



REGULAMENTO
FOSSA AUTOMÁTICA

Atualizado em 01 de janeiro de 2024

Clube de Tiro Caça e Pesca de Valença

Regulamento ISPC

01 de janeiro de 2024

FINALIDADE

Regulamentar a prova de IPSC do Clube de Tiro, Caça e Pesca de Valença.

ESCRITURA DA PROVA DO IPSC

As provas de IPSC envolvem muito treino, técnica e concentração do atirador. Em resumo, geralmente, a prova tem início com a arma no coldre, em segurança e com as mãos ao longo do corpo. Porém, outras posições também são admitidas onde a arma pode estar em outros lugares como gavetas, mesas, bancos, dentro de pacotes, em bolsas.... Algumas provas podem exigir que o atleta realize a pista somente com uma das mãos, como também incluir tiros de mão fraca e mão forte, recarregamentos forçados, posições de tiros variadas (em pé, de joelho, sentado, deitado), tiros duplos em alvos de papel, tiros simples em metais e tudo isso com a mistura de distâncias longas, médias e curtas.

As pistas são elaboradas dentro dos limites do realismo, envolvendo diversas situações para avaliar o percurso que o atirador efetuará durante a realização da prova. Esse percurso não tem padrão a ser exigido e cada atirador decide a melhor forma de resolução da pista, tudo isso, é claro, dentro dos ângulos de segurança a serem respeitados juntamente da fiscalização do árbitro (Ranger Officer -R.O.).

O R.O. é o responsável pela pista, ele sinaliza o início da prova com o Timer (aparelho que apura o tempo e o número de disparos efetuados) e acompanha de perto o atleta até o término da resolução da pista. Nesse acompanhamento o R.O. cuida da segurança e do cumprimento das regras do tiro prático.

A habilidade no manuseio da arma e acessórios, assim como a precisão nos disparos e a velocidade segura percorrida pelo atleta, contam muito para uma boa colocação no resultado final da prova. Para obter sucesso no IPSC o atirador deve percorrer a pista no menor tempo possível e acertar a maior quantidade de alvos possíveis, nesse sentido a precisão, a velocidade e um bom condicionamento físico devem estar alinhadas.

REGRAS DE SEGURANÇA

No esporte do tiro a segurança é a primeira e mais importante regra do jogo. No IPSC não é diferente, o atleta, R.O. e o responsável pela construção das pistas devem respeitar rigorosamente as normas de segurança do conjunto todo do tiro prático.

Como tudo na vida é educação e condicionamento, no quesito segurança não é diferente. O atleta deve efetuar SEMPRE as regras de segurança, MESMO QUE NINGUÉM ESTEJA OLHANDO. Condicionando-se a repeti-las, o sucesso será inevitável. Porém, muitas regras são redundantes e nesse sentido é muito fácil o competidor ser desclassificado.

Exemplo de algumas regras básicas:

Manuseio de ARMAS para manutenção ou, até mesmo, treino em seco, só pode ocorrer na "ÁREA DE SEGURANÇA". Normalmente, esse local está muito bem identificado com uma placa. Na área de segurança é proibido mexer em munições.

Em resumo, só pode manusear:

Armas na área de segurança;

Munições em qualquer local, menos na área de segurança;

Carregar, recarregar ou descarregar arma, na pista, ao comando do R.O.

Controle de cano: A não ser quando o competidor estiver realmente apontando ou atirando nos alvos, TODOS OS MOVIMENTOS devem ser realizados COM O DEDO VISIVELMENTE FORA DO GUARDA-MATO a trava de segurança externa (quando existir) deve ser acionada. A arma deve ficar apontada para uma direção segura;

Nenhum tipo de ajuda poderá ser indicado ao competidor durante a pista de tiro, a não ser que algum R.O. designado para um estágio venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não serão base para que o competidor ganhe o direito a refazer a pista;

É proibido ao competidor fazer visada e/ou disparo em seco antes do sinal de início da prova. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição. Atenção: Competidores podem fazer ajuste de suas miras eletrônicas, apontando suas armas diretamente para o chão na frente deles;

O competidor que cometer uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma competição da IPSC será desqualificado.

PENALIDADES – ERROS DE PROCEDIMENTO

Serão aplicadas quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados em um “briefing” (procedimento por escrito com informações mínimas da pista de tiro) e/ou incorrer em violação a alguma outra regra geral. As penalidades de procedimento serão pontuadas com menos 10 pontos cada.

Vejam alguns exemplos:

O competidor que faz disparos com alguma parte do corpo encostando no chão ou em qualquer objeto infringindo a linha de penalidade (“fault line”) receberá uma penalidade de procedimento por cada ocorrência.

