable: todo el equipo (excepto las linternas) se colocará de modo que no sea visible mientras se usa una prenda de ocultación, con los brazos extendidos hacia los costados, paralelos al suelo.
- B. Práctico: Todo el equipo debe ser práctico para la autodefensa de porte oculto durante todo el día, y debe usarse de una manera que sea adecuado para uso continuo durante todo el día.

1.2.2 Principios de participación

- A. Los competidores no intentarán eludir o comprometer ninguna etapa mediante el uso de dispositivos, equipos o técnicas inapropiados.
- B. Los competidores se abstendrán de conductas antideportivas, acciones injustas y el uso de equipo ilegal.
- C. El libro de reglas de IDPA no pretende ser una descripción exhaustiva de todos los equipos y técnicas permitidos y no permitidos. El equipo y las técnicas de tiro deben cumplir con los principios básicos de IDPA y ser válidos en el contexto de un deporte que se basa en escenarios de autodefensa. Una aplicación razonable del sentido común y los conceptos fundadores de IDPA se emplearán para determinar si un dispositivo, técnica o pieza de equipo está permitido bajo las normas IDPA.

- D. En su esencia, IDPA es un deporte basado en un escenario de autodefensa. Los accesorios utilizados para crear el Curso de Fuego (CoF) a menudo están incompletos pero representan edificios, paredes, ventanas, puertas, etc. El CoF indicará las posiciones de tiro disponibles. Los accesorios se definirán en el recorrido de CoF.
- E. No se permiten los ensayos individuales de un CoF, incluidos los disparos aéreos y la toma de imágenes dentro de los límites del CoF.
- F. Disparar desde detrás de cobertura es una premisa básica de IDPA. Los competidores utilizarán todas las coberturas disponibles en un CoF.
- G. IDPA es un deporte de tiro basado en el porte oculto. Todos los cursos de fuego se dispararán con una prenda de ocultación a menos que se estipule lo contrario.
- H. En todas y cada una de las competiciones, un tirador debe usar la misma arma de fuego en todas las etapas a menos que el arma de fuego deje de ser utilizable.
- I. Se permiten re-shoots por fallas en el equipo de la etapa o por interferencia del SO.
- J. Inglés es el idioma oficial de IDPA. Los comandos utilizados en todas las competencias, independientemente de la ubicación o nacionalidad de los participantes, estarán en inglés. El libro de reglas en inglés prevalece.

1.2.3 Principios del Curso de Fuego

- A. Un tema crítico para el éxito a largo plazo de esta disciplina de tiro es que los problemas que se les pide a los tiradores que resuelvan deben reflejar los principios de autodefensa. Los fundadores de IDPA acordaron esto cuando se dispusieron a estructurar las pautas y principios de IDPA. IDPA debería ayudar a promover las habilidades básicas de manejo de la pistola y probar las habilidades que una persona necesitaría en un enfrentamiento con portación oculta. Requisitos tales como el uso de cobertura al enfrentar un objetivo, la recarga detrás de cobertura y la limitación del número de balas por string se basan en ese principio.
 - "String" se refiere a una sección del curso del fuego que se inicia con una señal de inicio y termina con el último disparo disparó. Puede haber más de un string en una etapa.
 - "Cobertura" se refiere a una posición donde un tirador puede atacar a los objetivos con una porción superior e inferior de su cuerpo detrás de un objeto como una pared.
- B. Un CoF debe probar las habilidades de tiro de un competidor. Las permisiones se harán para tiradores físicamente discapacitados. Los directores de partidos siempre deben intentar hacer que el CoF sea accesible para todos los tiradores.
- C. Si bien reconocemos que hay muchas escuelas de pensamiento en la capacitación para la defensa personal con portación oculta, el enfoque principal de IDPA es el desarrollo continuo de habilidades de manejo seguro de armas que son universalmente aceptadas.
- D. Las reglas de IDPA se aplicarán igualmente en todas las clasificaciones de los miembros de IDPA.

2 REGLAS DE SEGURIDAD

2.1 Las cuatro reglas básicas de Cooper

Las Cuatro Reglas Básicas de Seguridad del Arma de Fuego del Coronel Jeff Cooper han aparecido en las páginas iniciales de libros, videos y cursos de formación por más de 30 años. Son honrados por el tiempo y, aunque no son reglas de seguridad de IDPA, sirven como la base de las normas de seguridad a continuación.

- Todas las armas están siempre cargadas.
- Nunca dejes que el caño cubra algo que no estés dispuesto a destruir.
- Mantenga su dedo fuera del gatillo hasta que sus miras estén en el objetivo.
- Identifique su objetivo y lo que está detrás de él.

Las Reglas de seguridad a continuación sirven como la piedra angular para que todos los tiradores de IDPA sigan, incluidos los Oficiales de seguridad (SO), Directores del Match (MD) y Coordinadores de Área (AC), para que nuestros eventos sean seguros y disfrutables para una gran cantidad de participantes. Deben ser adoptados para todos los eventos IDPA.

2.2 Manejo inseguro de armas de fuego

El manejo inseguro de armas de fuego resultará en una descalificación inmediata (DQ) de una competencia IDPA. La siguiente es una lista no exclusiva de comportamientos inseguros.

- A. Poner en peligro a cualquier persona, incluyéndote a ti mismo. Esto incluye barrerse uno mismo o cualquier otra persona con un arma de fuego cargada o descargada. Barrido se define como permitir que la boca del cañón arma (cargada o descargada) se cruce o cubra cualquier parte de una persona.
Excepción: algunos tipos de cuerpo combinados con algunos tipos de fundas hacen que sea casi imposible enfundar un arma de fuego o retire el arma de fuego de la funda sin barrer una parte de las extremidades inferiores del tirador. Así, la descalificación no es aplicable por barrer el cuerpo del tirador debajo del cinturón mientras se extrae el arma de fuego de la funda o se enfunda del arma, siempre que el dedo del gatillo del tirador esté claramente fuera del guardamonte. Sin embargo, una vez que el cañón del arma está libre de la funda en el desenfunde, barrer cualquier parte del cuerpo es una descalificación. Ejemplo: barrer la pierna de uno en un inicio sentado es un DQ.
- B. Apuntar la boca del cañón más allá de los "Puntos seguros de boca de cañón" designados, si se usa, o más allá del plano seguro de 180 grados si se utiliza.
- C. Enfrentar intencionalmente (descargar el arma de fuego) cualquier otra cosa que no sea un objetivo o un activador.
- D. Una descarga:
 - a. en la funda
 - b. enfrentando a espaldas del tirador.
 - c. hacia el suelo, hacia abajo, más cerca del tirador que a 2 yardas, a menos que esté atacando a un objetivo bajo que sea dentro de 2 yardas.
 - d. sobre una berma (espaldón).
 - e. durante la carga y la preparación, descargue y muestre recámara vacía, la recarga o durante la solución de un desperfecto.
 - f. antes de la señal de inicio.
 - g. mientras se transfiere un arma de fuego de una mano a la otra.
 - h. mientras se maneja un arma de fuego, excepto en la línea de fuego.
- E. Retirando un arma de fuego de la funda, a menos que:
 - a. Con instrucción verbal de un SO.
 - b. Mientras enfrenta objetivos en un CoF bajo la supervisión directa y el contacto visual de un SO.
 - c. Cuando esté en un "Área de Seguridad" designada.
- F. Apuntando la boca del cañón sobre la berma durante la orden "Tire del gatillo" de Descargar y Mostrar recámara vacía.
- G. Desenfundando un arma de fuego frente a la cachea.

2.3 Dejar caer un arma de fuego

- 2.3.1 Dejar caer un arma de fuego cargada o descargada o hacer que se caiga, durante la orden de Cargue y Prepare, disparando el string de una etapa, recargando, solucionando un mal funcionamiento, o durante la orden de descargue y muestre recámara vacía, resultará en la descalificación del partido. Si un tirador deja caer un arma de fuego, el SO dará inmediatamente el comando "Alto". El SO elegirá levantar / recuperar el arma tirada y volverla segura y descargada antes de devolverla al tirador. El Tirador será descalificado del partido IDPA.
- 2.3.2 Si un tirador deja caer un arma cargada o descargada o hace que caiga dentro de los límites de la etapa, el tirador es descalificado del partido.
- 2.3.3 Dejar caer un arma descargada o hacer que se caiga mientras está fuera de los límites de la etapa no está bajo el control de IDPA, y está sujeto a la política local del campo de tiro.

2.4 Protección auditiva y ocular

- 2.4.1 Todos los asistentes a un evento de tiro IDPA deben usar protección auditiva y protección ocular resistente a los impactos. La responsabilidad de la protección segura y útil para los oídos y los ojos recae completamente en el Tirador o espectador. IDPA recomienda que la protección auditiva tenga una calificación NRR de 21dB mínimo y la protección ocular una clasificación de impacto ANSI Z87.1 mínima y protectores laterales.
- 2.4.2 El SO detendrá a un tirador que haya iniciado un CoF y no esté usando la protección adecuada para los ojos o los oídos, y un re-shoot se le dará al tirador. Si la protección del ojo o del oído del tirador se desplaza durante un CoF, se aplica la misma acción. Si el tirador descubre protección ocular o auditiva faltante o desplazada antes del SO y se detiene, al tirador también se le dará un re-shoot.

2.4.3 Un tirador que intencionalmente pierde o desplaza la protección para los ojos y / o los oídos durante un CoF será descalificado.

2.5 Utilidad de la pistola

Las pistolas utilizadas en la competición serán útiles y seguras. La responsabilidad del equipo seguro y útil cae completamente en el tirador. El MD requerirá que un tirador retire cualquier pistola o munición que se considere insegura.

En el caso de que una pistola no se pueda cargar o descargar debido a un mecanismo roto o defectuoso, el tirador debe notificar al SO, que tomará las medidas que considere más seguras.

2.6 Dedos

Los dedos deben estar, de forma clara y visible, fuera del guardamonte durante la carga, la descarga, el desenfundado, el enfundado, mientras se está en movimiento (a menos que estén atacando a los objetivos) y durante la solución de mal funcionamiento.

A. La primera infracción es una penalización por error de procedimiento.

B. Segunda ofensa es un DQ del partido.

C. Cada violación de "dedo" se anotará claramente en la hoja de puntuación del tirador con fines de seguimiento.

2.7 Condición de porte de pistola

El estado normal de las pistolas que no están en uso durante un CoF es enfundado y descargado, con el martillo hacia abajo o el arma desmontada, y cargador retirado o cilindro vacío. Los cargadores, cargadores rápidos y clips de media luna pueden recargarse mientras están fuera del línea de fuego, pero el arma del tirador puede cargarse o descargarse solo bajo el orden del SO. (Ver la regla abajo con respecto a campos fríos, las bahías calientes y los campos calientes.)

2.8 Condiciones de inicio

Todos los CoF se iniciarán con la pistola enfundada, los dispositivos de seguridad activados según lo requieran las diferentes divisiones y las manos fuera del equipo que incluye la prenda de ocultación a menos que se estipulen otras posiciones para la pistola en la descripción escrita de la etapa (mesa, cajón, paquete, bolso, en la mano habil, etc.).

2.9 Seguridad de la boca del cañón

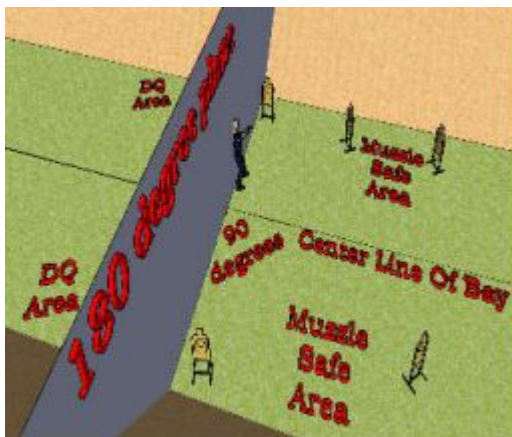
Hay tres tipos de indicadores de área de seguridad de boca de cañón utilizados en IDPA. La descripción escrita de la etapa describirá qué tipo de punto seguro de boca de cañón se utilizará o si los dos tipos se usan en concierto. Uno o ambos pueden usarse en cada etapa, sin embargo si no hay conos o banderas que marquen el área de seguridad de boca de cañón en un escenario, el procedimiento predeterminado es la regla de 180 °.

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



adhesiva adjunta.

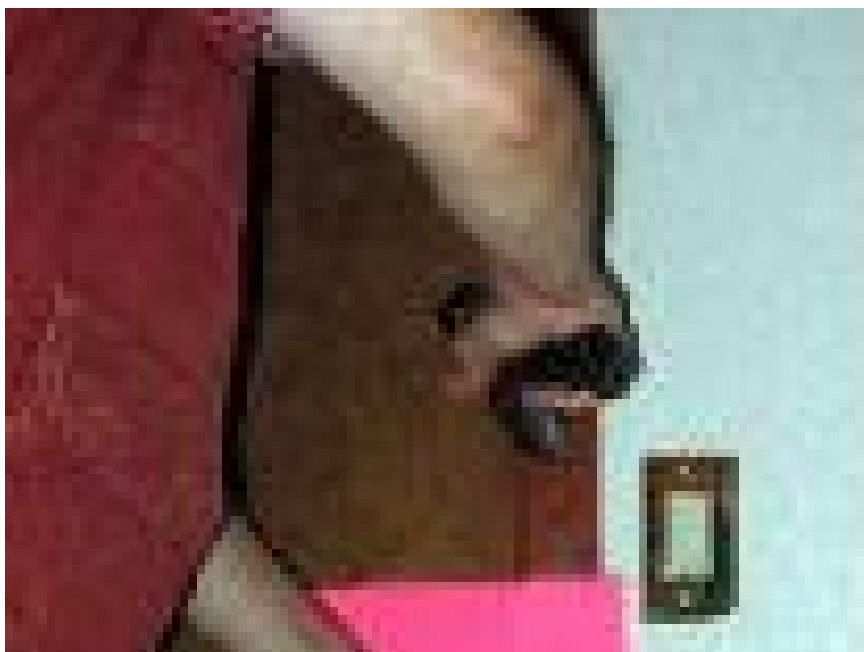
- B. Plano de 180 grados: El plano de 180 ° es un plano vertical infinito imaginario dibujado a través de la línea central del cuerpo del tirador, perpendicular a la línea central de la zona de tiro que se mueve con el tirador como el tirador se mueve por el escenario. Cuando se enfrenta al fondo de la pedana, la violación del plano de 180 grados al desenfundar o enfundar utilizando una funda configurada de modo que la boca del cañón queda hacia atrás no es una infracción.



Si el cañón del arma de fuego del tirador apunta más allá de un "Punto seguro de boca del cañón", el tirador será descalificado del partido. Al tirador se le dará el comando "Alto". El tirador se detendrá inmediatamente, colocará el dedo del gatillo de manera obvia y visible fuera del guardamonte del arma de fuego y esperará más instrucciones del SO.

- C. Zona de Exclusión de la boca del cañón

Las zonas de exclusión de la boca del cañón deben estar marcadas en las puertas que el tirador debe abrir durante el CoF. Este tipo de punto seguro para la boca del cañón designa un área de No Apuntar y debe tener una dimensión mínima de 6 "cuadradas. Si la boca del cañón apunta a esta área de No Apuntar mientras el tirador toca la perilla / manija de la puerta, el tirador será descalificado.



2.10 Áreas de Seguridad

Se deben proporcionar áreas de seguridad para todas los matches locales y sancionadas, en ubicaciones convenientes y en números adecuados para manejar el volumen de tiradores esperados. Un área de seguridad se define como un área designada donde se aplican las siguientes reglas:

- A. Cada área segura debe estar claramente identificada por una señalización visible e incluir una mesa con la dirección segura y los límites se muestren claramente.
- B. Las armas de fuego descargadas se pueden manejar en cualquier momento. Esta área se utiliza para meter o sacar un arma de fuego de su caja, enfundarla, desenfundarla, disparar en seco, o ajuste de equipos.
- C. También se puede usar un área segura para inspecciones, desmonte, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas de fuego, dispositivos de alimentación de municiones, o equipo relacionado.
- D. El cañón del arma debe apuntarse en una dirección segura.
- E. La manipulación de municiones, dispositivos de alimentación de municiones cargados, cartuchos sueltos, municiones ficticias, balas de entrenamiento o armas de fuego cargadas no se permite en áreas de seguridad.
- F. También se puede usar un área segura, acompañado de un SO, para asegurar un arma de fuego que se ha bloqueado y contiene una o varias balas vivas.
- G. No se permite la práctica de recarga dentro del área segura. Un cargador vacío se puede insertar en un arma de fuego para probar funcionalidad o dejar caer el martillo en un arma de fuego con seguro de cargador, pero está prohibida la práctica de recarga.

La violación de cualquiera de los casos anteriores resultará en la descalificación del partido.

2.11 Campos calientes y fríos

La cuestión de los campos calientes y fríos a nivel de club local está sujeta a la política individual del club. Este asunto es responsabilidad únicamente de los clubes locales y está fuera del control de IDPA. Los partidos sancionados por IDPA están obligados a operar bajo la Regla de campo frío, pero puede usar bahías calientes si lo desea.

