

REGULAMENTO DE TIRO DEFENSIVO IDSC E MODALIDADES ACESSÓRIAS IDSC



FIQUE VIVO!

STAY ALIVE!

www.idsc.org – www.idscbrasil.com.br

Copyright © 2024 - International Defensive Shooting Confederation

SUMÁRIO

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO.....	5
Capítulo 2 – SEGURANÇA.....	6
Capítulo 3 – PROJETO E CONSTRUÇÃO DE PISTA DE TIRO.....	17
Capítulo 4 – INFORMAÇÕES DAS PISTAS DE TIRO.....	28
Capítulo 5 – MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PARA AS COMPETIÇÕES DE TIRO.....	31
Capítulo 6 – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....	39
Capítulo 7 – COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO IDSC.....	51
Capítulo 8 – REGRAS DE PONTUAÇÃO.....	67
Capítulo 9 – PENALIDADES.....	73
Capítulo 10 – ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	79
Capítulo 11 – ÍNDICE REMISSIVO-ALFABÉTICO.....	81
Apêndice A1 – HANDGUN DIVISIONS.....	83
Apêndice A2 – SHOTGUN DIVISIONS.....	95
Apêndice A3 – CARBINE DIVISIONS.....	99
Apêndice A4 – MULTIGUN DIVISIONS.....	111
Apêndice A5 – AIRSOFT / AIRGUN DIVISIONS.....	123
Apêndice B1 – NÍVEIS DE COMPETIÇÕES.....	126
Apêndice B2 – CATEGORIAS DE COMPETIDORES	139
Apêndice B3 – CLASSIFICAÇÃO DE COMPETIDORES	140
Apêndice B4 – QUADRO DESCRITIVO DOS NÍVEIS DE COMPETIÇÕES	143
Apêndice B5 – REGISTRO DE CLUBES.....	144

Apêndice B6 – ADMINISTRAÇÃO GLOBAL	145
Apêndice C1 – CERTIFICAÇÃO DE DEFENSIVE SHOOTING OFFICER	147
Apêndice C2 – CONDUTAS DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER.....	148
Apêndice C3 – JURAMENTO DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER	149
Apêndice C4 – CERTIFICAÇÃO DE DEFENSIVE SHOOTING OFFICER MASTER.....	150
Apêndice C5 – CONDUTAS DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER MASTER.....	151
Apêndice C6 – CERTIFICAÇÃO DE MATCH DIRECTOR	151
Apêndice C7 – CONDUTAS DO MATCH DIRECTOR	152
Apêndice C8 – COMANDOS DE PISTA.....	153
Apêndice D1 – REGRAS GERAIS DE LOGÍSTICA.....	155
Apêndice E1 – ALVO AMEAÇADOR (PADRÃO).....	156
Apêndice E2 – ALVO NÃO AMEAÇADOR (NO-SHOOT).....	157
Apêndice E3 – ALVO AMEAÇADOR COM ARMA LONGA AUTOMÁTICA.....	157
Apêndice E4 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR PARCIALMENTE ABRIGADO....	158
Apêndice E5 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR DEITADO E PARCIALMENTE ABRIGADO.....	158
Apêndice E6 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR INCLINADO E PARCIALMENTE ABRIGADO.....	159
Apêndice E7 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR COM COLETE BALÍSTICO.....	159
Apêndice E8 – EXEMPLOS DE ALVO AMEAÇADORES COM COBERTURA BAIXA.....	160
Apêndice E9 – EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO FORA DO PADRÃO.....	161
Apêndice E10 – EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO DENTRO DO PADRÃO.....	162
Apêndice E11 – ALVO BLACK IDSC.....	163

Apêndice F1 – APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA IDSC TACTICAL	164
Apêndice F2 – SISTEMA DE GRADUAÇÃO IDSC TACTICAL DEFENSE.....	165
Apêndice F3 – CURSOS MODULARES IDSC TACTICAL DEFENSE.....	166
Apêndice G1 – SAQUE RÁPIDO DEFENSIVO IDSC	167
Apêndice G2 – TIRO DEFENSIVO DE PRECISÃO IDSC.....	177
Apêndice G3 – DESAFIO MOÇAMBIQUE IDSC	207
Apêndice G4 – DUELO IDSC.....	220
Apêndice G5 – TIRO DE APTIDÃO TÉCNICA IDSC.....	228

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO

O Tiro Defensivo IDSC é uma modalidade dinâmica de tiro desportivo que simula cenários da vida real, praticada com armas e equipamentos que possuem as mesmas características e condições de emprego aplicáveis à uma situação de autodefesa.