Obs.: Nenhuma penalidade é dada se o competidor não realiza nenhum disparo enquanto está infringindo, exceto se a pista de tiro tem um caminho visivelmente delineado. Vale observar também que qualquer competidor que pegue um atalho e pise no chão fora do caminho e/ou área de tiro irá incorrer em um erro de procedimento para cada disparo efetuado depois de ter passado o atalho;

Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem competitiva em qualquer alvo, ele poderá receber uma penalidade de procedimento por cada tiro disparado efetuado naquele alvo na situação de falta.

O competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado na descrição do stage (“briefing”) incorre em uma penalidade de procedimento para cada ocorrência;

Obs.: Se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem durante a situação de não conformidade, o competidor poderá receber uma penalidade de procedimento para cada tiro disparado, em vez de uma penalidade única (Ex. fazer um ou mais disparos no local, na posição ou postura diferente da exigida).

Quando forem aplicadas penalidades múltiplas, elas não deverão ultrapassar o número máximo de acertos pontuados previstos para o competidor;

O competidor que deixa de cumprir uma recarga obrigatória incorre em uma penalidade de procedimento para cada tiro disparado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efetuar a recarga;

Obs.: Em Túnel de Cooper, caso desloque um ou mais peças do material de cobertura, o competidor receberá uma penalidade de procedimento para cada peça que cair. O material da cobertura que caia em decorrência de um esbarrão, choque do competidor contra as laterais, dos gases expelidos pelo cano ou recuo da arma, não será penalizado. (Túnel Cooper- são túneis compostos de paredes reforçadas suportando materiais soltos na cobertura como ex. temos as ripas de madeira, que podem cair se inadvertidamente deslocadas pelo competidor).

O competidor que mova as mãos em direção a arma, carregador ou munição (“creeping”) ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando “Standby” e antes do Sinal de Partida, será penalizado com uma penalidade de procedimento. Se o R.O. conseguir parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência para a primeira infração e o competidor será reiniciado;

O competidor falhar em engajar qualquer alvo de pontuação com pelo menos um disparo incorrerá em uma penalidade de procedimento por alvo, mais o número cabível de “misses”, exceto alvos móveis que desaparecem e não incorrerão em penalidade por falta de engajamento ou “miss”, a não ser quando o competidor falha em ativar o mecanismo que inicia o movimento deste alvo antes ou quanto realizando o seu último tiro na pista de tiro.

Se uma pista de tiro (ou parte dela) estipula só atirar com mão forte ou fraca, o competidor terá uma penalidade de procedimento para cada ocorrência de tocar a arma (ou levantá-la (“scooping”)) de uma mesa, etc.) com a outra mão após o Sinal de Partida (ou a partir do ponto onde o tiro com a mão única foi estipulado).

Obs.: Exceções estão em: destravar a arma (sem “scooping”), recarregar ou corrigindo um defeito. No entanto, uma penalidade de procedimento será aplicada por tiro disparado quando o competidor usa a outra mão ou o braço para:

Sustentar a arma ou pulso, mão ou braço estipulado enquanto disparando tiros;

Aumentar a estabilidade no chão, em uma barricada ou outra peça do cenário enquanto disparando tiros.

Um competidor que faz disparos sobre uma barreira construída a uma altura de pelo menos 1,8 metros terá uma penalidade de um erro de procedimento para cada tiro disparado. Obs.: Barreiras de pelo menos 1.8 metros de altura são consideradas estendendo-se infinitamente até o céu.

DESQUALIFICAÇÃO (DQ)

O temido “DQ” ocorre quando o competidor comete uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma competição da IPSC. O atleta é desclassificado e fica proibido de tentar as pistas de tiro restantes.

DESCLALIFICAÇÃO POR DISPARO ACIDENTAL

Pode ser o disparo acidental que:

Passa sobre o para-balas;

Passa sobre bermas;

Seja em qualquer direção denominada insegura pelos organizadores, na descrição da pista (“briefing”);

Atinge o chão a menos de três metros do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel situado a mesmo de três metros do competidor. Exclui-se desta regra o projétil que atinge o chão a menos de três metros do competidor em virtude de uma carga sem pólvora (“squib load”).

Ocorre enquanto o competidor efetivamente carrega, recarrega ou descarrega uma arma;
Ocorre durante ação corretiva no caso do mau funcionamento;
Ocorre durante a transferência da arma de uma mão para outra;
Ocorre durante o movimento, exceto quando estiver realmente atirando nos alvos (actually shooting);
Disparo efetuado sobre um alvo metálico a uma distância de menos de sete metros, medidos da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão.

