



**INTERNATIONAL
PRACTICAL
SHOOTING
CONFEDERATION**

REGRAS DE COMPETIÇÃO PARA ARMAS CURTAS

EDIÇÃO DE JANEIRO 2017 – Revisão A



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TIRO PRÁTICO

Departamento de Arbitragem – NROI

Demetrius da Silva Oliveira

Presidente CBTP / Diretor Regional IPSC

Tradução Oficial em Português para o Brasil

Traduzido por **JOSÉ CARLOS BELINO**

E

Revisado por **ALEX CHANG**

International Practical Shooting Confederation
PO Box 972, Oakville, Ontario,
Canada L6K0B1

Tel: +1 289 689 4772 Fax: +1 208 978 2898
Email: rules@ipsc.org Web: www.ipsc.org

As siglas "IPSC", "DVC" e "IROA", o logo IPSC, o nome "International Range Officers Association", o logo IROA, os alvos IPSC e moto "Diligentia, Vis, Celeritas", Tiro Prático, CBTP, o logo CBTP, logo NROI são todas marcas registradas relacionadas ao esporte do tiro da International Practical Shooting Confederation e da Confederação Brasileira de Tiro Prático.

Indivíduos organizações ou outras entidades não filiadas ao IPSC (ou a um membro da sua Região), são proibidos de usar qualquer destes itens sem a previa, autorização por escrito do presidente da IPSC (ou do Diretor Regional da região, de acordo com o caso).

Revisão : A – janeiro 2017

CONTEÚDO

Página.

CAPÍTULO 1: Projeto de Pista.....	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
1.2.2 Pistas de Tiro Especiais.....	2
1.3 Sancionamento da IPSC.....	2
CAPÍTULO 2: Área de Tiro e Construção de Pista.....	3
2.1 Regulamentos Gerais.....	3
2.1.1 Construção Física.....	3
2.1.2 Ângulos de Tiro Seguros.....	3
2.1.3 Distancias Mínimas.....	3
2.1.4 Localização de Alvos.....	3
2.1.5 Superfícies da Área de Tiro.....	3
2.1.6 Obstáculos.....	3
2.1.7 Linhas de Tiro Comuns.....	3
2.1.8 Posicionamento de Alvo.....	3
2.1.9 Bermas (Barreiras de Terra).....	4
2.2 Critério de Construção da Pista.....	4
2.2.1 Linhas de falta.....	4
2.2.2 Obstáculos.....	4
2.2.3 Barreiras.....	4
2.2.4 Túneis.....	5
2.2.5 Túneis de “Cooper”.....	5
2.2.6 Cenário do Stage.....	5
2.2.7 Janelas e Portas.....	5
2.3 Modificações na Construção da Pista.....	5
2.4 Áreas de Segurança.....	6
2.5 Baía para Disparos de Teste e Regulagem de Miras.....	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 Pista de Tiro Publicada.....	7
3.1.2 Pista de Tiro Não Publicada.....	7
3.2 Procedimentos da Pista por escrito (Briefings).....	7
3.3 Regras Locais, Regionais e Nacionais.....	7
CAPÍTULO 4: Equipamentos para a Área de Tiro.....	8
4.1 Alvos – Princípios Gerais.....	8
4.2 Alvos IPSC Aprovados Para Armas Curtas - Papel.....	8
4.3 Alvos IPSC Aprovados Para Armas Curtas - Metal.....	9
4.4 Alvos Quebráveis e Sintéticos.....	10
4.5 Alterações no Equipamento da Área de Tiro ou Superfície.....	10
4.6 Falha nos Equipamentos da Área de Tiro e Outras Questões.....	10

CAPÍTULO 5: Equipamento do Competidor	11
5.1 Armas Curtas	11
5.2 Coldre e outros Equipamentos do Competidor.....	11
5.3 Roupas Adequadas	13
5.4 Proteção dos Olhos e Ouvidos	13
5.5 Munição e Equipamentos Relacionados.....	13
5.6 Cronógrafo e Fator de Potência.....	14
5.7 Falhas - Equipamento do Competidor.....	15
5.8 Munição Oficial da Competição	16
 CAPÍTULO 6: Estrutura da Competição	 17
6.1 Princípios Gerais	17
6.1.1 Pista de Tiro.....	17
6.1.2 Stage (Cenário).....	17
6.1.3 Competição	17
6.1.4 Torneios	17
6.1.5 Grand Tournament.....	17
6.1.6 Ligas	17
6.2 Divisões da Competição	17
6.3 Categorias da Competição	18
6.4 Equipes Regionais	18
6.5 Credenciais e Situação do Competidor.....	19
6.6 Agendamento e Agrupamentos (“Squadding”) de Competidores.....	19
6.7 Sistema de Classificação Internacional - International Classification System (“ICS”).....	20
 CAPÍTULO 7: Gerenciamento da Competição	 21
7.1 Match Officials (Oficiais de Arbitragem).....	21
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 Match Director (“MD”).....	21
7.2 Ações Disciplinares e Hierarquia dos Oficiais de Prova.....	21
7.3 Nomeação dos Oficiais	21
 CAPÍTULO 8: A Pista de Tiro.....	 23
8.1 Condições de Pronto para Armas Curtas	23
8.2 Condição de Pronto do Competidor	24
8.3 Comandos da Pista .(Ver Apêndice F2 para comandos em Português)	24
8.3.1 "Load And Make Ready"	24
8.3.2 "Are You Ready?"	24
8.3.3 "Standby"	24
8.3.4 "Sinal de Partida”	24
8.3.5 "Stop"	24
8.3.6 "If You Are Finished, Unload And Show Clear"	25
8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Holster"	25
8.3.8 "Range Is Clear"	25
8.3.9 Sinais Visuais e/ou Físicos.....	25
8.3.10 Estação do Cronógrafo e Check de Equipamento.....	25
8.4 Carregando, Recarregando ou Descarregando durante a Pista de Tiro.....	25
8.5 Movimento	25
8.6 Ajuda ou Interferência.....	26
8.7 Visadas, Tiro em Seco e Inspeção da Pista.....	26
 CAPÍTULO 9: Pontuação	 27
9.1 Regulamentos Gerais	27
9.1.1 Aproximando-se dos Alvos	27
9.1.2 Tocando os Alvos	27

9.1.3	Alvos Obreados Prematuramente	27
9.1.4	Alvos não Obreados	27
9.1.5	Impenetrável	27
9.1.6	Cobertura Intransponível (“hard cover”).....	27
9.1.7	Madeiras de suporte de alvo	28
9.2	Método de Pontuação	28
9.3	Empates de Pontuação	28
9.4	Valores de Pontuação de Alvos e de Penalidades	28
9.5	Política de Pontuação de Alvos	28
9.6	Verificação de pontuação e Contestação	29
9.7	Fichas de Pontuação	30
9.8	Responsabilidade da Pontuação.....	30
9.9	Pontuação de alvos que Desaparecem	31
9.10	Tempo Oficial	31
9.11	Programas de Pontuação.....	31
CAPÍTULO 10: Penalidades & 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 Match Official	36
11.1.8	Dever do Match Director (Diretor de Prova)	36
11.1.9	Dever do Comitê de Arbitragem	36
11.2	Composição do Comitê	36
11.2.1	Competições de Nível III ou Superior.....	36
11.2.2	Competições de Nível I e II	36
11.3	Limite de Tempo e Sequências.....	37
11.3.1	Limite de Tempo para Apelação de Arbitragem.....	37
11.3.2	Limite de Tempo para Decisão	37
11.4	Taxas.....	37
11.4.1	Valor.....	37
11.4.2	Destino da Taxa	37
11.5	Regras do Procedimento.....	37
11.5.1	Dever do Comitê e Procedimento.....	37
11.5.2	Submissão	37
11.5.3	Audiência	37
11.5.4	Testemunhas	37
11.5.5	Interrogatório	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 Final	38
11.6.4	Ata.....	38
11.7	Apelação por parte de Terceiros.....	38
11.8	Interpretação de 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 Competições IPSC	41
APÊNDICE A2: Reconhecimento da IPSC	42
APÊNDICE A3: Tabela de Eliminação do Shoot-Off	43
APÊNDICE A4: <u>Approved Stage Ratios</u>	44
APÊNDICE B1: Apresentação do Alvo.....	44
APÊNDICE B2: Alvo do IPSC	45
APÊNDICE B3: Mini Alvo de IPSC.....	46
APÊNDICE C1: Calibragem dos Poppers de IPSC.....	47
APÊNDICE C2: Poppers de IPSC.....	48
APÊNDICE C3: Pratos “Plates” Metálicos de IPSC	49
APÊNDICE C4: Formulário de Relatório Diário do Cronógrafo.....	50
APÊNDICE D1: Divisão Open	51
APÊNDICE D2: Divisão Standard.....	52
APÊNDICE D3: Divisão Classic.....	53
APÊNDICE D4: Divisão Production	54
APÊNDICE D5: Divisão Revolver	55
APÊNDICE E1: Procedimento de Medição do Carregador	56
APÊNDICE E2: Diagrama do Posicionamento do Equipamento	57
<u>APÊNDICE E3a: Divisão Production – Limites de Fitas na Empunhadura.....</u>	<u>58</u>
<u>APÊNDICE E3b: Todas as divisões - Ponta do cabo da Arma (Heel fo but of Handgun).....</u>	<u>58</u>
APÊNDICE E4a: Procedimento para Teste do Gatilho.....	59
<u>APÊNDICE E4b: Protocolo para medida do cano.....</u>	<u>59</u>
<u>APÊNDICE E5: Exemplo de Ficha de Check de Equipamento.....</u>	<u>59</u>
APÊNDICE F1: Sinais Manuais para Pontuação.....	60
APÊNDICE F2: Comandos de Pista em Português	61

CAPITULO 1: Projeto de Pista

Os seguintes princípios gerais para projeto de pista definem os critérios, responsabilidades e restrições que orientam 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 determinada pela qualidade do desafio criado no projeto de pista. Pistas de tiro devem ser projetadas com a finalidade de testar a habilidade de tiro do competidor de IPSC e não sua habilidade física.
- 1.1.3 Equilíbrio - Precisão, Potência e Velocidade são elementos equivalentes do esporte de tiro IPSC, e são expressas nas palavras em Latim "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Uma pista de tiro devidamente equilibrada dependerá largamente da natureza dos desafios que ela apresenta, contudo, as pistas devem ser projetadas, e as competições de IPSC devem ser conduzidas de tal forma que esses elementos sejam igualmente avaliados.
- 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 – Competições IPSC são de estilo livre. Deve ser permitido ao competidor resolver os desafios de forma livre e, para competições de armas curtas e shotgun, atirar em alvos no princípio "Como e Quando Visíveis". Depois do sinal de início, as pistas de tiro não devem exigir recargas obrigatórias nem ditar uma posição de tiro, local o ou postura, exceto como especificado abaixo. Contudo, condições podem ser criadas e barreiras ou outras limitações físicas podem ser construídas, de forma a forçar o competidor em uma posição, local ou postura de tiro.
 - 1.1.5.1 As competições Nível I e Nível II não são obrigadas a obedecer rigorosamente o estilo livre ou a limitação de contagem de disparos (veja a 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 Gerais e Classificatórias podem determinar o uso só da mão de tiro forte ou só da fraca sem a necessidade de usar meios físicos para garantir a determinação (ex. Ganchos, prendedores, etc.). A mão especificada deve ser usada exclusivamente do ponto estipulado até o restante da pista.
 - 1.1.5.4 Se o procedimento (briefing) escrito de uma pista específica só mão franca ou só forte, A regra 10.2.8 será aplicada. Se for somente solicitado ao competidor carregar, manter ou agarrar um objeto durante sua passagem em uma 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 Partida 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 quando usamos 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 Pista

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 (Short Courses) - Não devem exigir mais do que 12 disparos para serem completadas. O Projeto e construção não devem exigir mais do que 9 impactos pontuáveis de qualquer local ou visão.

- 1.2.1.2 Pistas Medias (Medium Course) Não devem exigir mais do que 24 disparos para serem completadas. O Projeto e construção não devem exigir mais do que 9 impactos pontuáveis de qualquer local ou visão, nem permitir que um competidor atire em todos os alvos na pista de tiro de qualquer um dos locais ou visão.
- 1.2.1.3 Pistas Longas (Long Course) - Não devem exigir mais do que 32 disparos para serem completadas. O Projeto e construção não devem exigir mais do que 9 impactos pontuáveis de qualquer local ou visão, nem permitir que um competidor atire em todos os alvos na pista de tiro de qualquer um dos locais ou visão.
- 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). (Veja Proporções Aprovadas para Pistas no Apendice A4).
- 1.2.1.5 Condição de pronto com a câmara vazia e/ou alojamento do carregador/cilindro vazio (Veja capítulo 8) não deveria ser requerido 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 a IPSC, que estão disponíveis para competidores que querem uma classificação regional e/ou internacional. 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. 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 eleitos engajam simultaneamente duas séries de alvos idênticos e adjacentes em um processo de um ou mais turnos de eliminação (veja APÊNDICE A3). Cada série de alvos não deve exceder 12 disparos e cada competidor deve executar uma recarga obrigatória depois de atirar no seu primeiro alvo e antes de atirar no seu último alvo. Violações estão sujeitas a eliminação automática do turno (bout).
- 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 outras regras IPSC correntes e regulamentos 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 Series de alvos e apresentações incluídas nas pistas de tiro submetidas à IPSC, que sejam consideradas ilógicas ou impraticáveis pela IPSC, não serão aprovadas (veja a mais recente versão do manual separado: Livro de Conjunto de Alvos).
- 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 a provisão da regra 6.5.1.1 não foi observada (veja também Regra 4.3.1.1).
- 1.3.4 Requerimentos para os níveis de competição IPSC e recomendações são especificadas 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 as pistas de tiros 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 à 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 de Tiro Seguro - Pistas de tiro devem ser sempre construídas levando-se em consideração ângulos de tiro seguros. Considerações devem ser dadas para segurança na construção de molduras e alvos e para o ângulo de qualquer possível ricochete. As dimensões físicas e adequação do para-balas e bermas laterais deve fazer parte do processo de construção onde for apropriado. A não ser que seja especificado de outra forma, o ângulo máximo do cano é 90 graus em todas as direções, medido da frente do competidor olhando diretamente para o centro do downrange (para-balas). Violações são sujeitas a Regra 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sujeitos a orientação e aprovação do Diretor Regional, ângulos específicos (reduzidos ou expandidos) para pista(s) ou áreas de tiro podem ser permitidos. Violações estão sujeitas a Regra 10.5.2. Todos os detalhes aplicáveis aos ângulos e qualquer fator condicional (só como exemplo: um ângulo reduzido do cano só se aplica quando um dedo estiver dentro do guarda-mato), devem ser publicados antes da competição e devem ser incluídos na descrição por escrito no briefing da pista (veja Seção 2.3).
- 2.1.3 Distâncias Mínimas – Sempre que alvos metálicos ou coberturas metálicas são usados na pista de tiro, precauções devem ser tomadas para que o competidor e os Oficiais mantenham uma distância mínima de 7 metros delas durante os disparos nelas, enquanto atiramos nelas. Aonde for possível, isso deveria ser feito com barreiras físicas. Se linhas de falta são utilizadas para limitar a aproximação do competidor aos alvos de metais, elas devem ser colocadas pelo menos a 8 metros dos alvos para que o competidor possa involuntariamente infringir a linha de falta e ainda estar fora da distância mínima de 7 metros (veja Regra 10.4.7). O mesmo cuidado deveria ser dado ao cenário de metal na linha de tiro.
- 2.1.4 Localização de Alvos - Quando uma pista é construída para incluir locais de alvos que não estão diretamente para downrange, organizadores e oficiais devem proteger ou restringir as áreas ao redor que os competidores, oficiais ou espectadores tem acesso. A cada competidor deve ser permitido resolver o problema competitivo da sua própria maneira e não se deve dificultar forçando-o a agir de forma que possa causar manuseio inseguro. Alvos dever ser dispostos de forma que ao atirar neles como são apresentados não incorrerá ao competidor a quebra de ângulo.
- 2.1.5 Superfície da Área - Aonde for possível, a superfície da área 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 (clima) e sua influencia nas ações do competidor deveriam ser levados em conta. Os Oficiais da Competição 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 do competidor e constituição física e deveriam ser construída para proporcionar segurança razoável para todos os competidores, Oficiais e espectadores.
- 2.1.7 Linhas de Tiro Comum – 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 – Devemos tomar cuidado com o posicionamento físico dos alvos de papel para prevenir que um tiro transfixe dois ou mais alvos “shoot through”.
- 2.1.8.1 O posicionamento dos alvos deveria ser claramente marcado nos suportes para a troca de alvos e o 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 com um penalizável (no-shoot) após o início da competição.

- 21.82 Quando alvos de papel e metal são usados próximos em uma pista de tiro, deve-se tomar cuidado para minimizar o risco de serem atingidos por pedaços de projéteis que atingiram os alvos de metais.
- 21.83 Quando Poppers IPSC são utilizados em uma pista, deveríamos tomar cuidado para garantir que o local ou área de fundação está preparado para proporcionar uma operação consistente durante a competição.
- 21.84 Alvos Estáticos (i.e. Aqueles que não são ativados) não devem ser apresentados em um ângulo maior que 90 graus da vertical.
- 21.9 Bermas (Barreiras de Terra) – Todas as bermas estão permanentemente fora dos limites para todas as pessoas, exceto quando o acesso a elas é especificamente permitido por um Range Officer (veja Seção 10.6).

2.2 Critérios de Construção de Pista

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

- 221 Linhas de Falta - O movimento do competidor deveria ser preferencialmente restringido por uso de barreiras físicas, contudo, o uso de Linhas de Falta é permitido como se segue:
- 221.1 Para prevenir avanços ou recuos inseguros ou irrealistas aos alvos;
- 221.2 Para simular o uso de barreiras físicas ou coberturas;
- 221.3 Para definir os limites da área geral de tiro ou parte dela.
- 221.4 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 tiros (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 se estendessem ao infinito (veja também Regra 4.4.1).
- 221.5 Se uma pista de tiro (COF) 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 irá incorrer em um erro de procedimento para cada tiro disparado depois de ter passado pelo atalho.
- 222 Obstáculos - Pistas de tiro podem incluir o uso de grandes obstáculos a serem transpostos pelos competidores. Obstáculos usados dessa forma não devem exceder altura de 2 metros. Obstáculos acima de 1 metro de altura devem conter acessórios para a subida para auxiliar o competidor e devem ser construídos para proporcionar para o competidor segurança das seguintes formas:
- 222.1 Obstáculos devem estar firmemente ancorados e presos para proporcionar suporte adequado quando em uso. Sempre que possível, superfícies indevidamente afiadas ou rugosas devem ser removidas para reduzir a possibilidade de ferimento dos competidores e/ou Oficiais da Competição..
- 222.2 O lado de descida de qualquer obstáculo deve ser livre de obstruções ou riscos naturais.
- 222.3 Deve ser permitido aos competidores testar tais obstáculos antes deles fazerem sua tentativa na pista de tiro.
- 222.4 Os competidores não devem ser obrigados a coldrear suas armas antes de subir esses obstáculos.
- 223 Barreiras – Devem ser construídas da seguinte forma:
- 223.1 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 (veja também Regra 10.2.11).
- 223.2 Elas deveriam incluir Linhas de Falta projetando-se para trás no nível do solo de suas laterais.

- 224 Túneis – Um túnel no qual um competidor é solicitado a entrar ou passar, deve ser construído de material adequado e ser de qualquer comprimento. Contudo, devem ser fornecidas portas suficientes para permitir aos Oficiais monitorar de forma segura as ações do competidor. As aberturas devem ser preparadas para minimizar a possibilidade de ferimentos a competidores e Oficiais. Projetistas de pistas devem claramente indicar a entrada e a saída do túnel assim como os parâmetros para atirar em qualquer alvo de dentro do túnel (ex.: Linhas de Falta). Veja também Regra 10.5.4.
- 225 Túneis de “Cooper” - São túneis compostos de paredes reforçadas suportando materiais soltos na cobertura (ex. ripas de madeira), que podem cair quando inadvertidamente deslocadas pelos competidores (ver Regra 10.2.5). Esses túneis podem ser construídos de qualquer altura, mas os materiais da cobertura não devem ser pesados ao ponto de causar ferimentos ao cair. Veja também Regra 10.5.4.
- 226 Cenário do Stage – Aonde esses itens são utilizados com a intenção de suportar um competidor em movimento ou atirando, eles devem ser construídos tendo como prioridade a segurança dos competidores e Oficiais. Deve ser feitas provisões para permitir que os Oficiais monitorem e controlem seguramente às ações dos competidores o tempo todo. O cenário deve ser suficientemente forte para suportar o uso por todos os competidores.
- 227 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

- 231 Os Oficiais 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 .
- 232 Todos os competidores devem ser avisados das alterações assim que possível. No mínimo , eles devem ser avisados, pelo Official encarregado da pista de tiro, durante o briefing do squad.
- 233 Caso o Range Master aprove qualquer ação desse tipo depois do início da competição devem :
- 233.1 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 fazer o reshoot da pista de tiro revisada, sujeito a Regra 2.3.4.1; ou
- 233.2 Se possível, requerer que todos os competidores refaçam a pista de tiro revisada, e todas as tentativas anteriores sejam removidas do resultado da competição.
- 233.3 Um competidor que se recuse a refazer a pista de tiro, sobre essa ou qualquer outra seção, quando ordenado pelo Range Officer, receberá zero pontos para a pista, independente de qualquer tentativa anterior.
- 234 Se o Range Master (em conjunto com o Match Director) determinarem que uma mudança física ou procedural resulte na perda da igualdade competitiva e é impossível para todos os competidores refazerem a pista revista, ou se a pista for considerada inadequada ou impraticável por qualquer razão, essa pista e todas as pontuações de competidores devem ser excluídas da competição.
- 234.1 Um competidor que for desqualificado em uma pista que foi excluída da prova poderá ser reintegrado, se o mais alto nível de apelação solicitado pelo competidor (i.e. 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.
- 235 Durante uma piora do Tempo, O Range Master pode ordenar que o 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 sejam revogada pelo Range Master.
- 236 Se o Range Master (em conjunto com o Match Director) considerar que as condições climáticas ou qualquer outra, tenha afetado ou venha a poder afetar seriamente a segurança e/ou a condução da competição, ele pode ordenar que toda atividade de tiro seja suspensa, até que ele emita uma orientação de "reiniciar o tiro".

