TIRO PRÁCTICO AIRSOFT
REGLAMENTO UNIFICADO DE JUEGO
COMUNIDADES ARGENTINAS

TIRO PRÁCTICO AIRSOFT

COMUNIDADES ARGENTINAS

Comunidades Adheridas

Buenos Aires
Comunidad Argentina de Airsoft
Asociación Civil Deportiva Airsoft
Territorio Airsoft
Comunidad Marplatense de Airsoft

Catamarca
Airsoft Catamarca

Córdoba
Comunidad Cordobesa de Airsoft

Entre Ríos
Comunidad Entrerriana de Airsoft

Jujuy
Comunidad Airsoft Jujuy

La Pampa
Comunidad Pampeana de Airsoft

La Rioja
Comunidad Riojana de Airsoft

Mendoza
Comunidad Mendocina de Airsoft

Misiones
Asociación Misionera de Airsoft

Neuquén
Comunidad Airsoft sur

Río Negro
Airsoft Bariloche
La Hermandad | Airsoft La Grutas

Salta
Liga Salteña de Airsoft

San Juan
Unión Sanjuanina de Airsoft

San Luis
Comunidad Sanluiseña de Airsoft

Santa Fe
Comunidad Santafesina de Airsoft

Santiago del Estero
Asociación Civil Santiago Airsoft

Índice

Tema	Páginas
1. Introducción	3
2. Organización, Instalaciones, Estructura, y Seguridad de Partidas	3 a 6
3. Diseño de Escenarios, Construcción, Modificación, e Información	6 a 9
4. Equipamiento para TPA	9 y 10
5. Equipamiento del Competidor	10 a 12
6. Disparando en un Recorrido	12 a 15
7. Reglas Generales	15 a 15

1. Introducción

El Tiro Práctico de Airsoft (TPA), es una modalidad competitiva dentro del Airsoft, se trata de una competencia simple y dinámica, que combina habilidad, precisión y velocidad. Las siguientes pautas reglamentarias fueron tomadas como base de diferentes normas internacionales como las de la IAPS (International Airsoft Practical Shooting), diferentes reglamentos de otros países levemente simplificadas para facilitar la jugabilidad. Al igual que en el Reglamento de Juego Unificado de la Comunidad, se hace incapié en los temas de seguridad, algunos lineamientos propios de las competencias de tiro y un sistema de puntuación. El objetivo es que los participantes se desplacen por un recorrido trazado en un escenario, impactando un número determinado de blancos, puntuados, fijos, abatibles, móviles, etc., en el menor tiempo posible. Gana el competidor que logre el mejor factor de desempeño en los escenarios que conforman la competencia.

2. Organización, Instalaciones, Estructura, y Seguridad de Partidas

2.1. Organización

2.1.1. Personal Requerido

2.1.1.1. Juez General (JG)

El Juez General es la autoridad final en la toma de decisiones referidas a la Partida y es el responsable de esta se desarrolle de acuerdo a las normas TPA. El juez General no puede competir en el encuentro en el que está cumpliendo esa función.

2.1.1.2. Juez de Campo (JC)

Los Jueces de Campo son responsables de entregar las instrucciones de los recorridos, supervisar los recorridos, iniciar el cronometro, anotar el puntaje de los blancos, revisar que los blancos estén bien ubicados y que los blancos de papel sean reemplazados después de finalizar el recorrido de cada competidor, asignar las penalizaciones a los competidores que incurran en faltas. Un juez puede participar como tirador pero no puede oficiar de juez de campo en el recorrido en el que este compitiendo.

2.1.1.3. Estadístico (ES)

El Estadístico recolecta, tabula, y calcula los puntajes de los jugadores y los resultados parciales y finales de la partida y los hace públicos. El estadístico además en ausencia de un juez de campo a cargo, puede tomar la responsabilidad de cronar la velocidad de las marcadoras y generar el registro correspondiente.

El estadístico puede ser un competidor pero no puede actuar como Juez de Campo.

2.2. Instalaciones del Encuentro

2.2.1. Campo de Tiro

El campo de tiro es el área en la que se desarrolla la competencia de tiro. Este campo está dividido en áreas con escenarios/recorridos individuales. **La protección ocular debe ser utilizada siempre por toda persona que se encuentre dentro del Campo de Tiro**.

2.2.2. Zona Segura

Los organizadores del encuentro son responsables de proveer de una Zona Segura para la competencia. Debe estar convenientemente localizada y claramente identificada con un letrero. Debe existir una mesa con suficiente espacio como para que cada competidor pueda ubicar su equipamiento. **Toda persona que se encuentre en la Zona Segura debe en todo momento usar protección ocular**.

2.2.2.1.
No se permiten marcadoras cargadas en la Zona Segura. Los competidores deben ingresar a la Zona Segura con la réplica descargada.

2.2.2.2.
Los competidores pueden guardar o sacar las réplicas de sus bolsos/cajas, pueden poner o sacar las marcadoras de sus fundas, siempre respetando la regla de la réplica descargada.

2.2.2.3.
Los competidores pueden inspeccionar, desarmar, limpiar, reparar y hacer mantención de las marcadoras, componentes, partes y accesorios mientras se encuentren en la zona segura.

2.2.2.4.
Los competidores pueden practicar desenfundar, apuntar, disparar en seco y enfundar con marcadoras descargadas. Se debe tener cuidado al realizar esta práctica de apuntar siempre en una dirección segura, aunque la marcadora se encuentre descargada.

