

**INTERNATIONAL
PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

REGRAS DE COMPETIÇÃO SHOTGUN

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 Web: 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 SHOTGUN" 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

Publicado em Junho de 2021 (ver. B)

RELAÇÃO DE CONTEÚDOS

Página Nº

CAPÍTULO 1: PROJETO DE PISTA DE TIRO	1
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	1
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
CAPÍTULO 2: ÁREA DE TIRO E CONSTRUÇÃO DA PISTA	3
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	4
2.1.9 Bermas	4
2.1.10 Buchas Destacáveis	4
2.1.11 Munição de Chumbo Fino em Alvos de Papel	4
2.1.12 Munição Permitida	4
2.2 CRITÉRIOS DE CONSTRUÇÃO DE PISTA	4
2.2.1 Linhas de Falta	4
2.2.2 Não Aplicável	4
2.2.3 Barreiras	4
2.2.4 Não Aplicável	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 BAIA DE TESTE DE TIRO/REGULAGEM DE MIRA	6
2.6 ÁREAS PARA VENDEDORES	6
2.7 ÁREAS DE HIGIENE	6
CAPÍTULO 3: INFORMAÇÕES DA PISTA	7
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
CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO	8
4.1 ALVOS – PRINCÍPIOS GERAIS	8
4.2 ALVOS APROVADOS IPSC – PAPEL	8
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

CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR	11
5.1 ARMAS DE FOGO	11
5.2 TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO E EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR	12
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
CAPÍTULO 6: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO	18
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 EQUIPES REGIONAIS	19
6.5 CREDECIAIS E SITUAÇÃO DOS COMPETIDORES	20
6.6 AGENDAMENTO E AGRUPAMENTO DOS COMPETIDORES	21
6.7 SISTEMA INTERNACIONAL DE CLASSIFICAÇÃO	21
CAPÍTULO 7: GERENCIAMENTO DA COMPETIÇÃO	22
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 ("QM")	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
CAPÍTULO 8: A PISTA DE TIRO	24
8.1 CONDIÇÕES DE PRONTO DAS ARMAS	24
8.2 CONDIÇÃO DE PRONTO DO COMPETIDOR	24
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 "	25
8.3.7 " If Clear, Hammer Down, Open Action "	25
8.3.8 "Range Is Clear "	26
8.3.9 Sinais Visuais e/ou Físicos	26
8.3.10 Checagem de Cronógrafo e de Conformidade de Equipamento	26
8.4 CARREGANDO, RECARREGANDO OU DESCARREGANDO DURANTE A PISTA DE TIRO	26
8.5 MOVIMENTO	26
8.6 AJUDA OU INTERFERÊNCIA	26
8.7 VISADAS, TIRO A SECO E INSPEÇÃO DE PISTA	27
CAPÍTULO 9: PONTUAÇÃO	28
9.1 REGULAMENTOS GERAIS	28
9.1.1 Aproximando-se dos Alvos	28
9.1.2 Tocando os 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
9.1.8	Impactos de Chumbo Fino em Alvos de Papel	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	30
9.6	VERIFICAÇÃO DA PONTUAÇÃO E CONTESTAÇÃO	31
9.7	SÚMULAS DE PONTUAÇÃO	31
9.8	RESPONSABILIDADE DA PONTUAÇÃO	32
9.9	PONTUAÇÃO DE ALVOS QUE DESAPARECEM	33
9.10	TEMPO OFICIAL	33
9.11	PROGRAMAS DE APURAÇÃO	33
CAPÍTULO 10: PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÕES		34
10.1	PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – REGULAMENTOS GERAIS	34
10.2	PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – EXEMPLOS ESPECÍFICOS	34
10.3	DESQUALIFICAÇÃO – REGULAMENTOS GERAIS	35
10.4	DESQUALIFICAÇÃO – DISPARO ACIDENTAL	35
10.5	DESQUALIFICAÇÃO – MANUSEIO INSEGURO DA ARMA	36
10.6	DESQUALIFICAÇÃO – COMPORTAMENTO ANTIESPORTIVO	37
10.7	DESQUALIFICAÇÃO – SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS	37
CAPÍTULO 11: APELAÇÃO DE ARBITRAGEM E INTERPRETAÇÃO DE REGRAS		39
11.1	PRINCÍPIOS GERAIS	39
11.1.1	Administração	39
11.1.2	Direito de Apelação	39
11.1.3	Apelações	39
11.1.4	Apelação ao Comitê	39
11.1.5	Guarda de Provas	39
11.1.6	Preparação da Apelação	39
11.1.7	Dever do Oficial de Prova	39
11.1.8	Dever do Diretor de Prova	39
11.1.9	Dever do Comitê de Arbitragem	39
11.2	COMPOSIÇÃO DO COMITÊ	39
11.2.1	Provas de Nível III ou Superiores	39
11.2.2	Provas de Nível I ou II	39
11.3	LIMITES DE TEMPO E SEQUÊNCIAS	40
11.3.1	Limites de Tempo para Pedido de Arbitragem	40
11.3.2	Limites de Tempo para Tomada de Decisão	40
11.4	TAXAS	40
11.4.1	Valor	40
11.4.2	Destino da Taxa	40
11.5	REGRAS DE PROCEDIMENTO	40
11.5.1	Deveres do Comitê e Procedimentos	40
11.5.2	Submissão	40
11.5.3	Audiência	40
11.5.4	Testemunhas	40
11.5.5	Interrogatórios	40
11.5.6	Opiniões	40
11.5.7	Inspeção da Área	40
11.5.8	Influência Indevida	40
11.5.9	Deliberação	40
11.6	VEREDITO E AÇÕES SUBSEQUENTES	40
11.6.1	Decisão do Comitê	40
11.6.2	Execução da Decisão	40
11.6.3	A Decisão É Definitiva	41
11.6.4	Ata	41
11.7	APELAÇÕES POR PARTE DE TERCEIROS	41
11.8	INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS	41
CAPÍTULO 12: ASSUNTOS DIVERSOS		42
12.1	APÊNDICES	42
12.2	IDIOMA	42
12.3	ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE	42
12.4	GÊNERO	42

12.5	GLOSSÁRIO	42
12.6	MEDIDAS	44
APÊNDICE A1:	NÍVEIS DE COMPETIÇÃO IPSC	45
APÊNDICE A2:	RECONHECIMENTO IPSC	46
APÊNDICE A3:	TABELA DE ELIMINAÇÃO DO SHOOT-OFF	47
APÊNDICE A4:	PROPORÇÃO APROVADA DE PISTAS	48
APÊNDICE B1:	APRESENTAÇÃO DO ALVO	49
APÊNDICE B2:	Alvo IPSC	50
APÊNDICE B3:	Míni Alvo IPSC	51
APÊNDICE B4:	Alvo Universal IPSC	52
APÊNDICE B5:	Alvo A4/A IPSC	53
APÊNDICE B6:	Alvo A3/B IPSC	54
APÊNDICE C1:	CALIBRAÇÃO E TESTE DE ALVO	55
APÊNDICE C2:	Poppers IPSC	57
APÊNDICE C3:	Plates Metálicos IPSC	58
APÊNDICE C3a:	MONTAGEM DOS SUPORTES DOS PLATES METÁLICOS IPSC	59
APÊNDICE C4:	FORMULÁRIO DE RELATÓRIO DIÁRIO DO CRONÓGRAFO	60
APÊNDICE D:	Divisões SHOTGUN	61
APÊNDICE E1:	TIPOS DE CARTUCHOS/MUNIÇÃO	63
APÊNDICE E2:	DIAGRAMA DA POSIÇÃO DO EQUIPAMENTO	65
APÊNDICE F1:	Sinais Manuais de Pontuação	66
ÍNDICE		67

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 Curtas e Classificatórias podem especificar que apenas o ombro fraco tenha que ser usado para atirar.
- 1.1.5.4 Se o procedimento escrito da pista ("*briefing*") especifica que um competidor é obrigado 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 **8 disparos** para serem completadas, estando restritas ao máximo de 12 impactos pontuáveis.
- 1.2.1.2 **Pistas Médias:** Não podem exigir mais do que **16 disparos** para serem completadas, estando restritas

ao **máximo de 24 impactos** pontuáveis. O projeto e construção não podem exigir mais do que 8 tiros a serem disparados de qualquer local ou visão.

1.2.1.3 **Pistas Longas:** Não podem exigir mais do que **28 disparos** para serem completadas, estando restritas ao **máximo de 32 impactos** pontuáveis. O projeto e construção não podem exigir mais do que do que 8 tiros a serem disparados de qualquer local ou visão. Uma pista de tiro com mais de 24 disparos não pode estipular uma arma descarregada como condição inicial desta pista.

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 **8 disparos** e cada competidor pode ser obrigado a 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 obedeçam 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

CHAPTER 2: RANGE AND COURSE CONSTRUCTION

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, distâncias mínimas são necessárias enquanto se efetuam os disparos. Sempre que possível, isso tem que ser feito com barreiras físicas. Se linhas de falta são usadas para limitar a aproximação do competidor aos alvos metálicos, elas têm que ser colocadas mais longe para que, mesmo que o competidor involuntariamente infrinja a linha de falta, seja garantida a distância mínima (ver Regra 10.4.7). O mesmo cuidado tem que ser observado na colocação dos cenários de metal.

2.1.3.1 **Distâncias Mínimas para Disparos de Chumbo Fino ("*Birdshot*") e Chumbo Grosso ("*Buckshot*")** - A distância mínima é de 5 metros. As linhas de falta têm que ser colocadas a pelo menos 6 metros dos alvos ou cobertura metálica.

2.1.3.2 **Distâncias Mínimas para Disparos de Bala ("*Slug*")** - A distância mínima é de 40 metros. As linhas de falta têm que ser colocadas a pelo menos 41 metros dos alvos ou cobertura metálica.

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).
- 2.1.10 BUCHAS DESTACÁVEIS** – Alguns tipos de cartucho bala ("*slug*") possuem buchas destacáveis e em munições de chumbo grosso ("*buckshot*"), as buchas são separadas dos bagos. Com base nessas informações, os alvos devem ser "apoiados" (ex.: chapa de contraplacado ou outro material rígido de espessura similar) ou colocados em distância superior. A distância de 10 metros é a recomendada para cartucho tipo bala, para prevenir que as buchas perfurem os alvos de papel.
- 2.1.11 MUNIÇÃO DE CHUMBO FINO EM ALVOS DE PAPEL** – Um competidor nunca pode ser obrigado a engajar/atirar alvos de papel usando cartuchos de chumbo fino ("*birdshot*").
- 2.1.12 MUNIÇÃO PERMITIDA** – As pistas de tiro têm que indicar um único tipo permitido de cartucho, ou seja, chumbo fino ("*birdshot*"), chumbo grosso ("*buckshot*") ou bala ("*slug*").

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** Não aplicável.
- 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 Não aplicável.

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 rifles, espingardas e rifles 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 armas da 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 ("*dummy*"), sejam soltas, embaladas ou dentro de carregadores ou dispositivos de recarga rápida ("*speed loaders*"), 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.

2.7 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 mínimo de disparos (declarado apenas para orientação);
- Número de impactos pontuados em alvos de papel;
- Tipo de Munição;
- 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, e alvos quebráveis (ver Regra 4.4.1), podem ser usados nas competições de Armas Longas 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; ou

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 pontuáveis pode ser pintada numa única cor, de preferência branco, ou pode estar sem pintura.

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 encobertos parcial ou integralmente por meio de coberturas 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.

4.1.5 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 cinco Alvos de Papel IPSC aprovados para uso em competições IPSC de Shotgun (consulte o APÊNDICE B).

- 4.2.1.1 Os Alvos Universal, Alvos A4/A e Alvos A3/B podem ser incluídos juntamente com outros alvos de papel na mesma pista de tiro.
- 4.2.2** Alvos de Papel têm que ter linhas de pontuação e 0,5 cm (Mini Alvo 0,3 cm) de bordas não pontuáveis claramente marcadas na frente do alvo. Contudo, as linhas de pontuação e bordas não pontuáveis não devem ser visíveis a mais de 10 metros de distância.
- 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 ou "*no-shoots*" têm que ser atingidos por um projétil e cair, tombar ou ter uma marca visível 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). Alvos Metálicos no tamanho e forma de alvos de papel autorizados também podem ser usados.
- 4.3.3.2 Não aplicável.
- 4.3.3.3 Pratos Metálicos que não caem ou tombam quando atingidos inicialmente, mas que caem ou tombam quando atingidos com um tiro posterior, não estão sujeitos a "*reshoot*".

