

**PROGRAMA NACIONAL
DE INSTRUÇÃO**

BLACK BADGE

2019

**BLACK BADGE
BRASIL**



Tabela de Conteúdo

Sumário

1.	REGRAS DE SEGURANÇA PARA ARMAS DE FOGO.....	5
2.	COMO COMEÇOU O PROGRAMA NACIONAL DE TREINAMENTO.....	6
3.	INTRODUÇÃO AO CURSO DE BLACK BADGE	7
3.1	COM RELAÇÃO AOS ESTUDANTES	9
3.2.	Com relação aos instrutores:	9
3.3.	Com relação à aprovação nos cursos Black Badge:	9
4.	HISTÓRIA DA IPSC (International Practical Shooting Confederation).....	9
5.	NATIONAL RANGE OFFICERS INSTITUTE	13
6.	OFICIAS DE UMA COMPETIÇÃO:	14
6.1.	Range Officer (RO)	14
6.2.	Chief Range Officer (CRO)	15
6.3.	Range Master (RM)	15
6.4.	Match Director (MD).....	15
7.	Como tornar-se um R.O.	16
8.	D.V.C.....	17
9.	Fator de Potência	18
10.	DIVISÕES	20
10.1.	Open:.....	20
10.2.	Classic:.....	20
10.3.	Standard:.....	20
10.4.	Production:.....	21
10.5.	Revólver:	21
10.6.	Production Optics:	21
11.	ARMAS DE FOGO.....	22
12.	CARREGADORES / SPEEDLOADERS	22
13.	MUNIÇÃO.....	23
14.	CINTOS, COLDRES, PORTA-CARREGADORES.....	24
15.	OUTROS EQUIPAMENTOS.....	24

16.	PROTEÇÃO PARA OS OLHOS E AUDIÇÃO	25
17.	ÁREA DE SEGURANÇA	25
18.	RETIRAR/GUARDAR (CONTAINER DE TRANSPORTE)	26
18.1.	Se armar e/ou desarmar	26
19.	TESTES DE SEGURANÇA DE ARMA DE FOGO	27
20.	TRANSPORTANDO UMA ARMA DE FOGO NO STAND.....	28
21.	POSTURA	29
22.	EMPUNHADURA.....	30
23.	DEDO DO GATILHO	32
24.	O OLHO PRINCIPAL: DIRETOR / DOMINANTE	33
25.	ALINHAMENTO DA MIRA	33
26.	PONTO DE FOCO	34
27.	FLASH SIGHT PICTURE	34
28.	COMPRESSÃO DO GATILHO	34
29.	COMANDOS E PROCEDIMENTOS NA LINHA DE TIRO	34
30.	LOAD AND MAKE READY (CARREGAR E FICAR PRONTO).....	35
31.	ARE YOU READY? (VOCÊ ESTÁ PRONTO?)	37
32.	STAND BY! (A ESPERA!).....	37
33.	SINAL DE PARTIDA (Visual ou Sonoro)	37
34.	IF YOU FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR.....	37
35.	IF CLEAR, HAMMER DOWN, HOLSTER	39
36.	RANGE IS CLEAR (Pista Fria)	39
37.	SACANDO DO COLDRE	39
38.	RECARREGANDO A ARMA.....	41
39.	MOVIMENTO COM ARMA DE FOGO DURANTE UMA PISTA DE TIRO.....	43
40.	MÃO FORTE.....	44
41.	AJOELHADO.....	46
42.	DEITADO.....	48
43.	TIRO ABRIGADO	49
44.	GIROS	49
45.	GIRO DE 90 GRAUS PARA O LADO FRACO	50

46.	GIRO DE 90 GRAUS PARA O LADO FORTE	50
47.	GIRO DE 180 GRAUS.....	51
48.	INCIDENTES DE TIRO	51
48.1	FALHA NO CARREGAMENTO	52
48.2	Efeito Chaminé.....	52
48.3	Duplo Carregamento.....	53
49.	PRIMEIRA COMPETIÇÃO, O QUE ESPERAR	53
50.	NECESSIDADES PARA PRIMEIRO TORNEIO	54
51.	COMPORTAMENTO NO ESTANDE.....	55
52.	METODO DE PONTUAÇÃO	55
53.	SUMULAS DE PONTUAÇÃO	56
54.	INFORMAÇÃO DO ESTAGIO/PISTA.....	58

1. REGRAS DE SEGURANÇA PARA ARMAS DE FOGO

- 1) Trate todas as armas como se estivessem carregadas;
- 2) Mantenha sempre a arma apontada para uma direção segura;
- 3) Mantenha seu dedo fora do gatilho e guarda-mato;
- 4) Confira e identifique seu alvo, sua linha de tiro e seu “para balas”.

*cada uma das regras equivale 100% da segurança.
Quebrar uma regra ou todas é a mesma coisa.
(Henrique Guimarães)

SEGURANÇA É RESPONSABILIDADE DE TODOS!



2. COMO COMEÇOU O PROGRAMA NACIONAL DE TREINAMENTO

O Programa Nacional de Treinamento (Black Badge), foi inicialmente lançado no Brasil em 2007, como meio de treinar novos competidores em nosso esporte com os mesmos padrões de segurança do extremo sul ao extremo norte do país.

As pessoas que contribuíram para o desenvolvimento do programa foram:

- Dino Evangelinos
- Luiz Fernando da Frota Mattos
- Heraldo Sergio Oliveira Ribas
- Demetrius da Silva Oliveira
- Chang Hong Chin (Alex)
- Jose Luiz Silva Medeiros
- Henrique Guimarães (Pardal)
- Carlos Frederico Bonfim Mano
- José Carlos Belino

Em 2007, Heraldo Ribas e Luiz Fernando da Frota Mattos trouxeram ao Brasil o presidente da IROA, o Sr. Dino Evangelinos, que trouxe, em sua bagagem, além da experiência adquirida nos muitos anos dedicados ao esporte o embrião deste manual. Em 2011, o manual foi, traduzido, atualizado e adaptado à nossa realidade. O intuito foi fazer desse manual o primeiro passo no processo de desenvolvimento das habilidades necessárias para que o atleta ingresse no esporte de forma segura. Em 2016 a nova Diretoria de Instrução da CBTP na pessoa do Diretor Henrique Guimarães e de seus colaboradores deu início a revisão de todo o material e criou esta versão do programa de treinamento além de determinar junto ao atual presidente da CBTP Demetrius Oliveira, as políticas para implementação do programa.

Agradecemos a iniciativa, preocupação e dedicação destes abnegados que colaboraram para que este manual se tornasse a base dos caminhos dos novos atletas Brasileiros.



3. INTRODUÇÃO AO CURSO DE BLACK BADGE

Bem vindo ao Programa Nacional de Treinamento da IPSC do Brasil, mais conhecido como “Curso Black Badge”. O Curso é/será usado para treinar atletas em nosso esporte e dar-lhes as habilidades básicas para participar em competições da IPSC.

Este manual é um guia para estudantes e será utilizado como referência ao longo do curso.

O Curso de Black Badge uma combinação de segurança, proficiência e compreensão de todas as regras e conduta do esporte.

A progressão no aprendizado das habilidades será alcançada:

1. Lendo material distribuído com o curso.
2. Observando as técnicas demonstradas pelo instrutor.
3. Executando as técnicas sob supervisão cerrada do instrutor.

Conhecer o que é seguro não é suficiente.

Sem a instrução formal e supervisão muito próximas, os estudantes não terão consciência de que as coisas que estão fazendo podem não ser seguras para o Tiro Prático (IPSC). O instrutor deve detectar comportamentos ou ações inseguras o mais cedo possível e forçar as respostas adequadas ao estudante, de forma que todas suas ações se transformem em reflexos naturais.

Quatro estágios de Competência/Incompetência

1. Inconsciente Incompetente: Você está fazendo as coisas erradas e não sabe o porquê.
2. Consciente Incompetente: Você reconhece que está fazendo as coisas erradas.
3. Consciente Competente: Você faz certo, mas tem que pensar para fazê-lo.
4. Inconsciente Competente: Você não tem que pensar para fazer, você faz certo.

Os estados acima são importantes para entendermos as fases do aprendizado. Isso se reflete na ‘memória muscular’ do atleta do IPSC. Muitos erros são cometidos pelos atletas porque eles estão na fase Inconsciente Incompetente, por uma falha no seu treinamento inicial.

Eles executam o movimento inconscientemente, mas executam de forma errada, o que provoca em muitos casos ações inseguras durante a competição.

O Programa Black Badge tem como objetivo permitir a evolução do instruído até a fase Consciente Competente. A partir desse ponto caberá a cada atleta chegar a fase do Inconsciente Competente (alta performance).

O Segredo para atingir a fase de alta performance é a repetição correta de todas as técnicas ao longo do tempo. Repetições diárias ao longo de um mês, são mais efetivas do que o mesmo número de repetições feitas em um único dia, para a consolidação da sua ‘memória muscular’.

Tanto atiradores novatos com os mais experientes são bem-vindos ao programa.

As informações e o roteiro trazidos neste material, tratará de todas as habilidades necessárias para que um instrutor possa ministrar um curso de IPSC de forma segura eficiente e precisa.

Uma vez concluído o curso, os alunos estarão seguros e suficientemente capacitados, o que lhes garantirá participar de competições em clubes locais, eventos nacionais e estaduais ou internacionais sempre demonstrando o conhecimento e o domínio sobre a segurança e a prática do nosso esporte. Serão conhecidos como competidores qualificados do IPSC, certificados pelo programa “Black Badge” e aptos a participar de qualquer evento oficial da IPSC.

Algumas das etapas exigidas para a qualificação demandarão requisitos de tempo e precisão, enquanto outras apenas precisão.



3.1 COM RELAÇÃO AOS ESTUDANTES

Os estudantes deverão saber que serão mantidos em treinamento até que completem todos os requisitos com sucesso, ou seja, fazendo certo de primeira vez quando solicitado.

A cada estudante será atribuída uma ficha de registro individual e, o Instrutor irá registrar nessa ficha o resultado de cada exercício completado.

Quando as fichas de registro individual forem completadas, serão enviadas ao coordenador de Treinamento Black Badge, de forma que as qualificações dos estudantes serão conhecidas e armazenadas para consultas futuras.

Quando um estudante concluir com sucesso, em evento reconhecido pela IPSC/CBTP, a pista CLC Black Badge, um certificado será expedido com um número específico para cada estudante.

