

**INTERNATIONAL  
PRACTICAL SHOOTING  
CONFEDERATION**

**REGRAS DE COMPETIÇÃO HANDGUN**

**EDIÇÃO DE JANEIRO 2019 – PORTUGAL**

International Practical Shooting Confederation  
Carretera Vieja de Bunyola  
Km 6,2 – 07141 Marratxi  
Mallorca, Spain

Tel: +34 971 796 232    WhatsApp: +34 699 264 399  
e-mail: [rules@ipsc.org](mailto:rules@ipsc.org)    Web: [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)

**As siglas "IPSC", "DVC" e "IROA", o logotipo da IPSC, o nome "International Range Officers Association", o logo da IROA, os Alvos de IPSC e o lema "Diligentia, Vis, Celeritas", o logo NROI, são todos marcas registadas relacionadas ao desporto de tiro Internacional Practical Shooting Confederation.**

Indivíduos, organizações e outras entidades não afiliadas à IPSC (ou a um membro de sua Região) estão proibidos de usar qualquer um desses itens sem a prévia aprovação por escrito do Presidente da IPSC (ou do seu Diretor Regional, conforme o caso).

**Nota:** O livro "REGRAS DE COMPETIÇÃO HANDGUN" Edição em Português (**Portugal**) está em processo de finalização, caso você encontre algum erro, por gentileza ajude-nos, informando através do e-mail: [iroa@ipsc.org](mailto:iroa@ipsc.org)

Publicado em Junho de 2021 (ver. B)

---

# TABELA DE CONTEÚDOS

Pág. Nº

<b>CAPÍTULO 1: PROJETO DE PISTA DE TIRO.....</b>	<b>1</b>
1.1 PRINCÍPIOS GERAIS.....	1
1.1.1 Segurança.....	1
1.1.2 Qualidade.....	1
1.1.3 Equilíbrio.....	1
1.1.4 Diversidade.....	1
1.1.5 Estilo Livre.....	1
1.1.6 Dificuldade.....	1
1.1.7 Desafio.....	1
1.2 TIPOS DE PISTAS.....	1
1.2.1 Pistas de Tiro Gerais.....	1
1.2.1.1 Pistas Curtas.....	1
1.2.1.2 Pistas Médias.....	2
1.2.1.3 Pistas Longas.....	2
1.2.2 Pistas de Tiro Especiais.....	2
1.2.2.1 Classificatórias.....	2
1.2.2.2 Shoot-Off.....	2
1.3 SANCIONAMENTO DA IPSC.....	2
<b>CAPÍTULO 2: ÁREA DE TIRO E CONSTRUÇÃO DA PISTA.....</b>	<b>3</b>
2.1 REGULAMENTOS GERAIS.....	3
2.1.1 Construção Física.....	3
2.1.2 Ângulos Seguros de Tiro.....	3
2.1.3 Distâncias Mínimas.....	3
2.1.4 Localização dos Alvos.....	3
2.1.5 Superfície da Área.....	3
2.1.6 Obstáculos.....	3
2.1.7 Linhas de Tiro Comum.....	3
2.1.8 Posicionamento dos Alvos.....	3
2.1.9 Bermas.....	4
2.2 CRITÉRIOS DE CONSTRUÇÃO DE PISTA.....	4
2.2.1 Linhas de falta.....	4
2.2.2 Obstáculos.....	4
2.2.3 Barreiras.....	4
2.2.4 Túneis.....	5
2.2.5 Túneis de Cooper.....	5
2.2.6 Cenários da Pista.....	5
2.2.7 Janelas e Portas.....	5
2.3 MODIFICAÇÕES DA CONSTRUÇÃO DA PISTA.....	5
2.4 ÁREAS DE SEGURANÇA.....	6
2.5 PISTA DE TESTE DE TIRO/AFINAÇÃO DE MIRAS.....	6
2.6 ÁREAS PARA VENDEDORES.....	6
2.7 ÁREAS DE HIGIENE.....	6
<b>CAPÍTULO 3: INFORMAÇÕES DA PISTA.....</b>	<b>7</b>
3.1 REGULAMENTOS GERAIS.....	7
3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas.....	7
3.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas.....	7
3.2 BRIEFINGS: PROCEDIMENTOS POR ESCRITO DA PISTA DE TIRO.....	7
3.3 REGRAS LOCAIS, REGIONAIS E NACIONAIS.....	7
<b>CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO.....</b>	<b>8</b>
4.1 ALVOS – PRINCÍPIOS GERAIS.....	8
4.2 ALVOS APROVADOS IPSC – PAPEL.....	9
4.3 ALVOS APROVADOS IPSC – METAL.....	9
4.4 ALVOS QUEBRÁVEIS E SINTÉTICOS.....	10
4.5 ALTERAÇÕES NO EQUIPAMENTO DA ÁREA DE TIRO OU SUPERFÍCIE.....	10
4.6 FALHA NOS EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO E OUTRAS QUESTÕES.....	10
<b>CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....</b>	<b>11</b>
5.1 ARMAS DE FOGO.....	11
5.2 COLDRE, TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO E EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....	11
5.3 ROUPAS APROPRIADAS.....	13
5.4 PROTEÇÃO DOS OLHOS E OUVIDOS.....	13

---

5.5	MUNIÇÃO E EQUIPAMENTOS RELACIONADOS.....	13
5.6	CRONÓGRAFO E FATOR DE POTÊNCIA.....	14
5.7	MAU FUNCIONAMENTO – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....	15
5.8	MUNIÇÃO OFICIAL DA PROVA.....	16
<b>CAPÍTULO 6: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO.....</b>		<b>18</b>
6.1	PRINCÍPIOS GERAIS.....	18
6.1.1	Pista de Tiro.....	18
6.1.2	Pista.....	18
6.1.3	Prova ou Competição.....	18
6.1.4	Torneio.....	18
6.1.5	Grande Torneio.....	18
6.1.6	Liga.....	18
6.1.7	Soberania da Competição.....	18
6.2	DIVISÕES DA COMPETIÇÃO.....	18
6.3	CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO.....	19
6.4	EQUIPAS NACIONAIS.....	19
6.5	CREDENCIAIS E SITUAÇÃO DOS COMPETIDORES.....	20
6.6	AGENDAMENTO E AGRUPAMENTO DOS COMPETIDORES.....	21
6.7	SISTEMA INTERNACIONAL DE CLASSIFICAÇÃO.....	21
<b>CAPÍTULO 7: GESTÃO DA COMPETIÇÃO.....</b>		<b>22</b>
7.1	OFICIAIS DE PROVA.....	22
7.1.1	Range Officer ("RO").....	22
7.1.2	Chief Range Officer ("CRO").....	22
7.1.3	Stats Officer ("SO").....	22
7.1.4	Quartermaster ("RM").....	22
7.1.5	Range Master ("RM").....	22
7.1.6	Diretor de Prova ("MD").....	22
7.2	AÇÕES DISCIPLINARES DOS OFICIAIS DE PROVA.....	22
7.3	NOMEAÇÃO DOS OFICIAIS.....	22
<b>CAPÍTULO 8: A PISTA DE TIRO   CHAPTER 8: THE COURSE OF FIRE.....</b>		<b>24</b>
8.1	CONDIÇÕES DE PRONTO DAS ARMAS.....	24
8.2	CONDIÇÃO DE PRONTO DO COMPETIDOR.....	25
8.3	COMANDOS DE PISTA.....	25
8.3.1	"Load And Make Ready".....	25
8.3.2	"Are You Ready?".....	25
8.3.3	"Standby".....	25
8.3.4	"Start Signal".....	25
8.3.5	"Stop".....	25
8.3.6	"If You Are Finished, Unload And Show Clear".....	26
8.3.7	"If Clear, Hammer Down, Holster".....	26
8.3.8	"Range Is Clear".....	26
8.3.9	Sinais Visuais e/ou Físicos.....	26
8.3.10	Pista do Cronógrafo e de Controlo de Equipamento.....	26
8.4	CARREGAR, RECARREGAR OU DESCARREGAR DURANTE A PISTA DE TIRO.....	26
8.5	MOVIMENTO.....	26
8.6	AJUDA OU INTERFERÊNCIA.....	27
8.7	VISADAS, TIRO A SECO E INSPEÇÃO DE PISTA.....	27
<b>CAPÍTULO 9: PONTUAÇÃO.....</b>		<b>28</b>
9.1	REGULAMENTOS GERAIS.....	28
9.1.1	Aproximação dos Alvos.....	28
9.1.2	Tocar nos Alvos.....	28
9.1.3	Alvos Restaurados Prematuramente.....	28
9.1.4	Alvos Não Restaurados.....	28
9.1.5	Impenetrável.....	28
9.1.6	Cobertura Intransponível.....	28
9.1.7	Madeiras dos Suportes dos Alvos.....	29
9.2	MÉTODO DE PONTUAÇÃO.....	29
9.3	EMPATES DE PONTUAÇÃO.....	29
9.4	VALORES DE PONTUAÇÃO E PENALIDADE DOS ALVOS.....	29
9.5	POLÍTICA DE PONTUAÇÃO DE ALVOS.....	29
9.6	VERIFICAÇÃO DA PONTUAÇÃO E CONTESTAÇÃO.....	30
9.7	MINUTAS DE PONTUAÇÃO.....	31
9.8	RESPONSABILIDADE DA PONTUAÇÃO.....	31

---

9.9	PONTUAÇÃO DE ALVOS QUE DESAPARECEM.....	32
9.10	TEMPO OFICIAL.....	32
9.11	PROGRAMAS DE PONTUAÇÃO.....	32
<b>CAPÍTULO 10:</b>	<b>PENALIDADES E DESCLASSIFICAÇÕES.....</b>	<b>33</b>
10.1	PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – REGULAMENTOS GERAIS.....	33
10.2	PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – EXEMPLOS ESPECÍFICOS.....	33
10.3	DESCLASSIFICAÇÕES – REGULAMENTOS GERAIS.....	34
10.4	DESCLASSIFICAÇÕES – DISPARO ACIDENTAL.....	34
10.5	DESCLASSIFICAÇÕES – MANUSEIO INSEGURO DA ARMA.....	35
10.6	DESCLASSIFICAÇÕES – COMPORTAMENTO ANTI DESPORTIVO.....	36
10.7	DESCLASSIFICAÇÕES – SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS.....	36
<b>CAPÍTULO 11:</b>	<b>PROTESTO DE ARBITRAGEM E INTERPRETAÇÃO DE REGRAS.....</b>	<b>38</b>
11.1	PRINCÍPIOS GERAIS.....	38
11.1.1	Administração.....	38
11.1.2	Direito de Protesto.....	38
11.1.3	Protestos.....	38
11.1.4	Protesto ao Comitê.....	38
11.1.5	Guarda de Provas.....	38
11.1.6	Preparação do Protesto.....	38
11.1.7	Dever do Oficial de Prova.....	38
11.1.8	Dever do Diretor de Prova.....	38
11.1.9	Dever do Comitê de Arbitragem.....	38
11.2	COMPOSIÇÃO DO COMITÊ.....	38
11.2.1	Provas de Nível III ou Superiores.....	38
11.2.2	Provas de Nível I ou II.....	38
11.3	LIMITES DE TEMPO E SEQUÊNCIAS.....	39
11.3.1	Limite de Tempo para Protesto de Arbitragem.....	39
11.3.2	Limite de Tempo para Tomada de Decisão.....	39
11.4	TAXAS.....	39
11.4.1	Valor.....	39
11.4.2	Destino da Taxa.....	39
11.5	REGRAS DE PROCEDIMENTO.....	39
11.5.1	Deveres do Comitê e Procedimentos.....	39
11.5.2	Submissão.....	39
11.5.3	Audiência.....	39
11.5.4	Testemunhas.....	39
11.5.5	Interrogatórios.....	39
11.5.6	Opiniões.....	39
11.5.7	Inspeção da Área.....	39
11.5.8	Influência Indevida.....	39
11.5.9	Deliberação.....	39
11.6	VEREDITO E AÇÕES POSTERIORES.....	39
11.6.1	Decisão do Comitê.....	39
11.6.2	Execução da Decisão.....	39
11.6.3	A Decisão é Definitiva.....	40
11.6.4	Ata.....	40
11.7	PROTESTOS POR PARTE DE TERCEIROS.....	40
11.8	INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS.....	40
<b>CAPÍTULO 12:</b>	<b>ASSUNTOS DIVERSOS.....</b>	<b>41</b>
12.1	APÊNDICES.....	41
12.2	IDIOMA.....	41
12.3	ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE.....	41
12.4	GÊNERO.....	41
12.5	GLOSSÁRIO.....	41
12.6	MEDIDAS.....	43
	APÊNDICE A1: NÍVEIS DE COMPETIÇÃO IPSC.....	44
	APÊNDICE A2: RECONHECIMENTO IPSC.....	45
	APÊNDICE A3: TABELA DE ELIMINAÇÃO DO SHOOT-OFF.....	46
	APÊNDICE A4: PROPORÇÃO APROVADA DE PISTAS.....	47
	APÊNDICE B1: APRESENTAÇÃO DO ALVO.....	48
	APÊNDICE B2: Alvo IPSC.....	49
	APÊNDICE B3: Mini Alvo IPSC.....	50
	APÊNDICE C1: CALIBRAÇÃO DOS POPPERS IPSC.....	51

APÊNDICE C2: Poppers IPSC.....	52
APÊNDICE C3: Pratos Metálicos IPSC.....	53
APÊNDICE C4: FORMULÁRIO DE RELATÓRIO DIÁRIO DO CRONÓGRAFO.....	54
APÊNDICE D1: Divisão OPEN.....	55
APÊNDICE D2: Divisão STANDARD.....	56
APÊNDICE D3: Divisão CLASSIC.....	57
APÊNDICE D4: Divisão PRODUCTION.....	58
APÊNDICE D4a: Divisão PRODUCTION OPTICS.....	59
APÊNDICE D4b: Divisão PRODUCTION OPTICS LIGHT.....	61
APÊNDICE D5: Divisão REVÓLVER.....	63
APÊNDICE E1: PROCEDIMENTO DE MEDIÇÃO DO CARREGADOR.....	64
APÊNDICE E2: DIAGRAMA DA POSIÇÃO DO EQUIPAMENTO.....	65
APÊNDICE E3a: DIVISÃO PRODUCTION – LIMITES DA FITA DE EMPUNHADURA.....	66
APÊNDICE E3b: TODAS AS DIVISÕES – A CORONHA DA ARMA.....	66
APÊNDICE E4a: PROCEDIMENTO DE TESTE DE GATILHO.....	67
APÊNDICE E4b: PROCEDIMENTO DE MEDIÇÃO DO COMPRIMENTO DO CANO.....	67
APÊNDICE E5: FICHA DE CONTROLO DE EQUIPAMENTO.....	68
APÊNDICE F1: Sinais Manuais de Pontuação.....	69
ÍNDICE.....	70

---

# CAPÍTULO 1: PROJETO DE PISTA DE TIRO

Os seguintes princípios gerais para projeto de pista de tiro definem os critérios, responsabilidades e restrições que regem os projetistas de pista como arquitetos do desporto de tiro IPSC.

## **1.1 PRINCÍPIOS GERAIS**

- 1.1.1 SEGURANÇA** – As competições de IPSC tem que ser projetadas, construídas e geridas com a devida consideração à segurança.
- 1.1.2 QUALIDADE** – O valor numa competição de IPSC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no projeto de pista. As pistas de tiro têm que ser projetadas principalmente para testar as habilidades de tiro do competidor de IPSC e não as suas habilidades físicas.
- 1.1.3 EQUILÍBRIO** – Precisão, Potência e Velocidade são elementos equivalentes do tiro IPSC e são expressos nas palavras em Latim "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Uma pista de tiro devidamente equilibrada dependerá em grande parte da natureza dos desafios nela apresentados. Contudo, as pistas têm que ser planeadas e as competições de IPSC têm que ser conduzidas de forma a avaliar esses elementos igualmente.
- 1.1.4 DIVERSIDADE** – Os desafios do tiro IPSC são variados. Embora não seja necessário construir novas pistas para cada competição, nenhuma pista de tiro pode ser repetida a ponto de permitir o seu uso como uma medida definitiva da habilidade de tiro no IPSC.
- 1.1.5 ESTILO LIVRE** – As competições de IPSC são de estilo livre. Tem que ser permitido aos competidores a resolução do desafio apresentado de forma livre. Após o Sinal de Início, as pistas de tiro não podem exigir recargas obrigatórias nem ditar uma posição, local ou postura de tiro, exceto conforme especificado abaixo. No entanto, condições podem ser criadas, e barreiras ou outras limitações físicas podem ser construídas, para obrigar o competidor a posições, locais ou posturas de tiro.
- 1.1.5.1 As competições de Nível I e Nível II não são obrigadas a obedecer rigorosamente ao estilo livre ou a limitação de contagem de disparos (ver Secção 1.2).
- 1.1.5.2 Pistas Curtas e Classificatórias podem incluir recargas obrigatórias e podem ditar uma posição, local e/ou postura. Quando uma recarga obrigatória é requerida, ela tem que ser efetuada depois de o competidor atirar no primeiro alvo e antes de atirar no último alvo. Violações estão sujeitas a uma penalidade de procedimento.
- 1.1.5.3 Pistas Gerais e Classificatórias podem especificar atirar só com a mão forte ou só com a mão fraca sem a necessidade de impor conformidade usando meios físicos (ex.: Ganchos, prendedores etc). A mão especificada tem que ser usada exclusivamente a partir do ponto estipulado para o restante da pista.
- 1.1.5.4 Se o procedimento escrito da pista ("*briefing*") especifica apenas mão forte ou fraca, a Regra 10.2.8 aplica-se. Se um competidor for meramente obrigado a carregar, reter ou agarrar um objeto durante sua tentativa na pista de tiro, a Regra 10.2.2 será aplicada.
- 1.1.5.5 Projetistas de pistas podem dar aos competidores liberdade para esperar o Sinal de Início em qualquer local dentro dos limites numa zona de tiro bem demarcada.
- 1.1.6 DIFICULDADE** – Competições de IPSC apresentam diversos níveis de dificuldade. Nenhum desafio de tiro pode ser considerado proibitivo. Isso não se aplica aos desafios que não sejam de tiro, que têm que ser razoáveis para permitir diferenças de altura e constituição física do competidor.
- 1.1.7 DESAFIO** – As competições de IPSC reconhecem os desafios apresentados ao usar armas de fogo com alta potência no tiro dinâmico, e é exigido sempre um fator mínimo de potência a ser atingido por todos os competidores para refletir esse desafio.

## **1.2 TIPOS DE PISTAS**

As competições de IPSC podem conter os seguintes tipos de pistas de tiro:

### **1.2.1 PISTAS DE TIRO GERAIS:**

- 1.2.1.1 **Pistas Curtas:** Não podem exigir mais do que 12 disparos para serem completadas. O projeto e

construção não podem exigir mais do que 9 impactos pontuáveis de qualquer local ou visão.

- 1.2.1.2 **Pistas Médias:** Não podem exigir mais do que 24 disparos para serem completadas. O projeto e construção não podem exigir mais do que 9 impactos pontuáveis de qualquer local ou visão, nem permitir que um competidor atire em todos os alvos da pista de tiro de qualquer um dos locais ou visão.
- 1.2.1.3 **Pistas Longas:** Não podem exigir mais do que 32 disparos para serem completadas. O projeto e construção não podem exigir mais do que 9 impactos pontuáveis de qualquer local ou visão, nem permitir que um competidor atire em todos os alvos da pista de tiro de qualquer um dos locais ou visão.
- 1.2.1.4 O **Equilíbrio** aprovado para uma competição de IPSC sancionada é a proporção de 3 pistas Curtas, para 2 pistas Médias e 1 pista Longa (3-2-1). (ver Proporções Aprovadas para Pistas no APÊNDICE A4).
- 1.2.1.5 **Condição de pronto da arma** com a câmara vazia e/ou alojamento do carregador/cilindro/tubo vazio (ver Capítulo 8) não deve ser requerida para mais do que 25% das pistas de tiro numa competição.

## 1.2.2 PISTAS DE TIRO ESPECIAIS:

- 1.2.2.1 **Classificatórias** – Pistas de Tiro autorizadas pelo Diretor Regional e/ou IPSC, que estão disponíveis para competidores que procuram uma classificação nacional e/ou internacional. Pistas classificatórias têm que ser montadas de acordo com essas regras e diagramas e serem conduzidas em total acordo com as notas e diagramas que as acompanham. Os resultados têm que ser submetidos à entidade que autorizou, no formato requerido (com as taxas aplicáveis, se alguma), para serem reconhecidos.
- 1.2.2.2 **"Shoot-Off"** – Um evento conduzido separadamente numa competição. Dois competidores elegíveis atiram simultaneamente duas séries de alvos idênticas e adjacentes num processo de uma ou mais séries de eliminação (ver APÊNDICE A3). Recomenda-se que sejam usados alvos metálicos, e que o último alvo de cada competidor seja montado de forma a se sobrepor ao do outro competidor quando for derrubado, sendo o vencedor o competidor cujo alvo está por baixo. Cada série de alvos não pode exceder **12 disparos** e cada competidor tem que realizar uma recarga obrigatória depois de atirar no primeiro alvo e antes de atirar no último alvo. As violações estão sujeitas a perda automática da série do "Shoot-Off".

## 1.3 SANCIONAMENTO DA IPSC

- 1.3.1 Organizadores de competições que desejem receber o sancionamento da IPSC têm que obedecer aos princípios gerais do projeto e construção de pistas assim como todas as outras regras IPSC e regulamentos atuais relevantes para a disciplina. Pistas de Tiro que não obedecem a esses requerimentos não serão sancionadas e não podem ser anunciadas ou divulgadas como competições sancionadas pela IPSC.
- 1.3.2 Grupos de alvos e apresentações de cenários incluídos nas pistas de tiro submetidas à IPSC, mas considerados pela IPSC como ilógicos ou impraticáveis, não serão aprovados (consulte a versão mais recente do manual Target Array Book).
- 1.3.3 O Presidente da IPSC, o seu representante ou um Oficial da Confederação (nesta ordem), pode retirar o Sancionamento da IPSC de uma competição se, em sua opinião, uma competição ou qualquer parte dela:
  - 1.3.3.1 Contrariem o propósito ou espírito dos princípios do projeto de pista; ou
  - 1.3.3.2 Foi construído com uma diferença significativa do projeto sancionado; ou
  - 1.3.3.3 Está em violação de qualquer regra vigente da IPSC; ou
  - 1.3.3.4 Pode trazer descrédito ao desporto de tiro IPSC; ou
  - 1.3.3.5 Se as disposições da Regra 6.5.1.1 não foram observadas (ver também Regra 4.3.1.1).
- 1.3.4 Os requisitos e recomendações para os níveis de competições IPSC estão especificados no APÊNDICE A1.



## CAPÍTULO 2: ÁREA DE TIRO E CONSTRUÇÃO DA PISTA

Os seguintes regulamentos gerais de construção de pistas definem os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro nas competições de IPSC. Projetistas de pistas, organizações anfitriãs e oficiais são guiados por estes regulamentos.

### **2.1 REGULAMENTOS GERAIS**

**2.1.1 CONSTRUÇÃO FÍSICA** – Considerações sobre a segurança no projeto, na construção física, e nos requisitos declarados para qualquer pista de tiro são da responsabilidade da organização anfitriã, sujeitas a aprovação do Range Master. Esforço razoável tem que ser feito para prevenir danos aos competidores, oficiais e espectadores durante a competição. O projeto tem que prevenir ações inseguras e involuntárias sempre que possível. Ter em consideração que a construção de qualquer pista de tiro deve permitir o controlo adequado aos oficiais que supervisionam os competidores.

**2.1.2 ÂNGULOS SEGUROS DE TIRO** – Pistas de tiro têm que ser construídas levando-se em consideração ângulos de tiro seguros. Têm que ser levada em consideração a segurança na montagem de alvos e cenários, bem como para o ângulo de qualquer possível ricochete. As dimensões físicas e adequadas do para-balas e bermas laterais têm que fazer parte do processo de construção. A não ser que seja especificado de forma diferente, o ângulo máximo do cano é de 90 graus em todas as direções, medido da frente do competidor olhando diretamente para o centro do para-balas ("*downrange*"). Violações estão sujeitas à Regra 10.5.2.

2.1.2.1 Sujeito a orientação e aprovação do Diretor Regional, ângulos específicos (reduzidos ou expandidos) para pistas ou áreas de tiro podem ser permitidos. Violações estão sujeitas à Regra 10.5.2. Qualquer alteração aos ângulos e a fatores condicionais (ex.: um ângulo vertical reduzido do cano só se aplica quando o dedo estiver dentro do guarda-mato) devem ser publicados antes da competição e tem que ser incluídos no procedimento escrito ("*briefing*") da pista de tiro (ver também Secção 2.3).

**2.1.3 DISTÂNCIAS MÍNIMAS:** Sempre que alvos metálicos ou coberturas metálicas são usados na pista de tiro, tem que ser tomadas precauções para que o competidor e os Oficiais de Prova mantenham uma distância mínima de 7 metros deles enquanto se efetuam os disparos. Onde for possível, isso tem que ser feito com barreiras físicas. Se Linhas de falta são utilizadas para limitar a aproximação do competidor aos alvos metálicos, elas têm que ser colocadas pelo menos a 8 metros dos alvos para que, mesmo que o competidor involuntariamente infrinja a linha de falta, seja garantida a distância mínima de 7 metros (ver Regra 10.4.7). O mesmo cuidado tem que ser observado na colocação dos cenários de metal.

**2.1.4 LOCALIZAÇÃO DOS ALVOS** – Quando uma pista é construída e inclui locais de alvos que não estão diretamente virados para o para-balas ("*downrange*"), os organizadores e oficiais têm que proteger ou restringir as áreas periféricas que os competidores, oficiais ou espectadores tem acesso. Cada competidor tem que ter permissão para resolver o desafio competitivo da sua própria maneira e não pode ser impedido ou ser forçado a agir de qualquer maneira que possa causar uma ação insegura. Os alvos têm que estar dispostos de forma que ao visá-los, tal como são apresentados, não obrigue o competidor a violar os ângulos de tiro seguros.

**2.1.5 SUPERFÍCIE DA PISTA** – Onde for possível, a superfície da área (terreno ou piso) tem que ser preparada antes da competição e ser mantida moderadamente limpa de detritos durante a competição, para proporcionar uma segurança razoável para competidores e oficiais. A possibilidade de mau tempo e sua influência nas ações do competidor têm que ser levadas em conta. Os Oficiais de Prova podem colocar cascalho, areia ou outros materiais numa superfície deteriorada da pista a qualquer momento, e essa ação de manutenção da pista não pode ser protestada pelos competidores.

**2.1.6 OBSTÁCULOS** – Obstáculos naturais ou criados na pista de tiro devem permitir razoáveis variações na altura e constituição física dos competidores e devem ser construídos para proporcionar segurança razoável a todos os competidores, oficiais de prova e espectadores.

**2.1.7 LINHAS DE TIRO COMUM** – Pistas de tiro onde os competidores têm que atirar simultaneamente na mesma linha de tiro comum (ex.: "*Shoot-Off*"), têm que proporcionar um mínimo de 3 metros de espaço livre entre cada competidor.

**2.1.8 POSICIONAMENTO DE ALVOS** – Tem que ser tido em consideração o seu posicionamento físico para prevenir tiros através ("*shoot through*") dos alvos de papel que posteriormente atinjam outros alvos.

2.1.8.1 O posicionamento dos alvos deve ser claramente marcado nos suportes, para a troca de alvos e os suportes devem estar fixos de forma segura ou sua localização deve estar claramente marcada na superfície da pista, para garantir a consistência durante toda a competição. Além disso, os tipos de

alvos devem ser identificados nas molduras ou suportes antes do início da competição para garantir que um alvo pontuável não seja trocado por um alvo de penalidade ("no-shoot") após o início da competição.

2.1.8.2 Quando Alvos de Papel e Alvos Metálicos são usados próximos numa pista de tiro, tem que ser tomado cuidado para minimizar o risco de respingos (ricochetes) dos alvos metálicos atinjam os alvos de papel.

2.1.8.3 Quando Poppers IPSC são utilizados numa pista, deve-se tomar cuidado para garantir que o local ou área de fundação/fixação está preparada para proporcionar uma operação consistente (ex.: não folgar ou mudar de posição após sucessivas quedas) durante a competição.

2.1.8.4 **Alvos Estáticos** (ou seja, aqueles que não são ativados) não podem ser apresentados num ângulo maior que 90 graus da vertical.

**2.1.9 BERMAS** – Todas as bermas são “zonas proibidas” para todas as pessoas em todos os momentos, exceto quando o acesso a elas for especificamente permitido por um Range Officer (ver Secção 10.6).

## **2.2 CRITÉRIOS DE CONSTRUÇÃO DE PISTA**

Durante a construção de uma pista de tiro, uma variedade de barreiras físicas pode ser utilizada para restringir o movimento do Competidor e proporcionar desafios competitivos adicionais:

**2.2.1 LINHAS DE FALTA** – O movimento do competidor deve ser preferencialmente restringido pelo uso de barreiras físicas, contudo, o uso de linhas de falta é permitido como se segue:

2.2.1.1 Para prevenir avanços ou recuos inseguros ou irreais aos alvos;

2.2.1.2 Para simular o uso de barreiras físicas e/ou coberturas;

2.2.1.3 Para definir os limites da área geral de tiro (área designada) ou parte dela.

2.2.1.4 As linhas de falta têm que ser fixas firmemente no local, têm que elevar-se a pelo menos 2 centímetros acima do nível do chão, devem ser construídas em madeira ou outro material rígido, e devem ser de uma cor consistente (preferencialmente vermelho), em todas as pistas de tiro de uma competição. A não ser que usadas de forma contínua para definir os limites numa área de tiro geral, as linhas de falta têm que ter no mínimo 1,5 metros de comprimento, mas são consideradas como estendendo-se ao infinito (ver também Regra 4.4.1).

2.2.1.5 Se uma pista de tiro tem um caminho visivelmente delineado por linhas de falta e/ou uma área de tiro claramente demarcada, qualquer competidor que faça um atalho e pise o chão fora do caminho e/ou área de tiro incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado depois de ter passado pelo atalho.

**2.2.2 OBSTÁCULOS** –As pistas de Tiro podem incluir o uso de grandes obstáculos a serem superados pelos competidores. Estes não podem exceder a altura de 2 metros. Obstáculos com mais de 1 metro de altura têm que conter acessórios para auxiliar a subida do competidor e têm que ser construídos para garantir a segurança do competidor das seguintes formas:

2.2.2.1 Obstáculos têm que estar firmemente ancorados e presos para proporcionar suporte adequado quando em uso. Sempre que possível, superfícies indevidamente afiadas ou rugosas têm que ser removidas para reduzir a possibilidade de ferimento dos competidores e/ou Oficiais de Prova.

2.2.2.2 O lado de descida de qualquer obstáculo tem que ser livre de obstruções ou riscos naturais.

2.2.2.3 Os competidores têm que ter permissão para testar tais obstáculos antes de fazer sua tentativa na pista de tiro.

2.2.2.4 Os competidores não podem ser obrigados a coldrear a arma antes de subir esses obstáculos.

**2.2.3 BARREIRAS** –Têm que ser construídas da seguinte forma:

2.2.3.1 Elas têm que ser suficientemente altas e fortes para servirem o propósito desejado. A não ser que dotadas com uma plataforma de tiro ou similar, barreiras de pelo menos 1,8 metros de altura são consideradas estendendo-se infinitamente até o céu (ver também Regra 10.2.11).