2.11.1 Campo frío

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

2.11.2 Campo frío con bahías calientes

Un "Campo frío con bahías calientes" se define como un campo que no permite armas de fuego cargadas en la funda fuera de las bahías de tiro, pero permite armas de fuego cargadas en la funda dentro de las bahías de disparo bajo órdenes y supervisión de los SOs. Las armas de fuego cargadas solo se pueden manejar mientras se está en la línea de tiro cuando el tirador recibe el comando y está bajo la supervisión directa de un SO.

Con la supervisión directa del SO, y cuando se les indican Comandos de Campo específicos, un escuadrón completo de tiradores se alineará a través de la bahía, enfrentando el fondo del campo y se "Cargará y preparará" como un grupo.

El perímetro de la bahía estará bien definido, así como cualquier área designada como "Área segura" donde no se permiten municiones ni armas de fuego cargadas. Un procedimiento para solicitar la descarga para salir de la bahía será establecido por el OSC y explicado a todos los participantes durante la sesión informativa de la etapa. Si un tirador por alguna razón necesita dejar una bahía caliente, el tirador debe ponerse en contacto con uno de los SO en esa bahía para descargar el arma de forma segura antes de abandonar la bahía.

Si un tirador por alguna razón no desea cargar su arma de fuego con el grupo, el tirador no debe ser penalizado.

2.11.3 Campo caliente

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

2.12 Comandos de Campo

Muchos de los comandos de campo dados a un tirador por el SO son para seguridad, mientras que el resto son para administración de la etapa.

Para permitir que un tirador compita en cualquier parte del mundo y escuche los mismos comandos, los comandos de campo IDPA solo se darán en inglés, el idioma oficial de IDPA. Estos comandos de campo exactos deben ser utilizados y las variaciones locales no están permitidas.

El conjunto completo de comandos de campo IDPA son:

2.12.1 Campo caliente - Ojos y oídos

Este es el primer comando dado a cada tirador que comienza la acción de disparar una etapa. Este comando significa el inicio del CoF. El tirador se asegurará de que su protección ocular y auditiva esté en su lugar.

También es notificación a cualquiera en la bahía de tiro para comprobar que su propia protección ocular y auditiva esté bien ajustada.

2.12.2 Cargue y Prepare

Cuando el tirador tenga la protección adecuada para los ojos y el oído, el SO emitirá el comando Cargue y Prepare. El tirador preparará el arma de fuego y los cargadores para que coincidan con la posición de inicio de la etapa. Típicamente, esto es para cargar el arma de fuego y enfundarla, pero puede incluir la carga o puesta en situación no típica del equipo. El tirador asume entonces la posición de partida necesaria para la etapa. Si el arma de fuego del tirador no debe cargarse para el inicio de una etapa, el comando utilizado será "Prepare".

2.12.3 ¿Estás listo?

Después de "Cargue y Prepare", el SO le preguntará al tirador "¿Estás listo?" Si está listo, el tirador debe responder verbalmente, o por obvio asentimiento con la cabeza, pero también puede optar por estar preparado. Si no hay respuesta del tirador en aproximadamente 3 segundos, se supone que el tirador está listo. Si el tirador no está listo cuando se hace esta pregunta, el tirador debe responder "No listo". Si el tirador continúa sin estar listo, el tirador debe dar un paso fuera de la posición inicial. Cuando esté listo, el tirador asumirá la la posición inicial y la pregunta "¿Estás listo?" se volverá a preguntar. Se espera que el tirador esté listo para continuar aproximadamente 15 segundos después del comando "Cargue y Prepare". Si el tirador está mal preparado y necesita más de quince segundos para prepararse, se le informará al tirador que se le dan aproximadamente 15 segundos más para prepararse. Si el tirador todavía no está listo después de ese período, él / ella recibe una penalización por error de procedimiento y se moverá hacia abajo en el orden de disparo.

2.12.4 Atención!

Este comando se da una vez que el tirador está listo. Este comando será seguido por la señal de inicio dentro de 1-4 segundos. El tirador no puede moverse ni cambiar de posición entre el comando "Atencion" y la señal de inicio, a menos que sea necesario hacerlo por el CoF.

2.12.5 Dedo

Este comando se da cuando el dedo del tirador no está obvia y visiblemente fuera del guardamonte como debería estar, como se señaló anteriormente.

2.12.6 Cañón

Este comando se da cuando el cañón del arma del tirador apunta cerca de un punto seguro de la boca del cañón. El tirador debe corregir la dirección de la boca del cañón y continuar con el desarrollo de la etapa. Vea los puntos seguros de la boca del cañón mas arriba.

2.12.7 Alto!

Este comando se da cuando algo inseguro ha sucedido o está a punto de suceder durante una etapa, o cuando algo en el escenario no es correcto. El tirador debe detener inmediatamente todo movimiento, colocar el dedo del gatillo obviamente y visiblemente fuera del guardamonte, y aguardar más instrucciones. No detener y retirar inmediatamente el dedo del gatillo desde dentro del guardamonte causará una descalificación del partido.

2.12.8 Si terminó, descargue y muestre recámara vacía.

Este comando se emitirá cuando el tirador aparentemente haya terminado de disparar el escenario. Si el tirador ha terminado, todas las municiones se eliminarán del arma de fuego y se mostrará la recámara / tambor vacío al SO. Si el tirador no terminó, el tirador debe terminar la etapa y se repetirá el comando.

2.12.9 Si está vacía, deslice hacia adelante o cierre el tambor.

Una vez que el SO haya inspeccionado la recámara / tambor y haya encontrado que está vacío, se emitirá este comando y el tirador cumplirá.

2.12.10 Tire del gatillo

El tirador apuntará el arma a una berma segura y apretará el gatillo para verificar que la cámara esté despejada. Si el arma de fuego dispara, el tirador será descalificado del partido. Este requisito también se aplica a las armas de fuego con un de-cocker o seguro de cargador. Para las armas de fuego con un seguro de cargador, un cargador vacío o un cargador falso debe ser insertado antes de apretar el gatillo, y luego retirado de nuevo. Este comando no es necesario para los revólveres.

2.12.11 Funda

El tirador enfundará con seguridad el arma de fuego.

2.12.12 Campo libre.

Este comando indica a todos dentro de los límites de la etapa que el campo está libre. Este comando termina el CoF y comienza la puntuación y el reinicio de la etapa.

2.13 Reglas de seguridad del club

Los clubes o campos de tiro que albergan partidos IDPA pueden tener requisitos de seguridad adicionales o más restrictivos. Estas restricciones de seguridad serán acatadas por el MD de IDPA y el personal siempre que no interfieran o entren en conflicto con el propósito y principios de IDPA o la administración del partido de acuerdo con las Reglas de seguridad de IDPA. Todas las restricciones o requisitos adicionales deben publicarse en todos los anuncios de un Match sancionado y deben mostrarse de manera visible durante el partido en un lugar accesible a los tiradores.

2.14 Objetivos de acero

Los objetivos de acero deben ser enfrentados desde 10 yardas o más. Si un tirador se enfrenta a un objetivo de acero desde menos de 10 yardas, el tirador será descalificado.

2.15 Mantenimiento general

El MD debe hacer todo lo posible para garantizar que todos los elementos utilizados en una competencia de IDPA estén en buenas condiciones y sean seguros cuando se utilizan. Esto incluye accesorios permanentes en la zona de tiro, las bahías en sí, bermas, accesorios, objetos estáticos y móviles, soportes para objetivos, puertas, paredes, barriles, mesas, objetivos reactivos, etc.

3 REGLAS DE DISPARO

3.1 Prendas de ocultación

Se requiere una prenda de ocultación para todas las etapas a menos que se especifique lo contrario en la descripción de la etapa. Esto incluye Estándares y etapas limitadas.

El personal policial o militar puede usar equipo de servicio real en los partidos de Nivel 1. Ver definición de equipo de servicio en Sección Equipo. El uso del equipo de servicio elimina los requisitos de ocultamiento.

3.2 Enfrentamiento de objetivos

- 3.2.1 Todos los objetivos deben ser enfrentados en la prioridad táctica, incluidos todos los objetivos enfrentados "en campo abierto".
- 3.2.2 La prioridad táctica es el método de enfrentamiento de objetivos en el que los objetivos son atacados por su orden de amenaza. La amenaza se basa en la distancia de las amenazas visibles desde el tirador. Los objetivos se consideran igual amenaza cuando la diferencia en las distancias del objetivo al tirador es inferior a 2 yardas.
- 3.2.3 Si se ven varios objetivos al mismo tiempo, los objetivos se enfrentan del más cercano al más lejano, a menos que representen una amenaza igual.
- 3.2.4 Si los objetivos están ocultos por cobertura, los objetivos se enfrentan a medida que se hacen visibles alrededor del borde de la cobertura (rebanar el pastel).
- 3.2.5 Un objetivo se considera "Enfrentado" cuando:
 - A. Se considera que un objetivo de cartón ha sido enfrentado cuando el número requerido de disparos para ese objetivo ha sido disparado al objetivo.
 - B. Se pueden requerir disparos al cuerpo y la cabeza en un objetivo de cartón visible individual y deben ser disparados en el orden y la cantidad estipulada en el CoF. Si no se dispara uno o más objetivos en el cuerpo y la cabeza en el orden requerido, tirador obtiene un solo PE (error de procedimiento).
 - C. Se considera que un objetivo reactivo ha sido enfrentado cuando se realiza un disparo al objetivo, independientemente de si el objetivo reacciona. Todas las penalizaciones se aplican si el tirador no vuelve a atacar al objetivo hasta que reacciona o si desafía sin éxito la calibración reactiva del objetivo.
 - D. Un blanco de cartón con un activador de acero detrás de él se considera enfrentado cuando el número requerido de disparos es disparado al blanco de cartón.
- 3.2.6 Cuando un activador revela un objetivo de Prioridad Táctica igual o superior, el tirador puede interrumpir el...

enfrentamiento del objetivo de cartón para enfrentar el objetivo de Prioridad Táctica igual o superior sin retirarse.

- 3.2.7 Las penalizaciones por enfrentamiento de objetivo no se aplicarán en los siguientes casos:
- A. Un tirador no puede ser penalizado por no disparar el número requerido de disparos a un objetivo que desaparece.
 - B. Al enfrentar una formación de objetivos de igual prioridad, el tirador no puede ser penalizado en base al orden en que enfrenta los objetivos.
 - C. Los objetivos se pueden volver a enfrentar desde otras posiciones de tiro siempre que el tirador no quiebre los puntos de boca del cañón. Ver sección 2.9.

3.3 Reconocimiento del campo

- 3.3.1 Antes de rodar una etapa, el SO dará un recorrido de grupo. Durante el recorrido del grupo, el SO indicará verbalmente a todos los tiradores las barreras de visión y los puntos de cobertura para cada objetivo y líneas de falla. Durante el recorrido del grupo, el SO también indicará a los tiradores todas las condiciones especiales para el escenario. A cada tirador se le permitirá ver cada objetivo desde cada posición de disparo. Esto incluye arrodillarse y agacharse.
- 3.3.2 Aparte del recorrido de grupo, no se permiten recorridos de etapa individuales. Esto incluye caminar por el recorrido de tiro o asumir posiciones de tiro con el fin de verificar posiciones de cobertura, orden de enfrentamiento de objetivo, etc.
- 3.3.3 No se permite tiro aéreo y / o imágenes de mira. El tiro aéreo es el acto de repasar con los movimientos de disparo todo o partes del escenario apuntando con una mano o un dedo mientras se encuentra dentro de los límites de la etapa. Una imagen de mira es desenfundar un arma cargada o descargada y apuntarla hacia el fondo del campo antes de la señal de inicio para comenzar una etapa.
- 3.3.4 Los límites de la etapa marcan el área en la que el tirador queda sujeto a las reglas de tiro aéreo, imagen de mira y recorrido individual.

3.4 Recargas

- 3.4.1 Una "recarga de emergencia" es cuando el cargador / tambor y la recámara están vacíos en el arma, y Es la recarga preferida para la competición IDPA.
- 3.4.2 El tirador inicia una recarga realizando una de las siguientes acciones:
- A. Retirar un cargador, cargador de velocidad o clip de luna de una funda, bolsillo o cinturilla.
 - B. Activación del liberador del cargador con una pistola semiautomática (el cargador cae del arma de fuego).
 - C. Apertura del cilindro de un revólver.
- 3.4.3 Se considera que un arma se vuelve a cargar cuando el cargador está colocado y la corredera está hacia adelante o el revólver tiene el tambor cerrado. El arma de fuego debe contener al menos un cartucho sin disparar en la cámara, cargador o cilindro.
- 3.4.4 Si el tirador "suelta" o "empuja" la corredera antes de dejar una Posición de cobertura y la corredera no queda completamente adelante, esto debe considerarse un mal funcionamiento y no se debe aplicar ninguna penalización.
- 3.4.5 Un arma de fuego se considera vacía cuando no hay munición viva en la recámara para semiautomáticas, o en el tambor para los revólveres.
- 3.4.6 Los tiradores no pueden realizar una recarga que resulte en que un cargador (o balas sueltas) se quede atrás habiendo un cartucho sin disparar en la cámara, cargador o cilindro en el momento en que se inició la recarga. Cuando se hace intencionalmente, esto se conoce comúnmente como una "recarga rápida", pero hacerlo de manera involuntaria sigue siendo ilegal y resulta en una penalización por error de procedimiento.
- 3.4.7 Dejar caer un cargador cargado o un cargador de velocidad / clip de luna no incurre en una penalización mientras el tirador recupere y guarde adecuadamente el cargador cargado o el cargador rápido / clip de luna antes de disparar el último disparo en el string.
- 3.4.8 Al eliminar una falla, el cargador o el cargador rápido / clip lunar y / o municiones que puedan haber causado el mal funcionamiento no necesita ser retenido por el tirador y no incurrirá en ninguna penalización si se cae.
- 3.4.9 Un tirador no puede sacar un dispositivo de carga después de la señal de inicio y ponerlo en escena (por ejemplo, tirar en la mesa, suelo o sostenerlo en la mano) para su uso posterior en la etapa. Sin embargo, la descripción de la etapa puede especificar dispositivos de carga en escena antes de la señal de inicio para todos los tiradores como parte del CoF. Las armas de fuego deben partir de la condición mecánica de disposición adecuada a su diseño y división del tirador.

- 3.4.10 Las armas de fuego y los cargadores siempre deben cargarse a la capacidad de división del tirador, a menos que se especifique lo contrario en el CoF.
- 3.4.11 Las armas de fuego y los cargadores fabricados de manera tal que no puedan cargarse a la capacidad de división pueden seguir utilizándose siempre que se carguen a su capacidad máxima y cumplan con todos los demás criterios para esa división.

3.5 Cobertura y ocultamiento

- 3.5.1 La cobertura se refiere a una barrera que existe entre el tirador y los objetivos que se deben enfrentar. Ejemplos típicos son Paredes, tambores o barriles, barricadas, etc.
- 3.5.2 Cuando la cubierta está disponible, se debe usar, mientras se atacan los objetivos, a menos que el tirador esté "a campo abierto" y debe atacar a los objetivos "a campo abierto". Los tiradores no pueden cruzar ni entrar en ninguna abertura (puertas, espacios abiertos, etc.) sin enfrentar primero los objetivos visibles desde esos lugares.
- 3.5.3 Las etapas tendrán una o más de las siguientes situaciones de cobertura:
 - A. No hay cobertura en ninguna parte de la etapa, por lo que se permite la recarga y hasta 18 rondas por string "a campo abierto".
 - B. El tirador enfrenta todos los objetivos desde la cobertura.
 - C. En una etapa con cobertura, pueden requerirse hasta 6 disparos en objetivos "en campo abierto" mientras el tirador está parado o moviéndose hacia la primera posición de cobertura.
 - D. Al moverse entre dos posiciones de cobertura, pueden requerirse hasta 6 disparos en "descubierto" o "sorpresa" a objetivos ocultos detrás de una barrera de visión o revelados por activación.
- 3.5.4 Para la cobertura vertical al disparar, recargar y eliminar una falla, el tirador debe permanecer dentro de las líneas de falta. La cobertura baja es igual a la cobertura vertical y, además, requiere que al menos una rodilla toque el suelo.
- 3.5.5 Al atacar objetivos a través de una ventana, el tirador debe atacar a los objetivos utilizando la Prioridad táctica desde el lado de la ventana.
- 3.5.6 Cobertura durante las recargas
 - A. Cuando el tirador queda con el arma vacía a campo abierto, el tirador puede volver a cargar a campo abierto y continuar enfrentando objetivos según sea necesario o moverse a la siguiente posición de disparo.
 - B. En etapas con cobertura u ocultamiento, los tiradores pueden recargar quietos o en movimiento en cualquier momento, siempre que no están expuestos a objetivos que no están completamente enfrentados durante la recarga.

