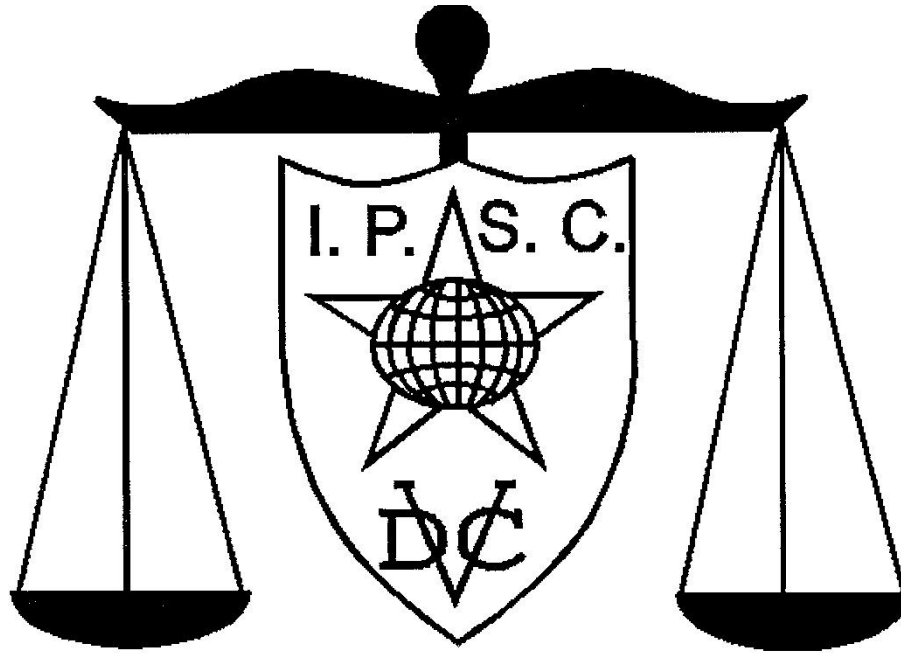


# INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION



## REGULAMENT DE COMPETITIE ARMA CU TEAVA SCURTA (PISTOL si REVOLVER)

**IANUARIE 2009, a 2-a EDITIE**

Copyright © 2009 International Practical Shooting Confederation

*Traducere in limba romana: Cecilia Roba.*

*Toate drepturile rezervate.*

*Nici o parte din aceasta publicatie nu poate fi reproducuta, stocata sau transmisa in orice forma, pentru nici un motiv (electronic, mecanic, fotocopiare, inregistrare ori in alt mod) fara acordul prealabil, in scris, al Directorului Regional.*

*Acronimele "IPSC", "DVC", "IROA", "NROI", IPSC shield logo, numele "International Range Officers Association", "National Range Officers Institute" precum si IROA logo si NROI logo, Tintele IPSC si moto-ul "Diligentia Vis Celeritas" sunt toate marci inregistrate, asociate cu Tirul Dinamic IPSC, proprietatea International Practical Shooting Confederation.*

*Indivizilor, organizatiilor sau altor entitati neafiliate la Confederatia IPSC prin Regiunile acesteia, le este interzisa utilizarea oricaruia dintre aceste elemente, fara aprobarea prelabila, in scris, a Presedintelui IPSC sau a Directorului Regional, dupa caz.*

**International Practical Shooting Confederation**

---

PO Box 972, Oakville, Ontario,  
Canada L6J 9Z9

Tel: +1 905 849 6960 Fax: +1 905 842 4323  
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

# CUPRINS

|   |          |
|---|----------|
| <b>CAPITOLUL 1: Design-ul Curselor de Foc .....</b>           | <b>1</b> |
| <b>1.1.</b> Principii Generale .....                          | 1        |
| 1.1.1. Siguranta .....  | 1        |
| 1.1.2. Calitate .....   | 1        |
| 1.1.3. Echilibru .....  | 1        |
| 1.1.4. Diversitate .....                                      | 1        |
| 1.1.5. Stil liber .....                                       | 1        |
| 1.1.6. Dificultate .....                                      | 2        |
| 1.1.7. Provocare .....  | 2        |
| <b>1.2.</b> Tipuri de curse .....                             | 2        |
| 1.2.1. Curse de Foc Generale: .....                           | 2        |
| 1.2.2. Curse de Foc Speciale: .....                           | 3        |
| 1.2.3. Curse de Foc Suplimentare: .....                       | 3        |
| <b>1.3.</b> Autorizari IPSC .....                             | 3        |
| <b>CAPITOLUL 2: Constructia si Modificarea Curselor .....</b> | <b>4</b> |
| <b>2.1.</b> Regulamente Generale .....                        | 4        |
| 2.1.1. Constructia Fizica .....                               | 4        |
| 2.1.2. Unghiurile de Foc Sigure .....                         | 4        |
| 2.1.3. Distantele Minime .....                                | 4        |
| 2.1.4. Locatia Tintelor .....                                 | 5        |
| 2.1.5. Suprafata Poligonului .....                            | 5        |
| 2.1.6. Obstacole .....  | 5        |
| 2.1.7. Linii de Tragere Comune .....                          | 5        |
| 2.1.8. Plasarea Tintelor .....                                | 5        |
| 2.1.9. Biute .....  | 6        |
| <b>2.2.</b> Criteriile de Constructie a Curselor .....        | 6        |
| 2.2.1. Linii de Fault .....                                   | 6        |
| 2.2.2. Obstacole .....  | 6        |
| 2.2.3. Bariere .....  | 7        |
| 2.2.4. Tuneluri .....   | 7        |
| 2.2.5. Tuneluri "Cooper" .....                                | 7        |
| 2.2.6. Propte .....   | 7        |
| <b>2.3.</b> Modificari in Constructia Curselor .....          | 8        |
| <b>2.4.</b> Zonele de Siguranta - Safety Areas .....          | 9        |
| <b>2.5.</b> Zonele Comerciale - Vendor Areas .....            | 9        |
| <b>2.6.</b> Statii Descarcare/Incarcare Arma .....            | 10       |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>CAPITOLUL 3: Informatii despre Cursele de Foc .....</b>                  | <b>11</b> |
| <b>3.1.</b> Regulamente Generale .....                                      | 11        |
| 3.1.1    Cursele de Foc Publicate .....                                     | 11        |
| 3.1.2    Cursele de Foc Nepublicate .....                                   | 11        |
| <b>3.2.</b> Briefing-ul Scris al Stagiilor .....                            | 11        |
| <b>3.3.</b> Regulamente Locale, Regionale si Nationale .....                | 12        |
| <b>CAPITOLUL 4: Echipamentul de Poligon .....</b>                           | <b>13</b> |
| <b>4.1.</b> Tinte – Principii Generale .....                                | 13        |
| <b>4.2.</b> Tinte Pistol Aprobate de IPSC – Carton .....                    | 14        |
| <b>4.3.</b> Tinte Pistol Aprobate de IPSC – Metal .....                     | 14        |
| <b>4.4.</b> Tinte Fragile si Tinte Sintetice .....                          | 15        |
| <b>4.5.</b> Rearanjarea Echipamentului sau a Suprafetei Poligonului .....   | 16        |
| <b>4.6.</b> Functionarea Defectuoasa a Echip. de Poligon si Alte Probleme . | 16        |
| <b>CAPITOLUL 5: Echipamentul Concurentului .....</b>                        | <b>17</b> |
| <b>5.1.</b> Pistoale .....  | 17        |
| <b>5.2.</b> Holstere si Alte Echipamente ale Concurentului .....            | 18        |
| <b>5.3.</b> Imbracamintea Adecvata .....                                    | 20        |
| <b>5.4.</b> Protectie pentru Ochi si Urechi .....                           | 20        |
| <b>5.5.</b> Munitia si Echipamentul legat de Munitie .....                  | 21        |
| <b>5.6.</b> Cronograful si Factorii de Putere .....                         | 21        |
| <b>5.7.</b> Functionarea Defectuoasa a Echipamentului Concurentului .....   | 24        |
| <b>5.8.</b> Munitia Oficiala de Meci .....                                  | 26        |
| <b>CAPITOLUL 6: Structura Meciului .....</b>                                | <b>27</b> |
| <b>6.1.</b> Principii Generale .....  | 27        |
| 6.1.1.    Sir .....   | 27        |
| 6.1.2.    Exercitii Standard .....  | 27        |
| 6.1.3.    Stagiu .....  | 27        |
| 6.1.4.    Meci .....  | 27        |
| 6.1.5.    Turneu .....  | 27        |
| 6.1.6.    Turneu Major .....  | 27        |
| 6.1.7.    Liga .....  | 28        |
| 6.1.8.    Shoot-Off .....   | 28        |
| <b>6.2.</b> Divizii de Meci .....   | 28        |
| <b>6.3.</b> Categorii de Meci .....   | 29        |
| <b>6.4.</b> Echipe Regionale .....  | 29        |
| <b>6.5.</b> Status-ul Concurentilor si Acreditariile .....                  | 30        |
| <b>6.6.</b> Programarea si Gruparea in Squad-uri a Concurentilor .....      | 31        |
| <b>6.7.</b> Sistemul International de Clasificare ("ICS") .....             | 32        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>CAPITOLUL 7: Managementul Meciurilor .....</b>                      | <b>33</b> |
| <b>7.1.</b> Oficialii Meciurilor .....                                 | 33        |
| 7.1.1. Range Officer ("RO") .....                                      | 33        |
| 7.1.2. Chief Range Officer ("CRO") .....                               | 33        |
| 7.1.3. Stats Officer ("SO") .....                                      | 33        |
| 7.1.4. Quartermaster ("QM") .....                                      | 33        |
| 7.1.5. Range Master ("RM") .....                                       | 33        |
| 7.1.6. Match Director ("MD") .....                                     | 34        |
| <b>7.2.</b> Disciplina Oficialilor Meciurilor .....                    | 34        |
| <b>7.3.</b> Numirea Oficialilor .....                                  | 34        |
| <b>CAPITOLUL 8: Cursele de Foc .....</b>                               | <b>35</b> |
| <b>8.1.</b> Condițiile de Start „Ready” pentru Pistol .....            | 35        |
| <b>8.2.</b> Condițiile de Start „Ready” pentru Concurent .....         | 36        |
| <b>8.3.</b> Comunicarea pe Poligon .....                               | 37        |
| 8.3.1. "Load And Make Ready" .....                                     | 37        |
| 8.3.2. "Are You Ready?" .....  | 37        |
| 8.3.3. "Standby" .....   | 37        |
| 8.3.4. "Start Signal" .....  | 37        |
| 8.3.5. "Stop" .....  | 38        |
| 8.3.6. "If You Are Finished, Unload And Show Clear" .....              | 38        |
| 8.3.7. "If Clear, Hammer Down, Holster" .....                          | 38        |
| 8.3.8. "Range Is Clear" .....  | 38        |
| <b>8.4.</b> Incarcare, Reincarcare si Descarcare de-a lungul COF ..... | 39        |
| <b>8.5.</b> Miscarile .....  | 39        |
| <b>8.6.</b> Asistenta sau Interventie .....                            | 39        |
| <b>8.7.</b> Luarea Liniei de Ochire si Inspectia Poligonului .....     | 40        |
| <b>CAPITOLUL 9: Punctaj .....</b>                                      | <b>41</b> |
| <b>9.1.</b> Regulamente Generale .....                                 | 41        |
| 9.1.1. Abordarea Tintelor .....  | 41        |
| 9.1.2. Atingerea Tintelor .....  | 41        |
| 9.1.3. Lipirea Prematura a Tintelor .....                              | 41        |
| 9.1.4. Tinte Nerefacute Corespunzator .....                            | 41        |
| 9.1.5. Impenetrabile .....   | 41        |
| 9.1.6. Hard Cover .....  | 42        |
| 9.1.7. Suporturi (Picioare) pentru Tinte .....                         | 43        |
| <b>9.2.</b> Metode de Calculare a Punctajului .....                    | 43        |
| <b>9.3.</b> Punctaje Egale .....                                       | 44        |
| <b>9.4.</b> Punctaj si Valori de Penalizare .....                      | 44        |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| <b>9.5.</b>   | Politica de Punctaj .....                                | 45        |
| <b>9.6.</b>   | Verificarea Punctajului si Contestatiile .....           | 46        |
| <b>9.7.</b>   | Foile de Punctaj (Scor) .....                            | 47        |
| <b>9.8.</b>   | Responsabilitatea Calcularii Punctajului .....           | 48        |
| <b>9.9.</b>   | Calcularea Punctajului la Tintele Miscatoare .....       | 49        |
| <b>9.10.</b>  | Timpul Oficial .....                                     | 49        |
| <b>9.11.</b>  | Programele de Scoring .....                              | 49        |
| <b>CAPITOLUL 10: Penalizari .....</b>                           |  | <b>50</b> |
| <b>10.1.</b>  | Penalizarile Procedurale – Regulamente Generale .....    | 50        |
| <b>10.2.</b>  | Penalizarile Procedurale – Exemple Specifice .....       | 50        |
| <b>10.3.</b>  | Descalificare din Meci – Regulamente Generale .....      | 52        |
| <b>10.4.</b>  | Descalificare din Meci – Descarcare Accidentala .....    | 52        |
| <b>10.5.</b>  | Descalificare din Meci – Manuirea Nesigura a Armei ..... | 53        |
| <b>10.6.</b>  | Descalificare din Meci – Comportament Nesportiv .....    | 55        |
| <b>10.7.</b>  | Descalificare din Meci – Substante Interzise .....       | 56        |
| <b>CAPITOLUL 11: Arbitrare si Interpretare Regulament .....</b> |  | <b>57</b> |
| <b>11.1.</b>  | Principii Generale .....                                 | 57        |
|   | 11.1.1 Administrare .....                                | 57        |
|   | 11.1.2. Acces .....                                      | 57        |
|   | 11.1.3. Apeluri .....                                    | 57        |
|   | 11.1.4. Apel la Comisie .....                            | 57        |
|   | 11.1.5. Pastrarea Evidentelor .....                      | 57        |
|   | 11.1.6. Pregatirea Apelului .....                        | 57        |
|   | 11.1.7. Sarcinile Oficialilor Meciului .....             | 58        |
|   | 11.1.8. Sarcinile Directorului Meciului .....            | 58        |
|   | 11.1.9. Sarcinile Comisiei de Arbitraj .....             | 58        |
| <b>11.2.</b>  | Componenta Comisiei .....                                | 58        |
|   | 11.2.1. Meciuri de Nivel III sau Mai Mare .....          | 58        |
|   | 11.2.2. Meciuri de Nivel I si II .....                   | 58        |
| <b>11.3.</b>  | Limita de Timp si Secventele .....                       | 59        |
|   | 11.3.1. Limita de Timp pentru Apel la Arbitraj .....     | 59        |
|   | 11.3.2. Limita de Timp pentru Decizie.....               | 59        |
| <b>11.4.</b>  | Taxe .....   | 59        |
|   | 11.4.1. Sume .....                                       | 59        |
|   | 11.4.2. Sume Platite .....                               | 59        |
| <b>11.5.</b>  | Reguli Procedurale .....                                 | 59        |
|   | 11.5.1. Sarcinile Comisiei si Procedura .....            | 59        |
|   | 11.5.2. Cereri .....                                     | 59        |
|   | 11.5.3. Audiere .....                                    | 60        |

|                      |   |           |
|----------------------|---|-----------|
| 11.5.4.              | Martori .....   | 60        |
| 11.5.5               | Intrebari .....   | 60        |
| 11.5.6.              | Opinii .....  | 60        |
| 11.5.7.              | Inspectia Zonei .....                                   | 60        |
| 11.5.8.              | Influente Necuvenite .....                              | 60        |
| 11.5.9.              | Deliberare .....  | 60        |
| <b>11.6.</b>         | Verdictul si Actiunile Ulterioare .....                 | 60        |
| 11.6.1.              | Decizia Comisiei .....                                  | 60        |
| 11.6.2.              | Punere in Aplicare a Deciziei .....                     | 60        |
| 11.6.3.              | Decizia este Definitiva .....                           | 61        |
| 11.6.4.              | Procese Verbale .....                                   | 61        |
| <b>11.7.</b>         | Terta Parte la Apel.....                                | 61        |
| <b>11.8.</b>         | Interpretarea Regulamentului .....                      | 61        |
| <b>CAPITOLUL 12:</b> | <b>Aspecte Diverse .....</b>                            | <b>62</b> |
| <b>12.1.</b>         | Anexe .....   | 62        |
| <b>12.2.</b>         | Limbaj .....  | 62        |
| <b>12.3.</b>         | Declaratii .....  | 62        |
| <b>12.4.</b>         | Genuri .....  | 62        |
| <b>12.5.</b>         | Glosar .....  | 62        |
| <b>12.6.</b>         | Masuratori .....  | 65        |
| ANEXA A1             | Niveluri de Meci IPSC .....                             | 66        |
| ANEXA A2             | Recunoasterea IPSC .....                                | 67        |
| ANEXA B1             | Prezentarea Tintelor .....                              | 68        |
| ANEXA B2             | Tinte IPSC .....  | 69        |
| ANEXA B3             | Mini Tinte IPSC .....                                   | 70        |
| ANEXA C1             | Calibrarea Poperelor IPSC .....                         | 71        |
| ANEXA C2             | Zonele de Calibrare a Poperelor IPSC .....              | 73        |
| ANEXA C3             | Placile de Metal IPSC .....                             | 74        |
| ANEXA D1             | Divizia Open .....                                      | 75        |
| ANEXA D2             | Divizia Standard .....                                  | 76        |
| ANEXA D3             | Divizia Modified .....                                  | 77        |
| ANEXA D4             | Divizia Production (efectiva din 1 Ianuarie 2010) ..... | 78        |
| ANEXA D5             | Divizia Revolver Standard .....                         | 80        |
| ANEXA E1             | Scara "J" pentru 16 Concurenti .....                    | 81        |
| ANEXA E2             | Scara "J" pentru 8 Concurenti .....                     | 82        |

---

|          |  |    |
|----------|--|----|
| ANEXA F1 | Procedura De Masurare a Incarcatoarelor .....                      | 83 |
| ANEXA F2 | Procedura de Testare a Detentei Tragaciului .....                  | 84 |
| ANEXA F3 | Diagrama Pozititiei Echipamentului .....                           | 85 |
| ANEXA F4 | Divizia Production<br>Limitele Benzilor Adezive de pe Manere ..... | 86 |

# CAPITOLUL 1: Design-ul Curselor de Foc

Urmatoarele principii generale a design-ului curselor formeaza criteriile, responsabilitatile si restrictiile care reglementeaza activitatea design-erilor de curse de foc, ca arhitecti ai sportului in tragerile IPSC.

## 1.1. Principii Generale

### 1.1.1. Siguranta

Meciurile IPSC trebuie proiectate, construite si conduse luandu-se in considerare siguranta acestora.

### 1.1.2. Calitate

Valoarea meciurilor IPSC este determinata de calitatea provocarilor prezentate in design-ul curselor de foc. Cursele de foc trebuiesc proiectate, in primul rand pentru a testa abilitatile de tragator a concurentilor IPSC, nu abilitatile lor fizice.

### 1.1.3. Echilibru

Precizia, Puterea si Viteza sunt elementele echivalente ale tragerilor IPSC si sunt exprimate in cuvintele latinesci „Diligentia, Vis, Celeritas” (DVC). O cursa de foc bine echilibrata depinde, in mare parte, de natura provocarilor prezentate de aceasta, totusi, cursele trebuie proiectate si meciurile IPSC trebuie conduse intr-un asemenea mod incat sa se evalueze aceste trei elemente in mod egal.

### 1.1.4. Diversitate

Provocarile IPSC sunt diversificate. Atata timp cat nu este necesara constructia de noi curse de foc pentru fiecare meci, nici macar o singura cursa de foc nu trebuie sa se repete pentru a nu da voie ca parcurgerea ei sa fie considerata ca masura definitiva a abilitatilor de tragator a concurentilor IPSC.

### 1.1.5. Stil liber

Meciurile IPSC sunt in stil liber. Concurentilor trebuie sa li se permita sa rezolve provocarea prezentata intr-o maniera liber aleasa si sa traga la tinte dupa principiul „cum si cand sunt vizibile”. Dupa semnalul de start, cursele de foc nu trebuie sa ceara reincarcari obligatorii sau sa dicteze o pozitie de tragere, locatie sau atitudine, exceptand cele specificate mai jos. Totusi, trebuie create conditii si trebuie construite bariere sau alte limitari fizice care sa oblige concurentul sa adopte o anumita pozitie de tragere, locatie sau atitudine.

1.1.5.1. Meciurile de Nivel I si II nu este obligatoriu sa respecte strict cerintele de stil liber sau limitari la calculul de cartuse. (vezi Sectiunea 1.2).



1.1.5.2. Exercițiile Standard și Clasificarile pot include reincărcări obligatorii și pot impune o poziție de tragere, locație sau atitudine; totuși, reincărcările obligatorii nu trebuie cerute în alte Curse Lungi.

1.1.5.3. Exercițiile Standard și Clasificarile pot specifica dacă se trage cu mâna puternică sau cu cea slabă neprijinită. Mâna specificată trebuie folosită exclusiv din punctul stipulat în descrierea sirului (de ținte) sau a stagiului.

#### 1.1.6. Dificultate

Meciurile IPSC prezintă grade variate de dificultate. Nici o provocare de tragere sau limită de timp nu pot fi contestate ca fiind prohibitive (care exprimă o limitare sau interdicție). Aceasta nu se aplică provocărilor non-shoot, care trebuie să permită, în mod rezonabil, diferențe între concurenți cu privire la înălțimea și construcția lor fizică.

#### 1.1.7. Provocare

Meciurile de Pistol IPSC recunosc dificultatea folosirii pistoalelor de putere mare în tragerile dinamice și trebuie întotdeauna să se fixeze un calibru și un nivel de putere minim care să fie atins de toți concurenții pentru a reflecta această provocare.

### **1.2. Tipuri de Curse de Foc**

Meciurile IPSC pot conține următoarele tipuri de curse de foc:

#### 1.2.1. Curse de Foc Generale:

1.2.1.1. "Curse Scurte" nu trebuie să necesite mai mult de 9 cartușe pentru a fi finalizate și nu mai mult de 2 locații de tragere.

1.2.1.2. "Curse Medii" nu trebuie să necesite mai mult de 16 cartușe pentru a fi finalizate și nu mai mult de 3 locații de tragere. Design-ul și construcția cursei nu trebuie să ceară mai mult de 9 lovituri de punctaj din aceeași locație sau perspectivă, nu trebuie să permită concurentului să lovească toate țintele plasate într-o cursă de foc, dintr-o singură locație sau perspectivă.

1.2.1.3. "Curse Lungi" nu trebuie să necesite mai mult de 32 cartușe pentru a fi finalizate. Design-ul și construcția cursei nu trebuie să ceară mai mult de 9 lovituri de punctaj din aceeași locație sau perspectivă, nu trebuie să permită concurentului să lovească toate țintele plasate într-o cursă de foc, dintr-o singură locație sau perspectivă.

1.2.1.4. Echilibrul recomandat pentru un meci IPSC este un raport de 3 Curse Scurte, 2 Curse Medii, 1 Cursă Lungă. Acolo unde este posibil, se mai recomandă ca o singură COF să nu reprezinte mai mult de 15% din totalul de puncte de meci disponibile.

1.2.2. Curse de Foc Speciale:

1.2.2.1. "Exercitii Standard" - Nu trebuie sa necesite mai mult de 24 de cartuse pentru a fi finalizate. Seriile de tinte componente nu trebuie sa necesite mai mult de 6 cartuse (12 cartuse daca este specificata o reincarcare obligatorie).

1.2.2.2. Nu se aplica.

1.2.2.3. "Clasificari" – Cursele de Foc publicate de catre Directoratul Regional si/sau IPSC, care sunt disponibile pentru concurentii care doresc o calificare regionala si/sau internationala. Clasificarile trebuie sa fie setate in conformitate cu aceste reguli si sa se desfasoare in stricta conformitate cu notele si diagramele care le insotesc. Rezultatele trebuie sa fie prezentate entitatii care le publica in formatul cerut (cu taxele aplicabile, daca este cazul), pentru ca acestea sa fie recunoscute.

1.2.3. Curse de Foc Suplimentare:

1.2.3.1. "Shoot-Off" - Nu trebuie sa necesite mai mult de 9 cartuse pentru a fi finalizate si trebuie sa ceara 1 reincarcare obligatorie.

**1.3. Autorizari IPSC**

1.3.1. Organizatorii de meci care doresc sa primeasca autorizare trebuie sa respecte principiile generale de design si constructie a curselor, precum si toate celelalte Reguli curente ale IPSC si reglementarile relevante pentru disciplina. Cursele de foc care nu sunt conforme cu aceste cerinte nu vor fi autorizate si nu trebuie sa fie publicate sau anuntate ca meciuri IPSC autorizate.

1.3.2. Presedintele IPSC, delegatul sau, sau un ofiter al Confederatiei (in aceasta ordine) pot retrage autorizatiile pentru un meci IPSC. Asemenea masuri pot fi luate in orice moment in cazul in care, in opinia sa sau a lor, un meci contravine scopului sau principiilor de design a unei curse de foc, sau este in curs de incalcare a oricaruia dintre Regulamentele in vigoare privind IPSC, sau este de natura sa discrediteze tirul dinamic, ca sport.

1.3.3. Cerintele si recomandarile IPSC pentru nivelurile de meci sunt specificate in ANEXA A1

## **CAPITOLUL 2: Constructia si Modificarea Curselor**

Urmatoarele principii generale de constructie a curselor de foc, formeaza criteriile, responsabilitatile si restrictiile aplicabile curselor de foc in meciurile IPSC. Design-erii curselor, organizatiile gazda si oficialii sunt guvernati de aceste regulamente.

### **2.1. Regulamente Generale**

#### 2.1.1. Constructia fizica

Considerentele de siguranta in design-ul, constructia fizica si cerintele declarate pentru orice cursa de foc sunt responsabilitatea organizatiilor gazda si fac subiectul aprobarii date de Range Master. Trebuie pe cat posibil, facute eforturi pentru a preveni ranirea concurentilor, oficialilor si a spectatorilor pe parcursul derularii meciului. Design-ul curselor trebuie sa previna actiunile inadecvate, nesigure, pe cat de mult posibil. Trebuie avut in vedere faptul ca orice cursa de foc trebuie sa ofere un acces corespunzator oficialilor care supravegheaza concurentii.

#### 2.1.2. Unghiurile Sigure de Foc

In constructia curselor de foc trebuie sa se tina cont intotdeauna de unghiurile sigure de foc. Trebuie sa se tina cont de siguranta tintelor si a ramelor si de unghiurile oricaror ricoseuri posibile. Unde este posibil, dimensiunile fizice si incadrarea corecta a opritoarelor din spate si a biutelor laterale trebuie sa faca parte din procesul de constructie. Fara alte specificatii, unghiul maxim de intoarcere a gurii tevii permis este de 90 grade in toate directiile, masurat din fata concurentului cand acesta priveste direct catre centrul stagiului. Pentru nerespectarea acestei reguli se aplica prevederile Regulii 10.5.2.

2.1.2.1. Subiect al directivelor si aprobarilor Directorului Regional, modificarea stagiului(lor) sau a unghiului maxim permis (reducerea sau marirea acestuia) poate fi aprobata. Detaliile complete a unghiurilor de foc aplicabile trebuie publicate inainte de meci si trebuie sa fie incluse in briefing-ul scris al stagiului (vezi Sectiunea 2.3). Pentru nerespectarea acestei reguli se aplica prevederile Regulii 10.5.2.

#### 2.1.3. Distanțele Minime

Intotdeauna cand in cursele de foc sunt folosite tinte metalice sau acoperitoare integrale metalice ale tintelor, trebuie luate masuri de precautie pentru ca oficialii meciurilor si concurentii sa mentina o distanta de minimum 7 m fata de ele atunci cand se trage. Unde este posibil, acest lucru trebuie sa se faca cu bariere fizice. Daca Liniile de Fault sunt folosite ca limite de apropiere de tinte metalice, ele trebuie plasate la 8 m fata de tinte pentru ca daca concurentul faulteaza linia din neatenție, acesta sa ramana totusi la cel puțin 7 m distanta (vezi Regula 10.4.7). Trebuie avut grija de asemenea si la proptele metalice existente pe linia de foc.

### 2.1.4. Locația Tintelor

Când o cursă este construită pentru a include ținte în alt loc decât direct în interiorul poligonului, organizatorii și oficialii trebuie să protejeze sau să restricționeze zonele inconjurătoare în care au acces concurenții, oficialii sau spectatorii. Fiecarui concurent trebuie să i se permită să rezolve proba în maniera proprie și nu trebuie împiedicat, fiind astfel forțat să acționeze în vreoa manieră care poate cauza acțiuni nesigure. Țintele trebuie aranjate astfel încât acesta să poată trage în ele după principiul „cum și când sunt vizibile” fără să încălce unghiurile sigure de tragere.

### 2.1.5. Suprafața Poligonului

Când este posibil, suprafața poligonului trebuie pregătită înainte de meci și trebuie, pe cât posibil, curățată de moloz de-a lungul meciului pentru a menține o siguranță adecvată pentru concurenți și oficiali. Trebuie să se țină cont de posibilitatea unei stări neprielnice a vremii și de acțiunile concurenților. Oficialii poligonului trebuie să arunce permanent pietris, nisip sau alte materiale pe suprafețele deteriorate și să nu aștepte ca aceste acțiuni de mentinere a suprafeței să fie cerute de concurenți.

### 2.1.6. Obstacole

Obstacolele naturale sau create, existente într-o cursă de foc, trebuie să țină cont de variațiile de înălțime și construcție fizică a concurenților și trebuie construite în așa mod încât să ofere o siguranță adecvată concurenților, Oficialilor Meciurilor și spectatorilor.

### 2.1.7. Linii de Tragere Comune

În cursele de foc în care mai mulți concurenți trag simultan pe o linie comună de foc (ex. Exercițiile Standard, Shoot-Off), trebuie să se asigure o distanță de minimum 1,5 m spațiu liber între concurenți.

### 2.1.8. Locația Tintelor

Trebuie avut grijă la amplasarea tintelor de carton pentru a preveni o eventuală „tragere prin” (suprapunere în spațiu a suprafețelor tintelor).

2.1.8.1. În standurile de ținte, locația tintelor pentru înlocuire ar trebui să fie marcată clar, iar standurile de ținte trebuie să fie bine fixate sau locațiile acestora trebuie să fie marcate clar pe suprafața poligonului pentru a asigura coerența pe parcursul întregului meci. În plus, tipurile de ținte trebuie să fie specificate și identificate în suporturi sau standuri, înainte de începerea meciului pentru a se asigura că o țintă de punctaj nu este schimbată cu una no-shoot (fără punctaj), după ce meciul a început.

- 2.1.8.2. Când sunt folosite tinte de carton sau metal în imediată apropiere într-o cursă de foc, trebuie luate măsuri pentru a minimaliza riscul de „stropire” de la tinte de metal.
- 2.1.8.3. Când sunt folosite Popere IPSC într-o cursă de foc, trebuie avut grijă ca zona de amplasare sau fundație să fie astfel pregătită încât să asigure funcționarea consecventă pe tot parcursul meciului.
- 2.1.8.4. Tintele statice (ex. acelea care nu sunt activate) nu trebuie prezentate la un unghi mai mare de 90 de grade față de verticală.

### 2.1.9. Biute

Toate biutele sunt „limite de trecere” pentru toate persoanele în orice moment, exceptând situația în care accesul cuiva este permis în mod special de către Range Officer (vezi Regula 10.6.1).