2.2.3.2 Elas devem incluir Linhas de falta projetando-se para trás no nível do solo a partir do fim das laterais.

**2.2.4 TÚNEIS** – Um túnel onde o competidor tem que entrar ou passar tem que ser construído com material adequado e em qualquer comprimento. Entretanto, portas suficientes têm que ser disponibilizadas para permitir que os Oficiais de Prova monitorizem com segurança as ações do competidor. O fim das aberturas do túnel tem que ser preparado para minimizar a possibilidade de lesões aos competidores e Oficiais de Prova. Os projetistas de pistas têm que designar claramente a entrada e a saída do túnel, bem como os parâmetros para atirar em todos os alvos dentro do túnel (por exemplo, linhas de falha). Veja também Regra 10.5.4.

**2.2.5 TÚNEIS DE COOPER** – São túneis compostos de postes reforçados que suportam materiais soltos na cobertura (ex.: ripas de madeira), que podem cair quando inadvertidamente deslocados pelos competidores (ver Regra 10.2.5). Estes túneis podem ser construídos de qualquer altura, mas os materiais da cobertura não podem ser pesados o suficiente para causar ferimentos em caso de queda. Veja também Regra 10.5.4.

**2.2.6 CENÁRIOS DA PISTA** – Onde estes itens são utilizados com a intenção de suportar um competidor em movimento ou atirar nos alvos, eles têm que ser construídos tendo como prioridade a segurança do competidor e Oficiais de Prova. Têm que se tomar providências para permitir que os Oficiais de Prova monitorizem e controlem seguramente as ações do competidor o tempo todo. O cenário tem que ser suficientemente forte para suportar o uso por todos os competidores.

**2.2.7 JANELAS E PORTAS** – Têm que ser colocadas a uma altura alcançável para a maioria dos competidores e uma plataforma robusta disponível para os outros, (mais baixos ex: juniores ou senhoras) se solicitado, sem penalizações.

### **2.3 MODIFICAÇÕES NA CONSTRUÇÃO DA PISTA**

**2.3.1** Os Oficiais de Prova podem, por qualquer razão, modificar a construção física ou procedimentos da pista de tiro, desde que essas alterações sejam aprovadas previamente pelo Range Master. Qualquer alteração ou adição numa pista de tiro publicada tem que ser finalizada antes do início do uso dessa pista.

**2.3.2** Todos os competidores têm que ser avisados das alterações assim que possível. No mínimo, eles têm que ser avisados pelo Oficial (RO) responsável da pista de tiro, durante a leitura do "*briefing*" da pista de tiro à esquadra.

**2.3.3** Caso o Range Master aprove qualquer ação deste tipo depois do início da competição, ele tem que também:

2.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue com as modificações, afetando só os competidores que ainda não completaram a pista. Se as ações de um competidor causaram as mudanças, esse competidor tem que refazer a pista de tiro ("*reshoot*") revista, sujeito à Regra 2.3.4.1; ou

2.3.3.2 Se possível, requerer que todos os competidores refaçam a pista de tiro revista, e todas as tentativas anteriores sejam removidas do resultado da competição.

2.3.3.3 O competidor que se recuse a refazer a pista de tiro ("*reshoot*"), sob essa ou qualquer outra Secção, quando ordenado pelo Range Officer, receberá zero pontos para a pista, independentemente de qualquer tentativa anterior.

**2.3.4** Se o Range Master (em conjunto com o Diretor de Prova) determinar que uma mudança física ou processual resulte na perda da igualdade competitiva e é impossível a todos os competidores refazerem a pista corrigida, ou se a pista for considerada inadequada ou impraticável por qualquer razão, esta pista e todas as pontuações de competidores associados são excluídas da competição.

2.3.4.1 Um competidor que foi desclassificado numa pista que é posteriormente excluída da prova, poderá ser reintegrado, se o mais alto nível de Protesto solicitado pelo competidor (ou seja, o Range Master ou o Comité de Arbitragem, conforme o caso), considere que a desclassificação está diretamente relacionada com as razões pelas quais a pista foi excluída.

**2.3.5** Durante um agravamento do estado do tempo, o Range Master pode ordenar que os alvos de papel sejam protegidos com capas protetoras transparentes e/ou abrigos. Esta ordem não está sujeita a protestos pelo competidor (ver Regra 6.6.1). Tais itens têm que ser aplicados e permanecerem aplicados em todos os alvos afetados pelo mesmo período, até que a ordem seja revogada pelo Range Master.

**2.3.6** Se o Range Master (em conjunto com o Diretor de Prova) considerar que as condições climáticas ou quaisquer outras, tenham afetado ou venham a poder afetar seriamente a segurança e/ou a condução da prova, ele pode ordenar que toda atividade de tiro seja suspensa, até ordem contrária.

## **2.4** **ÁREAS DE SEGURANÇA**

- 2.4.1 A organização anfitriã é responsável pela construção e fornecimento de um número suficiente de Áreas de Segurança para a competição. Estas devem ser convenientemente posicionadas e têm que ser facilmente identificadas com sinalização.
- 2.4.2 As Áreas de Segurança têm que ter uma mesa e avisos sobre a direção segura do cano e limites claramente identificados. Se um para-balas e/ou paredes laterais forem incluídas, elas têm que ser de material capaz de conter disparos. Áreas de Segurança em torneios e competições de armas longas têm que incluir um número suficiente de racks de armas adjacentes, fora da área de segurança para armazenamento seguro de carabinas com calibre de pistola, mini carabinas, espingardas e carabinas de forma que os canos fiquem para cima.
- 2.4.3 É permitido aos competidores usar as áreas de segurança sem supervisão para as atividades relacionadas abaixo, desde que eles se mantenham dentro dos limites da área de segurança e a arma esteja apontando para uma direção segura. Violações podem estar sujeitas a desclassificação (ver Regra 10.5.1).
- 2.4.3.1 Colocar e retirar arma na caixa, e coldrear armas descarregadas.
- 2.4.3.2 Praticar a montagem, saque, tiro a seco ("*dry-firing*") e coldrear armas descarregadas.
- 2.4.3.3 Praticar a inserção e remoção de carregadores vazios e/ou manobrar a corredeira da arma de fogo.
- 2.4.3.4 Fazer inspeções, desmontagem, limpeza, reparos e manutenção de armas de fogo, partes componentes e outros acessórios.
- 2.4.4 Munições vivas ou falsas, sejam soltas, embaladas ou dentro de carregadores ou dispositivos de recarga rápida, não podem ser manuseados na Área de Segurança sob qualquer circunstância (ver Regra 10.5.12).

## **2.5** **PISTA DE TESTE DE TIRO/AFINAÇÃO DE MIRA**

- 2.5.1 Quando disponível numa competição, uma pista para disparos de teste tem que ser supervisionada e controlada por um Range Officer.
- 2.5.2 Competidores podem testar a operação de suas armas e munição, sujeitos a todas as regras de segurança e qualquer limite de tempo ou outras restrições impostas pelo Range Officer.
- 2.5.3 Em torneios Nível III ou superiores e em competições de armas longas, alvos metálicos e de papel aprovados pela IPSC (onde for possível, indicação eletrônica ou auto rearmar), devem estar disponíveis para o uso dos competidores como auxílio à afinação das miras das armas, de acordo com as orientações apresentadas no APÊNDICE C3.

## **2.6** **ÁREAS PARA VENDEDORES**

- 2.6.1 Vendedores (ou seja, indivíduos, empresas e outras entidades exibindo ou vendendo mercadorias numa prova de IPSC) são os únicos responsáveis pelo manuseio seguro e a segurança de seus produtos e outros itens sob seus cuidados, garantindo que eles sejam exibidos na condição que não coloquem em perigo qualquer pessoa. As armas de fogo montadas têm que estar desativadas antes de serem exibidas.
- 2.6.2 O Range Master (em conjunto com Diretor de Prova) tem que delimitar claramente a área de vendedores, e ele pode publicar um "Guia de Práticas Aceitáveis" para todos os vendedores, que são responsáveis pela sua implementação em respeito à sua própria mercadoria.
- 2.6.3 Os competidores podem manusear as armas descarregadas do vendedor enquanto estiverem totalmente dentro da Área de Vendas tendo cuidado razoável para garantir que o cano não seja apontado para nenhuma pessoa durante o manuseio.
- 2.6.4 Os competidores não podem sacar ou coldrear suas armas na área de vendas (ver Regra 10.5.1). Competidores que necessitem de serviços de armeiro para a reparação da sua arma, têm que primeiro colocá-la na caixa ou capa, nas áreas de segurança designadas, antes de entregarem a arma ao vendedor na área de vendas.

## **2.7** **ÁREAS DE HIGIENE**

- 2.7.1 Um número suficiente de Áreas de Higiene, com lavatórios e produtos para lavagem das mãos, deve estar disponível ao lado das instalações sanitárias e perto da entrada das áreas de alimentação.

## **CAPÍTULO 3: INFORMAÇÕES DA PISTA**

### **3.1 REGULAMENTOS GERAIS**

O competidor é sempre responsável por cumprir com segurança os requisitos de uma pista de tiro, mas só pode ser esperado que o faça após receber verbalmente ou fisicamente o "*briefing*" escrito da pista, e tem que explicar adequadamente os requisitos aos competidores. As informações da pista podem ser amplamente divididas nos seguintes tipos:

**3.1.1 PISTAS DE TIRO PUBLICADAS** – Os competidores registados e/ou seus Diretores Regionais têm que ter a mesma informação da pista de tiro, no mesmo período de aviso, antes da competição. As informações podem ser fornecidas por meios físicos ou eletrônicos, ou por referência a um site (ver também Secção 2.3).

**3.1.2 PISTAS DE TIRO NÃO PUBLICADAS** – O mesmo da Regra 3.1.1, exceto que os detalhes da pista de tiro não são publicados previamente. As instruções da pista de tiro são fornecidas no "*briefing*" escrito da pista.

### **3.2 BRIEFINGS: PROCEDIMENTOS POR ESCRITO DA PISTA DE TIRO**

**3.2.1** O procedimento por escrito da pista de tiro "*briefing*", consistente com estas regras e aprovado pelo Range Master tem que ser colocado em cada pista de tiro antes do início da competição. Este "*briefing*" prevalecerá sobre qualquer outra informação da pista de tiro publicada ou de alguma forma comunicada aos competidores antes da competição, e tem que conter as seguintes informações mínimas:

- Alvos (tipos e quantidades);
- Número de impactos a serem pontuados;
- Condição de Pronto da Arma;
- Posição Inicial;
- Sinal de Início: audível ou visual;
- Procedimento.

**3.2.2** O Range Officer responsável da pista de tiro tem que ler o "*briefing*" escrito da pista, palavra por palavra, a todas as esquadras. O Range Officer tem que demonstrar visualmente a posição inicial (por uso de imagem ou demonstrar fisicamente) em todos os níveis de competições.

**3.2.3** O Range Master pode modificar o "*briefing*" da pista em qualquer momento por razões de clareza, consistência ou segurança (ver Secção 2.3).

**3.2.4** Depois da leitura do "*briefing*" escrito da pista e as questões surgidas terem sido respondidas aos competidores, deve ser permitido realizar uma inspeção ordenada ("*walkthrough*") da pista de tiro. A duração do tempo para a inspeção tem que ser estipulada pelo Range Officer, e deve ser a mesma para todos os competidores. Se a pista inclui alvos móveis ou itens similares, estes devem ser demonstrados para todos os competidores com a mesma duração de tempo e frequência.

### **3.3 REGRAS LOCAIS, REGIONAIS E NACIONAIS**

**3.3.1** As competições de IPSC são regidas pelas regras aplicáveis à disciplina. As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento de regras locais, exceto para cumprir a legislação ou precedente legal na jurisdição aplicável. Quaisquer regras adotadas voluntariamente que não estejam em conformidade com estas regras não podem ser aplicadas às competições da IPSC sem o consentimento expresso do Diretor Regional e do Conselho Executivo da IPSC.

## CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO

### **4.1 ALVOS – PRINCÍPIOS GERAIS**

**4.1.1** Só alvos aprovados pela Assembleia da IPSC, em total conformidade com as especificações nos APÊNDICES B e C, podem ser usados nas competições de arma curta IPSC.

4.1.1.1 Se um ou mais alvos numa competição não estão exatamente em conformidade com as especificações declaradas, e se alvos substitutos com as especificações corretas não estiverem disponíveis, o Range Master tem que decidir se a variação é ou não aceitável para essa competição, e quais disposições da Secção 2.3 destas regras serão aplicadas, se houver. Contudo, a decisão do Range Master afetará só a competição em andamento, e não será precedente para competições futuras realizadas no mesmo local, ou qualquer uso posterior dos alvos em questão noutra competição.

4.1.1.2 Existem dois tamanhos de Alvos de Papel e Poppers aprovados para uso em competições de IPSC (ver APÊNDICES B e C). Mini Targets IPSC e Mini Poppers IPSC são usados para simular alvos IPSC e Poppers IPSC colocados a maior distância. Os seguintes tipos e tamanhos de Alvos podem ser incluídos juntos no mesmo conjunto de Alvos:

- Targets IPSC e Poppers IPSC; ou
- Mini Targets IPSC e Mini Poppers IPSC; ou
- Targets IPSC e Mini Poppers IPSC; ou
- Mini Targets IPSC e Poppers IPSC.

Os seguintes tipos e tamanhos de alvos não podem ser incluídos juntos no mesmo conjunto (arranjo ou agrupamento) de Alvos:

- Targets IPSC e Mini Targets IPSC; ou
- Poppers IPSC e Mini Poppers IPSC.

**4.1.2** Alvos pontuáveis em todas as competições de IPSC têm que ser de cor única, como segue:

4.1.2.1 A área pontuável dos Alvos IPSC e os Mini Alvos IPSC têm que ser da cor parda ("*tan*"), exceto quando o Range Master considere que a falta de contraste com a área em volta ou fundo exija que uma cor diferente seja usada.

4.1.2.2 A frente dos Alvos Metálicos tem que ser pintada de cor única, de preferência branco.

**4.1.3** "*No-Shoots*" (Alvos de Penalidade) têm que ser claramente marcados com um "X" ou ser de uma cor única e diferente dos Alvos Pontuáveis durante a competição ou torneio. "*No-Shoots*" de Papel e Metálicos podem ser de cores diferentes numa competição ou torneio, desde que a cor escolhida seja consistente para todos os "*No-Shoots*" do mesmo material (ou seja, se os "*No-Shoots*" Metálicos são amarelos, todos têm que ser amarelos e se os "*No-Shoots*" de Papel forem brancos, todos têm que ser brancos na competição ou torneio).

**4.1.4** Os Alvos utilizados na pista de tiro podem ser parcial ou integralmente encobertos por meio de coberturas transponíveis ("*soft covers*") ou intransponíveis ("*hard covers*"), como segue:

4.1.4.1 Coberturas usadas para esconder todo ou uma parte de um alvo serão consideradas intransponíveis. Sempre que possível elas não podem ser simuladas, mas construídas usando-se materiais impenetráveis (ver Regra 2.1.3). Alvos feitos inteiramente de papel não podem ser usados como cobertura intransponível.

4.1.4.2 Coberturas usadas só para obscurecerem os alvos serão consideradas transponíveis. Tiros que passaram pela cobertura transponível e que atingiram um Alvo Pontuável pontuarão. Tiros que passaram por uma cobertura transponível antes de atingirem um "*No-Shoot*" serão penalizados. Todas as zonas de pontuação em alvos escondidos por coberturas transponíveis têm que ser deixadas intactas. Alvos obscurecidos pelas coberturas transponíveis têm que estar ou visíveis através da cobertura transponível ou pelo menos uma parte dos alvos afetados tem que estar visível em volta da cobertura transponível.

**4.1.5** Declarar que um único alvo intacto represente dois ou mais alvos com o uso de fitas, pintura ou qualquer outro meio e/ou fixar um Mini Target IPSC a um alvo de tamanho real é proibido.

**4.1.6** Só alvos IPSC e mecanismos operados mecanicamente ou eletricamente, podem ser usados para ativar Alvos

Móveis.

## **4.2 ALVOS IPSC APROVADOS – PAPEL**

- 4.2.1** Existem dois tipos de Alvos de Papel IPSC aprovados para uso nas competições IPSC de arma curta (consulte o APÊNDICE B).
- 4.2.2** Alvos de Papel têm que ter linhas de pontuação e 0,5 cm (Mini Target 0,3 cm) de bordas não pontuáveis, claramente marcadas na frente do alvo. Contudo, as linhas de pontuação e as bordas não pontuáveis, não devem ser visíveis a mais de 10 metros de distância. As zonas de pontuação servem para recompensar a potência (fator) nas competições de IPSC.
- 4.2.2.1 A frente dos Alvos de Papel de Penalidade ("*No-Shoots*") tem que incluir uma borda suficientemente distinta não pontuável. Na ausência de perfurações ou outras marcas adequadas, o Range Master tem que garantir que todos os "*No-Shoots*" afetados tenham uma borda de substituição de 0,5 cm (Mini Alvo 0,3 cm) desenhada ou aplicada sobre eles.
- 4.2.3** Quando a Área Pontuável é parcialmente escondida, os projetistas de pista têm que simular coberturas intransponíveis com uma das seguintes maneiras:
- 4.2.3.1 Escondendo realmente uma parte do Alvo (ver Regra 4.1.4.1); ou
- 4.2.3.2 Cortando fisicamente os alvos para remover a parte considerada escondida pela cobertura intransponível. Nestes alvos têm que ser aplicadas bordas substitutas de 0,5 cm (Mini Targets 0,3 cm) de não pontuação, que têm que cobrir o comprimento total da área cortada (ver Regra 4.2.2); ou
- 4.2.3.3 Pintando ou colocando fita com um limite nitidamente definido na parte do alvo que se considere estar escondida pela cobertura intransponível e com uma única cor visível e contrastante;
- 4.2.3.4 Quando os alvos de papel são parcialmente escondidos, cortados fisicamente, pintados ou, cobertos com fita, pelo menos uma parte de todas as zonas de pontuação tem que permanecer visível.
- 4.2.4** Coberturas intransponíveis (e "*no-shoots*" sobrepostos) não podem esconder completamente a zona A (Alpha) de um Alvo de Papel parcialmente escondido.

## **4.3 ALVOS IPSC APROVADOS – METAL**

### **4.3.1 REGRAS GERAIS:**

- 4.3.1.1 Alvos Metálicos pontuáveis ou de penalidade ("*no-shoots*") que podem acidentalmente girar ou ficar de lado quando atingidos, são expressamente proibidos. O uso destes pode resultar na perda do sancionamento IPSC.
- 4.3.1.2 Alvos Metálicos pontuáveis ou de penalidade ("*no-shoots*") que um Range Officer considere ter caído ou tombado devido ao seu suporte ter sido atingido, ou por qualquer outra interferência (ex.: ação do vento, ricochete, ser atingido por uma bucha de shotgun etc), será tratado como falha de equipamento (ver Regra 4.6.1).
- 4.3.1.3 Alvos Metálicos pontuáveis ou "*no-shoots*" não têm borda não pontuável.
- 4.3.1.4 Alvos Metálicos pontuáveis têm que ser atingidos por um projétil e cair ou tombar para pontuar.

### **4.3.2 POPPERS IPSC:**

- 4.3.2.1 Poppers IPSC e Mini Poppers IPSC são ambos alvos metálicos projetados para reconhecer potência, e têm que ser calibrados como especificados no APÊNDICE C1.

### **4.3.3 PRATOS IPSC:**

- 4.3.3.1 Pratos Metálicos de vários tamanhos podem ser utilizados (ver APÊNDICE C3).
- 4.3.3.2 Pratos Metálicos não reconhecem potência e não estão sujeitos a calibração ou questões de calibração.

4.3.3.3 Pratos Metálicos não podem ser usados exclusivamente numa pista de tiro. Pelo menos um alvo pontuável de papel ou popper (em adição a qualquer "no-shoot" metálico ou de papel), tem que ser incluído em cada pista de tiro.

#### **4.3.4 ALVOS DE PENALIDADE:**

4.3.4.1 Poppers e Pratos Metálicos de Penalidade ("no-shoots") podem ser projetados para cair ou tombar ou podem ser projetados para permanecer em pé. Em ambos os casos, eles têm que, se atingidos, ser repintados durante o processo de pontuação, caso não sejam repintados, os competidores posteriores não podem ser penalizados por impactos visíveis em sua superfície.

4.3.4.2 "No-Shoots" Metálicos no mesmo formato e tamanho dos alvos autorizados de IPSC podem ser usados.

### **4.4 ALVOS QUEBRÁVEIS E SINTÉTICOS**

4.4.1 Alvos Quebráveis, tais como pratos de barro ("clay pigeons") ou azulejos/ladrilhos ("tiles"), não são alvos autorizados para competições de Handgun IPSC.

4.4.2 Alvos Sintéticos (ex.: alvos "auto-restauráveis" etc), algumas vezes usados em carreiras de tiro indoor não podem ser usados em competições de Nível III ou superiores. Contudo, sujeito a aprovação prévia por escrito do Diretor Regional, estes alvos podem ser usados em competições de Nível I e II dentro da sua Região.

### **4.5 ALTERAÇÕES NO EQUIPAMENTO DA ÁREA DE TIRO OU SUPERFÍCIE**

4.5.1 O competidor não pode interferir, em momento algum, com a superfície da área de tiro, folhagem natural, construções, cenários ou outro equipamento da área de tiro (incluindo alvos, suporte de alvos, e ativadores de alvos). Violações podem resultar em 1 penalidade de procedimento por ocorrência, a critério do Range Officer.

4.5.2 O competidor pode solicitar que os Oficiais de Prova tomem ações corretivas para garantir a consistência relativa à superfície, à apresentação dos alvos e/ou qualquer outro assunto. O Range Master terá autoridade final relativa a todas as solicitações.

### **4.6 FALHA NOS EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO E OUTRAS QUESTÕES**

4.6.1 Os equipamentos da Área de Tiro têm que apresentar desafios justos e equilibrados para todos os competidores. Falhas no equipamento incluem, mas não são limitadas ao deslocamento de alvos de papel, ativação prematura de alvos metálicos ou alvos móveis, mau funcionamento de equipamentos operados mecanicamente ou eletricamente e falhas de cenário tais como aberturas, portas e barreiras.

4.6.1.1 A declaração e/ou uso de qualquer arma de fogo como "equipamento da área de tiro" é proibida.

4.6.2 Um competidor que não foi capaz de terminar uma pista de tiro devido a falha de equipamento, ou se um alvo metálico ou alvo móvel não foi repostado antes de sua tentativa na pista de tiro, tem que fazer o "reshoot" depois que as ações corretivas forem efetuadas.

4.6.2.1 Alvos de Papel não restaurados, não são considerados falhas de equipamentos (ver Regra 9.1.4).

4.6.2.2 Se o Range Master considerar que um ou mais alvos numa pista de tiro estão com defeito e/ou estão sendo apresentados de forma significativamente diferente de apresentações anteriores, ele pode propor um "reshoot" ao(s) competidor(es) afetado(s).

4.6.3 Mau funcionamento crónico de um equipamento numa pista de tiro pode resultar na remoção dessa pista dos resultados da competição (ver Regra 2.3.4).



## **CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR**

### **5.1 ARMAS DE FOGO**

- 5.1.1** As armas são regulamentadas por Divisões (ver APÊNDICE D); no entanto, as pistas de tiro têm que manter a sua consistência em todas as Divisões.
- 5.1.2** As medidas mínimas do invólucro da munição da arma (Pistola ou Revolver) em competições da IPSC são de 9 x 19 mm, o diâmetro mínimo do projétil é de 9 mm (0,354 polegadas).
- 5.1.3 MIRAS:**  
Tipos de mira identificados pela IPSC:
- 5.1.3.1 Mira Aberta é um dispositivo de pontaria, fixo na arma, que não utiliza circuitos eletrónicos nem lentes. Inserções de fibra ótica não são consideradas lentes.
- 5.1.3.2 Mira Ótica/Eletrónica é um dispositivo de pontaria (inclusive lanternas) fixo na arma que utiliza circuitos e/ou lentes eletrónicas.
- 5.1.3.3 O Range Master é a autoridade final na classificação das miras usadas na competição de IPSC e/ou na sua conformidade com as regras, incluindo as Divisões do APÊNDICE D.
- 5.1.4** A não ser quando exigido por uma Divisão (ver APÊNDICE D), não há restrição quanto ao peso do gatilho da arma, mas o mecanismo do gatilho tem que apresentar funcionamento seguro constante.
- 5.1.5** Gatilhos e/ou teclas/sapatas de gatilho que ultrapassam a largura do guarda-mato são expressamente proibidos.
- 5.1.6** As armas devem estar em condições de uso e seguras. Os Range Officers podem exigir o exame da arma ou equipamento do competidor, a qualquer hora, para verificar se funcionam de forma segura. Se qualquer item for declarado sem condições de uso ou inseguro por um Range Officer, ele deve ser retirado da competição até que seja reparado de forma a satisfazer o Range Master (ver também Regra 5.7.5).
- 5.1.7** Os competidores tem que usar a mesma arma e tipo de mira em todas as pistas de tiro numa competição. No entanto, no caso em que a arma original e/ou mira original do competidor fiquem fora de condições de uso ou inseguras, o competidor tem que, antes de usar uma arma substituta e/ou miras, obter permissão ao Range Master, que pode aprovar a substituição, desde que seja garantido que:
- 5.1.7.1 A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão em questão; e
- 5.1.7.2 No uso da arma substituta o competidor não terá vantagem; e
- 5.1.7.3 A munição do competidor, quando testada na arma substituta, atinja o fator de potência mínimo.
- 5.1.8** O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma arma durante a competição sem a aprovação prévia do Range Master ficará sujeito as disposições da Regra 10.6.1.
- 5.1.9** O competidor não pode jamais usar ou portar consigo mais do que uma arma durante a pista de tiro (ver Regra 10.5.7).
- 5.1.10** Armas com coronha de ombro e/ou empunhadura frontal ("*fore grip*") são proibidas (ver Regra 10.5.15).
- 5.1.11** Armas que disponibilizam "*burst*" e/ou "*full auto*" funcionamento totalmente automático (ou seja, em que mais que um projétil pode ser disparado com um único acionamento do gatilho) são proibidas (ver Regra 10.5.15).
- 5.1.12** Armas com mais de um cano são proibidas.

### **5.2 COLDRE, TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO E EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR**

- 5.2.1 TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO** – As armas têm que ser transportadas descarregadas numa mala ou em bolsa projetada destinada ao transporte seguro de armas de fogo, ou no coldre bem preso ao cinto do competidor. Violações estão sujeitas à Regra 10.5.13.

- 5.2.1.1 Os competidores ao chegarem a uma prova de IPSC de posse de uma arma carregada têm que comunicar imediatamente ao um Range Officer, que irá supervisionar a descarga da arma de fogo. Os competidores que não cumprirem podem estar sujeitos à Regra 10.5.13.
- 5.2.1.2 Armas transportadas no coldre têm que estar sem o carregador, o martelo ou o cão tem que estar desarmado. Violações incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitas à Regra 10.6.1 nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 5.2.2 MANUSEIO** – Exceto quando dentro dos limites de uma área de segurança, ou quando, sob a supervisão direta e comando de um Range Officer, os competidores não podem manusear as suas armas de fogo. A palavra "manuseio" inclui sacar ou coldrear uma arma de fogo, mesmo se estiver oculta por uma capa protetora, e/ou adicioná-la ou removê-la para/de outro competidor enquanto estiver total ou parcialmente no coldre. As violações estão sujeitas à Regra 10.5.1.
- 5.2.3** A menos que esteja especificado de forma diferente no "*briefing*" escrito da pista, o cinto que carrega o coldre e todos os equipamentos associados tem que ser usado na altura da cintura. O cinto ou o cinto interno ou ambos têm que estar permanentemente presos a cintura, ou seguros com um mínimo de três alças às calças ou calções.
- 5.2.3.1 Competidores do sexo feminino em todas as divisões estão sujeitos as mesmas condições acima, exceto para o cinto que carrega o coldre e equipamentos associados que pode ser usado na altura do osso do quadril (íliaco). Se outro cinto é usado na altura da cintura, o coldre e acessórios têm que ser colocados no cinto mais baixo.
- 5.2.4** Munição de reserva, carregadores e dispositivos de recarga rápida ("*speed loaders*") devem ser transportados em dispositivos retentores específicos para essa finalidade. Transportar carregadores de reserva e dispositivos de recarga rápida no bolso de trás das calças ou calções também é permitido.
- 5.2.4.1 Quando a Condição de Pronto requer que os carregadores ou dispositivos de recarga rápida ("*speed loaders*") sejam colocados em mesas ou similares, o competidor pode recuperar e transportar esses itens, após o Sinal de Início, em qualquer lugar do corpo, e isto não será tratado como violação das Regras das Divisões.
- 5.2.4.2 A não ser que especificado no "*briefing*" escrito da pista ou requerido pelo Range Officer, a posição do coldre e equipamento associado não pode ser movida ou alterada pelo competidor de pista para pista.
- 5.2.5** Quando uma Divisão especifica uma distância máxima que a arma e o equipamento de um competidor podem estender-se para fora do seu corpo, um Range Officer pode verificar a conformidade medindo a distância mais próxima entre o torso do competidor e o centro da maior dimensão do punho da arma e/ou quaisquer dispositivos de recarga.
- 5.2.5.1 A medição tem que ser feita com o competidor em pé, em posição natural, relaxado (ver APÊNDICE E2).
- 5.2.5.2 Todo competidor que não passar no teste acima antes do Sinal de Início, será solicitado a ajustar imediatamente o seu coldre ou equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada. O Range Master poderá usar de certa tolerância quanto ao cumprimento destes requisitos, devido ao perfil anatómico. Alguns competidores podem não ser capazes de cumpri-los totalmente.
- 5.2.6** As competições de arma curta não podem exigir o uso de nenhum tipo ou marca em particular de coldre ou equipamento aliado. Entretanto, o Range Master poderá considerar que o coldre de um competidor não apresenta segurança e ordenar que ele seja corrigido a seu critério, na impossibilidade de correção, este tem que ser retirado da prova. Se a aba ou tira retentora estiver fixa no coldre ou equipamento associado, tem que ser aplicada ou fechada antes do comando "*Standby*" (Ver Regra 8.3.3).
- 5.2.7** Os competidores não podem ter permissão para iniciar a pista de tiro usando mais de um coldre ou:
- 5.2.7.1 Coldre de ombro ou amarrado à perna (visível ou não), exceto como especificado na Regra 5.2.8.
- 5.2.7.2 Coldre que deixe a parte traseira inferior da coronha da arma ("*butt of the handgun*") abaixo do topo do cinto (ver APÊNDICE E3b), exceto como especificado na Regra 5.2.8.
- 5.2.7.3 Coldre que permita que o cano da arma quando coldreada aponte a mais de 1 metro do pé do competidor quando ele estiver em pé, relaxado.

5.2.7.4 Coldre que não impede completamente o acesso ao gatilho ou sua ativação quando a arma está coldreada, ou coldre que exija o uso do dedo do gatilho para destravar ou para libertar a arma ao sacar.