3.6 Líneas de falta

- 3.6.1 Los directores del partido deben emplear líneas de falta para marcar el límite de una posición de cobertura o posiciones de tiro para un CoF.
- 3.6.2 Las líneas de falta deben marcarse de tal manera que sean consistentes para cada tirador. Ejemplos de materiales de línea de falta son una barrera física como un barril o una pared corta, una cuerda bien estirada, una madera dimensional, un ángulo de hierro, cinta, pintura o una barra metálica plana.
- 3.6.3 Cuando se usan líneas de falta para delinear la cobertura:
 - A. Las líneas de falta se usan para asegurar que un tirador está detrás de la cubierta cuando enfrenta a los objetivos desde una Posición de cobertura (PoC). Solo habrá una Línea de falta en cada PoC, y esa línea se aplica a todos los objetivos a enfrentar desde ese PoC.
 - B. Los objetos físicos utilizados (madera, cuerda, barriles, paredes), como líneas de falta, para delinear la cobertura deben comenzar en el objeto de cobertura (por ejemplo, pared, barril, etc.) y extiéndalo hacia atrás de la cobertura en la dirección a la parte posterior del campo. El objeto utilizado para marcar la línea debe extenderse hacia atrás alejándose del objeto de la cobertura por lo menos 3 pies.
 - C. A un tirador que enfrenta un objetivo mientras pasa la línea de falta (que se define como el tirador que toca el suelo o otros objetos en el lado no cubierto de la línea de falta) debe recibir un PE.
 - D. No deben emplearse otros métodos de medición para determinar la cobertura.
- 3.6.4 Cuando se usan líneas de falta para limitar una posición de disparo (por ejemplo, disparar desde una línea de falta en campo abierto).
 - A. Un tirador que enfrenta un objetivo mientras pasa la línea de falta (que se define como el tirador que toca el suelo u otros objetos, en el lado en que no se debe disparar de la línea de falta como se define en la descripción de la etapa escrita) recibirá un EP.

3.7 Posición inicial

- 3.7.1 Una vez que el tirador ha asumido la "posición de inicio" y se ha dado el comando "Atención", el tirador No puede cambiar la posición física antes de la señal de inicio, a excepción de los movimientos de la cabeza, siempre que dichos movimientos no contradigan los requisitos de posición de listo especificados en la descripción de la etapa.
- 3.7.2 A menos que se especifique lo contrario en la descripción de la etapa, la posición de espera predeterminada requiere que el tirador se pare erecto con el cuerpo relajado y las manos descansando naturalmente a los lados.
- 3.7.3 Si un SO determina que se permitió que un tirador se inicie en una posición de inicio incorrecta (en el momento en que ordenó "Atención") un re-shoot es obligatorio y no se asigna ninguna penalización. Nota: esta regla no se aplica a la condición de inicio del equipo (por ejemplo, cargado con el número correcto de munición).
- 3.7.4 Cuando se inicia una etapa en una posición de inicio incorrecta y el tirador se da cuenta pero el SO no se da cuenta, el tirador debe solicitar un re-shoot inmediatamente después del comando de "funda" y antes de puntuar los objetivos. Si no se solicita durante este período, no se permitirá volver a disparar.

3.8 Re-shoots

Los tiradores no pueden volver a disparar una etapa o string por fallas de arma o "mentales". Los re-shoots son obligatorios por mal funcionamiento del equipo de la etapa. Si un SO siente que ha interferido con un tirador, ofrecerá un re-shoot opcional al tirador seguido inmediatamente del comando "campo libre" y antes de la puntuación de los objetivos, según lo determine el SO. Si un tirador siente que ha sido interferido por un SO, el tirador debe solicitar un re-shoot inmediatamente después del comando "campo libre" y antes de la puntuación de los objetivos. El MD determinará si se concede una solicitud de re-shoot.

3.9 Restricciones en el uso de la mano de las armas de fuego - Descripción de la etapa

- A. Estilo libre: una denotación en una descripción de la etapa que el tirador puede usar tanto una como ambas manos para controlar el Arma de fuego mientras dispara, a discreción del tirador.
- B. Sólo mano fuerte / dominante: una denotación en una descripción de etapa que indica que solo la mano fuerte o dominante (la mano de disparo principal del tirador, ubicada en el mismo lado del cuerpo que la funda) se puede usar para controlar el arma de fuego cuando se dispara un tiro. La mano o el brazo (soporte) débil no debe tocar el arma de fuego ni ninguna parte del brazo o la mano fuerte (dominante) del tirador cuando se dispara. Por razones de seguridad, ambas manos pueden ser utilizadas cuando se despeja un mal funcionamiento o se vuelve a cargar.
- C. Débil / Sólo mano de apoyo: una denotación en una descripción de etapa que indica que solo la mano débil o no dominante, es decir, la mano de apoyo del tirador, ubicada en el lado opuesto del cuerpo de la funda, se puede utilizar para controlar el arma de fuego cuando se dispara un tiro. La mano o el brazo fuerte (dominante) no debe tocar el arma de fuego ni ninguna parte del brazo o la mano (soporte) débil del tirador al disparar. Por razones de seguridad, ningún desenfunde con mano débil está permitido y se pueden usar ambas manos cuando se despeja un mal funcionamiento o se vuelve a cargar.

3.10 Reglas de uso de la linterna

Si un tirador debe, o elige, usar una linterna en una etapa, la posición de inicio predeterminada para la linterna es la la mano de apoyo del tirador con la luz apagada, a menos que sea dictada por el CoF. El CoF no puede forzar al tirador a comenzar con la linterna guardada en su cuerpo. Las siguientes reglas se aplican si se utiliza una linterna en cualquier momento durante una etapa.

- A. Una vez que comienza la etapa, la linterna se puede dejar encendida durante toda la etapa a discreción del tirador.
- B. Los tiradores deben conservar la linterna a lo largo del CoF.
- C. Dejar caer una linterna no conlleva una penalización mientras el tirador recupere la linterna antes de disparar el siguiente disparo en el string.
- D. Si un tirador deja caer una linterna, el SO puede, a su discreción, iluminar el área por razones de seguridad hasta que el tirador recupera la linterna. Esto no será considerado como interferencia del SO.
- E. La linterna del tirador se puede usar para recargar las miras nocturnas en cualquier momento después de la señal de inicio, pero no antes.

3.11 Responsabilidades y Código de Conducta

Al disparar Partidos IDPA, acepto lo siguiente:

- A. Entiendo que es un privilegio, y no un derecho, ser un tirador de IDPA.
- B. Seguiré todas las reglas de seguridad de IDPA y el campo del anfitrión. La seguridad de los tiradores, oficiales de partido, y los espectadores siempre serán mi principal objetivo.
- C. Antes y durante un partido, me abstendré del uso de alcohol, sustancias o medicamentos que puedan impactar negativamente mi habilidad para disparar con seguridad.
- D. Mantendré una membresía actual de IDPA después de mi tercer partido.
- E. Mantendré una Clasificación precisa disparando a un Clasificador al menos cada 12 meses a menos que haya obtenido una Clasificación de Maestro o Maestro Distinguido, o una Promoción de Rendimiento de Partido ha ocurrido en los últimos 12 meses, o se ha completado un partido sancionado en los últimos 12 meses sin DNF o DQ. Ver la regla 9.2 para más detalles.
- F. Reconozco que es mi responsabilidad mantener un conocimiento práctico del libro de reglas de IDPA actual.
- G. Me adheriré a los propósitos y principios de IDPA y no romperé deliberadamente ninguna regla de IDPA.
- H. Escucharé atentamente y me abstendré de hablar durante las sesiones informativas de los tiradores y las informaciones sobre etapas.
- I. Me abstendré de cualquier acción que distraiga a los tiradores, oficiales de seguridad y otros competidores durante el partido.
- J. Entiendo que es mi responsabilidad como miembro del escuadrón estar listo para disparar cuando sea llamado a la línea.
- K. Entiendo que es mi deber de procedimiento como miembro del escuadrón ayudar a restablecer las etapas entre los tiradores a menos que yo sea el tirador actual, el tirador siguiente o acabo de terminar de disparar, a menos que se indique lo contrario por un oficial del partido.
- L. No me comunicaré con otros de manera amenazadora, acosadora o abusiva.
- M. Es mi responsabilidad verificar los puntajes de mi partido dentro del período de verificación para ver si son correctos.
- N. Es mi responsabilidad verificar mis Clasificaciones en la base de datos en línea para verificar que sean correctas y para iniciar acciones correctivas si no son correctas.
- O. Si tengo una pregunta o un problema, mi primer contacto es con el CSO en el partido, luego el MD, luego el AC, luego IDPA HQ.
- P. Entiendo que las violaciones de estas responsabilidades y el Código de conducta darán como resultado mi sanción por parte del MD dentro del rango completo de penalizaciones hasta e incluyendo la descalificación de un partido, y puede resultar en el revocación de mi membresía IDPA.

4 REGLAS DE PUNTUACION

El sistema de puntuación en IDPA está diseñado para recompensar un equilibrio de precisión con velocidad. Puntuación IDPA convierte todo a una puntuación de tiempo y el tiempo más bajo gana. El sistema de puntuación también está diseñado para ser muy simple de entender y usar.

Lo más importante que se debe recordar cuando se puntúa en IDPA es que todo se basa en el tiempo, el tiempo bruto que se tarda en disparar a los objetivos y la precisión con que se logra, donde la inexactitud agrega tiempo a la puntuación. Parte de la simplicidad de IDPA.

La puntuación viene de no usar los puntos totales de un objetivo y, en cambio, usar puntos hacia abajo en cada objetivo. Cada punto abajo agrega 1 segundo al tiempo para la etapa.

4.1 **Puntaje ilimitado**

- 4.1.1 La puntuación ilimitada permite al tirador disparar a cada objetivo tanto como se considere necesario, siempre que lo haga viole otras normas de IDPA. Los mejores impactos en un objetivo se utilizan para la puntuación. Esto le da al tirador la opción de rectificar errores o impactos con los que no esté satisfecho para mejorar su puntuación. Cuando el tirador no dispara suficientes tiros a un objetivo, los tiros no disparados se cuentan como misses y se aplica una penalización por error de procedimiento por no seguir la descripción escrita de la etapa.
- 4.1.2 Cada descripción del Curso de Fuego especificará cuántos impactos se requieren en cada objetivo. Por ejemplo, si 3 impactos son requerido en cada objetivo, se puntuarán los 3 mejores, si hay más de 3 impactos en el objetivo.
- 4.1.3 Para calcular una puntuación ilimitada, tome el tiempo utilizado para completar los strings (tiempo sin procesar del cronómetro de disparo) y sumar los puntos hacia abajo de cada objetivo. El tiempo sin procesar se agrega al total de puntos hacia abajo para la etapa.

4.2 **Puntaje limitado**

- 4.2.1 El puntaje limitado funciona igual que el método de puntaje ilimitado descrito anteriormente, excepto por el número de disparos a efectuar en un string, que está limitado a exactamente el número especificado en la descripción escrita de la etapa.
- 4.2.2 Al disparar cualquier disparo adicional en un string se incurrirá en una penalización por error de procedimiento por string y por cada disparo adicional 1 de los mejores impactos se tapan antes de que se calcule la puntuación. Cuando el tirador no dispara suficientes tiros en un objetivo, los tiros no disparados se cuentan como misses, se evalúan una penalización por error de procedimiento por no seguir la descripción escrita de la etapa, y se pueden aplicar otras sanciones.

4.3 **Etapas Incompleta (Etapa DNF)**

- 4.3.1 Si un tirador ha comenzado una etapa pero no puede terminarla debido a un arma rota, un squib o una lesión personal, la puntuación se determinará anotando el tiempo y la etapa como se encontró anotando todos los puntos descontados (incluidos los fallos), agregando penalizaciones por no participar y otras penalidades aplicables. Cuando recibas un bip, usted recibe una puntuación.
- 4.3.2 Si el SO detuvo al tirador por un squib percibido, y resulta que no es un squib, el tirador recibirá un re-shoot debido a la interferencia SO. Si el SO detuvo al tirador por un squib percibido, y es un squib, la puntuación se determinará según lo anterior.

4.4 **No terminó el partido (Match DNF)**

Un tirador que elige no disparar una etapa recibirá un DNF para esa etapa, pero puede continuar disparando otras etapas logrando ninguna puntuación total de partido. Al finalizar el partido, cualquier tirador con un puntaje DNF en cualquier etapa, resultará en un partido DNF para ese tirador.

4.5 **Duda Razonable**

- 4.5.1 Cuando un Oficial de seguridad tiene una duda razonable sobre una decisión de puntuación, el SO otorgará la mejor puntuación al tirador. Esto también se aplica a posibles dobles. Sin embargo, esto no significa automáticamente que cada miss sea un doble.
- 4.5.2 El video no se puede usar para determinar el puntaje del tirador o para apelar la decisión de un SO.
- 4.5.3 Por lo general, los orificios de bala dejan un anillo de grasa y se utilizan para determinar el diámetro exterior del orificio para puntuación. Sin embargo, las balas no tienen que tener un anillo de grasa para ser puntuadas como un impacto. (por ejemplo, balas que pasan a través de otros objetivos, ropa, cubierta suave, etc., pueden no producir un anillo de grasa) por lo que es posible permitir que el impacto sea anotado.
- 4.5.4 No se debe usar un desgarrador radial para darle a un tirador una mejor puntuación. Si el área real del agujero de bala no alcanza el siguiente mejor anillo de puntuación, el tirador obtiene la puntuación más baja incluso si la lágrima alcanza el siguiente nivel más alto anillo de puntuación.

4.6 **Agujeros de bala**

- 4.6.1 Los orificios de bala ovalados o alargados hechos en un blanco que exceden dos diámetros de bala no cuentan para el puntaje. Esta situación ocurre normalmente cuando se mueven blancos disparados en ángulos extremos o donde el tirador está en movimiento.
- 4.6.2 La regla de agujero de bala alargada no incluye los agujeros de bala de ojo de cerradura (un agujero de bala de ojo de cerradura se crea mediante una bala que sale del cañón del arma de fuego y parece haber atravesado el objetivo de lado,) que cuentan para puntuación si se hicieron sin interferencia de otro objeto.
- 4.6.3 Los orificios de forma irregular hechos por balas que rebotan en el piso de la bahía, accesorios, acero, etc., no se califican. Solo agujeros hechos por balas enteras, no fragmentos, se puntúan.
- 4.6.4 Solo se marcarán los orificios de bala que entren directamente en la parte frontal del objetivo.

4.7 **Implicaciones de puntuación de cobertura dura / cobertura blanda**

- 4.7.1 Los accesorios de la etapa se usan comúnmente para representar objetos de cobertura dura o impenetrable, como paredes, automóviles, barricadas, y muebles como escritorios y archivadores. Los objetos verdaderamente impenetrables también pueden usarse como cobertura dura en una etapa.
- 4.7.2 IDPA requiere que los diseñadores del CoF estandaricen el color negro para la cubierta dura simulada. IDPA recomienda que los diseñadores del curso estandaricen el blanco para la simulación de cobertura blanda, o usen accesorios como ventanas, cortinas, arbustos, etc.
- 4.7.3 Cualquier disparo que deje un agujero de diámetro completo en un objeto designado como cubierta dura y continúe penetrando en un objetivo se considerará que ha perdido el objetivo (miss), (ya sea que el objetivo sea una amenaza o una no amenaza). Si el SO no puede indicar qué disparo a través de la cubierta dura impactó un objetivo de amenaza, elimina el mejor impacto del objetivo para cada agujero de diámetro completo en la cobertura dura.
- 4.7.4 Los disparos que penetran en la cobertura blanda y continúan para impactar a un objetivo se calificarán como impactos (si el objetivo es una amenaza o una no-amenaza.)
- 4.7.5 Los indicadores de simulación de amenaza y no amenaza pintados o marcados, independientemente del color, no son de cubierta dura.
- 4.7.6 Los indicadores de amenaza hechos de material impenetrable se consideran cobertura dura.
- 4.7.7 Los objetivos pueden cubrirse con ropa como se desee. Esto se hace típicamente con camisetas, cortadas en una mitad delantera y una la mitad posterior y la una mitad se engrapa en las varillas que sostienen el objetivo. Solo una capa del material ligero de la ropa puede estar entre el tirador y un objetivo.

4.8 **Designación del objetivo de amenaza y no amenaza**

- 4.8.1 Los objetivos no amenaza deben designarse mostrando un par de manos abiertas de tamaño normal de color contrastante, y al menos una de los cuales debe ser visible desde todas las posiciones de disparo en las que el objetivo puede ser enfrentado.
- 4.8.2 Los objetivos de amenaza pueden designarse mostrando un indicador de amenaza de tamaño normal (como un arma de fuego o un cuchillo) que sea visible desde todas las posiciones de disparo donde el objetivo puede ser enfrentado.

- 4.8.3 Los objetivos deben identificarse fácilmente como amenazas o no amenazas.
- 4.8.4 Los indicadores de amenazas de diferentes tipos tienen el mismo valor de amenaza y no cambian la prioridad de enfrentamiento al objetivo. Por ejemplo, un cuchillo es igual en amenaza a una escopeta, un rifle u otras armas de fuego.
- 4.8.5 Los indicadores de amenaza y no amenaza pueden estar pintados o marcados en los objetivos o cubriendo la ropa, o pueden ser recortado o grapado al objetivo.



4.9 Disparo que atraviesa

Cuando una bala atraviesa un objetivo no amenaza y también impacta a un objetivo amenaza, el tirador recibirá la penalización por el disparo al objetivo de no amenaza y obtendrá crédito puntuado por el impacto en el objetivo de amenaza. Lo contrario también se aplica cuando una bala en un objetivo de amenaza penetra en un no-amenaza o amenaza detrás de él. Todos los disparos impactando a través de objetivos cuentan.