4.3.4 ALVOS DE PENALIDADE:

- 4.3.4.1 Poppers e Pratos Metálicos de Penalidade ("*no-shoots*") ao serem atingidos têm que cair, tombar ou terem impacto visível para pontuar. Se atingidos, eles devem ser repintados durante o processo de pontuação.
- 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*"), podem ser usados como alvos pontuáveis, mas não podem ser usados como "*no-shoots*" em competições de Shotgun 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 O calibre mínimo das espingardas utilizadas em competições de Shotgun IPSC é o 20 gauge (20 bore).

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 se estendam além da largura do guarda-mato são expressamente proibidos. Contudo, armas de fogo fornecidas originalmente com "gatilhos ou guarda-matos de inverno" poderão ser utilizadas desta forma, desde que este conjunto tenha sido desenvolvido, produzido e fornecido como peça original (OFM) dessa da arma, e só quando as condições climáticas exijam seu uso.

5.1.6 As armas tem que 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 tem que 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 de fogo, cano e tipo de mira em todas as pistas de tiro numa competição. Isso inclui tubos de recarga que não podem ser trocados, a menos que sejam trocados como parte da recarga de rotina durante uma pista de tiro. No entanto, no caso da arma de fogo e/ou mira original de um competidor tornar-se inutilizável ou insegura durante a competição, o competidor tem que, antes de usar uma arma de fogo substituta e/ou mira substituta, pedir 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 é do mesmo tipo, ação e calibre e está equipada com o mesmo tipo de mira.

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 A arma de fogo tem que ser equipada com uma coronha que permita que seja disparada no ombro (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 de fogo que oferecem apenas "*burst*" e/ou "*fully – full auto*" operação totalmente automática (ou seja, em que mais de um projétil pode ser disparado com um único acionamento do gatilho) são proibidos (ver Regra 10.5.15).

5.2 TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO E EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

5.2.1 TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO – Exceto quando dentro dos limites de uma área de segurança, ou quando sob a supervisão e comando direto de um Range Officer, armas longas têm que estar descarregadas e apoiadas no ombro ou penduradas (ou colocadas em um suporte – rack), com a boca do cano apontado para cima. Armas longas colocadas numa meia, bolsa (capa protetora) ou mala não precisam estar apontadas para cima. O não cumprimento pode estar sujeito as disposições da Regra 10.5.1. A culatra pode estar aberta ou fechada, mas a bandeira de segurança na câmara ("*safety flag*") tem que estar instalada em todos os momentos em que a arma de fogo não estiver em uso. Carregadores destacáveis têm que estar removidos. As violações incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitas à Regra 10.5.1 para ocorrências posteriores na mesma competição.

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 Acompanhando as determinações da Regra 5.2.1, nenhum tipo de munição será permitido na arma, em clips, alças ou acessórios fixos à arma, ou numa bandoleira fixa à arma, exceto quando sob a supervisão de, ou em resposta a uma instrução proveniente de um Ranger Officer.

5.2.2 Não aplicável.

5.2.3 A menos que especificado de forma diferente no "briefing" escrito da pista, o cinto de equipamentos do competidor que carrega cartuchos (em cartucheiras, porta cartuchos, cliques, alças, bolsas ou porta carregadores) e/ou carregadores destacáveis e/ou dispositivos de recarga rápida tem que ser usado na altura da cintura. Porta munições na altura do peitoral como coletes, bandoleiras e semelhantes são expressamente proibidos. Porta cartuchos de munição adicional montados nos antebraços são permitidos, desde que os cartuchos sejam transportados individualmente em alças ou cliques.

5.2.3.1 Não aplicável.

5.2.3.2 É permitido apenas um cinto de transporte de equipamento. As munições presas em alças ou cliques no cinto estão restritas a uma altura total máxima de 170 mm. Munições transportadas em portamunições ("*caddies*" – muitas vezes conhecidos como "*strippers*") não podem exceder 6 munições de altura.

5.2.3.3 O Range Master pode fazer concessões para variações da Regra 5.2.3 Considerando fatores anatómicos. A decisão do Range Master em conformidade com a Regra 5.2.3 é final.

5.2.4 Munição ou dispositivos de recarga rápida têm que ser transportados presos ao competidor ou à arma de fogo em dispositivos retentores, bolsos, alças, cliques ou outros dispositivos de retenção apropriados, a menos que especificado de uma forma diferente no "*briefing*" escrito da pista. Alças, cliques ou outros dispositivos de retenção apropriados fixos na arma, ou numa bandoleira fixa na arma, para segurar munições individuais ou carregadores rápidos são especificamente permitidos.

5.2.5 Quando transportado em cartucheiras, alças, cliques ou porta cartuchos, nenhuma parte de qualquer cartucho pode estender-se além 75 mm do corpo do competidor. Cartuchos carregadas na arma são isentos e cartuchos soltos transportados numa bolsa ou saco são geralmente isentos desta Regra. A decisão do Range Master será final neste assunto. Os competidores da divisão Open estão isentos desta Regra.

5.2.5.1 A medição tem que ser feita com o competidor naturalmente de pé.

5.2.5.2 Todo competidor que não passar no teste acima antes do sinal de início, será solicitado a ajustar imediatamente seu cinto, equipamento ou cartuchos para obter conformidade. 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 Não aplicável.

5.2.7 Não aplicável.

5.2.8 Equipamentos (incluindo bandoleiras independentemente de também poderem transportar cartuchos) que só são utilizáveis quando montados à espingarda (exceto chokes, munição, dispositivos de recarga rápida ou porta cartuchos) e que sejam utilizados numa das pistas, têm que permanecer montados na arma durante todas as pistas da competição.

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 polícias 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 perfurantes ("*metal piercing*"), incendiárias e/ou traçejantes são proibidas em competições de IPSC (ver Regra 10.5.15).

5.5.5 Não aplicável.

5.5.6 Munição considerada insegura pelo Range Officer tem que ser imediatamente retirada da competição (ver Regra 10.5.15).

5.5.6.1 Balas ("*Slugs*") que se projetam além dos limites externos do invólucro do cartucho são consideradas inseguras (ver Regra 10.5.15).

5.5.6.2 Apenas cartuchos com buchas convencionais são permitidos. Cartuchos que utilizam buchas de longa distância (ver Glossário) são proibidas (ver Regra 10.5.15).

5.5.6.3 Cartuchos que excedam o Fator de Potência de 750 são proibidos. O Fator de Potência do cartucho é calculado por referência aos dados publicados pelo fabricante ou determinado pelo uso de um cronógrafo (ver Regras 5.5.6 e 10.5.15).

5.5.6.4 Munições com metal/aço ou baseadas em tungstênio são consideradas inseguras para atirar nos Alvos Metálicos (ver Regra 10.5.15).

5.5.7 Todos os cartuchos carregados na espingarda antes do sinal de início têm que ter a mesma configuração (ou seja, bucha, velocidade, propelente, peso e tamanho do chumbo, comprimento etc). As violações podem estar sujeitas à Regra 10.6.1.

5.5.8 Apenas certos tipos de cartuchos, tamanhos ou tipos de tiro, são permitidos e estão detalhados no APÊNDICE E1a. As alterações a este apêndice não podem ser aplicadas nas competições de Shotgun IPSC sem o consentimento expresso do Diretor Regional.

5.6 CRONÓGRAFO E FATOR DE POTÊNCIA

5.6.1 Os fatores de potência para cada divisão são estipulados no Apêndice D. O fator de potência do cartucho é geralmente calculado por referência aos dados publicados do fabricante. No entanto, um ou mais cronógrafos oficiais podem ser usados para auxiliar na determinação do fator de potência. Na ausência de dados publicados do fabricante e cronógrafos, o fator de potência declarado pelo competidor não pode ser contestado.

5.6.1.1 A munição testada tem que ser do mesmo tipo e configuração, ou seja, chumbo fino, chumbo grosso ou bala, (ver Regra 5.5.7) e não misturada para fins de teste. Toda a munição usada pelo competidor numa competição tem que ser capaz de satisfazer o Fator de Potência mínimo. Os Oficiais de Prova podem solicitar testes da munição de um competidor a qualquer momento durante a prova.

5.6.1.2 Não é considerado necessário testar rotineiramente a munição de todos os competidores. Em vez disso, testes aleatórios podem ser realizados a critério dos Oficiais de Prova.

5.6.1.3 Um competidor que foi solicitado a apresentar a sua espingarda para teste, pode ser obrigado a fazer o teste imediatamente, sem efetuar alterações à espingarda antes ou durante o teste, incluindo troca de chokes e/ou limpeza. A única exceção é em caso de avaria.

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.

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 da Prova, o(s) projétil(s) (bala ou bagos) de 1 cartucho é(são) pesado(s) para determinar seu peso real, e 3 cartuchos são disparados sobre o cronógrafo. Todos os dígitos visíveis na balança e visor do cronógrafo têm que ser usados sem arredondamentos, para o cálculo na Regra 5.6.3.5. As buchas não são incluídas no cálculo do peso, exceto no caso de buchas que estão fixas na parte de trás das balas e que são elaboradas para continuar até atingirem o alvo como parte da bala. Na ausência de balanças, será utilizado o peso do(s) projétil(s) declarado

pelo competidor.

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 real do(s) projétil(s) e a velocidade média das 3 munições disparadas, de acordo com a seguinte fórmula:

$$\text{Fator de Potência} = \frac{\text{peso do(s) projétil(s) (em grains)} \times \text{velocidade média (pés por segundo)}}{1000}$$

O resultado final vai ignorar todas as casas decimais (ex.: para propósito da IPSC, 479,9999 não é 480).

5.6.3.6 Se o resultado do fator de potência não atinge o fator mínimo, outras três munições serão disparadas no cronógrafo. O fator de potência será recalculado usando-se o peso do(s) projétil(s) 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(s) primeiro(s) projétil(s), o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será recalculado usando-se o projétil(s); mais pesado(s) ou
- (b) Disparar no cronógrafo e o fator de potência é recalculado usando-se o primeiro peso registrado, e a velocidade média das três munições com as maiores velocidades das sete munições disparadas.

5.6.3.8 Não aplicável.

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 Não aplicável.

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 para todos os outros competidores, será aceite que eles atingiram o fator de potência mínimo sem contestação, sujeito a quaisquer requisitos de Divisão aplicáveis (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 "*Make 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 o fabricante, marca, calibres, comprimentos dos cartuchos, tipo de tiro, peso e tamanho do chumbo, peso da pólvora, carga de pólvora equivalente (se disponível). 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.

- 5.8.3** Em competições de Nível III e superiores, o Diretor de Prova tem que, ambas com antecedência na informação oficial da prova (e/ou no site oficial da competição), e por meio de uma placa certificada por ele e pelo Range Master, afixada num local visível na competição, indicar claramente as especificações das munições de calibração que estão sendo usadas para a competição (ver APÊNDICE C1). Esta é uma prática recomendada para competições de Nível I e II.

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 todos 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 requerida das munições ao seu corpo (ver Regra 5.2.2), 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 às disposições da Divisão Open, mas é obrigado a continuar a usar a mesma arma e mira, a menos que a Regra 5.1.7 se aplique.
- 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 SHOTGUN:

8.1.1.1 **Carregada (Opção 1):** carregador ou tubo cheio e equipado (se aplicável), câmara carregada, cão armado e patilha de segurança aplicada (se a arma tiver);

8.1.1.2 **Carregada (Opção 2):** carregador ou tubo cheio e equipado (se aplicável), câmara vazia e culatra fechada;

8.1.1.3 **Descarregada (Opção 3):** alojamento do carregador ou tubo vazios, carregadores destacáveis removidos e a câmara vazia. A culatra pode estar aberta ou fechada.

8.1.2 Não aplicável.

8.1.3 As pistas de tiro podem exigir condições de pronto diferentes das mencionadas acima. Nesses casos, a condição de pronto requerida tem que ser claramente declarada no "*briefing*" escrito da pista.

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), ou da Regra 8.1.1, não pode ser imposto ao competidor o número de cartuchos a serem carregados ou recarregados numa espingarda. Os "*briefings*" escritos das pistas só podem 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 Não aplicável.

8.1.6 Para o carregamento inicial, antes do sinal de início, o Range Master pode exigir que todas as munições sejam colocadas primeiro numa caixa ou outro recipiente, para facilitar a verificação do número e configuração das munições a serem carregadas.

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, colocada em segurança ou colocada conforme especificado no "*briefing*" escrito da pista, e está em conformidade com os requisitos da Divisão declarada.

8.2.2 A postura do competidor antes do Sinal de Início será conforme especificado no "*briefing*" escrito da pista. Ver abaixo:

8.2.2.1 Em pé, ereto, com a espingarda na condição de pronto, segura com as duas mãos, a coronha tocando competidor na altura do osso do quadril (ilíaco), guarda-mato para baixo, boca do cano apontando para o para-balas e com o dedo visivelmente fora do guarda-mato.