5.2.8 Competidores identificados perante o Diretor da Prova como sendo militares ou policias no ativo podem ser autorizados a usar o seu coldre de trabalho e equipamentos correlatos. Contudo o Range Master será a autoridade final ao respeito à segurança e ao uso adequado deste equipamento nas provas de IPSC.

5.2.9 Competidores julgados pelo Range Master como permanente e significativamente inabilitados podem receber atenção especial em relação ao tipo e/ou posição de seu coldre e equipamentos aliados, o Range Master permanece como autoridade final em respeito a segurança e o uso apropriado de tais equipamentos nas provas de IPSC.

5.2.10 Em algumas Divisões (ver APÊNDICE D), nem a arma, nem qualquer das suas partes, nem o coldre, nem quaisquer equipamentos aliados, podem se estender à frente da linha ilustrada no APÊNDICE E2 ao sinal de início. Tais itens que o Range Officer considere em não conformidade têm que ser ajustados imediatamente ou será aplicada a Regra 6.2.5.1.

### **5.3 ROUPAS APROPRIADAS**

5.3.1 É desencorajado o uso de roupa camuflada e tipos similares de farda militar ou policial mesmo por competidores que são policias ou militares. O Diretor de Prova é a autoridade final quanto ao vestuário que o competidor tem que ou não usar.

### **5.4 PROTEÇÃO DOS OLHOS E OUVIDOS**

5.4.1 Todas as pessoas são avisadas de que o correto uso de proteção adequada para olhos e ouvidos é do seu próprio interesse e de vital importância para prevenir danos à visão e audição. É recomendado com veemência que as proteções sejam usadas o tempo todo enquanto permaneçam na área da competição.

5.4.2 As organizações anfitriãs podem exigir o uso de tal proteção por todas as pessoas, como uma condição de comparecimento e enquanto estiverem presentes na área de competição. Nesse caso, os Oficiais da Prova têm que fazer todos os esforços razoáveis para garantir que todas as pessoas usem proteção adequada.

5.4.3 Se um Range Officer perceber que um competidor perdeu ou deslocou a sua proteção de olhos ou ouvidos durante a pista de tiro ou que ele iniciou a pista sem eles, o Range Officer tem que imediatamente parar o competidor, ao qual será solicitado fazer o "reshoot" da pista de tiro depois de colocar os dispositivos de proteção.

5.4.4 O competidor que acidentalmente perder os seus óculos de proteção ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começar a pista sem eles tem o direito de parar, apontar a arma para uma direção segura e indicar o problema ao Range Officer, caso em que se aplicarão as disposições da regra anterior.

5.4.5 Qualquer tentativa de ganhar um "reshoot" ou vantagem competitiva retirando o equipamento de proteção durante a pista de tiro será considerada conduta antidesportiva (ver Regra 10.6.2).

5.4.6 Se considerar que um competidor que está prestes a fazer uma tentativa na pista de tiro está a usar proteção inadequada, o Range Officer pode ordenar a retificação da situação como condição para o competidor continuar. O Range Master é a autoridade final no assunto.

### **5.5 MUNIÇÃO E EQUIPAMENTOS RELACIONADOS**

5.5.1 Nas competições da IPSC, os competidores são exclusiva e individualmente responsáveis pela segurança de toda e qualquer munição que trazem para a prova. Nem a IPSC, seus dirigentes, organizações afiliadas à IPSC, nem dirigentes de qualquer organização afiliada à IPSC aceitarão qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofrida por qualquer pessoa, física ou jurídica, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder.

5.5.2 Toda munição do competidor e seus carregadores e dispositivos de recarga rápida têm que cumprir com as disposições da Divisão relevante (ver APÊNDICE D).

5.5.3 Carregadores de reserva, dispositivos de recarga rápida e munição que o competidor deixe cair ou descarte após o sinal de início podem ser recuperados, contudo essa recuperação está sujeita a todas as regras de segurança.

- 5.5.4** Munições perforantes ("*metal piercing*"), incendiárias e/ou traçejantes são proibidas em competições de IPSC (ver Regra 10.5.15).
- 5.5.5** É proibida munição que dispare mais de um projétil pontuável com um único tiro. (ver Regra 10.5.15).
- 5.5.6** Munição considerada insegura pelo Range Officer tem que ser imediatamente retirada da competição (ver Regra 10.5.15).

## **5.6 CRONÓGRAFO E FATOR DE POTÊNCIA**

- 5.6.1** Os fatores de potência para cada Divisão são estipulados no APÊNDICE D. Um ou mais cronógrafos oficiais da prova são usados para auxiliar na determinação do fator de potência da munição de cada competidor. Na ausência de cronógrafos, o fator de potência declarado pelo competidor não pode ser contestado.
- 5.6.1.1 A classificação do fator de potência para permitir que as pontuações do competidor sejam incluídas nos resultados da prova é chamada de "Menor". O fator de potência mínimo para classificação Menor e outros requisitos específicos aplicáveis a cada Divisão são estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.2 Algumas Divisões disponibilizam uma classificação de Fator de Potência mais alta, chamada Maior, que permite aos competidores ganhar mais pontos nos disparos periféricos sobre alvos de papel pontuáveis. O piso do Fator de Potência para a classificação maior, quando disponibilizada, e demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no APÊNDICE D.
- 5.6.1.3 Os valores associados atribuídos a impactos pontuáveis para os fatores de potência Menor e Maior são ilustrados nos APÊNDICES B e C. O método utilizado para determinar o Fator de Potência é explicado na Secção seguinte.
- 5.6.2** O cronógrafo tem que ser devidamente configurado e aferido de acordo com as recomendações do fabricante em cada dia da prova pelos Oficiais de Prova da seguinte maneira:
- 5.6.2.1 No início do primeiro dia da competição, o Range Officer disparará três munições do suprimento oficial de calibração da prova usando a arma de calibração sobre o cronógrafo, e a velocidade média das três munições será registada;
- 5.6.2.2 Nos dias posteriores da competição, o processo é repetido com a mesma arma e munição do mesmo lote (de preferência do mesmo lote de fabricação);
- 5.6.2.3 O cronógrafo será considerado dentro dos limites de tolerância se a variação da média diária de velocidade estiver dentro dos 5% da velocidade média alcançada conforme Regra 5.6.2.1;
- 5.6.2.4 Caso a variação diária ultrapasse a tolerância permitida citada acima, o Range Master tomará as providências que julgar necessárias para retificar a situação. Um exemplo de formulário adequado para arquivar as leituras diárias está no APÊNDICE C4;
- 5.6.2.5 A(s) balança(s) oficial(is) da competição deve(m) ser calibrada(s) inicialmente, de acordo com as recomendações do fabricante, quando a primeira esquadra chega para o teste todos os dias e novamente e imediatamente antes da esquadra seguinte ser testada (ver Regra 5.6.3).
- 5.6.3** Procedimento de teste da munição do competidor.
- 5.6.3.1 A munição tem que ser testada com a arma do competidor. Além disso, antes e/ou durante o teste, a arma de fogo do competidor e seus componentes não podem ser alterados ou modificados de qualquer forma em relação à condição em que estão sendo usados (ou serão usados) na competição. As violações estarão sujeitas à Secção 10.6.
- 5.6.3.2 8 munições são requisitadas a cada competidor para o teste do cronógrafo, no momento e local determinado pelos Oficiais de Prova, que podem requerer testes adicionais da munição do competidor a qualquer momento durante a competição.
- 5.6.3.3 Das 8 munições requisitadas pelos Oficiais de Prova, 1 projétil será removido para determinar seu peso real, e 3 serão disparados no cronógrafo. Se um competidor possui munições com projéteis de pesos diferentes, 8 amostras de cada peso podem ser requisitadas para teste. O menor fator de potência atingido durante o teste será aplicado a todos os resultados da competição. Todos os dígitos visíveis na balança e no visor do cronógrafo têm que ser usados sem arredondamentos, para o cálculo na Regra 5.6.3.5. Na ausência de martelo de inércia e balanças o peso do projétil declarado pelo

competidor será usado.

- 5.6.3.4 Se a pesagem do projétil for realizada antes da chegada do competidor, o projétil usado na pesagem tem que ser mantido pela estação do cronógrafo junto às amostras da munição remanescente, até que o competidor ou seu representante compareça na pista do cronógrafo e complete o teste. Se o competidor questiona o peso do projétil pré-pesado antes de sua chegada, ele tem o direito de ter a balança calibrada e o projétil pesado novamente na sua presença.
- 5.6.3.5 O Fator de Potência é calculado usando o peso do projétil e a velocidade média das três munições disparadas, de acordo com a seguinte fórmula:
- $$\text{Fator de Potência} = \frac{\text{peso do projétil (em grains)} \times \text{velocidade média (pés por segundo)}}{1000}$$
- O resultado final vai ignorar todas as casas decimais (ex.: para propósito da IPSC, 124,9999 não é 125).
- 5.6.3.6 Se o resultado do fator de potência não atinge o fator declarado, outras três munições serão disparadas no cronógrafo. O fator de potência será recalculado usando-se o peso do projétil e a velocidade média das três munições com as maiores velocidades das seis munições disparadas.
- 5.6.3.7 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá escolher o que fazer com a munição final:
- (a) Pesar, se o resultado for maior que o primeiro projétil, o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será recalculado usando-se o projétil mais pesado; ou
  - (b) Disparar no cronógrafo e o fator de potência é recalculado usando-se o peso do primeiro projétil, e a velocidade média das três munições com as maiores velocidades das sete munições disparadas.
- 5.6.3.8 Se o resultado do fator de potência não atinge o fator maior da divisão declarada, a pontuação do competidor será calculada como fator Menor, se alcançado.
- 5.6.3.9 Se o resultado do fator de potência não atinge o fator mínimo da divisão declarada, o competidor pode continuar a atirar na competição, mas a sua pontuação não entrará nos resultados da competição nem contará para reconhecimento da competição e prêmios.
- 5.6.3.10 Se a munição do competidor for novamente testada, ou se alguma munição substituta autorizada for usada e forem registados fatores de potência diferentes quando testados de acordo com estas regras, o fator de potência menor é aplicado para pontuar todas as pistas de tiro, inclusive as já completadas.
- 5.6.3.11 A pontuação de um competidor que por qualquer motivo, não apresentar a sua arma para teste no local e hora designados e/ou que não entregue as munições de amostra para o teste, quando solicitado pelos Oficiais de Prova, será removida dos resultados da prova.
- 5.6.3.12 Se o Range Master considerar que o cronógrafo ficou inoperante, e não é possível realizar mais testes com a munição dos competidores, o fator de potência dos competidores que foram testados com sucesso será mantido, e os fatores de potência Maior ou Menor declarados por todos os outros competidores que ainda não foram testados serão aceites sem contestação, sujeitando-se a qualquer requerimento aplicável da Divisão (ver APÊNDICE D).

## **5.7 MAU FUNCIONAMENTO – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR**

- 5.7.1 Se a arma de um competidor avariar após o Sinal de início, o competidor pode tentar corrigir o problema com segurança e continuar a pista de tiro. Durante tal ação corretiva, o competidor tem que manter o cano da arma apontado com segurança para o para-balas o tempo todo. O competidor não deve usar hastes ou quaisquer outras ferramentas para verificar ou corrigir a avaria. Violações resultarão em pontuação zero para a pista.
- 5.7.1.1 Um competidor que tem uma avaria na arma enquanto está respondendo ao comando "*Load And Make Ready*" ou "*zake Ready*", mas antes da emissão do sinal de início, está autorizado a retirar-se, sob a autoridade e supervisão do Range Officer para reparar a sua arma sem penalidades, sujeito às disposições da Regra 5.7.4, Regra 8.3.1.1 e todas as outras regras de segurança. Quando a reparação estiver pronta (e as disposições da Regra 5.1.7 estiverem satisfeitas, se aplicável), o competidor pode retomar a sua tentativa na pista de tiro, sujeito à programação da agenda conforme determinado pelo

Range Officer ou Range Master.

- 5.7.2** Ao corrigir uma avaria que requeira que o competidor mova claramente a arma para fora da linha de visada do alvo, os dedos têm que estar visivelmente fora do guarda-mato (ver Regra 10.5.8).
- 5.7.3** Na eventualidade do competidor não conseguir resolver a avaria dentro de 2 minutos, ou se o competidor parar por qualquer outra razão, ele tem que apontar a arma com segurança para o para-balas ("*downrange*") e avisar o Range Officer, que irá terminar a pista de tiro de maneira normal. A pista de tiro será pontuada como atirada, incluindo todas as penalidades e falta de tiros ("*misses*") aplicáveis.
- 5.7.4** Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada (ver Regra 10.5.13).
- 5.7.5** Quando a arma falhou como acima, ao competidor não pode ser permitido o "*reshoot*" da pista de tiro. Isto inclui situações onde a arma é declarada sem condições de uso ou insegura durante a pista de tiro (ver Regra 5.1.6).
- 5.7.6** Na eventualidade do Range Officer terminar uma pista de tiro devido a suspeita de que o competidor tem uma arma insegura ou munição insegura (ex.: "*squib load*" – sem ou com pouca pólvora), o Range Officer tomará qualquer ação que ele considere necessária para garantir a segurança do competidor e da pista de tiro. O Range Officer irá então inspecionar a arma ou a munição e proceder da seguinte forma:
- 5.7.6.1 Caso o Range Officer encontre provas que confirmem as suas suspeitas, o competidor não terá direito a fazer o "*reshoot*", mas receberá ordem de retificar o problema. Será registado na sua minuta de pontuação o tempo gasto até o último disparo efetuado e a pista de tiro será pontuada como atirada, incluindo todas as penalidades e falta de tiros ("*misses*") aplicáveis (ver Regra 9.5.6).
- 5.7.6.2 Se o Range Officer descobre que o problema de segurança do qual ele suspeitava não existe, será ordenado ao competidor que faça o "*reshoot*" da pista.
- 5.7.6.3 O competidor que parar por sua própria conta, sob suspeita ou ao real problema de carga sem pólvora ("*squib load*") não terá direito a um "*reshoot*".

## **5.8 MUNIÇÃO OFICIAL DA PROVA**

- 5.8.1** Quando os organizadores da prova disponibilizam munição oficial para compra pelos competidores na prova, o Diretor de Prova tem que previamente, tanto na literatura oficial da prova (e/ou no website oficial da prova), e por meio de aviso certificado por ele e colocado em local visível no ponto de venda, identificar claramente qual fabricante/marca, descrições específicas de calibre e carga e sua classificação por Divisão tanto como fator maior ou menor, conforme o caso. A munição em questão será geralmente isenta de teste de cronógrafo (Regra 5.6.3), sujeita as seguintes condições:
- 5.8.1.1 O competidor tem que obter e manter durante a competição um recibo oficial dos organizadores da competição (ou do seu vendedor indicado), onde constam detalhes de quantidade e descrição da munição em questão comprada na prova, e o dito recibo tem que ser apresentado ao pedido de qualquer Oficial de Prova, na falta deste, o previsto na Regra 5.8.1 não se aplicará. Munições não compradas aos organizadores da prova (ou do seu vendedor indicado) na competição não estão sujeitos ao previsto na Regra 5.8.1, independente que tenham ou não semelhança em todas as intenções e propósitos, e sejam idênticas à munição oficial da prova.
- 5.8.1.2 Munição oficial da prova comprada pelo competidor é considerada como equipamento do competidor (ver Secção 5.7), portanto avarias não serão base para "*reshoot*" e/ou Protesto para Arbitragem.
- 5.8.1.3 Munição oficial da prova não pode ser vendida ou restrita apenas ao uso dos competidores representantes do país anfitrião e/ou do vendedor (fabricante).
- 5.8.1.4 Munição oficial da prova tem que ser aprovada pelo Diretor Regional da Região na qual a prova está a ser realizada (e pelo Presidente da IPSC em competições de Nível IV ou maior).
- 5.8.1.5 Oficiais de Prova têm o direito a efetuar o teste de cronógrafo ou outros testes em toda e qualquer munição a qualquer tempo, e nenhuma justificação tem que ser dada.

- 5.8.2** Quando possível, os organizadores da prova (ou seu vendedor indicado na prova) devem colocar à disposição uma pista de teste de tiro supervisionada por um Range Officer, onde os competidores podem testar o funcionamento de sua(s) arma(s) com uma pequena quantidade de munição do mesmo lote antes da compra.

## **CAPÍTULO 6: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO**

### **6.1 PRINCÍPIOS GERAIS**

As seguintes definições são usadas para clarificar:

- 6.1.1 PISTA DE TIRO** ("*Course of Fire*", também "Pista" ou "COF") – Um desafio de tiro da IPSC individualmente cronometrado e pontuado, concebido e construído de acordo com os princípios de projeto de pista da IPSC, contendo alvos e desafios que cada competidor tem que resolver com segurança.
- 6.1.2 PISTA ("STAGE")** – Uma parte da prova de IPSC contendo uma pista de tiro e instalações de apoio, conforto, abrigo e sinalização. Um "*stage*" tem que usar um tipo de arma de fogo (ex.: handgun, rifle ou espingarda), exclusivamente.
- 6.1.3 PROVA OU COMPETIÇÃO** – Consiste no mínimo em três pistas, onde todas as pistas usam o mesmo tipo de arma. A soma total dos resultados individuais das pistas será acumulada para declarar o vencedor da competição.
- 6.1.4 TORNEIO** – Um campeonato especial em que cada uma das pistas é atribuída a um determinado tipo de arma (ex.: pistas 1-4 Handgun, pistas 5-8 Rifle, pistas 9-12 Shotgun). A soma total dos resultados individuais das pistas será utilizada para declarar o vencedor do Torneio.
- 6.1.5 GRANDE TORNEIO** – Consiste em duas ou mais competições de arma de fogo específicas (ex.: uma competição de handgun e uma de espingarda, ou uma de handgun, uma de rifle e uma de espingarda). Os resultados individuais obtidos pelo competidor em cada da competição componente serão usados para declarar o vencedor geral do torneio, de acordo com as Regras de Grande Torneio de IPSC.
- 6.1.6 LIGA** – Consiste em duas ou mais competições de IPSC do mesmo tipo de arma de fogo realizadas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados da competição ("*match results*") obtidos pelo competidor nas provas componentes especificadas pelos organizadores da liga será acumulada para determinar o vencedor da liga.
- 6.1.7** Uma Região afiliada à IPSC não pode ativamente ou passivamente sancionar uma competição de tiro de qualquer tipo ou formato dentro dos limites geográficos de outra Região sem a aprovação prévia e por escrito do Diretor Regional da região onde será o evento. A Região que violar estará sujeita à Secção 5.9 da Constituição do IPSC.

### **6.2 DIVISÕES DA COMPETIÇÃO**

- 6.2.1** As Divisões da IPSC reconhecem diferentes armas e equipamentos (ver APÊNDICE D). Cada competição tem que reconhecer pelo menos uma Divisão. Quando houver na competição várias Divisões, cada Divisão tem que ser pontuada separadamente e independentemente, e o resultado tem que reconhecer um campeão em cada Divisão.
- 6.2.2** Nas competições de IPSC sancionadas, têm que competir em cada Divisão o número mínimo de competidores estipulado no APÊNDICE A2 para ela ser reconhecida. Se houver competidores insuficientes numa Divisão, o Diretor de Prova pode permitir a permanência da Divisão sem o reconhecimento oficial da IPSC.
- 6.2.3** Antes do começo da competição, cada competidor tem que declarar uma Divisão para fins de pontuação e os Oficiais de Prova devem conferir se o equipamento do competidor está de acordo com a Divisão declarada antes de ele efetuar alguma tentativa em qualquer pista de tiro. Este é um serviço para ajudar os competidores a verificar se os equipamentos, na configuração apresentada, estão em conformidade com a sua Divisão declarada, entretanto o competidor permanece sempre sujeito ao previsto na Regra 6.2.5.1.
  - 6.2.3.1** Se um competidor não concorda com uma decisão de conformidade do equipamento, o ônus será dele, antes dele tentar qualquer pista de tiro, para fornecer evidência aceitável para o examinador em apoio da sua reivindicação. Na ausência ou rejeição de tal evidência, a decisão original estará sujeita apenas a Protesto ao Range Master, cuja decisão é final.
  - 6.2.3.2** A arma do competidor e todos os equipamentos aliados acessíveis a ele durante a pista de tiro estão sujeitas a verificação de conformidade, se for solicitado por um Oficial de Prova.
- 6.2.4** Sujeito a aprovação prévia do Diretor de Prova, um competidor pode entrar numa prova em mais que uma Divisão. No entanto, o competidor só pode competir pela pontuação em apenas uma Divisão, e essa tem que ser a primeira tentativa em todos os casos. Quaisquer tentativas posteriores noutra Divisão não serão incluídas



nos resultados da prova nem contam para reconhecimento e prémios da prova.

- 6.2.5** Quando uma Divisão estiver indisponível ou for excluída, ou quando um competidor deixar de declarar uma Divisão específica antes do início da prova, o competidor será enquadrado na Divisão que, na opinião do Range Master mais se identificar com o equipamento do competidor. Se o Range Master determinar que não há nenhuma Divisão adequada, o competidor atirará na prova sem pontuar.
- 6.2.5.1 Um competidor que não satisfaça a distância máxima da arma e equipamento ao seu torso (ver APÊNDICE D1-5), ou nos limites frontais para a arma, coldre e acessórios (ver APÊNDICE E2) de acordo com a Divisão declarada, depois do Sinal de Início, incorrerá numa advertência para a primeira ocorrência. Ocorrências posteriores, na mesma competição, o competidor será enquadrado na Divisão Open, se disponível, ou, se não, não terá a sua pontuação registada na prova. Competidores que já estejam na Divisão Open, e não cumpram os requisitos acima após o sinal de início incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas não terão pontuação registada na prova em ocorrências posteriores na mesma competição. Se o equipamento do competidor ou outros requisitos não estiverem de acordo com a Divisão declarada, exceto os listados acima, depois do Sinal de Início, ele será enquadrado na Divisão Open, se disponível; de contrário, a pontuação do competidor não entrará no resultado da competição. Competidores que já estejam registados na Divisão Open, que não cumpram os requisitos da Divisão Open, exceto os listados acima, após o Sinal de Início, não terão a sua pontuação registada na prova. Esta regra não se aplica para as medições feitas sob a Regra 5.2.5, tanto antes (ver Regra 6.2.3) quanto depois do competidor ter atirado a pista.
- 6.2.5.2 O competidor que for classificado ou reclassificado da maneira descrita acima tem que ser notificado logo que possível. A decisão do Range Master sobre estes assuntos é final.
- 6.2.5.3 Um competidor reclassificado na Divisão Open de acordo com a Regra 6.2.5.1 estará depois disto sujeito só as disposições do APÊNDICE D1, mas é obrigado a continuar a usar a mesma arma e mira, a menos que a Regra 5.1.7 se aplique. Se a munição do competidor satisfaz os requisitos para Fator de Potência Maior de Open, a sua pontuação da prova inteira será ajustada de acordo.
- 6.2.6** Quando um competidor é desclassificado em qualquer momento durante a prova, será impedido de participar no resto da competição e de qualquer tentativa posterior noutra Divisão. Esta regra, porém, não é retroativa. Todos os pontos anteriores e todos os pontos de provas completas noutra Divisão serão pontuados para reconhecimento e prémios naquela Divisão.
- 6.2.7** O reconhecimento do competidor numa Divisão específica não impedirá o seu posterior reconhecimento numa categoria nem a sua inclusão como membro numa equipa nacional ou de alguma outra equipa.

### **6.3 CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO**

- 6.3.1** As competições de IPSC podem incluir diferentes Categorias dentro das Divisões, a fim de reconhecer diferentes grupos de competidores. O competidor poderá declarar apenas uma Categoria para uma prova ou torneio.
- 6.3.2** Deixar de cumprir os requisitos da Categoria declarada ou deixar de declarar uma Categoria antes do início da prova resultará na exclusão da Categoria. Os detalhes e requisitos necessários das Categorias atualmente aprovadas estão listados no APÊNDICE A2.

### **6.4 EQUIPAS NACIONAIS**

- 6.4.1** Sujeito à disponibilidade, cada Região poderá selecionar, por mérito, apenas uma equipa nacional oficial de cada Divisão e/ou Divisão/Categoria para competições de Nível IV ou superior da IPSC. Categorias de Equipas Aprovadas são especificadas pela Assembleia da IPSC (ver APÊNDICE A2).
- 6.4.1.1 Nos Campeonatos de Nível IV, as únicas Equipas permitidas são as que representam as regiões dentro da zona onde o campeonato está sendo realizado (ex.: num Campeonato Europeu, só equipes representando Regiões (países) designadas pela IPSC como pertencentes à Zona Europeia podem ser inscritas).
- 6.4.1.2 Nos Campeonatos de Nível IV e superiores, as Equipas Nacionais Oficiais têm que ser a base para fins de criação das esquadras, de acordo com a colocação da equipa no evento imediatamente anterior, mesmo se a equipa for formada por pessoas diferentes.
- 6.4.1.3 Nos Campeonatos de Nível IV e superiores, todos os membros da mesma equipa oficial têm que

competir juntos na mesma esquadra na prova principal ("*main match*").

- 6.4.2** Os pontos individuais de cada competidor só podem ser usados exclusivamente para uma única equipa na competição, e cada equipa é composta por competidores da mesma Divisão.
- 6.4.2.1 A Divisão individual e/ou categoria atribuída a um competidor determina a sua elegibilidade em relação às equipas (ex.: um competidor individual na Divisão Standard não pode participar numa equipa da Divisão Open). Uma mulher individualmente registada como Dama ("*Lady*"), não pode participar numa equipa baseada na idade, ou vice-versa. Um competidor individualmente registado numa categoria pode ser membro numa equipa "*Overall*" na mesma Divisão.
- 6.4.3** As Equipas consistem no máximo em 4 membros. No entanto, apenas as pontuações finais dos 3 membros da equipa com maior pontuação serão usadas para calcular os resultados da equipa.
- 6.4.4** Caso algum membro de uma equipa desista da competição por qualquer motivo antes de completar todas as Pistas, os pontos por ele obtidos continuarão a valer para a pontuação da equipa, contudo, a equipa não pode substituir o membro que saiu.
- 6.4.5** O membro de equipa que não tenha condições de iniciar a competição pode ser substituído antes do começo, por outro competidor, mediante a aprovação do Diretor de Prova.
- 6.4.6** Se algum membro da equipa for desclassificado da competição, os seus pontos ficarão a zero em todas as pistas. As Equipas não terão direito de substituir membros desclassificados.

## **6.5 CREDENCIAIS E SITUAÇÃO DOS COMPETIDORES**

- 6.5.1** Todos os competidores e Oficiais de Prova têm que ser membros individuais da Região da IPSC em que normalmente residem. A residência é definida como a Região em que o indivíduo se encontra ordinariamente domiciliado no mínimo 183 dias dos 12 meses imediatamente anteriores ao mês do início da competição. A condição de domiciliado é um teste de presença física e não tem relação com a cidadania ou com nenhum endereço de conveniência. Os 183 dias não precisam ser consecutivos nem precisam ser os 183 dias mais recentes do período de 12 meses.
- 6.5.1.1 Em qualquer caso, os organizadores da prova não podem aceitar nenhum competidor ou Oficial de Prova de outra região, sem que o Diretor Regional dessa Região tenha confirmado a elegibilidade do competidor ou Oficial de Prova para participar na prova em questão e que o competidor ou Oficial de Prova não esteja sob sanção do Conselho Executivo da IPSC.
- 6.5.1.2 Os competidores que normalmente residam num país ou área geográfica que não seja afiliada à IPSC poderão associar-se a uma Região afiliada da IPSC e poderão competir sob os auspícios daquela Região, sujeitos a aprovação do Conselho Executivo da IPSC e do Diretor Regional da Região. Se o país ou área geográfica de residência do competidor vier a solicitar filiação à IPSC, ele tem que tornar-se membro daquela Região durante o processo de filiação.
- 6.5.2** O competidor e/ou membro de equipa só poderá representar a Região da IPSC em que reside, exceto nas seguintes situações:
- 6.5.2.1 Quando o competidor residir numa Região, mas quiser representar a Região em que tem cidadania, os Diretores Regionais da Região de residência e da Região de cidadania têm que concordar por escrito, antes do início da competição.
- 6.5.2.2 O competidor que se enquadrar nas condições da Regra 6.5.1.2 poderá representar a Região da qual se tornou membro, sujeito à aprovação por escrito do Diretor Regional.
- 6.5.3** Em Campeonatos Nacionais e Continentais, apenas os competidores que satisfaçam os requisitos de residência estabelecidos na Regra 6.5.1 têm o direito de serem reconhecidos como Campeões Nacionais ou Continentais, por Divisão e/ou por Divisão/Categoria, conforme o caso. No entanto, ao determinar os Campeões Nacionais ou Continentais, os resultados da competição de competidores de fora da Região ou Continente aplicável não podem ser excluídos dos resultados da competição, e têm que permanecer totalmente intactos. Por exemplo:

Região 1 Campeonato da Divisão Open

100% Competidor A – Região 2 (declarado Campeão Geral ("*Overall*") e da Divisão)

99% Competidor B – Região 6

95% Competidor C – Região 1 (declarado como Campeão da Região 1)

## **6.6 AGENDAMENTO E AGRUPAMENTO DOS COMPETIDORES**

- 6.6.1** Os competidores competem por pontos de acordo com o horário e as esquadras publicados para a prova. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados em qualquer pista tiro não poderá completá-la sem a aprovação prévia do Diretor da Prova. Se falhar isto os seus pontos na pista de tiro serão zero.
- 6.6.2** Apenas Oficiais de Prova (aprovados pelo Range Master), patrocinadores da prova, Patronos da IPSC, personalidades (sujeito a autorização prévia do Diretor de Prova), que são membros em dia na Região de residência e Oficiais IPSC (como definido na Secção 6.1 da Constituição IPSC) podem competir na pré prova ("*pre-match*"), pontuações obtidas na pré prova serão incluídas nos resultados de overall da competição, desde que as datas da pré prova sejam publicadas antecipadamente na programação oficial da competição. Competidores da prova principal ("*main match*") não podem ser impedidos de assistir a pré prova ("*pre-match*").
- 6.6.3** Considera-se que a competição, torneio ou liga tem início no primeiro dia em que os competidores (inclusive os especificados acima) atiram por pontos e acaba quando os resultados são declarados finais pelo Diretor de Prova.

## **6.7 SISTEMA INTERNACIONAL DE CLASSIFICAÇÃO**

- 6.7.1** O Conselho Executivo da IPSC pode coordenar e publicar regulamentos e procedimentos específicos para o controle e a administração do Sistema Internacional de Classificação.
- 6.7.2** Competidores que procuram uma classificação internacional têm que utilizar as pistas de tiro aprovadas disponíveis no website da IPSC.

