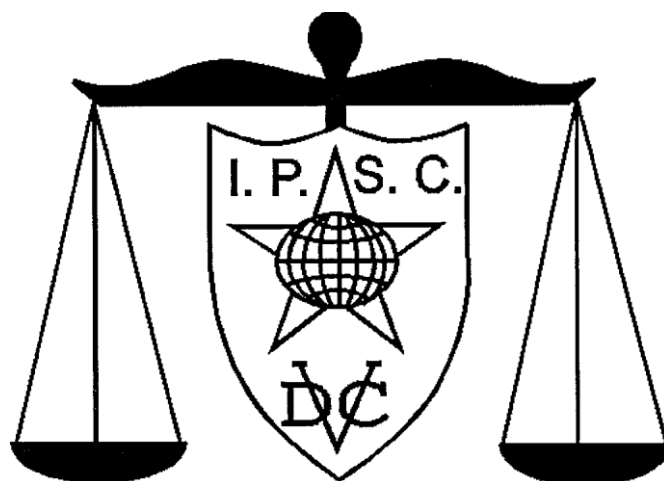




**INTERNATIONAL
PRACTICAL SHOOTING
CONFEDERATION**

REGRAS DE COMPETIÇÃO SHOTGUN

EDIÇÃO DE JANEIRO 2026 – BRASIL

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

Tel: +34 971 796 232 WhatsApp: +34 699 264 399
e-mail: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

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

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

Nota: O livro "REGRAS DE COMPETIÇÃO SHOTGUN" Edição em Português (**Brasil**) está em processo de finalização, caso encontre algum erro, por gentileza ajude-nos, informando através do e-mail: iroa.ipsc@gmail.com

Publicado em Janeiro de 2026

RELAÇÃO DE CONTEÚDOS

Página Nº

CAPÍTULO 1: PROJETO DE PISTA DE TIRO	1
1.1 PRINCÍPIOS GERAIS	1
1.1.1 Segurança	1
1.1.2 Qualidade	1
1.1.3 Equilíbrio	1
1.1.4 Diversidade	1
1.1.5 Estilo Livre	1
1.1.6 Dificuldade	1
1.1.7 Desafio	1
1.2 TIPOS DE PISTAS	1
1.2.1 Pistas de Tiro Gerais	1
1.2.1.1 Pistas Curtas	1
1.2.1.2 Pistas Médias	1
1.2.1.3 Pistas Longas	2
1.2.2 Pistas de Tiro Especiais	2
1.2.2.1 Classificatórias	2
1.2.2.2 Shoot-Off	2
1.3 SANCIONAMENTO DA IPSC	2
CAPÍTULO 2: ÁREA DE TIRO E CONSTRUÇÃO DA PISTA	3
2.1 REGULAMENTOS GERAIS	3
2.1.1 Construção Física	3
2.1.2 Ângulos Seguros de Tiro	3
2.1.3 Distâncias Mínimas	3
2.1.4 Localização dos Alvos	3
2.1.5 Superfície da Área	3
2.1.6 Obstáculos	3
2.1.7 Linhas de Tiro Comuns	3
2.1.8 Posicionamento dos Alvos	4
2.1.9 Bermas	4
2.1.10 Buchas Destacáveis	4
2.1.11 Munição de Chumbo Fino em Alvos de Papel	4
2.1.12 Munição Permitida	4
2.2 CRITÉRIOS DE CONSTRUÇÃO DE PISTA	4
2.2.1 Linhas de Falta	4
2.2.2 Não Aplicável	4
2.2.3 Barreiras	5
2.2.4 Não Aplicável	5
2.2.5 Túneis de Cooper	5
2.2.6 Cenários da Pista	5
2.2.7 Janelas e Portas	5
2.3 MODIFICAÇÕES DA CONSTRUÇÃO DA PISTA	5
2.4 ÁREAS DE SEGURANÇA	6
2.5 BAIA DE TESTE DE TIRO/REGULAGEM DE MIRA	6
2.6 ÁREAS PARA VENDEDORES	6
2.7 ÁREAS DE HIGIENE	6
CAPÍTULO 3: INFORMAÇÕES DA PISTA	7
3.1 REGULAMENTOS GERAIS	7
3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas	7
3.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas	7
3.2 BRIEFINGS: PROCEDIMENTOS POR ESCRITO DA PISTA	7
3.3 REGRAS LOCAIS, REGIONAIS E NACIONAIS	7
CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO	8
4.1 ALVOS – PRINCÍPIOS GERAIS	8
4.2 ALVOS APROVADOS IPSC – PAPEL	8
4.3 ALVOS APROVADOS IPSC – METAL	9
4.4 NÃO APLICÁVEL	10
4.5 ALVOS QUEBRÁVEIS E SINTÉTICOS	10
4.6 ALTERAÇÕES NO EQUIPAMENTO DA ÁREA DE TIRO OU SUPERFÍCIE	10
4.7 FALHA NOS EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO E OUTRAS QUESTÕES	10

CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR	11
5.1	ARMAS DE FOGO11
5.2	TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO E EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR12
5.3	ROUPAS APROPRIADAS13
5.4	PROTEÇÃO DOS OLHOS E OUVIDOS13
5.5	MUNIÇÃO E EQUIPAMENTOS RELACIONADOS13
5.6	CRONÓGRAFO E FATOR DE POTÊNCIA14
5.7	MAU FUNCIONAMENTO – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR15
5.8	MUNIÇÃO OFICIAL DA PROVA.....16
CAPÍTULO 6: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO	17
6.1	PRINCÍPIOS GERAIS17
6.1.1	Pista de Tiro17
6.1.2	Pista17
6.1.3	Prova ou Competição17
6.1.4	Torneio17
6.1.5	Grande Torneio17
6.1.6	Liga17
6.1.7	Soberania da Competição17
6.2	DIVISÕES DA COMPETIÇÃO17
6.3	CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO18
6.4	EQUIPES REGIONAIS18
6.5	CREDECIAIS E SITUAÇÃO DOS COMPETIDORES19
6.6	AGENDAMENTO E AGRUPAMENTO DOS COMPETIDORES20
6.7	SISTEMA INTERNACIONAL DE CLASSIFICAÇÃO20
CAPÍTULO 7: GERENCIAMENTO DA COMPETIÇÃO	21
7.1	OFICIAIS DE PROVA21
7.1.1	Range Officer ("RO")21
7.1.2	Chief Range Officer ("CRO")21
7.1.3	Stats Officer ("SO")21
7.1.4	Quartermaster ("QM")21
7.1.5	Range Master ("RM")21
7.1.6	Diretor de Prova ("MD")21
7.2	AÇÕES DISCIPLINARES DOS OFICIAIS DE PROVA21
7.3	NOMEAÇÃO DOS OFICIAIS21
CAPÍTULO 8: A PISTA DE TIRO	22
8.1	CONDIÇÕES DE PRONTO DAS ARMAS22
8.2	CONDIÇÃO DE PRONTO DO COMPETIDOR22
8.3	COMANDOS DE PISTA23
8.3.1	"Carregar E Ficar Pronto" ou "Ficar Pronto"23
8.3.2	"Você Está Pronto?"23
8.3.3	"A Espera"23
8.3.4	"Sinal de Início"23
8.3.5	"Pare"23
8.3.6	"Se Terminou, Descarregue E Mostre Vazia"23
8.3.7	"Se Vazia, Percute, Câmara Aberta"23
8.3.8	"Pista Fria"24
8.3.9	Sinais Visuais e/ou Físicos24
8.3.10	Cheragem de Cronógrafo e de Conformidade de Equipamento24
8.4	CARREGANDO, RECARREGANDO OU DESCARREGANDO DURANTE A PISTA DE TIRO.....24
8.5	MOVIMENTO24
8.6	AJUDA OU INTERFERÊNCIA.....24
8.7	VISADAS, TIRO A SECO E INSPEÇÃO DE PISTA.....25
CAPÍTULO 9: PONTUAÇÃO	26
9.1	REGULAMENTOS GERAIS.....26
9.1.1	Aproximando-se dos Alvos26
9.1.2	Tocando os Alvos26
9.1.3	Alvos Restaurados Prematuramente26
9.1.4	Alvos Não Restaurados26
9.1.5	Impenetrável26

CAPÍTULO 9: PONTUAÇÃO (continuação)	26
9.1.6 Cobertura Intransponível	26
9.1.7 Madeiras dos Suportes dos Alvos	27
9.1.8 Impactos de Chumbo Fino em Alvos de Papel	27
9.2 MÉTODO DE PONTUAÇÃO	27
9.3 EMPATES DE PONTUAÇÃO	27
9.4 VALORES DE PONTUAÇÃO E PENALIDADE DOS ALVOS	27
9.5 POLÍTICA DE PONTUAÇÃO DE ALVOS	28
9.6 VERIFICAÇÃO DA PONTUAÇÃO E CONTESTAÇÃO	29
9.7 SÚMULAS DE PONTUAÇÃO	29
9.8 RESPONSABILIDADE DA PONTUAÇÃO	30
9.9 PONTUAÇÃO DE ALVOS QUE DESAPARECEM	31
9.10 TEMPO OFICIAL	31
9.11 PROGRAMAS DE APURAÇÃO	31
CAPÍTULO 10: PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÕES	32
10.1 PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – REGULAMENTOS GERAIS	32
10.2 PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – EXEMPLOS ESPECÍFICOS	32
10.3 DESQUALIFICAÇÃO – REGULAMENTOS GERAIS	33
10.4 DESQUALIFICAÇÃO – DISPARO ACIDENTAL	33
10.5 DESQUALIFICAÇÃO – MANUSEIO INSEGURO DA ARMA	34
10.6 DESQUALIFICAÇÃO – COMPORTAMENTO ANTIESPORTIVO	35
10.7 DESQUALIFICAÇÃO – SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS	35
CAPÍTULO 11: APELAÇÃO DE ARBITRAGEM E INTERPRETAÇÃO DE REGRAS	36
11.1 PRINCÍPIOS GERAIS	36
11.1.1 Administração	36
11.1.2 Direito de Apelação	36
11.1.3 Apelações	36
11.1.4 Apelação ao Comitê	36
11.1.5 Guarda de Provas	36
11.1.6 Preparação da Apelação	36
11.1.7 Dever do Oficial de Prova	36
11.1.8 Dever do Diretor de Prova	36
11.1.9 Dever do Comitê de Arbitragem	36
11.2 COMPOSIÇÃO DO COMITÊ	36
11.2.1 Provas de Nível III ou Superiores	36
11.2.2 Provas de Nível I ou II	36
11.3 LIMITES DE TEMPO E SEQUÊNCIAS	37
11.3.1 Limites de Tempo para Pedido de Arbitragem	37
11.3.2 Limites de Tempo para Tomada de Decisão	37
11.4 TAXAS	37
11.4.1 Valor	37
11.4.2 Destino da Taxa	37
11.5 REGRAS DE PROCEDIMENTO	37
11.5.1 Deveres do Comitê e Procedimentos	37
11.5.2 Submissão	37
11.5.3 Audiência	37
11.5.4 Testemunhas	37
11.5.5 Interrogatórios	37
11.5.6 Opiniões	37
11.5.7 Inspeção da Área	37
11.5.8 Influência Indevida	37
11.5.9 Deliberação	37
11.6 VEREDITO E AÇÕES SUBSEQUENTES	37
11.6.1 Decisão do Comitê	37
11.6.2 Execução da Decisão	37
11.6.3 A Decisão É Definitiva	38
11.6.4 Ata	38
11.7 APELAÇÕES POR PARTE DE TERCEIROS	38
11.8 INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS	38

CAPÍTULO 12: ASSUNTOS DIVERSOS	39
12.1 APÊNDICES.....	39
12.2 IDIOMA.....	39
12.3 ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE.....	39
12.4 GÊNERO.....	39
12.5 GLOSSÁRIO.....	39
12.6 MEDIDAS.....	40
APÊNDICE A1: NÍVEIS DE COMPETIÇÃO IPSC	41
APÊNDICE A2: RECONHECIMENTO IPSC	42
APÊNDICE A3: TABELA DE ELIMINAÇÃO DO SHOOT-OFF	44
APÊNDICE A4: PROPORÇÃO APROVADA DE PISTAS	45
APÊNDICE B1: APRESENTAÇÃO DO ALVO	46
APÊNDICE B2: Alvo IPSC	47
APÊNDICE B3: Mini Alvo IPSC	48
APÊNDICE B4: Alvo Universal IPSC	49
APÊNDICE B5: Alvo A4/A IPSC.....	50
APÊNDICE B6: Alvo A3/B IPSC.....	51
APÊNDICE C1: CALIBRAÇÃO E TESTE DE ALVO	52
APÊNDICE C2: Poppers IPSC	54
APÊNDICE C3: Plates Metálicos IPSC	55
APÊNDICE C3a: MONTAGEM DOS SUPORTES DOS PLATES METÁLICOS IPSC	56
APÊNDICE C4: FORMULÁRIO DE RELATÓRIO DIÁRIO DO CRONÓGRAFO	57
APÊNDICE D: Divisões SHOTGUN	58
APÊNDICE E1: DIAGRAMA DA POSIÇÃO DE PRONTO DO COMPETIDOR	60
APÊNDICE E2: TIPOS DE CARTUCHOS/MUNIÇÃO.....	61
APÊNDICE F1: Sinais Manuais de Pontuação.....	63
ÍNDICE.....	64

CAPÍTULO 1: PROJETO DE PISTA DE TIRO

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

1.1 PRINCÍPIOS GERAIS

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

1.2 TIPOS DE PISTAS

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

1.2.1 PISTAS DE TIRO GERAIS:

- 1.2.1.1 **Pistas Curtas:** Não devem exigir mais do que **8 disparos** para serem completadas, estando restritas ao máximo de **12 impactos** pontuáveis.
- 1.2.1.2 **Pistas Médias:** Não devem exigir mais do que **16 disparos** para serem completadas, estando

restritas ao máximo de 24 impactos pontuáveis. O projeto e construção não devem exigir mais do que 8 tiros a serem disparados a partir de um único local ou ponto de observação.

- 1.2.1.3 **Pistas Longas:** Não devem exigir mais do que **28 disparos** para serem completadas, estando restritas **ao máximo de 32 impactos** pontuáveis. O projeto e construção não devem exigir mais do que do que 8 tiros a serem disparados a partir de um único local ou ponto de observação. Uma pista de tiro com mais de 24 disparos não deve estipular uma arma descarregada como condição inicial desta pista.
- 1.2.1.4 O **Balanceamento aprovado** para uma competição de IPSC sancionada é a proporção de 3 pistas Curtas, para 2 pistas Médias e 1 pista Longa (3-2-1). (ver Proporções Aprovadas para Pistas no APÊNDICE A4).
- 1.2.1.5 **Condição de Pronto da Arma** com a câmara vazia e/ou alojamento do carregador/cilindro/tubo vazio (ver Capítulo 8) **NÃO** deveria ser requerida para mais do que 25% das pistas de tiro em uma competição.

1.2.2 PISTAS DE TIRO ESPECIAIS:

- 1.2.2.1 **Classificatórias** – Pistas de Tiro autorizadas pelo Diretor Regional e/ou IPSC, que estão disponíveis para competidores que buscam uma classificação regional e/ou internacional. Pistas Classificatórias devem ser montadas de acordo com essas regras e diagramas e serem conduzidas em total acordo com as notas e diagramas que as acompanham. Os resultados devem ser submetidos à entidade autorizadora, no formato requerido (com as taxas aplicáveis, se alguma), para serem reconhecidos.
- 1.2.2.2 **"Shoot-Off"** – Um evento conduzido separadamente de uma competição. Dois competidores elegíveis engajam simultaneamente duas séries de alvos idênticas e adjacentes em um processo de um ou mais turnos de eliminação (ver APÊNDICE A3). Recomenda-se que sejam usados alvos metálicos, e que o último alvo para cada competidor seja montado de forma a se sobrepor ao do outro competidor quando for derrubado, com o vencedor sendo o competidor cujo alvo está por baixo. Cada série de alvos não deve exceder **8 disparos** e cada competidor pode ser obrigado a realizar uma recarga obrigatória depois de atirar no seu primeiro alvo e antes de atirar no seu último alvo. As violações estão sujeitas a perda automática do turno do **"Shoot-Off"**.

1.3 SANCIONAMENTO DA IPSC

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

CAPÍTULO 2: ÁREA DE TIRO E CONSTRUÇÃO DA PISTA

Os seguintes regulamentos gerais de construção de pistas listam os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro em competições de IPSC. Projetistas de pistas, organizações anfitriãs e oficiais são governados por esses regulamentos.

2.1 REGULAMENTOS GERAIS

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

2.1.2 ÂNGULOS SEGUROS DE TIRO – As pistas de tiro devem sempre ser construídas levando-se em consideração os ângulos de tiro seguros. Deve-se levar em consideração a construção segura do alvo e sua armação e o ângulo de possíveis ricochetes. Quando apropriado, as dimensões físicas e a adequação dos para-balas do fundo e laterais ("*downrange*") devem fazer parte do processo de construção. A menos que especificado de outra forma, o ângulo máximo padrão do cano é 90 graus em todas as direções, medidos a partir da frente do competidor voltado diretamente para o centro do para-balas do fundo ("*downrange*"). Violações estão sujeitas à Regra 10.5.2.

2.1.2.1 Sujeitos a orientação e aprovação do Diretor Regional, ângulos específicos (reduzidos ou expandidos) para pistas ou áreas de tiro podem ser permitidos. Violações estão sujeitas à Regra 10.5.2. Todos os detalhes aplicáveis aos ângulos e qualquer fator condicional (ex.: um ângulo vertical reduzido do cano só se aplica quando um dedo estiver dentro do guarda-mato) deveriam ser publicados antes da competição e ser incluídos no procedimento por escrito ("*briefing*") da pista de tiro (ver também Seção 2.3).

2.1.3 DISTÂNCIAS MÍNIMAS: Sempre que alvos metálicos ou coberturas metálicas são usados na pista de tiro, distâncias mínimas são necessárias enquanto efetuam-se os disparos. Sempre que possível, isso deve ser feito com barreiras físicas. Se Linhas de Falta são usadas para limitar a aproximação do competidor aos alvos metálicos, elas devem ser colocadas mais longe para que o competidor possa, involuntariamente, infringir a linha de falta e ainda estar fora da distância mínima (ver Regra 10.4.7). O mesmo cuidado deveria ser dado ao cenário de metal na linha de tiro.

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

2.1.3.2 **Distâncias Mínimas** para Disparos de **Balote** ("*Slug*") - A distância mínima é de 40 metros. As Linhas de Falta devem ser colocadas a pelo menos 41 metros dos alvos ou cobertura metálica.

2.1.4 LOCALIZAÇÃO DOS ALVOS – Quando uma pista é construída para incluir locais de alvos que não estão diretamente para para-balas ("*downrange*"), os organizadores e oficiais devem proteger ou restringir as áreas periféricas que os competidores, oficiais ou espectadores têm acesso. Cada competidor deve ter permissão para resolver o problema competitivo de sua própria maneira e não deve ser impedido por ser forçado a agir de qualquer maneira que possa causar uma ação insegura. Os alvos devem ser dispostos de forma que ao se atirar neles como são apresentados não façam com que os competidores violem os ângulos de tiro seguros.

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

2.1.6 OBSTÁCULOS – Obstáculos naturais ou criados em uma pista de tiro deveriam permitir razoáveis variações na altura e constituição física dos competidores, e deveriam ser construídos para proporcionar segurança razoável para todos os competidores, Oficiais de Prova e espectadores.

2.1.7 LINHAS DE TIRO COMUNS – Pistas de tiro onde múltiplos competidores são requisitados a atirar simultaneamente de uma linha de tiro comum (ex.: "*Shoot-Off*"), devem proporcionar um mínimo de 3 metros

de espaço livre entre cada competidor.

- 2.1.8 POSICIONAMENTO DE ALVOS** – Deve-se tomar cuidado com o posicionamento físico dos alvos de papel para prevenir uma transfixação ("*shoot through*").
- 2.1.8.1 O posicionamento dos alvos deveria ser claramente marcado nos suportes para a troca de alvos e os suportes deveriam estar fixados de forma segura ou sua localização deveria estar claramente marcada na superfície da área para garantir consistência durante toda a competição. Além disso, os tipos de alvos deveriam ser identificados nas molduras ou suportes antes do início da competição para garantir que um alvo pontuável não seja trocado por um alvo de penalidade ("*no-shoot*") após o início da competição.
- 2.1.8.2 Quando Alvos de Papel e Alvos Metálicos são usados próximos em uma pista de tiro, deve-se tomar cuidado para minimizar o risco de respingos dos alvos metálicos atingirem os alvos de papel.
- 2.1.8.3 Quando Poppers IPSC são utilizados em uma pista, deveríamos tomar cuidado para garantir que o local ou área de fundação está preparada para proporcionar uma operação consistente (ex.: não folgar ou mudar de posição após sucessivas quedas) durante a competição.
- 2.1.8.4 **Alvos Estáticos** (ou seja, aqueles que não são ativados) não devem ser apresentados em um ângulo maior que 90 graus da vertical.
- 2.1.9 BERMAS** – Todas as bermas são “zonas proibidas” para todas as pessoas em todos os momentos, exceto quando o acesso a elas for especificamente permitido por um Range Officer (ver Seção 10.6).
- 2.1.10 BUCHAS DESTACÁVEIS** – Alguns tipos de munição balote ("*slug*") possuem buchas destacáveis e em cartuchos de chumbo grosso – SG ("*buckshot*"), as buchas são separadas dos bagos. Com base nessas informações, os alvos deveriam ser "apoiados" (ex.: chapa de compensado ou outro material rígido de espessura similar) ou dispostos em distância superior. A distância de 10 metros é a recomendada para cartuchos do tipo SG, para prevenir que as buchas perfurem os alvos de papel.
- 2.1.11 MUNIÇÃO DE CHUMBO FINO EM ALVOS DE PAPEL** – Um competidor nunca deve ser obrigado a engajar alvos de papel usando munições de chumbo fino ("*birdshot*").
- 2.1.12 MUNIÇÃO PERMITIDA** – As pistas de tiro devem indicar um único tipo permitido de munição, ou seja, chumbo fino ("*birdshot*"), chumbo grosso – SG ("*buckshot*") ou balote ("*slug*").

2.2 CRITÉRIOS DE CONSTRUÇÃO DE PISTA

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

- 2.2.1 LINHAS DE FALTA** – O movimento do competidor deveria ser preferencialmente restringido pelo uso de barreiras físicas, contudo, o uso de linhas de falta é permitido como se segue:
- 2.2.1.1 Para prevenir avanços ou recuos inseguros ou irreais aos alvos;
- 2.2.1.2 Para simular o uso de barreiras físicas e/ou coberturas;
- 2.2.1.3 Para definir os limites de uma área geral de tiro (área designada) ou parte dela;
- 2.2.1.4 As linhas de falta devem ser fixadas firmemente no local, devem se elevar a pelo menos 2 centímetros acima do nível do chão, deveriam ser construídas de madeira ou outro material rígido, e deveriam ser de uma cor consistente (preferencialmente vermelho), em todas as pistas de tiro (COF) em uma competição. A não ser que usadas de forma contínua para definir os limites de uma área de tiro geral, as linhas de falta devem ter no mínimo 1,5 metros de comprimento, mas são consideradas como estendendo-se ao infinito.
- 2.2.1.5 Se uma pista de tiro tem um caminho visivelmente delineado por linhas de falta e/ou uma área de tiro claramente demarcada, qualquer competidor que pegue um atalho e pise no chão fora do caminho e/ou área de tiro incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado depois de ter passado pelo atalho.
- 2.2.2** Não aplicável.

