




ACTION STEEL PUERTO RICO®
Reglamento de competencias y equipo para armas cortas
Carr. 156 km 54.8 Barrio Caguitas,
Aguas Buenas, Puerto Rico
<http://www.rlarmeria.com/>



La seguridad, la precisión y la velocidad son los principios fundamentales por los cuales se distingue este deporte y las destrezas que pretende medir de todos sus competidores.

Copyright © 2014 RL Shooting Club
Edición 1/1/2019

1. Reglas de seguridad

- 1.1. Todo competidor entiende que este deporte es, por naturaleza, inherentemente peligroso ya que incluye el uso de herramientas a control remoto que llevan consigo la capacidad de causar grave daño corporal o la muerte. Por ello todo competidor acepta y se compromete que al participar de este deporte manejará su arma de una forma responsable y segura.
- 1.2. Todo competidor acepta que es responsable de no violentar las cuatro (4) reglas básicas de seguridad en el manejo de un arma de fuego. Estas reglas son:
 - 1.2.1. Trate toda arma de fuego como si siempre estuviera cargada.
 - 1.2.1.1. Debe tratarla como cargada aun cuando no lo esté.
 - 1.2.2. No apunte a nada que no esté dispuesto a destruir.
 - 1.2.2.1. Esto incluye su cuerpo y las personas que le rodean. Para aquella persona que insiste en que un arma particular esta descargada refiérase a la primera regla básica (1.2.1).
 - 1.2.3. Mantenga el dedo fuera del guardamontes del gatillo.
 - 1.2.3.1. Debe cumplir con esta regla hasta que su arma esté apuntando a su blanco y haya tomado la decisión de disparar.
 - 1.2.4. Esté consciente de su blanco y de lo que está detrás de él.
 - 1.2.4.1. No oprima el gatillo hasta que haya identificado correctamente su blanco. Recuerde que vivimos en un mundo tridimensional y usted es responsable por cada proyectil que sale del cañón de su arma hasta su destino final.
- 1.3. Todos los eventos se conducirán estrictamente bajo campo frío: lo cual quiere decir que durante el transcurso del evento todo competidor que se encuentre fuera de los confines del escenario debe llevar su arma completamente descargada de forma tal que:
 - 1.3.1. la recámara esté vacía,
 - 1.3.2. no tenga un cargador insertado,
 - 1.3.3. el martillo desmontado y/o el percutor en reposo,
 - 1.3.4. los revólveres lleven el cilindro vacío y
 - 1.3.5. las carabinas lleven un banderín de seguridad en la recámara.Aquel competidor que violente esta regla por primera vez incurrirá en una advertencia y la segunda en una descalificación inmediata del evento.
- 1.4. Ningún competidor deberá salir de un escenario con un arma cargada. Aquel competidor que violente esta regla incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 1.5. En el área de seguridad los competidores podrán manejar el arma y los cargadores siempre que estos estén descargados, que apunten el arma en una dirección segura en todo momento y que se mantengan dentro de los límites del área de seguridad. No se permitirá el manejo de ningún tipo de munición viva ni de práctica en esta área. Aquel competidor que violente esta regla incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 1.6. Todo competidor que maneje o manipule un arma cargada o descargada fuera del área segura sin la supervisión directa de un Árbitro de campo (AC) incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 1.7. Todo competidor, oficial del evento y espectador tiene que hacer uso de protección visual y auditiva apropiada si se encuentran en las inmediaciones de una bahía.