## **CAPÍTULO 7: GESTÃO DA COMPETIÇÃO**

### **7.1 OFICIAIS DE PROVA**

Os deveres e termos de referência dos Oficiais de Prova são definidos da seguinte forma:

- 7.1.1 RANGE OFFICER ("RO")** – Oficial que emite os comandos da pista, supervisiona se o competidor age de acordo com o "*briefing*" escrito da pista e monitoriza de perto a segurança e as ações do competidor. Ele também declara o tempo, a pontuação e penalidades obtidas por cada competidor e verifica se estas estão corretamente registadas na minuta de pontuação do competidor (sob a autoridade do Chief Range Officer e Range Master).
- 7.1.2 CHIEF RANGE OFFICER ("CRO")** – O Chefe dos Oficiais de Pista é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na área de tiro sob seu controle, e supervisiona a aplicação justa, correta e consistente destas regras (sob a autoridade do Range Master).
- 7.1.3 STATS OFFICER ("SO")** – O Oficial de Estatísticas supervisiona a equipa da sala das Estatísticas ("*stats*"), que recolhe, ordena, verifica, regista e guarda todas as minutas de pontuação e finalmente publica os resultados provisórios e finais (sob a autoridade do Range Master).
- 7.1.4 QUARTERMASTER ("QM")** – Distribui, repara e faz a manutenção de todos os equipamentos da área (ex.: alvos, pastilhas, tintas, cenário etc), e outras necessidades (ex.: timers, baterias, agrafadores, agrafes, pranchetas etc) e repõe as águas e similares ao Range Officer (sob a direta autoridade do Range Master).
- 7.1.5 RANGE MASTER ("RM")** – É quem tem autoridade geral sobre todas as pessoas e atividades em toda a área de tiro, incluindo a segurança da carreira de tiro, a gestão de todas as pistas de tiro e a aplicação destas regras. Todas as desclassificações e protestos de arbitragem têm que ser levadas ao seu conhecimento. O Range Master é geralmente nomeado pelo Diretor da Prova e trabalha junto com ele. No entanto, em relação a competições de Nível IV ou superiores sancionadas pela IPSC, a nomeação do Range Master está sujeita a aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.5.1 As referências a "Range Master" neste livro de regras significam a pessoa que serve como Range Master numa competição (ou seu representante autorizado para uma ou mais funções específicas), independentemente de qualquer classificação internacional ou regional.
- 7.1.6 MATCH DIRECTOR ("MD")** – O Diretor de Prova lida com a administração geral da competição, incluindo a montagem das esquadras, horário dos competidores, construção da área, coordenação de todo o pessoal de apoio e contratação de serviços. A sua autoridade e decisões prevalecerão no que respeita a todos os assuntos, exceto assuntos relacionados a estas regras, que são do domínio do Range Master. O Diretor da Prova é nomeado pela organização anfitriã e trabalha com o Range Master.

### **7.2 AÇÕES DISCIPLINARES DOS OFICIAIS DE PROVA**

- 7.2.1** O Range Master possui autoridade sobre todos os Oficiais de Prova, exceto o Diretor da Prova, (a não ser quando o Diretor da Prova está a participar como competidor na prova), sendo responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.
- 7.2.2** Caso um Oficial de Prova seja punido, o Range Master tem que enviar um relatório do incidente, com detalhes da medida disciplinar adotada, ao Diretor Regional do Oficial de Prova, Ao Diretor Regional da Região anfitriã da competição, e ao Presidente da IROA – International Range Officers Association.
- 7.2.3** Um Oficial de Prova que é desclassificado numa competição por infração de segurança cometida enquanto estava a competir, continuará podendo atuar como Oficial de Prova na competição. O Range Master tomará qualquer decisão relacionada com a participação do Oficial de Prova.

### **7.3 NOMEAÇÃO DOS OFICIAIS**

- 7.3.1** Os organizadores da competição têm que, antes do início da prova, nomear o Diretor de Prova e o Range Master para desempenhar as funções detalhadas nestas regras. O Range Master indicado deve ser de preferência, o Oficial de Prova certificado mais competente e experiente que esteja presente (ver também Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II uma única pessoa pode atuar como Diretor de Prova e Range Master.
- 7.3.2** Referências nestas regras a Oficiais de competição (ex.: Range Officer, Range Master etc), referem-se as pessoas que foram oficialmente nomeadas pelos organizadores da competição para servirem como Oficiais na prova. Os Oficiais de Prova, quando estão a participar na competição como competidores, não têm direito ou

autoridade como Oficiais de Prova na competição. Estas pessoas, não devem participar na competição com roupas que ostentem insígnias de Oficiais de Prova.

- 7.3.3** Uma pessoa que atua como um Oficial de Prova está proibida de ter uma arma de fogo coldreada enquanto está a acompanhar e a obter o tempo do competidor durante a pista de tiro. Violações estão sujeitas à Regra 7.2.2.

## CAPÍTULO 8: A PISTA DE TIRO

### 8.1 CONDIÇÕES DE PRONTO DAS ARMAS

A condição de pronto das armas de fogo é geralmente como o descrito abaixo. Contudo, na eventualidade de um competidor não carregar a câmara quando permitido no "briefing" escrito da pista, inadvertida ou intencionalmente, o Range Officer não toma nenhuma ação, já que o competidor é sempre responsável pelo manuseio da arma.

#### 8.1.1 REVÓLVERES:

- 8.1.1.1 Só de **Ação Simples**: não são aprovadas em competições de IPSC;
- 8.1.1.2 **Ação Dupla/Seletiva**: Cão ou martelo batido e tambor fechado. Se as pistolas semiautomáticas preparam-se com "**alojamento do carregador e câmara vazios**", os revólveres preparam-se com tambor vazio, caso contrário, os revólveres preparam-se com tambor carregado.
- 8.1.1.3 Revólveres não tradicionais (ex.: aqueles que operam no modo semiauto) estão sujeitos às regras seguintes e/ou qualquer outro requerimento estipulado pelo Range Master (ver também APÊNDICE D5);

#### 8.1.2 PISTOLAS SEMIAUTOMÁTICAS:

- 8.1.2.1 "**Ação Simples**" – Câmara carregada, cão armado, patilha de segurança externa acionada.
- 8.1.2.2 "**Ação Dupla**" – Câmara carregada, cão totalmente batido ou desarmado.
- 8.1.2.3 "**Ação Seletiva**" – Câmara carregada, cão totalmente batido ou desarmado, ou câmara carregada e cão armado com a patilha de segurança externa acionada.
- 8.1.2.4 Para todas as pistolas semiautomáticas, a "segurança externa" é a patilha de segurança primária visível na arma (ex.: a patilha de segurança acionada pelo polegar numa arma tipo "1911"). Em caso de dúvida, o Range Master é a autoridade final sobre este assunto.
- 8.1.2.5 Se uma arma tem patilha "*decocking*", só ela pode ser usada para desarmar o cão ou martelo, sem tocar no gatilho. Se a arma não tem a patilha "*decocking*", o cão ou martelo tem que ser desarmado manualmente para frente com segurança (ou seja, não só até a metade "*half-cock notch*" ou qualquer posição semelhante intermediária).

8.1.3 Se numa pista de tiro é requerido que a pistola semiautomática seja preparada com a câmara vazia, a correção tem que estar totalmente para a frente e o cão, se existir, tem que estar batido ou "*decocked*" (ver também Regra 8.1.1.2).

- 8.1.3.1 Quando o "briefing" escrito da pista requer que a arma do competidor e/ou equipamentos associados sejam colocados sobre uma mesa ou outra superfície antes do sinal de início, eles têm que ser colocados como estipulado no "briefing" escrito da pista. Fora os componentes geralmente fixos a eles (ex.: descanso de polegar, trava de polegar, "*racking*" ou alavanca de armar, base pad, etc), outros itens não podem ser usados para os elevar artificialmente (ver também Regra 5.1.8).

8.1.4 A menos que se trate de exigência de alguma Divisão (ver APÊNDICE D), não pode ser imposto ao competidor o número de munições a serem carregadas ou recarregadas na arma de fogo. O "briefing" escrito da pista só pode estipular quando a arma tem que ser carregada ou quando recargas obrigatórias são requeridas, quando permitidas na Regra 1.1.5.2.

8.1.5 Em respeito as armas usadas em competições de IPSC, aplicam-se as seguintes definições:

- 8.1.5.1 "**Ação Simples**" significa que a ativação do gatilho provoca a ocorrência de uma ação simples (ou seja, o cão ou martelo cai).
- 8.1.5.2 "**Ação Dupla**" significa que a ativação do gatilho provoca a ocorrência de mais que uma ação simples (ou seja, o cão levanta ou se retrai, para então cair).
- 8.1.5.3 "**Ação Seletiva**" significa que a arma pode ser operada no modo de "ação simples" ou "ação dupla".

## **8.2 CONDIÇÃO DE PRONTO DO COMPETIDOR**

Indica a condição em que, sob o comando direto do Range Officer:

- 8.2.1 A Arma de Fogo está preparada conforme especificado no "*briefing*" escrito da pista e está em conformidade com os requisitos da Divisão declarada.
- 8.2.2 O competidor assume a Posição Inicial estipulada no "*briefing*" escrito da pista. A menos que especificado de forma diferente, o competidor tem que colocar-se na posição de pé, ereto, de frente para o para-balas ("*downrange*"), com a arma carregada e coldreada, com os braços pendendo de forma natural para os lados (ver APÊNDICE E2). O competidor que tentar ou completar a pista de tiro, e adotar uma Posição de Início incorreta, poderá ser exigido o "*reshoot*" da pista de tiro pelo Range Officer.
- 8.2.3 Uma pista de tiro não pode exigir ou permitir que um competidor toque ou segure uma arma de fogo, dispositivo de recarga ou munição após o comando "*Standby*" e antes do Sinal de Início (exceto para toque inevitável com a parte inferior do braço).
- 8.2.4 Uma pista de tiro não pode exigir que o competidor saque uma arma do coldre com a mão fraca.
- 8.2.5 A pista de tiro não pode exigir que o competidor coldreie uma arma depois do sinal de início. No entanto, o competidor poderá coldreá-la, desde que o faça com segurança e que a arma esteja descarregada ou na condição de pronto citada na Secção 8.1. Violações estarão sujeitas a desclassificação (ver Regra 10.5.11).

## **8.3 COMANDOS DE PISTA**

Os comandos de pista aprovados e sua sequência são:

- 8.3.1 "**Load And Make Ready**" (ou "**Make Ready**" para início com arma descarregada). – Este comando significa o início da pista de tiro. Sob a supervisão direta do Range Officer o competidor tem que ficar de frente para o para-balas ("*downrange*"), ou numa direção segura como especificado pelo Range Officer, ajustar a proteção dos olhos e ouvidos, e preparar a arma de acordo com o "*briefing*" escrito da pista. O competidor tem que então assumir a posição de início exigida. Nesse ponto, o Range Officer prosseguirá.
  - 8.3.1.1 Depois de ser dado o comando apropriado o competidor não pode afastar-se do ponto de partida antes da emissão do "Sinal de Início" ("*Start Signal*") sem a aprovação prévia e sob a supervisão do Range Officer. Violações resultarão numa advertência para a primeira infração e podem resultar na aplicação da Regra 10.6.1 nas infrações seguintes na mesma competição.
- 8.3.2 "**Are You Ready?**" – A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele entendeu inteiramente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto neste comando, ele tem que dizer "**Not Ready**". Quando estiver pronto, o competidor deve colocar-se na Posição de Início exigida para que o Range Officer saiba da sua prontidão.
- 8.3.3 "**Standby**" – Este comando deve ser seguido pelo Sinal de Início no intervalo de 1 a 4 segundos (ver também Regra 10.2.6).
- 8.3.4 "**Start Signal**" – Sinal para o competidor iniciar sua tentativa na pista de tiro. Se o competidor não reagir ao Sinal de Início, por qualquer razão, o Range Officer irá confirmar se o competidor está pronto para começar a pista de tiro, e irá reiniciar os comandos de pista do "**Are You Ready?**".
  - 8.3.4.1 No caso de o competidor inadvertidamente começar a atirar prematuramente (falso início – "*false start*"), o Range Officer irá, assim que possível, parar e reiniciar o competidor uma vez que a pista de tiro tenha sido restaurada.
  - 8.3.4.2 Um competidor que reage ao Sinal de Início, mas, por qualquer motivo, não continua a sua tentativa na pista de tiro e não consegue ter um tempo oficial registado no timer usado pelo Range Officer, receberá zero no tempo e zero na pontuação para essa pista.
- 8.3.5 "**Stop**" – Qualquer Range Officer nomeado para uma pista pode emitir este comando a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor tem que cessar-fogo imediatamente, parar de se mover e aguardar novas instruções do Range Officer.
  - 8.3.5.1 Quando duas ou mais pistas de tiro ("*Course of Fire*") compartilham uma área ou pista de tiro comum, os Range Officers podem emitir outros comandos provisórios na conclusão da primeira

pista, a fim de preparar o competidor para a segunda e posterior pista (ex.: "Recarregar", se necessário). Quaisquer desses comandos provisórios a serem usados têm que ser claramente indicados no "briefing" escrito da pista.

- 8.3.6** **"If You Are Finished, Unload And Show Clear"** – Se o competidor terminou de atirar, ele tem que baixar a arma e apresentá-la para inspeção do Range Officer com cano apontado para o para-balas ("downrange"), carregador removido, corrediça travada ou aberta e segura, e a câmara vazia. Os revólveres têm que ser apresentados com o tambor aberto e vazio.
- 8.3.7** **"If Clear, Hammer Down, Holster"** – Após emissão deste comando, o competidor não pode voltar a atirar (ver Regra 10.6.1). Enquanto estiver a apontar continuamente a arma para o para-balas ("downrange") de forma segura, o competidor tem que executar a verificação de segurança final da arma como segue:
- 8.3.7.1 **Semiautomáticas** – Soltar a corrediça e puxar o gatilho (sem encostar no cão, ou "decocker" se houver). Se uma pistola tiver um dispositivo que exija a inserção de um carregador para permitir que o gatilho seja acionado, o competidor tem que, na emissão do comando acima, informar o Range Officer, este irá dirigir e supervisionar o uso e posterior remoção do carregador vazio para facilitar este procedimento.
- 8.3.7.2 **Revólveres** – Fechar o tambor vazio (sem encostar no cão, se houver).
- 8.3.7.3 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor tem que coldreá-la. Assim que as mãos do competidor estiverem livres da arma coldreada, a pista de tiro será considerada terminada.
- 8.3.7.4 Se a arma não se mostrar vazia, o Range Officer repetirá os comandos a partir da Regra 8.3.6 (ver também Regra 10.4.3).
- 8.3.8** **"Range Is Clear"** – Os competidores e Colaboradores da Prova não podem mover-se para frente ou afastar-se da linha de tiro ou local de tiro final até que esta declaração seja emitida pelo Range Officer. Feita a declaração, Range Officers, auxiliares e competidores podem movimentar-se para pontuar, restaurar/pastilhar, rearmar os alvos etc.
- 8.3.9** Um competidor com deficiência auditiva severa pode, sujeito a aprovação prévia do Range Master, ter os comandos verbais complementados por sinais visuais e/ou físicos.
- 8.3.9.1 Os sinais físicos recomendados são leves toques no ombro do lado fraco dos competidores usando uma contagem regressiva de protocolo, ou seja, 3 toques para "**Are You Ready**", 2 toques para "**Standby**" e 1 toque para coincidir com o "**Sinal de Início**".
- 8.3.9.2 Os competidores que desejarem usar seu próprio dispositivo eletrônico ou outro dispositivo têm que primeiro submetê-lo a exame, teste e aprovação do Range Master antes que ele possa ser usado.
- 8.3.10** Não há comunicações de pista específicas para uso na pista (box) do cronógrafo ou no local de verificação do controle de equipamento (que pode ser realizado num local longe das pistas de tiro). Os competidores não podem manusear suas armas, ou remover bandeiras de segurança da câmara de armas longas, conforme seja o caso, até que o examinador peça que sejam entregues a ele, conforme as suas instruções. Violações estão sujeitas à Regra 10.5.1.

## **8.4 CARREGAR, RECARREGAR OU DESCARREGAR DURANTE A PISTA DE TIRO**

- 8.4.1** Ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a pista de tiro, o dedo do competidor tem que permanecer visivelmente fora do guarda-mato, exceto quando especificamente permitido (ver Regras 8.1.2.5, 8.3.7.1 e 10.5.9) e a arma tem que ficar apontada com toda segurança para o para-balas ("downrange") ou para outra direção segura autorizada pelo Range Officer (ver Regras 10.5.1 e 10.5.2).

## **8.5 MOVIMENTO**

- 8.5.1** A não ser quando o competidor esteja realmente a visar ou a atirar nos alvos, todos os movimentos têm que ser realizados com o dedo visivelmente fora do guarda-mato e a patilha de segurança externa deve estar acionada. A arma tem que estar apontada para uma direção segura. "Movimento" é definido como qualquer das ações abaixo:
- 8.5.1.1 Dar mais de um passo em qualquer direção.



8.5.1.2 Mudar a posição de tiro (ex.: de pé para ajoelhado, de sentado para de pé etc).

## **8.6 AJUDA OU INTERFERÊNCIA**

**8.6.1** Nenhum tipo de ajuda poderá ser fornecido ao competidor durante a pista de tiro, a não ser que algum Range Officer nomeado para uma pista venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não serão base para que o competidor ganhe o direito a um "reshoot".

8.6.1.1 Competidores confinados a cadeiras de roda ou dispositivos similares, podem receber dispensa especial do Range Master em questões de auxílio para mobilidade, contudo o previsto na Regra 10.2.10, pode ser aplicado com discernimento do Range Master.

**8.6.2** Toda pessoa que prestar ajuda a um competidor durante a pista de tiro sem a aprovação prévia do Range Officer (e se o competidor receber essa ajuda) pode, a critério do Range Officer, incorrer numa penalidade de procedimento para aquela pista e/ou estará sujeita aos termos da Regra 10.6.

**8.6.3** Qualquer pessoa que verbalmente ou de uma forma diferente interferir com um competidor durante a sua tentativa numa pista de tiro pode estar sujeita à Secção 10.6. Se o Range Officer constatar que a interferência afetou significativamente o competidor, ele tem que comunicar o incidente ao Range Master, que poderá, a seu critério, propor ao competidor afetado um "reshoot".

**8.6.4** Caso ocorra um contato acidental com o Range Officer ou outra influência externa interfira no competidor durante a pista de tiro, o Range Officer pode propor ao competidor a opção do "reshoot" na pista de tiro. O competidor tem que aceitar ou recusar a oferta antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, se o competidor cometer alguma infração de segurança durante a ocorrência da interferência, as disposições das Seções 10.4 e 10.5 podem ser aplicadas.

**8.6.5** Se qualquer pessoa aparecer visível ao competidor no "downrange" (fundo da pista), durante uma pista de tiro, esta tem que ser imediatamente interrompida e o competidor tem que refazer a pista de tiro ("reshoot"). Se o competidor perceber o problema antes do Range Officer, ele tem que parar imediatamente, cessar-fogo, apontar a arma numa direção segura e aguardar novas instruções do Range Officer. No entanto, se o competidor não cumprir o procedimento acima, as disposições das Seções 10.4 e 10.5 serão aplicadas.

**8.6.6** Drones ou outros equipamentos de controle remoto são proibidos, a não ser que seja antecipadamente aprovado pelo Match Director.

## **8.7 VISADAS, TIRO A SECO E INSPEÇÃO DE PISTA**

**8.7.1** É proibido ao competidor visar e/ou disparar a seco antes do Sinal de Início. Violações resultarão numa advertência na primeira ocorrência e numa penalidade de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição. Competidores podem fazer o ajuste de suas miras eletrônicas, apontando suas armas diretamente para o chão à sua frente.

**8.7.2** É proibido ao competidor usar qualquer acessório auxiliar para visar (por exemplo, a totalidade ou parte de uma imitação ou réplica de uma arma de fogo, qualquer parte de uma arma de fogo real, incluindo seus acessórios, etc), a não ser as próprias mãos, durante a inspeção ("walkthrough") da pista de tiro. Violações incorrerão numa penalidade de procedimento por ocorrência (ver também Regra 10.5.1).

**8.7.3** Ninguém está autorizado a entrar ou mover-se na pista de tiro sem a aprovação prévia de um Range Officer nomeado para essa pista ou do Range Master. As violações incorrerão numa advertência para a primeira infração, mas podem estar sujeitas as disposições da Secção 10.6 para as infrações seguintes.

## CAPÍTULO 9: PONTUAÇÃO

### **9.1 REGULAMENTOS GERAIS**

- 9.1.1 **APROXIMAÇÃO DOS ALVOS** – Durante o processo da pontuação, o competidor ou seu representante não podem aproximar-se dos alvos a menos de 1 metro sem autorização do Range Officer. Violações resultarão numa advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante podem, a critério do Range Officer, incorrer numa penalidade de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 **TOCAR NOS ALVOS** – Durante o processo da pontuação, os competidores ou seus delegados não podem tocar, calibrar ou interferir em qualquer alvo sem a autorização do Range Officer. Caso um Range Officer considere que um competidor ou seu delegado influenciou ou afetou o processo de pontuação com alguma interferência, o Range Officer pode:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo sem impacto ("*miss*"); ou
- 9.1.2.2 Impor penalidades qualquer alvo de penalidade ("*no-shoot*") afetado.
- 9.1.3 **ALVOS RESTAURADOS PREMATURAMENTE** – Se um alvo for prematuramente pastilhado ou restaurado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o Range Officer tem que ordenar ao competidor o "*reshoot*" da pista de tiro.
- 9.1.4 **ALVOS NÃO RESTAURADOS** – Se, após a conclusão de uma pista de tiro por um competidor anterior, um ou mais alvos não foram devidamente restaurados ou pastilhados para o competidor que está a ser pontuado, o Range Officer tem que julgar com precisão se a pontuação correta pode ser determinada. Se houver impactos pontuáveis extras ou impactos de penalidade questionáveis, e não for óbvio quais impactos foram feitos pelo competidor que está a ser pontuado, ao competidor afetado tem que ser ordenado o "*reshoot*" da pista de tiro.
- 9.1.4.1 No caso de pastilhas ou fitas aplicadas num alvo de papel restaurado, acidentalmente caírem pela ação do vento, gases do cano ou outro motivo, e não for óbvio para o Range Officer quais impactos foram feitos pelo competidor que está a ser pontuado, o competidor será obrigado a fazer o "*reshoot*" da pista de tiro.
- 9.1.4.2 Um competidor que hesite ou pare durante a sua tentativa na pista de tiro, apercebendo-se que um ou mais alvos não foram restaurados ou reiniciados, não tem direito ao "*reshoot*".
- 9.1.5 **IMPENETRÁVEL** – A área pontuável de todos os Alvos IPSC de Pontuação e de Penalidade ("*No-Shoots*") é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Um projétil que atinge totalmente a área pontuável de um Alvo de Papel, continua e atinge a área pontuável de outro Alvo de Papel, o impacto sobre o segundo Alvo de Papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.2 Um projétil que atinge totalmente a área pontuável de um Alvo de Papel e continua e atinge ou derruba um Alvo Metálico, isto será tratado como falha de equipamento de pista e o competidor será obrigado ao "*reshoot*", após esta ter sido restaurada.
- 9.1.5.3 Um projétil que atinge parcialmente a área pontuável de um Alvo de Papel ou Metálico, continua e atinge a área pontuável de outro Alvo de Papel, o impacto no segundo Alvo de Papel também contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.4 Um projétil que atinge parcialmente a área pontuável de um Alvo de Papel ou Metálico, continua e derruba (ou acerta a área pontuável de) outro Alvo Metálico, o Alvo Metálico caído (ou atingido) posterior também contará para a pontuação ou penalidade, conforme o caso.
- 9.1.6 **COBERTURA INTRANSPONÍVEL** – A menos que especificamente descritas como cobertura transponível ("*soft cover*") no "*briefing*" escrito da pista (ver Regra 4.1.4.2), todas as peças do cenário, paredes, barreiras, telas e outros obstáculos são considerados impenetráveis ("*hard cover*"). Se:
- 9.1.6.1 Um projétil que atinge totalmente a cobertura intransponível e depois atinge um Alvo de Papel Pontuável ou Alvo de Penalidade ("*No-Shoot*"), esse tiro não contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso. Se não podemos determinar quais impactos no Alvo de Papel Pontuável ou Alvo de Penalidade ("*No-Shoot*") são resultados dos tiros que passaram através da cobertura intransponível, o Alvo de Papel Pontuável ou Alvo de Penalidade ("*No-Shoot*") será pontuado

ignorando-se o os impactos de maior valor.

- 9.1.6.2 Um projétil que atinge totalmente a cobertura intransponível, continua e atinge ou derruba um Alvo Metálico, isso será tratado como falha de equipamento de pista (ver Regra 4.6.1). O competidor será obrigado ao "*reshoot*" da pista de tiro, após esta ter sido restaurada.
- 9.1.6.3 Um projétil que atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e atinge a área de pontuação de um Alvo de Papel, o impacto nesse Alvo de Papel contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6.4 Um projétil que atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e derruba um Alvo Metálico Pontuável, o alvo caído contará para pontuação. Um projétil atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e derruba ou atinge um Alvo Metálico de Penalidade ("*No-Shoot*"), esse impacto contará como penalidade.

9.1.7 **MADEIRAS DOS SUPORTES DOS ALVOS** – Não são transponíveis ("*soft cover*") nem intransponíveis ("*hard cover*"). Tiros que passem, totalmente ou parcialmente através deles, e que atingem um alvo de papel ou metálico contam para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

## **9.2 MÉTODO DE PONTUAÇÃO**

9.2.1 "**COMSTOCK**" – Tempo ilimitado, que para no último tiro, número ilimitado de tiros a serem disparados, número estipulado de impactos por alvo que contam para pontuação.

9.2.1.1 A pontuação de um competidor é calculada somando-se o valor maior estipulado do número de impactos por alvo, menos as penalidades, dividido pelo tempo total (registado com duas casas decimais) gasto pelo competidor para completar a pista de tiro, para chegar ao "*hit factor*". Os resultados gerais da pista são obtidos atribuindo ao competidor com o maior "*hit factor*" o máximo de pontos disponíveis para a pista de tiro, com todos os outros competidores classificados relativamente abaixo do vencedor da pista.

9.2.2 Os resultados da pista classificam os competidores dentro da divisão relevante na ordem decrescente dos pontos das pistas individuais, calculado com 4 casas decimais.

9.2.3 Os resultados da Competição classificam os competidores dentro da divisão relevante na ordem decrescente do total combinado dos pontos das pistas individuais, calculado com 4 casas decimais.

## **9.3 EMPATES DE PONTUAÇÃO**

9.3.1 Se, na opinião do Diretor da Prova, um empate nos resultados da prova tem que ser desfeito, os competidores afetados têm que atirar numa ou mais pistas de tiro, nomeadas ou criadas pelo Diretor da Prova, até que o empate seja desfeito. O resultado do desempate só será usado para determinar a colocação final dos competidores afetados, e seus pontos originais permanecerão inalterados. Os empates nunca podem ser desfeitos por sorteio.

## **9.4 VALORES DE PONTUAÇÃO E PENALIDADE DOS ALVOS**

9.4.1 Impactos sobre Alvos IPSC e Alvos de Penalidade ("*No-Shoot*") são pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembleia da IPSC. (ver APÊNDICES B e C e abaixo).

9.4.2 Cada impacto visível na área pontuável de um "*No-Shoot*" será penalizado com menos 10 pontos, até um máximo de 2 impactos por "*No-Shoot*".

9.4.3 Cada impacto visível na área pontuável de um "*No-Shoot*" Metálico será penalizado com menos 10 pontos, até um máximo de 2 impactos por "*No-Shoot*", independente dele ter sido projetado para cair ou não.

9.4.4 Cada falta de tiro ("*miss*") será penalizada com menos 10 pontos, exceto no caso de Alvos Que Desaparecem (ver Regra 9.9.2).

## **9.5 POLÍTICA DE PONTUAÇÃO DE ALVOS**

9.5.1 A não ser que esteja especificado de maneira diferente no "*briefing*" escrito da pista, os Alvos de Papel Pontuáveis têm que ser atingidos com um mínimo de um disparo cada, pontuando-se os dois melhores impactos. Alvos Metálicos têm que ser atingidos com um mínimo de um disparo cada e eles têm que cair para pontuar.

- 9.5.2 Se o diâmetro do projétil de um impacto num Alvo de Papel Pontuável encostar (tangenciar/cortar) a Linha de Pontuação que separa duas áreas pontuáveis ou a linha entre a área de não pontuação e a área pontuável ou se o projétil cruzar várias áreas, serão marcados os pontos do valor mais alto.
- 9.5.3 Se um diâmetro do projétil encostar (tangenciar/cortar) na área pontuável de Alvos sobrepostos e/ou "no-shoots", pontua todos os pontos e penalidades aplicáveis.
- 9.5.4 Rasgos radiais que irradiam para fora do diâmetro do projétil não contarão para pontuação ou penalidade.
- 9.5.4.1 Buracos alargados em Alvos de Papel os quais excedam o diâmetro do projétil não contam para pontuação ou penalidade a menos que tenha uma evidência visível dentro do que resta do buraco (ex.: marca de graxa, estrias ou coroa etc), para eliminar a presunção de que o buraco tenha sido causado por ricochete ou respingo da fragmentação do projétil ("*splatter*").
- 9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro é zero.
- 9.5.6 O competidor que falhe em atirar na frente de cada alvo pontuável da pista de tiro com pelo menos um disparo, incorre num 1 erro de procedimento por falhar em atirar no alvo, assim como as devidas penalidades por falta de tiros ("*misses*") (ver Regra 10.2.7).
- 9.5.7 Impactos visíveis num alvo de papel pontuável ou "no-shoot", que são o resultado de tiros disparados na parte traseira desse ou de outro alvo de papel pontuável ou "no-shoot", e/ou impactos que não conseguem criar um buraco claramente distinguível na frente de um alvo de papel pontuável ou "no-shoot", não contam para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

## **9.6 VERIFICAÇÃO DA PONTUAÇÃO E CONTESTAÇÃO**

- 9.6.1 Depois do Range Officer declarar "*Range is Clear*", o competidor ou seu representante será autorizado a acompanhar o Oficial de Prova responsável pela marcação dos pontos para verificar a pontuação.
- 9.6.2 O Range Officer responsável pela pista de tiro pode estipular que o processo de marcação de pontos seja iniciado enquanto um competidor ainda esteja a completar a pista. Nestes casos, o representante desse competidor é autorizado a acompanhar o Oficial de Prova responsável pela marcação de pontos para verificar a pontuação. Os competidores têm que ser notificados desse procedimento durante a leitura do "*briefing*" escrito da pista a esquadra.
- 9.6.3 O competidor (ou seu delegado) que não verificar um alvo durante o processo de pontuação perde todo o direito de protestar posteriormente os pontos daquele alvo.
- 9.6.4 Qualquer objeção à pontuação ou penalidade tem que ser imediatamente contestada pelo competidor (ou seu delegado) ao Range Officer, antes do alvo em questão ser pintado, pastilhado ou repostado, após o que a objeção não será aceite.
- 9.6.5 Caso o Range Officer resolva manter os pontos ou as penalidades originais e o competidor não concorde com a decisão, ele pode apelar ao Chief Range Officer e depois ao Range Master para a decisão.
- 9.6.6 As decisões do Range Master a respeito da pontuação de impactos em alvos pontuáveis e de penalidade é final. Nenhum outro Protesto é permitido a respeito de tais decisões.
- 9.6.7 Durante a contestação de uma pontuação, o(s) alvo(s) em questão não podem ser pastilhado(s), colado(s) com fita adesiva nem sofrer nenhum tipo de interferência enquanto a contenda não for decidida, falhas no cumprimento estão sujeitas à Regra 9.1.3. O Range Officer pode retirar o alvo de papel em disputa da pista de tiro para ser examinado, para não provocar atraso na competição. Ambos o competidor e o Range Officer têm que assinar o alvo e indicar com clareza quais impacto(s) está(ão) sendo contestado(s).
- 9.6.8 Overlays de pontuação aprovados pelo Range Master são usados exclusivamente, quando e como requerido, para verificar e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos no alvo de papel.
- 9.6.9 Informações de pontuação podem ser transmitidas através do uso de Sinais Com As Mãos (ver APÊNDICE F1). Se a pontuação for contestada, os alvos em questão não podem ser restaurados até que tenham sido verificados pelo competidor ou seu delegado, de acordo com todas as disposições que tiverem sido aprovadas previamente pelo Range Master (ver também Regra 9.1.3).