2.4 Áreas de Segurança

- 241 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 facilmente identificadas por sinalização.
- 242 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 rifles e shotguns de forma que os canos fiquem para cima.
- 243 É permitido aos competidores usar as Áreas de Segurança sem supervisão para as atividades relacionadas abaixo desde que eles mantenham-se 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).
- 243.1 Retirar e coloca a arma na caixa, e coldrear armas descarregadas.
- 243.2 Praticar a montagem, saque, tiro a seco "dry-firing" e recoldreamento de armas descarregadas.
- 243.3 Praticar a inserção e remoção de carregadores vazios e/ou ciclar a ação de uma arma de fogo.
- 243.4 Fazer inspeções, desmontagem, limpeza, reparos e manutenção de armas de fogo, partes componentes e outros acessórios.
- 244 Munição falsa ou cartuchos vivos, seja solta, embalada ou dentro de carregadores ou speed loaders, não devem ser manuseadas na Área de Segurança sob qualquer circunstância (ver Regra 10.5.12).

2.5 Baia para Tiros de Teste e Regulagem de Miras

- 251 Quando disponível em uma competição, uma baia para disparos de teste deve ser operada sob a supervisão e controle de um Range Officer.
- 252 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.
- 253 Em torneios nível III ou maior e 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

- 261 Vendedores (i.e. indivíduos, empresas e outras entidades expondo ou vendendo mercadoria em uma competição IPSC) são responsáveis somente pelo manuseio seguro e segurança dos seus produtos e outros itens em sob seus cuidados, devem garantir que eles estão expostos em condições que não coloquem em risco qualquer pessoa. Armas montadas devem ser desativadas antes de serem expostas.
- 262 O Range Master (em conjunto com Match Director) 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 a sua própria mercadoria.
- 263 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.
- 264 Os competidores não devem sacar ou coldrear suas armas na área de vendas (ver Regra 10.5.1). Competidores que precisem de serviço de reparos de armeiros para sua arma devem primeiro coloca-la na caixa ou capa, nas áreas de segurança designadas, antes de entregarem a arma para o vendedor na área de vendas.

2.7 Áreas de Higiene

- 27.1 Um número suficiente de áreas de higiene, com produtos para lavagem das mãos e pias, 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 pelo cumprimento seguro das exigências da pista de tiro, mas só pode ser esperado que ele faça isso, depois que ele receber verbalmente ou fisicamente receber por escrito o briefing da pista, que deve explicar adequadamente os requerimentos para os competidores. As informações da Pista podem ser divididas nos seguintes tipos:

- 3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas – Competidores inscritos e/ou seus Regional Directors devem ser notificados com a mesma informação da pista de tiro, dentro do mesmo período de aviso, antes da competição. A informação pode ser fornecida por meios eletrônicos ou físicos ou uma referência a um a website (veja também Seção 2.3).
- 3.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas – O mesmo que a Regra 3.1.1 com exceção que a pista de tiro não é publicada com antecedência. As instruções da pista de tiro são fornecidas no briefing escrito da pista.

3.2 Procedimentos da Pista de Tiro (Briefings)

3.2.1 O procedimento por escrito da pista de tiro (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 (tipo & números);
- Número de disparos a serem pontuados;
- A condição de pronto da arma;
- Posição de saída;
- Início da contagem do Tempo: sinal audível ou visual;
- Procedimento.

3.2.2 O Range Officer encarregado da pista de tiro deve ler o briefing escrito palavra por palavra para cada squad. O Range Officer pode visualmente demonstrar a Posição de saída e a condição de pronto da arma aceitáveis.

3.2.3 O Range Master pode modificar briefing escrito em qualquer momento por razões de clareza, consistência ou segurança (veja Seção 2.3).

3.2.4 Depois da leitura do briefing escrito para os competidores e as questões surgidas tenham sido respondidas aos competidores deveria ser permitido realizar uma inspeção ordenada ("walkthrough") da pista de tiro. A duração do tempo para a inspeção deve ser estipulada pelo Range Officer, 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 o 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 a disciplina. As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento das regras locais exceto para atender a legislação ou precedentes legais na jurisdição. Qualquer regra adotada que não estejam em conformidade com essas regras não devem ser aplicadas na competição de IPSC sem o consentimento expresso do Regional Director e do Conselho Executivo da IPSC.

CAPÍTULO 4: Equipamentos para a Área 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, deverão ser usados nas competições de armas curtas 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.

4.1.2 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 devem ser da cor de bronzeado (tan), exceto quando o Range Master considere que uma falta de contraste com a área em volta ou fundo seja necessário que uma cor diferente seja usada.

4.1.2.2 Toda a frente dos alvos metálicos devem ser pintados de cor única, de preferência branco.

4.1.3 Os No -Shoots devem ser claramente marcados com um “X” ou serem de uma única cor diferente dos alvos pontuáveis durante toda a competição ou torneio. No-Shoots de Papel e Metal podem ser de cores diferentes em uma competição ou torneio desde que a cor escolhida é consistente para todos os No-Shoots do mesmo material (i.e. Se os no-shoot são amarelos, todos devem ser amarelos na competição ou torneio).

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

4.1.4.1 Coberturas usadas para esconder todo ou parte de um alvo será considerada intransponível. Sempre que possível ela não deveriam ser simulada mas construídas usando-se materiais impenetrável (ver Regra 2.1.3). Alvos feitos inteiramente de papel não devem ser usados como cobertura intransponível.

4.1.4.2 Coberturas usadas somente para obscurecerem os alvos serão consideradas transponíveis. Tiros que passarem pela cobertura transponível e que atinjam um alvo pontuável pontuarão. Tiros que passaram por uma cobertura transponível antes de atingir um no-shoot serão penalizados. Todas as zonas de pontuação em alvos escondidos por coberturas transponíveis devem ser deixadas intactas. Alvos obscurecidos pelas coberturas transponíveis devem estar ou visíveis através da cobertura transponível ou pelo menos uma parte dos alvos afetados deve estar visível em volta da cobertura transponível.

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

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

4.2 Alvos IPSC Aprovados Para Armas Curta – Papel

4.2.1 Existem dois tipos de alvos de papel aprovados para uso nas competições de armas curtas (ver APÊNDICE B). O Mini Alvo IPSC é destinado para simular um alvo de tamanho regular colocado a uma distância maior. Os dois podem ser usados juntos no mesmo conjunto de alvos desde que todos os Mini Alvos sejam colocadas pelo menos a 2 metros além do alvo regular mais distante naquele conjunto de alvos. (i.e. Se o alvo regular está a 15m downrange, o mini Target mais próximo no conjunto de alvos deve estar pelo menos a 17m downrange. NT.: Downrange=Para-bala).

4.2.2 Alvos de papel devem ter linhas de pontuação e 0.5 cm (Mini Target 0.3 cm) 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. As zonas de pontuação servem para recompensar a potência (fator) nas competições de IPSC.

4.2.2.1 A frente dos alvos de papel no-shoots devem incluir uma borda suficientemente distinta de não pontuação. Na ausências de perfurações ou outras marcas adequadas, O Range Master deve garantir que em todos os alvos no-shoots afetados seja desenhada uma borda substituta de não pontuação ou aplicadas sobre eles de 0.5 cm (Mini Targets 0.3cm).

4.2.3 Quando a área de pontuação 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

- 4232 Fisicamente cortando os alvos para remover a parte considerada escondida pela cobertura intransponível. Nesse alvos devem ser aplicadas bordas substitutas de 05.cm (Mini-Targets 0.3cm) de não pontuação, que devem se estender ao comprimento total da área cortada (ver Regra 4.2.2); ou
- 4233 Pintando ou colocando fita com um limite nitidamente definido na parte do alvo que se considera estarescondidapela cobertura intransponível e com uma única cor visível e contrastante.
- 4234 Quando os alvos de papéis são parcialmente escondidos, cortados fisicamente, pintados ou, 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 de um alvo de papel parcialmente escondido.
- ### 4.3 Alvos IPSC Aprovados Para Armas Curtas - Metal
- #### 4.3.1 Regras Gerais
- 4311 Alvos metálicos e no-shoots que podem acidentalmente virar para os lados ou de lado quando atingido são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar na perda do sancionamento IPSC.
- 4312 Alvos metálicos e no-shoots que um Range Officer considere ter caído ou girado devido ao seu aparato de suporte ter sido atingido, ou por qualquer outra condição (i.e. ação do vento, ricochete, ser atingido por uma bucha de shotgun, etc.), será tratado como falha de equipamento (veja Regra 4.6.1).
- 4313 Alvos de metal e no-shoots não têm uma borda de não pontuação.
- 4314 Alvos de metal pontuáveis devem ser **atingidos** por um projétil e cair ou tombar para pontuar.
- #### 4.3.2 Poppers IPSC
- 4321 Poppers IPSC e Mini Poppers IPSC são ambos alvos de metal projetados para reconhecer potência, e devem ser calibrados como especificados no APÊNDICE C1.
- 4322 Mini Poppers IPSC são usados para simular Poppers IPSC a distâncias maiores. Os dois tamanhos podem ser usados juntos no mesmo conjunto de alvos desde que todos os Mini Poppers forem colocados a 2 metros além do mais distante Popper pontuável de tamanho normal ou No-Shoot nesse conjunto de alvos (i.e. o Popper mais distante de tamanho regular ou no-shoot está a 15m downrange, o mais próximo Mini Popper, nesse conjunto de alvos, deve estar a 17m downrange).
- #### 4.3.3 Plates IPSC
- 4331 Metal Plates de vários tamanhos podem ser utilizados (ver APÊNDICE C3).
- 4332 Metal Plates não reconhecem potência e não estão sujeitos a calibração ou questionamento de calibração.
- 4333 Metal Plates não devem ser usados exclusivamente em uma pista de tiro. Pelo menos um alvo pontuável de papel ou popper pontuável (em adição a qualquer no-shoot metálico ou de papel), deve ser incluído em cada pista de tiro.
- #### 4.3.4 No -Shoots
- 4341 Poppers de Metal no-shoot e pratos podem ser projetados para cair ou tombar ou podem ser projetados para permanecer em pé. Em ambos os casos, eles devem, se atingidos, ser repintados durante o processo de pontuação, caso não sejam repintado, os competidores subsequentes não devem ser penalizados por impactos visíveis em sua superfície..
- 4342 Metal no-shoots no mesmo formato e tamanho dos alvos autorizados de IPSC podem ser usados.

4.4 Alvos Quebráveis e Sintéticos

4.4.1 Alvos quebráveis, tais como discos de barro (clay pigeons) ou “tiles”, não são alvos autorizados para competições de armas curtas do IPSC, nem podem ser utilizados como linhas de falta ou outros itens que incorram penalidades.

4.4.2 Alvos sintéticos (i.e. "auto-obreantes" etc.), algumas vezes usados por estandes internos, não devem ser usados em competições de nível III ou maiores. Contudo, sujeito a aprovação prévia por escrito de um Regional Director, alvos sintéticos podem ser usados em competições de nível I e II dentro da sua Região.

4.5 Alterações no Equipamento da Área de Tiro ou Superfície

4.5.1 O competidor não deve interferir, em qualquer, momento com a superfície da área, folhagem natural, construções, cenário ou outro equipamento da área de tiro (incluindo alvos, suporte de alvos, e ativadores de alvos). Violações podem resultar em uma penalidade de procedimento por ocorrência, a discricão do Range Officer.

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

4.6 Falha nos Equipamentos da Área de Tiro e Outras Questões

4.6.1 Os equipamentos da área de tiro devem apresentar desafios justos e equilibrados para todos os competidores. Falhas no equipamento inclui, mas não é limitada a, o deslocamento de alvos de papel, ativação prematura de alvos de metal ou móveis, mal funcionamento de equipamento operados mecanicamente ou eletricamente e falhas de cenário tais como aberturas, portas e barreiras.

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

4.6.2 O competidor que não foi capaz de terminar uma pista de tiro devido a falha de equipamento, ou se um alvo metálico ou móvel não foi rearmado antes de sua tentativa em uma pista de tiro, ele deve refazer “reshoot” a pista de tiro depois que ações corretivas forem tomadas.

4.6.2.1 Alvos de papel não obreados, não são considerados falhas de equipamentos (ver Regra 9.1.4).

4.6.2.2 Se o Range Master considere 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 o reshoot ao(s) competidores afetados.

4.6.3 Mal 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: Equipamento do Competidor

5.1 Armas Curtas

- 5.1.1 As armas são regulamentadas por Divisões (vide Apêndice D); no entanto, as pistas de tiro têm que manter sua consistência em todas as Divisões.
- 5.1.2 As medidas mínimas do estojo do cartucho de arma curta (“handgun”) em competições da IPSC são de 9x19mm o menor diâmetro de projétil é de 9 mm (0,354 polegadas).
- 5.1.3 Miras
- São estes os tipos de mira identificados pela IPSC:
- 5.1.3.1 “Mira aberta” é um dispositivo de pontaria, fixado na arma, que não utiliza circuitos eletrônicos nem lentes. Inserções de fibras ópticas não são consideradas lentes.
- 5.1.3.2 “Mira óptica/eletrônica” é um dispositivo de pontaria (inclusive lanternas) fixado na arma que utiliza circuitos e/ou lentes eletrônicos..
- 5.1.3.3 O *Range Master* é a autoridade final na classificação das miras usadas na competição de IPSC e/ou em sua conformidade com estas normas, incluindo as Divisões do APÊNDICE D.
- 5.1.4 A não ser quando exigido por uma Divisão (vide Apêndice D), não há restrição quanto ao peso do gatilho da arma curta, mas o mecanismo do gatilho deve apresentar permanentemente funcionamento seguro.
- 5.1.5 São expressamente proibidos gatilhos e/ou sapatas de gatilho que ultrapassam a largura do guarda-mato..
- 5.1.6 As armas devem estar em condições de uso e seguras. Os Range Officers podem exigir o exame da arma do competidor ou equipamento, a qualquer hora, para verificar se ela funciona 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 ele seja reparado de forma a satisfazer o Range Master (ver Regra 5.7.5).
- 5.1.7 O competidor deve usar a mesma arma e tipo de mira em todas as pistas de tiro de uma competição. Contudo, no caso que a arma original do competidor e/ou miras se tornem fora de condições de uso ou inseguras, o competidor deve, antes de usar uma arma substituta e/ou miras, obter a permissão do Range Master que pode aprovar a substituição contanto que seja satisfeito:
- 5.1.7.1 A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão em questão; e
- 5.1.7.2 No uso da arma substituta o competidor não terá vantagem; e
- 5.1.7.3 A munição do competidor, quando testada na arma substituta, atinja o fator de potência mínimo.
- 5.1.8 O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma arma durante a competição sem aprovação prévia do Range Master ficará sujeito às 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 10.5.7).
- 5.1.10 São proibidas as armas curtas (“handguns”) com coronha de ombro e/ou foregrips. Veja regra 10.5.15
- 5.1.11 Armas que tenham “burst” e/ou funcionamento “fully automatic” (i.e. onde mais de um projétil possa ser disparado em um único acionamento do gatilho) são proibidas (ver Regra 10.5.15).
- 5.1.12 Armas curtas com mais de um cano são proibidas.

5.2 Coldre e Outros Equipamentos do Competidor

- 5.2.1 Transporte e armazenamento – As armas devem ser transportadas descarregadas em uma caixa ou em bolsa projetada ou destinado para transporte seguro de armas de fogo, ou em um coldre bem presa ao cinto do competidor. Violações estão sujeitas a regra 10.5.13.

- 5.2.1.1 Os competidores ao chegarem a uma prova de IPSC na 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 sujeito a regra 10.5.13.
- 5.2.1.2 Armas transportadas no coldre devem estar sem carregador, bem como o martelo ou o cão devem estar desarmado “decocked”. Violações incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estará sujeito a Regra 10.6.1 nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 5.2.2 Manuseio - Exceto quando dentro dos limites de uma área de segurança, ou quando, sob a supervisão direta e comando de um Range Officer, os competidores não devem manusear as suas armas de fogo. A palavra "manuseio" inclui coldrear ou sacar uma arma de fogo, mesmo que esteja escondida por uma capa protetora, e/ou adicionando ou removendo ela para/de outro competidor, embora esteja total ou parcialmente no coldre Violações estão sujeitas a Regra 10.5.1.
- 5.2.3 A menos que especificado de forma diferente na descrição (“briefing”) da pista, o cinto em que o coldre e todos os equipamentos associados deve ser usado na altura da cintura. O cinto ou o cinto interno ou ambos devem ser permanentemente costurado na cintura, ou seguro com um mínimo de três passantes (presilhas) do shorts ou calças.
- 5.2.3.1 Competidoras do sexo feminino em todas as divisões estão sujeitos às mesmas condições acima, exceto que o cinto carregando o coldre e equipamentos associados pode ser usado na altura do quadril. Se outro cinto é usado na altura da cintura, o coldre e acessórios devem ser colocado no cinto mais baixo.
- 5.2.4 Munição de reserva, carregadores e speed loaders deveriam ser transportados em dispositivos retentores específicos para essa finalidade. Transportar carregadores reserva e munições rápidos no bolso de trás da calça ou calção também é permitido..
- 5.2.4.1 Quando a Condição de Pronto requer que os carregadores ou speedloaders sejam colocados em mesas ou similares, o competidor pode recuperar e transportar esses itens, após o sinal de início, em qualquer lugar do corpo, e isso não vai ser tratado como violação das regras das divisões.
- 5.2.4.2 A não ser que especificado no briefing ou requerido pelo Range Officer, a posição do coldre e equipamento associado não deve ser movido ou alterado pelo competidor de pista para pista.
- 5.2.5 Quando a Divisão especificar a distância máxima que a arma curta (“handgun”) e respectivos equipamentos podem ficar projetados para fora do corpo, o *Range Officer* poderá conferir se a arma e o equipamento do competidor estão de acordo com os requisitos medindo a distância mais curta entre o tronco do competidor e o centro da maior dimensão do cabo da arma e/ou eventuais dispositivos de remunição..
- 5.2.5.1 As medidas serão tomadas com o competidor em pé, em posição natural. relaxado (ver APÊNDICE E2).
- 5.2.5.2 Todo competidor que não passar nesse teste feito antes do sinal de inicio, será solicitado a ajustar imediatamente seu coldre ou equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada O *Range Master* poderá usar de certa tolerância quanto ao cumprimento desses requisitos em virtude de considerações anatômicas, pois é possível que alguns competidores não consigam cumpri-las.
- 5.2.6 As competições de arma curta (“handgun”) da IPSC não deverão exigir o uso de nenhum tipo ou marca em particular de coldre ou equipamento aliado. Entretanto, o *Range Master* poderá considerar que o coldre de um competidor não apresenta segurança e ordenar que ele seja corrigido a seu critério, na impossibilidade de correção o item deve ser retirado da prova, Se uma aba ou tira retentora esta fixada no coldre ou equipamento associado ela deve ser aplicada ou fechada antes do comando `Standby` (Veja regra 8.3.3).
- 5.2.7 Os competidores não devem ter permissão para iniciar a pista de tiro usando mais do que um coldre ou:
- 5.2.7.1 Coldre de ombro ou amarrado a perna (visível ou não), exceto como especificado na Regra 5.2.8;
- 5.2.7.2 Coldre que deixe a parte traseira inferior da coronha da arma (“butt of the handgun”) abaixo da borda de cima do cinto (Veja apêndice E3b), exceto como especificado na Regra 5.2.8;
- 5.2.7.3 Coldre que permite que o cano da arma (“handgun”) quando coldreada aponte para além de 1 metro do pé do competidor quando ele estiver em pé, relaxado;
- 5.2.7.4 Coldre que não impede completamente o acesso ao gatilho ou sua ativação quando a arma está coldreada..

- 5.2.8 Competidores identificados perante o Match Director como militares ou policiais da ativa podem ser liberados para usar o seu coldre de trabalho e equipamentos correlatos, entretanto, o Range Master será autoridade final em respeito a segurança e adequação do uso desse equipamento em competições de IPSC.
- 5.2.9 Competidor julgado pelo RM como permanente e significativamente inabilitado pode receber atenção especial em relação ao tipo e/ou posição do seu coldre e equipamentos afins, e o RM permanece como autoridade final em respeito à segurança e o uso apropriado de tais equipamentos nas provas de IPSC.
- 5.2.10 Em algumas Divisões (ver Apêndice D), nem arma, nem qualquer de suas partes, nem o coldre, nem quaisquer equipamentos aliados, pode se estender à frente da linha ilustrada no Apêndice E2. Tais itens que o Range Officer considere em não conformidade devem ser ajustados imediatamente ou será aplicada a Regra 6.2.5.1.

5.3 Roupas Adequadas

- 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 Match Director 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 a 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 poderão exigir de todas as pessoas o uso constante de proteção dentro de toda a área do estande, como condição para a permanência no local. Nesse caso, os Oficiais de competição deverão fazer todo o esforço possível para garantir que todos usem a devida proteção.
- 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 solicitado refazer “reshoot” a 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 terá 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 ganhar um reshoot ou vantagem competitiva retirando o equipamento de proteção durante a pista de tiro será considerada conduta antiesportiva (*vide* Regra 10.6.2).
- 5.4.6 Se considerar que um competidor que está preste a fazer uma tentativa na pista de tiro está usando proteção inadequada, o *Range Officer* poderá ordenar a retificação da situação como condição para o competidor continuar. O *Range Máster* 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 aceitará qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, física ou jurídica, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder
- 5.5.2 Toda munição do competidor e seus carregadores e speed loaders devem atender às disposições da Divisão relevante (ver APÊNDICE D).
- 5.5.3 Carregadores de reserva, speed loader e munição que o competidor deixe cair ou descarte após o sinal de partida poderão ser recuperados, entretanto essa recuperação está sujeita a todas as regras de segurança.
- 5.5.4 São proibidas nas competições da IPSC munições metal piercing, incendiárias e/ou traçantes (ver Regra 10.5.15).
- 5.5.5 É proibida munição que disparar mais de um projétil ou outro objeto pontuável em um disparo simples. (ver Regra 10.5.15).

