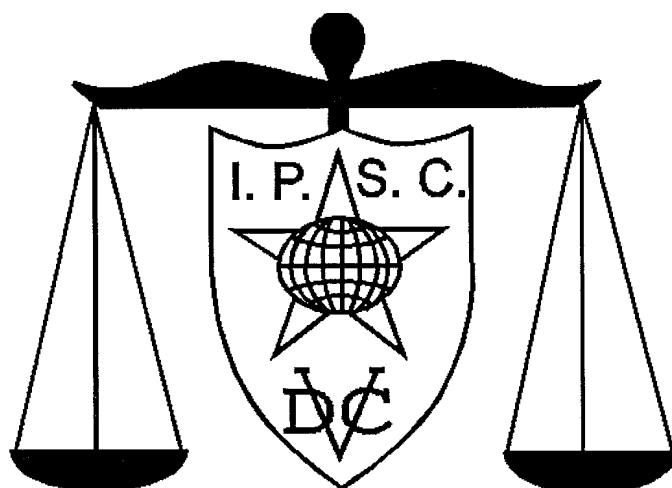


Arma Curta – Pistola / Revólver



INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION



**Confederação Brasileira de Tiro Prático
National Range Officers Institute - BRA**

**TRADUÇÃO DAS NORMAS DE COMPETIÇÃO DE ARMA CURTA
EDIÇÃO DE JANEIRO DE 2009**

Confederação Brasileira de Tiro Prático
Avenida Presidente Vargas, 583, sala 1315
Centro – Rio de Janeiro
CEP 20071-003
Tel: +5521 250702819 Fax: +5521 25070384
Email: nroi@cftp.org Web: www.cftp.org

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 – Desenhos de Pista

	Page No.
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 Pista de Tiro	1
1.2.1 Pistas Gerais	1
1.2.2 Pistas Especiais	2
1.2.3 Pistas Suplementares	2
1.3 Homologação da IPSC	2

CAPÍTULO 2 – Construção e Modificação da Pista

2.1 Regulamentos Gerais	3
2.1.1 Construção Física.....	3
2.1.2 Segurança dos Ângulos de Tiro	3
2.1.3 Distâncias Mínimas.....	3
2.1.4 Localização dos Alvos	3
2.1.5 Superfície da Pista	3
2.1.6 Obstáculos.....	3
2.1.7 Linhas de Tiro em Comum.....	3
2.1.8 Posicionamento dos Alvos.....	3
2.1.9 Bermas.....	4
2.2 Critérios para a Construção da Pista.....	4
2.2.1 Linhas de Penalidade	4
2.2.2 Obstáculos.....	4
2.2.3 Barreiras	4
2.2.4 Túnel Sólido	4
2.2.5 Túnel de “Cooper”	4
2.2.6 Escora do Estágio	4
2.3 Modificações na Construção da Pista	5
2.4 Áreas de Segurança	5
2.5 Área de vendas.....	6
2.6 Área de desmuniciar e municiar.....	6

CAPÍTULO 3 – Informações sobre as Pistas

3.1 Regulamentos Gerais	7
3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas	7
3.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas	7
3.2 Descrição Escrita da Pista (“Briefing”)	7
3.3 Normas Locais, Regionais e Nacionais	7

CAPÍTULO 4 – Equipamento de Pista

4.1 Alvos – Princípios Gerais	8
4.2 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Papel	8
4.3 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Metal	9
4.4 Alvos Quebráveis	9
4.5 Rearrumação do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista	9
4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões	10

CAPÍTULO 5 – Equipamentos do Competidor

5.1	Arma Curta (“Handgun”)	11
5.2	Coldre e Outros Equipamentos do Competidor	11
5.3	Roupas	13
5.4	Proteção para Olhos e Ouvidos	13
5.5	Munição e Equipamentos Afins	13
5.6	Cronógrafo e Fatores de Potência	15
5.7	Defeitos – Equipamentos do Competidor	15
5.8	Munição oficial da competição.....	16

CAPÍTULO 6 – Estrutura da Competição

6.1	Princípios Gerais	17
6.1.1	Série (“String”)	17
6.1.2	Exercícios Padrão (“Standard Exercises”)	17
6.1.3	Estágio (“Stage”)	17
6.1.4	Competição ou Prova (“Match”)	17
6.1.5	Torneio	17
6.1.6	Torneio Maior.....	17
6.1.7	Liga.....	17
6.1.8	Prova Paralela (“Shoot-Off”)	17
6.2	Divisões da Competição	17
6.3	Categorias da Competição	18
6.4	Equipes Regionais	18
6.5	Status e Credenciais do Competidor	18
6.6	Data e Horário das Provas e de Formação dos Pelotões	19
6.7	Sistema Internacional de Classificação (“ICS”)	19

CAPÍTULO 7 – Administração da Competição

7.1	Auxiliares de Prova	20
7.1.1	Range Officer	20
7.1.2	Chief Range Officer.....	20
7.1.3	Stats Officer.....	20
7.1.4	Quartermaster.....	20
7.1.5	Range Master.....	20
7.1.6	Diretor da Prova.....	20
7.2	Disciplina dos Auxiliares de Prova	20
7.3	Nomeação dos Auxiliares	20

CAPÍTULO 8 – A Pista de Tiro

8.1	Condições de Pronto da Arma Curta (“Handgun”)	22
8.2	Condição de Pronto do Competidor	22
8.3	Comunicação de Pista	22
8.3.1	“Load And Make Ready” - “Carregar e Preparar”	22
8.3.2	“Are You Ready” - “Você Está Pronto?”	22
8.3.3	“Standby” - “Espera”	22
8.3.4	“Start Signal” - “Sinal de Início”.....	22
8.3.5	“Stop” (“Parar”)	22
8.3.6	“If You Are Finished, Unload and Show Clear” - “Se Terminou, Descarregue e Mostre a Arma Vazia”	22
8.3.7	“If Clear, Hammer Down, Holster” - “Se Vazia, Bater o Cão e Coldre”	23
8.3.8	“Range is Clear” - “Pista Limpa”	23
8.4	Carga, Recarga e Descarga Duante a Pista de Tiro	24
8.5	Movimentos.....	24
8.6	Ajuda e Interferência	24
8.7	Visadas e Inspeção do Estande	25

CAPÍTULO 9 – Pontuação

9.1	Regulamentos Gerais	26
9.1.1	Aproximação dos Alvos	26
9.1.2	Toque nos Alvos	26
9.1.3	Alvos Obreados Prematuramente	26
9.1.4	Alvos Não Restaurados	26
9.1.5	Alvo Impenetrável	26
9.1.6	Cobertura Intransponível	26
9.1.7	Hastes de suporte de alvo.....	27
9.2	Métodos de Pontuação	27
9.3	Empates	28
9.4	Valor das Pontuações e das Penalidades	28
9.5	Regras de Pontuação	28
9.6	Contagem dos Pontos e Contestação	29
9.7	Fichas de Pontuação	29
9.8	Responsabilidade pela Contagem dos Pontos	30
9.9	Pontuação de Alvos Móveis	30
9.10	Tempo Oficial	31
9.11	Programas de Marcação de Pontos	31

CAPÍTULO 10 – Penalties

10.1	Erros de Procedimento – Regulamentos Gerais	32
10.2	Erros de Procedimento – Exemplos Específicos	32
10.3	Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais.....	33
10.4	Desqualificação da Prova – Disparo Acidental	33
10.5	Desqualificação da Prova – Falta de Segurança no Manuseio da Arma	34
10.6	Desqualificação da Prova – Comportamento Anti-esportivo	35
10.7	Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas	36

CAPÍTULO 11 – Arbitragem e Interpretação das Regras

11.1	Princípios Gerais	37
11.1.1	Administração.....	37
11.1.2	Direito de Recorrer.....	37
11.1.3	Apelações	37
11.1.4	Apelação ao Comitê	37
11.1.5	Retenção de Provas.....	37
11.1.6	Preparação do Protesto	37
11.1.7	Dever do Auxiliar de Prova	37
11.1.8	Dever do Diretor da Prova	37
11.1.9	Dever do Comitê de Arbitragem	37
11.2	Composição do Comitê	37
11.2.1	Competições de Nível III e superior	37
11.2.2	Competições de Nível I e Nível II	37
11.3	Prazos e Seqüências.....	38
11.3.1	Prazo para Recurso de Arbitragem.....	38
11.3.2	Prazo para a Tomada de Decisão	38
11.4	Taxas	38
11.4.1	Valor da Taxa de Protesto	38
11.4.2	Destino da Taxa.....	38
11.5	Regras do Procedimento	38
11.5.1	Deveres e Procedimentos do Comitê	38
11.5.2	Submissões	38
11.5.3	Audiência	38
11.5.4	Testemunhas.....	38
11.5.5	Interrogatórios	38
11.5.6	Pareceres	38
11.5.7	Exame da Área	38
11.5.8	Influência Indevida.....	38

11.5.9	Deliberação	38
11.6	Verdicto e Ação Subseqüente	38
11.6.1	Decisão do Comitê	38
11.6.2	Cumprimento da Decisão	39
11.6.3	A Decisão é Final	39
11.6.4	Ata	39
11.7	Protestos de Terceiro Reclamante	39
11.8	Interpretação das Normas	39

CAPÍTULO 12 – Assuntos Diversos

12.1	Apêndices	40
12.2	Idioma	40
12.3	Isenção de Responsabilidade	40
12.4	Sexo	40
12.5	Glossário	40
12.6	Medidas	41

Apêndice A1 – Níveis da Competição de IPSC

Apêndice A2 – Reconhecimento da IPSC

Apêndice B1 – Apresentação do Alvo

Apêndice B2 – Alvo Clássico de IPSC

Apêndice B3 – Alvo Métrico de IPSC

Apêndice C1 – Calibragem de *Poppers* de IPSC

Apêndice C2 – Zonas de Caligrafem do *Popper* de IPSC

Apêndice C3 – Pratos Metálicos de IPSC

Apêndice D1 – Divisão Open

Apêndice D2 – Divisão Standard

Apêndice D3 – Divisão Modified

Apêndice D4 – Divisão Production

Apêndice D5 – Divisão Revolver Standard

Apêndice E1 – Escada em “J” para 16 Competidores

Apêndice E2 – Escada em “J” para 8 Competidores

Apêndice F1 – Procedimento de Medida do Carregador

Apêndice F2 – Procedimento de Teste de Puxada do Gatilho

Apêndice F3 – Diagrama da Posição dos Equipamentos

CAPÍTULO 1: Desenhos de Pista

Os princípios gerais para desenhos de pista englobam os critérios, responsabilidades e restrições que se aplicam aos desenhistas de pista, que são os arquitetos da modalidade esportiva de tiro IPSC.

1.1 Princípios Gerais

- 1.1.1 As competições da IPSC devem ser planejadas, organizadas e conduzidas com a devida consideração com a segurança.
- 1.1.2 Qualidade – O valor da prova de IPSC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no desenho de pista. Os circuitos devem ser projetados fundamentalmente para testar a habilidade do competidor da modalidade de tiro IPSC, não sua força ou preparo físico.
- 1.1.3 Equilíbrio – Precisão, força e velocidade são elementos equivalentes da modalidade de tiro IPSC e são expressos pelas palavras latinas "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Um circuito de tiro devidamente equilibrado dependerá amplamente da natureza dos desafios que ele apresenta; é preciso, contudo, que a meta tanto do desenho das pistas quanto da condução das competições da modalidade de tiro IPSC seja avaliar igualmente esses elementos.
- 1.1.4 Diversidade – Os desafios da modalidade de tiro IPSC devem ser variados. Embora não seja necessário construir percursos novos para cada competição, nenhum percurso individual deve ser repetido, para que seu uso possa ser considerado como medida definitiva da habilidade do competidor na modalidade de tiro IPSC.
- 1.1.5 Estilo livre – A competição da modalidade de tiro IPSC é de estilo livre. Os competidores devem poder resolver o desafio apresentado em estilo livre e devem poder sempre utilizar os alvos dentro do princípio de "como e quando visível". Após o sinal de partida não podem ser especificadas recargas obrigatórias nem posição, local ou postura de tiro, a não ser conforme especificado abaixo. No entanto, podem ser criadas e construídas barreiras e outras limitações físicas que obriguem o competidor a colocar-se nas posições, local ou posturas que o desenho do estágio exigem.
- 1.1.5.1 As competições de Nível I e Nível II não estão obrigadas a cumprir rigorosamente as exigências de estilo livre e as limitações de contagem de disparos. (ver seção 1.2)
- 1.1.5.2 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") e as Classificatórias podem especificar recargas obrigatórias e posição ou postura de tiro. No entanto, as recargas obrigatórias jamais serão exigidas em Pistas Longas.
- 1.1.5.3 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") e as Classificatórias podem especificar mão fraca ou mão forte. A mão especificada tem que ser usada exclusivamente a partir do ponto estipulado para o restante da série ("string") ou estágio ("stage").
- 1.1.6 Dificuldade – As competições de tiro modalidade IPSC apresentam graus variados de dificuldade. Nenhum desafio de tiro ou limite de tempo poderá ser protestado como proibitivo, o que não se aplica a desafios alheios à situação de tiro. Exigências específicas em desafios que não sejam de tiro devem levar em conta as diferenças de peso e de constituição física dos competidores.
- 1.1.7 Desafio – As competições de arma curta ("handgun") da IPSC reconhecem a dificuldade de usar arma curta de potência total na modalidade dinâmica de tiro e devem empregar sempre o calibre mínimo possível. O nível de potência a ser atingido por todos os competidores deve refletir esse desafio.

1.2 Tipos de Pista de Tiro

As competições da modalidade de tiro IPSC podem conter os seguintes tipos de pista:

1.2.1 Pistas Gerais:

- 1.2.1.1 A "Pista Curta" não deve exigir mais do que 9 (nove) disparos para ser completada e não mais do que 2 (duas) posições de tiro.

- 1.2.1.2 A "Pista Média" não deve exigir mais do que 16 (dezesesseis) disparos para ser completada e não mais do que 3 (três) posições de tiro. O desenho da pista e sua construção não devem exigir mais do que 9 (nove) disparos pontuáveis a partir de qualquer posição ou vista individual, nem permitir que o competidor atire todos os alvos da pistas de tiro, de uma única posição ou visão.
- 1.2.1.3 A "Pista Longa" não deve exigir mais do que 32 (trinta e dois) disparos para ser completada. O desenho e a construção da pista não devem exigir mais do que 9 (nove) disparos pontuáveis a partir de qualquer posição ou vista individual, nem permitir que o competidor atire todos os alvos da pistas de tiro, de uma única posição ou visão.
- 1.2.1.4 O bom equilíbrio numa competição de IPSC consiste na proporção de 3 (três) Pistas Curtas para 2 (duas) Pistas Médias e 1 (uma) Pista Longa. Quando possível é adicionalmente recomendado que nenhuma pista individual na competição, represente mais de 15% dos pontos máximos viáveis.

1.2.2 Pistas Especiais:

- 1.2.2.1 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") não devem exigir mais do que 24 (vinte e quatro) disparos para ser completados e suas séries ("strings") componentes não devem exigir mais do que 6 (seis disparos), ou 12 (doze) no caso de ser especificada uma recarga obrigatória.
- 1.2.2.2 Não se aplica.
- 1.2.2.3 "Classificatórias" – São pistas de tiro publicadas por um Diretório Regional e/ou pela IPSC e que são colocadas à disposição de competidores que almejam uma classificação regional e/ou internacional. As Classificatórias devem ser configuradas de acordo com essas regras e conduzidas rigorosamente de acordo com as notas e diagramas que as acompanham. Os resultados devem ser submetidos à entidade emissora no formato exigido (juntamente com eventuais taxas cabíveis devidamente pagas) para poderem ser reconhecidos.

1.2.3 Pistas Suplementares:

- 1.2.3.1 As Provas Paralelas ("Shoot-Off") não devem exigir mais do que 9 (nove) disparos para serem completadas e devem exigir 1 (uma) recarga obrigatória.

1.3 Homologação da IPSC

- 1.3.1 Os organizadores de provas que desejarem receber aprovação da IPSC devem obedecer aos princípios gerais aplicáveis aos desenhos e construções de pista, além de todas as outras normas e regulamentos da IPSC em vigor. Pistas em desacordo com essas exigências não serão homologadas e não serão publicadas nem anunciadas como competições de IPSC homologadas.
- 1.3.2 O Presidente da IPSC, seu representante ou algum dirigente da Confederação (nessa ordem) poderão retirar a homologação da IPSC de uma competição, medida essa que poderá ser tomada a qualquer momento, sempre que, em sua opinião, a competição contrariar o propósito ou espírito dos princípios do desenho de pista, estiver em desacordo com alguma norma em vigor da IPSC ou sujeite a modalidade esportiva de tiro IPSC a má reputação.
- 1.3.3 As exigências e recomendações para os níveis das provas de IPSC estão especificados no Apêndice A1.

CAPÍTULO 2: Construção e Modificação da Pista

Os regulamentos gerais para a construção de pistas enumeram os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro em competições da IPSC, que devem ser obedecidos por todos os desenhistas de pista, organizações anfitriãs e auxiliares.

2.1 Regulamentos Gerais

- 2.1.1 Construção Física – Considerações sobre segurança, construção física e requisitos declarados para qualquer pista de tiro são de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitos à aprovação do *Range Master*. Deve ser empreendido todo o esforço possível para evitar acidentes com os competidores, auxiliares e espectadores durante a competição. O desenho da pista deve ser projetado de modo a impedir, sempre que possível, ações inseguras involuntárias. A operação de todas as pistas de tiro deve ser levada em conta, para que elas ofereçam acesso adequado aos auxiliares que supervisionam os competidores.
- 2.1.2 Segurança dos Ângulos de Tiro – As pistas de tiro devem ser sempre construídas com a mente voltada para os ângulos de tiro seguros. É preciso prestar muita atenção à segurança na construção dos alvos e da estrutura da pista, bem como ao ângulo de todos os ricochetes possíveis. As dimensões físicas e a adequação dos pára-balas e dos bermas deverá ser determinada como parte do processo de construção. Salvo disposição em contrário, o padrão máximo para o ângulo da arma é de 90 graus em todas as direções, medidos a partir da frente do concorrente virado diretamente para o centro do parabalas do fundo da pista. Violações estão sujeitas à regra 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sob a orientação e aprovação do Diretor Regional, especificação de ângulos (reduzir ou aumentar) em pista(s) e estandes pode ser aprovada. Informações completas sobre os ângulos aplicáveis devem ser publicadas com antecedência à prova e deve ser incluído no procedimento escrito da pista.(ver também Seção 2.3). Violações estão sujeitas à regra 10.5.2.
- 2.1.3 Distâncias Mínimas – Sempre que forem empregados alvos de metal ou coberturas metálicas numa pista de tiro, devem ser tomadas precauções para garantir que os competidores e auxiliares de prova mantenham uma distância mínima de 7 metros dos alvos enquanto estiverem sendo utilizados, o que deve ser feito, sempre que possível, com barreiras físicas. Quando empregadas para limitar a proximidade com alvos metálicos, as linhas de falta (“fault lines”) deverão ser colocadas a pelo menos 8 metros de distância dos alvos para que o competidor, mesmo se as infringir involuntariamente, permaneça fora do limite de segurança de 7 metros (veja regra 10.4.7) Deve-se tomar cuidado também a respeito de uso de metal na linha de tiro.
- 2.1.4 Localização dos Alvos – Quando a construção da pista previr posições de alvos que não estejam voltadas imediatamente para o pára-balas (“downrange”), os organizadores e auxiliares deverão proteger ou restringir o acesso a áreas circunvizinhas nas quais transitam auxiliares, espectadores e competidores. Cada competidor deverá ter a liberdade de resolver o desafio competitivo como melhor lhe aprouver, não devendo ser atrapalhado por ver-se forçado a agir de maneira que possa provocar ação insegura. Os alvos devem ser dispostos de tal modo que sua utilização de acordo com o princípio de “como e quando visível” não obrigue os competidores a violar os ângulos de tiro seguros.
- 2.1.5 Superfície da Pista – Sempre que possível a superfície da pista deve ser preparada com antecedência e sua limpeza deverá ser razoavelmente mantida durante a competição, para poder proporcionar a devida segurança a competidores e auxiliares. Devem ser levadas em conta as possíveis conseqüências de condições climáticas desfavoráveis sobre as ações dos competidores. A qualquer momento, os auxiliares de pista poderão colocar cascalho, areia e outros tipos de material numa pista deteriorada e essas providências de manutenção não poderão ser protestadas pelo competidor.
- 2.1.6 Obstáculos – Os obstáculos naturais ou artificiais de uma pista de tiro, sempre que possível, devem levar em conta as variações de altura e constituição física dos competidores, devendo ser construídos de modo a oferecer segurança a todos os competidores, auxiliares da prova e espectadores.
- 2.1.7 Linhas de Tiro em Comum – As pistas de tiro em que vários competidores atiram simultaneamente a partir de uma linha de tiro comum (p.ex., nos Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) e nas Provas Paralelas (“Shoot-Off”) devem prever um espaço livre mínimo de 1,5 metro entre cada competidor).
- 2.1.8 Posicionamento dos Alvos – O posicionamento físico do alvo de papel exige muito cuidado para evitar disparos simultâneos em dois ou mais alvos (“shoot throughs”).

- 2.1.8.1 A posição dos alvos deve ser demarcada com bastante nitidez nos suportes para não se alterar quando eles forem substituídos. Os suportes devem ser fixados com firmeza em sua posição e ficar claramente marcados sobre a superfície da pista, para garantir posição constante durante a competição. Além disso, o tipo do alvo deverá estar especificado e identificado na própria estrutura do alvo ou do estande antes do início da prova para não permitir que ocorra troca de alvos pontuáveis por alvos de penalidade depois de iniciada a competição.
- 2.1.8.2 O emprego de alvos metálicos muito próximos entre si na pista de tiro exige precauções no sentido de reduzir ao mínimo o risco de estilhaçamento.
- 2.1.8.3 O emprego de *Poppers* de IPSC na pista de tiro exige precauções no sentido de assegurar que sua área de localização e base esteja preparada para permitir operação constante durante toda a competição.
- 2.1.8.4 Os alvos estáticos (aqueles que não são ativados/movimentados) não devem ser apresentados em ângulo superior a 90 graus da vertical.
- 2.1.9 Bermas – Todos os bermas devem ficar situados em áreas de acesso permanentemente proibido para todas as pessoas, a não ser quando esse acesso for especificamente permitido por um *Range Officer* (vide Regra 10.6.1).

2.2 Critérios para a Construção da Pista

Na construção de uma pista de tiro, pode ser empregada grande variedade de barreiras físicas para restringir os movimentos do competidor e oferecer maiores desafios competitivos. São elas:

- 2.2.1 Linhas de Penalidade (“Fault Lines”) – O movimento do competidor deve, de preferência, ser restringido com o uso de barreiras físicas. Contudo, é permitido o uso de linhas de penalidade, que devem seguir o seguinte.
 - 2.2.1.1 As linhas de penalidade servem para restringir movimentos imoderados dos competidores nos momentos em que eles se aproximam ou se afastam dos alvos.
 - 2.2.1.2 Para simular o uso de barricadas e/ou coberturas.
 - 2.2.1.3 Para definir os limites de uma área geral tiro ou parte dela.
 - 2.2.1.4 Linhas de penalidade, devem ser construídas de tábuas de madeira ou outro material apropriado, manter uma elevação de no mínimo 2 centímetros em relação ao nível do chão, devem ter o mínimo de 1 metro de comprimento e devem cobrir as áreas possíveis de serem utilizadas pelos competidores. As linhas de penalidade devem ficar bem firmes para não se deslocarem de sua posição durante toda a competição.
- 2.2.2 Obstáculos – A pista de tiro pode incluir o uso de barreiras ou de obstáculos maiores a serem transpostos pelos competidores. Os obstáculos usados não deverão ultrapassar a altura de 2 metros e aqueles com mais de 1 metro de altura deverão contar com acessórios de subida e oferecer segurança ao competidor:
 - 2.2.2.1 Os obstáculos devem ficar bem presos e ancorados para oferecer a devida firmeza quando utilizados. Sempre que possível, devem ser eliminadas deles todas as eventuais superfícies pontiagudas e ásperas para evitar acidentes com os competidores e/ou auxiliares da prova.
 - 2.2.2.2 O lado da descida de qualquer obstáculo deve apresentar-se livre de obstruções e perigos naturais.
 - 2.2.2.3 Os competidores devem ter permissão para testar os obstáculos antes de iniciar a pista de tiro, devendo-lhes ser concedido um breve tempo para efetuar esse teste.
 - 2.2.2.4 Os competidores não deverão ser obrigados a coldrear sua Arma Curta antes de subir nesses obstáculos.
- 2.2.3 Barreiras – Sua construção deverá respeitar as seguintes especificações:
 - 2.2.3.1 Oferecer altura e resistência suficientes para servir à finalidade pretendida.

- 2.2.3.2 Conter linhas de penalidade (“fault lines”) que se projetem para trás no nível do chão a partir de suas extremidades laterais.
- 2.2.4 Túnel Sólido – É aquele em que o competidor é obrigado a entrar ou atravessar e precisa ser construído de material apropriado e em qualquer comprimento, contanto que sejam dotados de portas em quantidade que permita aos auxiliares da prova monitorar com segurança a ação do competidor e que a borda de sua boca seja preparada de modo a reduzir ao mínimo a possibilidade de acidentes com os competidores e auxiliares da prova. Os desenhistas de pista devem indicar com bastante clareza a entrada e a saída do túnel, assim como todos os parâmetros para a utilização de alvos de dentro do túnel (ex: linhas de penalidade).
- 2.2.5 Túnel de “Cooper” – É aquele construído com laterais fixas que sustentam uma cobertura solta (p.ex., ripas de madeira), capaz de ser involuntariamente deslocada pelo competidor (*vide* Regra 10.2.5). Pode ser construído com qualquer altura, mas o material da cobertura não deve ser pesado a ponto de representar risco para a segurança em caso de queda.
- 2.2.6 Escoras do Estágio (“Stage Props”) – Quando se destinarem a sustentar o competidor em movimento ou quando ele atira em alvos, deverão ser construídas dando-se prioridade máxima à segurança do competidor e dos auxiliares de pista. Devem ser previstas de modo a permitir aos auxiliares de pista monitorar e controlar com segurança a ação do competidor o tempo todo e apresentar resistência suficiente para serem usadas por todos os competidores.

2.3 Modificações na Construção da Pista

- 2.3.1 Os auxiliares da prova poderão, por qualquer motivo, modificar a construção física ou o procedimento do estágio de uma pista de tiro, sob a condição de que as mudanças sejam aprovadas com antecedência pelo *Range Master*. Toda alteração física ou acréscimo a uma pista de tiro publicada deve ser concluído antes do início da prova.
- 2.3.2 Todos os competidores devem ser notificados de eventuais alterações o mais breve possível, devendo, no mínimo, ser notificados pelo auxiliar encarregado da pista na hora da leitura da descrição da pista (“briefing”).
- 2.3.3 Se aprovar qualquer medida dessas após o início da prova, o *Range Master* deverá:
- 2.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue, fazendo com que a modificação só afete os competidores que ainda não completaram o estágio. Se a mudança tiver sido provocada pelas ações de um competidor, esse competidor deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro alterada.
 - 2.3.3.2 Se possível, exigir que todos os competidores completem a pista de tiro corrigida, excluindo dos pontos da prova todas as tentativas anteriores.
 - 2.3.3.3 O competidor que se recusar a refazer a pista de tiro nos termos deste ou de outro Artigo qualquer deste regulamento quando lhe for dada essa ordem pelo auxiliar de pista, receberá nota zero (“zero score”) no estágio, independentemente de qualquer tentativa anterior.
- 2.3.4 Se o *Range Master* (depois de consultar o Diretor da Prova) determinar que a modificação física ou de procedimento compromete a igualdade competitiva e que será impossível para os competidores competir no estágio (“stage”) corrigido, ou se o estágio se tiver tornado inadequado ou impraticável por qualquer motivo, ele, e todos os pontos nele obtidos pelos competidores deverão ser excluídos da prova.
- 2.3.5 Sob condições de climáticas desfavoráveis, o *Range Master* poderá ordenar que os alvos de papel sejam revestidos com capa protetora transparente e/ou cobertura, ordem essa que não estará sujeita a contestação por parte dos competidores (*vide* Regra 6.6.1). A proteção deverá ser aplicada aos alvos afetados e neles permanecer pelo mesmo período de tempo, até a ordem ser suspensa pelo *Range Master*.
- 2.3.6 Se o *Range Master* (em consulta com o Match Director) julgar que o clima ou outras condições, afetaram ou estão para afetar seriamente a segurança e/ou a condução da prova, ele pode ordenar a suspensão de todas as atividades até que ele determine o retorno à competição

2.4 Áreas de Segurança

A organização anfitriã responsabilizar-se-á pela construção de um número suficiente de Áreas de Segurança para a competição, que deverão se situar em locais de fácil acesso. Deverão ser identificadas por letreiros legíveis e contar ainda com placas indicando suas fronteiras e direção segura a ser tomada. Quando destinadas a ser usada por todas as disciplinas da IPSC, em especial durante Torneios, deverão contar com uma ou mais de uma estante para armas.

2.4.1 Os competidores têm permissão para usar as Áreas de Segurança para praticar as atividades abaixo, desde que permaneçam dentro de seus limites e com a arma apontada em direção segura. As violações estarão sujeitas a desqualificação da prova (*vide* Regras 10.5.1 e 10.5.12).

2.4.1.1 Retirar e recolocar a arma na caixa, e coldrear arma descarregada.

2.4.1.2 Praticar a montagem, o saque, o tiro em seco e recoldreamento de arma descarregada.

2.4.1.3 Inserir e remover carregadores vazios e/ou ciclar a ação da arma.

2.4.1.4 Efetuar inspeções, limpeza, reparos e manutenção em armas ou em suas peças e acessórios.

2.4.2 Sob hipótese alguma deverão ser manuseados na Área de Segurança munição falsa (nem mesmo munição de prática ou treino, *snap cap* e estojo (cápsula) vazio), carregadores / municionadores carregados e munição viva (*vide* Regra 10.5.12).

2.5 Área de Vendas

2.5.1 Todos os vendedores e prestadores de serviço (ou seja, pessoas, empresas e outras organizações que exibam ou vendam mercadoria em competição de IPSC) serão inteiramente responsáveis pelo manuseio seguro e pela segurança de seus produtos e por garantir sua exposição sob condições que não representem risco para ninguém. Recomenda-se a desativação de armas montadas antes de sua exibição.

2.5.2 O *Range Master* (depois de consultar o Diretor da Prova) deverá delimitar com clareza a área de vendas e poderá emitir “Normas Práticas Aceitáveis” a todos os vendedores, que se responsabilizarão por sua implementação no que diz respeito à própria mercadoria.

2.5.3 Os competidores poderão manusear as armas descarregadas dos comerciantes enquanto permanecerem completamente dentro da área de vendas, sob a condição de tomarem o devido cuidado para não deixar o cano da arma apontado para ninguém.

2.5.4 ***HG somente***

2.6 Área de descarregar e carregar

2.6.1 Como é possível que alguns competidores chegando no estande onde a competição está acontecendo, possa estar portando uma arma carregada (ex.: policiais), os organizadores providenciarão uma “estação” (local) de descarregar e carregar, para permitir que tais competidores esvaziem suas armas em segurança antes de entrarem no estande e, em segurança carreguem suas armas outra vez em segurança na saída do estande. A área de descarregar e carregar será convenientemente colocada no lado externo do estande (ou da parte do estande ocupado na prova de IPSC) deverá ser claramente sinalizado e deve possuir uma zona de impacto apropriada (caixa de areia)

CAPÍTULO 3: Informações Sobre as Pistas

3.1 Regulamentos Gerais

O competidor é sempre responsável pelo cumprimento seguro das exigências da pista de tiro. No entanto, só se pode esperar que ele aja com segurança depois de verbal ou fisicamente (impresso) receber a descrição da pista (“briefing”) com as explicações das quais ele precisa ter conhecimento. As informações da pista podem ser, de modo geral, subdivididas nos seguintes tipos:

- 3.1.1 Pista de Tiro Publicada – Todos os competidores inscritos e/ou seus respectivos Diretórios Regionais precisam receber as mesmas informações da pista de tiro, no mesmo prazo e com igual antecedência em relação à prova. Essas informações poderão ser fornecidas impressas ou por meios eletrônicos, ou por referência a um website (*vide* também o Artigo 2.3).
- 3.1.2 Pista de Tiro Não Publicada – Aplica-se o mesmo que foi dito acima, na regra 3.1.1, com exceção do fato de que os detalhes da pista de tiro não são divulgados com antecedência. As instruções do estágio (“stage”) são fornecidas na descrição (“briefing”) escrita da pista.

3.2 Descrição Escrita da Pista (“Briefing”):

- 3.2.1 Deverá ser afixada em cada pista de tiro, antes do início da competição, uma descrição escrita da pista, aprovada pelo *Range Master*. Essa descrição prevalecerá sobre qualquer informação de pista de tiro publicada ou comunicada de alguma forma aos competidores antes do início da competição e deverá conter as seguintes informações mínimas:
- Método de pontuação
 - Alvos (tipo e quantidade)
 - Quantidade mínima de disparos
 - A condição de pronto da arma curta
 - Posição de início
 - Início da contagem do tempo: sinal audível ou visual
 - Procedimento
- 3.2.2 O auxiliar encarregado da pista de tiro deverá ler textualmente em voz alta a descrição da pista (“briefing”) para cada pelotão. O *Range Officer* pode demonstrar as aceitáveis, posição de início e condição de pronto da arma
- 3.2.3 O *Range Master* poderá modificar a qualquer momento uma descrição de pista escrita por motivo de clareza, consistência ou segurança (*vide* Artigo 2.3).
- 3.2.4 Após a leitura da descrição da pista para os competidores e depois de respondidas eventuais dúvidas que surjam a respeito delas, os competidores deverão receber permissão para efetuar uma inspeção disciplinada (“walkthrough”) da pista de tiro, cuja duração será estipulada pelo *Range Officer* e que será a mesma para todos os competidores. Se a pista de tiro incluir alvos móveis ou itens do gênero, eles deverão ser demonstrados a todos os competidores pela mesma duração e com a mesma frequência.

3.3 Normas Local, Regionais e Nacionais:

- 3.3.1 As competições de arma curta (“handgun”) da IPSC são regidas pelas normas aplicáveis à disciplina. As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento de normas locais a não ser quando se tratar de obediência a legislação ou precedente legal da jurisdição aplicável. Nenhuma norma adotada voluntariamente que não esteja em conformidade com estas regras deverá ser aplicada em competições da IPSC sem o consentimento expresso do Diretório Regional e do Conselho Executivo da IPSC.

CAPÍTULO 4: Equipamentos de Pista

4.1 Alvos – Princípios Gerais

4.1.1 Em competições de arma curta (“handgun”) da IPSC só deverão ser utilizados alvos aprovados pela Assembléia da IPSC e que estejam inteiramente de acordo com as especificações dos Apêndices B e C (*vide* Artigo 9.4).

4.1.1.1 Se um ou mais alvos em um campeonato não cumprem exatamente com as especificações precisas, e se alvos de reposição com medidas corretas não estão disponíveis, o Range Master deve decidir se é aceitável ou não a diferença a que correspondem, e quais as disposições da secção 2.3 dessas regras serão aplicadas, se houver. No entanto, a decisão do Range Master só irá afetar o campeonato em andamento e, não vai servir como um precedente para futuros campeonatos que se realizarem no mesmo local, ou para qualquer utilização posterior dos alvos em outro campeonato

4.1.2 Os alvos de pontuação usados em todas as competições de arma curta (“handgun”) da IPSC deverão ser de cor lisa, da seguinte forma:

4.1.2.1 A área de pontuação de um alvo de papel pontuável deverá ser da cor típica do papelão.

4.1.2.2 Toda a parte da frente de um alvo metálico deverá ser pintada da mesma cor, de preferência branca.

4.1.3 Os alvos de penalidade deverão ser identificados com clareza ou ser pintados de cor lisa, diferente da cor dos alvos de pontuação. Podem ser usados no-shoot metálicos nos tamanhos e formas gerais. No-shoot metálicos não tem a borda de não pontuação.

4.1.4 Os alvos utilizados na pista de tiro poderão ser parcial ou integralmente encobertos por meio de coberturas transponíveis (“soft covers”) ou intransponíveis (“hard covers”), como segue:

4.1.4.1 A cobertura que serve para esconder total ou parcialmente um alvo será considerada intransponível (“hard cover”). Deverá ser evitado, sempre que possível, que a cobertura intransponível seja simulada e sim construída com material impenetrável. (veja regra 2.1.3) Não se deve usar conjunto de alvos de papel como cobertura intransponível.

4.1.4.2 A cobertura que serve meramente para obscurecer os alvos será considerada transponível (“soft cover”). O tiro que atravessa a cobertura transponível atingindo um alvo de pontuação será pontuado. Aquele que atravessa a cobertura transponível antes de atingir um alvo de penalidade será punido. Todas as zonas de pontuação de alvo escondido por cobertura transponível deverão ser deixadas inteiramente intactas. Alvos obscurecidos por cobertura transponível tanto podem ser visíveis através da cobertura como parte do(s) alvo(s) afetado(s) deve aparecer em volta da cobertura

4.1.5 É proibido declarar que um alvo único, intacto, representa dois ou mais alvos depois de modificá-lo com fita adesiva, tinta ou qualquer outro meio.

4.2 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Papel

4.2.1

4.2.2 Os alvos de papel deverão ter linhas de pontuação e bordas não pontuadas demarcadas com nitidez na parte da frente, não devendo, contudo, ficar visíveis a uma distância de mais de 10 metros. As zonas de pontuação proporcionam o reconhecimento da potência na competição de IPSC.

4.2.2.1 A parte da frente do alvo de penalidade de papel deve conter uma borda não pontuada que possa ser suficientemente distinguida. Na falta de perfurações ou de outras marcações adequadas, o *Range Master* deverá ordenar que todos os alvos afetados possuam uma borda de não pontuação substituta desenhada ou aplicada sobre eles.

4.2.3 Os alvos de papel não deverão jamais receber mais do que 12 (doze) impactos antes de serem pontuados e obreados.

- 4.2.4 Quando a área de pontuação do alvo de papel tiver que ser parcialmente escondida, os desenhistas de pista deverão simular coberturas intransponíveis (“hard cover”) da seguinte maneira:
- 4.2.4.1 Escondendo realmente uma parte do alvo (vide Regra 4.1.4.1).
 - 4.2.4.2 Recortando o alvo para retirar dele a parte considerada escondida pela cobertura intransponível (“hard cover”). Esses alvos deverão ter neles fixada uma borda de não pontuação substituta que ocupará toda a extensão da divisa com a área de pontuação (vide Regra 4.2.2).
 - 4.2.4.3 Pintando de cor lisa e contrastante ou colando fita adesiva bem visível sobre a parte a ser considerada escondida por cobertura intransponível (“hard cover”).
 - 4.2.4.4 A cobertura intransponível (“hard cover”) e no-shoot sobrepostas não deverá esconder completamente a zona de pontuação mais alta de um alvo parcialmente escondido.

4.3 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Metálicos

- 4.3.1 Os alvos metálicos aprovados pela IPSC para competição de arma curta (“handgun”) são os seguintes:
- 4.3.1.1 Os Poppers de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos de metal aprovados, destinados ao reconhecimento de potência.
 - 4.3.1.2 Os Mini Poppers de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos metálicos aprovados, destinados a reconhecer potência e servem para simular Poppers de tamanho normal, colocados a grande distância. O Mini Popper e o Pepper Popper podem ser utilizados na mesma pista de tiro
 - 4.3.1.3 Os Pepper Poppers e os Classic Poppers (Clássicos) poderão ser incluídos na mesma pista de tiro. Recomenda-se o uso de poppers de IPSC que caiam para frente.
 - 4.3.1.4 Poderão ser usados vários tamanhos de pratos de metal (vide Apêndice C3). No entanto, a pista de tiro não deverá usar exclusivamente pratos de metal: em cada uma deverá ser incluído pelo menos um alvo de papel de pontuação ou Popper (além de qualquer alvo de penalidade de metal ou papel) de pontuação de IPSC autorizado. Pratos de metal não estão sujeitos a calibragem ou verificação de calibragem
 - 4.3.1.5 Os alvos metálicos de pontuação deverão cair ou virar quando atingidos para receber pontuação. Aquele que, ao cair, ficar acidentalmente de pé ou de lado, ou que o Range Officer considere que tenha caído ou virado em virtude de um impacto sobre a estrutura que o sustenta ou de qualquer razão acidental, será tratado como falha de equipamento de pista (vide Regra 4.6.1).
 - 4.3.1.6 Ao contrário dos *Poppers* de IPSC, os pratos metálicos não estão sujeitos a calibragem ou a desafios de calibragem e, portanto, se um prato metálico for corretamente atingido mas não cair nem virar, o *Range Officer* poderá declarar falha de equipamento de pista e ordenar que o competidor refaça a pista de tiro depois da retificação do prato defeituoso.
 - 4.3.1.7 Os pratos metálicos de penalidade destinados a cair ou virar quando atingidos, mas que acidentalmente ficam de pé ou de lado ao cair, serão tratados como falha de equipamento de pista.
 - 4.3.1.8 Os alvos metálicos de penalidade destinados a permanecer na vertical quando atingidos, se atingidos deverão ser pintados novamente quando cada competidor terminar sua tentativa na pista de tiro. Se isso não acontecer, os competidores seguintes não deverão ser punidos por impactos visíveis em sua superfície.

4.4 Alvos Quebráveis e Sintéticos

- 4.4.1 Em competições de arma curta (“handgun”) da IPSC não será autorizado o uso de alvos quebráveis, como pombos e telhas de barro.
- 4.4.2 Alvos sintéticos(ex: alvo regenerativo – não precisa obréia) algumas vezes utilizados em estandes fechados, não podem ser usados em competições Nível III ou acima. Entretanto, subjugado a autorização prévia por escrito do Diretor Regional, alvos sintéticos poderão ser utilizados em competições Nível I e II, que aconteçam dentro da região

4.5 Rearruração do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista

- 4.5.1 O competidor não deverá em momento algum interferir na superfície da pista, na folhagem natural, nas construções, nas escoras nem nos outros equipamentos da pista (entre os quais alvos, suportes dos alvos e ativadores de alvo). Eventuais violações poderão incorrer em um erro de procedimento por ocorrência, a critério do *Range Officer*.
- 4.5.2 O competidor poderá solicitar que os auxiliares da prova tomem medidas corretivas para garantir a consistência da superfície da pista, da apresentação de alvos e/ou de qualquer outra questão. O *Range Master* terá autoridade final na decisão desses pedidos.

4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões

- 4.6.1 Os equipamentos de pista deverão apresentar o desafio de modo justo e eqüitativo a todos os competidores. As falhas dos equipamentos de pista abrangem, embora não exclusivamente, o deslocamento dos alvos de papel, a ativação prematura dos alvos metálicos ou móveis, o mau funcionamento de equipamentos mecânicos ou elétricos e a falha das escoras das aberturas, portas e barreiras . A declaração e/ou o use de qualquer arma carregada ou descarregada (veja regra 10.5.13) como “equipamento de pista” é proibida
- 4.6.2 O competidor que não conseguir completar a pista de tiro em virtude de falha do equipamento de pista ou pelo fato de um alvo metálico ou móvel não ter sido rearrumado antes de sua tentativa na pista de tiro deverá ser solicitado a refazer a pista de tiro depois de tomadas as devidas medidas corretivas.
- 4.6.3 O mau funcionamento crônico de um equipamento de pista numa pista de tiro poderá acarretar a retirada do estágio (“stage”) dos resultados da competição (*vide* Regra 2.3.4).

CAPÍTULO 5: Equipamentos do Competidor

5.1 Arma Curta (“Handgun”)

- 5.1.1 As armas curtas (“handguns”) são regulamentadas por Divisões (*vide* Apêndice D); no entanto, as pistas de tiro têm que manter sua consistência em todas as Divisões.
- 5.1.2 As medidas mínimas do estojo do cartucho de arma curta (“handgun”) em competições da IPSC são de 9 x 19 mm. O menor diâmetro de projétil é de 9 mm (0,354 polegadas).
- 5.1.3 Mira – São estes os tipos de mira identificados pela IPSC:
- 5.1.3.1 “Mira aberta” é um dispositivo de pontaria, fixado na arma, que não utiliza circuitos nem lentes eletrônicos. Fibras ópticas não são consideradas lentes
 - 5.1.3.2 “Mira óptica/eletrônica” é um dispositivo de pontaria (inclusive lanternas) fixado na arma que utiliza circuitos e/ou lentes eletrônicos.
 - 5.1.3.3 O *Range Master* é a autoridade final no que diz respeito à classificação das miras usadas na competição de IPSC e/ou em sua conformidade com estas normas, entre as quais se incluem as Divisões do Apêndice D.
- 5.1.4 A não ser quando exigido por uma Divisão (*vide* Apêndices), não há restrição quanto ao peso do gatilho da arma curta. No entanto, o mecanismo do gatilho deve apresentar permanentemente funcionamento seguro.
- 5.1.5 São expressamente proibidos gatilhos e/ou sapatas de gatilho que ultrapassam a largura do guarda-mato.
- 5.1.6 A arma curta (“handgun”) deve apresentar-se sempre em boas condições de funcionamento e segurança. Os *Range Officers* têm o direito de examinar a arma do competidor e equipamentos associados, a qualquer momento, a fim de comprovar seu funcionamento seguro. Caso considere que alguns dos itens examinados não apresentem boas condições de funcionamento ou de segurança, o *Range Officer* deverá retirá-lo da competição até que, segundo seu critério, tenha sido satisfatoriamente reparado.
- 5.1.7 O competidor deve usar a mesma arma e tipo de mira em todas as pistas de tiro de uma competição. No entanto, caso sua arma curta (“handgun”) e/ou miras venham a apresentar problemas de funcionamento ou de segurança, o competidor deverá, antes de substituí-las, solicitar a permissão do *Range Master*, que poderá aprovar a substituição contanto que:
- 5.1.7.1 A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão declarada.
 - 5.1.7.2 O competidor não ganhe vantagem competitiva com a arma substituta.
 - 5.1.7.3 A munição do competidor, quando testada na arma substituta, atinja o fator de potência mínimo com o cronógrafo da prova (*vide* Regra 5.6.3.9).
- 5.1.8 O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma arma curta (“handgun”) durante a competição sem aprovação prévia do *Range Master* ficará sujeito às disposições do Artigo 10.6.
- 5.1.9 O competidor não deverá jamais usar ou portar consigo mais do que uma arma curta (“handgun”) durante uma pista de tiro (*vide* Regra 10.5.7).
- 5.1.10 São proibidas as armas curtas (“handguns”) com coronha de ombro e/ou *foregrips*. Veja regra 10.5.15
- 5.1.11 São proibidas as armas curtas (“handguns”) com “*burst*” (rajada curta) e/ou operação completamente em automático (ou seja, que permitem o disparo de mais de uma munição com uma simples puxada ou ativação do gatilho). Veja regra 10.5.15

5.2 Coldre e Outros 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 o comando direto de um *Range Officer*, o competidor deverá carregar sua arma descarregada, dentro de um estojo, bolsa ou coldre firmemente fixado no cinto vestido pelo competidor (*vide* Regra 10.5.1).