2.2.3 BARREIRAS – Devem ser construídas da seguinte forma:

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

2.2.3.2 Elas deveriam incluir Linhas de Falta projetando-se para trás no nível do solo a partir das bordas laterais.

2.2.4 Não aplicável.

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

2.2.6 CENÁRIOS DA PISTA – Onde esses itens são utilizados com a intenção de suportar um competidor em movimento ou atirando em alvos, eles devem ser construídos tendo como prioridade a segurança dos competidores e Oficiais de Prova. Devem ser feitas provisões para permitir que os Oficiais de Prova monitorem e controlem seguramente as ações dos competidores o tempo todo. O cenário deve ser suficientemente forte para suportar o uso por todos os competidores.

2.2.7 JANELAS E PORTAS – Devem ser colocadas a uma altura alcançável pela maioria dos competidores, com uma plataforma robusta disponível para os outros, se solicitado, sem penalizações.

2.3 MODIFICAÇÕES NA CONSTRUÇÃO DA PISTA

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

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

2.3.3 Caso o Range Master aprove qualquer ação desse tipo depois do início da competição, ele deve também:

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

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

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

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

2.3.4.1 Um competidor que foi desqualificado em uma pista que é subsequentemente excluída da prova, poderá ser reintegrado, se o mais alto nível de apelação solicitado pelo competidor (ou seja, o Range Master ou o Comitê de Arbitragem, conforme o caso), considere que a desqualificação está diretamente relacionada com as razões pelas quais a pista foi excluída.

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

2.3.6 Se o Range Master (em conjunto com o Diretor de Prova) considerar que as condições climáticas ou quaisquer outras, tenham afetado ou venham a poder afetar seriamente a segurança e/ou a condução da prova, ele pode

ordenar que toda atividade de tiro seja suspensa, até que ele emita uma orientação de "reiniciar os tiros".

2.4 ÁREAS DE SEGURANÇA

- 2.4.1** A organização anfitriã é responsável pela construção e fornecimento de um número suficiente de Áreas de Segurança para a competição. Elas deveriam ser convenientemente posicionadas e devem ser facilmente identificadas por sinalização.
- 2.4.2** As Áreas de Segurança devem ter uma mesa e avisos sobre a direção segura do cano e limites claramente identificados. Se um para-balas e/ou paredes laterais forem incluídas, elas devem ser de material capaz de conter cartuchos disparados. Áreas de Segurança em torneios e competições de armas longas devem incluir um número suficiente de racks de armas adjacentes, mas não dentro, da área de segurança para armazenamento seguro de carabinas com calibre de pistola, mini rifles, espingardas e rifles de forma que os canos fiquem para cima.
- 2.4.3** É permitido aos competidores usar as áreas de segurança sem supervisão para as atividades relacionadas abaixo, desde que eles se mantenham dentro dos limites da área de segurança e a arma esteja apontando para uma direção segura. Violações podem estar sujeitas a desqualificação (ver Regra 10.5.1).
- 2.4.3.1** Colocar e retirar armas da caixa, e coldrear armas descarregadas.
- 2.4.3.2** Praticar a montagem, saque, tiro a seco ("*dry-firing*") e recoldreamento de armas descarregadas.
- 2.4.3.3** Praticar a inserção e remoção de carregadores vazios e/ou ciclar a ação de uma arma de fogo.
- 2.4.3.4** Fazer inspeções, desmontagem, limpeza, reparos e manutenção de armas de fogo, partes componentes e outros acessórios.
- 2.4.4** Munição falsa ou cartuchos vivos, sejam soltos, embalados ou dentro de carregadores ou dispositivos de recarga rápida ("*speed loaders*"), NÃO DEVEM SER MANUSEADOS na Área de Segurança sob qualquer circunstância (ver Regra 10.5.13).

2.5 BAIÁ DE TESTE DE TIRO/REGULAGEM DE MIRA

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

2.6 ÁREAS PARA VENDEDORES

- 2.6.1** Vendedores (ou seja, indivíduos, empresas e outras entidades exibindo ou vendendo mercadorias em uma prova de IPSC) são os únicos responsáveis pelo manuseio seguro e a segurança de seus produtos e outros itens sob seus cuidados, garantindo que eles sejam exibidos em uma condição que não coloquem em perigo qualquer pessoa. As armas de fogo montadas devem ser desativadas antes de serem exibidas.
- 2.6.2** O Range Master (em conjunto com Diretor de Prova) deve delimitar claramente a área de vendedores, e ele pode publicar um "Guia de Práticas Aceitáveis" para todos os vendedores, que são responsáveis por sua implementação em respeito à sua própria mercadoria.
- 2.6.3** Os competidores podem manusear as armas descarregadas do vendedor enquanto estiverem totalmente dentro da Área de Vendas tendo cuidado razoável para garantir que o cano não seja apontado para nenhuma pessoa durante o manuseio.

2.7 ÁREAS DE HIGIENE

- 2.7.1** Um número suficiente de Áreas de Higiene, com pias e produtos para lavagem das mãos, deveria ser provisionado ao lado dos banheiros e perto da entrada das áreas de alimentação.

CAPÍTULO 3: INFORMAÇÕES DA PISTA

3.1 REGULAMENTOS GERAIS

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

3.1.1 PISTAS DE TIRO PUBLICADAS – Os competidores registrados e/ou seus Diretores Regionais devem ter a mesma informação da pista de tiro, dentro do mesmo período de aviso, antes da competição. As informações podem ser fornecidas por meios físicos ou eletrônicos, ou por referência a um site (ver também Seção 2.3).

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

3.2 BRIEFINGS: PROCEDIMENTOS POR ESCRITO DA PISTA

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

- Alvos de Pontuação (tipos e quantidades);
- Número de Impactos requeridos;
- Número de acertos pontuados para alvos de papel (se não for o padrão);
- Tipo de Munição;
- Condição de Pronto da Arma (veja Seção 8.1);
- Posição de Início (ver Regra 3.2.2, Seção 8.2 e Apêndice E1/E2);
- Sinal de Início: audível ou visual;
- Procedimento.

3.2.2 O Range Officer encarregado da pista de tiro DEVE LER O "*BRIEFING*" ESCRITO DA PISTA, PALAVRA POR PALAVRA, para cada "*squad*". O Range Officer deve demonstrar visualmente a Posição de Início (por uso de imagem ou demonstrar fisicamente) em todos os níveis de competições.

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

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

3.3 REGRAS LOCAIS, REGIONAIS E NACIONAIS

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

CAPÍTULO 4: EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO

4.1 ALVOS – PRINCÍPIOS GERAIS

4.1.1 Somente alvos aprovados pela Assembleia da IPSC, em total conformidade com as especificações nos APÊNDICES B e C, e alvos quebráveis (ver Regra 4.5.1), devem ser usados nas competições de Armas Longas IPSC.

4.1.1.1 Se um ou mais alvos de uma competição não estão exatamente em conformidade com as especificações declaradas, e se alvos substitutos com as corretas especificações não estiverem disponíveis, o Range Master deve decidir se a variação é ou não aceitável para essa competição, e quais disposições da Seção 2.3 dessas regras serão aplicadas, se houver. Contudo, a decisão do Range Master afetará somente a competição em andamento, e não será precedente para competições futuras realizadas no mesmo local, ou qualquer uso subsequente dos alvos em questão em outra competição.

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

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

Os seguintes TIPOS e TAMANHOS de Alvos **NÃO DEVEM** ser incluídos juntos no mesmo conjunto (arranjo ou agrupamento) de Alvos:

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

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

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

4.1.2.2 A frente dos Alvos Metálicos pontuáveis pode ser pintada numa única cor, de preferência branco, ou pode estar sem pintura.

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

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

4.1.4.1 Coberturas usadas para esconder todo ou uma parte de um alvo serão consideradas intransponíveis. Sempre que possível elas não deveriam ser simuladas, mas construídas usando-se materiais impenetráveis (ver Regra 2.1.3). Cobertura intransponível não deve ter a forma de um alvo IPSC inteiro.

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

4.1.6 Somente Alvos IPSC e mecanismos operados mecanicamente ou eletricamente, podem ser usados para ativar Alvos Móveis.

4.2 ALVOS IPSC APROVADOS – PAPEL

4.2.1 Existem **CINCO** Alvos de Papel IPSC aprovados para uso em competições de IPSC Shotgun (consulte o

APÊNDICE B).

- 4.2.1.1 Os Alvos Universal, Alvos A4/A e Alvos A3/B podem ser incluídos juntamente com outros alvos de papel na mesma pista de tiro.
- 4.2.2** Alvos de Papel devem ter linhas de pontuação e 0,5 cm (Mini Alvos 0,3 cm) de bordas de não pontuação claramente marcadas na frente do alvo. Contudo, as linhas de pontuação e bordas de não pontuação não deveriam ser visíveis além de 10 metros de distância.
- 4.2.2.1 A frente dos Alvos de Papel de Penalidade ("*No-Shoots*") deve incluir uma borda suficientemente distinta de não pontuação. Na ausência de perfurações ou outras marcas adequadas, o Range Master deve garantir que todos os "*No-Shoots*" afetados tenham uma borda de substituição de 0,5 cm (Mini Alvos 0,3 cm) desenhada ou aplicada sobre eles.
- 4.2.3** Quando a Área Pontuável deve ser parcialmente escondida, os projetistas de pista devem simular coberturas intransponíveis com uma das seguintes maneiras:
- 4.2.3.1 Escondendo realmente uma parte do Alvo (ver Regra 4.1.4.1); ou
- 4.2.3.2 Cortando os alvos fisicamente para remover a parte considerada escondida pela cobertura intransponível. Nesses alvos devem ser aplicadas bordas substitutas de 0,5 cm (Mini Targets 0,3 cm) de não pontuação, que devem se estender pelo comprimento total da área cortada (ver Regra 4.2.2); ou
- 4.2.3.3 Pintando ou colocando fita com um limite nitidamente definido na parte do alvo que se considera estar escondida pela cobertura intransponível e com uma única cor visível e contrastante;
- 4.2.3.4 Quando os alvos de papel são parcialmente escondidos, cortados fisicamente, pintados ou, cobertos com fita, pelo menos uma parte de todas as zonas de pontuação deve permanecer visível.
- 4.2.4** Coberturas intransponíveis (e "*no-shoots*" sobrepostos) não devem esconder completamente a zona A (Alpha) de um Alvo de Papel parcialmente escondido.

4.3 ALVOS IPSC APROVADOS – METAL

4.3.1 REGRAS GERAIS:

- 4.3.1.1 Alvos Metálicos pontuáveis ou de penalidade ("*no-shoots*") que podem acidentalmente girar e ficar com a borda para frente ou ficar meio de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar na perda do sancionamento IPSC.
- 4.3.1.2 Alvos Metálicos pontuáveis ou de penalidade ("*no-shoots*") que um Range Officer considere ter caído ou tombado devido ao seu aparato de suporte ter sido atingido, ou por qualquer outra condição (ex.: ação do vento, ricochete, ser atingido por uma bucha de shotgun etc), será tratado como falha de equipamento (ver Regra 4.7.1).
- 4.3.1.3 Alvos Metálicos pontuáveis ou "*no-shoots*" não têm uma borda de não pontuação.
- 4.3.1.4 Alvos Metálicos pontuáveis ou "*no-shoots*" devem ser atingidos por um projétil e cair ou tombar para pontuar.

4.3.2 POPPERS IPSC:

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

4.3.3 PLATES IPSC:

- 4.3.3.1 Plates Metálicos de vários tamanhos podem ser utilizados (ver APÊNDICE C3).
- 4.3.3.2 Não aplicável.
- 4.3.3.3 Plates Metálicos que não caem ou tombam quando atingidos inicialmente, mas que caem ou tombam quando atingidos com um tiro subsequente, não estão sujeitos a "*reshoot*".

4.3.4 ALVOS DE PENALIDADE:

- 4.3.4.1 Poppers e Plates Metálicos de Penalidade ("*no-shoots*") ao serem atingidos devem cair, tombar ou se autoindicar para pontuar. Se atingidos, eles deveriam ser repintados durante o processo de pontuação.

4.4 NÃO APLICÁVEL

4.5 ALVOS QUEBRÁVEIS E SINTÉTICOS

- 4.5.1 Alvos Quebráveis, tais como discos de cerâmica ("*clay pigeons*") ou azulejos/ladrilhos ("*tiles*"), podem ser usados como alvos pontuáveis, mas não podem ser usados como "*no-shoots*" em competições de IPSC Shotgun.
- 4.5.2 Alvos Sintéticos (ex.: alvos "auto restauráveis" etc), algumas vezes usados por estandes internos ou cobertos, não devem ser usados em competições de Nível III ou superiores. Contudo, sujeito a aprovação prévia por escrito do Diretor Regional, Alvos Sintéticos podem ser usados em competições de Nível I e II dentro da sua Região.

4.6 ALTERAÇÕES NO EQUIPAMENTO DA ÁREA DE TIRO OU SUPERFÍCIE

- 4.6.1 O competidor não deve interferir, em qualquer momento, com a superfície da área de tiro, folhagem natural, construções, cenário ou outro equipamento da área de tiro (incluindo alvos, suporte de alvos, e ativadores de alvos). Violações podem resultar em 1 penalidade de procedimento por ocorrência, a critério do Range Officer.
- 4.6.2 O competidor pode solicitar que os Oficiais de Prova tomem ações corretivas para garantir a consistência relativa à superfície, à apresentação dos alvos e/ou qualquer outro assunto. O Range Master terá autoridade final relativa a todas as solicitações.

4.7 FALHA NOS EQUIPAMENTOS DA PISTA DE TIRO E OUTRAS QUESTÕES

- 4.7.1 Os equipamentos da Área de Tiro devem apresentar desafios justos e equilibrados para todos os competidores. Falhas no equipamento incluem, mas não são limitadas ao deslocamento de alvos de papel, ativação prematura de alvos metálicos ou alvos móveis, mau funcionamento de equipamentos operados mecanicamente ou eletricamente e falhas de cenário tais como aberturas, portas e barreiras.
- 4.7.1.1 A declaração e/ou uso de qualquer arma de fogo como "equipamento da área de tiro" é proibida.
- 4.7.2 Um competidor que não foi capaz de terminar uma pista de tiro devido a falha de equipamento, ou se um alvo metálico ou alvo móvel não foi rearmado antes de sua tentativa em uma pista de tiro, deve fazer o "*reshoot*" depois que ações corretivas forem tomadas.
- 4.7.2.1 Alvos de Papel não restaurados/obreados, não são considerados falhas de equipamentos (ver Regra 9.1.4).
- 4.7.2.2 Se o Range Master considerar que um ou mais alvos em uma pista de tiro estão com defeito e/ou estão sendo apresentados de forma significativamente diferente de apresentações anteriores, ele pode oferecer um "*reshoot*" ao(s) competidor(es) afetado(s).
- 4.7.3 Mau funcionamento crônico de um equipamento em uma pista de tiro pode resultar na remoção dessa pista dos resultados da competição (ver Regra 2.3.4).

CAPÍTULO 5: EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

5.1 ARMAS DE FOGO

- 5.1.1** As armas são regulamentadas por Divisões (ver APÊNDICE D); no entanto, as pistas de tiro devem manter sua consistência em todas as Divisões.
- 5.1.2** O calibre mínimo para shotguns utilizadas em competições de IPSC Shotgun é o 20 gauge (20 bore).
- 5.1.3 MIRAS:**
- Tipos de mira identificados pela IPSC:
- 5.1.3.1** Mira Aberta é um dispositivo de pontaria, fixado na arma, que não utiliza circuitos eletrônicos nem lentes. Inserções de fibra ótica não são consideradas lentes.
- 5.1.3.2** Mira Ótica/Eletrônica é um dispositivo de pontaria (inclusive lanternas) fixado na arma que utiliza circuitos e/ou lentes eletrônicos.
- 5.1.3.3** "Miras a laser" são dispositivos de mira instalados em uma arma de fogo que projetam um feixe no alvo, fornecendo um ponto de referência visual. Elas não são permitidas em provas de IPSC.
- 5.1.3.4** O Range Master é a autoridade final na classificação das miras usadas na competição de IPSC e/ou em sua conformidade com as regras, incluindo as Divisões do APÊNDICE D.
- 5.1.4** A não ser quando exigido por uma Divisão (ver APÊNDICE D), não há restrição quanto ao peso da puxada do gatilho da arma, mas o mecanismo do gatilho deve apresentar permanentemente funcionamento seguro.
- 5.1.5** Gatilhos e/ou teclas/sapatos de gatilho que se estendam além da largura do guarda-mato são expressamente proibidos. Contudo, armas de fogo fornecidas originalmente com "gatilhos ou guarda-matos de inverno" poderão ser utilizadas desta forma, desde que este conjunto tenha sido desenvolvido, produzido e fornecido como peça original (OFM) dessa da arma, e somente quando as condições climáticas exijam seu uso.
- 5.1.6** As armas devem estar em condições de uso e seguras. Os Range Officers podem exigir o exame da arma ou equipamento do competidor, a qualquer hora, para verificar se funcionam de forma segura. Se qualquer item for declarado sem condições de uso ou inseguro por um Range Officer, ele deve ser retirado da competição até que seja reparado de forma a satisfazer o Range Master (ver também Regra 5.7.5).
- 5.1.7** Os competidores devem usar a mesma arma de fogo, cano e tipo de mira em todas as pistas de tiro de uma competição. Isto inclui tubos de recarga que não devem ser trocados, a menos que sejam trocados como parte da recarga de rotina durante uma pista de tiro. No entanto, no caso da arma de fogo e/ou mira original de um competidor tornar-se inutilizável ou insegura durante uma competição, o competidor deve, antes de usar uma arma de fogo e/ou mira substituta, obter permissão do Range Master que pode aprovar a substituição, desde que seja satisfeito:
- 5.1.7.1** A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão em questão; e é do mesmo tipo, ação e calibre e está equipada com o mesmo tipo de mira.
- 5.1.7.2** No uso da arma substituta o competidor não terá vantagem; e
- 5.1.7.3** A munição do competidor, quando testada na arma substituta, atinja o fator de potência mínimo.
- 5.1.8** O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma arma durante a competição sem a aprovação prévia do Range Master ficará sujeito as disposições da Regra 10.6.1.
- 5.1.9** O competidor não deverá jamais usar ou portar consigo mais do que uma arma durante uma pista de tiro (ver Regra 10.5.8).
- 5.1.10** A arma de fogo deve ser equipada com uma coronha que permita que seja disparada do ombro (ver Regra 10.5.16).
- 5.1.11** Armas que oferecem "*burst*" e/ou "*fully – full auto*" operação totalmente automática (ou seja, em que mais de um projétil pode ser disparado com um único acionamento do gatilho) são proibidas. Armas de fogo equipadas com um gatilho em que um tiro é disparado ao puxar o gatilho e outro tiro é disparado ao soltar o gatilho também

são proibidas (ver Regra 10.5.16).

- 5.1.12 Armas combinadas que oferecem um cano adicional, ou canos, que não são uma espingarda convencional (ex.: uma espingarda combinada com um rifle), são proibidas.

5.2 TRANSPORTE E ARMAZENAMENTO E EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

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

- 5.2.1.1 Os competidores ao chegarem a uma prova de IPSC de posse de uma arma carregada devem comunicar imediatamente para um Range Officer, que irá supervisionar a descarga da arma de fogo. Os competidores que não cumprirem podem estar sujeitos à Regra 10.5.14.

- 5.2.1.2 Acompanhando as determinações da Regra 5.2.1, nenhum tipo de munição será permitido na arma, em clips, alças ou acessórios anexados à arma, ou em uma bandoleira anexada à arma, exceto quando sob a supervisão de, ou em resposta a uma instrução proveniente de um Range Officer.

- 5.2.2 Não aplicável.

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

- 5.2.3.1 Não aplicável.

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

- 5.2.3.3 O Range Master pode fazer concessões para variações da Regra 5.2.3 devido consideração de fatores anatômicos. A decisão do Range Master em conformidade com a Regra 5.2.3 é final.

- 5.2.4 Munição ou dispositivos de recarga rápida deverão ser transportados presos ao competidor ou à arma de fogo em dispositivos retentores, bolsos, alças, clips ou outros dispositivos de retenção apropriados, a menos que especificado de uma forma diferente no "briefing" escrito da pista. Alças, clips ou outros dispositivos de retenção apropriados afixados na arma, ou em uma bandoleira afixada na arma, para segurar cartuchos individuais ou carregadores rápidos são especificamente permitidos.

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

- 5.2.5.1 A medição deve ser feita enquanto o competidor está naturalmente de pé.

- 5.2.5.2 Todo competidor que não passar no teste acima antes do Sinal de Início, será solicitado a ajustar imediatamente seu cinto, equipamento ou cartuchos para obter conformidade. O Range Master pode fazer concessões para variações nesses requisitos, devido a considerações anatômicas. Alguns competidores podem não ser capazes de cumpri-los totalmente.

- 5.2.6 Não aplicável.

- 5.2.7 Não aplicável.

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

5.3 ROUPAS APROPRIADAS

- 5.3.1 São desencorajados o uso de roupa camuflada e tipos similares de traje militar ou policial mesmo por competidores que são policiais ou militares. O Diretor de Prova será a autoridade final quanto ao vestuário que o competidor deve ou não usar.

5.4 PROTEÇÃO DOS OLHOS E OUVIDOS

- 5.4.1 Todas as pessoas são avisadas de que o correto uso de proteção adequada para olhos e ouvidos é de seu próprio interesse e de vital importância para prevenir danos à visão e audição. É recomendado com veemência que as proteções sejam usadas o tempo todo enquanto na área da competição.
- 5.4.2 As organizações anfitriãs podem exigir o uso de tal proteção por todas as pessoas, como uma condição de comparecimento e enquanto estiverem presentes nas instalações do estande. Nesse caso, os Oficiais da Prova devem fazer todos os esforços razoáveis para garantir que todas as pessoas usem proteção adequada.
- 5.4.3 Se um Range Officer perceber que um competidor perdeu ou deslocou sua proteção de olhos ou ouvidos durante a pista de tiro ou que ele iniciou a pista sem eles, o Range Officer deve imediatamente parar o competidor, ao qual será requerido fazer o "reshoot" da pista de tiro depois de colocar os dispositivos de proteção.
- 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 têm o direito de parar, apontar a arma para uma direção segura e indicar o problema ao Range Officer, caso em que se aplicarão as disposições da regra anterior.
- 5.4.5 Qualquer tentativa de ganhar um "reshoot" ou vantagem competitiva retirando o equipamento de proteção durante a pista de tiro será considerada conduta antiesportiva (ver Regra 10.6.2).
- 5.4.6 Se considerar que um competidor que está prestes a fazer uma tentativa na pista de tiro está 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 RELACIONADOS

- 5.5.1 Nas competições da IPSC, os competidores são exclusiva e individualmente responsáveis pela segurança de toda e qualquer munição que trazem para a prova. Nem a IPSC, seus dirigentes, organizações afiliadas à IPSC, nem dirigentes de qualquer organização afiliada à IPSC aceitarão qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofrida por qualquer pessoa, física ou jurídica, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder.
- 5.5.2 Toda munição do competidor e seus carregadores e dispositivos de recarga rápida devem atender as disposições da Divisão relevante (ver APÊNDICE D).
- 5.5.3 Carregadores reserva, dispositivos de recarga rápida e munição que o competidor deixe cair ou descarte após o Sinal de Início poderão ser recuperados, entretanto essa recuperação está sujeita a todas as regras de segurança.
- 5.5.4 Munições perfurantes ("*metal piercing*"), incendiárias e/ou traçantes são proibidas em competições de IPSC (ver Regra 10.5.16).
- 5.5.5 Não aplicável.
- 5.5.6 Munição considerada insegura pelo Range Officer deve ser imediatamente retirada da competição (ver Regra 10.5.16).
- 5.5.6.1 Balotes ("*Slugs*") que se projetam além dos limites externos do invólucro do cartucho são considerados inseguros (ver Regra 10.5.16).
- 5.5.6.2 Apenas cartuchos com buchas convencionais são permitidos. Cartuchos que utilizam buchas de longa distância (ver Glossário) são proibidos (ver Regra 10.5.16).
- 5.5.6.3 Cartuchos que excedam o Fator de Potência de 750 são proibidos. O Fator de Potência do cartucho

é calculado por referência aos dados publicados do fabricante ou determinado pelo uso de um cronógrafo (ver Regras 5.5.6 e 10.5.16).