- 1.7.1. Si un Árbitro de campo (AC) nota que un competidor, por error, ha comenzado un escenario sin protección visual o auditiva o una vez comenzado el escenario al competidor, accidentalmente, se le cae la protección, este deberá detener al competidor y pedirle que comience nuevamente el escenario luego de que este se haya repuesto su protección.
- 1.7.2. Si un Árbitro de campo (AC) nota que un competidor, intencionalmente, provoca la caída de su protección visual o auditiva mientras resuelve el escenario este deberá detener al competidor, dar por terminado el escenario, imponer al competidor una penalidad de veinte (20) segundos y calificar todos los blancos contando todos los puntos, fallas y procedimientos. El competidor no tendrá derecho a reintentar el escenario.
- 1.8. Todo competidor que apunte a una persona o se apunte a cualquier parte del cuerpo con un arma cargada o descargada incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 1.9. El dedo tiene que estar fuera del guardamontes del gatillo mientras el competidor:
 - 1.9.1. desenfunda o enfunda el arma,
 - 1.9.2. realiza una recarga,
 - 1.9.3. se mueve de posición (más de un paso en cualquier dirección), a menos que este enfrentando un blanco,
 - 1.9.4. cambia de nivel (pararse, sentarse, arrodillarse, acostarse, etc.) o
 - 1.9.5. carga y descarga el arma.
- 1.10. La regla de 180° se define como una pared imaginaria que se proyecta infinitamente en todas las direcciones (horizontal, vertical y diagonalmente) a las espaldas del competidor. Todo aquel competidor que rebase este límite con un arma cargada o descargada incurrirá en una descalificación inmediata del evento. La regla de 180° estará en vigor en todos los escenarios, excepto en blancos específicos identificados en el resumen del escenario.
- 1.11. Por motivos de seguridad, no se permitirá el uso de municiones cuya velocidad exceda 1,500 pies por segundo. Aquel competidor que violente esta regla incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 1.12. Todo disparo negligente incurrirá en una descalificación inmediata del evento. Un disparo negligente se define como un disparo que:
 - 1.12.1. rebase el tope de una berma,
 - 1.12.2. ocurra durante una recarga,
 - 1.12.3. ocurra mientras se transfiere el arma de una mano a otra,
 - 1.12.4. impacte en el suelo a menos de seis pies (6') del competidor u
 - 1.12.5. ocurra luego del comando de campo "Si esta descargada, carro al frente, hale el gatillo y enfunde."
- 1.13. Toda funda debe retener el arma de forma segura y cubrir la totalidad del guardamontes del gatillo.
- 1.14. Ningún escenario requerirá que el competidor desenfunde del arma utilizando la mano no diestra.
- 1.15. El Director de campo tendrá la potestad de prohibir a una persona participar en eventos de ASPR si esta persona ha demostrado su incapacidad de manejar un arma de fuego de forma segura.

2. Reglas generales

2.1. Los oficiales del evento son los siguientes:

2.1.1. Árbitro de campo (AC) – está encargado de la seguridad del competidor y los espectadores y de la aplicación de las reglas en los escenarios.

2.1.2. Director de campo (DC) – está encargado de la seguridad y aplicación de las reglas a nivel general. Es este al que se le consultara cualquier duda sobre la aplicación de las reglas.

2.1.3. Director del evento (DE) – está encargado de la administración general del evento.

2.2. Cualquier oficial de seguridad certificado en otra modalidad de tiro práctico podrá servir como AC.

2.3. Si un arma descargada cae al suelo fuera del escenario, el competidor no la debe recoger. El competidor debe procurar la asistencia de un AC para que este la recoja observando las cuatro reglas básicas del manejo seguro de un arma de fuego. Aquel competidor que recoja un arma del suelo incurrirá en una descalificación inmediata del evento.

2.4. Si un arma cargada o descargada cae al suelo durante el transcurso del escenario, el competidor incurrirá en una descalificación inmediata del evento. Ante esta situación el AC deberá detener al competidor y sólo el AC procederá a recoger el arma observando las cuatro reglas básicas del manejo seguro de un arma de fuego.