- 5.2.2 Ao carregar sua arma curta (“handgun”) no coldre, o competidor deverá estar com o alojamento do carregador vazio e o cão ou martelo deve estar desarmado. Violações incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitas aos termos do Artigo 10.6 nas ocorrências seguintes dentro da mesma competição.
- 5.2.3 A menos que especificado de forma diferente na descrição (“briefing”) da pista, o cinto em que o coldre é transportado e todos os equipamentos a ele associados deverão ser usados na altura da cintura. O cinto, o cinto interno ou ambos deverão ficar permanentemente presos à cintura ou passados por pelo menos três presilhas de cinto.
- 5.2.3.1 As competidoras femininas poderão usar o cinto, coldre e seus respectivos equipamentos na altura do quadril, mas a borda superior do cinto não deve ficar abaixo dos ossos laterais extremos da cabeça do fêmur (tuberosidade maior). É permitido usar um segundo cinto na altura da cintura, mas o coldre e seus respectivos equipamentos devem ser carregados no cinto de baixo (*vide* Apêndice D).
- 5.2.4 Munição de reserva, carregadores e municidores rápidos deverão ser transportados em dispositivos retentores específicos para essa finalidade, a fim de reduzir o risco de perda durante a pista de tiro.
- 5.2.4.1 Para início em mesas ou similares, após o sinal de início, o competidor pode transportar esses itens em qualquer lugar do corpo, e isso não vai ser tratado como violação das regras das divisões.
- 5.2.5 Quando a Divisão especificar a distância máxima que a arma curta (“handgun”) e respectivos equipamentos podem ficar projetados para fora do corpo, o *Range Officer* poderá conferir se a arma e o equipamento do competidor estão de acordo com os requisitos medindo a distância mais curta entre o tronco do competidor e o centro da maior dimensão do cabo da arma e/ou eventuais dispositivos de remuniamento.
- 5.2.5.1 Essas medidas serão tomadas com o competidor em pé, em posição natural. Veja apêndice F3
- 5.2.5.2 Todo competidor que não passar nesse teste será solicitado a ajustar imediatamente seu coldre ou equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada. O *Range Master* poderá usar de uma certa tolerância quanto ao cumprimento desses requisitos em virtude de considerações anatômicas, pois é possível que alguns competidores não consigam cumpri-las inteiramente.
- 5.2.5.3 A menos que especificado por escrito na descrição (“briefing”) da pista ou que seja exigido por um *Range Officer*, a posição do coldre e seu respectivo equipamento não deve ser alterada pelo competidor de pista para pista. Se houver tira retentora ou aba (tampa) presa ao coldre, ela deverá ser aplicada ou fechada antes de ser emitido o comando “Espera” (“Standby”) (*vide* Regra 8.3.3).
- 5.2.6 As competições de arma curta (“handgun”) da IPSC não exigirão o uso de nenhum tipo ou marca em particular de coldre. No entanto, o *Range Master* poderá considerar que o coldre de um competidor não apresenta segurança e ordenar que ele seja corrigido a seu critério, sem o que o item será retirado da prova.
- 5.2.7 Os competidores não terão permissão para iniciar a pista de tiro usando:
- 5.2.7.1 Coldre de ombro ou coldre amarrado à perna (“tie-down”) (aparecendo ou não), exceto como especificado na Regra 5.2.8.
- 5.2.7.2 Coldre com a extremidade inferior da arma curta (“handgun”) abaixo da borda de cima do cinto, exceto conforme especificado na Regra 5.2.8.
- 5.2.7.3 Coldre com o cano da arma (“handgun”) apontado para além de 1 metro do pé do competidor quando ele estiver em pé, relaxado.
- 5.2.7.4 Coldre que não impede completamente o acesso ao gatilho ou sua ativação quando a arma está coldreada.
- 5.2.8 A competidores identificados perante o *Match Director* como militares ou policiais da ativa poderá ser atribuído o direito de usar seus coldres de trabalho e equipamento associado, mas o *Range Master* continuará sendo a autoridade final no que se refere à segurança e à conveniência do uso de equipamento desse tipo nas competições da IPSC.
- 5.2.8.1 Competidor julgado pelo RM como permanente e significativamente inabilitado deve receber atenção especial em relação ao tipo e/ou posição do seu coldre e equipamentos afins, e o RM permanece como autoridade final em respeito a segurança e o uso apropriado de tais equipamentos nas provas de IPSC

5.3 Roupas apropriadas

- 5.3.1 É desencorajado o uso de roupa camuflada e tipos similares de traje militar ou policial. As exceções são os competidores que são militares ou policiais da ativa. O Diretor da Prova será a autoridade final quanto ao vestuário que o competidor não pode usar.

5.4 Proteção para Olhos e Ouvidos

- 5.4.1 Todas as pessoas são advertidas para o fato de que o uso correto de proteção para olhos e ouvidos atende a seus próprios interesses e quanto à importância fundamental da prevenção de acidentes. Recomenda-se com veemência o uso de óculos de segurança e protetores de ouvido por todas as pessoas, durante todo o tempo de permanência na área do estande.
- 5.4.2 As organizações anfitriãs poderão exigir de todas as pessoas o uso constante de proteção dentro de toda a área do estande, como condição para a permanência no local. Nesse caso, os auxiliares de pista deverão fazer todo o esforço possível para garantir que todos usem a devida proteção.
- 5.4.3 Se perceber que um competidor perdeu ou deslocou seus óculos de segurança ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começou a pista de tiro sem eles, o auxiliar de pista deverá pará-lo imediatamente. Depois de recolocar o equipamento, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro.
- 5.4.4 O competidor que acidentalmente perder seus óculos de proteção ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começar a pista de tiro sem eles terá o direito de parar, apontar a arma para uma direção segura e indicar o problema ao auxiliar de pista, caso em que se aplicarão as disposições da regra anterior.
- 5.4.5 Qualquer tentativa ganhar vantagem competitiva retirando o equipamento de proteção durante a pista de tiro será considerada conduta antiesportiva (*vide* Regra 10.6.3).
- 5.4.6 Se considerar que um competidor que está preste a fazer uma tentativa na pista de tiro está usando proteção inadequada, o *Range Officer* poderá 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 Afins

- 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 aceitará qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, física ou jurídica, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder.
- 5.5.2 Carregadores e municidores rápidos devem atender às disposições da Divisão declarada.
- 5.5.3 Carregadores de reserva, municidores rápidos e munição que o competidor deixe cair ou descarte após o sinal de partida poderão ser recuperados, mas essa recuperação está permanentemente sujeita a todas as regras de segurança cabíveis.
- 5.5.4 São proibidas nas competições da IPSC munições perfurantes de blindagem, incendiárias e/ou traçantes.(veja regra 10.5.15)
- 5.5.5 Toda munição usada pelo competidor deverá estar de acordo com todos os requisitos da Divisão declarada, como define o Apêndice D.
- 5.5.6 Qualquer munição que, na opinião de um *Range Officer*, não apresente condições de segurança deverá ser imediatamente retirada da competição.(veja regra 10.5.15)
- 5.5.7 É proibida munição que disparar mais de um projétil ou outro objeto pontuável em um disparo simples. Veja regra 10.5.15

5.6 Cronógrafo e Fatores de Potência

- 5.6.1 Os fatores de potência de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D. Deve ser usado um ou mais cronógrafos oficiais da prova na determinação do fator de potência da munição de cada competidor. Na ausência, porém, de cronógrafos oficiais, o fator de potência declarado pelo competidor não poderá ser contestado.
- 5.6.1.1 A classificação do fator de potência que permitirá a inclusão dos pontos do competidor nos resultados de competição é denominada fator Menor. O piso do fator de potência para classificação “menor” e os demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.2 Certas Divisões oferecem uma classificação de fator de potência mais alta, chamada Maior, que permite aos competidores ganhar mais pontos em disparos periféricos sobre alvos de pontuação de papel. O piso do fator de potência para a classificação “maior”, quando oferecida, e demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.3 ew
- 5.6.2 O(s) cronógrafo(s) oficial(is) da prova deve(m) ser devidamente configurado(s) e aferido(s) a cada dia da prova pelos auxiliares da prova da seguinte maneira:
- 5.6.2.1 No início do primeiro dia da competição, o *Range Officer* efetuará três disparos sobre o cronógrafo com arma de calibragem e munição do suprimento de calibragem oficial da prova, anotando-se a velocidade média dos disparos.
- 5.6.2.2 Nos dias subsequentes da competição, o processo se repetirá com a mesma arma e munição do mesmo estoque (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 estiver dentro dos 5% aplicados no fator menor
- 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.
- 5.6.3 Procedimento de Teste da Munição
- 5.6.3.1 A munição deverá ser testada com a arma curta (“handgun”) do competidor. Além disso, antes e / ou durante análise, a arma do competidor e os seus componentes não devem ser alterados ou modificados de qualquer forma diferente da condição que está sendo usado (ou será utilizado) na prova. Violações estarão sujeitas a Seção 10.6.
- 5.6.3.2 Serão tirados de cada competidor oito cartuchos para o teste do cronógrafo, no momento e local determinados pelos auxiliares da prova, que poderão ainda requerer testes complementares da munição do competidor a qualquer momento durante a competição.
- 5.6.3.3 Dos oito cartuchos tirados pelos auxiliares da prova, um cartucho será pesado para determinar o peso real do projétil e três serão disparados sobre o cronógrafo. Na falta de um martelo de inércia e de balanças, será usado o peso de projétil declarado do competidor. Mostradores digitais da balança e cronógrafo oficiais, serão usados com os valores de face, independente de do número de casas decimais indicados no equipamento de medição utilizado na prova.
- 5.6.3.4 O fator de potência é calculado com o peso do projétil e a velocidade média dos três disparos efetuados, de acordo com a seguinte fórmula:
- $$\text{Fator de potência} = \frac{\text{peso do projétil (grains)} \times \text{velocidade média (pes por segundo)}}{1000}$$
- O resultado final vai ignorar todas as casa decimais (ex: para propósito da IPSC, 124,0000 não é 125
- 5.6.3.5 Se o fator de potência resultante não coincidir com o piso declarado de fator de potência, serão efetuados mais três disparos sobre o cronógrafo. O fator de potência será recalculado com o peso de projétil e velocidade média dos três disparos mais rápidos dos seis efetuados.
- 5.6.3.6 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá escolher dentre estas duas opções:

- (a) Seu projétil final será pesado e, se apresentar valor mais alto do que o primeiro projétil, o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será feito com o peso mais alto, ou
 - (b) Seu projétil final será disparado sobre o cronógrafo e o fator de potência será recalculado com o peso do primeiro projétil e com a velocidade média dos três disparos mais rápidos dentre os 7 efetuados.
- 5.6.3.7 Se o fator de potência resultante não coincidir com o piso do fator de potência Maior da Divisão declarada, todos os pontos do competidor serão recalculados como Menor, se esse piso tiver sido alcançado.
- 5.6.3.8 Se o fator de potência resultante não corresponder ao piso de fator de potência mínimo da Divisão declarada, o competidor poderá continuar atirando a prova, mas sem o reconhecimento de pontos nem da prova.
- 5.6.3.9 Se a munição do competidor for novamente testada – ou se for usada alguma munição substituta autorizada – e forem registrados fatores de potência diferentes quando testados de acordo com estas regras, deverá ser aplicado o fator de potência mais baixo para pontuar todas as pistas de tiro, inclusive aquelas já completadas pelo competidor.
- 5.6.3.10 Serão retirados dos resultados da competição os pontos do competidor que, por algum motivo, deixar de apresentar sua arma para ser testada no momento e local designados e/ou deixar de fornecer cartuchos de amostra para serem testados quando assim solicitado pelo auxiliar da prova.
- 5.6.3.11 Se, na opinião do *Range Master*, o cronógrafo da prova não apresentar boas condições de funcionamento, impossibilitando outros testes com a munição dos competidores, o fator de potência dos competidores que tiverem efetuado normalmente o teste permanecerá e os fatores de potência “Maior” e “Menor” declarados por todos os outros competidores que não puderam ser submetidos ao teste serão aceitos sem contestação, sujeito a quaisquer requisitos da Divisão aplicável (*vide* Apêndices).

5.7 Defeitos – Equipamentos do Competidor

- 5.7.1 Caso a arma (“handgun”) de um competidor apresente defeito de funcionamento depois de ser dado o sinal de partida, o competidor poderá tentar corrigir o problema dentro das normas de segurança e continuar a pista de tiro. Enquanto estiver fazendo a tentativa de reparo, o cano de sua arma deverá permanecer o tempo todo apontado para a direção geral dos alvos (“downrange”). Não será permitido o uso de varetas ou outras ferramentas para corrigir o problema do mal funcionamento e eventuais violações resultarão em pontuação zero no estágio (“stage”).
- 5.7.1.1 O competidor que experimentar um mal funcionamento da arma enquanto cumprindo o comando de “Load and make read” or “Make read”, mas antes da emissão de “Start signal” é autorizado a se retirar sob autorização e supervisão do RO da pista, para reparar a arma, sem penalidade, sujeito ao previsto na regra 5.7.4, regra 8.3.11 e todas as outras regras de segurança,. Uma vez completado o reparo(e o previsto na regra 5.1.7 foi satisfeita, se aplicável) o competidor pode retornar para fazer a pista, sujeito a programação determinada pelo RO ou RM
- 5.7.2 Ao retificar um problema de funcionamento que requeira que o competidor claramente mova a arma fora da linha de visada dos alvos, seus dedos deverão ficar claramente fora do guarda-mato (*vide* Regra 10.5.8).
- 5.7.3 Caso não consiga corrigir o problema de funcionamento de sua arma curta (“handgun”) dentro de dois minutos, o competidor deverá apontar a arma com toda segurança para a direção geral dos alvos (“downrange”) e avisar ao *Range Officer*, que encerrará a pista de tiro (inclusive quaisquer séries componentes dos exercícios padrão (“standard exercises”) ainda não feitas) da maneira normal. A pista de tiro (inclusive quaisquer séries componentes de exercícios padrão ainda não feitas) será pontuada como atirada, contando com todas os erros de tiro e penalidades que se aplicarem.
- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma curta (“handgun”) carregada (*vide* Regra 10.5.13).
- 5.7.5 Quando a arma falhar da forma explicada acima, o competidor não será autorizado a refazer a pista de tiro ou série (“string”), incluindo-se aí o caso de uma arma ser declarada sem condições de uso ou de segurança durante a pista de tiro ou série. No entanto, quaisquer séries componentes de exercícios padrão (“standard exercises”) poderão ainda ser tentadas pelo competidor afetado depois de ele ter sua arma (“handgun”) reparada e antes de os resultados da competição serem declarados finais pelo Diretor da Prova.

- 5.7.6 Caso encerre a pista de tiro em virtude da suspeita de algum competidor possuir arma ou munição sem condições de segurança (p.ex., carga sem pólvora “squib”), o *Range Officer* tomará todas as providências que julgar necessárias para restabelecer a segurança tanto do competidor quanto do estande. O *Range Officer* inspecionará então a arma (“handgun”) ou munição do competidor e procederá da seguinte forma:
- 5.7.6.1 Caso o *Range Officer* encontre provas que confirmem suas suspeitas, o competidor não terá direito a refazer (“reshoot”) a pista, mas receberá ordem de retificar o problema. Será registrado em sua ficha de pontuação o tempo gasto até o último disparo efetuado e a pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”), computadas todas os erros de tiro (“miss”) e penalidades incorridas (*vide* Regra 9.5.6).
 - 5.7.6.2 Caso o *Range Officer* descubra que sua suspeita era infundada, o competidor será solicitado a refazer (“reshoot”) o estágio (“stage”).
 - 5.7.6.3 Um competidor que para por sua conta devido a uma suspeita ou real parada de projétil no cano, não tem direito a refazer a pista.

5.8 Munição oficial da prova

- 5.8.1 Quando os organizadores da prova colocam a disposição munição oficial para compra por competidores na prova, o Diretor da Prova deve, tanto na literatura oficial da prova (e/ou na página oficial da prova na web) como por meio de aviso homologado por ele e colocado em local visível no ponto de venda, identificando claramente fabricante / marca, especificação de calibre e carga são considerações de primeira ordem, por Divisão assim como o fator maior e menor, no caso que for. A munição em questão será normalmente isenta de teste de cronógrafo, na dependência das seguintes condições.
- 5.8.1.1 O competidor deve obter e manter durante a prova um recibo do organizador da prova ou seu vendedor indicado na prova, onde constam detalhes de quantidade e descrição da munição em questão comprada na prova, e o dito recibo deve ser mantido à vista de qualquer Range Officer da prova, na falta deste o previsto na regra 5.8.1 não se aplicará. Munições não compradas dos organizadores da prova ou seu vendedor indicado na prova. Não gozarão do previsto na regra 5.8.1, independente que tenha ou não semelhança e em todas as intenções e propósitos seja idêntica a munição oficial da prova.
 - 5.8.1.2 Munição oficial da prova comprada pelo competidor é julgada como equipamento do competidor (veja seção 5.7) por esse motivo não será base para reshoot e/ou apelação para Arbitragem.
 - 5.8.1.3 Munição oficial da prova não deve se restringir somente para venda e/ou uso dos competidores representantes do país sede e/ou do vendedor (fabricante).
 - 5.8.1.4 Munição oficial da prova deve ser aprovada pelo Diretor Regional da Região na qual a prova está acontecendo
 - 5.8.1.5 Oficiais da prova tem o direito de conduzir cronografagem ou outros testes em toda e qualquer munição a qualquer tempo, e não necessitam de dar motivos.
- 5.8.2 Quando possível, os organizadores da prova (ou seu vendedor indicado na prova) porão a disposição uma área de teste de tiro, supervisionada por um Range Officer, onde os competidores possam testar o funcionamento na(s) sua(s) arma(s) de pequena quantidade de um mesmo lote de munição oficial da prova antes de comprar.

CAPÍTULO 6: Estrutura da Competição

6.1 Princípios Gerais

A título de clareza, são fornecidas as seguintes definições:

- 6.1.1 Série (“String”) – Componente separadamente cronometrado e pontuado de um exercício padrão (“Standard exercise”). Os pontos e penalidades são registrados no final de cada série e a soma dos resultados das séries fornece o resultado final do estágio (“stage”) (*vide* também Regra 9.5.5).
- 6.1.2 Exercício Padrão (“Standard Exercise”) – Pista de tiro que consiste em uma ou mais série (“string”) cronometrada individualmente. Seus pontos, depois de deduzidas as eventuais penalidades, são acumulados ao final da pista de tiro para produzir os resultados finais do estágio (“final stage results”). A pista de tiro de cada série individual poderá requerer uma posição de tiro específica, um procedimento e/ou uma ou mais recargas obrigatórias. Só é permitido um Exercício Padrão com no máximo 24 disparos em competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior.
- 6.1.3 Estágio (“Stage”) – Componente cronometrado e pontuado individualmente em uma competição.
- 6.1.4 Competição ou Prova (“Match”) – Consiste em, no mínimo, dois estágios. A soma dos resultados dos estágios (“stages”) individualmente será acumulada para declarar o vencedor da competição. Cada etapa componente deve ser designada exclusivamente a um único tipo de arma (por exemplo, estágio de arma curta ou estágio de espingarda ou estágio de rifle).
- 6.1.5 Torneio - Consiste em um único campeonato em que cada uma das pistas são atribuídas a um determinado tipo de arma de fogo (por exemplo, Arma Curta pistas 1-4, Rifle pistas 5-8, Espingarda pistas 9-12). Os resultados de cada pista individual serão acumulados em total para declarar o vencedor do Torneio.
- 6.1.6 Grande Torneio – Consiste em duas ou mais competições de arma de fogo específicas (p.ex., uma competição de arma curta e uma de espingarda, ou uma de arma curta, uma de rifle e uma de espingarda). O resultados individuais obtidos pelo competidor em cada da competição componente serão usados para declarar o vencedor geral do torneio, de acordo com as Normas de Grande Torneio de IPSC.
- 6.1.7 Liga – Consiste em duas ou mais competições da modalidade de tiro IPSC do mesmo tipo de arma de fogo mantidas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados (“match results”) obtidos pelo competidor nas provas componentes especificadas pelos organizadores da liga será acumulada para determinar o vencedor da liga.
- 6.1.8 Prova Paralela (“Shoot-Off”) Evento conduzido separadamente de uma prova ou competição, na qual competidores qualificados competem diretamente entre si utilizando simultaneamente alvos separados mas iguais, dispostos de acordo com uma determinada configuração, num processo de eliminação (*vide* Apêndice E).

6.2 Divisões das Competições

- 6.2.1 As Divisões da IPSC reconhecem diferentes armas de fogo e equipamentos (*vide* Apêndice D). Cada competição deverá reconhecer pelo menos uma Divisão. Quando numa mesma prova estiverem presentes várias Divisões, cada Divisão deverá ser pontuada separada e independentemente e os resultados da prova deverão reconhecer um vencedor de cada Divisão.
- 6.2.2 Nas competições homologadas de IPSC, cada Divisão deverá competir com o número mínimo de competidores estipulado no Apêndice A2 para que a competição seja reconhecida. Se o número de competidores de uma Divisão for insuficiente, o Diretor da Prova poderá permitir que aquela Divisão permaneça sem reconhecimento oficial da IPSC.
- 6.2.3 Antes do começo da competição, cada competidor deverá declarar uma Divisão para fins de pontuação e os auxiliares da prova deverão conferir se o equipamento do competidor está de acordo com a Divisão declarada antes de ele efetuar alguma tentativa em qualquer pista de tiro. Entretanto o competidor sempre permanece sujeito ao previsto na regra 6.2.5.1

- 6.2.4 Sujeito à aprovação prévia do Diretor da Prova, o competidor poderá participar de uma competição em mais de uma Divisão, mas só poderá competir pelos pontos da prova em uma Divisão e essa deverá ser a sua primeira tentativa em todos os casos. Nenhuma tentativa posterior em outra Divisão contará para o reconhecimento da prova.
- 6.2.5 Quando uma Divisão não for oferecida ou tiver sido excluída, ou quando 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 atirá a prova sem concorrer a pontos.
- 6.2.5.1 Contudo, se o equipamento do competidor ou outros requisitos não estiverem de acordo com a Divisão declarada durante a pista de tiro, o competidor será enquadrado na Divisão *Open*, se possível; do contrário, o competidor atirá a prova sem concorrer a pontos. Os competidores já registrados na Divisão *Open* que não cumpram os requisitos da Divisão *Open* durante uma pista de tiro vão atirar a competição sem pontuação
- 6.2.5.2 O competidor que for classificado ou reclassificado da maneira descrita acima deverá ser notificado a respeito logo que possível. A decisão do *Range Master* sobre esses assuntos é final.
- 6.2.6 Uma desqualificação incorrida pelo competidor a qualquer momento durante a prova o impedirá de participar da competição e de qualquer tentativa posterior em outra Divisão. Essa norma, porém, não é retroativa. Todos os pontos anteriores e todos os pontos de provas completadas em outra Divisão serão computados para reconhecimento e premiação naquela Divisão.
- 6.2.7 O reconhecimento do competidor numa Divisão específica não impedirá seu posterior reconhecimento numa categoria nem sua inclusão como membro de uma equipe regional ou de alguma outra equipe.

6.3 Categorias das Competições

- 6.3.1 As competições da modalidade de tiro IPSC podem envolver 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 das Categorias atualmente aprovadas estão enumeradas no Apêndice A2.

6.4 Equipes Regionais

- 6.4.1 Havendo vaga, cada Região poderá selecionar, por mérito, apenas uma equipe regional oficial de cada Divisão e/ou Divisão/Categoria para competições da IPSC de nível IV ou superior. As equipes das categorias aprovadas são especificadas na Assembléia Geral (*vide* Apêndice A2).
- 6.4.1.1 No Campeonato Nível IV, as únicas equipes permitidas são aquelas que representam as regiões dentro da zona onde o campeonato está sendo realizado (por exemplo, em um campeonato europeu, apenas equipes representando Regiões (países) designado pela IPSC como pertencente à Zona Européia podem ser inscritas).
- 6.4.1.2 Nos campeonatos de Nível IV e superiores, equipes regionais oficiais devem ser "semeados" (distribuídos) de acordo com a colocação no evento imediatamente anterior ao que está acontecendo.
- 6.4.2 Os pontos de cada competidor individualmente serão usados exclusivamente para uma única equipe da prova.
- 6.4.3 As equipes deverão ser formadas por no mínimo quatro (4) membros, mas para calcular os resultados da equipe só serão usados os pontos dos três (3) membros mais bem pontuados.
- 6.4.4 Caso algum membro de uma equipe se retire da competição por qualquer motivo antes de completar todos os estágios, os pontos por ele obtidos continuarão valendo para a pontuação da equipe, mas ela não poderá substituir o membro que saiu.
- 6.4.5 O membro de equipe que não tenha condições de iniciar a competição poderá ser substituído antes da partida por outro competidor, mediante a aprovação do Diretor da Prova.

- 6.4.6 Se algum membro de equipe for desqualificado da competição, seus pontos reverterão a zero em todas as pistas de tiro. As equipes não terão direito de substituir membros desqualificados.

6.5 Status e Credenciais do Competidor

- 6.5.1 Todos os competidores deverão ser membros individuais da Região da IPSC em residem normalmente. A residência é definida como a Região em que o indivíduo se encontra ordinariamente domiciliado por no mínimo 183 dias dos doze meses imediatamente anteriores ao mês em que a competição começa. A condição de domiciliado consiste num 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 doze meses. Em qualquer caso os organizadores da prova, não devem aceitar competidores estrangeiros a menos que o Diretor Regional de sua região confirme a qualificação do competidor para participar da prova em questão

- 6.5.1.1 Os competidores que normalmente residam em um 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, sujeito à aprovação do Conselho Executivo da IPSC e do Diretório Regional da Região. Se o país ou área geográfica de residência do competidor vier a solicitar filiação à IPSC, ele deverá tornar-se membro daquela Região durante o processo de filiação.

- 6.5.2 O competidor e/ou membro de equipe só poderá representar a Região da IPSC em que reside, exceto nas seguintes situações:

- 6.5.2.1 Quando o competidor residir em uma Região mas quiser representar a Região em que tem cidadania, os Diretores Regionais da Região de residência e da Região de cidadania deverão concordar por escrito a respeito antes do início da competição.

- 6.5.2.2 O competidor que se enquadrar nas condições da Regra 6.5.1.1 poderá representar a Região da qual se tornou membro, na dependência de receber aprovação por escrito do Diretor Regional.

- 6.5.3 Nos Campeonatos Regionais e Continentais, somente os competidores que satisfaçam os requisitos de residência estabelecido na regra 6.5.1 ,tem direito a ser reconhecido como Campeão Regional ou Continental por divisão e/ou Categoria se for o caso. Entretanto quando o resultado da prova determina que o Campeão Regional ou Continental é de fora da Região ou Continente, ele não será excluído do resultado que deve permanecer inteiramente intacto. Por exemplo

Região 1 Campeonato da Divisão 1

100% competidor A – região 2 (declarado Campeão do overall e da divisão)

99% competidor B – região 6

95% competidor C – região 1 (declarado campeão da região 1)

6.6 Data e Horário das Provas e de Formação de Pelotões

- 6.6.1 Os competidores deverão competir por pontos de acordo com o cronograma publicado para a prova e para a formação dos pelotões. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados para algum estágio (“stage”) não poderá completá-lo sem a aprovação prévia do Diretor da Prova. Na falta dessa aprovação, seus pontos no estágio serão zero.

- 6.6.2 Apenas oficiais do campeonato, patrocinadores da prova, personalidades, que são membros em uma boa posição na sua Região (país) de residência, e dirigentes da IPSC (segundo a definição do Artigo 6.1 da Constituição da IPSC) poderão competir por pontos na “pré-prova” (“pre-match”), sujeito à aprovação prévia do Diretor da Prova e os competidores da competição principal não deverão ser impedidos de ver a “pré-prova”. Todos os membros das equipes regionais oficiais deverão competir na competição principal. Os pontos obtidos na "pré-prova", à critério do Diretor da Prova, poderão ser incluídos nos resultados gerais da competição, desde que as datas da "pré-prova" sejam divulgadas antecipadamente na programação oficial da competição. (*vide* também o Artigo 2.3).

- 6.6.2.1 Nas competições de nível IV ou superior, todos os membros da mesma equipe oficial devem competir juntos na mesma esquadra na prova principal

- 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 se encerra quando os resultados são declarados finais pelo Diretor da Prova.

6.7 Sistema Internacional de Classificação ("ICS")

- 6.7.1 O Conselho Executivo da IPSC poderá coordenar e publicar regulamentos e procedimentos específicos para o controle e a administração do Sistema Internacional de Classificação.
- 6.7.2 Competidores que buscam classificação internacional devem utilizar as pistas de tiro aprovadas, encontradas no website da IPSC.

CAPÍTULO 7: Administração da Competição

7.1 Auxiliares de Prova

Os deveres e os termos de referência dos auxiliares de prova são definidos da seguinte maneira:

- 7.1.1 *Range Officer* – emite comandos de pista, supervisiona a observância do competidor em relação à descrição (“briefing”) da pista e monitora de perto a segurança de seu comportamento. Declara também o tempo, os pontos e as penalidades de cada competidor e confere se foram corretamente registrados da ficha de pontuação do competidor (sob a autoridade de um *Chief Range Officer* e do *Range Master*).
- 7.1.2 *Chief Range Officer* – é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na pista de tiro sob seu controle e supervisiona a aplicação correta e consistente dessas normas (sob a autoridade do *Range Master*).
- 7.1.3 *Stats Officer* – coleta, classifica, tabula e conserva consigo todas as fichas de pontuação, para fornecer no fim os resultados provisórios e finais. Toda ficha de pontuação incompleta ou imprecisa deverá ser imediatamente encaminhada ao *Range Master* (sob a autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.4 *Quartermaster* – distribui, repara e efetua a manutenção de todos os equipamentos de pista (p. ex., alvos, material de conserto, tinta, escoras, etc.), do material de apoio do *Range Officer* (p. ex., cronômetros, pilhas e baterias, grampos, grampeadores, quadro de avisos, etc.) e providencia a alimentação do *Range Officer* (sob a autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.5 *Range Master* – possui autoridade total sobre todas as pessoas e sobre todas as atividades praticadas dentro de todo o estande, inclusive pela segurança do estande, pela operação de todas as pistas de tiro e pela aplicação das normas. Todas as desqualificações da competição e protestos contra a arbitragem devem ser levados à sua atenção. O *Range Master* é normalmente nomeado pelo Diretor da Prova e trabalha junto com ele, mas no que diz respeito a competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior, a nomeação do *Range Master* está sujeita à aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.6 Diretor da Prova – é o encarregado pela administração geral da competição, o que abrange a formação de pelotões, marcação de datas e horários, construção do estande, coordenação de todo o pessoal de apoio e contratação de serviços de fora. Sua autoridade e suas decisões prevalecerão no que tange a todos os assuntos, com exceção de assuntos relacionados a estas normas, que são do domínio do *Range Master*. O Diretor da Prova é nomeado pela organização anfitriã e trabalha junto com o *Range Master*.

7.2 Disciplina dos Auxiliares de Prova

- 7.2.1 O *Range Master* possui autoridade sobre todos os auxiliares de prova a não ser o Diretor da Prova, (exceto quando o MD está participando como competidor na prova) sendo responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.
- 7.2.2 Caso um auxiliar de prova seja punido, o *Range Master* deverá enviar um relatório do incidente com pormenores da medida disciplinar adotada ao Diretor Regional do auxiliar de prova, ao Diretor Regional da Região anfitriã da competição e ao Presidente da Associação Internacional de Dirigentes de Pista (*International Range Officers Association – IROA*).
- 7.2.3 O auxiliar de prova desqualificado de uma competição por infração de segurança cometida enquanto estava competindo continuará podendo servir como auxiliar de prova da competição. Caberá ao *Range Master* tomar qualquer decisão relacionada à participação do auxiliar.

7.3 Nomeação dos Auxiliares

- 7.3.1 Os organizadores da competição deverão, antes do início da prova, nomear o Diretor da Prova e o *Range Master* para desempenhar as obrigações explicadas nestas normas. O *Range Master* indicado será, de preferência, o auxiliar de pista certificado mais competente e experiente que esteja presente (*vide* também a Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II, poderá ser designada uma única pessoa para atuar como Diretor da Prova e *Range Master*.

- 7.3.2 Toda menção destas normas a auxiliares de pista (p. ex., "*Range Officer*", "*Range Master*" etc.) será uma referência a pessoas que foram oficialmente nomeadas pelos organizadores da prova para realmente desempenhar o papel de auxiliar na competição. Nenhum auxiliar de pista certificado que estiver participando de uma competição na qualidade de competidor comum terá autoridade alguma como auxiliar de pista da competição. Assim sendo, as pessoas nessa situação não deverão participar da competição com trajes que ostentem a insígnia de auxiliar de pista.

CAPÍTULO 8: A Pista de Tiro

8.1 Condições de Pronto da Arma Curta (“Handgun”)

A condição de pronto das armas curtas serão, de modo geral, as citadas a seguir. No entanto, na eventualidade de um competidor deixar de carregar a câmara na hora permitida pela descrição escrita (“briefing”) do estágio (“stage”), seja por motivo intencional ou não, o *Range Officer* não deverá tomar nenhuma atitude, uma vez que o competidor é sempre responsável pelo manuseio da arma.

8.1.1 Revólveres:

- 8.1.1.1 Ação Simples: cão totalmente batido sobre a câmara vazia ou, se a trava de segurança estiver acionada, cão batido sobre câmara carregada (excetuados os desenhos de barra de transferência).
- 8.1.1.2 Ação Dupla: cão totalmente batido e todas as câmaras poderão estar carregadas.
- 8.1.1.3 Revólveres não tradicionais (p.ex., aqueles que operam no modo “semi-automático”) estão sujeitos às normas abaixo e/ou a quaisquer outras exigências estipuladas pelo *Range Master* (vide também o Apêndice D5).

8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

- 8.1.2.1 “Ação Simples” – câmara carregada, cão armado, trava de segurança acionada.
- 8.1.2.2 “Ação Dupla” – câmara carregada, cão totalmente batido ou desarmado.
- 8.1.2.3 “Ação Seletiva” – câmara carregada, cão totalmente batido desarmado ou câmara carregada e cão armado com a trava de segurança externa acionada (vide Divisões no Apêndice D). Para ambos, esta regra e a regra 8.1.2.1 o termo segurança significa o primeiro nível de segurança visível na arma (ex: trava do cão nas pistolas do gênero 1911) Em caso de dúvida, o *Range Master* é a autoridade final nesse assunto.
- 8.1.2.4 Se uma arma tem alavanca para desarmar o cão, esta sozinha pode usada para desarmar o cão da arma tocando o gatilho. Se uma arma não tem uma alavanca de desarme, o cão deve ser segura e manualmente baixado todo o percurso à frente (ou seja, não apenas para uma “meia- trava” ou a uma outra posição intermediária semelhante).

8.1.3 As pistas de tiro poderão requerer condições de pronto diferentes das mencionadas acima e, nesse caso, a condição de pronto exigida deverá constar de forma bem clara da descrição escrita (“briefing”) da pista. Quando a condição de pronto da arma, requer que a arma esteja preparada com a câmara vazia (ou tambor), o ferrolho tem que estar totalmente à frente (ou o tambor deve ser totalmente fechado) e o cão, se existir, deve ser totalmente batido.

8.1.4 A menos se trate de exigência de alguma Divisão (vide Apêndices), não deverá ser imposta ao competidor restrição quanto ao número de cartuchos a serem carregados ou recarregados numa arma curta. As descrições de pista (“briefings”) só podem estipular quando a arma de fogo deverá estar carregada e quando deverão ser feitas recargas obrigatórias, quando permitir a Regra 1.1.5.2.

8.1.5 Com relação às armas curtas usadas nas competições da modalidade de tiro IPSC, aplicar-se-ão as seguintes definições:

- 8.1.5.1 “Ação simples” significa que a ativação do gatilho provoca a ocorrência de uma ação simples (ou seja, o cão ou martelo cai).
- 8.1.5.2 “Ação dupla” significa que a ativação do gatilho provoca a ocorrência de mais de uma ação simples (ou seja, o cão ou martelo levanta ou se retrai para então cair).
- 8.1.5.3 “Ação seletiva” significa que a arma curta pode ser operada tanto no modo de “ação simples” quanto de “ação dupla”.

8.2 Condição de Pronto do Competidor

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

- 8.2.1 A arma curta (“handgun”) está preparada da maneira especificada na descrição da pista (“briefing”) e está de acordo com os requisitos da Divisão declarada.
- 8.2.2 O competidor assume a posição inicial estipulada na descrição da pista (“briefing”). A menos que especificado o contrário, o competidor deverá colocar-se na posição em pé ereta, voltado para a direção geral dos alvos (“downrange”), com os braços pendendo de forma natural dos dois lados. Veja apêndice F3. O competidor que tentar ou completar a pista de tiro, onde foi usada posição de partida que estava incorreta, será exigido pelo RO a refazer pista
- 8.2.3 A pista de tiro não deve jamais exigir ou permitir que o competidor toque ou segure uma arma curta, dispositivo de municiamento ou munição após o comando "Standby" e antes do “Sinal de Início” ("Start Signal") (exceto quando o toque com a parte de baixo do braço for inevitável).
- 8.2.4 A pista de tiro não deverá jamais exigir que o competidor saque uma arma curta do coldre com a mão fraca.
- 8.2.5 A pista de tiro não deverá nunca exigir que o competidor recoldreie uma arma curta depois do sinal de início. No entanto, o competidor poderá recoldreá-la, desde que o faça com toda segurança e que a arma esteja descarregada ou na condição de pronto citada no Artigo 8.1. Violações estarão sujeitas a desqualificação da prova. (Veja a regra 10.5.11)

8.3 Comunicação de Pista

Eis os comandos de pista aprovados e sua seqüência:

- 8.3.1 "Load And Make Ready" (“Carregar e Preparar”)– (ou “Load” se o início for com a arma vazia)Este comando indica o início da "pista de tiro". Sob a supervisão direta do *Range Officer* o competidor deverá voltar-se para a direção geral dos alvos (“down range”) ou para uma direção segura, de acordo com o que especificar o *Range Officer*, colocar os óculos de proteção e protetores de ouvido e preparar a arma curta (“handgun”) de acordo com a descrição da pista (“briefing”), colocando-se em seguida na posição de início exigida. Nesse ponto, o *Range Officer* prosseguirá.
- 8.3.1.1 Depois de emitido o comando "Load And Make Read", (ou “Load” se o início for com a arma vazia) o competidor não deverá afastar-se do ponto de partida antes da emissão do “Sinal de Início” (“Start Sign”) sem a aprovação prévia e sob a supervisão direta do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira infração e poderão resultar na aplicação da Regra 10.6.1 em infrações seguintes dentro de uma mesma competição.
- 8.3.2 "Are You Ready?" (“Você está Pronto?”) – A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele entende inteiramente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto quando ouvir o comando "Are You Ready" ("Você está Pronto?"), o competidor deverá dizer em voz alta “Not Ready”("Não Pronto"). Sugere-se que quando estiver pronto, o competidor se coloque na posição de início exigida para que o *Range Officer* saiba de sua prontidão.
- 8.3.3 "Standby" (Espera)– Este comando será seguido do sinal de início dentro de 1 (um) a 4 (quatro) segundos (*vide* também a Regra 10.2.6).
- 8.3.4 “Start Signal” (Sinal de Início)– É o sinal para o competidor começar sua tentativa na pista de tiro. Caso deixe de reagir diante do sinal de início por qualquer motivo que seja, o *Range Officer* pedirá a ele que confirme se está pronto para tentar a pista de tiro e repetirá os comandos de pista a partir do comando "Você está Pronto?"
- 8.3.4.1 Em caso de o competidor inadvertidamente começa a atirar prematuramente (falsa partida) o *Range Officer* irá, o mais breve possível, parar e reiniciar o competidor uma vez que a pista esteja restaurada (Nota: está previsto na regra 8.6.4)
- 8.3.5 “Stop” (“Parar”)– Qualquer *Range Officer* designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor deverá parar imediatamente de atirar e de se movimentar e aguardar novas instruções do *Range Officer*.

8.3.5.1 Quando conduzindo “Standard Exercices”, e/ou quando duas ou mais (COF) pistas de tiro dividem a mesma área, Range Officers podem usar comandos interinos no complemento do da primeira série, ou COF no sentido de preparar o competidor para a segunda e as outras series ou COF (Ex: faça recarga se necessário e coldreie) Qualquer comando usado como interino deve estar claramente colocado no procedimento da pista

8.3.6 If You Are Finished, Unload And Show Clear (“Se Terminou, Descarregar e Mostrar Arma Vazia”) – Ao terminar de atirar, o competidor deverá abaixar sua arma curta e apresentá-la para inspeção ao *Range Officer* com o cano apontado para a direção geral dos alvos (“down range”), com o carregador retirado, o ferrolho (“slide”) preso ou travado para trás e a câmara vazia. Os revólveres devem ser apresentados com o tambor aberto e vazio.

8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Holster (“Se Vazio, Bater o Cão e Coldre”) – Após a emissão deste comando, o competidor não deverá voltar a atirar (*vide* Regra 10.6.1). Sempre com a arma curta (“handgun”) apontada com segurança para a direção geral dos alvos (“downrange”), o competidor deverá efetuar a verificação de segurança final da arma da seguinte maneira:

8.3.7.1 Pistolas semi-automáticas – soltar o ferrolho (“slide”) e puxar o gatilho (sem encostar no cão, ou no desarmador do cão se houver,).

8.3.7.2 Revólveres – fechar o tambor vazio (sem encostar no cão, se houver).

8.3.7.3 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor deverá coldreá-la. Assim que as mãos do competidor estiverem livres, a pista de tiro será considerada terminada.

8.3.7.4 Se a arma não se mostrar vazia, o *Range Officer* repetirá os comandos a partir da Regra 8.3.6 (*vide* também a Regra 10.4.3).

8.3.8 “Pista Limpa” (“Range Is Clear”) – Os competidores ou auxiliares de pista não deverão ultrapassar nem se afastar da linha de tiro enquanto essa declaração não for ser feita pelo *Range Officer*. Feita a declaração, auxiliares e competidores poderão movimentar-se para pontuar, consertar, rearrumar os alvos, etc.

8.4 Carga, Recarga e Descarga Durante a Pista de Tiro

8.4.1 Ao municiar, remuniciar ou desmuniciar a arma durante a pista de tiro, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do guarda-mato, exceto quando especificamente permitido (veja regras 8.1.2.4 e 8.3.7.1) e a arma curta (“handgun”) deverá ficar apontada com toda segurança para a direção geral dos alvos (“down range”) ou para outra direção segura autorizada pelo *Range Officer* (*vide* o Artigo 10.5).

8.5. Movimentos

8.5.1 A não ser quando o competidor estiver realmente apontando ou atirando nos alvos, todos os movimentos deverão ser realizados com o dedo visivelmente fora do guarda-mato e recomendado que a trava de segurança seja acionada e a arma de fogo deverá ficar apontada para uma direção segura. "Movimento" é definido como qualquer destas ações:

8.5.1.1 Dar mais de um passo numa direção.

8.5.1.2 Mudar de posição de tiro (ou seja, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.).

8.6 Ajuda e Interferência

8.6.1 Nenhuma ajuda de nenhum tipo poderá ser prestada ao competidor durante a pista de tiro, a não ser que algum *Range Officer* designado para um estágio venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não contribuirão para que o competidor acabe tendo direito a refazer (“reshoot”) a pista.

8.6.1.1 Competidores presos a cadeiras de roda ou dispositivos similares, devem receber concessão especial do Range Master em questões de auxílio para mobilidade, entretanto o previsto na regra 10.2.11 pode ser aplicador com discernimento do RM

8.6.2 Toda pessoa que prestar ajuda ou interferência a um competidor durante a pista de tiro (e se o competidor receber essa ajuda) poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento para aquele estágio e/ou estará sujeita aos termos do Artigo 10.6.

- 8.6.3 Caso ocorra um contato acidental com o *Range Officer* ou outra influência externa interfira no competidor durante a pista de tiro, o *Range Officer* poderá oferecer ao competidor a opção de refazer (“reshoot”) a pista de tiro. O competidor deverá aceitar ou recusar o oferecimento antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, caso o competidor cometa alguma infração de segurança durante quaisquer dessas interferências, as disposições do Artigo 10.3 poderão não obstante ser aplicadas.
- 8.6.4 No caso de um competidor começar prematuramente a pista (“falsa partida”), o *Range Officer*, assim que possível, irá parar e reiniciar o competidor, tão logo a pista de tiro esteja restaurada.

8.7 Visadas e Inspeção do Estande

- 8.7.1 É sempre vedado ao competidor fazer visada com a arma de fogo carregada antes do sinal de início. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição.
- 8.7.2 Se os organizadores da prova também proibirem fazer visada com a arma descarregada antes do sinal de início, os competidores deverão ser avisados disso por escrito na descrição da pista (“briefing”). Violações resultarão em advertência para a primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior dentro da mesma competição.
- 8.7.3 Quando permitido, os competidores que fizerem visada com a arma descarregada antes do sinal de início só deverão fazê-lo num único alvo, a fim de conferir se sua mira está preparada da forma exigida. O competidor que testar uma seqüência de alvos ou uma posição de tiro ao mesmo tempo em que estiver fazendo a visada incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência.
- 8.7.4 É vedado ao competidor usar qualquer acessório de visada auxiliar (p.ex., uma imitação ou réplica de arma de fogo ou de alguma parte dela, qualquer parte de uma arma de fogo de verdade, inclusive seus acessórios, quaisquer que sejam, etc.), a não ser as próprias mãos, durante a inspeção (“walkthrough”) da pista de tiro. Violações incorrerão em um erro de procedimento por ocorrência (vide também a Regra 10.5.1).
- 8.7.5 Ninguém terá permissão para entrar ou movimentar-se pela a pista de tiro sem a aprovação prévia de um *Range Officer* designado para a pista de tiro ou do *Range Master*. Os infratores incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitos às disposições do Artigo 10.6 nas ocorrências seguintes.

CAPÍTULO 9: Pontuação

9.1 Regulamentos gerais

- 9.1.1 Aproximação dos Alvos – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deverá aproximar-se a menos de 1 (um) metro dos alvos sem autorização do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 Toque nos Alvos – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deverá encostar, calibrar nem, de nenhuma forma, interferir em nenhum alvo sem a autorização do *Range Officer*. Caso considere que o competidor ou seu representante influenciou ou afetou o processo de pontuação com alguma interferência, o *Range Officer* poderá:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo em branco; ou
- 9.1.2.2 Impor penalidades para os alvos de penalidade afetados.
- 9.1.3 Alvos Obreados Prematuramente – Se um alvo for prematuramente obreado ou colado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o *Range Officer* deverá ordenar que o competidor refaça (“reshoot”) a pista de tiro.
- 9.1.4 Alvos Não Restaurados – Se, quando um competidor terminar a pista de tiro, algum alvo não tiver sido devidamente obreado para o competidor seguinte, O *Range Officer* deve avaliar se há possibilidade de determinar uma apuração acurada. Se houver no alvo algum impacto de pontuação a mais ou acertos de penalidade questionáveis, não ficando totalmente claro quais os impactos feitos pelo segundo competidor, ele deverá ordenar que o competidor afetado refaça (“reshoot”) a pista de tiro
- 9.1.4.1 Na eventualidade de obreias ou fitas utilizadas para restaurar o alvo acidentalmente forem retiradas pelo vento, gases do cano ou qualquer outra razão e não está claro para o RO quais impactos foram feitos pelo competidor para pontuar, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro
- 9.1.5 Alvo Impenetrável – A área de pontuação de todos os alvos de papel de pontuação e de penalidade da modalidade de tiro IPSC é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Um projétil atingir com seu diâmetro integral a área de pontuação de um alvo de papel, atingindo em seguida a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto sobre o segundo alvo de papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.2 Um projétil atingir com seu diâmetro integral a área de pontuação de um alvo de papel e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, terá sido cometida uma falta de equipamento de pista e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após o conserto do alvo.
- 9.1.5.3 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois atingir a área de pontuação de outro alvo de papel, o acerto no segundo alvo de papel também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.4 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois derrubar (ou acertar a área de pontuação de) outro alvo metálico, o segundo alvo caído (ou atingido) também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6 Cobertura Intransponível – A menos que especificamente descritas como cobertura transponível (“soft cover”) (*vide* Regra 4.1.4.2) na descrição da pista (“briefing”), todas as escoras, paredes, barreiras, anteparos e outros obstáculos serão considerados como cobertura intransponível ou impenetrável (“hard cover”). Se:
- 9.1.6.1 Um projétil atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atingir algum alvo de papel de pontuação ou de penalidade, o acerto não contará como ponto nem como penalidade, conforme o caso. Se não puder ser determinado qual impacto(s) que atingiu um alvo de pontuação ou de penalidade de papel, é resultado tiros que passaram através de cobertura intransponível os alvos de papel de pontuação ou de penalidade serão pontuados ignorando os impactos de maior valor.