8.2.2.2 Em pé, ereto, com a espingarda na Condição de Pronto, segura naturalmente só na mão forte, cano paralelo ao solo, guarda-mato para baixo, boca do cano apontando para o para-balas, com o dedo visivelmente fora do guarda-mato e a mão fraca pendurada naturalmente ao lado.

8.2.2.3 Uma Posição de Início alternativa, conforme declarado no "*briefing*" escrito da pista.

8.2.2.4 A menos que indicado numa forma diferente no "*briefing*" escrito da pista, segurar a arma de virada para baixo é proibido.

- 8.2.2.5 Um competidor que tentar ou completar uma pista de tiro na Posição de Início incorreta, poderá ser proposto pelo Range Officer a fazer o "*reshoot*" da pista.
- 8.2.2.6 Uma pista de tiro não pode permitir que um competidor inicie a pista com a espingarda apoiada no ombro e a apontar para os alvos.
- 8.2.3 Uma pista de tiro não pode exigir ou permitir que um competidor toque ou segure um carregador, 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).

8.3 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 ou tubo vazio, culatra travada ou aberta e segura e a câmara vazia.
- 8.3.7 "***If Clear, Hammer Down, Open Action***" – 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 Fechar a culatra, puxar o gatilho para soltar o cão e abrir a culatra novamente.

- 8.3.7.2 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor tem que inserir a bandeira de segurança na câmara. A culatra pode permanecer aberta ou fechada.
- 8.3.7.3 Se a arma não se mostrar vazia, o Range Officer irá retomar os comandos da Regra 8.3.6. (ver também Regra 10.4.3).
- 8.3.7.4 A conformidade total com as Regras 8.3.7.1 e 8.3.7.2 significa o fim da pista de tiro. O competidor tem que então cumprir a Regra 5.2.1.

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 fornecida 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 Seção 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 Bala ou bago do cartucho de chumbo grosso que atinge totalmente a área pontuável de um Alvo de Papel, continua e atinge a área de pontuação de outro Alvo de Papel Pontuável ou "*No-Shoot*", o impacto sobre o segundo Alvo de Papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
 - 9.1.5.2 Bala ou bago do cartucho de chumbo grosso que atinge totalmente a área pontuável de um Alvo de Papel e continua e derruba um Alvo Metálico Pontuável ou "*No-Shoot*", isso será tratado como falha de equipamento de pista (ver Regra 4.6.1). O competidor será obrigado ao "*reshoot*", após esta ter sido restaurada.
 - 9.1.5.3 Bala ou bago de chumbo grosso que atinge parcialmente a área pontuável de um Alvo de Papel ou Metálico, e continua e atinge a área pontuável de outro Alvo de Papel Pontuável ou "*No-Shoot*", o impacto no alvo de papel posterior também contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
 - 9.1.5.4 Bala ou bago de chumbo grosso que atinge parcialmente a área pontuável de um ou Alvo de Papel ou Metálico, e continua e derruba outro Alvo Metálico Pontuável ou "*No-Shoot*", o Alvo Metálico posterior também contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso.
- 9.1.6 COBERTURA INTRANSPONÍVEL** – Todos as peças do cenário, paredes, barreiras, telas de visão e outros obstáculos são considerados coberturas impenetráveis ("*hard cover*"). Se:
- 9.1.6.1 Bala ou bago de chumbo grosso que atinge totalmente a cobertura intransponível e continua e atinge a área de pontuação de um Alvo de Papel Pontuável ou "*No-Shoot*", o impacto no Alvo de Papel não contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

- 9.1.6.2 Bala, bago de um cartucho de chumbo grosso ou bago de um cartucho de chumbo fino, que atinge totalmente a cobertura intransponível, continua e atinge ou derruba um Alvo Metálico Pontuável ou "No-Shoot", 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 Bala ou bago de chumbo grosso que atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e atinge a área de pontuação de um Alvo de Papel Pontuável ou "No-Shoot", o impacto nesse alvo de papel contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6.4 Bala ou bago de chumbo grosso que atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e derruba um Alvo Metálico Pontuável ou "No-Shoot", o alvo caído contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

9.1.7 MADEIRAS DOS SUPORTES DOS ALVOS – Não são 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 o seja caso.

9.1.8 IMPACTOS DE CHUMBO FINO EM ALVOS DE PAPEL – Impactos de chumbo fino em alvos de papel não pontuam.

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). Alvos quebráveis geralmente valem 5 pontos.

9.4.1.1 É recomendado que Alvos Metálicos e Alvos Quebráveis que desaparecem recebam 10 pontos por alvo.

9.4.1.2 Alvos Metálicos e quebráveis que exijam um tiro de maior dificuldade podem pontuar 10 pontos por alvo.

9.4.1.3 **Só Para Cartucho Bala:** no caso de alvos de papel que desaparecem, é recomendado que cada impacto receba o dobro do valor; para alvos de papel que requerem um tiro difícil, cada acerto pode receber o dobro do valor. Em ambos os casos, estão sujeitos a um máximo de 2 impactos por alvo.

9.4.1.4 A pontuação dos alvos conforme referido nas Regras 9.4.1.1, 9.4.1.2 e 9.4.1.3 é restrita a não mais de 10% do número total de alvos na competição. Seu uso tem que ter sido aprovado durante o

processo de revisão da pista e eles têm que ser claramente identificados no "*briefing*" escrito da pista.

- 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 "*No-Shoots*" Metálicos têm que ser atingidos e cair, tombar ou terem um impacto visível para pontuar e então serão penalizados com menos 10 pontos.
- 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 Alvos de Papel Pontuáveis têm que ser atingidos com um mínimo de um disparo cada. No caso de cartucho bala, 1 ou 2 impactos podem ser autorizados para pontuar (o padrão é 1 impacto). No caso do cartucho de chumbo grosso os 2 melhores impactos contam para pontuar (ou seja, os dois melhores impactos pontuáveis de quaisquer impactos dos bagos de qualquer cartucho disparado).
 - 9.5.1.1 Se dois ou mais alvos receberem impactos pontuáveis diretos como resultado de um único tiro, ambos, ou todos, receberão pontos normalmente, a menos que se aplique a Regra 9.1.5 (ver também Regra 9.5.6).
- 9.5.2 Se o diâmetro da bala ou bago de um impacto num Alvo de Papel Pontuável encostar (tangenciar/cortar) na 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 pontuáveis, serão marcados os pontos do valor mais alto.
- 9.5.3 Se um diâmetro do acerto da bala ou bago tocar a área de pontuável de Alvos de Papel Pontuáveis sobrepostos e/ou "*no-shoots*" de papel, ele receberá todas as pontuações e penalidades aplicáveis.
- 9.5.4 Rasgos radiais que irradiam para fora do diâmetro de uma bala ou bago, não contam para pontuação ou penalidade.
 - 9.5.4.1 Buracos alargados em Alvos de Papel os quais excedam o diâmetro do projétil, seja bala ou bago de chumbo grosso usado pelo competidor não contarão 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).
 - 9.5.6.1 Um competidor não incorre em penalidades por falha em atirar onde dois ou mais alvos recebem impactos pontuáveis resultantes de um único disparo (ver Regra 9.5.1.1). Se um competidor disparar menos tiros num conjunto de alvos do que o número de alvos nesse conjunto, e um ou mais alvos não recebem impactos pontuáveis então penalidades de falha de atirar e falta de tiros ("*misses*") são aplicadas apropriadamente.
- 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.
- 9.5.8 Alvos Quebráveis têm que quebrar com um pedaço visível faltando ou separado do alvo original para pontuar.
- 9.5.9 Se uma Bucha causou um buraco extra num Alvo de Papel e não pode ser determinado qual buraco foi causado pela bala disparada, o competidor tem que fazer o "*reshoot*" da pista.
- 9.5.10 Se uma Bucha de um cartucho de chumbo grosso causou um buraco num Alvo de Papel, não pode haver suposição que qualquer impacto perdido passou pelo buraco, a menos que haja evidência visível ao redor da borda do buraco (ex.: uma marca de graxa, estrias ou uma "coroa" etc).
- 9.5.11 Se um competidor usar munição diferente do tipo especificado para uma pista de tiro, o seguinte se aplicará:

- 9.5.11.1 Se a pista de tiro for restrita a um tipo específico de munição por razões de segurança, o competidor pode ser desclassificado (ver Regras 10.4.9 e 10.4.10).
- 9.5.11.2 Para um Alvo de Papel, os impactos não contam para a pontuação e o Alvo será tratado como um alvo perdido. No entanto, os competidores estão autorizados a atirar novamente o alvo com o tipo de munição correto para pontuação.
- 9.5.11.3 Alvos Metálicos e "*No-Shoot*" Metálicos pontuam normalmente, mas o competidor está sujeito a penalidades de procedimento (ver Regra 10.2.12).

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. No entanto, isso não se aplica a pistas de tiro que consistam apenas de alvos reativos ou alvos auto-restauráveis e/ou alvos que são registados eletronicamente.
- 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 registar 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.
- 9.9.6 O desaparecimento de Alvos Quebráveis que o Range Officer considere não terem sido quebrados devido a um impacto direto não contarão para pontuação. A decisão do Range Officer sobre impactos ("*hits*") ou falta de tiros ("*misses*") é final.

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 estipula o uso apenas do ombro fraco, o competidor incorrerá em penalidades de procedimento por usar o ombro forte. Isto é avaliado com 1 penalidade de procedimento por tiro disparado.
- 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).

10.2.12 Um competidor que usar munição contrária ao tipo especificado para uma pista de tiro, incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada Alvo Metálico ou Alvo de Penalidade ("*No-Shoot*") que caia como resultado (ver Regras 9.5.11, 10.4.9 e 10.4.10).

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 ou alvo quebrável situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o disparo 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 a outra ou de um ombro para o outro.

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 5 metros utilizando munição chumbo fino ou chumbo grosso, ou 40 metros quando utilizando munição bala. A distância é medida 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 accidental em sequência de quebra ou defeito de componente se não apresentar a arma para inspeção antes de se retirar da pista de tiro.

10.4.9 Um tiro disparado usando munição bala, a menos que este tipo de munição tenha sido especificamente nomeada como sendo aceitável para a pista de tiro.

10.4.10 Um tiro disparado com munição de chumbo grosso durante uma pista de tiro que foi especificamente nomeada como exigindo munição de chumbo fino por razões de segurança.

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 a qualquer momento, exceto quando numa Área de Segurança designada, ou em outro lugar considerado seguro por um Range Officer, ou quando sob a supervisão de, e em resposta a um comando direto emitido por um Range Officer, o Oficial pode invocar uma desclassificação. Isto não se aplica ao porte de armas de fogo onde a Regra 5.2.1 será aplicada. A violação da Regra 5.2.1 pode provocar uma desclassificação.

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. **Exceção:** ao encaixar a bandeira de segurança na câmara de acordo com a Regra 8.3.7.2, a boca do cano pode apontar para trás ("*uprange*") num raio de 50 cm dos pés do competidor.

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 Não aplicável.

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.

- 10.5.6 Não aplicável.
- 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. O competidor estará isento desta regra ao usar o gatilho para libertar a corredeira e/ou baixar o cão enquanto se prepara antes do sinal de início. No caso de a arma disparar durante este procedimento, a Regra 10.4.3 ainda se aplica.
- 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 Não aplicável.
- 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 viva ou inerte/falsa nos bolsos, no cinto ou na bolsa de tiro, contanto que o competidor não retire fisicamente a munição solta ou embalada do seu cinto, bolsos ou bolsa 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 pelo Range Officer que irá, depois de a verificar e /ou descarregar, devolvê-la em condição segura ao competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar 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, 5.5.6 e 5.5.6.4) e/ou usar armas proibidas (ver Regras 5.1.10 e 5.1.11).