2.2.2.5.
Los competidores pueden cargar sus magazines con gas y balines en la Zona Segura.

2.2.3. Zona de Espectadores
Es un área provista para que los espectadores puedan observar el desarrollo de la competencia con seguridad. De no existir una barrera física transparente (vidrio, policarbonato, etc.) entre el Campo de Juego y la Zona de espectadores entonces toda persona que se encuentre dentro de esta última zona deberá utilizar protección ocular en todo momento mientras dure la competencia.

2.2.4. Zona técnica y Zona de práctica

2.2.4.1.
La Zona Técnica estará destinada para verificar que las marcadoras estén dentro de los límites de potencia permitidos mediante la utilización de un cronógrafo y balines 0,2 gr proporcionados por la organización. Toda persona que se encuentre en la Zona Técnica debe en todo momento usar protección ocular.

2.2.4.2.
La Zona de práctica es un área destinada para que los competidores puedan realizar pruebas de tiro, practicar carga y recarga, verificar correcto funcionamiento de las marcadoras, etc. En todo momento las marcadoras deben ser apuntadas en una dirección segura, por ningún motivo hacia otra persona. Toda persona que se encuentre en la Zona de Práctica debe en todo momento usar protección ocular.

2.2.5. Zona de Vendedores y Tiendas
Se dispondrá de así requerirse de una zona en la que se podrá instalar un stand de venta de comida y/o stands de tiendas de airsoft. Los vendedores son responsables por la seguridad de sus productos. En el caso de las tiendas de airsoft, deben tener los magazines de las marcadoras vacios (sin gas ni balines). No está permitido que las tiendas monten sus propias áreas de tiro, deben utilizar la Zona de Práctica siguiendo las reglas destinadas al uso de esa área.

2.3. Estructura de Partidas

2.3.1. Partida
Una partida consiste en un mínimo de un Evento de Tiro, el cual puede contar con un máximo de 3 recorridos. En caso de contar con más de uno, los resultados de los recorridos individuales son combinados para determinar al ganador de la partida en cada evento de tiro.

2.3.2. Recorrido
Es el componente separado en tiempo y puntaje dentro del escenario que compone una Partida.

2.3.3. Eventos de Tiro
En una partida de TPA se pueden jugar 3 tipos de Eventos de Tiro: 1) Tiro Práctico, 2) Tiro a blancos metálicos y 3) Duelos. Las partidas pueden consistir de uno, dos o los tres eventos. No se emplearan duelos como evento único de una partida. Cada tipo de evento será puntuado de forma independiente.

2.3.4. Tiro Práctico
Es un evento de tiro que consiste de 1 o más recorridos en donde el competidor dispara a blancos estáticos y móviles de papel y metal. El puntaje del competidor se basa en puntos por blanco y tiempo.

2.3.5. Tiro a blancos metálicos
Es un evento de tiro que consiste en 1 o más recorridos en donde el competidor dispara a blancos de metal fijos de varios tamaños ubicados a distintas alturas y distancias. El puntaje del competidor está basado en el tiempo.

2.3.6. Duelos
Es un evento de tiro en donde los tiradores compiten cabeza a cabeza disparando de forma simultánea a un grupo igual pero separado de blancos en un proceso de eliminación.

2.3.7. Mixto
A su vez cada una de estas modalidades puede realizarse usando exclusivamente marcadora Secundaria o con ambas, primaria y secundaria (Mixto). Pero no se realizan recorridos exclusivamente con Primarias. Para el caso de recorridos mixtos, previo al mismo y en oportunidad de darse las instrucciones, se detallaran los momentos a efectuar la transición de réplicas.

2.4 Reglas de Seguridad en las partidas

2.4.1.
Las siguientes reglas de seguridad son aplicables a todos los eventos TPA. La violación de estas reglas de seguridad puede resultar en una o más penalizaciones de procedimiento y/o la posible descalificación de la partida. Estas reglas son aplicables a toda persona en el evento, incluidos los competidores, jueces y espectadores.

2.4.1.1.
Siempre utilizar protección ocular que cumpla o supere la norma ANSI Z87.1 en las áreas en la que se exija protección en los ojos.

2.4.1.2.
Siempre revisar que la marcadora esté descargada y sin el magazine puesto antes de recibirla o entregarla a otra persona.

2.4.1.3.
Nunca apuntar la marcadora a otra persona.

2.4.1.4.
Cuando se esté en la línea de tiro o completando un recorrido, siempre mantener la réplica apuntando en dirección de los blancos.

2.4.1.5.
Mantener el dedo(s) alejado del gatillo hasta que se esté listo para disparar. El dedo(s) debe estar alejado del gatillo cuando se está descargando y recargando y cuando se está en movimiento entre blancos o cambiando de posición.

2.4.1.6.
La marcadora se puede cargar cuando se esté en la línea de tiro y el Juez entregue la instrucción de "Cargue y prepare la marcadora". Se debe descargar y poner en la funda antes de dejar la línea de tiro.

2.4.1.7.
Se puede manipular la marcadora descargada en la Zona segura y las autorizadas para tiro.

2.4.1.8.
Los magazines pueden ser cargados con gas y balines solo en la zona segura.

2.4.1.9.
La seguridad es responsabilidad de todos los competidores y jueces en los eventos de TPA. Las competencias de TPA se rigen por las mismas reglas básicas de la Comunidad.