- 9.1.6.2 Um projétil atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, o acerto será tratado como falha de equipamento de pista (*vide* Artigo 4.6) e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após o conserto do alvo.
- 9.1.6.3 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois atingir a área de pontuação de um alvo de papel, o acerto no alvo de papel contará pontos ou sofrerá penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6.4 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois derrubar o alvo metálico de pontuação, o alvo derrubado pontuará, Se o projétil atingir parcialmente uma “hard cover” e em continuação derruba ou acerta um alvo de metal noshoot o alvo derrubado ou atingido vão contar como penalidade
- 9.1.7 Madeiras dos suportes dos alvos , não são “soft cover” nem “hard cover”Tiros que passaram total ou parcialmente por elas e os quais atingirem alvos de papel ou metal, irão contar para como pontuação ou penalidade, como seja o caso

9.2 Métodos de Pontuação

- 9.2.1 A descrição (“briefing”) de cada pista de tiro deverá especificar um dos seguintes métodos de pontuação:
- 9.2.2 "Comstock" – Tempo ilimitado, que pára no último disparo, número ilimitado de disparos a serem efetuados, números estipulados de acertos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.2.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. O resultado é então dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”). O competidor com fator de tiro mais alto será premiado com o máximo possível de pontos da pista de tiro e os demais competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3 "Virginia Count" – Tempo ilimitado, que pára no último disparo, número limitado de disparos a serem efetuados e número estipulado de acertos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.3.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. O resultado é então dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”). O competidor com fator de tiro mais alto será premiado com o máximo possível de pontos da pista de tiro e os demais competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3.2 O *Virginia Count* utiliza somente alvos de papel e só é aplicado em Exercícios Padrão (“Standard Exercises”), Classificatórios e Pistas Curtas.
- 9.2.3.3 O *Virginia Count* não deverá ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um Exercício Padrão (*vide* Regra 6.1.2).
- 9.2.4 "Tempo Fixo” (“Fixed Time”) – Tempo limitado, número limitado de munições a serem disparados, números estipulados de acertos totais que contarão para a pontuação.
- 9.2.4.1 Os pontos do competidor são calculados pela soma do valor total de pontos dos disparos requeridos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. Não se calcula o fator de tiro dos competidores. Eles são classificados de acordo com o valor líquido real de pontos obtidos.
- 9.2.4.2 O Tempo Fixo utiliza somente alvos de papel que, sempre que possível, devem ser alvos que desaparecem.
- 9.2.4.3 O Tempo Fixo só deve ser usado em Exercícios Padrão, Classificatórias e Pistas Curtas.
- 9.2.4.4 O Tempo Fixo não deve ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um Exercício Padrão (*vide* Regra 6.1.2).
- 9.2.4.5 As pistas de tiro de Tempo Fixo não incorrem em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) ou erro de tiro (“miss”).

- 9.2.5 Os resultados do estágio devem classificar os competidores dentro da Divisão declarada na ordem decrescente dos pontos dos estágios individuais obtidos, calculado com quatro casas decimais.
- 9.2.6 Os resultados da competição deverão classificar os competidores dentro da Divisão declarada na ordem decrescente do total combinado de pontos de estágio individuais, calculados com quatro casas decimais.

9.3 Empates

- 9.3.1 Se, na opinião do Diretor da Prova, um empate no resultado da competição precisar ser desfeito, os competidores envolvidos deverão atirar uma ou mais pistas de tiro, indicadas ou criadas pelo Diretor da Prova, até se chegar a um desempate. O resultado do desempate só será usado para determinar a colocação final dos competidores envolvidos e os pontos originais permanecerão inalterados. O desempate não deverá ser jamais feito por sorteio.

9.4 Valor da Pontuação e das Penalidades

- 9.4.1 Impactos sobre alvos da IPSC e alvos de penalidade serão pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembléia da IPSC. (*Vide* Apêndices B e C e abaixo).
- 9.4.2 Cada acerto visível na área de pontuação de um alvo de papel de penalidade será punido com menos 10 pontos até no máximo 2 acertos por alvo de penalidade.
- 9.4.3 Cada acerto visível na área de pontuação de um alvo metálico de penalidade será punido com menos 10 pontos, até no máximo 2 acertos por alvo de penalidade, independentemente de o alvo ser ou não destinado a cair (*vide* Regras 4.3.1.7 e 4.3.1.8).
- 9.4.4 Cada erro será punido com menos 10 pontos, a não ser no caso de alvos que desaparecem (*vide* Regras 9.2.4.5 e 9.9.2).
- 9.4.5 Nas pistas de tiro *Virginia Count* e Tempo Fixo:
- 9.4.5.1 Cada tiro extra (ou seja, tiros disparados além do número especificado em uma série ("string") ou estágio ("stage") componente), incorrerá em um erro de procedimento, sendo que durante a pontuação, só serão premiados o número especificado de acertos pontuados e aqueles de valor mais alto.
- 9.4.5.2 Cada tiro extra (ou seja, tiros disparados na área de pontuação de um alvo de papel de pontuação além do número total especificado para o estágio ("stage")), incorrerá em um erro de procedimento. Note que os disparos efetuados em cobertura intransponível e/ou em alvo de penalidades não são computados como tiro extra.
- 9.4.5.3 Se são visíveis em um ou mais alvos, impactos a mais que o requerido mas, o concorrente não tenha efetuado mais do que o número de disparos necessários (ou seja, extra Shots), penalidades de tiro extra não serão aplicadas. Se não for óbvio, quais impactos foram feitos pelo concorrente, ele deve refazer a pista ou série, conforme o caso.
- 9.4.6 Nas pistas de tiro de Tempo Fixo:
- 9.4.6.1 Tiros "overtime" (além do tempo) são tiros disparados nos alvos depois que o sinal de cessar fogo foi acionado. Os disparos "overtime" não pontuarão
- 9.4.6.2 Onde alvos de papel estáticos são usados, são considerados os disparos "overtime" os impactos de maior valor visíveis no alvo, então esses impactos são desconsiderados para pontuação
- 9.4.6.3 Onde alvos de penalidade de papel são utilizados, é considerado que todos os impactos ocorreram dentro do tempo especificado e, contarão para para o processo de pontuação sujeita a regra 9.4.2.

9.5 Regras de Pontuação

- 9.5.1 A menos que a descrição escrita da pista ("briefing") afirme o contrário, todos os alvos exigirão um mínimo de um acerto cada, marcando pontos os dois melhores acertos. Os alvos metálicos de pontuação exigirão no mínimo um disparo cada e precisam cair para contar ponto.

- 9.5.2 Se o diâmetro do projétil de um impacto sobre um alvo de pontuação encostar na linha de pontuação que separa duas áreas de pontuação ou a linha entre a área de não pontuação e a área da pontuação ou se o projétil cruzar várias áreas, serão marcados os pontos do valor mais alto.
- 9.5.3 Se o diâmetro do projétil encostar na área de pontuação de um alvo de pontuação e também de um alvo de penalidade, serão marcados os pontos do alvo e os da penalidade.
- 9.5.4 Rasgos no alvo (“radial tears”) que ultrapassam o diâmetro do projétil não contarão pontos nem incorrerão em penalidade.
- 9.5.4.1 Buracos alargados em alvos de papel os quais excedam o diâmetro do projétil usado pelo competidor, não contarão para pontuar ou penalizar, a menos que tenha uma evidência visível restante dentro do buraco (ex: marca de graxa, estrias ou coroa, etc) para eliminar a possibilidade de aquele buraco tenha sido causado por ricochete ou terra/ lama
- 9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro ou série (“string”) será zero.
- 9.5.6 Caso não consiga atirar na frente de cada alvo de pontuação da pista de tiro com pelo menos um cartucho, o competidor incorrerá em um erro de procedimento por falta de utilização do alvo, bem como nas devidas penalidades por erro de tiro (“miss”) (vide Regra 10.2.7).
- 9.5.7 Impactos visíveis em alvos de papel de pontuação ou penalidade, os quais tenham sido resultado de disparos feitos por trás do alvos de papel, e / ou impactos que não conseguem criar uma distinção clara de um buraco feito através da frente de alvo de papel de pontuação ou de penalidade não contaram nem para pontuar nem para penalizar como seja o caso

9.6 Contagem dos Pontos e Contestação

- 9.6.1 Depois de o *Range Officer* declarar “Pista Limpa” (“Range is Clear”), o competidor ou seu representante será autorizado a acompanhar o auxiliar responsável pela marcação dos pontos para fazer a contagem.
- 9.6.2 O auxiliar de pista responsável pela pista de tiro poderá estipular que o processo de marcação de pontos seja iniciado enquanto ainda haja um competidor completando a pista. Nesses casos, ao representante desse competidor deverá ser dado o direito de acompanhar o auxiliar responsável pela marcação de pontos para fiscalizar a contagem. Os competidores deverão ser notificados desse procedimento na descrição da pista (“briefing”) ao pelotão.
- 9.6.3 O competidor (ou seu delegado) que não conseguir fiscalizar todos os alvos durante o processo de apuração de pontos perderá todo direito de protestar posteriormente os pontos.
- 9.6.4 Toda objeção a pontuação ou penalidade deverá ser imediatamente contestada pelo competidor (ou seu representante) perante o *Range Officer* antes do alvo em questão ser pintado, obreado ou rearrumado, após o que não será aceita contestação alguma.
- 9.6.5 Caso o *Range Officer* resolva manter os pontos ou a penalidade originais e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o *Chief Range Officer* e depois para o *Range Master*.
- 9.6.6 A decisão do *Range Master* a respeito de pontuação em alvos de pontuação e de penalidades será final. Nenhuma outra apelação ou protesto, será permitido a respeito de tais decisões.
- 9.6.7 Durante a contestação de uma pontuação, o(s) alvo(s) em questão não deverá(deverão) ser obreado(s), colado(s) com fita adesiva nem sofrer nenhum tipo de interferência enquanto a contenda não for decidida. O *Range Officer* poderá retirar um alvo de papel em disputa da pista de tiro para ser examinado, para não provocar atraso na competição. Tanto o competidor, quanto o *Range Officer*, Range deverão assinar o alvo e indicar com clareza que impacto(s) estão sendo contestado(s).
- 9.6.8 *Overlays* de pontuação aprovados pelo *Range Master* deverão ser usados única e exclusivamente conforme e quando exigido para conferir e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos sobre o alvo de papel.

9.7 Fichas de Pontuação

- 9.7.1 O *Range Officer* deverá lançar todas as informações (inclusive advertências dadas) na ficha de pontuação de cada competidor antes de assiná-la, depois do que o competidor deverá também assiná-la no lugar indicado. Assinaturas eletrônicas serão aceitas se aprovadas pelo Diretório Regional. Para registrar pontos e penalidades, deverão ser usados números inteiros. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro deverá ser registrado com duas (2) casas decimais no lugar indicado.
- 9.7.2 Caso seja preciso fazer correções na ficha de pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza da ficha original e em suas outras vias. O competidor e o *Range Officer* deverão rubricar todas as correções feitas.
- 9.7.3 Caso o competidor se recuse a assinar ou rubricar a ficha de pontuação por uma razão qualquer, a questão deverá ser levada ao conhecimento do *Range Master*. Se o *Range Master* concordar que a pista de tiro foi conduzida e pontuada corretamente, a ficha não assinada será considerada como ficha normal e será apresentada normalmente para a inclusão dos pontos da competição.
- 9.7.4 A ficha de pontuação assinada pelo competidor e pelo *Range Officer* consistirá em prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades nela registrados são exatos e incontestáveis. Depois de assinada, será considerada como documento definitivo e, a não ser com consentimento mútuo do competidor e do *Range Officer* que a assinou, ou em virtude de uma decisão de arbitragem, só será alterada para corrigir erros de aritmética ou para nela serem acrescentados os erros de procedimento previstos na Regra 8.6.2.
- 9.7.5 Caso seja considerado que numa ficha de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registrado, o competidor será solicitado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro.
- 9.7.6 Caso não seja possível ou lícito refazer a pista de tiro por uma razão qualquer, deverão preponderar as seguintes medidas:
- 9.7.6.1 Caso esteja faltando o tempo, o competidor receberá pontuação zero na pista de tiro.
- 9.7.6.2 Caso tenham sido registrados acertos ou erros de tiro insuficientes na ficha de pontuação, os que tiverem sido registrados serão considerados completos e conclusivos.
- 9.7.6.3 Caso tenham sido registrados excessivos acertos ou erros de tiro, deverão ser usados os acertos pontuados de valor mais alto.
- 9.7.6.4 Os erros de procedimento registrados na ficha de pontuação serão considerados completos e conclusivos, a não ser quando se aplicar a Regra 8.6.2.
- 9.7.6.5 Caso esteja faltando a identidade do competidor, a ficha de pontuação deverá 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 súmula original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico aceitável pelo *Range Master* será usado. Se a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico está indisponível ou é julgada pelo *Range Master* insuficientemente legível, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro. Se o *Range Master* julgar não é possível refazer a pista por qualquer razão, o competidor terá o tempo e pontuação zerada naquela pista de tiro.

9.8. Responsabilidade pela Contagem dos Pontos

- 9.8.1 Cada competidor é responsável pela manutenção de um controle preciso de seus pontos para poder conferi-lo com as listas afixadas pelo *Stats Officer*.
- 9.8.2 Depois de todos os competidores haverem completado a prova, os resultados provisórios dos estágios tem que ser divulgados e afixados no estande pelo *Stats Officer* para poderem ser conferidos pelos competidores.
- 9.8.3 Caso um competidor detecte erro nos resultados provisórios ao final da prova, o competidor deverá apresentar um protesto ao *Stats Officer* em até 1 (uma) hora após a afixação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecerão os pontos divulgados e o protesto será desconsiderado.

- 9.8.4 Os competidores que estão programados (senão autorizados pelo Match Director) para completar todas as pistas de tiro da prova em um tempo menor que a duração da prova (ex: 1 dia com formato de 3 dias, etc..) são obrigados a verificar seus resultados de prova provisório em acordo com os procedimentos e limite de tempo especificados pelo Match Director (ex: via website) em caso de falha apelações não serão aceitas. O procedimento pertinente deve ser publicado com antecedência no folheto da prova e/ou no modo de um aviso colocado em lugar de destaque no estande, antes do começo da prova (veja também seção 6.6)

9.9 Pontuação de Alvos Móveis

Os alvos móveis serão pontuados de acordo com o seguinte:

- 9.9.1 Todos os alvos móveis que apresentam pelo menos uma parte da área de pontuação mais alta quando em descanso (tanto antes ou depois de ativação inicial) ou que aparecem e desaparecem continuamente enquanto o competidor está fazendo a pista, incorrerão sempre em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) e/ou erro de tiro (“miss”) (exceto quando aplicada a Regra 9.2.4.5).
- 9.9.2 Alvos móveis que não obedecem aos critérios acima não incorrerão em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) ou erro de tiro (“miss”), a não ser quando se aplicar a Regra 9.9.3.
- 9.9.3 Alvos parados, que se tornam parcial ou totalmente coberto por ação de movimento de alvo de penalidade ou barreira de visão, estão sujeitos aos mesmos critérios acima em relação a aplicação erro de procedimento por não utilizar o alvo /ou erro de tiro (miss).

9.10 Tempo Oficial

- 9.10.1 Apenas o equipamento de tempo operado pelo *Range Officer* deverá ser usado para marcar o tempo dos competidores na pista de tiro. Caso o cronômetro apresente mal funcionamento, os competidores cuja tentativa não pôde ser corretamente creditada serão obrigados a repetir o estágio.
- 9.10.2 Se, na opinião do Comitê de Arbitragem, o tempo creditado a um competidor para a pista de tiro for considerado irrealista, a pista deverá ser refeita (*vide* Regra 9.7.4).
- 9.10.3 O competidor que reage ao sinal de início mas que, por uma razão qualquer, não prossegue em sua tentativa na pista de tiro e não consegue ter um tempo oficial registrado no equipamento de tempo operado pelo *Range Officer* receberá tempo zero e pontuação zero naquela pista de tiro.

9.11 Programas de Marcação de Pontos

- 9.11.1 Os programas de marcação de pontos aprovados pela IPSC são o *Match Scoring System (MSS)* e o *Windows® Match Scoring System (WinMSS)*. Nenhum outro programa de marcação de pontos deverá ser usado em competições homologadas de IPSC sem a aprovação prévia por escrito do Diretor Regional da Região anfitriã. No caso do MSS e do WinMSS, deverão ser usadas suas versões mais recentes, que podem ser obtidas no website da IPSC.

CAPÍTULO 10: Penalidades

10.1 Erros de Procedimento – Regulamento Geral

- 10.1.1 Serão aplicados erros de procedimento quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados na descrição da pista (“briefing”). O *Range Officer* que aplicar o erro deverá anotar com clareza da ficha de pontuação do competidor o número de penalidades e o motivo da aplicação.
- 10.1.2 Os erros de procedimento serão pontuados menos 10 pontos.
- 10.1.3 O competidor que contesta a aplicação do erro ou o número de erros de procedimento poderá apelar para o *Chief Range Officer* e/ou *Range Master*. Se ainda assim não se satisfizer com a solução, o competidor poderá apelar para o Comitê de Arbitragem.
- 10.1.4 Erros de procedimento não podem ser anulados por ações posteriores do competidor. Por exemplo: competidor que atira no alvo enquanto penalizado por linha, incorrerá em penalidade mesmo que em seqüência atire no mesmo alvo sem penalidade.

10.2 Erros de procedimento – Exemplos Específicos

- 10.2.1 O competidor que faz disparos com alguma parte do corpo encostando no chão além da linha de penalidade (“fault line”) receberá 1 (um) erro de procedimento por cada ocorrência. Contudo, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem competitiva em qualquer alvo, ele poderá receber 1 (um) erro de procedimento por cada disparo efetuado naquele alvo na situação de falta. Não haverá aplicação de penalidade se o competidor infringir a linha mas não disparar nenhum tiro.
- 10.2.2 A competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado na descrição da pista (“briefing”) incorre em 1 (um) erro de procedimento para cada ocorrência. Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem durante a situação de infração, o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento para cada tiro disparado, em vez de uma penalidade única (p.ex., fazer vários disparos na posição ou postura diferente da exigida).
- 10.2.3 Quando forem aplicadas penalidades múltiplas nos casos acima, elas não deverão ultrapassar o número máximo de acertos pontuados previstos para o competidor. Exemplo: se o competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de penalidade (“fault line”) onde só são visíveis 4 (quatro) alvos metálicos, ele receberá 1 (um) erro de procedimento para cada disparo efetuado em situação de infração, até o máximo de 4 erros de procedimento, qualquer que seja a quantidade de tiros realmente disparados.
- 10.2.4. O competidor que deixa de cumprir uma recarga obrigatória incorre em 1 (um) erro de procedimento para cada tiro disparado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efetuar a recarga.
- 10.2.5 Em Túnel de Cooper, caso desloque um ou mais componentes do material de cobertura e ele(s) cair(caírem), o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento para cada peça que cair. Caso a queda da cobertura ocorra em virtude de um esbarrão ou choque do competidor contra as laterais do túnel, ou dos gases expelidos pelo cano da arma ou recuo, não deverá ser aplicada penalidade.
- 10.2.6 Caso insinue o movimento de sacar a arma com a mão ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando “Espera” (“Standby”) e antes do sinal de partida, o competidor incorrerá em 1 (um) erro de procedimento. Se o *Range Officer* conseguir parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência para a primeira infração e o competidor terá que recomeçar.
- 10.2.7 O competidor que não utilizar algum alvo de pontuação com pelo menos um cartucho incorrerá em 1 (um) erro de procedimento por alvo não utilizado, mais o número cabível de erros de tiro (“miss”), a não ser quando se aplicarem as disposições das Regras 9.2.4.5 ou 9.9.2.
- 10.2.8 Caso a pista de tiro estipule atirar apenas com a mão forte ou fraca, o competidor não será punido por usar as a outra mão (o outro braço do ombro até a mão) para desengatar a trava de segurança externa da arma, para fazer recarga ou para corrigir, dentro das normas de segurança, algum problema de mal funcionamento. Entretanto, o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento por disparo efetuado quando:
 - 10.2.8.1 Tocar a arma (“handgun”) com a outra mão exceto o permitido acima;

- 10.2.8.2 Usar a outra mão para sustentar a arma (“handgun”), o pulso ou o braço que estiver efetuando os disparos;
- 10.2.8.3 Apoiar a outra mão sobre uma barricada ou algum outro tipo de escora para lhe conferir maior estabilidade ao atirar.
- 10.2.9 O competidor que sai do local de tiro pode retornar e voltar a atirar do mesmo ponto, desde que o faça em segurança. No entanto, a descrição da pista (“briefing”) de Classificatórias, Exercícios Padrão e competições de Nível I e II poderá proibir essas ações, caso em que será aplicado 1 (um) erro de procedimento por disparo efetuado.
- 10.2.10 Não se aplica.
- 10.2.11 Penalidade especial: caso não consiga executar inteiramente alguma parte da pista de tiro em virtude de algum tipo de incapacidade física ou de acidente anterior, o competidor poderá, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar ao *Range Master* que a exigência declarada seja substituída por uma penalidade.
- 10.2.11.1 Caso o pedido seja aprovado pelo *Range Master*, a penalidade consistirá na dedução da pontuação do competidor de um valor que corresponderá, no mínimo, a um erro de procedimento, sendo que o máximo não poderá ultrapassar o valor correspondente a 20% dos pontos de alvo que ele tiver marcado (arredondados para o valor inteiro mais próximo). Exemplificando: se a pista valer 100 pontos e o competidor marcar 90, a penalidade especial consistirá numa dedução de 18 pontos. Entretanto, o *Range Master* pode abrir mão de algum ou todos os erros de procedimento relativos a um competidor que tem uma incapacidade física significativa, antes de o competidor fazer sua tentativa na pista tiro.

10.3 Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais

- 10.3.1 O competidor que cometer uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma competição da IPSC será desqualificado da prova e ficará proibido de participar das pistas de tiro restantes daquela prova, qualquer que seja o plano e o layout físico da competição.
- 10.3.2 Ao ser decretada uma desqualificação, o *Range Officer* deverá registrar as razões da desqualificação e o horário e a data do incidente na ficha de pontuação do competidor. O *Range Master* deverá ser notificado o mais cedo possível.
- 10.3.3 Os pontos do competidor que tiver sido desqualificado de uma prova não deverão ser excluídos do resultado da competição, o qual não deverá ser declarado como final pelo Diretor da Prova enquanto não tiver transcorrido o prazo previsto na Regra 11.3.1, desde que não tenha sido levado ao *Range Master* (ou representante dele) nenhum recurso de arbitragem sobre nenhuma questão.
- 10.3.4 Caso seja apresentado um recurso de arbitragem dentro do prazo estipulado na Regra 11.3.1, prevalecerão as disposições da Regra 11.3.2.
- 10.3.5 Os pontos do competidor que tenha completado uma pré-prova ("pre-match") ou prova principal sem desqualificação da prova não serão afetados por desqualificação de prova recebida posteriormente ao participar de alguma prova paralela (“shoot-off”).

10.4 Desqualificação da Prova – Disparo Acidental

O competidor que causar um disparo acidental será parado pelo *Range Officer* logo que possível. Define-se disparo acidental da seguinte maneira:

- 10.4.1 Disparo que atravessa o pára-balas, berma ou efetuado em qualquer outra direção especificada na descrição da pista (“briefing”) pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efetuar legitimamente um disparo sobre um alvo e o tiro então percorrer uma direção insegura não será desqualificado, podendo no entanto ficar sujeito as disposições do Artigo 2.3.
- 10.4.2 Disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o projétil que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor em virtude uma carga sem pólvora ("squib load").

- 10.4.3 Disparo que ocorre enquanto o competidor se prepara para fazê-lo ou quando efetivamente municia, remunicia ou desmunicia uma arma curta (“handgun”). Inclui-se aí todo disparo efetuado durante os procedimentos descritos na Regra 8.3.7.
- 10.4.3.1 Exceção – a detonação que ocorre durante a descarga de uma arma curta (“handgun”) não é considerada disparo ou descarga sujeita a desqualificação da prova, embora a Regra 5.1.6 possa ser aplicada.
- 10.4.4 Disparo que ocorre durante ação remediadora no caso de mal funcionamento.
- 10.4.5 Disparo que ocorre durante a transferência da arma curta (“handgun”) de uma mão para outra.
- 10.4.6 Disparo que ocorre em movimento, exceto durante a utilização de alvos.
- 10.4.7 Disparo efetuado sobre um alvo metálico a uma distância de menos de 7 metros, medidos da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão (*vide* Regra 2.1.3).
- 10.4.8 Não se aplica.
- 10.4.9 Exceção: quando puder ser determinado que o disparo se deveu quebra ou defeito de algum componente da arma, o competidor não tiver cometido nenhuma infração de segurança nos termos deste Artigo, e não será invocada desqualificação da prova, mas os pontos do competidor naquela pista de tiro serão zero.
- 10.4.9.1 A arma deverá ser imediatamente apresentada ao *Range Master* ou representante dele, 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 desqualificação da prova por disparo acidental em virtude de quebra ou defeito de componente se deixar de apresentar a arma para inspeção imediatamente antes de se retirar da pista de tiro.

10.5 Desqualificação da Prova –Manuseio Inseguro da Arma

Eis alguns exemplos insegurança no manuseio da arma:

- 10.5.1 Manuseio de uma arma de fogo em qualquer situação que não seja dentro da área de segurança designada ou quando sob a supervisão do *Range Officer*, e em resposta ao um comando direto por ele emitido. A expressão “Manuseio da arma” inclui coldrear, descoldrear estando a arma visível ou não (ex: enquanto coberta por capa protetora) junto com colocando ou retirando a arma no/do competidor quer a arma esteja parcial ou totalmente coldreada
- 10.5.2 Permitir que a "boca" de uma arma de fogo aponte acima do parabalas, ou passe do padrão, ou ângulos de segurança específicos durante a pista de tiro (exceções limitadas: ver Regras 5.2.7.3 e 10.5.6).
- 10.5.3 Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor deixá-la cair ou provocar 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 desqualificado contanto que:
- 10.5.3.1 Mantenha contato físico constante com a arma (“handgun”) até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável e
- 10.5.3.2 Permaneça a 1 (um) metro da arma o tempo todo, exceto onde a arma é colocada em distância maior, sob a supervisão de um RO em razão de cumprir a posição de partida 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 no Artigo 8.1 ou
- 10.5.3.5 A pistola de alimentação semi-automática esteja sem o carregador e o ferrolho (“slide”) travado esteja aberto ou
- 10.5.3.6 O revólver esteja com o tambor aberto e vazio.
- 10.5.4 Coldrear ou descoldrear uma arma dentro dos limites de um túnel.

- 10.5.5 Permitir que a boca da arma curta (“handgun”) aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro (“sweeping”) A desqualificação da prova não é aplicada se o “sweeping” ocorre enquanto sacando ou recoldreando a arma contanto que o dedo do competidor esteja claramente fora do guarda-mato.
- 10.5.6 Permitir que a boca de uma arma curta (“handgun”) carregada aponte para (uprange) frente do estande num raio superior a 1 (um) metro (3,28 pés) dos pés do competidor enquanto ele estiver sacando ou recoldreando a arma.
- 10.5.7 Portar ou usar mais do que uma arma (“handgun”) em qualquer momento durante a pista de tiro.
- 10.5.8 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato ao consertar algum defeito e o competidor abaixar claramente a arma em relação à linha de visada dos alvos. Exceção: quando abaixar o cão de arma que não tenha “decocking lever” quando municiar na Divisão Production
- 10.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o municionamento, remunicionamento ou desmunicionamento da arma. Exceto quando permitido especificamente (veja regras 8.1.2.4 e 8.3.7.1)
- 10.5.10 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com o Artigo 8.5.
- 10.5.11 Ter uma arma curta (“handgun”) coldreada e carregada em alguma destas condições:
- 10.5.11.1 Pistola de alimentação semi-automática de ação simples com câmara carregada sem a trava de segurança acionada.
- 10.5.11.2 Pistola de ação dupla ou seletiva com o cão armado e sem a trava de segurança acionada.
- 10.5.11.3 Revólver com o cão armado.
- 10.5.12 Manusear munição viva ou falsa (“dummy”) – nem mesmo munição de treino ou prática, *snap caps* e estojos (cápsulas) vazios quer esteja solta ou acondicionada (ex dentro de bolsas, cartelas, caixas. Etc..)– carregadores e municionadores rápidos (“speedloader”) na Área de Segurança ou em desacordo com a Regra 2.4.1.
- 10.5.12.1 A palavra manusear não impede o competidor de entrar na Área de segurança com munição viva ou de manuseio (dummy) nos carregadores e equipamentos de recarga rápida no seu cinto, nos bolsos ou na bolsa de tiro, contanto que o competidor não retire fisicamente os carregadores municionados ou equipamentos de recarga rápida de seus suportes ou equipamentos de guarda enquanto dentro da área de segurança.
- 10.5.13 Utilizar uma arma carregada a não ser quando ordenado especificamente *Range Officer*. Define-se arma carregada como aquela que contém munição viva ou de manejo dentro da câmara, cilindro ou dentro de carregador nela inserido.
- 10.5.14 Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo *Range Officer* que irá, depois de conferi-la e/ou esvaziá-la, colocá-la diretamente no estojo, bolsa ou coldre do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado da prova.
- 10.5.15 Usar munição proibida e/ou insegura e/ou usar armas proibidas (veja regras 5.1.10.e 5.1.11)

10.6 Desqualificação da Prova – Comportamento Anti-esportivo

- 10.6.1 Os competidores serão desqualificados da competição por comportamento que o *Range Officer* julgar não esportivo. Exemplos de comportamento não esportivo incluem, embora não exclusivamente, a trapaça, a desonestidade, a desobediência em relação a instruções razoáveis do auxiliar da prova ou qualquer comportamento parecido que traga má reputação ao esporte. O *Range Master* deverá ser notificado logo que 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 de ouvido a fim de obter vantagem competitiva será desqualificado da prova.

- 10.6.3 Outras pessoas poderão ser expulsas do estande por comportamento que o *Range Officer* julgue inaceitável. Exemplos de conduta inaceitável incluem, embora não exclusivamente, a desobediência em relação a instruções razoáveis do auxiliar da prova, interferência ou tentativa de interferência na operação da pista de tiro por parte do competidor e qualquer outro comportamento que traga má reputação ao esporte.

10.7 Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas

- 10.7.1 Todas as pessoas têm obrigação de apresentar-se em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as competições da modalidade de tiro 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 do desempenho, independentemente de como sejam tomadas ou administradas.
- 10.7.3 Exceto quando usadas com fins médicos, os competidores e auxiliares participantes da competição não deverão estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Toda pessoa que, na opinião do *Range Master* estiver visivelmente sob a influência de qualquer dos itens aqui descritos será desqualificada da competição e poderá ser solicitada a se retirar do estande.
- 10.7.4 A IPSC reserva-se o direito de proibir toda e qualquer substância geral ou específica e de introduzir testes identificadores da presença dessas substâncias a qualquer momento.(veja a parte as regras anti-doping da IPSC)

CAPÍTULO 11: Arbitragem e Interpretação das Regras

11.1 Princípios Gerais

- 11.1.1 Administração – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por normas. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição, mais os ânimos se exaltam e mais os efeitos da discussão são prejudiciais aos próprios competidores. Contudo, uma administração e um planejamento eficientes conseguirão evitar a maioria, senão todas, as desavenças.
- 11.1.2 Direito de Recorrer – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com o que prescrevem as normas a seguir, em se tratando de qualquer assunto, menos aqueles especificamente negados por outra norma. No entanto, os protestos oriundos de desqualificação por infração de segurança só serão aceitos para determinar se circunstâncias excepcionais justificam a reconsideração da desqualificação da competição. A infração, da forma como foi descrita pelo auxiliar da prova, não está sujeita a protesto ou contestação.
- 11.1.3 Apelações – As decisões são tomadas inicialmente pelo *Range Officer*. Se o reclamante discordar da decisão, o *Chief Range Officer* do estágio ou área em questão será convocado a deliberar. Caso a discordância persista, deverá ser convocado a deliberar o *Range Master*.
- 11.1.4 Apelação ao Comitê – Caso continue a discutir a decisão, o reclamante poderá apelar para o Comitê de Arbitragem apresentando um “protesto de primeiro reclamante”.
- 11.1.5 Retenção de Provas – O reclamante poderá informar ao *Range Master* sua intenção de levar o caso ao Comitê de Arbitragem e poderá solicitar que os auxiliares retenham todos e quaisquer documentos relevantes e outras provas pendentes até a audiência. Não serão aceitas como prova gravações de áudio e/ou vídeo.
- 11.1.6 Preparação do Protesto – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da submissão por escrito, juntamente com as taxas cabíveis devidamente pagas. As duas coisas têm que ser apresentadas ao *Range Master* dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 Dever do Auxiliar de Prova – Todo auxiliar de prova que receba um pedido de arbitragem deverá, sem demora, informar o fato ao *Range Master* e anotar as identidades de todas as testemunhas e auxiliares envolvidos e transmitir essas informações ao *Range Master*.
- 11.1.8 Dever do Diretor da Prova – Depois de receber o protesto do *Range Master*, o Diretor da Prova (*Match Director*) deverá reunir-se com o Comitê de Arbitragem em local privado logo que possível.
- 11.1.9 Dever do Comitê de Arbitragem – O Comitê de Arbitragem tem a obrigação de observar e aplicar as Normas da IPSC em vigor e de proferir uma decisão compatível com elas. Nos casos em que as normas exigirem interpretação ou que elas não abrangerem especificamente um incidente, o Comitê de Arbitragem empregará seu melhor discernimento, dentro do espírito das normas.

11.2 Composição do Comitê

- 11.2.1 Comitê de Arbitragem – Em competições de Nível III ou superior, a composição do Comitê de Arbitragem estará sujeita as seguintes normas:
- 11.2.1.1 O Presidente da IPSC, seu delegado ou um auxiliar certificado nomeado pelo Diretor da Prova (nessa ordem) servirá como *Chairman* do comitê, sem direito a voto.
- 11.2.1.2 Três árbitros nomeados pelo Presidente da IPSC, por seu delegado ou pelo Diretor da Prova (nessa ordem), com direito a um voto cada.
- 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros serão competidores da prova e auxiliares certificados.
- 11.2.1.4 Em hipótese alguma deverá o *Chairman* ou qualquer membro do Comitê de Arbitragem ser participante de decisão principal ou subsequente que tenham levado ao pedido de arbitragem.
- 11.2.2 Comitê de Arbitragem – Em competições de Nível I e II, o Diretor da Prova poderá nomear um Comitê de Arbitragem constituído por três atiradores experientes que não participam do pedido de arbitragem e que não tenham interesse direto no resultado do caso. Os árbitros, se possível, deverão ser auxiliares de pista certificados. Todos os membros do comitê votarão. O auxiliar de pista mais velho, ou atirador mais velho, na falta daquele, presidirá o comitê.

11.3 Prazos e Sequências

- 11.3.1 Prazo para Pedido de Arbitragem – Os pedidos de arbitragem, feitos por escrito, deverão ser submetidos ao *Range Master* em formulário próprio e acompanhado da taxa, dentro de uma hora do incidente ou ocorrência em disputa como relatado pelos oficiais da prova. Se houver falha em cumprir o estabelecido pedido se tornará inválido e nenhuma medida poderá ser tomada.
- 11.3.2 Prazo para a Tomada de Decisão – O Comitê tem que chegar a uma decisão dentro de no máximo 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes de os pontos da prova serem declarados finais pelo Diretor da Prova, o que acontecer primeiro. Se o Comitê não tomar a decisão dentro do período prescrito, tanto o primeiro reclamante quanto a outra parte sairão vitoriosos (*vide* Artigo 11.7) e a taxa paga lhes será devolvida.

11.4 Taxas

- 11.4.1 Valor da Taxa de Protesto – Em competições de Nível III ou superior, a taxa de protesto a ser recolhida pelo reclamante para recorrer à arbitragem será US\$ 100,00 (cem dólares) 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 poderá ser definida pelos Organizadores da Prova, sem contudo 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 por negar o protesto, a taxa paga e a decisão serão encaminhadas ao Instituto Regional ou Nacional de Dirigentes de Pista (RROI ou NROI) em se tratando de competições de Nível I e II, e à Associação Internacional de Dirigentes de Pista (IROA) quando se tratar de competições de Nível III e superior.

11.5 Regras do Procedimento

- 11.5.1 Deveres e Procedimentos do Comitê – O Comitê estudará o recurso e reterá em nome dos organizadores as quantias pagas pelo reclamante até ser proferida uma decisão.
- 11.5.2 Recursos – O Comitê pode requerer então que o reclamante forneça pessoalmente detalhes do recurso, podendo questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a contestação.
- 11.5.3 Audiência – O reclamante pode ser solicitado a se retirar enquanto o Comitê ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 Testemunhas – O Comitê pode ouvir então os auxiliares da prova e quaisquer outras testemunhas envolvidas na questão. Examinará então todos os depoimentos prestados.
- 11.5.5 Interrogatórios – O Comitê poderá interrogar testemunhas e auxiliares a respeito de qualquer ponto relevante para a questão.
- 11.5.6 Pareceres – Os membros do Comitê se absterão de expressar qualquer parecer ou veredicto enquanto a contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 Inspeccionar a Área – O Comitê poderá examinar qualquer estande ou área relacionada à questão e convocar para acompanhá-lo qualquer pessoa ou auxiliar que ele julgue 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 depoimento estará 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 deliberará em particular e chegará a uma decisão por maioria de votos.

11.6 Veredicto e Ação Subseqüente

- 11.6.1 Decisão do Comitê – Quando a decisão for alcançada, o Comitê convocará o reclamante, o auxiliar e o *Range Master* para proferir a sentença.

- 11.6.2 Cumprimento da Decisão – Será responsabilidade do *Range Master* implementar a decisão do Comitê. O *Range Master* instruirá a devida equipe de funcionários da prova, que afixará então a decisão em local visível para todos os competidores. A decisão não será retroativa e não afetará nenhum incidente anterior a ela.
- 11.6.3 A Decisão é Final – A decisão do Comitê é final e não poderá ser protestada, a menos que na opinião do *Range Master* novos depoimentos recebidos após a decisão justifiquem uma reconsideração.
- 11.6.4 Ata – As decisões do Comitê de Arbitragem serão registradas e servirão de precedente para qualquer incidente similar e subsequente que ocorra durante a prova.

11.7 Protestos de Terceiro Reclamante

- 11.7.1 As apelações também poderão ser apresentadas por outras pessoas com base no princípio de “protesto de terceiro reclamante”. Nesses casos, todas as disposições deste Capítulo permanecerão em vigor.

11.8 Interpretação das Normas

- 11.8.1 A interpretação destas normas e regulamentos é de responsabilidade do Conselho Executivo da IPSC.
- 11.8.2 Quem precisar de esclarecimento para alguma regra deverá apresentar suas indagações por escrito, seja por fax, carta ou e-mail, à sede da IPSC.
- 11.8.3 Todas as interpretações de regra publicadas no website da IPSC serão consideradas precedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições homologadas de IPSC 7 (sete) dias após a publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na Assembléia seguinte da IPSC.

CAPÍTULO 12: Assuntos Diversos

12.1 Apêndices

Todos os Apêndices aqui incluídos são parte integrante destas normas.

12.2 Idioma

O inglês é o idioma oficial das Normas da IPSC. Em caso de discrepância entre a versão em inglês destas normas 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 na 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 Sexo

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

12.5 Glossário

A todas estas normas, se aplicam as seguintes definições:

Alvo.....	Termo que pode incluir ambos os alvos e o no-shoot a menos que a regra 4.1.3 os diferencie
Auxiliar de pista	Pessoa que serve oficialmente na competição na qualidade de <i>Range Officer</i> (vide Capítulo 7).
Auxiliar da prova	Pessoa a quem foi atribuído dever ou função oficial numa competição, mas não necessariamente qualificada como auxiliar de pista nem necessariamente atuando como auxiliar de pista.
Berma.....	Estrutura levantada com areia, solo ou outros materiais, usada para conter projéteis e/ou separar um atirador e/ou estande de uma pista de tiro da outra
Calibre	Diâmetro do projétil medido em milímetros (ou em milésimos de polegada).
Cartucho	Cápsula de munição usada numa arma curta (“handgun”) ou rifle.
Compensador.....	Dispositivo ajustado ou final do cano para conter a subida da boca da arma (usado para desviar os gases que escapam para fora)
Desmuniamento	Retirada de munição da arma de fogo
Detonação	Ignição do “primer” da munição, de outra maneira que não pela ação de um pino de disparo, na qual o projétil não passa pelo cano da arma (p.ex., ao retrair manualmente o ferrolho (“slide”) quando uma munição cai no chão).
Diretor Regional	Pessoa reconhecida pela IPSC que representa um Diretório Regional.
Diretório Regional	Organização reconhecida pela IPSC que determina as atividades de tiro da IPSC dentro de uma Região.
Disparo	<i>Vide</i> Tiro.
Estojo do cartucho	Corpo principal do cartucho, contendo todas as peças componentes.
Equipamento associado.....	carregadores, equipamentos de recarga rápida e seus “alojamentos”, inclusive os magnéticos
Facear (facing).....	O competidor ficar com o rosto, peito e pés na direção do fundo do estande.
Falsa partida	Iniciar uma tentativa de fazer a pista de tiro antes de ser dado o “Sinal de início” (vide Regra 8.3.4).
<i>Grain</i>	Unidade de medida usada para indicar o peso do projétil (1 <i>grain</i> = 0,0648 gramas).
Local	Lugar geográfico dentro de uma pista de tiro.
Mão forte.....	A mão que uma pessoa usa inicialmente quando pega uma arma de um coldre colocado no cinto (o lado fraco é o outro lado). Os concorrentes, com apenas uma mão podem utilizar essa mão para ambas as situações de mãos forte e fraca sujeita à regra 10.2.11.
<i>May</i>	Totalmente opcional.
Muniamento	Inserção de munição na arma de fogo.

<i>Must</i>	Obrigatório
Não se aplica	A norma ou requisito não se aplica a uma determinada disciplina, Divisão ou nível de competição.
<i>No-shoot (s)</i>	Alvos que incorrem em penalidades quando atingidos
<i>OFM</i>	Fabricante original da arma de fogo.
Peças de reposição (after market)	Peças e componentes não fabricados ou oferecidos diretamente pelo fabricante original da arma de fogo (<i>OFM</i>). E/ou de marcar diferentes do original
<i>Primer</i>	Parte de um cartucho que causa a detonação ou faz com que seja disparado um tiro.
.	
Pista de tiro	(Também “pista”) Expressão usada de forma intercambiável com “estágio” (“stage”) (<i>vide</i> Regra 6.1.3).
Projétil	Munição inserida no cartucho, destinada a atingir um alvo
Posição de tiro	Apresentação física do corpo da pessoa (p.ex., de pé, sentado, ajoelhado, em decúbito ventral).
Postura	Apresentação física dos membros da pessoa (p.ex., mãos de lado, braços cruzados, etc.).
Posição de início	Local, posição de tiro e postura prescritos pela pista de tiro antes da emissão do comando “Sinal de início” (“Start signal”) (<i>vide</i> Regra 8.3.4).
Protótipo.....	Uma arma dentro de configuração a qual não é de produção em massa e/ou não disponível para venda ao público em geral.
Refazer a pista	Nova tentativa do competidor na pista de tiro, autorizada previamente pelo <i>Range Officer</i> ou pelo Comitê de Arbitragem.
Região	País ou outra área geográfica reconhecidos pela IPSC.
Remuniciamento	Reposição ou inserção de munição extra na arma de fogo
Sacar (draw).....	Ato de retirar a arma do coldre.
<i>Should</i>	Opcional mas altamente recomendado
<i>Snap Cap</i>	(Também <i>spring cap</i>) Tipo de munição falsa.
<i>Squib</i>	Qualquer parte de projétil alojado dentro do cano da arma de fogo ou que sai do cano da arma em velocidade extremamente baixa.
<i>Sweeping</i>	Apontar a boca da arma de fogo para qualquer parte do corpo de uma pessoa (<i>vide</i> Regra 10.5.5). enquanto a arma está na mão do competidor.
<i>Tie-down rig</i>	Um coldre onde a parte inferior esteja preso com tira ou firmemente preso a perna do competidor
Tiro sem seco	Ativação do gatilho e/ou ação de uma arma de fogo que se encontra totalmente desprovida de munição.
Tiro	Projétil que atravessa completamente o cano da arma de fogo.
<i>View</i>	Um ponto favorável disponível no local (ex: uma das portas, o lado de uma barricada, etc.)
Visada	Mirar o alvo sem atirar nele (<i>vide</i> Artigo 8.7).
<i>Will</i>	Obrigatório
.	

12.6 Medidas

Em todas estas normas, sempre que for expressa uma medida, o valor entre parênteses será dado apenas a título de orientação.

APÊNDICE A1

Níveis da Competição de IPSC

Legenda: R = Recomendado, O = Obrigatório

	Nível I	Nível II	Nível III	Nível IV	Nível V
01. Respeitar a última edição das normas da IPSC	O	O	O	O	O
02. Os competidores devem ser membros individuais de sua Região da IPSC de residência (Artigo 6.5)	R	O	O	O	O
03. Diretor da Prova	O	O	O	O	O
04. <i>Range Master</i> (real ou designado)	O	O	O	O	O
05. <i>Range Master</i> aprovado pelo Diretório Regional	R	R	O	R	R
06. <i>Range Master</i> aprovado pelo Conselho Executivo da IPSC				O	O
07. 01 <i>Chief Range Officer(s)</i> por área			R	O	O
08. Um auxiliar da NROI por estágio	R	R	O		
09. Um auxiliar IROA por estágio			R	O	O
10. Um oficial de apuração IROA			R	O	O
11. Um auxiliar de obréia a cada seis tiros	R	R	R	R	R
12. Aprovação da pista de tiro pelo Diretório Regional	R	R	O		
13. Aprovação da pista de tiro por comitê da IPSC			O	O	O
14. Homologação da IPSC *			O	O	O
15. Cronógrafo	R	R	O	O	O
16. Inscrição na IPSC com três meses de antecedência			O		
17. Aprovação por Assembléia da IPSC em ciclo de três anos				O	O
18. Inclusão em Calendário de Competições da IPSC			O	O	O
19. Relatórios pós-competição à IROA			O	O	O
20. Nº mínimo recomendado de cartuchos	28	75	150	300	450
21. Nº mínimo recomendado de estágios ("stages")	2	5	8	25	35
22. Nº mínimo recomendado de competidores	10	50	120	200	300
23. Classificação na competição (pontos)	1	2	3	4	5

Ponto 14 : Note que não é requerido para homologação internacional. Entretanto cada Diretor Regional está responsável para estabelecer seus próprios critérios e procedimentos para homologar competições Nível I e II realizadas na sua região.