3.2. Com relação aos instrutores:

Todos os instrutores têm de ser membros regulares da CBTP, ROs ativos e estarem registrados/certificados como instrutores pela diretoria de instrução.

3.3. Com relação à aprovação nos cursos Black Badge:

Os estudantes deverão receber um livro de regras atualizado, e mesmo depois do estudante completar todos os passos do curso, um instrutor deverá avaliar com discernimento e decidir se aprova ou não o estudante, sempre esclarecendo e registrando na ficha de cada um sua decisão e seus motivos.

Se o instrutor tiver alguma dúvida sobre a atitude e segurança, o estudante não será aprovado.

4. HISTÓRIA DA IPSC (International Practical Shooting Confederation)

Competições de Pistola Prática tiveram início na Califórnia nos anos 1950. Este estilo de Tiro de Combate avançado propagou-se ao longo dos anos pela Austrália, América Central, Europa e África do Sul.

Competições organizadas foram consideradas necessárias por não haver competições usando pistolas de modo prático. Quarenta pessoas do mundo inteiro foram convidadas para uma conferência que determinasse a natureza do esporte.

Deu-se então a Conferência Internacional de Combate com Pistola, em Columbia, Missouri, em Maio de 1976, data em que a Confederação Internacional de Tiro Prático (IPSC) foi oficialmente criada.

Jeff Cooper, o Chairman da Conferência, foi eleito o primeiro Presidente Mundial da IPSC na ocasião.

A IPSC foi criada para definir a habilidade do competidor em usar uma pistola para seu objetivo primário, a defesa pessoal.

Proporcionar precisão, potência e velocidade com uso seguro de uma arma de fogo, foi o principal objetivo da Conferência. O lema “D.V.C.” Diligência, Vis, Celeritas, (Precisão, Potência, Velocidade), foi criado na Conferência para refletir esse principal objetivo.

Ainda que suas raízes sejam marciais em origem, o esporte está agora mais distanciado de suas práticas originais, assim como o caratê, esgrima e arremesso de dardos, que foram adaptados e tiveram seus propósitos básicos removidos.

A Confederação Internacional de Tiro Prático, IPSC, é a organização que promove o esporte de tiro prático e suas competições no mundo todo.

Hoje, para a IPSC o mundo está dividido em regiões composta por vários países (cerca de oitenta e duas) associados à ela.



No começo, os competidores utilizavam suas próprias armas de porte diário, ou de serviço, no caso de militares, e muitas vezes até armas de coleção. Era predominante o uso de pistolas semiautomáticas em calibre .45 ACP e 9mm, isso nos Estados Unidos e na Europa.

O esporte foi introduzido no Brasil há cerca de 29 anos atrás, sendo as primeiras provas disputadas no CTP - Clube de Tiro de Petrópolis, onde o revólver calibre .38 Special era utilizado pela maioria dos competidores. Alguns se utilizavam de pistolas Colt (do Contrato Brasileiro com a empresa americana) em calibre .45 ACP.

Com o crescimento do número de participantes, cresceu também o interesse pelo esporte por parte da indústria de armamentos, fazendo aparecer novos projetos de armas, com tipos de materiais até então não utilizados na fabricação das mesmas, como o titânio, polímeros e ligas leves como o alumínio.

Com isso foram criados novos calibres, que permitiram que os atiradores atingissem o máximo de seu desempenho, sendo que os mais utilizados hoje em dia são o .38 Super Auto para a divisão Open e .40 S&W para a divisão Standard, entre outras.

A maioria dos fabricantes de armas tem uma linha voltada especificamente para o Tiro Prático. No Brasil são louváveis os esforços que a fábrica IMBEL tem feito, no sentido de ajudar o competidor nacional, fornecendo armas de qualidade reconhecida que foram inclusive utilizadas nos Estados Unidos pela marca Springfield.

Se a arma é de primordial importância, os acessórios também se tornaram peça chave para melhorar o desempenho dos competidores. Assim, a exemplo do boliche, primeiro esporte para o qual se procurou fazer calçados adequados para os competidores, se trocaram os sapatos e tênis comuns por outros especialmente desenvolvidos para permitirem a maior aderência ao solo, aumentando a velocidade do competidor em se locomover. Novos coldres foram desenvolvidos, trocando-se o couro pelo material sintético e até mesmo por polímeros de alta resistência injetados, proporcionando maior segurança e rapidez no saque da arma. Uniformes de tiro foram projetados para maior conforto e até mesmo os equipamentos de proteção (obrigatórios) foram evoluindo, com protetores auriculares eletrônicos, equipados com sensores que abafam o ruído do disparo, a partir de determinados níveis de decibéis, e até mesmo óculos resistentes a estilhaços.

Os primeiros torneios e campeonatos eram disputados em nível local, com cenários destituídos de criatividade e profissionalismo. Hoje esses campeonatos ganharam projeção nacional e internacional, atravessando fronteiras, como o Campeonato Pan- americano e Campeonato Mundial. Os cenários foram incrementados com o uso de obstáculos criativos que desafiam as habilidades dos competidores.

O profissionalismo se tornou uma realidade com o uso de “timers” eletrônicos que vieram substituir os cronômetros manuais, e o uso da informática que permite a apuração dos resultados de uma prova em um curto espaço de tempo, com divulgação inclusive on-line via internet.

Nos EUA, os torneios são cada vez mais patrocinados por grandes empresas que oferecem prêmios cada vez melhores, aproximando os atletas da indústria especializada, além da participação da mídia especializada.

No Brasil, a CBTP tem se esforçado para, a cada dia, melhorar a qualidade das provas, o suporte aos confederados e a segurança para o esporte e para os atletas. Essa luta exige um esforço fora do comum e um investimento muito alto. Tal situação nos levou a união com outras confederações que estão passando pelas mesmas dificuldades e falta de recursos.

O Brasil hoje se destaca em primeiro lugar dentre todas as regiões inscritas na IPSC em número de atletas. Não podemos permitir que a falta de esclarecimento popular venha a alijar o tão nobre esporte do Tiro Prático de nossa sociedade.

O momento atual pede novas conquistas em um esforço ainda maior para que possamos manter nossa colocação e ao mesmo tempo projetar nossos atletas cada vez mais alto em nível mundial.

Para que isso aconteça, é importante que todas as pessoas que pretendam participar de competições da IPSC estejam familiarizadas com as regras de segurança e do esporte. Há um Regulamento publicado pela IPSC mundial distribuído para cada região e disponível pela internet em seu site oficial. Este livro de regras deverá ser usado na capacitação de instrutores e dos atletas que deverão estar sempre atentos as suas atualizações.

O IPSC é um esporte de tiro competitivo concebido para testar habilidades de tiro a distâncias curtas e longas além das reações do competidor e capacidade de resolver problemas.

É uma disciplina de tiro onde a arma deve ser utilizada do modo mais eficiente possível. O tiro é chamado de “prático” porque através dele desenvolvemos as habilidades necessárias para usar todas os recursos e funcionalidades de nossas armas.

Uma das maiores atrações das competições da IPSC é que os eventos ocorridos em uma prova raramente se repetem em outras. A diversidade no planejamento dos eventos é encorajadora, razão pela qual a IPSC tem rejuvenescido o tiro como um esporte competitivo. O

Tiro Prático tem futuro porque é prazeroso, desafiador, excitante e seguro. Ele também oferece encanto ao espectador, o que explica seu rápido crescimento em muitos países pelo mundo.

O IPSC difere de outras formas de competições de tiro por suas feições únicas.

A natureza do esporte é ser diferente, onde cada estágio da prova é diferente de qualquer estágio anterior. Diferentes posições de partida, posturas, alvos e número de disparos necessários. Uma pista pode ter um ou vários alvos que podem ser tanto fixos, quanto móveis, o competidor pode ser requisitado a atirar de uma ou múltiplas posições e localizações, atirar em movimento e muito mais.

O dinamismo presente no esporte faz de cada competição um espetáculo único.



5. NATIONAL RANGE OFFICERS INSTITUTE

O National Range Officers Institute, NROI, foi criado para instituir uma estrutura para a capacitação, acreditação, reconhecimento e manutenção para membros que desejem tornar-se “oficiais de prova” (árbitros) ou ROs (Range Officers).

Seguindo as metas do Manual do Range Officer a organização assegura-se que os candidatos sejam o melhor preparados e treinados observando os mesmos padrões internacionais, em conjunto com a IROA (International Range Officers Association).

Existe um relacionamento direto entre a qualidade da arbitragem e a qualidade da competição.

Os deveres dos Match Officials podem ser divididos em duas categorias:

- 1. Manutenção da Segurança**
- 2. Funcionamento do evento**

A responsabilidade primordial dos IPSC Range Officers é a segurança dos competidores, espectadores e outros Range Officers.

Os Officers em um evento da IPSC devem manter total controle da área, da preparação ao encerramento da competição.



6. OFICIAS DE UMA COMPETIÇÃO:

6.1. Range Officer (RO)

Um Range Officer apresentará o curso de tiro (estágio/pista) em detalhes para todos os participantes e garantirá que todas as dúvidas sejam dirimidas. Ele/ela emitirá comandos para o início e término do tiro, fiscalizará o competidor de acordo com as normas do esporte para cada categoria e de acordo com o briefing (descrição de cada estágio da prova) da etapa e monitorará

de perto as ações e a segurança do competidor. Ele/ela também observar o tempo, pontuação e penalidades cumpridas por cada competidor e garantirá que tudo foi corretamente registrado na folha de apuração do competidor, tudo sob a autoridade de um Chief Range Officer e do Range Master.

6.2. Chief Range Officer (CRO)

Um CRO tem a prevalência sobre todos os Range Officers, pessoas e atividades nas pistas/estágios de tiro sob seu controle. Ele fiscaliza a aplicação consistente das regras assim como possíveis correções que se façam necessárias (sob a autoridade do Range Master).

6.3. Range Master (RM)

O Range Master é usualmente escolhido pelo Match Director e trabalha em conjunto com ele. Nas provas Nacionais a NROI Brasil apresenta os Range Masters disponíveis para o Match Director e decide conjuntamente com o Match Director.

6.4. Match Director (MD)

O Match Director lida com toda a administração da competição, incluindo formar os grupos de competidores, programação, construção dos estágios/pistas de tiro, coordenação de toda a equipe de suporte e suprimento de serviços. Sua autoridade e decisões prevalecerão com respeito a todos os assuntos, excetuando-se as regras, que são da competência do Range Master.