São proibidas armas e equipamentos configurados exclusivamente para competições.

Todas as armas curtas e longas, de uso individual, voltadas para a defesa pessoal poderão ser utilizadas nas competições de Tiro Defensivo IDSC, desde que atendam as especificações previstas neste regulamento.

As armas curtas utilizadas devem estar ocultas e, por isso, é requerida a utilização de um traje de ocultação, salvo quando o cenário da prova for compatível com a utilização da arma em situação diversa.

Todos os praticantes, independentemente do país de origem, têm idênticos direitos e obrigações.

O Tiro Defensivo IDSC engloba a prática desportiva amadora e profissional.

Com o objetivo de tornar a modalidade desportiva mais próxima da realidade, não há, em regra, limitações de munições no carregador das armas curtas.

Os carregadores, que devem ser originais de fábrica ou produzidos comercialmente em larga escala, serão municiados em sua capacidade máxima, salvo quando o cenário ou divisão prever uma configuração condizente com uma situação de autodefesa diferenciada.

O Tiro Defensivo IDSC dispõe de modalidades desportivas acessórias e independentes. As especificações e peculiaridades dessas modalidades complementares estão contidas nos respectivos apêndices.

O logotipo da IDSC é propriedade privada, sendo vedado o uso completo ou parcial. É marca registrada e não está disponível para uso comercial ou individual, exceto pelas empresas legalmente licenciadas. Contudo, os clubes ativos vinculados podem usar o logotipo, exclusivamente, em anúncios de competições homologadas, no evento ou em roupa comemorativa ou promocional do clube.

Capítulo 2 – SEGURANÇA

Este capítulo é o mais importante de todo o regulamento, pois visa evitar que uma situação de descontração se transforme num momento de tragédia e tristeza.

A segurança no projeto, construção e condução dos eventos de IDSC é de suma importância para o sucesso da competição e da modalidade.

A segurança na pista de tiro, instalações físicas e equipamentos empregados é de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitas à aprovação do *Defensive Shooting Officer Master (DSO Master)*.

Qualquer pessoa que se depare com uma situação ou ato de perigo deve comunicar imediatamente a um *Defensive Shooting Officer (DSO)*. Caso ocorra um risco imediato, a pessoa que presenciar o fato é responsável por comunicar um CESSAR FOGO.

A IDSC permite a utilização de armas de *airsoft* e estas seguirão as mesmas regras de segurança estabelecidas para as armas de fogo.

Nenhuma pessoa permanecerá, no local de competição, sob influência de álcool ou de qualquer substância entorpecente, sejam elas lícitas ou ilícitas.

As organizações anfitriãs deverão providenciar, sempre que possível, serviço de atendimento pré-hospitalar de emergência, o qual deverá estar próximo das linhas de tiro, até o final da competição.

Não sendo possível a disponibilização de um serviço de atendimento pré-hospitalar, a organização anfitriã deverá posicionar um veículo em local estratégico, com as chaves no seu interior, a fim de possibilitar uma rápida evacuação de um paciente para o hospital, caso seja necessário.

Violações às normas de segurança previstas neste regulamento ensejarão na desclassificação (DQ) do atleta na competição, sendo vedada a ele realizar qualquer outra atividade de tiro no local da competição durante o transcurso da competição.

2.1 Regras de Segurança IDSC

2.1.1 É de responsabilidade de cada atleta ler e entender as regras de segurança e o *briefing* de cada competição estabelecidas pela IDSC.