Reconhecimento da 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 no número de competidores inscritos que realmente competem na prova, adotando os seguintes critérios:

1. Divisões

Nível I e II Mínimo de 5 competidores por Divisão (recomendado)

Nível III Mínimo de 10 competidores por Divisão (obrigatório)

Nível IV e V 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 (*vide* lista aprovada abaixo)

3. Categorias Individuais:

Eis as categorias aprovadas para reconhecimento individual:

(a) Damas

(b) Júnior Competidores com menos de 21 anos no primeiro dia da competição

(c) Sênior Competidores com mais de 50 anos do primeiro dia da competição

(d) Super Sênior ... Competidores com mais de 60 anos no primeiro dia da competição Competidor acima de 60 anos no primeiro dia de competição, pode entrar na categoria Sênior somente se não houver a categoria Super Sênior

4. Categorias das Equipes:

As competições de IPSC poderão reconhecer as seguintes equipes:

(a) Equipes Regionais por Divisão

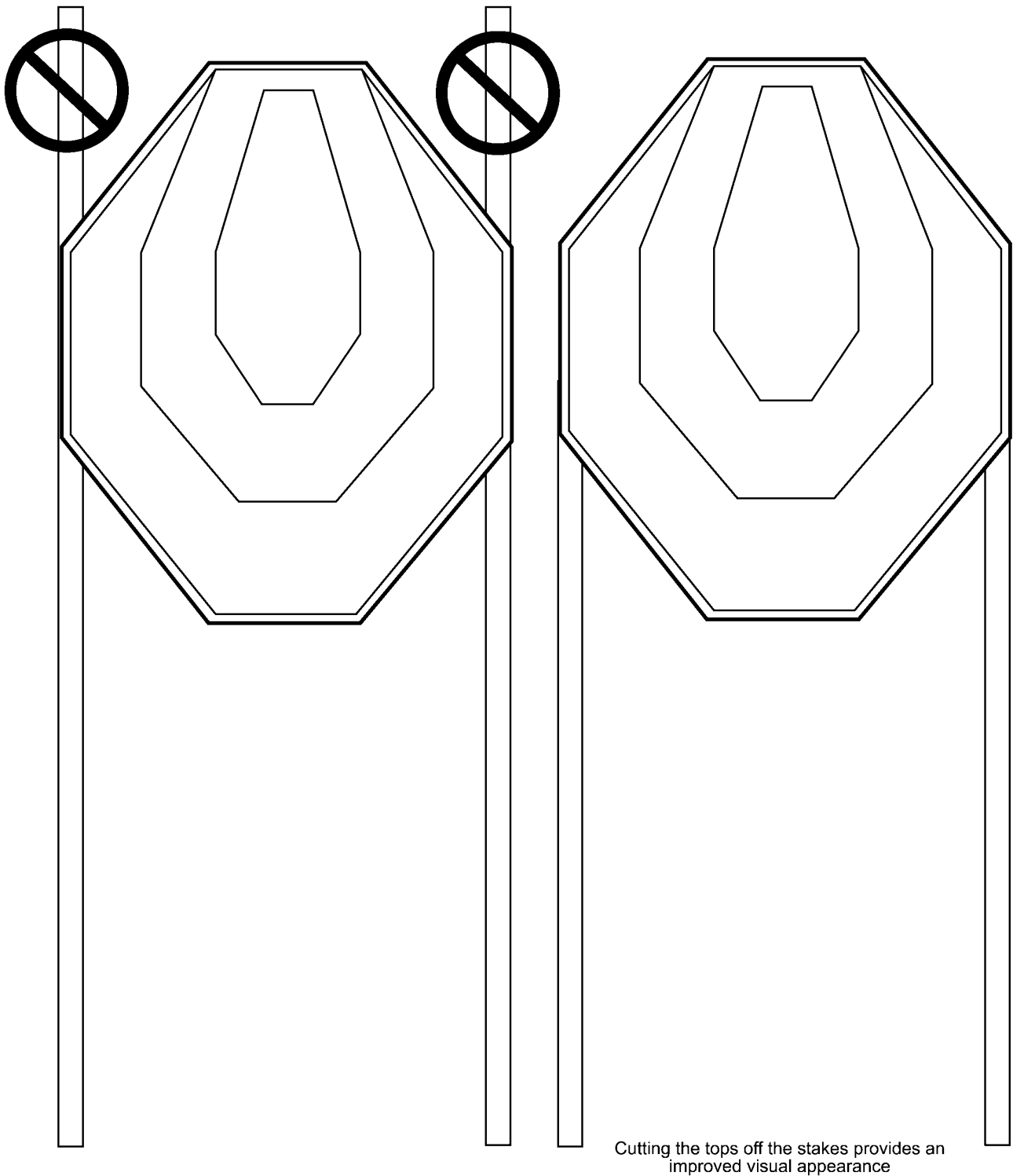
(b) Equipes Regionais por Divisão para a Categoria Damas

(c) Equipes Regionais por Divisão para a Categoria Júnior

(d) Equipes Regionais por divisão para Categoria Sênior

APÊNDICE B1

Apresentação do Alvo



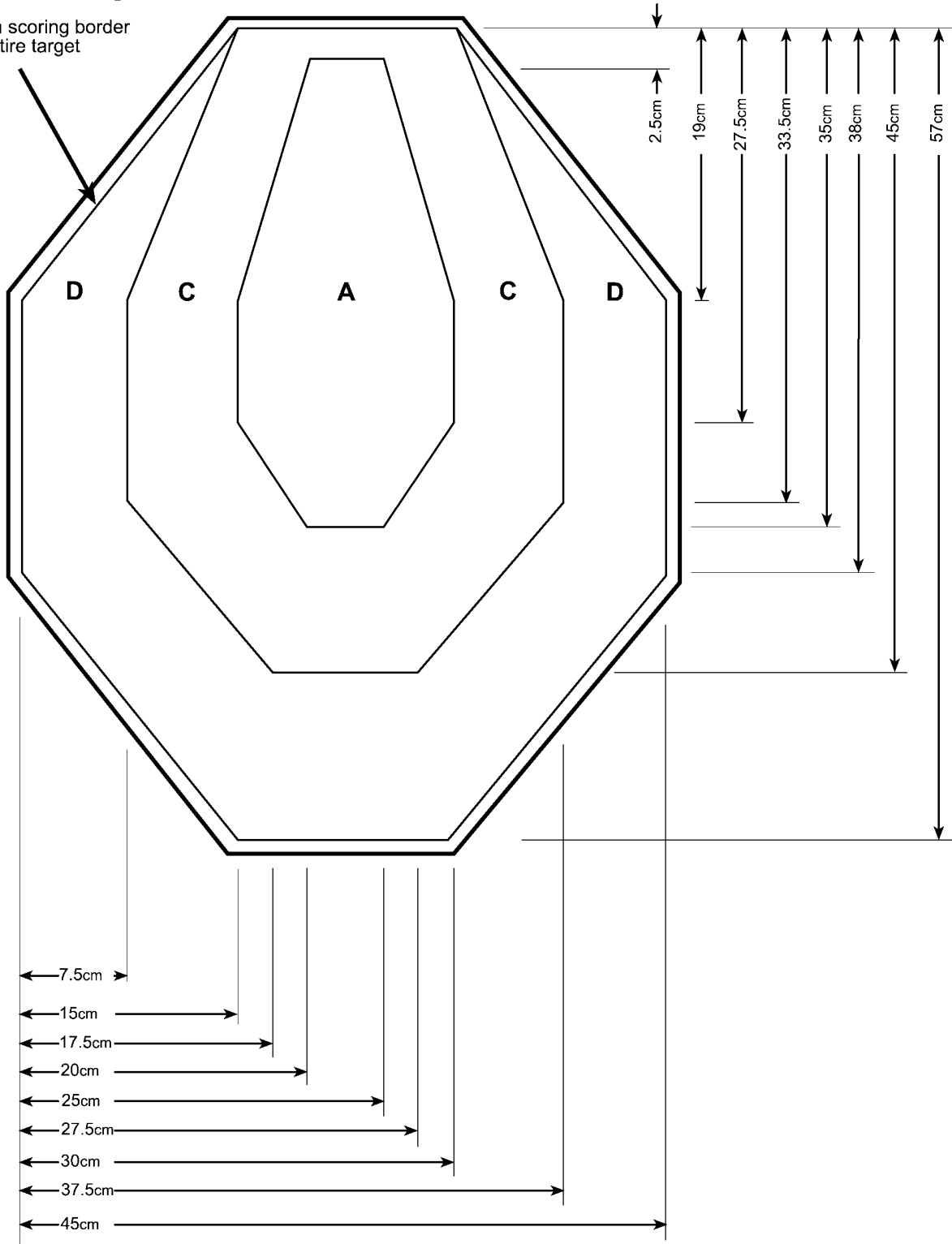
[Recortar a ponta das estacas confere melhor aparência ao alvo]

APÊNDICE B2

Alvo de IPSC

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

0.5cm non scoring border
around entire target



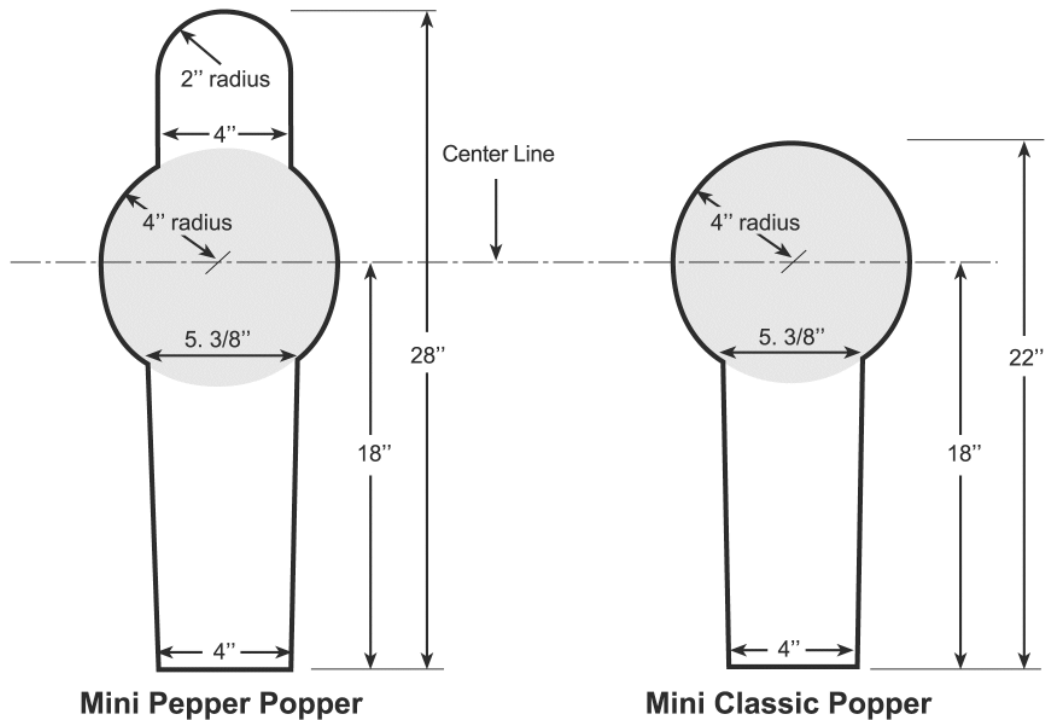
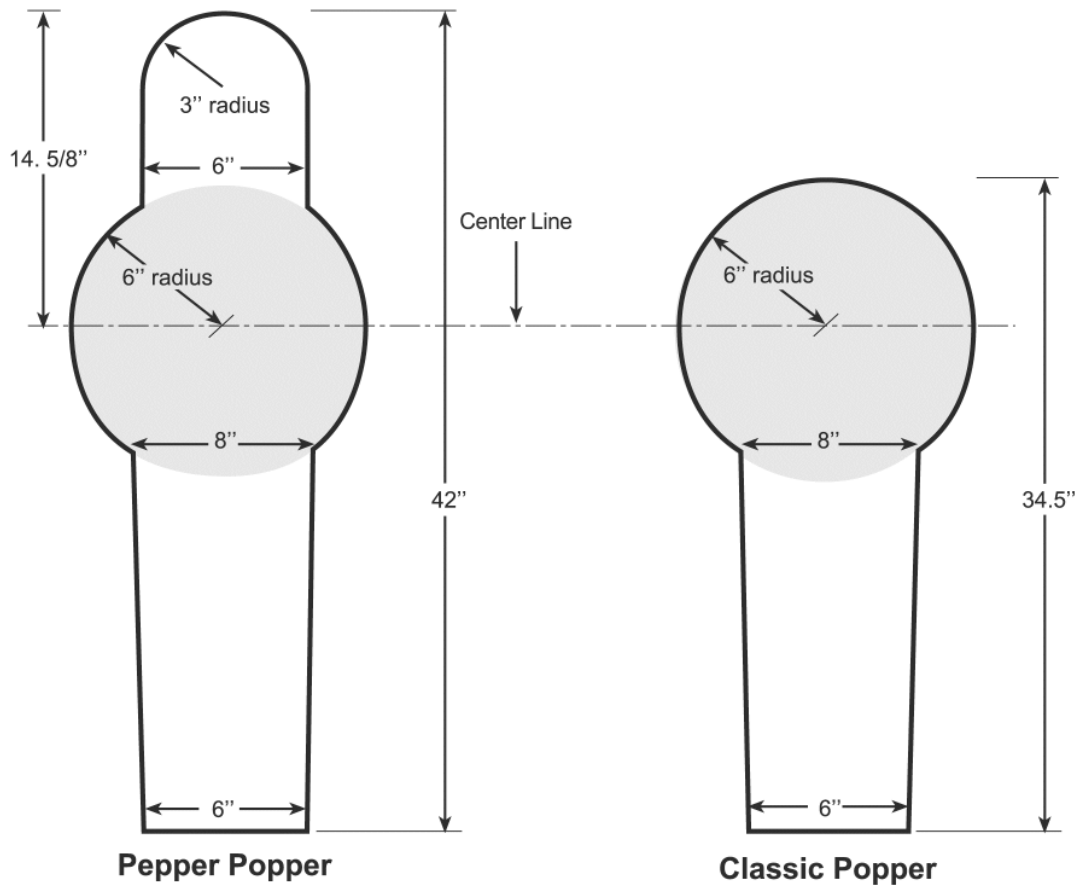
Pontuação		
Maior	Zona	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

Calibragem de *Poppers* de IPSC

1. O *Range Master* deverá designar um suprimento específico de munição e uma ou mais armas curtas (“handguns”) para serem usadas como instrumento de calibragem oficial pelo auxiliares autorizados por ele como responsável pela calibragem.
2. Antes do início da competição, a munição de calibragem deverá ser cronografada com o procedimento especificado na Regra 5.6.2 e, quando testada em cada arma curta (“handgun”) designada, deverá atingir um fator de potência de 125 (variância de +/- 5%) para se qualificar.
3. Uma vez testados e aprovados pelo *Range Master*, o suprimento de munição e as armas curtas (“handguns”) não poderão mais ser contestados pelos competidores.
4. O *Range Master* deverá providenciar para que cada *popper* seja calibrado antes do início da competição e sempre que necessário durante a prova.
5. Na calibragem inicial, cada *popper* deverá ser regulado para cair quando atingido dentro da zona de calibragem com um único tiro disparado de uma arma curta (“handgun”) designada com a munição de calibragem. O tiro deverá ser disparado a partir do local de tiro da pista mais afastado do *popper* que está sendo calibrado. As zonas de calibragem estão indicadas nos diagramas das próximas páginas.
6. Se, durante a pista de tiro, um *popper* não cair quando atingido, o competidor terá três alternativas:
 - (a) O competidor utiliza o *popper* 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 competidor não volta a utilizar o *popper*, mas também não questiona a calibragem. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como “atirada” (“as shot”), pontuando-se o *popper* em questão como erro de tiro (“miss”).
 - (c) O competidor não utiliza o *popper* e questiona a calibragem. Nesse caso, o *popper* e a área ao redor dele não deverão ser tocados ou sofrer interferência da parte de ninguém. Caso algum auxiliar da competição infrinja essa norma, o competidor deverá refazer (“reshoot”) a pista de tiro. Caso o competidor ou qualquer outra pessoa cometa a infração, o *popper* será pontuado como erro de tiro (“miss”) e a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”).
 - (d) Se o *popper* cair por razões externas (ex: vento) pode-se ordenar que a pista seja refeita antes de calibrar o *Popper*.
7. Na falta de qualquer interferência, o auxiliar responsável pela calibragem poderá efetuar uma aferição da calibragem do *popper* em questão (quando exigido nos termos do item 6(c) acima), do lugar mais perto possível do ponto de onde o competidor utilizou o *popper*, quando então se aplicará o seguinte:
 - (a) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem do *popper* e derrubá-lo, o *popper* será considerado devidamente calibrado e será pontuado como erro de tiro (“miss”).
 - (b) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem e o *popper* não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro depois da recalibragem.
 - (c) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir área situada acima ou abaixo da zona de calibragem, será considerado que a aferição da calibragem falhou e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro.
 - (d) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem não atingir o *popper*, deverá ser efetuado outro disparo até ocorrer uma das situações acima (7(a), 7(b) ou 7(c)).
8. Note que os pratos metálicos autorizados não estão sujeitos a calibragem nem a contestação (*vide* Regra 4.3.1.6).

APÊNDICE C2

Zonas de Calibragem do *Popper* de IPSC



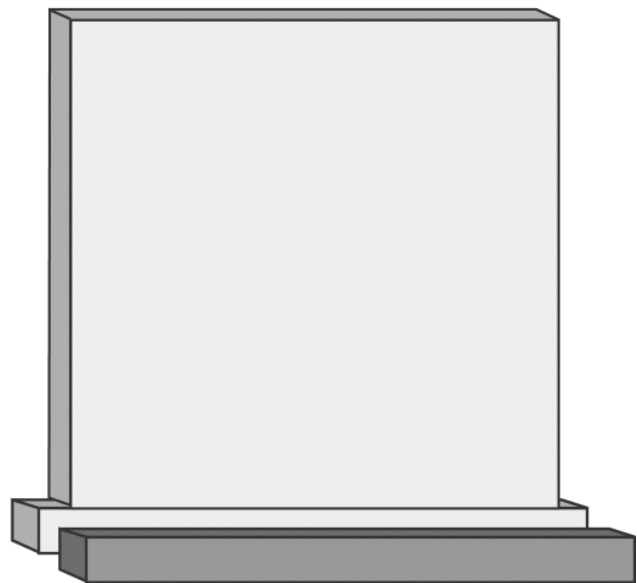
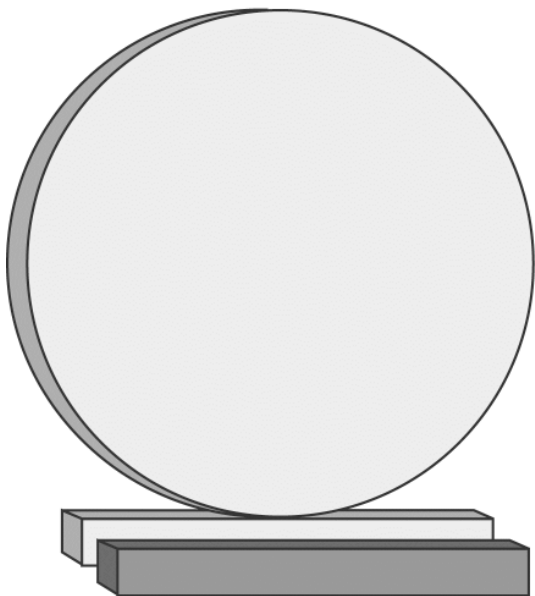
[radius = raio; center line = linha central; Mini Popper Pepper; Mini Popper Clássico]

Todos os *Poppers* – Valor de pontuação: 5 pontos (Menor e Maior)

APÊNDICE C3

Pratos Metálicos de IPSC

Redondo		Quadrado ou Retangular
20cm de diâmetro	Dimensão mínima	15 cm de cada lado
30cm de diâmetro	Dimensão máxima	30 cm de cada lado
5 pontos	Valor de pontuação Menor e Maior	5 pontos



Observação sobre a construção

Na frente da base da placa deve ser fixado um pequeno bloco de madeira (indicado com sombreado escuro acima) de aproximadamente 2 cm de altura x 2 cm de profundidade e mais ou menos a mesma largura da placa para impedi-la de tombar ao ser atingida.

APÊNDICE D1

Divisão Open

1	Potência mínima para fator Maior	160
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	120 <i>grain</i> para fator menor
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354”) / 19 mm (0,748”)
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta (“handgun”)	Não
8	Comprimento máximo do carregador	170 mm (<i>vide</i> Apêndice F1)
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta (“handgun”) e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Não
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Sim
14	Compensadores, supressores de luz e/ou som permitidos	Sim
15	<i>Ports</i> permitidos	Sim

Condições especiais:

16. Munição em desacordo com peso mínimo de projétil citado acima, mas cronografadas como fator de potência Maior, serão tratadas como inseguras e deverão ser retiradas da competição (*vide* Regra 5.5.6). Se o peso do primeiro projétil das oito munições de teste retirados do competidor sob a regra 5.6.3.2 não atingir o peso mínimo requerido para fator maior, a regra 5.6.3.6 será aplicada e, uma segunda munição será pesada para teste de peso final e definitivo.

APÊNDICE D2

Divisão Standard

1	Potência mínima para fator Maior	170
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10 mm (0.40") ver abaixo
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Sim, ver abaixo
8	Comprimento máximo do carregador	Sim, ver abaixo
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Sim, ver abaixo
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Não
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Não
15	Ports permitidos	Não, ver abaixo

Condições especiais:

16. A arma curta ("handgun") em sua condição de pronto (*vide* Artigo 8.1) porém descarregada e com um carregador vazio inserido ou tambor vazio fechado, deverá caber numa caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Todos os carregadores deverão obedecer a essa recomendação e, em caso de falha, será aplicada a Regra 6.2.5.1. Quando a arma é colocada na caixa a alça de mira regulável pode ser levemente pressionada mas, todas as outras características (equipamentos) da arma (ex: miras desmontáveis e/ou dobráveis, puxadores de ferrolho, apoio de dedo, cão externo, punho, etc...) estarão estendido ou armado. Adicionalmente, carregadores telescópicos e/ou carregadores com bases que alojam mola ou fundo aumentado (base pad) são expressamente proibidos.
17. Nem a arma curta ("handgun") nem nenhum de seus acessórios, nem coldre e equipamentos associados, poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.
18. Só são proibidos *ports* no cano da arma (compensadores). *Ports* no ferrolho ("slides") são permitidos.
19. 357SIG é também um calibre aprovado para maior, sujeito a alcançar o mínimo aplicável para o fator de potência. Esta mudança está sujeita a alteração, a supressão ou a extensão na Assembléia IPSC 2009.

APÊNDICE D3

Divisão Modified

1	Potência mínima para fator Maior	170
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10 mm (0,40")
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Sim, <i>vide</i> abaixo
8	Comprimento máximo do carregador	Sim, <i>vide</i> abaixo
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Sim, <i>vide</i> abaixo
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Sim
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Sim
15	Ports permitidos	Sim

Condições especiais:

16. A arma curta ("handgun") em sua condição de pronto (*vide* Artigo 8.1) porém descarregada e com um carregador vazio inserido deverá caber numa caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Todos os carregadores deverão obedecer a essa recomendação e, em caso de falha, será aplicada a Regra 6.2.5.1.
17. Nem a arma curta ("handgun") nem nenhum de seus acessórios, nem o coldre e equipamentos aliados, poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.

APÊNDICE D4

Divisão Production

1	Potência mínima para fator Maior	Não se aplica
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não se aplica
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	2,27 kg (5 lbs) para o primeiro tiro
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Comprimento máx. do cano 127 mm (5")
8	Comprimento máximo do carregador	Sim, <i>vide</i> abaixo.
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ municionadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Sim, <i>vide</i> abaixo.
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Não
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Não
15	Ports permitidos	Não

Condições especiais:

16. Somente armas curtas ("handguns") aprovadas e que figurem no website da IPSC poderão ser usadas na Divisão Production.
17. São proibidas armas curtas consideradas pela IPSC apenas de ação simples.. Se a arma ("handgun") tiver cão externo, ele deverá estar completamente desarmado. O primeiro disparo deve ser de ação dupla O competidor desta Divisão que, após a emissão do sinal de início e antes primeira tentativa de disparo, armar o cão com a câmara carregada incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência. Note que o erro de procedimento não será aplicado em se tratando de pista de tiro em que a condição de pronto exija que o competidor prepare a arma curta ("handgun") com a câmara vazia. Nesses casos, o competidor poderá fazer o primeiro disparo com ação simples.
18. Nem a arma curta ("handgun") nem nenhum de seus acessórios, nem o coldre e equipamentos aliados poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.
19. São permitidas peças e componentes originais oferecidos pelo fabricante da arma como equipamento padrão ou como opção para um modelo específico de arma curta ("handgun") que conste da relação de armas curtas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições:
 - 19.1 São proibidas modificações que não se restrinjam a detalhamentos(a remoção de rebarbas e / ou ajustes inevitavelmente exigido para a substituição peças ou componentes OFM, e / ou as marcas identificadas que adicionar ou eliminar peso insignificante para / de carregadores) secundários. Proibidas outras modificações, que fazem facilitar a recarga, (alargar entrada punho, colocar funil, etc..) que incluem mudança de cor e/ou acabamento da arma, e/ou adição de tiras ou outro embelezamento /adorno
 - 19.2 São proibidos pratos de base e/ou todos os outros dispositivos que confirmam capacidade de munição extra (p.ex., extensões de carregador "+2").
 - 19.3 Miras frontais podem ser aparadas, ajustadas e/ou receber a aplicação de "sight black" (escurecedor de mira).
20. São proibidos peças, componentes e acessórios de reposição, com as seguintes exceções:
 - 20.1 São permitidos os carregadores de reposição cujas dimensões externas coincidam com as de carregadores padrão oferecidos pelo fabricante da arma aprovada.
 - 20.2 São permitidas miras abertas contanto que sua instalação e/ou ajuste não requeira alteração na arma.
 - 20.3 São permitidas talas de reposição cujo perfil coincida com o padrão do fabricante para arma aprovada, assim como é permitida a aplicação de fita adesiva na tala, (veja apêndice F4) sendo contudo proibido o uso de luvas de borracha.

21. O competidor que deixar de cumprir qualquer dos requisitos acima estará sujeito à aplicação da Regra 6.2.5.1

APÊNDICE D5

Divisão Revolver Standard

1	Potência mínima para fator Maior	170
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Não
8	Comprimento máximo do carregador	Não se aplica.
9	Capacidade máxima de munição	Não, ver abaixo.
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ municionadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Não
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Não
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Não
15	Ports permitidos	Não

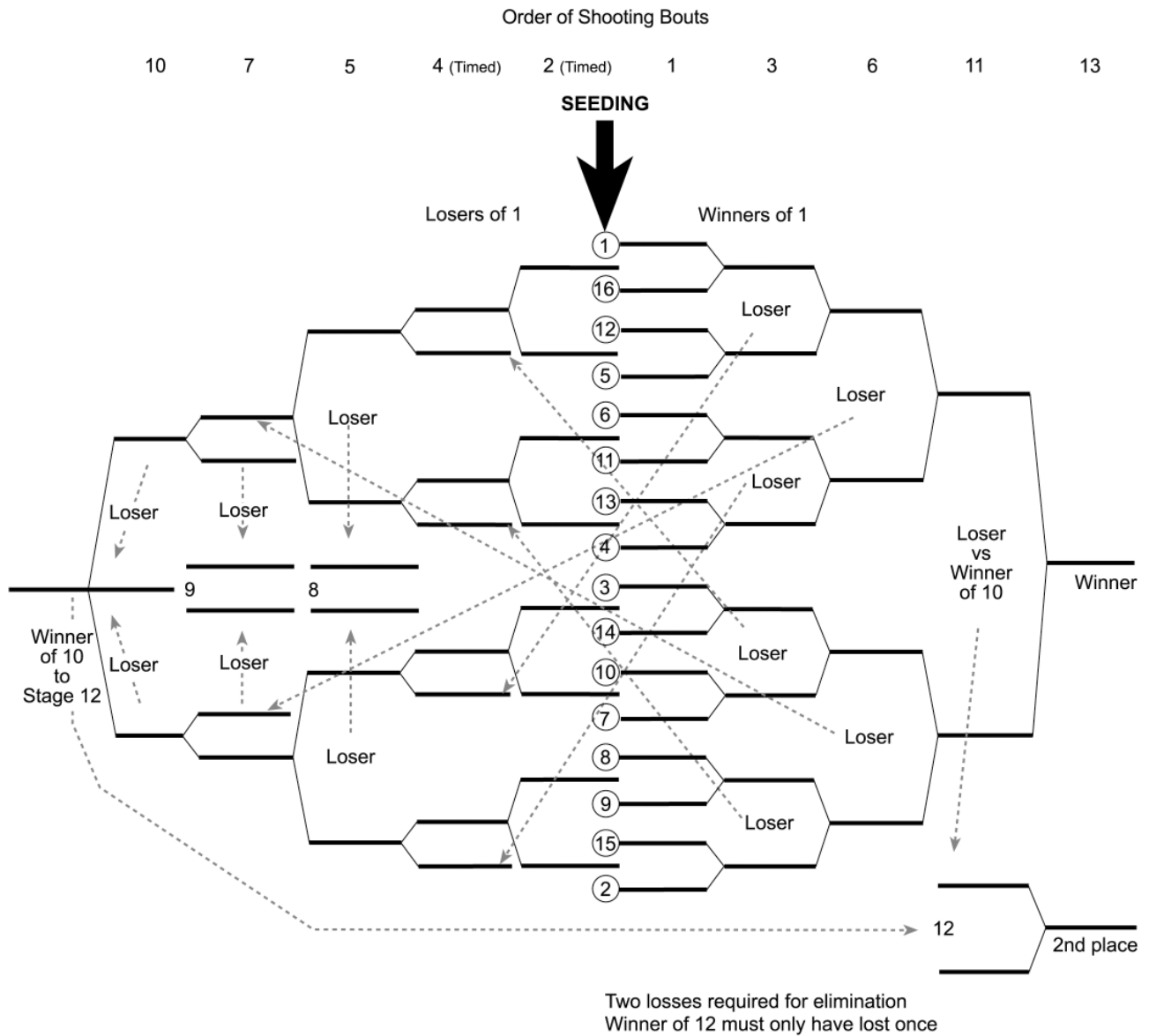
Condições Especiais:

16. Não há limite para a capacidade do tambor, mas devem ser efetuados no máximo seis cartuchos antes da recarga. Infrações incorrerão em um erro de procedimento por ocorrência.
17. Todo revólver completo (ou montado com peças avulsas) produzido por fábrica e oferecido ao público em geral (exceto protótipos) é permitido.
18. São proibidas modificações como pesos e outros dispositivos destinados a controlar e/ou reduzir o recuo.
19. As modificações permitidas se restringem a:
 - 19.1 Substituição ou modificação de mira, cão e liberador do tambor;
 - 19.2 Substituição do cano, desde que de comprimento, peso e perfil iguais ao original;
 - 19.3 Realces cosméticos, que não proporcionam vantagem competitiva (p.ex. cromagem, recartilhado da armação, cabos esportivos);
 - 19.4 Modificações ao tambor para aceitar o uso de "moon clips".
 - 19.5 Substituição de molas e limitador de curso de gatilho e outras modificações para realçar a operação do gatilho
20. É proibido no uso de revólver semi-automático ("self-loading") com ferrolho ("slide") nesta Divisão.

APÊNDICE E1

Escada em "J" para 16 Competidores

[Order of shooting bouts = ordem das rodadas; Seeding = distribuição dos competidores; loser = perdedor; winner = vencedor]

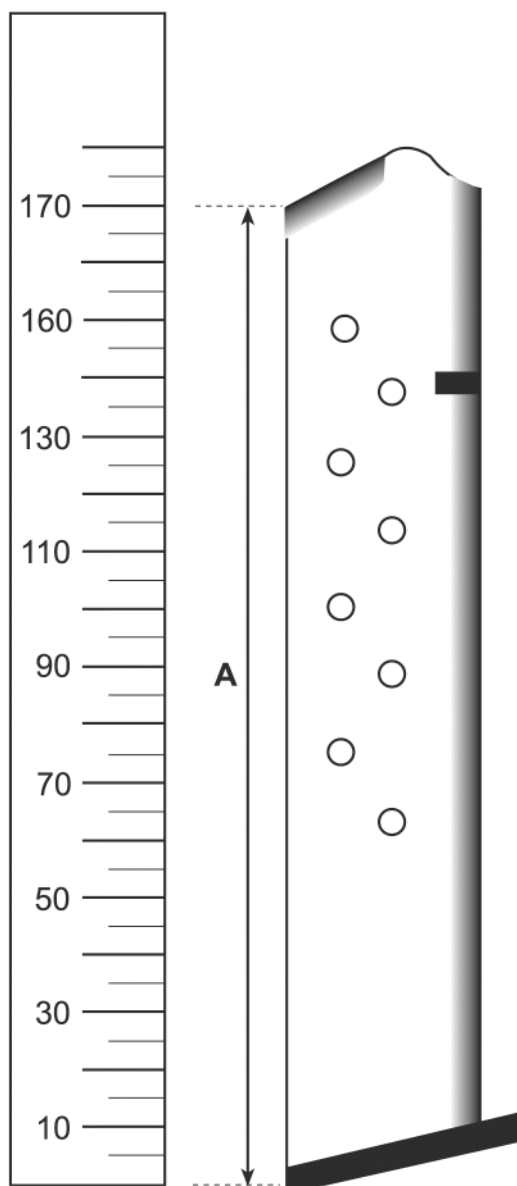


- 1st. Winner of 11
- 2nd. Winner of 12
- 3rd. Loser of 12
- 4th. Loser of 10
- 5th. Winner of 9
- 6th. Loser of 9
- 7th. Winner of 8
- 8th. Loser of 8
- 9th. - 12th. ranked by time in bout 4
- 13th. - 16th. ranked by time in bout 2

[Necessárias duas derrotas para a eliminação; o vencedor de 12 dever ter perdido apenas uma vez
ranked by time in bout 4 = classificado por tempo na rodada 4]

APÊNDICE F1

Procedimento de Medida do Carregador



170 mm = 6.69 29 Inches = 6 11/16"

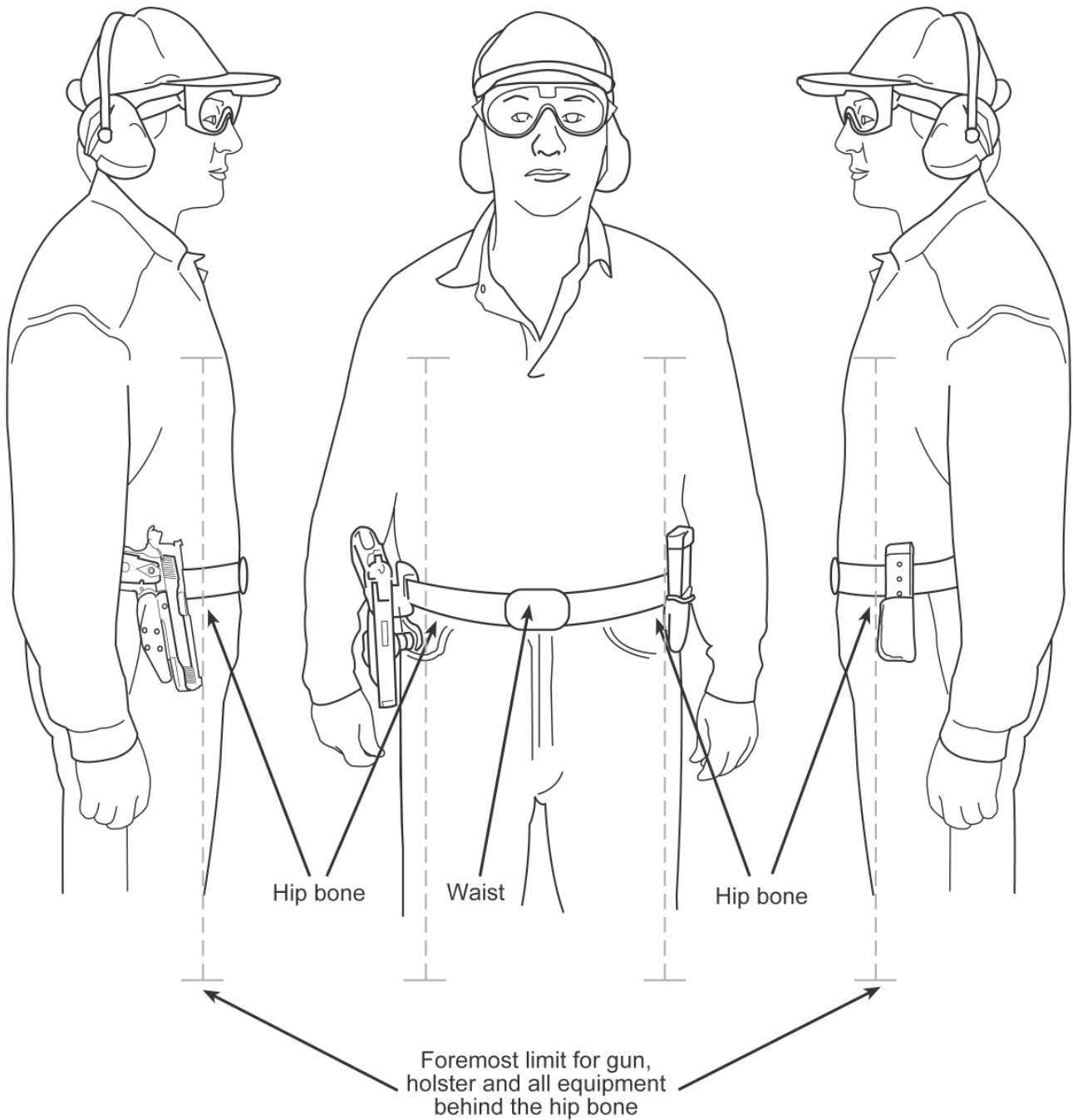
170 mm = 6,69 29 polegadas = 6 11/16"

Procedimento do Teste de Puxada do Gatilho

Quando a Divisão exige uma puxada mínima de gatilho, a arma curta (“handgun”) é testada da seguinte maneira:

1. A arma descarregada será preparada como se estivesse pronta para disparar um tiro de ação dupla;
2. O peso do gatilho ou balança será fixado o mais próximo possível do centro da face do gatilho.
3. O gatilho da arma deverá tanto:
 - (a) Levantar e sustentar um peso de 2,27 kg (5 lbs) quando a boca da arma direcionada verticalmente apontada ao céu e a arma suavemente levantada
 - (b) Registrar não menos do que 2,27 kg (5 lbs) num medidor usando o procedimento especificado pelo Range Master;
4. Um dos testes acima será conduzido no máximo três vezes;
5. Se o cão ou martelo não cair em nenhuma das três tentativas de 3(a) acima ou se a balança não registrar menos de 2,27 kg (5 lbs) no item 3(b) acima, a arma será aprovada.
6. Se o cão ou martelo cair em todas as três tentativas do item 3(a) acima, ou se a balança registrar menos de 2,27 kg (5 lbs) no item 3(b) acima, a arma será reprovada e aplicar-se-á a Regra 6.2.5.1.

Diagrama da Posição dos Equipamentos



[*Hip bone* = osso ilíaco; *waist* = cintura; Limite dianteiro para a arma, coldre e todo o equipamento atrás do osso ilíaco]

Apêndice F4

Limites de aplicação de fitas na empunhadura

A área máxima, na qual pode ser aplicada uma volta simples, está ilustrada no diagrama abaixo. A fita só pode ser aplicada dentro da área indicada pelas linhas pontilhadas, e que inclui a parte da frente e de trás. No entanto a fita não pode ser usada na trava de punho, nem ser aplicada em qualquer parte do ferrolho, gatilho, guarda-mato, carregador ou qualquer alavanca ou botão



ÍNDICE

Assunto	Artigo ou Regra
Acertos Extras	9.4.5.2
Acessórios de subida.....	2.2.2
Administração, Estande	7
Ajuda	8.6
Alcool.....	10.7
Alterações na Pista e no Equipamento.....	2.3
Alvo Clássico.....	Ap. B2
Alvo de Penalidades	
Acertos.....	9.4.2/9.4.3
Alvo Impenetrável	9.1.5
Alvo Metálico	
Autorizados	4.3
Tipos.....	4.3
Versões.....	4.3
Alvo Métrico	Ap. B3
Alvos	
Ângulo.....	2.1.8.4
Aproximação.....	9.1.1
Autorizados.....	4.1.1
Contestação.....	9.6
Dimensões.....	Ap. B e C
Que Desaparecem/Móveis	9.9
Quebráveis	4.4
Impenetráveis.....	9.1.5
Defeito	4.6
Máximo de Acertos Antes da Pontuação	4.2.3
Posicionamento	2.1.8
Obreados Prematuramente	9.1.3
Apresentação.....	2.1.8.4
Pontuação	9.4
Toque	9.1.2
Não restaurado	9.1.4
Alvos Móveis	
Penalidades	9.9
Pontuação	9.9
Alvos que Desaparecem.....	9.9.2
Ângulos de Tiro	2.1.2
Apelações.....	11.1
Aproximação dos Alvos	9.1.1
Área de Segurança	
Construção.....	2.4
Munição Viva ou Falsa	2.4.2
Uso da	2.4.1
Área de Vendas	2.5
Arma Carregada	10.5.13
Arma Curta (“Handgun”)	
Em Automático ou com <i>Burst</i>	5.1.11
Distância em relação ao Corpo	5.2.5
Altura	5.2.7.2
Modificação.....	5.1.8
Mais de Uma	5.1.9
Ângulo do Cano	5.2.7.3
Recoldrear	2.2.2.4/8.2.5
Substituição	5.1.7
Bom funcionamento e segurança	5.1.6
Coronha de Ombro	5.1.10
Condição de Pronto	8.1
Posição de Pronto	8.2.1

Coldre Amarrado à Perna	5.2.7.1
Puxada do Gatilho.....	5.1.4
Arma Curta (“Handgun”)	5.1/Ap. D
Arma que Cai no Chão	10.5.3/10.5.14
Arma Substituta	5.1.7
Barreiras	2.2.3
Barreiras de Subida	2.2.2
Calibre	
Mínimo	5.1.2
Divisões.....	Ap. D
Cano	
Ângulo Quando Coldreado.....	5.2.7.3
Direção.....	10.5.2
Carregador que Cai no Chão	5.5.3
Carregadores	
Divisão.....	Ap. D
Caídos.....	5.5.3
de Reserva	5.5.3
Categoria	6.3/Ap. A
Categoria Júnior.....	Ap. A2
Categoria Sênior	Ap. A2
<i>Chief Range Officer</i>	7.1.2
Cinto	
Especificações	5.2.3
Divisões e Regulamentos.....	Ap. D
Femininos.....	5.2.3.1
Cobertura	
Transponível.....	4.1.4.1/4.2.4
Intransponível	4.1.4.2
Cobertura Intransponível	
Escoras	2.2.6
Alvos Escondidos	4.1.4/4.2.4
Coldre	
Cinto.....	5.2.3
Mudar a Posição do	5.2.5.3
Escolha.....	5.2.6
Gatilho Encoberto	5.2.7.4
Coldre de Trabalho	5.2.7.5
Equipamento	5.2
Dentro de Túnel	10.5.4
Posição.....	5.2.5/Ap. F
Tira Retentora	5.2.5.3
Coldre Amarrado à Perna	5.2.7.1
Comitê de Arbitragem	
Composição.....	11.2
Procedimentos	11.5
Deliberações	11.6
Prazos	11.3
Veredicto	11.6
Competição	
Categorias.....	6.3/Ap. A
Divisões.....	6.2/Ap. D
Princípios Gerais	6.1
Níveis.....	Ap. A
Competição	
Definição.....	6.1.4
Diretor.....	7.1.6
Auxiliares.....	7.1
Pré-prova.....	6.6.2
Conduta Anti-esportiva	10.6
Construção da Pista	
Regulamentos Gerais.....	2.1
Critérios.....	2.2
Modificação.....	2.3
Coronha de Ombro	5.1.10

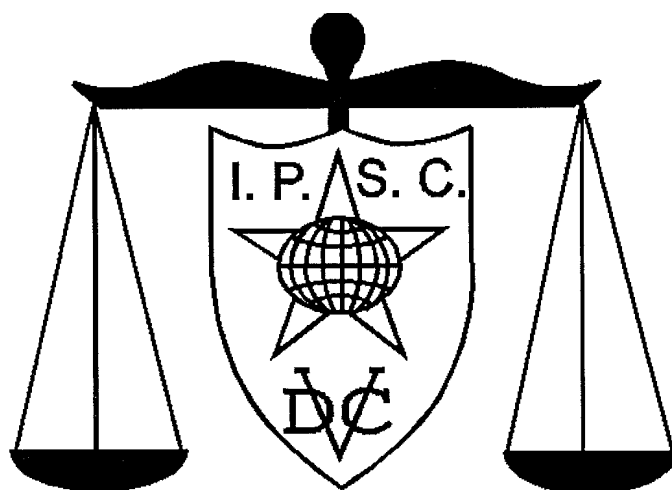
Cronógrafo	
Disponibilidade	5.6.1
Fator de Potência	5.6.1
Procedimento.....	5.6.3
Verificação.....	5.6.2
Cronograma	6.6
Defeito	
Equipamentos dos Competidores	5.7
Equipamentos de Pista	4.6
Defeitos na Arma	5.7
Defeitos no Equipamento do Competidor	5.7
Descrição da Pista (“Stage Briefing”)	
Informações.....	3.2
Alterações ou Modificações	3.2.3
Requisitos.....	3.2.1
Desqualificação	10.3
Disparo Acidental	10.4
Dedo no Guarda-Mato	10.5.8 to 10.5.10
Movimentos	10.5.10
Substâncias Proibidas	10.7
Membro da Equipe.....	6.4.6
Falta de Segurança no Manuseio da Arma	10.5
Comportamento Antiesportivo	10.6
Dificuldade.....	1.1.6
Disparo Acidental	10.4
Disparos Extras.....	9.4.5.1
Distância Mínima	
Alvos Metálicos	2.1.3
Diversidade	1.1.4
Divisão	
Excluída.....	6.2.5
Desqualificação.....	6.2.6
Deixar de Declarar	6.2.5
Deixar de Cumprir.....	6.2.5.1
Mais de Uma	6.2.4
Reconhecimento	6.2.1/Ap. A
Divisão Modified	Ap. D3
Divisão Open	Ap. D1
Divisão Production	Ap. D4
Droga	10.7
DVC.....	1.1.3
Empates	9.3
Equilíbrio: Velocidade, Precisão e Força	1.1.3
Equipes de Damas.....	Ap. A2
Equipes.....	6.4
Erro de Procedimento	10
Ajuda/Interferência	8.6
Alvos – Aproximação/Toque	9.1.1/9.1.2
Escora Impenetrável.....	9.1.6
Espera (“Standby”)	8.3.3
Estágio (“Stage”)	6.1.3
Estilo Livre.....	1.1.5
Exercícios Padrão (“Standard Exercises”)	6.1.2/1.2.2.1
Falta de Segurança no Manuseio da Arma	10.5
Falta de Utilização do Alvo	9.5.6
Alvos Móveis	9.9
Penalidade.....	10.2.7
Falta.....	10.2.1
Sem Disparo	10.2.1
Com Disparo	10.2.1
Fator de Potência.....	5.6
Ficha de Pontuação	9.7
Filiação a IPSC	
Fita na empunhadura.....	F4
Força	1.1.3

Gatilho	
Encoberto.....	
Puxada	5.2.7.4
Sapata.....	5.1.4/Ap. F2
	5.1.5
Homologação.....	1.3
ICS.....	6.7
Informações de Pista	
Regras Gerais.....	3.1
Normas Locais, Regionais e Nacionais.....	3.3
Descrição da Pista (“Stage Briefing”)	3.2
Insinuação.....	10.2.6
Interferência	8.6
Liga	6.1.6
Linha de Tiro	2.1.7
Linha de Tiro em Comum	2.1.7
Linhas de Falta (“Fault Lines”)	
Barreiras	2.2.3
Introdução ou Modificação de	2.3
Penalidades	10.2.1
Uso de	2.2.1
Maior.....	5.6.1.2
Manuseio de Arma de Fogo	
Área de Segurança	2.4/10.5.1
Inseguro.....	10.5.1
Mão Forte	1.1.5.3
Mão Fraca.....	1.1.5
Sacar	8.2.4
Marcadores de Tempo	9.10
Membro de Equipe	
Desqualificação	6.4.6
Substituição.....	6.4.4/5
Menor.....	5.6.1.1
Miras.....	5.1.3
Movimentos.....	8.5
Munição	
de Reserva	5.5.3
Insegura.....	5.5.6
Proibida.....	5.5.4
Municiadores Rápidos	5.5.2
Munições Carregadas.....	8.1.4
Obstáculos.....	2.1.6
Penalidade no Lugar de Requisito	10.2.11
Penalidades	10
Pista de Tiro	
Alterações	2.3
Comandos	8.3
Equipamento.....	4.6
Defeito nos Equipamentos	4.6
Administração	7
Range Master	7.1.5
Range Officer.....	7.1.1
Procedimentos	
Falsa Partida	8.6.4
Visada	8.7
Modificação/Revisão do Procedimento	3.2.3
Superfície	2.1.5
Pistas Curtas	1.2.1.1
Pistas de Tiro	
Gerais	1.1
Pistas de tiro	
Equilíbrio	1.2.1.4
Publicação de.....	3.1
Tipos de.....	1.2
Pistas Longas	1.2.1.3

Pistas Médias	1.2.1.2
Associação e Afiliação	6.5
Pistas Publicadas	3.1.1
Pontos do Estágio	9.2.2.1/9.2.3.1/ 9.2.4.1/9.2.6
Pontos Máximos	9.2
Pontuação	
Métodos.....	9.2
Erro de Tiro	9.4.2/9.4.3
Penalidades.....	10
Regras	9.5
Programas.....	9.11
Responsabilidade	9.8
Valores.....	9.4
Verificação	9.6
Pontuação <i>Comstock</i>	9.2.2
Penalidades	9.4
Pontuação Mínima	9.5.5
<i>Poppers</i>	
Configuração.....	Ap. C2
Operação e Calibre	Ap. C1
Pontuação.....	Ap. C2
Alvo	4.3
Dimensões e Pontuação.....	Ap. C2
Posições de Tiro	2.1.7
Pratos.....	4.3/Ap. C3
Prazo para Pedido de Arbitragem	11.3
Precisão.....	1.1.3
Procedimento de Apelação	11.5
Pronto	
Condições.....	8.1/8.2
Posições.....	8.2
Proteção de Olhos.....	5.4
Proteção de ouvido	5.4
Prova Paralela (“Shoot-Off”)	6.1.7
Qualidade	1.1.2
<i>Quartermaster</i>	7.1.4
Rasgos no Alvo	9.5.4
Recarga.....	8.4
Recoldrear	
Opção do Competidor	8.2.5
Pista de Tiro	8.2.5
Reconhecimento das Divisões, Categorias e Equipes	Ap. A2
Representação	6.5.2
Recusa do Competidor de Refazer a Pista	2.3.3.3
Retorno à Pista	10.2.9
Revolver	
Divisão.....	Ap. D5
Após a Pista de tiro.....	8.3.7
Condição de Pronto	8.1.1
Colocar no Chão	10.5.3
Segurança	
Desenho da Pista de Tiro	1.1.1
Óculos.....	5.4
Arma Curta (“Handgun”)	5.1.6
Responsabilidade da Organização Anfitriã	2.1.1
Posicionamento dos Alvos	2.1.4
Normas Locais	3.3
Série (“String”)	6.1.1
Status e Credenciais do Competidor	6.5
Substância Proibida	10.7
<i>Sweeping</i>	10.5.5
Taxa de Protesto	
Valor	11.4.1
Destino	11.4.2

