TORNEIO IPSC HANDGUN, CCP, MINI RIFLE E MINI PISTOL 2022 - CAMUFLAGEM CLUBE

O que é IPSC?

IPSC é a sigla para International Pratical Shooting Confederation (Confederação Internacional de Tiro Prático). O Tiro Prático como esporte surgiu em meados dos anos 1950 no sul da Califórnia-EUA. Era algo totalmente novo na época, um estilo dinâmico de atirar competitivamente. Inicialmente, as provas eram uma mistura de desafios que envolviam sacar a arma rapidamente, vencer ou contornar e engajar alvos múltiplos o mais rápido possível. A modalidade era bastante utilizada para aprimoramento técnico de policiais, militares e civis que utilizavam as armas como instrumento de defesa ou ferramenta de trabalho.

O famoso Jeff Cooper (falecido em 2006) - autor de livros como *Principles of Personal Defense (Princípios da Defesa Pessoal), The Art of the Rifle (A Arte do Rifle) e* de algumas das principais doutrinas modernas de pistola - é considerado o "pai" do esporte e, graças à sua influência na época, o Tiro Prático rapidamente se espalhou pelo mundo.

Em maio de 1976, ocorreu a Conferência Internacional de Pistola de Combate, sediada em Columbia, Missouri, USA. Cerca de 40 personalidades de vários países foram convidadas à participar desta Conferência com o intuito de determinar a natureza e o futuro do atleta de tiro prático. O Coronel Jeff Cooper era o então Presidente da Conferência e foi eleito, por aclamação, o primeiro Presidente da IPSC. Assim foi dado início a criação de um corpo administrativo e ao processo de padronização e divulgação das regras.

O IPSC é um esporte dinâmico e desafiador, que exige que o esportista execute suas habilidades de tiro com velocidade e precisão utilizando armas com potência e características ajustadas ao regulamento. Cada

pista é sempre um novo desafio. As distâncias, a movimentação e a configuração dos alvos sempre serão diferentes. Um atleta de IPSC pode praticar anos a fio e nunca repetir uma pista.

PONTUAÇÃO

As competições de IPSC são organizadas levando em consideração o Motto da prática: "Diligentia, Vis, Celeritas" (DVC), que significa "Precisão, Potencia e Velocidade". O árbitro é chamado de Ranger Officer – RO. Ele é o responsável por sinalizar o início da série e acompanhar de perto o atirador a fim de zelar pela segurança e pelo cumprimento das regras.

Atualmente, o alvo oficial da IPSC é um Octógono com 3 zonas de pontuação disponibilizado em 2 tamanhos diferentes, além dos alvos metálicos.

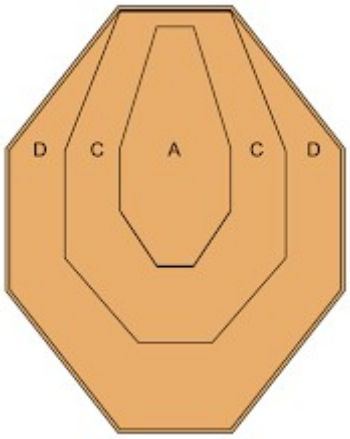

Figura 1 - IPSC Target **Figura 2 - IPSC Popper**
Figura 3 – IPSC Plate

Ao final da pista, cada alvo de papel deve ter no mínimo 2 impactos e os metais precisam cair para pontuarem. Se um alvo de papel tiver mais de 2 impactos, serão considerados os 2 melhores. E para cada impacto faltante, será atribuído um "Miss".

A potência das armas é medida pelo **Fator** da munição, que é a Quantidade de Movimento do projétil (Q).

Fator = Massa x Velocidade

Por ser um esporte americano, a massa do projétil é medida em Grains (gr) e a velocidade na boca do cano, em Pés por Segundo (FPS). Para fins de simplificação, este resultado será dividido por 1000 para gerar o valor nominal do Fator.

Armas com **Fator Maior** pontuam: A (Alfa) **+5**; C (Charlie) **+4**; e D (Delta) **+2**.

Armas com **Fator Menor** pontuam: A (Alfa) **+5**; C (Charlie) **+3**; e D (Delta) **+1**.

Alvos metálicos derrubados pontuam **+ 5**.

Alvos de penalidade pontuam **–10** por impacto

Cada "Miss" pontua **–10**.

Erro de Procedimento pontua **–10** (esquecer um alvo, atirar com o pé fora da área, etc)

Há também os alvos tarjados, parcialmente pintados em preto. Para estes alvos, as regiões cobertas não são pontuáveis. Embora não haja penalidade, se não forem corrigidos pelo atirador, os impactos na região negra serão considerados "Miss".

O resultado final da pista (Hit Factor) é obtida dividindo-se o total de pontos obtidos pelo tempo gasto. Ganha a pista aquele que obtiver o maior Hit Factor.

Mas a pontuação total de um torneio não é tão simples de entender:

Cada pista possui uma pontuação máxima, que é a quantidade de disparos pontuáveis multiplicado por 5 (valor do "Alfa"). Em um torneio, o primeiro colocado de cada pista somará 100% dos pontos da pista. Os demais competidores ficarão com a porcentagem proporcional ao Hit Factor do primeiro colocado.