10.6 DESCLASSIFICAÇÕES – COMPORTAMENTO ANTIDESPORTIVO

- 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:

Alvo(s)	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.
Alvo Quebrável	Um alvo sintético, por exemplo, um prato de barro ou telha, capaz de ser facilmente dividido em dois ou mais pedaços quando atingido.
Bala	um único projétil num cartucho de espingarda destinado a atingir um alvo.
Bandeira de Segurança da Câmara	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.
Berma	Uma estrutura elevada de areia, solo, ou outro material usado para conter projéteis e/ou separar uma pista de tiro de outra.
Bucha	Incorporado dentro de um cartucho de espingarda ou cápsula, para criar um selo de gás e que pode também manter os bagos juntos (não necessariamente destinado a atingir um alvo).
Buchas (convencionais)	Buchas de fibra ou plástico, projetadas para começar a abrir e se separar dos bagos, imediatamente ao sair do cano. As buchas convencionais têm fendas cortadas na frente do corpo e as pétalas resultantes abrem-se na frente. Elas não protegem os bagos em voo após saírem do cano.
Buchas (especiais de longo alcance)	Buchas projetadas para encapsular os bagos e depois de sair do cano permanecer no lugar durante a parte inicial do voo para manter os bagos juntos. Estas buchas geralmente não têm fendas cortadas na frente do corpo.
Carregada	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> ").
Carregar	A inserção de munição numa arma de fogo.
Cartucho/ Invólucro	Um cartucho de munição contendo propelente e bagos ou bala. Uma munição, usada em uma espingarda.
Cenários	Itens, exceto os alvos ou linhas de falta, usados na criação, operação ou decoração de uma pista.
Chumbo Fino ou Grosso	Tipos de munições usadas na espingarda que contêm múltiplos bagos (ver APÊNDICE E1b).
Colaboradores da Competição	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).
Coldre	Um dispositivo retentor de arma usado no cinto do competidor.
Compensador	Um dispositivo fixo no fim do cano para compensar a subida do cano (geralmente para redirecionar os gases de escape).
Conjunto de Alvos	Um conjunto (arranjo) de alvos aprovados que só podem ser vistos juntos de um local ou visão.
Descarregada	Uma arma que está totalmente vazia de qualquer munição viva ou falsa 'dummy' na sua câmara/ou carregador inserido.
Descarregar	Remoção da munição numa arma de fogo.
Detonação	Ignição do fulminante, de outra forma que não pela ação do percutor, onde o tiro não passe pelo cano da arma (ex.: quando ocorredição é puxado manualmente, quando a munição é descartada).
Deve/Têm que/Têm que	É obrigatório. Tem que/Terão que (mandatório).
Devem/Deveria	É opcional, mas altamente recomendado.
Diretor Regional	A pessoa reconhecida pela IPSC, que representa uma Região.
Disparo	Ato de disparar uma arma.
Encarando o uprange (frente da pista)	A face do competidor, peito e dedos do pé todos estão voltados para o "uprange" (de costas para o fundo da pista – "downrange").
Atirar	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".
Equipamentos Associados	Carregadores, dispositivos de recarga rápida e/ou seus respectivos dispositivos de retenção (incluindo imãs).
Fulminante	A parte de uma munição que causa a detonação ou o tiro a ser disparado.
Falso Início	Iniciar a tentativa da pista antes do "Sinal de Início – <i>Start Signal</i> " (ver Regra 8.3.4).
Grain	Uma medida de peso usada para calcular o Fator de Potência (1 onça = 437,5 grains, 1 grama = 15,432 grains, 1 grain = 0,0648 gramas)
Irá, será, serão, irão	Obrigatório.
Local	Um local geográfico dentro da pista de tiro.
Mão Forte	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.
Peças alternativas	Itens não fabricados pela fábrica, ou com marcas de identificação diferentes da fábrica.
Mirar	Alinhar o cano da arma com um alvo.
Munição Falsa (fictícia, inerte)	Inclui munições de prática ou de treino, vazios, inertes, munição de manejo e invólucros vazios.
Não aplicável	A regra ou requerimento que não se aplica a uma disciplina ou Divisão.
No-Shoot(s)	Alvo(s) que incorre(m) em penalidade quando atingido(s).
OFM	Fabricante Original da Arma.
Para-Balas	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 projéteis impactarão ("fundos da pista").
Pode/Podem/Poderia	Totalmente Opcional.
Posição de Início	O local, a posição de tiro e postura descrita por uma Pista de Tiro antes do Sinal de Início (ver Regra 8.3.4).
Posição de Tiro	A apresentação física do corpo de uma pessoa. (ex.: em pé, sentado, ajoelhado, deitado).
Postura	A apresentação física dos membros de uma pessoa (ex. mãos ao lado, braços cruzados etc).
Protótipo	Uma arma numa configuração não produzida para o mercado em massa ou indisponível para o público em geral.
Recarregando	Reposição ou inserção de munição adicional numa arma de fogo.
Região	Um País ou outra área geográfica, reconhecida pela IPSC.
Reshoot	A tentativa posterior do competidor numa pista de tiro, previamente autorizada pelo Range Officer ou Comité de Arbitragem.
Snap Cap	(ou " <i>spring cap</i> ") Um tipo de munição inerte, falsa/fictícia (" <i>dummy</i> ").
Squib Load	(carga fraca) Um cartucho com defeito resultando num ou mais projéteis ou a bucha que falha ao sair do cano, ou saindo do cano em velocidade extremamente baixa.
Sweeping	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).
Tentativa da (COF)	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.
Tiro	(1) Bagos usados em munições de espingarda. (2) O ato de disparar uma arma. (3) Ter disparado, pretérito do verbo atirar.
Tiro a seco	A ativação do gatilho ou culatra numa arma que está totalmente sem munição.
Uprange	Área geral de uma pista, baia de tiro ou estande, atrás do máximo ângulo seguro de tiro padrão (ver Regra 2.1.2), onde o cano de uma arma não deve ser apontado durante uma pista de tiro (exceção: ver Regra 10.5.2).
Visar	Alinhar a arma com o alvo sem atirar nele.
Visão	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/PCC.....	-	-	-	24	30
Mínimo de Pistas recomendado Handgun e CCP/PCC.....	3	6	12	-	-
Mini Rifle, Rifle e Shotgun.....	3	6	12	24	30
22. Mínimo de competidores recomendado Handgun e CCP/PCC.....	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 devem 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 em uma prova de Nível III tem 10 competidores, mas um ou mais são desqualificados 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 deve 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 registrados 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 registrados como Sênior.

4. CATEGORIAS DAS EQUIPES:

Competições IPSC podem reconhecer o seguinte para premiação de equipes:

(a) Equipe Regional por Divisão.

(b) Equipe Regional por Divisão para Categoria Dama.

(c) Equipe Regional por Divisão para Categoria Super Júnior.

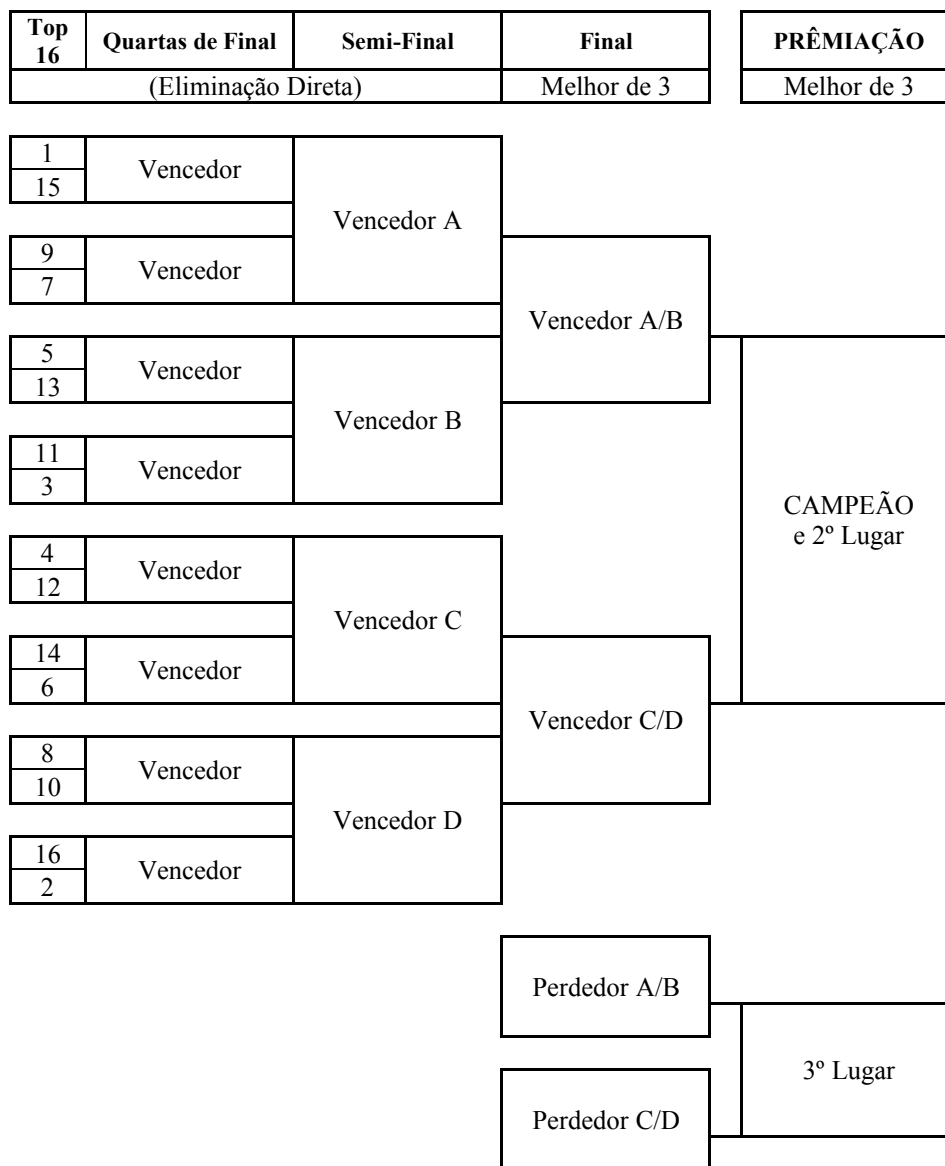
(d) Equipe Regional por Divisão para Categoria Júnior.

(e) Equipe Regional por Divisão para Categoria Sênior.

(f) Equipe Regional por Divisão para Categoria Super Sênior.

(g) Equipe Regional por Família: Equipes 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 equipe 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 Equipe Família serão calculados somando os percentuais correspondentes obtidos pelos dois membros.

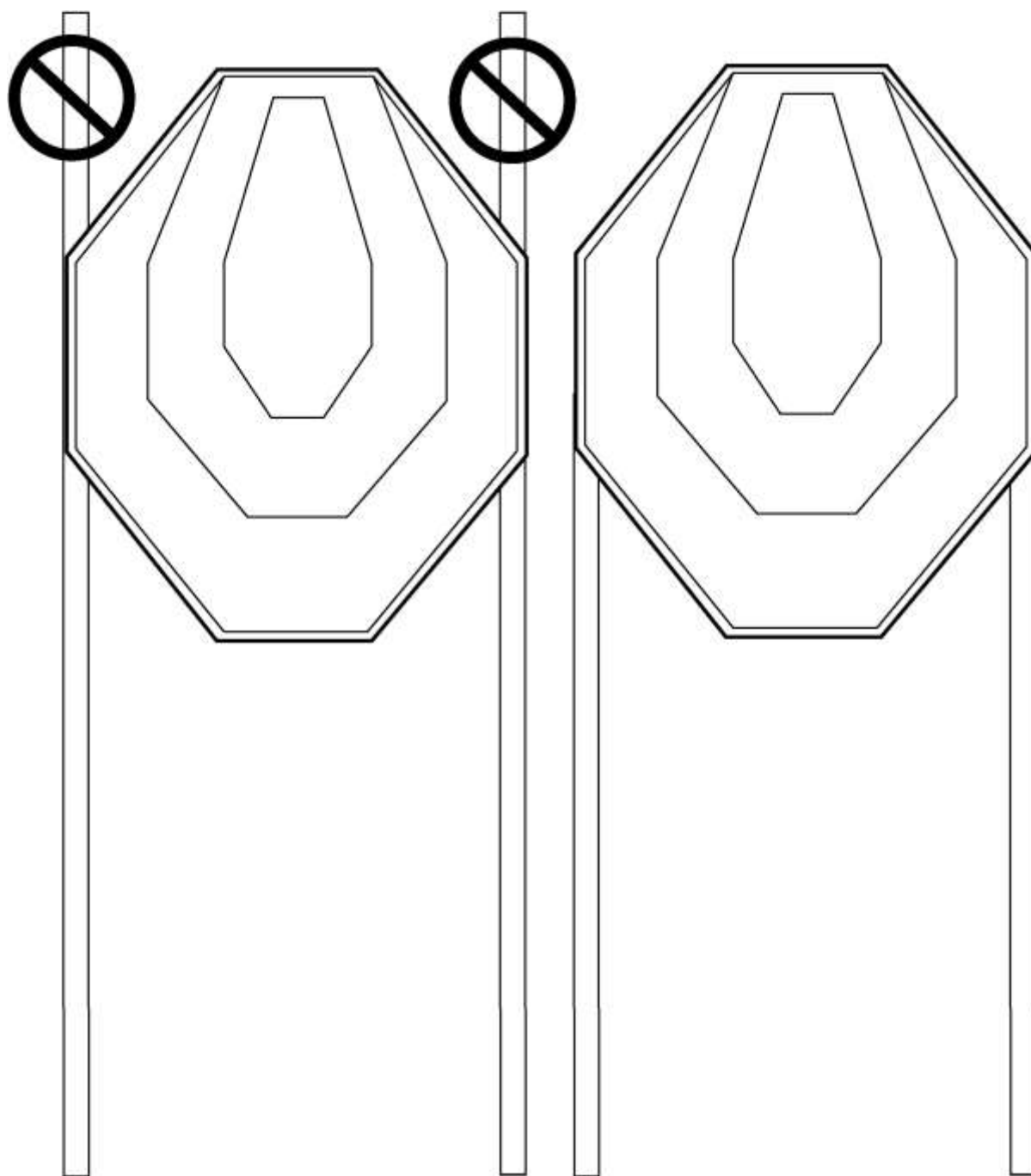
APÊNDICE A3: TABELA DE ELIMINAÇÃO DO SHOOT-OFF