5.5.6.4 Cartuchos com projéteis ou balote à base de aço ou tungstênio são considerados inseguros para atirar em Alvos Metálicos (ver Regra 10.5.16)..

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

5.5.8 Apenas certos tipos de cartuchos com tamanhos ou tipos de tiro, são permitidos e estão detalhados no APÊNDICE E2. As alterações a este apêndice não devem ser aplicadas nas competições de IPSC Shotgun sem o consentimento expresso do Diretor Regional.

5.6 CRONÓGRAFO E FATOR DE POTÊNCIA

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

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

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

5.6.1.3 Um competidor que foi solicitado a apresentar sua shotgun para teste pode ser obrigado a se submeter ao teste imediatamente e sem quaisquer alterações feitas à shotgun antes ou durante o teste, incluindo troca de chokes e/ou limpeza. A única exceção sendo no caso de mau funcionamento.

5.6.2 O cronógrafo deve ser devidamente configurado(s) e aferido(s) de acordo com as recomendações do fabricante a cada dia da prova pelos Oficiais de Prova da seguinte maneira:

5.6.2.1 No início do primeiro dia da competição, o Range Officer disparará três cartuchos do suprimento oficial de calibragem da prova usando a arma de calibragem sobre o cronógrafo, e a velocidade média dos três cartuchos será registrada;

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 de velocidade estiver dentro dos 5% da velocidade média alcançada conforme Regra 5.6.2.1;

5.6.2.4 Caso a variação diária ultrapasse a tolerância permitida citada acima, o Range Master tomará as providências que julgar necessárias para retificar a situação. Um exemplo de formulário adequado para arquivar as leituras diárias aparece no APÊNDICE C4;

5.6.2.5 A(s) balança(s) oficial(is) da competição deveria(m) ser calibrada(s) inicialmente, de acordo com as recomendações do fabricante, quando o primeiro "squad" chega para teste a cada dia e novamente imediatamente antes de cada "squad" subsequente ser testado (ver Regra 5.6.3).

5.6.3 Procedimento de teste da munição do competidor.

5.6.3.1 A munição deverá ser testada com a arma do competidor.

5.6.3.2 Inicialmente, serão tirados de cada competidor 8 cartuchos de amostragem para o teste do cronógrafo, no momento e local determinado pelos Oficiais de Prova, que podem requerer testes adicionais da munição do competidor a qualquer momento durante a competição.

5.6.3.3 Dos 8 cartuchos de tirados pelos Oficiais da Prova, o(s) projétil(s) (balote ou bagos) de 1 cartucho é(são) pesado(s) para determinar seu peso real, e 3 cartuchos são disparados sobre o cronógrafo. Todos os dígitos visíveis na balança e visor do cronógrafo devem ser usados no valor de face (ou seja, sem arredondamento ou truncamento), para o cálculo na Regra 5.6.3.5. As buchas não devem ser incluídas no cálculo do peso, exceto no caso de buchas que são fixadas na parte de trás dos balotes

e que são projetadas para continuar até atingirem o alvo como parte do balote. Na ausência de balanças, será utilizado o peso do(s) projétil(s) declarado pelo competidor.

5.6.3.4 Se a pesagem do projétil é realizada antes da chegada do competidor, o projétil usado na pesagem deve ser mantido pela estação do cronógrafo junto às amostras da munição remanescente, até que o competidor ou seu representante compareça à estação do cronógrafo e complete o teste. Se o competidor questiona o peso do projétil pré-pesado antes de sua chegada, ele tem o direito de ter a balança calibrada e o projétil repesado em sua presença.

5.6.3.5 O Fator de Potência é calculado usando o peso real do(s) projétil(s) e a velocidade média dos 3 cartuchos disparados, de acordo com a seguinte fórmula:

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

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

5.6.3.6 Se o resultado do fator de potência falhar em atingir o fator mínimo, outros três cartuchos serão disparados no cronógrafo. O fator de potência será recalculado usando-se o peso do(s) projétil(s) e a velocidade média dos três cartuchos com as maiores velocidades dos seis cartuchos disparados.

5.6.3.7 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá optar para ter seu projétil (bagos ou balote) final:

- (a) Pesado, se maior que o(s) primeiro(s) projétil(s), o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será recalculado usando-se o maior peso do(s) projétil(s); ou
- (b) Disparado no cronógrafo e o fator de potência recalculado usando-se o primeiro peso registrado, e a velocidade média dos três cartuchos com as maiores velocidades dos sete cartuchos disparados.

5.6.3.8 Não aplicável.

5.6.3.9 Se o fator de potência resultante não alcançar o piso de Fator de Potência mínimo da Divisão relevante, o competidor pode continuar atirando na competição, mas sua pontuação não entrará nos resultados da competição nem contará para reconhecimento da competição e premiação.

5.6.3.10 Não aplicável.

5.6.3.11 A pontuação de um competidor que, por qualquer motivo, deixar de apresentar sua arma para teste no local e hora designados e/ou que não entregue os cartuchos de amostra para o teste, quando solicitado pelos Oficiais de Prova, será removida dos resultados da competição.

5.6.3.11 Se o Range Master considerar que o cronógrafo ficou inoperante, e não é possível realizar mais testes com a munição dos competidores, o fator de potência dos competidores que foram testados com sucesso será mantido, e para todos os outros competidores, será aceito que eles atingiram o fator de potência mínimo sem contestação, sujeito a quaisquer requisitos de Divisão aplicáveis (ver APÊNDICE D).

5.7 MAU FUNCIONAMENTO – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

5.7.1 Se a arma de um competidor falhar após o Sinal de início, o competidor pode tentar corrigir o problema com segurança e continuar a pista de tiro. Durante tal ação corretiva, o competidor deve manter o cano da arma apontado com segurança para o para-balas em todos os momentos. O competidor não deve usar hastes ou outras ferramentas para verificar ou corrigir a falha. Violações resultarão em pontuação zero para a pista.

5.7.1.1 Um competidor que tem um mau funcionamento na arma enquanto está respondendo ao comando "Carregar e Ficar Pronto – *Load And Make Ready*" ou "Ficar Pronto – *Make Ready*", mas antes da emissão do Sinal de Início, está autorizado a se retirar, sob a autoridade e supervisão do Range Officer, para reparar sua arma, sem penalidades, sujeito as disposições da Regra 5.7.4, Regra 8.3.1.1 e todas as outras regras de segurança. Quando o reparo houver sido completado (e as disposições da Regra 5.1.7 estiverem satisfeitas, se aplicável), o competidor pode retornar para tentar a pista de tiro, sujeito a programação da agenda conforme determinado pelo Range Officer ou Range Master.

5.7.2 Ao corrigir um problema de mau funcionamento que requeira que o competidor claramente mova a arma para fora da linha de visada de um alvo, seus dedos devem estar claramente fora do guarda-mato (ver Regra 10.5.9).

- 5.7.3 Na eventualidade do competidor não conseguir resolver a pane dentro de 2 minutos, ou se o competidor parar por qualquer outra razão, ele deve apontar a arma com segurança para o para-balas ("*downrange*") e avisar ao Range Officer que irá terminar a pista de tiro de maneira normal. A pista de tiro será pontuada como atirada, incluindo todas as penalidades e erros de tiro ("*misses*") aplicáveis.
- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada (ver Regra 10.5.14).
- 5.7.5 Quando a arma falhou como acima, ao competidor não deve ser permitido o "*reshoot*" da pista de tiro. Isso inclui situações onde a arma é declarada sem condições de uso ou insegura durante uma pista de tiro (ver Regra 5.1.6).
- 5.7.6 Na eventualidade do Range Officer terminar uma pista de tiro devido a suspeita de que o competidor tem uma arma insegura ou munição insegura (ex.: "*squib load*" – sem ou com pouca pólvora), o Range Officer tomará qualquer ação que ele considere necessária para retornar ambos o competidor e a área de tiro para uma condição segura. O Range Officer irá então inspecionar a arma ou a munição e proceder da seguinte forma:
- 5.7.6.1 Caso o Range Officer encontre provas que confirmem suas suspeitas, o competidor não terá direito de fazer o "*reshoot*", mas receberá ordem de retificar o problema. Será registrado em sua súmula de pontuação o tempo gasto até o último disparo efetuado e a pista de tiro será pontuada como atirada, incluindo todas as penalidades e erros de tiro ("*misses*") aplicáveis (ver Regra 9.5.6).
- 5.7.6.2 Se o Range Officer descobre que o problema de segurança do qual ele suspeitava não existe, será requerido ao competidor que faça o "*reshoot*" do "*stage*".
- 5.7.6.3 O competidor que parar por sua própria conta devido à suspeita ou ao real problema de carga sem pólvora ("*squib load*") não terá direito a um "*reshoot*".

5.8 MUNIÇÃO OFICIAL DA PROVA

- 5.8.1 Quando os organizadores da prova disponibilizam munição oficial para compra pelos competidores na prova, o Diretor de Prova deve, previamente, tanto na literatura oficial da prova (e/ou no site oficial da prova), e por meio de aviso certificado por ele e colocado em local visível no ponto de venda, identificar claramente o fabricante, marca, calibres, comprimentos dos estojos dos cartuchos, tipo de tiro, peso e tamanho do chumbo, peso da pólvora, carga de pólvora equivalente (se disponível). A munição em questão será normalmente isenta de teste de cronógrafo (Regra 5.6.3), sujeita as seguintes condições:
- 5.8.1.1 O competidor deve obter e manter durante a competição um recibo oficial dos organizadores da competição (ou do seu vendedor indicado), onde constam detalhes de quantidade e descrição da munição em questão comprada na prova, e o dito recibo deve ser criado sob a demanda de qualquer Oficial de Prova, na falta deste, o previsto na Regra 5.8.1 não se aplicará. Munições não compradas dos organizadores da prova (ou do seu vendedor indicado) na competição não gozarão do previsto na Regra 5.8.1, independente que tenham ou não semelhança em todas as intenções e propósitos, e sejam idênticas à munição oficial da prova.
- 5.8.1.2 Munição oficial da prova comprada pelo competidor é julgada como equipamento do competidor (ver Seção 5.7), portanto falhas não serão 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 (e pelo Presidente da IPSC em competições de Nível IV ou maior).
- 5.8.1.5 Oficiais de Prova têm o direito de conduzir teste de cronógrafo ou outros testes em toda e qualquer munição a qualquer tempo, e nenhuma razão precisa ser dada.
- 5.8.2 Quando possível, os organizadores da prova (ou seu vendedor indicado na prova) deveriam colocar à disposição uma baía de teste de tiro supervisionada por um Range Officer, onde os competidores podem testar o funcionamento de sua(s) arma(s) com uma pequena quantidade de munição do mesmo lote antes da compra.
- 5.8.3 Em competições de Nível III e superiores, o Diretor de Prova deve, ambas com antecedência na informação oficial da prova (e/ou no site oficial da competição), e por meio de uma placa certificada por ele e pelo Range Master, e afixada em um local visível na competição, indicar claramente as especificações dos cartuchos de calibração que estão sendo usados para a competição (ver APÊNDICE C1). Esta é uma prática recomendada para competições de Nível I e II.

CAPÍTULO 6: ESTRUTURA DA COMPETIÇÃO

6.1 PRINCÍPIOS GERAIS

As seguintes definições são usadas para clareza:

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

6.2 DIVISÕES DA COMPETIÇÃO

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

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

- 6.2.5** Quando uma Divisão não for oferecida ou for excluída, ou quando um competidor deixar de declarar uma Divisão específica antes do início da prova, o competidor será enquadrado na Divisão que, na opinião do Range Master mais se identificar com o equipamento do competidor. Se o Range Master determinar que não há nenhuma Divisão adequada, o competidor atirará a prova sem pontuar.
- 6.2.5.1** Um competidor que não satisfaça a distância máxima requerida dos cartuchos de seu corpo (ver Regra 5.2.2), depois do Sinal de Início, incorrerá em uma advertência para a primeira ocorrência. Ocorrências posteriores, numa mesma competição, enquadrarão o competidor na Divisão Open, se disponível, ou, se não, não terá sua pontuação registrada na prova. Competidores que já estejam na Divisão Open, e não cumpram os requisitos acima após o Sinal de Início incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas não terão a pontuação registrada na prova em ocorrências subsequentes na mesma competição. Se o equipamento do competidor ou outros requisitos não estiverem de acordo com a Divisão declarada, exceto os listados acima, depois do Sinal de Início, ele será enquadrado na Divisão Open, se disponível; do contrário, a pontuação do competidor não entrará no resultado da competição. Competidores que já estejam registrados na Divisão Open, que não cumpram os requisitos da Divisão Open, exceto os listados acima, após o Sinal de Início, não terão sua pontuação registrada na prova. Essa regra não se aplica para as medições feitas sob a Regra 5.2.5, tanto antes (ver Regra 6.2.3) quanto depois do competidor ter atirado a pista.
- 6.2.5.2** O competidor que for classificado ou reclassificado da maneira descrita acima deverá ser notificado a respeito logo que possível. A decisão do Range Master sobre esses assuntos é final.
- 6.2.5.3** Um competidor reclassificado na Divisão Open de acordo com a Regra 6.2.5.1 estará depois disto sujeito só às disposições da Divisão Open, mas é obrigado a continuar usando a mesma arma e mira, a menos que a Regra 5.1.7 se aplique.
- 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 DA COMPETIÇÃO

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

6.4 EQUIPES REGIONAIS

- 6.4.1** Sujeito à disponibilidade, cada Região poderá selecionar, por mérito, apenas uma equipe regional oficial de cada Divisão e/ou Divisão/Categoria para competições de Nível IV ou superior da IPSC. Categorias de Equipes Aprovadas são especificadas pela Assembleia da IPSC (ver APÊNDICE A2).
- 6.4.1.1** Nos Campeonatos de Nível IV, as únicas equipes permitidas são as que representam as regiões dentro da zona onde o campeonato está sendo realizado (ex.: em um Campeonato Europeu, somente equipes representando Regiões (países) designadas pela IPSC como pertencentes à Zona Europeia podem ser inscritas).
- 6.4.1.2** Nos Campeonatos de Nível IV e superiores, as Equipes Regionais Oficiais devem ser a base para fins de criação dos "*squads*", de acordo com a colocação da equipe em um mesmo evento imediatamente anterior. Mesmo se a equipe é formada de diferentes pessoas.
- 6.4.1.3** Nos Campeonatos de Nível IV e superiores, todos os membros do mesmo time oficial devem competir juntos no mesmo "*squad*" ou evento principal ("*main match*"). Exceção: um ou ambos os membros de uma Equipe Familiar podem competir no pré-match (desde que sejam elegíveis para tal,

nos termos da Regra 6.6.2) ou no main-match. Esta exceção não se aplica a membros de uma Equipe Familiar que também sejam membros de uma Equipe Regional.

- 6.4.2** Os pontos individuais de cada competidor só podem ser usados exclusivamente para uma única equipe da competição, e cada equipe deve ser composta de competidores na mesma Divisão.
- 6.4.2.1 A Divisão individual e/ou categoria atribuída a um competidor determina sua elegibilidade em relação às equipes (ex.: um competidor individual na Divisão Standard não pode participar de uma equipe da Divisão Open). Um competidor individualmente registrado em uma categoria pode ser um membro de uma equipe "Overall" na mesma Divisão.
- 6.4.3** Com exceção das Equipes Familiares, as equipes consistem em no máximo 4 membros. No entanto, apenas as pontuações finais dos 3 membros da equipe com maior pontuação serão usadas para calcular os resultados da equipe. As Equipes Familiares são compostas por 2 membros (ver Apêndice A2).
- 6.4.4** Caso algum membro de uma equipe se retire da competição por qualquer motivo antes de completar todos as Pistas, os pontos por ele obtidos continuarão valendo para a pontuação da equipe, contudo, a equipe 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 do começo, por outro competidor, mediante a aprovação do Diretor de Prova.
- 6.4.6** Se algum membro de equipe for desqualificado da competição, seus pontos serão zerados em todas as Pistas. As equipes não terão direito de substituir membros desqualificados.

6.5 CREDENCIAIS E SITUAÇÃO DOS COMPETIDORES

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

Região 1 Campeonato da Divisão Open

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

6.6 AGENDAMENTO E AGRUPAMENTO DOS COMPETIDORES

- 6.6.1** Os competidores devem competir por pontos de acordo com o cronograma e agrupamento ("*squadding*") publicados para a prova. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados para qualquer "*stage*" não poderá completá-lo sem a aprovação prévia do Diretor da Prova, sem o que os seus pontos na pista de tiro serão zero.
- 6.6.2** Apenas Oficiais de Prova (aprovados pelo Range Master), patrocinadores da prova, Patronos da IPSC e personalidades (aprovados pelo Diretor de Prova), que sejam membros em dia com suas regiões de residência e Oficiais IPSC (conforme definido na Seção 6.1 da Constituição IPSC) podem competir em um evento prévio ("*pre-match*"). As pontuações obtidas no "*pre-match*" serão incluídas nos resultados gerais da prova, desde que as datas do "*pre-match*" sejam publicadas com antecedência no cronograma oficial da prova. Os competidores do evento principal ("*main match*") não devem ser impedidos de assistirem o "pre-match".
- 6.6.3** Considera-se que a competição, torneio ou liga tem início no primeiro dia em que os competidores (inclusive os especificados acima) atiram por pontos e se encerra quando os resultados são declarados finais pelo Diretor de Prova.

6.7 SISTEMA INTERNACIONAL DE CLASSIFICAÇÃO

- 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 uma classificação internacional devem utilizar as pistas de tiro aprovadas disponíveis no site da IPSC.

CAPÍTULO 7: GERENCIAMENTO DA COMPETIÇÃO

7.1 OFICIAIS DE PROVA

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

- 7.1.1 RANGE OFFICER ("RO")** – Oficial que emite os comandos da pista, supervisiona se o competidor age de acordo com o "*briefing*" escrito da pista e monitora de perto a segurança das ações do competidor. Ele também declara o tempo, a pontuação e penalidades obtidas por cada competidor e verifica que estas sejam corretamente registradas na súmula de pontuação do competidor (sob a autoridade do Chief Range Officer e Range Master).
- 7.1.2 CHIEF RANGE OFFICER ("CRO")** – O Chefe dos Oficiais de Pista é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na área de tiro sob seu controle, e supervisiona a aplicação justa, correta e consistente dessas regras (sob a autoridade do Range Master).
- 7.1.3 STATS OFFICER ("SO")** – O Oficial de Juria supervisiona a equipe da sala da juria ("*stats*"), que coleta, ordena, verifica, tabula e guarda todas as súmulas de pontuação e finalmente publica os resultados provisórios e finais (sob a autoridade do Range Master).
- 7.1.4 QUARTERMASTER ("QM")** – Distribui, repara e faz a manutenção de todos os equipamentos da área (ex.: alvos, oboeas, tintas, cenário etc), outras necessidades da área (ex.: timers, baterias, grampeadores, grampos, pranchetas etc) e repõe as bebidas do Range Officer (sob a direta autoridade do Range Master).
- 7.1.5 RANGE MASTER ("RM")** – É quem tem autoridade geral sobre todas as pessoas e atividades em toda a área de tiro, incluindo a segurança do estande, a operação de todas as pistas de tiro e a aplicação dessas regras. Todas as desqualificações e apelações à arbitragem devem ser levadas ao seu conhecimento. O Range Master é geralmente nomeado pelo Diretor da Prova e trabalha junto com ele. No entanto, com relação a competições de Nível IV ou superiores sancionadas pela IPSC, a nomeação do Range Master está sujeita a aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.5.1 As referências a "Range Master" neste livro de regras significam a pessoa servindo como Range Master em uma competição (ou seu representante autorizado para uma ou mais funções específicas), independentemente de qualquer classificação internacional ou regional.
- 7.1.6 MATCH DIRECTOR ("MD")** – O Diretor de Prova lida com a administração geral da competição, incluindo a montagem dos squads, agendamento dos competidores, construção da área, coordenação de todo o pessoal de apoio e contratação de serviços. Sua autoridade e decisões prevalecerão no que tange a todos os assuntos, exceto assuntos relacionados a estas regras, que são do domínio do Range Master. O Diretor da Prova é nomeado pela organização anfitriã e trabalha com o Range Master.

7.2 AÇÕES DISCIPLINARES DOS OFICIAIS DE PROVA

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

7.3 NOMEAÇÃO DOS OFICIAIS

- 7.3.1** Os organizadores da competição devem, antes do início da prova, nomear o Diretor de Prova e o Range Master para desempenhar as obrigações detalhadas nestas regras. O Range Master indicado deveria ser, de preferência, o Oficial de Prova certificado mais competente e experiente que esteja presente (ver também Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II uma única pessoa pode atuar como Diretor de Prova e Range Master.
- 7.3.2** Referências nestas regras a Oficiais de competição (ex.: Range Officer, Range Master etc), referem-se as pessoas que foram oficialmente indicadas pelos organizadores da competição para presentemente servirem numa função oficial na prova. Pessoas que são Oficiais de Prova certificados, mas que estão presentemente participando na competição como competidores regulares, não têm direito ou autoridade como Oficiais de Prova para esta competição. Estas pessoas, portanto, não deveriam participar na competição usando roupas que ostentem o emblema dos Oficiais de Prova.
- 7.3.3** Uma pessoa atuando como um Oficial de Prova está proibida de ter uma arma de fogo coldreada enquanto está acompanhado e obtendo o tempo de um competidor durante a sua tentativa na pista de tiro. Violações estão sujeitas à Regra 7.2.2.

CAPÍTULO 8: A PISTA DE TIRO

8.1 CONDIÇÕES DE PRONTO DAS ARMAS

A Condição de Pronto para Armas de fogo será normalmente como descrito abaixo. Contudo, na eventualidade de um competidor falhar em carregar a câmara quando permitido no "*briefing*" escrito da pista, se inadvertidamente ou intencionalmente, o Range Officer não deve tomar nenhuma ação, já que o competidor é sempre responsável pelo manuseio da arma.

8.1.1 SHOTGUN:

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

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

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

8.1.2 Não aplicável.

8.1.3 As pistas de tiro podem exigir condições de prontidão diferentes das mencionadas acima. Nesses casos, a Condição de Pronto necessária deve ser claramente declarada no "*briefing*" escrito da pista.

8.1.3.1 Quando o "*briefing*" escrito da pista requer que a arma do competidor e/ou equipamentos associados sejam colocados sobre uma mesa ou outra superfície antes do Sinal de Início, eles devem ser colocados como estipulado no "*briefing*" escrito da pista. Fora os componentes normalmente fixados a eles (ex.: apoio de polegar, trava de polegar, puxador ou alavanca de engatilhamento, base pad, etc.), outros itens não devem ser usados para artificialmente elevá-los (ver também Regra 5.1.8).

8.1.4 A menos que se trate de exigência de alguma Divisão (ver APÊNDICE D), ou da Regra 8.1.1, não deve ser imposto ao competidor o número de cartuchos a serem carregados ou recarregados em uma shotgun. Os "*briefings*" escritos das pistas podem somente estipular quando a arma deve ser carregada ou quando recargas obrigatórias são requeridas, quando permitidas na Regra 1.1.5.2.