- 5.5.6 Munição considerada insegura pelo Range Officer deve ser imediatamente retirada da competição (ver Regra 10.5.15).
- 5.6 Cronógrafo e Fator de Potência
- 5.6.1 Os fatores de potência de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D. Deve ser usado um ou mais cronógrafos Match Officials na determinação do fator de potência da munição de cada competidor. Na ausência, porém, de cronógrafos, o fator de potência declarado pelo competidor não pode ser contestado.
- 5.6.1.1 A classificação do fator de potência que permitirá a inclusão dos pontos do competidor nos resultados de competição é denominada fator Menor. O piso do fator de potência para classificação “menor” e os demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D
- 5.6.1.2 Algumas Divisões oferecem uma classificação de fator de potência mais alta, chamada Maior, que permite aos competidores ganhar mais pontos em disparos periféricos sobre alvos de pontuação papel. O piso do fator de potência para a classificação “maior”, quando oferecida, e demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.3 Os valores associados atribuídos a acertos de pontuação Menor e Maior são ilustrados nos Apêndices B e C. O método utilizado para determinar o fator de potência é explicado na seção seguinte.
- 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 da 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 3 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 Máster 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) de projéteis deveriam ser inicialmente calibrada, de acordo com as recomendações do fabricante, quando o primeiro squad chegar para o teste a cada dia, e novamente imediatamente antes de cada subsequente Squad a 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. Além disso, antes e/ou durante o teste, a arma do competidor e os seus componentes não devem ser alterados ou modificados de qualquer forma da condição que está sendo usado (ou será utilizado) na prova. Violações estarão sujeitas a Seção 10.6.
- 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 da competição, que podem requerer testes adicionais da munição do competidor a qualquer momento durante a competição.
- 5.6.3.3 Dos 8 cartuchos tirados pelos Oficiais da competição, 1 projétil será removido para determinar o peso real do projétil, e 3 serão disparados no cronógrafo. Se o competidor tem projéteis de pesos diferentes, 8 amostras de cada devem ser obtidas para teste. O menor fator de potência atingido durante o teste será aplicado a todos os resultados da competição. Todos os dígitos visíveis da balança e do visor do cronógrafo devem ser utilizados (i.e. sem arredondar ou cortar), para o cálculo na regra 5.6.3.5. Na ausência de martelo de inércia e balanças o peso do projétil declarado pelo competidor será usado.
- 5.6.3.4 Se a pesagem do projétil é realizada antes da chegada do competidor, o projétil usado na pesagem deve ser mantido pela estação do cronógrafo junto as amostras da munição remanescente, até que o competidor ou seu representante compareça a estação do cronógrafo e complete o teste. Se o competidor questiona o peso do projétil pre-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 do projétil e a velocidade média dos três cartuchos disparados, de acordo com a seguinte fórmula::

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

O resultado final vai ignorar todas as casa decimais (i.e. para propósito da IPSC, 124,9999 não é 125).

- 5.6.3.6 Se o resultado do fator de potência não atinge o piso fator de potência declarado, outros 3 cartuchos serão disparados no cronógrafo. O fator de potência será recalculado usando-se o peso do projétil e a velocidade média dos 3 cartuchos com as maiores velocidades dos 6 cartuchos disparados.
- 5.6.3.7 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá escolher para ter seu projétil final:
- (a) Pesado, se maior que o primeiro projétil, o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será recalculado usando-se o maior peso de projétil; ou
 - (b) Disparado no cronógrafo e o fator de potência recalculado usando-se o peso do primeiro projétil, e a velocidade média dos 3 cartuchos com as maiores velocidades dos 7 cartuchos disparados.
- 5.6.3.8 Se o fator de potência resultante não alcançar o piso do fator de potência Maior da Divisão relevante, a pontuação do competidor será calculada como Menor, se alcançado.
- 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 Se a munição do competidor for novamente testada – ou se alguma munição substituta autorizada for usada e forem registrados fatores de potência diferentes quando testados de acordo com estas regras, o menor fator de potência deve ser aplicado para pontuar todas as pistas de tiro, inclusive as já completadas.
- 5.6.3.11 A pontuação de um competidor que, por qualquer motivo, deixar de apresentar sua arma para teste no local e hora designados e/ou que não entregue cartuchos de amostra para o teste, quando solicitado pelos Oficiais de competição, será removida dos resultados da prova.
- 5.6.3.12 Se o Range Master considere que o cronógrafo ficou inoperante, e não é possível realizar mais testes com a munição dos competidores, o fator de potência dos competidores que foram testados com sucesso será mantido, e os fatores de potência “Maior” ou “Menor” declarados por todos os outros competidores que ainda não foram testados serão aceitos sem contestação, sujeitando-se a qualquer requerimento aplicável da Divisão (ver APÊNDICE D).

5.7 Falhas – Equipamento do Competidor

- 5.7.1 Se a arma do competidor falhar após o Sinal de Início, o competidor pode tentar, com segurança, corrigir o problema e continuar a pista de tiro. Durante essa ação corretiva, o competidor deve manter o cano da arma apontando com segurança para o para-bala (“downrange”) o tempo todo. O competidor não deve usar barras ou qualquer outra ferramenta para verificar ou corrigir a falha. Violações resultarão em pontuação zero para a pista (“stage”).
- 5.7.1.1 Um competidor que tem uma falha na arma enquanto esta respondendo ao comando “Load And Make Ready” ou “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 determinada pelo Range Officer ou Range Master.
- 5.7.2 Ao retificar um problema de funcionamento que requeira que o competidor claramente mova a arma para fora da linha de visada de um alvo, seus dedos deverão ficar claramente fora do guarda-mato (vide Regra 10.5.8).
- 5.7.3 Na eventualidade do competidor não conseguir resolver a falha 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 “misses” aplicáveis.

- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada (ver Regra 10.5.13).
- 5.7.5 Quando a arma falhou como acima, ao competidor não 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 (i.e. “squib” load – sem 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 a refazer (“reshoot”) a pista, mas receberá ordem de retificar o problema. Será registrado em sua ficha de pontuação o tempo gasto até o último disparo efetuado e a pista de tiro será pontuada como atirada, incluindo todas as penalidades e “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 solicitado ao competidor que refaça (“reshoot”) a pista (“stage”).
- 5.7.6.3 O competidor que pare por sua própria conta devido a suspeita ou ao real problema de carga sem pólvora (“squib load”) não terá direito a refazer (“reshoot”) a pista (“stage”).

5.8 Munição Oficial da Competição

- 5.8.1 Quando os organizadores da prova colocam a disposição munição oficial para compra por competidores na prova, o Match Director deve, previamente, tanto na literatura oficial da prova (e/ou no website oficial da prova), e por meio de aviso certificado por ele e colocado em local visível no ponto de venda, identificando claramente fabricante/marca, descrições específicas de calibre e carga e sua classificação por Divisão tanto como Fator Maior ou Fator menor, conforme o caso. A munição em questão será normalmente isenta de teste de cronógrafo, 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 Officer da competição, 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 tenha ou não semelhança e em todas as intenções e propósitos, e seja idêntica a 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 será base para reshoot e/ou apelação para Arbitragem.
- 5.8.1.3 Munição oficial da prova não deve se restringir somente para venda e/ou uso dos competidores representantes do país sede e/ou do vendedor (fabricante)..
- 5.8.1.4 Munição oficial da prova deve ser aprovada pelo Regional Director da Região na qual a prova está Acontecendo (e pelo Presidente da IPSC in respeito a competições de Nível IV ou maior)
- 5.8.1.5 Oficiais da prova tem 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 a 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.

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” e “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 Stage - Uma parte da prova de IPSC contendo uma pista de tiro (“COF”) e instalações de apoio, conforto, abrigo e sinalização. Um stage deve usar um tipo de arma de fogo (por exemplo, arma rifle, ou espingarda), exclusivamente.
- 6.1.3 Competição ou Match ou Prova - Consiste em, no mínimo, três “stages” onde todos os “stages” usam o mesmo tipo de arma. A soma total dos resultados individuais dos “stages” será somada 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 (i.e. Stages 1-4 Arma Curta, Stages 5-8 Rifle, Stages 9-12 Shotgun). A soma total dos resultados individuais dos “stages” será somada para declarar o vencedor do Torneio.
- 6.1.5 Grande Torneio – Consiste em duas ou mais competições de arma de fogo específicas (p.ex., uma competição de arma curta e uma de espingarda, ou uma de arma curta, uma de rifle e uma de espingarda). Os resultados individuais obtidos pelo competidor em cada da competição componente serão usados para declarar o vencedor geral do torneio, de acordo com as Normas de Grande Torneio de IPSC..
- 6.1.6 Liga – Consiste em duas ou mais competições da modalidade de tiro IPSC do mesmo tipo de arma de fogo realizadas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados (“match results”) obtidos pelo competidor nas provas componentes especificadas pelos organizadores da liga será acumulada para determinar o vencedor da liga.
- 6.1.7 Uma Região afiliada a 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 a secção 5.9 da Constituição do IPSC.

6.2 Divisões da Competição.

- 6.2.1 As Divisões da IPSC reconhecem diferentes armas e equipamentos (*vide* Apêndice D). Cada competição deverá reconhecer pelo menos uma Divisão. Quando houver na competição varias Divisões, cada Divisão deverá 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 Match Director pode permitir a permanência da Divisão sem o reconhecimento oficial da IPSC.
- 6.2.3 Antes do começo da competição, cada competidor deverá declarar uma Divisão para fins de pontuação e os Oficiais da 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, sujeito apenas a apelar para o Range Máster, 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 são sujeitas à verificação de conformidade, se for solicitado por um Match Official.
- 6.2.4 Sujeito à aprovação prévia do Match Director, o competidor poderá participar em uma competição em mais de uma Divisão, mas só poderá competir por pontuação em só uma Divisão e essa deverá ser a sua primeira tentativa em todos os casos. Nenhuma tentativa posterior em outra Divisão será computada no resultado da competição nem contará para o reconhecimento da prova e premiação..
- 6.2.5 Quando uma Divisão não for oferecida ou for excluída, ou quando o 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 Se o equipamento do competidor ou outros requisitos não estiverem de acordo com a Divisão declarada, 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. Os competidores já registrados na Divisão *Open*, que não cumpram os requisitos da Divisão *Open*, depois do sinal de partida, não terão sua pontuação registrada na prova.
- 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 do Apêndice D1, mas é obrigatório continuar usando a mesma arma e mira, a menos que a Regra 5.1.7 se aplique. Se a munição do competidor satisfaz os requisitos para fator de potência Maior da *Open*, seus pontos serão ajustados em conformidade.
- 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 a disponibilidade, cada Região poderá selecionar, por mérito, apenas uma equipe regional oficial de cada Divisão e/ou Divisão/Categoria para competições da IPSC de nível IV ou superior. Categorias de Equipes Aprovadas são especificadas pela Assembleia de IPSC (ver APÊNDICE A2).
- 6.4.1.1 No Campeonato Nível IV, as únicas equipes permitidas são as que representam as regiões dentro da zona onde o campeonato está sendo realizado (i.e., em um Europeu apenas equipes representando Regiões (países) designado pela IPSC como pertencente à Zona Europeia podem ser inscritos)
- 6.4.1.2 Nos campeonatos de Nível IV e superiores, as Equipes Regionais Oficiais devem ser a base ("seeded") para fins de criação dos Squads ("squadding"), 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 no main match.
- 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 (i.e., um competidor individual na Divisão *Standard* não pode participar de uma equipe da Divisão *Open*). Uma mulher individualmente registrada como "Lady", não pode participar de uma equipe baseada na idade, ou vice-versa. Um competidor individualmente registrado em uma categoria pode ser um membro de uma equipe de "overall" na mesma Divisão.
- 6.4.3 As equipes são formadas por no máximo quatro (4) membros, contudo, para calcular os resultados da equipe só serão usados os pontos dos três (3) membros mais bem pontuados.
- 6.4.4 Caso algum membro de uma equipe se retire da competição por qualquer motivo antes de completar todos os "Stages", 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 Match Director.

6.4.6 Se algum membro de equipe for desqualificado da competição, seus pontos serão zerados em todos os Stages. As equipes não terão direito de substituir membros desqualificados.

6.5 Credenciais e Situação dos Competidores

6.5.1 Todos os competidores e Match Officials 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 competidores ou Match Officials de outras Regiões a menos que o Diretor Regional daquela Região confirme a qualificação do competidor ou Match Officials para participar da prova em questão, e o competidor ou Match Oficial não 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 à aprovação do Conselho Executivo da IPSC e do Diretório Regional da Região. Se o país ou área geográfica de residência do competidor vier a solicitar filiação à IPSC, ele deverá tornar-se membro daquela Região durante o processo de filiação..

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

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

6.5.2.2 O competidor que se enquadrar nas condições da Regra 6.5.1.2 poderá representar a Região da qual se tornou membro, na dependência de receber aprovação por escrito do Regional Director.

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

Região 1 Campeonato da Divisão 1

100% Competidor A – Região 2 (declarado Campeão do overall e da divisão)

99% Competidor B – Região 6

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

6.6 Agendamento e Agrupamento (“Squadding”) de Competidores

6.6.1 Os competidores devem competir por pontos de acordo com o cronograma e “Squads” publicados para a prova. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados para qualquer pista (“Stage”) não poderá completá-lo sem a aprovação prévia do Match Director. Sem o que os seus pontos no estágio serão zero.

6.6.2 Apenas Oficiais do Campeonato (Aprovado pelo Range Master), Patrocinadores da prova, Patronos da IPSC, Personalidades (sujeito a previa autorização do Match Director) , que são membros em dia com na Região de residência e Oficiais IPSC (como definido na Seção 6.1 da Constituição IPSC) podem competir em um "pre-match", Pontuações obtidas no pre-match serão incluídos nos resultados de overall da competição desde que as datas do "pre-match" sejam publicadas antecipadamente na programação oficial da competição match. Competidores da competição principal não devem ser impedidos de verem 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 Match Director.

- 6.7 Sistema Internacional de Classificação - International Classification System ("ICS")
- 6.7.1 O Conselho Executivo da IPSC poderá coordenar e publicar regulamentos e procedimentos específicos para o controle e a administração do Sistema Internacional de Classificação.
- 6.7.2 Competidores que buscam classificação internacional devem utilizar as pistas de tiro aprovadas disponíveis no website da IPSC.

CAPÍTULO 7: Gerenciamento da Competição

7.1 Oficiais da Competição (“Match Officials”)

Os deveres e termos de referência dos Oficiais de Competição (“Match Officials”) são definidos da seguinte forma:

- 7.1.1 Range Officer (“RO”) - Emite os comandos de pista, supervisiona se o competidor age de acordo com briefing por escrito da prova 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 ficha de pontuação do competidor (sob a autoridade do Chief Range Officer e Range Master).
- 7.1.2 Chief Range Officer (“CRO”) - é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na pista 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”) – Supervisiona a equipe da sala de stats, que coleta, ordena, verifica, tabula e guarda todas as fichas 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 (i.e. alvos, obréias, tintas, cenário etc.), outras necessidades da área (i.e. timers, baterias, grampeadores, grampos, pranchetas etc.) e repõe os refrescos do Range Officer (sob a direta autoridade do Range Master).
- 7.1.5 Range Master (“RM”) - Possui autoridade total sobre todas as pessoas e atividades praticadas dentro de toda a área de tiro, incluindo a segurança da área, pela operação de todas as pistas de tiro e pela aplicação destas regras. Todas as desqualificações da competição e protestos contra a arbitragem devem ser levados à sua atenção. O Range Master é geralmente nomeado pelo Match Director e trabalha junto com ele. Contudo competições sancionadas pela IPSC de Nível IV ou superior, a nomeação do Range Master está sujeita à aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.5.1 As referências a "Range Master" em todo este livro de regras, e dada à 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”) - Lida com a administração geral da competição, incluindo a montagem de Squads, agendamentos, 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 de assuntos relacionados a estas regras, que são do domínio do Range Master. O Match Director é nomeado pela organização anfitriã e trabalha com o Range Master.
- ### 7.2 Ações Disciplinares e Hierarquia dos Oficiais de Competição “Match Officials”
- 7.2.1 O Range Master possui autoridade sobre todos os Oficiais de competição a não ser o Match Director, (exceto quando o Match Director está participando como competidor na prova), sendo responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina..
- 7.2.2 Caso um Match Official seja punido, o Range Master deverá enviar um relatório do incidente, com detalhes da medida disciplinar adotada, ao Regional Director do Match Official, Ao Regional Director da Região anfitriã da competição, e ao Presidente da International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Um Match Official que é desqualificado de uma competição por infração de segurança cometida enquanto estava competindo, continuará podendo atuar como Match Official para a competição. O Range Master tomará qualquer decisão relacionada a participação do Match Official.
- ### 7.3 Nomeação dos Match Officials
- 7.3.1 Os organizadores da competição deverão, antes do início da prova, nomear o Match Director e o Range Master para desempenhar as obrigações detalhadas nestas regras. O *Range Master* indicado deveria ser, de preferência, o Match Official certificado mais competente e experiente que esteja presente (*ver* Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II, uma única pessoa pode atuar como Match Director e Range Master.

- 7.3.2 Referências nestas regras a Oficiais de competição (i.e. "Range Officer", "Range Master" etc.), refere-se as pessoas que foram oficialmente indicadas pelos organizadores da competição para presentemente servirem uma função oficial na competição. Pessoas que são Oficiais de competição certificados, mas que estão presentemente participando na competição como competidores regulares, não tem direito ou autoridade como Oficiais de competição para esta competição. Estas pessoas, portanto, não deveriam participar na competição usando roupas que ostentem o emblema dos Match Officials.
- 7.3.3 Uma pessoa atuando como um Oficial da Prova está proibida de ter uma arma de fogo coldreada enquanto esta acompanhado e obtendo o tempo de um competidor durante a sua tentativa na pista de tiro. Violações estão sujeitas a regra 7.2.2..

CAPÍTULO 8: A Pista de Tiro (Course of Fire “COF”)

8.1 Condições de Pronto para Armas Curtas

A condição de pronto para armas curtas serão normalmente as descritas abaixo. Contudo, na eventualidade, de um competidor falhar em carregar a câmara quando permitido no briefing escrito do Stage, 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 Revolveres:

8.1.1.1 Ação Simples somente: não são aprovadas para competições de IPSC.

8.1.1.2 Ação Dupla/Seletiva: Câo totalmente baixado e tambor fechado. Se as semi-auto preparam-se com "*alojamento do carregador (“magazine well”) e câmara vazia*", revolveres preparam-se com tambor vazio, caso contrário, revolveres preparam-se com tambor totalmente cheio.

8.1.1.3 Revolveres não tradicionais (i.e. aqueles que operam no modo semi-auto) estão sujeitos as regras seguintes e/ou qualquer outro requerimento estipulado pelo (ver também APÊNDICE D5).

8.1.2 Pistolas Semiautomáticas:

8.1.2.1 “Ação Simples” – Câmara carregada, câo armado, trava de segurança externa acionada.

8.1.2.2 “Ação Dupla” – Câmara carregada, câo totalmente batido ou desarmado.

8.1.2.3 “Ação Seletiva” – Câmara carregada, câo totalmente batido desarmado ou câmara carregada e câo armado com a trava de segurança externa acionada.

8.1.2.4 Para todas as pistolas semiautomáticas, a "segurança externa" é a alavanca de segurança primária visível na arma (por exemplo, a trava de segurança acionada pelo polegar em uma arma tipo "1911"). Em caso de dúvida, o Range Master é a autoridade final sobre este problema.

8.1.2.5 Se uma arma tem alavanca “decocking”, somente ela deve ser usada para desarmar o câo, sem tocar no gatilho. Se a arma não tem a alavanca “decocking”, o câo deve ser baixado manualmente totalmente para frente com segurança (i.e. não só até a metade “half-cock notch” ou qualquer posição semelhante intermediária).

8.1.3 Se em uma pista de tiro é requerido que a pistola semiautomática seja preparada com a câmara vazia, o slide deve estar totalmente para frente e o câo, se existir, totalmente batido ou decocked (ver também Regra 8.1.1.2).

8.1.3.1 Quando o briefing de um Stage 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 por escrito. Fora os componentes normalmente fixados a eles (i.e. descanso de polegar, trava de polegar, “racking” ou alavanca de armar, base pad, etc.), outros itens não devem ser usados para artificialmente eleva-los (ver também Regra 5.1.8).

8.1.4 A menos se trate de exigência de alguma Divisão (ver Apêndice D), não deverá ser imposta ao competidor o número de cartuchos a serem carregado ou recarregados em uma arma. Os briefings escritos 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 Em respeito as armas curtas usadas em competições de IPSC, se aplicam as seguintes definições:

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

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

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

8.2 Condição de Pronto do Competidor

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

- 8.2.1 A arma curta (“handgun”) está preparada da maneira especificada na descrição da pista (“briefing”) e está de acordo com os requisitos da Divisão declarada..
- 8.2.2 O competidor assume a posição inicial estipulada no “briefing” por escrito do Stage. A menos que especificado o competidor deverá colocar-se na posição em pé ereta, frente para o para-balas (“downrange”), com os braços pendendo de forma natural aos lados (APÊNDICE E2). competidor que tentar ou completar a pista de tiro, onde foi usada posição de partida que estava incorreta, poderá ser exigido que seja refeita a pista pelo Range Officer.
- 8.2.3 A pista de tiro não deve jamais exigir ou permitir que o competidor toque ou segure uma arma curta, dispositivo de muniamento ou munição após o comando "Standby" e antes do “Sinal de Início”(“Start Signal”) (exceto quando o toque com a parte de baixo do braço for inevitável).
- 8.2.4 pista de tiro não deverá jamais exigir que o competidor saque uma arma curta do coldre com a mão fraca
- 8.2.5 A pista de tiro não deverá nunca exigir que o competidor recoldreie uma arma depois do Sinal de Início. No entanto, o competidor poderá recoldreia-la, desde que o faça com segurança e que a arma esteja descarregada ou na condição de pronto citada no Seção 8.1. Violações estarão sujeitas a desqualificação (ver Regra 10.5.11).