APÊNDICE A4: PROPORÇÃO APROVADA DE PISTAS

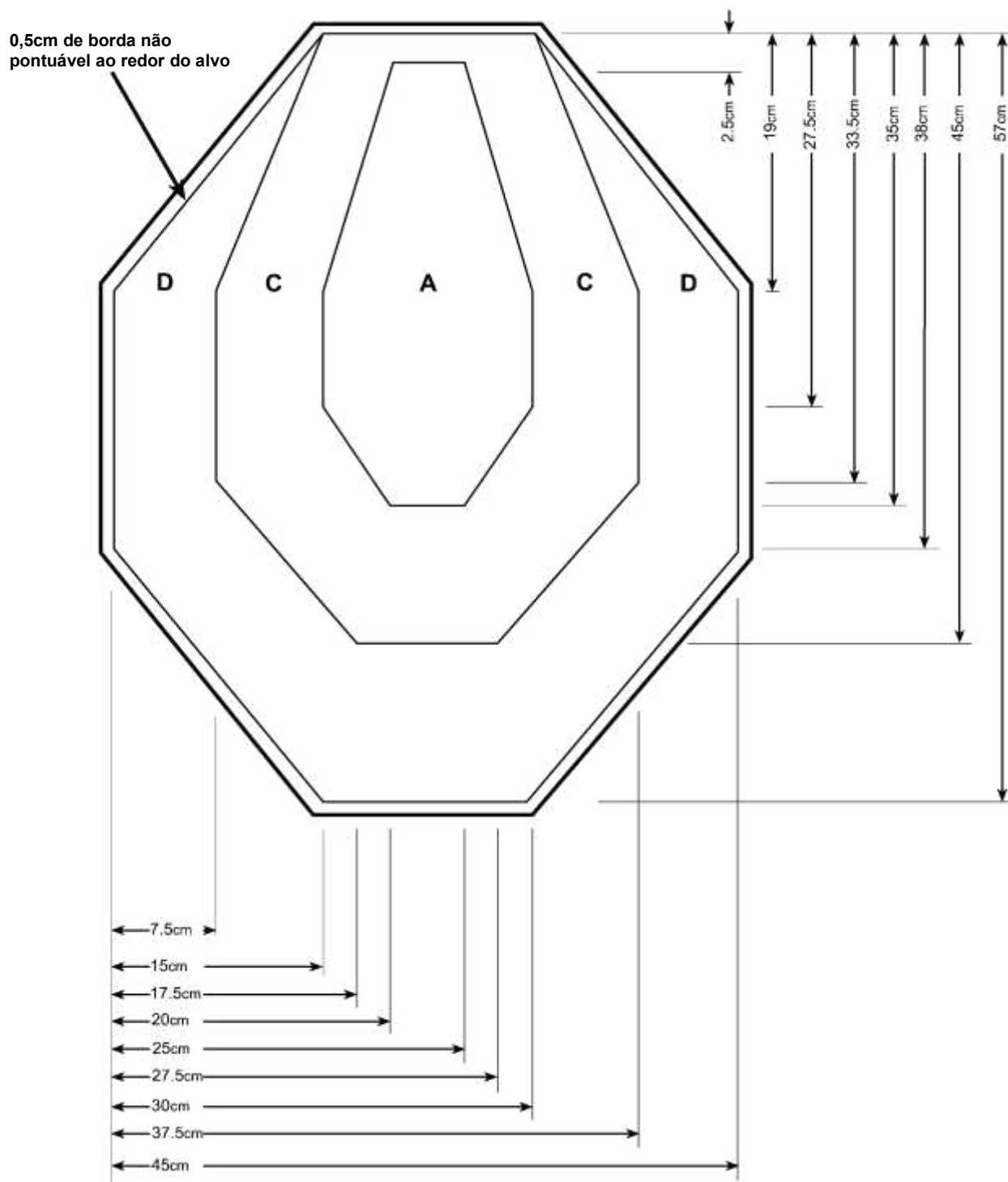
Pistas	Curta	Média	Longa
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4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



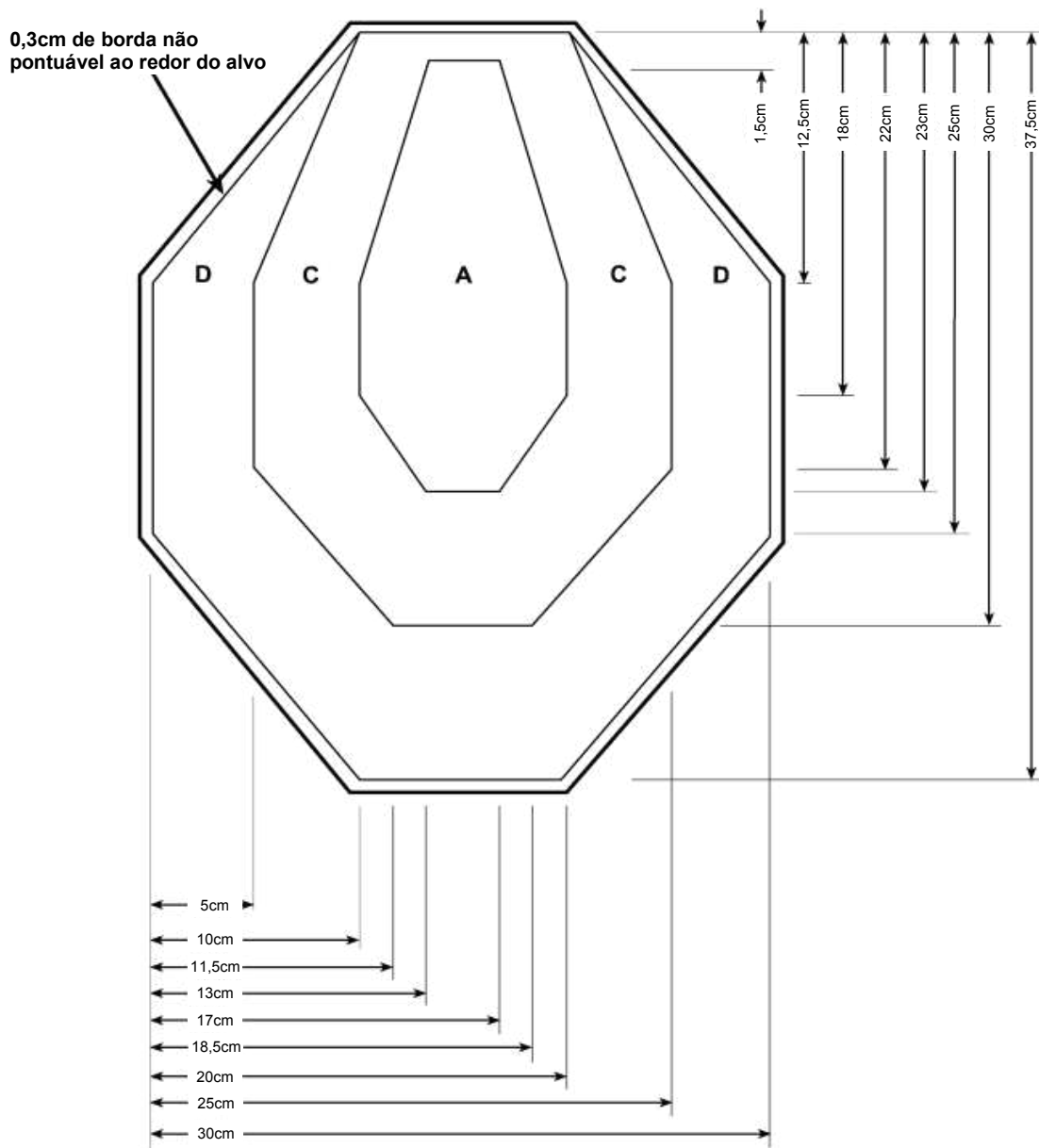
Cortar o topo dos suportes melhora a aparência visual.