7. Como tornar-se um R.O.

Pré-requisitos

- O candidato deve ser um competidor a pelo menos 1 ano em provas nível II ou superior.
- Idade mínima 18 anos.
- Ser filiado a CBTP e estar em dia com suas obrigações
- Recomendação de um Clube ou Federação formal por escrito a NROI.

Formação

- Realizar o Seminário nível I de Range Officer NROI.
- Após o curso o Aspirante será considerado Range Officer em Treinamento (Provisional) e estará sempre em pistas com um RO supervisor.
- Durante pelo menos 1 ano ele tem que atuar como aprendiz sob a supervisão de ROs NROI e acumular 15 pontos (em provas pelo menos Nível II, sendo obrigatório 1 nível III).
- Em casos excepcionais 8 pontos nível III. O cartão é preenchido normalmente e assinado pelo RM ou MD.
- Sendo aprovado na fase prática ele se torna Range Officer

8. D.V.C

O lema para a IPSC é D.V.C.: Diligência, Vis, and Celeritas, que corresponde à “*Precisão, Potência e Velocidade*”. É o balanço desses atributos que garantirá ao atleta ser bem sucedido em uma competição de IPSC.

Não adianta ser preciso se você é muito lento ou se não tem suficiente potência. É bom ser rápido e ter potência, mas apenas se você atingir o alvo.

Nenhuma habilidade vale mais que outra, é fundamental o equilíbrio das três.

Diligência → Precisão: Trata-se de consignar valores de pontuação no alvo que atribui um prêmio para impactos no centro e valores menores para impactos periféricos. Lembrando que são deduzidos pontos por disparos que não atingem o alvo.)

Vis → Potência: Trata-se do estabelecimento de níveis de potência maiores ou menores para os calibres, penalizando calibres menores ao dar-lhes pontuação menor por impactos periféricos que a atribuída a calibres maiores. Foi estabelecido que armas de calibres inferiores ao 9mm/.38 não são aceitas em competições da IPSC.

Celeritas → Velocidade: É estabelecida medindo-se o tempo de cada competidor através de cada estágio/pista especificado e deve ser o menor possível respeitando-se a imitação de cada um com relação a segurança e a manutenção da precisão de acordo com a potência.



9. Fator de Potência

O fator de potência de cada arma define o nível de dificuldade que um atleta terá para controlar seus disparos enquanto busca o equilíbrio D.V.C.

O fator de potência é calculado usando-se a seguinte fórmula:

$$\frac{\text{Peso do projétil (em grains)} \times \text{Velocidade (em pés/segundos)}}{1000}$$

Abaixo, dois exemplos de emprego da fórmula:

Projétil calibre → .38 Super
 Peso → 124 grains
 Velocidade → 1350 pés/segundo

Fator de potência: 167

$$\frac{124 \times 1350}{1000} = 167400 = 167$$

Projétil calibre → .40SW
 Peso → 180 grains
 Velocidade → 970 pés/segundo

Fator de potência de 174

$$\frac{180 \times 970}{1000} = 174600$$

$$\frac{174600}{1000} = 174$$

POTENCIAS PARA CALIBRES MAIOR E MENOR

No Tiro Prático dois pisos de fatores de potência são reconhecidos para definir se a munição se enquadra como maior ou menor.

FATOR DE POTÊNCIA		
Divisão	Mínimo Maior	Mínimo Menor
<i>OPEN</i>	160	125
<i>Standard</i>	170	
<i>Production</i>	N/A	
<i>Classic</i>	170	
<i>Revólver</i>	170	
<i>Light</i>	N/A	85

PONTUAÇÃO PARA CALIBRES MAIOR E MENOR

De acordo com a classificação da munição do competidor para cada prova, a apuração de pontos nos alvos se dará de forma diferente.

	Zonas de Pontuação		
	A (Alpha)	C (Charlie)	D (Delta)
Pontuação Maior	5	4	2
Pontuação Menor	5	3	1

10. DIVISÕES

Há, atualmente, 05 (cinco) divisões reconhecidas em competições da IPSC:

10.1. Open:

- Permitidas miras óticas / eletrônicas;
- Permitidos ports / compensadores;
- Sem restrições ao peso do gatilho;
- Sem restrições ao tamanho da arma;
- Sem restrições à posição do coldre.

10.2. Classic:

- Não são permitidas miras óticas/eletrônicas;
- Vedados posts/compensadores;
- Calibre mínimo para fator maior, 10 mm/.40;
- Sem restrições ao peso do gatilho;
- Há restrições para a posição do coldre;
- Deve caber inteiramente dentro de uma caixa com medidas internas de 225mm x 150mm x 45mm.

10.3. Standard:

- Não são permitidas miras óticas ou eletrônicas;

- Vedados posts/compensadores;
- Calibre mínimo para fator maior, 10 mm/.40;
- Sem restrições para peso do gatilho;
- Há restrições à posição do coldre;
- Deve caber inteiramente dentro de uma caixa com medidas internas de 225mm x 150mm x 45mm.

10.4. Production:

- Vedadas miras óticas / eletrônicas;
- Vedados ports / compensadores;
- O menor calibre para fator menor é o 9mm;
- Peso mínimo do gatilho de 2,27 kg (5 lb);
- Há restrições para posição do coldre;
- A arma tem de ser aprovada pela IPSC.

10.5. Revólver:

- Vedadas miras óticas / eletrônicas;
- Vedados ports / compensadores;
- Sem restrições para o tamanho máximo da arma.

Sob estágio probatório:

10.6. Production Optics:

- Permitidas miras óticas / eletrônicas (com restrições);
- Vedados ports / compensadores;
- O menor calibre para fator menor é o 9mm;
- Peso mínimo do gatilho de 2,27 kg (5 lb);
- Há restrições para posição do coldre;
- A arma tem de ser aprovada pela IPSC.

11. ARMAS DE FOGO

A arma dominante usada em provas da IPSC em seus primórdios foi a Colt 1911 em .45 ACP e suas equivalentes. Ao longo dos anos, com os avanços tecnológicos e novos calibres, cresceram as opções admitidas no esporte.

Atualmente existem muitos fabricantes de armas de fogo usadas em IPSC porém as que seguem o modelo 1911 ainda predominam em amplo segmento de equipamentos que os competidores utilizam.

É prática comum para a maioria dos competidores modificar suas armas para satisfazer necessidades pessoais e de algumas divisões.

** Deve-se sempre consultar o livro de regras para determinar quais modificações são permitidas em cada divisão.*

É de fundamental importância para que um competidor tenha sucesso nas competições de IPSC que arma de sua escolha seja extremamente confiável e segura. É expressamente recomendado dispor de armeiro qualificado para quaisquer modificações da arma que envolvam serviços que não sejam cosméticos.

12. CARREGADORES / SPEEDLOADERS

Um competidor necessita de um mínimo de cinco carregadores (se monofilares), ou seis speedloaders para revólveres, (mais é melhor), para participar de uma prova de IPSC. Carregadores e speedloaders são o coração de uma arma de fogo, e sem boa qualidade e cuidados adequados com os mesmos, a arma apresentará falhas mais cedo ou mais tarde.

Todo atleta deve primar pela qualidade de seus equipamentos. Carregadores de fabricantes artesanais costumam trazer melhores feições, como maior capacidade, placa da base mais larga, liberação mais rápida etc. mas todos devem ser seguros e testados.

**Verifique no livro de regras quais “características extras” são permitidas em cada divisão.*

13. MUNIÇÃO

A maioria dos competidores de IPSC recarregam suas munições. A principal razão para isso é que a economia nos custos é significativa e a munição pode ser ajustada à arma e ao estilo do atleta. Isto permite que a arma de fogo atinja seu potencial máximo.

Quando da aquisição de insumos de recarga para competições é absolutamente essencial o uso dos melhores componentes. Confiança, é o fator chave.

Mesmo as armas mais caras não funcionarão adequadamente se alimentadas com munições inadequadas.

Se você decidir recarregar sua munição é expressamente recomendado que, além de buscar um bom curso de recarga, compre ou tenha acesso a um cronógrafo (equipamento usado para medir a velocidade do projétil após o disparo). Isto permitirá que você calcule seu fator de potência e que evite erros que podem significar uma desqualificação ou um acidente.

Em muitas competições é obrigatório que a munição de todos os competidores seja cronografada para determinar se estão atirando com fator maior ou menor e se estão dentro dos padrões de segurança.

Quando em turnês para diferentes competições, devemos considerar as mudanças atmosféricas e climáticas como, humidade, temperatura e pressão. Cronógrafos diferentes podem registrar diferenças fatores de potência. Por isso é recomendado que as cargas sejam ligeiramente maiores que as necessárias para o fator de potência pretendido, mas não é necessário que a carga resulte em fator de potência muito superior ao mínimo requerido por cada divisão.

Alguns dos calibres mais populares utilizados em competições da IPSC, são:

Divisão	Calibre
Open	38 Super / 38 Super Comp/ 9mm / 357 Sig
Classic	9 mm / 40 S&W / 45 ACP
Standard	40 S&W / 45 ACP
Production	9 mm / 40 S&W

Revolver	357 Magnum / 38 SPL / 9 mm / .40 S&W / 10mm / 45 ACP
Light	.380 ACP

14. CINTOS, COLDRES, PORTA-CARREGADORES

Um cinto bem projetado é uma necessidade em nosso esporte; ele ajuda o competidor no saque e permite consistente acesso à arma e carregadores do competidor. O cinto deve ser firmemente ajustado ao quadril e deve ser rígido o bastante para manter o coldre e os porta-carregadores sempre na mesma a posição.

Qualquer que seja o coldre que escolher, ele deve ser construído de tal maneira que retenha a arma corretamente durante atividades vigorosas e permitir saques desimpedidos; deve cobrir o guarda-mato e manter-se firme junto ao corpo do competidor.

O coldre deve ser projetado de forma que o competidor possa empunhar firmemente a arma sem movê-la no coldre. Se possível, recomenda-se aos competidores experimentarem diferentes modelos de coldres para determinar a qual cada um se adapta melhor. Geralmente eles são ajustáveis de acordo com o tipo de corpo de cada atleta.

Os porta carregadores são colocados no cinto do lado oposto ao coldre. Estes devem manter os carregadores na mesma posição e ainda permitir ao competidor acesso desimpedido a eles. Devem ser suficientemente curtos para permitir que os carregadores possam ser empunhados adequadamente e suficientemente seguros para permitir movimentos agressivos do competidor.