## **9.7 MINUTAS DE PONTUAÇÃO**

- 9.7.1 O Range Officer tem que inserir todas as informações (inclusive advertências aplicadas) na minuta de pontuação de cada competidor antes de assiná-la. Depois do Range Officer assinar, o competidor tem que assiná-la no lugar indicado. Assinaturas eletrônicas serão aceites se aprovadas pelo Diretor Regional. Para registrar todos os pontos e penalidades, devem ser usados números inteiros. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro tem que ser registado com 2 casas decimais no lugar indicado.
- 9.7.2 Caso seja preciso fazer correções na minuta de Pontuação, elas têm que ser inseridas com clareza na Minuta original e nas cópias. O competidor e o Range Officer devem rubricar todas as correções feitas.
- 9.7.3 Caso o competidor se recuse a assinar ou rubricar a minuta por uma razão qualquer, a questão tem que ser levada ao conhecimento do Range Master. Se o Range Master estiver satisfeito que a pista de tiro foi gerida e pontuada corretamente, a minuta não assinada é apresentada normalmente para a inclusão no resultado da competição.
- 9.7.4 A minuta de pontuação assinada pelo competidor e pelo Range Officer consiste na prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades nela registados são exatos e incontestáveis. Depois de assinada, é considerada como documento definitivo e, só com consentimento mútuo do competidor e do Range Officer, ou devido a decisão de arbitragem, só será alterada para corrigir erros de aritmética ou acrescentar penalidades de procedimento da Regra 8.6.2.
- 9.7.5 Caso seja considerado que numa minuta de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registado, ela tem que ser imediatamente encaminhada ao Range Master que normalmente irá requerer ao competidor que repita a pista ("*reshoot*").
- 9.7.6 Caso não seja possível fazer o "*reshoot*" da pista de tiro por qualquer razão, irão prevalecer as seguintes medidas:
- 9.7.6.1 Caso esteja a faltar o tempo, o competidor receberá pontuação zero na pista de tiro.
  - 9.7.6.2 Caso tenham sido registados impactos ou falta de tiros ("*misses*") insuficientes na minuta de pontuação, os registados são considerados completos e conclusivos.
  - 9.7.6.3 Caso tenham sido registados impactos excessivos ou falta de tiros ("*misses*") são usados os impactos pontuados de maior valor.
  - 9.7.6.4 As penalidades de procedimento registadas na minuta de pontuação são consideradas completas e conclusivas, a não ser quando se aplicar a Regra 8.6.2.
  - 9.7.6.5 Caso falte a identidade do competidor, a minuta de pontuação tem que ser encaminhada ao Range Master, que tomará as medidas que julgar necessárias para retificar a situação.
- 9.7.7 No caso de perda ou indisponibilidade da minuta original, a cópia do competidor ou qualquer outro registo escrito ou eletrónico aceitável pelo Range Master será usado. Se a cópia do competidor ou qualquer outro registo escrito ou eletrónico esteja indisponível ou é julgada pelo Range Master como insuficientemente legível o competidor será obrigado ao "*reshoot*" da pista de tiro. Se o Range Master julgar que não é possível fazer o "*reshoot*" da pista por qualquer razão, o competidor terá tempo e pontuação zero naquela pista de tiro.
- 9.7.7.1 Uma vez que um "*reshoot*" seja realizado, o resultado do "*reshoot*" permanecerá, mesmo que um registo da pontuação original seja posteriormente encontrado.
- 9.7.8 Ninguém, que não seja um Oficial de Prova autorizado, tem permissão de manusear uma minuta de pontuação original mantida numa pista, ou em qualquer outro lugar, depois de ter sido assinada por um competidor e um Range Officer, sem a prévia autorização e aprovação do Range Officer ou do pessoal diretamente envolvido com o Stats ("*Estatísticas*"). Violações terão uma advertência para a primeira ocorrência, mas podem estar sujeitas à Secção 10.6 nas ocorrências posteriores na mesma competição.

## **9.8 RESPONSABILIDADE DA PONTUAÇÃO**

- 9.8.1 Cada competidor tem a responsabilidade em manter o registo preciso dos seus pontos, verificando as listas divulgadas pelo Stats Officer.
- 9.8.2 Depois de todos os competidores completarem a prova, os resultados provisórios das pistas têm que ser

divulgados em local visível na carreira de tiro, e em competições de Nível IV ou superiores, no hotel oficial da competição para o propósito de verificação pelos competidores. A hora e a data em que os resultados foram realmente divulgados (e não apenas impressos) em cada local têm que ser claramente indicados neles.

- 9.8.3 Caso um competidor detecte algum erro nesses resultados, ele tem que apresentar um protesto ao Stats Officer até 1 (uma) hora após a divulgação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecem os pontos divulgados e o protesto será desconsiderado.
- 9.8.4 Os competidores que estão agendados (ou de outra forma diferente autorizados pelo Diretor da Prova) para completar todas as pistas de tiro da prova num tempo menor que a duração da prova (ex.: em 1 dia numa prova de 3 dias etc) são obrigados a verificar os seus resultados provisórios, de acordo com os procedimentos e limites de tempo especiais especificados pelo Diretor da Prova (ex.: via website), caso não o façam, não serão aceites protestos. O procedimento relevante tem que ser publicado com antecedência no folheto da prova e/ou por meio de um aviso colocado num lugar de destaque na carreira de tiro, antes do começo da prova (ver também Secção 6.6).
- 9.8.5 O Diretor da Prova pode optar por ter os resultados publicados eletronicamente (ex.: via um website), como complemento, ou alternativa de fisicamente imprimi-los. Se este for o caso, o procedimento tem que ser publicado com antecedência no manual da competição e/ou por um aviso afixado em local visível na carreira de tiro antes do início da competição. Tem que ser fornecidos meios (ex.: um computador) para os competidores verem os resultados, se o Diretor da Prova optou por ter apenas resultados publicados eletronicamente.

## **9.9 PONTUAÇÃO DE ALVOS QUE DESAPARECEM**

- 9.9.1 Todos os Alvos Móveis que apresentam pelo menos uma parte da zona A (Alpha) quando em descanso (tanto antes ou depois de ativação inicial) ou que aparecem e desaparecem continuamente durante a tentativa do competidor na pista de tiro, não são alvos que desaparecem e incorrerão sempre em penalidades por falta de atirar e/ou falta de tiro ("*miss*").
- 9.9.2 Alvos Móveis que não obedecem aos critérios acima são alvos que desaparecem e não incorrerão em penalidades por falta de atirar ou falta de tiro ("*miss*"), a não ser quando o competidor falhe em ativar o mecanismo que inicia o movimento deste alvo antes ou quando realiza o seu último disparo na pista de tiro.
- 9.9.3 Alvos estacionários que apresentam pelo menos uma parte da zona A, antes ou depois da ativação de um alvo de penalidade ("*no-shoot*") móvel e/ou oculto ou barreira de visão, não são alvos que desaparecem e incorrerão em penalidades por falta de atirar e/ou falta de tiro ("*miss*").
- 9.9.4 Alvos que apresentam pelo menos uma porção da zona A sempre que um competidor opera um ativador mecânico (ex.: uma corda, alavanca, pedal, porta etc), não estão sujeitos a esta Secção.
- 9.9.5 Se uma pista de tiro requer que um competidor seja confinado num aparato que viaja de um local para outro durante a sua tentativa na pista de tiro, qualquer alvo que só possa ser atirado do aparato por parte da sua viagem, e que não possa posteriormente ser atingido/atirado, é considerado um alvo que desaparece.

## **9.10 TEMPO OFICIAL**

- 9.10.1 Apenas o timer operado pelo Range Officer pode ser usado para marcar o tempo dos competidores na pista de tiro. Se um Range Officer designado para uma pista de tiro (ou um Oficial de Prova mais experiente) constatar mau funcionamento do timer, ao competidor cuja tentativa não pôde ser creditada com um tempo preciso, será obrigado o "*reshoot*" da pista de tiro.
- 9.10.2 Se, na opinião do Comité de Arbitragem, o tempo creditado a um competidor para uma pista de tiro for considerado irreal, o competidor será obrigado a fazer o "*reshoot*" da pista de tiro (ver Regra 9.7.4).

## **9.11 PROGRAMAS DE PONTUAÇÃO**

- 9.11.1 O programa oficial de pontuação para as competições Nível IV ou superiores é a versão mais recente do Windows® Match Scoring System (WinMSS), a não ser que outro programa seja aprovado pelo Presidente da IPSC. Para outros níveis, nenhum outro programa de pontuação pode ser usado sem a aprovação do Diretor Regional da Região anfitriã.

## CAPÍTULO 10: PENALIDADES E DESCLASSIFICAÇÕES

### 10.1 PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – REGULAMENTOS GERAIS

- 10.1.1 Penalidades de procedimento são aplicadas quando o competidor não obedecer aos procedimentos especificados no "*briefing*" escrito da pista e/ou incorrer em violação a alguma outra regra geral. O Range Officer que aplicar a penalidade tem que anotar com clareza na minuta de pontuação do competidor o número de penalidades e o motivo da aplicação.
- 10.1.2 As penalidades de procedimento são pontuadas com menos 10 pontos cada.
- 10.1.3 O competidor que contesta a aplicação ou o número de penalidades de procedimento pode contestar ao Chief Range Officer e/ou Range Master. O competidor que continuar a sentir-se prejudicado, pode submeter um protesto ao Comité de Arbitragem.
- 10.1.4 Penalidades de procedimento não são anuladas por ações posteriores do competidor. Por exemplo: o competidor que atira num alvo enquanto infringe a linha de falta, incorre em penalidade mesmo que posteriormente ele atire no mesmo alvo sem infringir a linha de falta.

### 10.2 PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – EXEMPLOS ESPECÍFICOS

- 10.2.1 Um competidor que efetua disparos quando qualquer parte do seu corpo toca no solo ou qualquer objeto além da linha de falta recebe 1 penalidade de procedimento para cada ocorrência. Nenhuma penalidade é aplicada se um competidor não disparar nenhum tiro enquanto comete a falta, exceto quando a Regra 2.2.1.5 se aplica.
- 10.2.1.1 No entanto, se o competidor ganhou uma vantagem significativa em qualquer alvo(s) quando cometeu a falta, ele pode receber 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado no(s) alvo(s) em questão durante a falta.
- 10.2.2 O competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado no "*briefing*" escrito da pista incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada ocorrência. Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem durante a situação de não conformidade, o competidor pode receber 1 penalidade de procedimento para cada disparo efetuado, em vez de uma penalidade única (ex.: fazer um ou mais disparos no local, na posição ou postura diferente da exigida).
- 10.2.3 Quando forem aplicadas penalidades múltiplas nos casos acima, elas não podem ultrapassar o número máximo de impactos pontuáveis previstos para o competidor. Exemplo: um competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de falta onde só são visíveis 4 Alvos Metálicos, irá receber 1 penalidade de procedimento para cada disparo efetuado em situação de infração, até o máximo de 4 penalidades de procedimento, qualquer que seja a quantidade de tiros disparados.
- 10.2.4 O competidor que não cumprir uma recarga obrigatória incorrerá em 1 penalidade de procedimento por cada disparo efetuado após o ponto em que a recarga tinha que ser feita, até efetuar a recarga.
- 10.2.5 Num Túnel de Cooper, caso desloque uma ou mais peças do material de cobertura, o competidor recebe 1 penalidade de procedimento para cada peça que cair. O material da cobertura que caia na sequência de um encontro ou choque do competidor contra as laterais ou como resultado dos gases expelidos pelo cano ou recuo da arma, não é penalizado.
- 10.2.6 O competidor que se antecipe ("*creeping*" – ex.: movendo as mãos em direção a arma, carregador ou munição) ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando "**Standby**" e antes do "**Sinal de Início – Start Signal**", é penalizado com 1 penalidade de procedimento. Se o Range Officer conseguir parar o competidor a tempo, é emitida uma advertência para a primeira infração e o competidor será reiniciado.
- 10.2.7 O competidor que não atirar a qualquer alvo pontuável com pelo menos 1 disparo, incorrerá em 1 penalidade de procedimento por alvo, mais o número aplicável de falta de tiros ("*misses*"), exceto onde se aplica a Regra 9.9.2.
- 10.2.8 Se uma pista de tiro (ou parte dela) estipular só atirar com mão forte ou fraca, o competidor terá 1 penalidade de procedimento para cada ocorrência quando tocar a arma (ou levá-la ("*scooping*") de uma mesa etc) com a outra mão após o sinal de início (ou a partir do ponto onde o tiro com a mão única foi estipulado). As exceções são: libertar a patilha de segurança (sem "*scooping*"), recarregar ou corrigir uma avaria. No entanto, 1 penalidade de procedimento é aplicada por tiro disparado quando o competidor usa a outra mão ou o braço para:

- 10.2.8.1 Apoiar a arma ou o pulso estipulado, mão ou braço enquanto efetua os disparos;
- 10.2.8.2 Aumentar a estabilidade no chão, numa barricada ou outra peça do cenário enquanto efetua os disparos.
- 10.2.9 O competidor que sai do local de tiro pode voltar atrás e atirar do mesmo ponto, desde que o faça em segurança. No entanto, o "*briefing*" escrito da pista para Classificatórias e competições de Nível I e II pode proibir essas ações, nesse caso será aplicada 1 penalidade de procedimento por disparo efetuado.
- 10.2.10 **PENALIDADE ESPECIAL:** Um competidor incapaz de executar totalmente qualquer parte de uma pista de tiro devido a incapacidade ou lesão, pode antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar ao Range Master a aplicação de uma penalidade em substituição ao requerido pela pista.
- 10.2.10.1 Se o pedido for aprovado pelo Range Master, ele tem que indicar, antes do competidor tentar a pista de tiro, a extensão da penalidade especial, que pode variar de 1% a 20% de redução dos pontos obtidos pelo competidor.
- 10.2.10.2 Como alternativa, o Range Master pode renunciar à aplicação de quaisquer penalidades em respeito a um competidor, que devido a ter uma deficiência física significativa, é incapaz de cumprir o procedimento exigido pela pista.
- 10.2.10.3 Se o pedido for negado pelo Range Master, as penalidades de procedimento serão normalmente aplicadas.
- 10.2.11 Um competidor que disparar tiros sobre uma barreira construída a uma altura de pelo menos 1,8 metros incorre numa 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado (ver também Regra 2.2.3.1).

### **10.3 DESCLASSIFICAÇÕES – REGULAMENTOS GERAIS**

- 10.3.1 O competidor que cometer uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma competição da IPSC será desclassificado e ficará proibido de tentar as pistas de tiro restantes, qualquer que seja a agenda e o layout físico da competição ou o veredito pendente de qualquer protesto submetido de acordo com o Capítulo 11 destas regras.
- 10.3.2 Ao ser decretada uma desclassificação, o Range Officer tem que registar as razões da desclassificação, o horário e a data do incidente na minuta de pontuação do competidor, e o Range Master tem que ser notificado o mais rápido possível.
- 10.3.3 Os pontos do competidor que tiver sido desclassificado não podem ser excluídos do resultado da competição e o resultado da competição não pode ser declarado final pelo Diretor da Prova enquanto não tiver ocorrido o prazo previsto na Regra 11.3.1, desde que não tenha sido levado ao Range Master (ou seu delegado) um recurso de arbitragem sobre alguma questão.
- 10.3.4 Caso seja apresentado um recurso de arbitragem dentro do prazo estipulado na Regra 11.3.1, prevalecem as disposições da Regra 11.3.2.
- 10.3.5 Os pontos do competidor que tenha completado a pré prova ("*pre-match*") ou prova principal ("*main match*") sem desclassificação da prova não serão afetados por desclassificação recebida posteriormente ao participar num Shoot-Off ou alguma prova paralela (ver também Regra 6.2.4).

### **10.4 DESCLASSIFICAÇÕES – DISPARO ACIDENTAL**

O competidor que fizer um disparo acidental tem que ser parado pelo Range Officer logo que possível. Define-se disparo acidental da seguinte maneira:

- 10.4.1 Disparo que passe sobre o para-balas; sobre as bermas; ou em qualquer outra direção, especificada no "*briefing*" escrito da pista pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efetuar, legitimamente um disparo num alvo e o tiro então percorrer uma direção insegura, não será desclassificado, podendo, no entanto, ficar sujeito as disposições da Secção 2.3.
- 10.4.2 Disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o projétil que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor proveniente de uma carga sem pólvora ("*squib load*").



- 10.4.3 Disparo que ocorre enquanto o competidor efetivamente carrega, recarrega ou descarrega uma arma. Inclui-se qualquer disparo efetuado durante os procedimentos descritos nas Regras 8.3.1 e 8.3.7 (ver também Regra 10.5.9).
- 10.4.3.1 **Exceção** – A detonação que ocorra durante o descarregamento de uma arma não é considerada disparo ou descarga sujeita a desclassificação, contudo a Regra 5.1.6 possa ser aplicada.
- 10.4.4 Disparo que ocorra durante a resolução de uma avaria.
- 10.4.5 Disparo que ocorra durante a transferência da arma de uma mão para outra.
- 10.4.6 Disparo que ocorra durante o movimento, exceto enquanto estiver realmente a atirar nos alvos.
- 10.4.7 Disparo efetuado num alvo metálico a uma distância inferior a 7 metros, medidos da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão (ver Regra 2.1.3).
- 10.4.8 Nesta Secção, se puder ser determinado que o disparo é devido a quebra de algum componente da arma, e o competidor não tiver cometido qualquer infração de segurança nos termos desta Secção, não será invocada desclassificação da prova, mas os pontos do competidor naquela pista de tiro serão zero.
- 10.4.8.1 A arma tem que ser imediatamente apresentada ao Range Master ou seu representante, que irá inspecioná-la e efetuar todos os testes necessários para determinar se foi realmente quebra ou defeito que provocou o disparo. O competidor não poderá mais tarde protestar a desclassificação por disparo acidental em sequência de quebra ou defeito de componente se não apresentar a arma para inspeção antes de se retirar da pista de tiro.

## **10.5 DESCLASSIFICAÇÕES – MANUSEIO INSEGURO DA ARMA**

São exemplos de manuseio inseguro da arma, mas não limitados a:

- 10.5.1 Manusear uma arma de fogo em qualquer situação que não seja dentro da Área de Segurança designada ou quando sob a supervisão e a resposta a um comando direto dado pelo Range Officer.
- 10.5.2 Permitir que a boca do cano de uma arma aponte em direção oposta ao para-balas ("*uprange*"), ou ultrapasse os ângulos de segurança específicos durante a pista de tiro (**Exceções limitadas:** ver Regras 5.2.7.3 e 10.5.6).
- 10.5.3 Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor deixar cair a arma ou provocar a sua queda, carregada ou não. Note que o competidor que, por uma razão qualquer durante a pista de tiro, colocar a arma de maneira segura e intencional no chão ou sobre um objeto estável, não será desclassificado desde que:
- 10.5.3.1 Mantenha contato físico constante com a arma de fogo até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável; e
- 10.5.3.2 O competidor permaneça a 1 metro da arma o tempo todo (exceto onde a arma é colocada em distância maior, sob a supervisão de um Ranger Officer conforme a Posição de Início); e
- 10.5.3.3 Não ocorram as disposições da Regra 10.5.2, e
- 10.5.3.4 A arma esteja na condição de pronto especificada na Secção 8.1; ou
- 10.5.3.5 A arma esteja descarregada e a corredeira aberta.
- 10.5.4 Sacar ou coldrear uma arma dentro do confinamento de um túnel.
- 10.5.5 Permitir que a boca do cano da arma aponte para qualquer parte do corpo do competidor (ou seja, "*sweeping*") durante a pista de tiro. A desclassificação não é aplicada se o "*sweeping*" ocorrer enquanto saca ou coldreia a arma desde que o dedo do competidor esteja visivelmente fora do guarda-mato.
- 10.5.6 Permitir que o cano de uma arma carregada aponte para trás, na direção da carreira de tiro ("*uprange*"), a mais de um raio de 1 metro medido dos pés do competidor durante o saque ou o coldrear. A permissão de 1 metro só se aplica quando o competidor está de frente para o para-balas ("*downrange*").
- 10.5.7 Portar ou usar mais que uma arma durante a pista de tiro.

- 10.5.8 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto corrige uma avaria em que o competidor claramente afasta a arma da linha dos alvos.
- 10.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante a carga, recarga ou descarga da arma. Exceto quando permitido especificamente (ver Regras 8.1.2.5 e 8.3.7.1).
- 10.5.10 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com a Regra 8.5.1.
- 10.5.11 Ter uma arma coldreada e carregada em alguma das seguintes condições:
- 10.5.11.1 Pistola semiautomática de ação simples com câmara carregada sem a patilha de segurança acionada.
- 10.5.11.2 Pistola de ação dupla ou seletiva com o cão armado e sem a patilha de segurança acionada.
- 10.5.11.3 Revólver com o cão armado.
- 10.5.12 Manusear munição viva ou falsa/inerte ("*dummy*") na Área de Segurança em desacordo com a Regra 2.4.4.
- 10.5.12.1 A palavra manusear não impede o competidor de entrar na área de segurança com munição no carregador e dispositivos de recarga rápida no cinto, nos bolsos ou no saco de tiro, contando que o competidor não retire fisicamente os carregadores muniçados ou dispositivos de recarga rápida de seus suportes ou equipamentos enquanto está dentro da área de segurança.
- 10.5.13 Portar uma arma carregada a não ser quando especificamente autorizado por um Range Officer.
- 10.5.14 Recuperar uma arma caída. Armas caídas têm que ser sempre recuperadas por um Range Officer que irá, depois de a verificar e/ou descarregar, colocá-la diretamente na bolsa ou coldre do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar a sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recupere uma arma caída será desclassificado.
- 10.5.15 Usar munição proibida e/ou insegura (ver Regras 5.5.4 e 5.5.5) e/ou usar armas proibidas (ver Regras 5.1.10 e 5.1.11).

## **10.6 DESCLASSIFICAÇÕES – COMPORTAMENTO ANTIDESPORATIVO**

- 10.6.1 Os competidores serão desclassificados por comportamento que o Range Officer julgar antidesportivo. Exemplos incluem, embora não exclusivamente, a batota, a desonestidade, a desobediência em relação a instruções razoáveis do Oficial de Prova ou qualquer comportamento que traga má reputação ao desporto. O Range Master tem que ser notificado o mais rápido possível.
- 10.6.2 O competidor que, segundo o Range Officer, tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda de seus óculos de proteção ou protetores auriculares a fim de obter um "*reshoot*" ou vantagem competitiva será desclassificado.
- 10.6.3 Outras pessoas poderão ser expulsas da carreira de tiro por comportamento que o Range Officer julgue inaceitável. Exemplos incluem, embora não exclusivamente, a desobediência em relação a instruções razoáveis do Oficial de Prova, interferência ou tentativa de interferência no funcionamento da pista de tiro e/ou de um competidor e qualquer outro comportamento que traga má reputação ao desporto.

## **10.7 DESCLASSIFICAÇÕES – SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS**

- 10.7.1 Todas as pessoas são obrigadas a estar em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as provas de IPSC.
- 10.7.2 A IPSC considera como falta extremamente grave o uso de bebidas alcoólicas, de drogas não essenciais e de drogas adquiridas sem prescrição médica, bem como o uso de drogas estimulantes ao desempenho, independentemente de como sejam tomadas ou administradas.
- 10.7.3 Exceto quando usadas com fins médicos, os competidores e Oficiais de Prova participantes da competição, não podem estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Qualquer pessoa que, na opinião do Range Master estiver visivelmente sob a influência de qualquer dos itens aqui descritos será desclassificada da competição e poderá ser solicitada a se retirar da carreira de tiro.

- 10.7.4 A IPSC reserva o direito de proibir toda e qualquer substância geral ou específica e de introduzir testes identificadores da presença dessas substâncias a qualquer momento. (ver em separado as Regras Antidoping da IPSC).

### 11.1 PRINCÍPIOS GERAIS

- 11.1.1 **ADMINISTRAÇÃO** – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por regras. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição o resultado é muito mais importante para o competidor individual. Contudo, administração e planeamento eficientes evitarão a maioria se não todas as contestações.
- 11.1.2 **DIREITO DE PROTESTO** – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com as seguintes regras para qualquer assunto, menos aqueles especificamente negados por outra regra. Os protestos oriundos de desclassificação por infração de segurança só serão aceites para determinar se circunstâncias excepcionais justificam a reconsideração da desclassificação. A infração, da forma como foi descrita pelo Oficial de Prova, não está sujeita a protesto ou contestação.
- 11.1.3 **PROTESTOS** – As decisões são tomadas inicialmente pelo Range Officer. Se o reclamante discordar da decisão, o Chief Range Officer da pista de tiro ou área em questão deve ser solicitado a deliberar. Caso a discordância persista, o Range Master tem que deliberar.
- 11.1.4 **PROTESTO AO COMITÉ** – No caso em que o reclamante continue a discordar da decisão, ele pode submeter o protesto ao Comité de arbitragem apresentando um "protesto de primeiro reclamante".
- 11.1.5 **GUARDA DE PROVAS** – O reclamante tem que informar ao Range Master a sua intenção de levar o caso ao Comité de Arbitragem e pode solicitar que os Oficiais guardem todos e quaisquer documentos relevantes e outras provas pendentes até a audiência. Gravações de áudio e/ou vídeo serão aceites como prova.
- 11.1.6 **PREPARAÇÃO DO PROTESTO** – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da submissão por escrito junto com as taxas cabíveis devidamente pagas. Ambas têm que ser submetidas ao Range Master dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 **DEVER DO OFICIAL DE PROVA** – Todo o oficial de prova que receba um protesto de arbitragem, tem que sem demora, informar o Range Master e anotar as identidades de todas as testemunhas e Oficiais envolvidos e transmitir essas informações ao Range Master.
- 11.1.8 **DEVER DO DIRETOR DA PROVA ("Match Director")** – Ao receber o protesto do Range Master, o Diretor da Prova tem que, reunir com o Comité de Arbitragem em local privado logo que possível.
- 11.1.9 **DEVER DO COMITÉ DE ARBITRAGEM** – O Comité de Arbitragem tem a obrigação de observar e aplicar as Regras da IPSC em vigor e de proferir a decisão consistente com elas. Quando as regras exigem interpretação que não abrangem especificamente o incidente, o Comité de Arbitragem irá usar seu melhor discernimento, dentro do espírito das regras.

### 11.2 COMPOSIÇÃO DO COMITÉ

- 11.2.1 **PROVAS DE NÍVEL III OU SUPERIORES** – A composição do Comité de Arbitragem estará sujeita as seguintes regras:
- 11.2.1.1 O Presidente da IPSC, seu delegado ou um auxiliar certificado nomeado pelo Diretor da Prova, (nessa ordem) irá servir como Presidente ("*Chairman*") do comité, sem direito a voto.
- 11.2.1.2 Três Árbitros serão nomeados pelo Presidente da IPSC, ou seu Delegado ou pelo Diretor da Prova (nessa ordem), com direito a um voto cada.
- 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros devem ser competidores da prova e devem ser oficiais de prova certificados.
- 11.2.1.4 Em hipótese alguma pode o Presidente ou qualquer membro do Comité de Arbitragem ser participante da decisão original ou posterior que levou ao Protesto de arbitragem.
- 11.2.2 **PROVAS NÍVEL I OU II** – O Diretor da Prova poderá nomear um Comité de Arbitragem constituído por três pessoas experientes que não fazem parte do Protesto de arbitragem e que não tenham interesse direto no resultado da Protesto. Os árbitros, se possível, devem ser oficiais de prova certificados. Todos os membros do comité irão votar. O Oficial de Prova mais antigo, ou a pessoa mais velha, se não existem Oficiais de Prova, irá presidir o Comité.

### **11.3 LIMITES DE TEMPO E SEQUÊNCIAS**

- 11.3.1 **LIMITES TEMPO PARA PROTESTO DE ARBITRAGEM** – Os pedidos de arbitragem, feitos por escrito, têm que ser submetidos ao Range Master em formulário próprio e acompanhados da taxa, no prazo de uma hora após a ocorrência em disputa como relatado pelos Oficiais de Prova. Se houver falha em cumprir o estabelecido, o pedido será inválido e nenhuma medida poderá ser tomada. O Range Master deve, no formulário de recurso, registrar imediatamente a hora e a data que recebeu a recurso.
- 11.3.2 **LIMITES DE TEMPO PARA TOMADA DE DECISÃO** – O Comitê tem que tomar uma decisão no prazo máximo de 24 horas após o protesto de arbitragem ou antes dos pontos de a prova serem declarados finais pelo Diretor da Prova, o que acontecer primeiro. Se o Comitê não tomar uma decisão dentro do período estabelecido, ambos o primeiro ou o terceiro reclamante sairão vitoriosos (ver Regra 11.7.1) e a taxa paga será devolvida.

### **11.4 TAXAS**

- 11.4.1 **VALOR** – Em competições de Nível III ou superiores, a taxa de protesto a ser paga pelo reclamante para recorrer à arbitragem será US\$ 100,00 ou o equivalente à taxa máxima individual de inscrição na prova (o que for mais baixo), em moeda local. A taxa de protesto de outras competições pode ser definida pelos Organizadores da Prova, mas não pode exceder US\$ 100,00 (cem dólares) ou o equivalente a esse valor em moeda local. Protestos instaurados pelo Range Master que digam respeito a uma questão da competição não incorrerão em taxa.
- 11.4.2 **DESTINO DA TAXA** – Caso o Comitê decida por sustentar o protesto, a taxa paga será devolvida. Caso decida negar o protesto, a taxa paga e a decisão têm que ser encaminhadas ao Instituto Regional ou à Nacional Range Officer Institut (RROI ou NROI) tratando-se de competições de Nível I e II, e à International Range Officer Instituem (IROA) quando se tratar de competições de Nível III e superior.

### **11.5 REGRAS DE PROCEDIMENTO**

- 11.5.1 **DEVERES DO COMITÉ E PROCEDIMENTOS** – O Comitê estudará o recurso escrito e reterá, em nome dos organizadores, as quantias pagas pelo reclamante até ser proferida uma decisão.
- 11.5.2 **SUBMISSÃO** – O Comitê pode requerer que o reclamante forneça pessoalmente mais detalhes do recurso e pode questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a contestação.
- 11.5.3 **AUDIÊNCIA** – O reclamante pode ser solicitado a retirar-se enquanto o Comitê ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 **TESTEMUNHAS** – O Comitê pode ouvir os Oficiais de Prova e quaisquer outras testemunhas envolvidas no protesto. O Comitê examinará todas as evidências apresentadas.
- 11.5.5 **INTERROGATÓRIOS** – O Comitê poderá interrogar testemunhas e Oficiais a respeito de qualquer ponto relevante.
- 11.5.6 **OPINIÕES** – Os membros do Comitê vão abster-se de expressar qualquer opinião ou veredicto enquanto uma contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 **INSPEÇÃO DA ÁREA** – O Comitê poderá examinar qualquer local ou área relacionada com o protesto e convocar para acompanhá-lo qualquer pessoa ou auxiliar que seja útil ao processo.
- 11.5.8 **INFLUÊNCIA INDEVIDA** – Qualquer pessoa que tente influenciar os membros do Comitê de alguma maneira que não pela prestação de evidências poderá estar sujeita a ação disciplinar a critério do Comitê de Arbitragem.
- 11.5.9 **DELIBERAÇÃO** – Quando julgar que já dispõe de todas as informações e provas relevantes para o recurso, o Comitê irá deliberar em particular e irá chegar a uma decisão por maioria de votos.