3. Diseño de Escenarios, Construcción, Modificación, e Información

3.1. Principios generales

3.1.1. Seguridad
De los elementos que componen el Tiro Práctico de Airsoft la seguridad es el más importante. Los encuentros de tiro práctico deben estar diseñados y ser conducidos con la atención puesta en la seguridad de los competidores, de los jueces, espectadores y de las instalaciones en las cuales se desarrolla el encuentro.

3.1.2. Acción, Precisión y Velocidad
El diseño de escenarios debe buscar el balance entre estos los 3 elementos, acción, precisión y velocidad. Los escenarios deberían estar diseñados principalmente para probar las habilidades de tiro del competidor y no sus habilidades físicas. Sin embargo, hasta donde sea posible, los escenarios debiesen incorporar movimiento (a través del desplazamiento del competidor y/o la presencia de blancos móviles) y permitir al competidor pasar de un blanco, o grupo de blancos, al siguiente de tan rápido como le sea posible.

3.1.3. Variedad
Todos los escenarios en un encuentro deben tener diferentes diseños. A pesar de que no es necesario cambiar los escenarios de un encuentro a otro, lo ideal es que se haga esto para entregar a los competidores nuevas situaciones que desafíen sus habilidades de tiro.

3.1.4. Estilo Libre
A menos que se especifique de otra forma en las instrucciones del escenario, se permitirá a los competidores resolver los escenarios, y desafíos que estos presenten, de forma libre y que disparen a los blancos a medida que estén disponibles para hacerlo. Los escenarios pueden crear condiciones, barreras u otras limitaciones físicas que fuercen al competidor a disparar desde cierta posición o postura física. Las instrucciones de un escenario pueden incluir reglas de cambio de cargador de forma obligatoria, dictar posiciones de tiro o posturas, especificar si se dispara con la mano fuerte o la débil, indicar el número de disparos permitidos en un blanco, y especificar el orden en el que se debe disparar a los blancos.

3.2. Construcción de escenarios y normas generales

3.2.1. Construcción Física
Las consideraciones de seguridad en el diseño y la construcción son responsabilidad del Juez General. El diseño del escenario debe proveer el acceso adecuado a los jueces para supervisar al tirador.

3.2.2. Urbano interior o exterior/bosque
Se asume que la mayor parte de los Encuentros TPA se realizaran en espacios de tipo urbano ya sean cerrados o abiertos. Si un encuentro se desarrolla en terrenos del tipo bosque se debe tomar en cuenta el efecto que este puede tener en el desplazamiento del competidor, la operación del sistema de blancos y el desempeño de las pistolas de gas.

3.2.3. Ángulos seguros de disparo
Los escenarios deben ser siempre construidos tomando en cuenta ángulos seguros de disparo. Se debe prestar atención en el diseño a los posibles ángulos de rebote de los balines. Los blancos deben estar ubicados de tal forma que el tirador se vea forzado a disparar en un ángulo inseguro para él, los jueces o espectadores.

3.2.4. Distancias Mínimas/Máximas de Disparo
Para mantener distancias de disparo seguras para los competidores y jueces, la distancia mínima de tiro para blancos de papel será de 1,2 metros, mientras que la distancia mínima de disparo para los blancos metálicos será de 2,0 metros. Si bien no existe una distancia máxima de disparo se considera que 6 metros es una distancia máxima razonable para asegurar la jugabilidad de un escenario, para los blancos a abatir con las marcadoras secundarias de airsoft GBB (gas blowback) y un máximo de 10 metros para los blanco a abatir marcadoras Primarias de airsoft

3.2.5. Superficie del terreno
La superficie del terreno se debe mantener razonablemente limpia de escombros durante el encuentro para proveer un andar seguro a los competidores y jueces.

3.2.6. Obstáculos
Los obstáculos naturales o creados en un escenario deben permitir razonablemente el paso de los competidores independientemente de su altura o contextura.

3.2.7. Líneas de fuego común
En los escenarios en los que se requiera que 2 o más tiradores disparen de forma simultánea desde una línea de fuego común, los competidores deben estar a una distancia de 3 metros entre ellos.

3.2.8. Ubicación de los blancos
Se debe tener cuidado de ubicar los blancos de forma que se evite que los disparos que atraviesan o rebotan puedan impactar otros blancos. La ubicación de los blancos debes estar marcada claramente en los soportes y en el piso del terreno para asegurar una ubicación consistente durante el desarrollo del encuentro.

El blanco del cierre (Stop Plate) debe ser ubicado al menos a 2,5 metros desde la posición desde la cual se le disparará. El blanco de cierre debe estar ubicado en un área donde no pueda ser impactado por rebotes, fallos o disparos que atraviesen otro blanco.

3.3. Criterio de construcción de escenarios

3.3.1. Líneas de Falta
Los movimientos del competidor pueden ser restringidos a través del uso de barreras físicas u Líneas de Falta. Las Líneas de Falta pueden consistir en líneas pintadas, líneas con cinta adhesiva, o listones de madera o plástico. Si se utilizan listones estos no podrán tener más de 2,5 cm de alto. El color de

estas líneas debe ser altamente visible para evitar que los competidores cometan una falta de manera inadvertida.

3.3.2. Caja de Tiro (Box)

Los recuadros de tiro son cuadrados que miden 75x75 cm. Los bordes del cuadrado pueden ser construidos de madera o plástico. Los bordes no deben tener más de 2,5 cm de alto. Deben ser aseguradas de tal forma de evitar que los competidores las desplacen al contacto con ellas.