Ou seja, uma pista de 24 disparos, vale 120 pontos.

Suponha, agora, que Adilson, João e Rodrigo competiram nessa pista, alcançando os Hit Factors abaixo:

1º - Adilson - 5 100%
2º - João - 4,6 92%
3º - Rodrigo - 4,2 84%

Nesta pista, Adilson ficaria com 120 pontos, João com 110,4 pontos e Rodrigo com 100,8 pontos.

Se em outra pista de 28 Tiros (140 pontos) o resultado ficar:

1º - João - 5,5 100%
2º - Rodrigo - 4,8 87,2%
3º - Adilson - 3,2 58,1%

Agora João levaria 140 pontos, Rodrigo 122 pontos e Adilson 81,3 pontos

O SCORE FINAL acumulado ficaria:

1º - João – 250,4 - 100%

2º - Rodrigo – 222,8- 88,9%

3º - Adilson – 201,3- 80,3%

Isso é um mecanismo de compensação que visa favorecer a constância da performance do atleta ao longo do torneio. Ou seja, não adianta ir muito bem em algumas pistas e muito mal em outras. Além disso, pistas maiores terão sempre um peso maior na prova.

Por isso, muitas vezes acontece do vencedor do torneio não ganhar nenhuma pista. Isso pode ser possível se ele ficar constante em terceiro ou quarto lugar (sempre com boa porcentagem), enquanto seus competidores alternam bruscamente as posições.

E se algum atleta obtiver uma performance muito acima dos demais em alguma pista, ele também sairá beneficiado, abaixando as porcentagens de seus competidores naquela pista.

A Dinâmica da Prova

Em termos gerais, uma competição local tem entre 6 a 8 pistas que totalizam de 150 a 250 disparos. Uma competição nacional, pode ter até 20 pistas e uma internacional chega até 35 pistas. Estas pistas devem ser desenhadas por um organizador de prova e precisam ser homologadas pela Federação oficial que promove a prova.

Todo estande possui uma área de segurança para manuseio de arma, limpeza, treino a seco, etc. Esta é a única área em que o atleta pode retirar sua arma do coldre durante a competição (além da pista, é claro). Mas atenção: **É proibido o manuseio de MUNIÇÃO dentro da Área de Segurança.**

Os competidores são agrupados em Squads, que se revezam entre as pistas, ao mesmo tempo, independentemente da arma utilizada.

Antes da pista, o RO fará um briefing simples, onde ele vai dizer a quantidade de disparos pontuáveis da pista, a condição de saída da arma, demonstração dos alvos móveis (quando for caso), start-line, área designada para os tiros e qualquer outra particularidade da pista.

Em seguida é marcado 4 minutos para os atletas do squad entrarem juntos na pista para fazer um reconhecimento. Isso é chamado de

Walk-Through e é o momento para o atleta definir a sua estratégia para resolver a pista. Ele é livre para determinar a ordem de engajamento dos alvos, posições de tiro, etc. A maioria das pistas possuem múltiplas estratégias possíveis e cabe ao atleta definir a mais rápida e mais adequada à sua arma e nível de habilidade. A mentalização da pista é fundamental para um bom resultado.

Após o walkthrough, os atletas se retiram da pista e vão sendo chamados um por um para atirar. Ao final da cada passada, o árbitro apura os pontos e, após o último atirador do squad, todos vão juntos para a próxima pista, onde tudo acontece novamente até o final do torneio.

O árbitro (Range Officer – RO) é responsável pela apuração dos pontos e pela observância ao cumprimento das regras e segurança na pista.

O IPSC possui regras rígidas de segurança e as infrações são punidas com Desqualificação Sumária (DQ). São alguns exemplos dessas infrações:

- Quebra de ângulo (180º do downrange).
- Deslocamentos e/ou resolução de panes com dedo no gatilho.
- Disparo acidental.
- Coldrear uma arma carregada em ação simples sem acionar a trava ou - Derrubar uma arma carregada.
- Sweep – "Varrer" alguma parte do corpo.
- Manipular munição na área de segurança ou arma fora da área de segurança.

As Modalidades, Divisões, Categorias e Armas

Hoje em dia, a International Practical Shooting Confederation (IPSC) organiza e regulamenta as provas de IPSC com a utilização de armas curtas e longas , que são promovidas em mais de noventa países.

- **Modalidades**

As Modalidades de IPSC são divididas de acordo com o tipo de arma empregado. São elas: IPSC HandGun, IPSC Shotgun, IPSC Rifle e IPSC Mini-Rifle. Cada modalidade tem suas Divisões e pequenas peculiaridades nos seus regulamentos.