** Há regras individuais para cada divisão no que diz respeito a coldres etc.
Reporte-se ao livro de regras para as últimas informações.*

15. OUTROS EQUIPAMENTOS

Uma boa maleta/mochila/bolsa de tiro permitirá transportar todos os acessórios necessários, munição etc. para uma prova. Recomenda-se que esta possua compartimentos que mantenham os itens separados e organizados.

Sugerimos que sempre que possível o atleta tenha consigo os seguintes itens:

- Equipamentos de limpeza.
- Peças sobressalentes
- Lubrificantes
- Panos ou toalhas
- Bloco de papel
- Livro de regras
- Proteção para os olhos e ouvidos* (Itens OBRIGATÓRIOS)

Os itens acima devem ser juntados à sua arma, coldre, munição etc.

Quando for praticar/treinar, outros itens vão ajudar em seu treinamento, como: alvos, fita, base de alvos, grampeador, cronógrafo, timer, (protetor solar e repelente de insetos, se o tiro for outdoor).

Você sempre deve levar em conta o ambiente em que vai competir/treinar e, provas de IPSC normalmente requerem que você esteja disponível o dia inteiro.

Os estandes têm abrigos adequados para protegê-lo da chuva e raios solares? Como é o terreno? Comida e bebida estarão disponíveis?

Com as respostas a essas perguntas, você estará melhor preparado para o dia da competição.

16. PROTEÇÃO PARA OS OLHOS E AUDIÇÃO

Todos os competidores e expectadores devem usar proteção para os olhos e ouvidos o tempo todo em que estiverem em uma competição de IPSC. Todos, não somente os oficiais devem estar prontos para alertar qualquer um da necessidade do uso de proteção para audição e olhos, antes que os tiros comecem.

17. ÁREA DE SEGURANÇA

A parte do stand designada Área de Segurança destina-se a permitir que cada competidor possa se armar (retirar sua arma do container de transporte e coloca-la no coldre)

ou se desarmar (retirar sua arma do coldre e recoloca-la no container de transporte). Nenhuma munição pode ser manipulada na área de segurança. Esta área é estabelecida para que o competidor possa testar seu coldre e sua arma sem a supervisão de um Range Officer.

Será designada uma direção de segurança, para a qual apontar o cano de sua arma e dentro da área de segurança (e somente nela) é permitido praticar saques, tiros secos, recargas (desde que nenhuma munição seja manipulada), e outras atividades, como reparos, limpeza e manutenção.

18. RETIRAR/GUARDAR (CONTAINER DE TRANSPORTE)

18.1. Se armar e/ou desarmar

Diz-se armar um atirador (ou que um atirador pode se armar), quando o competidor retira a arma do container de transporte (unboxing) para manutenção ou para que seja colocada no coldre.

Isto somente pode ser feito na área de segurança designada ou sob supervisão direta de um Ranger Officer. É altamente recomendado que o competidor verifique que arma esteja descarregada antes de prosseguir com a manutenção ou coldreamento.

Dizemos desarmar um atirador (ou que um atirador pode se desarmar), quando ele retira a arma do coldre e a coloca em um container apropriado para transporte (boxing).

Isto só pode ser feito em área designada como área de segurança ou sob a supervisão direta de um Range Officer. A arma é retirada do coldre e colocada em um container próprio para transporte, sempre atentando para que a mesma esteja apontada para uma direção segura e desmuniçada.

É imperativo que o atleta SEMPRE verifique e mantenha a arma descarregada mesmo em clubes e estandes de tiro enquanto não for orientado a municiá-la por um Range Officer ou, em caso de treino, esteja em uma pista de tiro livre para tal.

19. TESTES DE SEGURANÇA DE ARMA DE FOGO

Pode ser necessário ou desejável testar a segurança da sua arma. Isso pode ser feito na área designada para segurança ou sob supervisão direta de um Range Officer.

Para testar uma arma semiautomática, faça o seguinte, **SEMPRE** com a arma apontada para uma direção segura:

- Verifique se a câmara e o alojamento do carregador estão vazios e libere o ferrolho;
- Libere o cão, pressionando o gatilho;
- Segurança Manual (Teste da(s) trava(s) da arma):
 - Com a arma engatilhada e travada, pressione o gatilho.

O cão não deverá ser liberado.

- Com a arma engatilhada e travada, aperte fortemente o gatilho;
- Libere o gatilho e destrave a arma.

O cão deverá permanecer armado.

- Cão no primeiro entalhe: Arme o cão e, segurando com o dedo acione o gatilho e volte com o cão vagarosamente a frente. Ele deverá travar em uma posição intermediária.
- O disparador: Arme o cão e puxe o ferrolho para trás por mais ou menos 3 mm (p/modelos baseados na 1911 – 1cm para modelos como Tanfoglio e CZ) e acione o gatilho. O cão deverá permanecer armado.

Para um revólver, teste o seguinte:

- Abra o tambor e assegure-se que a arma não está carregada;
- Feche o tambor;
- Acione o gatilho seguidamente, fazendo o tambor girar em ciclos completos;
- Barra ou bloco: Com o tambor aberto, arme o cão. Segure o cão com o dedo e acione o gatilho. Relaxe o cão por 3mm. Libere o gatilho e solte o cão. O pino do cão não deverá aparecer no orifício correspondente da armação;
- Timing: O tambor não deve ter rotação excessiva quando o cão é armado. A câmara deve manter-se no correto alinhamento com o cano. Vagarosamente,

aperte o gatilho em dupla ação e, justo antes do cão ser liberado, você verá que o ressalto do retém do tambor está encaixado numa fenda do tambor;

- Quando com o gatilho completamente pressionado, deverá ser observada rotação muito pequena do tambor;
- Headspace: Com o gatilho em repouso, deverá ser observado um movimento muito pequeno tambor, no sentido longitudinal, para frente e para trás.

20. TRANSPORTANDO UMA ARMA DE FOGO NO STAND

A arma deve sempre ser conduzida no coldre com o cão liberado (batido), sem carregador e sem cartucho na câmara. Não é permitido ao competidor trazer sua arma fora do coldre, a menos que esteja numa área de segurança ou autorizado por um Range Officer em linha de tiro ativa.

Deve ser enfatizado que um coldre corretamente ajustado é um dos mais efetivos itens de segurança. Nada pode acontecer com uma arma descarregada mantida no coldre não sendo manipulada pelo competidor.

A alimentação de carregadores ou speedloaders - pode ser feita em qualquer lugar, exceto na área de segurança. Se você manusear munição em área de segurança, será desqualificado para a competição.

Uso de armas na Linha de Tiro:

Segurança é absolutamente essencial em nosso esporte, razão pela qual ela será exaustivamente lembrada neste curso.

A única situação em que uma arma pode ser usada em competição será quando você estiver sob direta supervisão de um Range Officer e tiver recebido a instrução “Load and make ready”.

Depois de carregada e pronta, a arma deve ser travada (se for o caso) e volta imediatamente para o coldre ou para o local/posição determinada pelo Range Officer.

Não retire a arma do coldre e não toque mais nela a menos que tenha sido instruído pelo Range Officer a fazê-lo, ou tenha pedido autorização.

Quando a arma é sacada para uma pista de tiro o cano deve sempre apontar em direção ao para balas do estande; ao atirar, carregar ou descarregar, durante deslocamentos, durante ações corretivas ou quando for apresentar a arma para inspeção para um Range Officer também.

21. POSTURA

A “Posição Isósceles” é uma das mais populares posturas que podem ser usadas no IPSC. O competidor começa voltado para o alvo ou para o para-balas, pés afastados na largura dos ombros, naturalmente ereto. Ambas as mãos empunham a arma e são estendidas em direção a o alvo. Uma leve rotação dos cotovelos permitirá que o competidor se sinta mais confortável em relação ao recuo da arma. As costas, quadris e pés do competidor ficam perpendiculares à linha de visada (linha imaginária entre o olho do atirador e o alvo). O competidor deve ficar em linha com o alvo, sem qualquer indicação de giro.

Para melhor absorver o recuo da arma, o competidor deve inclinar-se na direção da arma. Isso colocará mais peso sobre o peito de seus pés e por trás da arma.

Ao engajar múltiplos alvos, o competidor gira o quadril, mantendo a relação olhos-mãos intacta.



A “Posição Torre” (Isósceles modificada) é das posturas comumente usadas em nosso esporte.

É semelhante à Isósceles onde o competidor fica voltado diretamente para o alvo.

Os pés ficam afastados na largura dos ombros, com o lado do pé fraco (oposto a mão que opera a arma) cerca de 10cm a frente do pé forte. Os braços são estendidos normalmente na direção do alvo.

O posicionamento dos pés nessa postura dá mais condições para absorver o recuo da arma.



22. EMPUNHADURA

A maioria das competições de IPSC é de estilo livre, que permite ao competidor empunhar sua arma com as duas mãos. A mão forte (mão de domínio do atirador) deve empunhar a arma tão alto quanto possível.

O cano, os ossos do punho e seu antebraço devem estar alinhados.

A empunhadura com a mão forte:

- Os três dedos que empunham a arma devem aplicar pressão uniforme sobre a parte frontal da empunhadura. Essa pressão deve ser igual aquela aplicada pela palma da mão na parte posterior da coronha.
- Não deve haver qualquer pressão lateral aplicada a arma. Se a pressão aplicada não for uniforme isso pode afetar a precisão do seu tiro.
- Se a mão do competidor for muito grande, recomenda-se que o polegar da mão forte permaneça apoiado sobre a trava de segurança, alinhado com a trava que passa a funcionar como apoio do polegar. O polegar deve se manter reto.
- Esta técnica lhe dará melhor controle do alinhamento da arma.

Quando o competidor usa uma empunhadura de duas mãos, a a mão FRACA aplica pressão no grip e a mão FORTE aplica menos pressão do que se estivesse sozinha.

A mão de suporte (Mão Fraca)* envolve a mão forte, com os dedos superpostos, paralelos uns aos outros. O polegar da mão forte repousa sobre o polegar da mão fraca.

Isso permite maior mobilidade e destreza do dedo do gatilho permitindo que se mantenha a consistência da pressão do gatilho e reset (voltar o gatilho ao ponto de disparo) reduzindo a chance do 'Trigger freeze' (falha de acionamento do gatilho) por estar muito tenso segurando a arma.

A empunhadura deve ser suficientemente firme para manter a arma com segurança, mas não tão firme que faça tremer as mãos do competidor.