3.3.3. Obstáculos

Los escenarios pueden incluir barreras u obstáculos para ser traspasados por arriba por los competidores. Estos obstáculos no pueden superar los 1,5 metros de altura. Obstáculos sobre los 90 cms de altura deben contar con ayudas para asistir al tirador a escalarlos y deben considerar la seguridad de este en las siguientes formas: Los obstáculos deben estar firmemente anclados para proveer de soporte adecuado cuando se utilicen. Superficies filosas o inapropiadas deben ser removidas para reducir las posibilidades de herir a los competidores y jueces. El lado por el cual se descienda de un obstáculo debe estar limpio y despejado de obstrucciones o riesgos naturales. Se debe permitir a los competidores tener un breve periodo de tiempo para probar el obstáculo antes de comenzar su paso por el escenario. El tirador no requiere enfundar su réplica o bajarla antes de ascender o descender un obstáculo.

3.3.4. Túneles

Un túnel que requiera ser atravesado por un competidor debe tener al menos 1,2 metros de diámetro o ancho y no más de 2,5 metros de largo. El tirador no requiere enfundar su réplica o bajarla mientras atraviesa el túnel.

3.3.5. Apoyos o Soportes

Los soportes construidos para ayudar a un competidor mientras se desplaza o le dispara a los blancos, deben estar construidos con la seguridad del tirador y los jueces como prioridad. Los soportes deben ser lo suficientemente fuertes para ser utilizados por todos los competidores.

3.4. Modificaciones de diseño de escenarios y procedimientos

Los jueces pueden, por distintas razones, modificar el diseño de un escenario o el procedimiento previa aprobación del juez general. De realizarse cambios estos deben ser hechos antes de iniciar el escenario. Todos los competidores deben ser notificados de las modificaciones tan pronto como sea posible, como mínimo durante la entrega de instrucciones del escenario. Si el juez general determina que el diseño de un escenario o su procedimiento de disparo deben ser modificados después de haber comenzado el recorrido, se requerirá que todos los competidores completen el escenario eliminando su o sus intentos previos en él. Si un competidor se niega a recorrer nuevamente un escenario modificado cuando le sea ordenado por el juez general, recibirá un puntaje de cero para ese recorrido. Si el juez general determina que un escenario por distintas razones se ha vuelto inutilizable, inseguro o imposible de recorrer, el escenario y todos los puntajes asociados a los competidores serán eliminados del encuentro.

3.5. Información del escenario

Las instrucciones de un escenario aprobadas por el Juez General deben ser entregadas en cada escenario antes de comenzar el encuentro. Estas instrucciones reemplazan cualquier información entregada a los competidores como adelanto al encuentro en caso de haber modificaciones a estas. Las instrucciones de los escenarios deben incluir la siguiente información mínima - Posición de inicio - Procedimiento de disparo del escenario - Sistema de Puntuación - Número mínimo de tiros y puntaje máximo - Tipo y cantidad de blancos - Condición de inicio de la pistola (en caso de ser distinta a la estándar) El juez a cargo de un escenario debe leer las instrucciones de este previo comienzo del recorrido.

El Juez General puede modificar las instrucciones escritas de un escenario en cualquier momento para entregar mayor claridad, consistencia y/o seguridad. Si los cambios a las instrucciones escritas resultan en modificaciones al diseño del escenario o sus procedimientos de tiro, entonces la regla 3.4 debe ser seguida. Después de que las instrucciones escritas han sido leídas a los competidores y las consultas han sido respondidas, se permitirá a los competidores proceder con la inspección ordenada del escenario. El tiempo de inspección debe ser estipulado por el Juez a cargo, y debe ser el mismo para todos los competidores. Si el escenario incluye blancos móviles o artículos similares, se debe mostrar su funcionamiento a todos los tiradores por igual.

4. Equipamiento para TPA

4.1. Principios generales

En esta etapa de inicio de esta actividad de Tiro Práctico de Airsoft se fijarán tipos de blancos oficiales tanto de papel como metálicos. Estos pueden ser utilizados como blancos fijos o desplegarlos en una variedad de formas que pueden incluir blancos ondulantes, de caída, rotativos, etc.

4.2. Blancos de papel oficiales para TPA

El siguiente blanco es el que se utilizará como oficial dentro de las competencias de Tiro Práctico de Airsoft, debe ser impreso en el mismo tamaño en el que se encuentra en el documento sin ser escalado. « www.goo.gl/6BV4WW »
Los blancos serán fijados a respaldos utilizando cinta adhesiva u otro mecanismo de sujeción que impida que los blancos se muevan cuando son impactados pero que les permita ser fácilmente removidos y reemplazados. El respaldo debe permitir que el balín atraviese completamente el blanco.
Cuando el área puntuada de un blanco, por diseño del recorrido, requiera estar parcialmente oculta se deberá simular una cobertura solida de las siguientes maneras
- Las coberturas solidas pueden ser simuladas con los blancos B1 a G
- Una parte del blanco puede estar ubicada detrás del un objeto sólido.
- Tanto la cobertura sólida como los “no disparar” no pueden ocultar por completo el área puntuable más alta de un blanco de papel parcialmente escondido.

Los blancos de papel nunca deben requerir más de 6 tiros para poder ser puntuados. El puntaje de los blancos de papel debe ser obtenido en su posición. El blanco solo se podrá remover de su respaldo una vez que el juez y el tirador estén de acuerdo en el puntaje obtenido en ese blanco. Nuevos blancos de papel deben ser utilizados para cada tirador.

4.3. Blancos de metal para TPA

Existen dos tipos de blancos metálicos para el uso en encuentros oficiales de TPA.