2.5. Si el terreno del campo se deteriorara a tal grado que potencialmente representa un peligro para los competidores y oficiales, cualquier AC podrá, en cualquier momento, modificarlo añadiendo arena, gravilla, piedra o cualquier otro material con el propósito de mantener el campo de juego seguro. Por ningún motivo o situación un AC podrá alterar el diseño del escenario sin la previa autorización del DC.

2.6. Todas las paredes y barriles serán considerados como objetos impenetrables, en adición, cualquier objeto puede ser designado como impenetrable en el resumen del escenario.

2.6.1. A menos que el resumen del escenario explique lo contrario, todas las paredes que midan al menos seis pies (6') de alto se considerará que su altura se proyecta infinitamente hacia el cielo.

2.7. El AC deberá leer un resumen del escenario a los competidores antes de que estos intenten resolverlo. Este resumen debe, como mínimo, declarar la cantidad de blancos, cantidad de disparos mínimos, la posición de comienzo del competidor y la condición y posición de comienzo del arma. Luego de terminada la lectura del resumen del escenario se le permitirá a los competidores hacer un recorrido y análisis del mismo por un período de tiempo razonable a ser establecido por el AC.

2.8. El resumen del escenario también podrá especificar, pero no se limitará a: la cantidad de municiones por cargador, el orden en el cual el competidor deberá enfrentar los blancos, el área del blanco que deberá ser enfrentada, la cantidad de impactos mínimos por blanco o área, la utilización de la mano no diestra para enfrentar los blancos y otras instrucciones que describan la forma y/u orden en la cual el competidor deberá resolver el escenario.

2.8.1. Cuando el resumen del escenario especifique la utilización de la mano no diestra, los competidores en la división de carabina deberán llevar la culata a su hombro no diestro y empuñar el arma con su mano no diestra mientras enfrentan los blancos.

2.9. A menos que el resumen del escenario indique lo contrario, la posición de comienzo del competidor y del equipo será como sigue:

- 2.9.1. Armas cortas: competidor parado erguido, brazos relajados a los lados y mirando campo abajo, arma y cargadores enfundados y cargados a la capacidad de la división.
- 2.9.1.1. Los competidores en la categoría de Jóvenes tendrán la opción de comenzar con el arma empuñada y apuntando al suelo campo abajo a 45°.
- 2.9.2. Carabinas: competidor parado erguido y mirando campo abajo, arma y cargadores cargados a la capacidad de la división, con el seguro manual externo activado, arma empuñada, con la culata tocando la cadera y cañón apuntando campo abajo. El seguro manual externo tendrá que estar activado independientemente del lugar y/o posición de comienzo del arma.
- 2.9.2.1. Las posiciones de comienzo de rendición (surrender) y mirando campo arriba no aplican a la división de carabina. En estos casos la posición de comienzo será según la regla 2.9.2.
- 2.10. Cualquier equipo que se active por un acto de la naturaleza mientras un competidor enfrenta el escenario este será considerado como equipo defectuoso. El AC detendrá al competidor y le solicitará que vuelva a disparar el escenario luego que se haya corregido el fallo del equipo.
- 2.11. Si mientras un competidor enfrenta un escenario el AC encuentra que algún blanco no fue restablecido antes de este comenzar el escenario detendrá al competidor y este tendrá que volver a comenzar el escenario.
- 2.12. Si un AC inadvertidamente interfiere de forma física con un competidor mientras este resuelve un escenario el AC le ofrecerá al competidor otra oportunidad de comenzar el escenario.
- 2.13. El AC no ofrecerá ayuda o instrucciones a los competidores durante el transcurso del escenario fuera de los comandos de campo oficiales de este deporte.
- 2.14. Si en el transcurso del escenario un competidor experimenta una falla mecánica de su arma este podrá intentar remediar la avería siempre que mantenga el arma apuntando campo abajo y conserve el dedo fuera del guardamontes del gatillo. Si el competidor no pudiese remediar la avería, el escenario se dará por terminado y se calificarán todos los blancos contando todos los puntos, fallas y procedimientos. El competidor no tendrá derecho a reintentar el escenario.
- 2.14.1. Si un AC sospechara que un arma experimenta una falla por causa de una carga petardo (squib load) este deberá detener al competidor de inmediato. Si la inspección del arma probara la existencia de una carga petardo, el escenario se dará por terminado y se calificarán todos los blancos contando todos los puntos, fallas y procedimientos. El competidor no tendrá derecho a reintentar el escenario. Por el contrario, si no se probara la existencia de una carga petardo, el competidor tendrá derecho a reintentar el escenario. Si fuera el competidor el que se detiene por la misma sospecha, exista o no una carga petardo, el escenario se dará por terminado y se calificarán todos los blancos contando todos los puntos, fallas y procedimientos. El competidor no tendrá derecho a reintentar el escenario.
- 2.14.2. En el caso de que un arma se descomponga y no pueda ser reparada el competidor podrá utilizar un arma sustituta siempre que esta cumpla con los requisitos de la división en la que compite. Esta sustitución tiene que ser autorizada por el DC con anterioridad al cambio.
- 2.15. El día del evento todos los competidores serán organizados por categorías de acuerdo a su edad y género para así poder medirse contra otros en igualdad de condiciones. Las categorías serán las siguientes:

- 2.15.1. Damas
- 2.15.2. Jóvenes (12-20 años)
- 2.15.3. Adultos mayores (55-64 años)
- 2.15.4. Adultos maduros (65 o mayor)

2.16. El día del evento todos los competidores serán clasificados de acuerdo a su nivel de destreza y habilidad para así poder medirse contra otros en igualdad de condiciones. La clasificación será equivalente a la mayor clasificación obtenida en otras disciplinas de tiro práctico. Las clasificaciones serán como sigue:

IDPA	USPSA	ASPR
Master	Master	Master
Expert	A	Expert
Sharpshooter	B	Sharpshooter
Marksman	C	Marksman
Novice	D	Novice

3. Blancos

- 3.1. Todos los blancos serán contruidos de metal.
- 3.2. La distancia mínima entre cualquier posición de tiro posible y los blancos será de veinticuatro pies (24').
- 3.3. Los dos (2) tipos de blancos aprobados serán los blancos estáticos y los blancos dinámicos.
 - 3.3.1. Blancos estáticos
 - 3.3.1.1. Todos los blancos redondos deberán ser enfrentados por lo menos con un (1) disparo y todos los blancos rectangulares deberán ser enfrentados por lo menos con dos (2) disparos.
 - 3.3.1.2. Todos los blancos estáticos deberán ser impactados con la cantidad mínima requerida para obtener puntuación.
 - 3.3.2. Blancos dinámicos
 - 3.3.2.1. Estos deberán ser enfrentados por lo menos con un (1) disparo.
 - 3.3.2.2. Todos los blancos dinámicos tendrán que caer para obtener puntuación.
 - 3.3.2.3. Si un blanco dinámico es impactado dos (2) veces en el área de puntuación y este no cayera será considerado como equipo defectuoso. El AC detendrá al competidor y le solicitará que vuelva a disparar el escenario luego que se haya corregido el fallo del equipo. Si el competidor siguiera enfrentando el blanco hasta que caiga no será merecedor de reintentar resolver el escenario.
 - 3.3.3. Cualquier objeto podrá ser utilizado como blanco siempre que esté construido de metal y sea designado como seguro por el DC.
- 3.4. Los bonos serán blancos de cualquier tipo pintados de cualquier color que no sea blanco ni negro. Sólo podrá haber un (1) bono por escenario.