APÊNDICE B2: Alvo IPSC



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

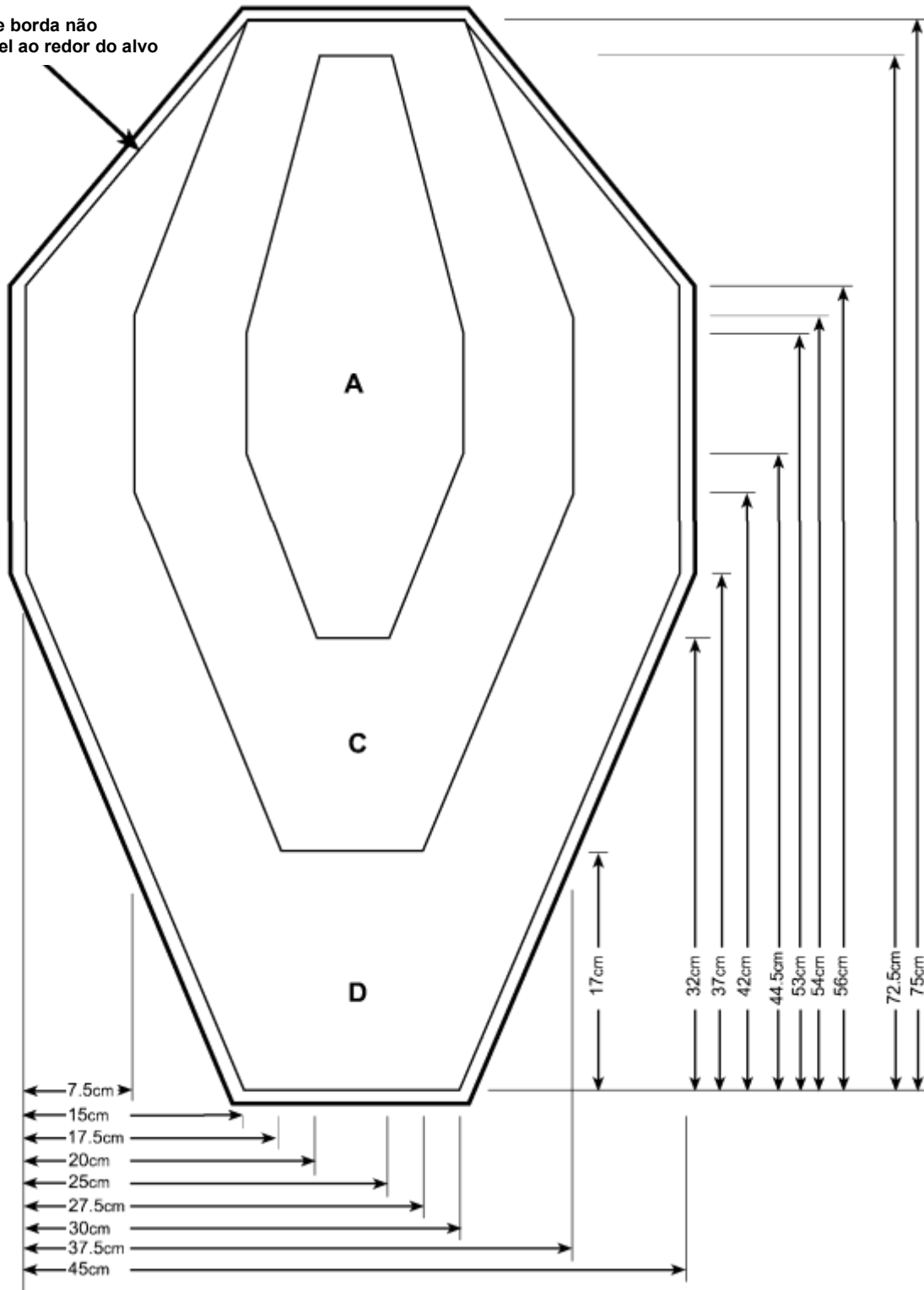
APÊNDICE B3: Mini Alvo IPSC



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

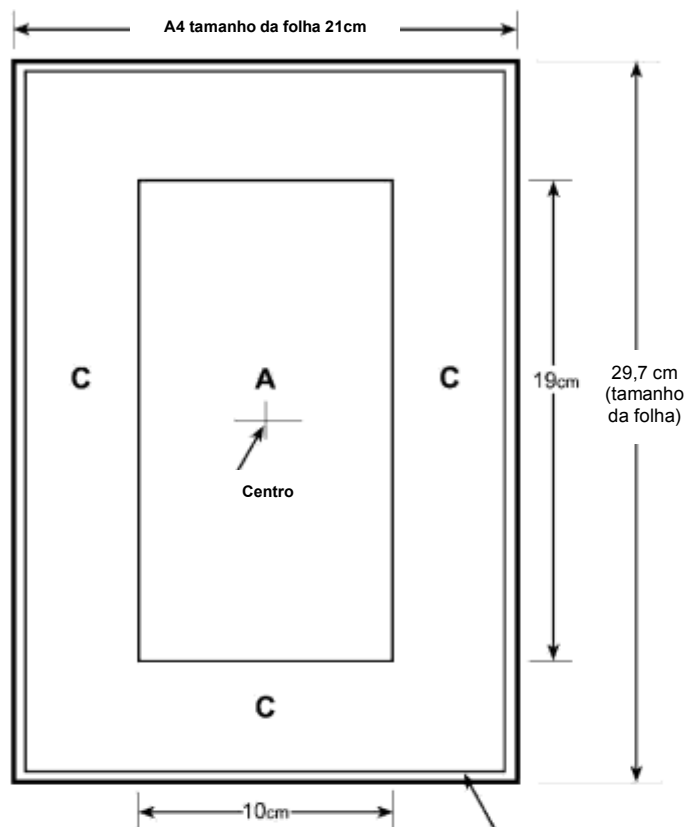
APÊNDICE B4: Alvo Universal IPSC

0,5cm de borda não pontuável ao redor do alvo

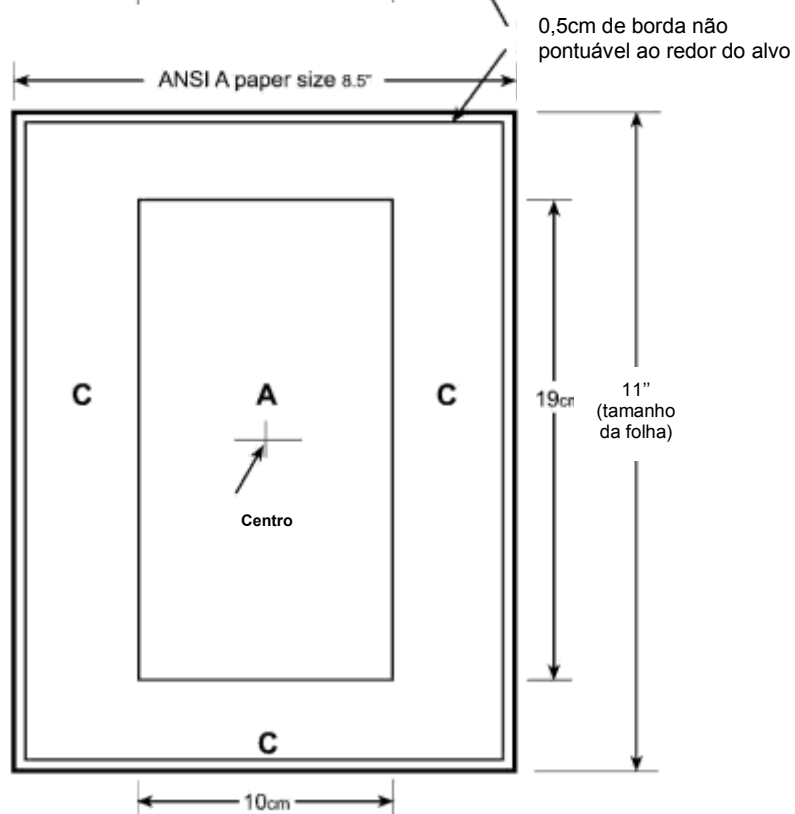


Pontuação	
Zona	Maior
A (Alpha)	5
C (Charlie)	4
D (Delta)	2

APÊNDICE B5: Alvo A4/A IPSC

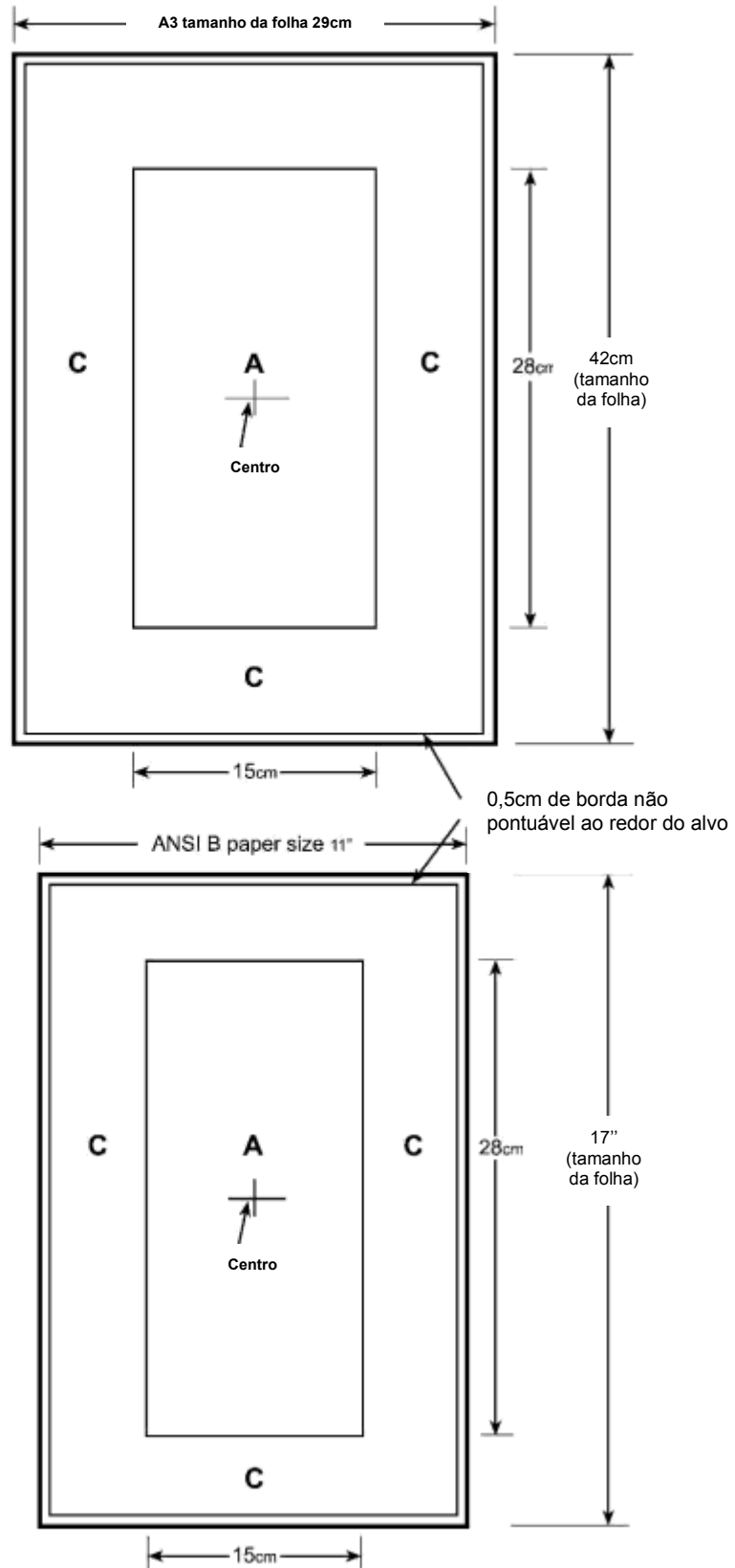


Nota:
O centro da Zona A (Alpha) está posicionado exatamente no centro da folha utilizada



Pontuação	
Maior	Zona
5	A (Alpha)
4	C (Charlie)

APÊNDICE B6: Alvo A3/B IPSC



Nota:
O centro da Zona A (Alpha) está posicionado exatamente no centro da folha utilizada

Pontuação	
Maior	Zona
5	A (Alpha)
4	C (Charlie)

APÊNDICE C1: CALIBRAÇÃO E TESTE DE ALVO

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. Os dados do fabricante da munição de teste serão considerados precisos e não estarão sujeitos a qualquer protesto.
3. Uma vez que o suprimento de munição e a arma de fogo designada tenham sido aprovados pelo Range Master, eles não estão sujeitos a contestação pelos competidores.
4. O Range Master tem que tomar providências antes do início de uma competição, de modo a certificar-se de que todos os Alvos Metálicos irão cair e que os Alvos Quebráveis vão partir, quando devidamente atingidos, e ele determinará qual desses alvos considera necessário ser testado. O teste provavelmente só será necessário em alvos de longa distância ou em alvos próximos a Alvos de Penalidade ("*No-Shoots*"). No primeiro caso, para verificar se eles caíem ou partem quando forem corretamente atingidos e, no último, para confirmar que é realmente possível atirar no alvo pontuável sem incorrer numa penalidade por causa do padrão de espalhamento do tiro (chumbo fino e chumbo grosso).
5. O Range Master tem que tomar providências antes do início de uma competição, de modo a certificar-se de que todos os Alvos de Papel ou Alvos Quebráveis próximos a qualquer "*No-Shoot*" podem ser atirados com sucesso quando necessário, sem incorrer em penalidade por causa da propagação do padrão do tiro. Ele determinará qual desses alvos considera necessário ser testado.
6. Alvos Metálicos desobstruídos têm que ser ajustados para cair quando adequadamente atingidos na da zona de calibração com uma arma de fogo designada usando a munição de calibração. As zonas de calibração para Poppers são indicadas nos diagramas das páginas a seguir. A calibração ou zona de teste para outros Alvos Metálicos não obstruídos é o centro do alvo. Os Oficiais de Calibração, em consulta com o Range Master se considerado necessário, determinarão se cada tiro de teste resulta num impacto adequado e está sujeito aos seguintes pontos:
 - (a) Pode ser que nem todo o padrão de tiro atinja o alvo, mas o centro do padrão tem que atingir aproximadamente o centro das zonas descritas acima.
 - (b) Se o alvo não cair quando atingido corretamente, ele tem que ser calibrado e testado novamente, se necessário, o alvo tem que ser movido até que um teste bem sucedido seja realizado.
 - (c) Todos os testes, incluindo os testes previstos em **8(c)** abaixo, têm que ser conduzidos do ponto mais próximo e fácil (diretamente sobre) de onde um competidor poderia atirar no alvo.
7. Antes do início de uma competição para qualquer alvo que esteja próximo a Alvos de Penalidade ("*No-Shoot*"), um tiro de teste tem que ser disparado para determinar se o alvo pode ser atirado com sucesso para pontuar sem incorrer em penalidades. Se na opinião do Oficial de Calibração, uma tentativa falhada foi o resultado de uma pontaria fraca ou permissão insuficiente para a propagação do tiro, 2 tiros adicionais têm que ser disparados, ambos os quais têm que ser bem sucedidos, caso contrário o Alvo, ou o "*No-Shoot*" tem que ser movido até que um teste bem-sucedido seja realizado.
8. Se, durante uma pista de tiro, um Alvo Metálico não cair ao ser atingido, o competidor tem três alternativas:
 - (a) O competidor atira no alvo de novo até derrubá-lo. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como "atirada" ("*as shot*").
 - (b) O alvo permanece em pé, mas o competidor não solicita que o alvo seja testado. Neste caso, nenhuma ação adicional é necessária e a Pista de Tiro é pontuada como "atirada" ("*as shot*"), com o Alvo relacionado pontuado como uma falta de tiro ("*miss*").
 - (c) O alvo é deixado em pé e o competidor contesta a calibração. Nesse caso, o alvo 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 alvo será pontuado como falta de tiro ("*miss*") e a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada ("*as shot*"). Ao competidor é permitido um máximo de 3 solicitações de teste durante uma competição de até (e incluindo) 15 pistas e um máximo de 4 solicitações de teste durante uma competição de mais de 15 pistas.
 - (d) Se o alvo cair por qualquer outro motivo (ou seja, ação do vento), antes de poder ser calibrado, um "*reshoot*"

tem que ser ordenado.