A mão fraca deve se encaixar na mão forte de maneira que a mão forte irá pivotar no seu punho e retornar ao ponto que estava depois do 'recoo, permitindo uma maior consistência no 'sight tracking' (visualização das miras) e recuperação da visada, quando atirando rapidamente.



23. DEDO DO GATILHO

O gatilho deve ser pressionado (espremido) pela primeira falange do dedo indicador, e não pela ponta ou pela primeira junta. A polpa do dedo dá a melhor combinação de sensibilidade e força e, portanto, garante melhor controle da pressão sobre o gatilho.

O dedo do gatilho deve apoiar-se sobre o centro do gatilho verticalmente e horizontalmente.

O gatilho deve ser pressionado (espremido) diretamente para trás, com pressão uniforme e ininterrupta, até que o disparo aconteça. Se a pressão é aplicada em qualquer direção ou é executada de maneira abrupta, o resultado é um tiro perdido, sem precisão.

Seu dedo do gatilho é a única segurança em que você pode confiar, pois qualquer outra pode falhar ao ser usada para impedir uma arma de disparar. O dedo do gatilho nunca deve ser inserido dentro do guarda-mato, a menos que você esteja engajando (fazendo mira em) um alvo.

Quando a arma desengaja o alvo, o dedo do gatilho coloca-se ao fora do guarda-mato ancorado ao longo do ferrolho da arma.

Essas ações devem tornar-se reflexas.

24. O OLHO PRINCIPAL: DIRETOR / DOMINANTE

Você sabe qual seu olho diretor ou dominante?

Eis um teste rápido que você poderá aplicar para descobrir qual seu olho diretor:

- Com ambos os olhos abertos, aponte para um objeto e focalize o dedo apontador;
- Agora cubra um dos olhos e repare para onde seu dedo está apontando;
- Ainda apontando, sem mover a mão, cubra agora o outro olho.

Com um dos olhos, você verá o dedo apontando para o objeto. Com o outro, verá o dedo apontando para o lado.

O olho que vê o dedo apontando o objeto é seu olho diretor.

O olho direito é normalmente dominante para pessoas destras.

Se você tem um olho dominante diferente da sua mão forte, você terá que mover levemente seu punho de forma a ter uma visão correta do seu equipamento de pontaria a partir de sua postura de tiro, sem virar a cabeça.

25. ALINHAMENTO DA MIRA

Para que o projétil atinja o centro do alvo o competidor deve apontar a arma e dar ao cano uma direção definida em relação ao alvo. Em teoria, uma pontaria precisa se consegue colocando em exato alinhamento a alça de mira e o topo e lados da massa de mira, mantendo alinhados na área de mira.

Quando apontar, a massa de mira é colocada no centro do entalhe da alça, com igual espaço luminoso de cada lado. A superfície horizontal do topo da massa tem de estar no mesmo nível que a superfície horizontal do topo da alça de mira.



26. PONTO DE FOCO

O correto alinhamento das miras deve ser exaustivamente praticado. É imperativo manter o ponto de foco sobre a massa de mira, durante o processo de apontar a arma. O atirador deve concentrar-se em manter relação correta entre massa e alça e o foco deve estar na maça de mira durante o curto espaço de tempo requerido para acontecer o disparo. Quando seu foco é limitado à maça de mira, ela aparecerá nítida e o alvo levemente desfocado.

27. FLASH SIGHT PICTURE

Para saber se alça e massa de mira estão corretamente alinhadas, você deve focalizar a massa para confirmar seu alinhamento dentro do entalhe da alça. Isto significa que você iniciará o processo de mira focalizando o alvo, para então transferir o foco para a massa.

Uma vez que você tenha aprendido como focalizar a massa, isso irá reduzir o tempo para completar essa ação, e esse é um elemento chave para ser eficaz em nosso esporte. Esta técnica é chamada “Flash Sight Picture”.

28. COMPRESSÃO DO GATILHO

Você pode pressionar o gatilho por longo período de tempo, ie., três a cinco segundos e cada disparo deve surpreendê-lo. Você terá de aprender técnicas para reduzir este tempo, atirando progressivamente mais rápido. O controle do gatilho precisa tornar-se natural. Quando você tiver obtido a visada correta, o disparo deveria ocorrer.

Esta habilidade que você terá de alcançar é conhecida como “Compressed Surprise Break”.

29. COMANDOS E PROCEDIMENTOS NA LINHA DE TIRO

Na linha de tiro, durante uma competição, você ouvirá os seguintes comandos:

- Load and make ready
- Are you ready?
- Stand by
- Stop
- If you finished, unload and show clear
- If clear, hammer down, holster
- Range is clear

Estes comandos são falados em inglês em todo o mundo em competições de IPSC. Constituem o único conjunto de comandos em competições aprovadas, ou seja, estes são os únicos comandos permitidos em uma competição de IPSC.

Você somente pode sacar sua arma quando o comando “Load and make ready” for dado pelo Range Officer. Se você não está seguro do que ouviu, pergunte para esclarecer antes de sacar sua arma!

Se você sacar sua arma antes deste comando, será desqualificado da competição.

30. LOAD AND MAKE READY (CARREGAR E FICAR PRONTO)

1. Ao comando “load and make ready” o competidor pode sacar sua arma.
2. Aponte a arma para o fundo do estágio/pista (para-balas), com o dedo do gatilho fora do guarda-mato e ancorado ao longo do ferrolho da arma.
3. Introduza o carregador com somente 1 munição (stripper magazine).
4. Estenda seus braços em direção ao para-balas e vire a arma de forma que as miras fiquem viradas para sua mão fraca.
5. Segure o ferrolho com sua mão fraca na parte serrilhada de trás e puxe com firmeza para trás, enquanto empurra a arma com sua mão forte e, solte

PROGRAMA NACIONAL DE TREINAMENTO

O0020 ferrolho ao final do curso. Neste ponto use a trava de segurança assim que o ferrolho fecha. Agora você pode ejetar o carregador e se estiver vazio você sabe com a munição foi alimentada na câmara. (A razão para usar um carregador com somente uma munição tem duas partes: Ele dá confirmação que a munição está na câmara e se algo der errado será o único disparado).

6. Introduza firmemente um carregador cheio.

7. O competidor agora pode coldrear a arma ela está carregada com sua capacidade máxima e com sua trava ativada.

**Por todo o tempo, durante esses procedimentos, a arma deve permanecer apontada para o fundo do estande, paralela ao solo, e o dedo do gatilho deve estar fora do guarda-mato.*

A arma e todos os carregadores devem sempre estar carregados com sua capacidade plena antes de se iniciar um estágio/pista.

LOAD AND MAKE READY PARA ARMAS DA DIVISÃO PRODUCTION

O procedimento para armas da Divisão Production é similar, exceto no passo 5

Neste ponto o competidor deverá baixar o cão da sua pistola usando o de-cocker (*dispositivo que rebate o cão*).

Se sua arma não esta equipada com um de-cocker, você deve manualmente baixar o cão, pinçado entre os dedos polegar e indicador. Faça certo este passo e com calma. Se seu dedo escorregar, há um cartucho na câmara e ele provavelmente será deflagrado, mas só há um na arma neste momento, pois você ainda não tirou o ‘stripper magazine’ e colocou o cheio. Isto deve ser praticado com uma arma descarregada até que você esteja confortável com o conceito e com a técnica envolvida.

Lembre-se, se sua arma esta equipada com um de-cocker você é obrigado a usá-lo na Divisão Production !!!

LOAD AND MAKE READY PARA ARMAS DA DIVISÃO REVOLVER

Com um revólver, ao comando “Load and make ready”, o atleta saca a arma, aponta para o para-balas, abre o tambor, carrega as câmaras com cartuchos, fecha o tambor e coloca a arma no coldre com o cão totalmente batido.

CONDIÇÕES ALTERNATIVAS DE SAÍDA DA ARMA

Frequentemente, os projetistas de pistas desafiam os competidores fazendo-os iniciar com suas armas em diferentes condições de início:

Em adição a totalmente carregada (que não é mais mencionado nos briefings de pista), você pode encontrar o seguinte:

1. Chamber empty, magazine inserted. (Câmara vazia e carregador inserido)
2. Chamber and magwel empty. (Câmara e alojamento do carregador vazios).

A pista de tiro pode também especificar se os carregadores devem estar sobre algum objeto ou superfície ou junto ao competidor no momento de início.

Em ambos os casos acima, o cão deve estar batido e com a câmara vazia.

31. ARE YOU READY? (VOCÊ ESTÁ PRONTO?)

Depois de carregar e assumir a posição de partida, o Ranger Officer irá perguntar: “Are you READY ? (Você está pronto?) ”.

- Se você estiver pronto, não precisa responder a esta pergunta (Basta manter-se na posição de pronto.)
- Se você não estiver pronto, indique respondendo: não estou pronto (em voz alta e clara)

32. STAND BY! (A ESPERA!)

“Stand by” é o comando para dizer ao competidor de que o sinal de partida é iminente (de 1 a 4 segundos depois deste comando - regra 8.3.3).

33. SINAL DE PARTIDA (Visual ou Sonoro)

Este sinal pode ser um “beep” de um timer, a aparição de um alvo, ou alguma forma de sinal intelegível. Alternativamente, você pode dar a partida por si próprio, acionando algum dispositivo ativador.

34. IF YOU FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR (SE VOCÊ TERMINOU, DESCARREGUE E MOSTRE VAZIA)

Quando você termina uma série de tiros, o Range Officer irá perguntar: IF YOU FINISHED, UNLOAD AND SHOW CLEAR (Se você terminou, descarregue e mostre vazia).

Neste momento, o dedo do gatilho deverá estar fora do guarda-mato e colocado ao longo ferrolho.

Mantendo a arma apontada em direção segura:

- Com o dedo fora do guarda mato (ao longo do ferrolho) você pode travar a arma se você escolher fazê-lo. Ejeite o carregador ;
- Agora você irá retirar a munição que repousa na câmara puxando o ferrolho. (É altamente recomendado não obstruir a janela de ejeção com a mão enquanto puxa o ferrolho. Se um cartucho detonar, você pode ferir-se).

O melhor é: Agarrar firme a parte serrilhada de trás do ferrolho ao puxar, isso mantém sua mão afastada da janela de ejeção.