## 2.2. Criteriile de Construcție a Curselor

De-a lungul construcției unei curse de foc, pot fi folosite o diversitate de bariere fizice pentru a restricționa mișcările concurentului și pentru a oferi provocări competiționale adiționale, după cum urmează:

### 2.2.1. Liniile de Fault

Este preferabil ca mișcările concurentului să fie limitate prin folosirea de bariere fizice, totuși, folosirea liniilor de Fault este permisă după cum urmează:

- 2.2.1.1. Pentru a preveni înaintarea către/ sau retragerea dinspre o tinta fără a se respecta condițiile de siguranță;
- 2.2.1.2. Pentru a simula folosirea barierelor fizice și/sau a acoperitoarelor;
- 2.2.1.3. Pentru a defini limitele generale ale unei zone de tragere, sau a unei părți a acesteia;
- 2.2.1.4. Liniile de Fault trebuie construite din lemn sau alte materiale adecvate, ele trebuie să se ridice cel puțin 2 cm deasupra nivelului solului, trebuie să aibă minim 1 m lungime, și ar trebui să fie de o lungime suficientă pentru a acoperi zonele cele mai susceptibile de a fi utilizate de către concurenți. În orice caz, liniile de Fault sunt considerate ca pot să se extindă la infinit. Liniile de Fault trebuie să fie fixate ferm pe locul lor pentru a se asigura că acestea rămân utilizabile pe tot parcursul meciului.

### 2.2.2. Obstacole

Cursele de foc pot include folosirea de bariere sau obstacole majore care trebuie trecute de concurenți. Obstacolele folosite astfel nu trebuie să depășească 2 m înălțime. Obstacolele mai înalte de 1 m trebuie să fie suplimentate cu suporturi pentru escaladare pentru a ajuta concurentul și trebuie construite pentru a asigura siguranța concurentului, în următoarele moduri:

- 2.2.2.1. Obstacolele trebuie să fie ferm ancorate și fixate pentru a oferi sprijin adecvat în timpul utilizării. Suprafețele ascuțite sau rugoase trebuie eliminate cât mai mult posibil pentru a reduce riscul de ranire a concurenților și/sau a Oficialilor Meciurilor.
- 2.2.2.2. Partea de coborâre a obstacolelor trebuie să fie curată, fără să conțină piedici sau riscuri naturale.
- 2.2.2.3. Concurenților trebuie să li se permită să testeze fiecare obstacol înainte de a intra pe cursa de foc, pe o perioadă scurtă de timp.
- 2.2.2.4. Concurenților nu trebuie să li se ceară să introducă arma în holster înainte de a urca aceste obstacole.

### 2.2.3. Bariere

Trebuie construite în modul următor:

- 2.2.3.1. Trebuie să fie suficient de înalte și puternice pentru a servi scopului propus.
- 2.2.3.2. Trebuie să includă Linii de Fault, care să le proiecteze forma pe sol, începând de la marginile laterale.

### 2.2.4. Tuneluri

Un tunel prin care i se cere concurențului să intre sau să treacă trebuie construit din materiale adecvate și poate avea orice lungime. Totuși, trebuie să aibă suficiente refugii ca să permită Oficialilor Meciului să monitorizeze în siguranță mișcările concurențului. Marginile gurii tunelului trebuie prelucrate pentru a minimaliza posibilitatea rănirii concurenților și a Oficialilor Meciului. Designer-ii cursei trebuie să fixeze clar porțiunile de intrare și ieșire din tunel și de asemenea, parametrii de tragere la orice tinta, prin tunel (ex. Linii de Fault)

### 2.2.5. Tuneluri "Cooper"

Sunt tuneluri alcătuite din suporturi verticale pe care se sprijină, deasupra pământului, materiale care nu sunt montate sau fixate de acestea (ex. șipci de lemn), care pot fi dislocate din neatenție de către concurenți (a se vedea Secțiunea 10.2.5). Aceste tuneluri pot fi construite la orice înălțime, dar materialele suspendate nu trebuie să fie suficient de grele încât să cauzeze răniri, dacă acestea cad.

### 2.2.6. Propte

Când acestea intenționează să susțină un concurenț în mișcare sau în timp ce trage la tinte, ele trebuie să fie construite astfel încât siguranța concurențului și a Oficialilor Meciului să fie o prioritate. Trebuie să se țină cont că trebuie să li se permită Oficialilor Meciului să monitorizeze și să controleze în permanentă, în siguranță, mișcările concurențului. Proptele trebuie să fie suficient de puternice încât să reziste să fie folosite de către toți concurenții.

## **2.3. Modificari in Constructia Curselor**

- 2.3.1. Oficialii Meciurilor pot, din orice motiv, sa modifice constructia fizica sau procedura unei curse de foc, cu specificatia ca aceste schimbari trebuie aprobate in prealabil de catre Range Master. Orice asemenea schimbari fizice sau adaugiri la o cursa de foc publicata trebuiesc completate inainte de a incepe stagiul.
- 2.3.2. Toti concurentii trebuie instiintati despre orice asemenea schimbari, in cel mai scurt timp. Ca o minima cerinta, acestia vor fi anuntati de catre oficialul responsabil pentru cursa de foc, in timpul prezentarii briefing-ului catre squad.
- 2.3.3. Daca un Range Master aproba orice actiune de acest gen dupa ce meciul a inceput, el trebuie de asemenea:
- 2.3.3.1. Sa permita continuarea cursei de foc cu modificarile facute, care vor afecta doar acei concurenti care nu au completat inca acel stagiul. Daca actiunile unui concurent au cauzat o schimbare a cursei de foc, acelui concurent trebuie sa i se ceara sa traga din nou cursa alterata; sau
  - 2.3.3.2. Daca este posibil, sa se ceara tuturor concurentilor sa re-traga cursa de foc revizuita cu toate rezultatele obtinute anterior sterse din scorul meciului.
  - 2.3.3.3. Un concurent care refuza sa re-traga o cursa de foc, la aceasta Sectiune sau la oricare alta, cand Range Oficer-ul a ordonat asta, va primi scor zero pentru acea cursa, indiferent de rezultatele obtinute anterior.
- 2.3.4. Daca Range Master-ul (dupa ce s-a consultat cu Directorul Meciului) determina ca schimbarea procedurala sau fizica produce o pierdere a echitatii competitionale si este imposibil pentru toti concurentii sa re-traga cursa revizuita sau cursa a devenit improprie sau nefunctionala din orice motiv, atunci acea cursa si toate rezultatele asociate ei, trebuie sterse din meci.
- 2.3.5. Daca vremea este neadecvata, Range Master-ul poate cere ca tintele de carton sa fie imbracate cu folii transparente de protectie si/sau acoperitoare, iar acest subiect nu poate fi contestat de catre concurenti (vezi Regula 6.6.1). Acest lucru trebuie sa se aplice tuturor tintelor afectate, pe aceeasi perioada de timp, pana cand ordinul este anulat de catre Range Master.
- 2.3.6. Daca Range Master-ul (dupa ce s-a consultat cu Directorul Meciului) considera ca, conditiile climatice sau de alta natura au afectat, sau sunt pe cale sa afecteze serios siguranta si/sau derularea meciului, poate ordona ca toate activitatile de tragere sa se suspende pana va decide reluarea tragerilor.

## **2.4. Zonele de Siguranta - Safety Areas**

Organizatiile gazda sunt responsabile de construirea si plasarea unui numar suficient de Safety Areas (zone de siguranta) pentru meci. Acestea trebuie sa fie plasate convenabil si identificate cu semne. Safety Area trebuie sa includa o masa cu directie sigura si laterale cu vizibilitate. Safety Areas ar trebui sa includa un stand/uri de arme adecvat/e fiind destinat/e utilizarii de catre toate disciplinele IPSC, in special in timpul turneelor.

2.4.1. Concurentilor le este permis sa foloseasca Safety Area pentru activitatile trecute mai jos atat timp cat raman in limitele acestei zone si tin arma indreptata intr-o directie sigura. Nerespectarea acestei reguli poate aduce descalificarea din meci. (vezi Regulile 10.5.1 & 10.5.12).

2.4.1.1. Scoaterea si introducerea din/in cutii si din/in holstere a armelor neincarcate.

2.4.1.2. Exersarea montarii, scoaterea din holster, "tragerea in gol" si reintroducerea in holster a armelor neincarcate.

2.4.1.3. Exersarea introducerii si extragerii incarcatoarelor goale si/sau actionarea repetata a armei de foc.

2.4.1.4. Efectuarea de inspectii, curatare, reparatii si intretinere a armelor de foc, a partilor componente si a altor accesorii.

2.4.2. Munitia de manevra (incluzand cartusele pentru exersare si practica, cartuse de percutie in gol si tuburile goale), incarcatoare pline, dispozitivele de incarcare rapida incarcate si munitia adevarata nu trebuie sa fie manevrate in nici o circumstanta (vezi Regula 10.5.12).

## **2.5. Zonele Comerciale - Vendor Areas**

2.5.1. Comerciantii (ex. persoane fizice, firme si alte entitati care expun sau vand marfuri la un meci IPSC) sunt singurii responsabili de manevrarea in siguranta si securitatea propriilor produse, si trebuie sa se asigure ca acestea sunt expuse in conditii care nu pun in pericol nicio persoana. Este recomandat ca armele de foc asamblate sa fie dezactivate (sa nu fie armate) inainte de a fi expuse.

2.5.2. Range Master-ul (dupa ce s-a consultat cu Directorul Meciului) trebuie sa delimiteze clar aria comerciala (Vendor Area) si sa distribuie "Ghidul de Practica Acceptabila" tuturor comerciantilor, care sunt responsabili de implementarea sa in ceea ce priveste propriile marfuri.

2.5.3. Concurentii pot manevra armele descarcate expuse de comercianti atata timp cat raman strict in aria comerciantilor, avand grija sa nu indrepte gura tevii armei spre nici o persoana in timp ce o manevreaza.



2.5.4. Concurentii nu trebuie sa scoata sau sa reintroduca in holster arma lor de competitie in zona comerciala (vezi Regula 10.5.1). Concurentii care doresc servicii de gunsmithing pentru armele lor de competitie trebuie in primul rand sa le introduca in saculeti sau cutii de arme, in zona de siguranta conceputa pentru asta (Safety Area), inainte de a le da unui comerciant in aria comerciala.

### **2.6. Statii de Descarcare/Incarcare Arma**

2.6.1. Daca exista posibilitatea ca unii dintre concurenti sa vina la poligonul unde se tine un meci IPSC cu propriile arme incarcate (ex. ofiteri de politie, etc.), organizatorii meciului trebuie sa asigure o Statie de Descarcare /Incarcare pentru a permite acestor concurenti sa-si descarce in siguranta armele inainte de a intra in poligon, si de asemenea de a-si incarca inapoi armele in siguranta, la plecarea din poligon. Statia de Descarcare/Incarcare trebuie sa fie plasata convenabil, in afara intrarii pe poligon ( sau in afara portiunii de poligon alocata meciului IPSC), trebuie sa fie marcata clar si semnalizata si trebuie sa cuprinda o zona de impact corespunzatoare.

## **CAPITOLUL 3: Informatii despre Cursele de Foc**

### **3.1. Regulamente Generale**

Concurentul este intotdeauna responsabil de indeplinirea in siguranta a cerintelor unei curse de foc, dar in mod rezonabil, se asteapta de la el acest lucru doar dupa ce a primit briefing-ul (descrierea) scris al stagiului, verbal sau in practica, briefing care trebuie sa explice in mod adecvat ce se asteapta de la concurent. Informatiile despre cursa pot fi impartite, in mare, in urmatoarele tipuri:

#### **3.1.1. Cursele de Foc Publicate**

Concurentilor inregistrati si/sau Directoratelor lor Regionale trebuie sa li se ofere aceleasi informatii despre cursa de foc, in aceeasi perioada specificata, in avans de meci. Informatiile trebuie sa le parvina pe suport fizic sau electronic, sau sa se regaseasca pe un site web (vezi Sectiunea 2.3).

#### **3.1.2. Cursele de Foc Nepublicate**

Aceeasi Regula 3.1.1. cu exceptia faptului ca detaliile curselor de foc nu sunt publicate in avans. Instructiunile pentru stagiul se regasesc in briefing-ul scris al stagiului.

### **3.2. Briefing-urile Scrise ale Stagiilor**

3.2.1. Un briefing scris al stagiului aprobat de catre Range Master trebuie postat la fiecare cursa de foc, inainte de inceperea meciului. Acest briefing va avea prioritate fata de orice informatii publicate despre cursa de foc sau orice alte informatii comunicate catre concurenti inaintea meciului si trebuie sa contina minimum urmatoarele informatii:

- Metoda de calcul a scorului:
- Tinte (tip & numar):
- Numarul minim de cartuse:
- Conditia de "ready" a pistolului:
- Pozitia de start:
- Pornirea cronometrului: semnal audio sau vizual:
- Procedura:

3.2.2. Oficialul de Poligon responsabil de cursa de foc trebuie sa citeasca briefing-ul scris al stagiului, fiecarui squad. Oficialul de Poligon trebuie sa demonstreze vizual Pozitia de Start acceptata si Conditia de "Ready" pentru arma.

3.2.3. Range Master-ul poate modifica un briefing de stagiul scris, in orice moment din motive de claritate, consistenta sau siguranta (vezi Sectiunea 2.3).

3.2.4. Dupa ce briefing-ul scris al stagiului a fost citit concurentilor, si s-a raspuns la intrebarile aparute acolo, concurentilor trebuie sa li permita sa faca o inspectie generala (trecere prin) a cursei de foc. Durata inspectiei trebuie mentionata de Range Officer si trebuie sa fie aceeasi pentru toti concurentii. Daca cursa de foc include tinte miscatoare sau elemente similare, trebuie sa se arate cum functioneaza acestea, tuturor concurentilor, pe aceeasi durata de timp si frecventa.

### **3.3. Regulamente Locale, Regionale si Nationale**

3.3.1. Meciurile IPSC sunt guvernate de reguli aplicabile disciplinei. Organizatiile gazda nu trebuie sa dea putere regulilor locale cu exceptia respectarii legislatiei sau precedentelor legale ale jurisdicției unde au loc meciurile. Orice regula adoptata voluntar care nu este in concordanta cu aceste regulamente nu trebuie aplicata in meciurile IPSC fara consensul expres a Directoratului Regional si a Consiliului Executiv al IPSC.

## CAPITOLUL 4: Echipamentul de Poligon

### 4.1. Tinte – Principii Generale

- 4.1.1. Numai tinte aprobate de Adunarea Generala IPSC si care se potrivesc exact cu specificatiile ANEXELOR B si C se vor folosi la meciurile de Pistol IPSC (vezi Sectiunea 9.4).
  - 4.1.1.1. Daca una sau mai multe tinte nu se potrivesc exact cu specificatiile date si daca inlocuirea acestor tinte cu unele care se incadreaza exact in specificatii nu este posibila, Range Master-ul trebuie sa decida daca aceste varinate vor fi sau nu acceptate in meci, si care amendamente din Sectiunea 2.3 a acestui Regulament se vor aplica, daca este cazul. Totusi, decizia Range Master-ului va afecta doar meciul in curs, si nu va servi ca un precedent pentru meciurile viitoare organizate in aceeasi locatie, sau pentru orice folosire ulterioara a tintelor in cauza, in alt meci.
- 4.1.2. Tintele de punctaj folosite in meciurile de Pistol IPSC trebuie sa fie intr-o singura culoare, dupa cum urmeaza:
  - 4.1.2.1. Zona de punctaj a tintelor de carton cu punctaj trebuie sa aiba culoarea specifica.
  - 4.1.2.2. Intreaga suprafata a tintelor metalice de punctaj trebuie vopsita intr-o singura culoare, de preferinta alb.
- 4.1.3. Tintele no-shoot (in care nu se trage) trebuie marcate clar, intr-o singura culoare, diferita de cea a tintelor cu punctaj. Pot fi folosite tinte de metal no-shoot cu forma si dimensiune generala a tintelor de carton aprobate. Tintele de metal no-shoot nu au chenar non scoring (fara punctaj).
- 4.1.4. Tintele folosite in cursele de foc pot fi acoperite partial sau total prin folosirea de „hard cover” sau „soft cover” , dupa cum urmeaza:
  - 4.1.4.1. Acoperitoarea folosita pentru a ascunde toata tinta sau o portiune a acesteia va fi considerata “hard cover” (acoperire generala). Cand este posibil, hard cover nu ar trebui sa fie simulate ci construite folosindu-se materiale impenetrabile (vezi Regula 2.1.3). Tinte de carton intregi nu trebuie folosite exclusiv ca hard cover.
  - 4.1.4.2. Acoperitoarea folosita pur si simplu sa macheze tinte va fi considerata “soft cover” (acoperire usoara). Cartusele care au trecut prin soft cover si care au atins o tinta de punctaj se vor puncta. Toate zonele de punctaj ale tintelor ascunse de soft cover trebuie lasate intacte integral. Tintele mascate de soft cover trebuie sa fie totusi vizibile prin aceste acoperitoare sau cel putin o portiune a tintei(lor) afectate trebuie sa fie vizibila prin acoperitoare.

- 4.1.5. Declararea unei singure tinte intacte ca reprezentand doua sau mai multe tinte prin folosirea de banda, vopsea sau orice altceva, este interzisa.

## **4.2. Tinte pentru Pistol Aprobate de IPSC – Carton**

- 4.2.1. Exista doua marimi de Tinte de Carton aprobate pentru a fi folosite in meciurile de Pistol IPSC (vezi ANEXA B). Aceste doua dimensiuni nu se pot include impreuna in acelasi stagiu.
- 4.2.2. Tintele de carton trebuie sa aiba liniile de punctaj si chenarele non-scoring marcate clar pe fata tinteii, totusi, liniile de punctaj si chenarele non-scoring nu trebuie sa fie vizibile de la o distanta mai mare de 10 m. Zonele de scor recunosc puterea in meciurile IPSC.
- 4.2.2.1. Fata Tintelor de Carton no-shoot (in care nu se trage) trebuie sa includa un chenar non-scoring (fara punctaj) suficient de observabil. In absenta perforatiilor sau a altor semne care se preteaza , Range Master-ul trebuie sa ordone ca toate tintele afectate sa contina un chenar non-scoring inlocuitor desenat sau fixat pe acestea.
- 4.2.3. Tintele de Carton nu trebuie sa primeasca mai mult de 12 lovituri inainte de a fi punctate si lipite.
- 4.2.4. Cand o zona de punctaj a unei Tinte de Carton trebuie sa fie partial acoperita, designer-ii cursei trebuie sa simuleze o acoperire hard cover intr-unul din modurile urmatoare:
- 4.2.4.1. Acoperind efectiv o portiune din tinta (vezi Regula 4.1.4.1).
- 4.2.4.2. Taind fizic tinta pentru a exclude portiunea care trebuie acoperita de hard cover. Acestor tinte trebuie sa li se fixeze un chenar non-scoring inlocuitor, care trebuie sa se extinda pe intreaga latime a zonei de punctaj taiata (vezi Regula 4.2.2).
- 4.2.4.3. Prin vopsirea sau lipirea cu banda a portiunii din tinta care se doreste sa fie ascunsa de hard cover, intr-o singura culoare vizibil contrastanta.
- 4.2.4.4. Hard cover (si suprapunerile no-shoot) nu trebuie sa ascunda complet zona de punctaj maxim a unei tinte de carton acoperita partial.

## **4.3. Tinte pentru Pistol Aprobate de IPSC – Metal**

- 4.3.1. Tintele de metal aprobate in meciurile de Pistol IPSC sunt urmatoarele:
- 4.3.1.1. Popere IPSC, care trebuie sa fie calibrate conform specificatiilor din ANEXA C1, reprezinta tinte metalice aprobate, construite pentru a recunoaste puterea.

- 4.3.1.2. Mini Popere IPSC, care trebuie sa fie calibrate conform specificatiilor din ANEXA C1, reprezinta tinte metalice aprobate, construite pentru a recunoaste puterea si intentioneaza sa simuleze Popere cu dimensiuni clasice, plasate la distante mai mari. Mini Poperele IPSC pot fi incluse impreuna cu Poperele IPSC cu dimensiuni mari, pe acelasi stagiu.
- 4.3.1.3. Poperele Pepper si Poperele Clasice pot fi incluse in aceeasi cursa de foc. Este recomandat sa se foloseasca Poperele IPSC care cad in fata.
- 4.3.1.4. Pot fi folosite marimi variate de placi metalice (vezi ANEXA C3), totusi, placile metalice nu trebuie folosite exclusiv intr-o cursa de foc. Cel putin o tinta de carton de punctaj autorizata sau Popere IPSC de punctaj (in plus orice tinta no-shoot din carton sau metal) trebuie incluse in fiecare cursa de foc. Placile metalice nu fac subiectul unei calibrari specifice sau a contestatiilor de calibrare.
- 4.3.1.5. Tintele metalice de punctaj trebuie lovite si rasturnate sau intoarse pentru a fi punctate. Tintele metalice de punctaj care se invart accidental pe o margine sau intr-o parte, sau care sunt considerate de catre Range Officer ca au cazut din, sau s-au invartit in aparatele de suport din cauza unei lovituri sau a oricarui alt motiv accidental, vor fi tratate ca defectiune de echipament de poligon (vezi Regula 4.6.1).
- 4.3.1.6. Spre deosebire de Poperele IPSC, placile de metal nu fac subiectul unei calibrari sau a contestatiilor de calibrare. Totusi, daca o placa de metal a fost lovita adecvat si nu cade sau nu se intoarce, Range Officer-ul trebuie sa declare defectiune de echipament de poligon si sa ordone concurentului sa re-traga cursa de foc, dupa ce placa defecta a fost rectificata.
- 4.3.1.7. Tintele metalice no-shoot proiectate sa cada sau sa se intoarca cand sunt lovite, dar care se intorc accidental pe o margine sau intr-o parte, vor fi considerate defectiuni de echipament de poligon.
- 4.3.1.8. Tintele de metal no-shoot proiectate sa ramana fixe atunci cand trebuie lovite, daca sunt lovite, trebuie revopsite dupa fiecare concurent care si-a incheiat tragerea la cursa de foc, pentru ca urmatorul concurent sa nu fie penalizat pentru lovituri vizibile pe suprafata acestora.

#### **4.4. Tinte Fragile si Tinte Sintetice**

- 4.4.1. Tinte Fragile, ca porumbei de portelan sau platane, nu sunt tinte autorizate pentru meciurile de Pistol IPSC.

4.4.2. Tinte Sintetice (ex. tinte cu "auto-etansare" etc.), folosite uneori in poligoanele indoor (interioare), nu trebuie folosite in Meciuri de Nivel III sau mai mare. Totusi, subiect care trebuie aprobat anterior, in scris de catre Directoratul Regional, tinte sintetice pot fi folosite in Meciuri de Nivel I sau II, organizate in regiunea sa.

### **4.5. Rearanjarea Echipamentului de Poligon sau a Suprafetei**

4.5.1. Concurentul nu trebuie sa interfereze cu suprafata poligonului, foliaje naturale, constructii, propte sau orice alt echipament de poligon (incluzand tinte, suporturi pentru tinte sau activatoare pentru tinte), sub nicio forma. Nerespectarea poate aduce o penalizare procedurala per abatere, la latitudinea Range Officer-ului.

4.5.2. Concurentul poate cere Oficialilor Meciului sa faca actiuni corective pentru a asigura consistenta in ceea ce priveste suprafata poligonului, prezentarea tintelor sau/si in orice alta problema. Range Master-ul va avea autoritatea finala privind toate aceste cereri.

### **4.6. Functionarea Defectuoasa a Echipamentului de Poligon si Alte Probleme**

4.6.1. Echipamentul de poligon trebuie sa asigure o competitie corecta si echitabila pentru toti concurentii. Defectiunile de echipament de poligon includ, dar nu se limiteaza la deplasarea tintelor de carton, activarea prematura a tintelor metalice sau a tintelor miscatoare, proasta functionare a echipamentului actionat mecanic sau electric, sau defecte ale proptelor ca deschideri, refugii sau bariere. Declararea si/sau folosirea oricarei arme de foc incarcate (vezi regula 10.5.13) sau descarcate ca "echipament de poligon" este strict interzisa.

4.6.2. Daca un concurent nu a reusit sa termine cursa de foc din cauza defectiunilor echipamentului de poligon, sau daca o tinta miscatoare sau de metal nu a fost resetata inainte ca el sa intre pe cursa de foc, acestuia trebuie sa i se ceara sa re-traga cursa de foc dupa ce au fost facute actiunile corectoare.

4.6.3. Functionarea proasta, repetata, a unui echipament intr-o cursa de foc trebuie sa duca la excluderea acelui stagiu din rezultatele meciului (vezi regula 2.3.4).

## CAPITOLUL 5: Echipamentul Concurentului

### 5.1. Pistoale

- 5.1.1. Pistoalele sunt reglementate pe Divizii (vezi ANEXA D), totusi, cursele de foc trebuie sa fie utilizabile pentru toate Diviziile.
- 5.1.2. Dimensiunea minima a tubului cartusului pentru pistoalele folosite in IPSC este de de 9 X 19 mm. Diametrul minim al glontului este de 9 mm (.354 inch).
- 5.1.3. Dispozitive de ochire

Tipurile de dispozitive de ochire identificate de catre IPSC sunt:

- 5.1.3.1. "Dispozitive mecanice de ochire" sunt dispozitive de ochire montate pe o arma de foc, care nu utilizeaza circuite electronice si/sau lentile. Insertiile de fibra optica nu sunt considerate a fi lentile.
- 5.1.3.2. "Dispozitive optice/electronice de ochire" sunt dispozitive de ochire (inclusiv lanterne) montate pe o arma de foc, care utilizeaza circuite electronice si/sau lentile.
- 5.1.3.3. Range Master-ul este autoritatea finala in respectarea clasificarii oricaror dispozitive de ochire folosite in meciurile IPSC si/sau a verificarii conformitatii lor cu aceste norme, incluzand Diviziile conform ANEXEI D.
- 5.1.4. In afara cerintelor specifice fiecarei Divizii (vezi ANEXA D), nu exista nicio restrictie in privinta nivelului detantei unei arme de foc, totusi, mecanismul tragaciului, trebuie, in orice moment, sa functioneze in conditii de siguranta.
- 5.1.5. Orice tragaci si/sau placuta aplicata pe tija tragaciului care se extind dincolo de latimea garzii tragaciului sunt interzise in mod expres.
- 5.1.6. Armele de foc trebuie sa fie in stare buna si utilizabile in conditii de siguranta. Range Officer-ii pot cere examinarea armei de foc a unui concurent, precum si a echipamentului atasat, in orice moment, pentru a verifica daca ele functioneaza in conditii de siguranta. Daca orice asemenea element este declarat neutilizabil sau nesigur de catre Range Officer, acesta trebuie retras din meci pana cand acel element a fost reparat, fiind declarat satisfacator de catre Range Master.
- 5.1.7. Concurentii trebuie sa foloseasca acelasi pistol si acelasi tip de mecanism de ochire pentru toate cursele de foc, intr-un meci. Totusi, in cazul in care arma si/sau dispozitivul de ochire originale ale unui concurent devin nefolosibile sau nu mai indeplinesc conditiile de siguranta, pe parcursul unui meci, concurentul trebuie, inainte de a folosi o alta arma si/sau dispozitiv de ochire inlocuitor, sa ceara permisiunea de la Range Master care poate aproba inlocuirea acestora, daca acesta o considera satisfacatoare astfel:
  - 5.1.7.1. Pistolul inlocuitor satisface cerintele Diviziei respective.



- 5.1.7.2. Folosirea pistolului inlocuitor de catre concurent nu-i va aduce acestuia un avantaj competitional.
- 5.1.7.3. Munitia folosita de concurent, cand se testeaza cu arma inlocuitoare, atinge factorul minim de putere, folosind cronograful meciului (vezi Regula 5.6.3.9).
- 5.1.8. Un concurent care inlocuieste sau modifica substantial un pistol pe parcursul meciului fara aprobarea initiala a Range Master-ului va fi subiectul dispozitiilor din Sectiunea 10.6.
- 5.1.9. Un concurent nu are voie sa foloseasca sau sa poarte asupra sa mai mult de o arma de foc, pe parcursul unei curse de foc (vezi Regula 10.5.7).
- 5.1.10. Pistoale cu suporturi de umar si/sau uluc de orice fel sunt interzise (vezi Regula 10.5.15).
- 5.1.11. Pistoalele "cu imprastiere" si/sau automate (ex.atunci cand mai mult de un glont se declanseaza la o singura tragere sau activare a tragaciului) sunt interzise (vezi Regula 10.5.15).

## **5.2. Holstere (tocuri) si Alte Echipamente ale Concurentului**

- 5.2.1. Transport si Depozitare – Exceptand timpul cand se afla in limitele ariei de siguranta Safety Area, sau cand sunt sub directa comanda si supraveghere a Range Officer-ului, concurentii trebuie sa-si transporte armele descarcate asupra lor, intr-o cutie sau geanta pentru arma sau intr-un holster(toc) atasat, in conditii de siguranta, la centura pe care o poarta. (vezi Regula 10.5.1).
- 5.2.2. Concurentii care isi transporta arma intr-un holster trebuie sa aiba incarcatorul gol scos si cocosul sau cuiul percutor dezactivat. Nerespectarea se va pedepsi cu avertisment la prima abatere, in schimb va fi subiectul dispozitiilor din Sectiunea 10.6, la urmatoarele abateri pe parcursul aceluias meci.
- 5.2.3. Daca nu este altfel specificat in briefing-ul scris al stagiului, centura pe care este prins holsterul si echipamentul atasat trebuie putata la nivelul taliei. Centura sau centura interioara, sau ambele trebuie cusute/prinse permanent la nivelul taliei, sau trebuie asigurate prin minim 3 gaici (suporturi de curea).
  - 5.2.3.1. Femeilor care concureaza li se poate permite sa poarte centura, holsterul si echipamentul atasat la nivelul soldurilor, totusi, partea de sus a centurii nu trebuie positionata, lateral, sub punctul cel mai inalt al femurului. Daca este purtata si o alta curea, la nivelul taliei, holsterul si echipamentul atasat trebuie fixate pe centura mai joasa (vezi ANEXA D).
- 5.2.4. Munitia de rezerva, incarcatoarele si mecanismele de incarcare rapida trebuie purtate/transportate in dispozitive de retentie proiectate special pentru acest scop, pentru a reduce riscul de a le pierde pe parcursul unei curse de foc.

- 5.2.4.1. Pentru mesele de start sau situatii similare, dupa Semnalul de Start, concurentul poate purta asupra lui, oriunde, aceste elemente, si acest fapt nu va fi considerat in contraventie cu regulile specifice de Divizie.
- 5.2.5. Cand, o Divizie specifica o distanta maxima la care pistolul si echipamentul concurentului pot sa se extinda fata de corp, un Range Officer poate sa verifice respectarea distantelor, masurand cea mai apropiata distanta dintre trunchiul concurentului si centru lungimii celei mai mari a manerului pistolului si/sau a oricaror dispozitive de reincarcare.
- 5.2.5.1. Aceste masuratori vor fi facute in timp ce concurentul are o pozitie naturala, in picioare. Vezi ANEXA F3.
- 5.2.5.2. Oricarui concurent care nu trece testul de masurare a distantelor i se va cere imediat sa-si ajusteze holsterul si echipamentul pentru a se conforma cerintelor Diviziei respective. Range Master-ul poate sa permita variatii ale acestei cerinte, pe considerente anatomice. S-ar putea ca unii concurenti sa nu poata sa se conformeze complet acestei reguli.
- 5.2.5.3. Daca nu este specificat in briefing-ul scris al stagiului, sau fara sa fie cerut de catre Range Officer, pozitia holsterelor si a echipamentului aliat nu trebuie mutata sau schimbata de catre un concurent, de la stagiul la stagiul. In cazul in care o curea de inchidere sau o clapa sunt atasate la un holster, acestea trebuie inchise inainte de a se rosti comanda „Standby” (vezi Regula 8.3.3).
- 5.2.6. In meciurile de Pistol IPSC nu se cere sa se foloseasca un anumit tip sau marca de holstere. Totusi, Range Master-ul poate decide daca holsterul unui concurent nu corespunde conditiilor de siguranta si poate ordona ca acesta sa fie imbunatatit pentru deplina sa satisfactie sau in caz contrar, acesta trebuie exclus din meci.
- 5.2.7. Concurentilor nu trebuie sa li se permita sa inceapa o cursa de foc purtand:
- 5.2.7.1. Un holster(toc) de umar sau un sistem de „curea(le) de fixare” (vizibil sau nu), cu exceptia situatiilor specificate in Regula 5.2.8,
- 5.2.7.2. Un holster in care calcaiul patului pistolului, se afla sub partea de sus a centurii, cu exceptia situatiilor specificate in Regula 5.2.8,
- 5.2.7.3. Un holster in care gura tevii pistolului este proiectata in jos la mai mult de 1 metru de picioarele concurentului, cand acesta sta in picioare, relaxat,
- 5.2.7.4. Un holster care nu impiedica in totalitate accesul la tragaciul armei, sau activarea acestuia, in timp ce arma este in holster.