- **Divisões:** As divisões separam as características das armas da modalidade:
    - Na modalidade IPSC HandGun, as divisões são:

IPSC HandGun	**Revólver**	**Classic**	**Production**	**Standard**	**Open**
Tipo de Arma	Revólver até 6 polegadas	Pistola 1911 Monofilar	Pistola SA/DA ou SF Original de Fábrica	Deve entrar em uma caixa 22x15x4,5 cm	Sem limite de customizaçã o (Vale Tudo!)
Fator	Maior (170) Menor (125)	Maior (170) Menor(12 5)	Menor (125)	Maior (170) Menor (125)	Maior (160) Menor (125)
Capacidade Máxima	Maior: 6T Menor: 8T	Maior: 8T Menor: 10T	15 Tiros	Sem Limite (Tamanho da Caixa)	O carregador deve ter até 170mm
Calibres mais Comuns	.38 /.357 9x19mm .40 S&W .45 S&W	9x19mm .40 S&W .45 S&W	9x19mm .38 Super .40 S&W	9x19mm .40 S&W	.38 Super
Armas mais comuns	Taurus, S&W, Ruger	Tem que ser 1911	Glock, Tanfoglio Stock II, CZ Shadow 2…	2011, STI Edge, Imbel, Tanfoglio Limited C., CZ Orange...	STI, Tanfóglio Gold Custom e Demais
Customizaç ões permitidas	Alívio de mecanism o Moon Clips Troca de Miras, Talas..	Alívio de mecanis mo Troca de Miras, Talas...	Alívio de mec. (gatilho >5lbs em DA) Troca de Miras e Talas	Tudo menos compensa dor de recuo por gases e Red Dot	Tudo

Também está homologado, em fase de teste, até 2020 a **Production Optics**, que segue a mesma regra da Production, porém permite acoplar os Mini Red Dots usados para porte velado moderno.

Exclusivamente no Brasil, devido à nossa restrição aos calibres, temos, também a **divisão Pistola Light,** que usa o calibre 380 ACP, com fator mínimo 85 e segue as mesmas regras da Standard.

- Na modalidade **IPSC ShotGun**, as divisões são:

IPSC ShotGun	**Standard Manual**	**Standard**	**Modified**	**Open**
Tipo de Arma	Espingarda Pump	Espingarda Semi-Auto	Espingarda Semi-Auto	Espingarda Semi-Auto
Capacidade Máxima na saída da pista	9	9	Máxima	12
Comprimento	Livre	Livre	1320mm	1320mm
Compensador de Recuo	Não	Não	Sim	Sim
Red Dot	Não	Não	Não	Sim
Carregador Destacável	Não	Não	Não	Sim

- Na modalidade **IPSC Rifle**, as divisões básicas são:

- Semi-Auto Standard,
- Semi-Auto Open,

- Manual Standard,
- Manual Open e
- S10

No rifle, as divisões Semi-Auto e Manual se diferenciam entre os rifles e carabinas semi-auto e as carabinas de ação manual como as Lever Action. A Standard e a Open vão se diferenciar com base nos acessórios acopláveis permitidos.

A divisão S10 é para as carabinas de baixa capacidade que acoplam até 10 cartuchos no carregador.

- **Categorias**

No IPSC, as categorias são as separadas para permitir que hajam premiações separadas por gênero e idade:

- **Overall** : Categoria geral. Todos os atletas se classificam juntos aqui.
- **Junior**: Atletas até 21 anos.
- **Sênior**: Atletas com mais de 50 anos.
- **Super Sênior**: Atletas com mais de 60 anos.
- **Damas**: Categoria para as mulheres

Classes:

As Classes no IPSC existem para incentivar a constante evolução entre os atletas e criar mais premiações. A classe do atleta é medida com base da média percentual alcançada nas suas 3 últimas participações em torneios. Uma vez conquistada uma classe superior em uma mesma divisão, o atleta não será mais rebaixado.

- **Grand Master:** 95% até 100%
- **Master:** 85% até 94,99%
- **A:** 75% a 84,99%
- **B:** 60% ate 74,99%
- **C:** até 59,99%

Até completar as 3 participações em uma mesma divisão, os atletas competem na classe U (Unclassified) que, em geral, não possui premiação.

Os equipamentos

Os equipamentos utilizados pelos atletas de IPSC são focados em performance, mas qualquer equipamento padrão pode ser utilizado, sem problemas.

São autorizados os coldres e porta carregadores esportivos e as únicas regras são referentes à posição do coldre e porta carregador no cinto, de acordo com a regra de cada divisão.

Em geral, o coldre deve estar alinhado com o osso ilíaco do lado forte e os porta carregadores no osso ilíaco do lado fraco. Na divisão Open, a posição do coldre e dos porta carregadores é livre.

A calça obrigatoriamente deve ter passadores de cinto e o cinto principal deve ser preso à calça seja por meio de vélcro com um cinto interno ou loops.

Por ser uma modalidade mais esportiva, há uma recomendação informal de que se evitem vestimentas táticas como calças camufladas, mas isso não é uma regra.

Os calçados dos atletas em geral são tênis com travas semelhantes a chuteiras para maior aderência ao solo. Os mais comuns são os calçados técnicos para corrida de montanha como Salomon Speedcross.

Fontes: http://www.ipsc.org

https://www.cbtp.org.br