4. Puntuación, penalidades y descalificaciones

- 4.1. La puntuación del escenario será determinada por el tiempo, más las penalidades, menos los bonos. La puntuación del evento será determinada por la suma de la puntuación de cada escenario. El competidor que obtenga el tiempo menor será el ganador.
- 4.2. Todo blanco que no presente la cantidad de impactos requeridos incurrirá en una penalidad de tres (3) segundos por disparo fallado hasta un máximo de los disparos que requiera el blanco.
- 4.3. Todo competidor incurrirá en una penalidad de cinco (5) segundos por cada blanco que no sea enfrentado con la cantidad mínima de disparos requeridos.
- 4.4. Los blancos que desaparecen incurrirán en una penalidad de cinco (5) segundos por no enfrentarlos.
- 4.5. Los bonos, de impactarlos, restarán cinco (5) segundos al tiempo del escenario. Los bonos no incurrirán en penalidades por no enfrentarlos ni por fallarlos.
- 4.6. Primera falta de dedo en el gatillo incurrirá en una advertencia de "gatillo", segunda falta: una penalidad de cinco (5) segundos y tercera falta: una descalificación inmediata del evento.
- 4.7. Todo competidor que rebase los límites de un área de tiro demarcada y dispare pisando fuera del área de tiro demarcada incurrirá en una penalidad de cinco (5) segundos por disparo.
- 4.8. Todo competidor que rebase los límites de un área de tiro demarcada y toque el suelo fuera del área de tiro con el propósito de atajar el camino trazado incurrirá en una penalidad de veinte (20) segundos. Para evitar la penalidad el competidor tendrá que retroceder y entrar nuevamente al área de tiro por donde salió.
- 4.9. Todo competidor que no siguiera las instrucciones del resumen del escenario incurrirá en una penalidad de cinco (5) segundos por cada ocurrencia.
- 4.10. Todo competidor o representante del competidor que modifique de forma alguna los resultados de un blanco con la intención de mejorar su puntuación antes de que el AC haya cantado la puntuación, el blanco será considerado como fallado y aplicarán todas las penalidades que correspondan.
- 4.11. Todo competidor que durante el escenario utilizara algún cargador con más municiones que le permitiera el límite de capacidad de su división incurrirá en una penalidad de veinte (20) segundos.
- 4.12. Todo competidor que se niegue a ayudar a su grupo restableciendo y/o pintando los blancos incurrirá en una penalidad de veinte (20) segundos.
- 4.13. Todo competidor que abandone a su grupo sin avisar al AC incurrirá en una penalidad de veinte (20) segundos.
- 4.14. Todo competidor que abandone el evento antes de que culminara incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 4.15. Todo competidor que despliegue un comportamiento antideportivo incurrirá en una descalificación inmediata del evento. El comportamiento antideportivo será definido como un competidor que:
 - 4.15.1. se niegue a seguir instrucciones razonables emitidas por algún oficial del evento,
 - 4.15.2. intencionalmente interrumpa el avance, progreso o flujo del grupo o la competencia o
 - 4.15.3. sea deshonesto y/o haga trampa
- 4.16. Para retar una descalificación el competidor tendrá que hacer su reclamación verbalmente al DC y pagar como depósito el precio de la competencia. Se reunirán tres (3) AC que serán escogidos por el DC para escuchar los argumentos y pruebas del competidor y del AC individualmente. Luego, en

reunión cerrada, analizarán los argumentos y pruebas presentadas y llegarán a una determinación la cual será final. Las fotos, vídeos o grabaciones no serán admisibles como prueba. El pago del depósito por el reto de la descalificación será devuelto sólo si la decisión del AC no prevaleciera.

4.17. Todo competidor que sea descalificado en tres (3) ocasiones durante un año se expone a una suspensión por un término de un (1) año o sanciones sumarias a ser determinadas por el Director del evento.

5. Comandos de campo

5.1. Los diez (10) comandos de campo y su secuencia a ser utilizados en los escenarios serán como sigue:

5.1.1. “¡Campo caliente!” – aviso de que el próximo comando será el de cargar el arma por lo que todos los participantes excepto el competidor próximo a enfrentar el escenario deben abandonar la bahía y pararse campo arriba.