### **11.6 VEREDITO E AÇÕES POSTERIORES**

- 11.6.1 **DECISÃO DO COMITÉ** – Quando chegar a uma decisão, o Comitê convocará o reclamante, o Oficial de Prova e o Range Master para proferir a sentença.
- 11.6.2 **EXECUÇÃO DA DECISÃO** – Será responsabilidade do Range Master implementar a decisão do Comitê. O Range Master irá fixar a decisão num local visível a todos os competidores. A decisão não será retroativa e não irá afetar nenhum incidente anterior a ela.

- 11.6.3 **A DECISÃO É DEFINITIVA** – A decisão do Comité é final e definitiva, e não está sujeita a protesto, a menos que, na opinião do Range Master, novas evidências recebidas após a decisão, mas antes que os resultados tenham sido declarados finais pelo Diretor de Prova (MD), justifiquem uma reconsideração.
- 11.6.4 **ATA** – As decisões do Comité de Arbitragem são registadas e servirão de precedente para qualquer incidente similar e posterior que ocorra durante aquela prova.

## **11.7** **PROTESTOS POR PARTE DE TERCEIROS**

- 11.7.1 Os protestos também podem ser apresentados por outras pessoas com base no princípio de "protesto de terceiro reclamante". Nesses casos, todas as disposições deste Capítulo irão permanecer em vigor.

## **11.8** **INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS**

- 11.8.1 A interpretação destas regras e regulamentos é de responsabilidade do Conselho Executivo da IPSC.
- 11.8.2 Quem necessitar de esclarecimento sobre alguma regra tem que submeter as suas questões por escrito, seja por fax, carta ou e-mail, à sede da IPSC.
- 11.8.3 Todas as interpretações de regras publicadas no website da IPSC serão consideradas procedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições homologadas de IPSC 7 dias após a publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na Assembleia seguinte da IPSC.

## CAPÍTULO 12: ASSUNTOS DIVERSOS

### 12.1 APÊNDICES

Todos os Apêndices aqui incluídos são parte integrante destas Regras.

### 12.2 IDIOMA

O inglês é o idioma oficial das Regras da IPSC. Em caso de discrepância entre a versão em inglês destas regras e as versões apresentadas em outros idiomas, prevalecerá a versão em inglês.

### 12.3 ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE

Os competidores e todas as outras pessoas presentes numa competição da IPSC são inteira, exclusiva e pessoalmente responsáveis por garantir que todo e qualquer equipamento trazido para a competição se encontra plenamente de acordo com todas as leis aplicáveis à área geográfica ou política em que o evento acontece. A IPSC, seus dirigentes, organizações a ela filiadas e seus respectivos dirigentes não aceitarão nenhum tipo de responsabilidade a esse respeito nem a respeito de nenhuma perda, dano, acidente ou morte sofridos por alguma pessoa ou entidade em decorrência do uso legal ou ilegal desses equipamentos.

### 12.4 GÊNERO

As referências aqui contidas ao sexo masculino (ou seja, "ele", "seu", "dele" etc) incluem o sexo feminino (ou seja, "ela", "dela" etc).

### 12.5 GLOSSÁRIO

Ao longo destas Regras, se aplicam as seguintes definições:

<b>Alvo(s)</b> .....	Um termo que inclui alvo(s) pontuável(is) e de penalidade(s) (" <i>no-shoot(s)</i> ") a não ser que uma Regra (ou seja, 4.1.3) diferencie entre eles.
<b>Alvo Quebrável</b> .....	Um alvo sintético, por exemplo, um prato de barro ou telha, capaz de ser facilmente dividido em dois ou mais pedaços quando atingido.
<b>Bandeira de Segurança da Câmara</b> .....	Dispositivo de cores vivas, nenhuma parte do qual se assemelha a um cartucho ou qualquer parte dele. A bandeira tem que ser impossível de ser inserida numa arma de fogo que tenha uma munição carregada na câmara e tem que, enquanto instalada, impedir que um cartucho seja inserido na câmara. A bandeira tem que ter uma aba integral ou fita, claramente fora da arma de fogo.
<b>Berma</b> .....	Uma estrutura elevada de areia, solo, ou outro material usado para conter projéteis e/ou separar uma pista de tiro de outra.
<b>Calibre</b> .....	O diâmetro do projétil medido em milímetros (ou milésimos de polegada).
<b>Carregada</b> .....	Uma arma que tem uma munição viva ou falsa (" <i>dummy</i> ") na câmara ou cilindro, ou tem uma munição viva ou falsa dentro de um carregador inserido ou equipado (" <i>fitted</i> ").
<b>Carregar</b> .....	A inserção inicial de munição numa arma de fogo em resposta ao comando " <b>Load and Make Ready</b> ". Carregar começa assim que o competidor segura uma munição, um carregador ou dispositivo de recarga rápida, e termina quando a arma é coldreada seguramente (ou colocada em outro lugar de acordo com o " <i>briefing</i> " escrito da pista), e a mão do competidor está fora da arma. Para a condição inicial de Arma Descarregada, carregar termina quando o carregador está totalmente encaixado (ou quando o tambor está totalmente fechado).
<b>Cartucho/ Invólucro</b> .....	Uma munição viva usada numa arma de fogo.
<b>Cenários</b> .....	Itens, exceto os alvos ou linhas de falta, usados na criação, operação ou decoração de uma pista.
<b>Colaboradores da Competição</b> .....	Pessoas que têm um dever ou função oficial numa prova, mas que não são necessariamente qualificadas como, ou estão atuando na qualidade de Oficiais de Prova (" <i>Match Officials</i> " - ROs, RM, MD etc).
<b>Coldre</b> .....	Um dispositivo retentor de arma usado no cinto do competidor.
<b>Compensador</b> .....	Um dispositivo fixo no fim do cano para compensar a subida do cano (geralmente para redirecionar os gases de escape).
<b>Conjunto de Alvos</b> .....	Um conjunto (arranjo) de alvos aprovados que só podem ser vistos juntos de um local ou visão.
<b>Descarregada</b> .....	Uma arma que está totalmente vazia de qualquer munição viva ou falsa ' <i>dummy</i> ' na sua

	câmara/ou carregador inserido.
<b>Descarregar</b> .....	Remover munição numa arma quando o competidor completou sua tentativa na pista de tiro ou quando comandado a descarregar por um Oficial de Prova. Descarregar inicia-se assim que o botão de liberação do carregador (ou cilindro) é ativado, e termina quando a arma está desprovida de munição. Note que o competidor que, depois de ter acionado o botão de liberação do carregador ou cilindro em resposta ao comando dado na Regra 8.3.6, de forma segura dispara a munição da câmara num alvo e/ou reinsere munição, considera-se que ele terminou o processo de descarregamento e reiniciou o tiro.
<b>Detonação</b> .....	Ignição do fulminante da munição, de outra forma que não pela ação do percutor, onde o projétil não passe pelo cano (ex.: quando a corredeira é puxada manualmente, quando a munição é descartada.).
<b>Deve/Têm que/Têm que</b> .....	É obrigatório. Tem que/Terão que (mandatório).
<b>Devem/Deveria</b> .....	É opcional, mas altamente recomendado.
<b>Diretor Regional</b> .....	A pessoa reconhecida pela IPSC, que representa uma Região.
<b>Disparo</b> .....	Veja Tiro/Atirar.
<b>Encarando o uprange (frente da pista)</b> .....	A face do competidor, peito e dedos do pé todos estão voltados para o "uprange" (de costas para o fundo da pista – "downrange").
<b>Atirar</b> .....	Disparar um tiro num alvo. Disparar um tiro no alvo, mas errar o alvo não é "falha de atirar". O Mau funcionamento numa arma ou munição que não permite que o tiro seja disparado, é considerado como "falha em atirar".
<b>Equipamentos Associados</b> .....	Carregadores, dispositivos de recarga rápida e/ou seus respectivos dispositivos de retenção (incluindo imãs).
<b>Fulminante</b> .....	A parte de uma munição que causa a detonação ou o tiro a ser disparado.
<b>Invólucro</b> .....	O corpo principal de uma munição, que contém todas as partes componentes.
<b>Falso Início</b> .....	Iniciar a tentativa da pista antes do "Sinal de Início – <i>Start Signal</i> " (ver Regra 8.3.4).
<b>Grain</b> .....	Uma medida de peso comum usada para o peso de um projétil (1 grain = 0,0648 gramas).
<b>Irá, será, serão, irão</b> .....	Obrigatório.
<b>Local</b> .....	Um local geográfico dentro da pista de tiro.
<b>Mão Forte</b> .....	A mão de uma pessoa que ela usa quando retira a arma do coldre preso ao cinto (a mão fraca é a outra mão). Competidores que tenham só uma mão podem usá-la para ambas as pistas de mão forte ou fraca, sujeito à Regra 10.2.10.
<b>Peças alternativas</b>	Itens não fabricados pela fábrica, ou com marcas de identificação diferentes da fábrica.
<b>Mirar</b> .....	Alinhar o cano da arma com um alvo.
<b>Munição Falsa (fictícia, inerte)</b> .....	Inclui munições de prática ou de treino, vazios, inertes, munição de manejo e invólucros vazios.
<b>Não aplicável</b> .....	A regra ou requerimento que não se aplica a uma disciplina ou Divisão.
<b>No-Shoot(s)</b> .....	Alvo(s) que incorre(m) em penalidade quando atingido(s).
<b>OFM</b> .....	Fabricante Original da Arma.
<b>Para-Balas</b> .....	A área geral numa pista, pista de tiro ou carreira de tiro, para onde o cano de uma pode ser seguramente apontado durante uma pista de tiro e onde temos a intenção ou certamente os projeteis impactarão ("fundos da pista").
<b>Pode/Podem/Poderia</b> .....	Totalmente Opcional.
<b>Posição de Início</b> .....	O local, a posição de tiro e postura descrita por uma Pista de Tiro antes do Sinal de Início (ver Regra 8.3.4).
<b>Posição de Tiro</b> .....	A apresentação física do corpo de uma pessoa. (ex.: em pé, sentado, ajoelhado, deitado).
<b>Postura</b> .....	A apresentação física dos membros de uma pessoa (ex. mãos ao lado, braços cruzados etc).
<b>Projétil</b> .....	A parte de uma munição que irá atingir o alvo.
<b>Protótipo</b> .....	Uma arma numa configuração não produzida para o mercado em massa ou indisponível para o público em geral.
<b>Recarregando</b> .....	Substituição de um carregador já inserido numa arma de fogo por um carregador diferente, ou a inserção de munição adicional numa arma de fogo enquanto o competidor está fazendo sua tentativa numa Pista de Tiro. A recarga começa quando o botão de liberação do carregador (ou cilindro) é ativado e termina quando a mão do competidor está fora do carregador recém-inserido (ou quando o cilindro está totalmente fechado). <b>Exceção:</b> disparar com segurança a munição que está na câmara num alvo antes de inserir um novo carregador.
<b>Região</b> .....	Um País ou outra área geográfica, reconhecida pela IPSC.
<b>Reshoot</b> .....	A tentativa posterior do competidor numa pista de tiro, previamente autorizada pelo Range Officer ou Comité de Arbitragem.
<b>Saque (Sacar)</b> .....	O ato de retirar a arma do coldre. Um saque terminou quando a arma saiu totalmente do coldre.
<b>Snap Cap</b> .....	(ou " <i>spring cap</i> ") Um tipo de munição inerte, falsa/fictícia (" <i>dummy</i> ").



<b>Squib</b> .....	Qualquer parte de uma munição dentro do cano de uma arma de fogo ou o projétil que saia do cano a uma velocidade extremamente baixa.
<b>Sweeping</b> .....	Apontar o cano de uma arma de fogo para qualquer parte do corpo de qualquer pessoa durante a pista de tiro, quando uma arma é manuseada e não estiver devidamente coldreada, ou quando uma arma longa é manuseada sem o " <i>safety flag</i> " inserido (ver Regra 10.5. 5).
<b>Tentativa da (COF) .....</b>	O período da emissão do comando do Sinal de Início até quando o competidor indica que terminou de atirar, em resposta à Regra 8.3.6.
<b>Tie-down rig</b> .....	Um coldre onde a parte inferior é presa na perna do competidor por uma tira de amarração ou outro meio.
<b>Tiro</b> .....	Um projétil que passa integralmente pelo cano de uma arma.
<b>Tiro a seco</b> .....	A ativação do gatilho ou culatra numa arma que está totalmente sem munição.
<b>Uprange</b> .....	Área geral numa pista, ou área, atrás do máximo ângulo seguro de tiro (ver Regra 2.1.2), onde o cano de uma arma não pode ser apontado durante uma pista de tiro (exceção: ver Regra(s) 10.5.2 e 10.5.6).
<b>Visar</b> .....	Alinhar a arma com o alvo sem atirar nele.
<b>Visão</b> .....	Um ponto com visão privilegiada disponível em um local (ex.: uma das portas, um dos lados de uma barricada etc).

## **12.6      MEDIDAS**

Ao longo dessas regras, onde medidas são expressas, aquelas entre parênteses são fornecidas apenas como um guia.

## APÊNDICE A1: NÍVEIS DE COMPETIÇÃO IPSC

Chave: R = Recomendado, M = Obrigatório

	Nível				
	I	II	III	IV	V
1. Tem que seguir a última edição das Regras da IPSC	M	M	M	M	M
2. Competidores têm que ser membros da Região IPSC onde residem (ver Secção 6.5)	R	M	M	M	M
3. Diretor de Prova	M	M	M	M	M
4. Range Master (real ou designado)	M	M	M	M	M
5. Range Master aprovado pelo Diretor Regional	R	R	M	R	R
6. Range Master aprovado pelo Conselho Executivo da IPSC				M	M
7. Um Chief Ranger Officer por área	R	R	R	M	M
8. Um Oficial NROI por pista	R	R	M	M	M
9. Um Oficial IROA por pista			R	M	M
10. Stats Officer da IROA			R	M	M
11. Um pastilhador para cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12. Aprovação da COF pelo Diretor Regional	R	R	M		
13. Aprovação da COF pelo Comité da IPSC			M	M	M
14. Sancionamento pela IPSC (ver tópico 24 a seguir)			M	M	M
15. Cronógrafo		R	R	M	M
16. Registo antecipado de 3 meses à IPSC			M		
17. Aprovação da Assembleia IPSC a cada três anos				M	M
18. Inclusão no Calendário de Provas da IPSC			M	M	M
19. Enviar relatório Pós Prova para IROA			M	M	M
20. Mínimo Recomendado de disparos Handgun e CCP/PCC.....	40	80	150	300	450
Mini Rifle, Shotgun e Rifle (ver Regra 1.2.1).....	40	80	150	200	250
21. Número de Pistas Handgun e CCP.....	-	-	-	24	30
Mínimo de Pistas recomendado Handgun e CCP.....	3	6	12	-	-
Mini Rifle, Rifle e Shotgun.....	3	6	12	24	30
22. Mínimo de competidores recomendado Handgun e CCP.....	10	50	120	200	300
Mini Rifle, Shotgun e Rifle.....	10	50	120	200	300
23. Avaliação da Prova (pontos)	1	2	3	4	5

24. A sanção internacional de provas de Nível I e Nível II não é necessária. No entanto, cada Diretor Regional tem o direito de estabelecer seus próprios critérios e procedimentos para sancionar as provas realizadas na sua própria Região.

## APÊNDICE A2: RECONHECIMENTO IPSC

Antes do início da competição, os organizadores têm que especificar que Divisão ou Divisões serão reconhecidas.

A menos que especificado de outra forma, as competições homologadas de IPSC reconhecerão Divisões e Categorias tomando por base o número de competidores inscritos que realmente competem na prova, incluindo os competidores desclassificados durante a prova (ex.: se uma Divisão numa prova de Nível III tem 10 competidores, mas um ou mais são desclassificados durante a prova, a Divisão vai continuar a ser reconhecida), adotando os seguintes critérios:

### **1. DIVISÕES:**

Nível I & II.....	Um mínimo de 5 competidores por Divisão (recomendado).
Nível III.....	Um mínimo de 10 competidores por Divisão (obrigatório).
Nível IV & V.....	Um mínimo de 20 competidores por Divisão (obrigatório).

### **2. CATEGORIAS:**

O status da Divisão tem que ser alcançado antes do reconhecimento das Categorias.

Competições de todos os níveis..... Mínimo de 5 competidores por Categoria da Divisão (ver lista aprovada a seguir).

### **3. CATEGORIAS INDIVIDUAIS:**

As categorias aprovadas para reconhecimento individual por Divisão são as seguintes:

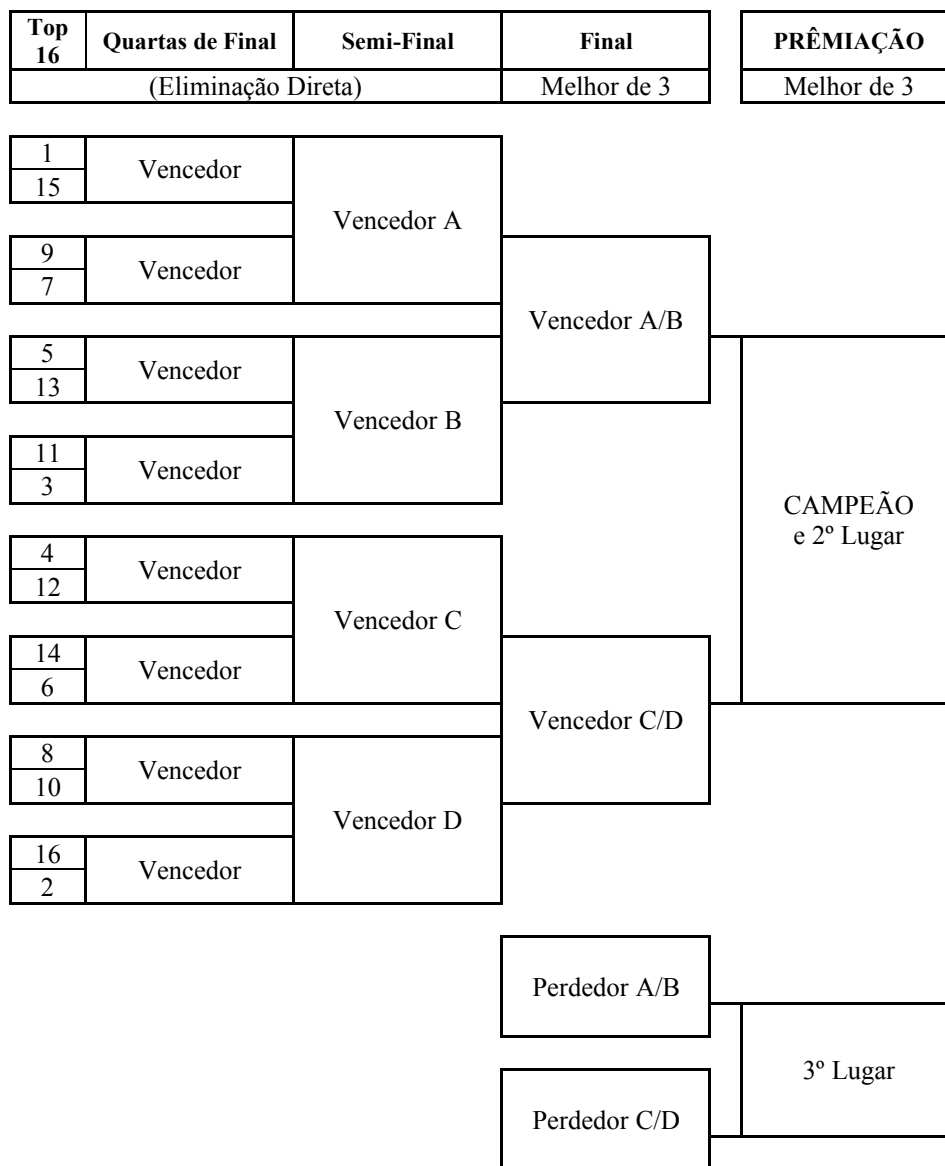
- (a) Dama..... Competidores do gênero feminino.
- (b) Super Júnior..... Competidores que estão abaixo da idade de 16 anos no primeiro dia da competição. Um Super Júnior tem a opção de atirar na categoria Júnior, mas não em ambas. Se há um número de competidores insuficiente para a categoria Super Júnior, automaticamente todos serão registados como Júnior.
- (c) Júnior..... Competidores que estão abaixo da idade de 21 anos no primeiro dia da competição.
- (d) Sênior..... Competidores que estão acima da idade de 50 anos no primeiro dia da competição.
- (e) Super Sênior..... Competidores que estão acima da idade de 60 anos no primeiro dia da competição. Um Super Sênior tem a opção de atirar na categoria Sênior, mas não em ambas. Se há um número de competidores insuficiente para a categoria Super Sênior, automaticamente serão registados como Sênior.

### **4. CATEGORIAS DAS EQUIPAS:**

Competições IPSC podem reconhecer o seguinte para prêmios de EQUIPAS:

- (a) Equipa Nacional por Divisão.
- (b) Equipa Nacional por Divisão para Categoria Dama.
- (c) Equipa Nacional por Divisão para Categoria Super Júnior.
- (d) Equipa Nacional por Divisão para Categoria Júnior.
- (e) Equipa Nacional por Divisão para Categoria Sênior.
- (f) Equipa Nacional por Divisão para Categoria Super Sênior.
- (g) Equipa Nacional por Família: Equipas por Família consistem de dois membros, sendo um deles Júnior e o outro um dos pais ou avós do Júnior. Não obstante às Regras 6.4.2 e 6.4.2.1, os dois membros da equipa podem competir em divisões diferentes e uma mulher inscrita individualmente como Dama ("Lady") poderá participar como Junior desde que atenda ao limite de idade da categoria de Junior. Os resultados da Equipa Família serão calculados somando os percentuais correspondentes obtidos pelos dois membros.

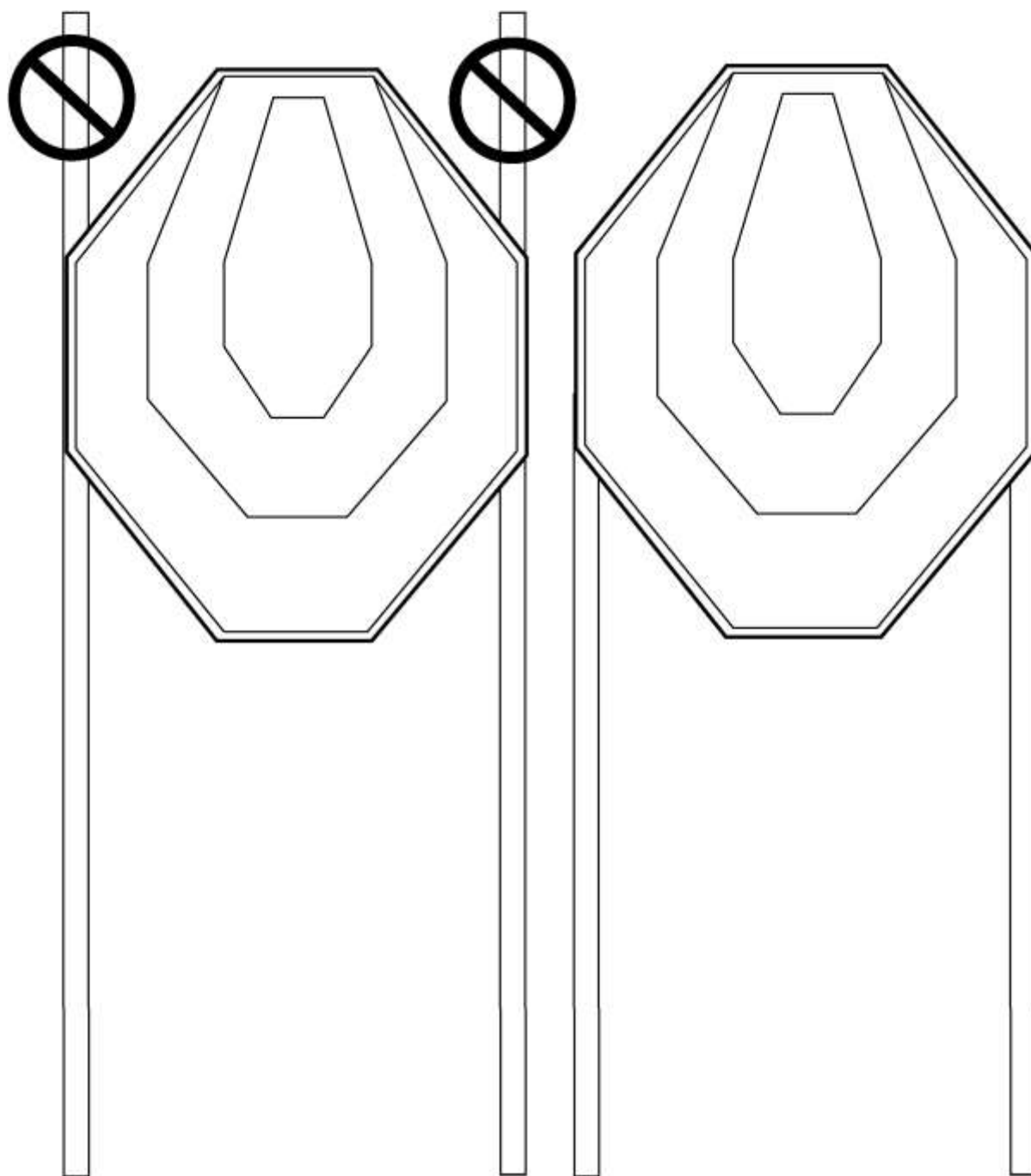
## APÊNDICE A3: TABELA DE ELIMINAÇÃO DO SHOOT-OFF



**APÊNDICE A4: PROPORÇÃO APROVADA DE PISTAS**

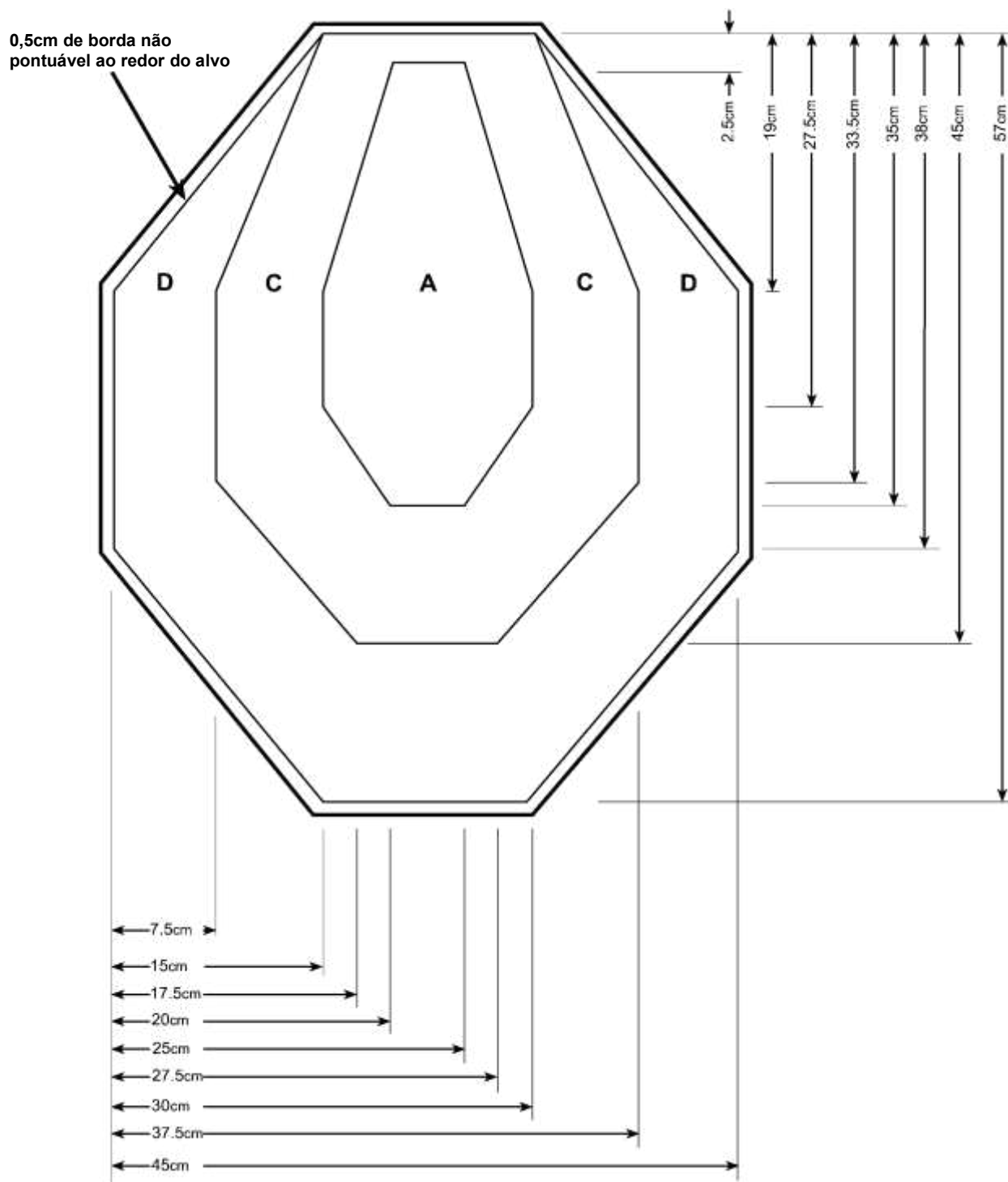
<b>Pistas</b>	<b>Curta</b>	<b>Média</b>	<b>Longa</b>
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

## APÊNDICE B1: APRESENTAÇÃO DO ALVO



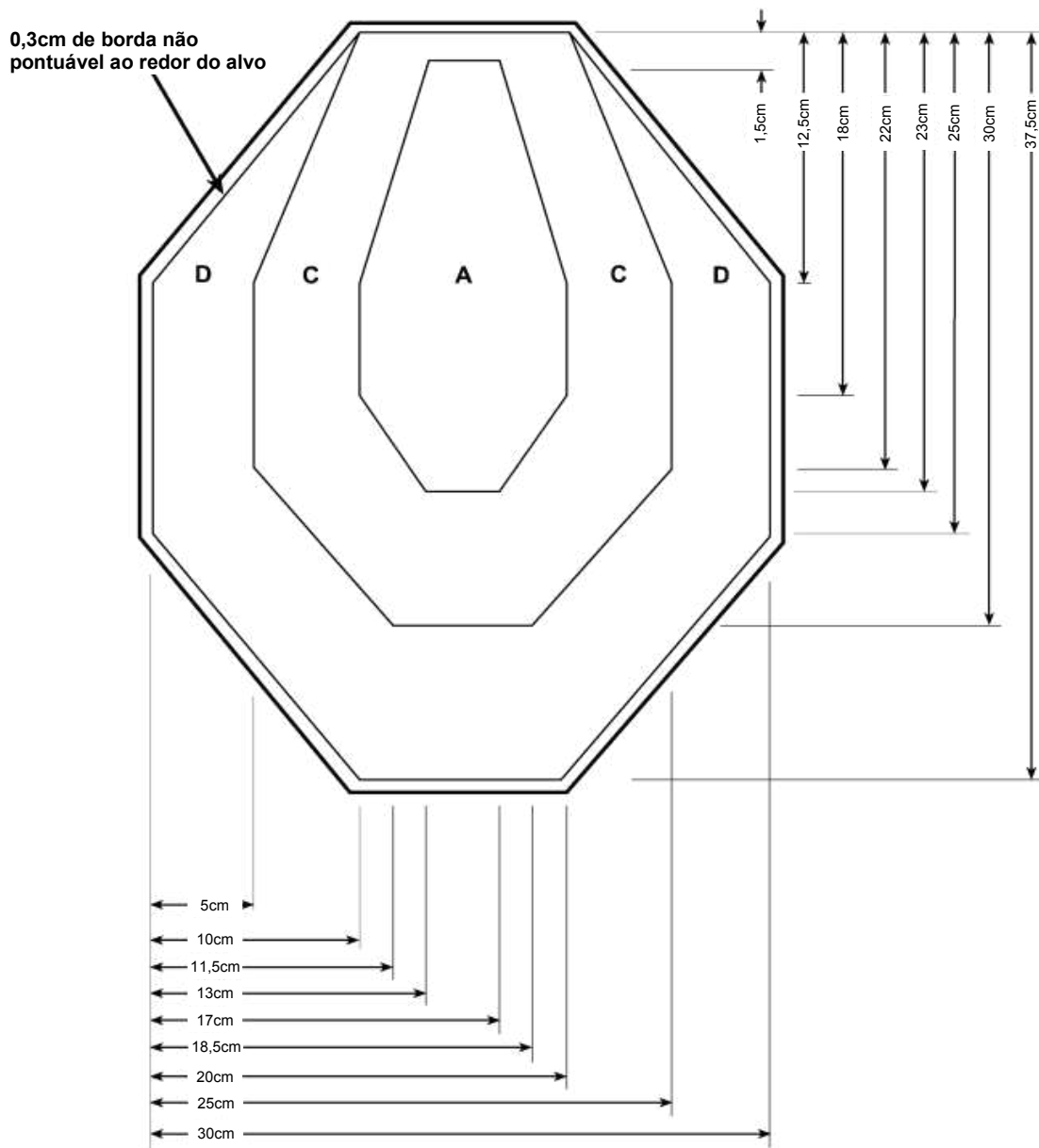
Cortar o topo dos suportes melhora a aparência visual.