Tempo Oficial.....	9.10
Tipos de Competição	6.1
Torneio	6.1.5
Túneis.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
Construção.....	2.2.5
Penalidades	10.2.5
Velocidade	1.1.3
<i>Virginia Count</i>	
Penalidades	9.2.3
Pontuação	9.4.5

Arma Curta – Pistola / Revólver



INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION



**Confederação Brasileira de Tiro Prático
National Range Officers Institute - BRA**

**TRADUÇÃO DAS NORMAS DE COMPETIÇÃO DE ARMA CURTA
EDIÇÃO DE JANEIRO DE 2009**

Confederação Brasileira de Tiro Prático
Avenida Presidente Vargas, 583, sala 1315
Centro – Rio de Janeiro
CEP 20071-003
Tel: +5521 250702819 Fax: +5521 25070384
Email: nroi@cftp.org Web: www.cftp.org

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 – Desenhos de Pista

	Page No.
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 Pista de Tiro	1
1.2.1 Pistas Gerais	1
1.2.2 Pistas Especiais	2
1.2.3 Pistas Suplementares	2
1.3 Homologação da IPSC	2

CAPÍTULO 2 – Construção e Modificação da Pista

2.1 Regulamentos Gerais	3
2.1.1 Construção Física.....	3
2.1.2 Segurança dos Ângulos de Tiro	3
2.1.3 Distâncias Mínimas.....	3
2.1.4 Localização dos Alvos	3
2.1.5 Superfície da Pista	3
2.1.6 Obstáculos.....	3
2.1.7 Linhas de Tiro em Comum.....	3
2.1.8 Posicionamento dos Alvos.....	3
2.1.9 Bermas.....	4
2.2 Critérios para a Construção da Pista.....	4
2.2.1 Linhas de Penalidade	4
2.2.2 Obstáculos.....	4
2.2.3 Barreiras	4
2.2.4 Túnel Sólido	4
2.2.5 Túnel de “Cooper”	4
2.2.6 Escora do Estágio	4
2.3 Modificações na Construção da Pista	5
2.4 Áreas de Segurança	5
2.5 Área de vendas.....	6
2.6 Área de desmuniciar e municiar.....	6

CAPÍTULO 3 – Informações sobre as Pistas

3.1 Regulamentos Gerais	7
3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas	7
3.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas	7
3.2 Descrição Escrita da Pista (“Briefing”)	7
3.3 Normas Locais, Regionais e Nacionais	7

CAPÍTULO 4 – Equipamento de Pista

4.1 Alvos – Princípios Gerais	8
4.2 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Papel	8
4.3 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Metal	9
4.4 Alvos Quebráveis	9
4.5 Rearrumação do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista	9
4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões	10

CAPÍTULO 5 – Equipamentos do Competidor

5.1	Arma Curta (“Handgun”)	11
5.2	Coldre e Outros Equipamentos do Competidor	11
5.3	Roupas	13
5.4	Proteção para Olhos e Ouvidos	13
5.5	Munição e Equipamentos Afins	13
5.6	Cronógrafo e Fatores de Potência	15
5.7	Defeitos – Equipamentos do Competidor	15
5.8	Munição oficial da competição.....	16

CAPÍTULO 6 – Estrutura da Competição

6.1	Princípios Gerais	17
6.1.1	Série (“String”)	17
6.1.2	Exercícios Padrão (“Standard Exercises”)	17
6.1.3	Estágio (“Stage”)	17
6.1.4	Competição ou Prova (“Match”)	17
6.1.5	Torneio	17
6.1.6	Torneio Maior.....	17
6.1.7	Liga.....	17
6.1.8	Prova Paralela (“Shoot-Off”)	17
6.2	Divisões da Competição	17
6.3	Categorias da Competição	18
6.4	Equipes Regionais	18
6.5	Status e Credenciais do Competidor	18
6.6	Data e Horário das Provas e de Formação dos Pelotões	19
6.7	Sistema Internacional de Classificação (“ICS”)	19

CAPÍTULO 7 – Administração da Competição

7.1	Auxiliares de Prova	20
7.1.1	Range Officer	20
7.1.2	Chief Range Officer.....	20
7.1.3	Stats Officer.....	20
7.1.4	Quartermaster.....	20
7.1.5	Range Master.....	20
7.1.6	Diretor da Prova.....	20
7.2	Disciplina dos Auxiliares de Prova	20
7.3	Nomeação dos Auxiliares	20

CAPÍTULO 8 – A Pista de Tiro

8.1	Condições de Pronto da Arma Curta (“Handgun”)	22
8.2	Condição de Pronto do Competidor	22
8.3	Comunicação de Pista	22
8.3.1	“Load And Make Ready” - “Carregar e Preparar”	22
8.3.2	“Are You Ready” - “Você Está Pronto?”	22
8.3.3	“Standby” - “Espera”	22
8.3.4	“Start Signal” - “Sinal de Início”.....	22
8.3.5	“Stop” (“Parar”)	22
8.3.6	“If You Are Finished, Unload and Show Clear” - “Se Terminou, Descarregue e Mostre a Arma Vazia”	22
8.3.7	“If Clear, Hammer Down, Holster” - “Se Vazia, Bater o Cão e Coldre”	23
8.3.8	“Range is Clear” - “Pista Limpa”	23
8.4	Carga, Recarga e Descarga Duante a Pista de Tiro	24
8.5	Movimentos.....	24
8.6	Ajuda e Interferência	24
8.7	Visadas e Inspeção do Estande	25

CAPÍTULO 9 – Pontuação

9.1	Regulamentos Gerais	26
9.1.1	Aproximação dos Alvos	26
9.1.2	Toque nos Alvos	26
9.1.3	Alvos Obreados Prematuramente	26
9.1.4	Alvos Não Restaurados	26
9.1.5	Alvo Impenetrável	26
9.1.6	Cobertura Intransponível	26
9.1.7	Hastes de suporte de alvo.....	27
9.2	Métodos de Pontuação	27
9.3	Empates	28
9.4	Valor das Pontuações e das Penalidades	28
9.5	Regras de Pontuação	28
9.6	Contagem dos Pontos e Contestação	29
9.7	Fichas de Pontuação	29
9.8	Responsabilidade pela Contagem dos Pontos	30
9.9	Pontuação de Alvos Móveis	30
9.10	Tempo Oficial	31
9.11	Programas de Marcação de Pontos	31

CAPÍTULO 10 – Penalties

10.1	Erros de Procedimento – Regulamentos Gerais	32
10.2	Erros de Procedimento – Exemplos Específicos	32
10.3	Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais.....	33
10.4	Desqualificação da Prova – Disparo Acidental	33
10.5	Desqualificação da Prova – Falta de Segurança no Manuseio da Arma	34
10.6	Desqualificação da Prova – Comportamento Anti-esportivo	35
10.7	Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas	36

CAPÍTULO 11 – Arbitragem e Interpretação das Regras

11.1	Princípios Gerais	37
11.1.1	Administração.....	37
11.1.2	Direito de Recorrer.....	37
11.1.3	Apelações	37
11.1.4	Apelação ao Comitê	37
11.1.5	Retenção de Provas.....	37
11.1.6	Preparação do Protesto	37
11.1.7	Dever do Auxiliar de Prova	37
11.1.8	Dever do Diretor da Prova	37
11.1.9	Dever do Comitê de Arbitragem	37
11.2	Composição do Comitê	37
11.2.1	Competições de Nível III e superior	37
11.2.2	Competições de Nível I e Nível II	37
11.3	Prazos e Seqüências.....	38
11.3.1	Prazo para Recurso de Arbitragem.....	38
11.3.2	Prazo para a Tomada de Decisão	38
11.4	Taxas	38
11.4.1	Valor da Taxa de Protesto	38
11.4.2	Destino da Taxa.....	38
11.5	Regras do Procedimento	38
11.5.1	Deveres e Procedimentos do Comitê	38
11.5.2	Submissões	38
11.5.3	Audiência	38
11.5.4	Testemunhas.....	38
11.5.5	Interrogatórios	38
11.5.6	Pareceres	38
11.5.7	Exame da Área	38
11.5.8	Influência Indevida.....	38

11.5.9	Deliberação	38
11.6	Verdicto e Ação Subseqüente	38
11.6.1	Decisão do Comitê	38
11.6.2	Cumprimento da Decisão	39
11.6.3	A Decisão é Final	39
11.6.4	Ata	39
11.7	Protestos de Terceiro Reclamante	39
11.8	Interpretação das Normas	39

CAPÍTULO 12 – Assuntos Diversos

12.1	Apêndices	40
12.2	Idioma	40
12.3	Isenção de Responsabilidade	40
12.4	Sexo	40
12.5	Glossário	40
12.6	Medidas	41

Apêndice A1 – Níveis da Competição de IPSC

Apêndice A2 – Reconhecimento da IPSC

Apêndice B1 – Apresentação do Alvo

Apêndice B2 – Alvo Clássico de IPSC

Apêndice B3 – Alvo Métrico de IPSC

Apêndice C1 – Calibragem de *Poppers* de IPSC

Apêndice C2 – Zonas de Caligrafem do *Popper* de IPSC

Apêndice C3 – Pratos Metálicos de IPSC

Apêndice D1 – Divisão Open

Apêndice D2 – Divisão Standard

Apêndice D3 – Divisão Modified

Apêndice D4 – Divisão Production

Apêndice D5 – Divisão Revolver Standard

Apêndice E1 – Escada em “J” para 16 Competidores

Apêndice E2 – Escada em “J” para 8 Competidores

Apêndice F1 – Procedimento de Medida do Carregador

Apêndice F2 – Procedimento de Teste de Puxada do Gatilho

Apêndice F3 – Diagrama da Posição dos Equipamentos

CAPÍTULO 1: Desenhos de Pista

Os princípios gerais para desenhos de pista englobam os critérios, responsabilidades e restrições que se aplicam aos desenhistas de pista, que são os arquitetos da modalidade esportiva de tiro IPSC.

1.1 Princípios Gerais

- 1.1.1 As competições da IPSC devem ser planejadas, organizadas e conduzidas com a devida consideração com a segurança.
- 1.1.2 Qualidade – O valor da prova de IPSC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no desenho de pista. Os circuitos devem ser projetados fundamentalmente para testar a habilidade do competidor da modalidade de tiro IPSC, não sua força ou preparo físico.
- 1.1.3 Equilíbrio – Precisão, força e velocidade são elementos equivalentes da modalidade de tiro IPSC e são expressos pelas palavras latinas "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Um circuito de tiro devidamente equilibrado dependerá amplamente da natureza dos desafios que ele apresenta; é preciso, contudo, que a meta tanto do desenho das pistas quanto da condução das competições da modalidade de tiro IPSC seja avaliar igualmente esses elementos.
- 1.1.4 Diversidade – Os desafios da modalidade de tiro IPSC devem ser variados. Embora não seja necessário construir percursos novos para cada competição, nenhum percurso individual deve ser repetido, para que seu uso possa ser considerado como medida definitiva da habilidade do competidor na modalidade de tiro IPSC.
- 1.1.5 Estilo livre – A competição da modalidade de tiro IPSC é de estilo livre. Os competidores devem poder resolver o desafio apresentado em estilo livre e devem poder sempre utilizar os alvos dentro do princípio de "como e quando visível". Após o sinal de partida não podem ser especificadas recargas obrigatórias nem posição, local ou postura de tiro, a não ser conforme especificado abaixo. No entanto, podem ser criadas e construídas barreiras e outras limitações físicas que obriguem o competidor a colocar-se nas posições, local ou posturas que o desenho do estágio exigem.
- 1.1.5.1 As competições de Nível I e Nível II não estão obrigadas a cumprir rigorosamente as exigências de estilo livre e as limitações de contagem de disparos. (ver seção 1.2)
- 1.1.5.2 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") e as Classificatórias podem especificar recargas obrigatórias e posição ou postura de tiro. No entanto, as recargas obrigatórias jamais serão exigidas em Pistas Longas.
- 1.1.5.3 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") e as Classificatórias podem especificar mão fraca ou mão forte. A mão especificada tem que ser usada exclusivamente a partir do ponto estipulado para o restante da série ("string") ou estágio ("stage").
- 1.1.6 Dificuldade – As competições de tiro modalidade IPSC apresentam graus variados de dificuldade. Nenhum desafio de tiro ou limite de tempo poderá ser protestado como proibitivo, o que não se aplica a desafios alheios à situação de tiro. Exigências específicas em desafios que não sejam de tiro devem levar em conta as diferenças de peso e de constituição física dos competidores.
- 1.1.7 Desafio – As competições de arma curta ("handgun") da IPSC reconhecem a dificuldade de usar arma curta de potência total na modalidade dinâmica de tiro e devem empregar sempre o calibre mínimo possível. O nível de potência a ser atingido por todos os competidores deve refletir esse desafio.

1.2 Tipos de Pista de Tiro

As competições da modalidade de tiro IPSC podem conter os seguintes tipos de pista:

1.2.1 Pistas Gerais:

- 1.2.1.1 A "Pista Curta" não deve exigir mais do que 9 (nove) disparos para ser completada e não mais do que 2 (duas) posições de tiro.

- 1.2.1.2 A "Pista Média" não deve exigir mais do que 16 (dezesesseis) disparos para ser completada e não mais do que 3 (três) posições de tiro. O desenho da pista e sua construção não devem exigir mais do que 9 (nove) disparos pontuáveis a partir de qualquer posição ou vista individual, nem permitir que o competidor atire todos os alvos da pistas de tiro, de uma única posição ou visão.
- 1.2.1.3 A "Pista Longa" não deve exigir mais do que 32 (trinta e dois) disparos para ser completada. O desenho e a construção da pista não devem exigir mais do que 9 (nove) disparos pontuáveis a partir de qualquer posição ou vista individual, nem permitir que o competidor atire todos os alvos da pistas de tiro, de uma única posição ou visão.
- 1.2.1.4 O bom equilíbrio numa competição de IPSC consiste na proporção de 3 (três) Pistas Curtas para 2 (duas) Pistas Médias e 1 (uma) Pista Longa. Quando possível é adicionalmente recomendado que nenhuma pista individual na competição, represente mais de 15% dos pontos máximos viáveis.

1.2.2 Pistas Especiais:

- 1.2.2.1 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") não devem exigir mais do que 24 (vinte e quatro) disparos para ser completados e suas séries ("strings") componentes não devem exigir mais do que 6 (seis disparos), ou 12 (doze) no caso de ser especificada uma recarga obrigatória).
- 1.2.2.2 Não se aplica.
- 1.2.2.3 "Classificatórias" – São pistas de tiro publicadas por um Diretório Regional e/ou pela IPSC e que são colocadas à disposição de competidores que almejam uma classificação regional e/ou internacional. As Classificatórias devem ser configuradas de acordo com essas regras e conduzidas rigorosamente de acordo com as notas e diagramas que as acompanham. Os resultados devem ser submetidos à entidade emissora no formato exigido (juntamente com eventuais taxas cabíveis devidamente pagas) para poderem ser reconhecidos.

1.2.3 Pistas Suplementares:

- 1.2.3.1 As Provas Paralelas ("Shoot-Off") não devem exigir mais do que 9 (nove) disparos para serem completadas e devem exigir 1 (uma) recarga obrigatória.

1.3 Homologação da IPSC

- 1.3.1 Os organizadores de provas que desejarem receber aprovação da IPSC devem obedecer aos princípios gerais aplicáveis aos desenhos e construções de pista, além de todas as outras normas e regulamentos da IPSC em vigor. Pistas em desacordo com essas exigências não serão homologadas e não serão publicadas nem anunciadas como competições de IPSC homologadas.
- 1.3.2 O Presidente da IPSC, seu representante ou algum dirigente da Confederação (nessa ordem) poderão retirar a homologação da IPSC de uma competição, medida essa que poderá ser tomada a qualquer momento, sempre que, em sua opinião, a competição contrariar o propósito ou espírito dos princípios do desenho de pista, estiver em desacordo com alguma norma em vigor da IPSC ou sujeite a modalidade esportiva de tiro IPSC a má reputação.
- 1.3.3 As exigências e recomendações para os níveis das provas de IPSC estão especificados no Apêndice A1.

CAPÍTULO 2: Construção e Modificação da Pista

Os regulamentos gerais para a construção de pistas enumeram os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro em competições da IPSC, que devem ser obedecidos por todos os desenhistas de pista, organizações anfitriãs e auxiliares.

2.1 Regulamentos Gerais

- 2.1.1 Construção Física – Considerações sobre segurança, construção física e requisitos declarados para qualquer pista de tiro são de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitos à aprovação do *Range Master*. Deve ser empreendido todo o esforço possível para evitar acidentes com os competidores, auxiliares e espectadores durante a competição. O desenho da pista deve ser projetado de modo a impedir, sempre que possível, ações inseguras involuntárias. A operação de todas as pistas de tiro deve ser levada em conta, para que elas ofereçam acesso adequado aos auxiliares que supervisionam os competidores.
- 2.1.2 Segurança dos Ângulos de Tiro – As pistas de tiro devem ser sempre construídas com a mente voltada para os ângulos de tiro seguros. É preciso prestar muita atenção à segurança na construção dos alvos e da estrutura da pista, bem como ao ângulo de todos os ricochetes possíveis. As dimensões físicas e a adequação dos pára-balas e dos bermas deverá ser determinada como parte do processo de construção. Salvo disposição em contrário, o padrão máximo para o ângulo da arma é de 90 graus em todas as direções, medidos a partir da frente do concorrente virado diretamente para o centro do parabalas do fundo da pista. Violações estão sujeitas à regra 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sob a orientação e aprovação do Diretor Regional, especificação de ângulos (reduzir ou aumentar) em pista(s) e estandes pode ser aprovada. Informações completas sobre os ângulos aplicáveis devem ser publicadas com antecedência à prova e deve ser incluído no procedimento escrito da pista. (ver também Seção 2.3). Violações estão sujeitas à regra 10.5.2.
- 2.1.3 Distâncias Mínimas – Sempre que forem empregados alvos de metal ou coberturas metálicas numa pista de tiro, devem ser tomadas precauções para garantir que os competidores e auxiliares de prova mantenham uma distância mínima de 7 metros dos alvos enquanto estiverem sendo utilizados, o que deve ser feito, sempre que possível, com barreiras físicas. Quando empregadas para limitar a proximidade com alvos metálicos, as linhas de falta (“fault lines”) deverão ser colocadas a pelo menos 8 metros de distância dos alvos para que o competidor, mesmo se as infringir involuntariamente, permaneça fora do limite de segurança de 7 metros (veja regra 10.4.7) Deve-se tomar cuidado também a respeito de uso de metal na linha de tiro.
- 2.1.4 Localização dos Alvos – Quando a construção da pista previr posições de alvos que não estejam voltadas imediatamente para o pára-balas (“downrange”), os organizadores e auxiliares deverão proteger ou restringir o acesso a áreas circunvizinhas nas quais transitam auxiliares, espectadores e competidores. Cada competidor deverá ter a liberdade de resolver o desafio competitivo como melhor lhe aprouver, não devendo ser atrapalhado por ver-se forçado a agir de maneira que possa provocar ação insegura. Os alvos devem ser dispostos de tal modo que sua utilização de acordo com o princípio de “como e quando visível” não obrigue os competidores a violar os ângulos de tiro seguros.
- 2.1.5 Superfície da Pista – Sempre que possível a superfície da pista deve ser preparada com antecedência e sua limpeza deverá ser razoavelmente mantida durante a competição, para poder proporcionar a devida segurança a competidores e auxiliares. Devem ser levadas em conta as possíveis conseqüências de condições climáticas desfavoráveis sobre as ações dos competidores. A qualquer momento, os auxiliares de pista poderão colocar cascalho, areia e outros tipos de material numa pista deteriorada e essas providências de manutenção não poderão ser protestadas pelo competidor.
- 2.1.6 Obstáculos – Os obstáculos naturais ou artificiais de uma pista de tiro, sempre que possível, devem levar em conta as variações de altura e constituição física dos competidores, devendo ser construídos de modo a oferecer segurança a todos os competidores, auxiliares da prova e espectadores.
- 2.1.7 Linhas de Tiro em Comum – As pistas de tiro em que vários competidores atiram simultaneamente a partir de uma linha de tiro comum (p.ex., nos Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) e nas Provas Paralelas (“Shoot-Off”) devem prever um espaço livre mínimo de 1,5 metro entre cada competidor).
- 2.1.8 Posicionamento dos Alvos – O posicionamento físico do alvo de papel exige muito cuidado para evitar disparos simultâneos em dois ou mais alvos (“shoot throughs”).

- 2.1.8.1 A posição dos alvos deve ser demarcada com bastante nitidez nos suportes para não se alterar quando eles forem substituídos. Os suportes devem ser fixados com firmeza em sua posição e ficar claramente marcados sobre a superfície da pista, para garantir posição constante durante a competição. Além disso, o tipo do alvo deverá estar especificado e identificado na própria estrutura do alvo ou do estande antes do início da prova para não permitir que ocorra troca de alvos pontuáveis por alvos de penalidade depois de iniciada a competição.
- 2.1.8.2 O emprego de alvos metálicos muito próximos entre si na pista de tiro exige precauções no sentido de reduzir ao mínimo o risco de estilhaçamento.
- 2.1.8.3 O emprego de *Poppers* de IPSC na pista de tiro exige precauções no sentido de assegurar que sua área de localização e base esteja preparada para permitir operação constante durante toda a competição.
- 2.1.8.4 Os alvos estáticos (aqueles que não são ativados/movimentados) não devem ser apresentados em ângulo superior a 90 graus da vertical.
- 2.1.9 Bermas – Todos os bermas devem ficar situados em áreas de acesso permanentemente proibido para todas as pessoas, a não ser quando esse acesso for especificamente permitido por um *Range Officer* (vide Regra 10.6.1).

2.2 Critérios para a Construção da Pista

Na construção de uma pista de tiro, pode ser empregada grande variedade de barreiras físicas para restringir os movimentos do competidor e oferecer maiores desafios competitivos. São elas:

- 2.2.1 Linhas de Penalidade (“Fault Lines”) – O movimento do competidor deve, de preferência, ser restringido com o uso de barreiras físicas. Contudo, é permitido o uso de linhas de penalidade, que devem seguir o seguinte.
 - 2.2.1.1 As linhas de penalidade servem para restringir movimentos imoderados dos competidores nos momentos em que eles se aproximam ou se afastam dos alvos.
 - 2.2.1.2 Para simular o uso de barricadas e/ou coberturas.
 - 2.2.1.3 Para definir os limites de uma área geral tiro ou parte dela.
 - 2.2.1.4 Linhas de penalidade, devem ser construídas de tábuas de madeira ou outro material apropriado, manter uma elevação de no mínimo 2 centímetros em relação ao nível do chão, devem ter o mínimo de 1 metro de comprimento e devem cobrir as áreas possíveis de serem utilizadas pelos competidores. As linhas de penalidade devem ficar bem firmes para não se deslocarem de sua posição durante toda a competição.
- 2.2.2 Obstáculos – A pista de tiro pode incluir o uso de barreiras ou de obstáculos maiores a serem transpostos pelos competidores. Os obstáculos usados não deverão ultrapassar a altura de 2 metros e aqueles com mais de 1 metro de altura deverão contar com acessórios de subida e oferecer segurança ao competidor:
 - 2.2.2.1 Os obstáculos devem ficar bem presos e ancorados para oferecer a devida firmeza quando utilizados. Sempre que possível, devem ser eliminadas deles todas as eventuais superfícies pontiagudas e ásperas para evitar acidentes com os competidores e/ou auxiliares da prova.
 - 2.2.2.2 O lado da descida de qualquer obstáculo deve apresentar-se livre de obstruções e perigos naturais.
 - 2.2.2.3 Os competidores devem ter permissão para testar os obstáculos antes de iniciar a pista de tiro, devendo-lhes ser concedido um breve tempo para efetuar esse teste.
 - 2.2.2.4 Os competidores não deverão ser obrigados a coldrear sua Arma Curta antes de subir nesses obstáculos.
- 2.2.3 Barreiras – Sua construção deverá respeitar as seguintes especificações:
 - 2.2.3.1 Oferecer altura e resistência suficientes para servir à finalidade pretendida.

- 2.2.3.2 Conter linhas de penalidade (“fault lines”) que se projetem para trás no nível do chão a partir de suas extremidades laterais.
- 2.2.4 Túnel Sólido – É aquele em que o competidor é obrigado a entrar ou atravessar e precisa ser construído de material apropriado e em qualquer comprimento, contanto que sejam dotados de portas em quantidade que permita aos auxiliares da prova monitorar com segurança a ação do competidor e que a borda de sua boca seja preparada de modo a reduzir ao mínimo a possibilidade de acidentes com os competidores e auxiliares da prova. Os desenhistas de pista devem indicar com bastante clareza a entrada e a saída do túnel, assim como todos os parâmetros para a utilização de alvos de dentro do túnel (ex: linhas de penalidade).
- 2.2.5 Túnel de “Cooper” – É aquele construído com laterais fixas que sustentam uma cobertura solta (p.ex., ripas de madeira), capaz de ser involuntariamente deslocada pelo competidor (*vide* Regra 10.2.5). Pode ser construído com qualquer altura, mas o material da cobertura não deve ser pesado a ponto de representar risco para a segurança em caso de queda.
- 2.2.6 Escoras do Estágio (“Stage Props”) – Quando se destinarem a sustentar o competidor em movimento ou quando ele atira em alvos, deverão ser construídas dando-se prioridade máxima à segurança do competidor e dos auxiliares de pista. Devem ser previstas de modo a permitir aos auxiliares de pista monitorar e controlar com segurança a ação do competidor o tempo todo e apresentar resistência suficiente para serem usadas por todos os competidores.

2.3 Modificações na Construção da Pista

- 2.3.1 Os auxiliares da prova poderão, por qualquer motivo, modificar a construção física ou o procedimento do estágio de uma pista de tiro, sob a condição de que as mudanças sejam aprovadas com antecedência pelo *Range Master*. Toda alteração física ou acréscimo a uma pista de tiro publicada deve ser concluído antes do início da prova.
- 2.3.2 Todos os competidores devem ser notificados de eventuais alterações o mais breve possível, devendo, no mínimo, ser notificados pelo auxiliar encarregado da pista na hora da leitura da descrição da pista (“briefing”).
- 2.3.3 Se aprovar qualquer medida dessas após o início da prova, o *Range Master* deverá:
- 2.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue, fazendo com que a modificação só afete os competidores que ainda não completaram o estágio. Se a mudança tiver sido provocada pelas ações de um competidor, esse competidor deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro alterada.
- 2.3.3.2 Se possível, exigir que todos os competidores completem a pista de tiro corrigida, excluindo dos pontos da prova todas as tentativas anteriores.
- 2.3.3.3 O competidor que se recusar a refazer a pista de tiro nos termos deste ou de outro Artigo qualquer deste regulamento quando lhe for dada essa ordem pelo auxiliar de pista, receberá nota zero (“zero score”) no estágio, independentemente de qualquer tentativa anterior.
- 2.3.4 Se o *Range Master* (depois de consultar o Diretor da Prova) determinar que a modificação física ou de procedimento compromete a igualdade competitiva e que será impossível para os competidores competir no estágio (“stage”) corrigido, ou se o estágio se tiver tornado inadequado ou impraticável por qualquer motivo, ele, e todos os pontos nele obtidos pelos competidores deverão ser excluídos da prova.
- 2.3.5 Sob condições de climáticas desfavoráveis, o *Range Master* poderá ordenar que os alvos de papel sejam revestidos com capa protetora transparente e/ou cobertura, ordem essa que não estará sujeita a contestação por parte dos competidores (*vide* Regra 6.6.1). A proteção deverá ser aplicada aos alvos afetados e neles permanecer pelo mesmo período de tempo, até a ordem ser suspensa pelo *Range Master*.
- 2.3.6 Se o *Range Master* (em consulta com o Match Director) julgar que o clima ou outras condições, afetaram ou estão para afetar seriamente a segurança e/ou a condução da prova, ele pode ordenar a suspensão de todas as atividades até que ele determine o retorno à competição

2.4 Áreas de Segurança

A organização anfitriã responsabilizar-se-á pela construção de um número suficiente de Áreas de Segurança para a competição, que deverão se situar em locais de fácil acesso. Deverão ser identificadas por letreiros legíveis e contar ainda com placas indicando suas fronteiras e direção segura a ser tomada. Quando destinadas a ser usada por todas as disciplinas da IPSC, em especial durante Torneios, deverão contar com uma ou mais de uma estante para armas.

2.4.1 Os competidores têm permissão para usar as Áreas de Segurança para praticar as atividades abaixo, desde que permaneçam dentro de seus limites e com a arma apontada em direção segura. As violações estarão sujeitas a desqualificação da prova (*vide* Regras 10.5.1 e 10.5.12).

2.4.1.1 Retirar e recolocar a arma na caixa, e coldrear arma descarregada.

2.4.1.2 Praticar a montagem, o saque, o tiro em seco e recoldreamento de arma descarregada.

2.4.1.3 Inserir e remover carregadores vazios e/ou ciclar a ação da arma.

2.4.1.4 Efetuar inspeções, limpeza, reparos e manutenção em armas ou em suas peças e acessórios.

2.4.2 Sob hipótese alguma deverão ser manuseados na Área de Segurança munição falsa (nem mesmo munição de prática ou treino, *snap cap* e estojo (cápsula) vazio), carregadores / municidores carregados e munição viva (*vide* Regra 10.5.12).

2.5 Área de Vendas

2.5.1 Todos os vendedores e prestadores de serviço (ou seja, pessoas, empresas e outras organizações que exibam ou vendam mercadoria em competição de IPSC) serão inteiramente responsáveis pelo manuseio seguro e pela segurança de seus produtos e por garantir sua exposição sob condições que não representem risco para ninguém. Recomenda-se a desativação de armas montadas antes de sua exibição.

2.5.2 O *Range Master* (depois de consultar o Diretor da Prova) deverá delimitar com clareza a área de vendas e poderá emitir “Normas Práticas Aceitáveis” a todos os vendedores, que se responsabilizarão por sua implementação no que diz respeito à própria mercadoria.

2.5.3 Os competidores poderão manusear as armas descarregadas dos comerciantes enquanto permanecerem completamente dentro da área de vendas, sob a condição de tomarem o devido cuidado para não deixar o cano da arma apontado para ninguém.

2.5.4 ***HG somente***

2.6 Área de descarregar e carregar

2.6.1 Como é possível que alguns competidores chegando no estande onde a competição está acontecendo, possa estar portando uma arma carregada (ex.: policiais), os organizadores providenciarão uma “estação” (local) de descarregar e carregar, para permitir que tais competidores esvaziem suas armas em segurança antes de entrarem no estande e, em segurança carreguem suas armas outra vez em segurança na saída do estande. A área de descarregar e carregar será convenientemente colocada no lado externo do estande (ou da parte do estande ocupado na prova de IPSC) deverá ser claramente sinalizado e deve possuir uma zona de impacto apropriada (caixa de areia)

CAPÍTULO 3: Informações Sobre as Pistas

3.1 Regulamentos Gerais

O competidor é sempre responsável pelo cumprimento seguro das exigências da pista de tiro. No entanto, só se pode esperar que ele aja com segurança depois de verbal ou fisicamente (impresso) receber a descrição da pista (“briefing”) com as explicações das quais ele precisa ter conhecimento. As informações da pista podem ser, de modo geral, subdivididas nos seguintes tipos:

- 3.1.1 Pista de Tiro Publicada – Todos os competidores inscritos e/ou seus respectivos Diretórios Regionais precisam receber as mesmas informações da pista de tiro, no mesmo prazo e com igual antecedência em relação à prova. Essas informações poderão ser fornecidas impressas ou por meios eletrônicos, ou por referência a um website (*vide* também o Artigo 2.3).
- 3.1.2 Pista de Tiro Não Publicada – Aplica-se o mesmo que foi dito acima, na regra 3.1.1, com exceção do fato de que os detalhes da pista de tiro não são divulgados com antecedência. As instruções do estágio (“stage”) são fornecidas na descrição (“briefing”) escrita da pista.

3.2 Descrição Escrita da Pista (“Briefing”):

- 3.2.1 Deverá ser afixada em cada pista de tiro, antes do início da competição, uma descrição escrita da pista, aprovada pelo *Range Master*. Essa descrição prevalecerá sobre qualquer informação de pista de tiro publicada ou comunicada de alguma forma aos competidores antes do início da competição e deverá conter as seguintes informações mínimas:
- Método de pontuação
 - Alvos (tipo e quantidade)
 - Quantidade mínima de disparos
 - A condição de pronto da arma curta
 - Posição de início
 - Início da contagem do tempo: sinal audível ou visual
 - Procedimento
- 3.2.2 O auxiliar encarregado da pista de tiro deverá ler textualmente em voz alta a descrição da pista (“briefing”) para cada pelotão. O *Range Officer* pode demonstrar as aceitáveis, posição de início e condição de pronto da arma
- 3.2.3 O *Range Master* poderá modificar a qualquer momento uma descrição de pista escrita por motivo de clareza, consistência ou segurança (*vide* Artigo 2.3).
- 3.2.4 Após a leitura da descrição da pista para os competidores e depois de respondidas eventuais dúvidas que surjam a respeito delas, os competidores deverão receber permissão para efetuar uma inspeção disciplinada (“walkthrough”) da pista de tiro, cuja duração será estipulada pelo *Range Officer* e que será a mesma para todos os competidores. Se a pista de tiro incluir alvos móveis ou itens do gênero, eles deverão ser demonstrados a todos os competidores pela mesma duração e com a mesma frequência.

3.3 Normas Local, Regionais e Nacionais:

- 3.3.1 As competições de arma curta (“handgun”) da IPSC são regidas pelas normas aplicáveis à disciplina. As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento de normas locais a não ser quando se tratar de obediência a legislação ou precedente legal da jurisdição aplicável. Nenhuma norma adotada voluntariamente que não esteja em conformidade com estas regras deverá ser aplicada em competições da IPSC sem o consentimento expresso do Diretório Regional e do Conselho Executivo da IPSC.

CAPÍTULO 4: Equipamentos de Pista

4.1 Alvos – Princípios Gerais

4.1.1 Em competições de arma curta (“handgun”) da IPSC só deverão ser utilizados alvos aprovados pela Assembléia da IPSC e que estejam inteiramente de acordo com as especificações dos Apêndices B e C (*vide* Artigo 9.4).

4.1.1.1 Se um ou mais alvos em um campeonato não cumprem exatamente com as especificações precisas, e se alvos de reposição com medidas corretas não estão disponíveis, o Range Master deve decidir se é aceitável ou não a diferença a que correspondem, e quais as disposições da secção 2.3 dessas regras serão aplicadas, se houver. No entanto, a decisão do Range Master só irá afetar o campeonato em andamento e, não vai servir como um precedente para futuros campeonatos que se realizarem no mesmo local, ou para qualquer utilização posterior dos alvos em outro campeonato

4.1.2 Os alvos de pontuação usados em todas as competições de arma curta (“handgun”) da IPSC deverão ser de cor lisa, da seguinte forma:

4.1.2.1 A área de pontuação de um alvo de papel pontuável deverá ser da cor típica do papelão.

4.1.2.2 Toda a parte da frente de um alvo metálico deverá ser pintada da mesma cor, de preferência branca.

4.1.3 Os alvos de penalidade deverão ser identificados com clareza ou ser pintados de cor lisa, diferente da cor dos alvos de pontuação. Podem ser usados no-shoot metálicos nos tamanhos e formas gerais. No-shoot metálicos não tem a borda de não pontuação.

4.1.4 Os alvos utilizados na pista de tiro poderão ser parcial ou integralmente encobertos por meio de coberturas transponíveis (“soft covers”) ou intransponíveis (“hard covers”), como segue:

4.1.4.1 A cobertura que serve para esconder total ou parcialmente um alvo será considerada intransponível (“hard cover”). Deverá ser evitado, sempre que possível, que a cobertura intransponível seja simulada e sim construída com material impenetrável. (veja regra 2.1.3) Não se deve usar conjunto de alvos de papel como cobertura intransponível.

4.1.4.2 A cobertura que serve meramente para obscurecer os alvos será considerada transponível (“soft cover”). O tiro que atravessa a cobertura transponível atingindo um alvo de pontuação será pontuado. Aquele que atravessa a cobertura transponível antes de atingir um alvo de penalidade será punido. Todas as zonas de pontuação de alvo escondido por cobertura transponível deverão ser deixadas inteiramente intactas. Alvos obscurecidos por cobertura transponível tanto podem ser visíveis através da cobertura como parte do(s) alvo(s) afetado(s) deve aparecer em volta da cobertura

4.1.5 É proibido declarar que um alvo único, intacto, representa dois ou mais alvos depois de modificá-lo com fita adesiva, tinta ou qualquer outro meio.

4.2 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Papel

4.2.1

4.2.2 Os alvos de papel deverão ter linhas de pontuação e bordas não pontuadas demarcadas com nitidez na parte da frente, não devendo, contudo, ficar visíveis a uma distância de mais de 10 metros. As zonas de pontuação proporcionam o reconhecimento da potência na competição de IPSC.

4.2.2.1 A parte da frente do alvo de penalidade de papel deve conter uma borda não pontuada que possa ser suficientemente distinguida. Na falta de perfurações ou de outras marcações adequadas, o *Range Master* deverá ordenar que todos os alvos afetados possuam uma borda de não pontuação substituta desenhada ou aplicada sobre eles.

4.2.3 Os alvos de papel não deverão jamais receber mais do que 12 (doze) impactos antes de serem pontuados e obreados.

- 4.2.4 Quando a área de pontuação do alvo de papel tiver que ser parcialmente escondida, os desenhistas de pista deverão simular coberturas intransponíveis (“hard cover”) da seguinte maneira:
- 4.2.4.1 Escondendo realmente uma parte do alvo (vide Regra 4.1.4.1).
 - 4.2.4.2 Recortando o alvo para retirar dele a parte considerada escondida pela cobertura intransponível (“hard cover”). Esses alvos deverão ter neles fixada uma borda de não pontuação substituta que ocupará toda a extensão da divisa com a área de pontuação (vide Regra 4.2.2).
 - 4.2.4.3 Pintando de cor lisa e contrastante ou colando fita adesiva bem visível sobre a parte a ser considerada escondida por cobertura intransponível (“hard cover”).
 - 4.2.4.4 A cobertura intransponível (“hard cover”) e no-shoot sobrepostas não deverá esconder completamente a zona de pontuação mais alta de um alvo parcialmente escondido.

4.3 Alvos de Arma Curta (“Handgun”) Aprovados pela IPSC – Metálicos

- 4.3.1 Os alvos metálicos aprovados pela IPSC para competição de arma curta (“handgun”) são os seguintes:
- 4.3.1.1 Os Poppers de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos de metal aprovados, destinados ao reconhecimento de potência.
 - 4.3.1.2 Os Mini Poppers de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos metálicos aprovados, destinados a reconhecer potência e servem para simular Poppers de tamanho normal, colocados a grande distância. O Mini Popper e o Pepper Popper podem ser utilizados na mesma pista de tiro
 - 4.3.1.3 Os Pepper Poppers e os Classic Poppers (Clássicos) poderão ser incluídos na mesma pista de tiro. Recomenda-se o uso de poppers de IPSC que caiam para frente.
 - 4.3.1.4 Poderão ser usados vários tamanhos de pratos de metal (vide Apêndice C3). No entanto, a pista de tiro não deverá usar exclusivamente pratos de metal: em cada uma deverá ser incluído pelo menos um alvo de papel de pontuação ou Popper (além de qualquer alvo de penalidade de metal ou papel) de pontuação de IPSC autorizado. Pratos de metal não estão sujeitos a calibragem ou verificação de calibragem
 - 4.3.1.5 Os alvos metálicos de pontuação deverão cair ou virar quando atingidos para receber pontuação. Aquele que, ao cair, ficar acidentalmente de pé ou de lado, ou que o Range Officer considere que tenha caído ou virado em virtude de um impacto sobre a estrutura que o sustenta ou de qualquer razão acidental, será tratado como falha de equipamento de pista (vide Regra 4.6.1).
 - 4.3.1.6 Ao contrário dos *Poppers* de IPSC, os pratos metálicos não estão sujeitos a calibragem ou a desafios de calibragem e, portanto, se um prato metálico for corretamente atingido mas não cair nem virar, o *Range Officer* poderá declarar falha de equipamento de pista e ordenar que o competidor refaça a pista de tiro depois da retificação do prato defeituoso.
 - 4.3.1.7 Os pratos metálicos de penalidade destinados a cair ou virar quando atingidos, mas que acidentalmente ficam de pé ou de lado ao cair, serão tratados como falha de equipamento de pista.
 - 4.3.1.8 Os alvos metálicos de penalidade destinados a permanecer na vertical quando atingidos, se atingidos deverão ser pintados novamente quando cada competidor terminar sua tentativa na pista de tiro. Se isso não acontecer, os competidores seguintes não deverão ser punidos por impactos visíveis em sua superfície.

4.4 Alvos Quebráveis e Sintéticos

- 4.4.1 Em competições de arma curta (“handgun”) da IPSC não será autorizado o uso de alvos quebráveis, como pombos e telhas de barro.
- 4.4.2 Alvos sintéticos(ex: alvo regenerativo – não precisa obréia) algumas vezes utilizados em estandes fechados, não podem ser usados em competições Nível III ou acima. Entretanto, subjugado a autorização prévia por escrito do Diretor Regional, alvos sintéticos poderão ser utilizados em competições Nível I e II, que aconteçam dentro da região

4.5 Rearruração do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista

- 4.5.1 O competidor não deverá em momento algum interferir na superfície da pista, na folhagem natural, nas construções, nas escoras nem nos outros equipamentos da pista (entre os quais alvos, suportes dos alvos e ativadores de alvo). Eventuais violações poderão incorrer em um erro de procedimento por ocorrência, a critério do *Range Officer*.
- 4.5.2 O competidor poderá solicitar que os auxiliares da prova tomem medidas corretivas para garantir a consistência da superfície da pista, da apresentação de alvos e/ou de qualquer outra questão. O *Range Master* terá autoridade final na decisão desses pedidos.

4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões

- 4.6.1 Os equipamentos de pista deverão apresentar o desafio de modo justo e eqüitativo a todos os competidores. As falhas dos equipamentos de pista abrangem, embora não exclusivamente, o deslocamento dos alvos de papel, a ativação prematura dos alvos metálicos ou móveis, o mau funcionamento de equipamentos mecânicos ou elétricos e a falha das escoras das aberturas, portas e barreiras . A declaração e/ou o use de qualquer arma carregada ou descarregada (veja regra 10.5.13) como “equipamento de pista” é proibida
- 4.6.2 O competidor que não conseguir completar a pista de tiro em virtude de falha do equipamento de pista ou pelo fato de um alvo metálico ou móvel não ter sido rearrumado antes de sua tentativa na pista de tiro deverá ser solicitado a refazer a pista de tiro depois de tomadas as devidas medidas corretivas.
- 4.6.3 O mau funcionamento crônico de um equipamento de pista numa pista de tiro poderá acarretar a retirada do estágio (“stage”) dos resultados da competição (*vide* Regra 2.3.4).

CAPÍTULO 5: Equipamentos do Competidor

5.1 Arma Curta (“Handgun”)

- 5.1.1 As armas curtas (“handguns”) são regulamentadas por Divisões (*vide* Apêndice D); no entanto, as pistas de tiro têm que manter sua consistência em todas as Divisões.
- 5.1.2 As medidas mínimas do estojo do cartucho de arma curta (“handgun”) em competições da IPSC são de 9 x 19 mm. O menor diâmetro de projétil é de 9 mm (0,354 polegadas).
- 5.1.3 Mira – São estes os tipos de mira identificados pela IPSC:
- 5.1.3.1 “Mira aberta” é um dispositivo de pontaria, fixado na arma, que não utiliza circuitos nem lentes eletrônicos. Fibras ópticas não são consideradas lentes
 - 5.1.3.2 “Mira óptica/eletrônica” é um dispositivo de pontaria (inclusive lanternas) fixado na arma que utiliza circuitos e/ou lentes eletrônicos.
 - 5.1.3.3 O *Range Master* é a autoridade final no que diz respeito à classificação das miras usadas na competição de IPSC e/ou em sua conformidade com estas normas, entre as quais se incluem as Divisões do Apêndice D.
- 5.1.4 A não ser quando exigido por uma Divisão (*vide* Apêndices), não há restrição quanto ao peso do gatilho da arma curta. No entanto, o mecanismo do gatilho deve apresentar permanentemente funcionamento seguro.
- 5.1.5 São expressamente proibidos gatilhos e/ou sapatas de gatilho que ultrapassam a largura do guarda-mato.
- 5.1.6 A arma curta (“handgun”) deve apresentar-se sempre em boas condições de funcionamento e segurança. Os *Range Officers* têm o direito de examinar a arma do competidor e equipamentos associados, a qualquer momento, a fim de comprovar seu funcionamento seguro. Caso considere que alguns dos itens examinados não apresentem boas condições de funcionamento ou de segurança, o *Range Officer* deverá retirá-lo da competição até que, segundo seu critério, tenha sido satisfatoriamente reparado.
- 5.1.7 O competidor deve usar a mesma arma e tipo de mira em todas as pistas de tiro de uma competição. No entanto, caso sua arma curta (“handgun”) e/ou miras venham a apresentar problemas de funcionamento ou de segurança, o competidor deverá, antes de substituí-las, solicitar a permissão do *Range Master*, que poderá aprovar a substituição contanto que:
- 5.1.7.1 A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão declarada.
 - 5.1.7.2 O competidor não ganhe vantagem competitiva com a arma substituta.
 - 5.1.7.3 A munição do competidor, quando testada na arma substituta, atinja o fator de potência mínimo com o cronógrafo da prova (*vide* Regra 5.6.3.9).
- 5.1.8 O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma arma curta (“handgun”) durante a competição sem aprovação prévia do *Range Master* ficará sujeito às disposições do Artigo 10.6.
- 5.1.9 O competidor não deverá jamais usar ou portar consigo mais do que uma arma curta (“handgun”) durante uma pista de tiro (*vide* Regra 10.5.7).
- 5.1.10 São proibidas as armas curtas (“handguns”) com coronha de ombro e/ou *foregrips*. Veja regra 10.5.15
- 5.1.11 São proibidas as armas curtas (“handguns”) com “burst” (rajada curta) e/ou operação completamente em automático (ou seja, que permitem o disparo de mais de uma munição com uma simples puxada ou ativação do gatilho). Veja regra 10.5.15

5.2 Coldre e Outros 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 o comando direto de um *Range Officer*, o competidor deverá carregar sua arma descarregada, dentro de um estojo, bolsa ou coldre firmemente fixado no cinto vestido pelo competidor (*vide* Regra 10.5.1).

