



REVISION Febrero 2015

Safety Check



Puerto Rico Practical Shooting Association

PO BOX 8486, Caguas PR 00726

www.prpsa.net

www.tiroparticopr.com

All Rights Reserved

©2011

TIRO PRACTICO

La razón del deporte de tiro práctico es la del uso recreacional y seguro de armas de fuego en un contexto deportivo. El propósito de esta información es proveer la mayor información para que usted comience a disfrutar de una manera segura de el Tiro Practico ya sea con un espíritu competitivo o por pura recreación.

“Es su responsabilidad aprender todas las reglas del deporte”

Conocer Reglas de Seguridad

El uso seguro de un arma de fuego debe convertirse en un reflejo más del cuerpo y la mente. Por ello es imperativo que el usted esté conciente y acepte la responsabilidad por la forma en que usa y maneja un arma de fuego mientras esté en sus manos. Si un accidente ocurre es mayormente debido a que una o más de las reglas de seguridad fueron violadas.

Las cuatro reglas básicas de seguridad

Regla #1. El arma siempre está cargada.

Siempre que un arma esté en sus manos verifique si está cargada y siempre manipúlela con el respeto y precaución que un arma de fuego merece; esté cargada o no. Nunca suponga, siempre asegúrese que el arma está descargada. Éste es el primer paso para evitar un accidente, además de demostrar buenas formas de manejo...

Regla #2. Siempre apunte el arma en dirección segura.

Hay que recordar que las armas pueden ser letales y cualquier cosa o ser que esté en la dirección del cañón tiene el peligro de ser destruido. El apuntar el arma de forma negligente es erróneo, no demuestra buen manejo de armas y es ilegal.

Regla #3. Siempre estar seguro del blanco y lo que está detrás de él.

Las tarjetas de IPSC son de cartón por lo cual los proyectiles las traspasan. Los clubes donde se practica el deporte tienen polígonos seguros con áreas delimitadas con paredes de tierra ‘backstop’ hacia el fondo y a los lados para detener los proyectiles. Disparar en direcciones fuera de estas delimitaciones es inaceptable. El buen control hacia dónde se apunta es una característica del buen tirador.

Regla #4. Siempre mantener el dedo fuera del gatillo.

Ésta es una forma muy eficaz de prevenir un accidente. Es muy importante el aprender a mantener el dedo fuera del gatillo hasta que el cañón apunte en dirección segura. En el deporte sería en dirección a la pared del fondo del campo de tiro o back stop. Nunca a los pies, cualquier parte del cuerpo o a cualquier dirección insegura. En especial cuando se está en movimiento, cargando o descargando, enfundando o desenfundando el dedo debe estar fuera del gatillo. Mientras no se esté disparando a una tarjeta, el dedo debe estar siempre fuera del gatillo. *SIEMPRE!*

Aplicar Reglas de Seguridad

Aplicar estas reglas básicas de seguridad al deporte de tiro práctico de manera que las destrezas de uso seguro estén constantemente presentes en cada acción del tirador cuando está enfrentando un escenario.

Como el tiro práctico se trata mayormente de disparar en movimiento hay que recalcar que las reglas de seguridad serán llevadas al pie de la letra o de lo contrario habrá un "DQ» o descualificación de la competencia.

A. Una regla específica de éste deporte, la llamada regla de los 180 (10.5.2) que en palabras sencillas dice que el arma debe apuntar siempre "downrange". En ningún momento el arma puede romper la línea de los 180 porque se considera manejo y dirección de cañón inseguros. Ésta línea de seguridad se mueve con el tirador. El romperla conlleva un DQ automáticamente.

B. Mantener el dedo fuera del gatillo excepto cuando se esta en la acción de tirar a tarjetas y/o metales. Esto evitará un "AD" o descarga accidental en cualquier momento. Los siguientes son ejemplos de una Descarga Accidental:

1. Tiro disparado fuera de los confines del escenario.
2. Tiro disparado en cualquier dirección que sea considerada insegura.
3. Tiro disparado a menos de tres metros del competidor.
4. Tiro disparado antes de la señal de comienzo.
5. Tiro disparado mientras se está cargando, descargando, haciendo un reload, desencasquillando la pistola.
6. Tiro disparado mientras se está en movimiento sin enfrentar tarjetas.

C. Un "DQ", lo que conlleva y en qué circunstancias se da por una de estas razones.

1. Romper los 180.
2. Tener dedo en el gatillo.
3. Dejar caer la pistola cargada.
4. Recoger un arma que se ha caído.
5. Tener el arma a mas de un metro de los pies del competidor cuando está enfundada.
6. Violar la regla del Cold Range al manipular arma fuera del safety area, manejar munición en el safety area.
7. "Sweeping" o apuntarse con el arma a una parte del cuerpo.
8. Disparo accidental o "AD"
9. Conducta antideportiva.
10. Uso de sustancias prohibidas.