4.3.1. Popper Metálico

Los popper metálicos son del tipo de blancos abatible.
Dimensiones blanco abatible Los poppers metálicos deben ser calibrados antes de que el encuentro comience para asegurar su correcta operación cuando sean golpeados por un balín con energía entre 0,6 a 1,5 Joules (250 a 400 fps aprox. con balines 0.2gr). Si, de acuerdo a la evaluación del juez general, un popper de metal es golpeado pero falla y no cae, el Juez podría declarar una falla en el equipamiento de campo y ordenar al tirador que reinicie el recorrido después que el popper con fallas sea arreglado o seteado correctamente.

4.3.2. Platos metálicos

Los platos metálicos son utilizados en las competencias de disparo de platos. Existen 3 tamaños de platos metálicos: 1) 10 cm circular, 2) 14 cm circular y 3) 10x20 cm rectangular. Los platos metálicos irán sujetos a postes o paramentos verticales y no se moverán cuando sean impactados. Deben ser

construidos de tal forma que emitan un sonido agudo y distintivo o contener un detector electrónico que se ilumine cuando el plato sea impactado.

4.4. Blancos abatibles especiales para TPA

Se considerarán en las competencias TPA blancos especiales de distintas dimensiones y materialidades. Serán considerados y puntuados como blancos abatibles. Estos blancos deben asegurar su correcta operación y el poder ser derribados cuando sean golpeados por un balín con energía entre 0,6 a 1,5 Joules (250 a 400 fps aprox. con balines
0.2gr). La suma del total de puntos entregado por los blancos especiales no deberá superar el 25% del total de puntos de un recorrido.

4.5. Reordenamiento de equipamiento de Campo o superficie

Los tiradores no deben interferir con las superficies del campo, construcciones, utilería, escenografía u otro equipamiento de campo, incluyendo los blancos, los soportes de blancos, etc. mientras se desarrolla el recorrido. No respetar esta regla puede implicar una falta de procedimiento cada vez que se cometa. Los tiradores pueden solicitar al los jueces del encuentro campo que tomen las medidas correctivas que aseguren una superficie de campo consistente, la correcta ubicación de los blancos y otros temas relacionados. El juez general tiene la última palabra en referencia a estas solicitudes.

4.6. Fallas del equipamiento de campo y otros problemas

El equipamiento de campo debe presentar un nivel de dificultad justo y equitativo para todos los competidores. Las fallas del equipamiento de campo incluyen, pero no están limitadas a, desplazamiento de los blancos de papel, activación prematura de poppers metálicos o blancos móviles, mal funcionamiento mecánico o eléctrico del equipamiento operado, y la falla de la utilería, escenografía como pórticos, barreras y ventanas. Un competidor no es capaz de completar un recorrido debido a fallas en el equipamiento de campo, o si un blanco metálico o móvil no ha sido “reseteado” antes de comenzar su paso por el escenario, le será solicitado volver a disparar en el recorrido después de haber tomado las medidas correctivas correspondientes. La falla reiterada de equipamiento en un escenario puede resultar en la remoción de ese recorrido de los resultados del encuentro.

5. Equipamiento del Competidor

5.1. Secundarias (Pistolas)

En una primera etapa de inicio de las competencias TPA, no se restringirá el tipo de pistola a ser utilizada, ya sea eléctrica, o gas, sin embargo con el paso del tiempo las réplicas de pistolas deberán tender a estandarizarse bajo los siguientes parámetros: Todas las pistolas deben ser operadas por gas, semi automáticas, con blow-back, magazines removibles y cámara de expulsión abierta (para verificar que no exista balín pasado). La reserva de gas debe estar contenida por completo en el magazine. Tanques de gas externos o bombonas de gas en la pistola no serán permitidos. Las miras pueden ser miras convencionales o miras electrónicas. El competidor debe usar la misma pistola para todos los recorridos del encuentro. Una pistola de reemplazo puede ser utilizada, con la autorización del juez de campo, en la eventualidad que la pistola original del competidor presente fallas o se vuelva insegura durante uno de los recorridos. La pistola de reemplazo debe cumplir con los mismos requerimientos aprobados para la pistola original. La pistola de reemplazo no
debe proveer al tirador de una ventaja competitiva. Un competidor no deberá nunca usar o portar sobre su persona más de una pistola mientras esté recorriendo un escenario.

5.1.1. Límite de velocidad de salida de los BBs.
Todos los competidores deben medir la velocidad de salida de los BBs. (cronar FPS) con balines de 0,2 gr de peso. El límite de velocidad superior es de 400 FPS (1,5 joules) El límite de velocidad inferior es de 250 FPS (0,6 Joules)

5.2. Fundas, Cinturones y otro equipamiento de competencia

5.2.1. Porte y almacenamiento
Excepto cuando estén dentro de la Zona Segura, o bajo la supervisión directa de un juez de campo, los competidores deberán portar la marcadora descargada y en la funda o en un bolso. Los competidores que porten su pistola en una funda deberán hacerlo sin el cargador puesto y la réplica deberá estar martillada

5.2.2. Cinturón
El cinturón que carga la funda y todo el equipo asociado de usarse en o sobre la cadera y en o bajo la cintura. El cinturón debe ser lo suficientemente fuerte para mantener la funda en la misma posición todo el tiempo.

5.2.3. Funda o Holster
Las fundas permitidas en las competencias de TPA son aquellas diseñadas para IPSC, fundas rígidas (tipo CQC), o fundas de otros materiales que permitan mantener en correcta posición la pistola.