9. Quando o teste é solicitado sob **8(c)** acima, o Oficial de Calibração irá inspecionar visualmente o alvo em busca de obstruções que possam ter impedido a operação adequada. Então, se nenhuma obstrução for encontrada, o seguinte se aplicará:
- (a) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração atingir a zona de calibração do Alvo Metálico ou abaixo e derrubá-lo, o alvo 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 Alvo Metálico não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito, e o competidor será obrigado ao "*reshoot*" da pista de tiro depois da recalibração do alvo.
 - (c) Em alvos próximos a "*No-Shoots*" e onde não for possível centralizar o padrão do tiro sem incorrer numa penalidade, o Oficial de Calibração determinará se o tiro de teste resultou em um acerto adequado. A decisão do Oficial de Calibração não pode ser protestada.
 - (d) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração não atingir completamente o alvo, outro tiro tem que ser disparado até ocorrer uma das situações **9(a)**, **9(b)**, **9(c)** ou **9(d)**.

Especificação da Arma de Teste:

Calibre: 12 gauge.

Comprimento máximo do cano – 66 cm. Cano ou Choke cilíndrico. Qualquer tipo de culatra.

Especificação do Cartucho de Teste:

Toda munição usada numa competição tem que estar em conformidade com um Fator de Potência mínimo de 480 e é responsabilidade do competidor escolher os cartuchos apropriados. No entanto, para fins de calibração e teste, as especificações de cartucho abaixo serão aplicadas.

Na ausência de um suprimento prontamente disponível de cartuchos que estejam em conformidade com as especificações de teste, cartuchos recarregados manualmente que atendam as especificações exigidas podem ser usados. Em circunstâncias excepcionais, outros cartuchos produzidos em fábrica mais próximos das especificações exigidas podem ser usados, mas têm que ser claramente indicados em toda a literatura da competição de acordo com a Regra 5.8.3.

Pistas de Tiro com Chumbo Fino:

O diâmetro do tiro tem que ser entre 2,54 mm (0,10 polegadas) – 2,28 mm (0,09 polegadas). Peso máximo total do tiro (bagos): 28,3 gramas (1 onça).

A velocidade declarada pelo fabricante tem que ser inferior a 1300 fps. (Isso equivale a um Fator de Potência máximo de 568). Consulte a Regra 5.8.3.

Pistas de Tiro com Chumbo grosso:

Chumbo Grosso: OO ou equivalente local. Max de 9 bagos por cartucho.

A velocidade declarada do fabricante está entre 1350 – 1120 fps (velocidades mais baixas na faixa permitida são preferidas para teste).

(Isso equivale a um PF de 584 – 484 com cargas de 28 gramas).

Pistas de Tiro com Bala:

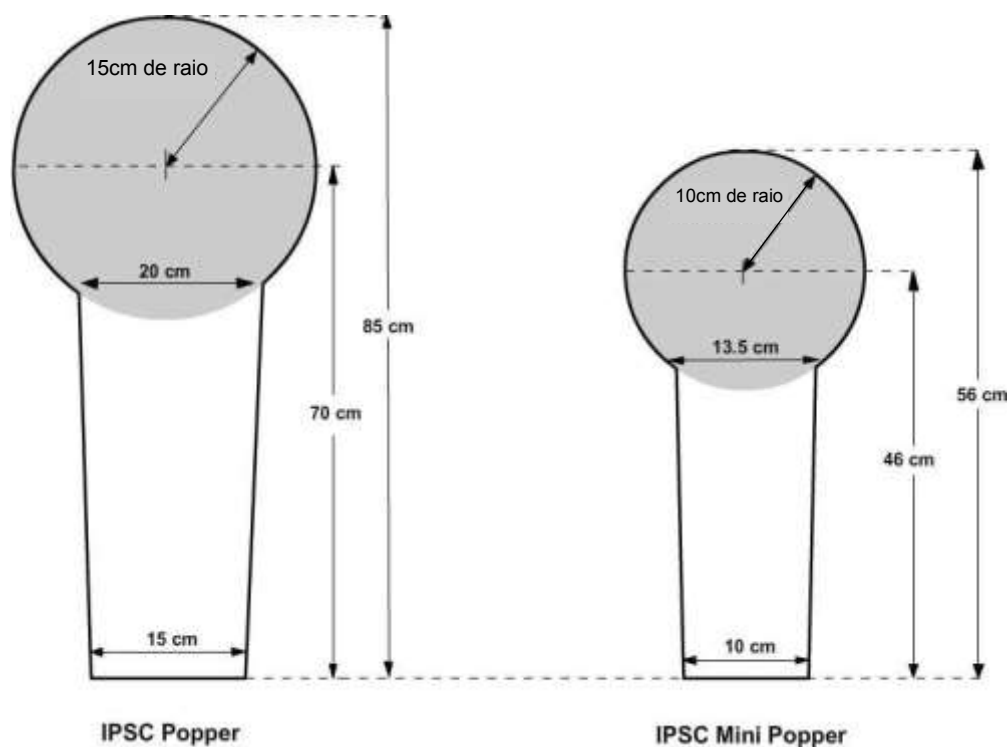
Peso máximo da bala 28,3 gramas (1 onça).

O Fator de Potência máximo tem que ser inferior a 590, conforme calculado a partir dos dados declarados pelo fabricante. (Um Fator de Potência de cerca de 520 ou menor é preferido).

APÊNDICE C2: Poppers IPSC

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

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



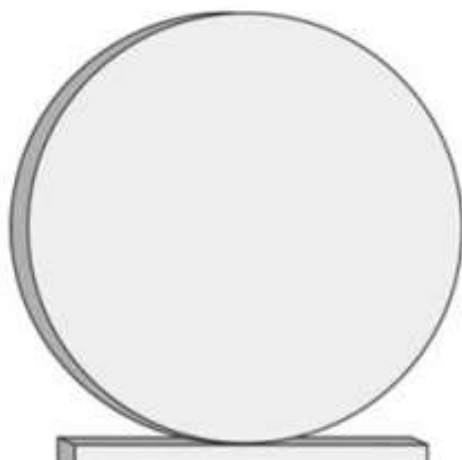
Tolerância +/- 0,5 cm

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



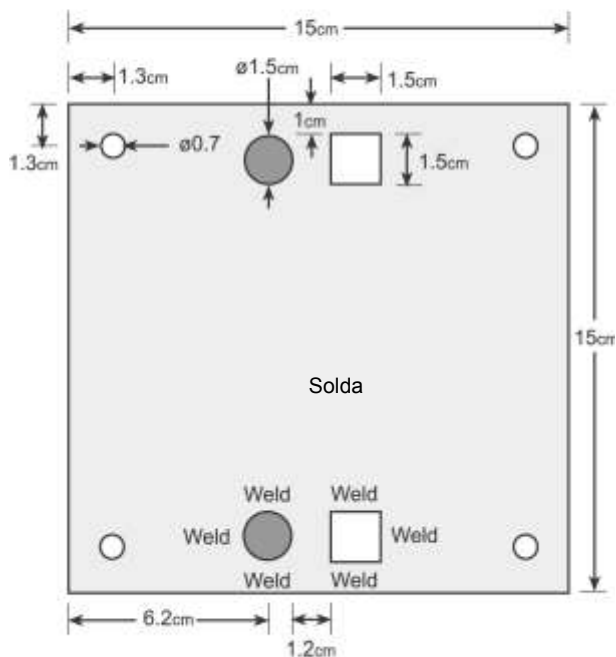
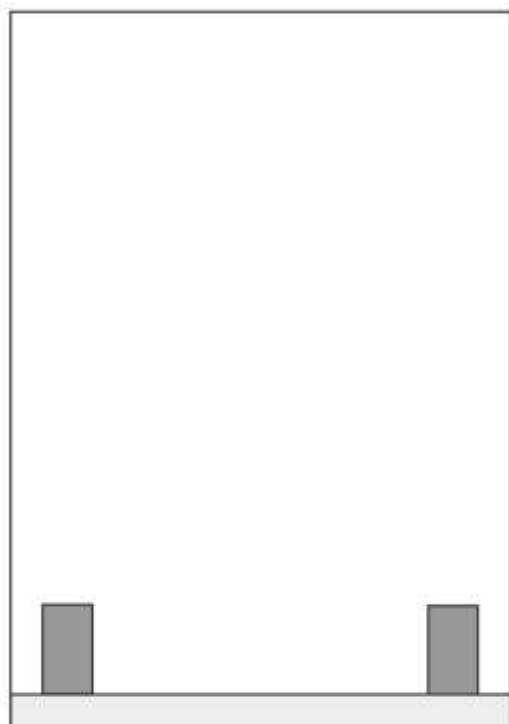
Nota de Construção Importante

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.

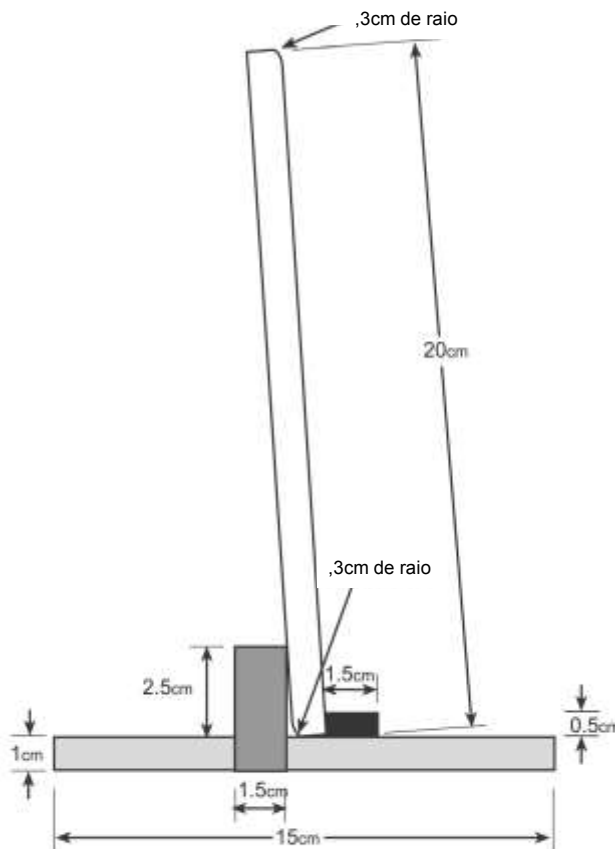
APÊNDICE C3a: MONTAGEM DOS SUPORTES DOS PRATOS METÁLICOS IPSC

Detalhe da elevação frontal do alvo



**Base do Alvo
(planta baixa)**

Detalhe da elevação lateral do alvo



Notas: | Notes:

Estes alvos são muito confiáveis e facilitam a reposição (recuperação/rearme) de forma consistente e precisa. Eles resistem a tiros repetidos.

As placas de impacto (face dos pratos) podem ser colocadas nas bases verticalmente ou horizontalmente.

Outros tamanhos de pratos serão montados de forma segura nestas bases.

As bases podem ser fixas ou aparafusadas à madeira ou mesmo ao solo (pregos de 15 cm) para a fixação segura.

As bases podem ser soldadas no aço ou fixas a suportes de madeira para permitir que sejam fixas no solo.

Os alvos podem ser feitos de um material mais espesso, mas recomenda-se 1 cm como mínimo. Quanto mais pesado o prato, menor a distância que ele percorrerá ao ser atingido.

Fazendo um orifício na placa de impacto, pode ser instalada uma corrente que restringirá a distância que o prato pode percorrer após atingido.

Vários tamanhos quadrados ou retangulares são permitidos, desde: 15 cm x 15 cm (mínimo) e 45 cm x 30 cm (máximo). Os tamanhos preferidos são 15 cm x 15 cm, 20 cm x 15 cm e 25 cm x 20 cm.

APÊNDICE D: Divisões SHOTGUN

		OPEN	MODIFIED	STANDARD	STANDARD MANUAL
1.	Fator de Potência Mínimo	480			
2.	Calibre mínimo	Calibre 20			
3.	Cartuchos, alças, cliques, match saver, acoplados a arma	Sim			
4.	Permitidos Protótipos	Sim	Não		
5.	Espingarda completa produzida por fábrica (mínimo 500 unidades) e disponível ao público em geral	Não	Sim		
6.	Comprimento total Máximo da arma	1320 mm, ver Ponto 17		Não aplicável	
7.	Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou luz permitidos	Sim		Não	
8.	Modificações externas, como pesos ou dispositivos externos para controlar ou reduzir o recuo (exceto para almofadas de recuo montadas na face traseira da coronha da espingarda)	Sim	Não	Não	Não
9.	Miras Óticas ou Eletrónicas	Sim	Sim	Não	Não
10.	Miras não OFM substituindo as originais	Sim	Sim	Sim	Sim
11.	Tubos removíveis ou múltiplos	Sim	Não	Não	Não
12.	Restrições de capacidade para carga inicial antes do Sinal de Início	Veja Ponto 18	Máximo de 14 munições carregados	Máximo de 9 munições carregados	Máximo de 9 munições carregados
13.	Carregadores removíveis/destacáveis	Sim, Veja Ponto 18	Não	Não	Não
14.	Dispositivos de recarga rápida	Sim, 6 munições no máximo	Não	Não	Não
15.	Modificações/Acessórios na rampa de carregamento	Sim	Sim, restrito, ver Ponto 19	Sim, restrito, ver Pontos 20 e 21	Sim, restrito, ver Ponto 20
16.	Restrição do tipo de culatra	Não	Não	Não	Sim, ver Ponto 22

Condições especiais:

Divisões Open e Modified

17. A arma descarregada, com seu carregador mais longo encaixado, e com seu cano paralelo à borda longa, tem que caber totalmente no sentido do comprimento numa caixa retangular (aberta no lado longo). O comprimento interno da caixa é de 1320 mm (tolerância: +1 mm, -0 mm). A arma não pode ser comprimida artificialmente de forma alguma durante o teste.

