

# COMITÉ SECTORIAL DE SEGURIDAD LABORAL

## BOLETÍN DE SEGURIDAD #1

### RECOMENDACIONES PARA EL USO DE ARMAS DE FUEGO, BALAS DE SALVA Y CARTUCHOS DE FOGUEO

**La munición activa ("munición") no se utilizará nunca en el set de grabación ni se introducirá en ningún lugar de trabajo, incluyendo estudios, escenarios o locaciones, a menos que cumpla las excepciones específicas descritas en el *Boletín de Seguridad # 2 - Prohibiciones y restricciones especiales para el uso de munición activa*. Consulte el Boletín de Seguridad # 2 para obtener orientación sobre la manipulación de munición.**

Consulte el Glosario al final de este documento que define ciertos términos clave.

# # #

El objetivo de estas directrices es ofrecer recomendaciones sobre la manipulación, el uso y el almacenamiento seguros de armas de fuego. Las armas de fuego incluyen escopetas, pistolas, ametralladoras, rifles y armas de avancarga.

Estas directrices también cubren las armas de fuego cargadas con cartuchos de balas de salva ("balas de fogueo") y cartuchos de munición simulada ("cartuchos de fogueo"). Los cartuchos de fogueo no tienen un componente de disparo, pero, a menudo, son utilizados por los artistas para simular la carga de un arma de fuego. Se recomienda encarecidamente que los cartuchos de fogueo tengan un "BB" audible y que el propio fulminante sea carga de munición simulada.

. Todo uso, manipulación, almacenamiento y transporte de armas de fuego, balas de salva y cartuchos de fogueo deberá cumplir todas las leyes y normativas federales, estatales y locales aplicables.

El Utilero, el ayudante del Utilero o el armero (denominados colectivamente, el "Utilero") serán las personas que actúen en interés de la Producción para obtener, mantener y manipular todas las armas de fuego. En la industria cinematográfica, las armas de fuego se consideran utilería y son responsabilidad del Utilero. El Utilero trabajará conjuntamente con la Producción para garantizar el cumplimiento de estas directrices.

La Producción, en colaboración con el Utilero, deberá considerar el uso de pistolas de goma, pistolas que no funcionen, réplicas que no funcionen y réplicas con simuladores de retroceso. Aunque estos dispositivos no son armas de fuego, deben seguirse las prácticas de seguridad habituales para las armas de fuego.

Este Boletín de Seguridad debe distribuirse junto con la hoja de llamada cada día que se

vayan a utilizar armas de fuego.

## Responsabilidades de la Producción

1. Compruebe qué licencias o permisos específicos requiere la Autoridad Competente (*Authority Having Jurisdiction, AHJ*) a nivel local, estatal, federal o internacional.
2. Puede ser necesario notificar a los departamentos de Seguridad y Protección del estudio antes de que la producción utilice armas de fuego en sus instalaciones. También puede ser necesario notificar a las fuerzas del orden locales, o a una AHJ aplicable, antes de usar cualquier arma de fuego.
3. Asegúrese de que las cualificaciones del Utilero son adecuadas para trabajar con el tipo de arma de fuego que se va a utilizar. Sus cualificaciones incluyen su conocimiento del manejo, uso, custodia y familiaridad con el tipo de balas de salva que se va a utilizar.
4. Si el Utilero no está familiarizado con las armas de fuego que se van a utilizar, deberá consultar a un experto que esté familiarizado con ellas.
5. Asegúrese de que el Utilero sabe quién es el representante de Producción adecuado para comunicarle cualquier preocupación relacionada con la seguridad.
6. Permita que el Utilero desempeñe con seguridad todas las tareas y responsabilidades asignadas. Para ello, el Utilero debe contar con el personal adecuado, teniendo en cuenta, en parte, el número de armas de fuego necesarias para una escena o secuencia concreta.
7. Asegúrese de que se ha asignado tiempo suficiente para la capacitación, las reuniones de seguridad y los ensayos.
8. Establezca protocolos de seguridad para todos los eventos de producción relacionados con armas de fuego, incluidos aquellos que puedan ocurrir con menor frecuencia, como recreaciones (por ejemplo, secuencias de batallas históricas con grupos de recreación), documentales y secuencias de tiro personalizadas.