- Se possível, trave o slide aberto, ou mantenha o ferrolho aberto o suficiente de modo que o Range Officer possa ver a câmara e o alojamento do carregador para fazer a inspeção final. Faça isso mantendo a arma apontada em direção segura.

O mesmo procedimento é usado nas armas da Divisão Production.

O procedimento para revólveres é mais simples e consiste em abrir o tambor e ejetar os cartuchos. Com o tambor aberto e o cano apontado para o fundo do estande em direção segura, apresente a arma para inspeção.



35. IF CLEAR, HAMMER DOWN, HOLSTER

(SE TERMINOU, BATA O CÃO E COLDRE)

Este é o comando dado pelo Range Officer depois que ele inspeciona a arma, certificando-se de que está descarregada.

O atleta completará esta ação apontando a arma para direção segura e acionando o gatilho (para pistolas somente) provocando a queda do cão sobre o que deverá ser uma câmara vazia. (O de-coker NÃO pode ser usado para esta operação).

Isso garante que a arma não seja levada ao coldre com um cartucho na câmara.

Se por alguma razão deixou-se passar despercebido um cartucho na câmara, a arma irá disparar apontada seguramente para o para-balas, e o competidor será desqualificado por ser o competidor é o último responsável para a garantia de que a arma está descarregada.

Depois de bater o cão, o competidor coldreia a arma e aguarda pelo próximo comando.

IMPORTANTE: No caso do revólver, o atleta não deve bater o cão, somente fechar o cilindro (tambor) depois de mostra-lo vazio.

36. RANGE IS CLEAR (Pista Fria)

Quando o Range Officer emite o comando “Range is clear”, significa que não haverão mais disparos no estágio/pista e que é permitido aos apanhadores de cápsulas, obreadores, etc., entrar na área de tiro.

37. SACANDO DO COLDRE

Quando sacar, o competidor deverá sempre tentar manter uma posição ereta, com movimentos do corpo tão pequenos quanto possível. Somente mão e braços deverão mover-se e a cabeça deverá estar ereta evitando forçar o pescoço. Manter a cabeça voltada para frente.

Pratique esses movimentos lentamente. Você deve esforçar-se para economizar movimentos. À medida que ficar mais experiente, desenvolverá velocidade naturalmente.

O aluno deve praticar esse movimento em casa antes do curso, podendo fazer uso do(s) vídeo(s) disponibilizados no nosso canal do YouTube, que deve(m) ser assistido(s) antes do curso e praticados.

Sequência para um saque seguro

Simultaneamente, mova a mão fraca, aberta com os dedos voltados para baixo, para seu o centro do seu peito, enquanto a mão forte empunha a coronha da arma.

Você deverá estar usando uma das técnicas descritas na seção “Empunhadura/Grip” deste manual.

- Assegure-se de ter estabelecido uma boa empunhadura antes de retirá-la do coldre.
- O dedo do gatilho é mantido esticado, ao longo do FERROLHO da arma no coldre
- Retire a arma do coldre, e assim que ela está livre do coldre, rotacione-a de forma que o cano fique paralelo ao solo e apontando para o para-balas.
- Leve a arma ao mesmo nível da sua mão fraca, desta forma quando suas mãos se encontrarem, você terá um ótimo grip (empunhadura) com ambas as mãos, onde sua força e coordenação terá máxima eficiência.
- Empunhando a arma com ambas as mãos, enquanto ela é levada para frente até que fique ao nível dos olhos, destrave a arma durante este movimento.
- Conforme você empurra a arma em direção ao alvo e inicia a VISADA, mantendo a arma nivelada, seu dedo pode ser colocado no gatilho durante os últimos poucos centímetros de extensão do seu braço em direção ao alvo.
- Quando você atingir a extensão total dos seus braços e a sua arma estiver em frente de seus olhos, você terá a VISADA do seu alvo e seu dedo indicador poderá esmagar o gatilho (trigger squeeze) e realizar o disparo.

É também importante praticar o retomar a avisada (follow through) depois de cada disparo, pois você pode ter que fazer vários disparos em um único alvo dependendo dos requisitos da pista.



38. RECARREGANDO A ARMA

Quando você estiver recarregando a arma, existem importantes fatores que devem ser considerados durante essa atividade, como direção da arma (controle de cano) e posição do dedo do gatilho fora do guarda-mato.

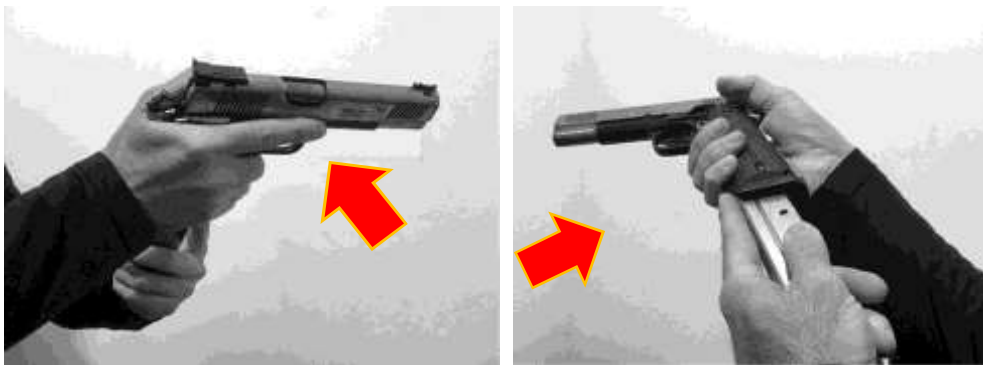
Depois do tiro e antes da recarga muitas coisas devem acontecer.

- Seu dedo indicador sai totalmente do gatilho para fora do guarda mato e é colocado ancorado ao longo do ferrolho; ao mesmo tempo, mantendo a arma em direção segura, sua mão fraca sai da empunhadura (drops away) em direção ao primeiro carregador do seu cinto.
- O polegar da sua mão forte aperta o botão liberador e o carregador deve cair livremente. Se ele não cair, continue com sua mão fraca na direção do outro carregador, você pode usá-lo como ferramenta para retirar o carregador que ficou preso na arma.
- Puxe a arma para trás na sua direção, mantendo o funil apontando para o solo para permitir a gravidade trabalhar até o último momento, quando então você gira a arma de forma a colocar o funil na direção da mão de suporte. (neste ponto o cotovelo deve estar colado ao corpo e o braço paralelo ao solo)
- Uma vez que o carregador esteja fora da arma e esta já esteja na posição para receber o novo carregador, olhe para o funil enquanto você insere o novo carregador, guiado pelo dedo indicador da sua mão fraca, alinhado com a frente do carregador servindo de guia em direção a abertura. (A mão de suporte segura o carregador com o polegar e três dedos envolvendo o corpo do carregador. O dedo indicador fica reto, alinhado com o perfil do carregador)
- Uma vez inserida a “ponta do carregador” no punho da arma, empurre firmemente o carregador para dentro até você sentir que ele travou no lugar. (Isso deve ocorrer em um movimento único)

- Gire a arma de volta para a posição em pé ao mesmo tempo que você refaz sua empunhadura com ambas as mãos (grip).
- Seus braços começam a estender-se em direção ao alvo enquanto o dedo do gatilho pode agora mover-se para dentro do guarda-mato preparando-se para continuar atirando.

Durante todo o processo de recarga da arma, o dedo do gatilho deve ser mantido fora do guarda-mato e a arma deve ser mantida em direção segura.

IMPORTANTE: Quando pegar o carregador para efetuar a recarga, o dedo indicador deve ser mantido ao longo do carregador, de forma a colocar a base do carregador próxima a palma da sua mão. Isso lhe auxiliará a guiar o carregador em seu alojamento e a concluir sua inserção em um só movimento.



Para o revólver, o processo é bastante similar no que tange a manutenção da segurança. Dedo indicador fora do guarda-mato e arma em direção segura. A opção pela recarga com a mão de suporte ou com a mão forte (Fig) fica por conta do atirador.



39. MOVIMENTO COM ARMA DE FOGO DURANTE UMA PISTA DE TIRO

Regra de Ouro: quando em movimento, se não estiver engajando um alvo, você deve manter o dedo fora do guarda-mato o tempo todo.

A melhor posição para o dedo do gatilho durante deslocamentos é tê-lo ancorado ao longo da armação. Isto garantirá ao competidor, maior controle da arma e controle de cano. Outra vantagem desta técnica é que o dedo do gatilho pode ser claramente visto fora do guarda-mato facilitando o trabalho do range-officer.



Em movimento, a arma deve ser mantida na condição de pronto. Mantendo-a nesta condição, você ganhará tempo quando for engajar o próximo alvo.



40. MÃO FORTE

Podem haver estágios/pistas onde o atirador será obrigado a atirar somente com a mão forte. Nesse caso...

- Empunhe a arma como faria normalmente para sacar em estilo livre.



- Assim que a arma deixa o coldre, traga a mão fraca para junto de seu corpo, mas com o punho cerrado.



- A arma deve ser trazida para o nível dos olhos.
- O dedo do gatilho permanece fora do guarda-mato.



- Enquanto a arma é apontada em direção ao alvo, o dedo do gatilho move-se para dentro do guarda-mato.
- Se sua arma tem uma trava de segurança manual, este é o momento de destrava-la, deixando-a pronta para disparar.
- Você inicia o estabelecimento da visada, enquanto a arma se move para frente.



- Quando seus braços estiverem na posição estendida, você deverá ter completado a visada.
- Pressione o gatilho até que a arma dispare.



- Vista do lado esquerdo



RECARREGAR COM TRANSFERÊNCIA PARA A MÃO FRACA

Pode ser necessário engajar alvos só com a mão fraca, após recarregar. Quando for praticar isso, você deve efetuar a recarga normalmente, como já foi definido nesse manual. Porém, para transferi-la para a mão fraca...

- No ponto em que você normalmente junta suas mãos, comece a transferir a arma para a mão fraca (exatamente como se você estivesse transferindo sem segurança ambidestra).



- Assim que o polegar e outros dedos de sua mão fraca tenham envolvido o cabo da arma, libere sua mão forte.



- Seu braço começa a estender-se em direção ao alvo.
- Seu dedo do gatilho pode agora mover-se para dentro do guarda-mato.
- É importante manter-se ligeiramente inclinado a frente para absorver o recuo e manter a mão forte junto ao corpo.



41. AJOELHADO

Quando praticar o tiro partindo da posição ajoelhado, é importante sacar antes de ajoelhar mantendo sempre a arma apontada para uma direção segura. Seu dedo deverá manter-se fora do guarda-mato enquanto você assume a posição.