4.10 Impacto en No-Amenaza

- 4.10.1 Un impacto en No-Amenaza (HNT) se define como un impacto en cualquier zona de puntuación de un objetivo que se designa como no-amenaza. Un objetivo reactivo no amenaza (acero, polímero reactivo, etc.) debe reaccionar adecuadamente a un impacto para que se califique como un HNT.
- 4.10.2 Cada impacto en un No Amenaza agrega 5 segundos a la puntuación del tirador.

4.11 Zonas de puntuación objetivo

- 4.11.1 "Cabeza" se refiere a la parte de la silueta de IDPA de cartón sobre la línea del cuello. Disparos designados para la "cabeza" o "solo cabeza" debe impactar la parte de la silueta de cartón dentro del área de puntuación sobre el cuello, o se cuentan como fallas (miss), incluso si impactan otra parte de la silueta.
- 4.11.2 "Cuerpo" se refiere a la parte de la silueta de IDPA de cartón debajo del cuello. Disparos designados para el "cuerpo" o "solo cuerpo" deben impactar la parte de la silueta de cartón dentro del área de puntuación debajo de la línea cuello, o se cuentan como fallas (miss), incluso si impactan otra parte de la silueta.
- 4.11.3 "Objetivo" se refiere a toda la silueta, incluyendo la cabeza y el cuerpo descritos anteriormente. Disparos designados para un "objetivo" (o a veces T1, T2, etc.) puede impactar en cualquier lugar dentro del área de puntuación en el cuerpo o la cabeza para la puntuación.
- 4.11.4 Un objetivo de cartón IDPA no debe dividirse en dos o más áreas de puntuación que se califiquen por separado. Por ejemplo, una línea de cinta negra no se puede usar para convertir un solo objetivo en dos objetivos, con puntuación separada siendo posible en ambas áreas.

4.12 Objetivos (blancos)

La siguiente es una lista inclusiva de objetivos que están permitidos:

- A. Objetivos de cartón: Los objetivos de cartón oficiales de IDPA pueden ser estacionarios o en movimiento. Estos objetivos se puntuados como están marcados, como -0, -1, -3, y una falla (miss) es -5.

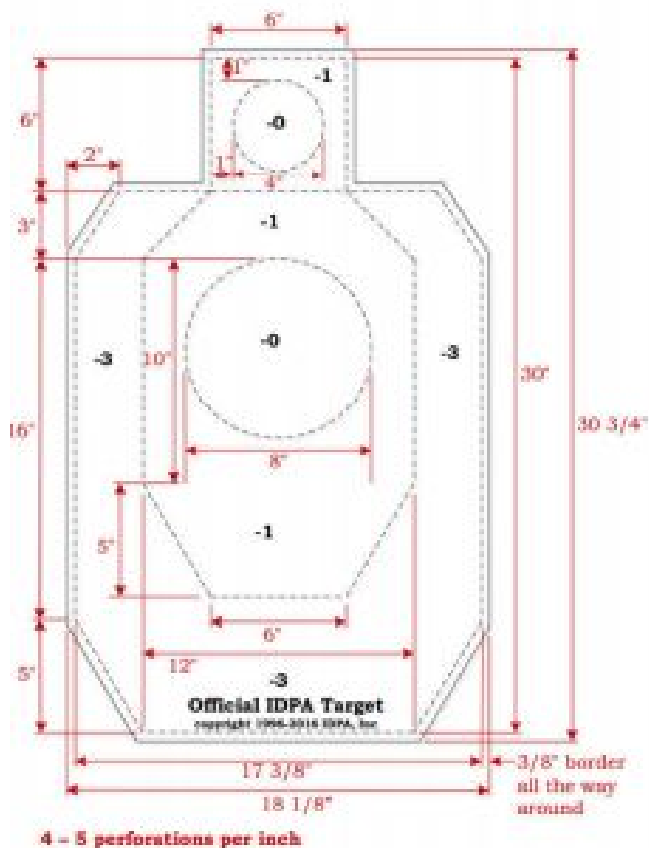
Todos los objetivos de cartón utilizados en los partidos IDPA locales y autorizados deben ser objetivos oficiales de cartón IDPA. Los objetivos de cartón oficiales de IDPA están disponibles directamente desde la sede de IDPA y desde los Fabricantes de objetivos con licencia IDPA en cada área geográfica. Póngase en contacto con IDPA HQ, consulte la lista en el Tactical Journal o use el sitio web en www.IDPA.com.

Los objetivos de cartón oficiales de IDPA con el área redondeada de cero abajo para facilitar la puntuación solo se pueden usar como objetivo estacionario. El objetivo puede dispararse comenzando dentro de 3 yardas o menos y disparar mientras está parado o en movimiento alejándose del objetivo.

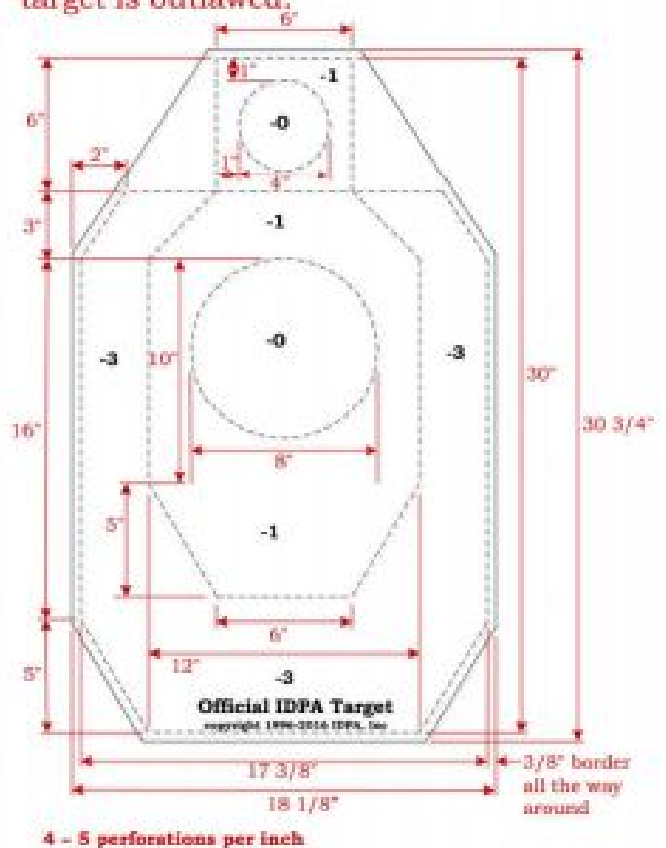
- B. Poppers: objetivos reactivos estacionarios de tamaño completo y miniatura de Popper y Pepper Popper con una altura mínima de 24 pulgadas y un ancho mínimo de 8 pulgadas. Estos objetivos se califican como cero (-0) si caen. Si el objetivo se deja en pie se puntúa como cinco (-5).
- C. Piernas de acero: placas estacionarias verticales reactivas de acero que representan piernas del objetivo que presentan un objetivo al menos 3 Se permiten pulgadas de ancho y al menos 15 pulgadas de alto. Estos objetivos se califican como cero (-0) si caen. Si el objetivo se deja en pie se puntúa como cinco (-5). La zona de calibración para este objetivo es la mitad superior de la pierna objetivo
- D. Objetivo reactivo estacionario de IDPA: Un objetivo de cartón IDPA cubierto con una camiseta u otra ropa se mantiene frente a una placa de acero de tamaño de la marca de cero que se alinea con las zonas de cero en el objetivo de cartón. Una de las placas de acero debe ser impactada para derribar al objetivo. Estos objetivos se califican como cero (-0) si caen. Si el objetivo se deja en pie se puntúa como cinco (-5). El cartón que sujeta la ropa no se puntúa. Este El tipo de objetivo no se cuenta en la relación de papel del acero. La placa de acero redondeada en el área cero del objetivo es la zona de calibración.
- E. Se puede usar un Popper detrás de un objetivo de cartón para activar otros objetivos. Un Popper o Pepper Popper permitido como se describió anteriormente, ubicado detrás de un objetivo oficial de cartón IDPA de tal manera que un golpe de cero del objetivo de cartón derribará al Popper. El Popper debe ser visible por encima o por debajo del objetivo de cartón desde todas las posiciones de tiro desde las que se puede disparar al objetivo. La zona de calibración en esta configuración es el círculo del cero en el blanco de cartón. Es parte del problema de tiro que el tirador debe resolver, garantizar que Popper detrás se activa cuando el cartón se impacta. El objetivo de cartón se puntúa normalmente. El Popper se usa solo como activador y no se califica, ni cuenta en el cálculo de la relación papel / acero.
- F. Se permiten otros objetivos si y solo si representan algo pertinente y apropiado para la escena de la etapa.
- G. Objetivos de cartón IDPA estacionarios o en movimiento con una pequeña parte del área de puntuación recortada, como eliminando el área de puntuación -3, quedando un perímetro de 3/8 "sin puntuación restante.
- H. Objetivos de cartón oficiales IDPA estacionarios o en movimiento con cubierta dura negra pintada en ellos.
- I. Objetivo que desaparece, cualquier objetivo que, cuando está en reposo, no presenta al tirador la zona del 1 de la puntuación.
- J. Los objetivos de cartón oficiales de IDPA pueden tener su área de puntuación reducida al pintar el área de no puntuación con un color de alto contraste que es oscuro (si no es negro).
- K. Placas estacionarias redondas de acero reactivo o polímero reactivo de 6" o más de diámetro.
- L. Placas estacionarias fijas de acero reactivo cuadrado de 6 "o mayor o placas de polímero reactivo.
- M. Otras placas reactivas de acero estacionarias con un área de superficie de 28.3 pulgadas cuadradas o más donde las dimensiones más pequeñas presentadas al tirador deben ser igual o superior a 3 pulgadas. El MD definirá la zona de calibración para estos objetivos
- N. Objetivos de paloma de arcilla estacionarios (ejemplos: simular un cierre de puerta o un área ocular, etc.) Los objetivos de paloma de arcilla son no sujeto a calibración.

Los nuevos objetivos serán evaluados anualmente.

Official IDPA Target



Official IDPA Alternate Target Allowed only where the normal IDPA target is outlawed.



4.13 Objetivos no permitidos

La siguiente es una lista no inclusiva de objetivos no permitidos.

Pinos de bolos, Texas Star, Estante de platos polaco, Árbol de duelo, Pelotas de golf, Globos, Huevos, Poppers vaqueros, objetivo de práctica IDPA, objetivos de acero con forma de animal, Popper de lápida, Popper de ataúd y otros objetivos similares Incluyendo otros objetivos novedosos, etc.

4.14 Impactos puntuados

- 4.14.1 Solo se pueden usar tiros disparados por el competidor para anotar en una etapa.
- 4.14.2 Acciones como lanzar cuchillos, derribar poppers a mano, golpear un muñeco de repuesto, etc., no serán puntuadas, pero pueden ser requeridas en el reloj.
- 4.14.3 Cualquier disparo requerido para ser disparado a un objetivo por el competidor debe ser puntuado. Por ejemplo, si son seis disparos requeridos para ser disparados a un objetivo, se anotarán seis tiros.

4.15 Publicación de resultados

Todos los resultados de los Partidos locales y Autorizados (sancionados) deben incluir el número de membresía IDPA de cada tirador. Por la Responsabilidades de los tiradores y Código de conducta: un tirador debe convertirse en miembro de IDPA después de su tercer partido. Para esos tiradores temporalmente sin una membresía IDPA actual, se puede mostrar un "XXX" en los Resultados del partido en lugar del número de IDPA.

4.16 **Tocar los objetivos**

- 4.16.1 Los tiradores o sus delegados no tocarán ni interferirán con ningún objetivo al que se le haya disparado y aún no haya sido anotado por el equipo SO. Si el tirador o su designado interfiere con un objetivo antes de que se marque, ese objetivo se anotará como todos fallados (misses).
- 4.16.2 Si se tapa un objetivo antes de anotarlo, el SO intentará dar el puntaje correcto si se puede discernir. De otra manera, el tirador recibirá un re-shoot.
- 4.16.3 El SO o Scorekeeper (puntuador) no tocará un objetivo en la parte delantera o trasera del objetivo cerca de los orificios de bala antes o durante el proceso de puntuación.
- 4.16.4 Si un objetivo se anota y se tapa antes de que el tirador o la persona designada pueda verlo, el puntaje se mantiene.
- 4.16.5 Si un objetivo no fue tapado entre los turnos de los tiradores, el SO intentará dar la puntuación correcta si se puede discernir de lo contrario, el tirador recibirá un re-shoot.
- 4.16.6 Los objetivos en los que hay una disputa de puntuación se retirarán del escenario y el Jefe Oficial de seguridad o director del partido los mantendrá para su arbitraje.

4.17 **Calibración de objetivos reactivos**

- 4.17.1 Los objetivos reactivos deben reaccionar físicamente para puntuar. Todos los objetivos reactivos en un partido autorizado, poppers, placas, etc. serán calibrados para que reaccionen correctamente con un "buen impacto" usando la munición con el factor de potencia más bajo permitido en cualquier división. El Director del Partido o su designado calibrará todos los objetivos reactivos en un partido antes del primer disparo en la competencia cada día y a discreción del Director del Partido durante todo el partido. El SO de cada etapa puede solicitar una calibración de objetivo reactivo en su etapa en cualquier momento si se considera necesario.
- 4.17.2 Si la división BUG es aceptada, el Director del Partido proporcionará un arma de fuego y municiones de .380 que juntas no superen el factor de potencia BUG (95PF). Si la división BUG no es aceptada, el Director del Partido proporcionará un arma de fuego y municiones especiales de 9 mm o .38 que juntas no excedan el factor de potencia más bajo de cualquier división regular (105PF.) La misma combinación de arma de fuego y municiones se utilizará en todo el partido con los retos de calibración y calibración sin cambios.
- 4.17.3 Los objetivos deben estar situados de manera que se minimice el cambio, la torsión o el movimiento durante un partido, para que la calibración correcta no se pierda a lo largo del partido.
- 4.17.4 Para calibrar un objetivo reactivo, dispara una ronda al objetivo desde la posición de disparo más probable en el escenario impactando la zona de calibración del objetivo. Si el objetivo no reacciona correctamente, cambie la configuración del objetivo y repita. El objetivo debe reaccionar correctamente tres veces seguidas para que se considere calibrado correctamente.
- 4.17.5 Si durante un CoF un objetivo reactivo no reacciona adecuadamente cuando se le impacta, el competidor tiene tres opciones.
 - A. El competidor dispara al objetivo hasta que reacciona adecuadamente, el objetivo se puntúa como impactado y la puntuación de la etapa se mantiene. En este caso, no se permitirá ningún desafío de calibración.
 - B. El objetivo no reacciona correctamente y el tirador no desafía la calibración, el objetivo se puntúa como errado (miss) y la puntuación de la etapa se mantiene. Un desafío después de que el tirador conoce la puntuación de la etapa o las puntuaciones de objetivos individuales no será permitido.
 - C. El objetivo no reacciona correctamente a un impacto y el tirador desea desafiar la calibración. El reto debe hacerse al SO que acompaña al tirador, inmediatamente después de dar el comando "Campo libre", y antes de que el tirador sepa la puntuación de la etapa o las puntuaciones de objetivos individuales. Desafíos que se presentan después de este punto no serán permitidos. Si el tirador completó la etapa o no, no afecta el proceso de desafío. Cuando se hace un desafío apropiado, el objetivo reactivo y el área circundante no se tocarán o interferirán por nadie hasta que se verifique la calibración. Como parte del proceso de desafío, el SO inmediatamente tomará 7 balas vivas de las que el tirador está utilizando en el escenario y serán enviadas a la Cronógrafo para pruebas.

4.17.6 Si el personal del partido, MD, SO u otro competidor toca o interfiere con el objetivo, al tirador le será dado un re-shoot.

4.17.7 Si el objetivo es tocado o interferido por el tirador o su designado, el objetivo será marcado como fallado (miss) y el CoF se considerará completado. Si el tirador no completó la etapa, la puntuación de la etapa incompleta será utilizada para determinar la puntuación del tirador para esta etapa.

4.17.8 Si el objetivo cae sin interferencia antes de la calibración (es decir, viento, etc.), se le dará al tirador un Re-shoot.

4.17.9 Proceso de verificación de calibración

- A. El MD disparará una ronda de municiones de calibración a la zona de calibración del objetivo reactivo desde la misma posición que el tirador utiliza para atacar al objetivo.
- B. Si el objetivo es impactado en la zona de calibración o inferior y el objetivo reacciona correctamente, la calibración se considera correcta y el objetivo se marcará como un fallo (miss). Si el tirador no completó la etapa, entonces la puntuación de la etapa incompleta se utilizará para determinar la puntuación del tirador para la etapa.
- C. Si el objetivo es golpeado por encima de la zona de calibración, el Proceso de verificación de calibración falló y el tirador recibirá un re-shoot..
- D. Si el objetivo es impactado en cualquier parte de la superficie puntuable y el objetivo no reacciona correctamente, la calibración se considerará incorrecta, y el tirador recibirá un re-shoot después de que se recalibre el objetivo.
- E. Si se erra al objetivo, dispara otra vez en la zona de calibración.
- F. No importa cuál sea el resultado de este proceso, las municiones del tirador todavía se probarán para ver si cumple o supera el factor de potencia. Se aplican penalizaciones y procesos de cronógrafo normales.