8.1.5 Não aplicável.

8.1.6 Para a carga inicial antes do Sinal de Início, o Range Master pode exigir que todos os cartuchos sejam colocados primeiro em uma caixa ou outro recipiente, para facilitar uma verificação do número e configuração dos cartuchos a serem carregados.

8.2 CONDIÇÃO DE PRONTO DO COMPETIDOR

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

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

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

8.2.2.1 Em pé, ereto, com a shotgun na Condição de Pronto, segurada com as duas mãos, a coronha tocando competidor na altura do osso do quadril (ilíaco), cano paralelo ao chão, guarda-mato para baixo, boca do cano apontando para o para-balas e com os dedos fora do guarda-mato (ver Apêndice E1).

8.2.2.2 Em pé, ereto, com a shotgun na Condição de Pronto, segurada naturalmente somente na mão forte, cano paralelo ao solo, guarda-mato para baixo, boca do cano apontando para o para-balas, com os dedos fora do guarda-mato e mão fraca pendurada naturalmente ao lado.

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

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

- 8.2.2.5 Um competidor que tentar ou completar uma pista de tiro onde uma Posição de Início incorreta foi usada pode ser requerido pelo Range Officer a fazer o "*reshoot*" da pista de tiro.
- 8.2.2.6 Uma pista de tiro nunca deve permitir que um competidor inicie um "*stage*" com a shotgun apoiada no ombro e apontando para os alvos.
- 8.2.3 Uma pista de tiro nunca deve exigir ou permitir que um competidor toque ou segure um carregador, dispositivo de recarga ou munição após o comando "**A Espera – Standby**" e antes do Sinal de Início (exceto para toque inevitável com a parte inferior do braço).

8.3 COMANDOS DE PISTA

Os comandos de pista aprovados e sua sequência são:

- 8.3.1 "**CARREGAR E FICAR PRONTO – Load And Make Ready**" (ou "**Ficar Pronto – Make Ready**" para início com arma descarregada). – Este comando SIGNIFICA O INÍCIO DA PISTA DE TIRO ("*the Course of Fire*"). Sob a supervisão direta do Range Officer o competidor deve ficar de frente para o para-balas ("*downrange*"), ou em uma direção segura como especificado pelo Range Officer, ajustar a proteção dos olhos e ouvidos, e preparar a arma de acordo com o "*briefing*" escrito da pista. O competidor deve então assumir a posição de início exigida. Nesse ponto, o Range Officer prosseguirá.
- 8.3.1.1 Depois de ser dado o comando apropriado o competidor não deve afastar-se do ponto de partida antes da emissão do "Sinal de Início" ("*Start Signal*") sem a aprovação prévia e sob a supervisão do Range Officer. Violações resultarão em uma advertência para a primeira infração e podem resultar na aplicação da Regra 10.6.1 em infrações seguintes dentro de uma mesma competição.
- 8.3.2 "**VOCÊ ESTÁ PRONTO? – Are You Ready?**" – A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele entendeu inteiramente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto neste comando, ele deve dizer "**Não Estou – Not Ready**". Quando estiver pronto, o competidor deveria se colocar na Posição de Início exigida para que o Range Officer saiba de sua prontidão.
- 8.3.3 "**A ESPERA – Standby**" – Esse comando deveria ser seguido pelo Sinal de Início no intervalo de 1 a 4 segundos (ver também Regra 10.2.6).
- 8.3.4 "**SINAL DE INÍCIO – Start Signal**" – Sinal para o competidor iniciar sua tentativa na pista de tiro. Se o competidor não reagir ao Sinal de Início, por qualquer razão, o Range Officer irá confirmar se o competidor está pronto para tentar a pista de tiro, e irá reiniciar os comandos de pista do "**Você Está Pronto? – Are You Ready?**".
- 8.3.4.1 Em caso do competidor inadvertidamente começar a atirar prematuramente (falso início – "*false start*"), o Range Officer irá, assim que possível, parar e reiniciar o competidor uma vez que a pista de tiro tenha sido restaurada.
- 8.3.4.2 Um competidor que reage ao Sinal de Início, mas, por qualquer motivo, não continua sua tentativa na pista de tiro e não consegue ter um tempo oficial registrado no dispositivo de cronometragem operado pelo Range Officer, receberá zero no tempo e zero na pontuação para essa pista.
- 8.3.5 "**PARE – Stop**" – Qualquer Range Officer designado para um "*stage*" poderá emitir esse comando a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor deve imediatamente cessar fogo, parar de se mover e aguardar novas instruções do Range Officer.
- 8.3.5.1 Quando duas ou mais pistas de tiro (COF/"*Course of Fire*") compartilham uma área ou baía de tiro comum, os Range Officers podem emitir outros comandos provisórios na conclusão da primeira COF, a fim de preparar o competidor para a segunda e subsequente COF (ex.: "Recarregar", se necessário). Quaisquer desses comandos provisórios a serem usados devem ser claramente indicados no "*briefing*" escrito do "*stage*".
- 8.3.6 "**SE TERMINOU, DESCARREGUE E MOSTRE VAZIA – If You Are Finished, Unload And Show Clear**" – Se o competidor terminou de atirar, ele deve baixar sua arma e apresentá-la para inspeção do Range Officer com cano apontado para o para-balas ("*downrange*"), carregador removido ou tubo vazio, e câmara vazia, ação segura ou travada aberta.
- 8.3.7 "**SE VAZIA, PERCUTE, CÂMARA ABERTA – If Clear, Hammer Down, Open Action**" – Após emissão deste comando, o competidor não deve voltar a atirar (ver Regra 10.6.1). Enquanto estiver apontando continuamente a arma para o para-balas ("*downrange*") de forma segura, o competidor deve executar uma

verificação de segurança final da arma como segue:

- 8.3.7.1 Fechar a ação, puxar o gatilho para soltar o cão e abrir a ação novamente.
- 8.3.7.2 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor deve inserir a bandeira de segurança na câmara. A ação pode permanecer aberta ou fechada.
- 8.3.7.3 Se a arma não se mostrar vazia, o Range Officer irá retomar os comandos da Regra 8.3.6. (ver também Regra 10.4.3).
- 8.3.7.4 A conformidade total com as Regras 8.3.7.1 e 8.3.7.2 SIGNIFICA O FIM DA PISTA DE TIRO. O competidor deve então cumprir a Regra 5.2.1.

8.3.8 "PISTA FRIA – *Range Is Clear*" – Os competidores ou Colaboradores da Prova não devem se mover para frente ou afastar-se da linha de tiro ou local de tiro final até que essa declaração seja dada pelo Range Officer. Feita a declaração, Range Officers, auxiliares e competidores poderão movimentar-se para pontuar, restaurar/obrear, rearmar os alvos etc.

8.3.9 Um competidor com deficiência auditiva severa pode, sujeito a aprovação prévia do Range Master, ter os comandos verbais complementados por sinais visuais e/ou físicos.

8.3.9.1 Os sinais físicos recomendados são leves toques no ombro do lado fraco dos competidores usando uma contagem regressiva de protocolo, ou seja, 3 toques para "**Você Está Pronto? – *Are You Ready***", 2 toques para "**A Espera – *Standby***" e 1 toque para coincidir com o "**Sinal de Início**".

8.3.9.2 Os competidores que desejarem usar seu próprio dispositivo eletrônico ou outro dispositivo devem primeiramente submetê-lo para exame, teste e aprovação do Range Master antes que ele possa ser usado.

8.3.10 Não há comunicações de pista específicas para uso na estação de cronógrafo ou no local de verificação da conformidade de equipamento (que pode ser realizado em um local longe das pistas de tiro). Os competidores não devem manusear suas armas, ou remover bandeiras de segurança da câmara de armas longas, conforme seja o caso, até que o examinador peça para que sejam passadas para ele, conforme suas instruções. Violações estão sujeitas à Regra 10.5.1.

8.4 CARREGANDO, RECARREGANDO OU DESCARREGANDO DURANTE A PISTA DE TIRO

8.4.1 Ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a pista de tiro, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do guarda-mato, exceto quando especificamente permitido (ver Regras 8.3.7.1 e 10.5.10) e a arma deverá ficar apontada com toda segurança para o para-balas ("*downrange*") ou para outra direção segura autorizada pelo Range Officer (ver Regras 10.5.1 e 10.5.2).

8.5 MOVIMENTO

8.5.1 A não ser quando o competidor está realmente mirando ou atirando nos alvos, todos os movimentos devem ser realizados com o dedo visivelmente fora do guarda-mato e a trava de segurança externa deveria estar acionada. A arma deve ficar apontada para uma direção segura. "Movimento" é definido como qualquer das ações abaixo:

8.5.1.1 Dar mais de um passo em qualquer direção.

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

8.6 AJUDA OU INTERFERÊNCIA

8.6.1 Nenhuma assistência de qualquer tipo pode ser dada a um competidor durante uma pista de tiro, a não ser que algum Range Officer designado para uma pista venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não serão base para que o competidor ganhe o direito a um "*reshoot*".

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

8.6.2 Toda pessoa que prestar ajuda a um competidor durante a pista de tiro sem a aprovação prévia do Range Officer

(e se o competidor receber essa ajuda) poderá, a critério do Range Officer, incorrer em uma penalidade de procedimento para aquela pista e/ou estará sujeita aos termos da Regra 10.6.

- 8.6.3** Qualquer pessoa que verbalmente ou de uma forma diferente interferir com um competidor durante a sua tentativa em uma pista de tiro pode estar sujeita à Seção 10.6. Se o Range Officer acredita que a interferência afetou significativamente o competidor, ele deve comunicar o incidente ao Range Master, que poderá, a seu critério, oferecer ao competidor afetado um "*reshoot*".
- 8.6.4** Caso ocorra um contato acidental com o Range Officer ou outra influência externa interfira no competidor durante a pista de tiro, o Range Officer poderá oferecer ao competidor a opção do "*reshoot*" da pista de tiro. O competidor deve aceitar ou recusar o oferecimento antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, se o competidor cometer alguma infração de segurança durante quaisquer dessas interferências, as disposições das Seções 10.4 e 10.5 poderão ser aplicadas.
- 8.6.5** Se qualquer pessoa aparecer para o competidor no "*downrange*" (para-balas do fundo e laterais), durante uma pista de tiro, esta deve ser imediatamente interrompida e o competidor deve refazer a pista de tiro. Se o competidor perceber o problema antes do Range Officer, ele deve parar imediatamente, cessar fogo, apontar sua arma em uma direção segura e aguardar novas instruções do Range Officer. No entanto, se o competidor não cumprir o procedimento acima, as disposições das Seções 10.4 e 10.5 serão aplicadas.
- 8.6.6** Drones ou outros equipamentos de controle remoto são proibidos, a não ser que seja antecipadamente aprovado pelo Match Director.

8.7 VISADAS, TIRO A SECO E INSPEÇÃO DE PISTA

- 8.7.1** É proibido ao competidor fazer visada e/ou disparo a seco antes do Sinal de Início. Violações resultarão em uma advertência na primeira ocorrência e em uma penalidade de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição. Competidores podem fazer o ajuste de suas miras eletrônicas, apontando suas armas diretamente para o chão na frente deles.
- 8.7.2** É proibido ao competidor usar qualquer acessório de visada auxiliar (por exemplo, a totalidade ou parte de uma imitação ou réplica de uma arma de fogo, qualquer parte de uma arma de fogo real, incluindo seus acessórios, etc), a não ser as próprias mãos, durante a inspeção ("*walkthrough*") da pista de tiro. Violações incorrerão em uma penalidade de procedimento por ocorrência (ver também Regra 10.5.1).
- 8.7.3** Ninguém está autorizado a entrar ou mover-se na pista de tiro sem a aprovação prévia de um Range Officer designado para essa pista ou do Range Master. As violações incorrerão em uma advertência para a primeira infração, mas poderão estar sujeitas as disposições da Seção 10.6 para as infrações subsequentes.

CAPÍTULO 9: PONTUAÇÃO

9.1 REGULAMENTOS GERAIS

- 9.1.1 APROXIMANDO-SE DOS ALVOS** – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deve aproximar-se a menos de 1 metro dos alvos sem autorização do Range Officer. Violações resultarão em uma advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante pode, a critério do Range Officer, incorrer em uma penalidade de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 TOCANDO OS ALVOS** – Enquanto a pontuação estiver em andamento, os competidores ou seus delegados não devem tocar, calibrar ou interferir em qualquer alvo sem a autorização do Range Officer. Caso um Range Officer considere que um competidor ou seu delegado influenciou ou afetou o processo de pontuação com alguma interferência, o Range Officer pode:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo sem impacto/erro de tiro ("miss"); ou
- 9.1.2.2 Impor penalidades para qualquer alvo de penalidade afetado.
- 9.1.3 ALVOS RESTAURADOS PREMATURAMENTE** – Se um alvo for prematuramente obreado ou restaurado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o Range Officer deve ordenar ao competidor o "reshoot" da pista de tiro.
- 9.1.4 ALVOS NÃO RESTAURADOS** – Se, após a conclusão de uma pista de tiro por um competidor anterior, um ou mais alvos não foram devidamente restaurados ou obreados para o competidor que está sendo pontuado, o Range Officer deve julgar se uma pontuação precisa pode ser determinada ou não. Se houver acertos pontuáveis extras ou acertos de penalidade questionáveis, e não for óbvio quais acertos foram feitos pelo competidor que está recebendo a pontuação, ao competidor afetado deve ser ordenado fazer o "reshoot" da pista de tiro.
- 9.1.4.1 No caso de obreas ou fitas aplicadas num alvo de papel restaurado acidentalmente caírem pela ação do vento, gases do cano ou outro motivo, e não for óbvio para o Range Officer quais acertos foram feitos pelo competidor que está sendo pontuado, o competidor será obrigado a fazer o "reshoot" da pista de tiro.
- 9.1.4.2 Um competidor que hesite ou pare durante sua tentativa na pista de tiro, por acreditar que um ou mais alvos não foram restaurados ou reiniciados, não tem direito a um "reshoot".
- 9.1.5 IMPENETRÁVEL** – A área pontuável de todos os Alvos IPSC de Pontuação e de Penalidade ("No-Shoots") é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge totalmente dentro da área pontuável de um Alvo de Papel, continua e atinge a área de pontuação de outro Alvo de Papel Pontuável ou "No-Shoot", o impacto sobre o segundo Alvo de Papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.2 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge totalmente dentro da área pontuável de um Alvo de Papel e continua e derruba um Alvo Metálico Pontuável ou "No-Shoot", isso será tratado como falha de equipamento de pista (ver Regra 4.7.1). O competidor será obrigado ao "reshoot" da pista de tiro, após ter sido restaurada.
- 9.1.5.3 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge parcialmente dentro da área pontuável de um Alvo de Papel ou Metálico, e continua e atinge a área de pontuação de outro Alvo de Papel Pontuável ou "No-Shoot", o acerto no alvo de papel subsequente também contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.4 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge parcialmente dentro da área pontuável de um ou Alvo de Papel ou Metálico, e continua e derruba outro Alvo Metálico Pontuável ou "No-Shoot", o Alvo Metálico subsequente também contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso.
- 9.1.6 COBERTURA INTRANSPONÍVEL** – Todos as peças do cenário, paredes, barreiras, telas de visão e outros obstáculos são considerados coberturas impenetráveis ("hard cover"). Se:
- 9.1.6.1 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge totalmente dentro da cobertura intransponível e continua até atingir a área de pontuação de um Alvo de Papel Pontuável ou Alvo de Penalidade ("No-Shoot"), o impacto não contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso. Se não puder

ser determinado qual(is) impacto(s) na área de pontuação no Alvo de Papel Pontuável ou "No-Shoot" são o resultado de tiros disparados através da cobertura intransponível, o Alvo de Papel Pontuável ou "No-Shoot" será pontuado ignorando-se o número dos maiores impactos pontuáveis aplicáveis.

- 9.1.6.2 Balote, bago de um cartucho SG ou bago de um cartucho de chumbo fino, que atinge totalmente dentro da cobertura intransponível, continua e atinge ou derruba um Alvo Metálico Pontuável ou "No-Shoot", isso será tratado como falha de equipamento de pista (ver Regra 4.7.1). O competidor será obrigado ao "reshoot" da pista de tiro, após ter sido restaurada.
- 9.1.6.3 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge parcialmente dentro da cobertura intransponível, continua e atinge a área de pontuação de um Alvo de Papel Pontuável ou "No-Shoot", o impacto nesse alvo de papel contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6.4 Balote ou bago de um cartucho SG que atinge parcialmente dentro da cobertura intransponível, continua e derruba um Alvo Metálico Pontuável ou "No-Shoot", o alvo caído contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

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

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

9.2 MÉTODO DE PONTUAÇÃO

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

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

9.2.2 Os resultados da Pista devem classificar os competidores dentro da Divisão relevante na ordem decrescente dos pontos das Pistas individuais obtidos, calculado com 4 casas decimais.

9.2.3 Os resultados da Competição devem classificar os competidores dentro da Divisão relevante na ordem decrescente do total combinado dos pontos de pistas individuais, calculado com 4 casas decimais.

9.3 EMPATES DE PONTUAÇÃO

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

9.4 VALORES DE PONTUAÇÃO E PENALIDADE DOS ALVOS

9.4.1 Impactos sobre Alvos IPSC e Alvos de Penalidade ("No-Shoot") serão pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembleia da IPSC. (ver APÊNDICES B e C e abaixo). Alvos quebráveis normalmente valem 5 pontos.

- 9.4.1.1 É recomendado que Alvos Metálicos e Alvos Quebráveis que desaparecem recebam 10 pontos por alvo.
- 9.4.1.2 Alvos Metálicos e Quebráveis que exijam um tiro de maior dificuldade podem pontuar 10 pontos por alvo.
- 9.4.1.3 **Somente para Balote:** no caso de Alvos de Papel Que Desaparecem, é recomendado que cada acerto receba o dobro do valor; para alvos de papel que requerem um tiro difícil, cada acerto pode receber

o dobro do valor. Em ambos os casos, estão sujeitos a um máximo de 2 impactos por alvo.

9.4.1.4 A pontuação dos alvos conforme referido nas Regras 9.4.1.1, 9.4.1.2 e 9.4.1.3 é restrita a não mais de 10% do número total de alvos na competição. Seu uso deve ter sido aprovado durante o processo de revisão e eles devem ser claramente identificados no "*briefing*" escrito da pista.

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

9.4.3 "*No-Shoots*" Metálicos devem ser atingidos e cair, tombar ou se autoindicar para pontuar e então serão penalizados menos 10 pontos.

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

9.5 POLÍTICA DE PONTUAÇÃO DE ALVOS

9.5.1 Alvos de Papel Pontuáveis devem ser engajados com um mínimo de um disparo cada. No caso da munição balote, 1 ou 2 impactos podem ser utilizados para pontuar (o padrão é 1 impacto). No caso do cartucho SG os 2 melhores impactos contam para pontuar (ou seja, os dois melhores acertos pontuáveis de quaisquer impactos dos bagos de qualquer cartucho SG disparado).

9.5.1.1 Se dois ou mais alvos receberem impactos pontuáveis diretos como resultado de um único tiro, ambos, ou todos, receberão pontos normalmente, a menos que se aplique a Regra 9.1.5 (ver também Regra 9.5.6).

9.5.2 Se o diâmetro de um acerto de um balote ou bago de um cartucho SG em um Alvo de Papel Pontuável tocar a linha de pontuação entre duas áreas pontuáveis, ou a linha entre a área de não pontuação e uma área pontuável, ou se cruzar várias áreas pontuáveis, será pontuado o valor mais alto.

9.5.3 Se um diâmetro do acerto de um balote ou bago de um cartucho SG tocar a área de pontuável de Alvos de Papel Pontuáveis sobrepostos e/ou "*no-shoots*" de papel, ele receberá todas as pontuações e penalidades aplicáveis.

9.5.4 Rasgos radiais irradiando-se para fora do diâmetro do furo de um balote ou bago de um cartucho SG não contarão para pontuação ou penalidade.

9.5.4.1 Buracos alargados em Alvos de Papel os quais excedam o diâmetro do projétil, seja balote ou bago de cartucho SG usado pelo competidor não contarão para pontuação ou penalidade a menos que tenha uma evidência visível dentro do que resta do buraco (ex.: marca de graxa, estrias ou coroa etc), para eliminar a presunção de que o buraco tenha sido causado por ricochete ou respingo da fragmentação do projétil ("*splatter*").

9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro será zero.

9.5.6 O competidor que falhe em atirar na frente de cada alvo pontuável da pista de tiro com pelo menos um disparo, incorrerá em 1 penalidade de procedimento por falhar em engajar o alvo, bem como nas devidas penalidades por falta de impacto/erros de tiro ("*misses*") (ver Regra 10.2.7).

9.5.6.1 Um competidor não incorrerá em penalidades de falha de engajamento onde dois ou mais alvos receberem impactos pontuáveis resultantes de um único disparo (ver Regra 9.5.1.1). Se um competidor dispara menos tiros em um conjunto de alvos do que o número de alvos nesse conjunto, e um ou mais alvos não receberem impactos pontuáveis então penalidades de falha de engajamento e erros de tiro ("*misses*") serão aplicadas apropriadamente.

9.5.7 Impactos visíveis em um alvo de papel pontuável ou "*no-shoot*", que são o resultado de tiros disparados na parte traseira desse ou de outro alvo de papel pontuável ou "*no-shoot*", e/ou impactos que não conseguem criar um buraco claramente distinguível na frente de um alvo de papel pontuável ou "*no-shoot*", não contarão para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

9.5.8 Alvos Quebráveis devem ser totalmente transpassados ou quebrar com um pedaço visível faltando ou separado do alvo original para pontuar.

9.5.9 Se uma Bucha causou um buraco extra em um Alvo de Papel e não pode ser determinado qual buraco foi causado pelo balote disparado, o competidor deve fazer o "*reshoot*" do "*stage*".

- 9.5.10** Se uma Bucha de um cartucho SG causou um buraco em um Alvo de Papel, não deve haver suposição que qualquer acerto perdido passou pelo buraco, a menos que haja evidência visível ao redor da borda do buraco de uma perfuração (ex.: uma marca de graxa, estrias ou uma "coroa" etc).
- 9.5.11** Se um competidor usar munição diferente do tipo especificado para uma pista de tiro, o seguinte se aplicará:
- 9.5.11.1 Se a pista de tiro for restrita a um tipo específico de munição por razões de segurança, o competidor pode ser desqualificado (ver Regras 10.4.9 e 10.4.10).
- 9.5.11.2 Para um Alvo de Papel, os acertos não contarão para a pontuação e o Alvo será tratado como um alvo perdido. No entanto, os competidores estão autorizados a engajar novamente o alvo com o tipo de munição correto para pontuação.
- 9.5.11.3 Alvos Metálicos e "No-Shoots" Metálicos pontuarão normalmente, mas o competidor estará sujeito a penalidades de procedimento (ver Regra 10.2.12).