8.3 Comandos da Pista

Os comandos de pista aprovados e sua sequencia são (veja Apêndice E4 para comandos de pista em português) :

- 8.3.1 "**Load And Make Ready**" (ou "**Make Ready**" para inícios com arma vazia). – Este comando significa o início da Pista de Tiro ("the Course of Fire"). Sob a direta supervisão do Range Officer o competidor deve ficar de frente para o para-bala (“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 (“Stage”). O competidor deve então assumir a posição exigida. Neste ponto, o Range Officer prosseguirá.
 - 8.3.1.1 Depois de ser dado o comando apropriado o competidor não deverá 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 advertência para a primeira vez e podem resultar na aplicação da Regra 10.6.1 em infrações seguintes dentro de uma mesma competição.
- 8.3.2 "**Are You Ready?**" - A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele entendeu inteiramente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto neste comando, ele deverá dizer "**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 "**Standby**" - Este comando deveria ser seguido do Sinal de Início dentro de 1 (um) a 4 (quatro) segundos (ver também Regra 10.2.6).
- 8.3.4 "**Start Signal**" – Sinal de Início 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 que o competidor está pronto para tentar a pista de tiro, e irá reiniciar os comandos de pista do "**Are You Ready?**"
 - 8.3.4.1 Em caso de o competidor inadvertidamente começa a atirar prematuramente (falsa partida-"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 inicio, mas por qualquer razão, não continue sua tentativa na pista de tiro e não tenha um tempo oficial gravado no dispositivo de medição de tempo (Timer) operado pelo Range Officer, será dado zero para o estágio.
- 8.3.5 "**Stop**" - Qualquer Range Officer designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor deverá parar imediatamente de atirar e de se movimentar e aguardar novas instruções do Range Officer.
 - 8.3.5.1 Quando duas ou mais pistas de tiro (COF) dividem a mesma área, os Range Officers podem usar outros comandos interinos ao final da primeira pista de tiro(COF), a fim de preparar o competidor para a segunda e subsequente pista (COF) (i.e. "**Reload if required**"). Qualquer comando interino a ser usado deve ser claramente descrito no briefing escrito da pista (“Stage”).

- 8.3.6 **"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-bala (“downrange”), carregador removido, slide travado ou seguro aberto, e câmara vazia. Revolveres devem ser apresentados com o tambor aberto e vazio.
- 8.3.7 **"If Clear, Hammer Down, Holster"** – 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-bala (“downrange”) de forma segura, o competidor deve executar uma verificação de segurança final da arma como segue:
- 8.3.7.1 Semiautomáticas - soltar o ferrolho (“slide”) e puxar o gatilho (sem encostar no cão, ou “decocker” se houver). Se uma arma tem um dispositivo que requer um carregador seja inserido para habilitar o gatilho a ser puxado, o competidor deverá, na emissão do comando acima, informar o Range Officer, que irá dirigir e supervisionar o uso e posterior remoção, de um carregador vazio para facilitar este processo.
- 8.3.7.2 Revolveres - fechar o tambor vazio (sem encostar no cão, se houver).
- 8.3.7.3 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor deverá coldreadá-la. Assim que as mãos do competidor estiverem livres da arma coldreada, a pista de tiro será considerada terminada..
- 8.3.7.4 Se a arma não se mostrar vazia, o Range Officer repetirá os comandos a partir da Regra 8.3.6 (ver também Regra 10.4.3).
- 8.3.8 **"Range Is Clear"** - Os competidores ou auxiliares da competição não deverão mover-se para frente ou afastar-se da linha de tiro enquanto essa declaração não for feita pelo *Range Officer*. Feita a declaração, Range Officers, auxiliares e competidores poderão movimentar-se para pontuar, obrear, rearmar os alvos, etc..
- 8.3.9 O competidor com deficiência auditiva severa pode, sujeito à 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, três toques para "Are You Ready", 2 toques para "Standby" e 1 toque para coincidir com o "sinal de partida".
- 8.3.9.2 Os competidores que desejam, utilizar seu próprio dispositivo eletrônico ou outro, devem em primeiro lugar apresentá-lo para testes de exame e aprovação pelo Range Master antes que ele possa ser usado.
- 8.3.10 Não há comunicações de pista específicas para uso na estação de cronógrafo ou em 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, até que o examinador peça para que sejam passadas para ele, de acordo com instruções dele. Infrações serão objeto da 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 (veja regras 8.1.2.5 e 8.3.7.1) e a arma deverá ficar apontada com toda segurança para a para-balas (“downrange”) ou para outra direção segura autorizada pelo Range Officer (ver o regra 10.5.1 e 10.5.2).
- 8.5 **Movimento**
- 8.5.1 A não ser quando o competidor estiver realmente apontando ou atirando nos alvos, todos os movimentos devem ser realizados com o dedo visivelmente fora do guarda-mato a trava de segurança externa deveria ser 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 (ou seja, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.).

8.6 Ajuda ou Interferência

- 8.6.1 Nenhum tipo de ajuda poderá ser dada ao competidor durante a pista de tiro, a não ser que algum Range Officer designado para um estágio venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não serão base para que o competidor ganhe o direito a refazer a pista (“reshoot”).
- 8.6.1.1 Competidores presos 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 aplicador 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 erro de procedimento para aquele estágio e/ou estará sujeita aos termos da Regra 10.6.
- 8.6.3 Qualquer pessoa que verbalmente ou de outra forma interferir com um competidor durante a sua tentativa durante uma pista de tiro pode estar sujeito a 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 refazer a pista (“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 de refazer (“reshoot”) a pista de tiro. O competidor deverá aceitar ou recusar o oferecimento antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, se o competidor cometer alguma infração de segurança durante quaisquer dessas interferências, as disposições do Artigo 10.4 e 10.5 poderão ser aplicadas..

8.7 Visadas, Tiro em Seco e Inspeção da Pista

- 8.7.1 É proibido ao competidor fazer visada e/ou disparo em seco antes do Sinal de início. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição. Competidores podem fazer 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 (p.ex., uma imitação ou réplica de arma ou de alguma parte dela, qualquer parte de uma arma de verdade, inclusive seus acessórios, quaisquer que sejam, etc.), a não ser as próprias mãos, durante a inspeção (“walkthrough”) da pista de tiro. Violações incorrerão em um erro de procedimento por ocorrência (ver também a Regra 10.5.1).
- 8.7.3 Ninguém terá permissão para entrar ou movimentar-se pela pista de tiro sem a aprovação prévia de um Range Officer designado para a pista de tiro ou do Range Master. Os infratores incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas poderão estar sujeitos às disposições do Artigo 10.6 nas ocorrências seguintes.

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 deverão aproximar-se a menos de 1 (um) metro dos alvos sem autorização do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 Tocando os Alvos - Durante o andamento da pontuação, os competidores ou seu representante não deverão encostar, calibrar ou de alguma forma interferir em qualquer alvo sem a autorização do *Range Officer*. Caso considere que o competidor ou seu representante influenciou ou afetou o processo de pontuação com alguma interferência, o *Range Officer* poderá:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo sem impactos ("misses"); ou
- 9.1.2.2 Impor penalidades para qualquer alvo de penalidade afetado.
- 9.1.3 Alvos Obreados Prematuramente – Se um alvo for prematuramente obreado ou restaurado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o *Range Officer* deverá ordenar que o competidor refaça a pista.
- 9.1.4 Alvos não Obreados - Se, quando um competidor terminar a pista de tiro, algum alvo não tiver sido devidamente obreado para o competidor seguinte, O *Range Officer* deve avaliar se há possibilidade de determinar uma apuração acurada. Se houver no alvo algum impacto de pontuação a mais ou acertos de penalidade questionáveis, não ficando totalmente claro quais os impactos feitos pelo segundo competidor, ele deverá ordenar que o competidor afetado refaça ("reshoot") a pista de tiro.
- 9.1.4.1 Na eventualidade de obréias ou fitas utilizadas para restaurar o alvo, acidentalmente forem retiradas pelo vento, gases do cano ou qualquer outra razão e não está claro para o RO quais impactos foram feitos pelo competidor para pontuar, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro.
- 9.1.4.2 Um competidor que hesita ou para durante a sua tentativa de uma pista de tiro, devido a suas suspeitas de um ou mais alvos de papel não terem sido restaurados, isso não dá direito a fazer um reshoot.
- 9.1.5 Impenetrável - A área de pontuação de todos os alvos IPSC de pontuação e no-shoots é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Um projétil atinge totalmente dentro da área de pontuação de um alvo de papel, atingindo em seguida a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto sobre o segundo alvo de papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.5.2 Um projétil atinge totalmente dentro da área de pontuação de um alvo de papel e depois atinge ou derruba um alvo metálico, isso será tratado como falha de equipamento de pista e o competidor será obrigado a refazer ("reshoot") a pista de tiro após a restauração dela.
- 9.1.5.3 Um projétil atinge parcialmente a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal, continua e atinge a área de pontuação de outro alvo de papel, o acerto no segundo alvo de papel também contará para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso..
- 9.1.5.4 Um projétil atinge parcialmente a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal, continua e derruba (ou acertar a área de pontuação de) outro alvo metálico, o subsequente metal caído (ou atingido) também contará para a pontuação ou penalidade, conforme o caso.
- 9.1.6 Cobertura Intransponível – A menos que especificamente descritas como cobertura transponível ("soft cover") no briefing escrito (ver Regra 4.1.4.2), todas as peças do cenário, paredes, barreiras, telas e outros obstáculos são considerados impenetráveis ("hard cover") Se:
- 9.1.6.1 Um projétil atinge totalmente dentro da cobertura intransponível e depois atinge algum alvo de papel, papel pontuável ou no-shoot, esse tiro não contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso. Se não podemos determinar quais impactos no alvo de papel pontuável ou no-shoot são resultados dos tiros que passaram através do alvo intransponível, o alvo de papel pontuável ou no-shoot será pontuado ignorando-se o número dos maiores impactos pontuáveis aplicável.

- 9.1.6.2 Um projétil atinge totalmente dentro da cobertura intransponível, continua e atinge ou derruba um alvo metálico, isso será tratado como falha de equipamento de pista (veja Regra 4.6.1). O competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após a restauração da pista.
- 9.1.6.3 Um projétil atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e atinge a área pontuável de um alvo de papel, o impacto nesse alvo de papel irá contar para pontuação ou penalidade, conforme o caso..
- 9.1.6.4 Um projétil atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e derruba um alvo de metal pontuável, o alvo caído contará para pontuação Um projétil atinge parcialmente a cobertura intransponível, continua e derruba ou atinge um no-shoot metálico, Esse impacto contará para penalidade.
- 9.1.7 Madeiras dos suportes dos alvos não são “soft cover” nem “hard cover”. Tiros que passem, totalmente ou parcialmente por eles, e que atingem um alvo de papel ou metal contam para pontuação ou penalização, conforme o caso

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 do competidor é calculada adicionando-se o maior valor dos impactos estipulados por alvo, menos as penalidades, dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, para chegarmos a um fator de impacto “hit fator”. Os resultados globais do Stage são obtidos ao premiar o competidor com o maior ‘hit factor’ com o máximo de pontos disponíveis para a pista de tiro, com todos os outros competidores classificados relativamente abaixo do vencedor do Stage.
- 9.2.2 Os resultados do Stage devem classificar os competidores dentro da Divisão relevante na ordem decrescente dos pontos dos Stages individuais obtidos, calculado com 4 casas decimais.
- 9.2.3 Os resultados da competição deverão classificar os competidores dentro da Divisão relevante da na ordem decrescente do total combinado dos pontos de estágio individuais, calculado com 4 casas decimais.

9.3 Empates de Pontuação

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

9.4 Valores de Pontuação e de Penalidades de Alvos.

- 9.4.1 Impactos sobre alvos da IPSC e alvos de penalidade serão pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembleia da IPSC. (Ver Apêndices B e C e abaixo).
- 9.4.2 Cada impacto visível na área de pontuação de um alvo de papel de penalidade (“no-shoot”) será penalizado com menos 10 pontos, até um máximo de 2 impactos por alvo de penalidade (“no-shoot”).
- 9.4.3 Cada impacto visível na área de pontuação de um alvo metálico de penalidade (“no-shoot”) será penalizado com menos 10 pontos, até um máximo de 2 impactos por alvo de penalidade (“no-shoot”), independente dele ter sido projetado para cair ou não.
- 9.4.4 Cada erro (‘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 A não ser que esteja especificado no briefing escrito do Stage, nos alvos de papel pontuáveis, deve-se atirar com um mínimo de um disparo cada, pontuando os 2 melhores impactos. Nos alvos de metal, deve-se atirar com um mínimo de um disparo cada e eles devem cair para pontuar.
- 9.5.2 Se o diâmetro do projétil de um impacto sobre um alvo de pontuação encostar na linha de pontuação que separa duas áreas de pontuação ou a linha entre a área de não pontuação e a área da pontuação ou se oprojétil cruzar várias áreas, serão marcados os pontos do valor mais alto.

- 9.5.3 Se um diâmetro de projétil encostar a área pontuável de alvos sobrepostos e/ou 'no-shoots', ele ganhará todos os pontos e penalidades aplicáveis.
- 9.5.4 Rasgos radiais irradiando-se para fora de um furo do diâmetro de um projétil, não contam para pontos ou penalidades.
- 9.5.4.1 Buracos alargados em alvos de papel os quais excedam o diâmetro do projétil usado pelo competidor não contarão para pontuar ou penalizar, a menos que tenha uma evidência visível restante dentro do buraco (ex: marca de graxa, estrias ou coroa, etc.) para eliminar a possibilidade que aquele buraco tenha sido causado por ricochete ou "splatter" (respingo).
- 9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro será zero.
- 9.5.6 Caso fracasse em atirar na frente de cada alvo de pontuação da pista de tiro com pelo menos um disparo, o competidor incorrerá em um erro de procedimento por falhar em engajar o alvo, bem como nas devidas penalidades por falta de impacto ("miss") (vide Regra 10.2.7)..
- 9.5.7 Impactos visíveis em alvos de papel de pontuação ou penalidade, que são resultado de disparos feitos por trás dele ou outro alvo de papel, e/ou impactos que não conseguem criar uma distinção clara de um buraco feito através da frente de alvo de papel de pontuação ou de penalidade não contarão para pontuar ou penalizar, conforme o caso.
- 9.6 Verificação de Pontuação e Contestação
- 9.6.1 Depois de o Range Officer declarar "Range is Clear", o competidor ou seu representante será autorizado a acompanhar o Match Official responsável pela marcação dos pontos para fazer a contagem.
- 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, ao representante desse competidor é autorizado a acompanhar o Match Official responsável pela marcação de pontos para fiscalizar a contagem. Os competidores deverão ser notificados desse procedimento durante o "briefing" 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 apelado 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 a penalidade originais e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o Chief Range Officer e depois para o Range Master para arbitragem.
- 9.6.6 A decisão do Range Master a respeito de pontuação de impactos em alvos de pontuação e de penalidades 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 deverá (deverão) 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 a 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 deverão assinar o alvo e indicar com clareza que impacto(s) estão sendo contestado(s).
- 9.6.8 Overlays de pontuação aprovados pelo Range Master 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 pode ser retransmitida através do uso de sinais com as mãos (ver Anexo 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 Fichas de Pontuação

- 9.7.1 O Range Officer deverá lançar todas as informações (inclusive advertências dadas) na ficha de pontuação de cada competidor antes de assiná-la. Depois do Range Officer assinar, o competidor deverá assiná-la no lugar indicado. Assinaturas eletrônicas serão aceitas se aprovadas pelo Diretório Regional. Para registrar todos os pontos e penalidades, deveriam ser usados números inteiros. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro deverá ser registrado com duas (2) casas decimais no lugar indicado.
- 9.7.2 Caso seja preciso fazer correções na ficha de pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza na ficha 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 ficha por uma razão qualquer, a questão deverá ser levada ao conhecimento do Range Master. Se o Range Master está satisfeito que a pista de tiro foi conduzida e pontuada corretamente, a ficha não assinada será apresentada normalmente para a inclusão no resultado da competição.
- 9.7.4 A ficha de pontuação assinada pelo competidor e pelo Range Officer consistirá em prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades nela registrados são exatos e incontestáveis. Depois de assinada, é considerada como documento definitivo e, a 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 erros de procedimento da Regra 8.6.2
- 9.7.5 Caso seja considerado que numa ficha de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registrado, ela deve ser imediatamente encaminhada ao Range Master que irá requerer ao competidor que refaça a pista de tiro (“reshoot”).
- 9.7.6 Caso não seja possível refazer a pista de tiro por uma razão qualquer, irá 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 ” misses” insuficientes na ficha de pontuação, os registrados serão considerados completos e conclusivos.
 - 9.7.6.3 Caso tenham sido registrados excessivos impactos ou “misses” serão usados os impactos pontuados de valor maior..
 - 9.7.6.4 Os erros de procedimento registrados na ficha de pontuação serão considerados completos e conclusivos, a não ser quando se aplicar a Regra 8.6.2..
 - 9.7.6.5 Caso esteja faltando a identidade do competidor, a ficha de pontuação deverá ser encaminhada ao Range Master, que deverá tomar as medidas que julgar necessárias para retificar a situação.
- 9.7.7 No caso de perda ou indisponibilidade da ficha original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico aceitável pelo Range Master será usado. Se a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico está indisponível ou é julgada pelo Range Master insuficientemente legível., O competidor será obrigado a refazer a pista de tiro. Se o Range Master julgar que não é possível refazer a pista por qualquer razão, o competidor terá o tempo e pontuação zerada naquela pista de tiro.
- 9.7.8 Ninguém, que não seja um Match Oficial autorizado, tem permissão manusear uma folha de pontuação original mantida em um Stage, 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. Violações terão uma advertência para a primeira ocorrência, mas pode estar sujeita a 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 um registro preciso de seus pontos, verificando as listas divulgadas pelo Stats Officer.
- 9.8.2 Depois de todos os competidores completarem a prova, os resultados provisórios dos estágios devem ser divulgados em local visível na Área de Tiro e em competições de nível IV ou maiores, 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 impresso) em cada local deve ser claramente indicado nelas.

- 9.8.3 Caso um competidor detecte erro nesse resultados, ele deverá apresentar um protesto ao Stats Officer em até 1 (uma) hora após a afixação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecerão os pontos divulgados e o protesto será desconsiderado.
- 9.8.4 Os competidores que estão agendados (ou de outra forma autorizados pelo Match Director) 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 provisório em acordo com os procedimentos e limite de tempo especiais especificados pelo Match Director (ex: via website) 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 (veja também seção 6.6)
- 9.8.5 O Match diretor pode optar por ter os resultados publicados eletronicamente (por exemplo, via um website), como complemento, ou alternativa de fisicamente imprimi-los. Se este for o caso, o procedimento deve ser publicado com antecedência no manual da competição e/ou por um aviso afixado em local visível no estande de tiro antes do início da competição. Facilidades (ex.: um computador) devem ser fornecidas para os competidores para ver os resultados se um Match Director optou por ter apenas resultados publicados eletronicamente
- ## 9.9 Pontuação de Alvos que Desaparecem
- 9.9.1 Todosos alvos móveis que apresentam pelo menos uma parte da área A quando em descanso (tanto antes ou depois de ativação inicial) ou que aparecem e desaparecem continuamente durante a tentativa do competidor da COF, incorrerão sempre penalidade por falha de engajamento e/ou “miss”.
- 9.9.2 Alvos móveis que não obedecem aos critérios acima, são alvos que desaparecem e não incorrerão em penalidade por falta de engajamento ou “miss”, a não ser quando o competidor falha em ativar o mecanismo que inicia o movimento deste alvo antes ou quanto realizando o seu ultimo tiro na pista de tiro.
- 9.9.3 Alvos estacionários que apresentam pelo menos uma parte da área A, antes ou após a ativação de um e/ou alvo de penalidade ou barreira de visão móveis, não são alvos que desaparecem e incorrerá falha de engajamento e/ou penalidades por “miss”
- 9.9.4 Alvos que apresentam pelo menos uma porção da zona A cada vez que um competidor opera uma mecânica ativador (por exemplo, uma corda, alavanca, pedal, porta, etc.), não estão sujeitos a esta seção.
- 9.9.5 Se uma pista de tiro (COF) requer que o 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 re-engajado, é considerado um alvo que desaparece..
- ## 9.10 Official Time
- 9.10.1 Apenas o equipamento de tempo operado pelo Range Officer deverá ser usado para marcar o tempo dos competidores na pista de tiro. Se um Range Officer designado para uma pista de tiro (ou um Match Official mais experiente) constata mal funcionamento do cronômetro(Timer), ao competidor cuja tentativa não pôde ser corretamente creditada, será requerido a repetir o estágio (reshoot).
- 9.10.2 Se, na opinião do Comitê de Arbitragem, o tempo creditado a um competidor para a pista de tiro for considerado irrealista, a pista deverá ser refeita pelo competidor (*ver* Regra 9.7.4)..
- ## 9.11 Programas de Pontuação
- 9.11.1 Os programas de marcação de pontos oficiais para as competições Level IV ou superiores é a versão mais recente do Windows® Match Scoring System (WinMSS), a não ser que outro programa seja aprovado pelo Presidente da IPSC. Para outros níveis, nenhum outro programa de marcação de pontos deverá ser usado sem a aprovação do Diretor Regional da Região anfitriã.