5.2.8. Concurentilor considerati de catre Directorul Meciului ca fiind ofiteri activi a fortelor legii sau personal militar, pot avea dreptul sa foloseasca holsterul sau echipamentul atasat din dotare (profesional - folosit la serviciu), totusi, Range Master-ul va ramane autoritatea finala in ceea ce priveste siguranta si folosirea adecvata a unui astfel de echipament la meciurile IPSC.

5.2.8.1. Concurentilor considerati de catre Range Master a avea un handicap permanent si semnificativ li se poate acorda dispensa speciala in ceea ce priveste tipul si/sau plasamentul holsterului si a echipamentului atasat, iar Range Master-ul va ramane autoritatea finala in ceea ce priveste siguranta si folosirea adecvata a unui astfel de echipament la meciurile IPSC.

### **5.3. Imbracamintea Adecvata**

5.3.1. Este descurajata folosirea echipamentelor de camuflaj sau a articolelor de imbracaminte similare celor militare sau de politie. Exceptie fac concurentii care sunt cadre active ale fortelor legii sau personalul militar. Directorul Meciului va fi autoritatea finala pentru respectarea faptului ca aceste articole de imbracaminte sa nu fie purtate de catre concurenti.

### **5.4. Protectie pentru Ochi si Urechi**

5.4.1. Toate persoanele sunt avertizate ca folosirea adecvata a dispozitivelor de protectie pentru ochi si urechi este in interesul lor personal si de o importanta capitala pentru a preveni degradarea vederii sau a auzului. Este puternic recomandat ca dispozitivele de protectie pentru ochi si urechi sa fie purtate in orice moment de toate persoanele, cat timp de afla in conditii de poligon.

5.4.2. Organizatorii pot cere purtarea acestor dispozitive de protectie de catre toate persoanele, ca o conditie de participare, cat timp de afla in conditii de poligon. In aceste conditii, Oficialii de Poligon trebuie sa depuna toate eforturile pe cat posibil, pentru a se asigura ca toate persoanele poarta protectie adecvata.

5.4.3. Daca un Oficial de Poligon observa ca un concurent si-a pierdut sau dislocat dispozitivul de protectie pentru ochi sau urechi de-a lungul unei curse de foc, sau a inceput cursa fara ele, acesta trebuie sa opreasca concurentul imediat si sa-i ceara sa re-traga cursa dupa ce aceste dispozitive au fost fixate corespunzator.

5.4.4. Un concurent care si-a pierdut din neatentie, dispozitivele de protectie pentru ochi sau urechi de-a lungul unei curse de foc, sau a inceput cursa fara ele, are dreptul sa se opreasca, sa indrepte arma de foc intr-o directie sigura si sa comunice problema Oficialului de Poligon, caz in care se aplica regula anterioara.

5.4.5. Orice incercare de a obtine un avantaj competitiona prin scoaterea dispozitivelor de protectie pentru ochi sau urechi de-a lungul unei curse de foc va fi considerata comportament nesportiv (vezi Regula 10.6.2).

- 5.4.6. Daca un Range Officer considera ca un concurent care trebuie sa intre pe o cursa de foc poarta dispozitive inadecvate de protectie pentru ochi sau urechi, acesta poate ordona concurentului sa rectifice situatia inainte de a-i da voie sa continue. Range Master-ul este autoritatea finala in aceasta situatie.

### **5.5. Munitia si Echipamentul legat de Munitie**

- 5.5.1. Concurentii unui meci IPSC sunt singuri si direct responsabili pentru siguranta intregii munitii, de orice tip, pe care o aduc cu ei la meci. Nici IPSC si nici Oficialii IPSC sau alti ofiteri sau organizatii afiliate IPSC nu-si asuma responsabilitatea in aceasta situatie, nici in ceea ce priveste eventuale pierderi, daune, accidente, raniri sau deces suferit de orice persoana sau entitate ca rezultat al folosirii legale sau ilegale a unei asemenea munitii.
- 5.5.2. Incarcatoarele si dispozitivele de incarcare rapida trebuie sa fie conforme cu prevederile relevante ale Diviziei.
- 5.5.3. Incarcatoarele de rezerva, dispozitivele de incarcare rapida sau munitia scapate pe jos sau aruncate de un concurent dupa semnalul de start pot fi recuperate, cu toate acestea, recuperarea lor este, in orice moment, sub rezerva tuturor normelor de siguranta.
- 5.5.4. Piercing-ul metalic si munitia incediara si/sau trasoarele sunt interzise in meciurile IPSC (vezi Regula 10.5.15).
- 5.5.5. Toata munitia folosita de un concurent trebuie sa satisfaca toate cerintele Diviziei in cauza, asa cum sunt ele definite in ANEXA D.
- 5.5.6. Orice munitie considerata nesigura de catre Range Officer trebuie sa fie retrasa imediat din meci (vezi Regula 10.5.15).
- 5.5.7. Munitia care lanseaza mai mult de un glont sau alt gen de proiectil care se puncteaza, la o singura tragere este interzisa (vezi Regula 10.5.15).

### **5.6. Cronograful si Factorii de Putere**

- 5.6.1. Factorii de putere pentru fiecare Divizie sunt mentionati in ANEXA D. Unul sau multe cronografuri oficiale ale meciului trebuie folosite pentru a determina factorul de putere a munitiei fiecarui concurent. Totusi, in lipsa unui cronograf oficial de meci, factorul de putere declarat de catre concurent nu poate fi contestat.
- 5.6.1.1. Rating-ul factorului de putere care permite ca scorul unui concurent sa fie inclus in rezultatele meciului este numit "Minor". Nivelul de baza al factorului de putere pentru rating-ul Minor, precum si alte cerinte specifice pentru fiecare Divizie, sunt stipulate in ANEXA D.

- 5.6.1.2. Unele Divizii ofera un rating mai mare al factorului de putere numit "Major", care permite concurentilor sa castige puncte mai multe pentru lovirea periferica a tintelor de punctaj de carton. Nivelul de baza al factorului de putere pentru rating-ul Major si alte cerinte specifice fiecarei Divizii, se regasesc in ANEXA D.
- 5.6.1.3. Valorile asociate acordate pentru loviturile de punctaj Minor si Major sunt ilustrate in ANEXELE B si C. Metoda utilizata pentru a determina factorul de putere este explicata in sectiunea urmatoare.
- 5.6.2. Cronograful(urile) oficiale de meci trebuie sa fie reglate corespunzator si verificate in fiecare zi de catre Oficialii Meciului, in felul urmat:
  - 5.6.2.1. La inceputul primei zile de meci, un Range Officer va trage 3 cartuse din rezerva de munitie de calibrare oficiala pentru meci printr-o arma de calibrare, peste cronograf si media de viteza a celor 3 cartuse va fi inregistrata.
  - 5.6.2.2. In fiecare din zilele urmatoare ale meciului, procedeul va fi repetat folosind aceasi arma si rezerva de munitie (ideal din acelasi lot de fabricatie).
  - 5.6.2.3. Cronograful va fi considerat ca se incadreaza in toleranta daca media zilnica este de +/- 5% fata de factorul minim de putere aplicabil.
  - 5.6.2.4. Daca o toleranta zilnica va depasi toleranta permisa, trecuta mai sus, Range Master-ul va face toti pasii pe care ii considera necesari pentru a rectifica situatia.
- 5.6.3. Procedura de Testare a Munitiei
  - 5.6.3.1. Munitia trebuie testata folosind arma concurentului. Mai mult, inainte si/sau in timpul testarii, arma de foc si partile ei componente nu trebuie sa fie alterate sau modificate in nici un fel fata de conditiile in care acestea au fost folosite (sau vor fi folosite) la meci. Nerespectarea acestei reguli face subiectul Sectiunii 10.6.
  - 5.6.3.2. Un esantion initial de 8 cartuse pentru testul de cronograf va fi tras de la fiecare concurent de catre Oficialii Meciului, in momentul si locul determinat de catre Oficialii Meciului, care pot solicita teste aditionale pentru munitia unui concurent, in orice moment, de-a lungul meciului.

5.6.3.3. Din esantionul de 8 cartuse trase de catre Oficialii Meciului, un cartus este cantarit pentru a determina greutatea reala a cartuselor, si 3 sunt trase peste cronograf. In absenta unui dispozitiv de masurare si cantarire a cartusului, va fi luata in considerare greutatea cartusului declarata de concurent. Cifrele afisate de cantarul oficial si de cronograf vor fi utilizate la valoarea nominala, indiferent de numarul de zecimale indicat pentru un anumit model de dispozitiv de masurare folosit la meci.

5.6.3.4. Factorul de putere este calculat folosind greutatea cartusului si media de viteza obtinuta la cele trei focuri trase, conform urmatoarei formule:

$$\text{Factorul de Putere} = \frac{\text{greutatea cartusului (grains)} \times \text{media de viteza (feet/sec)}}{1000}$$

La rezultatul final se vor ignora toate zecimalele (ex. In scopul IPSC, un rezultat de 124.9999 nu va fi considerat 125).

5.6.3.5. Daca un factor de putere rezultat nu corespunde nivelului de baza declarat al factorului de putere, se vor trage inca 3 cartuse peste cronograf. Factorul de putere va fi recalculat folosind greutatea cartusului si valoarea mediei de viteza a celor mai rapide 3 cartuse din cele 6 trase.

5.6.3.6. Daca factorul de putere este inca insuficient, concurentul poate alege sa aiba inca un cartus final:

(a) Cantarit si, daca este mai greu decat primul cartus, calcularea factorului de putere in varianta Regulii 5.6.3.5. va fi refacuta folosind valoarea celui mai greu cartus cantarit,

(b) Tras peste cronograf si factorul de putere va fi recalculat folosind valoarea de greutate a primului cartus cantarit si media de viteza a celor mai rapide 3 gloante, din cele 7 cartuse trase.

5.6.3.7. Daca factorul de putere rezultat nu corespunde cu nivelul de baza a factorului de putere Major al Diviziei in cauza, intregul scor obtinut de concurent de-a lungul meciului, daca s-a obtinut un scor, va fi recalculat ca Minor.

5.6.3.8. Daca factorul de putere rezultat nu corespunde cu nivelul minim al factorului de putere specificat pentru Divizia in cauza, concurentul poate continua meciul dar nu pentru a obtine punctaj sau recunoastere in cadrul meciului.

- 5.6.3.9. Daca munitia unui concurent este retestata, sau daca s-a facut orice schimb autorizat de munitie, si s-au inregistrat factori diferiti de putere la testarea facuta conform regulilor de mai sus, trebuie aplicat factorul de putere cel mai mic la punctarea tuturor curselor de foc, inclusiv pentru cursele deja parcurse de catre concurent.
- 5.6.3.10. Scorul concurentului care, din orice motiv, nu si-a prezentat arma de foc la testare la momentul si locatia fixate si/sau nu a prezentat esantionul de cartuse pentru testare atunci cand i s-a cerut acest lucru de catre Oficialul Meciului, va fi eliminat din rezultatele meciului.
- 5.6.3.11. Daca Range Master-ul considera ca un cronograf de meci a devenit neoperativ, si testarea, in continuare, a munitiei concurentilor nu mai este posibila, factorii de putere rezultati pentru concurentii care au fost deja testati vor ramane, iar factorii de putere "Major" sau "Minor" declarati de toti ceilalti concurenti care nu au fost testati vor fi acceptati fara contestatie, sub rezerva oricaror cerinte aplicabile Diviziei in cauza (vezi ANEXA D).

### **5.7. Functionarea Defectuoasa a Echipamentului Concurentului**

- 5.7.1. In cazul in care arma unui concurent nu functioneaza bine dupa semnalul de start, concurentul poate incerca, respectand conditiile de siguranta, sa corecteze problema si sa continue cursa de foc. De-a lungul unor asemenea activitati corective, concurentul trebuie sa directioneze, in permanenta, gura tevii armei catre o zona sigura, in interiorul poligonului. Concurent nu poate folosi tije, sau alte instrumente pentru a corecta functionarea defectuoasa. Nerespectarea va avea ca rezultat un scor zero pentru stagiul.
  - 5.7.1.1. Un concurent care observa ca arma sa nu functioneaza corespunzator in timpul executiei comenzilor "Load And Make Ready" sau "Make Ready" , dar inainte de emiterea "Semnalului de Start", are dreptul sa se retraga, sub autoritatea si supravegherea Range Officer-ului care arbitreaza , sa isi repare arma de foc, fara penalizari, sub rezerva dispozitiilor Regulii 5.7.4, a Regulii 8.3.1.1 si a tuturor celorlalte reguli de siguranta. Odata ce reparatia a fost finalizata (si dispozitiile Regulii 5.1.7 au fost indeplinite, daca este cazul), concurentul se poate intoarce sa intre pe cursa de foc, sub rezerva ca programarea va fi stabilita de catre Range Officer-ul sau Range Master-ul care arbitreaza.
- 5.7.2. In timpul remedierii unei defectiuni de catre un concurent, in timp ce acesta ocheste o tinta, si care necesita schimbarea, in mod evident, a directiei armei de foc de la tinta, degetele concurentului trebuie sa fie clar vizibile si in afara garzii tragaciului (vezi Regula 10.5.8).

- 5.7.3. In cazul in care o defectiune a armei de foc nu poate fi remediata de catre concurent in 2 minute, acesta trebuie sa indrepte arma intr-o directie sigura a poligonului si sa anunte Range Officer-ul, care va incheia cursa de foc (excluzand orice componenta dintr-un sir, la care nu s-a tras, in Exerciitiile Standard), intr-o maniera normala. Cursa de foc (excluzand orice componenta dintr-un sir, la care nu s-a tras, in Exerciitiile Standard) va fi punctata ca trasa incluzandu-se toate ratarile si penalizarile aplicabile.
- 5.7.4. In nicio circumstanta un concurent nu are voie sa paraseasca o cursa de foc in posesia unei arme de foc incarcate (vezi Regula 10.5.13).
- 5.7.5. Cand o arma de foc a dat rateuri, asa cum este explicat mai sus, concurentului nu trebuie sa i se permita sa re-traga cursa de foc sau sirul. Sunt incluse si situatiile cand o arma de foc este declarata nefunctionala sau nesigura pe parcursul unei curse de foc sau a unui sir. Totusi, orice element la care nu s-a tras al unui sir in Exerciitiile Standard poate totusi fi tras de catre concurentul afectat dupa ce arma de foc a fost reparata, si inainte ca rezultatele meciului sa fie declarate finale, de catre Directorul Meciului.
- 5.7.6. In cazul in care un Range Officer opreste o cursa de foc din cauza unei suspiciuni ca un concurent are o arma de foc sau munitia nesigure (ex. o descarcare defectuoasa – squib load), Range Officer-ul va face orice pasi pe care ii considera necesari pentru a repune atat concurentul cat si poligonul in conditii de siguranta. Range Officer-ul va inspecta apoi, arma de foc si munitia si va proceda dupa cum urmeaza:
- 5.7.6.1. Daca Range Officer-ul gaseste dovezi care confirma problema suspectata, concurentului nu i se va permita sa re-traga, dar i se va ordona sa rectifice problema. Pe foaia de punctaj a concurentului, timpul va fi inregistrat pana la ultimul foc tras si cursa de foc va fi punctata ca „trasa”, incluzandu-se toate ratarile si penalizarile aplicabile. (vezi Regula 9.5.6).
- 5.7.6.2. Daca un Range Officer descopera ca o problema de siguranta suspectata nu exista, concurentul va fi autorizat sa re-traga stagiul.
- 5.7.6.3. Un concurent care s-a oprit singur din cauza unei descarcari defectuoase, suspectata sau reala, nu este autorizat sa re-traga.



## 5.8. Munitia Oficiala de Meci

- 5.8.1. Cand organizatorii unui meci pun la dispozitia concurentilor, spre achizitionare, munitie oficiala pentru meci, Directorul Meciului trebuie, atat in avans in literatura oficiala de meci (si/sau pe web site-ul oficial al meciului), cat si printr-un semn certificat de el postat intr-un loc vizibil la punctul de vanzare, sa identifice clar producatorul/brandul, sa ofere descrieri specifice ale cartuselor si incarcaturii considerate a fi evaluate, pe Divizie, cat si factorul de putere Minor sau Major, dupa cum este cazul. Cartusele in cauza, vor fi testate prin cronograf, dupa exemplul din Regula 5.6.3, sub rezerva urmatoarelor conditii:
- 5.8.1.1. Concurentul trebuie sa obtina si sa pastreze pe durata meciului, un act oficial de achizitie emis de organizatorii meciului (sau de comerciantii desemnati de ei) la acel meci, continand detalii despre cantitatea si descrierea munitiei in cauza, cumparata la meci, iar acest act trebuie prezentat la cererea oricarui Oficial al Meciului, in caz contrar, dispozitiile Regulii 5.8.1 nu se vor aplica. Munitia care nu a fost achizitionata de la organizatorii meciului (sau de la comerciantii desemnati de ei), la meci, nu va beneficia de dispozitiile Regulii 5.8.1, indiferent daca astfel de munitie pare, pentru toate intentiile si scopurile, sa fie identica cu munitia oficiala de la meci.
  - 5.8.1.2. Munitia oficiala de meci, achizitionata de catre concurenti este considerata a fi echipamentul concurentului (vezi Sectiunea 5.7), prin urmare, defectiunile nu vor fi un motiv de re-tregere si/sau apel la Arbitraj.
  - 5.8.1.3. Munitia oficiala de meci nu trebuie restrictionata la vanzare si/sau folosire doar catre concurentii care reprezinta tara gazda a meciului si/sau a comerciantului.
  - 5.8.1.4. Munitia oficiala de meci trebuie aprobata de catre Directorul Regional al Regiunii in care este tinut meciul.
  - 5.8.1.5. Oficialii Meciului isi rezerva dreptul de a conduce cronografurile sau alte teste pentru toata munitia de orice tip, in orice moment, fara a fi nevoie sa indice un motiv pentru a face testari.
- 5.8.2. Acolo unde este posibil, organizatorii meciului (sau comerciantii desemnati de ei la meci) ar trebui sa puna la dispozitie un spatiu delimitat, pentru trageri de testare, supravegheat de un Range Officer, unde concurentii sa poata testa functionalitatea unei cantitati mici de munitie oficiala de meci, din acelasi lot, prin intermediul armelor lor de foc, inainte de cumparare.

## **CAPITOLUL 6: Structura Meciului**

### **6.1. Principii Generale**

Urmatoarele definitii sunt folosite pentru claritate:

#### **6.1.1. Sir**

O componenta cronometrata si punctata separat a Exerciitiilor Standard. Punctajele si penalizarile sunt inregistrate in urma completarii fiecarui sir si rezultatele obtinute in fiecare sir sunt apoi adunate pentru a da rezultatul final al stagiului (vezi Regula 9.5.5).

#### **6.1.2. Exerciitii Standard**

O cursa de foc constand din unul sau mai multe siruri componente, cronometrate separat. Punctajele, cu orice penalizari deduse, sunt acumulate la completarea cursei de foc pentru produce rezultatele finale de stagi. Cursa de foc poate cere, pentru fiecare sir component, o pozitie de tragere si procedura specifica si/sau una sau mai multe reincarcari obligatorii. Doar un Exerciitiu Standard de maxim 24 de cartuse este permis in meciurile IPSC, autorizate, de Nivel IV sau mai mare.

#### **6.1.3. Stagiu**

O componenta de meci, cronometrata si punctata separat.

#### **6.1.4. Meci**

Compus din minimum 2 stagii. Suma totala a rezultatului stagiilor individuale va fi acumulata pentru a se declara castigatorul meciului. Fiecare stagi component al unui meci trebuie proiectat exclusiv pentru un singur tip de arma de foc (ex. stagiul pentru pistol sau stagiul pentru pusca sau stagiul pentru carabina).

#### **6.1.5. Turneu (Tournament)**

Format dintr-un singur meci unde stagiile individuale sunt atribuite unui tip anume de arma de foc (ex. Stagiile 1-4 Pistol, Stagiile 5-8 Carabina, Stagiile 9-12 Pusca). Suma totala acumulata din rezultatele stagiilor individuale va declara castigatorul meciului.

#### **6.1.6. Turneu Major (Grand Tournament)**

Consta din 2 sau mai multe meciuri, specifice unei arme de foc (ex. un meci de pistol si un meci de pusca, sau un meci de pistol, un meci de carabina si un meci de pusca). Rezultatele individuale per meci, obtinute de concurent in fiecare dintre meciurile componente, vor fi utilizate pentru a declara un castigator de turneu, conform regulilor Turneurilor Majore IPSC.

### 6.1.7. Liga

Este compusa din doua sau mai multe meciuri IPSC pentru un singur tip de arma de foc, tinute in locatii diferite si la date diferite. Scorurile totale per meci obtinute de fiecare concurent la meciurile componente specificate de organizatorii ligii, vor fi adunate pentru a determina castigatorul ligii.

### 6.1.8. Shoot-Off

Un eveniment condus separat de un meci. Concurentii eligibili concureaza in mod direct unul impotriva celuilalt prin trageri simultane la matrice de tinte separate dar egale, printr-un proces de eliminare (vezi ANEXA E).

## 6.2. Divizii de Meci

6.2.1. Diviziile IPSC recunosc arme de foc si echipamente diferite (vezi ANEXA D). Fiecare meci trebuie sa recunoasca cel putin o Divizie. Cand mai multe Divizii sunt disponibile intr-un meci, fiecare Divizie trebuie sa fie punctata separat si independent, iar prin rezultatele meciului se va identifica un castigator in fiecare Divizie.

6.2.2. In meciurile IPSC autorizate, numarul minim de concurenti stipulat in ANEXA A2 trebuie sa concureze in fiecare Divizie pentru ca aceasta sa fie recunoscuta. Daca intr-o Divizie sunt concurenti insuficienti, Directorul Meciului poate permite acelei Divizii sa ramana in meci, dar fara o recunoastere oficiala.

6.2.3. Inaintea inceperii unui meci, fiecare concurent trebuie sa declare o Divizie pentru punctaj, si Oficialii Meciului trebuie sa verifice concordanta echipamentului concurentului cu Divizia declarata, inaintea ca acel concurent sa intre pe vreo cursa de foc. Cu toate acestea, concurentii trebuie intotdeauna sa ramana sub incidenta dispozitiilor Regulii 6.2.5.1.

6.2.4. Subiect al aprobarii in avans a Directorului Meciului, un concurent poate intra in meci in mai mult de o Divizie. Totusi, acesta poate concura pentru punctaj doar intr-o singura Divizie si aceasta trebuie sa fie intotdeauna, prima pornita. Orice participare anterioara in alta Divizie nu va fi luata in considerare la recunoasterea in meci.

6.2.5. Cand o Divizie nu este disponibila sau este stearsa din meci, sau cand un concurent uita sa declare o Divizie specifica inainte de inceperea meciului, concurentul va fi plasat intr-o Divizie care, in opinia Range Master-ului, se identifica cel mai bine cu echipamentul concurentului. Daca, in opinia Range Master-ului, nu este disponibila nici o Divizie potrivita, concurentul va putea trage in meci dar fara punctaj.

- 6.2.5.1 Totusi, daca un concurent esueaza in satisfacerea cerintelor legate de echipament sau alte cerinte ale Diviziei declarate, in timpul cursei de foc, concurentul va fi plasat in Divizia Open, daca este disponibila, altfel concurentul va trage in competitie fara a primi punctaj. Concurentii deja inregistrati in Divizia Open care esueaza sa corespunda cerintelor Diviziei Open in timpul unei curse de foc, vor trage in meci fara a primi punctaj.
- 6.2.5.2. Un concurent care este clasificat sau reclassificat ca mai sus trebuie anuntat cat mai curand posibil. Decizia Range Master-ului in aceste situatii, este decizia finala.
- 6.2.6. O descalificare din meci, suportata de un concurent, oricand in timpul unui meci va opri participarea pe mai departe a concurentului in meci, incluzand orice incercare intr-o alta Divizie. Totusi, aceasta nu se aplica retroactiv. Orice punctaje de meci anterioare, complete, dintr-o alta Divizie vor fi incluse pentru recunoastere si premiere in acea Divizie.
- 6.2.7. Admiterea unui concurent intr-o Divizie specifica nu va exclude admiterea viitoare intr-o Categorie sau includerea ca membru in Echipa Regionala sau alte echipe.

### **6.3. Categoriile de Meci**

- 6.3.1. Meciurile IPSC pot include Categoriile diferite in cadrul fiecarei Divizii pentru identificarea diferitelor grupuri de concurenti. Un concurent poate declara doar o Categorie pentru un meci sau un turneu.
- 6.3.2. Esuarea in indeplinirea conditiilor Categoriei declarate sau esuarea in a declara o Categorie inaintea inceperii meciului va rezulta in excluderea din acea Categorie. Detaliile Categoriilor aprobate si cerintele legate de acestea sunt enumerate in ANEXA A2.

### **6.4. Echipe Regionale**

- 6.4.1. Sub rezerva disponibilitatii sloturilor (locurilor) alocate, doar o Echipa Regionala oficiala in fiecare Divizie si/sau Categorie/Divizie poate fi selectata pe merit, de fiecare Regiune pentru meciurile IPSC de Nivel IV sau mai mare. Categoriile de echipe aprobate sunt specificate de Adunarea Generala IPSC (vezi ANEXA A2).
- 6.4.1.1. La meciurile de Nivel IV, singurele echipe permise sunt acelea care reprezinta Regiunile din zona in care este tinut meciul (ex. la un Campionat European, pot fi incadrate doar echipele reprezentand Regiuni desemnate de IPSC ca apartinand Zonei Europene).
- 6.4.1.2. La meciurile de Nivel IV sau mai mare, echipele Regionale oficiale trebuie "plasate" conform felului in care au fost plasate la ultimul evenimentul asemanator.

- 6.4.2. Punctajele unui concurent individual vor fi utilizate exclusiv pentru o singura echipa intr-un meci.
- 6.4.3. Echipele trebuie sa fie formate din maximum 4 membri, totusi, punctajele finale a celor mai buni 3 membri ai echipei vor fi folosite pentru a calcula scorul echipei.
- 6.4.4. Daca un membrul al unei echipe se retrage din competitie din orice motiv, inaintea completarii tuturor stagiilor, punctajele obtinute de acel concurent vor continua sa ramana in punctajul echipei, totusi, echipa afectata nu poate inlocui membrul echipei care s-a retras.
- 6.4.5. Un membru al unei echipe care nu poate incepe competitia poate fi inlocuit cu un altul inaintea inceperii, cu aprobarea Directorului Meciului.
- 6.4.6. Daca un membru al echipei este descalificat din meci, punctajele acestuia vor deveni zero pentru toate cursele de foc. Echipele nu vor fi indreptatite sa inlocuiasca un membru descalificat.

## **6.5. Status-ul Concurentilor si Acreditările**

- 6.5.1. Toti concurentii trebuie sa fie membri individuali ai Regiunii IPSC in care au resedinta in mod normal. Resedinta este definita ca regiunea in care individul are domiciliul normal, pentru un minimum de 183 de zile in ultimele 12 luni imediat inaintea lunii in care incepe competitia. Conditia de domiciliu normal este un test de prezenta fizica si nu are legatura cu cetatenia sau cu alta adresa de convenienta. Cele 183 de zile nu trebuie sa fie consecutive sau cele mai recente 183 zile a perioadei de 12 luni. In orice caz, organizatorii competitiei nu trebuie sa accepte un concurent dintr-o Regiune straina fara ca Directorul Regional din acea Regiune, sa confirme eligibilitatea concurentului de a participa la meciul in cauza.
  - 6.5.1.1. Concurentii care au resedinta normala intr-o tara sau zona geografica care nu este afiliata la IPSC se pot alatura unei Regiuni afiliate IPSC si pot concura sub auspiciile acelei Regiuni, cu aprobarea Consiliului Executiv IPSC si a Directoratului Regional a celei Regiuni. Daca tara sau aria geografica de resedinta a unui concurent aplica ulterior pentru afilierea la IPSC, concurentul trebuie sa devina un membru al acelei Regiuni in timpul procesului de afiliere.
- 6.5.2. Un concurent si/sau un membru al unei echipe poate reprezenta doar Regiunea IPSC in care are resedinta, exceptand urmatoarele cazuri:

- 6.5.2.1. In ceea ce priveste un concurent care are resedinta intr-o Regiune, dar care doreste sa reprezinte Regiunea in care are cetatenia, Directorii Regionali ai Regiunii de resedinta si Regiunii de cetatenie trebuie sa se puna de acord in scris inaintea inceperii meciului.
- 6.5.2.2. Un concurent care cade sub incidenta Regulii 6.5.1.1. poate reprezenta Regiunea al carei membru este, cu aprobarea anterioara, in scris, a Directorului Regional.
- 6.5.3. In Campionatele Regionale si Continentale, doar concurentii care satisfac cerintele de resedinta mentionate in Regula 6.5.1. sunt indreptatiti sa fie recunoscuti ca si Campioni Regionali sau Continentali, per Divizie si/sau per Categorie/Divizie, dupa cum este cazul. Totusi, la determinarea Campioniilor Regionali sau Continentali, rezultatele de meci ale concurentilor din afara Regiunii sau Continentului aplicabile nu trebuie sa fie sterse din rezultatele meciului, care trebuie sa ramana in totalitate intacte. De exemplu:

Campionatele Diviziei Open din Regiunea 1

100% Concurent A – Regiunea 2 (declarat ca si Campion al Meciului si Diviziei)

99% Concurent B – Regiunea 6

95% Concurent C – Regiunea 1 (declarat ca si Campion al Regiunii 1)

## **6.6. Programarea si Gruparea in Squad-uri a Concurentilor**

- 6.6.1. Concurentii trebuie sa concureze pentru punctaj conform programului de meci si squad publicat. Un concurent care nu este prezent la timpul si data programate pentru orice stagiou nu poate participa in acel stagiou fara aprobarea anterioara a Directorului Meciului, fara de care, punctajul concurentului pentru acel stagiou va fi zero.
- 6.6.2. Doar Oficialii Meciului, sponsorii si demnitarii, care sunt membrii cu toate drepturile ai Regiuniilor lor de resedinta, si Ofiterii IPSC (cum sunt definiti in Sectiunea 6.1 din Constitutia IPSC) pot concura pentru punctaj intr-un "pre-match", cu aprobarea anterioara a Directorului Meciului. Punctajele obtinute in "pre-match" pot fi, la decizia Directorului Meciului, incluse in rezultatele totale ale meciului, datele cind va avea loc "pre-match"-ul fiind publicate in avans, in programul oficial al meciului. Concurentii din meciul principal nu trebuie restrictionati de a viziona "pre-match"-ul.
- 6.6.2.1. La competitii de Nivel IV sau mai mare, toti membrii aceleasi Echipe Regionale oficiale trebuie sa concureze impreuna in aceasi squad , in meciul principal.

6.6.3. Un meci, turneu sau liga vor fi considerate incepute in prima zi in care concurentii (incluzand pe cei specificati mai sus) vor trage pentru scor si vor fi considerate sfarsite cand rezultatele vor fi declarate finale de catre Directorul Meciului.

## **6.7. Sistemul de Clasificare International ("ICS")**

6.7.1. Consiliul Executiv IPSC poate coordona si publica reguli si proceduri specifice pentru a conduce si administra un Sistem de Clasificare International.

6.7.2. Concurentii care urmaresc o clasificare internationala trebuie sa foloseasca cursele de foc aprobate, disponibile pe website-ul IPSC.

# CAPITOLUL 7: Managementul Meciurilor

## 7.1. Oficialii Meciurilor

Atributiile si termenii de referinta a Oficialilor Meciurilor sunt definite dupa cum urmeaza:

### 7.1.1. Range Officer ("RO")

RO administreaza comenzile de poligon, urmareste respectarea de catre concurent a briefing-ului scris al stagiului si monitorizeaza indeaproape siguranta actiunilor concurentului. De asemenea, el declara timpul, scorul si penalizarile obtinute de fiecare concurent si verifica daca acestea sunt inregistrate corect pe foaia de punctaj a concurentului (sub autoritatea Chief Range Officer si a Range Master-ului).