Há várias técnicas diferentes que podem ser usadas para atirar de joelhos.

A mais comum é apresentada a seguir.

- De sua postura inicial, dobre e se abaixe sobre seu joelho forte.
- Mantenha o dedo fora do guarda-mato.



- O torso, o quadril e o pé dianteiro do competidor ficam perpendiculares ao alvo. Você não deve torcer-se.
- Para absorver melhor o recuo da arma, o competidor pode inclinar-se para frente.



- Essa posição é muito parecida com as posições Isósceles e Torre já discutidas neste manual. A metade superior de seu corpo mantém o mesmo posicionamento.



Uma das vantagens em apoiar-se apenas em um joelho, é que, se você tiver que mover-se para outra área, para engajar alvos, você será capaz mover-se rapidamente para outra posição.

42. DEITADO

IMPORTANTE: Tenha certeza de que a arma estará sempre apontada para uma direção segura e o seu dedo esteja fora do guarda-mato quando você estiver se preparando para assumir uma posição fora do padrão.

Existem dois tipos de posições deitado comumente aplicados no IPSC. A rolagem Chapman e as posições militares.

Para usar a posição Chapman, você precisa sacar sua arma e trazer seu pé fraco para a frente, mantendo o pé mais forte em posição. A medida em que você andar para frente, abaixe-se até que o joelho forte entre em contato com o chão. Com a arma em sua mão forte e na frente do seu corpo, abaixe-se e use sua mão de suporte para se apoiar como se você tivesse fazendo uma flexão de uma mão só

Assim que você tocar o chão empurre sua mão forte para frente para que você possa deitar já no seu lado mais forte. A descida não pode ser feita apoiando-se sobre o seu ombro.

Assim que você estiver no chão ponha o peito do pé mais fraco atrás do joelho mais forte e usando-o como alavanca, você pode apoiar-se em seu lado forte. Isso vai permitir uma melhor respiração, uma vez que você não estará apoiado sobre o plano do seu diafragma.

A mão de suporte se junta com a mão forte e a cabeça vai para cima do bíceps do braço forte. Você está agora em posição para o tiro uma vez que a trava de segurança esteja liberada.

Uma alternativa para travar o pé mais fraco em cima do joelho é deixar o pé na posição em que estaria se você tivesse dado um passo a frente se estivesse em pé. Simplesmente deixe o joelho fraco curvado assim você ainda poderá usá-lo como alavanca para rolar para o lado.

Para assumir a posição deitada militar, você deve sacar sua arma com a mão forte enquanto dá um passo à frente com o pé forte, incline-se dobrando o quadril até sua mão de suporte tocar o chão. Agora empurre a arma à frente e estenda suas pernas para trás. Impulsione as pernas diretamente para trás, e use as pontas dos pés para segurar o corpo enquanto você termina de deitar. Caia sobre seu estômago e traga a mão de suporte para sua posição junto à forte para completar a operação de empunhar a arma para o tiro.

43. TIRO ABRIGADO

O tiro abrigado pode ser grandemente simplificado se o competidor assumir que não está abrigado. Sua arma não deve tocar qualquer parte do cenário pois, se deixar que o ferrolho ou o tambor entre em contato com barricada isso poderá resultar em um mau funcionamento da arma.

Mantenha-se tão ereto e equilibrado quanto possível, como se não houvesse qualquer proteção à sua frente. Se você estiver indo para o lado direito da proteção, apoie seu joelho direito e dirija a arma para a direção do alvo.

Se você precisa ir pelo lado esquerdo da barricada, apoie seu joelho esquerdo e dirija a arma para a direção do alvo.

Mantenha-se afastado (como possível) de forma que não seja necessário se apoiar no cenário.

Se for necessário apoiar-se no cenário/barricada para ver o alvo, assegure-se que ela pode suportar seu peso. Você pode testar isto consultando as especificações do estande ou perguntando ao Range Officer.

O tiro de barricada se resume em uma questão de tranquilidade e equilíbrio. Você busca evitar encontrar-se em uma posição inconveniente porque isso influenciará sua capacidade de engajar aos alvo.

44. GIROS

Quando for necessário praticar giros, você deve sempre manter o controle da direção do cano da sua arma no momento do saque.

Assegure-se de sempre estar voltado para fundo do estande quando a arma é sacada, ou seja, mantenha a arma no coldre até que ela possa ser sacada em segurança.

Usar sua perna forte como eixo de rotação para o giro permitirá ao competidor manter a mesma relação mão/arma demonstrada anteriormente neste manual.

Quando você girar, sempre planeje a posição final do giro de modo que você possa ao término do movimento, sacar e engajar os alvos.

45. GIRO DE 90 GRAUS PARA O LADO FRACO

Isto se faz na seguinte sequência:

- Olhe na direção do alvo, girando a cabeça se necessário.
- Mova seu pé forte para frente e gire sobre o pé fraco para assumir sua posição.
- Simultaneamente, a mão de suporte do competidor se move para seu peito e a mão forte empunha a empunhadura da arma no processo de saque.
- Estabelecer uma empunhadura adequada é o elemento mais crucial do saque. Assegure-se de ter empunhado corretamente a arma, antes de retirá-la do coldre.
- O dedo do gatilho é mantido reto, ao longo do coldre.
- Retire a arma do coldre e a conduza ao nível do peito. Nesse momento você já deve destravar sua arma.
- Sua mão fraca envolve a mão forte.
- O dedo do gatilho permanece fora do guarda-mato.
- Com a arma empunhada com as duas mãos, elevá-la ao nível dos olhos.
- O dedo do gatilho permanece fora do guarda-mato.
- Assim que a arma é estendida para o alvo, o dedo do gatilho se move para o dentro do guarda-mato.
- Você começa a estabelecer uma visada tão logo a arma é movida para frente.
- Quando seus braços estiverem totalmente estendidos, você já deverá ter completado sua visada.
- Pressione o gatilho até que a arma dispare.

46. GIRO DE 90 GRAUS PARA O LADO FORTE

Isto se faz na seguinte sequência:

- Olhe em direção ao alvo, girando a cabeça se necessário.
- Mova seu pé fraco para frente e gire sobre o pé forte para assumir sua postura.

- Simultaneamente, a mão de suporte do competidor se move para seu peito e a mão forte empunha a coronha da arma.
- Estabelecer uma empunhadura adequada é o elemento mais crucial do saque. Assegure-se de ter empunhado corretamente a arma, antes de retirá-la do coldre.
- O dedo do gatilho é mantido reto, ao longo do coldre.
- Retire a arma do coldre e a conduza ao nível do peito. Nesse momento você já deve destravar sua arma.
- Sua mão fraca envolve a mão forte.
- O dedo do gatilho permanece fora do guarda-mato.
- Com a arma empunhada com as duas mãos, elevá-la ao nível dos olhos.
- O dedo do gatilho permanece fora do guarda-mato.
- Assim que a arma é estendida para o alvo, o dedo do gatilho se move para o dentro do guarda-mato.
- Você começa a estabelecer uma visada tão logo a arma é movida para frente.
- Quando seus braços estiverem totalmente estendidos, você já deverá ter completado sua visada.
- Pressione o gatilho até que a arma dispare.

47. GIRO DE 180 GRAUS

Essencialmente o giro de 180 graus não difere do de 90 graus. O mais importante a ser lembrado, é que você precisa estar de frente para a linha de alvos antes de sacar a arma.

Podemos usar os mesmos passos para girar para o lado fraco ou forte, somente adicionando energia quando do movimento do pé de apoio escolhido.

48. INCIDENTES DE TIRO

Incidentes de tiro podem ocorrer e ocorrem de tempos em tempos. Assegure-se de dispor do necessário tempo para preparar adequadamente sua arma e sua munição. Com isso você reduzirá substancialmente as chances de experimentar incidentes de tiro.

Há três incidentes de tiro comuns que ocorrem com pistolas:

1. Falha no carregamento.
2. Efeito chaminé (falha na ejeção).
3. Dupla alimentação.

Saber como saná-los rapidamente permitirá ao competidor manter-se competitivo na prova.

É expressamente obrigatório que o atirador mantenha o dedo do gatilho fora do guarda-mato, ancorado no ferrolho quando estiver sanando um incidente.

48.1 FALHA NO CARREGAMENTO

A falha no carregamento é comumente causada pela introdução incorreta do carregador em seu alojamento na arma.

O competidor tenta disparar um segundo tiro e a única coisa que consegue é ouvir o click seco da batida do cão. Como o carregador não está corretamente ajustado, o ferrolho falha em alimentar o próximo cartucho do carregador.

Solução:

- Mova seu dedo do gatilho para fora do guarda-mato.
- Retire a mão de suporte da arma.
- Bata no carregador com sua mão de suporte.
- Puxe o ferrolho para trás e solte-o.
- Volte com sua mão de suporte para a empunhara.
- Volte a engajar o alvo.
- Move seu dedo de volta para o gatilho.

48.2 Efeito Chaminé

O efeito chaminé é uma falha na ejeção do estojo deflagrado. O competidor, após o disparo, verá um estojo obstruindo sua linha de visada, preso na janela de ejeção.

Solução:

- Mova seu dedo do gatilho para fora do guarda-mato.
- Retire a mão de suporte da arma.
- Corra a mão de suporte por sobre o ferrolho para retirar o estojo.

Nota: Essa técnica quase sempre provoca o carregamento do próximo cartucho. Mas caso haja falha na alimentação, você terá de acionar o ferrolho como na solução do problema anterior.

48.3 Duplo Carregamento

Observamos duplo carregamento quando dois cartuchos competem para serem introduzidos na câmara da arma. Isso acontece quando há uma falha na extração do cartucho deflagrado, ou quando se opera o ferrolho de forma incorreta.

Solução:

- Recue e trave o ferrolho a retaguarda.
- Libere o carregador e retire-o da arma.
- Libere o ferrolho a frente.
- Acione o ferrolho pelo menos 3 vezes para extrair o cartucho que estava no cano.
- Insira um novo carregador completamente municiado.
- Acione o ferrolho para introduzir um novo cartucho na câmara da arma.

49. PRIMEIRA COMPETIÇÃO, O QUE ESPERAR

Nervoso em sua primeira “performance pública?” Muitas pessoas ficam!

Relaxe e aproveite!