Divisão Open

18. Carregadores destacáveis acessíveis ao competidor durante uma pista de tiro não podem conter mais de 10 cartuchos no sinal de início. No entanto, carregadores destacáveis com capacidade original máxima de até 12 cartuchos são permitidos. Os carregadores não podem ser cortados, colados ou anexados a qualquer outro carregador em nenhum momento. As armas com carregadores fixos podem ter uma carga inicial de 14 cartuchos.

Divisão Modified

19. Modificações ou acessórios podem ser feitos ou adicionados à rampa de carregamento para facilitar o carregamento. Essas modificações ou acessórios não podem exceder 75 mm de comprimento e não podem projetar-se mais do que 32mm do quadro padrão da espingarda em qualquer direção.

Divisão Standard e Standard Manual

20. Substituições ou modificações em elevadores/rampa de carregamento, desde que nenhuma parte se projete além da estrutura padrão da arma, são permitidas.

Divisão Standard

21. Rampas de alimentação externas como substituições diretas do botão de libertação (Remington 1100 e 1187 apenas) são permitidas.

Divisão Standard Manual

22. Qualquer espingarda de ação manual completa (ou seja, ação "pump – bomba", ação de deslizamento, ação de alavanca, ação da corrediça) produzida pela fábrica e disponível para o público em geral.
23. No caso de espingardas de cano duplo, que têm uma capacidade máxima de 2 cartuchos carregados a qualquer momento, os dispositivos que ajudam a carregar um par de munições não são considerados carregadores rápidos.

APÊNDICE E1: TIPOS DE CARTUCHOS/MUNIÇÃO

Geral:

1.	Fator de Potência Mínimo	480
2.	Peso Mínimo do Cartucho	Não
3.	Calibre Mínimo	Calibre 20
4.	Comprimento	Sem restrições
5.	Só Munição Original	Não, Recarregadas são aceitas
6.	Munição de Chumbo	Permitido, sujeito as restrições ambientais locais
7.	Munição de Bismuto	Permitido
8.	Munição baseada em Tungstênio	Permitido só em alvos de papel, quebráveis e sintéticos
9.	Munição de Aço	Permitido só em alvos de papel, quebráveis e sintéticos
10.	Munição penetrante	Proibido
11.	Munição Incendiária	Proibido
12.	Traçejante	Proibido
13.	Buchas	Será permitido ao organizador da competição exigir o uso de buchas de fibra apenas por razões ambientais, mas tal requisito tem que ser notificado com antecedência das datas da competição

14. O uso de todos os tipos de munição estará sujeito as Legislações locais/regionais e o uso de munição bala sólida deve ser tratado com cuidado especial.
15. Para qualquer pista de tiro que incorpore um ou mais alvos de papel e que exija o uso de chumbo grosso, os organizadores da competição têm permissão para definir um limite no número máximo de bagos ("*pellets*") por cartucho e este limite aplicar-se-á a toda a pista de tiro.
 - Para calibre 12 o número máximo recomendado de bagos é de 9 por cartucho.
 - Para calibres 20 e 16 é extremamente difícil adquirir munição diferente de 1 Buck, 2 Buck ou 3 Buck e estes são fornecidos com 12 – 20 bagos. Um número apropriado de bagos tem que ser nomeado para se adequar à munição prontamente disponível.
 - É permitido aplicar critérios diferentes para calibre 12, calibre 16 e calibre 20 no que diz respeito ao número máximo de bagos por cartucho.
16. O Diretor de Prova e/ou Range Master podem restringir a munição a ser usada para certos tamanhos máximos de tiro ou certos tipos por razões de segurança. Qualquer exigência desse tipo tem que ser avisada antes das datas das competições.
17. Não há nenhum requisito para que todos os tipos de cartucho sejam apresentados numa única competição.
18. Chumbo Fino "*Birdshot*" e chumbo grosso "*Buckshot*" são tipos de munição em que o tiro contido neles se separa facilmente. Qualquer composto ou substância, como cola ou resina, que une o disparo é considerada uma violação da definição do livro de regras da IPSC para esses tipos de munição. Além disso, tal tratamento pode tornar estes tipos de cartucho sujeitos as disposições das Regras 5.5.6 e 10.5.15. Esta estipulação não se refere ao material tampão de composto solto regular, que pode melhorar o desempenho do padrão, mas que não liga (cola) os bagos ("*pellets*") uns aos outros.
19. Em competições de Nível III e superior, o número máximo exigido de munições de chumbo grosso ou Bala (combinados) é restrito a 80 cartuchos.

Chumbo Fino:

Impactos de chumbo fino em um alvo de papel não contarão para pontuação.

Tamanhos Aceitáveis de Chumbo Fino

Diâmetros de tiro de 3,5 mm a 2,0 mm (0,138 pol. a 0,08 pol.) são todos aceitáveis.

Tomando os tamanhos dos tiros dos EUA como um guia nominal, tamanhos de cartucho de chumbo fino de 3 a 9 são aceitáveis.

Equivalentes locais a isto também são aceitáveis, ex.: para o Reino Unido, os tamanhos de tiro de 2 a 9 são aceitáveis.

Chumbo Grosso:

Tamanhos aceitáveis de chumbo grosso (mas veja a nota acima)

Americano <i>American</i>	Reino Unido <i>UK</i>	Polegadas <i>Inches</i>	Métrico <i>Metric</i>	Quantidade nominal Bagos por Cartucho cal.12 <i>Typical Pellets Per Cartridge 12 ga. nominal</i>
000 Buck	LG	.36 ins	9,1 mm	6 – 8
00 Buck	SG	.33 ins	8,4 mm	9 – 12
0 Buck		.32 ins	8,1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	.30 ins	7,6 mm	12 – 16
2 Buck		.27 ins	6,9 mm	18
3 Buck		.25 ins	6,4 mm	20
4 Buck	SSG	.24 ins	6,1 mm	27

Bala:

Qualquer tipo de bala que não viole nenhuma regra deste Livro de Regras é aceitável. No entanto, isso está sujeito a todas as restrições legais locais.



Condições especiais:

1. **Regra 8.2.2 Posição de Início** (Ver também Regra 8.2.2.1): A postura do competidor antes do Sinal de Início será conforme especificado no "briefing" escrito da pista. Ver abaixo:

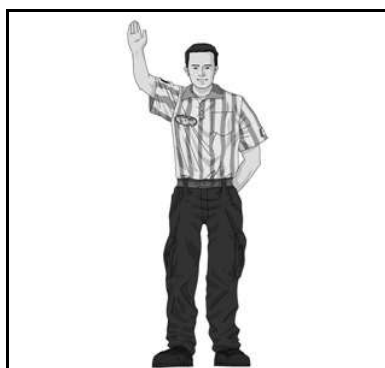

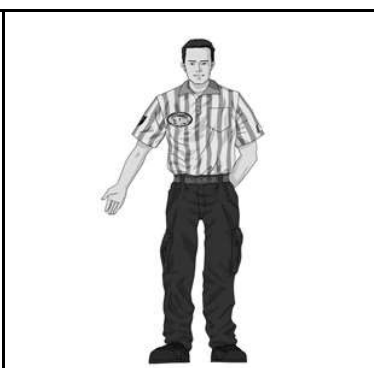
Regra 8.2.2.1: Em pé, ereto, com a espingarda na condição de pronto, segura com as duas mãos, a coronha a tocar o competidor na altura do osso do quadril (ilíaco), guarda-mato para baixo, boca do cano apontando para o para-balas e com os dedos visivelmente fora do guarda-mato.

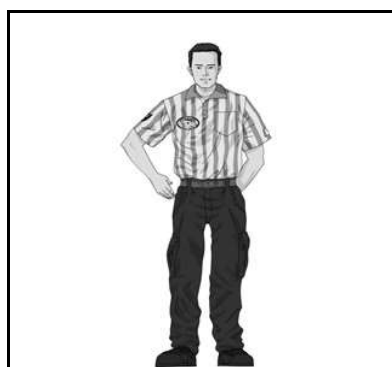
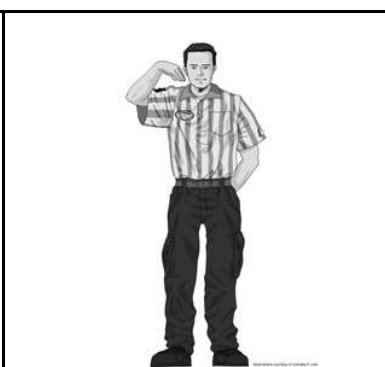
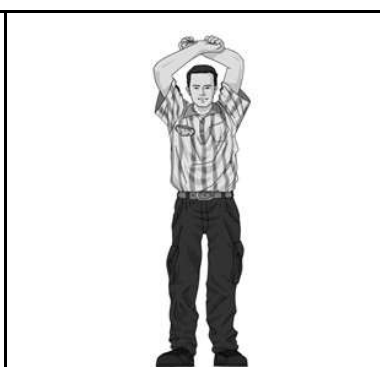
2. **Regra 5.2.3 Posição do Cinto** (Ver também Regra 5.2.3.2): A menos que especificado de forma diferente no "briefing" escrito da pista, o cinto de equipamentos do competidor onde carrega cartuchos (em cartucheiras, porta cartuchos, cliques, alças, bolsas ou porta carregadores) e/ou carregadores destacáveis e/ou dispositivos de recarga rápida tem que ser usado na altura da cintura. Porta cartuchos na altura do peitoral como coletes, bandoleiras e semelhantes são expressamente proibidos. Porta cartuchos adicionais montados nos antebraços são permitidos, desde que os cartuchos sejam transportados individualmente em alças ou cliques.

Regra 5.2.3.2: Só é permitido um cinto de transporte de equipamento. Os cartuchos presos em alças ou cliques no cinto estão restritos a uma altura total máxima de 170 mm. Cartuchos transportados em porta-cartuchos ("caddies" – muitas vezes conhecidos como "strippers") não podem exceder 6 cartuchos de altura.

→ **Conforme Interpretação de Regas IPSC de Abril/2019: O Apêndice E2 está de acordo com decisão do Comitê Executivo e é ilustrativo, não consta ainda no manual original em inglês.**

APÊNDICE F1: SINAIS MANUAIS DE PONTUAÇÃO

		
Alpha	Charlie	Delta

		
Miss	No-Shoot	Recontar os pontos

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

ÍNDICE

Assunto	Secção ou Regra
Standby.....	8.3.3
A3/B Target.....	4.2.1/Apêndice B6
A4/A Target.....	4.2.1/Apêndice B5
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
Alvo Universal.....	Apêndice B4
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
- 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
- Posição de Pronto.....	8.2.1
- 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
Bala(s).....	Apêndice E1b
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
Buchas	
- Cronógrafo.....	5.6.3.3
- Destacáveis.....	2.1.10
- Procedimento de Pontuação.....	9.5.9/9.5.10
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
Chumbo Fino.....	Apêndice E1b
Chumbo grosso.....	Apêndice E1b
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
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 Modified.....	Apêndice D
Divisão Standard Manual.....	Apêndice D
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
Divisões Open.....	Apêndice D
Divisões Standard.....	Apêndice D
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

Gatilho	
- Cobertura.....	5.2.7.4
- 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
Inverno: Gatilho/Guarda-Mato.....	5.1.5
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
Manuseando Armas de Fogo	
- Área de Segurança.....	2.4/10.5.1
- Inseguro.....	10.5.1
Manuseio Inseguro da Arma.....	10.5
- Saque.....	8.2.4
Membro de Equipa	
- Desclassificação.....	6.4.6
- Substituição.....	6.4.4 - 6.4.6
Membros IPSC.....	6.5.1
Mini Alvo IPSC.....	Apêndice B3
Mínimo (fator).....	5.6.1.1
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
- Tamanhos.....	Apêndice E1b
- Tipos.....	Apêndice E1b
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
Ombro Fraco.....	1.1.5.3
- Penalidades por Falhar ao Usar.....	10.2.8
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
- 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
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
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
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
Túneis.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
- Construção.....	2.2.5
- Penalidades.....	10.2.5
Velocidade.....	1.1.3