5 REGLAS DE PENALIDAD

Para que un error de procedimiento (PE) o una penalización flagrante (FP) se evalúe por una falla en la realización de acciones distintas a disparar, debe haber un calificador definido y medible sobre cómo se debe usar un accesorio apropiadamente. Bajo ninguna circunstancia una sanción de cualquier tipo se evaluará en función de una decisión de juicio sobre si se utilizó o no la utilería apropiadamente durante el CoF. El calificador debe ser determinante de aprobación / falla y la condición cuantificable debe estar en el CoF. Por ejemplo, el maletín se debe colocar dentro del barril azul.

5.1 Error de procedimiento (PE)

Los errores de procedimiento agregan 3 segundos por infracción y se evalúan cuando:

- A. Un tirador no sigue los procedimientos de disparo establecidos en la descripción escrita de la etapa.
- B. Un tirador rompe una regla del juego.
- C. Una violación de conducta descrita en el código de conducta del Tirador según lo determine el MD.

Se evalúa una PE para cada tipo de infracción. Si el tirador comete más de un tipo de infracción, como usar la mano incorrecta especificada o un número incorrecto de disparos, se evalúa un PE por separado para cada tipo de infracción. Por violaciones de cobertura (o líneas de falta), el número de PE de cobertura no puede exceder el número de posiciones de cobertura.

5.2 Penalización flagrante (FP)

Una penalización flagrante (FP) agrega diez (10) segundos y se ejecuta en lugar de una penalización de PE, en los casos en que se produce una infracción que da como resultado una ventaja competitiva, como no seguir las instrucciones en un CoF y obtener una ventaja que no puede ser abordada por un PE (es decir, el puntaje se resuelve en favor de los competidores con un PE agregado).

5.2.1 Las sanciones flagrantes se evalúan cuando:

- A. Un tirador no sigue los procedimientos de disparo establecidos en la descripción escrita de la etapa y / o usa equipo inadecuado con la intención obvia de obtener una ventaja competitiva de puntuación.
- B. Un tirador rompe una regla del juego.
- C. Una violación de conducta descrita en el código de conducta del Tirador según lo determine el MD.

5.2.2 Ejemplos de un FP (lista no inclusiva):

- A. SHO / WHO strings / etapas disparadas Freestyle

- B. No ir agachado cuando sea requerido
 - C. No enfrentar completamente todos los objetivos como se requiere
 - D. No cumplir con el requisito de la etapa que tarde más de 3 segundos en realizarse
 - E. Disparar una formación completa mientras pasa la línea de falta.
 - F. Puesta en escena de un dispositivo de alimentación de municiones incorrectamente
 - G. Munición extra en los cargadores.
- Todos los FP deben ser aprobados por el MD.

5.3 Incumplimiento de hacer lo correcto (FTDR)

- 5.3.1 Una penalización por falta de acción correcta de 20 segundos se evalúa por conducta grosera antideportiva. Ejemplos no inclusivos de esta conducta son: insultar a un SO, arrojar una pieza de su equipo en el suelo, lanzando una rabieta por cualquier razón o violando el código de conducta del tirador.
- 5.3.2 El FTDR está destinado a ser usado únicamente como una penalización por actos del tirador para eludir o violar las reglas y al hacerlo ganan una ventaja competitiva. Se puede emitir un FTDR por violaciones del Curso de Fuego, pero no en los casos de errores del tirador, donde es obvio que el tirador no obtuvo ninguna ventaja competitiva al sus acciones. No debe utilizarse para errores de tirador inadvertidos. En estos casos, el tirador debe ser penalizado con un PE o FP, en lugar de un FTDR.
- 5.3.3 Todos los FTDR deben ser aprobados por el MD.

5.4 Descalificación (DQ)

Descalificación significa que el tirador no puede continuar en ninguna parte la partida IDPA, no puede volver a entrar en otra división, y no puede disparar ningún partido lateral. El puntaje del tirador será reportado como DQ. Un tirador debe ser descalificado por las siguientes razones:

- A. Manejo inseguro de armas de fuego según se define en la Sección de Normas de Seguridad.
 - B. Conducta antideportiva.
 - C. Violaciones del Código de conducta del tirador según lo determinado por el MD.
 - D. Disparar a un objetivo de acero que está a menos de 10 yardas del tirador.
 - E. Descargar intencionalmente el arma de fuego en cualquier cosa que no sea un objetivo o un activador.
- Todos los DQ deben ser confirmados por el MD.

5.5 Aplicación de penalización

- 5.5.1 Se aplicarán sanciones de seguridad antes, durante y después del CoF.
- 5.5.2 Un CoF comienza cuando el SO emite el comando "Campo caliente, ojos y oídos" al tirador.
- 5.5.3 Un CoF finaliza cuando el SO emite el comando "Campo libre".
- 5.5.4 Las penalizaciones de CoF se aplicarán durante el tiempo que esté en curso.
- 5.5.5 La descripción de CoF puede dar instrucciones a los tiradores para que hablen ciertas palabras, pero no se evalúa ninguna penalización por no hacerlo.

6 REGLAS DE DISEÑO DE ETAPA

Una Descripción de Etapa no puede anular el libro de reglas, ni puede prohibir acciones legales por parte de los tiradores, excepto en las siguiente condiciones:

- A. Para abordar un problema de seguridad que se aplica a los límites del campo.
- B. Brindar la opción de no usar una prenda de ocultación.
- C. Especifique el número de disparos en el arma al inicio de la etapa, hasta la capacidad de división.
- D. Especifique la condición de inicio y la posición para el arma de fuego y la posición de inicio para los dispositivos de alimentación de municiones.
- E. Especifique la posición de inicio del tirador.

6.1 Categorías de etapas

Las etapas de IDPA se dividen en dos categorías generales:

6.1.1 Etapas escenario

Las Etapas de Escenario intentan representar un enfrentamiento con objetivos que realmente podría suceder. Las etapas del escenario deben tener una descripción escrita del escenario y debe utilizar puntuación ilimitada.

6.1.2 Etapas estándar

Las etapas estándar están diseñadas para probar el rendimiento del tirador de las diversas técnicas empleadas en la práctica de IDPA. Las etapas de los estándares pueden usar puntuación limitada o ilimitada.

6.2 Descripciones de la etapa

Una descripción de la etapa bien escrita contribuye al éxito de un partido y evita la confusión y la frustración entre el personal y competidores. La descripción de la etapa escrita se lee a cada escuadrón para asegurar una comunicación uniforme. La descripción de la etapa escrita incluye, como mínimo, los siguientes elementos:

- A. Un escenario defensivo o un estándar (prueba de habilidades)
- B. Posición inicial
- C. Especifica la condición del arma (cargada, descargada, descargada)
- D. Procedimiento
- E. Identifica puntos de cobertura y líneas de falla.
- F. Especifica utilizando el 180 o señale los puntos seguros de la boca del cañón.
- G. Especifica la cantidad mínima de munición y si la etapa es limitada o ilimitada
- H. Especifica si una prenda de ocultación NO es requerida
- I. Se recomienda un diagrama descriptivo del CoF pero no es obligatorio.

6.3 Líneas de falta

- A. Las líneas de falta deben ser utilizadas por los directores de partido para delinear la cobertura en una posición de cobertura (PoC) para reducir las penalidades en disputa.
- B. Las líneas de falta pueden consistir en marcar material que permanezca consistente para cada tirador durante todo el partido. Que puede ser táctil o no táctil a discreción del director del partido. Si se extienden sobre la superficie del suelo, es de la incumbencia de cada tirador usar el cuidado apropiado para la seguridad. Sea pintura, madera, metal, etc. lo utilizado para marcar la línea, no debe ser más ancha que 4 "
- C. Las líneas de falta deben colocarse de una manera que promueva los Principios de Disparo IDPA en la Sección 1.2
- D. Las líneas de falta deben delinear el límite general para cada punto de cobertura en el que un tirador puede enfrentar a todos objetivos disponibles desde esa posición como una opción para disparar un escenario.
- E. Las líneas de falta utilizadas para marcar una PoC se extienden desde el final de los objetos físicos utilizados hasta el límite del escenario para proveer cobertura larga.
- F. Las posiciones de la cobertura en ventanas y portales deben estar marcadas con líneas de falta.

6.4 Límites de etapa

Los límites de la etapa deben definirse en cada etapa, ubicados a no más de 10 yardas de distancia hacia atrás de la posición de disparo. Cuerdas, cintas, conos, banderas, etc. deben indicar físicamente estos límites.

6.5 Seguridad de la boca del cañón

Los Directores de Partidos deben designar áreas seguras de boca del cañón de acuerdo con las reglas de seguridad en la sección 2.9.

6.6 Reglas varias de diseño de etapas

- 6.6.1 Solo los objetivos oficiales de cartón IDPA o los objetivos aprobados por IDPA se pueden usar en cualquier etapa de IDPA.
- 6.6.2 El 75% de todos los tiros requeridos en un partido debe hacerse desde 15 yardas o más.
- 6.6.3 Las etapas tipo escenario pueden tener objetivos hasta 20 yardas del tirador.
- 6.6.4 Las etapas tipo estándar pueden tener objetivos de hasta 50 yardas del tirador.
- 6.6.5 Las etapas memorizadas están prohibidas en todas las etapas y strings de fuego IDPA. Una etapa memorizada cualquier etapa donde uno debe recordar el orden de enfrentamiento u otras restricciones de disparo que no sean intuitivas para el tirador basadas en el diseño del escenario.
- 6.6.6 Las etapas pueden requerir un cambio en el número de disparos requeridos en un objetivo de papel. Sólo un objetivo de papel en un string puede requerir un número diferente de disparos que los otros objetivos de papel en el string. Por ejemplo, el objetivo de papel debe ser enfrentado con 6 disparos y los objetivos de papel restantes deben ser enfrentados con 2 disparos cada uno.
- 6.6.7 No más del 25% de los disparos requeridos en cualquier string (serie) de disparos puede ser sobre objetivos de metal.
- 6.6.8 No más del 10% del total de tiros requeridos en el partido puede ser sobre acero. Activador de acero con un objetivo marcado delante de él no se cuenta para el porcentaje permisible de acero.
- 6.6.9 Los activadores ubicados detrás de un objetivo puntuable deben activarse con los disparos que alcanzan la zona de cero superior o inferior. Si esto no es posible, la zona -0 que no activará el activador debe identificarse como de cobertura dura.
- 6.6.10 Las etapas ciegas y los objetivos móviles no amenaza no están permitidos.
- 6.6.11 Ningún string de fuego puede requerir más de 18 rondas.
- 6.6.12 El movimiento requerido del tirador bajo su propia fuerza de más de 10 yardas entre los puntos de disparo no es permitido. No se permite el movimiento total requerido del tirador bajo su propia fuerza de más de 20 yardas.
- 6.6.13 Si se requiere una cobertura baja o una posición agachado, debe ser la última posición de disparo de un string.
- 6.6.14 Los diseñadores de escenarios deben esforzarse por diseñar etapas que dejen los objetivos visibles para tiradores discapacitados y con problemas de movilidad.
- 6.6.15 Solo se puede usar 1 objetivo no amenaza por cada 2 objetivos de amenaza en cualquier string de fuego.
Ejemplo: 1-2 objetivos de amenaza = 1 objetivo de no amenaza, máximo.
3-4 objetivos de amenaza = 2 objetivos no amenaza, máximo.
5-6 objetivos de amenaza = 3 objetivos de no amenaza, máximo.
- 6.6.16 Ninguna descripción de etapa obligará a que se cargue un dispositivo de carga / carga de municiones durante el CoF en el reloj (mientras corre el tiempo).
- 6.6.17 No se permite que la cubierta dura pintada cubra la trayectoria de un objetivo en movimiento. Si se requiere una cubierta dura para el camino de un objetivo en movimiento, debe estar hecho de un material que no permita que una bala pase a través de la cubierta dura y impactar el objetivo en movimiento.
- 6.6.18 No es posible que los strings de "solo mano fuerte" requieran que el tirador ataque objetivos a más de 10 yardas de distancia.
- 6.6.19 No es posible que los strings de "solo mano débil" requieran que el tirador enfrente objetivos a más de 7 yardas de distancia.
- 6.6.20 Los strings de mano débil solamente no se diseñarán de modo que requieran que el tirador use solo la mano débil / de soporte para recargar el arma de fuego.
- 6.6.21 No se requieren disparos a distancias superiores a 10 yardas en etapas de escenario, o 15 yardas en etapas estándar para objetivos del tamaño de la cabeza o menor.
- 6.6.22 Los objetivos de cartón a 10 yardas o menos del tirador deben presentar un mínimo de 12 pulgadas cuadradas de Zona cero, con la dimensión más pequeña de al menos 3 pulgadas.
- 6.6.23 Las recargas no serán obligatorias en un Curso de Fuego. Se deben realizar todas las recargas obligatorias, fuera del reloj.
- 6.6.24 Armas largas y armas "de paso"

- A. Aparte de las Carabinas de Calibre de Pistola, otros tipos de armas largas no pueden dispararse en partidos IDPA, pero se pueden usar armas largas inertes (sin fuego) como accesorios de utilería.
 - B. Las pistolas “de paso” (pick up) proporcionadas por el partido, patrocinadores del partido u organizadores pueden usarse en partidos IDPA y no necesitan cumplir con las reglas del equipo IDPA.
 - C. Si un tirador tiene un mal funcionamiento del arma de fuego utilizando una pistola “de paso”, el tirador debe volver a disparar el string.
- 6.6.25 Las etapas con una o más posiciones de cobertura no presentarán objetivos al aire libre que requieran más de 6 disparos mientras que el tirador está fuera de cobertura. Sin embargo, puede haber más de uno de estos tipos de enfrentamiento en una sola etapa.
- 6.6.26 Barreras de visión [Ocultamiento]
- A. Las barreras de visión son objetos de cubierta blanda, como carpas, árboles falsos, paredes, etc., que se utilizan para bloquear la vista de un objetivo o grupo de objetivos.
 - B. Las barreras de visión son de cubierta blanda y no pueden ser impenetrables o designadas como cubiertas duras. Las barreras de la visión no pueden ser designadas como un punto de cobertura para atacar a los objetivos, es decir, no cortar el pastel alrededor de una barrera de visión.
 - C. Los directores de partidos pueden utilizar las barreras de la visión para ocultar los objetivos de "sorpresa", que se deben enfrentar "a campo abierto"(es decir, después de dejar una "posición de cobertura"en un CoF).
 - D. Las formas de humanoides de cualquier tipo, ya sea parcial o total, no se pueden usar como barreras de visión, cubierta blanda o cubierta dura. Los maniqués tácticos o maniqués todavía se pueden usar como accesorios, pero no como barreras de visión, cubierta blanda o cubierta dura.
- 7 REGLAS PARA EL TIRADOR CON DISCAPACIDAD FÍSICA PERMANENTE (PPDS)

Para propósitos de IDPA, un tirador con discapacidad física permanente se define como que tiene:

- A. Miembros faltantes o miembros parciales.
- B. Extremidades protésicas.
- C. Miembros incapacitados.
- D. Uso de silla de ruedas, andador o muletas.

En un esfuerzo por acomodar a nuestros PPDS, se aplican las siguientes reglas.

- A. PPDS que eligen no hacerlo o no pueden realizar una acción requerida por el CoF (arrodillado, inclinado, etc.) reciben 1 penalización de PE por acción no realizada. Si los objetivos no pueden ser enfrentados desde su posición de habilidad, los puntos hacia abajo serán evaluados, pero no se evaluarán los PE por enfrentamiento de objetivo.
- B. PPDS con el uso de un solo brazo o mano puede optar por usar una linterna montada en el arma de fuego antes de la señal de inicio, sin penalización, en todas las etapas si dentro del partido hay una etapa que requiere el uso de una linterna.
- C. Los PPDS que tengan un brazo o una mano no serán penalizados en una etapa que requiera disparar una mano débil o mano fuerte.
- D. PPDS puede realizar recargas con una sola mano de manera que el MD considere seguro antes del inicio del partido.
- E. Los PPDS que están confinados a una silla de ruedas pueden usar cualquier medio que elijan para recorrer el CoF en su silla de ruedas, incluyendo un asistente de empuje. Sin embargo, los requisitos elegidos deben utilizarse para cada CoF en el partido.
- F. Se permite el uso de una funda y / o portadores de municiones montada en el cuerpo o en una silla de ruedas
- G. Las armas de fuego se pueden volver a enfundar entre las posiciones de tiro.
- H. Se permite el control de armas de fuego con una sola mano a lo largo de un CoF.
- I. Los tiradores pueden obviar el uso de una prenda de ocultación.

Los tiradores que sufren pérdida de audición pueden solicitar una señal de inicio alternativa no audible.

La sede de IDPA puede emitir exenciones individuales para permitir que los tiradores con discapacidades físicas usen alternativas o equipos diseñados especialmente para adaptarse a sus capacidades individuales.

El estado de PPDS se basa en el Sistema de Honor. Aquellos que tergiversan su estado de PPDS serán descalificados.

8 REGLAS DE EQUIPOS

8.1 Armas de fuego – General

8.1.1 Resumen de las divisiones

A. IDPA se divide en 6 divisiones regulares que están completamente separadas. Ninguna de las siguientes divisiones compite contra cualquier otra división:

- Pistola de servicio estándar (SSP)
- Pistola de servicio mejorada (ESP)
- Pistola defensiva personalizada (CDP)
- Arma de respaldo (BUG)
- Revólver (REV)
- Pistola compacta portable (CCP)

B. BUG es una división requerida para partidos de Nivel 1 y es una división opcional para los partidos sancionados de Nivel 2 a 5.