Este esporte é prazeroso! Ademais, todos que você encontrar, também tiveram sua primeira vez; todos nós a tivemos. Os competidores e Range Officers que você vai encontrar nas competições são amigáveis e solícitos com os novos atiradores.

Você apreciará o IPSC e queremos que comece bem. Os torneios são mais eventos sociais que competições de tiro. Se este é seu primeiro torneio, por favor, ande. Não corra! Esqueça a velocidade nesta etapa. Caminhe pelo torneio – é o movimento mais inteligente. Você verá competidores que se movem e atiram muito rápido. Eles veem fazendo isso por anos. Não tente imitá-los. E não espere tornar-se um Grande Mestre no primeiro torneio. Tais pessoas têm anos de experiência e milhares de tiros na bagagem.

A única pessoa a ser vencida é você mesmo.

A velocidade virá com prática e experiência. Para ser bom neste esporte você terá de pagar pelos erros, aprender os fundamentos e ser capaz de aplicá-los quando necessário. Pense seguro e tranquilamente. Concentre-se, foco em marcar apenas “A”. Pense no que está fazendo todo o tempo. Se tiver dúvidas, consulte um competidor experiente ou Range Officer. As pessoas em nosso esporte estão sempre dispostas a ajudar outro competidor, especialmente se ele é novo no esporte.

O Tiro Prático é muito mais um jogo mental. Concentre-se em aprender práticas seguras de manuseio de armas – a velocidade virá com a prática e a experiência. E finalmente, concentre-se em controlar sua arma. Preste sempre atenção para onde ela está apontando e onde está o seu dedo do gatilho.

50. NECESSIDADES PARA PRIMEIRO TORNEIO

Quando você vai ao primeiro torneio, terá de trazer um mínimo conjunto de equipamentos. Não exagere no começo.

Para o primeiro torneio, você deverá trazer:

- A arma.
- Coldre.
- Porta carregadores/speedloaders.
- Mínimo de quatro carregadores ou speedloaders.
- Pelo menos 200 cartuchos de munição.
- Proteção para olhos e audição.
- Roupas adequadas para a estação.
- Protetores de joelhos e/ou cotovelos.
- Água e alimento.

Você também precisa informar-se sobre o evento em que quer participar. Se possível, tente obter uma cópia do regulamento da prova. Ela o informará sobre tempos de partida, localização, contagem de disparos etc.

51. COMPORTAMENTO NO ESTANDE

Quando participar de uma competição de IPSC, deve esperar passar todo o dia no estande. Se o evento terminar antes, OK, mas planejando ficar lá o dia todo, não haverá necessidade de correr.

Eventos da IPSC são apoiados por voluntários e eles estarão esperando que todos os apoiem como forma de garantir o sucesso do evento, para que ele transcorra dentro das expectativas.

Se você é novato, provavelmente estará imaginando como poderá ajudar? Pergunte ao Range Officer no estande o que pode fazer para ajudá-lo. Ajuda é sempre necessária para apanhar cápsulas, obrear alvos, levantar alvos metálicos etc.

É sempre boa ideia fazer com que o Range Officer saiba que é seu primeiro torneio. Se tiver dúvidas ou estiver inseguro quanto ao que fazer, sempre consulte o Range Officer.

Somente vá para a linha de tiro quando o Range Officer der o comando “Range is clear”.

Não toque em nenhum alvo antes que a pontuação seja apurada e fique fora do caminho do competidor que está se preparando para atirar a série; este é seu tempo de preparo, respeite isso.

52. METODO DE PONTUAÇÃO

A pontuação de um competidor é calculada somando-se todos os valores mais altos computados a partir do número de acertos por alvo. Quaisquer sanções em que incorrer são deduzidas do total. Os pontos totais restantes são então divididos pelo tempo total em segundos, para chegar-se ao fator de acerto.

Para o resultado final, o competidor vencedor, com o maior fator de acerto, é recompensado com o máximo de pontos disponível para a prova, e os fatores de acerto dos demais competidores são usados para estabelecer sua classificação no torneio.

Exemplo de como calcular o fator de acerto para uma prova de 100 pontos:

	Competidor I	Competidor II	Competidor III
Pontos apurados	100	100	70
Penalidades	0	20	0
Tempo	20 segundos	18 segundos	12 segundos
Fórmula	$(100 - 0)/20$	$(100-20)/18$	$(70-0)/12$
Hit Factor	5,0000	4,4444	5,8333

O vencedor da prova será o competidor III, com fator de acerto (hit fator) 5,8333.

	Pontos	Tempo	Hit Factor	Pontuação	%
Competidor III	70	12	5,833	100,00	100,00%
Competidor I	100	20	5,000	92,93	92,94%
Competidor II	80	18	4,444	82,61	82,61%

53. SUMULAS DE PONTUAÇÃO

A súmula de pontuação é um dos mais importantes documentos em um evento da IPSC.

Uma súmula de pontuação assinada pelo competidor e pelo Range Officer é a evidência conclusiva da conclusão de cada estágio/pista da prova, e ao final, a materialização dos resultados que comprovam que a prova foi completada, registrando tempo, pontuação e penalidades de forma precisa e incontestável.

A folha assinada é considerada como documento definitivo. É extremamente importante que o competidor esteja seguro que sua folha de apuração foi preenchida corretamente antes de assiná-la.

Quando conferir, atente para o seguinte:

Nome, número e identificação do estágio

VIII ETAPA DO PAULISTA DE IPSC HG

Stage: 11		Stage 11 - HANDGUN - "C"		Squad #: 29			Competitor #: 116	
TARGET	Points			Penalties			COMMENT(S)	
	A	C	D	Miss	P/T	Proc		
P1	1							
P2	1							
PL1	1					1	Foot Fault 10.2.1	
PL2	1							
PL3	1							
PL4	1							
T1	2							
T2	1			1				
T3	1	1						
T4	1		1					
T5	2							
T6	1	1						
T7	2							
T8	2							
T9	2							
Totals :	20	2	1	1		1	Hits + Misses = 24	Time: 19.26
							Possible Points = 120	

Números bem legíveis

Verificação do total de disparos

Anotação do tempo do competidor

Verificação dos totais por área

Assinatura do competidor

 Competitor's Signature R.O.'s Signature Time of day : 14:25	Competitor #: 116 Alias: _____ Power Factor: Major Division: Open Squad #: 29 Category: _____ Name: DOE, JOHN
---	---

Stage: 11		Stage 11 - HANDGUN - "C"		Squad #: 29			Competitor #: 116	
TARGET	Points			Penalties			COMMENT(S)	
	A	C	D	Miss	P/T	Proc		
Totals :	20	2	1	1		1	Hits + Misses = 24	Time: 19.26
							Possible Points = 120	

: 116 Name: DOE, JOHN

R.O.'s Signature

54. INFORMAÇÃO DO ESTAGIO/PISTA

(Course Of Fire - COF)

Toda pista de tiro possui um briefing (descrição dos procedimentos obrigatórios), que fica a disposição dos atiradores e que é lido pelo Range Officer para todos os atiradores antes que estes possam fazer o “walk thru”, que é o tempo que todos os atiradores tem para andar pela pista e estudar sua estratégia.

Cada briefing deve conter:

- Tipo de contagem de pontos utilizada,
- Posição de partida,
- Penalidades em que o competidor pode incorrer no torneio
- Layout do estágio/pista (posição dos alvos),
- Distâncias dos alvos,
- Procedimentos que o competidor tem de executar para completar o estágio/pista,
- Número mínimo de disparos.

CHECKLIST DE CLASSIFICAÇÃO

Primeiro nome / Último nome

Endereço

Cidade / Estado / C.E.P.

Telefone / Email

Exercícios Estáticos <i>completados</i>	<i>Marque se os exercícios forem</i>
1 – Carregar e Descarregar <i>com sucesso.</i>	
2 – Sacar, um tiro, 6 vezes, 10 metros	
3 – Sacar, um tiro, 6 vezes, 15 metros	
4 - Sacar, um tiro, 6 vezes, 10 metros, 2,5 segundos	
5 - Sacar, um tiro, 6vezes, 15 metros, 3,0 segundos	
6 – Sacar, dois tiros, 6 vezes, 7 metros, 2,5 segundos	
7 – Sacar, dois tiros, 6 vezes, 15 metros, 4,0 segundos	
8 – Sacar, dois tiros, recarregar, dois tiros, 3 vezes, 7 metros, 8 segundos	
9 – Sacar, 2 tiros, recarregar, 2 tiros, 2 alvos, 3 vezes, 10 metros, 8 segundos	
10 – Sacar, 2 tiros, recarregar, 2 tiros, 2 alvos, , 3 vezes, 15 metros, 8 segundos	
11 – Mão forte, sacar, 2 tiros, 4 vezes, 10 metros, 4,0 segundos	
12 – Mão fraca, sacar, transferir para mão forte, 2 tiros, 3 vezes, 10 metros, 5 segundos.	

Exercícios em Movimento	
13 – Girar, sacar, 2+2+2 tiros, recarregar, 2+2+2 tiros, 3 alvos, 10 metros, 14 segundos.	
14 - Sacar, mover-se à frente, 2+2+2 tiros, 3 alvos, 6 – 12 metros.	
15 - Sacar, mover-se lateralmente à direita, 2+2+2 tiros, 3 alvos, 6 metros.	
16 – Sacar, mover-se para trás, 2+2+2 tiros, 3 alvos, 6-12 metros.	
17 – Sacar, mover-se lateralmente para esquerda, 2+2+2 tiros, 3 alvos, 12 metros.	
18 – Sacar, 2 tiros, mover-se para frente & recarregar, 2 tiros, 2 alvos, 6-12 metros.	
19 - Sacar, 2 tiros, mover-se lateralmente à direita & recarregar, 2 tiros, 2 alvos, 6m.	
20 - Sacar, 2 tiros, mover-se lateralmente à esquerda & recarregar, 2 tiros, 2 alvos, 6m.	
21 – Sacar, 2 tiros, mover-se para trás & recarregar, 2 tiros, 2 alvos, 6-12 metros.	
22 – Ajoelhando-se, sacar & ajoelhado, 1 tiro, 6 vezes, 25 metros.	
23 – Deitado, sacar & deitar, 1 tiro, 6 vezes, 25 metros.	
24 - Barricada, lado direito, sacar, 6 tiros, repetir 6 tiros do lado esquerdo, 15 metros.	

Resultado do Exame de Consulta

Avaliação do Instrutor

Aprovado: _____

Registrar, por favor

Data: _____

Assinatura: _____