- 5.2.2 Ao carregar sua arma curta (“handgun”) no coldre, o competidor deverá estar com o alojamento do carregador vazio e o cão ou martelo deve estar desarmado. Violações incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitas aos termos do Artigo 10.6 nas ocorrências seguintes dentro da mesma competição.
- 5.2.3 A menos que especificado de forma diferente na descrição (“briefing”) da pista, o cinto em que o coldre é transportado e todos os equipamentos a ele associados deverão ser usados na altura da cintura. O cinto, o cinto interno ou ambos deverão ficar permanentemente presos à cintura ou passados por pelo menos três presilhas de cinto.
- 5.2.3.1 As competidoras femininas poderão usar o cinto, coldre e seus respectivos equipamentos na altura do quadril, mas a borda superior do cinto não deve ficar abaixo dos ossos laterais extremos da cabeça do fêmur (tuberosidade maior). É permitido usar um segundo cinto na altura da cintura, mas o coldre e seus respectivos equipamentos devem ser carregados no cinto de baixo (*vide* Apêndice D).
- 5.2.4 Munição de reserva, carregadores e municidores rápidos deverão ser transportados em dispositivos retentores específicos para essa finalidade, a fim de reduzir o risco de perda durante a pista de tiro.
- 5.2.4.1 Para início em mesas ou similares, após o sinal de início, o competidor pode transportar esses itens em qualquer lugar do corpo, e isso não vai ser tratado como violação das regras das divisões.
- 5.2.5 Quando a Divisão especificar a distância máxima que a arma curta (“handgun”) e respectivos equipamentos podem ficar projetados para fora do corpo, o *Range Officer* poderá conferir se a arma e o equipamento do competidor estão de acordo com os requisitos medindo a distância mais curta entre o tronco do competidor e o centro da maior dimensão do cabo da arma e/ou eventuais dispositivos de remuniamento.
- 5.2.5.1 Essas medidas serão tomadas com o competidor em pé, em posição natural. Veja apêndice F3
- 5.2.5.2 Todo competidor que não passar nesse teste será solicitado a ajustar imediatamente seu coldre ou equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada. O *Range Master* poderá usar de uma certa tolerância quanto ao cumprimento desses requisitos em virtude de considerações anatômicas, pois é possível que alguns competidores não consigam cumpri-las inteiramente.
- 5.2.5.3 A menos que especificado por escrito na descrição (“briefing”) da pista ou que seja exigido por um *Range Officer*, a posição do coldre e seu respectivo equipamento não deve ser alterada pelo competidor de pista para pista. Se houver tira retentora ou aba (tampa) presa ao coldre, ela deverá ser aplicada ou fechada antes de ser emitido o comando “Espera” (“Standby”) (*vide* Regra 8.3.3).
- 5.2.6 As competições de arma curta (“handgun”) da IPSC não exigirão o uso de nenhum tipo ou marca em particular de coldre. No entanto, o *Range Master* poderá considerar que o coldre de um competidor não apresenta segurança e ordenar que ele seja corrigido a seu critério, sem o que o item será retirado da prova.
- 5.2.7 Os competidores não terão permissão para iniciar a pista de tiro usando:
- 5.2.7.1 Coldre de ombro ou coldre amarrado à perna (“tie-down”) (aparecendo ou não), exceto como especificado na Regra 5.2.8.
- 5.2.7.2 Coldre com a extremidade inferior da arma curta (“handgun”) abaixo da borda de cima do cinto, exceto conforme especificado na Regra 5.2.8.
- 5.2.7.3 Coldre com o cano da arma (“handgun”) apontado para além de 1 metro do pé do competidor quando ele estiver em pé, relaxado.
- 5.2.7.4 Coldre que não impede completamente o acesso ao gatilho ou sua ativação quando a arma está coldreada.
- 5.2.8 A competidores identificados perante o *Match Director* como militares ou policiais da ativa poderá ser atribuído o direito de usar seus coldres de trabalho e equipamento associado, mas o *Range Master* continuará sendo a autoridade final no que se refere à segurança e à conveniência do uso de equipamento desse tipo nas competições da IPSC.
- 5.2.8.1 Competidor julgado pelo RM como permanente e significativamente inabilitado deve receber atenção especial em relação ao tipo e/ou posição do seu coldre e equipamentos afins, e o RM permanece como autoridade final em respeito a segurança e o uso apropriado de tais equipamentos nas provas de IPSC

5.3 Roupas apropriadas

- 5.3.1 É desencorajado o uso de roupa camuflada e tipos similares de traje militar ou policial. As exceções são os competidores que são militares ou policiais da ativa. O Diretor da Prova será a autoridade final quanto ao vestuário que o competidor não pode usar.

5.4 Proteção para Olhos e Ouvidos

- 5.4.1 Todas as pessoas são advertidas para o fato de que o uso correto de proteção para olhos e ouvidos atende a seus próprios interesses e quanto à importância fundamental da prevenção de acidentes. Recomenda-se com veemência o uso de óculos de segurança e protetores de ouvido por todas as pessoas, durante todo o tempo de permanência na área do estande.
- 5.4.2 As organizações anfitriãs poderão exigir de todas as pessoas o uso constante de proteção dentro de toda a área do estande, como condição para a permanência no local. Nesse caso, os auxiliares de pista deverão fazer todo o esforço possível para garantir que todos usem a devida proteção.
- 5.4.3 Se perceber que um competidor perdeu ou deslocou seus óculos de segurança ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começou a pista de tiro sem eles, o auxiliar de pista deverá pará-lo imediatamente. Depois de recolocar o equipamento, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro.
- 5.4.4 O competidor que acidentalmente perder seus óculos de proteção ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começar a pista de tiro sem eles terá o direito de parar, apontar a arma para uma direção segura e indicar o problema ao auxiliar de pista, caso em que se aplicarão as disposições da regra anterior.
- 5.4.5 Qualquer tentativa ganhar vantagem competitiva retirando o equipamento de proteção durante a pista de tiro será considerada conduta antiesportiva (*vide* Regra 10.6.3).
- 5.4.6 Se considerar que um competidor que está preste a fazer uma tentativa na pista de tiro está usando proteção inadequada, o *Range Officer* poderá 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 Afins

- 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 aceitará qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, física ou jurídica, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder.
- 5.5.2 Carregadores e municidores rápidos devem atender às disposições da Divisão declarada.
- 5.5.3 Carregadores de reserva, municidores rápidos e munição que o competidor deixe cair ou descarte após o sinal de partida poderão ser recuperados, mas essa recuperação está permanentemente sujeita a todas as regras de segurança cabíveis.
- 5.5.4 São proibidas nas competições da IPSC munições perfurantes de blindagem, incendiárias e/ou traçantes.(veja regra 10.5.15)
- 5.5.5 Toda munição usada pelo competidor deverá estar de acordo com todos os requisitos da Divisão declarada, como define o Apêndice D.
- 5.5.6 Qualquer munição que, na opinião de um *Range Officer*, não apresente condições de segurança deverá ser imediatamente retirada da competição.(veja regra 10.5.15)
- 5.5.7 É proibida munição que disparar mais de um projétil ou outro objeto pontuável em um disparo simples. Veja regra 10.5.15

5.6 Cronógrafo e Fatores de Potência

- 5.6.1 Os fatores de potência de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D. Deve ser usado um ou mais cronógrafos oficiais da prova na determinação do fator de potência da munição de cada competidor. Na ausência, porém, de cronógrafos oficiais, o fator de potência declarado pelo competidor não poderá ser contestado.
- 5.6.1.1 A classificação do fator de potência que permitirá a inclusão dos pontos do competidor nos resultados de competição é denominada fator Menor. O piso do fator de potência para classificação “menor” e os demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.2 Certas Divisões oferecem uma classificação de fator de potência mais alta, chamada Maior, que permite aos competidores ganhar mais pontos em disparos periféricos sobre alvos de pontuação de papel. O piso do fator de potência para a classificação “maior”, quando oferecida, e demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.3 ew
- 5.6.2 O(s) cronógrafo(s) oficial(is) da prova deve(m) ser devidamente configurado(s) e aferido(s) a cada dia da prova pelos auxiliares da prova da seguinte maneira:
- 5.6.2.1 No início do primeiro dia da competição, o *Range Officer* efetuará três disparos sobre o cronógrafo com arma de calibragem e munição do suprimento de calibragem oficial da prova, anotando-se a velocidade média dos disparos.
- 5.6.2.2 Nos dias subsequentes da competição, o processo se repetirá com a mesma arma e munição do mesmo estoque (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 estiver dentro dos 5% aplicados no fator menor
- 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.
- 5.6.3 Procedimento de Teste da Munição
- 5.6.3.1 A munição deverá ser testada com a arma curta (“handgun”) do competidor. Além disso, antes e / ou durante análise, a arma do competidor e os seus componentes não devem ser alterados ou modificados de qualquer forma diferente da condição que está sendo usado (ou será utilizado) na prova. Violações estarão sujeitas a Seção 10.6.
- 5.6.3.2 Serão tirados de cada competidor oito cartuchos para o teste do cronógrafo, no momento e local determinados pelos auxiliares da prova, que poderão ainda requerer testes complementares da munição do competidor a qualquer momento durante a competição.
- 5.6.3.3 Dos oito cartuchos tirados pelos auxiliares da prova, um cartucho será pesado para determinar o peso real do projétil e três serão disparados sobre o cronógrafo. Na falta de um martelo de inércia e de balanças, será usado o peso de projétil declarado do competidor. Mostradores digitais da balança e cronógrafo oficiais, serão usados com os valores de face, independente de do número de casas decimais indicados no equipamento de medição utilizado na prova.
- 5.6.3.4 O fator de potência é calculado com o peso do projétil e a velocidade média dos três disparos efetuados, de acordo com a seguinte fórmula:
- $$\text{Fator de potência} = \frac{\text{peso do projétil (grains)} \times \text{velocidade média (pes por segundo)}}{1000}$$
- O resultado final vai ignorar todas as casa decimais (ex: para propósito da IPSC, 124,0000 não é 125
- 5.6.3.5 Se o fator de potência resultante não coincidir com o piso declarado de fator de potência, serão efetuados mais três disparos sobre o cronógrafo. O fator de potência será recalculado com o peso de projétil e velocidade média dos três disparos mais rápidos dos seis efetuados.
- 5.6.3.6 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá escolher dentre estas duas opções:

- (a) Seu projétil final será pesado e, se apresentar valor mais alto do que o primeiro projétil, o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será feito com o peso mais alto, ou
 - (b) Seu projétil final será disparado sobre o cronógrafo e o fator de potência será recalculado com o peso do primeiro projétil e com a velocidade média dos três disparos mais rápidos dentre os 7 efetuados.
- 5.6.3.7 Se o fator de potência resultante não coincidir com o piso do fator de potência Maior da Divisão declarada, todos os pontos do competidor serão recalculados como Menor, se esse piso tiver sido alcançado.
- 5.6.3.8 Se o fator de potência resultante não corresponder ao piso de fator de potência mínimo da Divisão declarada, o competidor poderá continuar atirando a prova, mas sem o reconhecimento de pontos nem da prova.
- 5.6.3.9 Se a munição do competidor for novamente testada – ou se for usada alguma munição substituta autorizada – e forem registrados fatores de potência diferentes quando testados de acordo com estas regras, deverá ser aplicado o fator de potência mais baixo para pontuar todas as pistas de tiro, inclusive aquelas já completadas pelo competidor.
- 5.6.3.10 Serão retirados dos resultados da competição os pontos do competidor que, por algum motivo, deixar de apresentar sua arma para ser testada no momento e local designados e/ou deixar de fornecer cartuchos de amostra para serem testados quando assim solicitado pelo auxiliar da prova.
- 5.6.3.11 Se, na opinião do *Range Master*, o cronógrafo da prova não apresentar boas condições de funcionamento, impossibilitando outros testes com a munição dos competidores, o fator de potência dos competidores que tiverem efetuado normalmente o teste permanecerá e os fatores de potência “Maior” e “Menor” declarados por todos os outros competidores que não puderam ser submetidos ao teste serão aceitos sem contestação, sujeito a quaisquer requisitos da Divisão aplicável (*vide* Apêndices).

5.7 Defeitos – Equipamentos do Competidor

- 5.7.1 Caso a arma (“handgun”) de um competidor apresente defeito de funcionamento depois de ser dado o sinal de partida, o competidor poderá tentar corrigir o problema dentro das normas de segurança e continuar a pista de tiro. Enquanto estiver fazendo a tentativa de reparo, o cano de sua arma deverá permanecer o tempo todo apontado para a direção geral dos alvos (“downrange”). Não será permitido o uso de varetas ou outras ferramentas para corrigir o problema do mal funcionamento e eventuais violações resultarão em pontuação zero no estágio (“stage”).
- 5.7.1.1 O competidor que experimentar um mal funcionamento da arma enquanto cumprindo o comando de “Load and make read” or “Make read”, mas antes da emissão de “Start signal” é autorizado a se retirar sob autorização e supervisão do RO da pista, para reparar a arma, sem penalidade, sujeito ao previsto na regra 5.7.4, regra 8.3.11 e todas as outras regras de segurança,. Uma vez completado o reparo(e o previsto na regra 5.1.7 foi satisfeita, se aplicável) o competidor pode retornar para fazer a pista, sujeito a programação determinada pelo RO ou RM
- 5.7.2 Ao retificar um problema de funcionamento que requeira que o competidor claramente mova a arma fora da linha de visada dos alvos, seus dedos deverão ficar claramente fora do guarda-mato (*vide* Regra 10.5.8).
- 5.7.3 Caso não consiga corrigir o problema de funcionamento de sua arma curta (“handgun”) dentro de dois minutos, o competidor deverá apontar a arma com toda segurança para a direção geral dos alvos (“downrange”) e avisar ao *Range Officer*, que encerrará a pista de tiro (inclusive quaisquer séries componentes dos exercícios padrão (“standard exercises”) ainda não feitas) da maneira normal. A pista de tiro (inclusive quaisquer séries componentes de exercícios padrão ainda não feitas) será pontuada como atirada, contando com todas os erros de tiro e penalidades que se aplicarem.
- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma curta (“handgun”) carregada (*vide* Regra 10.5.13).
- 5.7.5 Quando a arma falhar da forma explicada acima, o competidor não será autorizado a refazer a pista de tiro ou série (“string”), incluindo-se aí o caso de uma arma ser declarada sem condições de uso ou de segurança durante a pista de tiro ou série. No entanto, quaisquer séries componentes de exercícios padrão (“standard exercises”) poderão ainda ser tentadas pelo competidor afetado depois de ele ter sua arma (“handgun”) reparada e antes de os resultados da competição serem declarados finais pelo Diretor da Prova.

- 5.7.6 Caso encerre a pista de tiro em virtude da suspeita de algum competidor possuir arma ou munição sem condições de segurança (p.ex., carga sem pólvora “squib”), o *Range Officer* tomará todas as providências que julgar necessárias para restabelecer a segurança tanto do competidor quanto do estande. O *Range Officer* inspecionará então a arma (“handgun”) ou munição do competidor e procederá da seguinte forma:
- 5.7.6.1 Caso o *Range Officer* encontre provas que confirmem suas suspeitas, o competidor não terá direito a refazer (“reshoot”) a pista, mas receberá ordem de retificar o problema. Será registrado em sua ficha de pontuação o tempo gasto até o último disparo efetuado e a pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”), computadas todas os erros de tiro (“miss”) e penalidades incorridas (*vide* Regra 9.5.6).
 - 5.7.6.2 Caso o *Range Officer* descubra que sua suspeita era infundada, o competidor será solicitado a refazer (“reshoot”) o estágio (“stage”).
 - 5.7.6.3 Um competidor que para por sua conta devido a uma suspeita ou real parada de projétil no cano, não tem direito a refazer a pista.

5.8 Munição oficial da prova

5.8.1 Quando os organizadores da prova colocam a disposição munição oficial para compra por competidores na prova, o Diretor da Prova deve, tanto na literatura oficial da prova (e/ou na página oficial da prova na web) como por meio de aviso homologado por ele e colocado em local visível no ponto de venda, identificando claramente fabricante / marca, especificação de calibre e carga são considerações de primeira ordem, por Divisão assim como o fator maior e menor, no caso que for. A munição em questão será normalmente isenta de teste de cronógrafo, na dependência das seguintes condições.

5.8.1.1 O competidor deve obter e manter durante a prova um recibo do organizador da prova ou seu vendedor indicado na prova, onde constam detalhes de quantidade e descrição da munição em questão comprada na prova, e o dito recibo deve ser mantido à vista de qualquer Range Officer da prova, na falta deste o previsto na regra 5.8.1 não se aplicará. Munições não compradas dos organizadores da prova ou seu vendedor indicado na prova. Não gozarão do previsto na regra 5.8.1, independente que tenha ou não semelhança e em todas as intenções e propósitos seja idêntica a munição oficial da prova.

5.8.1.2 Munição oficial da prova comprada pelo competidor é julgada como equipamento do competidor (veja seção 5.7) por esse motivo não será base para reshoot e/ou apelação para Arbitragem.

5.8.1.3 Munição oficial da prova não deve se restringir somente para venda e/ou uso dos competidores representantes do país sede e/ou do vendedor (fabricante).

5.8.1.4 Munição oficial da prova deve ser aprovada pelo Diretor Regional da Região na qual a prova está acontecendo

5.8.1.5 Oficiais da prova tem o direito de conduzir cronografagem ou outros testes em toda e qualquer munição a qualquer tempo, e não necessitam de dar motivos.

5.8.2 Quando possível, os organizadores da prova (ou seu vendedor indicado na prova) porão a disposição uma área de teste de tiro, supervisionada por um Range Officer, onde os competidores possam testar o funcionamento na(s) sua(s) arma(s) de pequena quantidade de um mesmo lote de munição oficial da prova antes de comprar.

CAPÍTULO 6: Estrutura da Competição

6.1 Princípios Gerais

A título de clareza, são fornecidas as seguintes definições:

- 6.1.1 Série (“String”) – Componente separadamente cronometrado e pontuado de um exercício padrão (“Standard exercise”). Os pontos e penalidades são registrados no final de cada série e a soma dos resultados das séries fornece o resultado final do estágio (“stage”) (*vide* também Regra 9.5.5).
- 6.1.2 Exercício Padrão (“Standard Exercise”) – Pista de tiro que consiste em uma ou mais série (“string”) cronometrada individualmente. Seus pontos, depois de deduzidas as eventuais penalidades, são acumulados ao final da pista de tiro para produzir os resultados finais do estágio (“final stage results”). A pista de tiro de cada série individual poderá requerer uma posição de tiro específica, um procedimento e/ou uma ou mais recargas obrigatórias. Só é permitido um Exercício Padrão com no máximo 24 disparos em competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior.
- 6.1.3 Estágio (“Stage”) – Componente cronometrado e pontuado individualmente em uma competição.
- 6.1.4 Competição ou Prova (“Match”) – Consiste em, no mínimo, dois estágios. A soma dos resultados dos estágios (“stages”) individualmente será acumulada para declarar o vencedor da competição. Cada etapa componente deve ser designada exclusivamente a um único tipo de arma (por exemplo, estágio de arma curta ou estágio de espingarda ou estágio de rifle).
- 6.1.5 Torneio - Consiste em um único campeonato em que cada uma das pistas são atribuídas a um determinado tipo de arma de fogo (por exemplo, Arma Curta pistas 1-4, Rifle pistas 5-8, Espingarda pistas 9-12). Os resultados de cada pista individual serão acumulados em total para declarar o vencedor do Torneio.
- 6.1.6 Grande Torneio – Consiste em duas ou mais competições de arma de fogo específicas (p.ex., uma competição de arma curta e uma de espingarda, ou uma de arma curta, uma de rifle e uma de espingarda). O resultados individuais obtidos pelo competidor em cada da competição componente serão usados para declarar o vencedor geral do torneio, de acordo com as Normas de Grande Torneio de IPSC.
- 6.1.7 Liga – Consiste em duas ou mais competições da modalidade de tiro IPSC do mesmo tipo de arma de fogo mantidas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados (“match results”) obtidos pelo competidor nas provas componentes especificadas pelos organizadores da liga será acumulada para determinar o vencedor da liga.
- 6.1.8 Prova Paralela (“Shoot-Off”) Evento conduzido separadamente de uma prova ou competição, na qual competidores qualificados competem diretamente entre si utilizando simultaneamente alvos separados mas iguais, dispostos de acordo com uma determinada configuração, num processo de eliminação (*vide* Apêndice E).

6.2 Divisões das Competições

- 6.2.1 As Divisões da IPSC reconhecem diferentes armas de fogo e equipamentos (*vide* Apêndice D). Cada competição deverá reconhecer pelo menos uma Divisão. Quando numa mesma prova estiverem presentes várias Divisões, cada Divisão deverá ser pontuada separada e independentemente e os resultados da prova deverão reconhecer um vencedor de cada Divisão.
- 6.2.2 Nas competições homologadas de IPSC, cada Divisão deverá competir com o número mínimo de competidores estipulado no Apêndice A2 para que a competição seja reconhecida. Se o número de competidores de uma Divisão for insuficiente, o Diretor da Prova poderá permitir que aquela Divisão permaneça sem reconhecimento oficial da IPSC.
- 6.2.3 Antes do começo da competição, cada competidor deverá declarar uma Divisão para fins de pontuação e os auxiliares da prova deverão conferir se o equipamento do competidor está de acordo com a Divisão declarada antes de ele efetuar alguma tentativa em qualquer pista de tiro. Entretanto o competidor sempre permanece sujeito ao previsto na regra 6.2.5.1

- 6.2.4 Sujeito à aprovação prévia do Diretor da Prova, o competidor poderá participar de uma competição em mais de uma Divisão, mas só poderá competir pelos pontos da prova em uma Divisão e essa deverá ser a sua primeira tentativa em todos os casos. Nenhuma tentativa posterior em outra Divisão contará para o reconhecimento da prova.
- 6.2.5 Quando uma Divisão não for oferecida ou tiver sido excluída, ou quando 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 atirá a prova sem concorrer a pontos.
- 6.2.5.1 Contudo, se o equipamento do competidor ou outros requisitos não estiverem de acordo com a Divisão declarada durante a pista de tiro, o competidor será enquadrado na Divisão *Open*, se possível; do contrário, o competidor atirá a prova sem concorrer a pontos. Os competidores já registrados na Divisão *Open* que não cumpram os requisitos da Divisão *Open* durante uma pista de tiro vão atirar a competição sem pontuação
- 6.2.5.2 O competidor que for classificado ou reclassificado da maneira descrita acima deverá ser notificado a respeito logo que possível. A decisão do *Range Master* sobre esses assuntos é final.
- 6.2.6 Uma desqualificação incorrida pelo competidor a qualquer momento durante a prova o impedirá de participar da competição e de qualquer tentativa posterior em outra Divisão. Essa norma, porém, não é retroativa. Todos os pontos anteriores e todos os pontos de provas completadas em outra Divisão serão computados para reconhecimento e premiação naquela Divisão.
- 6.2.7 O reconhecimento do competidor numa Divisão específica não impedirá seu posterior reconhecimento numa categoria nem sua inclusão como membro de uma equipe regional ou de alguma outra equipe.

6.3 Categorias das Competições

- 6.3.1 As competições da modalidade de tiro IPSC podem envolver 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 das Categorias atualmente aprovadas estão enumeradas no Apêndice A2.

6.4 Equipes Regionais

- 6.4.1 Havendo vaga, cada Região poderá selecionar, por mérito, apenas uma equipe regional oficial de cada Divisão e/ou Divisão/Categoria para competições da IPSC de nível IV ou superior. As equipes das categorias aprovadas são especificadas na Assembléia Geral (*vide* Apêndice A2).
- 6.4.1.1 No Campeonato Nível IV, as únicas equipes permitidas são aquelas que representam as regiões dentro da zona onde o campeonato está sendo realizado (por exemplo, em um campeonato europeu, apenas equipes representando Regiões (países) designado pela IPSC como pertencente à Zona Européia podem ser inscritas).
- 6.4.1.2 Nos campeonatos de Nível IV e superiores, equipes regionais oficiais devem ser "semeados" (distribuídos) de acordo com a colocação no evento imediatamente anterior ao que está acontecendo.
- 6.4.2 Os pontos de cada competidor individualmente serão usados exclusivamente para uma única equipe da prova.
- 6.4.3 As equipes deverão ser formadas por no mínimo quatro (4) membros, mas para calcular os resultados da equipe só serão usados os pontos dos três (3) membros mais bem pontuados.
- 6.4.4 Caso algum membro de uma equipe se retire da competição por qualquer motivo antes de completar todos os estágios, os pontos por ele obtidos continuarão valendo para a pontuação da equipe, mas ela não poderá substituir o membro que saiu.
- 6.4.5 O membro de equipe que não tenha condições de iniciar a competição poderá ser substituído antes da partida por outro competidor, mediante a aprovação do Diretor da Prova.

- 6.4.6 Se algum membro de equipe for desqualificado da competição, seus pontos reverterão a zero em todas as pistas de tiro. As equipes não terão direito de substituir membros desqualificados.

6.5 Status e Credenciais do Competidor

- 6.5.1 Todos os competidores deverão ser membros individuais da Região da IPSC em residem normalmente. A residência é definida como a Região em que o indivíduo se encontra ordinariamente domiciliado por no mínimo 183 dias dos doze meses imediatamente anteriores ao mês em que a competição começa. A condição de domiciliado consiste num 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 doze meses. Em qualquer caso os organizadores da prova, não devem aceitar competidores estrangeiros a menos que o Diretor Regional de sua região confirme a qualificação do competidor para participar da prova em questão

6.5.1.1 Os competidores que normalmente residam em um 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, sujeito à aprovação do Conselho Executivo da IPSC e do Diretório Regional da Região. Se o país ou área geográfica de residência do competidor vier a solicitar filiação à IPSC, ele deverá tornar-se membro daquela Região durante o processo de filiação.

- 6.5.2 O competidor e/ou membro de equipe só poderá representar a Região da IPSC em que reside, exceto nas seguintes situações:

6.5.2.1 Quando o competidor residir em uma Região mas quiser representar a Região em que tem cidadania, os Diretores Regionais da Região de residência e da Região de cidadania deverão concordar por escrito a respeito antes do início da competição.

6.5.2.2 O competidor que se enquadrar nas condições da Regra 6.5.1.1 poderá representar a Região da qual se tornou membro, na dependência de receber aprovação por escrito do Diretor Regional.

- 6.5.3 Nos Campeonatos Regionais e Continentais, somente os competidores que satisfaçam os requisitos de residência estabelecido na regra 6.5.1 ,tem direito a ser reconhecido como Campeão Regional ou Continental por divisão e/ou Categoria se for o caso. Entretanto quando o resultado da prova determina que o Campeão Regional ou Continental é de fora da Região ou Continente, ele não será excluído do resultado que deve permanecer inteiramente intacto. Por exemplo

Região 1 Campeonato da Divisão 1

100% competidor A – região 2 (declarado Campeão do overall e da divisão)

99% competidor B – região 6

95% competidor C – região 1 (declarado campeão da região 1)

6.6 Data e Horário das Provas e de Formação de Pelotões

- 6.6.1 Os competidores deverão competir por pontos de acordo com o cronograma publicado para a prova e para a formação dos pelotões. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados para algum estágio (“stage”) não poderá completá-lo sem a aprovação prévia do Diretor da Prova. Na falta dessa aprovação, seus pontos no estágio serão zero.

- 6.6.2 Apenas oficiais do campeonato, patrocinadores da prova, personalidades, que são membros em uma boa posição na sua Região (país) de residência, e dirigentes da IPSC (segundo a definição do Artigo 6.1 da Constituição da IPSC) poderão competir por pontos na “pré-prova” (“pre-match”), sujeito à aprovação prévia do Diretor da Prova e os competidores da competição principal não deverão ser impedidos de ver a “pré-prova”. Todos os membros das equipes regionais oficiais deverão competir na competição principal. Os pontos obtidos na "pré-prova", à critério do Diretor da Prova, poderão ser incluídos nos resultados gerais da competição, desde que as datas da "pré-prova" sejam divulgadas antecipadamente na programação oficial da competição. (*vide* também o Artigo 2.3).

6.6.2.1 Nas competições de nível IV ou superior, todos os membros da mesma equipe oficial devem competir juntos na mesma esquadra na prova principal

- 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 se encerra quando os resultados são declarados finais pelo Diretor da Prova.

6.7 Sistema Internacional de Classificação ("ICS")

- 6.7.1 O Conselho Executivo da IPSC poderá coordenar e publicar regulamentos e procedimentos específicos para o controle e a administração do Sistema Internacional de Classificação.
- 6.7.2 Competidores que buscam classificação internacional devem utilizar as pistas de tiro aprovadas, encontradas no website da IPSC.

CAPÍTULO 7: Administração da Competição

7.1 Auxiliares de Prova

Os deveres e os termos de referência dos auxiliares de prova são definidos da seguinte maneira:

- 7.1.1 *Range Officer* – emite comandos de pista, supervisiona a observância do competidor em relação à descrição (“briefing”) da pista e monitora de perto a segurança de seu comportamento. Declara também o tempo, os pontos e as penalidades de cada competidor e confere se foram corretamente registrados da ficha de pontuação do competidor (sob a autoridade de um *Chief Range Officer* e do *Range Master*).
- 7.1.2 *Chief Range Officer* – é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na pista de tiro sob seu controle e supervisiona a aplicação correta e consistente dessas normas (sob a autoridade do *Range Master*).
- 7.1.3 *Stats Officer* – coleta, classifica, tabula e conserva consigo todas as fichas de pontuação, para fornecer no fim os resultados provisórios e finais. Toda ficha de pontuação incompleta ou imprecisa deverá ser imediatamente encaminhada ao *Range Master* (sob a autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.4 *Quartermaster* – distribui, repara e efetua a manutenção de todos os equipamentos de pista (p. ex., alvos, material de conserto, tinta, escoras, etc.), do material de apoio do *Range Officer* (p. ex., cronômetros, pilhas e baterias, grampos, grampeadores, quadro de avisos, etc.) e providencia a alimentação do *Range Officer* (sob a autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.5 *Range Master* – possui autoridade total sobre todas as pessoas e sobre todas as atividades praticadas dentro de todo o estande, inclusive pela segurança do estande, pela operação de todas as pistas de tiro e pela aplicação das normas. Todas as desqualificações da competição e protestos contra a arbitragem devem ser levados à sua atenção. O *Range Master* é normalmente nomeado pelo Diretor da Prova e trabalha junto com ele, mas no que diz respeito a competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior, a nomeação do *Range Master* está sujeita à aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.6 Diretor da Prova – é o encarregado pela administração geral da competição, o que abrange a formação de pelotões, marcação de datas e horários, construção do estande, coordenação de todo o pessoal de apoio e contratação de serviços de fora. Sua autoridade e suas decisões prevalecerão no que tange a todos os assuntos, com exceção de assuntos relacionados a estas normas, que são do domínio do *Range Master*. O Diretor da Prova é nomeado pela organização anfitriã e trabalha junto com o *Range Master*.

7.2 Disciplina dos Auxiliares de Prova

- 7.2.1 O *Range Master* possui autoridade sobre todos os auxiliares de prova a não ser o Diretor da Prova, (exceto quando o MD está participando como competidor na prova) sendo responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.
- 7.2.2 Caso um auxiliar de prova seja punido, o *Range Master* deverá enviar um relatório do incidente com pormenores da medida disciplinar adotada ao Diretor Regional do auxiliar de prova, ao Diretor Regional da Região anfitriã da competição e ao Presidente da Associação Internacional de Dirigentes de Pista (*International Range Officers Association – IROA*).
- 7.2.3 O auxiliar de prova desqualificado de uma competição por infração de segurança cometida enquanto estava competindo continuará podendo servir como auxiliar de prova da competição. Caberá ao *Range Master* tomar qualquer decisão relacionada à participação do auxiliar.

7.3 Nomeação dos Auxiliares

- 7.3.1 Os organizadores da competição deverão, antes do início da prova, nomear o Diretor da Prova e o *Range Master* para desempenhar as obrigações explicadas nestas normas. O *Range Master* indicado será, de preferência, o auxiliar de pista certificado mais competente e experiente que esteja presente (*vide* também a Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II, poderá ser designada uma única pessoa para atuar como Diretor da Prova e *Range Master*.

- 7.3.2 Toda menção destas normas a auxiliares de pista (p. ex., "*Range Officer*", "*Range Master*" etc.) será uma referência a pessoas que foram oficialmente nomeadas pelos organizadores da prova para realmente desempenhar o papel de auxiliar na competição. Nenhum auxiliar de pista certificado que estiver participando de uma competição na qualidade de competidor comum terá autoridade alguma como auxiliar de pista da competição. Assim sendo, as pessoas nessa situação não deverão participar da competição com trajes que ostentem a insígnia de auxiliar de pista.

CAPÍTULO 8: A Pista de Tiro

8.1 Condições de Pronto da Arma Curta (“Handgun”)

A condição de pronto das armas curtas serão, de modo geral, as citadas a seguir. No entanto, na eventualidade de um competidor deixar de carregar a câmara na hora permitida pela descrição escrita (“briefing”) do estágio (“stage”), seja por motivo intencional ou não, o *Range Officer* não deverá tomar nenhuma atitude, uma vez que o competidor é sempre responsável pelo manuseio da arma.

8.1.1 Revólveres:

8.1.1.1 Ação Simples: cão totalmente batido sobre a câmara vazia ou, se a trava de segurança estiver acionada, cão batido sobre câmara carregada (excetuados os desenhos de barra de transferência).

8.1.1.2 Ação Dupla: cão totalmente batido e todas as câmaras poderão estar carregadas.

8.1.1.3 Revólveres não tradicionais (p.ex., aqueles que operam no modo “semi-automático”) estão sujeitos às normas abaixo e/ou a quaisquer outras exigências estipuladas pelo *Range Master* (vide também o Apêndice D5).

8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

8.1.2.1 “Ação Simples” – câmara carregada, cão armado, trava de segurança acionada.

8.1.2.2 “Ação Dupla” – câmara carregada, cão totalmente batido ou desarmado.

8.1.2.3 “Ação Seletiva” – câmara carregada, cão totalmente batido desarmado ou câmara carregada e cão armado com a trava de segurança externa acionada (vide Divisões no Apêndice D). Para ambos, esta regra e a regra 8.1.2.1 o termo segurança significa o primeiro nível de segurança visível na arma (ex: trava do cão nas pistolas do gênero 1911) Em caso de dúvida, o *Range Master* é a autoridade final nesse assunto.

8.1.2.4 Se uma arma tem alavanca para desarmar o cão, esta sozinha pode usada para desarmar o cão da arma tocando o gatilho. Se uma arma não tem uma alavanca de desarme, o cão deve ser segura e manualmente baixado todo o percurso à frente (ou seja, não apenas para uma “meia- trava” ou a uma outra posição intermediária semelhante).

8.1.3 As pistas de tiro poderão requerer condições de pronto diferentes das mencionadas acima e, nesse caso, a condição de pronto exigida deverá constar de forma bem clara da descrição escrita (“briefing”) da pista. Quando a condição de pronto da arma, requer que a arma esteja preparada com a câmara vazia (ou tambor), o ferrolho tem que estar totalmente à frente (ou o tambor deve ser totalmente fechado) e o cão, se existir, deve ser totalmente batido.

8.1.4 A menos se trate de exigência de alguma Divisão (vide Apêndices), não deverá ser imposta ao competidor restrição quanto ao número de cartuchos a serem carregados ou recarregados numa arma curta. As descrições de pista (“briefings”) só podem estipular quando a arma de fogo deverá estar carregada e quando deverão ser feitas recargas obrigatórias, quando permitir a Regra 1.1.5.2.

8.1.5 Com relação às armas curtas usadas nas competições da modalidade de tiro IPSC, aplicar-se-ão as seguintes definições:

8.1.5.1 “Ação simples” significa que a ativação do gatilho provoca a ocorrência de uma ação simples (ou seja, o cão ou martelo cai).

8.1.5.2 “Ação dupla” significa que a ativação do gatilho provoca a ocorrência de mais de uma ação simples (ou seja, o cão ou martelo levanta ou se retrai para então cair).

8.1.5.3 “Ação seletiva” significa que a arma curta pode ser operada tanto no modo de “ação simples” quanto de “ação dupla”.

8.2 Condição de Pronto do Competidor

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

- 8.2.1 A arma curta (“handgun”) está preparada da maneira especificada na descrição da pista (“briefing”) e está de acordo com os requisitos da Divisão declarada.
- 8.2.2 O competidor assume a posição inicial estipulada na descrição da pista (“briefing”). A menos que especificado o contrário, o competidor deverá colocar-se na posição em pé ereta, voltado para a direção geral dos alvos (“downrange”), com os braços pendendo de forma natural dos dois lados. Veja apêndice F3. O competidor que tentar ou completar a pista de tiro, onde foi usada posição de partida que estava incorreta, será exigido pelo RO a refazer pista
- 8.2.3 A pista de tiro não deve jamais exigir ou permitir que o competidor toque ou segure uma arma curta, dispositivo de municiamento ou munição após o comando "Standby" e antes do “Sinal de Início” ("Start Signal") (exceto quando o toque com a parte de baixo do braço for inevitável).
- 8.2.4 A pista de tiro não deverá jamais exigir que o competidor saque uma arma curta do coldre com a mão fraca.
- 8.2.5 A pista de tiro não deverá nunca exigir que o competidor recoldreie uma arma curta depois do sinal de início. No entanto, o competidor poderá recoldreá-la, desde que o faça com toda segurança e que a arma esteja descarregada ou na condição de pronto citada no Artigo 8.1. Violações estarão sujeitas a desqualificação da prova. (Veja a regra 10.5.11)

8.3 Comunicação de Pista

Eis os comandos de pista aprovados e sua seqüência:

- 8.3.1 "Load And Make Ready" (“Carregar e Preparar”)– (ou “Load” se o início for com a arma vazia)Este comando indica o início da "pista de tiro". Sob a supervisão direta do *Range Officer* o competidor deverá voltar-se para a direção geral dos alvos (“down range”) ou para uma direção segura, de acordo com o que especificar o *Range Officer*, colocar os óculos de proteção e protetores de ouvido e preparar a arma curta (“handgun”) de acordo com a descrição da pista (“briefing”), colocando-se em seguida na posição de início exigida. Nesse ponto, o *Range Officer* prosseguirá.
- 8.3.1.1 Depois de emitido o comando "Load And Make Read", (ou “Load” se o início for com a arma vazia) o competidor não deverá afastar-se do ponto de partida antes da emissão do “Sinal de Início” (“Start Sign”) sem a aprovação prévia e sob a supervisão direta do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira infração e poderão resultar na aplicação da Regra 10.6.1 em infrações seguintes dentro de uma mesma competição.
- 8.3.2 "Are You Ready?" (“Você está Pronto?”) – A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele entende inteiramente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto quando ouvir o comando "Are You Ready" ("Você está Pronto?"), o competidor deverá dizer em voz alta “Not Ready”("Não Pronto"). Sugere-se que quando estiver pronto, o competidor se coloque na posição de início exigida para que o *Range Officer* saiba de sua prontidão.
- 8.3.3 "Standby" (Espera)– Este comando será seguido do sinal de início dentro de 1 (um) a 4 (quatro) segundos (*vide* também a Regra 10.2.6).
- 8.3.4 “Start Signal” (Sinal de Início)– É o sinal para o competidor começar sua tentativa na pista de tiro. Caso deixe de reagir diante do sinal de início por qualquer motivo que seja, o *Range Officer* pedirá a ele que confirme se está pronto para tentar a pista de tiro e repetirá os comandos de pista a partir do comando "Você está Pronto?"
- 8.3.4.1 Em caso de o competidor inadvertidamente começa a atirar prematuramente (falsa partida) o *Range Officer* irá, o mais breve possível, parar e reiniciar o competidor uma vez que a pista esteja restaurada (Nota: está previsto na regra 8.6.4)
- 8.3.5 “Stop” ("Parar")– Qualquer *Range Officer* designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor deverá parar imediatamente de atirar e de se movimentar e aguardar novas instruções do *Range Officer*.

8.3.5.1 Quando conduzindo “Standard Exercices”, e/ou quando duas ou mais (COF) pistas de tiro dividem a mesma área, Range Officers podem usar comandos interinos no complemento do da primeira série, ou COF no sentido de preparar o competidor para a segunda e as outras series ou COF (Ex: faça recarga se necessário e coldreie) Qualquer comando usado como interino deve estar claramente colocado no procedimento da pista

8.3.6 If You Are Finished, Unload And Show Clear (“Se Terminou, Descarregar e Mostrar Arma Vazia”) – Ao terminar de atirar, o competidor deverá abaixar sua arma curta e apresentá-la para inspeção ao *Range Officer* com o cano apontado para a direção geral dos alvos (“down range”), com o carregador retirado, o ferrolho (“slide”) preso ou travado para trás e a câmara vazia. Os revólveres devem ser apresentados com o tambor aberto e vazio.

8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Holster (“Se Vazio, Bater o Cão e Coldre”) – Após a emissão deste comando, o competidor não deverá voltar a atirar (*vide* Regra 10.6.1). Sempre com a arma curta (“handgun”) apontada com segurança para a direção geral dos alvos (“downrange”), o competidor deverá efetuar a verificação de segurança final da arma da seguinte maneira:

8.3.7.1 Pistolas semi-automáticas – soltar o ferrolho (“slide”) e puxar o gatilho (sem encostar no cão, ou no desarmador do cão se houver,).

8.3.7.2 Revólveres – fechar o tambor vazio (sem encostar no cão, se houver).

8.3.7.3 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor deverá coldreá-la. Assim que as mãos do competidor estiverem livres, a pista de tiro será considerada terminada.

8.3.7.4 Se a arma não se mostrar vazia, o *Range Officer* repetirá os comandos a partir da Regra 8.3.6 (*vide* também a Regra 10.4.3).

8.3.8 “Pista Limpa” (“Range Is Clear”) – Os competidores ou auxiliares de pista não deverão ultrapassar nem se afastar da linha de tiro enquanto essa declaração não for ser feita pelo *Range Officer*. Feita a declaração, auxiliares e competidores poderão movimentar-se para pontuar, consertar, rearrumar os alvos, etc.

8.4 Carga, Recarga e Descarga Durante a Pista de Tiro

8.4.1 Ao municiar, remuniciar ou desmuniciar a arma durante a pista de tiro, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do guarda-mato, exceto quando especificamente permitido (veja regras 8.1.2.4 e 8.3.7.1) e a arma curta (“handgun”) deverá ficar apontada com toda segurança para a direção geral dos alvos (“down range”) ou para outra direção segura autorizada pelo *Range Officer* (*vide* o Artigo 10.5).

8.5 Movimentos

8.5.1 A não ser quando o competidor estiver realmente apontando ou atirando nos alvos, todos os movimentos deverão ser realizados com o dedo visivelmente fora do guarda-mato e recomendado que a trava de segurança seja acionada e a arma de fogo deverá ficar apontada para uma direção segura. "Movimento" é definido como qualquer destas ações:

8.5.1.1 Dar mais de um passo numa direção.

8.5.1.2 Mudar de posição de tiro (ou seja, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.).

8.6 Ajuda e Interferência

8.6.1 Nenhuma ajuda de nenhum tipo poderá ser prestada ao competidor durante a pista de tiro, a não ser que algum *Range Officer* designado para um estágio venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não contribuirão para que o competidor acabe tendo direito a refazer (“reshoot”) a pista.

8.6.1.1 Competidores presos a cadeiras de roda ou dispositivos similares, devem receber concessão especial do Range Master em questões de auxílio para mobilidade, entretanto o previsto na regra 10.2.11 pode ser aplicador com discernimento do RM

8.6.2 Toda pessoa que prestar ajuda ou interferência a um competidor durante a pista de tiro (e se o competidor receber essa ajuda) poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento para aquele estágio e/ou estará sujeita aos termos do Artigo 10.6.

- 8.6.3 Caso ocorra um contato acidental com o *Range Officer* ou outra influência externa interfira no competidor durante a pista de tiro, o *Range Officer* poderá oferecer ao competidor a opção de refazer (“reshoot”) a pista de tiro. O competidor deverá aceitar ou recusar o oferecimento antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, caso o competidor cometa alguma infração de segurança durante quaisquer dessas interferências, as disposições do Artigo 10.3 poderão não obstante ser aplicadas.
- 8.6.4 No caso de um competidor começar prematuramente a pista (“falsa partida”), o *Range Officer*, assim que possível, irá parar e reiniciar o competidor, tão logo a pista de tiro esteja restaurada.

8.7 Visadas e Inspeção do Estande

- 8.7.1 É sempre vedado ao competidor fazer visada com a arma de fogo carregada antes do sinal de início. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição.
- 8.7.2 Se os organizadores da prova também proibirem fazer visada com a arma descarregada antes do sinal de início, os competidores deverão ser avisados disso por escrito na descrição da pista (“briefing”). Violações resultarão em advertência para a primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior dentro da mesma competição.
- 8.7.3 Quando permitido, os competidores que fizerem visada com a arma descarregada antes do sinal de início só deverão fazê-lo num único alvo, a fim de conferir se sua mira está preparada da forma exigida. O competidor que testar uma seqüência de alvos ou uma posição de tiro ao mesmo tempo em que estiver fazendo a visada incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência.
- 8.7.4 É vedado ao competidor usar qualquer acessório de visada auxiliar (p.ex., uma imitação ou réplica de arma de fogo ou de alguma parte dela, qualquer parte de uma arma de fogo de verdade, inclusive seus acessórios, quaisquer que sejam, etc.), a não ser as próprias mãos, durante a inspeção (“walkthrough”) da pista de tiro. Violações incorrerão em um erro de procedimento por ocorrência (vide também a Regra 10.5.1).
- 8.7.5 Ninguém terá permissão para entrar ou movimentar-se pela pista de tiro sem a aprovação prévia de um *Range Officer* designado para a pista de tiro ou do *Range Master*. Os infratores incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitos às disposições do Artigo 10.6 nas ocorrências seguintes.

CAPÍTULO 9: Pontuação

9.1 Regulamentos gerais

- 9.1.1 Aproximação dos Alvos – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deverá aproximar-se a menos de 1 (um) metro dos alvos sem autorização do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 Toque nos Alvos – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deverá encostar, calibrar nem, de nenhuma forma, interferir em nenhum alvo sem a autorização do *Range Officer*. Caso considere que o competidor ou seu representante influenciou ou afetou o processo de pontuação com alguma interferência, o *Range Officer* poderá:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo em branco; ou
- 9.1.2.2 Impor penalidades para os alvos de penalidade afetados.
- 9.1.3 Alvos Obreados Prematuramente – Se um alvo for prematuramente obreado ou colado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o *Range Officer* deverá ordenar que o competidor refaça (“reshoot”) a pista de tiro.
- 9.1.4 Alvos Não Restaurados – Se, quando um competidor terminar a pista de tiro, algum alvo não tiver sido devidamente obreado para o competidor seguinte, O *Range Officer* deve avaliar se há possibilidade de determinar uma apuração acurada. Se houver no alvo algum impacto de pontuação a mais ou acertos de penalidade questionáveis, não ficando totalmente claro quais os impactos feitos pelo segundo competidor, ele deverá ordenar que o competidor afetado refaça (“reshoot”) a pista de tiro
- 9.1.4.1 Na eventualidade de obreias ou fitas utilizadas para restaurar o alvo acidentalmente forem retiradas pelo vento, gases do cano ou qualquer outra razão e não está claro para o RO quais impactos foram feitos pelo competidor para pontuar, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro
- 9.1.5 Alvo Impenetrável – A área de pontuação de todos os alvos de papel de pontuação e de penalidade da modalidade de tiro IPSC é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Um projétil atingir com seu diâmetro integral a área de pontuação de um alvo de papel, atingindo em seguida a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto sobre o segundo alvo de papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.2 Um projétil atingir com seu diâmetro integral a área de pontuação de um alvo de papel e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, terá sido cometida uma falta de equipamento de pista e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após o conserto do alvo.
- 9.1.5.3 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois atingir a área de pontuação de outro alvo de papel, o acerto no segundo alvo de papel também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.4 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois derrubar (ou acertar a área de pontuação de) outro alvo metálico, o segundo alvo caído (ou atingido) também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6 Cobertura Intransponível – A menos que especificamente descritas como cobertura transponível (“soft cover”) (*vide* Regra 4.1.4.2) na descrição da pista (“briefing”), todas as escoras, paredes, barreiras, anteparos e outros obstáculos serão considerados como cobertura intransponível ou impenetrável (“hard cover”). Se:
- 9.1.6.1 Um projétil atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atingir algum alvo de papel de pontuação ou de penalidade, o acerto não contará como ponto nem como penalidade, conforme o caso. Se não puder ser determinado qual impacto(s) que atingiu um alvo de pontuação ou de penalidade de papel, é resultado tiros que passaram através de cobertura intransponível os alvos de papel de pontuação ou de penalidade serão pontuados ignorando os impactos de maior valor.