9.6 VERIFICAÇÃO DA PONTUAÇÃO E CONTESTAÇÃO

- 9.6.1** Depois do Range Officer declarar "**Pista Fria – Range is Clear**", o competidor ou seu representante será autorizado a acompanhar o Oficial de Prova responsável pela marcação dos pontos para fazer a contagem. No entanto, isso não se aplica a pistas de tiro que consistam apenas de alvos reativos ou alvos auto-obreáveis e/ou alvos que são registrados eletronicamente.
- 9.6.2** O Range Officer responsável pela pista de tiro poderá estipular que o processo de marcação de pontos seja iniciado enquanto um competidor ainda esteja completando a pista. Nesses casos, o representante desse competidor é autorizado a acompanhar o Oficial de Prova responsável pela marcação de pontos para fiscalizar a contagem. Os competidores devem ser notificados desse procedimento durante a leitura do "*briefing*" escrito da pista ao "*squad*".
- 9.6.3** O competidor (ou seu delegado) que não fiscalizar um alvo durante o processo de apuração de pontos perderá todo direito de protestar posteriormente os pontos daquele alvo.
- 9.6.4** Qualquer objeção a pontuação ou penalidade deve ser imediatamente apelada pelo competidor (ou seu delegado) ao Range Officer, antes do alvo em questão ser pintado, obreado ou rearmado, após o que a objeção não será aceita.
- 9.6.5** Caso o Range Officer resolva manter os pontos ou as penalidades originais e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o Chief Range Officer e depois para o Range Master para arbitragem.
- 9.6.6** A decisão do Range Master a respeito da pontuação de impactos em alvos pontuáveis e de penalidade será final. Nenhuma outra apelação ou protesto é permitido a respeito de tais decisões.
- 9.6.7** Durante a contestação de uma pontuação, o(s) alvo(s) em questão não deve(m) ser obreado(s), colado(s) com fita adesiva nem sofrer nenhum tipo de interferência enquanto a contenda não for decidida, falhas no cumprimento estão sujeitas à Regra 9.1.3. O Range Officer 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 devem assinar o alvo e indicar com clareza quais impacto(s) está(ão) sendo contestado(s).
- 9.6.8** Overlays de pontuação aprovados pelo Range Master devem ser usados exclusivamente, quando e como requerido, para verificar e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos no alvo de papel.
- 9.6.9** Informações de pontuação podem ser retransmitidas através do uso de Sinais Com As Mãos (ver APÊNDICE F1). Se a pontuação é contestada, os alvos em questão não devem ser restaurados até que tenham sido verificados pelo competidor ou seu delegado, de acordo com todas as disposições que tiverem sido aprovadas previamente pelo Range Master (ver também Regra 9.1.3).

9.7 SÚMULAS DE PONTUAÇÃO

- 9.7.1** O Range Officer deve lançar todas as informações (inclusive advertências aplicadas) na Súmula de Pontuação de cada competidor antes de assiná-la. Depois do Range Officer assinar, o competidor deve assiná-la no lugar indicado. Assinaturas eletrônicas serão aceitas se aprovadas pelo Diretor Regional. Para registrar todos os pontos e penalidades devem ser usados números inteiros. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro deve ser registrado com 2 casas decimais no lugar indicado.

- 9.7.2** Caso seja preciso fazer correções na Súmula de Pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza na Súmula original e em suas outras vias. O competidor e o Range Officer deveriam rubricar todas as correções feitas.
- 9.7.3** Caso o competidor se recuse a assinar ou rubricar a Súmula por uma razão qualquer, a questão deve ser encaminhada ao conhecimento do Range Master. Se o Range Master está satisfeito que a pista de tiro foi conduzida e pontuada corretamente, a Súmula não assinada será apresentada normalmente para a inclusão no resultado da competição.
- 9.7.4** A Súmula 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, é considerada como documento definitivo e, somente com consentimento mútuo do competidor e do Range Officer que a assinou, ou devido a decisão de arbitragem, só será alterada para corrigir erros de aritmética ou acrescentar penalidades de procedimento da Regra 8.6.2.
- 9.7.5** Caso seja considerado que numa Súmula de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registrado, ela deve ser imediatamente encaminhada ao Range Master que irá requerer ao competidor o "reshoot" da pista de tiro.
- 9.7.6** Caso não seja possível fazer o "reshoot" da pista de tiro por uma razão qualquer, irão prevalecer 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 ("misses") insuficientes na súmula de pontuação, os registrados serão considerados completos e conclusivos.
 - 9.7.6.3** Caso tenham sido registrados excessivos acertos ou erros de tiro ("misses") serão usados os impactos pontuados de valor maior.
 - 9.7.6.4** As penalidades de procedimento registradas na súmula de pontuação serão consideradas completas e conclusivas, a não ser quando se aplicar a Regra 8.6.2.
 - 9.7.6.5** Caso esteja faltando a identidade do competidor, a súmula de pontuação deve ser encaminhada ao Range Master, que deve tomar 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 como insuficientemente legível o competidor será obrigado ao "reshoot" da pista de tiro. Se o Range Master julgar que não é possível fazer o "reshoot" da pista por qualquer razão, o competidor terá o tempo e pontuação zerados naquela pista de tiro.
- 9.7.7.1** Uma vez que um "reshoot" tenha sido realizado, o resultado do "reshoot" permanecerá, mesmo que um registro da pontuação original seja subsequentemente encontrado.
- 9.7.8** Ninguém, que não seja um Oficial de Prova autorizado, tem permissão de manusear uma Súmula de Pontuação original mantida em uma pista, ou em qualquer outro lugar, depois de ter sido assinada por um competidor e um Range Officer, sem a prévia autorização e aprovação do Range Officer ou do pessoal diretamente envolvido com o Stats (Juria). Violações terão uma advertência para a primeira ocorrência, mas podem estar sujeitas à Seção 10.6 nas ocorrências posteriores na mesma competição.

9.8 RESPONSABILIDADE DA PONTUAÇÃO

- 9.8.1** Cada competidor tem a responsabilidade em manter de registro preciso de seus pontos, verificando as listas divulgadas pelo Stats Officer.
- 9.8.2** Depois que todos os competidores tiverem completado a prova, os resultados provisórios dos "stages" devem ser divulgados em local visível na Área de Tiro, e em competições de Nível IV ou superiores, no hotel oficial da competição para o propósito de verificação pelos competidores. A hora e a data em que os resultados foram realmente divulgados (e não apenas impressos) em cada local devem ser claramente indicados neles.
- 9.8.3** Caso um competidor detecte algum erro nesses resultados, ele deve apresentar um protesto ao Stats Officer em até 1 (uma) hora após a fixação ou postagem 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 agendados (ou de uma forma diferente autorizados pelo Diretor da Prova) para

completar todas as pistas de tiro da prova em um tempo menor que a duração da prova (ex.: em 1 dia em uma prova de 3 dias etc) são obrigados a verificar seus resultados provisórios, de acordo com os procedimentos e limites de tempo especiais especificados pelo Diretor da Prova (ex.: via site), caso não o façam, apelações não serão aceitas. O procedimento relevante deve ser publicado com antecedência no folheto da prova e/ou por meio de um aviso colocado em lugar de destaque na área de tiro, antes do começo da prova (ver também Seção 6.6).

- 9.8.5** O Diretor da Prova pode optar por ter os resultados publicados eletronicamente (ex.: através de um site), além de, ou como alternativa à impressão física. Neste caso, o procedimento relevante deve ser publicado com antecedência na literatura da prova e/ou por meio de um aviso fixado em local visível no estande de tiro antes do início da prova. Facilidades (ex.: um computador) devem ser fornecidas para que os competidores possam ver os resultados se um Diretor da Prova optou por ter apenas resultados publicados eletronicamente.

9.9 PONTUAÇÃO DE ALVOS QUE DESAPARECEM

- 9.9.1** Todos os Alvos Móveis que apresentam pelo menos uma parte da zona A (Alpha) quando em descanso (tanto antes ou depois de ativação inicial) ou que aparecem e desaparecem continuamente durante a tentativa do competidor na COF, NÃO SÃO Alvos Que Desaparecem e incorrerão sempre em penalidades por falha de engajamento e/ou erro de tiro ("miss").
- 9.9.2** Alvos Móveis que não obedecem aos critérios acima SÃO Alvos Que Desaparecem e não incorrerão em penalidades por falta de engajamento ou erro de tiro ("miss"), a não ser quando o competidor falha em ativar o mecanismo que inicia o movimento deste alvo antes ou quando realizando o seu último disparo na pista de tiro.
- 9.9.3** Alvos estacionários que apresentam pelo menos uma parte da zona A (Alpha), antes ou depois da ativação de um alvo de penalidade ("no-shoot") móvel e/ou oculto ou barreira de visão, NÃO SÃO Alvos Que Desaparecem e incorrerão em penalidades por falha de engajamento e/ou erro de tiro ("miss").
- 9.9.4** Alvos que apresentam pelo menos uma porção da zona A (Alpha) cada vez que um competidor opera um ativador mecânico (ex.: uma corda, alavanca, pedal, porta etc), não estão sujeitos a esta Seção.
- 9.9.5** Se uma COF requer que um competidor seja confinado em um aparato que viaja de um local para outro durante sua tentativa na pista de tiro, qualquer alvo que possa somente ser engajado do aparato de parte de sua viagem, e que não possa subsequentemente ser reengajado, é considerado um alvo que desaparece.
- 9.9.6** O desaparecimento de Alvos Quebráveis que o Range Officer considere não terem sido quebrados devido a um impacto direto não contarão para pontuação. A decisão do Range Officer sobre acertos ("hits") ou erros de tiro ("misses") é final.

9.10 TEMPO OFICIAL

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

9.11 PROGRAMAS DE APURAÇÃO

- 9.11.1** Os programas oficiais de marcação de pontos para as competições Nível IV ou superiores são as versões mais recentes do Windows® Match Scoring System (WinMSS) e o IPSC ESS, a não ser que outro programa seja aprovado pelo Presidente da IPSC. Para outros níveis, nenhum outro programa de marcação de pontos deverá ser usado sem a aprovação do Diretor Regional da Região anfitriã.

CAPÍTULO 10: PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÕES

10.1 PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – REGULAMENTOS GERAIS

- 10.1.1** Penalidades de procedimento serão aplicadas quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados no "*briefing*" escrito de uma pista e/ou incorrer em violação a alguma outra regra geral. O Range Officer que aplicar a penalidade deverá anotar com clareza na súmula de pontuação do competidor o número de penalidades e o motivo da aplicação.
- 10.1.2** As penalidades de procedimento serão pontuadas com menos 10 pontos cada.
- 10.1.3** O competidor que contesta a aplicação ou o número de penalidades de procedimento poderá apelar para o Chief Range Officer e/ou Range Master. O competidor que continuar a se sentir prejudicado, poderá apelar para o Comitê de Arbitragem.
- 10.1.4** Penalidades de procedimento não são anuladas por ações posteriores do competidor. Por exemplo: o competidor que atira num alvo enquanto infringe a linha de falta, incorrerá em penalidade mesmo que subsequentemente ele atire no mesmo alvo sem infringir a linha de falta.

10.2 PENALIDADES DE PROCEDIMENTO – EXEMPLOS ESPECÍFICOS

- 10.2.1** Um competidor que efetuar disparos enquanto qualquer parte de seu corpo estiver tocando o solo ou qualquer objeto além da Linha de falta receberá 1 penalidade de procedimento para cada ocorrência. Nenhuma penalidade é aplicada se um competidor não disparar nenhum tiro enquanto comete uma falta, exceto quando a Regra 2.2.1.5 se aplica.
- 10.2.1.1** No entanto, se o competidor ganhou uma vantagem significativa em qualquer alvo(s) enquanto cometeu a falta, ele pode receber 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado no(s) alvo(s) em questão durante a falta.
- 10.2.2** O competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado no "*briefing*" escrito da pista incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada ocorrência. Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem durante a situação de não conformidade, o competidor poderá receber 1 penalidade de procedimento para cada disparo efetuado, em vez de uma penalidade única (ex.: fazer um ou mais disparos no local, na posição ou postura diferente da exigida).
- 10.2.3** Quando forem aplicadas penalidades múltiplas nos casos acima, elas não devem ultrapassar o número máximo de impactos pontuáveis previstos para o competidor. Exemplo: um competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de falta onde só são visíveis 4 Alvos Metálicos, irá receber 1 penalidade de procedimento para cada disparo efetuado em situação de infração, até o máximo de 4 penalidades de procedimento, qualquer que seja a quantidade de tiros realmente disparados.
- 10.2.4** O competidor que deixa de cumprir uma recarga obrigatória incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada disparo efetuado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efetuar a recarga.
- 10.2.5** Em Túnel de Cooper, caso desloque uma ou mais peças do material de cobertura, o competidor receberá 1 penalidade de procedimento para cada peça que cair. O material da cobertura que caia em decorrência de um esbarrão ou choque do competidor contra as laterais, ou como resultado dos gases expelidos pelo cano ou recuo da arma, não será penalizado.
- 10.2.6** O competidor que se antecipe ("*creeping*" – ex.: movendo as mãos em direção a arma, carregador ou munição) ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando "**A Espera – Standby**" e antes do "**Sinal de Início – Start Signal**", será penalizado com 1 penalidade de procedimento. Se o Range Officer conseguir parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência para a primeira infração e o competidor será reiniciado.
- 10.2.7** O competidor que falhar em engajar qualquer alvo pontuável com pelo menos 1 disparo, incorrerá em 1 penalidade de procedimento por alvo, mais o número cabível de erros de tiro ("*misses*"), exceto onde se aplica a Regra 9.9.2.
- 10.2.8** Se uma pista de tiro estipula o uso apenas do ombro fraco, o competidor incorrerá em penalidades de procedimento por usar o ombro forte. Isso será avaliado com 1 penalidade de procedimento por tiro disparado.
- 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, o "*briefing*" escrito da pista para Classificatórias e competições de Nível I e II poderá proibir essas ações, nesse caso será aplicada 1 penalidade de procedimento por disparo efetuado.

- 10.2.10 PENALIDADE ESPECIAL:** Um competidor incapaz de executar totalmente qualquer parte de uma pista de tiro devido a incapacidade ou lesão pode, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar que o Range Master aplique uma penalidade em substituição ao requerido pela pista.
- 10.2.10.1 Se o pedido for aprovado pelo Range Master, ele deve indicar, antes do competidor tentar a pista de tiro, a extensão da penalidade especial, que pode variar de 1% a 20% de redução dos pontos obtidos pelo competidor.
- 10.2.10.2 Como alternativa, o Range Master pode renunciar à aplicação de quaisquer penalidades em respeito a um competidor que, devido a ter uma deficiência física significativa, é incapaz de cumprir o procedimento exigido pela pista.
- 10.2.10.3 Se o pedido for negado pelo Range Master, as penalidades de procedimento serão normalmente aplicadas.
- 10.2.11** Um competidor que disparar tiros sobre uma barreira construída a uma altura de pelo menos 1,8 metros incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado (ver também Regra 2.2.3.1).
- 10.2.12** Um competidor que usar munição contrária ao tipo especificado para uma pista de tiro, incorrerá em 1 penalidade de procedimento para cada Alvo Metálico ou Alvo de Penalidade ("No-Shoot") que caia como resultado (ver Regras 9.5.11, 10.4.9 e 10.4.10).

10.3 DESQUALIFICAÇÃO – 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 e ficará proibido de tentar as pistas de tiro restantes, qualquer que seja a agenda e o layout físico da competição ou pendência do veredito de qualquer apelação submetida de acordo com o Capítulo 11 destas regras.
- 10.3.2** Ao ser decretada uma desqualificação, o Range Officer deve registrar as razões da desqualificação, o horário e a data do incidente na súmula de pontuação do competidor, e o Range Master deve ser notificado o mais rápido possível.
- 10.3.3** Os pontos do competidor que tiver sido desqualificado não devem ser excluídos do resultado da competição e o resultado da competição não deve 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 seu delegado) nenhum recurso de arbitragem sobre alguma questão.
- 10.3.4** Caso seja apresentado um recurso de arbitragem dentro do prazo estipulado na Regra 11.3.1, prevalecerão as disposições da Regra 11.3.2.
- 10.3.5** Os pontos do competidor que tenha completado um evento prévio ("pre-match") ou evento principal ("main match") sem desqualificação da prova não serão afetados por desqualificação recebida posteriormente ao participar de um Shoot-Off ou alguma prova paralela (ver também Regra 6.2.4).

10.4 DESQUALIFICAÇÃO – DISPARO ACIDENTAL

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

- 10.4.1** Disparo que passa sobre o para-balas do fundo; sobre as bermas; ou em qualquer outra direção, especificada no "briefing" escrito da pista pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efetuar legitimamente um disparo em um alvo e o tiro então percorrer uma direção insegura, não será desqualificado, mas as disposições da Seção 2.3 podem ser aplicadas.
- 10.4.2** Disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel ou alvo quebrável situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor em decorrência uma carga sem pólvora ("squib load").
- 10.4.3** Disparo que ocorre enquanto o competidor efetivamente carrega, recarrega ou descarrega uma arma. Inclui-se qualquer disparo efetuado durante os procedimentos descritos nas Regras 8.3.1 e 8.3.7 (ver também Regra 10.5.10).
- 10.4.3.1 **Exceção** – A detonação que ocorre durante o descarregamento de uma arma de fogo não é considerada disparo ou descarga sujeita a desqualificação, contudo a Regra 5.1.6 possa ser aplicada.
- 10.4.4** Disparo que ocorre durante ação corretiva no caso de mau funcionamento.

- 10.4.5** Disparo que ocorre durante a transferência da arma de uma mão para a outra ou de um ombro para o outro.
- 10.4.6** Disparo que ocorre durante o movimento, exceto enquanto estiver realmente atirando nos alvos ("*actually shooting*").
- 10.4.7** Disparo efetuado em um alvo metálico a uma distância de menos de 5 metros utilizando munição chumbo fino ou chumbo grosso, ou 40 metros quando utilizando munição balote. A distância é medida da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão (ver Regra 2.1.3).
- 10.4.8** Nesta Seção, se puder ser determinado que o disparo é devido a quebra de algum componente da arma, e o competidor não tiver cometido qualquer infração de segurança nos termos desta Seção, não será invocada desqualificação da prova, mas os pontos do competidor naquela pista de tiro serão zero.
- 10.4.8.1 A arma deve ser imediatamente apresentada ao Range Master ou seu representante, que irá inspecioná-la e efetuar todos os testes necessários para determinar se foi realmente quebra ou defeito que provocou o disparo. O competidor não poderá mais tarde protestar a desqualificação por disparo acidental em decorrência de quebra ou defeito de componente se deixar de apresentar a arma para inspeção antes de se retirar da pista de tiro.
- 10.4.9** Um tiro disparado usando munição balote, a menos que este tipo de munição tenha sido especificamente nomeado como sendo aceitável para a pista de tiro.
- 10.4.10** Um tiro disparado com munição de chumbo grosso durante uma pista de tiro que foi especificamente nomeada como exigindo munição de chumbo fino por razões de segurança.

10.5 DESQUALIFICAÇÃO – MANUSEIO INSEGURO DA ARMA

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

- 10.5.1** Manusear uma arma de fogo a qualquer momento, exceto quando em uma Área de Segurança designada, ou em outro lugar considerado seguro por um Range Officer, ou quando sob a supervisão de, e em resposta a um comando direto emitido por um Range Officer, o Oficial pode invocar uma desqualificação. Isto não se aplica ao porte de armas de fogo onde a Regra 5.2.1 será aplicada. A violação da Regra 5.2.1 pode invocar uma desqualificação.
- 10.5.2** Permitir que a boca do cano de uma arma aponte em direção oposta ao para-balas ("*uprange*"), ou ultrapasse os ângulos de segurança específicos durante a pista de tiro. **Exceção:** ao encaixar a bandeira de segurança da câmara de acordo com a Regra 8.3.7.2, a boca do cano pode apontar para cima em um raio de 50 cm dos pés do competidor.
- 10.5.3** Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor deixar a arma 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 de fogo até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável; e
- 10.5.3.2 O competidor permaneça a 1 metro da arma o tempo todo (exceto onde a arma é colocada em distância maior, sob a supervisão de um Range Officer em razão de cumprir a Posição de Início); e
- 10.5.3.3 Não ocorram as disposições da Regra 10.5.2, e
- 10.5.3.4 A arma esteja na condição de pronto especificada na Seção 8.1; ou
- 10.5.3.5 A arma esteja descarregada e o ferrolho aberto.
- 10.5.4** Não aplicável.
- 10.5.5** Permitir que a boca do cano da arma aponte para qualquer parte do corpo do competidor (ou seja, "*sweeping*") durante a pista de tiro.
- 10.5.6** Permitir que o cano de uma arma de fogo aponte para qualquer parte do corpo de outra pessoa (por exemplo, Match Official ou espectador) durante a pista de tiro. A desclassificação não é aplicável se o problema deve-se ao fato de outra pessoa aparecer no para-balas ("*downrange*") do competidor durante uma pista de tiro, desde que o competidor cumpra o disposto na Regra 8.6.5.

- 10.5.7** Não aplicável.
- 10.5.8** Portar ou usar mais de uma arma durante uma pista de tiro.
- 10.5.9** Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto corrige uma falha em que o competidor claramente afasta a arma da visada nos alvos.
- 10.5.10** Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante a carga, recarga ou descarga da arma. O competidor estará isento desta regra ao operar o gatilho para liberar a ação e/ou baixar o cão enquanto se prepara antes do Sinal de Início. No caso de a arma disparar durante esta operação, a Regra 10.4.3 ainda se aplica.
- 10.5.11** Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com a Regra 8.5.1.
- 10.5.12** Não aplicável.
- 10.5.13** Manusear munição viva ou falsa/inerte ("*dummy*") na Área de Segurança em desacordo com a Regra 2.4.4.
- 10.5.13.1 A palavra manusear não impede o competidor de entrar na Área de Segurança com munição viva ou inerte/falsa nos bolsos, no cinto ou na bolsa de tiro, contanto que o competidor não retire fisicamente a munição solta ou embalada do seu cinto, bolsos ou bolsa ou equipamentos de guarda enquanto dentro da área de segurança.
- 10.5.14** Portar uma arma carregada a não ser quando especificamente autorizado por um Range Officer.
- 10.5.15** Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo Range Officer que irá, depois de conferi-la e/ou esvaziá-la, devolve-la em condição segura ao competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado.
- 10.5.16** Usar munição proibida e/ou insegura (ver Regras 5.5.4, 5.5.6 e 5.5.6.4) e/ou usar armas proibidas (ver Regras 5.1.10 e 5.1.11).

10.6 DESQUALIFICAÇÃO – COMPORTAMENTO ANTIESPORTIVO

- 10.6.1** Os competidores serão desqualificados por comportamento que o Range Officer julgar não esportivo. Exemplos incluem, embora não exclusivamente, a trapaça, a desonestidade, a desobediência em relação a instruções razoáveis do Oficial de Prova ou qualquer comportamento parecido que traga má reputação ao esporte. O Range Master deve ser notificado o mais rápido possível.
- 10.6.2** O competidor que, segundo o Range Officer, tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda de seus óculos de proteção ou protetores de ouvido a fim de obter um “*reshoot*” ou vantagem competitiva será desqualificado.
- 10.6.3** Outras pessoas poderão ser expulsas do estande por comportamento que o Range Officer julgue inaceitável. Exemplos incluem, embora não exclusivamente, a desobediência em relação a instruções razoáveis do Oficial de Prova, interferência ou tentativa de interferência na operação da pista de tiro e/ou de um competidor e qualquer outro comportamento que traga má reputação ao esporte.

10.7 DESQUALIFICAÇÃO – SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS

- 10.7.1** Todas as pessoas são obrigadas a estar em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as provas de IPSC.
- 10.7.2** A IPSC considera como falta extremamente grave o uso de bebidas alcoólicas, de drogas não essenciais e de drogas adquiridas sem prescrição médica, bem como o uso de drogas estimulantes do desempenho, independentemente de como sejam tomadas ou administradas.
- 10.7.3** Exceto quando usadas com fins médicos, os competidores e Oficiais de Prova participantes da competição, não devem 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. (ver em separado as Regras Antidoping da IPSC).