### 7.1.2. Chief Range Officer ("CRO")

CRO este autoritatea principala asupra tuturor persoanelor si a activitatilor dintr-o cursa de foc din supravegherea sa, si urmareste aplicarea corecta si consecventa a acestor reguli (sub autoritatea Range Master-ului).

### 7.1.3. Stats Officer ("SO")

SO colecteaza, sorteaza, verifica, inregistreaza si retine toate foile de scor si la final, produce rezultatele provizorii si finale. Orice foaie de scor incompleta sau inexacta trebuie comunicata imediat catre Range Master (sub directa autoritate a Range Master-ului).

### 7.1.4. Quartermaster ("QM")

QM distribuie, repara si intretine tot echipamentul de poligon (ex. tinte, buline pentru lipirea tintelor, vopsea, suporturi, etc.), aparatura Range Officer-ului (ex. cronometre, baterii, capse, agrafe, clipboard-uri, ect.) si ratiile RO (sub directa autoritate a Range Master-ului).

### 7.1.5. Range Master ("RM")

RM are autoritate completa asupra tuturor persoanelor si activitatilor din intreg poligonul, incluzand siguranta poligonului, operatiunile desfasurate in toate cursele de foc si aplicarea acestor reguli. Toate descalificarile si apelurile la arbitrarie dintr-un meci trebuie supuse atentiei sale. Range Master-ul este, de obicei, ales de catre si lucreaza cu Directorul Meciului, totusi, in ceea ce priveste meciurile IPSC autorizate de Nivel IV sau mai mare, alegerea Range Master-ului face subiectul unei aprobari anterioare scrise a Consiliului Executiv IPSC.



7.1.6. Match Director ("MD")

MD are autoritatea principala asupra administrarii meciului incluzand aranjarea in squad-uri (grupuri), programari, constructia poligonului, coordonarea intregului personal de ajutor si furnizarea de servicii. Autoritatea si deciziile sale vor fi respectate in toate situatiile cu exceptia celor care tin de domeniul Range Master-ului. Directorul Meciului este numit de catre organizatia gazda si lucreaza cu Range Master-ul.

**7.2. Disciplina Oficialilor Meciurilor**

7.2.1. Range Master-ul are autoritate asupra tuturor Oficialilor Meciului, in afara de Directorului Meciului (exceptand situatia cand Directorul Meciului participa la meci ca si concurent), si este responsabil pentru deciziile privind conduita si disciplina.

7.2.2. In situatia in care un Oficial de Meci trebuie disciplinat, Range Master-ul trebuie sa trimita un raport al incidentului, cu detalii privind actiunea de disciplinare catre Directorul Regional Oficial al Meciului, Directorului Regional din Regiunea care organizeaza meciul si Presedintelui International Range Officers Association (IROA).

7.2.3. Un Oficial de Meci care este descalificat dintr-un meci pentru o infractiune privind siguranta, in timp ce concureaza, va continua sa fie eligibil sa serveasca in calitate de Oficial de Meci la acel meci. Range Master-ul va lua toate deciziile privind participarea unui Oficial.

**7.3. Numirea Oficialilor**

7.3.1. Organizatorii unui meci, inainte de inceperea meciului, trebuie sa numeasca un Director de Meci si un Range Master pentru a indeplini atributiunile detaliate in Regulile anterioare. Range Masterul numit ar trebuie sa fie, preferabil, cel mai competent si experimentat Oficial de Poligon certificat, prezent (vezi, de asemenea, Regula 7.1.5). Pentru meciuri de Nivel I si II poate fi numita o singura persoana pentru a fi atat Director de Meci cat si Range Master.

7.3.2. Trimiterile acestor reguli cu privire la Oficialii de Meci (ex. "Range Officer", "Range Master" etc.), se refera la personal care a fost desemnat oficial de catre organizatorii meciului pentru a servi in calitate oficiala la meci. Persoanele care sunt certificate ca Oficiali de Meci, dar care participa, de fapt, la meci ca si concurenti obisnuiti, nu au putere sau autoritate ca Oficiali de Poligon la acel meci. Din acest motiv, asemenea persoane nu trebuie sa participe la meci purtand echipamente specifice care semnalizeaza un Oficial de Poligon.

## CAPITOLUL 8: Cursele de Foc

### 8.1. Conditii de Start - „Ready” – pentru Pistol

Conditia de (start) "Ready" pentru pistoale va fi, in mod normal, asa cum este stipulata mai jos. Totusi, in cazul in care concurentul nu reuseste sa incarce pe camera cand este permis in briefing-ul scris al cursei, indiferent daca este din greseala sau intentionat, Range Officer-ul nu trebuie sa actioneze in nici un mod, deoarece concurentul este intotdeauna responsabil de manuirea pistolului.

#### 8.1.1. Revolvere:

- 8.1.1.1. Actionare simpla: cocosul complet coborat pe o camera a cartusului goala sau, daca este fixat in canelura de siguranta, cocosul inchis peste o camera a cartusului din cilindru incarcata (exceptand modelele cu bara de transfer).
- 8.1.1.2. Actionare dubla: cocosul complet coborat si toate camerele cartuselor din cilindru pot fi incarcate.
- 8.1.1.3. Revolvere netraditionale (ex. acelea care opereaza intr-un mod de "auto-incarcare") sunt subiectul urmatoarelor reguli si/sau orice alte cerinte prevazute de Range Master (vezi de asemenea ANEXA D5).

#### 8.1.2. Pistoale cu auto-incarcare:

- 8.1.2.1. "Actionare simpla" - camera cartusului incarcata, cocos armat (complet ridicat) cu siguranta laterala pusa.
- 8.1.2.2. "Actionare dubla" - camera cartusului incarcata, cocosul complet coborat (inchis sau nearmat).
- 8.1.2.3. "Actionare selectiva" - camera cartusului incarcata, cocosul complet coborat (inchis sau nearmat), sau camera cartusului incarcata si cocosul armat cu siguranta laterala pusa (vezi Divizia in ANEXA D). Pentru aceste doua Reguli precum si Regula 8.1.2.1., termenul "siguranta" inseamna de obicei parghia de siguranta vizibila a pistolului (ex. siguranta de la degetul mare la un pistol tip "1911" ). In cazul in care nu este clar, Range Master-ul are autoritatea finala in aceasta problema.
- 8.1.2.4. Daca un pistol are o parghie de siguranta (de dezarmare), doar aceea trebuie folosita pentru a dezarma pistolul, fara a atinge tragaciul. Daca un pistol nu are o parghie de dezarmare, cocosul trebuie inchis complet manual si respectand conditiile de siguranta (ex. nu doar pana la pozitia (linia) de "jumătate dezarmat" sau o alta pozitie intermediara).

- 8.1.3. Cursele de foc pot solicita conditii de "Ready" care sunt diferite de cele declarate mai sus. In asemenea cazuri, cerintele conditiei ready trebuie exprimate clar in briefing-ul scris al stagiului. Cand conditiile de ready pentru o arma cu teava scurta necesita ca arma sa fie pregatit cu camera sau cilindrul goale, mansoul pistolului trebuie sa fie complet inainte (sau cilindrul trebuie sa fie complet inchis) si cocosul, daca este montat, trebuie sa fie complet coborat.
- 8.1.4. Exceptand cerintele Diviziei (vezi ANEXA D), un concurent nu trebuie restrictionat cu privire la numarul de gloante incarcare sau reincarcate intr-un pistol. Briefing-ul scris al stagiului poate stipula doar cand trebuie incarcata arma de foc sau daca sunt cerute reincarcari obligatorii, cand este permis de Regula 1.1.5.2.
- 8.1.5. In ceea ce priveste pistoalele folosite la meciurile IPSC, se aplica urmatoarele definitii:
- 8.1.5.1. "Actionare simpla" inseamna ca activarea tragaciului se face printr-o singura actiune (ex. cocosul sau percutorul cad pe camera).
- 8.1.5.2. "Actionare dubla" inseamna ca activarea tragaciului se face prin mai mult decat o singura actiune (ex. cocosul sau percutorul se ridica sau se retrage, apoi cade pe camera).
- 8.1.5.3. "Actionare selectiva" inseamna ca pistolul poate fi folosit atat in mod de "Actionare simpla" cat si in mod de "Actionare dubla".

## **8.2. Conditile de Start - „Ready” - pentru Concurent**

Acest lucru este considerat atunci cand, sub comanda directa a Range Officer-ului:

- 8.2.1. Pistolul este pregatit asa cum este specificat in briefing-ul scris al stagiului si cand este in concordanta cu cerintele Diviziei in cauza.
- 8.2.2. Concurentul ia pozitia de start asa cum este ea specificata in briefing-ul scris al stagiului. In lipsa altor specificatii, concurentul trebuie sa stea in picioare, cu fata spre interiorul stagiului, cu bratele lasate natural pe langa corp, vezi ANEXA F3. Unui concurent care incepe sau a finalizat o cursa de foc folosind o pozitie incorecta de start trebuie sa i se ceara de catre Oficialul Poligonului sa re-traga cursa de foc.
- 8.2.3. O cursa de foc nu trebuie niciodata sa ceara sau sa permita concurentului sa atinga sau sa tina in mana pistolul, dispozitive de incarcare sau munitie dupa comanda "Standby" si inainte de "Semnalul de Start" (exceptand atingerile neintentionate cand bratele sunt lasate in jos).
- 8.2.4. O cursa de foc nu trebuie sa ceara niciodata unui concurent sa scoata pistolul din holster cu mana slaba.

- 8.2.5. O cursa de foc nu trebuie sa ceara niciodata concurentului sa reintroduca pistolul in holster dupa semnalul de start. Totusi, poate reintroduce in holster daca acest lucru este facut in siguranta si pistolul este ori neincarcat ori se afla in conditia de ready stipulata in Sectiunea 8.1. Nerespectarea va fi subiectul unei descalificari din meci (vezi Regula 10.5.11).

### 8.3. Comunicarea pe Poligon

Comenzile de poligon aprobate si ordinea lor sunt dupa cum urmeaza:

#### 8.3.1. "Load And Make Ready"

(sau "Make Ready" pentru starturile cu arma de foc neincarcata). Aceasta comanda semnifica startul "Cursei de Foc". Sub supravegherea directa a Range Officer-ului concurentul trebuie aiba privirea indreptata inspre interiorul stagiului, sau intr-o directie sigura dupa cum specifica Range Officer-ul, cu dispozitivele de protectie pentru ochi si urechi fixate, si sa-si pregateasca arma de foc in conformitate cu briefing-ul scris al stagiului. Dupa aceea, concurentul trebuie sa-si asume pozitia de start ceruta. In acest moment, Range Officer-ul va continua procedura.

8.3.1.1. Odata ce comanda "Load and Make Ready" (sau "Make Ready" pentru starturile cu arma de foc neincarcata) a fost data, concurentul nu trebuie sa se deplaseze de pe locatia de start inainte de emiterea "Semnalului de Start" fara aprobarea anterioara, si sub directa supraveghere a Range Officer-ului. Nerespectarea va duce la un avertisment pentru prima abatere si poate provoca aplicarea Regulii 10.6.1. in cazul mai multor abateri in acelasi meci.

#### 8.3.2. "Are You Ready?"

Lipsa unui raspuns negativ din partea concurentului indica faptul ca acesta a inteles pe deplin cerintele cursei de foc si este gata sa inceapa. Daca concurentul nu este pregatit, la auzul comenzii "Are You Ready?" trebuie sa declare "Not Ready". Este indicat ca atunci cand un concurent este pregatit, acesta sa ia pozitia de start ceruta pentru a indica Range Officer-ului faptul ca este pregatit.

#### 8.3.3. "Standby"

Aceasta comanda trebuie urmata de semnalul de start in 1 pana la 4 secunde (vezi, de asemenea, Regula 10.2.6).

#### 8.3.4. "Start Signal"

Este semnalul, pentru un concurent, ca poate incepe cursa de foc. Daca un concurent intarzie sa reactioneze la semnalul de start, din orice motiv, Range Officer-ul se va asigura ca concurentul este pregatit sa inceapa cursa de foc, si va relua comenzile de poligon de la "Are You Ready?"

8.3.4.1. In cazul in care, un concurent incepe intr-un mod inadecvat sa traga mai repede ("start fals"), Range Officer-ul va opri si reporni concurentul, cat de repede posibil, odata ce cursa de foc a fost restaurata.

### 8.3.5. "Stop"

Orice Range Officer desemnat pentru un stagiou poata sa emita aceasta comanda, in orice moment, pe parcursul cursei de foc. Concurentul trebuie imediat sa inceteze tragerea, sa nu se miste si sa astepte urmatoarele instructiuni din partea Range Officer-ului.

8.3.5.1. Cand se conduc Exerciitiile Standard, si/sau cand doua sau mai multe curse de foc folosesc o zona sau arie de tragere comuna, Oficialii Poligonului trebuie sa formuleze alte comenzi interimare in completarea primului sir sau COF, cu scopul de pregati concurentul pentru cel de-al doilea si urmatoarele siruri sau COF (ex. "Reload if required and holster"). Orice astfel de comenzi interimare care vor fi folosite trebuie sa fie clar stipulate in briefing-ul scris al stagiului.

### 8.3.6. "If You Are Finished, Unload And Show Clear"

Daca concurentul a terminat tragerea, trebuie sa-si coboare arma si sa o prezinte pentru inspectie catre Range Officer cu gura teviil indreptata inspre zona de tragere, incarcatorul scos, mansonul blocat sau tinut deschis si camera goala. Revolverele trebuie prezentate cu cilindrul ridicat si gol.

### 8.3.7. "If Clear, Hammer Down, Holster"

Dupa initierea acestei comenzi, concurentul nu trebuie sa opreasca tragerea (vezi Regula 10.6.1). In timp ce continua sa indrepte pistolul catre o zona sigura de tragere, concurentul trebuie sa indeplineasca ultima verificare de siguranta a pistolului, dupa cum urmeaza:

8.3.7.1. Auto-incarcare – elibereaza mansonul si actioneaza tragaciul (fara sa atinga cocosul sau mecanismul de siguranta, daca exista).

8.3.7.2. Revolvere – inchiderea cilindrului gol (fara atingerea cocosului, daca exista).

8.3.7.3. Daca arma se dovedeste a fi complet descarcata, concurentul trebuie sa-si puna pistolul in holster. Odata ce mainile concurentului s-au indepartat de holsterul care contine pistolul, cursa de foc este declarata a fi terminata.

8.3.7.4. Daca arma nu se dovedeste a fi complet descarcata, Range Officer-ul va relua comenzile de la Regula 8.3.6 (vezi, de asemenea Regula 10.4.3).

### 8.3.8. "Range Is Clear"

Concurentii sau Oficialii de Poligon nu trebuie sa se deplaseze inaintea sau in afara liniei de tragere sau a locatiei finale de tragere pana cand aceasta declaratie este data de Range Officer. Odata facuta aceasta declaratie, oficialii si concurentii se pot deplasa in stagiou pentru punctarea, lipirea, resetarea tintelor, etc.

## **8.4. Incarcarea, Reincarcare si Descarcare de-a lungul COF**

- 8.4.1. In timpul incarcarii, reincarcarii sau descarcarii de-a lungul unei curse de foc, degetele concurentului trebuie sa fie vizibil in afara garzii tragaciului exceptand situatiile cand acest lucru este permis in mod expres (vezi Regulile 8.1.2.4 si 8.3.7.1), si arma de foc trebuie indreptata intr-o zona de tragere sigura sau intr-o alta directie sigura autorizata de catre Range Officer (vezi Sectiunea 10.5).

## **8.5. Miscarile**

- 8.5.1. Exceptand cazul in care concurentul tinteste sau trage la tinte, toate miscarile trebuie efectuate cu degetele vizibil in afara garzii tragaciului si respectand conditiile de siguranta. Arma de foc trebuie indreptata intr-o directie sigura. Prin "Miscari" se intelege orice actiune dupa cum urmeaza:

8.5.1.1. A efectua mai mult decat un pas in orice directie.

8.5.1.2. A schimba pozitia de tragere (ex. de la a sta in picioare la a sta in genunchi, de la a sta asezat la a sta in picioare, etc.).

## **8.6. Asistenta sau Interventii**

- 8.6.1. Nu este permisa acordarea nici unui fel de asistenta unui concurent in timpul unei curse de foc, cu exceptia avertismentelor de siguranta din partea oricarui Range Officer desemnat pe stagi, in orice moment. Asemenea avertismente nu vor fi motive care sa acorde concurentului o re-tragere a cursei.

8.6.1.1. Concurentilor imobilizati in scaun cu rotile sau dispozitive similare li se pot acorda dispense speciale de catre Range Master in vederea sustinerii mobilitatii, totusi, directivele Regulii 10.2.11 trebuie sa se aplice, la decizia Range Master-ului.

- 8.6.2. Orice persoana care acorda asistenta sau interventie unui concurent in timpul derularii cursei de foc (si concurentul primeste aceasta asistenta) poate primi, la decizia Range Officer-ului o penalizare procedurala pentru acel stagi, si/sau poate fi subiectul Sectiunii 10.6.

- 8.6.3. In cazul in care s-a exercitat un contact inadecvat din partea Range Officer-ului sau orice alta influenta externa asupra concurentului, in timpul derularii unei curse de foc, Range Officer-ul poate sa-i acorde concurentului re-tragerea cursei de foc. Concurentul trebuie sa accepte sau sa refuze oferta inainte de a vedea timpul sau scorul obtinute la prima incercare. Totusi, in cazul in care concurentul comite o infractiune de siguranta in timpul unei asemenea interventii, directivele Sectiunii 10.3 trebuie aplicate.

---

## **8.7. Luarea Liniei de Ochire si Inspectia Poligonului**

- 8.7.1. Concurentilor le este intotdeauna interzis sa ia linia de ochire cu arma de foc incarcata inainte de semnalul de start. Nerespectarea se va pedepsi cu un avertisment la prima abatere si cu cate o penalizare procedurala pentru fiecare repetare a abaterii in timpul aceluasi meci.
- 8.7.2. Daca organizatorii meciului interzic de asemenea, luarea liniei de ochire cu o arma de foc neincarcata, inaintea semnalului de start, concurentii trebuie sa fie avertizati in briefing-ul scris al stagiului. Nerespectarea se va pedepsi cu un avertisment la prima abatere si cu cate o penalizare procedurala pentru fiecare repetare a abaterii in timpul aceluasi meci.
- 8.7.3. Cand este permisa luarea liniei de ochire de catre concurent, cu o arma neincarcata, inaintea semnalului de start, acest lucru trebuie facut la o singura tinta, pentru a verifica daca sistemul de ochire este pregatit in modul in care este cerut. Concurentii care testeaza ochirea mai multor tinte sau a unei pozitii de tragere atunci cand iau linia de ochire vor primi cate o penalizare procedurala pentru fiecare abatere.
- 8.7.4. Concurentiilor le este interzis sa foloseasca orice ajutor de ochire (ex. orice imitatie sau replica a armei de foc sau a unei parti componente a acesteia, orice componente ale armei reale de foc incluzand orice accesorii ale acestora, etc.), exceptand propriile lor maini, in timpul in care inspecteaza (trec prin) o cursa de foc. Nerespectarea va aduce cate o penalizare procedurala per abatere (vezi, de asemenea, Regula 10.5.1).
- 8.7.5. Nici unei persoane nu ii este permis sa intre sau se miste printr-o cursa de foc fara aprobarea in prealabil, a Range Officer-ului desemnat pentru acea cursa de foc, sau a Range Master-ului. Nerespectarea va aduce un avertisment la prima abatere, dar poate fi subiect al Regulii 10.6 la urmatoarele abateri.

## **CAPITOLUL 9: Punctaj**

### **9.1. Regulamente Generale**

#### 9.1.1. Abordarea Tintelor

In timp ce calculul punctajului este in progres, concurentii sau delegatul lor nu au voie sa se apropie de nici o tinta la mai mult de 1 m fara autorizatia Range Officer-ului. Nerespectarea va rezulta intr-un avertisment la prima abatere, dar concurentul sau delegatii sai pot primi o penalizare procedurala pentru repetarea abaterii, in cadrul aceluiasi meci.

#### 9.1.2. Atingerea Tintelor

In timp ce calculul punctajului este in progres, concurentii sau delegatii lor nu au voie sa atinga, sa masoare sau sa interactioneze in nici un mod cu nici o tinta, fara autorizatia Range Officer-ului. Daca un Range Officer considera ca concurentul sau delegatul sau au influentat sau au afectat procesul de punctare in timpul acestei interactiuni, Range Officer-ul poate:

9.1.2.1. Sa punteze tinta afectata ca tinta ratata; sau

9.1.2.2. Sa impuna penalizari pentru orice tinta no-shoot afectata.

#### 9.1.3. Lipirea Prematura a Tintelor

Daca o tinta este lipita prematur, inainte de determinarea scorului real, Range Officer-ul trebuie sa ordone concurentului sa re-traga cursa de foc.

#### 9.1.4. Tinte Nerefacute Corespunzator

Daca, dupa terminarea unei curse de foc de catre un concurent anterior, una sau mai multe tinte nu au fost lipite corespunzator, pentru concurentul caruia tocmai i s-a calculat punctajul, Range Officer-ul trebuie sa decida daca se poate sau nu determina un punctaj precis. Daca exista lovituri de punctaj in plus sau lovituri cu penalizare neclare si nu este evident care lovituri au fost facute de concurentul caruia tocmai i s-a calculat punctajul, concurentului afectat trebuie sa i se ordone sa re-traga cursa de foc.

9.1.4.1. In cazul in care peticele sau banda aplicate unei tinte de carton care a fost lipita sunt dezlipite accidental de vant, suflul exploziei emis de gura tevii sau alt motiv, si nu este evident pentru Range Officer care lovituri au fost facute de catre concurentul care tocmai este punctat, concurentului i se va cere sa re-traga cursa de foc.

#### 9.1.5. Impenetrabile

Zona de punctaj a tuturor tintelor de punctaj IPSC sau tintele no-shoot se considera a fi impenetrabile. Daca:



- 9.1.5.1. Glontul trece in intregime printr-o zona de punctaj a unei tinte de carton si continua lovind zona de punctaj al altei tinte de carton de punctaj, lovitura din tinta ulterioara de carton nu va fi calculata la punctaj sau penalizare, dupa caz.
- 9.1.5.2. Glontul trece in intregime printr-o zona de punctaj a unei tinte de carton si continua lovind sau doboarand o tinta de metal, acest lucru va fi tratat ca defectiune de echipament de poligon. Concurentului i se va cere sa re-traga cursa de foc, dupa ce aceasta a fost restaurata.
- 9.1.5.3. Glontul trece partial prin zona de scor al unei tinte de carton sau metal si continua lovind zona de scor al altei tinte de carton, lovitura din tinta ulterioara de carton se va calcula, de asemenea, pentru punctaj sau penalizare, dupa caz.
- 9.1.5.4. Glontul trece partial prin zona de scor al unei tinte de carton sau metal si continua doborand alta tinta de metal (sau lovindu-i zona de scor), caderea (sau lovirea) tinteii ulterioare de metal se va calcula, de asemenea, pentru punctaj sau penalizare, dupa caz.

#### 9.1.6. Hard Cover

Cu exceptia cazului in care sunt specific descrise ca "soft cover" (vezi Regula 4.1.4.2), in briefing-ul scris al stagiului, toate proptele, zidurile, barierele, paravanele si alte obstacole sunt considerate a fi "hard cover" impenetrabile. Daca:

- 9.1.6.1. Glontul trece in intregime printr-un "hard cover" si continua lovind orice tinta de carton de punctaj sau tinta no-shoot, acea lovitura nu se va calcula pentru punctaj sau penalizare, dupa caz. Daca nu se poate determina care lovitura (lovituri) intr-o tinta de carton de punctaj sau tinta no-shoot sunt rezultate din tragerea prin "hard cover", la calculul punctajului tinteii de carton de scor sau a tinteii no-shoot se va ignora numarul aplicabil de lovituri cu scorul cel mai mare.
- 9.1.6.2. Glontul trece in intregime printr-un "hard cover" si continua lovind sau doborand o tinta de metal, acest lucru va fi tratat ca defectiune de echipament de poligon (vezi Sectiunea 4.6). Concurentului i se va cere sa re-traga cursa de foc, dupa ce acesta a fost restaurata.
- 9.1.6.3. Glontul trece partial printr-un "hard cover" si continua lovind zona de scor a unei tinte de carton, lovitura in acea tinta de carton va fi calculata ca punctaj sau penalizare, dupa caz.
- 9.1.6.4. Glontul trece partial printr-un "hard cover" si continua doborand o tinta de metal de scor, tinta doborata va fi calculata pentru punctaj. Daca un glont trece partial printr-un "hard cover" si continua doborand sau lovind o tinta metalica no-shoot, tinta doborata sau lovita se va calcula pentru penalizare.

### 9.1.7. Suporturi (Picioare) pentru Tinte

Picioarele tintelor nu sunt nici Hard Cover nici Soft Cover. Loviturile care au trecut total sau partial prin picioarele tintelor si care lovesc o tinta de carton sau metal se vor calcula pentru punctaj sau penalizare, dupa caz.

## 9.2. Metode de Calculare a Punctajului

9.2.1. Briefing-ul scris al fiecarei curse de foc trebuie sa specifice una din urmatoarele metode de scor:

9.2.2. "Comstock" – Timp nelimitat care se opreste la ultimul foc, numar nelimitat de focuri care se pot trage, numar fixat de lovituri per tinta care se calculeaza pentru scor.

9.2.2.1. Scorul unui concurent este calculat adunand cel mai mare punctaj obtinut din numarul de lovituri care a fost dinainte fixat, minus penalizarile, impartit la timpul total (inregistrat cu doua zecimale) pe care l-a obtinut un concurent pentru a termina o cursa de foc, pentru a ajunge la un factor de scor. Rezultatele totale per stagiou se factorizeaza acordand concurentului cu cel mai mare factor de scor punctajul maxim disponibil pentru cursa de foc, cu toti ceilalti concurenti clasati sub el, in functie de rang (punctajul obtinut).

9.2.3. "Virginia Count" – Timp nelimitat care se opreste la ultimul foc, numar limitat de focuri care se vor trage, numar fixat de lovituri per tinta care se calculeaza pentru scor.

9.2.3.1. Scorul unui concurent este calculat adunand cel mai mare punctaj obtinut din numarul de lovituri care a fost dinainte fixat, minus penalizarile, impartit la timpul total (inregistrat cu doua zecimale) pe care l-a obtinut un concurent pentru a termina o cursa de foc, pentru a ajunge la un factor de scor. Rezultatele totale per stagiou se factorizeaza acordand concurentului cu cel mai mare factor de scor punctajul maxim disponibil pentru cursa de foc, cu toti ceilalti concurenti clasati sub el, in functie de rang (punctajul obtinut).

9.2.3.2. Virginia Count trebuie sa fie aplicat atunci cand se folosesc exclusiv tinte de carton, si trebuie sa fie folosit doar in Executiile Standard, Clasificari sau Curse Scurte.

9.2.3.3. Virginia Count nu trebuie sa fie folosit in meciuri de Nivel IV sau mai mare, decat in ceea ce priveste Exerciitiile Standard (vezi Regula 6.1.2).

9.2.4. "Fixed Time" – timp limitat, numar limitat de focuri de tras, numar fixat de lovituri totale care se calculeaza pentru scor.

9.2.4.1. Scorul unui concurent este calculat adunand cel mai mare punctaj obtinut din numarul de lovituri care a fost dinainte fixat, minus penalizarile. Rezultatele totale per stagiou nu sunt factorizate si concurentii sunt clasati in functie de numarul net de puncte obtinute de fiecare dintre ei.

- 9.2.4.2. Pentru Fixed Time trebuie folosite exclusiv tinte de carton iar acestea ar trebui, cand este posibil, sa fie tinte care dispar.
  - 9.2.4.3. Fixed Time trebuie folosit doar la Exerciitiile Standard, Clasificari si Curse Scurte.
  - 9.2.4.4. Fixed Time nu trebuie folosit in meciuri de Nivel IV sau mai mare, decat in ceea ce priveste Exerciitiile Standard (vezi Regula 6.1.2).
  - 9.2.4.5. Metoda de calcul Fixed Time al curselor de foc nu permite erori in ceea ce priveste adaugarea sau omiterea penalizarilor.
- 9.2.5. Rezultatele stagiului trebuie sa claseze concurentii in functie de Divizia relevanta, in ordinea descrescatoare a punctelor individuale obtinute pe stagi, calculate cu 4 zecimale.
- 9.2.6. Rezultatele meciului trebuie sa claseze concurentii in functie de Divizia relevanta, in ordine descrescatoare, combinand totalul punctelor obtinute individual per stagi, calculate cu 4 zecimale.

### **9.3. Punctaje Egale**

- 9.3.1. Daca, in opinia unui Director de Meci, trebuie sa se faca o diferentiere in cazul unei egalitati de scor, concurentii afectati trebuie sa traga una sau mai multe curse de foc, nominalizate sau create de catre Directorul Meciului, pana se obtine departajarea. Rezultatul obtinut astfel va fi folosit doar pentru a determina departajarea finala a concurentilor afectati, si punctajul lor original de meci va ramane neschimbat. Departajarea nu trebuie sa fie facuta niciodata la intamplare.

### **9.4. Punctaj si Valori de Penalizare**

- 9.4.1. Loviturile in tintele IPSC de scor si no-shoot vor fi punctate conform valorilor aprobate de Adunarea Generala IPSC (vezi ANEXA B si C si mai jos).
- 9.4.2. Fiecare lovitura vizibila intr-o zona de scor a unei tinte de carton no-shoot va fi penalizata cu minus 10 puncte, pana la maxim 2 lovituri per tinta no-shoot.
- 9.4.3. Orice lovitura vizibila intr-o zona de scor a unei tinte de metal no-shoot va fi penalizata cu minus 10 puncte, pana la maxim 2 lovituri per tinta no-shoot, indiferent daca tinta a fost proiectata sa cada sau nu (vezi Regulile 4.3.1.7 si 4.3.1.8).
- 9.4.4. Fiecare ratare va fi penalizata cu minus 10 puncte, exeptand cazul tintelor care dispar (vezi Regulile 9.2.4.5 si 9.9.2).
- 9.4.5. In cazul Curselor de Foc calculate dupa metodele Virginia Count sau Fixed Time:
- 9.4.5.1. Focurile Extra - in plus (ex. focurile trase in plus fata de numarul specificat pentru o componenta de sir sau stagi) vor primi fiecare o penalizare procedurala. Aditional, in timpul punctarii nu vor fi acordate mai mult decat numarul specificat de lovituri si vor fi calculate loviturile cu cel mai mare punctaj.

- 9.4.5.2. Loviturile Extra - in plus (ex. loviturile in plus, din zona de punctaj al tintelor de carton de punctaj, fata de numarul total specificat in stagiu), vor primi fiecare o penalitate procedurala. A se retine ca loviturile in hard cover si/sau in tinte no-shoot nu sunt tratate ca Lovituri Extra.
- 9.4.5.3. Daca sunt vizibile lovituri in plus fata de numarul total cerut in una sau mai multe tinte, dar concurentul nu a tras mai mult decat numarul de focuri cerute (ex. Focuri Extra), penalizarile pentru Loviturile Extra nu se vor aplica. Daca nu este evident care lovituri au fost executate de catre concurent, acestuia trebuie sa i se ordone sa re-traga sirul sau cursa de foc, dupa caz.
- 9.4.6. In cazul Curselor de Foc calculate dupa metoda Fixed Time:
- 9.4.6.1. Focurile cu depasire de timp sunt focuri trase la tinte dupa ce a fost dat semnalul de oprire a focului. Focurile cu depasire de timp nu vor fi calculate pentru punctaj.
- 9.4.6.2. Cand sunt folosite tinte de carton de punctaj fixe, se presupune ca din focurile cu depasire de timp rezulta loviturile cu cele mai mari valori vizibile pe tinte, deci acestea sunt ignorate la calcularea punctajului. De exemplu, la un stagiu cu urmatoarele lovituri: 1xA, 6xC si 1xD, unde 2 focuri au fost trase cu depasire de timp, cele mai bine punctate 2 lovituri (ex. 1xA si 1xC) sunt ignorate, scorul final fiind 5xC si 1xD.
- 9.4.6.3. Cand sunt folosite tinte de carton no-shoot statice, se presupune ca toate focurile s-au efectuat in timpul specificat si se vor calcula la punctaj, subiect al Regulii 9.4.2.