## Responsabilidades del Utilero

El Utilero es responsable de lo siguiente:

1. Estar presente siempre que se utilice o manipule un arma de fuego.
2. Conocer las normas, reglas y reglamentos relativos a las armas de fuego, balas de salva y cartuchos de fogeo utilizadas en la producción, así como las prácticas de manipulación, uso y almacenamiento seguros de las armas de fuego, balas de

- salva y cartuchos de fogueo que se utilizan en la industria del espectáculo.
3. Garantizar que todas las armas de fuego estén en posesión del Utilero o le sean devueltas después de haber sido manipuladas por otros miembros del reparto y del personal.
  4. Garantizar la custodia y el control de todas las armas de fuego en todo momento.
  5. Designar y supervisar a otras personas cualificadas que trabajen a las órdenes del Utilero para que le ayuden cuando sea necesario.
  6. Confirmar que se han obtenido los permisos de armas de fuego correctos para la posesión y el uso de las armas de fuego de producción, balas de salva y cartuchos de fogueo.
  7. Almacenar de forma segura las armas de fuego separadas de las armas de fogueo de acuerdo con las leyes federales, estatales y locales.
  8. Conocer y respetar las advertencias del fabricante, las fechas de caducidad, las instrucciones de almacenamiento y los procedimientos de manipulación de las armas de fuego, las balas de salva y los cartuchos de fogueo.
  9. Cargar las armas de fuego con balas de salva o cartuchos de fogueo inmediatamente antes de utilizarlas en una escena.
  10. Permitir que el reparto y el personal que deban permanecer cerca de la secuencia de disparo presencien la carga del arma de fuego.
  11. Utilizar la carga adecuada de cartuchos de balas de salva y el adaptador para cartuchos de balas de salva, si procede, necesarios para la escena.

## Capacitación

El Utilero deberá conocer las normas y reglamentos relativos a las armas de fuego, las balas de salva y los cartuchos de fogueo utilizados en la producción, así como las prácticas para la manipulación, el uso y el almacenamiento seguros de las armas de fuego, las balas de salva y los cartuchos de fogueo que se utilizan en la industria del espectáculo. Estos conocimientos pueden provenir de muchas fuentes (por ejemplo, capacitación o experiencia específicas del sector).

No se entregará un arma de fuego a nadie que no haya recibido capacitación sobre el manejo seguro, el uso, los procedimientos de disparo adecuados y el uso correcto de todos los dispositivos mecánicos de seguridad para cada tipo de arma de fuego. Si existe alguna duda sobre la cualificación de la persona que va a utilizar el arma de fuego, la Producción, en consulta con el Utilero, determinará si se requiere capacitación adicional y

se asegurará de que se proporciona el tiempo adecuado para dicha capacitación.

Todo el reparto y el personal que estén cerca de armas de fuego en funcionamiento deben recibir capacitación sobre zonas seguras y sobre la conducta adecuada del personal que estará presente cerca de armas de fuego. Esta capacitación puede realizarse a través de la reunión de seguridad o por otros medios que determine la Dirección de Producción.

## Reunión de seguridad

Antes de utilizar un arma de fuego en un ensayo, en una secuencia ante la cámara o fuera de ella, la Producción celebrará una reunión de seguridad con todo el personal implicado para familiarizar a los miembros del reparto y del personal con las cuestiones de seguridad pertinentes. Esta reunión de seguridad incluirá una "revisión en el sitio" y/o un "simulacro" con el Utilero, el representante de producción designado y cualquier persona que vaya a utilizar y/o manejar un arma de fuego.

Si en algún momento se hace necesario un cambio significativo, el Primer Asistente de Director llevará a cabo una reunión adicional para que todos comprendan los cambios propuestos. El Utilero asistirá a todas las reuniones de seguridad y ensayos.

En la reunión de seguridad deben tratarse los siguientes puntos:

1. Es importante que todos traten todas las armas de fuego, ya sean de verdad, de goma o réplicas, como si fueran armas de fuego reales cargadas.
2. Los tipos de armas de fuego que se utilizarán, sus características de seguridad y qué esperar cuando se utilicen.
3. El tipo de balas de salva y cartuchos de fogeo que se utilizarán y cómo se distinguirán unos de otros.
4. La secuencia de las armas de fuego, incluyendo la acción prevista, las posibles desviaciones, los planes para abortar, los procedimientos de emergencia y la cadena de mando.
5. Los puntos de puntería y las posiciones de la boca del arma en relación con el reparto y el personal que puedan estar próximos a la línea de fuego.
6. Las medidas de seguridad adicionales que se hayan aplicado (por ejemplo, equipo de protección personal ("EPP"), protección del objetivo de la cámara y bloqueos).
7. El proceso de custodia y control de las armas de fuego.
8. Presentar al médico y demás personal de emergencia correspondiente.