11.1 PRINCÍPIOS GERAIS

- 11.1.1 ADMINISTRAÇÃO** – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por normas. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição o resultado é muito mais importante para o competidor individual. Contudo, administração e planejamento eficientes evitarão a maioria se não todas as contestações.
- 11.1.2 DIREITO DE APELAÇÃO** – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com as seguintes normas para qualquer assunto, menos aqueles especificamente negados por outra norma. Os protestos oriundos de desqualificação por infração de segurança só serão aceitos para determinar se circunstâncias excepcionais justificam a reconsideração da desqualificação. A infração, da forma como foi descrita pelo Oficial de 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 da pista de tiro ou área em questão deveria ser solicitado a deliberar. Caso a discordância persista, o Range Master deve deliberar.
- 11.1.4 APELAÇÃO AO COMITÊ** – No caso em que o reclamante continue a discordar da decisão, ele pode apelar para o Comitê de arbitragem apresentando um "protesto de primeiro reclamante".
- 11.1.5 GUARDA DE PROVAS** – O reclamante deverá informar ao Range Master sua intenção de levar o caso ao Comitê de Arbitragem e pode solicitar que os Oficiais guardem todos e quaisquer documentos relevantes e outras provas pendentes até a audiência. Gravações de áudio e/ou vídeo podem ser aceitas como prova.
- 11.1.6 PREPARAÇÃO DA APELAÇÃO** – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da submissão por escrito junto com as taxas cabíveis devidamente pagas. Ambas devem ser submetidas ao Range Master dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 DEVER DO OFICIAL DE PROVA** – Todo Oficial de Prova que receba um pedido de arbitragem deve, sem demora, informar o fato ao Range Master e deve anotar as identidades de todas as testemunhas e Oficiais envolvidos e transmitir essas informações ao Range Master.
- 11.1.8 DEVER DO DIRETOR DE PROVA** – Ao receber o protesto do Range Master, o Diretor da Prova deve 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 consistente com elas. Nos casos em que as normas exigirem interpretação ou onde elas não abrangerem especificamente um incidente, o Comitê de Arbitragem irá usar seu melhor discernimento, dentro do espírito das normas.

11.2 COMPOSIÇÃO DO COMITÊ

- 11.2.1 PROVAS DE NÍVEL III OU SUPERIORES** – 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) irá servir como Presidente ("*Chairman*") do comitê, sem direito a voto.
- 11.2.1.2 Três Árbitros serão nomeados pelo Presidente da IPSC, ou seu Delegado ou pelo Diretor da Prova (nessa ordem), com direito a um voto cada.
- 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros deveriam ser competidores da prova e deveriam ser Oficiais de Prova certificados.
- 11.2.1.4 Em hipótese alguma deve o Presidente ou qualquer membro do Comitê de Arbitragem ser participante da decisão original ou subsequente que levou ao pedido de arbitragem.
- 11.2.2 PROVAS NÍVEL I OU II** – O Diretor da Prova poderá nomear um Comitê de Arbitragem constituído por três pessoas experientes que não fazem parte do pedido de arbitragem e que não tenham interesse direto no resultado da apelação. Os árbitros, se possível, deveriam ser Oficiais de Prova certificados. Todos os membros do comitê irão votar. O Oficial de Prova mais antigo, ou a pessoa mais velha, se não existem Oficiais de Prova, irá presidir o Comitê.

11.3 LIMITES DE TEMPO E SEQUÊNCIAS

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

11.4 TAXAS

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

11.5 REGRAS DE PROCEDIMENTO

- 11.5.1 DEVERES DO COMITÊ E PROCEDIMENTOS** – O Comitê estudará o recurso e reterá, em nome dos organizadores, as quantias pagas pelo reclamante até ser proferida uma decisão.
- 11.5.2 SUBMISSÃO** – O Comitê pode requerer que o reclamante forneça pessoalmente mais detalhes do recurso e pode questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a contestação.
- 11.5.3 AUDIÊNCIA** – O reclamante pode ser solicitado a se retirar enquanto o Comitê ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 TESTEMUNHAS** – O Comitê pode ouvir os Oficiais de Prova e quaisquer outras testemunhas envolvidas na questão. O Comitê examinará todas as evidências apresentadas.
- 11.5.5 INTERROGATÓRIOS** – O Comitê poderá interrogar testemunhas e Oficiais a respeito de qualquer ponto relevante.
- 11.5.6 OPINIÕES** – Os membros do Comitê devem se abster de expressar qualquer opinião ou veredicto enquanto uma contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 INSPEÇÃO DA 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 evidências, poderá estar sujeita a ação disciplinar a critério do Comitê de Arbitragem.
- 11.5.9 DELIBERAÇÃO** – Quando julgar que já dispõe de todas as informações e provas relevantes para o recurso, o Comitê irá deliberar em particular e irá chegar a uma decisão por maioria de votos.

11.6 VEREDITO E AÇÕES SUBSEQUENTES

- 11.6.1 DECISÃO DO COMITÊ** – Quando chegar a uma decisão, o Comitê convocará o reclamante, o Oficial de Prova e o Range Master para proferir a sentença.
- 11.6.2 EXECUÇÃO DA DECISÃO** – Será responsabilidade do Range Master implementar a decisão do Comitê. O Range Master irá fixar então a decisão em um local visível para todos os competidores. A decisão não será

retroativa e não irá afetar nenhum incidente anterior a ela.

11.6.3 A DECISÃO É DEFINITIVA – A decisão do Comitê é final e definitiva, não cabendo protesto a menos que, na opinião do Range Master, novas evidências recebidas após a decisão, mas, antes que os resultados tenham sido declarados finais pelo Diretor de Prova (MD), justifiquem uma reconsideração.

11.6.4 ATA – As decisões do Comitê de Arbitragem serão registradas e servirão de precedente para qualquer incidente similar e subsequente que ocorra durante aquela prova.

11.7 APELAÇÕES POR PARTE DE TERCEIROS

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 irão permanecer em vigor.

11.8 INTERPRETAÇÃO DAS REGRAS

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 site da IPSC serão consideradas precedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições homologadas de IPSC 7 dias após a publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na Assembleia seguinte da IPSC.

CAPÍTULO 12: ASSUNTOS DIVERSOS

12.1 APÊNDICES

Todos os Apêndices aqui incluídos são parte integrante destas Regras.

12.2 IDIOMA

O inglês é o idioma oficial das 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 ISENÇÕES DE RESPONSABILIDADE

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

12.4 GÊNERO

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

12.5 GLOSSÁRIO

Ao longo destas Regras, se aplicam as seguintes definições:

Alvo(s)	Um termo que inclui alvo(s) pontuável(is) e de penalidade(s) ("no-shoot(s)") a não ser que uma Regra (ou seja, 4.1.3) diferencie entre eles.
Alvo Quebrável	Um alvo sintético, que simula um pombo de barro ou telha, capaz de ser facilmente dividido em dois ou mais pedaços quando atingido.
Balote	Um único projétil em um cartucho de shotgun destinado a atingir um alvo.
Bandeira de Segurança da Câmara	Dispositivo de cores vivas, nenhuma parte do qual se assemelha a um cartucho ou qualquer parte dele. A bandeira deve ser impossível de ser inserida em uma arma de fogo que tenha uma munição carregada na câmara e deve, enquanto instalada, impedir que um cartucho seja inserido na câmara. A bandeira deve ter uma aba integral ou fita claramente projetando-se da arma de fogo.
Berma	Uma estrutura elevada de areia, solo, ou outro material usado para conter projéteis e/ou separar uma baía de tiro e/ou COF de outra.
Bucha	Incorporado interno em um cartucho de shotgun para criar uma vedação de gás e que também pode manter o tiro (bagos – "pellets") unido.
Buchas (convencionais)	Buchas de fibra ou plástico, projetadas para começar a abrir e se separar dos bagos, imediatamente ao sair do cano. As buchas convencionais têm fendas cortadas na frente do corpo e as pétalas resultantes se abrem na frente. Elas não protegem os bagos em voo após saírem do cano.
Buchas (especiais de longo alcance)	Buchas projetadas para encapsular e/ou cercar os bagos e depois de sair do cano permanecer no lugar durante a parte inicial do voo para manter os bagos juntos. Essas buchas geralmente não têm fendas cortadas na frente do corpo.
Carregada	Uma arma que tem uma munição viva ou falsa ("dummy") na câmara ou cilindro, ou tem uma munição viva ou falsa dentro de um carregador inserido ou equipado ("fitted").
Carregar	A inserção de munição em uma arma de fogo.
Cartucho	Um cartucho de munição contendo propelente e bagos ou balote. Uma munição, usada em uma shotgun.
Cenários	Itens, exceto os alvos ou linhas de falta, usados na criação, operação ou decoração de uma COF.
Chumbo Fino ou Grosso	Tipos de cartuchos de munição usados na shotgun que contêm múltiplos bagos (ver APÊNDICE E2).
Colaboradores da Competição	Pessoas que têm um dever ou função oficial em uma prova, mas que não são necessariamente qualificadas como, ou estão atuando na qualidade de Oficiais de Prova ("Match Officials" - ROs, RM, MD etc).
Coldre	Um dispositivo retentor de handgun usado no cinto do competidor.
Compensador	Um dispositivo fixado na boca do cano para compensar a subida desviando os gases que escapam.
Conjunto de Alvos	Um conjunto (arranjo) de alvos aprovados que somente podem ser vistos juntos de um local ou visão.
Descarregada	Uma arma que está totalmente vazia de qualquer cartucho vivo ou falso 'dummy' na sua

	câmara/ou carregador inserido.
Descarregando	Remoção da munição de uma arma de fogo.
Detonação	Ignição da espoleta, de outra forma que não pela ação do percutor, onde o tiro não passe pelo cano da arma (ex.: quando um ferrolho é puxado manualmente, quando a munição é descartada).
Deve/Devem/Deverão	É obrigatório. Tem que (mandatório).
Deveriam/Deveria	É opcional, mas altamente recomendado.
Diretor Regional	A pessoa reconhecida pela IPSC, que representa uma Região.
Disparo	Ato de disparar uma arma; disparar (uma arma).
Encarando o uprange (frente da pista)	O rosto, o peito e dedos dos pés do competidor, todos voltados para o "uprange" (que é de costas para o para-balas do fundo – "downrange").
Engajar	Disparar um tiro em um alvo. Disparar um tiro no alvo, mas errar o alvo não é "falha de engajamento". O Mau funcionamento de uma arma ou cartucho que não permite que o tiro seja disparado, é considerado como "falha de engajamento".
Espoleta	A parte de um cartucho que causa a detonação ou o tiro a ser disparado.
Falso Início	Iniciar uma tentativa em uma COF antes do "Sinal de Início – <i>Start Signal</i> " (ver Regra 8.3.4).
Grain	Uma medida de peso usada para calcular o Fator de Potência (1 onça = 437,5 grains, 1 grama = 15,432 grains, 1 grain = 0,0648 gramas)
Irá, será, serão, irão	Obrigatório.
Lentes	Uma peça esmerilhada ou moldada de vidro, plástico ou outro material transparente com superfícies opostas, sendo que uma ou ambas podem ser curvas ou planas, usada em um dispositivo óptico transmissivo que pode refratar raios de luz.
Local	Um local geográfico dentro de uma pista de tiro.
Mercado de Peças	Itens não fabricados pela OFM, e/ou com marcas de identificação diferentes da OFM.
Mirar	Alinhar o cano de uma arma com um alvo.
Munição Falsa (fictícia, inerte)	Inclui cartuchos de prática ou de treino, vazios, inertes, munição de manejo e estojos vazios.
Não aplicável	A regra ou requerimento não se aplica a uma disciplina ou Divisão.
No-Shoot(s)	Alvo(s) que incorre(m) em penalidade quando atingido(s).
OFM	Fabricante Original da Arma.
Para-Balas	A área geral de uma pista, baia de tiro ou estande, para onde o cano de uma arma pode ser seguramente apontado durante uma pista de tiro e/ou onde temos a intenção ou certamente os projéteis impactarão ("fundos da pista ou bermas laterais em ângulo seguro de tiro").
Percute/Percutir	Acionar da tecla do gatilho, fazendo com que o mecanismo de disparo seja acionado.
Pode/Podem/Poderia	Totalmente Opcional.
Posição de Início	O local, a posição de tiro e postura descrita por uma Pista de Tiro antes do Sinal de Início (ver Regra 8.3.4).
Posição de Tiro	A apresentação física do corpo de uma pessoa. (ex.: em pé, sentado, ajoelhado, deitado).
Postura	A apresentação física dos membros de uma pessoa (ex.: mãos ao lado, braços cruzados etc).
Protótipo	Uma arma em uma configuração não produzida para o mercado em massa e/ou não disponível para o público em geral.
Recarregando	A substituição de um carregador já inserido numa arma por outro carregador, ou a introdução de munições adicionais numa arma de fogo.
Região	Um País ou outra área geográfica, reconhecida pela IPSC.
Reshoot	A tentativa subsequente do competidor em uma pista de tiro, previamente autorizada pelo Range Officer ou Comitê de Arbitragem.
Snap Cap	(ou " <i>spring cap</i> ") Um tipo de munição inerte, falsa/fictícia (" <i>dummy</i> ").
Squib Load	(carga fraca) Um cartucho com defeito resultando em um ou mais projéteis e/ou a bucha falhando em sair do cano, ou saindo do cano em velocidade extremamente baixa.
Sweeping	Apontar o cano de uma arma de fogo para qualquer parte do corpo de qualquer pessoa durante uma pista de tiro, quando uma arma for segurada ou tocada enquanto não estiver segura no coldre, ou quando uma arma longa for segurada sem o " <i>safety flag</i> " inserido (ver Regra 10.5.5).
Tentativa da COF	O período da emissão do comando do Sinal de Início até quando o competidor indica que terminou de atirar, em resposta à Regra 8.3.6.
Tiro	(1) Bagos encontrados ou usados em cartuchos de shotgun. (2) O ato de disparar uma arma. (3) Ter disparado, pretérito do verbo atirar.
Tiro a seco	A ativação do gatilho e/ou ação de uma arma que está totalmente vazia de munição.
Uprange	Área geral de uma pista, baia de tiro ou estande, atrás do máximo ângulo seguro de tiro padrão (ver Regra 2.1.2), onde o cano de uma arma não deve ser apontado durante uma pista de tiro (exceção: ver Regra 10.5.2).
Visada	Mirar um alvo sem atirar nele.
Visão	Um ponto com visão privilegiada disponível em um local (ex.: uma das portas, um dos lados de uma barricada etc).

12.6 MEDIDAS

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

APÊNDICE A1: NÍVEIS DE COMPETIÇÃO IPSC

Chave: R = Recomendado, M = Obrigatório

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

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

APÊNDICE A2: RECONHECIMENTO IPSC

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

1. DIVISÕES:

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

2. CATEGORIAS:

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

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

3. CATEGORIAS INDIVIDUAIS:

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

(a) Dama.....	Competidores do gênero feminino.
(b) Grande Júnior	Competidores com menos de 14 anos até 31 de dezembro do ano em que completam 14 anos. Um Grande Júnior tem a opção de escolher competir na categoria Super Júnior, mas não em ambas. Se não houver competidores suficientes para que a categoria Grande Júnior seja reconhecida, todos os competidores inscritos nesta categoria serão automaticamente transferidos para a categoria Super Júnior.
(c) Dama Grande Júnior	Competidoras do sexo feminino, com menos de 14 anos até 31 de dezembro do ano em que completam 14 anos. Uma Dama Grande Júnior tem a opção de escolher competir na categoria Grande Júnior, mas não em ambas. Se não houver competidores suficientes para que a categoria Dama Grande Júnior seja reconhecida, todos os competidores inscritos nesta categoria serão automaticamente transferidos para a categoria Grande Júnior.
(d) Super Júnior.....	Competidores com menos de 18 anos até 31 de dezembro do ano em que completam 18 anos. Um Super Júnior tem a opção de atirar na categoria Júnior, mas não em ambas. Se há um número de competidores insuficiente para a categoria Super Júnior, automaticamente todos serão registrados como Júnior.
(e) Dama Super Júnior.....	Competidoras do sexo feminino, com menos de 18 anos até 31 de dezembro do ano em que completam 18 anos. Uma Dama Super Júnior tem a opção de escolher competir na categoria Super Júnior, mas não em ambas. Se não houver competidores suficientes para que a categoria Dama Super Júnior seja reconhecida, todos os competidores inscritos nesta categoria serão automaticamente transferidos para a categoria Super Júnior.
(f) Júnior.....	Competidores com menos de 21 anos até 31 de dezembro do ano em que completam 21 anos.
(g) Dama Júnior.....	Competidoras do sexo feminino, com menos de 21 anos até 31 de dezembro do ano em que completam 21 anos.
(h) Sênior.....	Competidores que estão acima da idade de 50 anos no primeiro dia da competição.
(i) Dama Sênior	Competidoras do sexo feminino que tenham mais de 50 anos de idade no primeiro dia da competição.
(j) Super Sênior.....	Competidores que estão acima da idade de 60 no primeiro dia da competição. Um Super Sênior tem a opção de atirar na categoria Sênior, mas não em ambas. Se há um número de competidores insuficiente para a categoria Super Sênior, automaticamente serão registrados como Sênior.
(k) Grand Sênior	Competidores que estão acima da idade de 70 anos no primeiro dia da competição. Um Grande Sênior tem a opção de escolher atirar na Categoria Super Sênior, mas não em ambas. Caso não haja competidores suficientes para a Categoria Grande Sênior ser reconhecida, todos os competidores inscritos nesta Categoria serão automaticamente transferidos para a Categoria Super Sênior. A Lady Sênior tem a opção de optar por atirar na Categoria Lady, mas não em ambas. Se não houver competidores suficientes para que a categoria Lady Sênior seja reconhecida, todos

	os competidores registrados nessa categoria serão automaticamente transferidos para a categoria Lady.
(a) Dama.....	Competidores do gênero feminino.
(b) Super Júnior.....	Competidores que estão abaixo da idade de 14 anos no primeiro dia da competição. Um Super Júnior tem a opção de atirar na categoria Júnior, mas não em ambas. Se há um número de competidores insuficiente para a categoria Super Júnior, automaticamente todos serão registrados como Júnior.
(c) Júnior.....	Competidores que estão abaixo da idade de 18 anos no primeiro dia da competição.
(d) Sênior.....	Competidores que estão acima da idade de 50 anos no primeiro dia da competição.
(e) Super Sênior.....	Competidores que estão acima da idade de 60 no primeiro dia da competição. Um Super Sênior tem a opção de atirar na categoria Sênior, mas não em ambas. Se há um número de competidores insuficiente para a categoria Super Sênior, automaticamente serão registrados como Sênior.
(f) Grand Sênior	Competidores que estão acima da idade de 70 anos no primeiro dia da competição. Um Grande Sênior tem a opção de escolher atirar na Categoria Super Sênior, mas não em ambas. Caso não haja competidores suficientes para a Categoria Grande Sênior ser reconhecida, todos os competidores inscritos nesta Categoria serão automaticamente transferidos para a Categoria Super Sênior.
(g) Lady Sênior	Competidoras do sexo feminino que tenham mais de 50 anos de idade no primeiro dia da competição. A Lady Sênior tem a opção de optar por atirar na Categoria Lady, mas não em ambas. Se não houver competidores suficientes para que a categoria Lady Sênior seja reconhecida, todos os competidores registrados nessa categoria serão automaticamente transferidos para a categoria Lady.

4. CATEGORIAS DAS EQUIPES:

IPSC Level IV & V matches must recognize any of the following Team Categories for team awards when a minimum of 3 teams are registered in the Category.

IPSC Level I, II & III matches may recognize the following for team awards Equipe Regional por Divisão.

- (a) Equipe Regional por Divisão.
- (b) Equipe Regional por Divisão para Categoria Dama.
- (c) Equipe Regional por Divisão para Categoria Grande Júnior.
- (d) Equipe Regional por Divisão para Categoria Dama Grande Júnior.
- (e) Equipe Regional por Divisão para Categoria Super Júnior.
- (f) Equipe Regional por Divisão para Categoria Dama Super Júnior.
- (g) Equipe Regional por Divisão para Categoria Júnior.
- (h) Equipe Regional por Divisão para Categoria Sênior.
- (i) Equipe Regional por Divisão para Categoria Dama Júnior.
- (j) Equipe Regional por Divisão para Categoria Super Sênior.
- (k) Equipe Regional por Divisão para Categoria Grand Sênior.
- (l) Equipe Regional por Divisão para Categoria Lady Sênior
- (m) Equipes por Família: As Equipes Familiares são compostas por dois membros, sendo um deles Grande Júnior, Dama Grande Júnior, Super Júnior, Dama Super Júnior, Júnior ou Dama Júnior e o outro um dos pais ou avós do Grande Júnior, Dama, Grande Júnior, Super Júnior, Dama Super Júnior, Júnior ou Dama Júnior. Não obstante a Regra 6.4.2.1, um dos membros da equipe também pode ser membro de uma Equipe Regional e os dois membros da equipe podem competir em divisões diferentes, e uma mulher registrada individualmente como “Dama” pode participar como Dama Grand Júnior, Dama Super Júnior ou Dama Júnior, desde que satisfaça o limite de idade apropriado. Os resultados da Equipe Familiar serão calculados somando-se os percentuais alcançados pelos dois membros. Pode haver mais de uma Equipe Familiar inscrita por Região.