5.1.2. “Cargue y prepare” – desenfundar el arma, cargarla y volverla a enfundar o ponerla en la posición de comienzo.

5.1.2.1. Luego de este comando, se permitirá a los competidores hacer toma de miras, siempre que no se mueva de la posición de comienzo.

5.1.2.2. Con este comando se le da comienzo al escenario.

5.1.3. “¿Está listo?” – el competidor debe contestar verbal o físicamente; el quedarse inmóvil ante esta pregunta se interpretará como una contestación afirmativa.

5.1.4. “Prevenido” – el competidor debe prepararse pues lo próximo que recibirá será la señal de comienzo.

5.1.5. “¡Gatillo!” – el competidor tiene el dedo dentro del guardamontes del gatillo.

5.1.6. “¡Cañón!” – el competidor está cerca de violentar la regla de 180°.

5.1.7. “¡Alto!” – el competidor se tiene que detener al escuchar este comando.

5.1.8. “Si terminó, descargue y presente” – si el competidor terminó debe proceder a vaciar de municiones el arma y presentar la recámara abierta al AC para su inspección.

5.1.9. “Si esta descargada, carro al frente, hale el gatillo y enfunde” – el competidor debe cerrar la recámara, presionar el gatillo apuntando campo abajo y enfundar el arma.

5.1.9.1. Con este comando se le da fin al escenario.

5.1.10. “¡Campo seguro!” – el campo está seguro para que TODOS los participantes del evento que componen el grupo, excepto el próximo competidor y el que acaba de completar el escenario, procedan a tapar, pintar y/o reestablecer los blancos.

6. Divisiones

6.1. Todo competidor deberá, antes del comienzo del evento, declarar una (1) división en la que participará. La división en la que participará será determinada, principalmente, por el tipo de arma y calibre a ser utilizados durante el evento. Ningún competidor podrá registrarse en más de una (1) división para el mismo evento.

6.1.1. Todo competidor que no cumpla con los requerimientos de la división declarada será cambiado a la división de Open.

- 6.2. Ninguna división impondrá restricciones en cuanto a peso de gatillo se refiere pero, los mecanismos de seguridad tienen que funcionar siempre.
- 6.3. Toda arma debe ser llevada en su funda, en un bulto de mano o coche destinado para esos efectos. Si el arma es llevada enfundada, la funda deberá ser sostenida por una correa al nivel de la cintura y colocada al lado diestro del competidor. Las damas, debido a su constitución física, podrán llevar el arma al nivel de la cadera. La correa que sostiene el equipo o la correa de sostén interna deberá pasar por, al menos, tres (3) presillas del pantalón. No se permitirá el uso de fundas tipo cangureras.
- 6.4. Toda arma enfundada tendrá que llevarse de forma tal que la parte posterior inferior (talón) de la empuñadura del arma no esté más abajo del tope de la correa, exceptuando aquellos que compitan en la división de Open.
- 6.5. Toda arma que comenzara el escenario con una munición en la recámara y el martillo montado tendrá que llevar el seguro manual externo activado antes de ser enfundada, antes de posicionarla según el resumen del escenario y/o antes del comienzo del escenario. Todo competidor que no aplicara el seguro manual externo bajo las condiciones antes descritas incurrirá en una descalificación inmediata del evento.
- 6.6. A menos que la división indique lo contrario, el calibre mínimo permitido será 9mm.
- 6.6.1. Los competidores en la categoría de Jóvenes, debido a su edad, podrán utilizar calibres menores a los estipulados en cualquier división.
- 6.7. No se permitirán dispositivos o modificaciones prohibidas por ley.
- 6.8. Production
- 6.8.1. Pistolas semiautomáticas de cualquier calibre.
- 6.8.2. No se permitirá deshabilitar los seguros externos ni internos del arma.
- 6.8.3. No se permitirán cañones cuya longitud exceda 5.31”.
- 6.8.4. No se permitirán armas cuyo peso exceda 43 onzas.
- 6.8.5. No se permitirán cañones con perforaciones, compensadores ni supresores de fognazo.
- 6.8.6. Toda arma que funcione con un martillo, el mismo, tiene que estar completamente desmontado al comenzar el escenario.
- 6.8.7. No se permitirá hacer arreglos que modifiquen ni añadir piezas que ensanchen la boca de la empuñadura.
- 6.8.8. La posición del arma y los cargadores deberá ser detrás de la espina ilíaca anterior superior (el hueso frontal de la cadera) a ambos lados del cuerpo.
- 6.8.9. No se permitirán más de diez (10) municiones por cargador al comienzo del escenario.
- 6.8.10. No se permitirán fundas abiertas, fundas rápidas o de carrera.
- 6.8.11. No se permitirá el uso de imanes para llevar los cargadores durante el transcurso del escenario.
- 6.8.12. No se permitirán miras ópticas ni electrónicas, sólo miras tradicionales abiertas tipo muesca y poste.
- 6.8.13. No se permitirán botones de liberación del cargador ensanchados (su diámetro no puede ser mayor que la pieza de fábrica).
- 6.9. Revolver
- 6.9.1. No se permitirá deshabilitar los seguros externos ni internos del arma.