- 9.1.6.2 Um projétil atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, o acerto será tratado como falha de equipamento de pista (*vide* Artigo 4.6) e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após o conserto do alvo.
- 9.1.6.3 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois atingir a área de pontuação de um alvo de papel, o acerto no alvo de papel contará pontos ou sofrerá penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6.4 Um projétil atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois derrubar o alvo metálico de pontuação, o alvo derrubado pontuará, Se o projétil atingir parcialmente uma “hard cover” e em continuação derruba ou acerta um alvo de metal noshoot o alvo derrubado ou atingido vão contar como penalidade
- 9.1.7 Madeiras dos suportes dos alvos , não são “soft cover” nem “hard cover”Tiros que passaram total ou parcialmente por elas e os quais atingirem alvos de papel ou metal, irão contar para como pontuação ou penalidade, como seja o caso

9.2 Métodos de Pontuação

- 9.2.1 A descrição (“briefing”) de cada pista de tiro deverá especificar um dos seguintes métodos de pontuação:
- 9.2.2 "Comstock" – Tempo ilimitado, que pára no último disparo, número ilimitado de disparos a serem efetuados, números estipulados de acertos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.2.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. O resultado é então dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”). O competidor com fator de tiro mais alto será premiado com o máximo possível de pontos da pista de tiro e os demais competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3 "Virginia Count" – Tempo ilimitado, que pára no último disparo, número limitado de disparos a serem efetuados e número estipulado de acertos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.3.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. O resultado é então dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”). O competidor com fator de tiro mais alto será premiado com o máximo possível de pontos da pista de tiro e os demais competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3.2 O *Virginia Count* utiliza somente alvos de papel e só é aplicado em Exercícios Padrão (“Standard Exercises”), Classificatórios e Pistas Curtas.
- 9.2.3.3 O *Virginia Count* não deverá ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um Exercício Padrão (*vide* Regra 6.1.2).
- 9.2.4 "Tempo Fixo” (“Fixed Time”) – Tempo limitado, número limitado de munições a serem disparados, números estipulados de acertos totais que contarão para a pontuação.
- 9.2.4.1 Os pontos do competidor são calculados pela soma do valor total de pontos dos disparos requeridos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. Não se calcula o fator de tiro dos competidores. Eles são classificados de acordo com o valor líquido real de pontos obtidos.
- 9.2.4.2 O Tempo Fixo utiliza somente alvos de papel que, sempre que possível, devem ser alvos que desaparecem.
- 9.2.4.3 O Tempo Fixo só deve ser usado em Exercícios Padrão, Classificatórias e Pistas Curtas.
- 9.2.4.4 O Tempo Fixo não deve ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um Exercício Padrão (*vide* Regra 6.1.2).
- 9.2.4.5 As pistas de tiro de Tempo Fixo não incorrem em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) ou erro de tiro (“miss”).

- 9.2.5 Os resultados do estágio devem classificar os competidores dentro da Divisão declarada na ordem decrescente dos pontos dos estágios individuais obtidos, calculado com quatro casas decimais.
- 9.2.6 Os resultados da competição deverão classificar os competidores dentro da Divisão declarada na ordem decrescente do total combinado de pontos de estágio individuais, calculados com quatro casas decimais.

9.3 Empates

- 9.3.1 Se, na opinião do Diretor da Prova, um empate no resultado da competição precisar ser desfeito, os competidores envolvidos deverão atirar uma ou mais pistas de tiro, indicadas ou criadas pelo Diretor da Prova, até se chegar a um desempate. O resultado do desempate só será usado para determinar a colocação final dos competidores envolvidos e os pontos originais permanecerão inalterados. O desempate não deverá ser jamais feito por sorteio.

9.4 Valor da Pontuação e das Penalidades

- 9.4.1 Impactos sobre alvos da IPSC e alvos de penalidade serão pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembléia da IPSC. (*Vide* Apêndices B e C e abaixo).
- 9.4.2 Cada acerto visível na área de pontuação de um alvo de papel de penalidade será punido com menos 10 pontos até no máximo 2 acertos por alvo de penalidade.
- 9.4.3 Cada acerto visível na área de pontuação de um alvo metálico de penalidade será punido com menos 10 pontos, até no máximo 2 acertos por alvo de penalidade, independentemente de o alvo ser ou não destinado a cair (*vide* Regras 4.3.1.7 e 4.3.1.8).
- 9.4.4 Cada erro será punido com menos 10 pontos, a não ser no caso de alvos que desaparecem (*vide* Regras 9.2.4.5 e 9.9.2).
- 9.4.5 Nas pistas de tiro *Virginia Count* e Tempo Fixo:
- 9.4.5.1 Cada tiro extra (ou seja, tiros disparados além do número especificado em uma série ("string") ou estágio ("stage") componente), incorrerá em um erro de procedimento, sendo que durante a pontuação, só serão premiados o número especificado de acertos pontuados e aqueles de valor mais alto.
- 9.4.5.2 Cada tiro extra (ou seja, tiros disparados na área de pontuação de um alvo de papel de pontuação além do número total especificado para o estágio ("stage")), incorrerá em um erro de procedimento. Note que os disparos efetuados em cobertura intransponível e/ou em alvo de penalidades não são computados como tiro extra.
- 9.4.5.3 Se são visíveis em um ou mais alvos, impactos a mais que o requerido mas, o concorrente não tenha efetuado mais do que o número de disparos necessários (ou seja, extra Shots), penalidades de tiro extra não serão aplicadas. Se não for óbvio, quais impactos foram feitos pelo concorrente, ele deve refazer a pista ou série, conforme o caso.
- 9.4.6 Nas pistas de tiro de Tempo Fixo:
- 9.4.6.1 Tiros "overtime" (além do tempo) são tiros disparados nos alvos depois que o sinal de cessar fogo foi acionado. Os disparos "overtime" não pontuarão
- 9.4.6.2 Onde alvos de papel estáticos são usados, são considerados os disparos "overtime" os impactos de maior valor visíveis no alvo, então esses impactos são desconsiderados para pontuação
- 9.4.6.3 Onde alvos de penalidade de papel são utilizados, é considerado que todos os impactos ocorreram dentro do tempo especificado e, contarão para para o processo de pontuação sujeita a regra 9.4.2.

9.5 Regras de Pontuação

- 9.5.1 A menos que a descrição escrita da pista ("briefing") afirme o contrário, todos os alvos exigirão um mínimo de um acerto cada, marcando pontos os dois melhores acertos. Os alvos metálicos de pontuação exigirão no mínimo um disparo cada e precisam cair para contar ponto.

- 9.5.2 Se o diâmetro do projétil de um impacto sobre um alvo de pontuação encostar na linha de pontuação que separa duas áreas de pontuação ou a linha entre a área de não pontuação e a área da pontuação ou se o projétil cruzar várias áreas, serão marcados os pontos do valor mais alto.
- 9.5.3 Se o diâmetro do projétil encostar na área de pontuação de um alvo de pontuação e também de um alvo de penalidade, serão marcados os pontos do alvo e os da penalidade.
- 9.5.4 Rasgos no alvo (“radial tears”) que ultrapassam o diâmetro do projétil não contarão pontos nem incorrerão em penalidade.
- 9.5.4.1 Buracos alargados em alvos de papel os quais excedam o diâmetro do projétil usado pelo competidor, não contarão para pontuar ou penalizar, a menos que tenha uma evidência visível restante dentro do buraco (ex: marca de graxa, estrias ou coroa, etc) para eliminar a possibilidade de aquele buraco tenha sido causado por ricochete ou terra/ lama
- 9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro ou série (“string”) será zero.
- 9.5.6 Caso não consiga atirar na frente de cada alvo de pontuação da pista de tiro com pelo menos um cartucho, o competidor incorrerá em um erro de procedimento por falta de utilização do alvo, bem como nas devidas penalidades por erro de tiro (“miss”) (*vide* Regra 10.2.7).
- 9.5.7 Impactos visíveis em alvos de papel de pontuação ou penalidade, os quais tenham sido resultado de disparos feitos por trás do alvos de papel, e / ou impactos que não conseguem criar uma distinção clara de um buraco feito através da frente de alvo de papel de pontuação ou de penalidade não contaram nem para pontuar nem para penalizar como seja o caso

9.6 Contagem dos Pontos e Contestação

- 9.6.1 Depois de o *Range Officer* declarar “Pista Limpa” (“Range is Clear”), o competidor ou seu representante será autorizado a acompanhar o auxiliar responsável pela marcação dos pontos para fazer a contagem.
- 9.6.2 O auxiliar de pista responsável pela pista de tiro poderá estipular que o processo de marcação de pontos seja iniciado enquanto ainda haja um competidor completando a pista. Nesses casos, ao representante desse competidor deverá ser dado o direito de acompanhar o auxiliar responsável pela marcação de pontos para fiscalizar a contagem. Os competidores deverão ser notificados desse procedimento na descrição da pista (“briefing”) ao pelotão.
- 9.6.3 O competidor (ou seu delegado) que não conseguir fiscalizar todos os alvos durante o processo de apuração de pontos perderá todo direito de protestar posteriormente os pontos.
- 9.6.4 Toda objeção a pontuação ou penalidade deverá ser imediatamente contestada pelo competidor (ou seu representante) perante o *Range Officer* antes do alvo em questão ser pintado, obreado ou rearrumado, após o que não será aceita contestação alguma.
- 9.6.5 Caso o *Range Officer* resolva manter os pontos ou a penalidade originais e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o *Chief Range Officer* e depois para o *Range Master*.
- 9.6.6 A decisão do *Range Master* a respeito de pontuação em alvos de pontuação e de penalidades será final. Nenhuma outra apelação ou protesto, será permitido a respeito de tais decisões.
- 9.6.7 Durante a contestação de uma pontuação, o(s) alvo(s) em questão não deverá(deverão) ser obreado(s), colado(s) com fita adesiva nem sofrer nenhum tipo de interferência enquanto a contenda não for decidida. O *Range Officer* poderá retirar um alvo de papel em disputa da pista de tiro para ser examinado, para não provocar atraso na competição. Tanto o competidor, quanto o *Range Officer*, *Range* deverão assinar o alvo e indicar com clareza que impacto(s) estão sendo contestado(s).
- 9.6.8 *Overlays* de pontuação aprovados pelo *Range Master* deverão ser usados única e exclusivamente conforme e quando exigido para conferir e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos sobre o alvo de papel.

9.7 Fichas de Pontuação

- 9.7.1 O *Range Officer* deverá lançar todas as informações (inclusive advertências dadas) na ficha de pontuação de cada competidor antes de assiná-la, depois do que o competidor deverá também assiná-la no lugar indicado. Assinaturas eletrônicas serão aceitas se aprovadas pelo Diretório Regional. Para registrar pontos e penalidades, deverão ser usados números inteiros. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro deverá ser registrado com duas (2) casas decimais no lugar indicado.
- 9.7.2 Caso seja preciso fazer correções na ficha de pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza da ficha original e em suas outras vias. O competidor e o *Range Officer* deverão rubricar todas as correções feitas.
- 9.7.3 Caso o competidor se recuse a assinar ou rubricar a ficha de pontuação por uma razão qualquer, a questão deverá ser levada ao conhecimento do *Range Master*. Se o *Range Master* concordar que a pista de tiro foi conduzida e pontuada corretamente, a ficha não assinada será considerada como ficha normal e será apresentada normalmente para a inclusão dos pontos da competição.
- 9.7.4 A ficha de pontuação assinada pelo competidor e pelo *Range Officer* consistirá em prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades nela registrados são exatos e incontestáveis. Depois de assinada, será considerada como documento definitivo e, a não ser com consentimento mútuo do competidor e do *Range Officer* que a assinou, ou em virtude de uma decisão de arbitragem, só será alterada para corrigir erros de aritmética ou para nela serem acrescentados os erros de procedimento previstos na Regra 8.6.2.
- 9.7.5 Caso seja considerado que numa ficha de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registrado, o competidor será solicitado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro.
- 9.7.6 Caso não seja possível ou lícito refazer a pista de tiro por uma razão qualquer, deverão preponderar as seguintes medidas:
- 9.7.6.1 Caso esteja faltando o tempo, o competidor receberá pontuação zero na pista de tiro.
- 9.7.6.2 Caso tenham sido registrados acertos ou erros de tiro insuficientes na ficha de pontuação, os que tiverem sido registrados serão considerados completos e conclusivos.
- 9.7.6.3 Caso tenham sido registrados excessivos acertos ou erros de tiro, deverão ser usados os acertos pontuados de valor mais alto.
- 9.7.6.4 Os erros de procedimento registrados na ficha de pontuação serão considerados completos e conclusivos, a não ser quando se aplicar a Regra 8.6.2.
- 9.7.6.5 Caso esteja faltando a identidade do competidor, a ficha de pontuação deverá 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 súmula original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico aceitável pelo *Range Master* será usado. Se a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico está indisponível ou é julgada pelo *Range Master* insuficientemente legível, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro. Se o *Range Master* julgar não é possível refazer a pista por qualquer razão, o competidor terá o tempo e pontuação zerada naquela pista de tiro.

9.8. Responsabilidade pela Contagem dos Pontos

- 9.8.1 Cada competidor é responsável pela manutenção de um controle preciso de seus pontos para poder conferi-lo com as listas afixadas pelo *Stats Officer*.
- 9.8.2 Depois de todos os competidores haverem completado a prova, os resultados provisórios dos estágios tem que ser divulgados e afixados no estande pelo *Stats Officer* para poderem ser conferidos pelos competidores.
- 9.8.3 Caso um competidor detecte erro nos resultados provisórios ao final da prova, o competidor deverá apresentar um protesto ao *Stats Officer* em até 1 (uma) hora após a afixação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecerão os pontos divulgados e o protesto será desconsiderado.

- 9.8.4 Os competidores que estão programados (senão autorizados pelo Match Director) para completar todas as pistas de tiro da prova em um tempo menor que a duração da prova (ex: 1 dia com formato de 3 dias, etc..) são obrigados a verificar seus resultados de prova provisório em acordo com os procedimentos e limite de tempo especificados pelo Match Director (ex: via website) em caso de falha apelações não serão aceitas. O procedimento pertinente deve ser publicado com antecedência no folheto da prova e/ou no modo de um aviso colocado em lugar de destaque no estande, antes do começo da prova (veja também seção 6.6)

9.9 Pontuação de Alvos Móveis

Os alvos móveis serão pontuados de acordo com o seguinte:

- 9.9.1 Todos os alvos móveis que apresentam pelo menos uma parte da área de pontuação mais alta quando em descanso (tanto antes ou depois de ativação inicial) ou que aparecem e desaparecem continuamente enquanto o competidor está fazendo a pista, incorrerão sempre em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) e/ou erro de tiro (“miss”) (exceto quando aplicada a Regra 9.2.4.5).
- 9.9.2 Alvos móveis que não obedecem aos critérios acima não incorrerão em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) ou erro de tiro (“miss”), a não ser quando se aplicar a Regra 9.9.3.
- 9.9.3 Alvos parados, que se tornam parcial ou totalmente coberto por ação de movimento de alvo de penalidade ou barreira de visão, estão sujeitos aos mesmos critérios acima em relação a aplicação erro de procedimento por não utilizar o alvo /ou erro de tiro (miss).

9.10 Tempo Oficial

- 9.10.1 Apenas o equipamento de tempo operado pelo *Range Officer* deverá ser usado para marcar o tempo dos competidores na pista de tiro. Caso o cronômetro apresente mal funcionamento, os competidores cuja tentativa não pôde ser corretamente creditada serão obrigados a repetir o estágio.
- 9.10.2 Se, na opinião do Comitê de Arbitragem, o tempo creditado a um competidor para a pista de tiro for considerado irrealista, a pista deverá ser refeita (*vide* Regra 9.7.4).
- 9.10.3 O competidor que reage ao sinal de início mas que, por uma razão qualquer, não prossegue em sua tentativa na pista de tiro e não consegue ter um tempo oficial registrado no equipamento de tempo operado pelo *Range Officer* receberá tempo zero e pontuação zero naquela pista de tiro.

9.11 Programas de Marcação de Pontos

- 9.11.1 Os programas de marcação de pontos aprovados pela IPSC são o *Match Scoring System (MSS)* e o *Windows® Match Scoring System (WinMSS)*. Nenhum outro programa de marcação de pontos deverá ser usado em competições homologadas de IPSC sem a aprovação prévia por escrito do Diretor Regional da Região anfitriã. No caso do MSS e do WinMSS, deverão ser usadas suas versões mais recentes, que podem ser obtidas no website da IPSC.

CAPÍTULO 10: Penalidades

10.1 Erros de Procedimento – Regulamento Geral

- 10.1.1 Serão aplicados erros de procedimento quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados na descrição da pista (“briefing”). O *Range Officer* que aplicar o erro deverá anotar com clareza da ficha de pontuação do competidor o número de penalidades e o motivo da aplicação.
- 10.1.2 Os erros de procedimento serão pontuados menos 10 pontos.
- 10.1.3 O competidor que contesta a aplicação do erro ou o número de erros de procedimento poderá apelar para o *Chief Range Officer* e/ou *Range Master*. Se ainda assim não se satisfizer com a solução, o competidor poderá apelar para o Comitê de Arbitragem.
- 10.1.4 Erros de procedimento não podem ser anulados por ações posteriores do competidor. Por exemplo: competidor que atira no alvo enquanto penalizado por linha, incorrerá em penalidade mesmo que em seqüência atire no mesmo alvo sem penalidade.

10.2 Erros de procedimento – Exemplos Específicos

- 10.2.1 O competidor que faz disparos com alguma parte do corpo encostando no chão além da linha de penalidade (“fault line”) receberá 1 (um) erro de procedimento por cada ocorrência. Contudo, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem competitiva em qualquer alvo, ele poderá receber 1 (um) erro de procedimento por cada disparo efetuado naquele alvo na situação de falta. Não haverá aplicação de penalidade se o competidor infringir a linha mas não disparar nenhum tiro.
- 10.2.2 A competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado na descrição da pista (“briefing”) incorre em 1 (um) erro de procedimento para cada ocorrência. Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem durante a situação de infração, o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento para cada tiro disparado, em vez de uma penalidade única (p.ex., fazer vários disparos na posição ou postura diferente da exigida).
- 10.2.3 Quando forem aplicadas penalidades múltiplas nos casos acima, elas não deverão ultrapassar o número máximo de acertos pontuados previstos para o competidor. Exemplo: se o competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de penalidade (“fault line”) onde só são visíveis 4 (quatro) alvos metálicos, ele receberá 1 (um) erro de procedimento para cada disparo efetuado em situação de infração, até o máximo de 4 erros de procedimento, qualquer que seja a quantidade de tiros realmente disparados.
- 10.2.4. O competidor que deixa de cumprir uma recarga obrigatória incorre em 1 (um) erro de procedimento para cada tiro disparado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efetuar a recarga.
- 10.2.5 Em Túnel de Cooper, caso desloque um ou mais componentes do material de cobertura e ele(s) cair(caírem), o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento para cada peça que cair. Caso a queda da cobertura ocorra em virtude de um esbarrão ou choque do competidor contra as laterais do túnel, ou dos gases expelidos pelo cano da arma ou recuo, não deverá ser aplicada penalidade.
- 10.2.6 Caso insinue o movimento de sacar a arma com a mão ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando “Espera” (“Standby”) e antes do sinal de partida, o competidor incorrerá em 1 (um) erro de procedimento. Se o *Range Officer* conseguir parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência para a primeira infração e o competidor terá que recomeçar.
- 10.2.7 O competidor que não utilizar algum alvo de pontuação com pelo menos um cartucho incorrerá em 1 (um) erro de procedimento por alvo não utilizado, mais o número cabível de erros de tiro (“miss”), a não ser quando se aplicarem as disposições das Regras 9.2.4.5 ou 9.9.2.
- 10.2.8 Caso a pista de tiro estipule atirar apenas com a mão forte ou fraca, o competidor não será punido por usar as a outra mão (o outro braço do ombro até a mão) para desengatar a trava de segurança externa da arma, para fazer recarga ou para corrigir, dentro das normas de segurança, algum problema de mal funcionamento. Entretanto, o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento por disparo efetuado quando:
 - 10.2.8.1 Tocar a arma (“handgun”) com a outra mão exceto o permitido acima;

- 10.2.8.2 Usar a outra mão para sustentar a arma (“handgun”), o pulso ou o braço que estiver efetuando os disparos;
- 10.2.8.3 Apoiar a outra mão sobre uma barricada ou algum outro tipo de escora para lhe conferir maior estabilidade ao atirar.
- 10.2.9 O competidor que sai do local de tiro pode retornar e voltar a atirar do mesmo ponto, desde que o faça em segurança. No entanto, a descrição da pista (“briefing”) de Classificatórias, Exercícios Padrão e competições de Nível I e II poderá proibir essas ações, caso em que será aplicado 1 (um) erro de procedimento por disparo efetuado.
- 10.2.10 Não se aplica.
- 10.2.11 Penalidade especial: caso não consiga executar inteiramente alguma parte da pista de tiro em virtude de algum tipo de incapacidade física ou de acidente anterior, o competidor poderá, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar ao *Range Master* que a exigência declarada seja substituída por uma penalidade.
- 10.2.11.1 Caso o pedido seja aprovado pelo *Range Master*, a penalidade consistirá na dedução da pontuação do competidor de um valor que corresponderá, no mínimo, a um erro de procedimento, sendo que o máximo não poderá ultrapassar o valor correspondente a 20% dos pontos de alvo que ele tiver marcado (arredondados para o valor inteiro mais próximo). Exemplificando: se a pista valer 100 pontos e o competidor marcar 90, a penalidade especial consistirá numa dedução de 18 pontos. Entretanto, o *Range Master* pode abrir mão de algum ou todos os erros de procedimento relativos a um competidor que tem uma incapacidade física significativa, antes de o competidor fazer sua tentativa na pista tiro.

10.3 Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais

- 10.3.1 O competidor que cometer uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma competição da IPSC será desqualificado da prova e ficará proibido de participar das pistas de tiro restantes daquela prova, qualquer que seja o plano e o layout físico da competição.
- 10.3.2 Ao ser decretada uma desqualificação, o *Range Officer* deverá registrar as razões da desqualificação e o horário e a data do incidente na ficha de pontuação do competidor. O *Range Master* deverá ser notificado o mais cedo possível.
- 10.3.3 Os pontos do competidor que tiver sido desqualificado de uma prova não deverão ser excluídos do resultado da competição, o qual não deverá ser declarado como final pelo Diretor da Prova enquanto não tiver transcorrido o prazo previsto na Regra 11.3.1, desde que não tenha sido levado ao *Range Master* (ou representante dele) nenhum recurso de arbitragem sobre nenhuma questão.
- 10.3.4 Caso seja apresentado um recurso de arbitragem dentro do prazo estipulado na Regra 11.3.1, prevalecerão as disposições da Regra 11.3.2.
- 10.3.5 Os pontos do competidor que tenha completado uma pré-prova ("pre-match") ou prova principal sem desqualificação da prova não serão afetados por desqualificação de prova recebida posteriormente ao participar de alguma prova paralela (“shoot-off”).

10.4 Desqualificação da Prova – Disparo Acidental

O competidor que causar um disparo acidental será parado pelo *Range Officer* logo que possível. Define-se disparo acidental da seguinte maneira:

- 10.4.1 Disparo que atravessa o pára-balas, berma ou efetuado em qualquer outra direção especificada na descrição da pista (“briefing”) pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efetuar legitimamente um disparo sobre um alvo e o tiro então percorrer uma direção insegura não será desqualificado, podendo no entanto ficar sujeito as disposições do Artigo 2.3.
- 10.4.2 Disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o projétil que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor em virtude uma carga sem pólvora ("squib load").

- 10.4.3 Disparo que ocorre enquanto o competidor se prepara para fazê-lo ou quando efetivamente municia, remunicia ou desmunicia uma arma curta (“handgun”). Inclui-se aí todo disparo efetuado durante os procedimentos descritos na Regra 8.3.7.
- 10.4.3.1 Exceção – a detonação que ocorre durante a descarga de uma arma curta (“handgun”) não é considerada disparo ou descarga sujeita a desqualificação da prova, embora a Regra 5.1.6 possa ser aplicada.
- 10.4.4 Disparo que ocorre durante ação remediadora no caso de mal funcionamento.
- 10.4.5 Disparo que ocorre durante a transferência da arma curta (“handgun”) de uma mão para outra.
- 10.4.6 Disparo que ocorre em movimento, exceto durante a utilização de alvos.
- 10.4.7 Disparo efetuado sobre um alvo metálico a uma distância de menos de 7 metros, medidos da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão (*vide* Regra 2.1.3).
- 10.4.8 Não se aplica.
- 10.4.9 Exceção: quando puder ser determinado que o disparo se deveu quebra ou defeito de algum componente da arma, o competidor não tiver cometido nenhuma infração de segurança nos termos deste Artigo, e não será invocada desqualificação da prova, mas os pontos do competidor naquela pista de tiro serão zero.
- 10.4.9.1 A arma deverá ser imediatamente apresentada ao *Range Master* ou representante dele, 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 desqualificação da prova por disparo acidental em virtude de quebra ou defeito de componente se deixar de apresentar a arma para inspeção imediatamente antes de se retirar da pista de tiro.

10.5 Desqualificação da Prova –Manuseio Inseguro da Arma

Eis alguns exemplos insegurança no manuseio da arma:

- 10.5.1 Manuseio de uma arma de fogo em qualquer situação que não seja dentro da área de segurança designada ou quando sob a supervisão do *Range Officer*, e em resposta ao um comando direto por ele emitido. A expressão “Manuseio da arma” inclui coldrear, descoldrear estando a arma visível ou não (ex: enquanto coberta por capa protetora) junto com colocando ou retirando a arma no/do competidor quer a arma esteja parcial ou totalmente coldreada
- 10.5.2 Permitir que a "boca" de uma arma de fogo aponte acima do parabalas, ou passe do padrão, ou ângulos de segurança específicos durante a pista de tiro (exceções limitadas: ver Regras 5.2.7.3 e 10.5.6).
- 10.5.3 Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor deixá-la cair ou provocar 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 desqualificado contanto que:
- 10.5.3.1 Mantenha contato físico constante com a arma (“handgun”) até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável e
- 10.5.3.2 Permaneça a 1 (um) metro da arma o tempo todo, exceto onde a arma é colocada em distância maior, sob a supervisão de um RO em razão de cumprir a posição de partida 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 no Artigo 8.1 ou
- 10.5.3.5 A pistola de alimentação semi-automática esteja sem o carregador e o ferrolho (“slide”) travado esteja aberto ou
- 10.5.3.6 O revólver esteja com o tambor aberto e vazio.
- 10.5.4 Coldrear ou descoldrear uma arma dentro dos limites de um túnel.

- 10.5.5 Permitir que a boca da arma curta (“handgun”) aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro (“sweeping”) A desqualificação da prova não é aplicada se o “sweeping” ocorre enquanto sacando ou recoldreando a arma contanto que o dedo do competidor esteja claramente fora do guarda-mato.
- 10.5.6 Permitir que a boca de uma arma curta (“handgun”) carregada aponte para (uprange) frente do estande num raio superior a 1 (um) metro (3,28 pés) dos pés do competidor enquanto ele estiver sacando ou recoldreando a arma.
- 10.5.7 Portar ou usar mais do que uma arma (“handgun”) em qualquer momento durante a pista de tiro.
- 10.5.8 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato ao consertar algum defeito e o competidor abaixar claramente a arma em relação à linha de visada dos alvos. Exceção: quando abaixar o cão de arma que não tenha “decocking lever” quando municiar na Divisão Production
- 10.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o municionamento, remunicionamento ou desmunicionamento da arma. Exceto quando permitido especificamente (veja regras 8.1.2.4 e 8.3.7.1)
- 10.5.10 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com o Artigo 8.5.
- 10.5.11 Ter uma arma curta (“handgun”) coldreada e carregada em alguma destas condições:
- 10.5.11.1 Pistola de alimentação semi-automática de ação simples com câmara carregada sem a trava de segurança acionada.
- 10.5.11.2 Pistola de ação dupla ou seletiva com o cão armado e sem a trava de segurança acionada.
- 10.5.11.3 Revólver com o cão armado.
- 10.5.12 Manusear munição viva ou falsa (“dummy”) – nem mesmo munição de treino ou prática, *snap caps* e estojos (cápsulas) vazios quer esteja solta ou acondicionada (ex dentro de bolsas, cartelas, caixas. Etc..)– carregadores e municionadores rápidos (“speedloader”) na Área de Segurança ou em desacordo com a Regra 2.4.1.
- 10.5.12.1 A palavra manusear não impede o competidor de entrar na Área de segurança com munição viva ou de manuseio (dummy) nos carregadores e equipamentos de recarga rápida no seu cinto, nos bolsos ou na bolsa de tiro, contanto que o competidor não retire fisicamente os carregadores municionados ou equipamentos de recarga rápida de seus suportes ou equipamentos de guarda enquanto dentro da área de segurança.
- 10.5.13 Utilizar uma arma carregada a não ser quando ordenado especificamente *Range Officer*. Define-se arma carregada como aquela que contém munição viva ou de manejo dentro da câmara, cilindro ou dentro de carregador nela inserido.
- 10.5.14 Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo *Range Officer* que irá, depois de conferi-la e/ou esvaziá-la, colocá-la diretamente no estojo, bolsa ou coldre do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado da prova.
- 10.5.15 Usar munição proibida e/ou insegura e/ou usar armas proibidas (veja regras 5.1.10.e 5.1.11)

10.6 Desqualificação da Prova – Comportamento Anti-esportivo

- 10.6.1 Os competidores serão desqualificados da competição por comportamento que o *Range Officer* julgar não esportivo. Exemplos de comportamento não esportivo incluem, embora não exclusivamente, a trapaça, a desonestidade, a desobediência em relação a instruções razoáveis do auxiliar da prova ou qualquer comportamento parecido que traga má reputação ao esporte. O *Range Master* deverá ser notificado logo que 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 de ouvido a fim de obter vantagem competitiva será desqualificado da prova.

- 10.6.3 Outras pessoas poderão ser expulsas do estande por comportamento que o *Range Officer* julgue inaceitável. Exemplos de conduta inaceitável incluem, embora não exclusivamente, a desobediência em relação a instruções razoáveis do auxiliar da prova, interferência ou tentativa de interferência na operação da pista de tiro por parte do competidor e qualquer outro comportamento que traga má reputação ao esporte.

10.7 Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas

- 10.7.1 Todas as pessoas têm obrigação de apresentar-se em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as competições da modalidade de tiro 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 do desempenho, independentemente de como sejam tomadas ou administradas.
- 10.7.3 Exceto quando usadas com fins médicos, os competidores e auxiliares participantes da competição não deverão estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Toda pessoa que, na opinião do *Range Master* estiver visivelmente sob a influência de qualquer dos itens aqui descritos será desqualificada da competição e poderá ser solicitada a se retirar do estande.
- 10.7.4 A IPSC reserva-se o direito de proibir toda e qualquer substância geral ou específica e de introduzir testes identificadores da presença dessas substâncias a qualquer momento.(veja a parte as regras anti-doping da IPSC)

CAPÍTULO 11: Arbitragem e Interpretação das Regras

11.1 Princípios Gerais

- 11.1.1 Administração – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por normas. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição, mais os ânimos se exaltam e mais os efeitos da discussão são prejudiciais aos próprios competidores. Contudo, uma administração e um planejamento eficientes conseguirão evitar a maioria, senão todas, as desavenças.
- 11.1.2 Direito de Recorrer – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com o que prescrevem as normas a seguir, em se tratando de qualquer assunto, menos aqueles especificamente negados por outra norma. No entanto, os protestos oriundos de desqualificação por infração de segurança só serão aceitos para determinar se circunstâncias excepcionais justificam a reconsideração da desqualificação da competição. A infração, da forma como foi descrita pelo auxiliar da prova, não está sujeita a protesto ou contestação.
- 11.1.3 Apelações – As decisões são tomadas inicialmente pelo *Range Officer*. Se o reclamante discordar da decisão, o *Chief Range Officer* do estágio ou área em questão será convocado a deliberar. Caso a discordância persista, deverá ser convocado a deliberar o *Range Master*.
- 11.1.4 Apelação ao Comitê – Caso continue a discutir a decisão, o reclamante poderá apelar para o Comitê de Arbitragem apresentando um “protesto de primeiro reclamante”.
- 11.1.5 Retenção de Provas – O reclamante poderá informar ao *Range Master* sua intenção de levar o caso ao Comitê de Arbitragem e poderá solicitar que os auxiliares retenham todos e quaisquer documentos relevantes e outras provas pendentes até a audiência. Não serão aceitas como prova gravações de áudio e/ou vídeo.
- 11.1.6 Preparação do Protesto – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da submissão por escrito, juntamente com as taxas cabíveis devidamente pagas. As duas coisas têm que ser apresentadas ao *Range Master* dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 Dever do Auxiliar de Prova – Todo auxiliar de prova que receba um pedido de arbitragem deverá, sem demora, informar o fato ao *Range Master* e anotar as identidades de todas as testemunhas e auxiliares envolvidos e transmitir essas informações ao *Range Master*.
- 11.1.8 Dever do Diretor da Prova – Depois de receber o protesto do *Range Master*, o Diretor da Prova (*Match Director*) deverá reunir-se com o Comitê de Arbitragem em local privado logo que possível.
- 11.1.9 Dever do Comitê de Arbitragem – O Comitê de Arbitragem tem a obrigação de observar e aplicar as Normas da IPSC em vigor e de proferir uma decisão compatível com elas. Nos casos em que as normas exigirem interpretação ou que elas não abrangerem especificamente um incidente, o Comitê de Arbitragem empregará seu melhor discernimento, dentro do espírito das normas.

11.2 Composição do Comitê

- 11.2.1 Comitê de Arbitragem – Em competições de Nível III ou superior, a composição do Comitê de Arbitragem estará sujeita as seguintes normas:
- 11.2.1.1 O Presidente da IPSC, seu delegado ou um auxiliar certificado nomeado pelo Diretor da Prova (nessa ordem) servirá como *Chairman* do comitê, sem direito a voto.
- 11.2.1.2 Três árbitros nomeados pelo Presidente da IPSC, por seu delegado ou pelo Diretor da Prova (nessa ordem), com direito a um voto cada.
- 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros serão competidores da prova e auxiliares certificados.
- 11.2.1.4 Em hipótese alguma deverá o *Chairman* ou qualquer membro do Comitê de Arbitragem ser participante de decisão principal ou subsequente que tenham levado ao pedido de arbitragem.
- 11.2.2 Comitê de Arbitragem – Em competições de Nível I e II, o Diretor da Prova poderá nomear um Comitê de Arbitragem constituído por três atiradores experientes que não participam do pedido de arbitragem e que não tenham interesse direto no resultado do caso. Os árbitros, se possível, deverão ser auxiliares de pista certificados. Todos os membros do comitê votarão. O auxiliar de pista mais velho, ou atirador mais velho, na falta daquele, presidirá o comitê.

11.3 Prazos e Sequências

- 11.3.1 Prazo para Pedido de Arbitragem – Os pedidos de arbitragem, feitos por escrito, deverão ser submetidos ao *Range Master* em formulário próprio e acompanhado da taxa, dentro de uma hora do incidente ou ocorrência em disputa como relatado pelos oficiais da prova. Se houver falha em cumprir o estabelecido pedido se tornará inválido e nenhuma medida poderá ser tomada.
- 11.3.2 Prazo para a Tomada de Decisão – O Comitê tem que chegar a uma decisão dentro de no máximo 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes de os pontos da prova serem declarados finais pelo Diretor da Prova, o que acontecer primeiro. Se o Comitê não tomar a decisão dentro do período prescrito, tanto o primeiro reclamante quanto a outra parte sairão vitoriosos (*vide* Artigo 11.7) e a taxa paga lhes será devolvida.

11.4 Taxas

- 11.4.1 Valor da Taxa de Protesto – Em competições de Nível III ou superior, a taxa de protesto a ser recolhida pelo reclamante para recorrer à arbitragem será US\$ 100,00 (cem dólares) 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 poderá ser definida pelos Organizadores da Prova, sem contudo 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 por negar o protesto, a taxa paga e a decisão serão encaminhadas ao Instituto Regional ou Nacional de Dirigentes de Pista (RROI ou NROI) em se tratando de competições de Nível I e II, e à Associação Internacional de Dirigentes de Pista (IROA) quando se tratar de competições de Nível III e superior.

11.5 Regras do Procedimento

- 11.5.1 Deveres e Procedimentos do Comitê – O Comitê estudará o recurso e reterá em nome dos organizadores as quantias pagas pelo reclamante até ser proferida uma decisão.
- 11.5.2 Recursos – O Comitê pode requerer então que o reclamante forneça pessoalmente detalhes do recurso, podendo questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a contestação.
- 11.5.3 Audiência – O reclamante pode ser solicitado a se retirar enquanto o Comitê ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 Testemunhas – O Comitê pode ouvir então os auxiliares da prova e quaisquer outras testemunhas envolvidas na questão. Examinará então todos os depoimentos prestados.
- 11.5.5 Interrogatórios – O Comitê poderá interrogar testemunhas e auxiliares a respeito de qualquer ponto relevante para a questão.
- 11.5.6 Pareceres – Os membros do Comitê se absterão de expressar qualquer parecer ou veredicto enquanto a contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 Inspeccionar a Área – O Comitê poderá examinar qualquer estande ou área relacionada à questão e convocar para acompanhá-lo qualquer pessoa ou auxiliar que ele julgue 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 depoimento estará 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 deliberará em particular e chegará a uma decisão por maioria de votos.

11.6 Veredicto e Ação Subseqüente

- 11.6.1 Decisão do Comitê – Quando a decisão for alcançada, o Comitê convocará o reclamante, o auxiliar e o *Range Master* para proferir a sentença.

- 11.6.2 Cumprimento da Decisão – Será responsabilidade do *Range Master* implementar a decisão do Comitê. O *Range Master* instruirá a devida equipe de funcionários da prova, que afixará então a decisão em local visível para todos os competidores. A decisão não será retroativa e não afetará nenhum incidente anterior a ela.
- 11.6.3 A Decisão é Final – A decisão do Comitê é final e não poderá ser protestada, a menos que na opinião do *Range Master* novos depoimentos recebidos após a decisão justifiquem uma reconsideração.
- 11.6.4 Ata – As decisões do Comitê de Arbitragem serão registradas e servirão de precedente para qualquer incidente similar e subsequente que ocorra durante a prova.

11.7 Protestos de Terceiro Reclamante

- 11.7.1 As apelações também poderão ser apresentadas por outras pessoas com base no princípio de “protesto de terceiro reclamante”. Nesses casos, todas as disposições deste Capítulo permanecerão em vigor.

11.8 Interpretação das Normas

- 11.8.1 A interpretação destas normas e regulamentos é de responsabilidade do Conselho Executivo da IPSC.
- 11.8.2 Quem precisar de esclarecimento para alguma regra deverá apresentar suas indagações por escrito, seja por fax, carta ou e-mail, à sede da IPSC.
- 11.8.3 Todas as interpretações de regra publicadas no website da IPSC serão consideradas precedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições homologadas de IPSC 7 (sete) dias após a publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na Assembléia seguinte da IPSC.

CAPÍTULO 12: Assuntos Diversos

12.1 Apêndices

Todos os Apêndices aqui incluídos são parte integrante destas normas.

12.2 Idioma

O inglês é o idioma oficial das Normas da IPSC. Em caso de discrepância entre a versão em inglês destas normas 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 na 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 Sexo

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

12.5 Glossário

A todas estas normas, se aplicam as seguintes definições:

Alvo.....	Termo que pode incluir ambos os alvos e o no-shoot a menos que a regra 4.1.3 os diferencie
Auxiliar de pista	Pessoa que serve oficialmente na competição na qualidade de <i>Range Officer</i> (vide Capítulo 7).
Auxiliar da prova	Pessoa a quem foi atribuído dever ou função oficial numa competição, mas não necessariamente qualificada como auxiliar de pista nem necessariamente atuando como auxiliar de pista.
Berma.....	Estrutura levantada com areia, solo ou outros materiais, usada para conter projéteis e/ou separar um atirador e/ou estande de uma pista de tiro da outra
Calibre	Diâmetro do projétil medido em milímetros (ou em milésimos de polegada).
Cartucho	Cápsula de munição usada numa arma curta (“handgun”) ou rifle.
Compensador.....	Dispositivo ajustado ou final do cano para conter a subida da boca da arma (usado para desviar os gases que escapam para fora)
Desmuniamento	Retirada de munição da arma de fogo
Detonação	Ignição do “primer” da munição, de outra maneira que não pela ação de um pino de disparo, na qual o projétil não passa pelo cano da arma (p.ex., ao retrair manualmente o ferrolho (“slide”) quando uma munição cai no chão).
Diretor Regional	Pessoa reconhecida pela IPSC que representa um Diretório Regional.
Diretório Regional	Organização reconhecida pela IPSC que determina as atividades de tiro da IPSC dentro de uma Região.
Disparo	<i>Vide</i> Tiro.
Estojo do cartucho	Corpo principal do cartucho, contendo todas as peças componentes.
Equipamento associado.....	carregadores, equipamentos de recarga rápida e seus “alojamentos”, inclusive os magnéticos
Facear (facing).....	O competidor ficar com o rosto, peito e pés na direção do fundo do estande.
Falsa partida	Iniciar uma tentativa de fazer a pista de tiro antes de ser dado o “Sinal de início” (vide Regra 8.3.4).
<i>Grain</i>	Unidade de medida usada para indicar o peso do projétil (1 <i>grain</i> = 0,0648 gramas).
Local	Lugar geográfico dentro de uma pista de tiro.
Mão forte.....	A mão que uma pessoa usa inicialmente quando pega uma arma de um coldre colocado no cinto (o lado fraco é o outro lado). Os concorrentes, com apenas uma mão podem utilizar essa mão para ambas as situações de mãos forte e fraca sujeita à regra 10.2.11.
<i>May</i>	Totalmente opcional.
Muniamento	Inserção de munição na arma de fogo.

<i>Must</i>	Obrigatório
Não se aplica	A norma ou requisito não se aplica a uma determinada disciplina, Divisão ou nível de competição.
<i>No-shoot (s)</i>	Alvos que incorrem em penalidades quando atingidos
<i>OFM</i>	Fabricante original da arma de fogo.
Peças de reposição (after market)	Peças e componentes não fabricados ou oferecidos diretamente pelo fabricante original da arma de fogo (<i>OFM</i>). E/ou de marcar diferentes do original
<i>Primer</i>	Parte de um cartucho que causa a detonação ou faz com que seja disparado um tiro.
.	
Pista de tiro	(Também “pista”) Expressão usada de forma intercambiável com “estágio” (“stage”) (<i>vide</i> Regra 6.1.3).
Projétil	Munição inserida no cartucho, destinada a atingir um alvo
Posição de tiro	Apresentação física do corpo da pessoa (p.ex., de pé, sentado, ajoelhado, em decúbito ventral).
Postura	Apresentação física dos membros da pessoa (p.ex., mãos de lado, braços cruzados, etc.).
Posição de início	Local, posição de tiro e postura prescritos pela pista de tiro antes da emissão do comando “Sinal de início” (“Start signal”) (<i>vide</i> Regra 8.3.4).
Protótipo.....	Uma arma dentro de configuração a qual não é de produção em massa e/ou não disponível para venda ao público em geral.
Refazer a pista	Nova tentativa do competidor na pista de tiro, autorizada previamente pelo <i>Range Officer</i> ou pelo Comitê de Arbitragem.
Região	País ou outra área geográfica reconhecidos pela IPSC.
Remuniamento	Reposição ou inserção de munição extra na arma de fogo
Sacar (draw).....	Ato de retirar a arma do coldre.
<i>Should</i>	Opcional mas altamente recomendado
<i>Snap Cap</i>	(Também <i>spring cap</i>) Tipo de munição falsa.
<i>Squib</i>	Qualquer parte de projétil alojado dentro do cano da arma de fogo ou que sai do cano da arma em velocidade extremamente baixa.
<i>Sweeping</i>	Apontar a boca da arma de fogo para qualquer parte do corpo de uma pessoa (<i>vide</i> Regra 10.5.5). enquanto a arma está na mão do competidor.
<i>Tie-down rig</i>	Um coldre onde a parte inferior esteja preso com tira ou firmemente preso a perna do competidor
Tiro sem seco	Ativação do gatilho e/ou ação de uma arma de fogo que se encontra totalmente desprovida de munição.
Tiro	Projétil que atravessa completamente o cano da arma de fogo.
<i>View</i>	Um ponto favorável disponível no local (ex: uma das portas, o lado de uma barricada, etc.)
Visada	Mirar o alvo sem atirar nele (<i>vide</i> Artigo 8.7).
<i>Will</i>	Obrigatório
.	

12.6 Medidas

Em todas estas normas, sempre que for expressa uma medida, o valor entre parênteses será dado apenas a título de orientação.

APÊNDICE A1

Níveis da Competição de IPSC

Legenda: R = Recomendado, O = Obrigatório

	Nível I	Nível II	Nível III	Nível IV	Nível V
01. Respeitar a última edição das normas da IPSC	O	O	O	O	O
02. Os competidores devem ser membros individuais de sua Região da IPSC de residência (Artigo 6.5)	R	O	O	O	O
03. Diretor da Prova	O	O	O	O	O
04. <i>Range Master</i> (real ou designado)	O	O	O	O	O
05. <i>Range Master</i> aprovado pelo Diretório Regional	R	R	O	R	R
06. <i>Range Master</i> aprovado pelo Conselho Executivo da IPSC				O	O
07. 01 <i>Chief Range Officer(s)</i> por área			R	O	O
08. Um auxiliar da NROI por estágio	R	R	O		
09. Um auxiliar IROA por estágio			R	O	O
10. Um oficial de apuração IROA			R	O	O
11. Um auxiliar de obréia a cada seis tiros	R	R	R	R	R
12. Aprovação da pista de tiro pelo Diretório Regional	R	R	O		
13. Aprovação da pista de tiro por comitê da IPSC			O	O	O
14. Homologação da IPSC *			O	O	O
15. Cronógrafo	R	R	O	O	O
16. Inscrição na IPSC com três meses de antecedência			O		
17. Aprovação por Assembléia da IPSC em ciclo de três anos				O	O
18. Inclusão em Calendário de Competições da IPSC			O	O	O
19. Relatórios pós-competição à IROA			O	O	O
20. Nº mínimo recomendado de cartuchos	28	75	150	300	450
21. Nº mínimo recomendado de estágios ("stages")	2	5	8	25	35
22. Nº mínimo recomendado de competidores	10	50	120	200	300
23. Classificação na competição (pontos)	1	2	3	4	5

Ponto 14 : Note que não é requerido para homologação internacional. Entretanto cada Diretor Regional está responsável para estabelecer seus próprios critérios e procedimentos para homologar competições Nível I e II realizadas na sua região.