DESCLIFICAÇÃO POR MANUSEIO INSEGURO DE ARMA

Temos como exemplos:

Manuseio de uma arma de fogo em qualquer situação que não seja dentro da área de segurança designada ou quando sob a supervisão e a resposta a um comando direto dado pelo R.O.;

Permitir que a boca do cano ("muzzle") da arma aponte em direção oposta ao para-bala, ou ultrapasse os ângulos de segurança específicos durante a pista de tiro ou o padrão;

Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor deixar a arma cair ou provocar sua queda, carregada ou não; (dentro da pista)

Sacar ou coldrear uma arma dentro do confinamento de um túnel;

Usar mais de uma arma durante uma pista de tiro;

Permitir que a boca do cano ("muzzle") da arma aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro ("sweeping");

Não manter o dedo fora do guarda-mato enquanto resolve um problema de mal funcionamento, quando o competidor claramente afasta a arma da visada dos alvos;

Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o municionamento, remunicionamento ou desmunicionamento da arma;

Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento;

Movimento é definido como:

Dar mais de um passo em qualquer direção;

Mudar de posição de tiro (ou seja, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.).

Portar arma carregada, a não ser quando autorizado pelo R.O.;

Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo R.O. que irá, depois de conferi-la e/ou esvaziá-la, colocá-la diretamente no estojo, bolsa ou coldre do competidor.

Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado;

Usar munição proibida e/ou insegura e/ou usar armas proibidas.

Armas proibidas:

Armas Curtas com coronha de ombro e/ou foregrips;

Armas que tenham "burst" e/ou funcionamento "fully automatic" (onde mais de um projétil possa ser disparado em um único acionamento do gatilho).

DESCLIFICAÇÃO POR COMPORTAMENTO ANTIESPORTIVO

Os competidores serão desclassificados por comportamento que o R.O. julgar não esportivo. São exemplos: trapaça, desonestidade, desobediência em relação a instruções razoáveis do auxiliar da prova ou qualquer comportamento parecido que traga má reputação ao esporte.

DESCLIFICAÇÃO POR SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS

Todas as pessoas são obrigadas a estar em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as provas de IPSC. Exceto quando usadas para fins médicos, os competidores e oficiais de competição participantes da competição, não deverão estar sob o efeito de drogas. Toda pessoa que, na opinião do Range Master estiver visivelmente sob influência sob a influência de qualquer dos itens aqui descritos será desqualificada da competição e poderá ser solicitada a se retirar do estande.

DIVISÕES DAS ARMAS

Quanto às armas usadas, elas vão desde os modelos mais simples, conforme saídos de fábrica, até armas bastante customizadas, raramente vistas fora de uma pista de IPSC. Cada competição deverá reconhecer pelo menos uma divisão. Quando houver na competição várias divisões, cada uma deverá ser pontuada separadamente e independentemente, e o resultado deve reconhecer um campeão em cada. Fora do Brasil, o calibre mínimo é 9mm Luger, entretanto -apenas no Brasil- existe uma categoria para o .380 ACP.

HANDGUN - LIGHT – OVERALL – Somente 380 ACP

HANDGUN - OPEN – OVERALL

HANDGUN - PRODUCTION – OVERALL

HANDGUN - 22LR – OVERALL

HANDGUN - CLASSIC – OVERALL

HANDGUN - STANDARD – OVERALL

HANDGUN - REVÓLVER – OVERALL

RIFLE - SEMI-AUTO OPEN – OVERALL

PROCEDIMENTOS DE PISTA DE TIRO (BRIEFINGS)

O procedimento de pista de tiro, também chamado de briefings, deve ser disponibilizado de alguma forma antes da competição. O R.O. encarregado da pista de tiro deve ler o briefing escrito, palavra por palavra, a cada novo squad. Depois da leitura do briefing para os competidores e as questões surgidas tenham sido respondidas aos mesmos, deverá ser permitido realizar uma inspeção ordenada ("walkthrough") da pista de tiro. A duração do tempo para a inspeção deve ser estipulada pelo R.O. deverá ser a mesma para todos os competidores.

O briefing prevalecerá sobre qualquer outra informação da pista de tiro publicada e deve conter as seguintes informações mínimas:

Alvos (tipo & números);

Número de disparos a serem pontuados;

A condição de pronto da arma;

Posição de saída;

Início da contagem do Tempo: sinal audível ou visual;

Procedimento.

Número de etapas

Durante o ano esportivo teremos a programação de 3 etapas além da etapa final que é obrigatória.

A classificação final de cada modalidade será obtida pela soma dos 2 (dois) melhores resultados em todas as etapas dividido por 2 (dois). A este resultado será acrescido o resultado da etapa final do Campeonato que terá peso 2, ou seja, o resultado da final será multiplicado por 2.

.