## APÊNDICE B2: Alvo IPSC



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

## APÊNDICE B3: Mini Alvo IPSC



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



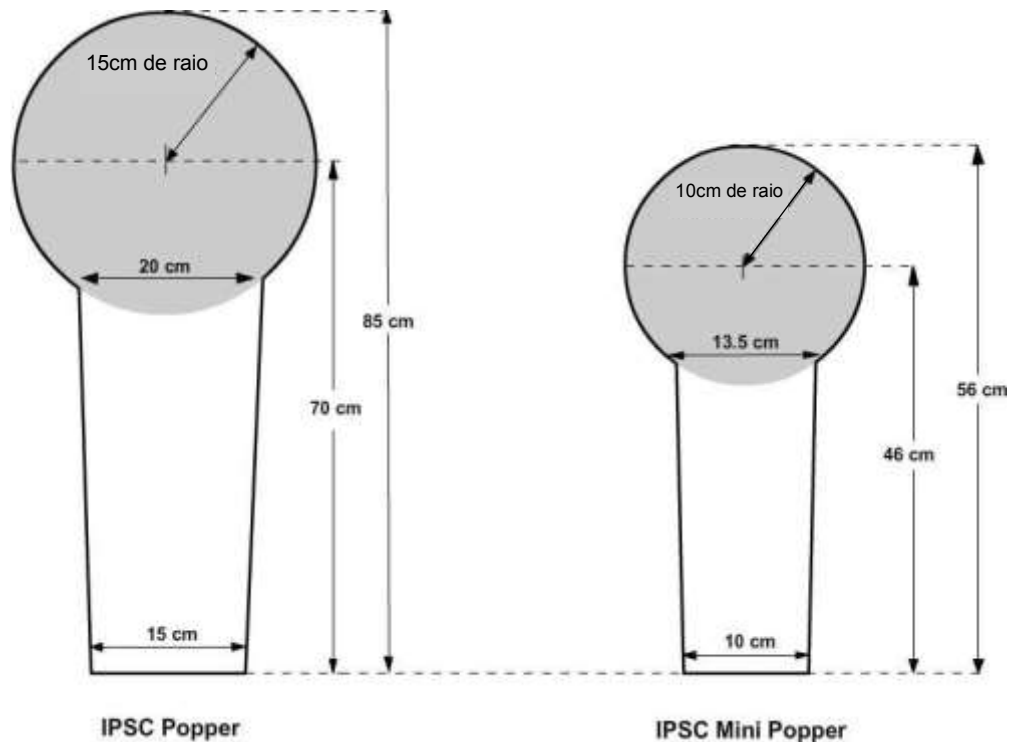
## APÊNDICE C1: CALIBRAÇÃO DOS POPPERS IPSC

1. O Range Master tem que designar um suprimento específico de munição e uma ou mais armas de fogo para serem usadas como ferramentas oficiais de calibração por Oficiais de Prova autorizados por ele para servirem como Oficiais de Calibração.
2. Antes do início de uma competição, o fator de potência da munição de calibração tem que ser medido usando o procedimento especificado na Regra 5.6.3.3, exceto apenas 4 munições são necessárias para calibrar cada arma. A munição de calibração, quando testada na arma de fogo designada, tem que atingir um fator de potência entre 120 a 125 para se qualificar.
3. Uma vez testado o suprimento de munição e as armas de fogo designadas e aprovados pelo Range Master, não poderão ser contestados pelos competidores.
4. O Range Master tem que providenciar que todos os Poppers sejam calibrados antes do início da competição e sempre que necessário durante a prova.
5. Para a calibração inicial, cada Popper tem que ser configurado para cair quando atingido dentro da zona de calibração com um único tiro disparado com a arma de fogo designada usando a munição de calibração. O tiro tem que ser disparado do local mais distante da pista de tiro, e onde a zona de calibração do Popper é visível aos competidores. As zonas de calibração são indicadas nos diagramas das páginas a seguir.
6. Se, durante uma pista de tiro, um Popper não cair quando atingido, o competidor terá três alternativas:
  - (a) O competidor atira no Popper de novo até derrubá-lo. Neste caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como "atirada" ("*as shot*").
  - (b) O Popper é deixado de pé, mas o competidor não contesta a calibração. Neste caso, nenhuma ação adicional é necessária e a pista de tiro é pontuada como "atirada" ("*as shot*"), com o Popper em questão pontuado como uma falta de tiro ("*miss*").
  - (c) O Popper é deixado em pé e competidor contesta a calibração. Neste caso, o Popper e a área ao redor dele não podem ser tocados ou sofrer interferência da parte de ninguém. Caso algum auxiliar da competição infrinja essa regra, o competidor tem que fazer o "*reshoot*" da pista de tiro. Caso o competidor ou qualquer outra pessoa cometa a infração, o Popper será pontuado como falta de tiro ("*miss*") e a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada ("*as shot*").
  - (d) Se o Popper cair por qualquer outra razão (ex.: ação do vento), o "*reshoot*" tem que ser declarado antes de calibrar o Popper.
7. Na ausência de qualquer interferência, um Oficial de Calibração tem que realizar o teste de calibração do Popper em questão (quando exigido conforme **6(c)** acima), o mais próximo possível do ponto de onde o competidor atirou ao Popper, será aplicado o seguinte:
  - (a) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração atingir a zona de calibração do Popper ou abaixo e derrubá-lo, o Popper será considerado devidamente calibrado e será pontuado como falta de tiro ("*miss*").
  - (b) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração atingir a zona de calibração ou abaixo e o Popper não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito e o competidor será obrigado ao "*reshoot*" da pista de tiro depois da recalibração.
  - (c) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração não atingir o Popper, tem que ser efetuado outro disparo até ocorrer uma das situações acima **7(a)** ou **7(b)**.
8. Note que os Pratos Metálicos autorizados não estão sujeitos a calibração nem a contestação (ver Regra 4.3.3.2).

## APÊNDICE C2: Poppers IPSC

HANDGUN	Descrição	CCP/PCC, MINI RIFLE, SHOTGUN e RIFLE
5 pontos	<b>Pontuação Menor   Maior</b>	5 ou 10 pontos (Regras 9.4.1.1 e 9.4.1.2)
Menos 10 pontos	<b>Penalidade   No-Shoot</b>	Menos 10 pontos

A zona de calibração está indicada pela área sombreada em cada Popper.



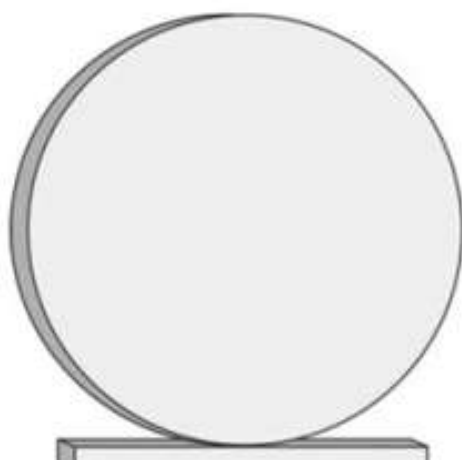
**Tolerância +/- 0,5 cm**

Alvos Metálicos pontuáveis ou de penalidade ("*no-shoots*") que podem acidentalmente girar ou ficar de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar na perda do sancionamento IPSC.

## APÊNDICE C3: Pratos Metálicos IPSC

HANDGUN		Descrição	CCP/PCC, MINI RIFLE, SHOTGUN e RIFLE	
5 pontos		<b>Pontuação Menor   Maior</b>	5 ou 10 pontos (Regras 9.4.1.1 e 9.4.1.2)	
Menos 10 pontos		<b>Penalidade   No-Shoot</b> <i>Penalty Miss / No-Shoot</i>	Menos 10 pontos	
HANDGUN, CCP/PCC, SHOTGUN e RIFLE				
Redondo	Retangular	Dimensões	Redondo	Retangula
20 cm Ø	15 x 15 cm	<b>Mínimo</b>	15 cm Ø	15 x 15 cm
30 cm Ø	30 x 30 cm	<b>Máximo</b>	30 cm Ø	45 x 30 cm
MINI RIFLE				
Dimensões		Redondo	Retangular	
<b>Mínimo</b>		7 cm Ø	5 x 5 cm	
<b>Máximo</b>		15 cm Ø	15 x 15 cm	

RIFLE		
Distância do Alvo	Teste de Tiro (Regra 2.5.3)	
50 – 100 m	15 cm Ø	15 x 15 cm
101 – 200 m	20 cm Ø	20 x 20 cm
201 – 300 m	30 cm Ø	30 x 30 cm
As distâncias e tamanhos têm que ser claramente indicadas		



### Nota de Construção Importante

Pratos Metálicos que podem acidentalmente girar ou ficar de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar na perda do sancionamento IPSC.

Nas provas de handgun, os pratos devem ser montados sobre uma cobertura intransponível ou sobre estacas de metal com pelo menos 1m de altura.



## APÊNDICE D1: Divisão OPEN

1.	Fator de potência mínimo para Maior	160
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	120 grains para fator Maior
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	Não
7.	Tamanho máximo da arma	Não
8.	Tamanho máximo do carregador	170 mm (ver APÊNDICE E1a)
9.	Capacidade máxima de munição	Não
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Não
12.	Miras Óticas/Eletrónicas	Sim
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Sim

### **Condições especiais:**

14. Munição em desacordo com peso mínimo de projétil citado acima, mas testadas no cronógrafo como Fator de Potência Maior, serão tratadas como inseguras e têm que ser retiradas da competição (ver Regra 5.5.6). Se o peso do primeiro projétil pesado conforme Regra 5.6.3.3 não atingir o peso mínimo requerido para fator maior, a Regra 5.6.3.7 será aplicada e, um segundo projétil será pesado para teste de peso final e definitivo.

## APÊNDICE D2: Divisão STANDARD

1.	Fator de potência mínimo para Maior	170
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10 mm (0,40"), veja a seguir
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	Não
7.	Tamanho máximo da arma	Sim, veja a seguir
8.	Tamanho máximo do carregador	Sim, veja a seguir
9.	Capacidade máxima de munição	Não
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras Óticas/Eletrónicas	Não
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Não, veja a seguir

### **Condições especiais:**

- Uma arma na condição de pronto (ver Secção 8.1), mas descarregada e com um carregador vazio inserido ou cilindro vazio fechado, tem que caber totalmente dentro dos limites de uma caixa que tem dimensões internas de 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de + 1 mm, -0mm). Observe que todos os carregadores têm que estar em conformidade.
- A arma é colocada dentro da caixa (e depois retirada) pelo competidor com a corredeira paralela ao lado mais longo da caixa. A alça de mira regulável pode ser um pouco comprimida, mas a corredeira tem que estar totalmente para frente, e todas as outras características da arma (ex.: miras escamoteáveis e/ou dobráveis, slide rackers, descanso de polegar, empunhaduras etc) têm que estar totalmente aplicadas quando a arma é colocada dentro da caixa. Além disso, carregadores telescópicos e/ou carregadores com bases compressíveis são expressamente proibidos.
- Só são proibidos furos ("*ports*") no cano da arma. As corredeiras podem ser furadas.
- 357 SIG é também um calibre aprovado para fator maior, sujeito a alcançar o mínimo aplicável para o Fator de Potência. Esta concessão está estendida até 31 de dezembro de 2020.

## APÊNDICE D3: Divisão CLASSIC

1.	Fator de potência mínimo para Maior	170
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10 mm (0,40"), veja a seguir
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	Não
7.	Tamanho máximo da arma	Sim, veja a seguir
8.	Tamanho máximo do carregador	Sim, veja a seguir
9.	Capacidade máxima de munição	Sim, veja a seguir
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras Óticas/Eletrónicas	Não
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Não

### Condições especiais:

14. Uma arma na condição de pronto (ver Secção 8.1), mas descarregada e com um carregador vazio inserido, tem que caber totalmente dentro dos limites de uma caixa que tem dimensões internas de 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de + 1 mm, -0mm). Observe que todos os carregadores têm que estar em conformidade.
15. A arma é colocada na caixa (e depois retirada) pelo competidor com a corredeira paralela ao lado mais longo da caixa. As miras ajustáveis traseiras (alça) podem ser levemente pressionadas durante a inserção, mas a corredeira tem que estar totalmente para frente quando a arma é colocada na caixa.
16. As armas têm que ser baseadas e se assemelhar visivelmente ao perfil e contornos do projeto clássico 1911. Isto significa um carregador monofilar, um frame (punho) único de metal, uma corredeira com cortes de estribo e uma tampa contra poeira ("*dust cover*" – com ou sem um trilho para acessórios), que tem um comprimento máximo de 75 mm quando medido da borda dianteira do "*dust cover*" até a parte traseira do o pino de paragem da corredeira.  
\* n.t.: O "*dust cover*" é a parte que protege a mola e as partes internas da poeira e faz parte da peça única do frame ("estrutura").
  - 16.1 A abertura externa do funil não pode exceder a largura externa máxima de 35 mm. A conformidade é verificada por meio de um entalhe de 35 mm de largura e pelo menos 5 mm de profundidade esculpido na parte externa da caixa, ou pelo uso de uma régua ou paquímetro, conforme aprovado pelo Range Master.
17. Modificações/Peças proibidas são cortes para diminuir o peso da corredeira, descanso do polegar para a mão fraca e alças para armar a corredeira "*slide rackers*".  
(n.t.: Peça que facilita a puxada para trás do slide para alimentação do cartucho, geralmente vista na Divisão Open).
18. As modificações permitidas são corredeiras perfiladas ("*shaped*") (topo plano, topo triplo etc.), guarda-matos perfilados ("*shaped*" – retangular, rebaixado etc), tiras de empunhadura traseira em espiral, canos bull ou em cone, extratores externos, ranhuras de dedo (maquinados, adicionais, envolventes etc.), botões libertadores do carregador customizados, gatilhos, cão ou martelo, patilhas de segurança de polegar simples ou ambidestras, quaisquer miras abertas (que podem ser incorporadas na corredeira e alavancas de trava de corredeira estendidas, e protetores de polegar, desde que não funcionem como um descanso para o polegar.
  - 18.1 Outras modificações permitidas incluem as de natureza cosmética (ex.: talas customizadas, esculpido ou gravações similares, quadriculados, serrilhados etc).
19. Os carregadores disponíveis ao competidor durante a Pista de Tiro não podem conter mais do que 8 munições (para Fator de Potência Maior) ou 10 munições (para Fator de Potência Menor) no Sinal de Início.
20. 357 SIG é também um calibre aprovado para fator Maior, sujeito a atingir o Fator de Potência mínimo aplicável. Essa concessão expira em 31 de dezembro de 2020.

## APÊNDICE D4: Divisão PRODUCTION

1.	Fator de potência mínimo para Maior	Não aplicável
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não aplicável
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	2,27 kg (5 lbs.) no primeiro disparo ou 1,36 kg (3 lbs.) para todos os disparos, veja abaixo
7.	Tamanho máximo da arma	Comprimento máximo do cano 127 mm
8.	Tamanho máximo do carregador	Não
9.	Capacidade máxima de munição	Sim, veja abaixo
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras Óticas/Eletrônicas	Não
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Não

### Condições especiais:

14. Só armas divulgadas e aprovadas na Lista da Divisão Production no site da IPSC podem ser usadas na Divisão Production. Observe que armas consideradas pela IPSC que sejam só de ação simples são expressamente proibidas. O protocolo IPSC oficial usado para medir o comprimento do cano é descrito no APÊNDICE E4b.
15. O peso mínimo do gatilho tem que ser de 2,27 kg (5 libras) para o primeiro tiro disparado e nenhuma restrição para tiros posteriores disparados, ou 1,36 kg (3 libras) para todos os tiros disparados.
16. As armas que têm cão externo têm que estar totalmente desarmadas (ver Regra 8.1.2.5) no Sinal de Início. A primeira tentativa de disparo tem que ser de ação dupla. Os competidores desta Divisão que, após a emissão do Sinal de Início e antes de tentar o primeiro tiro, armarem o cão numa arma com a câmara carregada, incorrerão numa penalidade de procedimento por ocorrência. Observe que uma penalidade de procedimento não será aplicada em relação a pistas de tiro onde a condição de pronto requer que o competidor prepare a arma com a câmara vazia. Nestes casos, o competidor pode disparar o primeiro tiro com ação simples.
17. São permitidos peças e componentes (OFM) originais disponibilizados pelo fabricante da arma como equipamento padrão ou como opção para um modelo específico da arma que conste da relação de armas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições:
  - 17.1 São proibidas modificações, que não sejam detalhes menores (a remoção de rebarbas e/ou ajustes inevitavelmente necessários para encaixar peças ou componentes OFM de reposição). Outras modificações proibidas incluem aquelas que facilitam o recarregamento mais rápido (por exemplo, racks ou alavancas de corredeira, alargamento e/ou adição de funis para carregador etc.) e/ou adição de pontilhado ("*stippling*"). É permitido alterar a cor original e/ou acabamento numa arma e/ou adicionar listas ou outros enfeites.
  - 17.2 Carregadores acessíveis ao competidor durante a Pista de tiro não podem conter mais que do que 15 munições no Sinal de Início. Marcas de identificação ou decalques, limitadores de capacidade interna, "*bumpers*" e furos adicionais, que adicionam ou removem peso insignificante dos/nos carregadores, são permitidos.
  - 17.3 Miras podem ser removidas, ajustadas e/ou receber a aplicação de cores. As miras também podem ser equipadas com fibra ótica ou inserções similares.
18. São proibidos peças, componentes e acessórios de reposição, com as seguintes exceções:
  - 18.1 São permitidos os carregadores de reposição, sujeitos ao item 17.2 acima.
  - 18.2 São permitidas miras abertas alternativas (ver Regra 5.1.3.1) desde que sua instalação e/ou ajuste não requiera alteração na arma.
  - 18.3 Platinas de empunhadura alternativas que correspondam ao perfil e contornos do padrão original de fábrica (OFM) ou platinas de empunhadura opcionais para a arma aprovada e/ou a aplicação de fita adesiva nos punhos (ver o APÊNDICE E3a) são permitidos. No entanto, as luvas de borracha são proibidas.
  - 18.4 Molas alternativas de reposição e conjuntos de gatilhos são permitidos.



## APÊNDICE D4a: Divisão PRODUCTION OPTICS

1.	Fator de potência mínimo para Maior	Não aplicável
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não aplicável
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	2,27 kg (5 lbs.) no primeiro disparo ou 1,36 kg (3 lbs.) para todos os disparos, veja abaixo
7.	Tamanho máximo da arma	Comprimento máximo do cano 127 mm
8.	Tamanho máximo do carregador	Não
9.	Capacidade máxima de munição	Sim, veja abaixo
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras Óticas/Eletrônicas	Obrigatório
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Não

### Condições especiais:

14. Só as armas divulgadas e aprovadas na Lista da Divisão Production no site da IPSC e equipadas com uma mira ótica/eletrônica podem ser usadas nas Divisões Production Optics ou Production Optics Light. Observe que armas consideradas pela IPSC que são só de ação simples são expressamente proibidas. O protocolo IPSC oficial usado para medir o comprimento do cano é descrito no APÊNDICE E4b.
15. O peso mínimo do gatilho tem que ser de 2,27 kg (5 libras) para o primeiro tiro disparado e nenhuma restrição para tiros posteriores disparados, ou 1,36 kg (3 libras) para todos os tiros disparados.
16. As armas que têm cão externo têm que estar totalmente desarmadas (ver Regra 8.1.2.5) no Sinal de Início. A primeira tentativa de disparo tem que ser de ação dupla. Os competidores desta Divisão que, após a emissão do Sinal de Início e antes de tentar o primeiro tiro, armarem o cão numa arma com a câmara carregada, incorrerão numa penalidade de procedimento por ocorrência. Observe que uma penalidade de procedimento não será aplicada em relação a pistas de tiro onde a condição de pronto requer que o competidor prepare a arma com a câmara vazia. Nestes casos, o competidor pode disparar o primeiro tiro com ação simples.
17. São permitidos peças e componentes (OFM) originais disponibilizados pelo fabricante da arma como equipamento padrão ou como opção para um modelo específico de arma que conste da relação de armas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições:
  - 17.1 São proibidas modificações nelas, que não sejam detalhes menores (a remoção de rebarbas e/ou ajustes inevitavelmente necessários para encaixar peças ou componentes OFM de reposição). Outras modificações proibidas incluem aquelas que facilitam o recarregamento mais rápido (por exemplo, racks ou alavancas da corredeira, alargamento ou adição de funis para carregador etc.) e/ou adição de pontilhado ("*stippling*"). É permitido alterar a cor original e/ou acabamento numa arma e/ou adicionar listas ou outros enfeites.
  - 17.2 Carregadores acessíveis ao competidor durante a Pista de tiro não podem conter mais que do que 15 munições no Sinal de Início. Marcas de identificação ou decalques, limitadores de capacidade interna, "*bumpers*" e furos adicionais, que adicionam ou removem peso insignificante dos/nos carregadores, são permitidos.
  - 17.3 Miras podem ser removidas, ajustadas e/ou receber a aplicação de cores. As miras também podem ser equipadas com fibra ótica ou inserções similares.
18. São proibidos peças, componentes e acessórios de reposição, com as seguintes exceções:
  - 18.1 São permitidos os carregadores de reposição, sujeitos ao item 17.2 acima.
  - 18.2 Miras óticas/eletrônicas de mercado (ver Regras 5.1.3.1 e 5.1.3.2) e placas de montagem são permitidas, desde que sua instalação e/ou ajuste não exijam nenhuma alteração na arma além da fresagem da corredeira para facilitar a instalação de uma mira ótica/eletrônica.
  - 18.3 Platinas de empunhadura alternativas que correspondam ao perfil e contornos do padrão original de fábrica (OFM) ou platinas de empunhadura opcionais para a arma aprovada e/ou a aplicação de fita adesiva nos punhos (ver o APÊNDICE E3a) são permitidos. No entanto, as luvas de borracha são proibidas.

- 18.4 Molas alternativas de reposição e conjuntos de gatilhos são permitidos.
19. As miras óticas/eletrônicas têm que ser montadas na parte traseira superior da corredeira, além ou substituição da mira traseira aberta. Alças para armar a corredeira ou outras protuberâncias similares não podem fazer parte da mira ou da sua montagem.
20. Esta Divisão está sob avaliação e, a menos que seja prorrogada, expirará em 31 de dezembro de 2020.

## APÊNDICE D4b: Divisão PRODUCTION OPTICS LIGHT

1.	Fator de potência mínimo para Maior	Não aplicável
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não aplicável
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	2,27 kg (5 lbs.) no primeiro disparo ou 1,36 kg (3 lbs.) para todos os disparos, veja abaixo
7.	Tamanho máximo da arma	Comprimento máximo do cano 127 mm
8.	Tamanho máximo do carregador	Não
9.	Capacidade máxima de munição	Sim, veja abaixo
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras Óticas/Eletrônicas	Obrigatório, veja a seguir
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Não

### **Condições especiais:**

14. Só armas divulgadas e aprovadas na Lista da Divisão Production no site da IPSC e equipadas com uma mira ótica/eletrônica podem ser usadas nas Divisões Production Optics ou Production Optics Light. Observe que armas consideradas pela IPSC que são só de ação simples são expressamente proibidas. O protocolo IPSC oficial usado para medir o comprimento do cano é descrito no APÊNDICE E4b.
15. O peso mínimo do gatilho tem que ser de 2,27 kg (5 libras) para o primeiro tiro disparado e nenhuma restrição para tiros posteriores disparados, ou 1,36 kg (3 libras) para todos os tiros disparados.
16. As armas que têm cão externo têm que estar totalmente desarmadas (ver Regra 8.1.2.5) no Sinal de Início. A primeira tentativa de disparo tem que ser de ação dupla. Os competidores desta Divisão que, após a emissão do Sinal de início e antes de tentar o primeiro tiro, armarem o cão numa arma com a câmara carregada, incorrerão numa penalidade de procedimento por ocorrência. Observe que uma penalidade de procedimento não será aplicada em relação a pistas de tiro onde a condição de pronto requer que o competidor prepare a arma com a câmara vazia. Nestes casos, o competidor pode disparar o primeiro tiro com ação simples.
17. São permitidos peças e componentes (OFM) originais disponibilizados pelo fabricante da arma como equipamento padrão ou como opção para um modelo específico de arma que conste na relação das armas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições:
  - 17.1 São proibidas modificações, que não sejam detalhes menores (a remoção de rebarbas e/ou ajustes inevitavelmente necessários para encaixar peças ou componentes OFM de reposição). Outras modificações proibidas incluem aquelas que facilitam o recarregamento mais rápido (por exemplo, racks ou alavancas da corredeira, alargamento ou adição de funis para carregador etc.) e/ou adição de pontilhado ("*stippling*"). É permitido alterar a cor original e/ou acabamento de uma arma e/ou adicionar listas ou outros enfeites.
  - 17.2 Carregadores acessíveis ao competidor durante a Pista de tiro não podem conter mais que do que 15 munições no Sinal de Início. Marcas de identificação ou decalques, limitadores de capacidade interna, "*bumpers*" e furos adicionais, que adicionam ou removem peso insignificante aos carregadores, são permitidos.
  - 17.3 Miras podem ser removidas, ajustadas e/ou receber a aplicação de cores. As miras também podem ser equipadas com fibra ótica ou inserções similares.
18. São proibidos peças, componentes e acessórios de reposição, com as seguintes exceções:
  - 18.1 Carregadores alternativos são permitidos, sujeitos ao item 17.2 acima.
  - 18.2 Miras óticas/eletrônicas alternativas (ver Regras 5.1.3.1 e 5.1.3.2) e placas de montagem são permitidas, desde que sua instalação e/ou ajuste não exijam nenhuma alteração na arma além da fresagem da corredeira para facilitar a instalação da mira ótica/eletrônica.
  - 18.3 Platinas de empunhadura alternativas que correspondam ao perfil e contornos do padrão original de fábrica (OFM) ou platinas de empunhadura opcionais para a arma aprovada e/ou a aplicação de fita adesiva nos punhos (ver o APÊNDICE E3a) são permitidos. No entanto, as luvas de borracha são proibidas.

- 18.4 Molas alternativas de reposição e conjuntos de gatilho são permitidos.
19. As miras óticas/eletrônicas têm que ser montadas na parte traseira superior da corredeira, além ou substituição da mira traseira aberta. Alças para armar a corredeira ou outras protuberâncias similares não podem fazer parte da mira ou da sua montagem.
  20. Apenas armas com o peso máximo de 1 kg com um carregador vazio inserido podem ser usadas na Divisão Production Optics Light.
  21. Esta Divisão está sob avaliação e, a menos que seja prorrogada, expirará em 31 de dezembro de 2020.