9. Dar instrucciones a todo el reparto y al personal que no sea necesario para la secuencia de las armas de fuego para que abandonen la zona una vez concluida la reunión de seguridad y no vuelvan hasta que se haya dado la señal de que "es seguro".
10. Establecer y utilizar canales y métodos de comunicación eficaces (por ejemplo, órdenes de voz, comunicación por walkie-talkie y señas con las manos).
11. Responder a cualquier pregunta del reparto o del personal relativa a la secuencia de armas de fuego.

## Ensayo

Antes de utilizar un arma de fuego se realizará un ensayo para que el ejecutante conozca el radio de acción previsto y la distancia mínima de seguridad adecuada. La distancia mínima de seguridad será determinada por el Utilero. Este ensayo también establecerá los ángulos de filmación adecuados y las zonas seguras para el reparto y el personal.

## Protocolos de seguridad

1. No se persuadirá, forzará ni obligará a nadie a manejar un arma de fuego.
2. Se excluirá del set de grabación al personal no esencial cuando se utilicen armas de fuego para mejorar la seguridad del reparto y del personal.
3. Se pondrán a disposición escudos protectores, protección ocular y auditiva y otros EPP aplicables, que deberán ser utilizados por todo el personal que participe en la secuencia con armas de fuego.
4. Se informará al reparto y al personal, incluyendo al Departamento de Sonido, de los tipos y cargas de balas de salva que se utilizarán.
5. Todo el personal deberá permanecer a una distancia de seguridad predeterminada siempre que se cargue, manipule o dispare un arma de fuego.
6. El Utilero deberá inspeccionar el arma de fuego y el cañón antes de cada secuencia de disparo.
7. Solo una persona cualificada (con licencia o experiencia) debe cargar el arma de fuego con balas de salva. Siga las recomendaciones del fabricante para la manipulación, el almacenamiento y la eliminación de las balas de salva.
8. Solo debe cargarse en el arma el número necesario de balas de salva para la toma.
9. Siempre que el Utilero entregue un arma de fuego a un tirador, le informará del tipo

- de bala de salva o cartucho de fogueo que se va a utilizar y dará al tirador, al elenco y al personal la oportunidad supervisada de verificarlo.
10. Utilice todos los dispositivos de seguridad hasta que el arma de fuego esté lista para ser utilizada.
  11. Toda persona que maneje el arma de fuego se abstendrá de apuntar a una persona, ni siquiera a sí misma. Si es necesario apuntar con un arma de fuego a otra persona en cámara, se consultará al Utilero para determinar las opciones disponibles. Recuerde: un arma de fuego, incluso una cargada con balas de salva, puede infligir graves daños a cualquier cosa o persona a la que se apunte.
  12. El actor nunca debe poner el dedo en el gatillo hasta que esté preparado para disparar.
  13. No se debe jugar con ningún arma de fuego (incluidas las de goma, las réplicas y las de utilería).
  14. El arma de fuego no debe dispararse cuando el cañón esté obstruido por algo que no sea un adaptador de fogueo que una persona cualificada haya instalado correctamente.

### Después de cada secuencia con armas de fuego

1. No se debe permitir que nadie entre en el set de grabación hasta que el Utilero haya despejado todas las armas de fuego y anunciado al reparto y al personal que las armas de fuego están despejadas y que ya es seguro moverse por el set de grabación. Esto suele hacerse anunciando "es seguro".
2. No deje nunca desatendida un arma de fuego (incluidas las réplicas, las armas de goma o de utilería).
3. Las armas de fuego de fogueo serán descargadas inmediatamente después de la escena por una persona cualificada.
4. Todas las averías deben comunicarse inmediatamente al Utilero. Las armas de fuego que funcionen mal o se atasquen deberán ser arregladas por una persona cualificada o ser puestas fuera de servicio hasta que se corrija el problema.
5. El Utilero debe inspeccionar el arma de fuego y el cañón después de cada secuencia de disparo.