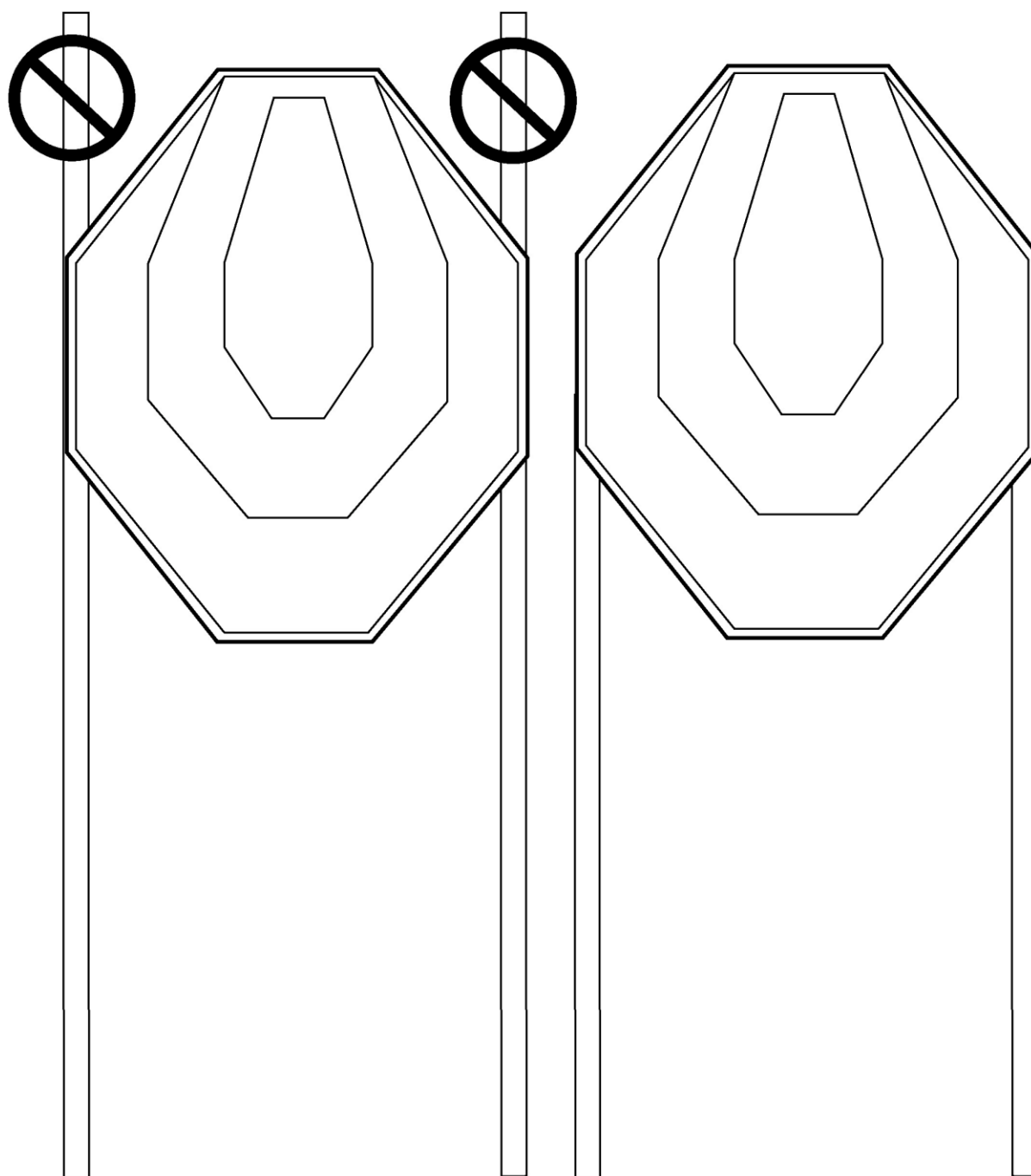
APÊNDICE A3: TABELA DE ELIMINAÇÃO DO SHOOT-OFF

Top 16	Quartas de Final	Semi-Final	Final	PRÊMIAÇÃO			
(Eliminação Direta)			Melhor de 3	Melhor de 3			
1 15	Vencedor	Vencedor A	Vencedor A/B	CAMPEÃO e 2º Lugar			
9 7	Vencedor						
5 13	Vencedor	Vencedor B	Vencedor C/D			3º Lugar	
11 3	Vencedor						
4 12	Vencedor	Vencedor C	Perdedor A/B				
14 6	Vencedor						
8 10	Vencedor	Vencedor D	Perdedor C/D				
16 2	Vencedor						

APÊNDICE A4: PROPORÇÃO APROVADA DE PISTAS

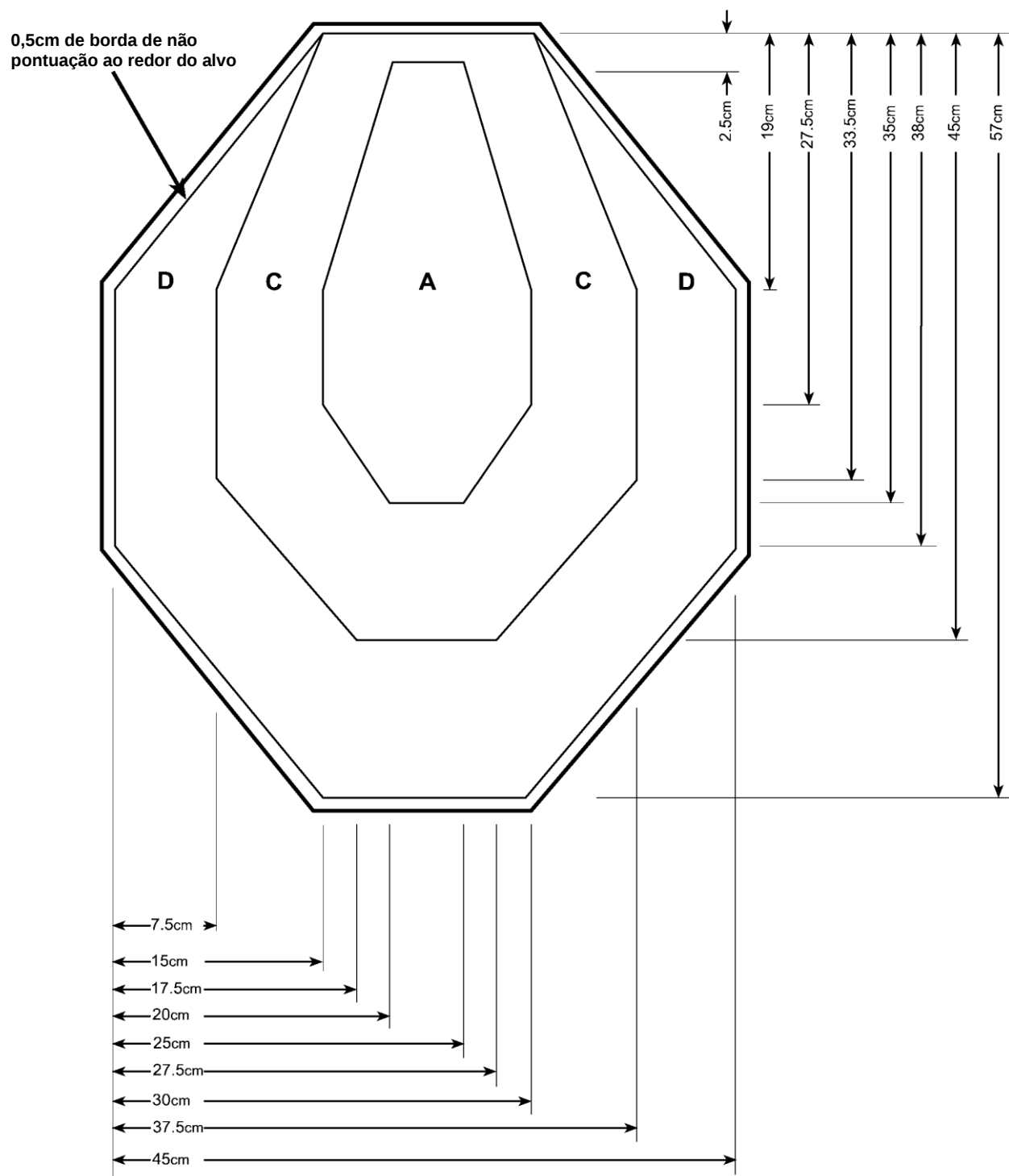
Pistas	Curta	Média	Longa
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4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

APÊNDICE B1: APRESENTAÇÃO DO ALVO



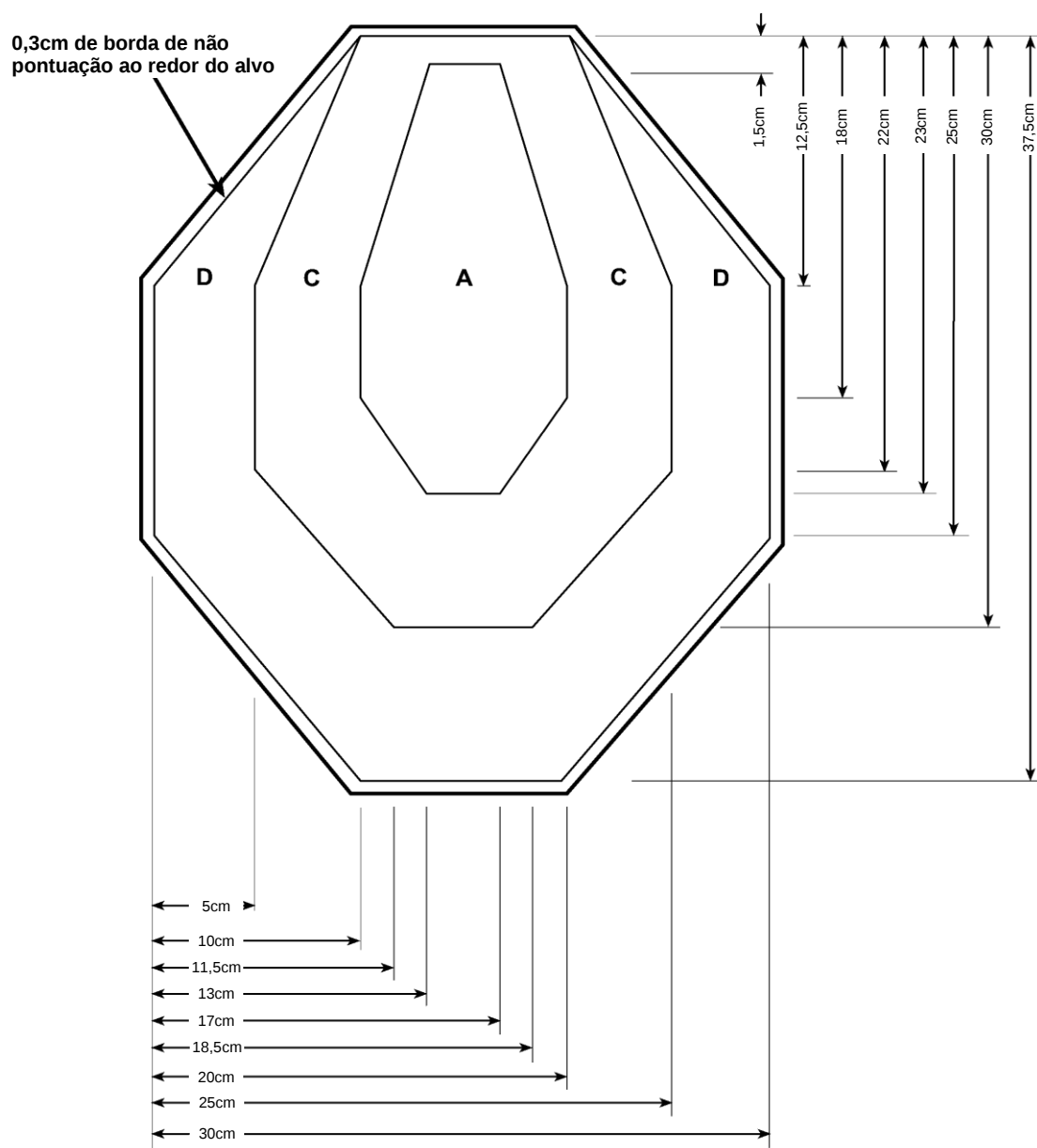
Cortar o topo dos suportes melhora a aparência visual.

APÊNDICE B2: Alvo IPSC



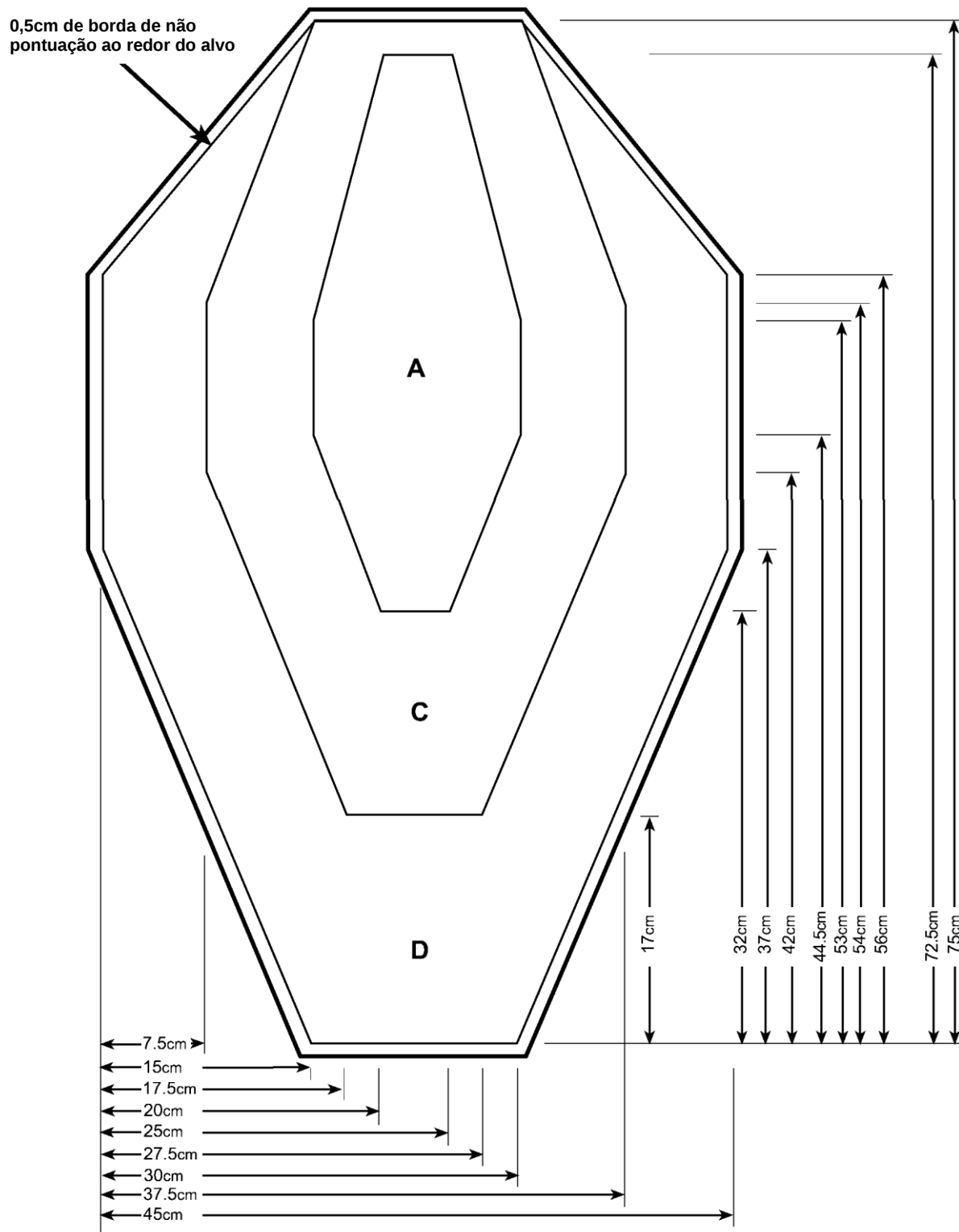
Pontuação	
Zona	Maior
A (Alpha)	5
C (Charlie)	4
D (Delta)	2

APÊNDICE B3: Mini Alvo IPSC



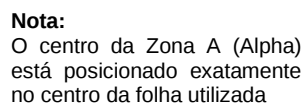
Pontuação	
Zona	Maior
A (Alpha)	5
C (Charlie)	4
D (Delta)	2

APÊNDICE B4: Alvo Universal IPSC



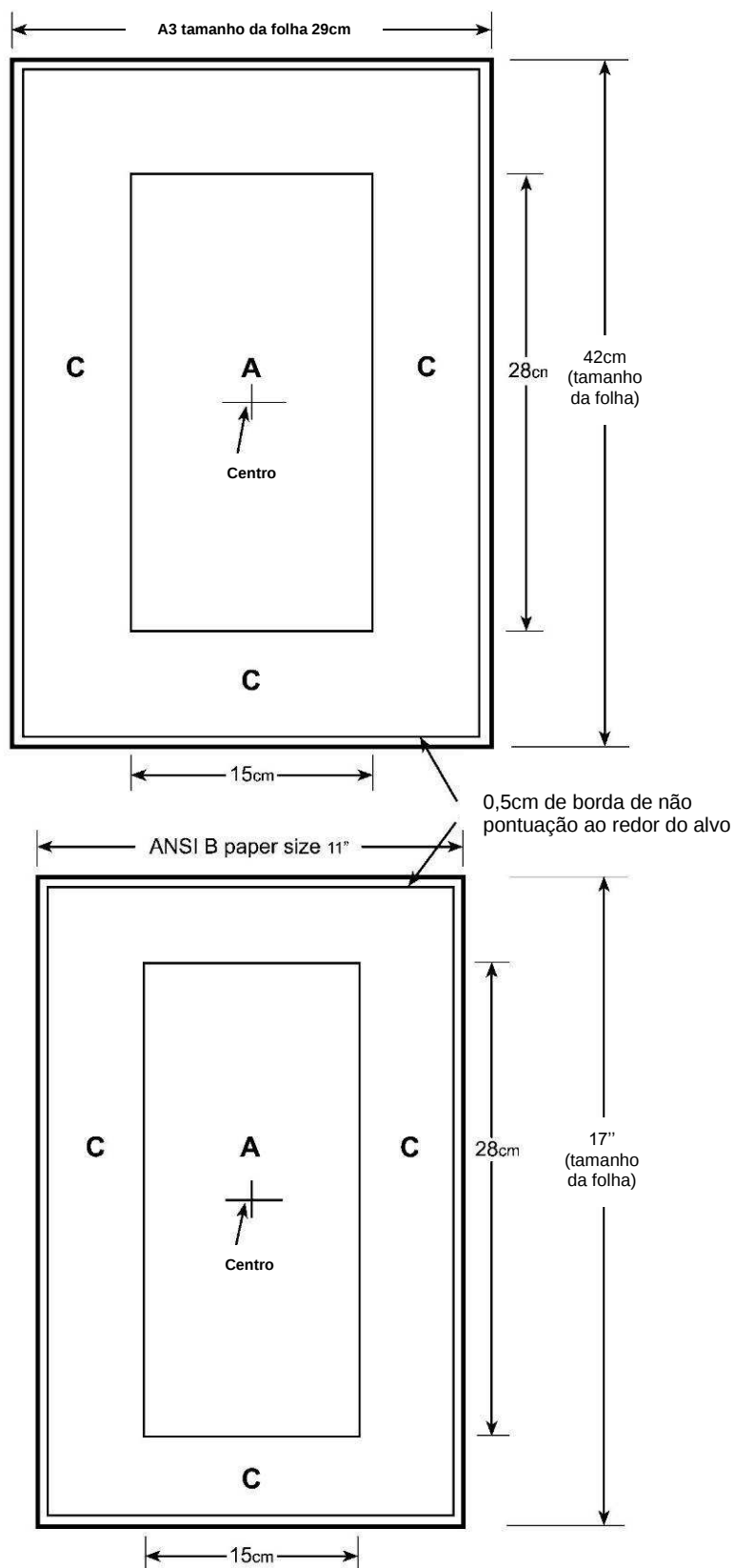
Pontuação	
Zona	Maior
A (Alpha)	5
C (Charlie)	4
D (Delta)	2

APÊNDICE B5: Alvo A4/A IPSC



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

APÊNDICE B6: Alvo A3/B IPSC



Nota:

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

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

APÊNDICE C1: CALIBRAÇÃO E TESTE DE ALVO

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

- (d) Se o alvo cair por qualquer outro motivo (ou seja, ação do vento), antes de poder ser calibrado, um "reshoot" deve ser ordenado.

9. Quando o teste é solicitado sob **8(c)** acima, o Oficial de Calibração irá inspecionar visualmente o alvo em busca de obstruções que possam ter impedido a operação adequada. Então, se nenhuma obstrução for encontrada, o seguinte se aplicará:

- (a) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração atingir a zona de calibragem do Alvo Metálico ou abaixo e derrubá-lo, o alvo será considerado devidamente calibrado e será pontuado como erro de tiro ("miss").
- (b) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração atingir a zona de calibragem ou abaixo e o Alvo Metálico não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito, e o competidor deve ser obrigado ao "reshoot" da pista de tiro depois da recalibragem do alvo.
- (c) Em alvos próximos a "No-Shoots" e onde não for possível centralizar o padrão do tiro sem incorrer em uma penalidade, o Oficial de Calibração determinará se o tiro de teste resultou em um acerto adequado. A decisão do Oficial de Calibração não pode ser protestada.
- (d) Se o primeiro tiro disparado pelo Oficial de Calibração não atingir completamente o alvo, outro tiro deve ser disparado até ocorrer uma das situações **9(a)**, **9(b)**, **9(c)** ou **9(d)**.

Especificação da Arma de Teste:

Calibre: 12 gauge.

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

Especificação do Cartucho de Teste:

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

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

Pistas de Tiro com Chumbo Fino:

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

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

Pistas de Tiro com SG – Chumbo grosso:

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

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

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

Pistas de Tiro com Balote:

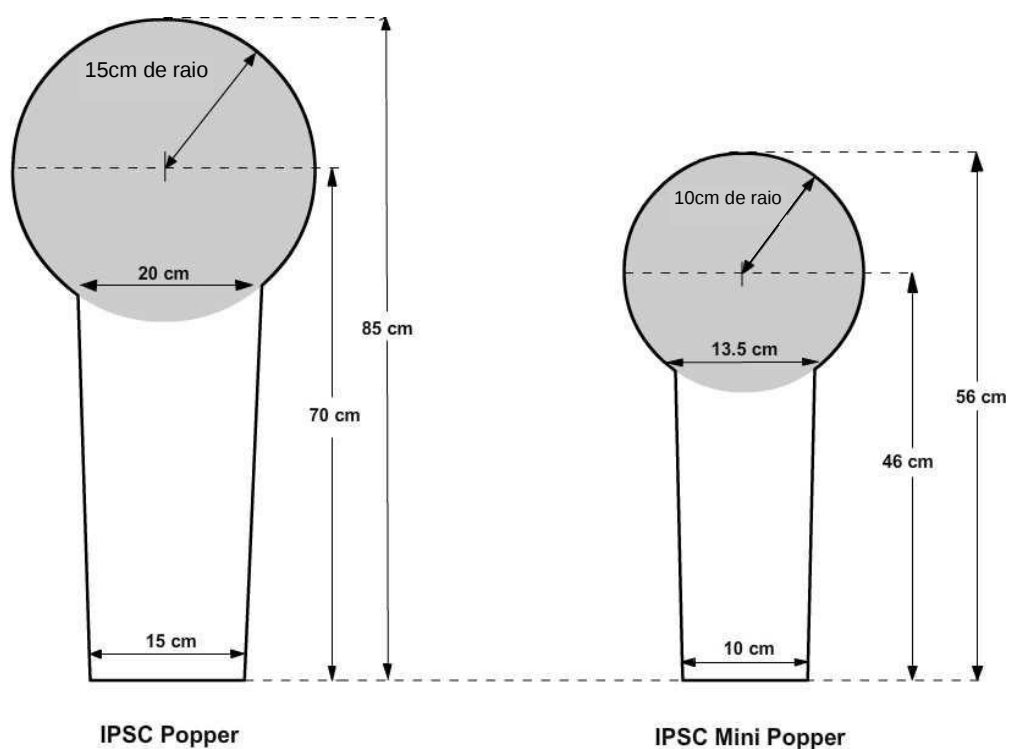
Peso máximo do balote 28,3 gramas (1 onça).

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

APÊNDICE C2: Poppers IPSC

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

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



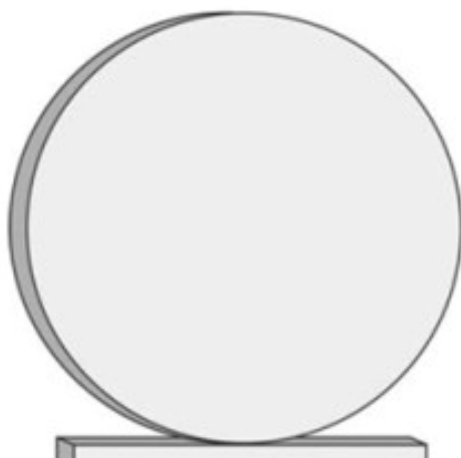
Tolerância +/- 0,5 cm

Alvos Metálicos e de Penalidade ("no-shoots") que podem acidentalmente girar e ficar com a borda para frente ou ficar meio de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar na perda do sancionamento IPSC (ver Regra 4.3.1.1).