D. Los comandos usados por el RO para comenzar la cancha son:

1. "Load And Make Ready" (or "Make Ready" para cuando se empieza descargado)
2. "Are you ready?" para asegurar que el competidor esta listo a comenzar.
3. "Stand by" Se esta prevenido a oir la señal de comienzo.
4. "If You Are Finished, Unload And Show Clear" Descargue su arma y muestre la recamara vacia.
5. "If Clear, Hammer Down, Holster" aprieta el gatillo una vez el arma esta descargada y enfunde la misma
7. "Range is Clear" Le deja saber a los demas competidores que la cancha esta segura.
8. "STOP" - para detener cualquier acción el tirador debe esperar que el RO le de nuevas instrucciones.

Tres destrezas básicas en el tiro práctico son:

Diligentia- Se refiere a la precisión con que se tira. Esto se refleja en la puntuación en la tarjeta.

Vis- Se refiere al calibre de las armas que se utilizan. Calibres de factor mayor y menor.

Celeritas- Se refiere a la velocidad con la que se tira un escenario. Se refleja en el tiempo que se registra en el reloj o "timer".

SAFETY AREAS

Único lugar fuera de la línea de fuego donde es permitido el manejo de armas para sacarlas de las bolsas, enfundar, desenfundar, hacer tiro seco en la dirección indicada, chequear el funcionamiento del arma. Ningún tipo de munición es permitido no importa qué circunstancia, aunque sean "dummy rounds". Contravenir esto es DQ automático. Los magazines se pueden llenar en cualquier lugar menos en esta área.

Toda persona – competidor o visitante - utilizará protección para ojos y oídos en el campo de tiro.

INSPECCION DE ARMAS

A. Pistola, seguro del pulgar- arma descargada montar martillo y aplicar seguro. Apretar el gatillo. El martillo no debe caer.

B. Martillo- Remover dedo de gatillo y quitar seguro. Martillo no debe caer al quitar seguro.

C. Half rock notch- Aguantar martillo atrás y apretar gatillo. Soltar martillo lentamente, El martillo debe para en el half cock notch.

D. Desconector- Mover carro 1/16" hacia atrás. Apretar gatillo. Martillo no debe caer.

E. Gatillos no pueden sobresalir del “trigger guard”. No son permitidos porque pueden encajarse en el holster y disparar el arma.

F. Revólver, tiempo de la manzana- Apretar gatillo en doble acción y rotar la manzana. Asegurarse que el tiempo sea uno aceptable.

G. Todo el equipo a usarse debe estar a la altura de la cintura. Féminas pueden usarlo a la altura de la cadera.

H. La vaqueta debe ser una que: sostenga el arma de forma que la parte mas alta de la culata del arma quede a la altura de la parte superior del cinturón. El arma no puede ‘ estar en un ángulo donde el cañón apunte mas allá de un (1) metro de los pies del que lleva la vaqueta.

I. Todo el equipo tiene que estar detrás del hueso que protubéra en la pelvis

J. Solamente los agentes de la ley y el orden, militares pueden usar vaquetas en el muslo, sujeto a la aprobacion del Range Master.

K. Se recomienda el uso de gorras para proteger del sol, lluvia, pedazos de metal siempre y cuando no interfieran con la visibilidad del tirador y del oficial.

L. Los oficiales pueden señalar cuando un equipo no es legal para IPSC y/o cuando sea considerado inseguro. Equipo que sea considerado inseguro no será permitido bajo ninguna circunstancia.

DINAMICA EN EL AREA DE TIRO

El “walk-through” o “stage briefing” le dice al competidor ciertas condiciones especificas de la cancha que va a correr. Tales como:

- Posiciones de comienzo.
- Condiciones en que puede estar un arma para comenzar. Pistola cargada, o vacia.
- Posiciones en las, que se puede disparar. Parado, arrodillado, acostado.
- Procedimiento de tiro. Tiros por tarjeta.

Se disparara el escenario teniendo en cuenta todo las reglas de seguridad. Todo el equipo a usarse debe haber pasado la inspección y estar en la cintura cuando se llegue a este punto en la competencia.

Conductas que el tirador debe observar, cuando compite.

- Al finalizar el tiro el competidor debe estar en todo momento con el oficial que esta dando la puntuación y el tiempo.
- De haber discrepancia decirlo al oficial en el momento.
- Reglas no escritas de compañerismo como es cooperar en el parche y reposición de metales. Ayudar a que la escuadra se mantenga organizada estando pendiente del orden de tirador, estar todos en el “stage briefing” cuando se les llame.