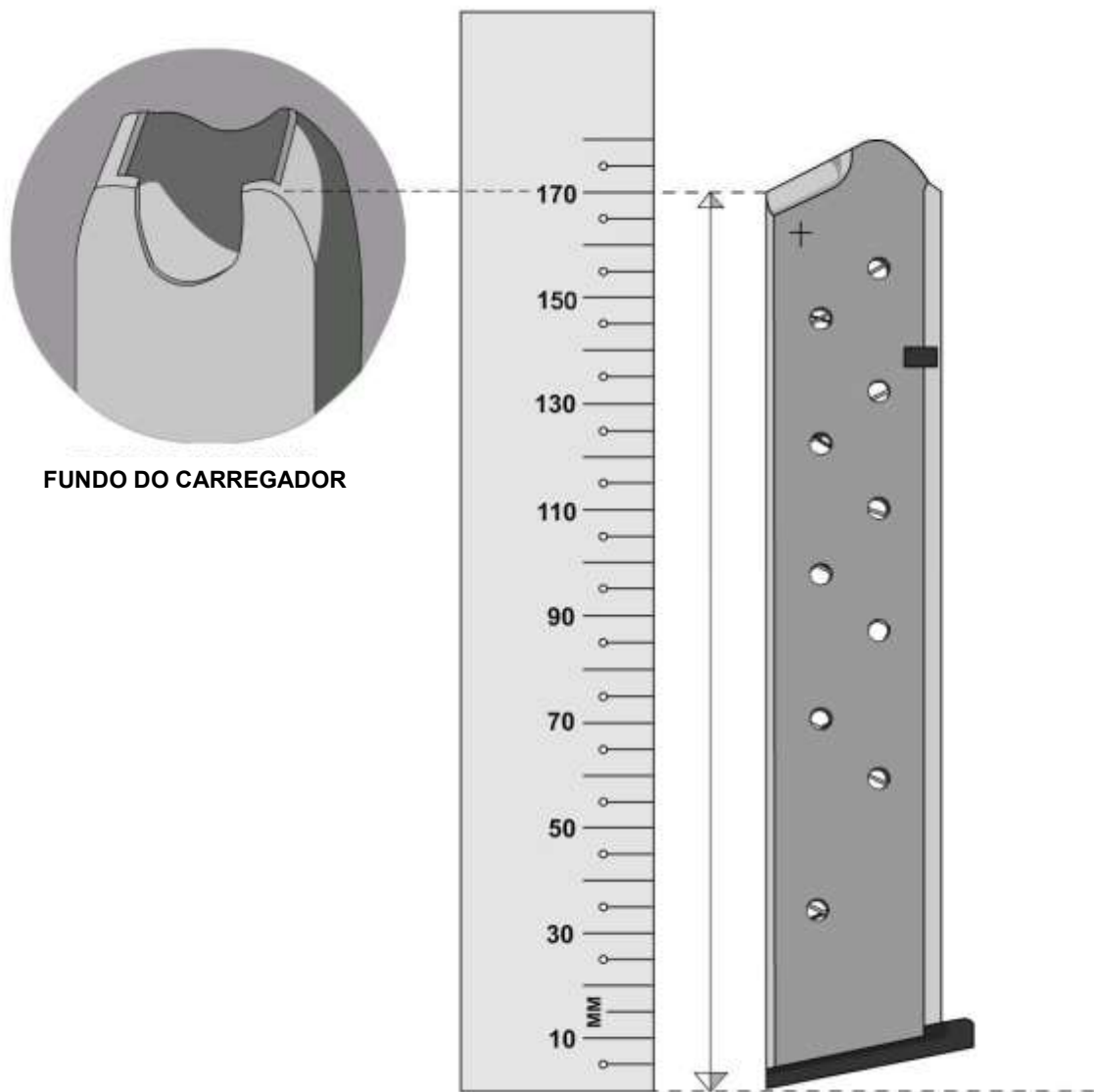
## APÊNDICE D5: Divisão REVÓLVER

1.	Fator de potência mínimo para Maior	170 (ver a seguir)
2.	Fator de potência mínimo para Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / Comprimento do invólucro	9 mm (0,354") x 19 mm (0,748")
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6.	Peso mínimo do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	Não
7.	Tamanho máximo da arma	Não
8.	Tamanho máximo do carregador	Não aplicável
9.	Capacidade máxima de munição	Não, veja a seguir
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50 mm (ver Regra 5.2.5)
11.	Aplicam-se Regra 5.2.10 / APÊNDICE E2	Não
12.	Miras Óticas/Eletrónicas	Não
13.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz	Não

### Condições especiais:

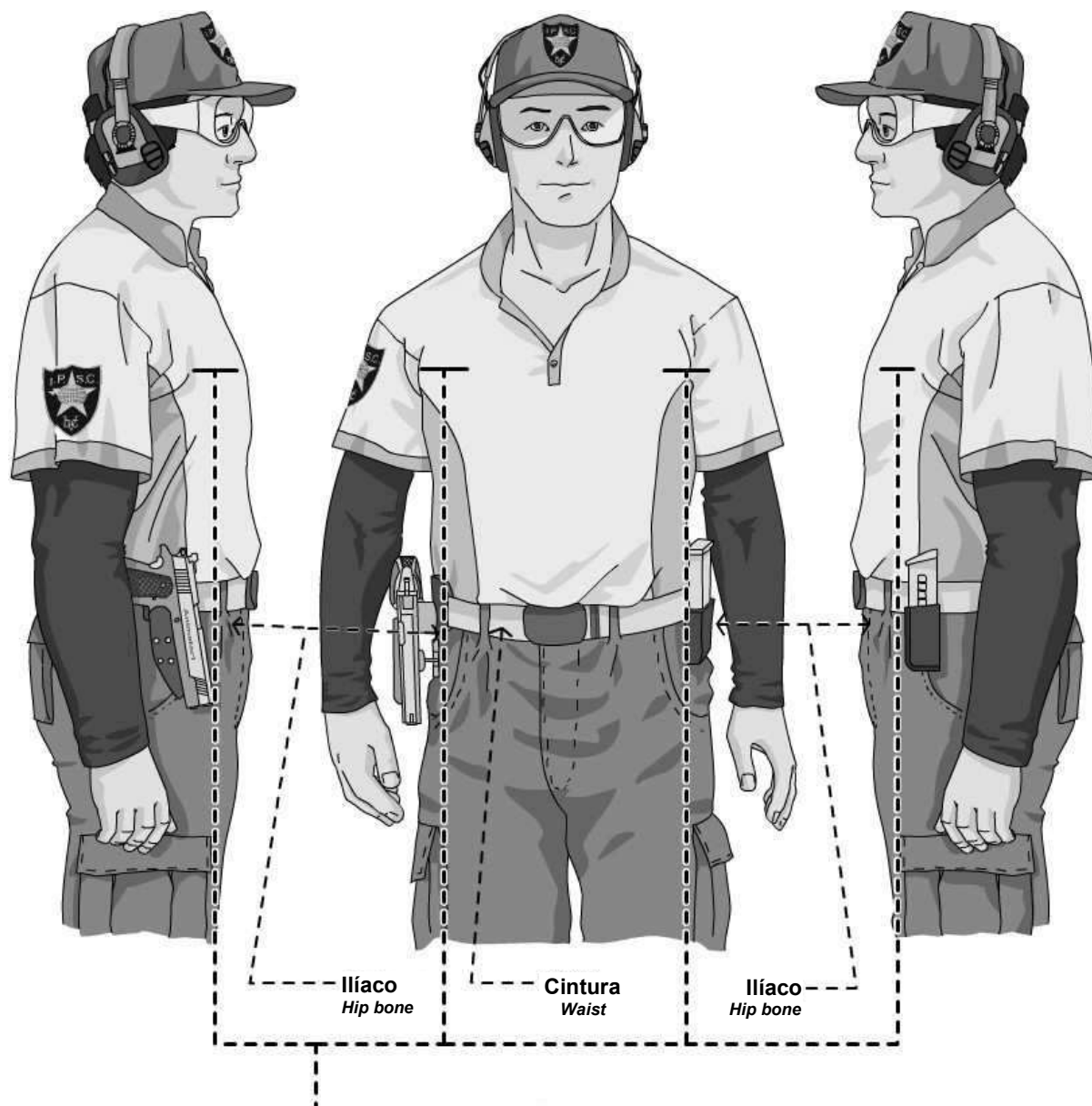
14. Não há limite para a capacidade do tambor. Revólveres com capacidade de 7 tiros ou mais não se qualificam para fator maior, mesmo que atinjam fator Maior durante o teste do Cronógrafo.
15. Revólveres semiautomáticos ("*self-loading*") com corredeira retrátil são proibidos nesta Divisão.

## APÊNDICE E1: PROCEDIMENTO DE MEDIÇÃO DO CARREGADOR



O carregador é colocado verticalmente em pé sobre uma superfície plana, com a medição feita da superfície plana para cima até a parte traseira dos lábios de alimentação, conforme ilustrado. Só carregadores retos e rígidos são permitidos (ou seja, flexíveis, de tambor, "J", "L", "T" ou de formato semelhante são proibidos).

## APÊNDICE E2: DIAGRAMA DA POSIÇÃO DO EQUIPAMENTO



O limite superior para arma, coldre e equipamento aliado atrás do íliaco (osso do quadril) no Sinal de Início. O diagrama também exibe os braços "pendurados naturalmente" (ver Regra 8.2.2).

### APÊNDICE E3a: DIVISÃO PRODUCTION – LIMITES DA FITA DE EMPUNHADURA

A área de superfície externa máxima na qual a fita pode ser aplicada numa única camada (sobreposição menor inevitável de até 2 cm permitida), é ilustrada nos diagramas abaixo:



A fita só pode ser aplicada nas áreas indicadas pelas linhas pontilhadas, o que inclui as seções frontal e traseira da empunhadura. No entanto, a fita não pode ser usada para desativar a patilha de segurança da empunhadura, nem pode ser aplicada a qualquer parte da corredeira, gatilho, guarda-mato ou em qualquer alavanca ou botão.

### APÊNDICE E3b: TODAS AS DIVISÕES – A CORONHA DA ARMA



A Coronha da arma na imagem acima não está em conformidade com a Regra 5.2.7.2.  
*n.t.: A coronha tem que estar no nível ou acima da borda superior do cinto.*



## APÊNDICE E4a: PROCEDIMENTO DE TESTE DE GATILHO

Quando um peso mínimo do gatilho é exigido por uma Divisão, as armas serão testadas da seguinte forma:

### 2,27 kg (5 libras) para o Primeiro Disparo

1. A arma descarregada será preparada como se estivesse pronta para disparar um tiro de ação dupla;
2. O apoio do medidor do peso do gatilho ou balança será fixo o mais próximo possível do centro da face do gatilho.
3. O gatilho da arma deverá:
  - (a) Levantar e sustentar um peso de 2,27 kg (5 libras) quando o cano da arma estiver apontado verticalmente para cima e a arma for levantada com cuidado; ou
  - (b) Registrar pelo menos 2,27 kg (5 libras) numa balança usando o procedimento especificado pelo Range Master;
4. Um dos testes acima será conduzido no máximo três vezes;
5. Se o cão não cair em nenhuma das 3 tentativas do item **3(a)** acima, ou se a balança registrar não menos que 2,27 kg (5 libras) em **3(b)** acima, a arma passou no teste;
6. Se o cão cair em todas as três (3) tentativas em **3(a)** acima, ou se a balança registrar menos de 2,27 kg (5 libras) em **3(b)** acima, a arma falhou no teste e, a menos que passe no teste de 1,36 kg (3 libras) para cada tiro do teste abaixo, a Regra 6.2.5.1 será aplicada.

### 1,36 kg (3 libras) para todos os Disparos

1. A arma descarregada será preparada como se estivesse pronta para disparar um tiro;
2. O apoio do medidor do peso do gatilho ou balança será fixo o mais próximo possível do centro da face do gatilho.
3. O gatilho da arma deverá:
  - (a) Levantar e sustentar um peso de 1,36 kg (3 libras) quando o cano da arma estiver apontado verticalmente para cima e a arma for suavemente levantada; ou
  - (b) Não registrar menos do que 1,36 kg (3 libras) na balança usando o procedimento especificado pelo Range Master;
4. Um dos testes acima será efetuado no máximo três vezes;
5. Se o cão não cair em nenhuma das três tentativas de **3(a)** acima ou se a balança não registrar menos de 1,36 kg (3 libras) no item **3(b)** acima, a arma passou no teste.
6. Se o cão cair em todas as três (3) tentativas em **3(a)** acima, ou se a balança registrar menos de 1,36 kg (3 libras) em **3(b)** acima, a arma falhou no teste e, a menos que passe no teste de 2,27 kg (5 libras) para o primeiro tiro do teste acima, a Regra 6.2.5.1 será aplicada.

## APÊNDICE E4b: PROCEDIMENTO DE MEDIÇÃO DO COMPRIMENTO DO CANO

Uma arma totalmente montada e descarregada é apontada verticalmente para cima, em seguida, um varão com uma marca de 127 mm é inserido na extremidade da boca do cano até que o varão assente na face da culatra. Se o marcador de 127 mm estiver na extremidade da coroa da boca do cano ou além dela, a arma é compatível com a Divisão Production.

Para revólveres, medir a partir do final da boca do cano até a face do cone de forçamento ("*forcing cone*"), onde o cano termina. Se a medida é 127 mm ou menor, o revólver é compatível com as Divisões Production.

## APÊNDICE E5: FICHA DE CONTROLO DE EQUIPAMENTO

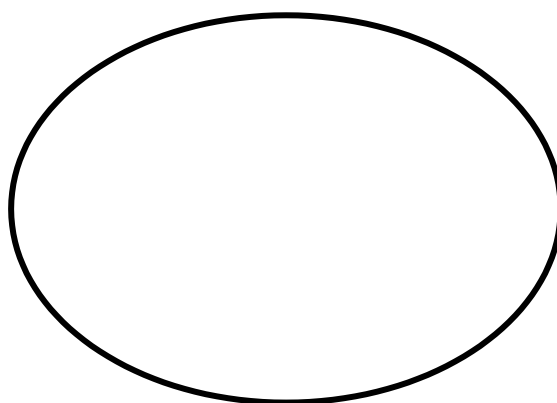
Nome do Competidor: \_\_\_\_\_

Nº do Competidor: \_\_\_\_\_ Squad #: \_\_\_\_\_ Categoria: L | SJ | J | S | SS

Divisão: Open | Standard | Classic | Production | Prod. Optics | Prod. Optics Light | Revolver

Fabricante da Arma: \_\_\_\_\_ Modelo: \_\_\_\_\_ Nº de Série: \_\_\_\_\_

Calibre: \_\_\_\_\_ Fator de Potência Declarado: Maior / Menor

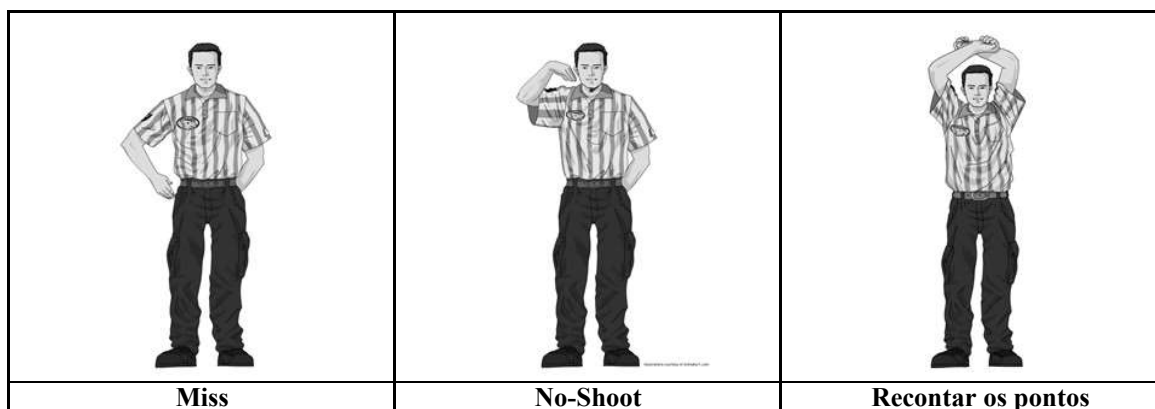
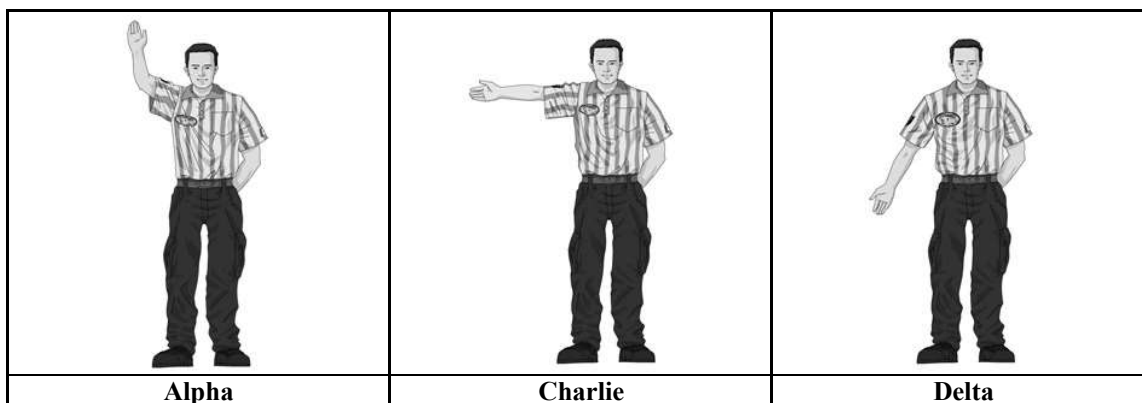


### Frente do Cinto

(Legenda: H=Coldre, P=Porta Carregador, M=Magnético)

Pista	Verificado por	Pista	Verificado por	Pista	Verificado por
1		11		21	
2		12		22	
3		13		23	
4		14		24	
5		15		25	
6		16		26	
7		17		27	
8		18		28	
9		19		29	
10		20		30	

## APÊNDICE F1: SINAIS MANUAIS DE PONTUAÇÃO



Quando são requeridos dois tiros por alvo, ambas as mãos são utilizadas.

# ÍNDICE

Assunto	Secção ou Regra
Standby.....	8.3.3
Ação Dupla.....	8.1.2.2/8.1.5.2
Ação Seletiva.....	8.1/2.3/8.1.5.3
Ação Simples.....	8.1.2.1/8.1.5.1
Alças, Munições.....	5.2
Alterações em Pistas ou Equipamentos.....	2.3
Alvo	
- Ativação.....	4.1.6
- Ângulo.....	2.1.8.4
- Apresentação.....	2.1.8.4/4.6.2.2
- Aproximação.....	9.1.1
- Autorizados.....	4.1.1
- Cobertura.....	2.3.5
- Desafio.....	9.6
- Dimensões.....	Apêndice B&C
- Falha em Cumprir as Especificações.....	4.1.1.1
- Impenetrável.....	9.1.5
- Mau Funcionamento.....	4.6
- Móveis / Que Desaparecem.....	9.9
- Não Pastilhados.....	9.1.4
- Pastilhados Prematuramente.....	9.1.3
- Pontuação.....	9.4
- Posicionamento.....	2.1.8
- Quebráveis.....	4.4
- Que Desaparecem.....	9.9.6
- Tocando.....	9.1.2
Alvo IPSC.....	Apêndice B2
Alvos Impenetráveis.....	9.1.5
Alvos Metálicos Autorizados.....	4.3
- Tipos.....	4.3
- Versões.....	4.3
Alvos Móveis	
- Penalidades.....	9.9
- Pontuação.....	9.9
Alvos Que Desaparecem.....	9.9.2
Ângulos de Tiro.....	2.1.2
Antecipação.....	10.2.6
Protestos.....	11.1
- Limite de Tempo.....	11.3
- Procedimento.....	11.5
- Taxa	
Valor.....	11.4.1
Destino.....	11.4.2
Aproximando-se de Alvos.....	9.1.1
Área de Segurança	
- Construção.....	2.4.2
- Munição Viva ou Falsa.....	2.4.4
- Uso.....	2.4.3
Área de Tiro	
- Comandos.....	8.3
- Equipamento.....	4
- Falha no Equipamento.....	4.6
- Gestão.....	7
- Mudanças.....	2.3
- Oficial.....	7.1.1
- Procedimento Alteração/Revisão.....	3.2.3
- Procedimentos	
- Falsa Partida.....	8.3.4.1
- Visadas.....	8.7
- Range Master.....	7.1.5
- Superfície.....	2.1.5
Áreas de Higiene.....	2.7
Áreas de Vendas.....	2.6
Armas de Fogo.....	5.1/Apêndice D
- Altura.....	5.2.7.2
- Ângulo do Cano.....	5.2.7.3
- Coldres de Amarração.....	5.2.7.1
- Colocação no Solo.....	10.5.3

- Condição de Pronto.....	8.1
- Condição de Uso (utilizável).....	5.1.6
- Distância do Corpo.....	5.2.5
- Mais de uma.....	5.1.9
- Modificação.....	5.1.8
- Modo Automático.....	5.1.11
- Oficial de Prova.....	7.3.3
- Ombro - Coronha de/Empunhadura.....	5.1.10
- Peso do Gatilho.....	5.1.4/Apêndice E4a
- Posição de Pronto.....	8.2.1
- Coldreia.....	2.2.2.4/8.2.5
- Substituição.....	5.1.7
Arma de Fogo Carregada.....	10.5.13
Arma de Fogo Quebrada.....	5.7
Assistência.....	8.6
Associação e Filiação.....	6.5
Pista de Teste de Tiro/Afinação de Miras.....	2.5
Bandeira de Segurança da Câmara.....	5.2.1/8.3.7
Barreiras.....	2.2.3
Bermas e Limites.....	2.1.9
Boca do Cano	
- Ângulo Quando Coldreado.....	5.2.7.3
- Direção.....	10.5.2
Calibração.....	Apêndice C1
Calibre	
- Divisões.....	Apêndice D
- Mínimo.....	5.1.2
Câmara Vazia.....	1.2.1.5
Canos (mais de um).....	5.1.12
Carregadores	
- Caídos.....	5.5.3
- Divisão.....	Apêndice D
- Reserva.....	5.5.3
Carregadores/Similares ou Munição Caídos.....	5.5.3
Categoria.....	6.3/Apêndice A2
Categoria Dama.....	Apêndice A2
Categoria Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Sênior.....	Apêndice A2
Categoria Super Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Super Sênior.....	Apêndice A2
Cenário.....	2.2.6
Chief Range Officer.....	7.1.2
Cinto	
- Divisões e Regulamentos.....	5.2.3/Apêndice D
- Fixação.....	5.2.3
- Sexo Feminino.....	5.2.3.1
Classificatórias.....	1.2.2.1
Clipes, Munições.....	5.2
Cobertura	
- Intransponível.....	4.1.4.1/4.2.3
Alvos Ocultos.....	4.1.4/4.2.3
- Transponível.....	4.1.4.2
Cobertura Intransponível – Cenário.....	9.1.6
Cobertura Intransponível.....	9.1.6
Coldre	
- Alterando a Posição.....	5.2.4.2
- Cinto.....	5.2.3
- Cobertura do Gatilho.....	5.2.7.4
- Coldre de Serviço.....	5.2.8
- De Amarração.....	5.2.7.1
- Dentro do Túnel.....	10.5.4
- Equipamento.....	5.2
- Escolha.....	5.2.6
- Posição.....	5.2.5/Apêndice E2
- Tira/Aba Retentora.....	5.2.6
Cometendo Faltas.....	10.2.1
- Tiros Não Disparados.....	10.2.1
- Tiros Disparados.....	10.2.1

Comité de Arbitragem	
- Composição.....	11.2
- Decisões.....	11.6
- Limites de Tempo.....	11.3
- Procedimentos.....	11.5
- Veredito.....	11.6
Conduta Antidesportiva.....	10.6
Construção da Pista	
- Critérios.....	2.2
- Modificações.....	2.3
- Regulamentos Gerais.....	2.1
Contestação.....	1.1.7
Coronha de Ombro.....	5.1.10
Credenciais e Situação dos Competidores.....	6.5
Cronógrafo	
- Disponibilidade.....	5.6.1
- Fator de Potência.....	5.6.1
- Munição a ser Testada.....	5.6.3.2
- Procedimento, Competidor.....	5.6.3
- Tipo de Munição a ser Testada.....	5.6.1.1
- Verificação.....	5.6.2
Cronograma.....	6.6
Desafio.....	6.6
Descrição da Pista	
- Alterações ou Modificações.....	3.2.3
- Informação.....	3.2
- Requerimentos.....	3.2.1
Desclassificação.....	10.3
- Disparo Acidental.....	10.4
- Dedo Dentro do Guarda-Mato/Gatilho.....	10.5.8 - 10.5.10
- Movimento.....	10.5.10
- Substâncias Proibidas.....	10.7
- Membros de EQUIPAS.....	6.4.6
- Manuseio Inseguro da Arma.....	10.5
- Comportamento Antidesportivo.....	10.6
Dificuldade.....	1.1.6
Dispositivos de (marcação) Tempo.....	9.10
Dispositivos de Recarga Rápida.....	5.5.2
Distância Mínima	
- Alvos Metálicos.....	2.1.3
Diversidade.....	1.1.4
Divisão Classic.....	Apêndice D3
Divisão Production.....	Apêndice D4
Divisão Production Optics.....	Apêndice D4a
Divisão Production Optics Light.....	Apêndice D4b
Divisão Revólver.....	Apêndice D5
Divisões.....	6.2
- Excluída.....	6.2.5
- Desclassificação.....	6.2.6
- Inobservância.....	6.2.5.1
- Falha na Declaração.....	6.2.5
- Mais numa  <i>More Than One</i> .....	6.2.4
- Reconhecimento.....	6.2.1/Apêndice A2
Drogas.....	10.7
DVC.....	1.1.3
Equilíbrio: Velocidade, Precisão e Potência.....	1.1.3
Equipamento	
- Competidor.....	5.2/Apêndice D, E2&E6
Equipa Damas.....	Apêndice A2
Equipa Juniores.....	Apêndice A2
Equipa Seniores.....	Apêndice A2
Equipa Super Juniores.....	Apêndice A2
Equipa Super Seniores.....	Apêndice A2
Equipas.....	6.4
Escalando Obstáculos.....	2.2.2
Especificação da Arma de Teste.....	Apêndice C1
Especificação das munições de Teste.....	Apêndice C1
Estilo Livre.....	1.1.5

Falha de Engajamento/Atirar.....	9.5.6
- Alvos Móveis/Que Desaparecem.....	9.9
- Penalidade.....	10.2.7
Falha de Equipamento do Competidor.....	5.7
Falso Início.....	8.3.4.1
Fator de Potência.....	5.6
- Máximo.....	5.5.6.3
Ficha de Controlo de Equipamento.....	Apêndice E5
Fita de Empunhadura.....	Apêndice E3a
Gatilho	
- Cobertura.....	5.2.7.4
- Peso da Puxada.....	5.1.4/Apêndice E4a
- Sapatas / Teclas.....	5.1.5
Gestão da Competição.....	7
Grande Torneio.....	6.1.5
Impactos a Serem Pontuados.....	3.2.1
Informações da Pista	
- Instruções da Pista de Tiro.....	3.2
- Regulamentos Gerais.....	3.1
- Regras Locais, Regionais e Nacionais.....	3.3
Interferência.....	8.6
Interpretação das Regras.....	11.8
Liga.....	6.1.6
Linha de Tiro.....	2.1.7
Linhas de Falta	
- Barreiras.....	2.2.3.2
- Penalidades.....	10.2.1
- Uso de.....	2.2.1
Linhas de Tiro Comum.....	2.1.7
Maior (fator).....	5.6.1.2
Manuseando Armas de Fogo	
- Área de Segurança.....	2.4/10.5.1
- Inseguro.....	10.5.1
Manuseio Inseguro da Arma.....	10.5
Mão Forte.....	1.1/1.1.5.3/1.1.5.4/10.2.8
Mão Fraca.....	1.1/1.1.5.3/1.1.5.4/10.2.8
- Saque.....	8.2.4
Membro de Equipa	
- Desclassificação.....	6.4.6
- Substituição.....	6.4.4 - 6.4.6
Membros IPSC.....	6.5.1
Menor (fator).....	5.6.1.1
Mini Alvo IPSC.....	Apêndice B3
Miras.....	5.1.3
Movimento.....	8.5
Munição.....	5.5
- Carregadores Reserva.....	5.5.3
Munição.....	5.5
- Oficial da Prova.....	5.8
- Proibida.....	5.5.4/5.5.5
Munição Carregada.....	8.1.4
Munição de Manejo.....	2.4.4/10.5.12
No-Shoots.....	4.3.4
- Impactos.....	9.4.2/9.4.3
Obstáculos.....	2.1.6
Oficial de Estatísticas.....	7.1.3
Opções de Carregamento (Municiamento).....	8.1.1
Penalidade de Procedimento.....	10.1/10.2
- Assistência/Interferência.....	8.6
- Alvos – Aproximando/Tocando.....	9.1.1/9.1.2
Penalidade Especial (ao invés do exigido).....	10.2.10
Penalidades.....	10
Pista.....	6.1.2
Pista de Tiro	
- Balanceamento.....	1.2.1.4/1.2.1.5
Pista de Tiro	
- Definição.....	6.1.1
- Divulgação.....	3.1

- Tipos.....	1.2
Pista de Tiro de Munição Mista.....	2.1.12
Pistas Curtas.....	1.2.1.1
Pistas de Tiro Publicadas.....	3.1.1
Pistas Médias.....	1.2.1.2
Pistas Longas.....	1.2.1.3
Pratos.....	4.3/Apêndice C3
Pontos Possíveis.....	9.2
Pontos/Resultados da Pista.....	9.2
Pontuação	
- Empates.....	9.3
- Falta de tiros.....	9.4.4
- Impactos de Valor em Dobro.....	9.4.1.3
- Método.....	9.2
- No-Shoots.....	9.4.2/9.4.3
- Penalidades.....	10.1/10.2
- Política.....	9.5
- Programas.....	9.11
- Sinais Manuais.....	Apêndice F1
- Responsabilidade.....	9.8
- Valores.....	9.4
- Verificação.....	9.6
Pontuação Comstock.....	9.2.1
- Penalidades.....	9.4
Pontuação Mínima.....	9.5.5
Poppers	
- Alvos.....	4.3
- Configuração.....	Apêndice C2
- Dimensões.....	Apêndice C2
- Operação e Calibração.....	Apêndice C1
- Pontuação.....	Apêndice C2
Posições de Tiro.....	1.1.5/2.1.7
Potência.....	1.1.3
Precisão.....	1.1.3
Projeto da Pista	
- Princípios Gerais.....	1.1
Pronto.....	8.1/8.2
- Posições.....	8.2
Proporção das Pistas.....	Apêndice A4
Proteção dos Ouvidos.....	5.4
Protocolo de Medição do Cano.....	Apêndice E4b
Prova	
- Categorias.....	6.3/Apêndice A2
- Definição.....	6.1.3
- Diretor.....	7.1.6
- Divisões.....	6.2/Apêndice D
- Evento Prévio.....	6.6.2
- Níveis.....	Apêndice A1
- Oficiais.....	7.1
- Princípios Gerais.....	6.1
- Soberania.....	6.1.7
Qualidade.....	1.1.2
Quartermaster.....	7.1.4
Quebras e Mau Funcionamento	
- Equipamento do Competidor.....	5.7
- Equipamento da Pista.....	4.6
Queda da Arma de Fogo.....	10.5.3/10.5.14
Racks.....	2.4.2/5.2.1
Rasgos Radiais.....	9.5.4
Recarregando.....	8.4
- Obrigatório.....	1.1.5.2
Recoldrear	
- Na Pista de Tiro.....	8.2.5
- Opção do Competidor.....	8.2.5
Reconhecimento de Divisões, Categorias e Equipas.....	Apêndice A2
Reengajamento/Atirar.....	10.2.9
Representação.....	6.5.2
Reshoot Recusado pelo Competidor.....	2.3.3.3



Revólver	
- Condição de Pronto.....	8.1.1
- Divisão.....	Apêndice D5
- Seguindo a Pista de Tiro.....	8.3.7
Roupas Apropriadas.....	5.3
Sancionamento.....	1.3
Segurança	
- Armas de Fogo.....	5.1.6
- Comportamento Inapropriado.....	2.1.4/10.2.6
- Óculos.....	5.4
- Pista de Tiro.....	1.1.1
- Regras Locais.....	3.3
- Responsabilidades do Anfitrião.....	2.1.1
Separação dos Pratos Metálicos.....	Apêndice C3
Shoot-Off.....	1.2.2.2
Sistema Internacional de Classificação.....	6.7
Substâncias Proibidas.....	10.7
Substituição da Arma de Fogo.....	5.1.7
Minutas de Pontuação.....	9.7
Sweeping.....	10.5.5
Tempo Oficial.....	9.10
Tipos de Competição.....	6.1
Torneio.....	6.1.4
Transporte e Armazenamento.....	5.2
- Inobservância.....	10.5.13
Traseira (calcanhar) da Handgun.....	Apêndice E3b
Túneis.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
- Construção.....	2.2.5
- Penalidades.....	10.2.5
Velocidade.....	1.1.3