### Al finalizar el uso de las armas de fuego

1. Todas las armas de fuego deben devolverse al Utilero, quien se asegurará de que

- se limpien, revisen y se haga inventario de ellas al final de cada jornada. La producción debe prever tiempo en su programa de rodaje para este procedimiento.
2. Al final de cada jornada, se hará una revisión de la zona en busca de casquillos usados. Los casquillos usados deben eliminarse adecuadamente.
  3. Garantice el almacenamiento seguro de las armas de fuego, la utilería (por ejemplo, pistolas de goma, pistolas que no funcionan, réplicas que no funcionan y réplicas con simuladores de retroceso), las balas de salva y los cartuchos de fogeo. Si estos artículos se guardan en la locación durante la noche, deben estar protegidos.

## Glosario

**MUNICIÓN, también conocido como MUNICIÓN ACTIVA:** Uno o varios cartuchos o cartuchos de escopeta cargados, compuestos por una cápsula fulminante, un casquillo, una cantidad de pólvora y un proyectil.

A efectos del presente Boletín de Seguridad, la munición no incluye:

- a) balas de salva y cartuchos de fogueo;
- b) los proyectiles (independientemente del material o del fabricante) destinados únicamente a crear efectos especiales de tipo impacto de bala, como los proyectiles disparados con rifles de aire comprimido, pistolas de aire comprimido, cápsula accionadas por aire comprimido o gas, pistolas de paintball, pistolas de perdigones, pistolas de muñón con accionador, ballestas o dispositivos de tipo ballesta, resortera o cualquier otro dispositivo de efectos especiales diseñado para propulsar un proyectil y crear un efecto especial de tipo impacto de bala; y
- c) cualquier proyectil propulsado que deba fotografiarse en vuelo. Consulte el Boletín de Seguridad # 30, *Directrices recomendadas para trabajar con seguridad con elementos de utilería cortantes, punzantes y proyectiles.*

Todos estos proyectiles sin munición deben supervisarse y manejarse bajo la dirección del técnico de efectos especiales autorizado encargado.

**ARMERO:** Es el técnico profesional, cualificado y debidamente autorizado que es contratado por la Producción, trabaja bajo la dirección y supervisión del Utilero y mantiene el control de las armas de fuego en el set de grabación.

**ADAPTADOR DE DISPARO DE FOGUEO, también conocido como TAPÓN:** Dispositivo instalado en el cañón del arma de fuego por una persona cualificada para facilitar la funcionalidad con balas de salva.

**CARTUCHO DE SALVA, también conocido como BALA DE SALVA:** Cartucho compuesto por una cápsula fulminante, un casquillo y una cantidad de pólvora, pero sin proyectil. Los cartuchos de fogueo son producidos por un fabricante autorizado mediante equipos de carga especializados, automatizados o manuales.

**CUSTODIA Y CONTROL:** Este es el proceso para establecer el dominio y control del arma de fuego. Especifica quién retira el arma de fuego de un lugar seguro, quién la revisa con el Primer Asistente de Director o la persona que éste designe, quién entrega el arma de fuego al actor y quién vuelve a guardarla en un lugar seguro. Una vez establecida la cadena de custodia, cualquier desviación de la misma deberá abordarse en una reunión de seguridad.



**CARTUCHOS INERTES DE FOGUEO, también conocidos como CARTUCHOS DE FOGUEO**

Cartuchos inertes compuestos por un detonador simulado (generalmente un disco de metal macizo mecanizado), un casquillo del cartucho y un proyectil. Lo ideal es que los cartuchos de fogueo incluyan un "BB" en su interior para indicar de forma audible que son inertes.

**CARGADOR DE BOCA:** Un arma de fuego cargada por la abertura delantera del cañón.

**ARMA FALSA:** Réplica de arma de fuego diseñada para aceptar y descargar pequeñas cargas explosivas mediante un impulso eléctrico para crear un fogonazo y un ruido simulados. Las armas falsas deben tratarse con las mismas precauciones de seguridad que un arma de fuego real.

**UTILERO:** Es el miembro del reparto y del personal responsable de adquirir la utilería adecuada, organizarla y supervisar su uso en el set de grabación. Las armas de fuego se consideran utilería en la industria cinematográfica y son responsabilidad del Utilero o de alguien designado por el Utilero (por ejemplo, el armero). El Utilero debe mantener todas las licencias, permisos y documentación necesarios relacionados con armas de fuego, munición y balas de salva para la jurisdicción en la que se realiza el trabajo.