APÊNDICE C3: Plates Metálicos IPSC

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

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



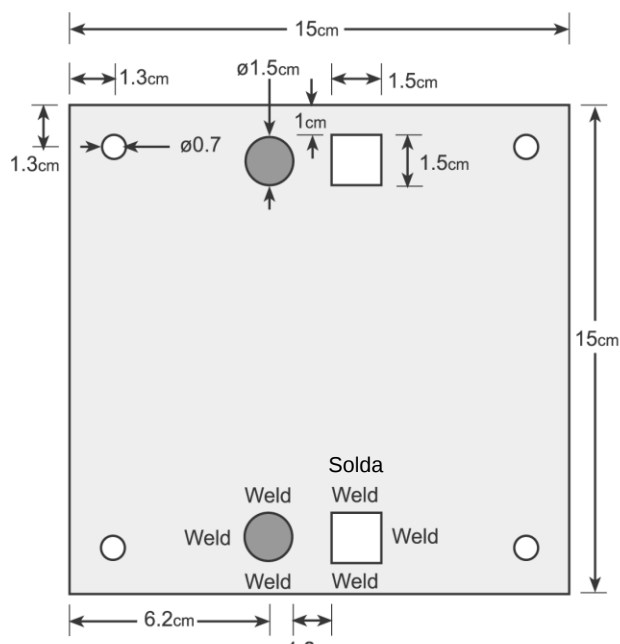
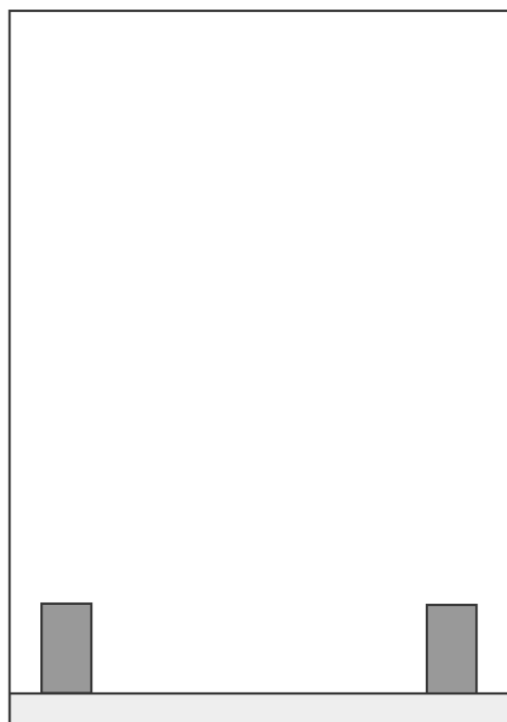
Nota de Construção Importante

Plates Metálicos que podem acidentalmente girar e ficar com a borda para frente ou ficar meio de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar na perda do sancionamento IPSC (ver Regra 4.3.1.1).

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

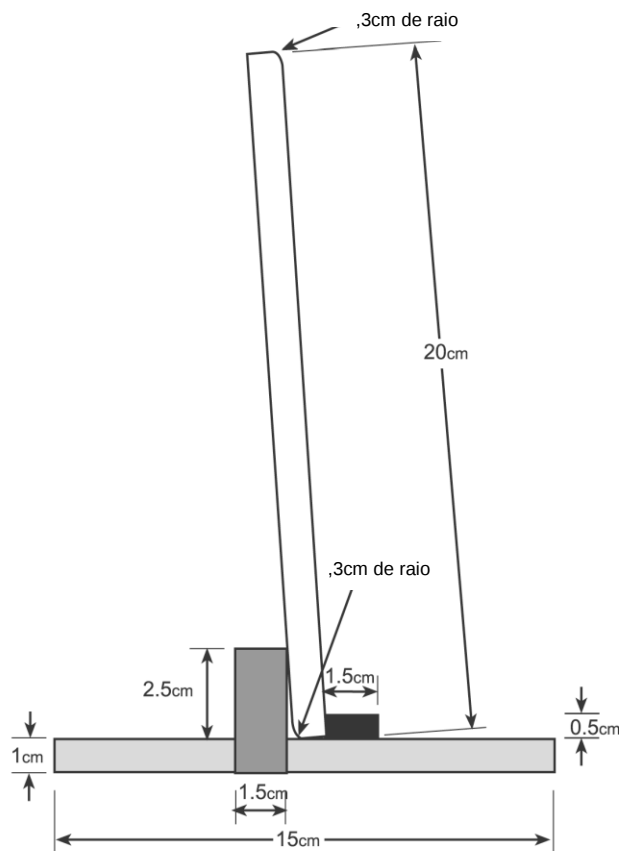
APÊNDICE C3a: MONTAGEM DOS SUPORTES DOS PLATES METÁLICOS IPSC

Detalhe da elevação frontal do alvo



**Base do Alvo
(planta baixa)**

Detalhe da elevação lateral do alvo



Notas: | Notes:

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

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

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

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

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

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

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

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

RELATÓRIO DIÁRIO DO CRONÓGRAFO

[illegible]

APÊNDICE D: Divisões SHOTGUN

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

Condições especiais:

Divisões Open e Modified

17. A arma descarregada, com seu carregador mais longo encaixado, e com seu cano paralelo à borda longa, deve caber totalmente no sentido do comprimento em uma caixa retangular (aberta em um lado longo). O comprimento interno da caixa é de 1320 mm (tolerância: +1 mm, -0 mm). A arma não deve ser comprimida artificialmente de forma alguma durante o teste. Além disso, os tubos dos carregadores telescópicos devem estar totalmente estendidos.

Divisão Open

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

- 18.1 Os tubos destacáveis para espingardas com mecanismo de recarga rápida, não devem ter mais de 10 cartuchos em ambos os dispositivos combinados, ao sinal de partida.

Divisão Modified

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

Divisão Standard e Standard Manual

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

Divisão Standard

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

Divisão Standard Manual

22. Qualquer shotgun de ação manual completa (ou seja, ação "pump – bomba", ação de deslizamento, quebra, ação de alavanca, ação de ferrolho) produzida por uma fábrica e disponível para o público em geral, onde a extração de um cartucho usado e o carregamento de uma nova munição são inteiramente causados pela manipulação física de um competidor.
23. No caso de shotguns de cano duplo, que têm uma capacidade máxima de 2 cartuchos carregados a qualquer momento, os dispositivos que ajudam a carregar um par de cartuchos por vez não são considerados carregadores rápidos.

APÊNDICE E1: Diagrama da Posição de Pronto do Competidor



APÊNDICE E2: TIPOS DE CARTUCHOS/MUNIÇÃO

Geral:

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

14. O uso de todos os tipos de munição estará sujeito as Legislações locais/regionais e o uso de munição balote sólido deve ser tratado com cuidado especial.
15. Para qualquer pista de tiro que incorpore um ou mais alvos de papel e que exija o uso de chumbo grosso – SG, os organizadores da competição têm permissão para definir um limite no número máximo de bagos ("pellets") por cartucho e este limite se aplicará a toda a pista de tiro.
 - Para calibre 12 o número máximo recomendado de bagos é de 9 por cartucho.
 - Para calibres 20 e 16 é extremamente difícil adquirir munição diferente de 1 Buck, 2 Buck ou 3 Buck e estes são fornecidos com 12 – 20 bagos. Um número apropriado de bagos deve ser nomeado para se adequar à munição prontamente disponível.
 - É permitido aplicar critérios diferentes para calibre 12, calibre 16 e calibre 20 no que diz respeito ao número máximo de bagos por cartucho.
16. O Diretor de Prova e/ou Range Master podem restringir a munição a ser usada para certos tamanhos máximos de tiro ou certos tipos por razões de segurança. Qualquer exigência desse tipo deve ser avisada antes das datas das competições.
17. Não há nenhum requisito para que todos os tipos de cartucho sejam apresentados em uma única competição.
18. Chumbo Fino "*Birdshot*" e Chumbo Grosso – SG "*Buckshot*" são tipos de munição em que o tiro contido neles se separa facilmente. Qualquer composto ou substância, como cola ou resina, que une o disparo é considerada uma violação da definição do livro de regras da IPSC para esses tipos de munição. Além disso, tal tratamento pode tornar esses tipos de cartucho sujeitos as disposições das Regras 5.5.6 e 10.5.16. Esta estipulação não se refere ao material tampão de composto solto regular, que pode melhorar o desempenho do padrão, mas que não liga (cola) os bagos ("pellets") uns aos outros.
19. Em competições de Nível III e superior, o número máximo exigido de cartuchos de munição chumbo grosso – SG ou Balote (combinados) é restrito a 80 cartuchos.

Chumbo Fino:

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

Tamanhos Aceitáveis de Chumbo Fino

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

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

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

Chumbo Grosso – SG:

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

Americano	Reino Unido	Polegadas	Métrico	Quantidade nominal Bagos por Cartucho cal.12
000 Buck	LG	.36 ins	9,1 mm	6 – 8
00 Buck	SG	.33 ins	8,4 mm	9 – 12
0 Buck		.32 ins	8,1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	.30 ins	7,6 mm	12 – 16
2 Buck		.27 ins	6,9 mm	18
3 Buck		.25 ins	6,4 mm	20
4 Buck	SSG	.24 ins	6,1 mm	27

Balote:

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

APÊNDICE F1: SINAIS MANUAIS DE PONTUAÇÃO

		
Alpha	Charlie	Delta

		
Miss	No-Shoot	Recontar os pontos

Quando dois tiros por alvo são usados, ambos os braços são utilizados.

ÍNDICE

Assunto	Seção ou Regra
A Espera.....	8.3.3
A3/B Target.....	4.2.1/Apêndice B7
A4/A Target.....	4.2.1/Apêndice B6
Alças, Cartuchos.....	5.2
Alterações em Pistas ou Equipamentos.....	2.3
Alvo	
- Ativação.....	4.1.6
- Ângulo.....	2.1.8.4
- Apresentação.....	2.1.8.4/4.7.2.2
- Aproximação.....	9.1.1
- Autorizados.....	4.1.1
- Cobertura.....	2.3.5
- Desafio.....	9.6
- Dimensões.....	Apêndice B&C
- Falha em Cumprir as Especificações.....	4.1.1.1
- Impenetrável.....	9.1.5
- Mau Funcionamento.....	4.7
- Móveis / Que Desaparecem.....	9.9
- Não Obreados.....	9.1.4
- Obreados Prematuramente.....	9.1.3
- Pontuação.....	9.4
- Posicionamento.....	2.1.8
- Quebráveis.....	4.5
- Que Desaparecem.....	9.9.6
- Tocando.....	9.1.2
Alvo IPSC.....	Apêndice B2
Alvo Universal.....	Apêndice B4
Alvos Impenetráveis.....	9.1.5
Alvos Metálicos Autorizados.....	4.3
- Tipos.....	4.3
- Versões.....	4.3
Alvos Móveis	
- Penalidades.....	9.9
- Pontuação.....	9.9
Alvos Que Desaparecem.....	9.9.2
Ângulos de Tiro.....	2.1.2
Antecipação.....	10.2.6
Apelações.....	11.1
- Limite de Tempo.....	11.3
- Procedimento.....	11.5
- Taxa	
Valor.....	11.4.1
Destino.....	11.4.2
Aproximando-se de Alvos.....	9.1.1
Área de Segurança	
- Construção.....	2.4.2
- Munição Viva ou Falsa.....	2.4.4
- Uso.....	2.4.3
Área de Tiro	
- Comandos.....	8.3
- Equipamento.....	4
- Falha no Equipamento.....	4.7
- Gerenciamento.....	7
- Mudanças.....	2.3
- Oficial.....	7.1.1
- Procedimento Alteração/Revisão.....	3.2.3
- Procedimentos	
- Falsa Partida.....	8.3.4.1
- Visadas.....	8.7
- Range Master.....	7.1.5
- Superfície.....	2.1.5
Áreas de Higiene.....	2.7
Áreas de Vendas.....	2.6
Armas de Fogo.....	5.1/Apêndice D
- Altura.....	5.2.7.2
- Colocação no Solo.....	10.5.3
- Condição de Pronto.....	8.1
- Condição de Uso (utilizável).....	5.1.6
- Distância do Corpo.....	5.2.5
- Mais de Uma.....	5.1.9
- Modificação.....	5.1.8

- Modo Automático.....	5.1.11
- Oficial de Prova.....	7.3.3
- Ombro - Coronha de/Empunhadura.....	5.1.10
- Posição de Pronto.....	8.2.1
- Substituição.....	5.1.7
Arma de Fogo Carregada.....	10.5.14
Arma de Fogo Quebrada.....	5.7
Assistência.....	8.6
Associação e Filiação.....	6.5
Baia de Teste de Tiro/Regulagem de Miras.....	2.5
Balote(s).....	Apêndice E2
Bandeira de Segurança da Câmara.....	5.2.1/8.3.7
Barreiras.....	2.2.3
Bermas e Limites.....	2.1.9
Boca do Cano	
- Ângulo Quando Coldreado.....	5.2.7.3
- Direção.....	10.5.2
Buchas	
- Cronógrafo.....	5.6.3.3
- Destacáveis.....	2.1.10
- Procedimento de Pontuação.....	9.5.9/9.5.10
Calibração.....	Apêndice C1
Calibre	
- Divisões.....	Apêndice D
- Mínimo.....	5.1.2
Câmara Vazia.....	1.2.1.5
Canos (mais de um).....	5.1.12
Carregadores	
- Caídos.....	5.5.3
- Divisão.....	Apêndice D
- Reserva.....	5.5.3
Carregadores/Similares ou Munição Caídos.....	5.5.3
Categoria.....	6.3/Apêndice A2
Categoria Dama.....	Apêndice A2
Categoria Dama Grande Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Dama Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Dama Sênior.....	Apêndice A2
Categoria Dama Super Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Grand Super Sênior.....	Apêndice A2
Categoria Dama Super Sênior.....	Apêndice A2
Categoria Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Sênior.....	Apêndice A2
Categoria Super Júnior.....	Apêndice A2
Categoria Super Sênior.....	Apêndice A2
Cenário.....	2.2.6
Chief Range Officer.....	7.1.2
Chumbo Fino.....	Apêndice E2
Chumbo Grosso – SG.....	Apêndice E2
Cinto	
- Divisões e Regulamentos.....	5.2.3/Apêndice D
- Fixação.....	5.2.3
- Sexo Feminino.....	5.2.3.1
Classificatórias.....	1.2.2.1
Clipes, Cartuchos.....	5.2
Cobertura	
- Intransponível.....	4.1.4.1/4.2.3
Alvos Ocultos.....	4.1.4/4.2.3
- Transponível.....	4.1.4.2
Cobertura Intransponível – Cenário.....	9.1.6
Cobertura Intransponível.....	9.1.6
Cometendo Faltas.....	10.2.1
- Tiros Não Disparados.....	10.2.1
- Tiros Disparados.....	10.2.1
Comitê de Arbitragem	
- Composição.....	11.2
- Decisões.....	11.6
- Limites de Tempo.....	11.3
- Procedimentos.....	11.5
- Veredito.....	11.6
Conduta Antiesportiva.....	10.6
Construção da Pista	

- Critérios.....	2.2
- Modificações.....	2.3
- Regulamentos Gerais.....	2.1
Contestação.....	1.1.7
Coronha de Ombro.....	5.1.10
Credenciais e Situação dos Competidores.....	6.5
Cronógrafo	
- Disponibilidade.....	5.6.1
- Fator de Potência.....	5.6.1
- Munição a ser Testada.....	5.6.3.2
- Procedimento, Competidor.....	5.6.3
- Tipo de Munição a ser Testada.....	5.6.1.1
- Verificação.....	5.6.2
Cronograma.....	6.6
Desafio.....	6.6
Descrição da Pista	
- Alterações ou Modificações.....	3.2.3
- Informação.....	3.2
- Requerimentos.....	3.2.1
Desqualificação.....	10.3
- Disparo Acidental.....	10.4
- Dedo Dentro do Guarda-Mato/Gatilho.....	10.5.9 - 10.5.11
- Movimento.....	10.5.11
- Substâncias Proibidas.....	10.7
- Membros de Equipes.....	6.4.6
- Manuseio Inseguro da Arma.....	10.5
- Comportamento Antiesportivo.....	10.6
Dificuldade.....	1.1.6
Dispositivos de (marcação) Tempo.....	9.10
Dispositivos de Recarga Rápida.....	5.5.2
Distância Mínima	
- Alvos Metálicos.....	2.1.3
Diversidade.....	1.1.4
Divisão Modified.....	Apêndice D
Divisão Open.....	Apêndice D
Divisão Standard.....	Apêndice D
Divisão Standard Manual.....	Apêndice D
Divisões.....	6.2
- Excluída.....	6.2.5
- Desqualificação.....	6.2.6
- Inobservância.....	6.2.5.1
- Falha na Declaração.....	6.2.5
- Mais de uma.....	6.2.4
- Reconhecimento.....	6.2.1/Apêndice A2
Drogas.....	10.7
DVC.....	1.1.3
Equilíbrio: Velocidade, Precisão e Potência.....	1.1.3
Equipamento	
- Competidor.....	5.2/Apêndice D, E2
Equipe Damas.....	Apêndice A2
Equipe Familiar.....	Apêndice A2
Equipe Dama Junior.....	Apêndice A2
Equipe Dama Grande Junior.....	Apêndice A2
Equipe Dama Super Junior.....	Apêndice A2
Equipe Grande Senior.....	Apêndice A2
Equipe Grande Junior.....	Apêndice A2
Equipe Junior.....	Apêndice A2
Equipe Senior.....	Apêndice A2
Equipe Super Junior.....	Apêndice A2
Equipe Super Senior.....	Apêndice A2
Equipes.....	6.4
Escalando Obstáculos.....	2.2.2
Especificação da Arma de Teste.....	Apêndice C1
Especificação dos Cartuchos de Teste.....	Apêndice C1
Estilo Livre.....	1.1.5
Falha de Engajamento.....	9.5.6
- Alvos Móveis/Que Desaparecem.....	9.9
- Penalidade.....	10.2.7
Falha de Equipamento do Competidor.....	5.7
Falso Início.....	8.3.4.1
Fator de Potência.....	5.6

- Máximo.....	5.5.6.3
Gatilho	
- Cobertura.....	5.2.7.4
- Sapatas / Teclas.....	5.1.5
Gerenciamento da Competição.....	7
Grande Torneio.....	6.1.5
Impactos a Serem Pontuados.....	3.2.1
Informações da Pista	
- Instruções da Pista de Tiro.....	3.2
- Regulamentos Gerais.....	3.1
- Regras Locais, Regionais e Nacionais.....	3.3
Interferência.....	8.6
Interpretação das Regras.....	11.8
Inverno: Gatilho/Guarda-Mato.....	5.1.5
Liga.....	6.1.6
Linha de Tiro.....	2.1.7
Linhas de Falta	
- Barreiras.....	2.2.3.2
- Penalidades.....	10.2.1
- Uso de.....	2.2.1
Linhas de Tiro Comuns.....	2.1.7
Manuseando Armas de Fogo	
- Área de Segurança.....	2.4/10.5.1
- Inseguro.....	10.5.1
Manuseio Inseguro da Arma.....	10.5
Membro de Equipe	
- Desqualificação.....	6.4.6
- Substituição.....	6.4.4 - 6.4.6
Membros IPSC.....	6.5.1
Mini Alvo IPSC.....	Apêndice B3
Mínimo (fator).....	5.6.1.1
Miras.....	5.1.3
Movimento.....	8.5
Munição.....	5.5
- Carregadores Reserva.....	5.5.3
Munição.....	5.5
- Oficial da Prova.....	5.8
- Proibida.....	5.5.4/5.5.5
- Tamanhos.....	Apêndice E2
- Tipos.....	Apêndice E2
Munição Carregada.....	8.1.4
Munição de Manejo.....	2.4.4/10.5.13
No-Shoots.....	4.3.4
- Impactos.....	9.4.2/9.4.3
Obstáculos.....	2.1.6
Oficial de Juria.....	7.1.3
Ombro Fraco.....	1.1.5.3
- Penalidades por Falhar ao Usar.....	10.2.8
Opções de Carregamento (Municiamento).....	8.1.1
Penalidade de Procedimento.....	10.1/10.2
- Assistência/Interferência.....	8.6
- Alvos – Aproximando/Tocando.....	9.1.1/9.1.2
Penalidade Especial (ao invés do exigido).....	10.2.10
Penalidades.....	10
Pista.....	6.1.2
Pista de Tiro	
- Balanceamento.....	1.2.1.4/1.2.1.5
- Definição.....	6.1.1
- Divulgação.....	3.1
- Tipos.....	1.2
Pista de Tiro de Munição Mista.....	2.1.12
Pistas Curtas.....	1.2.1.1
Pistas de Tiro Publicadas.....	3.1.1
Pistas Médias.....	1.2.1.2
Pistas Longas.....	1.2.1.3
Plates.....	4.3/Apêndice C3
Pontos Possíveis.....	9.2
Pontos/Resultados da Pista.....	9.2
Pontuação	
- Empates.....	9.3
- Erros de Tiro.....	9.4.4

- Impactos de Valor em Dobro.....	9.4.1.3
- Método.....	9.2
- No-Shoots.....	9.4.2/9.4.3
- Penalidades.....	10.1/10.2
- Política.....	9.5
- Programas.....	9.11
- Sinais Manuais.....	Apêndice F1
- Responsabilidade.....	9.8
- Valores.....	9.4
- Verificação.....	9.6
Pontuação Comstock.....	9.2.1
- Penalidades.....	9.4
Pontuação Mínima.....	9.5.5
Poppers.....	
- Alvos.....	4.3
- Configuração.....	Apêndice C2
- Dimensões.....	Apêndice C2
- Operação e Calibração.....	Apêndice C1
- Pontuação.....	Apêndice C2
Posições de Tiro.....	1.1.5/2.1.7
Potência.....	1.1.3
Precisão.....	1.1.3
Projeto da Pista.....	
- Princípios Gerais.....	1.1
Pronto.....	
- Condições.....	8.1/8.2
- Posições.....	8.2
Proporção das Pistas.....	Apêndice A4
Proteção dos Ouvidos.....	5.4
Prova.....	
- Categorias.....	6.3/Apêndice A2
- Definição.....	6.1.3
- Diretor.....	7.1.6
- Divisões.....	6.2/Apêndice D
- Evento Prévio.....	6.6.2
- Níveis.....	Apêndice A1
- Oficiais.....	7.1
- Princípios Gerais.....	6.1
- Soberania.....	6.1.7
Qualidade.....	1.1.2
Quartermaster.....	7.1.4
Quebras e Mau Funcionamento.....	
- Equipamento do Competidor.....	5.7
- Equipamento da Pista.....	4.6
Queda da Arma de Fogo.....	10.5.3/10.5.15
Racks.....	2.4.2/5.2.1
Rasgos Radiais.....	9.5.4
Recarregando.....	8.4
- Obrigatório.....	1.1.5.2
Reconhecimento de Divisões, Categorias e Equipes.....	Apêndice A2
Reengajamento.....	10.2.9
Representação.....	6.5.2
Reshoot Recusado pelo Competidor.....	2.3.3.3
Roupas Apropriadas.....	5.3
Sancionamento.....	1.3
Segurança.....	
- Armas de Fogo.....	5.1.6
- Comportamento Inapropriado.....	2.1.4/10.2.6
- Óculos.....	5.4
- Pista de Tiro.....	1.1.1
- Regras Locais.....	3.3
- Responsabilidades do Anfitrião.....	2.1.1
Separação dos Plates Metálicos.....	Apêndice C3a
Shoot-Off.....	1.2.2.2
Sistema Internacional de Classificação.....	6.7
Substâncias Proibidas.....	10.7
Substituição da Arma de Fogo.....	5.1.7
Súmulas de Pontuação.....	9.7
Sweeping.....	10.5.5
Tempo Oficial.....	9.10
Tipos de Competição.....	6.1

Torneio.....	6.1.4
Transporte e Armazenamento.....	5.2
- Inobservância.....	10.5.13
Túneis.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
- Construção.....	2.2.5
- Penalidades.....	10.2.5
Velocidade.....	1.1.3