C. Pistol Caliber Carbine (PCC) es una división de especialidades opcional para niveles 1 - Nivel 5.

8.1.2 Las Divisiones especiales (SPD) son una división opcional para todos los partidos. Estas adiciones deben ser publicadas en todos los anuncios de partidos sancionados y la inclusión de división (es) especial (es) no están sujetos a apelación o arbitraje.

A. Las armas de fuego semiautomáticas de doble acción, solo de doble acción y de tiro striker compiten en SSP, CCP, PCC o BUG. Cualquier arma de fuego que se pueda usar en SSP se puede usar en ESP o CDP, dependiendo del cartucho usado.

B. Las armas de fuego semiautomáticas de acción simple compiten en ESP, CCP, CDP, PCC o BUG, dependiendo del tamaño físico y cartucho utilizado.

C. Los revólveres se clasifican por el método de carga y el poder de munición y compiten en BUG dependiendo de tamaño físico y cartucho utilizado.

8.1.3 Carga del cargador: todos los cargadores deben cargarse a la capacidad de división en la señal de inicio durante todo el partido excepto en los siguientes casos:

A. Si se usa un cargador que tiene menos capacidad que su división, el tirador cargará todos los cargadores a la capacidad del menor durante todo el partido.

B. La descripción de la etapa puede requerir una carga reducida del cargador.

C. En la división Revolver, el tirador debe cargar el revólver y todos los dispositivos de carga con el mismo número de munición durante todo el partido a menos que se apliquen las excepciones de carga anteriores.

8.1.4 Capacidad de la división

SSP, ESP, SPD	10 balas
CDP, PCC	8 balas
REV, BUG-S	6 balas
BUG-R	5 balas total

En todas las divisiones semiautomáticas excepto BUG-S, el tirador también comenzará con una ronda adicional en la cámara, a menos que la descripción de la etapa requiera lo contrario.

8.1.5 Recuento de dispositivos de carga

A. Un "dispositivo de carga" es un cargador, cargador de velocidad o clip de luna.

B. Los tiradores que comienzan con 8 o más balas en todos los dispositivos de carga pueden comenzar con el arma cargada más dos dispositivos de carga adicionales.

C. Los tiradores que comienzan con 6 o 7 rondas en todos los dispositivos de carga pueden comenzar con el arma cargada más tres dispositivos de carga adicionales.

D. Los tiradores que comiencen con 5 rondas o menos en todos los dispositivos de carga pueden comenzar con el arma cargada más cuatro dispositivos de carga adicionales.

E. No se pueden usar dispositivos de carga adicionales más allá de los límites anteriores durante un string.

8.1.6 Regla de arma de fuego inservible

A. En cualquier partida individual, un tirador debe usar la misma arma de fuego en todas las etapas, a menos que quede inutilizable.

B. Si el tirador determina que el arma de fuego se ha vuelto inservible, notificará a un oficial de seguridad que lo hará notificar al director del partido.

C. Una vez que el tirador declara que el arma de fuego no puede ser reparada, no puede usarse durante la duración de la competencia.

D. El tirador puede continuar el partido en la siguiente señal de inicio. Las cadenas anteriores no pueden volver a dispararse.

E. Se puede usar cualquier arma de reemplazo legal de la misma división.

- F. Si los cargadores de armas de fuego de reemplazo no permiten la misma capacidad de carga que el arma original, el tirador puede ajustar la carga del cargador para adaptarse al arma de reemplazo, siguiendo las reglas de carga del cargador en la sección de Modificaciones permitidas para todas las divisiones 8.1.7
- 8.1.7 Modificaciones permitidas para todas las divisiones
Las siguientes reglas de modificación se aplican a las armas de fuego en todas las divisiones.
- A. Los bloqueos de almacenamiento se pueden desactivar o eliminar.
- B. Las desconexiones o seguros de cargador se pueden desactivar o eliminar.
- C. Los láseres que están incorporados en el arma de fuego o miras están permitidos si cumplen con todas las demás reglas de división y el láser no se activa durante una cadena de fuego. Se puede usar cinta para evitar que el láser se proyecte.
- D. Un botón de liberación de cargador extendido no puede tener un diámetro demasiado grande ni sobresalir más de 0.2 "desde el marco. La medida se toma en la parte posterior del cargador, donde sale del marco. Cuando el botón de liberación del cargador se empotra en el marco de agarre, se usa el marco de agarre en la parte posterior del hueco como la base de la medida.
- 8.1.8 Características y modificaciones no legales en IDPA para todas las divisiones
Las siguientes características y modificaciones no están permitidas en ninguna división a menos que se permita específicamente lo contrario en el libro de reglas
- A. Compensadores de cualquier tipo, incluyendo cañones híbridos o portados.
- B. Pesos adicionales. Esto incluye (pero no se limita a) cargadores pesados, barras de guía de tungsteno, cavidades para cargador de bronce, empuñaduras pesadas y tornillos de empuñadura sobre pesados.
- C. Caños pesados y / o cónicos sin cojinete de caño, excepto lo permitido en las divisiones ESP, CCP, BUG y CDP con restricciones de longitud.
- D. Miras de configuración no estándar (anillos de fantasmas, costillas de Bo-Mar, etc.).
- E. Desconexión o inhabilitación de cualquier dispositivo de seguridad, incluidos (entre otros): dispositivos de seguridad manuales, dispositivos de seguridad de agarre, disparo, pasadores, percutor, y martillos de bloqueo, 1911 serie 80 seguro de perno de percutor, 1911 seguro Swartz. Serie 1911 80 los marcos pueden usarse con correderas de la serie 70 o viceversa. Las acciones de revólver no pueden ser modificadas para que el el martillo puede caer cuando el tambor está abierto.
- F. Luces montadas en armas de fuego.
- G. No se permiten láseres montados en riel y láseres montados atornillados en el guardamonte.

8.2 Armas de fuego – Divisiones

8.2.1 División de pistola de servicio en stock (SSP)

Las pistolas permitidas para su uso en SSP deben:

- A. Tener una producción anual mínima de 2,000 unidades. Los modelos discontinuados deben haber tenido una producción total de 20,000 unidades.
- B. Ser semiautomáticas.
- C. Ser de doble acción, solo de doble acción o striker.
- D. Utilice cartuchos de 9 mm (9x19) o más grandes.
- E. Pesar 1.219 kgso menos descargado, con la revista más pesada insertada.
- F. Caber la caja de prueba de pistola IDPA que mide 22,225 x 15,24 x 4,128 cm con el cargador más grande insertado.

8.2.1.1 Condición de inicio

- A. Las armas de fuego selectivas DA / SA comenzarán con martillo bajo o desmontado.
- B. Las armas de fuego con una palanca o botón decocker comenzarán con el martillo de desarmado utilizando la palanca o el botón.

- C. Si se debe bajar el martillo tirando del gatillo y bajando manualmente el martillo, el martillo quedará bajado a la posición más baja posible.
 - D. Los dispositivos de seguridad manuales se pueden activar a discreción del tirador.
-

8.2.1.2 Modificaciones permitidas del SSP (lista inclusiva):

- A. Las miras se pueden cambiar a otra muesca y tipo similar. Las correderas no pueden ser maquinadas para aceptar diferentes estilos de miras.
- B. Las cachas pueden cambiarse a otro estilo o material que sea similar a la configuración de fábrica y no pesen más de 56,699 grs que el peso estándar de fábrica para ese modelo.
- C. Liberadores de cargadores, topes de deslizamiento, palancas de seguro, palancas decocker, martillos y disparadores, que son comunes en una SSP se pueden usar en otra arma legal SSP del mismo fabricante, siempre y cuando las piezas de reemplazo de esta lista deben venir instaladas de fábrica en armas de fuego de producción estándar. Partes especiales que están disponibles, instaladas solo en una tienda personalizada de fábrica, no son elegibles en SSP.
- D. Barras de guía de resorte de retroceso y sistemas de retroceso de doble resorte hechos de un material que no es más pesado que el acero inoxidable.
- E. Los marcos pueden reemplazarse con marcos idénticos del mismo fabricante.
- F. Se puede usar una cinta de agarre antideslizable y / o una cinta de agarre, cinta de skate, etc.
- G. El trabajo de acción interna se puede utilizar para mejorar la tracción del gatillo siempre que se mantenga la seguridad (no se permiten modificaciones externas visibles).
- H. Trabajo de fiabilidad interna.
- I. Se pueden utilizar extractores y agujas de posventa.
- J. Trabajo de precisión interna.
- K. Reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica que use el cartucho original.
- L. Se pueden usar tapones de plástico para llenar la abertura detrás del compartimiento del cargador.
- M. Se pueden aplicar acabados personalizados.
- N. Las placas de la corredera de fábrica pueden ser re acabadas.
- O. Las correderas pueden ser grabadas. El grabado se define como grabado en la corredera de logotipos, letras y gráficos no más profundos que los logotipos originales de fábrica.
- P. El punteado y la textura se pueden realizar en partes fácilmente reemplazables del marco de agarre, tales como reemplazables soportes traseros y paneles de agarre reemplazables (partes de cachas).
- Q. Los cargadores de posventa pueden usarse siempre que no pesen más de 28,35 grs sobre el cargador de fábrica de la misma capacidad.
- R. Se pueden usar zapatas de base de cargador Aftermarket siempre que no hagan que el peso del cargador sea más de 28,35 grs sobre el cargador de fábrica de la misma capacidad.
- S. Las zapatas del cargador pueden modificarse remodelando, texturizando o agregando contragolpes siempre que no hagan que el peso del cargador sea más de 28,35 grs sobre el cargador de fábrica de la misma capacidad.
- T. Los cargadores que son más largos que los comunes de fábrica pueden usarse siempre que cumplan con todos los demás requisitos de la división.

8.2.1.3 Modificaciones excluidas de SSP (lista no inclusiva):

- A. Modificaciones visibles externamente que no sean las enumeradas en la sección Modificaciones permitidas.
- B. Repuestos o cargadores aftermarket modificadas visiblemente, topes de deslizamiento, palancas de seguridad, palancas decocker y martillos.
- C. Reducción de agarre estilo Robar.
- D. Apertura de cavidad de cargador add on (adicionada).
- E. Insertos en la corredera para acomodar un diseño de montaje de retroceso diferente.
- F. Un caño que usa un cartucho diferente que no se ofrece en el modelo original de fábrica.
- G. Personalización de la corredera mediante la adición de segrinados o rallados frontales, tri-top, carry melts y cortes de alta potencia.
- H. Armas de fuego compensadas / portadas con caños no compensados / portados instalados.
- I. Segrinado o punteado en piezas no fácilmente reemplazables del marco de agarre.
- J. Correderas de posventa (aftermarket).
- K. Retirar el material de la apertura de la cavidad del cargador.
- L. Extensiones de empuñadura tang o beavertails aftermarket.
- M. Inhabilitación de la parada de la corredera.

8.2.2 División de pistola de servicio mejorado (ESP)

Las pistolas permitidas para su uso en ESP deben:

- A. Ser semiautomáticas.
- B. Utilice cartuchos de 9 mm (9x19) o más grandes.
- C. El arma descargada con el cargador más pesado debe pesar 1,219 Kgs o menos.
- D. El arma de fuego con el cargador más grande insertado debe caber en la caja de prueba de pistolas IDPA que mide 22,225 x 15,24 x 4,128 cm

Las armas de fuego originalmente vendidas como modelos compensados / portados pueden usarse en ESP con caño no compensados / portados instalado.

8.2.2.1 Condición de inicio:

- A. Las armas de fuego de una sola acción comenzarán con el martillo levantado y la seguridad activada.
- B. Las armas de fuego selectivas DA / SA pueden comenzar amartilladas y con seguro o desamartilladas por decocker según la decisión del tirador.
- C. Las armas DA, DAO o strikers con una palanca o botón decocker, se desamartillarán utilizando la palanca o el botón.
- D. Las armas de fuego DA, DAO o striker pueden tener una seguridad manual activada a discreción del tirador.

8.2.2.2 Funciones y modificaciones permitidas por el ESP (lista inclusiva):

- A. Las miras se pueden cambiar a otra muesca y tipo de punto. Las correderas pueden ser mecanizadas para aceptar diferentes estilos de miras.
- B. Se pueden cambiar las cachas siempre que no pesen más de 56,699 grs más que el peso estándar de fábrica para ese modelo.
- C. Se puede usar lija y / o cinta de agarre, cinta de patineta, etc.
- D. Reducción de agarre estilo Robar.
- E. El trabajo de acción se puede utilizar para mejorar la tracción del gatillo siempre que se mantenga la seguridad.
- F. Trabajo de confiabilidad.
- G. Se pueden usar extractores y agujas de posventa.
- H. Trabajo de precisión interna.
- I. Reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica que use un cartucho de igual o distinto valor.
- J. Se pueden usar tapones de plástico para llenar la abertura detrás del compartimiento del cargador.
- K. Los gatillos aftermarket y el trabajo de gatillo que dan como resultado que el gatillo quede hacia adelante o hacia atrás desde la posición del gatillo de fábrica.
- L. Disparador visible externamente sobre paradas de desplazamiento.
- M. Martillo y otras partes de acción de gatillo para mejorar la tracción del gatillo
- N. Segrinado, dentado y punteado.
- O. Cambiar la forma del guardamonte.
- P. Seguro del pulgar extendida y / o ambidiestra.
- Q. Seguro extendido del apretón de Beavertail (seguro de empuñadura).
- R. Liberador de cargador ambidiestro o del lado derecho.
- S. Liberadores de corredera extendidos, recortados y / o ambidiestros.
- T. Caños pesados o cónicos en armas de fuego con longitudes de cañón de 10,795 cm o menos.
- U. Barras de guía de resorte de retroceso y sistemas de retroceso de doble resorte hechos de un material que no es más pesado que el acero inoxidable.
- V. Insertos en la corredera para lograr un diseño de montaje de retroceso diferente.
- W. Modificación de cavidad del cargador y extensiones de cavidad adicionales.
- X. Se pueden aplicar acabados y grabados personalizados.
- Y. Placas de corredera aftermarket.
- Z. Correderas con estrías de amartillado delanteras, tri-top, fundidos de acarreo y cortes de alta potencia.
- AA. Extensiones de grip y beavertails.
- BB. Protectores de pulgar de estilo Swenson y protectores de pulgar montados en el marco.
- CC. Seguros de posventa.
- DD. Las zapatas de base del cargador de posventa pueden usarse siempre que no hagan que el peso del cargador sea más de 42,524 grs sobre el cargador de misma capacidad de fábrica.
- EE. Las zapatas de la base de cargador pueden modificarse remodelando, texturizando o agregando almohadillas de parachoques siempre que no pese más de 42,524 grs que el cargador de misma capacidad de fábrica.

FF. Los cargadores que son más largos que los de fábrica pueden usarse siempre que cumplan con todos los demás requisitos de la división.

8.2.2.3 Funciones y modificaciones excluidas de ESP (lista no inclusiva):

- A. Zapatas de gatillo
- B. Deshabilitar el freno de la corredera.

8.2.3 División de pistola defensiva personalizada (CDP)

Las pistolas permitidas para su uso en CDP deben:

- A. Ser semiautomático.
- B. Utilice cartuchos .45 ACP.
- C. Pesar 1,219 Kgs o menos descargado, con el cargador más pesado insertado.
- D. Caber en la caja de prueba de la pistola IDPA que mide 22,225 x 15,24 x 4,128 cm con el cargador más grande insertado.

Las armas de fuego originalmente vendidas como modelos compensados / portados se pueden usar en CDP con cañones no compensados / portados instalados.

8.2.3.1 Condición de inicio:

- A. Las armas de fuego de una sola acción comenzarán con el martillo levantado y la seguridad activada.
- B. Las armas de fuego selectivas DA / SA pueden comenzar amartilladas y con seguro o desamartilladas por decocker según la decisión del tirador.
- C. Las armas DA, DAO o strikers con una palanca o botón decocker, se desamartillarán utilizando la palanca o el botón.
- D. Las armas de fuego DA, DAO o striker pueden tener una seguridad manual activada a discreción del tirador.