CAPÍTULO 10: Penalidades

10.1 Penalidade de Procedimento - Regulamentos Gerais

- 10.1.1 Penalidades de procedimento serão aplicadas quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados em um “briefing” por escrito de um Stage e/ou incorrer em violação a alguma outra regra geral. O Range Officer que aplicar a penalidade deverá anotar com clareza da ficha 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 podem ser anuladas por ações posteriores do competidor. Por exemplo: o competidor que atira no alvo enquanto infrinja 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 O competidor que faz disparos com alguma parte do corpo encostando no chão ou qualquer objeto infringindo a linha de penalidade (“fault line”) receberá 1 uma penalidade de procedimento por cada ocorrência. Nenhuma penalidade é dada se o competidor não realiza nenhum disparo enquanto esta infringido exceto quando a Regra 2.2.1.5 aplica-se.
- 10.2.1.1 Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem competitiva em qualquer alvo, ele poderá receber 1 penalidade de procedimento por cada tiro disparado efetuado naquele alvo na situação de falta.
- 10.2.2 O competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado na descrição do stage (“briefing”) incorre 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 tiro disparado, em vez de uma penalidade única (p.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 deverão ultrapassar o número máximo de acertos pontuados previstos para o competidor. Exemplo: se o competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de penalidade (“fault line”) onde só são visíveis 4 (quatro) alvos metálicos, ele receberá 1 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 incorre em 1 penalidade de procedimento para cada tiro disparado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efetuar a recarga..
- 10.2.5 Em Túnel de Cooper, caso desloque um ou mais 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, choque do competidor contra as laterais, dos gases expelidos pelo cano ou recuo da arma, não será penalizado.
- 10.2.6 O competidor que mova as mãos em direção a arma, carregador ou munição (“creeping”) ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando “Standby” e antes do Sinal de Partida, 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 falhar em engajar qualquer alvo de pontuação com pelo menos um disparo incorrerá em 1 penalidade de procedimento por alvo, mais o número cabível de “misses”, exceto onde se aplica a Regra 9.9.2
- 10.2.8 Se uma pista de tiro (ou parte dela) estipula só atirar com mão forte ou fraca, o competidor terá 1 penalidade de procedimento para cada ocorrência de tocar a arma (ou levá-la (“scooping”) de uma mesa, etc.) com a outra mão após o Sinal de Partida (ou a partir do ponto onde o tiro com a mão única foi estipulado). Exceções estão em: destravar a arma (sem “scooping”), recarregar ou corrigindo um defeito. No entanto, 1 penalidade de procedimento será aplicado por tiro disparado quando o competidor usa a outra mão ou o braço para:

10.2.8.1 sustentar a arma ou o pulso ou braço estipulado enquanto disparando tiros;

10.2.8.2 aumentar a estabilidade no chão, em uma barricada ou outra peça do cenário enquanto disparando tiros.

10.2.9 O competidor que sai do local de tiro pode retornar e voltar a atirar do mesmo ponto, desde que o faça em segurança. No entanto, a descrição da pista (“briefing”) para Classificatórias e competições de Nível I e II poderá proibir essas ações, nesse caso será aplicado 1 erro de procedimento por disparo efetuado

10.2.10 Penalidade Especial: caso o competidor seja incapaz de executar inteiramente alguma parte da pista de tiro em virtude de alguma incapacidade ou de ferimento, o competidor poderá, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar ao Range Master que a exigência declarada seja substituída por uma penalidade

10.2.10.1 Caso o pedido seja 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 processuais serão normalmente aplicadas.

10.2.11 Um competidor que faz disparos sobre uma barreira construída a uma altura de pelo menos 1,8 metros terá uma penalidade de 1 erro de procedimento para cada tiro disparado (ver também Regra 2.2.3.1)

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 veredicto de qualquer apelação submetida de acordo com o Capítulo 11 destas regras.

10.3.2 Ao ser decretada uma desqualificação, o Range Officer deverá registrar as razões da desqualificação, o horário e a data do incidente na ficha de pontuação do competidor. O Range Master deve ser notificado o mais cedo possível.

10.3.3 Os pontos do competidor que tiver sido desqualificado não deverão ser excluídos do resultado da competição e o resultado da competição não deverá ser declarado como final pelo Match Director 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 nenhuma questão

10.3.4 Caso seja apresentado um recurso de arbitragem dentro do prazo estipulado na Regra 11.3.1, prevalecerão as disposições da Regra 11.3.2..

10.3.5 Os pontos do competidor que tenha completado uma pré-prova ("pre-match") ou prova principal sem desqualificação da prova não serão afetados por desqualificação recebida posteriormente ao participar de alguma prova paralela (“shoot-off”)

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; disparo que passa sobre bermas; ou disparo em qualquer outra direção especificada na descrição da pista (“briefing”) pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efetuar, legitimamente um disparo sobre um alvo e o tiro então percorrer uma direção insegura não será desqualificado, podendo, no entanto ficar sujeito as disposições do Artigo 2.3

10.4.2 Disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o projétil que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor em virtude uma carga sem pólvora ("squib load").

10.4.3 Disparo que ocorre enquanto o competidor 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 (também ver Regra 10.5.9).

- 10.4.3.1 Exceção – a detonação que ocorre durante a descarga de uma arma curta 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 mal funcionamento.
- 10.4.5 Disparo que ocorre durante a transferência da arma de uma mão para outra.
- 10.4.6 Disparo que ocorre durante o movimento, exceto enquanto estiver realmente atirando nos alvos (*actually shooting*).
- 10.4.7 Disparo efetuado sobre um alvo metálico a uma distância de menos de 7 metros ,medidos da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão (*vide* Regra 2.1.3)
- 10.4.8 Neste seção, se puder ser determinado que o disparo é devido a quebra ou defeito de algum componente da arma, e o competidor não tiver cometido nenhuma 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 deverá ser imediatamente apresentada ao *Range Master* ou representante dele, que irá inspecioná-la e efetuar todos os testes necessários para determinar se foi realmente quebra ou defeito que provocou o disparo. O competidor não poderá mais tarde protestar a desqualificação por disparo acidental em virtude de quebra ou defeito de componente se deixar de apresentar a arma para inspeção imediatamente antes de se retirar da pista de tiro

10.5 Desqualificação – Manuseio Inseguro da Arma

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

- 10.5.1 Manuseio de uma arma de fogo em qualquer situação que não seja dentro da área de segurança designada ou quando sob a supervisão e a resposta a um comando direto dado pelo Range Officer..
- 10.5.2 Permitir que o cano (“boca”) de uma arma aponte em direção oposta ao para-bala(“uprange”), ou ultrapasse o ângulos de segurança específicos durante a pista de tiro ou o padrão (exceções limitadas: Regras 5.2.7.3 e 10.5.6)..
- 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 (“handgun”) 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 (um) metro da arma o tempo todo (exceto onde a arma é colocada em distância maior, sob a supervisão de um RO em razão de cumprir a posição de partida); e
- 10.5.3.3 Não ocorram as disposições da Regra 10.5.2 e
- 10.5.3.4 A arma esteja na condição de pronto especificada no Artigo 8.1; ou
- 10.5.3.5 A arma esteja descarregada e o ferrolho (“slide”) aberto
- 10.5.4 Sacar ou coldrear uma arma dentro do confinamento de um túnel.
- 10.5.5 Permitir que a boca do cano (“muzzle”) da arma aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro (“sweeping”) A desqualificação não é aplicada se o “sweeping” ocorre enquanto sacando ou recoldreando a arma contanto que o dedo do competidor esteja claramente fora do guarda-mato.
- 10.5.6 Permitir que a boca do cano de uma arma curta carregada aponte para traz do estande num raio superior a1 metro medido a partir dos pés do competidor enquanto ele estiver sacando ou recoldreando a arma. A concessão de 1 metro só se aplica quando um competidor está voltada de frente diretamente ao para-balas (“downrage”).
- 10.5.7 Usar mais de uma arma durante uma pista de tiro.
- 10.5.8 Não manter o dedo fora do guarda-mato enquanto resolve um problema de mal funcionamento, quando o competidor claramente afasta a arma da visada dos alvos. (N.T. visada/aiming = alinhar o cano como alvo).

- 10.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o municionamento, remunicionamento ou desmunicionamento da arma. Exceto quando permitido especificamente (veja regras 8.1.2.5 e 8.3.7.1).
- 10.5.10 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com o Artigo 8.5.1
- 10.5.11 Ter uma arma coldreada e carregada em alguma destas condições:
- 10.5.11.1 Pistola semiautomática de ação simples com câmara carregada sem a trava de segurança aplicada.
- 10.5.11.2 Pistola de ação dupla ou seletiva com o cão armado e sem a trava de segurança acionada.
- 10.5.11.3 Revólver com o cão armado.
- 10.5.12 Manusear munição viva ou falsa (“dummy”) na Área de Segurança em desacordo com a Regra 2.4.4.
- 10.5.12.1 A palavra manusear não impede o competidor de entrar na Área de segurança com munição viva no carregador e carregadores rápidos no seu cinto, nos bolsos ou na bolsa de tiro, contanto que o competidor não retire fisicamente os carregadores municionados ou carregadores rápida de seus suportes ou equipamentos de guarda enquanto dentro da área de segurança.
- 10.5.13 Ter (portar) uma arma carregada a não ser quando especificamente autorizado por um Range Officer.
- 10.5.14 Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo *Range Officer* que irá, depois de conferi-la e/ou esvaziá-la, colocá-la diretamente no estojo, bolsa ou coldre do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado.
- 10.5.15 Usar munição proibida e/ou insegura (ver regra 5.5.4 e 5.5.5) e/ou usar armas proibidas (veja 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 auxiliar da prova ou qualquer comportamento parecido que traga má reputação ao esporte. O Range Master deverá ser notificado logo que possível.
- 10.6.2 O competidor que, segundo o Range Officer, tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda de seus óculos de proteção ou protetores de ouvido a fim de obter 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 Match Official, 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 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 competição participantes da competição, não deverão estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Toda pessoa que, na opinião do Range Master estiver visivelmente sob a influência de qualquer dos itens aqui descritos será desqualificada da competição e poderá ser solicitada a se retirar do estande
- 10.7.4 A IPSC reserva-se o direito de proibir toda e qualquer substância geral ou específica e de introduzir testes identificadores da presença dessas substâncias a qualquer momento.(veja a parte as regras anti-doping da IPSC).

CAPÍTULO 11: Apelação de Arbitragem e Interpretação de Regras

11.1 Princípios Gerais

- 11.1.1 Administração – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por normas. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição o resultado é muito mais importante para o competidor individual. Contudo, administração e planejamento eficientes evitarão a maioria se não todas as disputas.
- 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 Match Officials, não está sujeita a protesto ou contestação.
- 11.1.3 Apelações – As decisões são tomadas inicialmente pelo Range Officer. Se o reclamante discordar da decisão, o Chief Range Officer do estágio ou área em questão deveria ser solicitado a deliberar. Caso a discordância persista, Range Master deve deliberar.
- 11.1.4 Apelação ao Comitê – No caso, do competidor continue a discordar com a decisão, o reclamante pode apelar para o Comitê de arbitragem apresentando um “protesto de primeiro reclamante”.
- 11.1.5 Guarda de Provas – O reclamante poderá 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. Não serão aceitas como prova gravações de áudio e/ou vídeo.
- 11.1.6 Preparação do Protesto – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da submissão por escrito, junto com as taxas cabíveis devidamente pagas. Ambos devem ser submetidas ao Range Master dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 Dever do Match Official – Todo Match Official que receba um pedido de arbitragem deve, sem demora, informar o fato ao *Range Master* e anotar as identidades de todas as testemunhas e Oficiais envolvidos e transmitir essas informações ao *Range Master*.
- 11.1.8 Dever do Match Director – Ao de receber o protesto do Range Master, o Match Director 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 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 Nível III ou superior – A composição do Comitê de Arbitragem estará sujeita as seguintes normas:
- 11.2.1.1 O Presidente da IPSC, seu delegado ou um auxiliar certificado nomeado pelo Match Director, (nessa ordem) irá servir como Chairman do comitê, sem direito a voto.
- 11.2.1.2 Três árbitros serão nomeados pelo Presidente da IPSC, ou seu delegado ou pelo Match Director (nessa ordem), com direito a um votocada.
- 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros deveriam ser competidores da prova e deveriam ser Match Officials certificados.
- 11.2.1.4 Em hipótese alguma deve o Chairman ou qualquer membro do Comitê de Arbitragem ser participante da decisão original ou subsequente que levaram ao pedido de arbitragem.
- 11.2.2 Nível I ou II – O Match Director poderá nomear um Comitê de Arbitragem constituído por três pessoas experientes que não são parte do pedido de arbitragem e que não tenham interesse direto no resultado da apelação. Os árbitros, se possível, deveriam ser Match Officials certificados. Todos os membros do comitê irão votar. O Match Official mais antigo, ou a pessoa mais velha, se não existem Match Officials, 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 acompanhado da taxa, dentro de uma hora do incidente ou ocorrência em disputa como relatado pelos Match Officials. 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 a Tomada de Decisão – O Comitê tem que chegar a uma decisão dentro de no máximo 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes de os pontos da prova serem declarados finais pelo Match Director, o que acontecer primeiro. Se o Comitê não tomar a decisão dentro do período prescrito, tanto o primeiro reclamante quanto a outra parte sairão vitoriosos (ver regra 11.7.1) e a taxa paga lhes será devolvida.

11.4 Taxas

- 11.4.1 Valor – Em competições de Nível III ou superior, 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, 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 serão encaminhadas ao Instituto Regional ou a Nacional Range Officer Institute (RROI ou NROI) em se tratando de competições de Nível I e II, e à International Range Officer Institute (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 podem questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a contestação.
- 11.5.3 Audiência – O reclamante pode ser solicitado a se retirar enquanto o Comitê ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 Testemunhas – O Comitê pode ouvir então os Match Officials e quaisquer outras testemunhas envolvidas na questão. Examinará então todos os depoimentos prestados.
- 11.5.5 Interrogatórios – O Comitê poderá interrogar testemunhas e Officials a respeito de qualquer ponto relevante.
- 11.5.6 Opiniões – Os membros do Comitê devem se abster de expressar qualquer opinião ou veredicto enquanto a contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 Inspeccionar a Área – O Comitê poderá examinar qualquer estande ou área relacionada à questão e convocar para acompanhá-lo qualquer pessoa ou auxiliar que ele julgue útil ao processo.
- 11.5.8 Influência Indevida – Qualquer pessoa que tente influenciar os membros do Comitê de alguma maneira que não pela prestação de depoimento 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 Veredicto e Ações Subsequentes

- 11.6.1 Decisão do Comitê – Quando a decisão for alcançada, o Comitê irá convocar o reclamante, o Match Official 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 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 Final – A decisão do Comitê é final e não poderá ser protestada a menos que, na opinião do Range Master, novos depoimentos recebidos após a decisão mas, antes que os resultados tenham sido considerados 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 essa 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 website da IPSC serão consideradas precedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições homologadas de IPSC 7 (sete) dias após a publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na 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 Isenção de Responsabilidade

Os competidores e todas as outras pessoas presentes na competição da IPSC são inteira, exclusiva e pessoalmente responsáveis por garantir que todo e qualquer equipamento trazido para a competição se encontra plenamente de acordo com todas as leis aplicáveis à área geográfica ou política em que o evento acontece. A IPSC, seus dirigentes, organizações e a filiações 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 ("ele", "seu", "dele", etc.) incluem o sexo feminino ("ela", "dela", etc.).

12.5 Glossário

A todas estas normas, se aplicam as seguintes definições:

Aftermarket/Mercado de Acessórios..	Itens não fabricados pela OFM, e/ou marcas de identificação diferentes da OFM.
Alvo(s).....	Um termo que inclui alvo(s) pontuáveis e no-shoot(s) a não ser que a Regra (i.e. 4.1.3) diferencie entre eles.
Berma.....	Uma estrutura alta de areia, solo, ou outro material usada para conter projéteis e/ou separar baias e/ou COF de outra.
Calibre/Caliber.....	O diâmetro do projétil medido em milímetros (ou centésimos de polegada).
Carregada.....	Uma arma que tem um cartucho vivo ou 'dummy' na câmara ou cilindro, ou tem um cartucho vivo ou 'dummy' dentro de um carregador inserido ou 'fitted'.
Carregar (Loading)	<u>A inserção inicial de munição em uma arma de fogo em resposta ao comando `Load and Make Ready`. Carregar começa assim que o competidor segura uma munição, um carregador ou speedloader, e termina quando a arma é seguramente coldreada (ou colocada em outro lugar de acordo com o briefing do estágio escrito) e a mão do competidor está fora da arma. Para uma condição de pronta da Arma Descarregada, carregar termina quando o carregador está totalmente travado (ou quando o cilindro está totalmente fechado).</u>
Cartucho/Round.....	Uma munição viva usada em uma arma curta ou rifle.
Cenários/Itens de Cenário.....	Itens, outros que os Alvos ou Linhas de Falta, usados na criação, operação ou decoração de uma COF.
Chamber Safety Flag.....	Um dispositivo de segurança, que de forma alguma se assemelha com um cartucho. A flag não deve poder ser inserida na arma se ela arma estiver com a câmara carregada com cartucho e deve enquanto colocada impedir que um cartucho seja inserido na câmara. O Flag deve ter uma fita ou aba integral que claramente fica saliente na arma.
Conjunto de Alvos (Targe Array).....	Uma coleção de alvos aprovados que somente podem ser vistos de um local ou visão.
Coldre.....	Um dispositivo retentor da arma usado no cinto do competidor.
Compensador.....	Um dispositivo fixado no fim do cano para compensar a subida do cano (geralmente por redirecionar os gases de escape).
Descarregada.....	Uma arma que está totalmente vazia de qualquer cartucho vivo ou dummy na sua câmara /ou carregador inserido.
Descarregar.....	<u>Remover munição de uma arma quando o competidor completou sua tentativa na pista de tiro ou quando comandado a descarregar pelo Range Official. Descarregar incia-se assim que o botão de liberação do carregador (ou cilindro)é ativado, e termina quando a arma está desprovida de munição. Note que o competidor que, depois de ter acionado o botão de liberação do carregador ou cilindro em resposta ao comando dado na Regra 8.3.6, de forma segura atira a munição da câmara em um alvo e/ou reinsere munição considera-se que ele terminou o processo de descarregamento e reiniciou o tiro.</u>
Detonação.....	Ignição da espoleta do cartucho, de outra forma que não pela ação do percutor, onde o projétil não passe pelo cano (ex.: quando um slide é manualmente acionado, a munição é extraída e cai).
Deve, devem, deverão.....	Obrigatório.
Deveriam, deveria.....	Opcional mas altamente recomendado.
Disparo.....	Veja Tiro.
Downrange/Para-Bala.....	A área geral de um Stage, 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.
Engajar.....	Disparar um tiro em um alvo. Disparar um tiro no alvo, mas errar o alvo não é "falha de engajamento". A falha de uma arma ou cartucho que não permite que o tiro será disparado, é considerado com "falha de engajamento".

Equipamentos Associados.....	Carregadores, speed loaders e/ou seus respectivos dispositivos de retenção (incluindo imãs).
Espoleta.....	A parte de um cartucho que causa a detonação ou o tiro a ser disparado.
Estojo/Cartridge case.....	O corpo principal de um cartucho, que contém todas as partes componentes.
Faceando/facing downrange.....	A face do competidor, peito e dedos do pé todos estão voltados para o downrange.
Faceando/facing uprange.....	A face do competidor, peito e dedos do pé todos estão voltados para o uprange..
False start/Saída Falsa.....	Iniciar uma tentativa em uma COF antes do “Start signal” (ver Regra 8.3.4).
Grain.....	Uma medida de peso usada para o peso de um projétil (1 grain = 0.0648 grams).
Irá, será, serão, irão.....	Obrigatório
Local.....	Um local geográfico dentro de uma pista de tiro.
Mão Forte.....	A mão da pessoa que ela usa quando retira a arma do coldre seguro no seu cinto (a mão fraca é a outra mão). Competidores com só uma mão podem usar essa mão para a mão fraca e forte para ambos os Stages de e forte, mão fraca sujeito a Regra 10.2.10.
Match Personnel.....	Pessoas que tem uma obrigação oficial ou função em uma competição, mas, não necessariamente qualificada ou atua na função de Match Officials (ROs, CROs, RM, MD, etc.)
May.....	Totalmente Opcional.
Mirar.....	Alinha o cano de uma arma para um alvo.
Munição Dummy.....	Inclui cartuchos de prática ou de treino, blanks, snap caps and estojos vazios.
Não é aplicável.....	A regra ou requerimento não se aplica a uma disciplina ou Divisão
No -shoot(s).....	Alvo(s) que incorrem em penalidade quando atingidos. Ou Alvos de penalidade
OFM.....	Original firearm manufacturer. – Fabricante Original da Arma
Pode, podem.....	Totalmente opcional.
Posição de Início.....	O local, a posição de tiro e postura descrita por uma COF antes do “Start Signal” (ver Regra 8.3.4).
Posição de Tiro.....	A apresentação física do corpo de uma pessoa. (i.e. em pé, sentado, ajoelhado, deitado).
Postura (Stance).....	A apresentação física dos membros de uma pessoa (i.e. mãos ao lado, braços cruzados etc.).
Projétil/Bullet.....	A parte em um cartucho que irá atingir o alvo.
Protótipo.....	Um arma em uma configuração não produzida para o mercado em massa e/ou não disponível para o público em geral.
Recarga.....	<u>Reabastecimento ou inserção de munição adicional em uma arma com um carregador diferente, ou inserção de munição adicional na arma enquanto o competidor esta na sua tentativa da Pista de Tiro (COF). A recarga começa quando o botão de liberação do carregador (ou cilindro) é ativado, e termina, quando a mão do competidor está fora (clear) do novo carregador inserido (ou quando o cilindro está totalmente fechado).</u> <u>Exceções: Disparar uma munição que está na câmara em um alvo antes de inserir um novo magazine.</u>
Região.....	Um país ou outra área geográfica, reconhecida pela IPSC.
Regional Director.....	A pessoa reconhecida pela IPSC, que representa a Região.
Reshoot.....	A tentativa subsequente do competidor em uma pista de tiro , previamente autorizada pelo Range Officer ou Comitê de Arbitragem.
Saque/Draw (Drawing).....	O ato de remover a arma do coldre. Um saque terminou quando a arma saiu totalmente do coldre.
Snap Cap.....	(TB “spring cap”) Um tipo de munição dummy.
Squib.....	Qualquer parte de um cartucho dentro de um cano de uma arma de fogo e/ou um projétil que saia do cano a uma velocidade extremamente baixa.
Stage.....	Cenário que engloba a Pista de Tiro (COF) e instalações de apoio.
Sweeping.....	Apontar o cano da arma para qualquer parte do corpo de uma pessoa durante a pista de tiro quando uma arma esta mão ou tocada enquanto não esta segura no coldre, ou quando uma arma longa esta na mão sem o “safety flag” inserido (ver Regra 10.5.5).
Tentativa de (COF).....	O período da emissão do comando do Sinal de Início ate quando o competidor indica que terminou de atirar em resposta a regra 8.3.6
Tie-down rig.....	Um coldre onde a parte inferior é segura na perna do competidor por uma tira ou outro meio.
Tiro a seco/Dry firing.....	A ativação do gatilho e/ou ação de uma arma que está totalmente vazia de munição.
Tiro.....	Um projétil que passa integralmente pelo cano de uma arma.
Uprange.....	<u>Área geral de um Stage, baía de tiro ou área, atrás do máximo angulo seguro de tiro (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 e 10.5.6).</u>
Visada.....	Mirar um alvo sem atirar nele.
Visão.....	Um local com visão privilegiada disponível em um local (i.e. portas, laterais de uma barricada, etc.).