5.2.4. Posición de funda pistola y cargadores
La funda puede ir en la cadera o en la pierna. Los magazines deben ir en fundas ubicadas en el cinturón. La posición exacta de las fundas queda a discreción del competidor mientras no viola otra regla de esta normativa.

5.2.5. Balines (BBs) y equipo relacionado
Los balines (BBs.) utilizados en las competencias TPA debe tener un diámetro nominal de 6 mm (+- 0.15 mm) y tener un peso entre 0,2 y 0,3 gr. Deben ser balines plásticos.

5.2.6. Primarias (Fusiles de Asalto/CQB)
Las primarias permitidas para TPA pueden ser AEG o GBB, los cargadores deberán ser real cap o mid cap (en este último caso solo se cargaran con la cantidad de BBs. Que corresponda a su contraparte real) Las miras pueden ser miras convencionales o miras electrónicas. El competidor debe usar la misma marcadora primaria para todos los recorridos del encuentro. Una marcadora primaria de reemplazo puede ser utilizada, con la autorización del juez de campo, en la eventualidad que la original del competidor presente fallas o se vuelva insegura durante uno de los recorridos. La marcadora de reemplazo debe cumplir con los mismos requerimientos aprobados para la original. La marcadora de reemplazo no debe proveer al tirador de una ventaja competitiva.

5.2.7, de velocidad de salida de los BBs.
Todos los competidores deben medir la velocidad de salida de los balines (cronar FPS) con balines de 0,2 gr de peso. El límite de velocidad superior es de 400 FPS (1,5 joules) El límite de velocidad inferior es de 250 FPS (0,6 Joules)

5.2.8. Fundas, Correas y otro equipamiento de competencia
Excepto cuando estén dentro de la Zona Segura, o bajo la supervisión directa de un juez de campo, los competidores deberán portar la réplica descargada y en la funda o en un bolso. Los competidores que porten su marcadora en una funda deberán hacerlo sin el cargador puesto.

5.3 Correas

Se permite el uso de cualquier tipo de correa para sujetar la marcadora primaria (1, 2, 3 puntos) siempre que esta provea la seguridad durante el recorrido.

5.3.1. Posición de porta cargadores
Los cargadores podrán llevarse en cualquier tipo de chalecos o en el cinturón. La posición exacta de los mismos queda a discreción del competidor mientras no viole otra regla de esta normativa.

5.3.2. Balines (BBs) y equipo relacionado
Los BBs. utilizados en las competencias TPA debe tener un diámetro nominal de 6 mm (+-0.15 mm) y tener un peso entre 0,2 y 0,3 gr. Deben ser plásticos.

6. Disparando en un Recorrido

6.1. Condición de Marcadora Lista

6.1.1.
La condición normal de Marcadora lista es la que se especifica a continuación. El competidor es siempre responsable por el manejo de su marcadora y que esta se encuentre preparada para el recorrido y cumpla con estas condiciones.

6.1.2 Pistolas Semi-automáticas

6.1.2.1.
Acción simple, recámara cargada (balín pasado), martillo preparado y seguro externo activado. Dentro de la categoría de acción simple se encuentran las pistolas del tipo 1911, Hi-Capa, Glock, etc.

6.1.2.2.
Acción Doble, recámara cargada (balín pasado), martillo completamente abatido o desmontado. Dentro de la categoría de acción doble se encuentran las pistolas M9, Sig P229, P226, PX4, etc.

6.1.3.
Los recorridos de tiro pueden requerir una condición de marcadora lista diferente a las especificadas arriba. En tales casos, la condición de marcadora lista requerida debe ser especificada claramente en las instrucciones escritas del escenario. Cuando la condición de la marcadora lista requiera estar con la recámara vacía, el carril debe estar completamente adelante y el martillo, si lo tiene, debe estar completamente abatido.

6.1.4.
A los competidores no se les restringirá el número de balines a ser cargados o recargados en la marcadora secundaria, a menos que se trate de una competencia especial.

6.1.5.
Para las marcadoras Primarias, estás deberán comenzar el recorrido con su cargador colocado y seguro activado, para el caso de las marcadoras Primarias GBB cargador colocado, BB en recámara y seguro activado.

Las instrucciones escritas de los escenarios, podrán indicar cuándo se ha de cargar la réplica o cuando se requiere de una recarga obligatoria.

6.2 Condición de Competidor Listo

6.2.1.
Las siguientes condiciones deben ser aplicadas cuando el competidor se ubica en la línea de tiro o inicio de un escenario y bajo la supervisión e instrucción del juez encargado del recorrido.

6.2.1.1.
La marcadora está en condición lista de acuerdo a como lo especifican las instrucciones escritas para el escenario.

6.2.1.2.
El competidor asume posición de partida de acuerdo a como lo especifican las instrucciones escritas para el escenario. A menos que se especifique de otra forma, el competidor deberá estar parado en posición erguida, mirando hacia el fondo del escenario, con los brazos colgando naturalmente a los lados del cuerpo.

6.2.1.3.
A un competidor no se le debe pedir nunca que desenfunde la marcadora con la mano débil.

6.2.1.4.
A un competidor no se le solicitará nunca que enfunde la marcadora mientras se encentra recorriendo un escenario. Sin embargo el competidor podrá enfundar la marcadora a discreción siempre y cuando cumpla con las condiciones indicadas en el punto 6.1.2.