8.2.3.2 Funciones y modificaciones permitidas por el ESP (lista inclusiva):

- A. Las miras se pueden cambiar a otra muesca y tipo de punto. Las correderas pueden ser mecanizadas para aceptar diferentes estilos de miras.
- B. Se pueden cambiar las cachas siempre que no pesen más de 56,699 grs más que el peso estándar de fábrica para ese modelo.
- C. Se puede usar lija y / o cinta de agarre, cinta de patineta, etc.
- D. Reducción de agarre estilo Robar.
- E. El trabajo de acción se puede utilizar para mejorar la tracción del gatillo siempre que se mantenga la seguridad.
- F. Trabajo de confiabilidad.
- G. Se pueden usar extractores y agujas de posventa.
- H. Trabajo de precisión interna.
- I. Reemplazo del cañón por uno de configuración de fábrica que use un cartucho de igual o distinto valor.
- J. Se pueden usar tapones de plástico para llenar la abertura detrás del compartimiento del cargador.
- K. Los gatillos aftermarket y el trabajo de gatillo que dan como resultado que el gatillo quede hacia adelante o hacia atrás desde la posición del gatillo de fábrica.
- L. Disparador visible externamente sobre paradas de desplazamiento.
- M. Martillo y otras partes de acción de gatillo para mejorar la tracción del gatillo
- N. Segrinado, dentado y punteado.
- O. Cambiar la forma del guardamonte.
- P. Seguro del pulgar extendida y / o ambidiestra.
- Q. Seguro extendido del apretón de Beavertail (seguro de empuñadura).
- R. Liberador de cargador ambidiestro o del lado derecho.
- S. Liberadores de corredera extendidos, recortados y / o ambidiestros.
- T. Caños pesados o cónicos en armas de fuego con longitudes de cañón de 10,795 cm o menos.
- U. Barras de guía de resorte de retroceso y sistemas de retroceso de doble resorte hechos de un material que no es más pesado que el acero inoxidable.
- V. Insertos en la corredera para lograr un diseño de montaje de retroceso diferente.
- W. Modificación de cavidad del cargador y extensiones de cavidad adicionales.
- X. Se pueden aplicar acabados y grabados personalizados.
- Y. Placas de corredera aftermarket.
- Z. Correderas con estrías de amartillado delanteras, tri-top, fundidos de acarreo y cortes de alta potencia.

- AA. Extensiones de grip y beavertails.
- BB. Protectores de pulgar de estilo Swenson y protectores de pulgar montados en el marco.
- CC. Seguros de posventa.
- DD. Las zapatas de base del cargador de posventa pueden usarse siempre que no hagan que el peso del cargador sea más de 42,524 grs sobre el cargador de misma capacidad de fábrica.
- EE. Las zapatas de la base de cargador pueden modificarse remodelando, texturizando o agregando almohadillas de parachoques siempre que no pese más de 42,524 grs que el cargador de misma capacidad de fábrica.
- FF. Los cargadores que son más largos que los de fábrica pueden usarse siempre que cumplan con todos los demás requisitos de la división.

8.2.3.3 Funciones y modificaciones excluidas de ESP (lista no inclusiva):

- A. Zapatas de gatillo
- B. Deshabilitar el freno de la corredera.

8.2.4 División de pistola de portación compacta (CCP)

Las pistolas permitidas para su uso en PCC deben:

- A. Ser semiautomático.
- B. Utilice cartuchos de 9 mm (9x19) o más grandes.
- C. Longitud del cañón 11,112 cm o menos.
- D. El arma descargada con el cargador más pesado debe pesar 1,077 Kgs o menos.
- E. El arma de fuego con el cargador más grande insertado debe caber en la caja de prueba de pistola IDPA que mide 19,685 x 13,652 x 3,492 cm.

8.2.4.1 Condición de inicio

- A. Las armas de fuego de una sola acción comenzarán con el martillo levantado y la seguridad activada.
- B. Las armas de fuego selectivas DA / SA pueden comenzar amartilladas y con seguro o desamartilladas por decocker según la decisión del tirador.
- C. Las armas DA, DAO o strikers con una palanca o botón decocker, se desamartillarán utilizando la palanca o el botón.
- D. Las armas de fuego DA, DAO o striker pueden tener una seguridad manual activada a discreción del tirador

8.2.4.2 Características y modificaciones permitidas por el PCC (lista inclusiva):

Las armas de fuego CCP deben cumplir con todas las funciones, restricciones y modificaciones de la Pistola de servicio mejorada (ESP).

8.2.5 División Revólver (REV)

Los revólveres se clasificarán en una de las dos subcategorías siguientes:

Revólver común o revólver mejorado

8.2.5.1 El revólver común permitido para uso debe ser:

- A. Cualquier revólver que use cartuchos .38 special o más grandes con culote bordeado y no se cargue con clips de luna.
- B. El arma descargada debe pesar 1,219 Kgs o menos.

8.2.5.2 El revolver mejorado permitido para uso debe ser:

- A. Cualquier revólver que use cartuchos de .357 magnum o más grandes con culote bordeado o sin borde..
- B. El arma descargada debe pesar 1,417 Kgs o menos.
- C. Puede cargarse mediante un cargador de velocidad o un clip de luna llena.

8.2.6 Requerimientos de Revolver Común y Revolver Mejorado:

8.2.6.1 El uso de municiones recortadas (acortadas) no está permitido.

8.2.6.2 Las municiones utilizadas deben coincidir con el cartucho que se indica en el arma de fuego, con las siguientes excepciones:

- A. .38 especial en .357 magnum
- B. .44 especial en .44 magnum
- C. .45 Auto Rim o .45 GAP en .45 ACP
- D. .45 ACP o .45 GAP en .45 Colt
- E. .40 S&W en 10mm

- 8.2.6.3 La longitud del barril debe ser 10,795 cm o menos.
- 8.2.6.4 Los revólveres deben cargarse a la capacidad de división de 6 balas en el tambor. Los revólveres de mayor capacidad 7 y 8 están permitidos, pero solo pueden cargar 6 balas.
- 8.2.6.5 Modificaciones permitidas de revólver mejorado y común (lista inclusiva):
- Las miras se pueden cambiar a otra de alza y guión. El marco y el cañón pueden ser mecanizados para aceptar diferentes estilos de mira.
 - Trabajo de acción para mejorar la tracción del gatillo siempre que se mantenga la seguridad (alisando la cara del gatillo, eliminando el espolón del martillo, el uso del tope de recorrido, la conversión a DA solamente y la adición del retén de bola se consideran trabajos en las acciones y están permitidos).
 - Las cachas pueden cambiarse a otro estilo o material que sea similar a la configuración de fábrica, siempre que no pesen más de 56,699 grs más que el peso estándar de fábrica para ese modelo.
 - Se puede usar cinta de agarre, cinta de skate, etc.
 - Los cierres de los tambores se pueden cambiar a otra oferta de fábrica del fabricante del arma de fuego.
 - Trabajar la parte trasera de las cámaras.
 - Acortamiento de caños de fábrica.
 - Cambiar el caño por uno de otra fábrica que ofrece para ese modelo.
 - Las armas de fuego convertidas para aceptar clips lunares pueden usarse en Revolver común (stock) siempre que no se utilicen clips lunares.
 - Acabados personalizados.
- 8.2.6.6 Modificaciones permitidas adicionales del revólver mejorado (lista inclusiva):
- Los pestillos del tambor pueden modificarse o reemplazarse, pero no pueden sobresalir más allá del marco en ninguna dirección y no pueden ser mas gruesos que 9,525 mm midiendo desde la placa lateral del armazón.
 - Conversión para aceptar clips de luna.
 - Modificaciones excluidas del revólver mejorado y del común (lista no inclusiva):
 - Barriles de gran tamaño o pesados.
 - Cachas Hogue Big Butt y similares no están permitidos. Las dimensiones máximas de cachas permitidas son:
 - Altura máxima de 12,7 cm, medida desde la parte inferior de la abertura del martillo en el armazón hasta la parte inferior de la agarre, 6,032 cm de profundidad máxima, y 4,128 de ancho máximo.

8.2.7 Arma de refuerzo (BUG)

La división de Back Up Gun es una división obligatoria para los partidos de Nivel 1, y es opcional en los partidos de Nivel 2 - Nivel 5 a discreción del Director del partido, BUG se reporta como una sola división.

La división Back Up Gun también se puede usar para crear un partido sólo de especialidad BUG. Los directores de partido pueden prescribir condiciones para cursos de fuego, como la condición de inicio, el uso de la funda y las recargas en el reloj.

Las armas permitidas para su uso en BUG se clasifican en una de las siguientes subcategorías:

- BUG semiautomático.
- Revolver BUG.
- Otras subcategorías especiales definidas por el MD.

8.2.8 BUG semiautomático (BUG-S)

Las armas permitidas para su uso en BUG-S deben:

- Ser semiautomático.
- Sea acción simple, acción doble, acción doble solamente o striker.
- Use .380 ACP o cartuchos más grandes.
- Longitud del cañón de 8,89 cm o menos.
- El arma descargada con el cargador más pesado debe pesar 26 oz. o menos.
- El arma de fuego con el cargador más grande insertado debe caber en la caja de prueba de pistolas IDPA que mide 16,51 x 11,747 x 3,492 cm.

8.2.8.1 Condición de inicio:

- Acción simple, las armas de fuego comenzarán amartilladas y con seguro activado.

- B. Las armas de fuego selectivas DA / SA comenzarán amartilladas y bloqueadas o desmontadas con decocker a discreción del tirador.
- C. Cuando se desee el desmontaje, las armas de fuego con una palanca o botón decocker se desmontarán utilizando la palanca o el botón.
- D. Cuando se desea el desmontaje, si se debe bajar el martillo, tirando del gatillo y bajando manualmente el martillo, el martillo se bajará a la posición más baja posible.
- E. Los tiradores comenzarán con 1 bala en la cámara y 5 balas en el cargador.

8.2.8.2 Características y modificaciones permitidas por BUG-S

El BUG semiautomático debe cumplir con todas las características, modificaciones y las restricciones de equipo de ESP.

8.2.9 Arma de respaldo Revólver (BUG-R)

Las armas permitidas para su uso en BUG-R deben ser:

- A. Cualquier revólver que use cartuchos de .38 o más grandes con cartuchos bordeados y no sea cargado con clips de luna.
- B. El uso de municiones recortadas (acortadas) no está permitido.
- C. Longitud del cañón de 6,35 cm o menos.
- D. El arma descargada debe pesar 737,088 grs o menos.
- E. Ser cargado a la capacidad de división de no más de 5 balas en el tambor.
- F. El arma de fuego debe caber en la caja de prueba de pistola IDPA que mide 16,51 x 11,747 x 3,492 cm.
- G. Revolver BUG Modificaciones: Revolver BUG debe cumplir con todas las características y modificaciones de Revolver común, y Restricciones de equipo.

8.2.10 Divisiones Especiales (SPD)

- A. IDPA alienta a los tiradores a practicar sus habilidades de manejo de armas con armas de fuego comúnmente portadas. Muchas armas de portación diaria no encajan en las 6 divisiones de armas de competición.
- B. IDPA permite a los clubes agregar "Divisiones especiales" para calificar. Esta división permite cartuchos menores de 9 mm, lleve ópticas, láseres activados, luces montadas y otras armas de fuego que no encajen en las otras Divisiones para participar en los partidos.
- C. Todas las demás reglas de equipos IDPA se aplican a fundas y soportes de dispositivos de carga, así como a su colocación en el cuerpo. Los Directores de Partidos también tienen la opción de permitir que los tiradores juveniles con armas de fuego calibre .22 comiencen el partido en condición de listo bajo en lugar de requerir una funda.
- D. Se aplican todas las reglas de membresía de IDPA.
- E. Las clasificaciones de la División de especialidades se basan en la clasificación más alta de los tiradores de las divisiones regulares de IPDA.
- F. No se requiere que los clubes implementen esta disposición, y se permite discreción a los directores de partidos con Implementación para que la calidad del partido siga siendo alta.

8.3 Municiones

Las siguientes reglas se aplican a las municiones utilizadas en los partidos de IDPA.

- A. Se prohíben las municiones para perforar metales, incendiarias y trazadoras.
- B. Los clubes pueden prohibir los cartuchos que pueden dañar objetos metálicos.
- C. Todas las municiones deben usar un solo proyectil.

8.3.1 Poder de munición

El objetivo es competir con las municiones comúnmente disponibles. Los factores mínimos de potencia son:

SSP, ESP, CCP	125
CDP	165
REV común	105
REV mejorado	155
BUG	95

Calcule el factor de potencia multiplicando el peso de la bala en grains por la velocidad de la bala en pies por segundo (fps), divida por 1000, e ignore los números a la derecha del decimal. Por ejemplo, una bala de 230.1 grains a 794.7 fps: $230.1 \times 794.7 / 1000 = 182.86047$, o 182 factor de potencia.

8.3.2 Procedimiento de cronógrafo oficial

El cronógrafo se lleva a cabo con el competidor presente. Las municiones se extraen y / o embolsan antes de llegar a la cronografía de la etapa. El cronógrafo usará el arma de fuego suministrada por el competidor, y el siguiente procedimiento debe ser usado:

- A. Si dos de las tres rondas cumplen o exceden el factor de potencia requerido, la munición cumple. Antes de cada disparo, el cañón del arma de fuego se elevará a vertical (si las reglas del campo lo permiten) para mover la pólvora a la parte posterior del casquillo, dando así al competidor todas las posibilidades de alcanzar la máxima velocidad.
- B. Se retirará y pesará una bala utilizando una balanza para polvo. Si dos balas exceden la velocidad más alta para el calibre y el factor de potencia, la extracción de la bala y el pesaje se eliminan opcionalmente.
- C. Un competidor cuyas municiones no logren el factor de potencia podrá disparar el partido, pero su total de puntaje será una descalificación.

8.4 Cinturones

Los cinturones no pueden ser más anchas de 4,445 cm o más gruesas que 7,937 mm y deben pasar por un mínimo de todos menos dos de los pasacintos de los pantalones.

8.5 Fundas

Los siguientes criterios se aplican a las fundas legales IDPA.

- A. Debe ser adecuado para llevar todo el día oculto, y usarse en cada etapa independientemente de la posición de inicio.
- A. Debe ser una funda lateral fuerte para cadera que se use dentro de la cintura (IWB) o fuera de la cintura.
- B. Debe ser usado en un cinturón legal IDPA.
- C. Debe evitar la activación del gatillo mientras está enfundado.
- D. Debe llevar el arma de fuego en una posición neutral (vertical) o con el cañón levemente hacia atrás.
- E. Las fundas ajustables en ángulo son legales si se deben quitar los tornillos y volver a colocar para ajustar el ángulo. Fundas de IWB Están exentas de esta regla.
- F. Debe sostener el arma de fuego con suficiente tensión para que el usuario pueda realizar las tareas diarias normales sin temor a perder el arma de fuego.
- G. Se debe construir con materiales de fabricación de fundas comunes de grosor normal (cuero, Kydex, plástico, nylon, etc.).
- H. Para los tiradores masculinos, la funda debe llevar un arma de fuego de modo que toda la correa delantera (hasta el guardamonte) esté en o por encima de la parte superior del cinturón. Las fundas de IWB están exentas de esta regla.
- I. La ubicación de la funda del tirador debe permanecer en el mismo lado del cuerpo durante todo el curso de un partido.
- J. Debe colocarse en el cinturón de modo que el centro de la almohadilla del gatillo esté detrás de la línea central del cuerpo.
- K. Para propósitos de IDPA, la línea central del cuerpo se origina en el centro de la axila y va directamente hacia abajo.
- L. Se deben usar todos los dispositivos de retención en la funda.
- M. Los dispositivos de retención pueden ser removidos permanentemente o deshabilitados permanentemente, pero no deshabilitados temporalmente por un tiempo para el partido.
- N. El borde frontal de la funda no debe estar a más de 2,54 cm por debajo de la cara de la recámara (autos) o 2,54 cm por debajo de la parte trasera del tambor (revólveres).
- O. Las fundas pueden ser modificadas para cumplir con las reglas de IDPA.
- P. Las fundas con tornillos o perillas que se extienden más allá de la cara exterior de la funda están permitidas si el ajuste los tornillos requieren una herramienta para cambiar la tensión, los tornillos sobresalen menos de 3,175 mm de la cara exterior del funda, y cumplen con todos los demás requisitos de funda. Además, todos los tornillos de tensión en cualquier lugar en una funda debe requerir una herramienta para el ajuste de la tensión.
- Q. Solo para tiradores masculinos, las fundas deben ajustarse al cuerpo del tirador de manera que se coloque una varilla de 1,9 cm de diámetro entre el tirador y el arma de fuego, en cualquier lugar sobre el cinturón, y quede en contacto tanto con el tirador como el arma de fuego simultáneamente.

- R. Una funda puede ser legal para algunos tiradores pero no legal para otros tiradores debido a las diferentes formas del cuerpo.
- S. Una funda puede ser legal si se usa cómodamente pero es ilegal si se está alejando del cuerpo.
- T. Para las tiradoras mujeres solamente, se puede usar una funda para caídas y descentramiento (DOH). Se aplican reglas de ocultación

U. Sólo para las tiradoras mujeres, cuando se ven desde el frente, la funda de una mujer no puede salirse del cuerpo más lejos que la vertical, a menos que el cuerpo de la tiradora toque la empuñadura del arma de fuego.

8.5.1 Fundas no permitidas (lista no inclusiva):

- A. Cross-draw carry
- B. Fundas de hombro o sobaqueras.
- C. Pequeño de la espalda.
- D. Portador de apéndice.
- E. Portador de bolsillo.

8.6 Portadores de municiones

8.6.1 Reglas generales de transporte de municiones

- A. En lugar de utilizar portadores de municiones, los tiradores pueden llevar dispositivos de carga de repuesto en sus bolsillos. Tiradores pueden mezclar los métodos de transporte.
- B. Un portador de cargador por cada dispositivo de alimentación de municiones permitido se puede usar en el cinturón. Cada bolsa individual en un portador de múltiples bolsas cuenta como uno. Un portador de municiones adicional se puede usar detrás de la línea central del cuerpo a efectos de carga al inicio de una etapa. Este último debe estar vacío antes de la "Atención".
- C. Los porta cargadores pueden ser modificados para cumplir con las reglas de IDPA.
- D. Para los tiradores hombres solamente, los portadores de municiones deben sostener los dispositivos de carga de manera que se coloque una varilla de 1,9 cm entre el tirador y el dispositivo se ponen en contacto tanto el tirador como el dispositivo simultáneamente.