12.6 Medidas

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

APÊNDICE A1: Níveis de Competição IPSC

Chave: R = Recomendado, M = Obrigatório

	Level I	Level II	Level III	Level IV	Level V
1. Devem seguir a última edição da Regras IPSC	M	M	M	M	M
2. Competidores devem ser indivíduos membros da sua Região IPSC de residência (veja Seção 6.5)	R	M	M	M	M
3. Match Director	M	M	M	M	M
4. Range Master (real ou designado)	M	M	M	M	M
5. Range Master aprovado pelo Regional Director	R	R	M	R	R
6. Range Master aprovado pelo IPSC Executive Council				M	M
7. Um Chief Range Officer per Área	R	R	R	M	M
8. Um NROI oficial por stage	R	R	M	M	M
9. Um IROA oficial por stage			R	M	M
10. IROA Stats Officer			R	M	M
11. Um Range Staff (obreadores) para cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12. COF approval by Regional Director	R	R	M		
13. COF aprovada pelo Comitê IPSC			M	M	M
14. Sancionamento IPSC (ver Point 24 abaixo)			M	M	M
15. Cronógrafo		R	R	M	M
16. Registrar antecipadamente 3 meses na IPSC			M		
17. Aprovado pela Assembleia IPSC ciclo 3 anos				M	M
18. Inclusão no Calendário de provas IPSC			M	M	M
19. Relatório pós prova para IROA			M	M	M
20. Cartuchos mínimos recomendados					
Handgun	40	80	150	300	450
Rifle (ver Regra 1.2.1)	40	80	150	200	250
Shotgun	40	80	150	200	250
21. Number of stages					
Handgun	-	-	-	24	30
Stages mínimos recomendados					
Handgun	3	6	12	-	-
Rifle	3	6	12	24	30
Shotgun	3	6	12	24	30
22. Competidores mínimos recomendados					
Handgun	10	50	120	200	300
Rifle	10	50	120	200	300
Shotgun	10	50	120	200	300
23. Match rating (pontos)	1	2	3	4	5

24. O sancionamento internacional do Nível I e Nível II não é requerido. Contudo cada Regional Director tem o direito de estabelecer seu critério próprio e procedimentos para sancionar essas provas dentro de sua Região.

APÊNDICE A2: Reconhecimento IPSC

Antes do início da competição, os organizadores devem especificar que Divisão ou Divisões serão reconhecidas. A menos que especificado de outra forma, as competições homologadas de IPSC reconhecerão Divisões e Categorias tomando por base no número de competidores inscritos que realmente competem na prova, incluindo os competidores desclassificados durante a prova (por exemplo, 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:

Level I & II.....Um mínimo de 5 competidores por Divisão (recomendado).

Level III.....Um mínimo de 10 competidores por Divisão (obrigatório).

Level 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 (*vide* lista aprovada abaixo)

3. Categorias Individuais:

Categorias aprovadas para reconhecimento individual por Divisão são as seguintes:

(a) Lady..... Competidores do genero feminino.

(b) Junior..... Competidores Que estão abaixo da idade de 18 no primeiro dia da competição.

(c) Senior..... Competidores Que estão acima da idade de 50 no primeiro dia da competição.

(d) Super Senior.....Competidores Que estão acima da idade de 60 no primeiro dia da competição. Um super senior Tem a opção de atirar na categoria senior, mas não em ambas. Se há um numero de competidores insuficientes para Super Senior automaticamente serão registrados como Senior..

4. Categorias de Equipes:

Competições IPSC podem reconhecer o seguinte para premiação de equipes:

(a) Regional equipe por Divisão.

(b) Regional equipe por Divisão para Categoria Ladies.

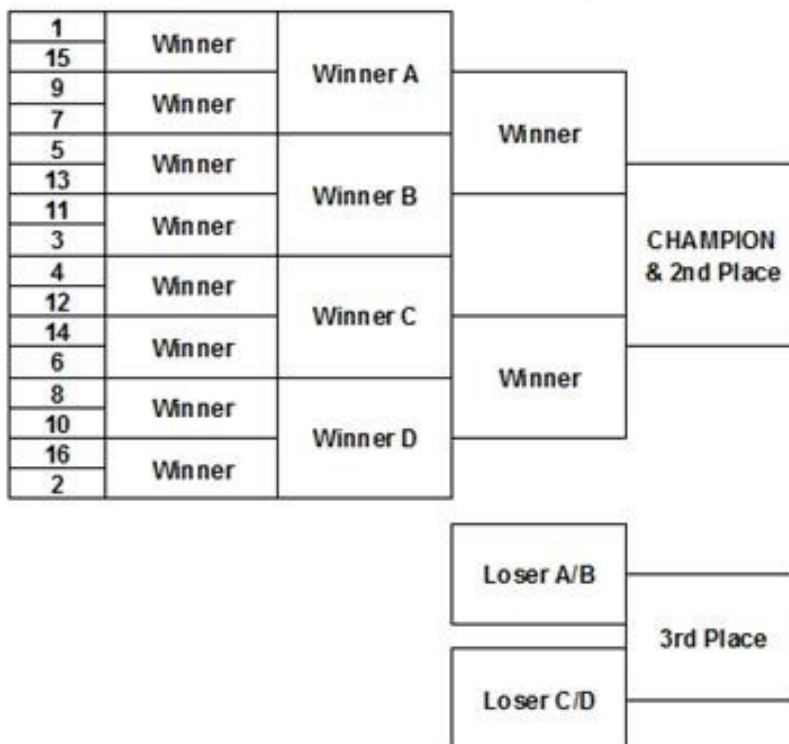
(c) Regional equipe por Divisão para Categoria Junior.

(d) Regional equipe por Divisão para Categoria Senior.

(e) Regional equipe por Divisão para Categoria Super Senior.

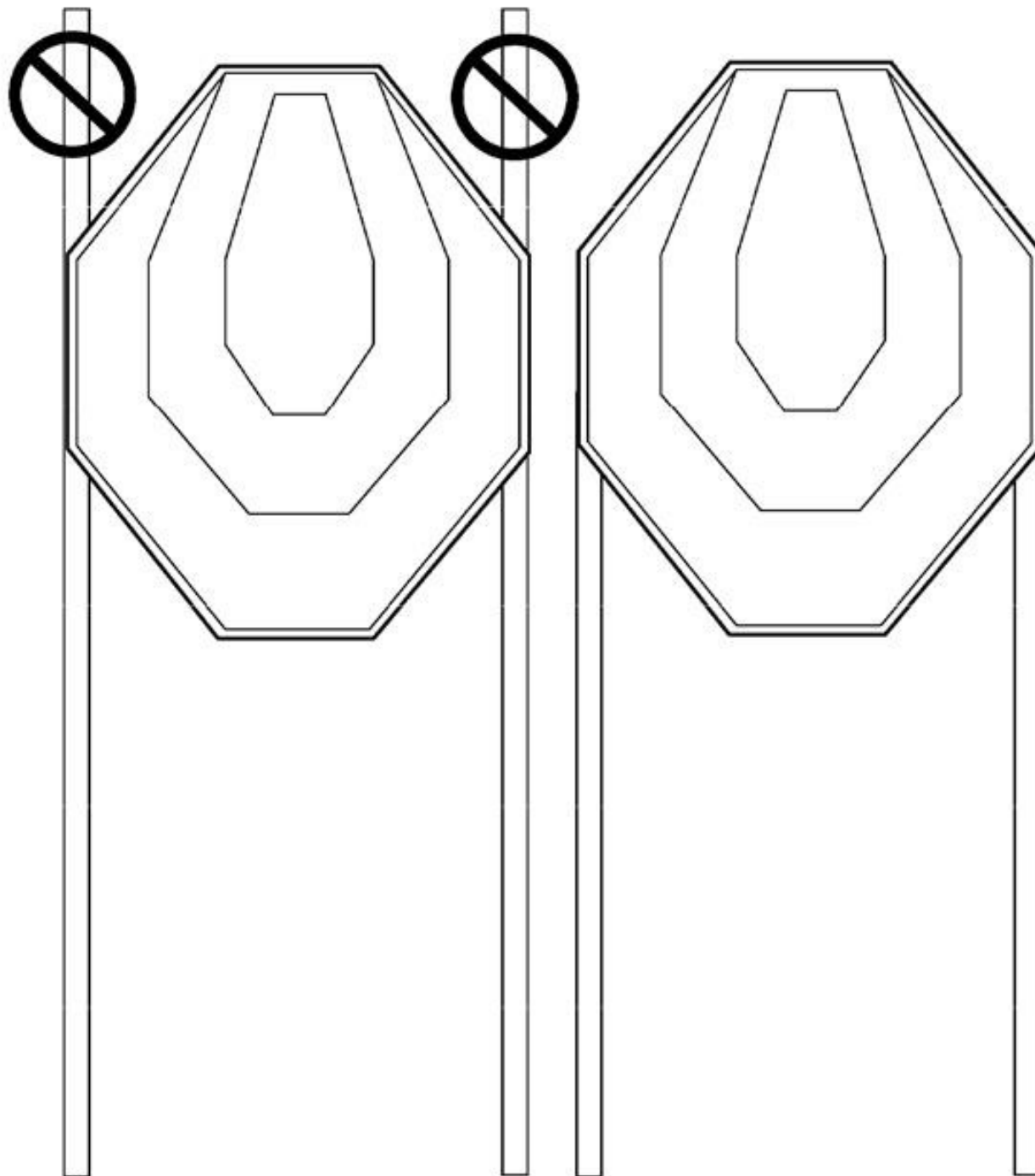
APÊNDICE A3: Tabela de Eliminação do Shoot-Off

Top 16	Quarter Final	Semi-Final	Finals	Awards
	(Single Elimination)		(Best of 3)	



APÊNDICE A4: Proporção de Pistas Aprovadas

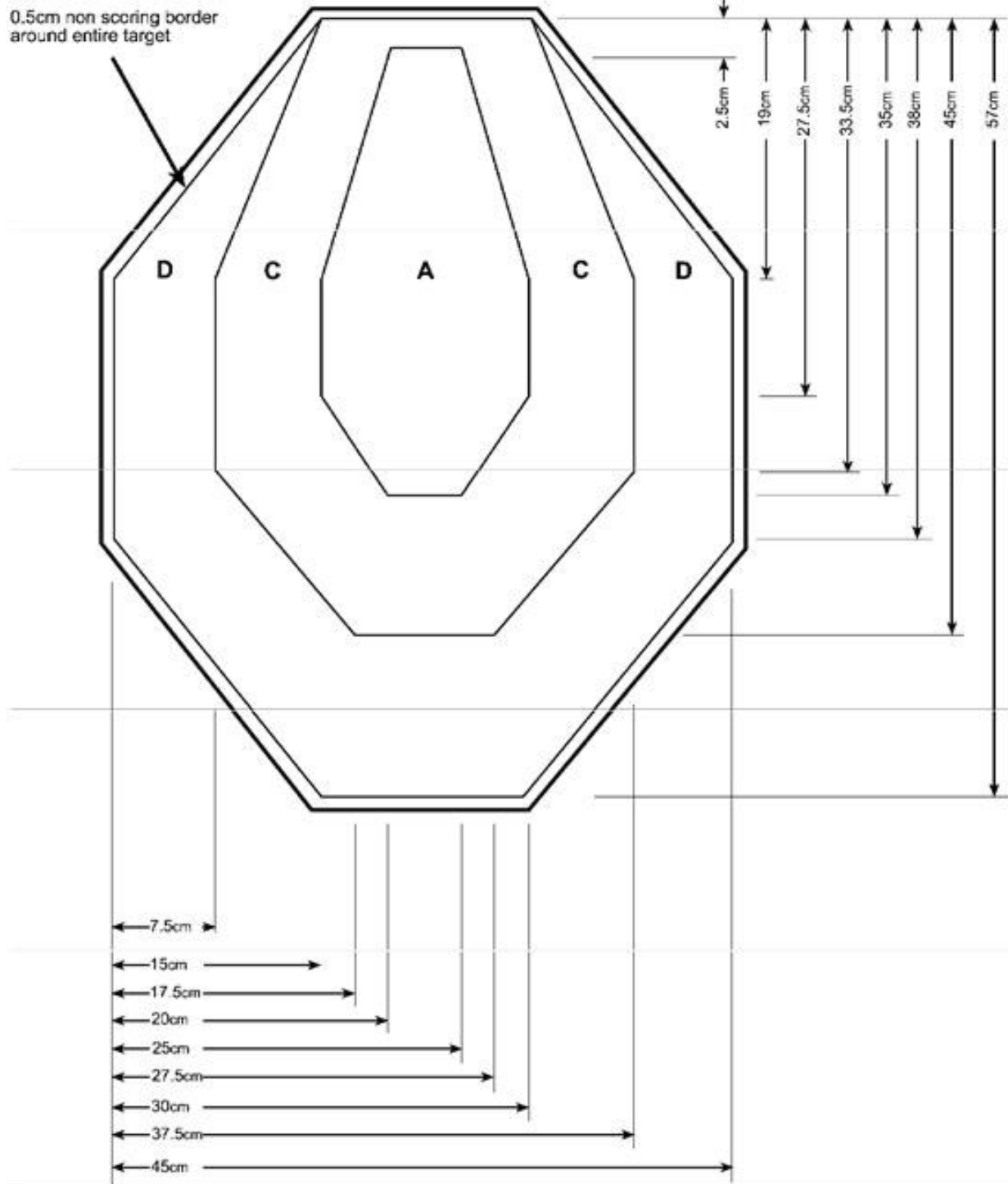
Stages	Short	Medium	Long
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5



Corte o topo dos suporte para melhorar a aparência visual.

APÊNDICE B2: Alvo IPSC

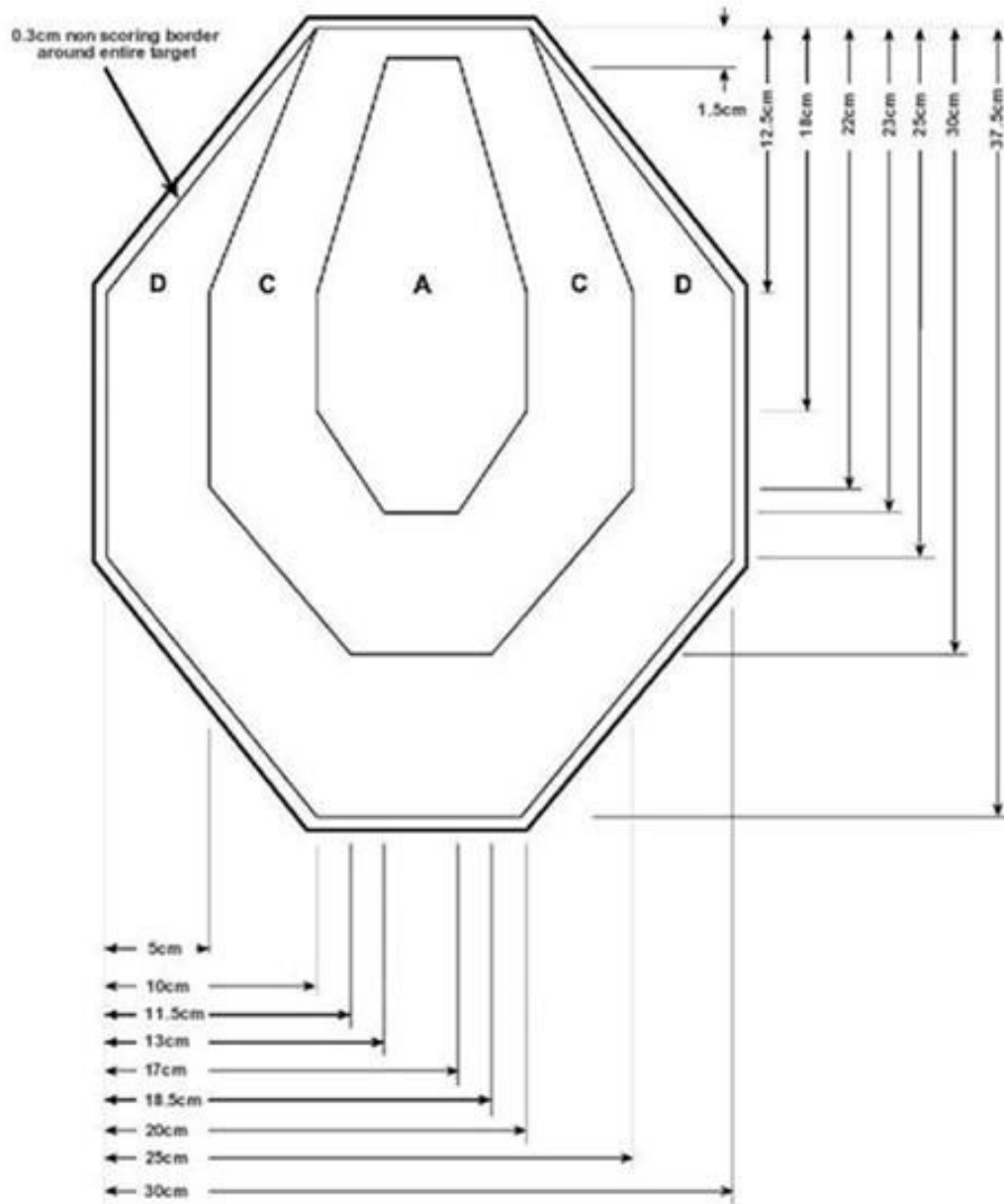
Borda não pontuável de 0.5cm



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

APÊNDICE B3: Mini Target IPSC

Borda não pontuável de 0.3cm



Scoring		
Maior	Area	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

APÊNDICE C1: Calibração dos Poppers de IPSC

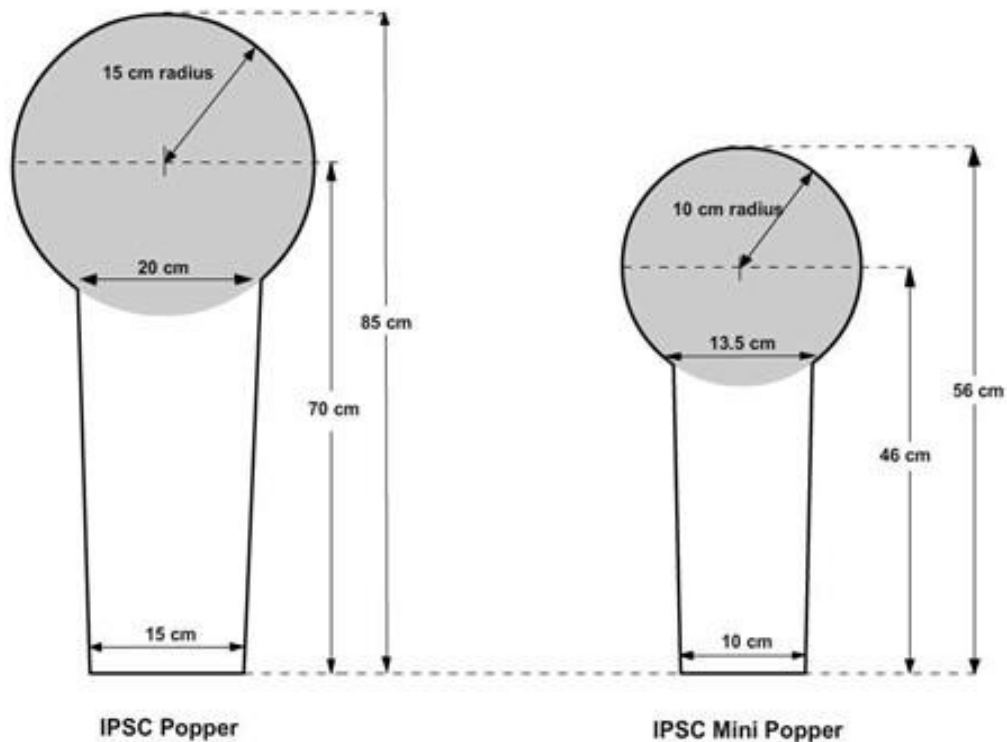
1. O Range Master deverá designar um suprimento específico de munição e uma ou mais armas curtas (“handguns”) para serem usadas como instrumento de calibragem oficial pelo Match Officers autorizados por ele como responsável pela calibragem.
2. Antes do início da competição, o fator de potencia da munição de calibragem deverá ser cronografada com o procedimento especificado na Regra 5.6.3.3, exceto que será necessário somente 04 munições para cada calibragem de arma e, quando testada em cada arma designada, deverá atingir um fator de potência de 120 a 125 para se qualificar.*
3. Uma vez testados e aprovados pelo Range Máster, o suprimento de munição e as armas curtas (“handguns”) não poderão mais ser contestados pelos competidores.
4. O Range Máster deverá providenciar para que todos os popper sejam calibrado antes do início da competição e sempre que necessário durante a prova.
5. Na calibragem inicial, cada popper deverá ser regulado para cair quando atingido dentro da zona de calibragem com um único tiro disparado de uma arma designada com a munição de calibragem. O tiro deverá ser disparado a partir do local de tiro da pista mais afastado onde pelo menos parte da zona de calibração do popper que está sendo calibrado e visível para o competidor. As zonas de calibragem estão indicadas nos diagramas das próximas páginas
6. Se, durante a pista de tiro, se um popper não cair quando atingido, o competidor terá três alternativas:
 - (a) O competidor atira no popper de novo até derrubá-lo. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como “atirada” (“as shot”).
 - (b) O competidor não volta a atira no popper, mas também não questiona a calibragem. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como “atirada” (“as shot”), pontuando-se o popper em questão como erro de tiro (“miss”).
 - (c) O popper é deixado em pé e competidor questiona a calibragem. Nesse caso, o popper e a área ao redor dele não deverão ser tocados ou sofrer interferência da parte de ninguém. Caso algum auxiliar da competição infrinja essa norma, o competidor deverá refazer (“reshoot”) a pista de tiro. Caso o competidor ou qualquer outra pessoa cometa a infração, o popper será pontuado como erro de tiro (“miss”) e a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”).
 - (d) Se o popper cair por qualquer outra razão (ex: vento) pode-se ordenar que a pista seja refeita antes de calibrar o Popper.
7. Na falta de qualquer interferência, o Match Officer responsável pela calibragem poderá efetuar uma aferição da calibragem do popper em questão (quando exigido nos termos do item 6(c) acima), do lugar mais perto possível do ponto de onde o competidor utilizou o popper, quando então se aplicará o seguinte:
 - (a) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem do popper ou abaixo e derrubá-lo, o popper será considerado devidamente calibrado e será pontuado como erro de tiro (“miss”).
 - (b) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem ou abaixo e o popper não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro depois da recalibragem.
 - (c) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem não atingir o popper, deverá ser efetuado outro disparo até ocorrer uma das situações acima (7(a) ou 7(b)).
8. Note que os pratos metálicos autorizados não estão sujeitos a calibragem nem a contestação (vide Regra 4.3.3.2).