6.3. Comunicación en el Terreno

Los siguientes comandos son los que entregará el juez a cargo de un escenario. No cumplir con ellos implicará una falla de procedimiento por parte del competidor.

6.3.1. "Cargue y Prepare la marcadora" o "Prepare la marcadora" (para cuando se requiere comenzar con la marcadora descargada).
Esta orden significa el inicio del "Recorrido de Tiro". Bajo la supervisión directa del Árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el Árbitro, ajustarse la protección visual, y preparar la réplica de acuerdo a las instrucciones escritas del escenario. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el Juez proseguirá. Una vez que se haya dado la orden "Cargue y Prepare la marcadora" (o "Prepare la réplica"), el competidor no puede moverse fuera de la posición inicial antes de la "Señal de Inicio", sin la aprobación previa, y bajo directa supervisión del Juez. La violación de lo anterior resultará en una advertencia la primera vez y puede implicar la descalificación del escenario para una subsiguiente violación en el mismo recorrido.

6.3.2. "¿Competidor listo?"
La ausencia de respuesta negativa por parte del competidor, indica que él comprende completamente los requerimientos del escenario y está listo para proceder. Si el competidor no está listo al momento de darse este comando, él deberá decir "No estoy listo".

6.3.3. "Atención"
Este comando debería ser seguido por la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos.

6.3.4. Señal de Inicio
Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier razón, el Juez confirmará que el competidor está listo para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las órdenes desde "¿Está Preparado?"
En el eventual caso que un competidor, comience a disparar prematuramente, "partida en falso", el juez, tan pronto como sea posible, detendrá y hará repetir el escenario al competidor una vez que el recorrido de tiro haya sido restaurado. Una segunda partida en falso implicará la descalificación del competidor del escenario en curso.

6.3.5. "Alto"
El juez asignado a un escenario puede emitir esta orden en cualquier momento durante el recorrido. El competidor deberá dejar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperar instrucciones por parte del Árbitro.

6.3.6. "Si Terminó, Descargue y muestre la marcadora"
Si el competidor ha terminado de disparar, debe bajar su marcadora y presentarla para inspección al Juez, con el cañón apuntando hacia los blancos, el cargador retirado de la marcadora, el carril trabado o mantenido abierto, y la recamara vacía.

6.3.7. "Si está descargada, Dispare y Enfunde"
Mientras continúa apuntando la réplica en forma segura en dirección de los blancos, el competidor debe realizar una verificación final de la pistola como sigue: Liberar el carril y tirar del gatillo (sin tocar el martillo o dispositivo para bajarlo (decocker), si es que lo hay). Si la pistola está vacía sin balín en la recámara, el competidor debe enfundar su marcadora. Una vez que las manos del competidor están libres de la marcadora enfundada, el recorrido de tiro se declara como terminado.

6.3.8. "Campo Libre"
Hasta que esta orden no sea dada por el Juez, los competidores y los otros Jueces no deben avanzar, ni retroceder, de la línea de tiro o de la posición de tiro final. Una vez que se haya dado, los Jueces y competidores podrán avanzar para comenzar la puntuación, parchar, restaurar blancos, etc.

6.4. Carga, Recarga o Descarga durante un Recorrido de Tiro

6.4.1.
Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor deben estar visiblemente fuera del gatillo excepto donde sea específicamente permitido y la marcadora debe estar apuntando en dirección segura hacia el fondo del escenario o en otra dirección segura autorizada por el Juez.

6.5. Movimiento

6.5.1.
Excepto cuando el competidor esté realmente apuntando o disparando a los blancos, todo movimiento debe ser realizado con los dedos visiblemente fuera del
Gatillo. La marcadora debe ser apuntada en una dirección segura. "Movimiento" se define como cualquiera de las acciones siguientes:
- Dar más de un paso en cualquier dirección.
- Cambiar de posición de tiro (por ejemplo, de pie a arrodillado, de sentado a levantado, etc.).

6.6. Asistencia o Interferencia

6.6.1.
No se puede dar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, a menos que algún Juez asignado a un escenario emita advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán consideradas motivos para que al competidor se le permita la repetición del recorrido.

6.6.2.
Cualquier persona que proporcione asistencia o interfiera con un competidor durante un recorrido de tiro (y el competidor que reciba dicha asistencia) podría, a discreción del Juez, incurrir en una penalización de procedimiento para ese escenario.

6.6.3.
En la eventualidad que el contacto inadvertido con el Juez u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el Juez puede ofrecer al competidor la repetición del escenario. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver tanto el tiempo como la puntuación de su intento inicial.

6.7. Toma de Miras e Inspección del Campo

6.7.1.
Los competidores pueden revisar sus miras con la marcadora descargada antes de la señal de inicio, pero deben hacerlo sobre un solo blanco para verificar que sus miras estén preparadas como lo requieren. Los competidores que verifiquen una secuencia de blancos o posiciones de disparo cuando estén tomando mira incurrirán en una falta de procedimiento cada vez que lo hagan.

6.7.2.
Mientras se realiza la inspección del recorrido de tiro ("walkthrough"), se prohíbe a los competidores el uso de cualquier elemento para simular la toma de miras excepto sus propias manos. Las violaciones resultarán en una falta de procedimiento cada vez que lo hagan.

6.7.3.
No se le permitirá a ninguna persona que entre o se mueva dentro de un recorrido de tiro sin la previa aprobación del Juez asignado a ese escenario. A quien incurra en la violación de esta regla se le hará una advertencia la primera vez y la descalificación del encuentro en caso de repetir la falta.