8.6.2 Porta cargadores

- A. Debe ser adecuado para llevar oculto y para uso continuo durante todo el día.
- B. Debe ser usado en un cinturón legal IDPA
- C. Debe cubrir 5,08 cm del cargador y se mide desde la parte superior del borde del cartucho hacia abajo de la parte posterior plana del cargador.
- D. Debe cubrir toda la cara exterior de la parte del cargador dentro del transportador. La cara exterior es el lado alejado del cuerpo del tirador.
- E. Debe sostener el cargador a 10 ° de la vertical en relación al cinturón. (80 ° a 100 ° con relación al cinturón).
- F. Se permiten los tornillos o perillas que se extienden más allá de la cara exterior del portador si los tornillos de ajuste requieren una herramienta para cambiar la tensión, los tornillos sobresalen menos de 3,175mm de la cara exterior del porta cargador, y cumplen con todos los otros requisitos de portacargaadores.
- G. No están permitidos los bolsos portabalas.
- H. Los porta cargadores se deben usar en una ubicación en el cinturón para que el borde frontal del portador o el cargador quede detrás de la cadera del tirador.
- I. La misma ubicación exacta para cargadores, porta cargadores y / o dispositivos de alimentación de municiones en los bolsillos debe se utilizará para cada etapa en un partido completo, a menos que se especifique lo contrario en una descripción de la etapa.

8.6.3 Reglas de Speed Loader y Moon Clip Carrier

- A. Ser adecuado para el transporte oculto y el uso continuo durante todo el día.
- B. Los porta cargadores de velocidad deben tener una configuración abierta superior que cubra al menos el 45% del diámetro y 100% de la altura del cartucho cuando se ve desde la parte delantera, y debe retener el cargador de velocidad por tensión o retener el cargador de velocidad con un cierre a presión o con velcro. Los cortes laterales están permitidos solo para el acceso con el pulgar y el índice.
- C. Los portadores de clips lunares deben tener una configuración superior abierta que cubra al menos el 45% del diámetro y el 100% de la altura del cartucho cuando se ve desde la parte frontal, y debe retener el clip de la luna por tensión y un perno que sobresale a través del centro del clip, o retiene el clip lunar con un cierre a presión o con velcro.
- D. Los clips lunares no se pueden retener en el portador con 3 o menos cartuchos. Se permiten cortes laterales para el pulgar y acceso al dedo índice solamente.

- E. Se pueden usar dos cargadores de velocidad / clips de luna directamente delante de la funda. Los cargadores de velocidad / clips de luna delante de la funda deben estar a una distancia de 2,54 cm entre sí, y el cargador de velocidad / clip lunar más cercano a la funda debe estar dentro de 2,54 cm de la funda.
- F. El tirador puede usar cargadores de velocidad / clips de luna adicionales detrás del hueso de la cadera en el lado débil o detrás de la funda.
- G. La misma ubicación exacta para cargadores de velocidad, bolsas de cargador de velocidad, clips de luna, bolsos de clip de luna y / o dispositivos de alimentación de municiones en los bolsillos deben usarse para todo el partido, a menos que se indique lo contrario especificado en una descripción de la etapa.

8.7 Exención de equipo de servicio

Esta exención de equipo de servicio es para el equipo de patrulla que usa el personal uniformado, no encubierto, ropa de civil o equipo de tipo investigativo.

La policía y el personal militar pueden usar sus plataformas (correa) de servicio de la siguiente manera:

- A. La funda de servicio debe ser una correa lateral fuerte o una funda de muslo con al menos una característica de retención.
- B. Se deben usar todas las características de retención de la funda.
- C. Todos los soportes del equipo de cinturón deben estar presentes, aunque el tirador puede decidir qué equipo de cinturón está presente.

El personal policial y militar que utiliza la exención de equipo de servicio está exento de:

- a. Uso de prendas de ocultación.
- b. Requisitos de diseño y colocación de la funda (distintos de los enumerados anteriormente)
- c. Requisitos de diseño y colocación del portador de municiones
- d. Requisitos de diseño y colocación del cinturón.

La exención de artes de trabajo está disponible solo para partidos de Nivel 1.

8.8 Equipos diversos

8.8.1 Rodilleras y coderas

No se permiten rodilleras de cáscara dura ni coderas.

Se pueden usar almohadillas, tirantes y cinta de cáscara blanda a lo largo de un partido sin ocultarlos, siempre que estén siendo usados en cada etapa del partido. Las almohadillas, tirantes y cinta que se usan debajo de las prendas de ocultación se pueden poner y quitar como el competidor lo considere oportuno.

8.8.2 Tacos

Los zapatos con tacos se pueden usar siempre que estén hechos de un compuesto de goma que pueda hundir la uña. No se permiten tacos de plástico duro o metal.

8.8.3 Guantes

Se pueden usar guantes.

8.8.4 Linternas

Solo las linternas de mano se pueden usar en la competencia IDPA. Para tiradores con Discapacidades Físicas, refiérase a Sección de tiradores Discapacitados Físicos.

Las luces no pueden unirse a la mano, la muñeca o el brazo del tirador de ninguna manera.

No se permiten los anillos o correas que rodean cualquier parte del cuerpo del tirador (dedo, palma, muñeca, etc.).

Los cordones pueden estar presentes, pero no pueden ser utilizados.

El personal policial y militar que utilice la Exención de equipo de servicio con una luz montada en un arma de fuego no podrá activarla, y están sujetos a las mismas reglas de uso de la linterna de mano que otros competidores. Ver regla 3.10.

8.9 Prendas de ocultación

8.9.1 Las prendas de ocultación ocultan la funda, el arma de fuego, los portadores de municiones y los dispositivos de carga.

8.9.2 Para ver si la prenda es legal, el competidor se para con los brazos extendidos hacia los lados, paralelos al suelo. Si el SO parado no puede ver el equipo listado anteriormente desde el frente, los lados o la parte trasera, entonces el la ropa de ocultación es legal.

- 8.9.3 Las prendas de ocultación no se pueden modificar con bridas de plástico, alambre, metal, espuma de poliestireno, cartón o cualquier otro material similar que endurecería la prenda o los bolsillos. No se pueden colocar parches en los bolsillos de la prenda de ocultación. El uso de almidón de lavandería estándar es aceptable.
- 8.9.4 No se pueden colocar pesas en las prendas de ocultación, pero se pueden colocar artículos en los bolsillos.
- 8.9.5 Las tapas de bolsillo pueden insertarse en los bolsillos.
- 8.9.6 Los bolsillos hechos especialmente para la estiba del cargador después de una recarga no se pueden usar.

9 REGLAS DE CLASIFICACIÓN

Los tiradores IDPA se dividen en 7 clasificaciones separadas para que los tiradores puedan competir contra otros con habilidades similares, usando equipo similar. Estas clasificaciones son Unclassified, Novice, Marksman, harpshooter, Expert, Master y Distinguished Master o Maestro Distinguido. Los nuevos miembros de IDPA están Sin clasificar en una división hasta que disparan su primer Clasificador IDPA en esa división o reciben una promoción de equidad en esa división.

Hay tres maneras en que la clasificación de un tirador puede cambiar: disparando el Clasificador, promoviéndose en base a rendimiento en un partido autorizado, o por una promoción de equidad.

El clasificador IDPA es un partido que clasifica tiradores. Maestro distinguido, sin embargo, solo se logra al ganar el Título de campeón de división o puntaje dentro del 3% del puntaje de campeón de división en IDPA U.S. Nationals, IDPA U.S. Indoor Nacionales, o el campeonato mundial IDPA.

9.1 Base de datos de clasificación

La base de datos de clasificación IDPA es el único registro oficial de clasificaciones. La base de datos de clasificación IDPA debe ser actualizado y preciso por el Director de Partidos, el Contacto del Club o la persona designada de cada club de IDPA.

Cuando se lleva a cabo un Partido clasificador, o se produce una Promoción de Clasificación en un Partido autorizado, el Contacto del Club, el Partido

El director o la persona designada deben subir las calificaciones apropiadas a la base de datos de clasificación de IDPA dentro de los 7 días calendario.

9.2 Frecuencia de clasificación

- 9.2.1 Todo miembro de IDPA debe disparar al Clasificador al menos una vez cada 12 meses, excepto Maestro y Maestro Distinguido.
- 9.2.2 Una Promoción de Rendimiento de Partido en los últimos doce meses en una división cuenta como disparar al Clasificador en la división a la que son promovidos.
- 9.2.3 El hecho de disparar y completar un partido IDPA autorizado en los últimos 12 meses (sin DQ o DNF) también cuenta como disparar un clasificador en la división en la que el tirador compitió.
- 9.2.4 Si un Director de Match considera que un tirador debe disparar en un nivel de Clasificación más alto, el MD puede requerir que el tirador dispare nuevamente al Clasificador para restablecer una Clasificación real.
- 9.2.5 Todo tirador en un Partido Autorizado debe clasificarse dentro de los 12 meses anteriores en la División en la que él / ella se introduce. Para un partido autorizado, el Director del partido o su designado debe confirmar que cada tirador es miembro de IDPA en el día del partido y tiene una clasificación real en el día del partido en la División y Clasificación en que se inscribió al partido.
- 9.2.6 Para los partidos locales, es suficiente disparar un Clasificador en la división ingresada con mayor frecuencia. Un tirador puede competir en partidos de clubes en una división donde una clasificación no es actual dentro de doce meses o el tirador es Sin clasificar, donde se utilizará la Clasificación de Equidad.
- 9.2.7 Los tiradores no pueden caer en la Clasificación, excepto por discapacidad física permanente o por otros irrevocables razones. IDPA HQ determinará cuándo es apropiado y hará los ajustes necesarios en la base de datos de Clasificación.

9.3 Clasificación semiautomática universal

La clasificación obtenida disparando al Clasificador en cualquier división de pistola semiautomática debe aplicarse a todas las demás

Divisiones de pistola semiautomáticas. Por ejemplo, si un tirador SSP recibe una clasificación de Experto, también son

Clasificado como Experto en PCC, ESP y CDP.

9.4 Promoción de rendimiento del partido

- 9.4.1 La clasificación también puede verse afectada por el rendimiento de un tirador en Partidos Autorizados. Esto se basa en el número de personas en la División y Clasificación de un tirador y las Clasificaciones anteriores dentro de esa misma división. Este método de cálculo de promoción de Clasificación no incluye DQ, DNF o no se presenta.
- 9.4.2 El ganador de una clase en un Partido Autorizado será promovido a la siguiente Clasificación más alta si ese tirador vence a 9 tiradores en esa clase o cualquier clase superior en esa división.
- 9.4.3 El segundo clasificado de una clase en un Partido Autorizado será promovido a la siguiente Clasificación más alta si ese tirador vence a 19 tiradores en esa clase o cualquier clase superior en esa división. Esta progresión continúa por el 3º, 4º, 5º puesto, etc. en el partido. Por ejemplo, el finalista de cuarto lugar se promocionará si el tirador supera 39 tiradores en esa clase o cualquier clase superior en esa división.
- 9.4.4 Si 2 o más tiradores en la misma División y Clasificación en un partido tienen exactamente la misma puntuación, y el puntaje califica para una Promoción de Clasificación, todos los tiradores con ese puntaje serán promocionados.

9.5 Promoción de equidad

- 9.5.1 La clasificación más alta y más baja de un tirador en una división semiautomática solo puede diferir en un nivel de clasificación. Cuando un tirador de semiautomática recibe una Promoción de rendimiento del partido, la regla de promoción de equidad se aplica a todas las divisiones semiautomáticas. Las divisiones en las que el tirador no está clasificado también reciben una Promoción de Equidad por este sistema si la clasificación más alta obtenida es Marksman o superior. La promoción de la equidad no se aplica a o afecta las divisiones CCP, REV o BUG. Por ejemplo, si un tirador se promueve a Marksman en una partida, entonces la clasificación del tirador en otras divisiones semiautomáticas se actualiza a Marksman.
- 9.5.2 Las promociones de equidad no cuentan como disparar el clasificador. Para divisiones donde la promoción de equidad del tirador se aplica, define la clasificación mínima bajo la que uno puede disparar. El tirador todavía tiene que cumplir con los Requisitos de la regla anterior para los partidos sancionados.
- 9.5.3 Esta regla no se aplica a premios de seis armas de fuego, que solo se pueden lograr disparando Clasificadores en el nivel apropiado.

9.6 El match clasificador

El clasificador de pistola y las descripciones de etapa del clasificador de carabina calibre de pistola, diagramas de diseño y hojas de puntuación pueden ser encontrados en www.idpa.com

10 PROCESO DE APELACION

El propósito de este proceso es proporcionar pautas que promuevan el diálogo constructivo y la resolución de las preocupaciones del tirador en un partido sancionado. Una apelación expresa insatisfacción con una decisión o interpretación de las reglas actuales IDPA aplicadas por el Director del Partido, Oficiales de Seguridad o Diseñadores de la etapa.

Este proceso regirá solo los partidos aprobados por IDPA. Las reglas de IDPA en el reglamento más actual se utilizarán como guía para la resolución de conflictos.

10.1 Directrices generales

Las apelaciones pueden ser presentadas por el siguiente proceso.

Se puede hacer una apelación con respecto al diseño de una etapa antes o después de que un competidor complete el CoF pero debe enviarse antes de que se publiquen las puntuaciones finales.

10.2 Requisitos de apelación

10.2.1 Los tiradores pueden apelar verbalmente un problema / decisión al Director de Seguridad (CSO) de la etapa en la que el surgió una disputa, adhiriéndose a todos los aspectos del Código de conducta del tirador de IDPA, inmediatamente después de intentar disparar el CoF.

10.2.2 Si el tirador y el CSO aún no están de acuerdo, el tirador puede apelar verbalmente el problema / la decisión al Director del Partido (MD), adhiriéndose a todos los aspectos del Código de conducta del tirador de IDPA, dentro de los 15 minutos posteriores a la recepción de la decisión del CSO.

- 10.2.3 Si el tirador y el MD aún no están de acuerdo, el tirador debe alertar al MD inmediatamente de la intención del tirador de presentar una apelación por escrito.
- 10.2.4 El tirador envía una apelación por escrito dentro de los 30 minutos de haber informado a MD de su intención. La preparación del documento es responsabilidad únicamente del tirador. Las apelaciones recibidas más allá de este límite de tiempo no serán consideradas. La apelación debe incluir la siguiente información:
 - A. Nombre del tirador e información de contacto (incluido el número de teléfono celular, si corresponde)
 - B. Breve descripción del problema (100 palabras o menos)
 - C. Nombres de testigos y descripción de la evidencia, si corresponde
 - D. Confirmación de que la apelación se ha expresado tanto a la CSO como a MD
 - E. Regla específica y número del libro de reglas actual (incluido el número de página) que se ha violado o está siendo revisado.
 - F. El resultado deseado de la apelación.
 - G. Una tarifa de \$ 100 USD en efectivo debe acompañar la apelación por escrito.

10.3 Revisión de la apelación escrita

- 10.3.1 Después de recibir la apelación por escrito, el MD entregará el documento al Coordinador de Área (AC) de la región o su delegado, que actuará como líder del equipo de arbitraje.
- 10.3.2 El AC seleccionará un equipo de 3 tiradores (incluido él mismo) que estén certificados como Oficiales de Seguridad para que formen parte del Equipo de Apelaciones. Cada miembro tendrá un voto. Los miembros del equipo de apelaciones no deben tener conflicto de intereses con el desenlace.
- 10.3.3 El Equipo de Apelaciones revisará el documento preparado por el Tirador y retendrá la tarifa de apelación hasta que se toma la decisión.
- 10.3.4 El Equipo puede solicitar más información al tirador, SO, CSO, MD y testigos, y puede inspeccionar cualquier etapa o área relacionada con la apelación.
- 10.3.5 El tirador que presenta la apelación no debe iniciar comunicaciones con ninguna de las partes involucradas en el problema o con el Equipo de Apelaciones después de la presentación inicial de la apelación.
- 10.3.6 El equipo deliberará y tomará una decisión dentro de 1 hora después de recibir la apelación. Esto será presentado al MD y al tirador que presentó la apelación.
- 10.3.7 Es responsabilidad del MD implementar la decisión del Equipo de Apelaciones.
- 10.3.8 Si el equipo apoya la apelación, esto puede implicar la reinstalación del tirador, proporcionando al tirador un re-shoot, eliminando una penalización o retirando la etapa del partido. En este caso, la tasa de apelación será devuelta al Tirador.
- 10.3.9 Si el equipo no apoya la apelación, la decisión del MD se mantiene y el AC enviará la tarifa de apelación a Sede de IDPA.
- 10.3.10 Todas las decisiones del Equipo de Apelaciones son definitivas y no pueden ser apeladas.
- 10.3.11 Un tirador no aceptará apelaciones de terceros en nombre de otra persona.
- 10.3.12 El AC proporcionará un resumen de la apelación y la disposición a la sede de IDPA dentro de la primera semana desde la Fecha de Terminación del partido.