Reconhecimento da 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 no número de competidores inscritos que realmente competem na prova, adotando os seguintes critérios:

1. Divisões

Nível I e II Mínimo de 5 competidores por Divisão (recomendado)

Nível III Mínimo de 10 competidores por Divisão (obrigatório)

Nível IV e V 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 (*vide* lista aprovada abaixo)

3. Categorias Individuais:

Eis as categorias aprovadas para reconhecimento individual:

(a) Damas

(b) Júnior Competidores com menos de 21 anos no primeiro dia da competição

(c) Sênior Competidores com mais de 50 anos do primeiro dia da competição

(d) Super Sênior ... Competidores com mais de 60 anos no primeiro dia da competição Competidor acima de 60 anos no primeiro dia de competição, pode entrar na categoria Sênior somente se não houver a categoria Super Sênior

4. Categorias das Equipes:

As competições de IPSC poderão reconhecer as seguintes equipes:

(a) Equipes Regionais por Divisão

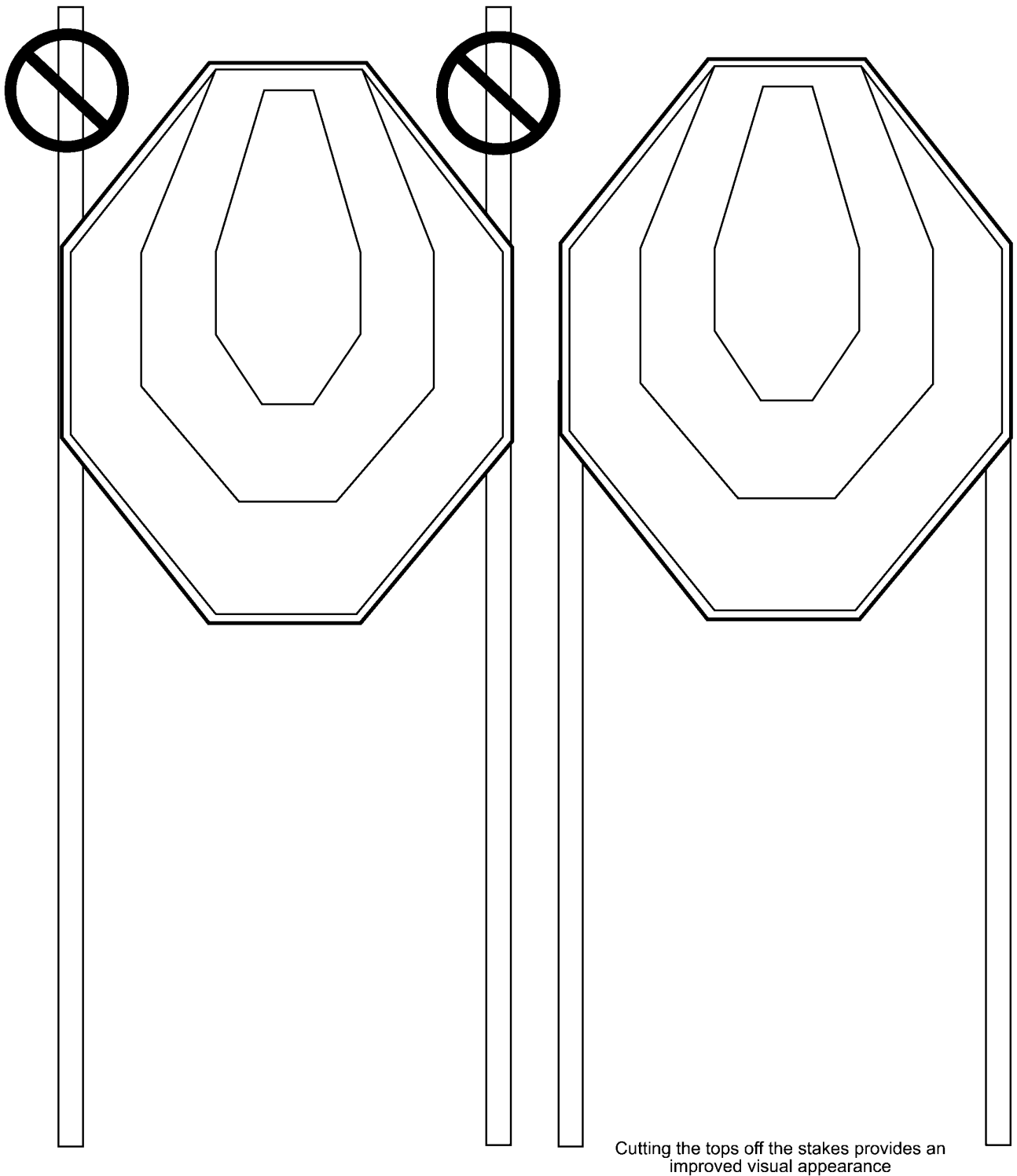
(b) Equipes Regionais por Divisão para a Categoria Damas

(c) Equipes Regionais por Divisão para a Categoria Júnior

(d) Equipes Regionais por divisão para Categoria Sênior

APÊNDICE B1

Apresentação do Alvo



Cutting the tops off the stakes provides an improved visual appearance

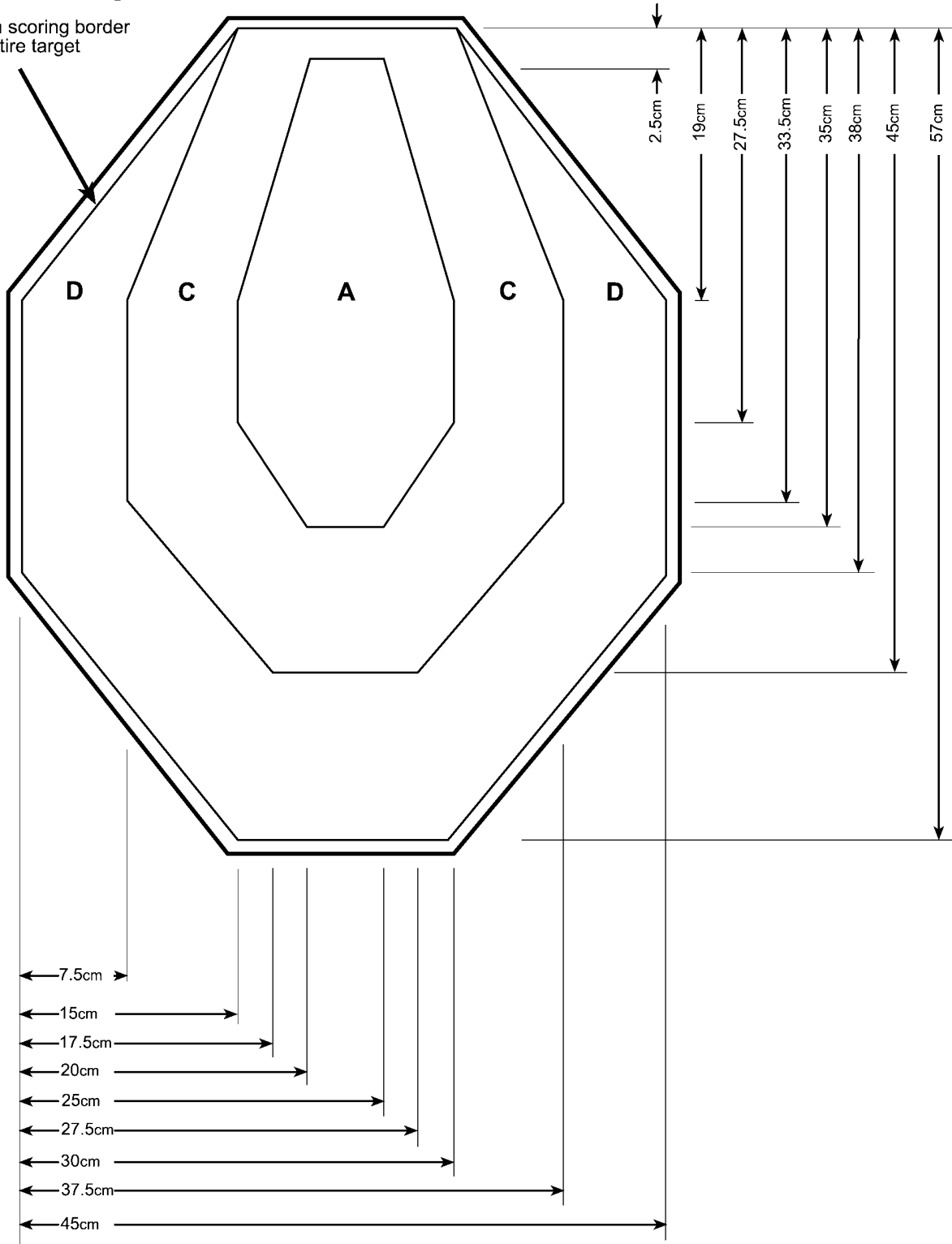
[Recortar a ponta das estacas confere melhor aparência ao alvo]

APÊNDICE B2

Alvo de IPSC

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

0.5cm non scoring border around entire target



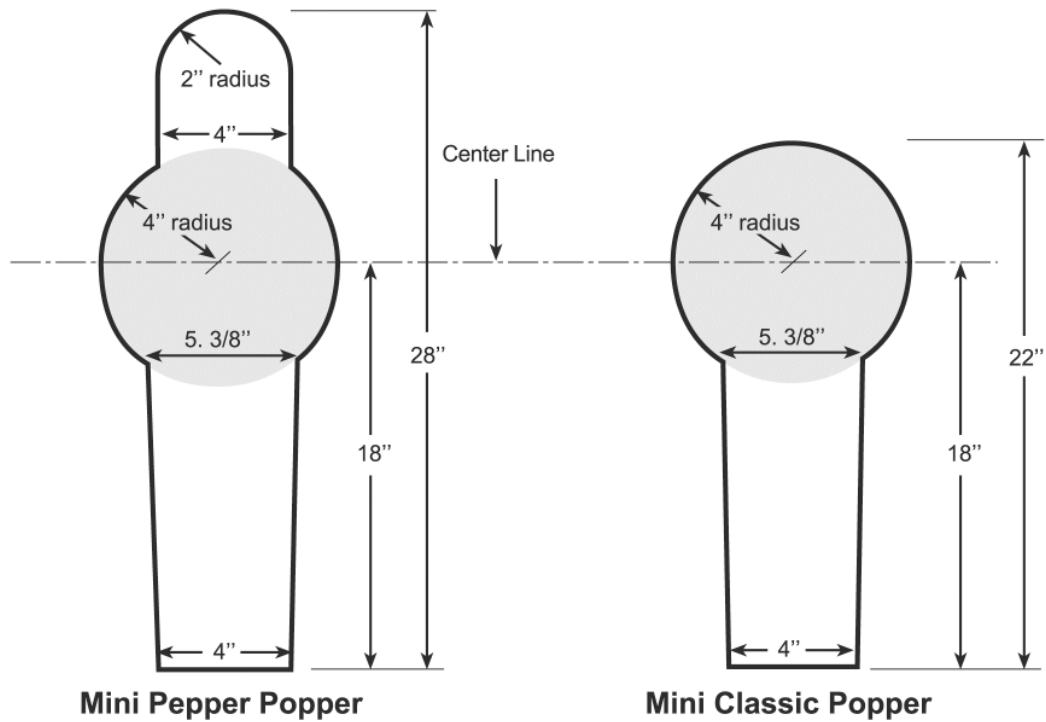
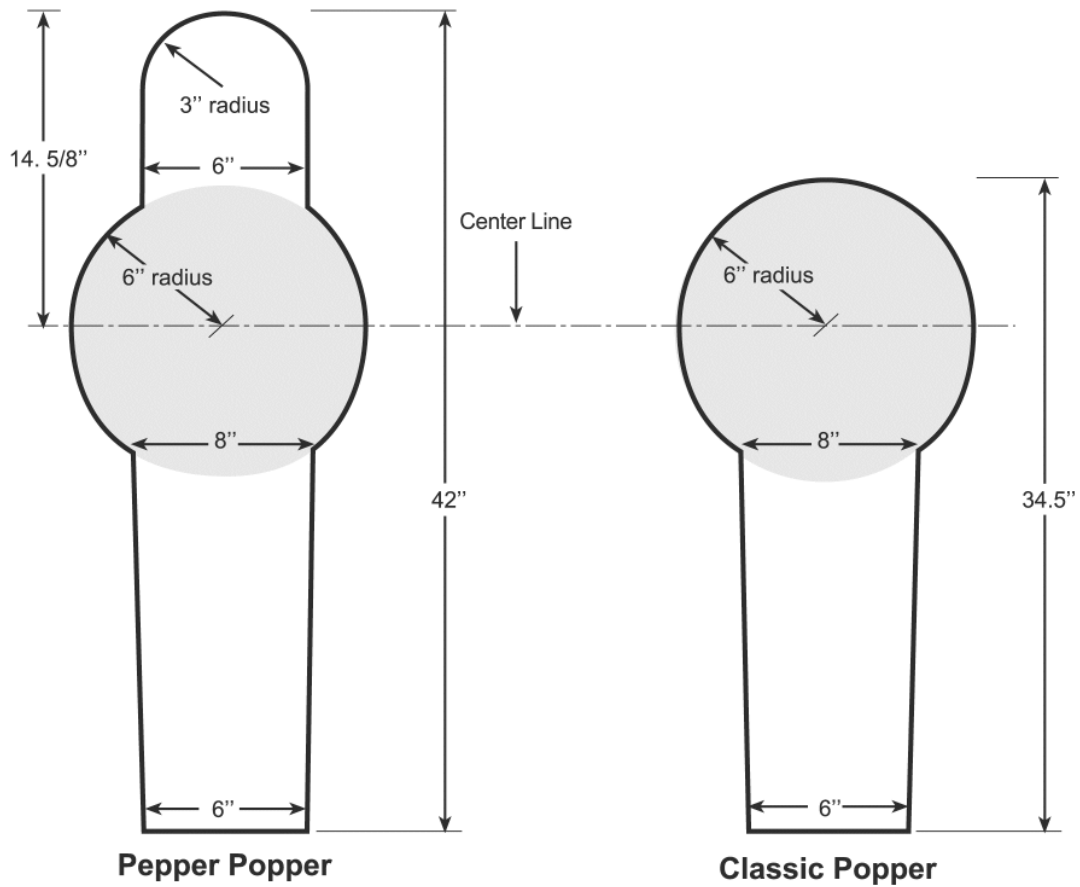
Pontuação		
Maior	Zona	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

Calibragem de *Poppers* de IPSC

1. O *Range Master* deverá designar um suprimento específico de munição e uma ou mais armas curtas (“handguns”) para serem usadas como instrumento de calibragem oficial pelo auxiliars autorizados por ele como responsável pela calibragem.
2. Antes do início da competição, a munição de calibragem deverá ser cronografada com o procedimento especificado na Regra 5.6.2 e, quando testada em cada arma curta (“handgun”) designada, deverá atingir um fator de potência de 125 (variância de +/- 5%) para se qualificar.
3. Uma vez testados e aprovados pelo *Range Master*, o suprimento de munição e as armas curtas (“handguns”) não poderão mais ser contestados pelos competidores.
4. O *Range Master* deverá providenciar para que cada *popper* seja calibrado antes do início da competição e sempre que necessário durante a prova.
5. Na calibragem inicial, cada *popper* deverá ser regulado para cair quando atingido dentro da zona de calibragem com um único tiro disparado de uma arma curta (“handgun”) designada com a munição de calibragem. O tiro deverá ser disparado a partir do local de tiro da pista mais afastado do *popper* que está sendo calibrado. As zonas de calibragem estão indicadas nos diagramas das próximas páginas.
6. Se, durante a pista de tiro, um *popper* não cair quando atingido, o competidor terá três alternativas:
 - (a) O competidor utiliza o *popper* 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 competidor não volta a utilizar o *popper*, mas também não questiona a calibragem. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como “atirada” (“as shot”), pontuando-se o *popper* em questão como erro de tiro (“miss”).
 - (c) O competidor não utiliza o *popper* e questiona a calibragem. Nesse caso, o *popper* e a área ao redor dele não deverão ser tocados ou sofrer interferência da parte de ninguém. Caso algum auxiliar da competição infrinja essa norma, o competidor deverá refazer (“reshoot”) a pista de tiro. Caso o competidor ou qualquer outra pessoa cometa a infração, o *popper* será pontuado como erro de tiro (“miss”) e a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”).
 - (d) Se o *popper* cair por razões externas (ex: vento) pode-se ordenar que a pista seja refeita antes de calibrar o *Popper*.
7. Na falta de qualquer interferência, o auxiliar responsável pela calibragem poderá efetuar uma aferição da calibragem do *popper* em questão (quando exigido nos termos do item 6(c) acima), do lugar mais perto possível do ponto de onde o competidor utilizou o *popper*, quando então se aplicará o seguinte:
 - (a) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem do *popper* e derrubá-lo, o *popper* será considerado devidamente calibrado e será pontuado como erro de tiro (“miss”).
 - (b) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem e o *popper* não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro depois da recalibragem.
 - (c) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir área situada acima ou abaixo da zona de calibragem, será considerado que a aferição da calibragem falhou e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro.
 - (d) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem não atingir o *popper*, deverá ser efetuado outro disparo até ocorrer uma das situações acima (7(a), 7(b) ou 7(c)).
8. Note que os pratos metálicos autorizados não estão sujeitos a calibragem nem a contestação (*vide* Regra 4.3.1.6).

APÊNDICE C2

Zonas de Calibragem do *Popper* de IPSC



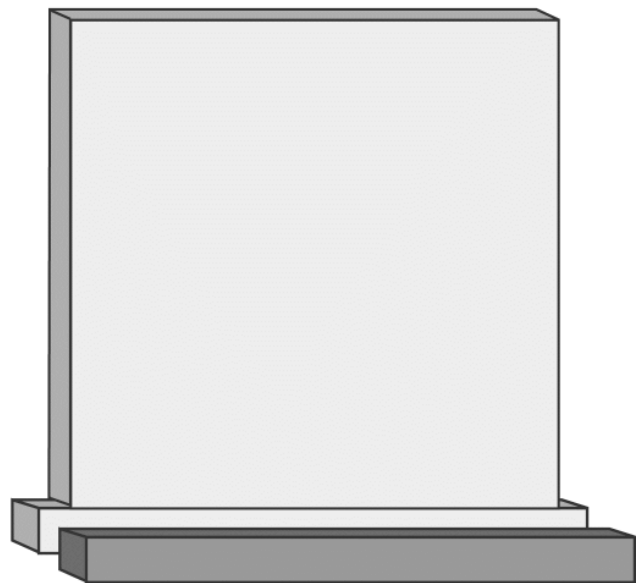
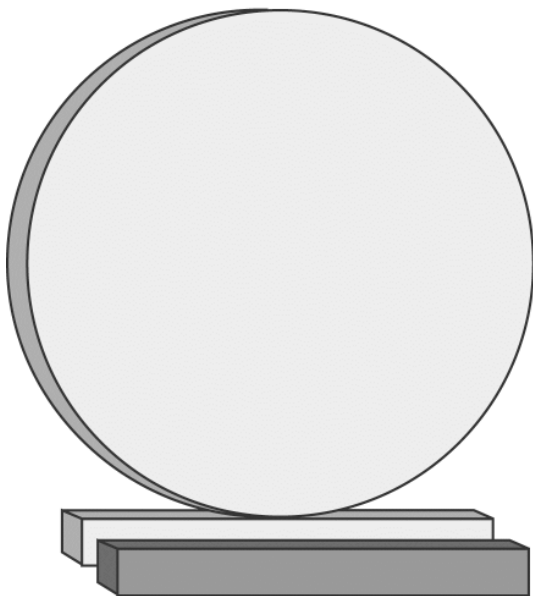
[radius = raio; center line = linha central; Mini Popper Pepper; Mini Popper Clássico]

Todos os *Poppers* – Valor de pontuação: 5 pontos (Menor e Maior)

APÊNDICE C3

Pratos Metálicos de IPSC

Redondo		Quadrado ou Retangular
20cm de diâmetro	Dimensão mínima	15 cm de cada lado
30cm de diâmetro	Dimensão máxima	30 cm de cada lado
5 pontos	Valor de pontuação Menor e Maior	5 pontos



Observação sobre a construção

Na frente da base da placa deve ser fixado um pequeno bloco de madeira (indicado com sombreado escuro acima) de aproximadamente 2 cm de altura x 2 cm de profundidade e mais ou menos a mesma largura da placa para impedi-la de tombar ao ser atingida.

APÊNDICE D1

Divisão Open

1	Potência mínima para fator Maior	160
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	120 <i>grain</i> para fator menor
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354”) / 19 mm (0,748”)
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta (“handgun”)	Não
8	Comprimento máximo do carregador	170 mm (<i>vide</i> Apêndice F1)
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta (“handgun”) e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Não
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Sim
14	Compensadores, supressores de luz e/ou som permitidos	Sim
15	<i>Ports</i> permitidos	Sim

Condições especiais:

16. Munição em desacordo com peso mínimo de projétil citado acima, mas cronografadas como fator de potência Maior, serão tratadas como inseguras e deverão ser retiradas da competição (*vide* Regra 5.5.6). Se o peso do primeiro projétil das oito munições de teste retirados do competidor sob a regra 5.6.3.2 não atingir o peso mínimo requerido para fator maior, a regra 5.6.3.6 será aplicada e, uma segunda munição será pesada para teste de peso final e definitivo.

APÊNDICE D2

Divisão Standard

1	Potência mínima para fator Maior	170
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10 mm (0.40") ver abaixo
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Sim, ver abaixo
8	Comprimento máximo do carregador	Sim, ver abaixo
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Sim, ver abaixo
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Não
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Não
15	Ports permitidos	Não, ver abaixo

Condições especiais:

16. A arma curta ("handgun") em sua condição de pronto (*vide* Artigo 8.1) porém descarregada e com um carregador vazio inserido ou tambor vazio fechado, deverá caber numa caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Todos os carregadores deverão obedecer a essa recomendação e, em caso de falha, será aplicada a Regra 6.2.5.1. Quando a arma é colocada na caixa a alça de mira regulável pode ser levemente pressionada mas, todas as outras características (equipamentos) da arma (ex: miras desmontáveis e/ou dobráveis, puxadores de ferrolho, apoio de dedo, cão externo, punho, etc...) estarão estendido ou armado. Adicionalmente, carregadores telescópicos e/ou carregadores com bases que alojam mola ou fundo aumentado (base pad) são expressamente proibidos.
17. Nem a arma curta ("handgun") nem nenhum de seus acessórios, nem coldre e equipamentos associados, poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.
18. Só são proibidos *ports* no cano da arma (compensadores). *Ports* no ferrolho ("slides") são permitidos.
19. 357SIG é também um calibre aprovado para maior, sujeito a alcançar o mínimo aplicável para o fator de potência. Esta mudança está sujeita a alteração, a supressão ou a extensão na Assembléia IPSC 2009.

APÊNDICE D3

Divisão Modified

1	Potência mínima para fator Maior	170
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10 mm (0,40")
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Sim, <i>vide</i> abaixo
8	Comprimento máximo do carregador	Sim, <i>vide</i> abaixo
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Sim, <i>vide</i> abaixo
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Sim
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Sim
15	Ports permitidos	Sim

Condições especiais:

16. A arma curta ("handgun") em sua condição de pronto (*vide* Artigo 8.1) porém descarregada e com um carregador vazio inserido deverá caber numa caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Todos os carregadores deverão obedecer a essa recomendação e, em caso de falha, será aplicada a Regra 6.2.5.1.
17. Nem a arma curta ("handgun") nem nenhum de seus acessórios, nem o coldre e equipamentos aliados, poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.

APÊNDICE D4

Divisão Production

1	Potência mínima para fator Maior	Não se aplica
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não se aplica
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	2,27 kg (5 lbs) para o primeiro tiro
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Comprimento máx. do cano 127 mm (5")
8	Comprimento máximo do carregador	Sim, <i>vide</i> abaixo.
9	Capacidade máxima de munição	Não
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Sim, <i>vide</i> abaixo.
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Não
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Não
15	Ports permitidos	Não

Condições especiais:

16. Somente armas curtas ("handguns") aprovadas e que figurem no website da IPSC poderão ser usadas na Divisão Production.
17. São proibidas armas curtas consideradas pela IPSC apenas de ação simples.. Se a arma ("handgun") tiver cão externo, ele deverá estar completamente desarmado. O primeiro disparo deve ser de ação dupla O competidor desta Divisão que, após a emissão do sinal de início e antes primeira tentativa de disparo, armar o cão com a câmara carregada incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência. Note que o erro de procedimento não será aplicado em se tratando de pista de tiro em que a condição de pronto exija que o competidor prepare a arma curta ("handgun") com a câmara vazia. Nesses casos, o competidor poderá fazer o primeiro disparo com ação simples.
18. Nem a arma curta ("handgun") nem nenhum de seus acessórios, nem o coldre e equipamentos aliados poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.
19. São permitidas peças e componentes originais oferecidos pelo fabricante da arma como equipamento padrão ou como opção para um modelo específico de arma curta ("handgun") que conste da relação de armas curtas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições:
 - 19.1 São proibidas modificações que não se restrinjam a detalhamentos(a remoção de rebarbas e / ou ajustes inevitavelmente exigido para a substituição peças ou componentes OFM, e / ou as marcas identificadas que adicionar ou eliminar peso insignificante para / de carregadores) secundários. Proibidas outras modificações, que fazem facilitar a recarga, (alargar entrada punho, colocar funil, etc..) que incluem mudança de cor e/ou acabamento da arma, e/ou adição de tiras ou outro embelezamento /adorno
 - 19.2 São proibidos pratos de base e/ou todos os outros dispositivos que confirmam capacidade de munição extra (p.ex., extensões de carregador "+2").
 - 19.3 Miras frontais podem ser aparadas, ajustadas e/ou receber a aplicação de "sight black" (escurecedor de mira).
20. São proibidos peças, componentes e acessórios de reposição, com as seguintes exceções:
 - 20.1 São permitidos os carregadores de reposição cujas dimensões externas coincidam com as de carregadores padrão oferecidos pelo fabricante da arma aprovada.
 - 20.2 São permitidas miras abertas contanto que sua instalação e/ou ajuste não requeira alteração na arma.
 - 20.3 São permitidas talas de reposição cujo perfil coincida com o padrão do fabricante para arma aprovada, assim como é permitida a aplicação de fita adesiva na tala, (veja apêndice F4) sendo contudo proibido o uso de luvas de borracha.

21. O competidor que deixar de cumprir qualquer dos requisitos acima estará sujeito à aplicação da Regra 6.2.5.1

APÊNDICE D5

Divisão Revolver Standard

1	Potência mínima para fator Maior	170
2	Potência mínima para fator Menor	125
3	Peso mínimo do projétil	Não
4	Calibre mínimo do projétil / comprimento da cápsula do cartucho	9 mm (0,354") / 19 mm (0,748")
5	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6	Puxada mínima de gatilho (<i>vide</i> Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma curta ("handgun")	Não
8	Comprimento máximo do carregador	Não se aplica.
9	Capacidade máxima de munição	Não, ver abaixo.
10	Distância máx. da arma curta ("handgun") e os carregadores/ muniçadores rápidos em relação ao tronco do atirador	50 mm
11	Aplica-se a Regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrição à posição do coldre e outros equipamentos	Não
13	Miras ópticas/eletrônicas permitidas	Não
14	Compensadores supressores de luz e/ou som permitidos	Não
15	Ports permitidos	Não

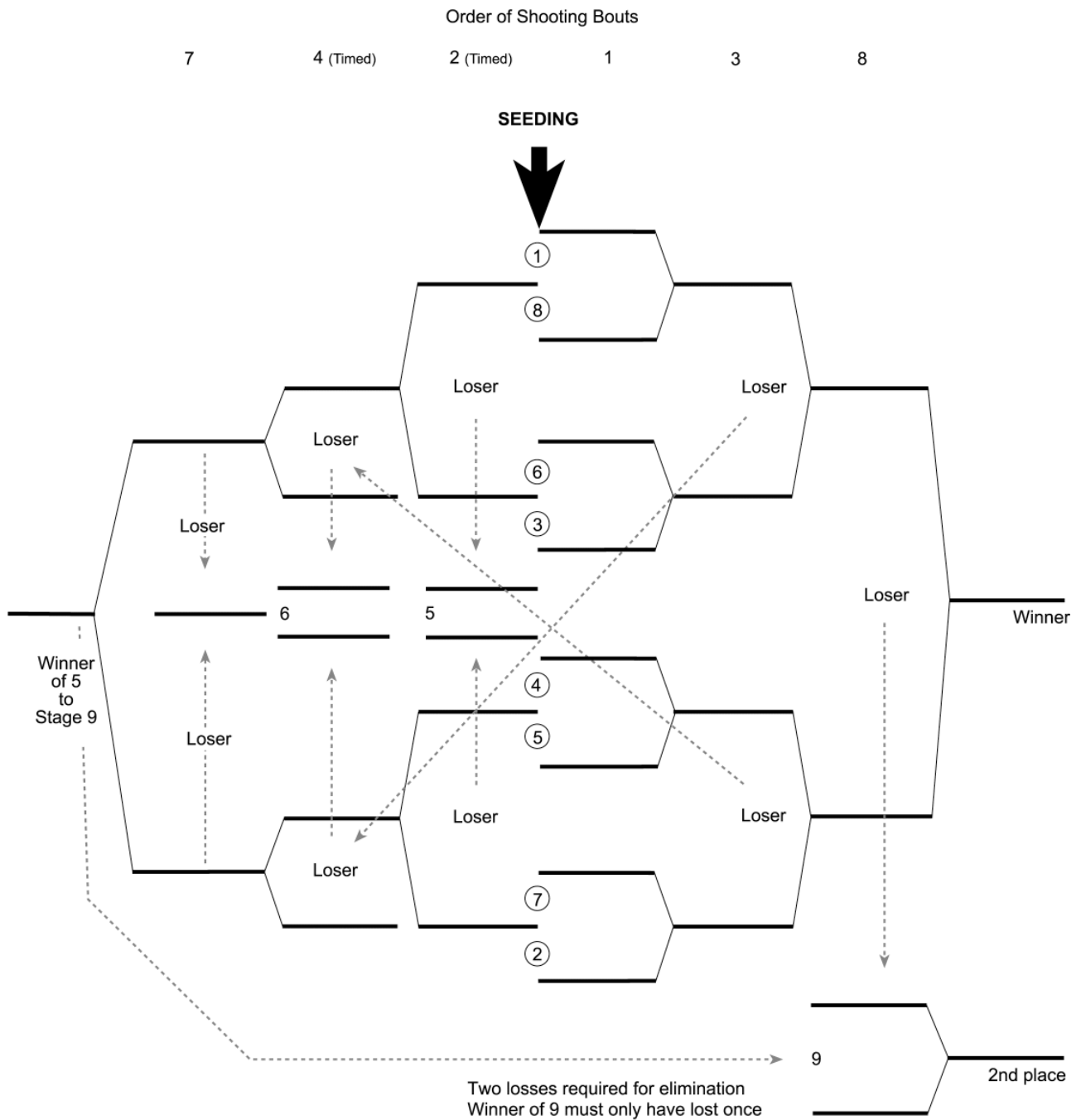
Condições Especiais:

16. Não há limite para a capacidade do tambor, mas devem ser efetuados no máximo seis cartuchos antes da recarga. Infrações incorrerão em um erro de procedimento por ocorrência.
17. Todo revólver completo (ou montado com peças avulsas) produzido por fábrica e oferecido ao público em geral (exceto protótipos) é permitido.
18. São proibidas modificações como pesos e outros dispositivos destinados a controlar e/ou reduzir o recuo.
19. As modificações permitidas se restringem a:
 - 19.1 Substituição ou modificação de mira, cão e liberador do tambor;
 - 19.2 Substituição do cano, desde que de comprimento, peso e perfil iguais ao original;
 - 19.3 Realces cosméticos, que não proporcionam vantagem competitiva (p.ex. cromagem, recartilhado da armação, cabos esportivos);
 - 19.4 Modificações ao tambor para aceitar o uso de "moon clips".
 - 19.5 Substituição de molas e limitador de curso de gatilho e outras modificações para realçar a operação do gatilho
20. É proibido no uso de revólver semi-automático ("self-loading") com ferrolho ("slide") nesta Divisão.

APÊNDICE E2

Escada em "J" para 8 Competidores

[Order of shooting bouts = ordem das rodadas; Seeding = distribuição dos competidores; loser = perdedor; winner = vencedor]



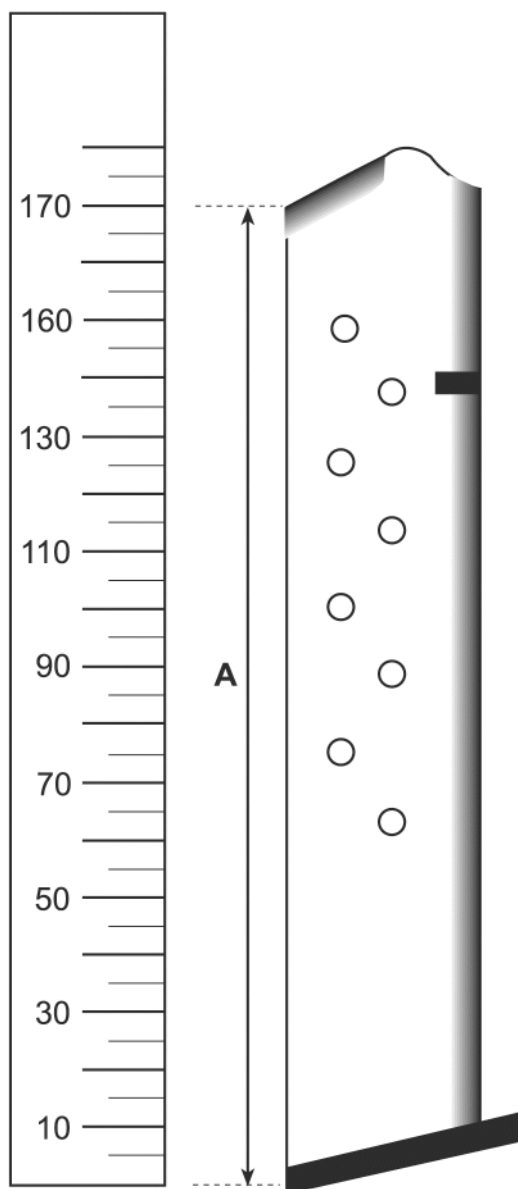
- 1st. Winner of 8
- 2nd. Winner of 9
- 3rd. Loser of 9
- 4th. Loser of 7
- 5th. Winner of 6
- 6th. Loser of 6
- 7th. Winner of 5
- 8th. Loser of 5

5th. - 6th. can be ranked by time in bout 4
7th. - 8th. can be ranked by time in bout 2

[Necessárias duas derrotas para a eliminação; o vencedor de 12 deve ter perdido apenas uma vez
6th can be ranked by time in bout 4 = o 6º pode ser classificado por tempo na rodada 4]

APÊNDICE F1

Procedimento de Medida do Carregador



170 mm = 6.69 29 Inches = 6 11/16"

170 mm = 6,69 29 polegadas = 6 11/16"

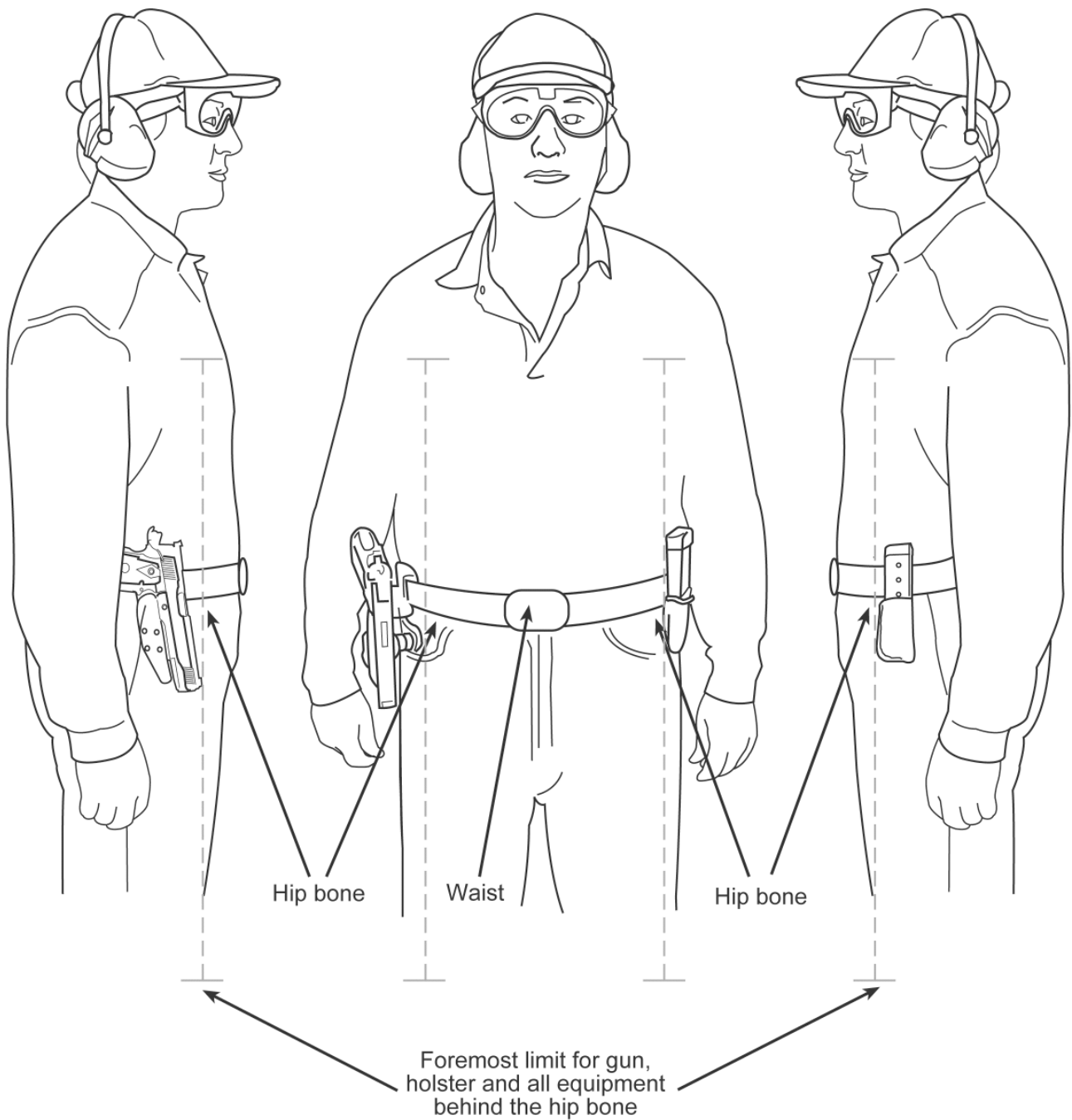
Procedimento do Teste de Puxada do Gatilho

Quando a Divisão exige uma puxada mínima de gatilho, a arma curta (“handgun”) é testada da seguinte maneira:

1. A arma descarregada será preparada como se estivesse pronta para disparar um tiro de ação dupla;
2. O peso do gatilho ou balança será fixado o mais próximo possível do centro da face do gatilho.
3. O gatilho da arma deverá tanto:
 - (a) Levantar e sustentar um peso de 2,27 kg (5 lbs) quando a boca da arma direcionada verticalmente apontada ao céu e a arma suavemente levantada
 - (b) Registrar não menos do que 2,27 kg (5 lbs) num medidor usando o procedimento especificado pelo Range Master;
4. Um dos testes acima será conduzido no máximo três vezes;
5. Se o cão ou martelo não cair em nenhuma das três tentativas de 3(a) acima ou se a balança não registrar menos de 2,27 kg (5 lbs) no item 3(b) acima, a arma será aprovada.
6. Se o cão ou martelo cair em todas as três tentativas do item 3(a) acima, ou se a balança registrar menos de 2,27 kg (5 lbs) no item 3(b) acima, a arma será reprovada e aplicar-se-á a Regra 6.2.5.1.

APÊNDICE F3

Diagrama da Posição dos Equipamentos



[*Hip bone* = osso ilíaco; *waist* = cintura; Limite dianteiro para a arma, coldre e todo o equipamento atrás do osso ilíaco]

Apêndice F4

Limites de aplicação de fitas na empunhadura

A área máxima, na qual pode ser aplicada uma volta simples, está ilustrada no diagrama abaixo. A fita só pode ser aplicada dentro da área indicada pelas linhas pontilhadas, e que inclui a parte da frente e de trás. No entanto a fita não pode ser usada na trava de punho, nem ser aplicada em qualquer parte do ferrolho, gatilho, guarda-mato, carregador ou qualquer alavanca ou botão



ÍNDICE

Assunto	Artigo ou Regra
Acertos Extras	9.4.5.2
Acessórios de subida	2.2.2
Administração, Estande	7
Ajuda	8.6
Alcool	10.7
Alterações na Pista e no Equipamento	2.3
Alvo Clássico	Ap. B2
Alvo de Penalidades	
Acertos	9.4.2/9.4.3
Alvo Impenetrável	9.1.5
Alvo Metálico	
Autorizados	4.3
Tipos	4.3
Versões	4.3
Alvo Métrico	Ap. B3
Alvos	
Ângulo	2.1.8.4
Aproximação	9.1.1
Autorizados	4.1.1
Contestação	9.6
Dimensões	Ap. B e C
Que Desaparecem/Móveis	9.9
Quebráveis	4.4
Impenetráveis	9.1.5
Defeito	4.6
Máximo de Acertos Antes da Pontuação	4.2.3
Posicionamento	2.1.8
Obreados Prematuramente	9.1.3
Apresentação	2.1.8.4
Pontuação	9.4
Toque	9.1.2
Não restaurado	9.1.4
Alvos Móveis	
Penalidades	9.9
Pontuação	9.9
Alvos que Desaparecem	9.9.2
Ângulos de Tiro	2.1.2
Apelações	11.1
Aproximação dos Alvos	9.1.1
Área de Segurança	
Construção	2.4
Munição Viva ou Falsa	2.4.2
Uso da	2.4.1
Área de Vendas	2.5
Arma Carregada	10.5.13
Arma Curta (“Handgun”)	
Em Automático ou com <i>Burst</i>	5.1.11
Distância em relação ao Corpo	5.2.5
Altura	5.2.7.2
Modificação	5.1.8
Mais de Uma	5.1.9
Ângulo do Cano	5.2.7.3
Recoldrear	2.2.2.4/8.2.5
Substituição	5.1.7
Bom funcionamento e segurança	5.1.6
Coronha de Ombro	5.1.10
Condição de Pronto	8.1
Posição de Pronto	8.2.1

Coldre Amarrado à Perna	5.2.7.1
Puxada do Gatilho.....	5.1.4
Arma Curta (“Handgun”)	5.1/Ap. D
Arma que Cai no Chão	10.5.3/10.5.14
Arma Substituta	5.1.7
Barreiras	2.2.3
Barreiras de Subida	2.2.2
Calibre	
Mínimo	5.1.2
Divisões.....	Ap. D
Cano	
Ângulo Quando Coldreado.....	5.2.7.3
Direção.....	10.5.2
Carregador que Cai no Chão	5.5.3
Carregadores	
Divisão.....	Ap. D
Caídos.....	5.5.3
de Reserva	5.5.3
Categoria	6.3/Ap. A
Categoria Júnior.....	Ap. A2
Categoria Sênior	Ap. A2
<i>Chief Range Officer</i>	7.1.2
Cinto	
Especificações	5.2.3
Divisões e Regulamentos.....	Ap. D
Femininos.....	5.2.3.1
Cobertura	
Transponível.....	4.1.4.1/4.2.4
Intransponível	4.1.4.2
Cobertura Intransponível	
Escoras	2.2.6
Alvos Escondidos	4.1.4/4.2.4
Coldre	
Cinto.....	5.2.3
Mudar a Posição do	5.2.5.3
Escolha.....	5.2.6
Gatilho Encoberto	5.2.7.4
Coldre de Trabalho	5.2.7.5
Equipamento	5.2
Dentro de Túnel	10.5.4
Posição.....	5.2.5/Ap. F
Tira Retentora	5.2.5.3
Coldre Amarrado à Perna	5.2.7.1
Comitê de Arbitragem	
Composição.....	11.2
Procedimentos	11.5
Deliberações	11.6
Prazos	11.3
Veredicto	11.6
Competição	
Categorias.....	6.3/Ap. A
Divisões.....	6.2/Ap. D
Princípios Gerais	6.1
Níveis.....	Ap. A
Competição	
Definição.....	6.1.4
Diretor.....	7.1.6
Auxiliares.....	7.1
Pré-prova.....	6.6.2
Conduta Anti-esportiva	10.6
Construção da Pista	
Regulamentos Gerais.....	2.1
Critérios.....	2.2
Modificação.....	2.3
Coronha de Ombro	5.1.10

Cronógrafo	
Disponibilidade	5.6.1
Fator de Potência	5.6.1
Procedimento.....	5.6.3
Verificação.....	5.6.2
Cronograma	6.6
Defeito	
Equipamentos dos Competidores	5.7
Equipamentos de Pista	4.6
Defeitos na Arma	5.7
Defeitos no Equipamento do Competidor	5.7
Descrição da Pista (“Stage Briefing”)	
Informações.....	3.2
Alterações ou Modificações	3.2.3
Requisitos.....	3.2.1
Desqualificação	10.3
Disparo Acidental	10.4
Dedo no Guarda-Mato	10.5.8 to 10.5.10
Movimentos	10.5.10
Substâncias Proibidas	10.7
Membro da Equipe.....	6.4.6
Falta de Segurança no Manuseio da Arma	10.5
Comportamento Antiesportivo	10.6
Dificuldade.....	1.1.6
Disparo Acidental	10.4
Disparos Extras.....	9.4.5.1
Distância Mínima	
Alvos Metálicos	2.1.3
Diversidade	1.1.4
Divisão	
Excluída.....	6.2.5
Desqualificação.....	6.2.6
Deixar de Declarar	6.2.5
Deixar de Cumprir.....	6.2.5.1
Mais de Uma	6.2.4
Reconhecimento	6.2.1/Ap. A
Divisão Modified	Ap. D3
Divisão Open	Ap. D1
Divisão Production	Ap. D4
Droga	10.7
DVC.....	1.1.3
Empates	9.3
Equilíbrio: Velocidade, Precisão e Força	1.1.3
Equipes de Damas.....	Ap. A2
Equipes.....	6.4
Erro de Procedimento	10
Ajuda/Interferência	8.6
Alvos – Aproximação/Toque	9.1.1/9.1.2
Escora Impenetrável.....	9.1.6
Espera (“Standby”)	8.3.3
Estágio (“Stage”)	6.1.3
Estilo Livre.....	1.1.5
Exercícios Padrão (“Standard Exercises”)	6.1.2/1.2.2.1
Falta de Segurança no Manuseio da Arma	10.5
Falta de Utilização do Alvo	9.5.6
Alvos Móveis	9.9
Penalidade.....	10.2.7
Falta.....	10.2.1
Sem Disparo	10.2.1
Com Disparo	10.2.1
Fator de Potência.....	5.6
Ficha de Pontuação	9.7
Filiação a IPSC	
Fita na empunhadura.....	F4
Força	1.1.3

Gatilho	
Encoberto.....	
Puxada	5.2.7.4
Sapata.....	5.1.4/Ap. F2
	5.1.5
Homologação.....	1.3
ICS.....	6.7
Informações de Pista	
Regras Gerais.....	3.1
Normas Locais, Regionais e Nacionais.....	3.3
Descrição da Pista (“Stage Briefing”)	3.2
Insinuação.....	10.2.6
Interferência	8.6
Liga	6.1.6
Linha de Tiro	2.1.7
Linha de Tiro em Comum	2.1.7
Linhas de Falta (“Fault Lines”)	
Barreiras	2.2.3
Introdução ou Modificação de	2.3
Penalidades	10.2.1
Uso de	2.2.1
Maior.....	5.6.1.2
Manuseio de Arma de Fogo	
Área de Segurança	2.4/10.5.1
Inseguro.....	10.5.1
Mão Forte	1.1.5.3
Mão Fraca.....	1.1.5
Sacar	8.2.4
Marcadores de Tempo	9.10
Membro de Equipe	
Desqualificação	6.4.6
Substituição.....	6.4.4/5
Menor.....	5.6.1.1
Miras.....	5.1.3
Movimentos.....	8.5
Munição	
de Reserva	5.5.3
Insegura.....	5.5.6
Proibida.....	5.5.4
Municiadores Rápidos	5.5.2
Munições Carregadas.....	8.1.4
Obstáculos.....	2.1.6
Penalidade no Lugar de Requisito	10.2.11
Penalidades	10
Pista de Tiro	
Alterações	2.3
Comandos	8.3
Equipamento.....	4.6
Defeito nos Equipamentos	4.6
Administração	7
Range Master	7.1.5
Range Officer.....	7.1.1
Procedimentos	
Falsa Partida	8.6.4
Visada	8.7
Modificação/Revisão do Procedimento	3.2.3
Superfície	2.1.5
Pistas Curtas	1.2.1.1
Pistas de Tiro	
Gerais	1.1
Pistas de tiro	
Equilíbrio	1.2.1.4
Publicação de.....	3.1
Tipos de.....	1.2
Pistas Longas	1.2.1.3

Pistas Médias	1.2.1.2
Associação e Afiliação	6.5
Pistas Publicadas	3.1.1
Pontos do Estágio	9.2.2.1/9.2.3.1/ 9.2.4.1/9.2.6
Pontos Máximos	9.2
Pontuação	
Métodos.....	9.2
Erro de Tiro	9.4.2/9.4.3
Penalidades.....	10
Regras	9.5
Programas.....	9.11
Responsabilidade	9.8
Valores.....	9.4
Verificação	9.6
Pontuação <i>Comstock</i>	9.2.2
Penalidades	9.4
Pontuação Mínima	9.5.5
<i>Poppers</i>	
Configuração.....	Ap. C2
Operação e Calibre	Ap. C1
Pontuação.....	Ap. C2
Alvo	4.3
Dimensões e Pontuação.....	Ap. C2
Posições de Tiro	2.1.7
Pratos.....	4.3/Ap. C3
Prazo para Pedido de Arbitragem	11.3
Precisão.....	1.1.3
Procedimento de Apelação	11.5
Pronto	
Condições.....	8.1/8.2
Posições.....	8.2
Proteção de Olhos.....	5.4
Proteção de ouvido	5.4
Prova Paralela (“Shoot-Off”)	6.1.7
Qualidade	1.1.2
<i>Quartermaster</i>	7.1.4
Rasgos no Alvo	9.5.4
Recarga.....	8.4
Recoldrear	
Opção do Competidor	8.2.5
Pista de Tiro	8.2.5
Reconhecimento das Divisões, Categorias e Equipes	Ap. A2
Representação	6.5.2
Recusa do Competidor de Refazer a Pista	2.3.3.3
Retorno à Pista	10.2.9
Revolver	
Divisão.....	Ap. D5
Após a Pista de tiro.....	8.3.7
Condição de Pronto	8.1.1
Colocar no Chão	10.5.3
Segurança	
Desenho da Pista de Tiro	1.1.1
Óculos.....	5.4
Arma Curta (“Handgun”)	5.1.6
Responsabilidade da Organização Anfitriã	2.1.1
Posicionamento dos Alvos	2.1.4
Normas Locais	3.3
Série (“String”)	6.1.1
Status e Credenciais do Competidor	6.5
Substância Proibida	10.7
<i>Sweeping</i>	10.5.5
Taxa de Protesto	
Valor	11.4.1
Destino	11.4.2

Tempo Oficial.....	9.10
Tipos de Competição	6.1
Torneio	6.1.5
Túneis.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
Construção.....	2.2.5
Penalidades	10.2.5
Velocidade	1.1.3
<i>Virginia Count</i>	
Penalidades	9.2.3
Pontuação	9.4.5