## **9.5. Politica de Punctaj**

- 9.5.1. Daca nu este altfel specificat in briefing-ul scris al stagiului, in fiecare tinta de carton de punctaj trebuie sa se traga minimum un cartus, cu cele mai bune 2 lovituri calculate pentru punctaj. Tintele de metal de punctaj trebuie lovite fiecare cu minim un glont si trebuie doborate pentru a fi punctate.
- 9.5.2. Daca diametrul loviturii facute de glont intr-o tinta de punctaj atinge linia care separa doua zone de punctaj sau linia dintre chenarul non-scoring si o zona de punctaj sau daca trece prin mai multe zone de punctaj, se va puncta valoarea cea mai mare.
- 9.5.3. Daca diametrul unui glont atinge zona de punctaj atat a unei tinte de punctaj cat si a unei tinte no-shoot, se va castiga punctajul si se va suporta penalizarea.
- 9.5.4. Gaurile radiale produse in afara gaurii diametrului unui glont nu se vor calcula pentru punctaj sau penalizari.

- 9.5.4.1. Gaurile alungite intr-o tinta de carton care depasesc diametrul glontului concurentului nu se vor calcula pentru punctaj sau penalizari, in afara situatiei in care exista resturi evidente in jurul gaurii (ex. urme de grasime, striatii sau o "coroana", etc.), pentru a elimina presupunerile ca gaura a fost creata de un ricoloseu sau resturi.
- 9.5.5. Scorul minim pentru o cursa de foc sau sir va fi zero.
- 9.5.6. Un concurent care nu reuseste sa traga din fata cel putin un glont in fiecare tinta de punctaj dintr-o cursa de foc, va primi o penalizare procedurala per tinta pentru ratarea ochirii tinteii, cat si penalizarile corespunzatoare pentru ratari (vezi Regula 10.2.7).
- 9.5.7. Loviturile vizibile intr-o tinta de carton de punctaj sau no-shoot, care rezulta din focuri trase din spatele tinteii de carton de punctaj sau no-shoot, si/sau loviturile care nu reusesc sa produca o gaura distincta prin fata tinteii de carton de punctaj sau no-shoot, nu se vor calcula pentru punctaj sau penalizare, dupa caz.

## **9.6. Verificarea Punctajului si Contestatiile**

- 9.6.1. Dupa ce Range Officer-ul a declarat "Range is Clear", concurentului sau delegatului sau i se va permite sa insoteasca oficialul responsabil cu punctajul pentru a verifica punctajul.
- 9.6.2. Oficialul de Poligon responsabil pentru o cursa de foc poate stipula ca procesul de punctare va incepe in timp ce concurentul trage inca in cursa de foc. In asemenea cazuri, delegatul concurentului trebuie imputernicit sa insoteasca oficialul responsabil cu punctajul, pentru a verifica punctajul. Concurentul trebuie instiintat de aceasta procedura in timpul expunerii briefing-ului catre squad.
- 9.6.3. Un concurent (sau delegat al sau) care omite sa verifice o tinta in timpul procesului de punctare pierde toate drepturile de a face apel in ceea ce priveste punctajul pentru acea tinta.
- 9.6.4. Orice contestatie in legatura cu punctajul sau penalizarile trebuie expusa spre rezolvare catre Range Officer de catre concurent (sau delegatul acestuia) inainte ca tinta in cauza sa fie vopsita, lipita sau resetata. Daca se omite acest lucru, contestatia nu se va accepta.
- 9.6.5. In cazul in care Range Officer-ul isi mentine scorul original sau penalizarea, iar concurentul este nemultumit, el poate sa faca apel catre Chief Range Officer si apoi catre Range Master pentru rezolvare.
- 9.6.6. Decizia Range Master-ului in privinta punctarii loviturilor la tintele de punctaj sau no-shoot va fi finala. Nici un apel ulterior nu va fi acceptat in privinta unor asemenea decizii de punctare.

- 9.6.7. Cand se contesta un scor, tinta(ele) in cauza nu trebuie sa fie lipita sau sa se intervina asupra ei in vreun fel, pana cand problema a fost rezolvata. Range Officer-ul trebuie sa retraga tinta de carton in discutie, din cursa de foc, pentru examinari ulterioare, pentru a preveni orice intarziere a meciului. Atat concurentul cat si Range Officer-ul trebuie sa semneze tinta si sa indice clar care lovitura(lovituri) este (sunt) subiectul contestatiei.
- 9.6.8. Punctajul aprobat ulterior de catre Range Master trebuie folosit exclusiv, asa cum si cand este cerut, pentru a verifica si/sau determina zona de scor aplicabila pentru loviturile de pe tinte de carton.

## **9.7. Foile de Punctaj (Scor)**

- 9.7.1. Range Officer-ul trebuie sa noteze toate informatiile (inclusiv orice avertismente date) in fiecare foaie de punctaj a concurentilor, inainte de a le semna. Dupa ce Range Officer-ul a semnat foaia de punctaj, concurentul trebuie sa semneze la randul sau, in locul indicat. Semnaturile electronice pe foile de punctaj vor fi acceptate daca sunt aprobate de catre Directoratul Regional. La inregistrarea punctajului sau a penalizarilor se vor folosi numere intregi. Timpul obtinut de un concurent pentru completarea unei curse de foc va fi inregistrat cu 2 zecimale si notat in locul corespunzator.
- 9.7.2. Daca se cer corectii pe foaia de punctaj, acestea vor fi introduse clar in foaia originala si celelalte copii ale foilor de punctaj ale concurentului. Concurentul si Range Officer-ul trebuie sa initieze orice corectii.
- 9.7.3. In cazul in care un concurent refuza sa semneze sau sa initieze o foaie de punctaj, din orice motiv, situatia trebuie adusa in atentia Range Master-ului. Daca Range Master-ul se declara multumit asupra corectitudinii cu care a fost condusa si punctata o cursa de foc, foia de punctaj nesemnata va fi admisa ca normala pentru includerea ei in scorul meciului.
- 9.7.4. O foaie de punctaj semnata atat de concurent cat si de Range Officer reprezinta dovada concludenta ca cursa de foc a fost finalizata si in ca timpul, punctajul si penalizarile inregistrate in foaia de punctaj sunt corecte si nu au fost contestate. Foaia de punctaj semnata este declarata a fi un document definitiv si, cu exceptia consensurilor mutuale intre concurent si Range Officer-ul semnatar, sau in urma unei decizii de arbitraj, aceasta foaie de punctaj va putea fi modificata doar pentru a corecta erori aritmetice sau pentru a adauga penalizari procedurale conform Regulii 8.6.2.
- 9.7.5. Daca o foaie de punctaj are intrari insuficiente sau in plus, sau daca timpul nu a fost inregistrat pe foaia de punctaj, concurentului i se va cere sa re-traga cursa de foc.
- 9.7.6. In cazul in care o re-tragere nu este posibila sau nu se poate aproba din orice motiv, vor fi initiate urmatoarele actiuni:

- 9.7.6.1. Daca lipseste timpul, concurentul va primi scor zero pentru cursa de foc.
  - 9.7.6.2. Daca de pe foaia de punctaj au fost inregistrate lovituri sau ratari insuficiente, acelea care au fost inregistrate vor fi declarate complete si concludente.
  - 9.7.6.3. Daca pe foaia de punctaj au fost inregistrate lovituri sau ratari in plus, vor fi folosite loviturile cu punctajul cel mare, inregistrate.
  - 9.7.6.4. Penalizarile procedurale inregistrate pe o foaie de punctaj vor fi considerate complete si concludente, cu exceptia cazurilor in care se aplica Regula 8.6.2.
  - 9.7.6.5. Daca identitatea concurentului lipseste de pe o foaie de punctaj, trebuie sa se aduca in atentia Range Master-ului, care trebuie sa faca orice actiune pe care o considera necesara pentru remedierea situatiei.
- 9.7.7. In cazul in care o foaie de punctaj originala s-a pierdut sau este nedisponibila din alta cauza, se va folosi copia duplicat a concurentului, sau orice alta inregistrare electronica sau scrisa acceptata de Range Master. Daca copia duplicat a concurentului sau orice alta inregistrare electronica sau scrisa nu sunt disponibile, sau sunt declarate de catre Range Master a fi insuficient lizibile, concurentului i se va cere sa re-traga cursa de foc. Daca Range Master-ul decide ca o re-tragere nu este posibila din orice motiv, concurentul va primi timp si punctaj zero pentru cursa de foc in cauza.

## **9.8. Responsabilitatea Calcularii Punctajului**

- 9.8.1. Fiecare concurent este responsabil de a mentine o evidenta exacta a punctajelor sale, pentru a verifica listele postate de catre Stats Officer.
- 9.8.2. Dupa ce toti concurentii au terminat un meci, rezultatele provizorii per stagi trebuie sa fie publicate si postate intr-un loc vizibil al poligonului de tragere de catre Stats Officer, in scopul verificarii de catre concurenti.
- 9.8.3. Daca un concurent detecteaza o greseala in rezultatele provizorii, la finalul meciului, el trebuie sa formuleze un apel (recurs) catre Stats Officer in cel mult 1 ora dupa postarea rezultatelor. Daca apelul nu este formulat in limita de timp de mai sus, rezultatele postate raman definitive si apelul va fi respins.
- 9.8.4. Concurentii care sunt programati (sau autorizati in alt mod de catre Directorul Meciului) sa completeze toate cursele de foc dintr-un meci intr-o perioada de timp mai mica decat durata integrala a meciului (ex. un format de 1 zi intr-un meci de 3 zile), li se solicita sa-si verifice rezultatele provizorii de meci in acord cu procedura speciala si cu limitele de timp stabilite de catre Directorul Meciului (ex. prin intermediul unui site web), in caz contrar apelurile (recursurile) la punctaj nu vor fi acceptate. Procedura in cauza trebuie publicata in prealabil in literatura de meci si/sau prin intermediul unui anunt postat intr-un loc vizibil in poligonul de tragere inainte de inceperea meciului (vezi de asemenea, Sectiunea 6.6).

## **9.9. Calcularea Punctajului la Tintele Miscatoare**

Tintele miscatoare vor fi punctate in acord cu urmatoarele:

- 9.9.1. Tintele miscatoare care prezinta cel putin o parte a zonei de punctaj maxim atunci cand sunt in repaus (fie inainte, fie dupa activarea initiala), sau care apar si dispar continuu pe durata in care un concurent este angajat intr-o cursa de foc, vor fi mereu expuse erorii de a adauga si/sau a omite penalizari, cu exceptia situatiilor cand se aplica Regula 9.2.4.5.
- 9.9.2. Tintele miscatoare care nu fac parte din categoria de mai sus, nu vor suporta erori in a adauga si/sau omite penalizari decat daca un concurent nu reuseste sa activeze mecanismul care initiaza miscarea tinteii.
- 9.9.3. Tintele stationare care devin partial sau in intregime ascunse de actionarea unei tinte miscatoare no-shoot ori a unui paravan sunt supuse acelorasi criterii de mai sus in ceea ce priveste erorile in a adauga si/sau omite penalizari.

## **9.10. Timpul Oficial**

- 9.10.1. Numai dispozitivul de masurare a timpului (cronometru) utilizat de catre Range Officer trebuie folosit pentru inregistrarea oficiala a timpului scurs in completarea unei curse de foc de catre un concurent. Daca un cronometru este defect, concurentului a carui incercare nu a putut fi creditata cu un timp exact i se va cere sa re-traga stagiul.
- 9.10.2. Daca, in opinia unei Comisii de Arbitrare, timpul acordat unui concurent pentru o cursa de foc este declarat a fi nerealist, concurentului i se va cere sa re-traga cursa de foc (vezi Regula 9.7.4).
- 9.10.3. Un concurent care reactioneaza la un semnal de start dar, din orice motiv, nu continua incercarea sa pe cursa de foc si nu reuseste sa aiba inregistrat un timp oficial pe cronometrul utilizat de Range Officer, va primi timp si scor zero pentru acea cursa de foc.

## **9.11. Programele de Scoring**

- 9.11.1. Programele de scoring aprobate de IPSC sunt Sistemul de Punctaj de Meci - Match Scoring System (MSS) si Sistemul de Punctaj de Meci Windows® - Windows® Match Scoring System (WinMSS). Nici un alt program de scoring nu trebuie folosit pentru meciurile autorizate IPSC fara aprobarea prealabila scrisa a Directorului Regional al Regiunii gazda. In cazul MSS si WinMSS, trebuie folosite cele mai recente versiuni ale acestora disponibile pe web site-ul IPSC.



## **CAPITOLUL 10: Penalizari**

### **10.1. Penalizarile Procedurale – Regulamente Generale**

- 10.1.1. Penalizarile procedurale sunt impuse atunci cand un concurent nu reuseste sa respecte procedurile specificate in briefing-ul scris al stagiului. Range Officer-ul care impune penalizarile procedurale trebuie sa inregistreze clar numarul acestora si motivul pentru care au fost date, pe foaia de punctaj a concurentului.
- 10.1.2. Penalizarile procedurale sunt evaluate la minus 10 puncte fiecare.
- 10.1.3. Un concurent care contesta numarul de penalizari procedurale aplicat poate sa faca apel (recurs) catre Chief Range Officer si/sau Range Master. Un concurent care continua sa fie lezat poate depune apoi, un apel pentru arbitraj.
- 10.1.4. Penalizarile procedurale nu pot fi anulate de actiunile viitoare ale concurentului. De exemplu, un concurent care trage un foc la o tinta calcand linia de fault isi va mentine penalizarile aplicabile chiar daca ulterior, trage la aceeasi tinta fara sa calce linia.

### **10.2. Penalizarile Procedurale – Exemple Specifice**

- 10.2.1. Un concurent care trage focuri in timp ce orice parte a corpului sau este dincolo de o Linie de Fault va primi 1 penalizare procedurala pentru fiecare abatere. Totusi, daca concurentul a obtinut un avantaj semnificativ la orice tinta(e) in timpul ce calca Linia de Fault, acestuia i se poate acorda cate 1 penalizare procedurala pentru fiecare foc tras la tinta(e) in timp ce faulta. Nu se va acorda nici o penalizare daca concurentul nu trage nici un foc in timp ce faulteaza Linia.
- 10.2.2. Un concurent care nu reuseste sa respecte o procedura specificata in briefing-ul scris al stagiului va primi 1 penalizare procedurala pentru fiecare abatere. Totusi, daca concurentul a obtinut un avantaj semnificativ in timpul nerespectarii, acestuia i se poate acorda cate 1 penalizare procedurala pentru fiecare foc tras, in loc de una singura per abatere (ex. tragerea de focuri multiple contrar pozitiei sau atitudinii cerute).
- 10.2.3. Cand se acorda multiple penalizari in cazurile de mai sus, ele nu trebuie sa depaseasca numarul maxim de lovituri de punctaj care poate fi obtinut de concurent. De exemplu, un concurent care obtine un avantaj in timp ce faulteaza o Linie da Fault cand doar 4 tinte de metal sunt vizibile va primi 1 penalizare procedurala pentru fiecare foc tras in timpul faultului, pana la maxim 4 penalizari procedurale, relativ la numarul de focuri trase efectiv.
- 10.2.4. Un concurent care nu reuseste sa respecte o reincarcare obligatorie va primi cate 1 penalizare procedurala pentru fiecare foc tras din punctul in care reincarcarea a fost ceruta pana cand reincarcarea a fost realizata efectiv.

- 10.2.5. Intr-un Tunel Cooper, un concurent care deranjeaza una sau mai multe bucati din materialul suspendat va primi cate 1 penalizare procedurala pentru fiecare bucata din materialul suspendat care cade. Materialele suspendate care cad ca rezultat al lovirii sau izbirii concurentului de suporturi sau din cauza gazelor iesite pe gura pistolului sau a reculului, nu vor fi penalizate.
- 10.2.6. Un concurent care insinueaza (ex. isi deplaseaza mainile spre arma de foc, un dispozitiv de reincarcare sau munitie) sau se deplaseaza fizic la o pozitie, postura sau atitudine mai avantajoasa de tragere dupa comanda "Standby" si inainte de emiterea semnalului de start, va suporta 1 penalizare procedurala. Daca Range Officer-ul poate opri concurent la timp, un avertisment va fi emis pentru prima abatere, iar concurentul va fi repornit.
- 10.2.7. Un concurent care nu reuseste sa tinteasca orice tinta de scor cu cel putin 1 cartus va primi 1 penalizare procedurala per tinta, plus numarul aplicabil de ratari, exceptand cazurile in care se aplica amendamentele Regulilor 9.2.4.5 sau 9.9.2.
- 10.2.8. Daca o cursa de foc specifica sa se traga doar cu mana puternica sau cu cea slaba, un concurent nu va fi penalizat pentru folosirea celeilalte maini (ex. cealalt brat de la umar pana la mana) pentru a dezactiva o siguranta externa, pentru a reincarca sau pentru a corecta o defectiune in conditii de siguranta. Cu toate acestea, concurentului i se va emite 1 penalizare procedurala per foc tras in timp ce:
- 10.2.8.1. Atinge pistolul cu cealalta mana exceptand situatiile permise de mai sus;
  - 10.2.8.2. Foloseste cealalta mana pentru a sprijini pistolul, incheietura mainii sau bratul cu care trage, in timp ce trage focuri;
  - 10.2.8.3. Foloseste cealalta mana pe o baricada sau alt tip de propta pentru a-si imbunatati stabilitatea in timp ce trage focuri.
- 10.2.9. Un concurent care pleaca dintr-o locatie de tragere poate reveni si trage din nou de la aceeasi locatie cu conditia sa faca acest lucru in conditii de siguranta. Cu toate acestea, briefing-ul scris al stagiului pentru Clasificari, Exercitii Standard si meciurile de Nivel I si II poate interzice astfel de actiuni, caz in care se va aplica 1 penalizare procedurala per foc tras.
- 10.2.10. Nu se aplica.
- 10.2.11. Penalizare speciala: Un concurent care nu poate sa execute complet orice parte a unei curse de foc din cauza incapacitatii sau a vatamarii poate, inainte de a intra pe cursa de foc, sa ceara Range Officer-ului sa-i aplice o penalizare in locul executarii cerintei cursei de foc, pe care nu o poate indeplini.

10.2.11.1 Daca cererea este aprobata de catre Range Master, un minim de o penalizare procedurala, pana la o penalizare de maxim 20% din punctele concurentului considerate "ca trase" (rotunjita in sus pana la cel mai apropiat numar), vor fi deduse din scorul concurentului. De exemplu, daca sunt disponibile 100 de puncte in cursa de foc si concurentul trage efectiv 90 de puncte, penalizarea speciala reprezinta o deducere de 18 puncte. Totusi, Range Master-ul poate renunta la cateva sau la toate penalizarile procedurale in ceea ce priveste un concurent care are dizabilitati fizice semnificative inainte ca acesta sa intre pe cursa de foc.

### **10.3. Descalificare din Meci – Regulamente Generale**

- 10.3.1. Un concurent care comite o infractiune de siguranta sau orice alta activitate interzisa in timpul unui meci IPSC va fi descalificat din meci, si i se va interzice sa intre pe oricare cursa de foc ramasa in acel meci conform cu programului sau aranjamentului fizic al meciului.
- 10.3.2. Cand este acordata o descalificare din meci, Range Officer-ul trebuie sa inregistreze motivul descalificarii si momentul si data si momentul incidentului pe foaia de punctaj a concurentului, si Range Master-ul trebuie instiintat cat de repede posibil.
- 10.3.3. Scorurile unui concurent care a primit o descalificare din meci nu trebuie sterase din rezultatele meciului, iar rezultatele meciului nu trebuie declarate finale de catre Directorul Meciului, pana cand limita de timp prescrisa in Regula 11.3.1 nu a trecut, cu conditia ca nici un apel (recurs) la arbitraj pe orice problema sa nu fi fost prezentat catre Range Master (sau delegatul sau).
- 10.3.4. Daca un apel la arbitrare a fost prezentat in limita de timp prescrisa in Regula 11.3.1, se vor aplica prevederile Regulii 11.3.2.
- 10.3.5. Scorurile unui concurent care a completat un "pre-match" sau un meci principal fara o descalificare din meci nu vor fi afectate de o descalificare din meci primita in timp ce concurentul participa la un Shoot-Off sau alt meci aditional.

### **10.4. Descalificare din Meci – Descarcare Accidentala**

Un concurent care produce o decarcare accidentala trebuie oprit de catre Range Officer cat de repede posibil. Descarcarea accidentala este definita dupa cum urmeaza:

- 10.4.1. Un foc care trece peste un opritor din spate, o biuta sau in orice alta directie specificata in breifing-ul scris al stagiului de catre organizatorii meciului ca fiind nesigura. A se nota ca un concurent care trage un foc legitim intr-o tinta, care apoi se deplaseaza intr-o directie nesigura, nu va fi descalificat, dar se pot aplica prevederile Sectiunii 2.3.

- 10.4.2. Un glont care lovește pamantul la mai puțin de 3 metri de concurent, exceptând situația când se trage la o țintă de carton aflată mai aproape de 3 metri de concurent. Un glont care lovește pamantul la mai puțin de 3 metri de concurent din cauza unei descărcări defectuoase este un exemplu pentru această Regula.
- 10.4.3. Un foc tras în timp ce se pregătește sau chiar se face încărcarea, reîncărcarea sau descărcarea unei arme de foc. Aceasta include orice foc tras în timpul procedurilor evidențiate la Regula 8.3.7.
- 10.4.3.1. Excepție – o detonare care apare în timp ce se descarcă o armă de foc, nu este considerată foc tras sau nu face subiectul unei descalificări din meci, totuși Regula 5.1.6 se poate aplica.
- 10.4.4. Un foc care apare în timpul acțiunilor de remediere în cazul unei defecțiuni.
- 10.4.5. Un foc care apare în timpul transferului pistolului între mâini.
- 10.4.6. Un foc care apare în timpul mișcării, exceptând situația când se trage efectiv la ținte.
- 10.4.7. Un foc tras într-o țintă de metal de la o distanță mai mică de 7 metri, măsurată din fața țintei până la cea mai apropiată parte a corpului concurentului în contact cu solul (vezi regula 2.1.3).
- 10.4.8. Nu se aplica.
- 10.4.9. Excepție: Când poate fi stabilit că motivul descărcării este dat de o parte ruptă sau defectă a armei de foc, concurentul nu a comis nici o infracțiune de siguranță la această Secțiune, și nu va fi invocată o descalificare din meci, totuși, scorul concurentului pentru cursa de foc în cauză va fi zero.
- 10.4.9.1. Armă de foc trebuie prezentată imediat Range Master-ului sau delegatului sau pentru inspecție, care va inspecta arma de foc și va face orice teste necesare pentru a stabili dacă o parte ruptă sau defectă a cauzat descărcarea. Un concurent nu poate face un apel ulterior la o descalificare din meci pentru o descărcare accidentală survenită din cauza unei părți rupte sau defecte dacă omite să prezinte arma de foc pentru inspecție înainte de a părăsi cursa de foc.

## **10.5. Descalificare din Meci – Manuirea Nesigură a Armei**

Exemple de manuire nesigură a armei sunt incluse aici, dar nu sunt limitate la:

- 10.5.1. Manuirea unei arme în orice moment cu excepția momentului când acest lucru se face în zona de siguranță (safety area) proiectată, sau sub supravegherea Range Officer-ului, sau se răspunde la o comandă directă a acestuia. Expresia "manuirea armei de foc" include introducerea/scoaterea armei în/din holster, indiferent dacă arma este sau nu vizibilă (ex. când este acoperită de o învelitoare protectoare, etc.) cât și oferirea sau luarea unei arme la/de la concurent indiferent dacă arma se află total sau parțial în holster.

- 
- 10.5.2. Permiteea ca gura tevii unei arme de foc sa fie indreptat deasupra poligonului, sau sa depaseasca aria implicita a acestuia sau unghiurile sigure de foc, (cu foarte putine exceptii: a se vedea Regulile 5.2.7.3 si 10.5.6).
- 10.5.3. Daca in orice moment a cursei de foc un concurent isi scapa arma de foc sau cauzeaza caderea acesteia, incarcata sau nu. A se nota ca concurentul care, din orice motiv in timpul cursei de foc, pune arma pe sol sau pe orice obiect stabil respectand conditiile de siguranta si intentionat, acesta nu va fi descalificat daca:
- 10.5.3.1. Concurentul mentine constant contactul fizic cu arma de foc, pana cand aceasta este plasata ferm si in siguranta pe sol sau alt obiect stabil, si
- 10.5.3.2. Concurentul ramane la cel putin 1 metru de arma de foc in orice moment (exceptie face cand arma de foc este plasata la distanta mai mare sub supravegherea unui Oficial de Poligon, pentru a se conforma cu o pozitie de start), si
- 10.5.3.3. Dispozitiile Regulii 10.5.2 nu se produc, si
- 10.5.3.4. Arma indeplineste conditiile de ready (start) asa cum se specifica in Sectiunea 8.1, sau
- 10.5.3.5. Un pistol cu auto-incarcare are incarcatorul scos si mansonul blocat deschis, sau
- 10.5.3.6. Un revolver are cilindrul deschis si gol.
- 10.5.4. Scoaterea sau introducerea unei arme de foc in holster, in interiorul unui tunel.
- 10.5.5. Permiteea ca gura tevii unui pistol sa fie indreptata spre orice parte a corpului concurentului in timpul unei curse de foc (ex. maturare). Nu trebuie aplicata o descalificare din meci daca maturarea apare in timp ce se scoate sau reintroduce o arma in holster cu conditia ca degetele concurentului sa fie clar in afara garzii tragaciului.
- 10.5.6. Permiteea ca gura tevii unui pistol incarcata sa fie proiectata in jos depasind o raza de 1 metru de picioarele concurentului in timpul scoaterii sau reintroducerii armei in holster.
- 10.5.7. Purtarea sau folosirea a mai mult de un pistol in orice moment, in timpul unei curse de foc.
- 10.5.8. Omiterea de a tine degetul in afara garzii tragaciului in timpul repararii unei defectiuni cand concurentul muta clar arma de foc de la tinta ochita.
- 10.5.9. Omiterea de a tine degetul in afara garzii tragaciului in timpul incarcarii, reincarcarii sau descarcarii exceptand cazurile in care se specifica ca este permis (vezi Regulile 8.1.2.4 si 8.3.7.1).
- 10.5.10. Omiterea de a tine degetul in afara garzii tragaciului in timpul deplasarii, in conformitate cu Sectiunea 8.5.

- 10.5.11. Detinerea unui pistol incarcat, asezat in holster, in oricare din urmatoarele conditii:
- 10.5.11.1 Un pistol cu auto-incarcare cu actionare simpla cu camera incarcata si siguranta neaplicata.
  - 10.5.11.2. Un pistol cu actionare dubla sau selectiva cu cocosul armat si siguranta neaplicata.
  - 10.5.11.3. Un revolver cu cocosul armat.
- 10.5.12. Manevrarea munitiei reale sau de manevra (incluzand gloantele pentru exersare sau practica, cartusele de percutie in gol sau tuburile goale), incarcatoare pline sau dispozitive de incarcare rapida incarcate in Safety Area, sau nerespectarea Regulii 2.4.1.
- 10.5.12.1. Cuvantul "manevrare" nu exclude permisiunea pentru concurenti de a intra in Safety Area cu munitie in incarcatoare sau dispozitive de incarcare rapida pe centura, in buzunare sau in geanta de poligon cu conditia ca acestia sa nu scoata fizic incarcatoarele sau dispozitivele de incarcare rapida incarcate din dispozitivele lor de stocare sau pastrare cat timp se gasesc in Safety Area.
- 10.5.13. Detinerea unei arme de foc incarcate altcandva decat atunci cand acest lucru este comandat clar de catre Range Officer. O arma de foc incarcata este definita ca o arma de foc avand un cartus real sau de manevra (orb) in camera sau cilindru, sau avand un cartus real sau de manevra intr-un incarcator introdus in arma de foc.
- 10.5.14. Preluarea unei arme de foc cazute. Armele de foc cazute trebuie intotdeauna sa fie preluate de catre un Range Officer care, dupa verificarea si/sau clarificarea starii (golirea) armei, o va aseza direct in cutia, geanta sau holsterul concurentului. Scapand o arma neincarcata sau determinand-o sa cada in afara cursei de foc nu se comite o infractiune, totusi, concurentul care va prelua de jos o arma cazuta va primi o descalificare din meci.
- 10.5.15. Folosirea munitiei interzise si/sau nesigure (vezi Regulile 5.5.4, 5.5.6 si 5.5.7), si/sau folosirea unei arme interzise (vezi Regulile 5.1.10 si 5.1.11).

## **10.6. Descalificare din Meci – Comportament Nesportiv**

- 10.6.1. Concurentii vor fi descalificati dintr-un meci pentru un comportament pe care Range Officer-ul il declara a fi nesportiv. Exemple de comportament nesportiv includ, dar nu sunt limitate la, trisare, necinste, rea credinta, neconformarea cu directivele rezonabile a unui Oficial de Meci, sau orice comportament care dezonoareaza principiile sportive. Range Master-ul trebuie instiintat cat de repede posibil.
- 10.6.2. Un concurent despre care Range Officer-ul considera ca si-a indepartat intentionat sau a provocat pierderea dispozitivului de protectie pentru ochi sau urechi cu scopul de a castiga un avantaj competition, va fi descalificat.

- 
- 10.6.3. Alte persoane pot fi excluse de pe poligon pentru un comportament considerat inacceptabil de catre Range Officer. Exemple de comportament inacceptabil includ, dar nu se limiteaza la, neconformarea cu directivele rezonabile ale Oficialilor de Meci, amestecul in operatiunile care se desfasoara pe o cursa de foc si/sau in actiunile unui concurent pe acestea si orice alt comportament care dezonoreaza principiile sportive.

### **10.7. Descalificare din Meci – Substante Interzise**

- 10.7.1. Toate persoanele trebuie sa fie apte atat din punct de vedere fizic cat si mental pentru a participa la meciurile IPSC.
- 10.7.2. IPSC considera ca abuzul de bauturi alcoolice, orice medicamente care nu se incadreaza in sfera vitaminelor sau nu au fost prescrise si folosirea de substante ilegale sau pentru imbunatatirea performantei, indiferent de modul in care sunt consumate sau administrate, reprezinta un delict extrem de serios.
- 10.7.3. Concurentii si oficialii de meciuri nu au voie sa consume medicamente (inclusiv alcool) de nici un fel, in timpul meciurilor, cu exceptia cazului in care au fost prescrise in scopuri medicale. Orice persoana care, in opinia Range Master-ului, este vizibil sub influenta uneia din substantele de mai sus va fi descalificata din meci si i se va cere sa paraseasca poligonul.
- 10.7.4. IPSC isi rezerva dreptul de a interzice orice substanta generala sau specifica si sa introduca testari pentru a depista prezenta acestor substante, in orice moment (vezi separat Regulamentul Anti-Doping IPSC).

# CAPITOLUL 11: Arbitrare si Interpretare Regulament

## 11.1 Principii Generale

### 11.1.1. Administrare

Disputele ocazionale sunt inevitabile in orice activitate competitionala guvernata de regulamente. Este recunoscut faptul ca, cu cat mai semnificativ este nivelul meciului cu atat este mai important rezultatul pentru concurentul individual. Totusi, administrarea si planificarea efectiva a meciului vor preveni majoritatea, daca nu chiar toate disputele.

### 11.1.2. Acces

Apelurile (contestatiile) de orice tip pot fi depuse spre arbitraj, in conformitate cu urmatoarele reguli, exceptand cazurile in care sunt interzise in mod expres de o alta regula. Apelurile care rezulta dintr-o descalificare pentru o infractiune de siguranta, vor fi acceptate doar pentru a stabili daca circumstante exceptionale justifica o reconsiderare a descalificarii din meci. Cu toate acestea, comiterea infractiunii asa cum este descrisa de catre Oficialul de Poligon nu face obiectul unei contestatii sau a unui apel.