2.1.2 A participação em qualquer evento de IDSC implica na concordância e submissão ao cumprimento das regras de segurança e de competição previstas neste regulamento e, havendo a previsão de regras adicionais de segurança específicas do evento, estas prevalecerão sobre este regulamento, desde que não conflitem com os princípios fundamentais do IDSC e que sejam amplamente divulgadas em avisos afixados no local de competição.

2.1.3 As competições de IDSC devem ser preparadas e conduzidas de modo a preservar a integridade física de cada participante do evento e dos espectadores.

2.1.4 Os clubes que sediarem competições de IDSC podem ter requisitos de segurança adicionais e mais restritivos, desde que não sejam conflitantes com este regulamento. Neste caso, deverá haver a publicação dessa informação no website ou aplicativo oficial da competição e nas pistas de tiro da competição.

2.1.5 As regras de segurança devem ser observadas por todos os membros da IDSC, incluindo o presidente, *International Coordinator*, *National Coordinator (NC)*, *Regional Area Coordinator (RC)*, *Area Coordinator (AC)*, *Match Director (MD)*, *Defensive Shooting Officer Master (DSO Master)* e *Defensive Shooting Officer (DSO)*.

2.1.6 O manuseio inseguro de armas de fogo que coloque em risco a integridade física das pessoas resultará na desqualificação imediata (DQ) do atleta na competição, independentemente de a conduta estar ou não expressamente descrita neste regulamento.

2.1.7 Um competidor desclassificado em mais de uma competição por violações às normas de segurança, no mesmo ano, somente poderá se inscrever em uma outra competição após a realização de um curso específico autorizado pela IDSC.

2.1.8 Em nenhuma hipótese o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada.

2.1.9 É vedada a utilização de armas com gatilho binário.

2.2 Regras Básicas

2.2.1 Considerar toda arma como carregada;

2.2.2 Inspeccionar o interior da câmara sempre que entregar e receber uma arma, certificando que ela está vazia;

2.2.3 Manter o dedo sempre fora do interior do protetor do gatilho (guarda-mato) se não for disparar num alvo;

2.2.4 Manter, em qualquer hipótese, o cano da arma direcionado para um local seguro;

2.2.5 Estar sempre seguro de seu alvo e do que está atrás dele;

2.2.6 Não apontar a arma para si próprio, para alguém ou algo que não seja o alvo;

2.2.7 Não desabilitar qualquer dispositivo de segurança da arma;

2.2.8 Carregar e descarregar a arma somente sob a supervisão do DSO.

2.3 Legislação

2.3.1 Os competidores e os administradores dos clubes de tiro registrados na IDSC deverão conhecer e cumprir a legislação do seu país sobre o transporte e uso de armas de fogo e munições.

2.4 Procedimentos de Segurança

2.4.1 Transporte da Arma

2.4.1.1 Todas as armas devem estar, em qualquer situação, desmuniçadas ao entrar e sair do campo de provas e nos deslocamentos entre as pistas de tiro, incluindo, as armas coldreadas, guardadas em bolsas, cases ou penduradas com a boca do cano direcionada para o céu, quando se tratar de armas longas.

2.4.1.1.1 Quando se tratar de provas especiais, as armas longas poderão ser transportadas conforme as condições de transporte previstas pelas respectivas corporações militares e policiais, desde que o procedimento de transporte seja considerado seguro pelo *DSO Master*.

2.4.1.2 As armas curtas devem ser transportadas descarregadas com o martelo desarmado (*decocked*), sem a inserção de carregadores quando se tratar de pistolas e, deverão estar inseridas no coldre ou guardadas em bolsas ou cases.

2.4.1.3 Todos os eventos produzidos e sancionados pela IDSC requerem o uso de sinalizadores de segurança (*Chamber Safety Flag*) inseridos nas câmaras das armas longas, a fim de indicar visualmente que estas armas estejam descarregadas.

2.4.1.4 É vedado o manuseio da arma durante o seu transporte.

2.4.1.5 Todo o manuseio de arma deverá ocorrer exclusivamente na área de segurança (*Safe Area*), sendo vedado o manuseio de munição nesse local.