6.9.2. El martillo del arma tiene que estar completamente desmontado al comenzar el escenario.

6.9.3. No se permitirán miras ópticas ni electrónicas, sólo miras tradicionales abiertas tipo muesca y poste.

6.10. Classic

6.10.1. Pistolas semiautomáticas de diseño al estilo 1911 de cualquier calibre.

6.10.2. No se permitirá deshabilitar los seguros externos ni internos del arma.

6.10.3. No se permitirán cañones cuya longitud exceda 5”.

6.10.4. No se permitirán armas cuyo peso exceda 43 onzas.

6.10.5. No se permitirán cañones con perforaciones, compensadores ni supresores de fognazo.

6.10.6. La posición de los cargadores y del arma deberá ser detrás de la espina ilíaca anterior superior (el hueso frontal de la cadera) a ambos lados del cuerpo.

6.10.7. No se permitirán más de diez (10) municiones por cargador al comienzo del escenario.

6.10.8. No se permitirán fundas abiertas, fundas rápidas o de carrera.

6.10.9. No se permitirá el uso de imanes para llevar los cargadores durante el transcurso del escenario.

6.10.10. No se permitirán miras ópticas ni electrónicas, sólo miras tradicionales abiertas tipo muesca y poste.

6.10.11. No se permitirán botones de liberación del cargador ensanchados (su diámetro sea mayor que la pieza de fábrica).

6.10.12. No se permitirán cubiertas de polvo de metal de largo total.

6.11. Limited

6.11.1. Pistolas semiautomáticas de cualquier calibre.

6.11.2. No se permitirán cargadores cuya longitud exceda 141mm.

6.11.3. No se permitirán cañones con perforaciones, compensadores ni supresores de fognazo.

6.11.4. La posición de los cargadores y del arma deberá ser detrás de la espina ilíaca anterior superior (el hueso frontal de la cadera) a ambos lados del cuerpo.

6.11.5. No se permitirán miras ópticas ni electrónicas, sólo miras tradicionales abiertas tipo muesca y poste.

6.12. Open

6.12.1. Pistolas semiautomáticas de cualquier calibre.

6.12.2. No se permitirán cargadores cuya longitud exceda 171mm.

6.13. Carabine

6.13.1. Rifles semiautomáticos con culata y de calibre 9mm, .40” o .45”.

6.13.2. No se permitirá deshabilitar los seguros externos del arma.

6.13.3. No se permitirá el uso de correas tipo cabestrillo (slings).

6.13.4. La culata del arma tendrá que estar montada en el hombro siempre que se dispare.