### 11.1.3. Apeluri

Initial, deciziile sunt luate de catre Range Officer. Daca apelantul nu este de acord cu o decizie, Chief Range Officer-ul din stagiul sau aria in cauza va fi rugat sa se pronunte. In cazul in care dezacordul exista in continuare, se va cere opinia Range Master-ului.

### 11.1.4. Apel la Comisie

Daca apelantul continua sa fie nemulțumit de decizia luata, poate face apel catre Comisia de Arbitraj prin prezentarea unei cereri de arbitraj in calitate de parte principala (parte vatamata).

### 11.1.5. Pastrarea Evidentelor

Apelantul trebuie sa informeze Range Master-ul in legatura cu intentia sa da a face apel la Comisia de Arbitraj si poate solicita ca oficialii sa pastreze orice si toate documentele relevante sau alte elemente de proba pana la audiere. Inregistrările audio si/sau video nu vor fi acceptate ca probe.

### 11.1.6. Pregatirea apelului

Apelantul este responsabil cu pregatirea si transmiterea cererii scrise, impreuna cu taxa de apel. Ambele trebuie sa fie prezentate catre Range Master in termenul regulamentar.



### 11.1.7. Sarcinile Oficialilor Meciului

Orice Oficial al Meciului, la primirea unei cereri de arbitraj trebuie, fara intarziere, sa informeze Range Master-ul si trebuie sa noteze identitatea tuturor martorilor si a oficialilor implicati si sa transmita aceste informatii mai departe catre Range Master.

### 11.1.8. Sarcinile Directorului Meciului

La primirea apelurilor (recursurilor) de la Range Master, Directorul Meciului trebuie sa convoace Comisia de Arbitraj intr-un loc privat, cat mai curand posibil.

### 11.1.9. Sarcinile Comisiei de Arbitraj

Comisia de Arbitraj este obligata sa respecte si sa aplice Regulamentele actuale IPSC si sa ofere o decizie in conformitate cu aceste regulamente. In cazul in care regulamentele necesita o interpretare sau in cazul in care un incident nu este acoperit de regulamente, Comitetul de Arbitrii va folosi cel mai bun rationament in spiritul regulamentelor.

## 11.2. Componenta Comisiei

### 11.2.1. Meciuri de Nivel III sau Mai Mare

Componenta Comisiei de Arbitraj se va supune urmatoarelor reguli:

11.2.1.1. Presedintele IPSC sau delegatul sau, sau un Oficial de Poligon certificat, numit de catre Directorul Meciului, (in aceasta ordine) va servi in calitate de Presedinte al Comisiei fara drept de vot.

11.2.1.2. Trei arbitri vor fi numiti de catre Presedintele IPSC, sau delegatul sau, sau de catre Directorul Meciului, (in aceasta ordine), cu un vot fiecare.

11.2.1.3. Cand este posibil, arbitrii ar trebui sa fie concurenti in meci si Oficiali de Poligon certificati.

11.2.1.4. In nici o circumstanta Presedintele sau oricare membru al unei Comisia de Arbitraj nu trebuie sa fie implicat in decizia initiala sau in apelurile ulterioare, care au dus la arbitrare.

### 11.2.2. Meciuri de Nivel I si II

Directorul Meciului poate numi un Comitet de Arbitrii format din trei tragatori cu experienta, care nu sunt parti la apel si care nu au un conflict direct de interese in solutionarea cauzei. Daca este posibil, arbitrii trebuie sa fie Oficiali de Poligon certificati. Toti membrii comisiei vor vota. Oficialul de Poligon senior, sau tragatorul senior cand nu exista Oficiali de Poligon, va fi presedinte.

### **11.3. Limita de Timp si Secventele**

#### 11.3.1. Limita de Timp pentru Apel la Arbitraj

Apelurile la arbitraj scrise trebuie sa fie prezentate catre Range Master pe formularul adecvat, insotite de taxa aplicabila, in termen de o ora de la inregistrarea contestatiei in documentele de concurs de catre Oficialii Meciului. Nerespectarea va face recursul nevalid, si acesta nu va fi urmat de nici o actiune ulterioara.

#### 11.3.2. Limita de Timp pentru Decizie

Comisia trebuie sa ajunga la o decizie in termen de 24 de ore de la cererea de arbitraj sau inainte ca rezultatele sa fie declarate finale de catre Directorul Meciului, in functie de care din aceste doua situatii este indeplinita prima. In cazul in care Comisia nu reuseste sa ia o decizie in termenul prevazut, atat primul apelant cat si terta parte (vezi Sectiunea 11.7) vor castiga in mod automat recursul lor, iar taxa va fi returnata.

### **11.4. Taxe**

#### 11.4.1. Sume

Pentru meciuri de Nivel III sau mai mare, taxa de recurs pentru a permite unui reclamant sa faca apel la arbitraj va fi 100,00 dolari SUA sau echivalentul taxei individuale maxima de intrare meci (oricare dintre acestea este mai mica), in moneda locala. Taxa de recurs pentru celelalte meciuri poate fi stabilita de catre organizatori de meci, dar nu trebuie sa depaseasca 100 USD sau echivalentul in moneda locala. Pentru un recurs formulat de Range Master in privinta unei situatii de meci nu se va percepe taxa.

#### 11.4.2. Sume Platite

Daca decizia Comisiei este de a aproba recursul, redeventa platita va fi returnata. Daca decizia Comisiei este de a refuza recursul, taxa de recurs si decizia trebuie sa fie transmise catre Institutul National sau Regional de Range Officer-i (RROI sau NROI) in ceea ce priveste meciurile de Nivelul I si II si catre International Range Officers Association (IROA ) in ceea ce priveste meciurile de Nivel III si mai mare.

### **11.5. Reguli Procedurale**

#### 11.5.1. Sarcinile Comisiei si Procedura

Comitetul va studia cererea scrisa si va retine, in numele organizatorilor sumele platite de apelant pana va fi luata o decizie.

#### 11.5.2. Cereri

Comisia poate solicita apelantului sa dea personal mai multe detalii despre cererea sa si ii poate pune intrebari cu privire la orice punct relevant pentru recurs.

### 11.5.3. Audiere

Apelantului poate sa i se ceara sa se retraga in timp ce Comisia audiaza mai multe dovezi.

### 11.5.4. Martori

Comisia poate audia Oficiali de Meci, precum si orice alti martori implicati in recurs. Comisia va examina toate dovezile prezentate.

### 11.5.5. Intrebari

Comisia poate pune intrebari martorilor si oficialilor cu privire la orice punct relevant pentru recurs.

### 11.5.6. Opinii

Membrii Comitetului se vor abtine de la exprimarea oricarei opinii sau verdict in timp ce un apel este in curs.

### 11.5.7. Inspectia Ariei

Comitetul poate inspecta orice poligon sau arie care are legatura cu recursul si sa solicite oricarei persoane sau oficial pe care le considera utile pentru proces, sa il insoteasca.

### 11.5.8. Influenta Necuvenite

Orice persoana care incearca sa influenteze membrii Comisiei in orice alt mod decat prin probe poate fi obiectul unor masuri disciplinare la discretia Comisiei de Arbitraj.

### 11.5.9. Deliberare

Atunci cand Comisia este convinsa ca este in posesia tuturor informatiilor si dovezilor relevante pentru recurs, ea va delibera privat si va ajunge la decizia finala, prin majoritate de voturi.

## **11.6. Verdictul si Actiunile Ulterioare**

### 11.6.1. Decizia Comisiei

Cand Comisia ajunge la o decizie, ea va convoca apelantul, oficialii si Range Master-ul pentru a le prezenta verdictul.

### 11.6.2. Punerea in Aplicare a Deciziei

Va fi responsabilitatea Range Master-ului sa puna in aplicare decizia Comisiei. Range Master-ul va consilia personalul de meci adecvat, care va posta decizia intr-un loc vizibil pentru toti concurentii. Decizia nu are efect retroactiv si nu va afecta nici un fel de incidente petrecute inaintea deciziei.

### 11.6.3. Decizia este Definitiva

Decizia Comisiei este definitiva si nu poate fi atacata, decat in cazul in care, conform opiniei Range Master-ului, noi dovezi primite dupa luarea deciziei justifica reconsiderarea acesteia.

### 11.6.4. Procese Verbale

Deciziile Comisiei de arbitraj vor fi inscrise intr-un proces verbal si vor putea fi folosite ca precedent pentru orice incident similar si ulterior, petrecut in timpul aceluasi meci.

## **11.7. Terta Parte la Apel**

11.7.1. Contestatiile pot fi, de asemenea, depuse de alte persoane ca "tert". In astfel de cazuri, toate dispozitiile prezentului Capitol vor ramane, de asemenea, in vigoare.

## **11.8. Interpretarea Regulamentului**

11.8.1. Interpretarea acestor reguli si reglementari este responsabilitatea Consiliului Executiv IPSC.

11.8.2. Persoanele care doresc clarificarea oricarei norme sunt obligate sa prezinte intrebari, in scris prin fax, scrisori sau e-mail la sediul central IPSC.

11.8.3. Toate interpretarile regulilor publicate pe site-ul IPSC vor fi considerate a fi precedente si vor fi aplicate la toate meciurile IPSC autorizate cu incepere in, sau dupa 7 zile de la data publicarii. Toate aceste interpretari pot fi supuse ratificarii sau modificarii la urmatoarea Adunare Generala IPSC.

## **CAPITOLUL 12: Aspecte Diverse**

### **12.1 Anexe**

Toate anexele incluse in acest document sunt parte integranta a acestui regulament.

### **12.2. Limbaj**

Limba engleza este limba oficiala a Regulamentului IPSC. In cazul in care exista discrepante intre versiunea in limba engleza a acestor reguli si versiuni prezentate in alte limbi, versiunea in limba engleza va prevala.

### **12.3. Limitarea responsabilitatii**

Concurentii precum si toate persoanele care participa la un meci IPSC sunt in intregime, exclusiv si personal reponsabili sa se asigure ca tot echipamentul pe care il aduc la meci este in conformitate cu toate legile aplicabile in zona geografica sau politica in care se desfasoara meciul. Nici IPSC sau vreun Oficial IPSC, nici orice organizatie afiliata IPSC, nici orice oficial dintr-o organizatie afiliata IPSC, nu-si asuma nici o raspundere in aceasta privinta, nici in ceea ce priveste orice pierdere, dauna, accident, ranire sau moarte suferita de orice persoana sau entitate ca rezultat al folosirii legale sau ilegale a oricarui asemenea echipament.

### **12.4. Gen**

Referirile facute in acest regulament la genul masculin (ex. "el", "lui", "pe el") includ si genul feminin (ex. "ea", "a ei", "pe ea").

### **12.5. Glosar**

Pe tot cuprinsul acestui regulament, se aplica urmatoarele definitii:

|           |   |
|-----------|---|
| Apel      | Recurs, contestatie   |
| Ar trebui | Optional dar (foarte) recomandat.   |
| Atitudine | Prezentarea fizica a membrilor unei persoane (ex. maini in lateral, maini incrucisate, etc.).   |
| Biuta     | O structura ridicata din nisip, pamant sau alt material construita sa retina gloantele si/sau sa separe o zona de tragere si/sau un COF de altul. |
| Capsa     | Partea dintr-un cartus care cauzeaza detonarea sau initiaza explozia.   |
| Calibru   | Diametrul unui glont masurat in milimetri (sau a mia parte dintr-un inch).  |
| Cartus    | O piesa/unitate de munitie folosita pentru pistol sau carabina.   |

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Cartus de Percutie in Gol           | Un tip de munitie de manevra (inerta).   |
| Compensator                         | Dispozitiv fixat la gura tevii pentru a contracara ridicarea gurii tevii (de obicei prin redirectionarea gazelor emise).   |
| Cursa de foc                        | (vezi "cursa" si "COF") O expresie folosita alternativ cu "Stagiu" (vezi Regula 6.1.3).  |
| Detonare                            | Aprinderea capsei unui cartus, altfel decat prin actionarea cuiului percutor, cand glontul nu trece prin teava (ex. cand mansonul este retractat manual, cand un cartus este aruncat). |
| Descarcare                          | Vezi Impuscatura/Indeprtarea munitiei dintr-o arma   |
| Director Regional                   | O persoana, recunoscuta de IPSC, care reprezinta Directoratul Regional.  |
| Directorat Regional                 | Organizatia recunoscuta de IPSC care conduce activitatile de tragere intr-o regiune.   |
| Echipment atasat                    | Incarcatoare, dispozitive de incarcare rapida si/sau dispozitivele lor de retinere/fixare (inclusiv magneti).  |
| (a) Extrage                         | Actul de a scoate pistolul din holster. O (ex)tragere este considerata a fi finalizata cand pistolul este scos complet din holster.  |
| Foc                                 | Un glont care trece complet prin teava unei arme.  |
| Gunsmithing                         | Servicii la nivel de fabrica, de reparatii, renovari (ca aplicarea finisajelor metalice) si modificari pentru folosirea in cazuri speciale (diferit de armurier).                      |
| Glont                               | Proiectilul intr-un cartus destinat sa loveasca o tinta.   |
| Grain                               | O unitate comuna de masura folosita in ceea ce priveste greutatea unui glont (1 grain = 0,0648 grame).   |
| Incarcare                           | Introducerea munitiei intr-o arma de foc.  |
| Descarcare defectuoasa - squib load | Orice parte a unui cartus ramasa pe teava unei arme de foc si/sau un glont care iese de pe teava cu o viteza extrem de redusa.   |
| Locatie                             | O locatie geografica a unei curse de foc.  |

---

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Mana puternica               | Mana pe care o foloseste o persoana pentru a apuca pistolul cand il extrage din holster-ul atasat la curea (mana slaba este cealalta mana). Concurentii cu o singura mana, se pot folosi de aceasta atat ca mana puternica cat si ca mana slaba, face obiectul Regulii 10.2.11. |
| Maturare                     | Indreptarea gurii tevii unei arme de foc spre orice parte a corpului oricarei persoane in timpul unei curse de foc, in timp ce arma de foc este atinsa sau tinuta (vezi Regula 10.5.5).   |
| No-shoot(s)                  | Tinta(e) care genereaza penalizari atunci cand e(sunt) lovita(e).   |
| Nu se aplica                 | Regula sau cerinta nu se aplica intr-o disciplina speciala, Divizie sau nivel de meci.  |
| Ochire                       | Alinierea elementelor de ochire fara a trage efectiv (vezi Sectiunea 8.7).  |
| Oficial de meci              | O persoana care are o obligatie oficiala sau o functie in cadrul unui meci, dar care nu este neaparat calificata sau nu actioneaza in calitate de Oficial de Poligon.   |
| Oficial de Poligon           | O persoana care serveste oficial la un meci in calitate de Range Officer (vezi Capitolul 7).  |
| OFM                          | Original firearm manufacturer – producator original de arme   |
| Orientat spre stagi          | Concurentul are fata, pieptul si picioarele orientate spre adancimea poligonului (sensul de tragere).   |
| Perspectiva                  | Un punct avantajos disponibil intr-o locatie (ex. unul dintre refugii, o parte a baricadei, etc.).  |
| Piata auxiliara de accesorii | Articole care nu sunt produse de un producator original de arme (OFM), si/sau care poarta marcile de identificare a unui producator original de arme diferit.   |
| Poate                        | In intregime optional.  |
| Portare                      | Posibilitatea concurentului da a pastra (muta) anumite accesorii ale unei arme produse de un producator pe o alta arma produsa de alt producator.   |
| Pozitie de Start             | Locatia, pozitia de tragere si tinuta descrise intr-o cursa de foc inainte de emiterea "Semnalului de Start" (vezi Regula 8.3.4.)   |

|                            |  |
|----------------------------|--|
| Pozitie de tragere         | Reprezentarea fizica a corpului unei persoane (ex. stand, sezand, in genunchi, inclinat).  |
| Prototip                   | O arma de foc intr-o configuratie care nu este fabricata in serie si/sau nu este disponibila publicului larg.  |
| Regiune                    | O tara sau o alta zona geografica recunoscuta de IPSC.   |
| Reincarcare                | Inlocuirea munitiei sau introducerea de munitie suplimentara, intr-o arma de foc.  |
| Re-tragere                 | Incercarea unui concurent de a trage inca o data in cadrul unei curse de foc, avand autorizatia prealabila a unui Range Officer sau a Comitetului de Arbitraj. |
| Scoaterea incarcatorului   | Scoaterea dispozitivului de alimentare cu munitie din locasul sau prevazut din constructie.  |
| Sir                        | Serie/secventa de tinte, legate intre ele prin functionalitate.  |
| Sistem de curele de fixare | Partea inferioara (de jos) a unui holster care este fixata de piciorul concurentului printr-o curea sau alte mijloace.   |
| Squad                      | Serie/grupa de tragatori.  |
| Start fals                 | Inceperea si continuarea unei COF inainte de "Semnal de start" (vezi Regula 8.3.4).  |
| Tinta(e)                   | Un termen care poate include atat o tinta(e) de scor cat si una no-shoot(s) in afara unei Reguli (ex. 4.1.3) care sa le diferentieze.                          |
| Tragere in gol             | Actionarea tragaciului si/sau punere in functiune a unei arme de foc care este total descarcata.   |
| Trebuie                    | Obligatori.  |
| Tub de cartus              | Corpul principal al unui cartus care contine si asambleaza toate partile componente.   |
| Va (face)                  | Obligatori.  |

## 12.6. Masuratori

Pe tot parcursul acestor reguli, acolo unde sunt exprimate masuratori, cele aflate in paranteze sunt date cu scop orientativ.



## ANEXA A1: Niveluri de Meci IPSC

Legenda: N/A = Nu se aplica, R = Recomandat, M = Mandatory (Obligatoriu)

|   | NIVEL |    |     |     |     |
|---|-------|----|-----|-----|-----|
|   | I     | II | III | IV  | V   |
| 1. Trebuie sa respecte ultima editie a regulamentelor IPSC                                      | M     | M  | M   | M   | M   |
| 2. Concurentii trebuie sa fie membrii individuali ai Regiunii IPSC de resedinta (Sectiunea 6.5) | R     | M  | M   | M   | M   |
| 3. Director de Meci   | M     | M  | M   | M   | M   |
| 4. Range Master (efectiv sau desemnat)  | M     | M  | M   | M   | M   |
| 5. Range Master acreditat de catre Directoratul Regional  | R     | R  | M   | R   | R   |
| 6. Range Master acreditat de catre Consiliul Executiv IPSC                                      |       |    |     | M   | M   |
| 7. Un Chief Range Officer pe Zona   |       |    | R   | M   | M   |
| 8. Un Oficial NROI pe stagi   | R     | R  | M   |     |     |
| 9. Un Oficial IROA pe stagi   |       |    | R   | M   | M   |
| 10. Director de Statistica IROA   |       |    | R   | M   | M   |
| 11. Un Restaurator de Tinta pentru fiecare 6 cartuse  | R     | R  | R   | R   | R   |
| 12. Aprobarea COF de catre Directoratul Regional  | R     | R  | M   |     |     |
| 13. Aprobarea COF de catre Comitetul IPSC   |       |    | M   | M   | M   |
| 14. Acreditare IPSC *   |       |    | M   | M   | M   |
| 15. Cronograf   | R     | R  | M   | M   | M   |
| 16. Inregistrare la IPSC cu trei luni in avans  |       |    | M   |     |     |
| 17. Aprobarea Adunarii Generale IPSC pe un ciclu de trei ani                                    |       |    |     | M   | M   |
| 18. Includerea in Calendarul de Meci IPSC   |       |    | M   | M   | M   |
| 19. Rapoarte post meci catre IROA   |       |    | M   | M   | M   |
| 20. Numar minim de cartuse recomandat   | 28    | 75 | 150 | 300 | 450 |
| 21. Numar minim de stagii recomandat  | 2     | 5  | 8   | 25  | 36  |
| 22. Numar minim de concurenti recomandat  | 10    | 50 | 120 | 200 | 300 |
| 23. (Puncte de) clasificare meci  | 1     | 2  | 3   | 4   | 5   |

\* Punctul 14: Retineti ca " " inseamna ca acreditarea internationala a meciurilor de Nivel I si Nivel II nu este necesara. Totusi, fiecare Directorat Regional are dreptul sa-si stabileasca criteriile si procedurile proprii pentru meciurile de Nivel I si Nivel II acreditate desfasurate in propria Regiune.

## **ANEXA A2: Recunoasterea IPSC**

Inainte de inceperea unui meci, organizatorii trebuie sa specifice care Divizie (Divizii) vor fi recunoscute.

Cu exceptia cazurilor in care se specifica altfel, meciurile IPSC autorizate vor recunoaste Diviziile si Categoriile, in functie de numarul de concurentilor inregistrati care concureaza efectiv in meci, pe baza urmatoarelor criterii:

### **1. Divizii**

|                      |   |
|----------------------|---|
| Nivel I si II .....  | Un minim de 5 concurenti per Divizie (recomandat)   |
| Nivel III .....      | Un minim de 10 concurenti per Divizie (recomandat)  |
| Nivele IV si V ..... | Un minim de 20 concurenti per Divizie (obligatoriu) |

### **2. Categorii**

Statusul Diviziei trebuie sa fie realizat inainte de recunoasterea Categoriilor.

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| Meciuri de toate Nivelele ..... | Un minim de 5 concurenti per Categorie in Divizie<br>(vezi lista aprobata de mai jos) |
|---------------------------------|---|

### **3. Categoriile Individuale:**

Categoriile aprobate pentru recunoasterea individuala sunt dupa cum urmeaza:

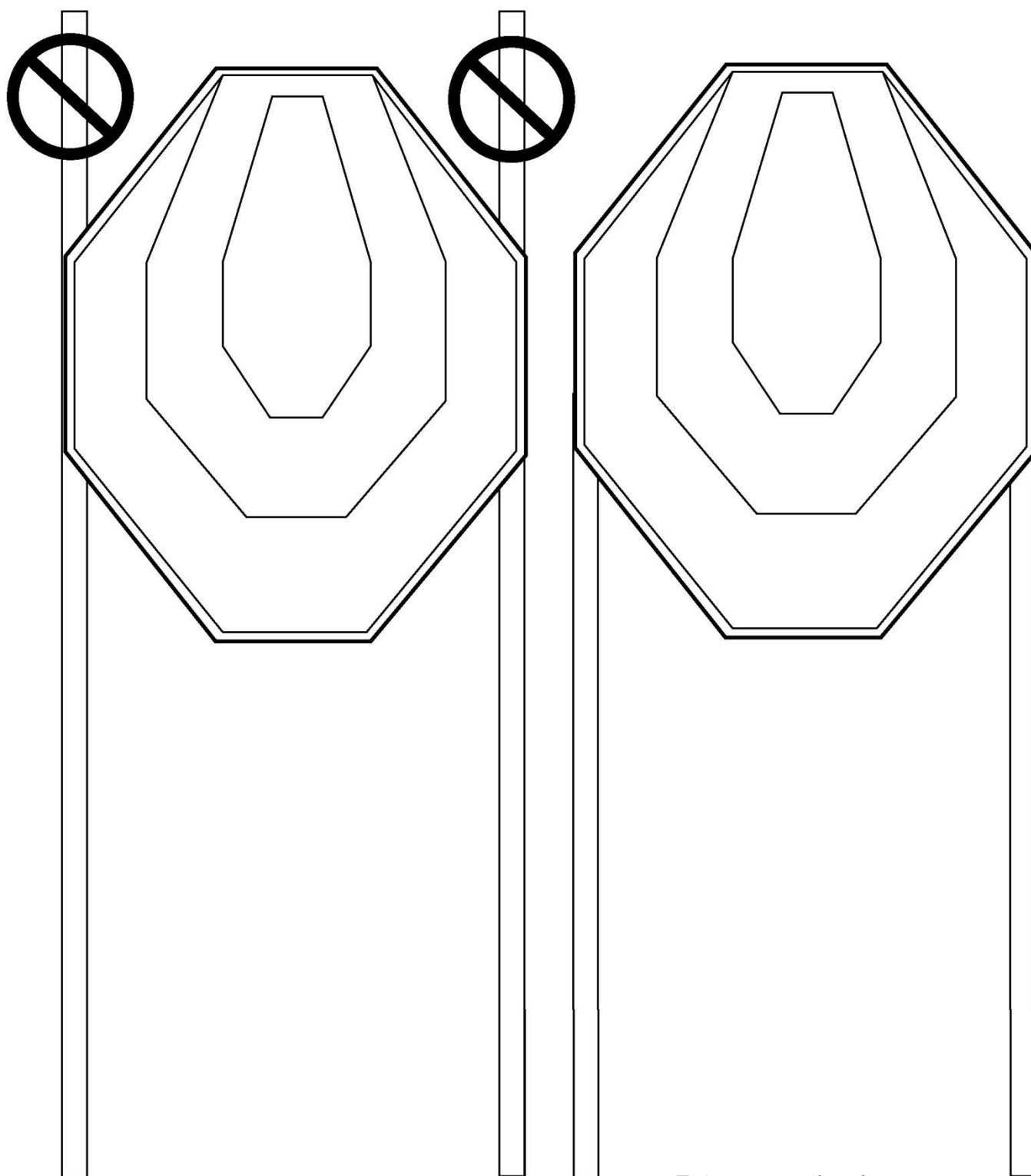
- (a) Lady
- (b) Junior ..... Concurenti care au varsta sub 21 de ani in prima zi a meciului
- (c) Senior ..... Concurenti care au varsta peste 50 de ani in prima zi a meciului
- (d) Super Senior..... Concurenti care au varsta peste 60 de ani in prima zi a meciului. Un concurent care are varsta peste 60 de ani in prima zi a meciului poate intra in categoria Senior numai in cazul in care categoria Super Senior nu este disponibila

### **4. Categoriile de Echipe:**

Meciurile IPSC pot recunoaste urmatoarele categorii pentru premii pe echipe:

- (a) Echipe Regionale pe Divizii
- (b) Echipe Regionale pe Divizii pentru Categoria Ladies
- (c) Echipe Regionale pe Divizii pentru Categoria Junior
- (d) Echipe Regionale pe Divizii pentru Categoria Senior

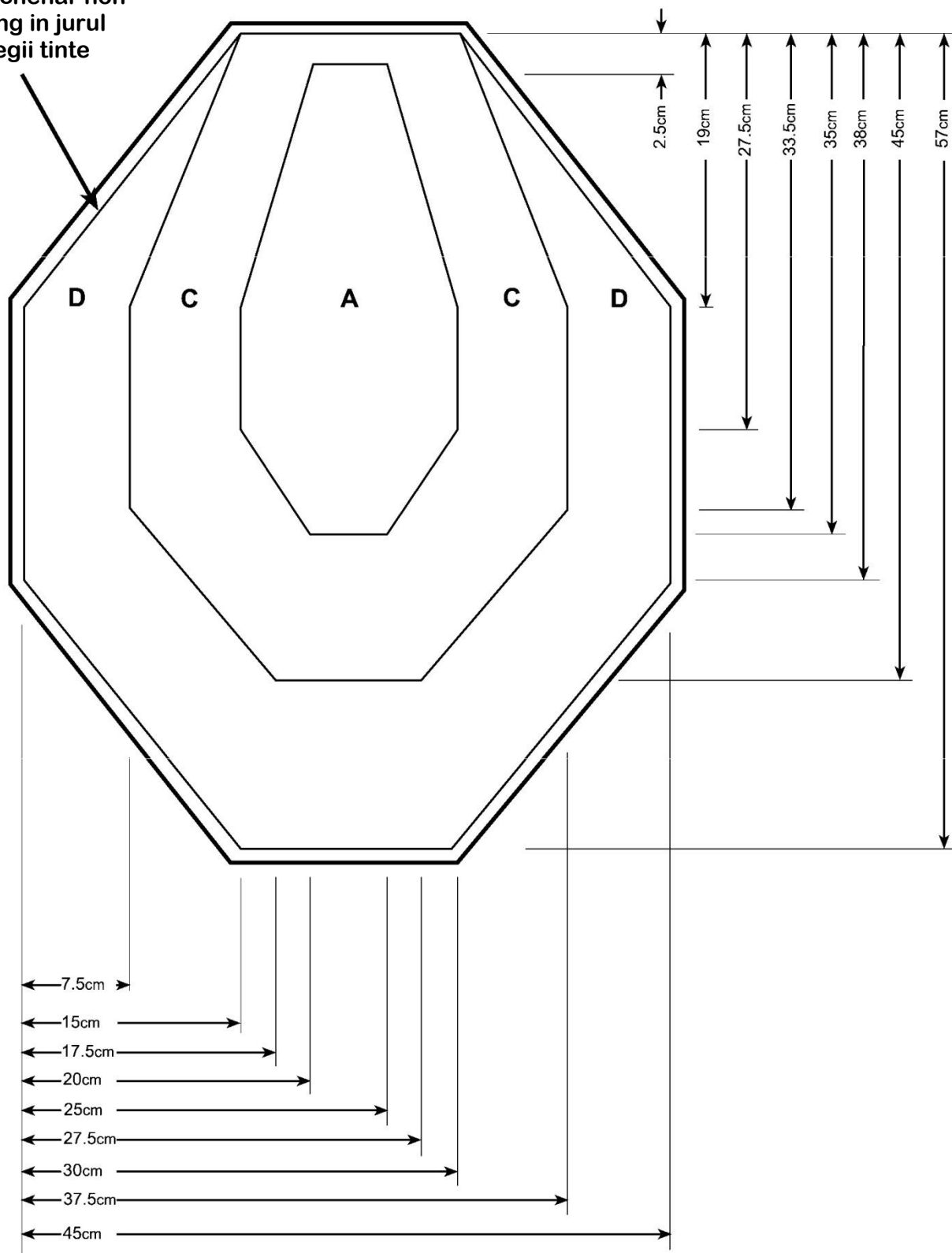
## ANEXA B1: Prezentarea Tintelor



Taierea partilor de sus a picioarelor ofera un aspect vizual imbunatatit

# ANEXA B2: Tinta IPSC

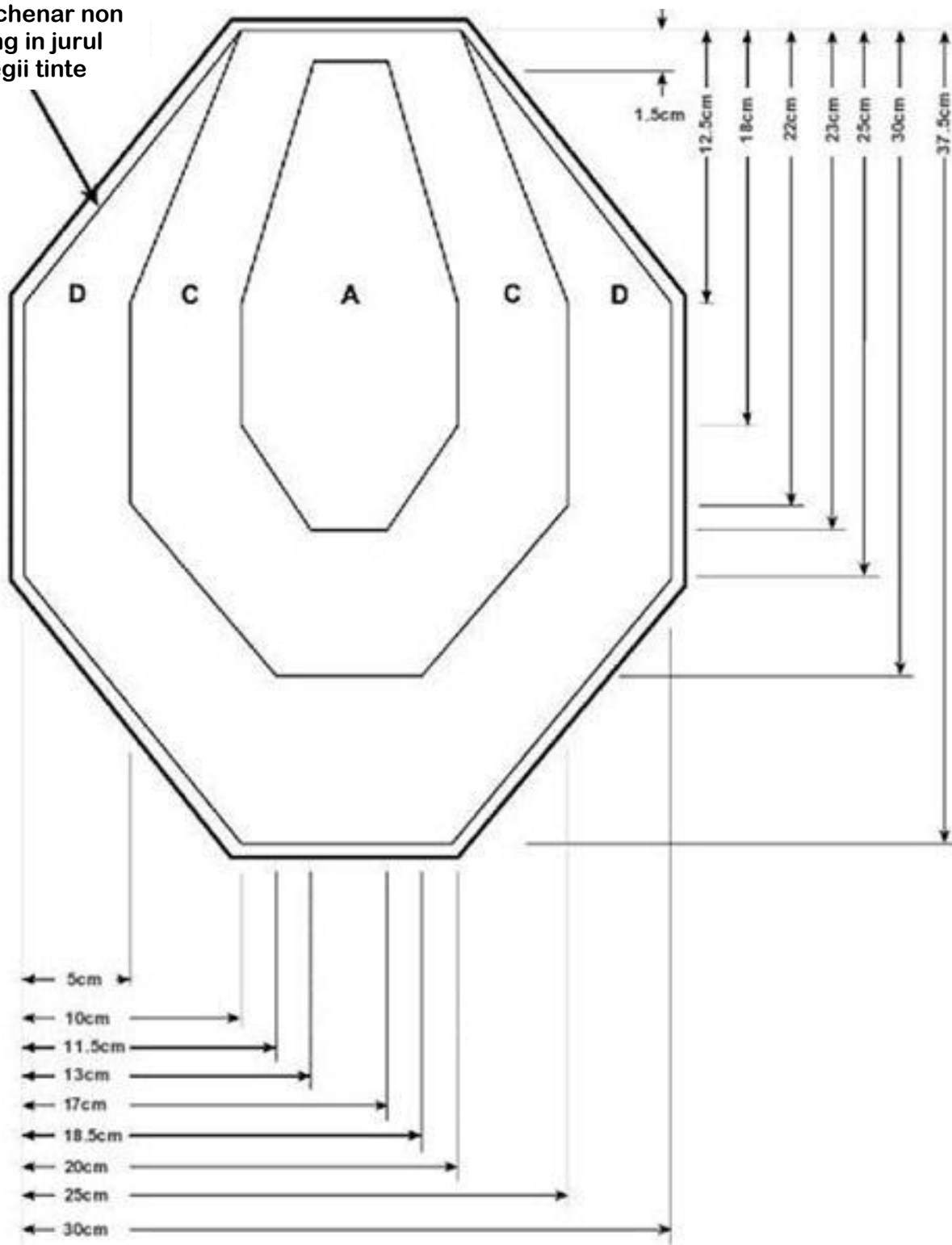
0,5 cm chenar non scoring in jurul intregii tinte



| Punctaj |      |       |
|---------|------|-------|
| Major   | Zona | Minor |
| 5       | A    | 5     |
| 4       | C    | 3     |
| 2       | D    | 1     |