*A regra oficial da IPSC não contempla a .380 como Divisão, somente no Brasil.

APÊNDICE C2: IPSC Poppers

Arma Curta		RIFLE / SHOTGUN
5 pontos	Pontuação Menor / Maior	5 ou 10 pontos (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)
Menos 10 pontos	Penalidade Miss / No -Shoot	Menos 10 pontos

Zona de calibração indicada pela área sombreada em cada Popper.



Tolerância +/- 0.5 cm

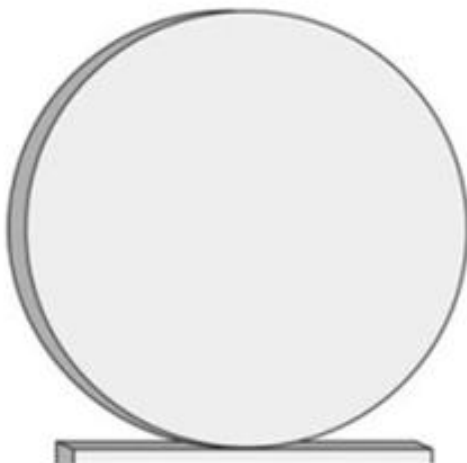
Alvos de Metal e no-shoot que podem acidentalmente virar, girar ou ficar de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar da perda do sancionamento (ver Regra 4.3.1.1).

APÊNDICE C3: IPSC Metal Plates

Arma Curta			RIFLE / SHOTGUN	
5 pontos		Pontuação Menor / Maior	5 ou 10 pontos (Rules 9.4.1.1 & 9.4.1.2)	
Menos 10 pontos		Penalidade Miss / Não-Shoot	Menos 10 pontos	
Redondo	Retangular	Dimensões	Redondo	Retangular
20cm Ø	15x15cm	Mínimo	15cm Ø	15x15cm
30cm Ø	30x30cm	Maximum	30cm Ø	45x30cm

RIFLE		
Distância do Alvo	Teste de Tiro (Regra 2.5.3)	
75 - 100m	15cm Ø	15x15cm
101 - 200m	20cm Ø	20x20cm
201 - 300m	30cm Ø	30x30cm

Distâncias e Tamanhos devem ser claramente indicados



Notas Importantes de construção

Metal Plates que podem acidentalmente virar de girar ou ficar de lado quando atingidos são expressamente proibidos. Usá-los pode resultar da perda do sancionamento (ver Regra 4.3.1.1).

Para competição de arma curta os Plates deveriam ser montados em Hard Cover ou Hastes de metal de pelo Menos 1 metro..

f
Ir
8
};

1
r

.W,
[
. Ir

.;S

CHRONOGRAPH OAILY REPORT

Test Gun Make/IAode:l

TestGun SerialHumber.

BulletWeight

DATE	SHOTVELOCITY (FPS)			Averaae Velocitv	Power Factor	% Chanae	Initials	
	1	2	3				CRO	RM
						N/A		

!;il>
\$
.
8:
:i.
ö.
t.I
eI;
g-
a
,
ö'

APÊNDICE D1: Open Division

1.	Fator de Potência mínimo para fator Maior	160
2.	Fator de Potência mínimo para fator Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	120 grain para fator Maior
4.	Calibre mínimo do projétil / comprimento do estojo do cartucho	9mm (0.354”) / 19mm(0.748”)
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6.	Peso mínimo da puxada do gatilho (ver APÊNDICE E4)	Não
7.	Tamanho máximo da arma (“handgun”)	Não
8.	Tamanho máximo do carregador	170mm (ver APÊNDICE E1)
9.	Capacidade máxima de munição	Não
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50mm (veja Regra 5.2.5)
11.	Aplica-se Regra 5.2.10/APÊNDICE E2	Não
12.	Miras óticas/eletrônicas	Sim
13.	Compensadores, portas (ports), supressores de som e/ou luz (flash)	Sim

Condições Especiais:

14. Munição em desacordo com peso mínimo de projétil citado acima, mas cronografadas como fator de potência Maior, serão tratadas como inseguras e deverão ser retiradas da competição (vide Regra 5.5.6). Se o peso do primeiro projétil pesado a regra 5.6.3.3 não atingir o peso mínimo requerido para fator maior, a regra 5.6.3.6 será aplicada e, um segundo projétil será pesado para teste de peso final e definitivo.

APÊNDICE D2: Standard Division

1.	Fator de Potência mínimo para fator Maior	170
2.	Fator de Potência mínimo para fator Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / comprimento do estojo do cartucho	9mm (0.354”) / 19mm(0.748”)
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10mm (0.40”) ver abaixo
6.	Peso mínimo da puxada do gatilho (ver APÊNDICE E4a)	Não
7.	Tamanho máximo da arma (“handgun”)	Sim, ver abaixo
8.	Tamanho máximo do carregador	Sim, ver abaixo
9.	Capacidade máxima de munição	Não
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50mm
11.	Aplica-se Regra 5.2.10/APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras óticas/eletrônicas	Não
13.	Compensadores, portas (ports), supressores de som e/ou luz (flash)	Não , ver abaixo

Condições Especiais:

14. A arma curta (“handgun”) em sua condição de pronto (vide Artigo 8.1) porém descarregada e com um carregador vazio inserido ou tambor vazio fechado, deverá caber numa caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Todos os carregadores deverão obedecer estar em conformidade.
15. A arma é colocada dentro da caixa (e por fim removida) pelo competidor com o ferrolho (slide) (cano do revolver) paralelo ao lado mais longo da caixa. Alça de mira regulável pode ser um pouco comprimida, mas o slide totalmente para frente, e todas as outras características da arma (por exemplo, miras escamoteáveis e/ou dobráveis, slide Rackers, descanso de polegar, grips, etc.), deve esta totalmente estendidos ou aplicados quando a arma é colocada dentro da caixa. Além disso, carregadores telescópicos e/ou carregadores com bases compressíveis são expressamente proibidas.
16. Só são proibidos ports (furos) no cano da arma. Ports no ferrolho (“slides”) são permitidos.
17. 357SIG é também um calibre aprovado para maior, sujeito a alcançar o mínimo aplicável para o fator de potência. Esta concessão está estendida ate 31 de dezembro de 2017.

APÊNDICE D3: Classic Division

1.	Fator de Potência mínimo para fator Maior	170
2.	Fator de Potência mínimo para fator Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / comprimento do estojo do cartucho	9mm (0.354”) / 19mm (0.748”)
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	10mm (0.40”), ver abaixo
6.	Peso mínimo da puxada do gatilho (ver APÊNDICE E4)	Não
7.	Tamanho máximo da arma (“handgun”)	Sim, ver abaixo
8.	Tamanho máximo do carregador	Sim, ver abaixo
9.	Capacidade máxima de munição	Sim, ver abaixo
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50mm
11.	Aplica-se Regra 5.2.10/APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras óticas/eletrônicas	Não
13.	Compensadores, portas (ports), supressores de som e/ou luz (flash)	Não,

Condições Especiais:

14. A arma na sua condição de pronto (veja Seção 8.1), mas descarregada e com um carregador vazio inserido, deve caber totalmente dentro do confinamento de uma caixa que tem dimensões internas de 225mm x 150mm x 45 mm (tolerância of +1 mm, -0 mm). Note que todos os carregadores devem estar em conformidade.
15. A arma é colocada na caixa (e depois retirada) pelo competidor com o ferrolho (Slide) paralelo ao mais longo lado da caixa. As miras ajustáveis traseiras (alça) podem ser levemente pressionadas durante a inserção, mas o slide deve estar totalmente para frente quando a arma é colocada na caixa.
16. As armas devem ser baseadas na lembrar visivelmente os contornos e perfil do clássico projeto 1911. Isso significa, um carregador monofilar, um frame único de metal, ferrolho (slide) com cortes em estribo (stirrup cuts) e uma parte frontal a frente do guarda-mato(“dust cover*”) (com ou sem trilhos para acessórios) que tenha um comprimento de 75mm quando medido da borda principal do “dust cover” até a parte de trás do pino de parada do slide.
 - 16.1 A abertura externa do funil não pode exceder a largura de 35mm. A conformidade é verificada por meio de um entalhe entalhado do lado de fora da caixa de 35mm de largura e pelo menos 5mm de profundidade, ou pelo uso de uma régua ou paquímetro conforme aprovado pelo Range Master.
17. Modificações proibidas são cortes para diminuir o peso do slide, descanso do polegar para a mão fraca e “slide rackers” (n.t.: peça que facilita a puxada para trás do slide para alimentação do cartucho, normalmente visto na Divisão Open).
18. Modificações permitidas são slides perfilados(shaped) (topo reto, tri-topo, etc), guarda-mato perfilados (Shaped) (retangular, rebaixado, etc.), bob-tail backstraps (encurtamento da parte de tras da empunhadura), canos bull ou em cone, extratores externos, ranhuras para os dedos (usinados, adicionados, wrap-around, etc.), botões liberadores do carregador customizados, gatilhos, cão, travas de segurança de polegar simples ou ambidestras, qualquer mira aberta (que pode ser incorporada ao slide), e alavanca de trava do slide extendidas , e protetores do polegar desde que não tenham a ação de thumb rest.
 - 18.1 Outras modificações inclui as de natureza cosmética (exemplos: painéis customizados, esculpidos ou gravações similares, quadriculados, serrilhados etc.)
19. Os carregadores disponíveis para um competidor durante a pista de tiro (COF) não devem conter mais do que 8 cartuchos (para Fator de potência Maior) ou 10 cartuchos (para Fator de potência Menor) no Sinal de Início**.
20. 357SIG é também um calibre aprovado para fator Maior, sujeito a atingir o fator de potência mínimo aplicável. Essa concessão expira em 31 de dezembro 2017.

* n.t.: O “dust cover” é a parte de protege a mola e as partes internas da sujeira e faz parte da peça única do frame.

** n.t.: Todos os carregadores do competidor devem conter no máximo 8 cartuchos para fator de potência maior e 10 para fator de potência menor no Sinal de Início.

APÊNDICE D4: Production Division

1.	Fator de Potência mínimo para fator Maior	Não é aplicável
2.	Fator de Potência mínimo para fator Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / comprimento do estojo do cartucho	9mm (0.354”) / 19mm (0.748”)
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não é aplicável
6.	Peso mínimo da puxada do gatilho (ver APÊNDICE E4)	2.27 kg (5lbs) for first shot
7.	Tamanho máximo da arma (“handgun”)	Máximo tamanho de cano 127mm
8.	Tamanho máximo do carregador	Não
9.	Capacidade máxima de munição	Sim, ver abaixo
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50mm
11.	Aplica-se Regra 5.2.10/APÊNDICE E2	Sim
12.	Miras óticas/eletrônicas	Não
13.	Compensadores, portas (ports), supressores de som e/ou luz (flash)	Não

Condições Especiais:

14. Somente armas curtas (“handguns”) listadas e que figurem como aprovadas no website da IPSC poderão ser usadas na Divisão Production. Note que armas consideradas pela IPSC ação simples são expressamente proibidas. O protocolo oficial de medida do comprimento do cano é descrito no apêndix E4b.
15. Se a arma (“handgun”) tiver cão externo, ele deverá estar completamente desarmado (ver regra 8.1.2.5) para o sinal de início. A primeira tentativa de disparo deve ser de ação dupla O competidor desta Divisão que, após a emissão do sinal de início e antes primeira tentativa de disparo, armar o cão com a câmara carregada incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência. Note que o erro de procedimento não será aplicado em se tratando de pista de tiro em que a condição de pronto exija que o competidor prepare a arma curta (“handgun”) com a câmara vazia. Nesses casos, o competidor poderá fazer o primeiro disparo com ação simples.
16. São permitidas peças e componentes (OFM) originais oferecidos pelo fabricante da arma como equipamento padrão ou como opção para um modelo específico de arma curta (“handgun”) que conste da relação de armas curtas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições::
 - 16.1 Modificações, outras que detalhes menores(a remoção de rebarbas e / ou ajustes inevitavelmente exigido para a substituição de peças ou componentes OFM) são proibidas. Outras modificações proibidas incluem as que facilitam uma recarga mais rápida, (alargar entrada punho, colocar funil, etc..) , mudança de cor e/ou acabamento da arma, e/ou adição de faixas, pontilhados ou outro embelezamento/adorno
 - 16.2 Carregadores acessíveis ao competidor durante a COF não deve conter mais que do que 15 munições no sinal de partida. Marcas de identificação ou decalques, limitadores de capacidade interna, bumpers e furos adicionais, que adiciona ou remove peso insignificante para/de carregadores, são permitidos.
 - 16.3 Miras frontais podem ser aparadas, ajustadas e/ou receber a aplicação de cores . Os aparelhos de pontaria também podem ser equipados com fibra ótica ou inserções similares
17. São proibidos peças, componentes e acessórios de reposição (aftermarket*), com as seguintes exceções:
 - 17.1 São permitidos os carregadores de reposição, sujeitos ao item 16.2 acima.
 - 17.2 São permitidas miras abertas `aftermarket` (veja regra 5.1.3.1) contanto que sua instalação e/ou ajuste não requeira alteração na arma.
 - 17.3 São permitidas placas de empunhadura de reposição cujo perfil coincida com o padrão do fabricante para arma aprovada e/ou a aplicação de fita adesiva na tala, (veja apêndice E3a) sendo, contudo proibido o uso de luvas de borracha

N.t. Aftermarket refere-se a peças não originais do fabricante.

APÊNDICE D5: Revolver Division

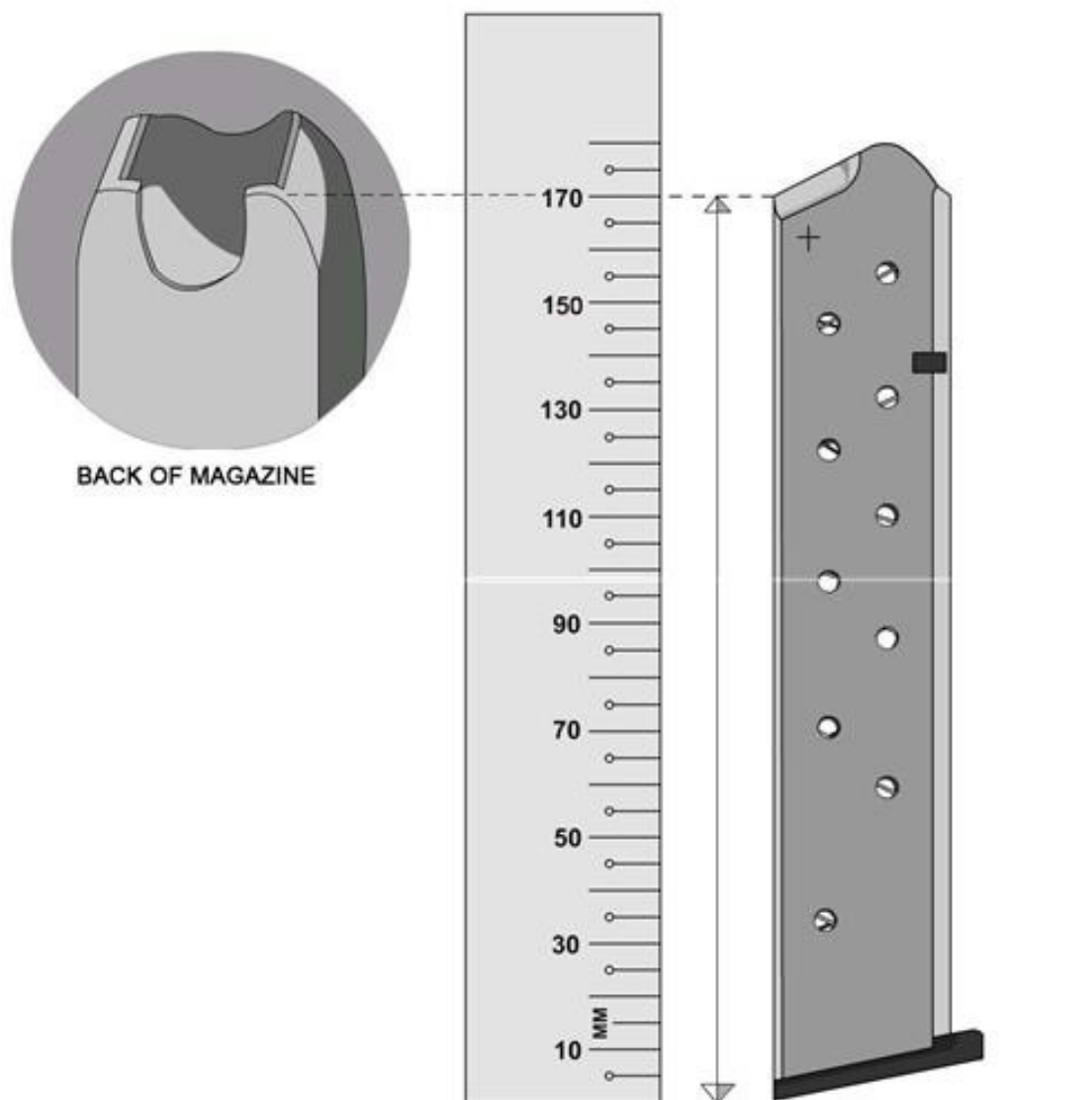
1.	Fator de Potência mínimo para fator Maior	170
2.	Fator de Potência mínimo para fator Menor	125
3.	Peso mínimo do projétil	Não
4.	Calibre mínimo do projétil / comprimento do estojo do cartucho	9mm (0.354”) / 19mm (0.748”)
5.	Calibre mínimo do projétil para fator Maior	Não
6.	Peso mínimo da puxada do gatilho (ver APÊNDICE E4)	Não
7.	Tamanho máximo da arma (“handgun”)	Não
8.	Tamanho máximo do carregador	Não é aplicável
9.	Capacidade máxima de munição	Não , ver abaixo.
10.	Distância máxima da arma e equipamentos associados do torso	50mm
11.	Aplica-se Regra 5.2.10/APÊNDICE E2	Não
12.	Miras óticas/eletrônicas	Não
13.	Compensadores, portas (ports), supressores de som e/ou luz (flash)	Não

Condições Especiais:

14. Não há limite para a capacidade do tambor. Revolvers com capacidade de 7 ou mais tiros não se qualificam para fator maior, mesmo que atinja fator Maior durante o teste do Cronógrafo.

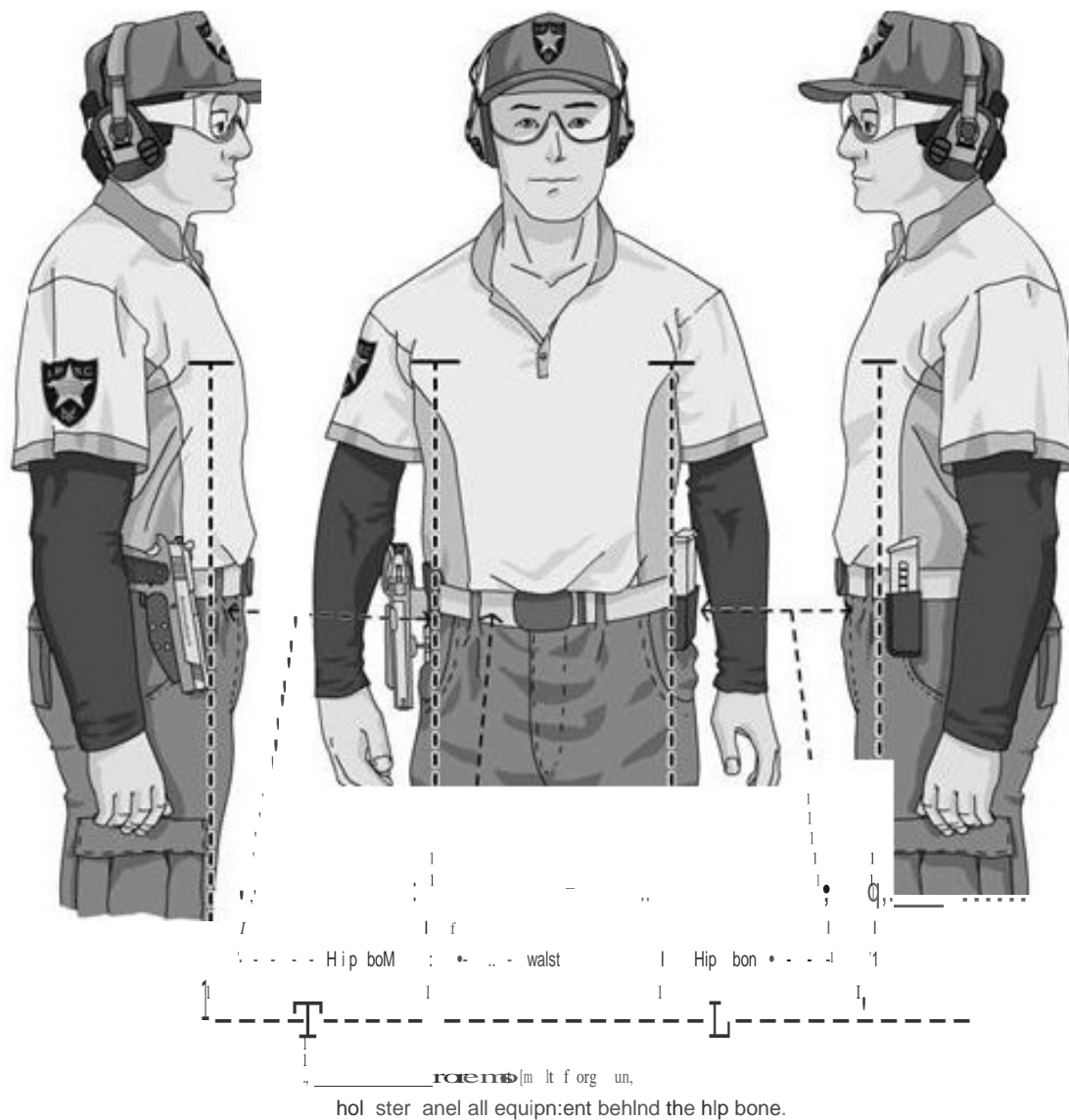
18. É proibido no uso de revólver semiautomático ("self-loading") com ferrolho ("slide") nesta Divisão.