7. Reglas Generales

7.1. Blancos

7.1.1. Aproximación a los Blancos
Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco a menos de 1 (un) metro sin la previa autorización del Árbitro. La violación de esta norma resultará en una advertencia para la primera vez pero, a discreción del Árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en un error de procedimiento para subsiguientes veces en mismo match.

7.1.2. Tocar los Blancos
Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben tocar, medir o interferir de ningún modo ningún blanco sin la autorización del Árbitro. Si el Árbitro considera que el competidor o su delegado han influenciado o afectado el proceso de puntuación debido a tal interferencia, podrá:

7.1.2.1
Puntuar el blanco afectado como un blanco no impactado (missed); o

7.1.2.2.
Imponer penalizaciones por cualquier blanco no-shoot afectado.

7.1.3. Blancos Parcheados Prematuramente
Si un blanco es parcheado prematuramente, evitando la determinación de la puntuación real, el Árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a repetir el ejercicio.

7.1.4. Blancos No Restablecidos
Si, uno o más blancos no han sido parcheados apropiadamente para el competidor que está siendo puntuado, después de que un recorrido de tiro haya sido completado por un competidor anterior, el Árbitro debe juzgar si se puede o no determinar la puntuación precisa. Si hay impactos puntuables extra o impactos penalizables cuestionables, y no es obvio cuales son los impactos hechos por el competidor que se está calificando, al competidor afectado, se le debe ordenar que vuelva a repetir el ejercicio.

7.1.4.1.
En el caso eventual que los parches o cinta aplicada a un blanco de papel restaurado, se hayan caído accidentalmente por el viento, u otra razón, y no es obvio para el Arbitro cuales son los impactos

realizados por el competidor que está siendo calificado, al competidor se le requerirá que vuelva a repetir el recorrido de tiro.

7.1.5. Impenetrable

El área de puntuación de todos los blancos TPA, puntuables y no-shoots, se considera que es impenetrable. Si:

7.1.5.1.
Un BB impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel no contarán ni para puntuar o penalizar, según sea el caso.

7.1.5.2.
Un BB impacta completamente dentro del área de puntuación de un blanco de papel, y continúa e impacta o hace caer un blanco metálico, será tratado como un fallo del equipo de campo. Se requerirá al competidor que vuelva a disparar el ejercicio después que este haya sido restaurado.

7.1.5.3.
Un BB impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa e impacta el área de puntuación de otro blanco de papel, el impacto en los subsiguientes blancos de papel también contaran para puntuar o penalizar, según sea el caso.

7.1.5.4.
Un BB impacta parcialmente dentro del área de puntuación de un blanco de papel o metálico, y continúa y hace caer (o impacta el área de puntuación) otro blanco metálico, el subsiguiente blanco metálico caído (o impactado) también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

7.2. Métodos de Puntuación

7.2.1.
El briefing escrito para cada recorrido de tiro debe especificar uno de los siguientes métodos de puntuación:

7.2.2. “Comstock”
Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número ilimitado de disparos a ser realizados, número estipulado de disparos puntuables por blanco.

7.2.2.1.
La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número de disparos por blanco estipulados, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit factor). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores, puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.

7.2.3. “Virginia Count”
Tiempo ilimitado que se detiene en el último disparo, número de disparos limitado, número estipulado de disparos puntuables por blanco.

7.2.3.1.
La puntuación de un competidor se calcula sumando el valor más alto del número estipulado de disparos por blanco, menos las penalizaciones, dividido por el tiempo total (registrado con dos decimales) utilizado por el competidor para finalizar el recorrido de tiro, y así conseguir un factor de impacto (hit). El resultado general del ejercicio se calcula dándole al competidor con el hit factor más

elevado la totalidad de puntos disponibles para el recorrido de tiro, con todos los demás competidores , puntuados en forma proporcional al ganador del ejercicio.

7.3. Valores de Puntuación y Penalizaciones

7.3.1.
Los impactos en los blancos y no-shoots serán puntuados de acuerdo a los valores aprobados por la Comunidad.

7.3.2.
Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco de papel no-shoot, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot.

7.3.3.
Cada impacto visible en el área de puntuación de un blanco no-shoot de metal, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 (dos) impactos por blanco no-shoot, sin importar que haya sido diseñado para caer o no.

7.3.4.
Cada falta impacto (miss) será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso que sean blancos que desaparecen.

7.4.1. En recorridos de tiro Virginia Count:

7.4.1.1.
Los disparos extra (es decir, disparos en exceso al número especificado en la serie o ejercicio), incurrirán en una penalización de error de procedimiento por cada uno de ellos. Adicionalmente, durante la puntuación, no se puntuaran más impactos puntuables que los que hayan sido especificados.

7.4.1.2.
Impactos extra (es decir, impactos en las áreas de puntuación de blancos de papel puntuables en exceso al número total especificado en el ejercicio), incurrirán en un error de procedimiento por cada uno de ellos. Sin embargo los impactos en cubierta dura y/o blancos no-shoots no son tratados como impactos extra.

7.4.1.3.
Si son visibles en una o más tarjetas impactos en exceso al número total de impactos requeridos, pero el competidor no ha disparado más disparos de los requeridos (por ejemplo Extra Shots) Las penalizaciones por Impactos Extra no se aplicaran. Si no es obvio que impactos han sido realizados por el competidor, debe ser ordenado el re-shoot de la serie o del recorrido de tiro, según sea el caso.