# ANEXA B3: Mini Tinta IPSC

0,3 cm chenar non scoring in jurul intregii tinte



| Punctaj |      |       |
|---------|------|-------|
| Major   | Zona | Minor |
| 5       | A    | 5     |
| 4       | C    | 3     |
| 2       | D    | 1     |

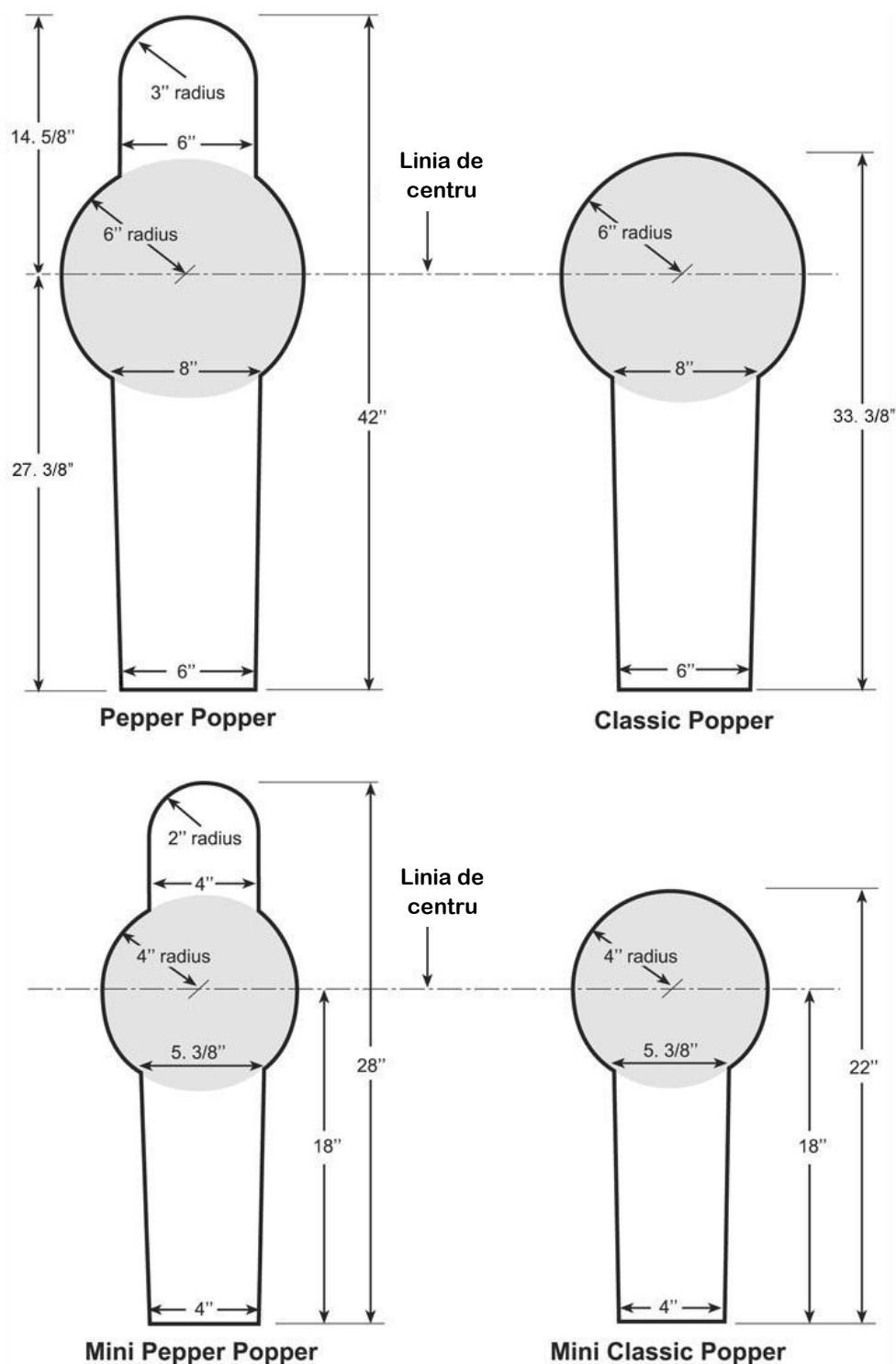
## **ANEXA C1: Calibrarea Poperelor IPSC**

1. Range Master-ul trebuie sa desemneze o rezerva specifica de munitie si unul sau mai multe pistoale pentru a fi utilizate ca instrumente oficiale de calibrare de catre oficialii autorizati de el pentru a servi ca ofiteri de calibrare.
2. Inainte de inceperea unui meci, munitia pentru calibrare trebuie sa fie cronografiata folosind procedura specificata in Regula 5.6.2. Munitia pentru calibrare, atunci cand este testata prin fiecare pistol desemnat, trebuie sa realizeze un factor de putere de 125 (variabil cu + / - 5%) pentru a se califica.
3. Odata ce stocul de munitie si pistoalele desemnate au fost testate si aprobate de catre Range Master, ele nu vor fi introduse in competitie, pentru concurenti.
4. Range Master-ul trebuie sa organizeze ca fiecare Poper sa fie calibrat inainte de inceperea unui meci, si ori de cate ori este necesar in timpul unui meci.
5. Pentru calibrarea initiala, fiecare Poper trebuie sa fie setat sa cada atunci cand este lovit in zona de calibrare cu o singur foc tras dintr-un pistol desemnat utilizand munitie de calibrare. Focul trebuie sa fie tras din locatia de tragere a cursei de foc cea mai indepartata de poperul care trebuie calibrat. Zonele de calibrare sunt indicate in diagramele din paginile urmatoare.
6. Daca, in timpul unei curse de foc, poperul nu cade cand a fost lovit, concurentul are trei alternative:
  - (a) Poperul este lovit din nou pana cade. In acest caz, nici o alta actiune nu mai este ceruta si cursa de foc este punctata ca "trasa".
  - (b) Poperul ramane in picioare, dar concurentul nu contesta calibrarea. In acest caz, nu este necesara o actiune ulterioara si cursa de foc este punctata ca "trasa" cu poperul in cauza punctat ca ratat.
  - (c) Poperul ramane in picioare, dar concurentul contesta calibrarea. In acest caz, poperul si zona din jurul sau pe care sta acesta nu trebuie sa fie atinse sau sa se intervina asupra lor in nici un mod, de catre nici o persoana. Daca Oficialul de Meci calca aceasta regula, concurentul trebuie sa re-traga cursa de foc. Daca concurentul sau orice alta persoana incalca aceasta regula, poperul in cauza va fi punctat ca ratat si restul cursei de foc va fi punctata ca "trasa".
  - (d) Daca poperul cade dintr-un motiv extern (ex. actiunea vantului), inainte de a putea fi calibrat, trebuie ordonata o re-tragere.

7. In absenta oricarei interferente, un ofiter de calibrare trebuie sa efectueze un test de calibrare a poperului in cauza (atunci cand este necesar dupa punctul 6 (c) de mai sus), dintr-o pozitie aflata cat mai aproape posibil de punctul de unde concurentul a tras in poper, caz in care se aplica urmatoarele:
- (a) Daca primul foc tras de catre ofiterul de calibrare loveste zona de calibrare a poperului si acesta cade, poperul este declarat ca fiind calibrat corect, si va fi punctat ca ratat.
  - (b) Daca primul foc tras de catre un ofiter de calibrare loveste zona de calibrare a poperului si acesta nu cade, poperul este declarat ca fiind defect, si concurentului trebuie sa i se ordone sa re-traga cursa de foc, dupa ce poperul a fost recalibrat.
  - (c) Daca primul foc tras de catre un ofiter de calibrare loveste deasupra sau dedesubtul zonei de calibrare, testul de calibrare este declarat esuat si concurentului trebuie sa i se ordone sa re-traga cursa de foc.
  - (d) Daca primul foc tras de catre un ofiter de calibrare rateaza intregul poper, un alt foc trebuie tras pana se va ajunge intr-una din situatiile de la punctele f 7(a), 7(b) sau 7(c).
8. A se nota faptul ca placile de metal nu se calibreaza sau contesta (vezi Regula 4.3.1.6).

## ANEXA C2: Zona de Calibrare a Poperelor IPSC

Zona de calibrare pentru fiecare tinta este indicata de aria umbrita:



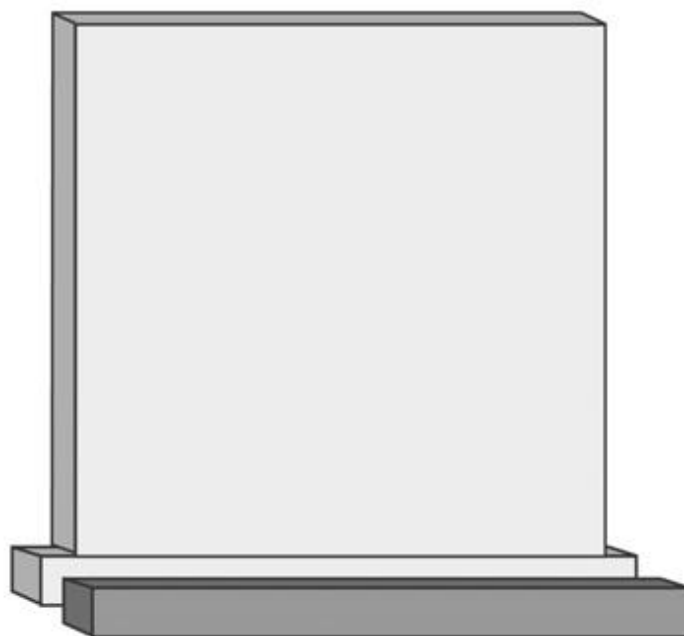
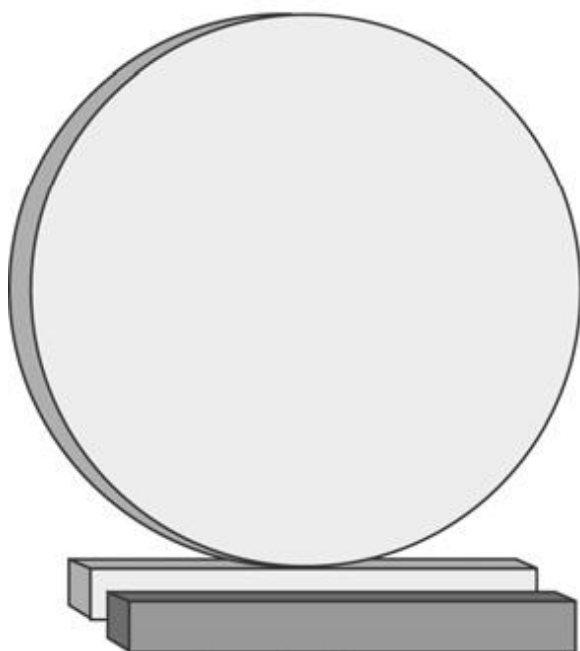
'' = inch. (1'' = 2,54 cm.)  
radius = raza de cerc

Toate poperele – Valori de punctaj: 5 puncte (Minor si Major)



## ANEXA C3: Placile de Metal IPSC

| <b>Cartus</b>   |   | <b>Patrat sau Rectangular</b> |
|-----------------|---|-------------------------------|
| 20 cm diametru  | Dimensiune minima                         | 15 cm fiecare latura          |
| 30 cm diametru  | Dimensiune maxima                         | 30 cm fiecare latura          |
| <b>5 puncte</b> | <b>Valoare de scor<br/>Minor si Major</b> | <b>5 puncte</b>               |



### **Nota pentru constructie**

Un bloc mic de lemn (indicat mai sus de zona umbrita mai inchisa la culoare), de aproximativ 2 cm x 2 cm, si cam de aceeasi latime cu placa, ar trebui sa fie aplicat in partea din fata a bazei placii, pentru a ajuta la prevenirea caderii in lateral a placii atunci cand este lovita.

## **ANEXA D1: DIVIZIA OPEN**

|     |  |                              |
|-----|--|------------------------------|
| 1.  | Factor de putere minim pentru Major  | 160                          |
| 2.  | Factor de putere minim pentru Minor  | 125                          |
| 3.  | Greutate minima a glontului  | 120 grain pentru Major       |
| 4.  | Calibru glont/lungime tub cartus minime  | 9mm (0.354") / 19mm (0.748") |
| 5.  | Calibru minim glont pentru Major   | Nu                           |
| 6.  | Detanta minima (vezi Anexa F2)   | Nu                           |
| 7.  | Dimensiune maxima pistol   | Nu                           |
| 8.  | Lungime maxima a incarcatorului  | 170mm (vezi ANEXA F1)        |
| 9.  | Capacitate maxima de munitie   | Nu                           |
| 10. | Distanta maxima a pistolului si incarcatoarelor/dispozitivelor de incarcare fata de corp | 50 mm                        |
| 11. | Se aplica Regula 5.2.3.1   | Da                           |
| 12. | Restrictii asupra pozitiei holsterului si a altui echipament                             | Nu                           |
| 13. | Acceptare dispozitive de ochire optice/electronice                                       | Da                           |
| 14. | Acceptare compensatori, supresori sunet si/sau flash                                     | Da                           |
| 15. | Aceptare portare   | Da                           |

### **Conditii speciale:**

16. Munitia care nu se incadreaza in greutatea minima de glont de mai sus dar care este cronografiata la factorul de putere Major, va fi tratata ca nesigura si va trebui retrasa din meci (vezi Regula 5.5.6). Daca greutatea primului cartus din cele opt cartuse de testare trase peste cronograf de la un concurent conform Regulii 5.6.3.2 nu indeplineste conditiile minime de greutate pentru factorul de putere Major, se va aplica Regula 5.6.3.6 si cel de-al doilea cartus va fi cantarit si acest test de greutate a glontului se va considera ca final si definitiv.

## ANEXA D2: DIVIZIA STANDARD

|     |  |                              |
|-----|--|------------------------------|
| 1.  | Factor de putere minim pentru Major  | 170                          |
| 2.  | Factor de putere minim pentru Minor  | 125                          |
| 3.  | Greutate minima a glontului  | Nu                           |
| 4.  | Calibru glont/lungime tub cartus minime  | 9mm (0.354") / 19mm (0.748") |
| 5.  | Calibru minim glont pentru Major   | 10mm (0.40"), vezi mai jos   |
| 6.  | Detanta minima (vezi ANEXA F2)   | Nu                           |
| 7.  | Dimensiune maxima pistol   | Da, vezi mai jos             |
| 8.  | Lungime maxima a incarcatorului  | Da, vezi mai jos             |
| 9.  | Capacitate maxima de munitie   | Nu                           |
| 10. | Distanta maxima a pistolului si incarcatoarelor/dispozitivelor de incarcare fata de corp | 50 mm                        |
| 11. | Se aplica Regula 5.2.3.1   | Da                           |
| 12. | Restrictii asupra pozitiei holsterului si a altui echipament                             | Da, vezi mai jos             |
| 13. | Dispozitive de ochire optice/electronice   | Nu                           |
| 14. | Acceptare compensatori, supresori sunet si/sau flash                                     | Nu                           |
| 15. | Acceptare portare  | Nu, vezi mai jos             |

### **Conditii speciale:**

16. Un pistol in conditie de ready (vezi Sectiunea 8.1), dar neincarcata si cu un incarcator gol inserat sau cu cilindrul gol inchis trebuie sa incapa cu totul in limitele unei cutii care are dimensiunile interioare de 225mm x 150mm x 45mm (toleranta de +1 mm, -0 mm). Retineti ca toate incarcatoarele trebuie sa se incadreze; in caz contrar se va aplica Regula 6.2.5.1. Cand un pistol este introdus in cutie, inaltatorul reglabil poate fi usor presat, dar toate celelalte componente ale pistolului (ex. dispozitive de ochire rabatabile si/sau pliante, accesoriu de prindere a dispozitivelor de ochire, piedica de siguranta pentru degetul mare, cocosi externi, manere), trebuie sa fie complet extinse sau desfasurate. In plus, incarcatoarele telescopice si/sau incarcatoarele cu sistem de incarcare pe baza de arc sau tampoane de baza sunt interzise in mod expres.
17. Nici un pistol, nici un echipament atsat acestuia, nici holster-ul, nici un alt echipament asemanator nu poate iesi in afara liniei ilustrate in ANEXA F3. Orice astfel de obiect, pe care Range Officer-ul nu-l considera conform trebuie sa fie ajustat in mod prompt si sigur, in caz contrar se va aplica Regula 6.2.5.1.
18. Doar portarea tevilor este interzisa. Mansoanele pot fi portate.
19. 357SIG este, deasemenea un calibru acceptat in Major, cu rezerva realizarii factorului de putere minim aplicabil. Aceasta concesie a fost prelungita pana la 31 decembrie 2011.

## **ANEXA D3: DIVIZIA MODIFIED**

|     |  |                             |
|-----|--|-----------------------------|
| 1.  | Factor de putere minim pentru Major  | 170                         |
| 2.  | Factor de putere minim pentru Minor  | 125                         |
| 3.  | Greutate minima a glontului  | Nu                          |
| 4.  | Calibru glont/lungime tub cartus minime  | 9mm (0.354") / 19mm(0.748") |
| 5.  | Calibru minim glont pentru Major   | 10mm (0.40")                |
| 6.  | Detanta minima (vezi ANEXA F2)   | Nu                          |
| 7.  | Dimensiune maxima pistol   | Da, vezi mai jos            |
| 8.  | Lungime maxima a incarcatorului  | Da, vezi mai jos            |
| 9.  | Capacitate maxima de munitie   | Nu                          |
| 10. | Distanta maxima a pistolului si incarcatoarelor/dispozitivelor de incarcare fata de corp | 50 mm                       |
| 11. | Se aplica Regula 5.2.3.1   | Da                          |
| 12. | Restrictii asupra pozitiei holsterului si a altui echipament                             | Da, vezi mai jos            |
| 13. | Dispozitive de ochire optice/electronice   | Da                          |
| 14. | Acceptare compensatori, supresori sunet si/sau flash                                     | Da                          |
| 15. | Acceptare portare  | Da                          |

### **Conditii speciale:**

16. Un pistol in conditia lui de ready (vezi Sectiunea 8.1), dar neincarcata si cu un incarcator gol inserat sau cu cilindrul gol inchis trebuie sa incapa cu totul in limitele unei cutii care are dimensiunile interioare de 225mm x 150mm x 45mm (toleranta de +1 mm, -0 mm). Retineti ca toate incarcatoarele trebuie sa se incadreze; in caz contrar se va aplica Regula 6.2.5.1. Cand un pistol este introdus in cutie, inaltatorul reglabil poate fi usor presat, dar toate celelalte componente ale pistolului si incarcatoarele, inclusiv dispozitivele de ochire optice/electronice rabatabile si/sau pliante trebuie sa fie in aceiasi stare de desfasurare ca atunci cand este dat Semnalul de Start.
17. Nici un pistol, nici un obiect atasat acestuia, nici holster-ul, nici un alt echipament atasat nu poate iesi in afara liniei ilustrate in ANEXA F3. Orice astfel de obiect, pe care Range Officer-ul nu-l considera conform trebuie sa fie ajustat in mod prompt si sigur, in caz contrar se va aplica Regula 6.2.5.1.

**ANEXA D4: DIVIZIA PRODUCTION** (efectiva din 1 Ianuarie 2010)

|     |  |                                    |
|-----|--|------------------------------------|
| 1.  | Factor de putere minim pentru Major  | Nu se aplica                       |
| 2.  | Factor de putere minim pentru Minor  | 125                                |
| 3.  | Greutate minima a glontului  | Nu                                 |
| 4.  | Calibru glont/lungime tub cartus minime  | 9mm (0.354") / 19mm(0.748")        |
| 5.  | Calibru minim glont pentru Major   | Nu se aplica                       |
| 6.  | Detanta minima (vezi ANEXA F2)   | 2.27 kg (5lbs) pentru primul foc   |
| 7.  | Dimensiune maxima pistol   | Lungime maxima teava<br>127mm (5") |
| 8.  | Lungime maxima a incarcatorului  | Nu                                 |
| 9.  | Capacitate maxima de munitie   | Da, vezi Punctul 19.2 mai jos      |
| 10. | Distanta maxima a pistolului si incarcatoarelor/dispozitivelor de incarcare fata de corp | 50 mm                              |
| 11. | Se aplica Regula 5.2.3.1   | Da                                 |
| 12. | Restrictii asupra pozitiei holsterului si a altui echipament                             | Da, vezi mai jos                   |
| 13. | Dispozitive de ochire optice/electronice   | Nu                                 |
| 14. | Acceptare compensatori, supresori sunet si/sau flash                                     | Nu                                 |
| 15. | Acceptare portare  | Nu                                 |

**Conditii speciale:**

16. In Divizia Production se pot folosi doar pistoale aprobate si listate pe site-ul IPSC.
17. Pistoalele considerate de IPSC a fi numai-cu-actionare-simpla sunt interzise. Pistoalele cu cocosi externi trebuie sa fie dezarmate complet. Prima incercare de tragere trebuie sa fie cu actionare dubla. Concurentii din aceasta Divizie care dupa emiterea semnalului de start si inainte de a trage primul foc, armaza cocosul unui pistol care are glont pe camera, vor primi o penalizare procedurala per abatere. Retineti ca o penalizare procedurala nu se va acorda in ceea ce priveste cursele de foc in care conditia de ready cere concurentului sa pregateasca arma cu camera goala. In aceste cazuri, concurentul poate trage primul foc cu actionare simpla.
18. Nici pistolul, si nici vreo un obiect atasat acestuia, nici holster-ul, nici un alt echipament atasat nu poate iesi in afara liniei ilustrate in ANEXA F3. Orice astfel de obiect, pe care Range Officer-ul nu-l considera conform trebuie sa fie ajustat in mod prompt si sigur, in caz contrar se va aplica Regula 6.2.5.1.

19. Parti originale si componente oferite de OFM ca echipament standard sau ca o optiune pentru un model specific de pistol de pe lista de pistoale aprobata de IPSC sunt permise, fiind obiectul urmatoarelor:
  - 19.1. Modificarile aduse acestora, altele decat detalii minore (indepartarea de bavuri si/sau ajustari inevitabil necesare pentru a se potrivi cu piese sau componentele de schimb OFM inlocuite, si/ sau semne de identificare, care adauga sau scad o greutate neglijabila la/din incarcatoare), sunt interzise. Alte modificari interzise includ cele care faciliteaza reincarcarea rapida (ex. largire, extindere si/sau atasare dispozitive de maner in forma de palnie (magwell), etc), schimbarea culorii originale si/sau finisarea unui pistol, si/sau adaugarea de dungi sau alte ornamente.
  - 19.2. Incarcatoarele accesibile catre un concurent in timpul unei curse de foc nu trebuie sa contina mai mult de 15 cartuse la Semnalul de Start.
  - 19.3. Dispozitivele de ochire pot fi reglate fin, ajustate si/sau tratate anti-reflex cu negru mat.
20. Parti, componente si accesorii de pe piata secundara de accesorii sunt interzise, cu exceptia urmatoarelor:
  - 20.1. Incarcatoare de pe piata secundara sunt permise, subiect al art. 19.2 de mai sus.
  - 20.2. Dispozitivele mecanice de ochire de pe piata secundara (vezi Regula 5.1.3.1) sunt permise, cu conditia ca instalarea si/sau ajustarea lor sa nu aduca nici o modificare armei.
  - 20.3. Manerele de pe piata auxiliara care se potrivesc cu profilele standard OFM pentru pistoalele aprobate si/sau aplicarea de banda pe manere (vezi ANEXA F4) este permisa, totusi fasiile de cauciuc sunt interzise.
21. Un concurent care nu respecta oricare din cerintele de mai sus va fi subiect al Regulii 6.2.5.1.

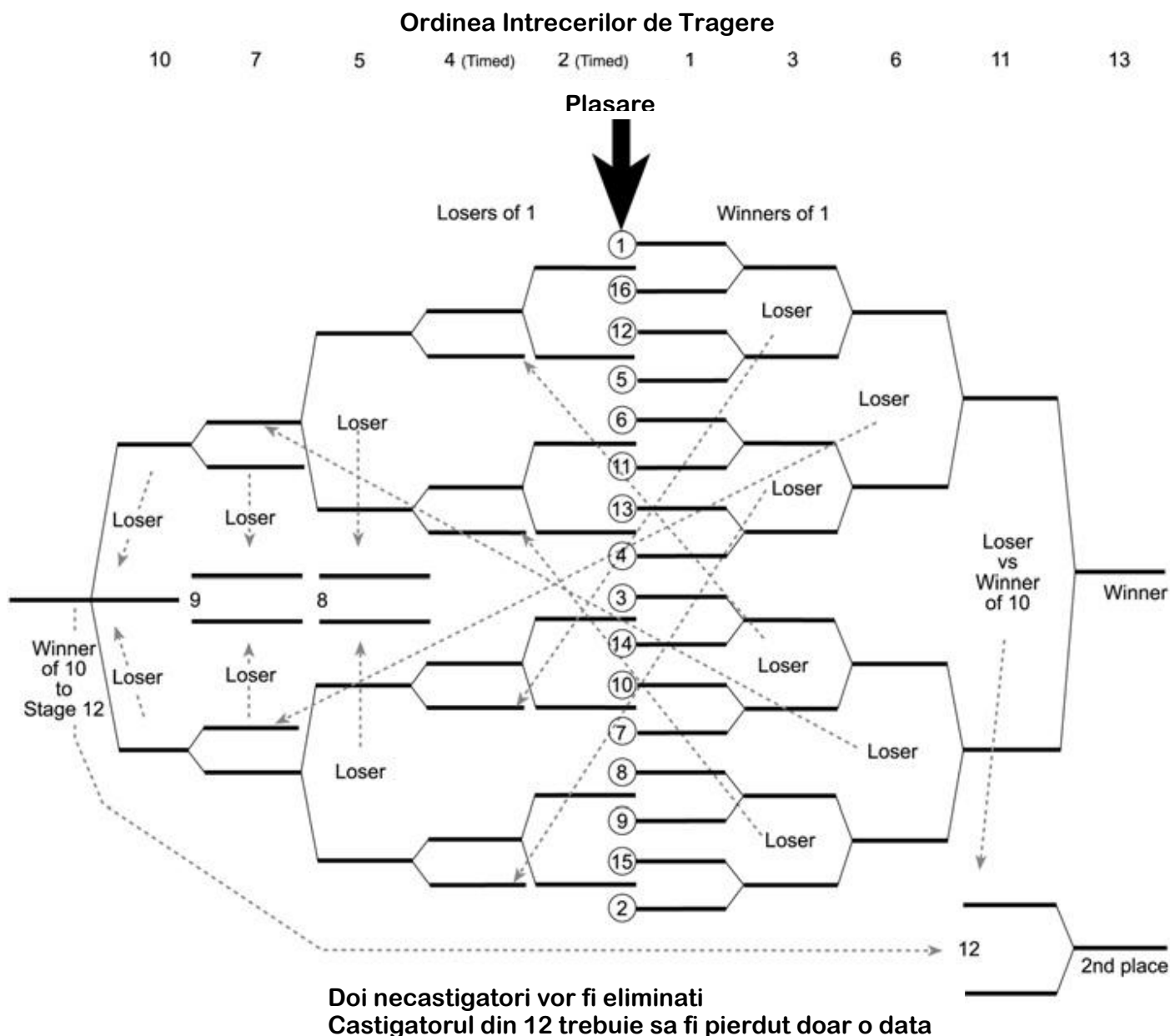
## ANEXA D5: DIVIZIA REVOLVER STANDARD

|     |  |                             |
|-----|--|-----------------------------|
| 1.  | Factor de putere minim pentru Major  | 170                         |
| 2.  | Factor de putere minim pentru Minor  | 125                         |
| 3.  | Greutate minima a glontului  | Nu                          |
| 4.  | Calibru glont/lungime tub cartus minime  | 9mm (0.354") / 19mm(0.748") |
| 5.  | Calibru minim glont pentru Major   | Nu                          |
| 6.  | Detanta minima (vezi Anexa F2)   | Nu                          |
| 7.  | Dimensiune maxima pistol   | Nu                          |
| 8.  | Lungime maxima a incarcatorului  | Nu se aplica                |
| 9.  | Capacitate maxima de munitie   | Nu, vezi mai jos            |
| 10. | Distanta maxima a pistolului si incarcatoarelor/dispozitivelor de incarcare fata de corp | 50 mm                       |
| 11. | Se aplica Regula 5.2.3.1   | Da                          |
| 12. | Restrictii asupra pozitiei holsterului si a altui echipament                             | Nu                          |
| 13. | Dispozitive de ochire optice/electronice   | Nu                          |
| 14. | Acceptare compensatori, supresori sunet si/sau flash                                     | Nu                          |
| 15. | Acceptare portare  | Nu                          |

### **Conditii speciale:**

16. Nu exista limita la capacitatea cilindrului, cu toate acestea, un maxim de 6 cartuse trebuie trase inainte de reincarcare. Incalcarea va aduce o penalizare procedurala per abatere.
17. Este permis orice revolver complet (sau revolver asamblat din componente) produs de un OFM si disponibil publicului larg (cu exceptia prototipurilor).
18. Modificari de genul greutati sau alte dispozitive pentru controlul si/sau reducerea reculului sunt interzise.
19. Modificarile permise se limiteaza la:
  - 19.1. Inlocuirea sau modificarea dispozitivelor de ochire, cocosului, dispozitivelor de eliberare a cilindrului.
  - 19.2. Inlocuirea tevilor cu conditia ca lungimea, greutatea si profilul tevii sa fie la fel ca in standardul OFM.
  - 19.3. Imbunatatiri cosmetice care nu ofera un avantaj competitiv (ex. placare, revizuirea cadrelor, manere personalizate).
  - 19.4. Sanfrenare si/sau modificari la cilindru pentru a accepta " Moon Clips".
  - 19.5. Inlocuirea arcurilor, a opritoarelor de tragaci si alte modificari pentru a imbunatati operativitatea tragaciului.
20. Revolvere "cu auto-incarcare" cu mansoane retractabile sunt interzise in aceasta Divizie.