APÊNDICE E1: Procedimento de Medição do Carregador



O carregador é colocado em verticalmente em pé em uma superfície plana, com a régua de medição na superfície plana, com a medida tirada da superfície plana para cima até a parte de trás dos lábios de alimentação, como ilustrado. Só, carregadores rígidos, retos são permitidos (i.e. flexíveis, dum, J, L, T ou formas similares são proibidos)

APÊNDICE E2 Diagrama Da Posição do Equipamento



APÊNDICE E3a: Production Division – Limites da Fita na Empunhadura

A máxima área de superfície externa na qual a fita pode ser aplicada em uma única camada (sobreposição de até 2 cm inevitáveis são permitidas), está ilustrada no diagrama abaixo:



A fita só pode ser aplicada entre as áreas indicadas pela linha pontilhada, que inclui a parte frontal e de trás da empunhadura. Contudo, a fita não pode ser usada para desativar a trava de segurança da empunhadura, nem pode ser aplicada a qualquer parte do ferrolho (“slide”), gatilho, guarda-mato ou qualquer alavanca ou botão.

APÊNDICE E3b: All Division – Heel of Butt of Handgun



O calcanhar do cabo da arma, na imagem a cima, NÃO está de acordo com a regra 5.2.7.2

N.t. (O cabo DEVE ESTAR NO NIVEL OU ACIMA DA BORDA DE CIMA DO CINTO)

APÊNDICE E4a: Trigger Pull Testing Procedure

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

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

APÊNDICE E4b: Protocolo de Medida do comprimento do Cano

Uma arma totalmente montada e descarregada é apontada para cima verticalmente em direção ao céu, então um tarugo com uma marca a 127mm e inserido no final do cano até que a parte inferior se apoie na fase da culatra. Se a marca de 127 mm esta sobre ou acima da coroa onde o cano termina (forcing cone). A medida de 127 ou menor está de acordo.

Para revólveres, medir do final do cano a face do cone (forcing cone) onde o cano termina. Se o comprimento é 127 ou menor, o revólver esta de acordo.

APPENDIX E5: Sample Equipment Check Sheet

Competitor Name: _____

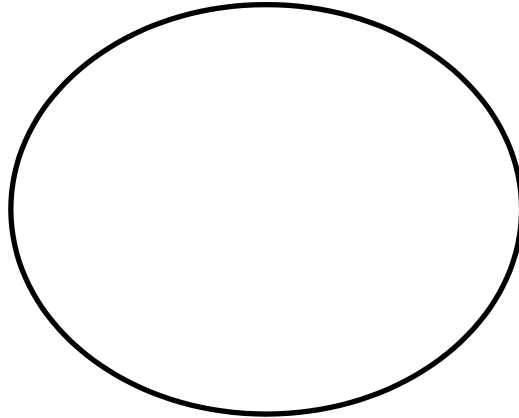
Competitor #: _____ **Squad #:** _____

Division: OD / SD / CD / PD / RD

Category: L / J / S / SS

Gun Make: _____ **Model:** _____ **Serial #:** _____

Calibre: _____ **Declared PF:** Major / Minor

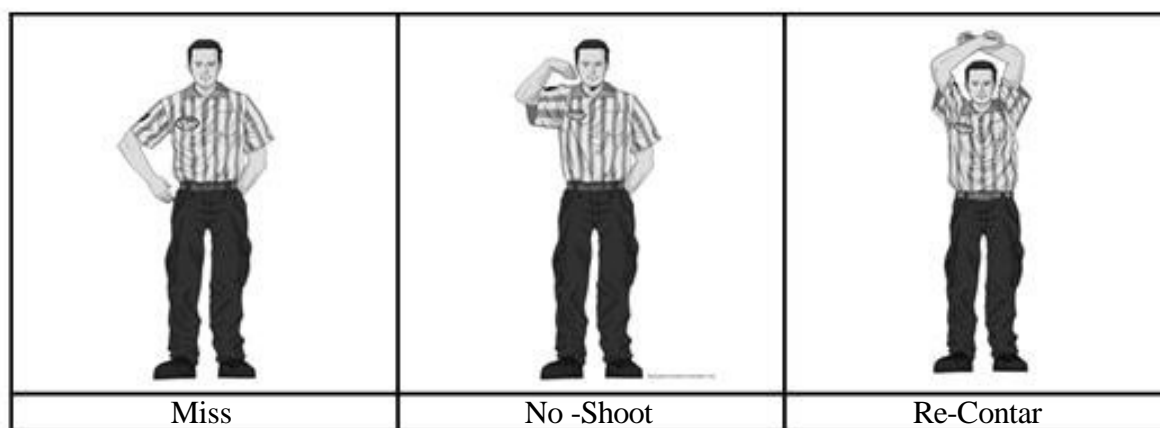
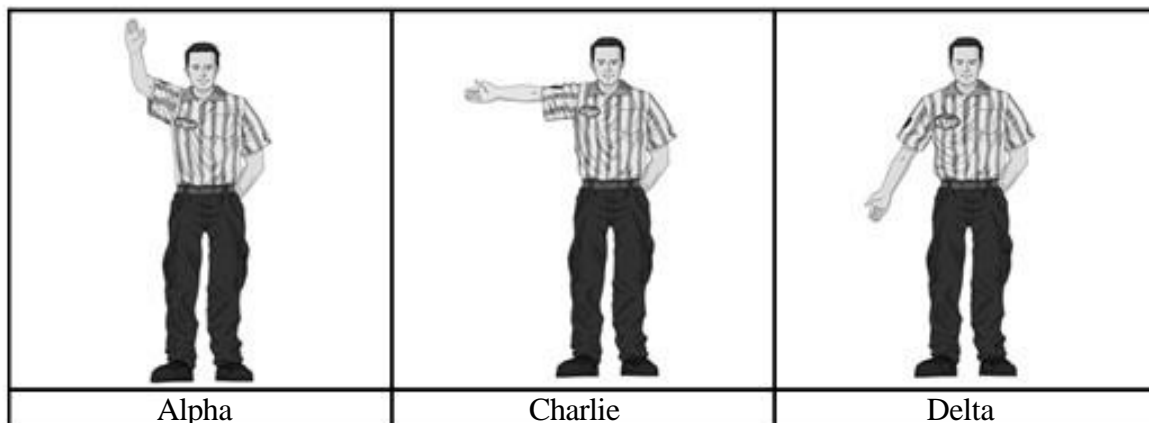


Front of Belt

(Legend: **H**=Holster, **P**=Pouch, **M**=Magnet)

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

APÊNDICE F1: Sinais Manuais de Pontuação



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

APÊNDICE E4: Comandos de Pista em Português

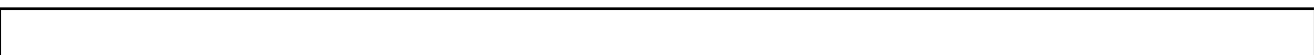
Os Comandos de Pista em Português,:

- a. Podem ser utilizados em Competições de Nível I;
- b. Não deveriam ser utilizados em Competições de Nível II, **recomendamos sempre os comandos em inglês**; e
- c. **Não devem ser utilizados em competições Nível III e acima.** Todos os Match Officials, devem **usar somente os comandos em inglês** oficiais. Uma competição sancionada pela IPSC como Nível III ou Superior pode ter inscrições de qualquer competidor da IPSC de qualquer Região do Mundo.

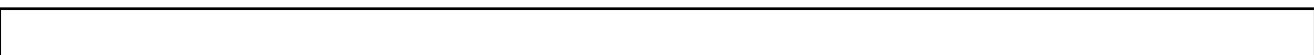
1.	" <i>Load And Make Ready</i> " - i. " <i>Make Ready</i> " - .	Carregue e Fique Pronto ou Fique Pronto para inícios com arma vazia
2	" <i>Are You Ready?</i> " -	Você Está Pronto?
3	" <i>Standby</i> " -	A Espera
4	" <i>Start Signal</i> " -	Sinal de Início do Timer
5	" <i>Stop</i> " -	Pare (<i>caso necessite para o competidor a qualquer momento</i>)
6	" <i>If You Are Finished, Unload And Show Clear</i> " -	Se Terminou, Descarregue e Mostre Vazia
7	" <i>If Clear, Hammer Down, Holster</i> " - “	Se Vazia, Bata o Cão e Coldre “
8	" <i>Range is Clear</i> "	Pista Fria

ÍNDICE

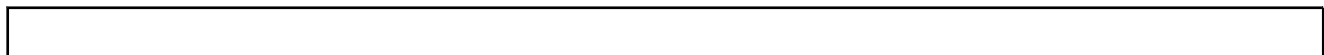
Assunto	Seção ou Regra
A	
Acessórios para Subida	2.2.2
Agenda	6.6
Álcool	10.7
Alvos	
Ângulos	2.1.8.4
Aproximação	9.1.1
Autorizado	4.1.1
Desafio	9.6
Coberturas	2.3.5
Dimensões	APÊNDICE B & C
Desaparecendo/Movimento	9.9
Falha em estar de acordo com as especificações	4.1.1.1
Frágil	4.4
Impenetrável	9.1.5
Mal Funcionamento	4.6
Posicionamento	2.1.8
Obreado Prematuramente	9.1.3
Apresentação	2.1.8.4
Pontuação	9.4
Tocando os alvos	9.1.2
Abertos	9.1.4
Alvos Móveis	
Penalidades	9.9
Pontuação	9.9
Alvos que desaparecem	9.9.2
Amarração do coldre	5.2.7.1
Ângulos de Tiro	2.1.2
Antiesportivo: Comportamento	10.6
Apelações	11.1
Taxa	
Valos	11.4.1
Destino	11.4.2
Procedimento	11.5
Limite de Tempo	11.3
Aproximando-se dos Alvos	9.1.1
Área	
Mudanças	2.3
Comandos	8.3
Equipamento	4.6
Falha de Equipamento	4.6
Gerenciamento	7
Master	7.1.5
Officer	7.1.1
Procedimento Alterações/Revisões	3.2.3
Procedimentos	
Falsa Partida	8.3.4.1
Visadas	8.7
Superfície	2.1.5
Área de Segurança	
Construções	2.4.2
Munição Viva ou Dummy	2.4.4
Uso	2.4.3
Arma Caída	10.5.3/10.5.14
Arma Carregada	10.5.13
Arma Curta	5.1/APÊNDICE D



Arma Curta	
Automática ou Burst	5.1.11
Distância do Corpo	5.2.5
Altura	5.2.7.2
Modificações	5.1.8
Mais de Um	5.1.9
Angulo do Cano	5.2.7.3
Colocando no Chão	10.5.3
Condição de Pronto	8.1
Posição de Pronto	8.2.1
Re-coldreando	2.2.2.4/8.2.5
Substituição	5.1.7
Segura e em Condições de Uso	5.1.6
Coronhas de ombro.	5.1.10
Coldre amarrado	5.2.7.1
Peso do Gatilho	5.1.4
Arma Substituta	5.1.7
Arma Quebrada	5.7
Assistência	8.6
B	
Barreiras	2.2.3
C	
Calibre	
DivisõesAPÊNDICE D
Mínimo	5.1.2
Cano	
Angulo quando coldreando.....	5.2.7.3
Direção.	10.5.2
Carregadores	
DivisãoAPÊNDICE D
Caído.	5.5.3
Reserva	5.5.3
Carregadores Caídos	5.5.3
Cartuchos Carregados	8.1.4
Categoria.	6.3/APÊNDICE A2
Cenário	2.2.6
Chief Range Officer	7.1.2
Cinto	
Colocação.....	5.2.3
Divisões e Regras.....	..APÊNDICE D
Sexo Feminino	5.2.3.1
Classic DivisionAPÊNDICE D3
Classificação/Classifiers	1.2.2.1
Cobertura Dura (Intransponível)	
Alvos escondidos	4.1.4/4.2.3
Comitê de Arbitragem	
Composição	11.2
Procedimentos	11.5
Deliberação	11.6
Limite de Tempo.	11.3
Veredicto	11.6

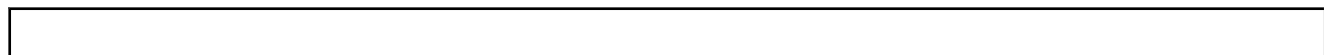


Competição	
Categorias.....	6.3/APÊNDICE A2
Definição.....	6.1.3
Diretor.....	7.1.6
Divisão.....	6.2/APÊNDICE D
Princípios Gerais.....	6.1
Níveis.....	APÊNDICE A1
Oficiais.....	7.1
Pre-Match.....	6.6.2
Competidor: Situação e Credenciais.....	6.5
Competidor: Falha no Equipamento.....	5.7
Comstock e sua Pontuação.....	9.2.1
Penalidades.....	9.4
Contestação: Tipos.....	6.1
Construção de Pista	
Critério.....	2.2
Regulamentos Gerais.....	2.1
Modificações.....	2.3
Coldre	
Cinto.....	5.2.3
Mudança de Posição.....	5.2.5.3
Escolha.....	5.2.6
Gatilho Coberto.....	5.2.7.4
Coldre de Serviço.....	5.2.8
Equipamento.....	5.2
Dentro de Túnel.....	10.5.4
Posição.....	5.2.5/APÊNDICE E2
Tira de Retenção.....	5.2.5.3
Coldre de Trabalho.....	5.2.8
Coronha de Ombro.....	5.1.10
Creeping.....	10.2.6
Cronógrafo	
Disponibilidade.....	5.6.1
Fator de Potência.....	5.6.1
Procedimento, Competidor.....	5.6.3
Verificação.....	5.6.2
D	
Desafio.....	1.1.7
Dificuldade.....	1.1.6
Disparo Acidental.....	10.4
Distância Mínima	
Alvos de Metais.....	2.1.3
Desqualificação.....	10.3
Disparo Acidental.....	10.4
Dedo dentro do guarda-mato.....	10.5.8 a 10.5.10
Movimento.....	10.5.10
Substâncias Proibidas.....	10.7
Membro de Equipe.....	6.4.6
Manuseio Inseguro.....	10.5
Comportamento Anti-desportivo.....	10.6
Divisões.....	6.2
Excluído.....	6.2.5
Desqualificação.....	6.2.6
Falha em estar de acordo.....	6.2.5.1
Falha em declarar.....	6.2.5
Mais do que um.....	6.2.4
Reconhecimento.....	6.2.1/APÊNDICE A2
Diversidade.....	1.1.4
Drogas.....	10.7
DVC.....	1.1.3



E	
Equilíbrio: Velocidade, Precisão & Potência	1.1.3
Equipes	6.4
Estilo Livre	1.1.5
F	
Falha em Engajar	9.5.6
Alvos que Desaparecem e se Movem	9.9
Penalidades	10.2.7
Fator de Potência	5.6
Ficha de Pontuação	9.7
Fita na Empunhadura	APÊNDICE E3
G	
Gatilho	
Coberto	5.2.7.4
Peso do Gatilho	5.1.4/APÊNDICE E4
Sapatos	5.1.5
Gerenciamento da Competição	7
Grande Torneio	6.1.5
H	
Higiene	2.7
I	
ICS	6.7
Informação da Pista	
Regulamentos Gerais	3.1
Local, Regional e Regras Nacionais	3.3
Briefings do Stage	3.2
Infrações	10.2.1
Sem Disparos	10.2.1
Com Disparos	10.2.1
Impenetrável: Cenário	9.1.6
Impenetrável: Alvos	9.1.5
Interferência	8.6
Interpretação de Regras	11.8
IPSC Membros	6.5.1
IPSC Mini Target	APÊNDICE B3
IPSC Target	APÊNDICE B2
J	
Junior: Categoria	APÊNDICE A2
Junior: Equipe	APÊNDICE A2
L	
Lady: Categoria	APÊNDICE A2
Ladies: Equipe	APÊNDICE A2
Linhas de Falta	
Barreiras	2.2.3.2
Introdução ou Modificação de	2.3
Penalidades	10.2.1
Uso de	2.2.1
Linha de Fogo Comum	2.1.7
Linha de Tiro	2.1.7
Liga	6.1.6

<div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div>	
M	
Maior	5.6.1.2
Mal Funcionamento	
Equipamento do Competidor	5.7
Equipamento da Área.....	4.6
Mão Fraca	1.1.5.3/1.1.5.4
Saque	8.2.4
Mão Forte	1.1.5.3/1.1.5.4
Manuseando Munição	10.5.12
Manuseando Armas	
Área de Segurança.....	2.4/10.5.1
Inseguro.....	10.5.1
Manuseio Inseguro	10.5
Menor	5.6.1.1
Metal: Alvos	
Autorizado.....	4.3
Tipo.....	4.3
Versão.....	4.3
Membros e Afiliação	6.5
Miras.....	5.1.3
Movimento	8.5
Mudanças na Área ou Equipamento	2.3
Munição.....	5.5
Competição Oficial.....	5.8
Proibida	5.5.4/5.5.5
Reserva	5.5.3
Insegura	5.5.6
N	
No -shoots	
Impactos	9.4.2/9.4.3
O	
Obstáculos	2.1.6
Open Division	APÊNDICE D1
P	
Penalidades.....	10
Penalidade Especial.....	10.2.10
Penalidade de Procedimento	10
Assistência/Interferência	8.6
Alvos – Aproximando-se/Tocando.. ..	9.1.1/9.1.2
Pista de Tiro	
Equilíbrio.....	1.2.1.4
Definição	6.1.1
Publicação	3.1
Tipos.....	1.2
Pistas Curtas	1.2.1.1
Pistas Médias.....	1.2.1.2
Pista Longa.....	1.2.1.3
Pistas Publicadas	3.1.1
Pontos Máximos	9.2
Pontuação Mínima.....	9.5.5
Pontuação	
Sinalização Manual	APÊNDICE F1
Método	9.2
Misses.....	9.4.4
No -shoots	9.4.2/9.4.3



Pontuação	
Penalidades	10
Políticas	9.5
Programas.....	9.11
Responsabilidade	9.8
Amarras	9.3
Valores	9.4
Verificação	9.6
Poppers	
ConfiguraçãoAPÊNDICE C2
Dimensões...APÊNDICE C2
Operação & Calibração.....	..APÊNDICE C1
Pontuação...APÊNDICE C2
Alvos	4.3
Posições de Tiro	2.1.7
Plates... ..	4.3/APÊNDICE C3
Potência	1.1.3
Precisão.....	1.1.3
Production DivisionAPÊNDICE D4
Pronto	
Condições	8.1/8.2
Posições.....	8.2
Proteção de Ouvidos	5.4
Proteção de Olhos.....	5.4
Projeto de Pistas	
Geral	1.1
Q	
Qualidade	1.1.2
Quartermaster.....	7.1.4
R	
Rasgos Radiais	9.5.4
Reconhecimento de Divisões, Categorias e EquipesAPÊNDICE A2
Re-coldreamento	
Opinião do Competidor	8.2.5
Projeto de Pista	8.2.5
Reengajamento.....	10.2.9
Recarga.....	8.4
Obrigatório	1.1.5.2
Representação.	6.5.2
Reshoot Recusado pelo Competidor	2.3.3.3
Revolver	
Division...APÊNDICE D5
Seguindo a Pista de Tiro	8.3.7
Condição de Pronto	8.1.1
Roupas Adequadas	5.3
S	
Segurança	
Projeto de Pista	1.1.1
Óculos.....	5.4
Armas	5.1.6
Reponsabilidade do Anfitrião	2.1.1
Ação Impraticável	2.1.4
Regras Locais.....	3.3
Sancionamento.....	1.3
Senior: CategoriaAPÊNDICE A2
Senior: EquipesAPÊNDICE A2

Shoot-Off.....	1.2.2.2
Speed loaders.....	5.5.2
Stage	6.1.2
Stage: Briefings	
Mudanças ou Modificações.....	3.2.3
Informação	3.2
Requerimentos	3.2.1
Stage: Pontos/Resultados	9.2
Standard Division	APÊNDICE D2
Standby.....	8.3.3
Stats Officer	7.1.3
Substância Proibida	10.7
Subindo Obstáculos.....	2.2.2
Super Senior: Categoria	APÊNDICE A2
Sweeping	10.5.5
 T	
Teste de Tiro/Ajuste de Mira.....	2.5
Tempo Oficial	9.10
Timers.....	9.10
Torneios.....	6.1.4
Túnel de Cooper	
Construção	2.2.5
Penalidades.....	10.2.5
Túneis	2.2.4
 V	
Velocidade.....	1.1.3
Vendedores: Areas	2.6