# ANEXA E1: Scara "J" pentru 16 Concurenti



- Primul Castigatorul din 11
- Al 2-lea Castigatorul din 12
- Al 3-lea Necastigatorul din 12
- Al 4-lea Necastigatorul din 10
- Al 5-lea Castigatorul din 9
- Al 6-lea Necastigatorul din 9
- Al 7-lea Castigatorul din 8
- Al 8-lea Necastigatorul din 8

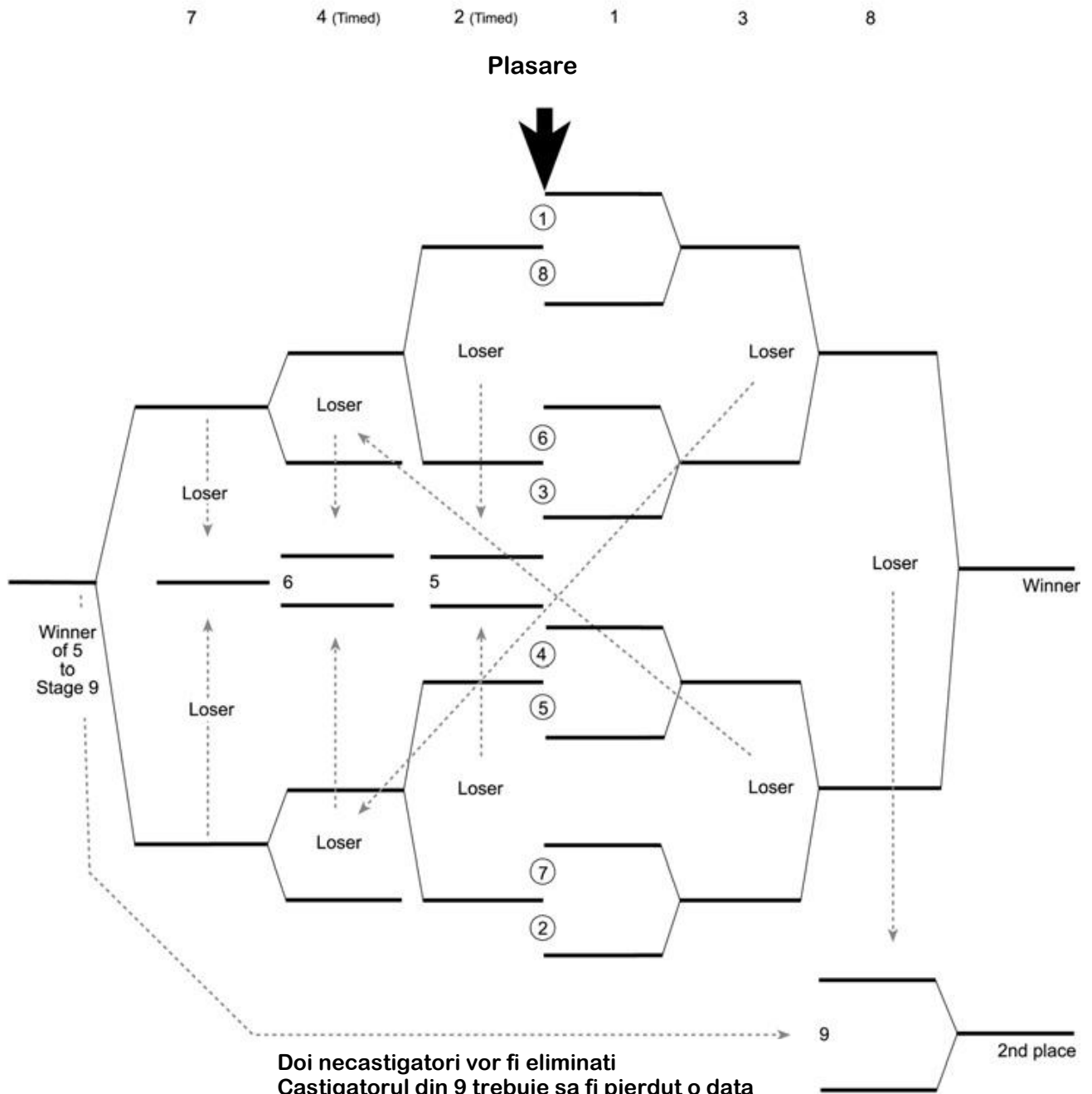
Al 9-lea – al 12-lea fixati in functie de timp in intrecerea 4  
Al 13-lea – al 16-lea fixati in functie de timp in intrecerea 2

Unde: Winner = Castigator  
Loser = Necastigator



# ANEXA E2: Scara "J" pentru 8 Concurenti

Ordinea Intrecerilor de Tragere

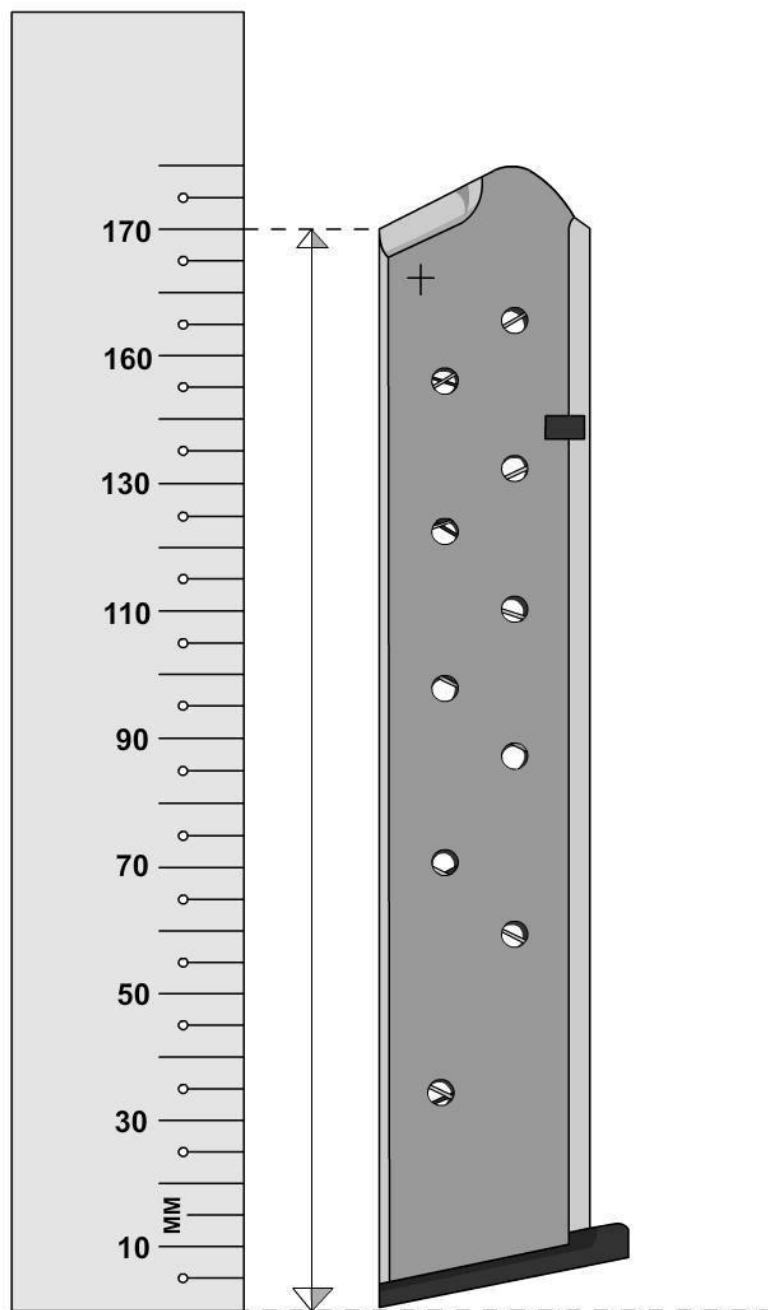


- Primul    Castigatorul din 8
- Al 2-lea    Castigatorul din 9
- Al 3-lea    Necastigatorul din 9
- Al 4-lea    Necastigatorul din 7
- Al 5-lea    Castigatorul din 6
- Al 6-lea    Necastigatorul din 6
- Al 7-lea    Castigatorul din 5
- Al 8-lea    Necastigatorul din 5

Al 5-lea – al 6-lea pot fi fixati in functie de timp in intrecerea 4  
Al 7-lea – al 8-lea pot fi fixati in functie de timp in intrecerea 2

Unde:    Winner = Castigator  
         Loser  = Necastigator

## ANEXA F1: Procedura de Masurare a Incarcatorului

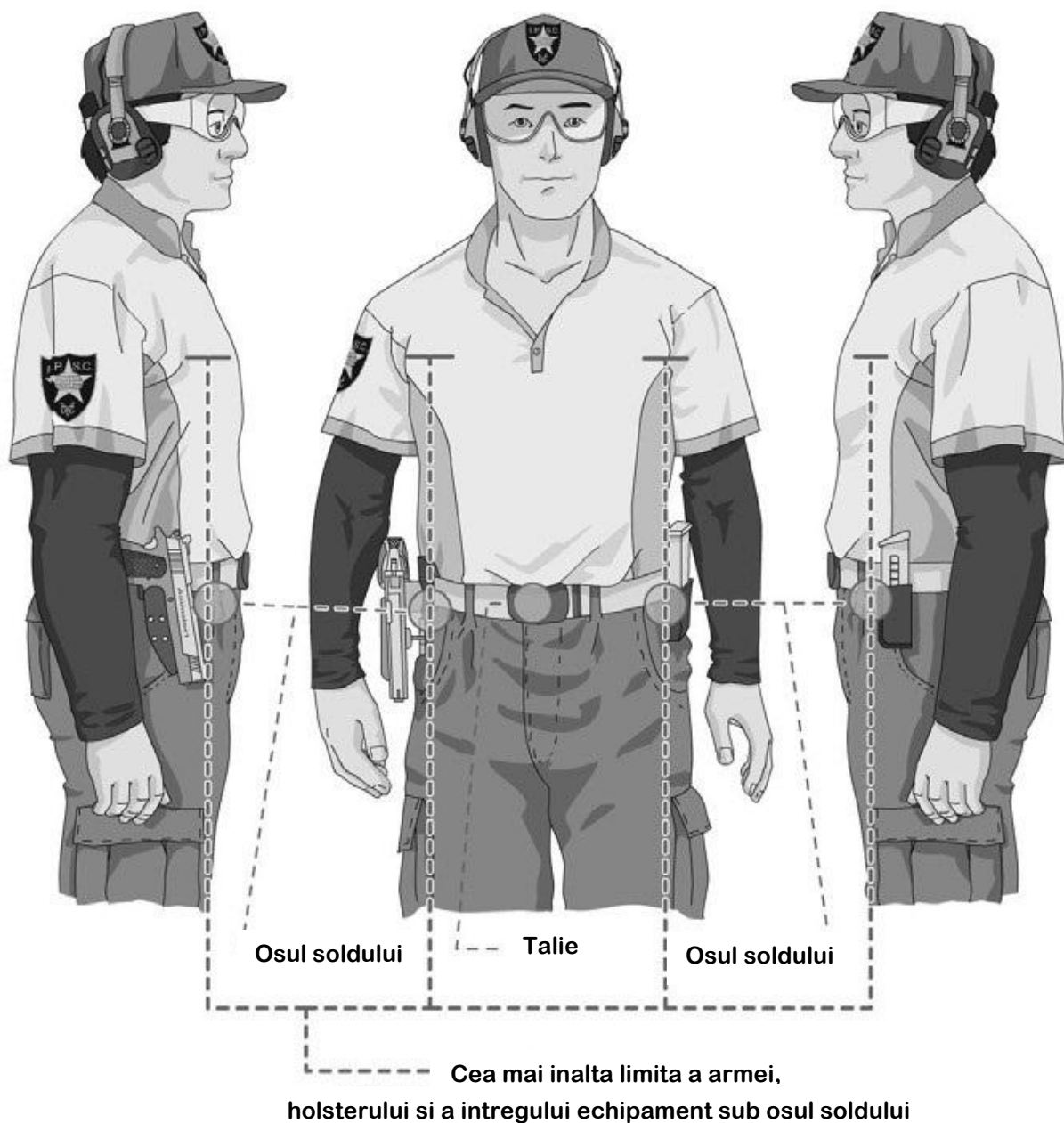


## **ANEXA F2: Procedura de Testare a Detentei Tragaciului**

Cand o detenta minima este ceruta de o Divizie, pistolul va fi testat dupa cum urmeaza:

1. Pistolul descarcat va fi pregatit ca in cazul in care pistolul este gata sa traga un foc cu actionare dubla (double action);
2. Greutatea de declansare sau scara de masura va fi atasata cat mai aproape posibil de centrul tragaciului, in fata;
3. Tragaciul pistolului trebuie sa:
  - (a) Se ridice si sa sustina 2,27 kg (5 lbs) greutate cand gura tevii pistolului este indreptata vertical spre cer si pistolul este ridicat incet, sau
  - (b) Sa inregistreze nu mai putin de 2,27 kg (5 lbs) pe scara folosind procedura specificata de Range Master;
4. Unul din testele de mai sus va fi facut de maxim 3 ori;
5. Daca cocosul sau cuiul percutor nu percuteaza la nici una din cele 3 incercari, sau daca scara nu inregistreaza mai putin de 2,27 kg (5 lbs) la toate cele 3 incercari, pistolul a trecut testul.
6. Daca cocosul sau cuiul percutor percuteaza la toate cele 3 incercari, sau daca scara inregistreaza mai putin de 2,27 kg. (5 lbs), pistolul nu a trecut testul si se va aplica Regula 6.2.5.1.

## ANEXA F3: Diagrama Pozitiei Echipamentului



Aria suprafetei maxime pe care pot fi aplicate benzile adezive (fetele) intr-un singur strat (partile minore care se suprapun inevitabil sunt permise), este ilustrata in diagrama de mai jos:



Banda poate fi aplicata numai in zonele indicate de liniile punctate, care includ fata si spatele benzilor. Cu toate acestea banda nu poate fi folosita daca pericliteaza siguranta unui maner, nici nu poate fi aplicata pe nici o parte a mansonului, pe tragaci, garda tragaciului, incarcator sau orice maneta sau buton.

# CUPRINS

## Termeni

---

|                                   |                |
|-----------------------------------|----------------|
| Abordarea Tintelor .....          | 9.1.1          |
| Acoperitoare .....                | Vezi Cover     |
| Afilie IPSC .....                 | 6.5.1          |
| Apeluri .....                     | 11.1           |
| Alcool .....                      | 10.7           |
| Arma de Foc Cazuta .....          | 10.5.3/10.5.14 |
| Arma de Foc Incarcata .....       | 10.5.13        |
| Arma de Foc Stricata .....        | 5.7            |
| Asistenta .....                   | 8.6            |
| Banda pe Manere .....             | ANEXA F4       |
| Bariere .....                     | 2.2.3          |
| Bariere Care se Escaladeaza ..... | 2.2.3          |
| Briefing-uri de Stagii            |                |
| Cerinte .....                     | 3.2.1          |
| Informatii .....                  | 3.2            |
| Schimbari sau Modificari .....    | 3.2.3          |
| Calibru                           |                |
| Divizii .....                     | ANEXA D        |
| Minim .....                       | 5.1.2          |
| Calitate .....                    | 1.1.2          |
| Categorii .....                   | 6.3/ANEXA A2   |
| Categoria Junior .....            | ANEXA A2       |
| Categoria Lady .....              | ANEXA A2       |
| Categoria Senior .....            | ANEXA A2       |
| Categoria Super Senior .....      | ANEXA A2       |
| Centura                           |                |
| Divizii si regulamente.....       | ANEXA D        |
| Femeie .....                      | 5.2.3.1        |
| Fixare .....                      | 5.2.3          |
| Chief Range Officer .....         | 7.1.2          |
| Clasificare/Clasificatori .....   | 1.2.2.3        |
| Comisia de Arbitrare              |                |
| Componenta .....                  | 11.2           |
| Limite de Timp .....              | 11.3           |
| Proceduri .....                   | 11.5           |
| Regulamente .....                 | 11.6           |
| Verdict .....                     | 11.6           |
| Competitie                        |                |
| Categorii .....                   | 6.3/ANEXA A2   |
| Divizii .....                     | 6.2/ANEXA D    |
| Nivele .....                      | ANEXA A1       |
| Principii Generale .....          | 6.1            |

|   |                        |
|---|------------------------|
| Comportament Nesportiv .....                        | 10.6                   |
| Comstock – Metoda de Calcul a Punctajului .....     | 9.2.2                  |
| Penalizari .....                                    | 9.4                    |
| Constructia Curselor de Foc                         |                        |
| Criterii .....                                      | 2.2                    |
| Modificari .....                                    | 2.3                    |
| Regulamente Generale .....                          | 2.1                    |
| Cover   |                        |
| Hard .....  | 4.1.4.1/4.2.4          |
| Soft .....  | 4.1.4.2                |
| Cronograf   |                        |
| Disponibilitate .....                               | 5.6.1                  |
| Factor de Putere .....                              | 5.6.1                  |
| Procedura .....                                     | 5.6.3                  |
| Verificare .....                                    | 5.6.2                  |
| Curse de Foc  |                        |
| Echilibru .....                                     | 1.2.1.4                |
| Publicare .....                                     | 3.1                    |
| Tipuri .....  | 1.2                    |
| Curse de Foc – Informatii Despre                    |                        |
| Briefing-urile Stagiilor .....                      | 3.2                    |
| Regulamente Generale .....                          | 3.1                    |
| Reguli Locale, Regionale si Nationale .....         | 3.3                    |
| Curse Lungi .....                                   | 1.2.1.3                |
| Curse Medii .....                                   | 1.2.1.2                |
| Curse Publicate .....                               | 3.1.1                  |
| Curse Scurte .....                                  | 1.2.1.1                |
| Descalificare                                       |                        |
| Comportament Nesportiv .....                        | 10.6                   |
| Degetul in Interiorul Garzii Tragaciului .....      | 10.5.8 pana la 10.5.10 |
| Descarcare Accidentala .....                        | 10.4                   |
| Manevrare Nesigura a Armei .....                    | 10.5                   |
| Membru de Echipa .....                              | 6.4.6                  |
| Miscare .....                                       | 10.5.10                |
| Substante Interzise .....                           | 10.7                   |
| Descarcare Accidentala .....                        | 10.4                   |
| Design-ul Curselor de Foc                           |                        |
| General .....                                       | 1.1                    |
| Dificultate .....                                   | 1.1.6                  |
| Dispozitive de Incarcare Rapida .....               | 5.5.2                  |
| Dispozitive de Ochire .....                         | 5.1.3                  |
| Dispozitive de Masurare a Timpului/Cronometru ..... | 9.10                   |
| Distanta Intre Concurenti .....                     | 2.1.7                  |
| Distanta Maxima                                     |                        |
| Tinte de Metal .....                                | 2.1.3                  |
| Diversitate .....                                   | 1.1.4                  |
| Divizia Modified .....                              | ANEXA D3               |

|   |                |
|---|----------------|
| Divizia Production .....                          | ANEXA D4       |
| Divizia Standard .....                            | ANEXA D2       |
| Divizii   |                |
| Descalificare .....                               | 6.2.6          |
| Mai Mult de Una .....                             | 6.2.4          |
| Nu Corespunde Cerintelor .....                    | 6.2.5.1        |
| Nedeclarare .....                                 | 6.2.5          |
| Recunoastere .....                                | 6.2.1/ANEXA A1 |
| Stearsa .....                                     | 6.2.5          |
| DVC .....   | 1.1.3          |
| Echilibru: Viteza, Precizie & Putere .....        | 1.1.3          |
| Echipament Necorespunzator al Concurentului ..... | 5.7            |
| Echipe .....                                      | 6.4            |
| Echipe Juniori .....                              | ANEXA A2       |
| Echipe Ladies .....                               | ANEXA A2       |
| Echipe Senior .....                               | ANEXA A2       |
| Exercitii Standard .....                          | 6.1.2/1.2.2.1  |
| Extra – Lovituri (in Plus) .....                  | 9.4.5.2        |
| Extra – Focuri (in Plus) .....                    | 9.4.5.1        |
| Factor de Putere .....                            | 5.6            |
| Faultare .....                                    | 10.2.1         |
| Nu Se Trag Focuri .....                           | 10.2.1         |
| Se Trag Focuri .....                              | 10.2.1         |
| Foi de Punctaj (Scor) .....                       | 9.7            |
| Functionare Defectuoasa                           |                |
| Echipamentul Concurentului .....                  | 5.7            |
| Echipamentul de Poligon .....                     | 4.6            |
| Gauri Radiale .....                               | 9.5.4          |
| Gura Tevii  |                |
| Directie .....                                    | 10.5.2         |
| Unghi Cand Se Afla in Holster .....               | 5.2.7.3        |
| Hard Cover  |                |
| Propte .....                                      | 2.2.6          |
| Tinte acoperite .....                             | 4.1.4/4.2.4    |
| Holster   |                |
| Alegere .....                                     | 5.2.6          |
| Centura .....                                     | 5.2.3          |
| Curea de Retinere .....                           | 5.2.5.3        |
| Echipament .....                                  | 5.2            |
| Interiorul unui Tunel .....                       | 10.5.4         |
| Pozitiei .....                                    | 5.2.5/ANEXA F  |
| Schimbarea Pozitiei .....                         | 5.2.5.3        |
| Sistem de Fixare Profesional .....                | 5.2.7.5        |
| Tragaci Acoperit .....                            | 5.2.7.4        |
| ICS .....   | 6.7            |
| Impenetrabile – Propte .....                      | 9.1.6          |
| Impenetrabile – Tinte .....                       | 9.1.5          |



|   |             |
|---|-------------|
| Incarcatoare                            |             |
| Divizie .....                           | ANEXA D     |
| Rezerva .....                           | 5.5.3       |
| Scapat .....                            | 5.5.3       |
| Inlocuirea Pistolului .....             | 5.1.7       |
| Insinuare .....                         | 10.2.6      |
| Interferenta .....                      | 8.6         |
| Liga .....                              | 6.1.6       |
| Limita de Timp pentru Contestatie ..... | 11.3        |
| Linia de Tragere .....                  | 2.1.7       |
| Linie de Tragere Comuna .....           | 2.1.7       |
| Linii de Fault                          |             |
| Bariere .....                           | 2.2.3       |
| Folosirea de .....                      | 2.2.1       |
| Introducerea sau Modificarea de .....   | 2.3         |
| Penalizari .....                        | 10.2.1      |
| Major .....                             | 5.6.1.2     |
| Mana Puternica .....                    | 1.1.5.3     |
| Mana Slaba .....                        | 1.1.5       |
| Scoatere .....                          | 8.2.4       |
| Maturare .....                          | 10.5.5      |
| Minor .....                             | 5.6.1.1     |
| Management, Poligon .....               | 7           |
| Manipularea Armelor de Foc              |             |
| Nesigura .....                          | 10.5.1      |
| Safety Area .....                       | 2.4/10.5.1  |
| Manipulatea Munitiei .....              | 10.5.12     |
| Manuirea Nesigura a Armei .....         | 10.5        |
| Medicamente .....                       | 10.7        |
| Meci                                    |             |
| Definitie .....                         | 6.1.4       |
| Director .....                          | 7.1.6       |
| Oficiali .....                          | 7.1         |
| Pre-Match .....                         | 6.6.2       |
| Membrii si Afiliere .....               | 6.5         |
| Membru de Echipa                        |             |
| Descalificare .....                     | 6.4.6       |
| Inlocuire .....                         | 6.4.4/5     |
| Mini Tinte IPSC .....                   | ANEXA B3    |
| Miscari .....                           | 8.5         |
| Munitie                                 |             |
| Interzisa .....                         | 5.5.4       |
| Nesigura .....                          | 5.5.6       |
| Rezerva .....                           | 5.5.3       |
| No-shoot                                |             |
| Lovituri .....                          | 9.4.2/9.4.3 |

|  |               |
|--|---------------|
| Obstacole .....                                | 2.1.6         |
| Penalizari .....                               | 10            |
| Penalizare in Locul Cerintelor .....           | 10.2.11.      |
| Penalizare Procedurala .....                   | 10            |
| Asistenta/Interventie .....                    | 8.6           |
| Tinte – Abordare/Atingere .....                | 9.1.1/9.1.2   |
| Pistol   |               |
| Auto sau "cu imprastiere" .....                | 5.1.11        |
| Conditii de Ready .....                        | 8.1           |
| Distanta Fata de Corp .....                    | 5.2.5         |
| Inaltime .....                                 | 5.2.7.2       |
| Inlocuirea .....                               | 5.1.7         |
| Mai Mult de Unul .....                         | 5.1.9         |
| Modificare .....                               | 5.1.8         |
| Pozitie de Ready .....                         | 8.2.1         |
| Proiectia Gurii Tevii Pistolului .....         | 5.2.7.3       |
| Reintroducerea in Holster .....                | 2.2.2.4/8.2.5 |
| Sistem de Fixare .....                         | 5.2.7.1       |
| Suport de Umar .....                           | 5.1.10        |
| Tragaci .....                                  | 5.1.4         |
| Utilizabil si Sigur.....                       | 5.1.6         |
| Pistoale .....                                 | 5.1/ANEXA D   |
| Placi .....                                    | 4.3/ANEXA C3  |
| Poligon  |               |
| Comenzi .....                                  | 8.3           |
| Echipament .....                               | 4.6           |
| Functionare Defectuoasa a Echipamentului ..... | 4.6           |
| Ofiter (Officer) .....                         | 7.1.1         |
| Management .....                               | 7             |
| Master .....                                   | 7.1.5         |
| Proceduri                                      |               |
| Ochire .....                                   | 8.7           |
| Start Fals .....                               | 8.3.4.1       |
| Schimbarea/Revizuirea Procedurilor .....       | 3.2.3         |
| Schimbari .....                                | 2.3           |
| Suprafata .....                                | 2.1.5         |
| Popere   |               |
| Configurare .....                              | ANEXA C2      |
| Dimensiuni si Punctaj .....                    | ANEXA C2      |
| Operare & Calibrare .....                      | ANEXA C1      |
| Punctaj .....                                  | ANEXA C2      |
| Tinte .....                                    | 4.3           |
| Pozitie de Tragere .....                       | 2.1.7         |
| Precizie .....                                 | 1.1.3         |
| Program .....                                  | 6.6           |
| Procedura de Apel .....                        | 11.5          |
| Protectie pentru Ochi .....                    | 5.4           |

|   |                               |
|---|-------------------------------|
| Protectie pentru Urechi .....                             | 5.4                           |
| Puncte pe Stagiul .....                                   | 9.2.2.1/9.2.3.1/9.2.4.1/9.2.6 |
| Punctaj   |                               |
| Metode .....  | 9.2                           |
| Penalizari .....  | 10                            |
| Politica .....  | 9.5                           |
| Programe .....  | 9.11                          |
| Ratari .....  | 9.4.2./9.4.3                  |
| Responsabilitate .....                                    | 9.8                           |
| Valori .....  | 9.4                           |
| Verificare .....  | 9.6                           |
| Punctaj Maxim .....                                       | 9.2                           |
| Punctaj Minim .....                                       | 9.5.5                         |
| Punctaje Egale .....                                      | 9.3                           |
| Putere .....  | 1.1.3                         |
| Quartermaster .....                                       | 7.1.4                         |
| Ratarea Ochirii Tintei .....                              | 9.5.6                         |
| Penalizari .....  | 10.2.7                        |
| Tinte Miscatoare .....                                    | 9.9                           |
| Ready   |                               |
| Conditii .....  | 8.1/8.2                       |
| Pozitie .....   | 8.2                           |
| Recunoasterea Diviziilor, categoriilor si Echipelor ..... | ANEXA A2                      |
| Refuzul Concurrentului de a Re-trage .....                | 2.3.3.3                       |
| Reincarcare .....   | 8.4                           |
| Reintroducerea in Holster                                 |                               |
| Design-ul Curselor de Foc .....                           | 8.2.5                         |
| Optiunea Concurrentului .....                             | 8.2.5                         |
| Reochire .....  | 10.2.9                        |
| Reprezentare .....  | 6.5.2                         |
| Revolver  |                               |
| Conditii de Ready .....                                   | 8.1.1                         |
| Divizie .....   | ANEXA D5                      |
| Executarea Cursei de Foc .....                            | 8.3.7                         |
| Gloante Incarcate .....                                   | 8.1.4                         |
| Plasarea pe Pamant .....                                  | 10.5.3                        |
| Safety Area   |                               |
| Constructie .....   | 2.4                           |
| Folosire .....  | 2.4.1                         |
| Munitie Reală sau de Manevra .....                        | 2.4.2                         |
| Sanctiune .....   | 1.3                           |
| Scaparea Armei de Foc din Mana .....                      | 10.5.3/10.5.14                |
| Scaparea Incarcatoarelor .....                            | 5.5.3                         |
| Schimbare de Poligoane sau Echipament .....               | 2.3                           |
| Shoot-Off .....   | 6.1.7                         |

|   |               |
|---|---------------|
| Siguranta   |               |
| Design-ul Curselor .....                          | 1.1.1         |
| Ochelari .....                                    | 5.4           |
| Limitari in Comportament .....                    | 2.1.4         |
| Pistoale .....                                    | 5.1.6         |
| Reguli Locale .....                               | 3.3           |
| Responsabilitatile Gazdelor .....                 | 2.1.1         |
| Sistem de Curele de Fixare .....                  | 5.2.7.1       |
| Sistem de Fixare Profesional .....                | 5.2.7         |
| Sir .....   | 6.1.1         |
| Stagiu .....                                      | 6.1.3         |
| Standby .....                                     | 8.3.3         |
| Statusul Concurentului si Acreditariile .....     | 6.5           |
| Stil liber .....                                  | 1.1.5         |
| Substante Interzise .....                         | 10.7          |
| Suporturi pentru Ajutor la Escaladare .....       | 2.2.2         |
| Suporturi de Umar .....                           | 5.1.10        |
| Taxa de Contestatie                               |               |
| Retinuta .....                                    | 11.4.2        |
| Suma .....  | 11.4.1        |
| Timp Oficial .....                                | 9.10          |
| Tinte   |               |
| Abordare .....                                    | 9.1.1         |
| Atingere .....                                    | 9.1.2         |
| Autorizate .....                                  | 4.1.1         |
| Care Dispar/Se Misca .....                        | 9.9           |
| Contestatie .....                                 | 9.6           |
| Dimensiuni .....                                  | ANEXELE B & C |
| Fragile .....                                     | 4.4           |
| Functionare Defectuoasa .....                     | 4.6           |
| Impenetrabile .....                               | 9.1.5         |
| Lipire Prematura .....                            | 9.1.3         |
| Nerefacute .....                                  | 9.1.4         |
| Numar Maxim de Lovituri Inainte de Punctare ..... | 4.2.3         |
| Plasare .....                                     | 2.1.8         |
| Prezentare .....                                  | 2.1.8.4       |
| Punctaj .....                                     | 9.4           |
| Unghiuri .....                                    | 2.1.8.4       |
| Tinte IPSC .....                                  | ANEXA B2      |
| Tinte Impenetrabile .....                         | 9.1.5         |
| Tinte de Metal                                    |               |
| Autorizate .....                                  | 4.3           |
| Tipuri .....                                      | 4.3           |
| Versiuni .....                                    | 4.3           |
| Tinte Miscatoare                                  |               |
| Penalizari .....                                  | 9.9           |
| Punctaj .....                                     | 9.9           |

|                                    |                  |
|------------------------------------|------------------|
| Tinte Miscatoare care Dispar ..... | 9.9.2            |
| Tipuri de Competitii .....         | 6.1              |
| Tragaci                            |                  |
| Acoperit .....                     | 5.2.7.4          |
| Placute pe Tija .....              | 5.1.5            |
| Tras .....                         | 5.1.4/ANEXA F2   |
| Tunel Cooper                       |                  |
| Constructie .....                  | 2.2.5            |
| Penalizari .....                   | 10.2.5           |
| Tuneluri .....                     | 2.2.4            |
| Turneu .....                       | 6.1.5            |
| Unghiuri de Foc .....              | 2.1.2            |
| Virginia Count                     |                  |
| Penalizari .....                   | 9.2.3            |
| Punctaj .....                      | 9.4.5            |
| Viteza .....                       | 1.1.3            |
| Zona Comerciantilor .....          | 2.5              |
| Zona de Siguranta .....            | Vezi Safety Area |