2.4.2 Área de Descarga e Recarregamento

2.4.2.1 Todas as armas devem ser descarregadas quando o competidor e seus acompanhantes chegarem no local de competição com as armas carregadas, independentemente de as mesmas estarem em maletas, bolsas, coldres ou em qualquer outro local.

2.4.2.2 Uma área específica para descarregar a arma deve ser estabelecida, de modo que os competidores e acompanhantes, legalmente autorizados a portarem arma de fogo, possam descarregá-la de modo seguro, antes de entrarem no campo de tiro, sob a supervisão de um *DSO*.

2.4.2.3 Nenhum outro tipo de manuseio de arma é permitido na Área de Descarga.

2.4.2.4 Se não houver uma Área de Descarga, quando da sua chegada, o competidor deverá verificar com DSO o procedimento a ser adotado.

2.4.2.5 Na saída deve ser adotado idêntico procedimento para recarregar a arma, devendo o competidor sempre buscar instruções prévias sobre como proceder.

2.4.2.6 É vedado o manuseio de armas nos locais de estacionamentos, dentro de veículos, ou em qualquer outra área, exceto na Área de Segurança.

2.4.2.7 Ao sair do local de competição o competidor somente poderá carregar a sua arma na Área de Descarga e Recarregamento.

2.4.2.8 Os acompanhantes dos competidores que, reincidentemente, não cumprirem as regras de segurança deverão ser retirados do local de competição e o respectivo competidor anfitrião será desclassificado da competição (DQ).

2.4.3 Área de Segurança

2.4.3.1 É o único local em que o competidor poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, prática em seco, manuseio e a inserção e remoção de carregador vazio. Esses locais devem ser designados por sinalização.

2.4.3.2 Deverá ser disponibilizada nessa área uma mesa e avisos sobre a direção segura da boca do cano.

2.4.3.3 Em todo o momento a arma deve ser apontada para uma direção segura.

2.4.3.4 Não é permitido o manuseio de qualquer tipo de munição na Área de Segurança, seja solta, embalada, inserida nos carregadores, *speed loaders* ou em qualquer outro acessório.

2.4.3.5 Qualquer violação às regras de segurança nessa área ensejará na desqualificação imediata do competidor (DQ), mesmo que ele sequer tenha iniciado a sua série de tiro na competição ou já tenha terminado a execução das suas pistas.

2.4.4 Pista para Teste de Disparos e Regulagem de Miras

2.4.4.1 Sempre que possível, será disponibilizada uma pista para teste

de disparos e regulagem de miras, cujo controle e supervisão será de responsabilidade de um DSO designado para tal fim.

2.4.4.2 Somente poderão ser empregados alvos metálicos reativos nas pistas de testes.

2.4.4.3 Compete ao MD definir a logística e horários para a utilização dessa pista de teste, quando for o caso.

2.4.5 Controle de Cano

2.4.5.1 Uma arma nunca deverá ser apontada em uma direção que não seja segura, seja na pista de tiro, na área de segurança ou na área de descarga e recarregamento.

2.4.5.2 Na pista de tiro o competidor deve controlar, a todo o momento, a direção do cano, inclusive não apontando ou atravessando a boca do cano da arma para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa (*sweeping*), exceto na varredura abaixo do cinto, no movimento de colocar e retirar a arma do coldre, desde que o dedo esteja claramente estendido fora do interior do protetor do gatilho.

2.4.5.3 Quando o cano da arma do competidor estiver próximo à quebra de ângulo, o DSO comandará “*Muzzle*” (cano), sempre que possível, a fim de que o competidor melhore a posição do cano da sua arma. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de controle de cano já configurada, mas tão somente evitar a concretização de uma violação às normas de segurança, que enseja na aplicação do DQ.

2.4.5.4 As armas devem estar apontadas diretamente para os alvos que devem ser engajados em observância às 3 (três) regras de controle de cano, descritas abaixo, que podem ser empregadas isoladamente ou cumulativamente, conforme o disposto no *briefing*.

2.4.5.4.1 Regras dos 180 graus

2.4.5.4.1.1 Consiste num arco horizontal e vertical imaginário perpendicular à linha central do estande de tiro, também imaginária, no qual o competidor deverá manter o controle do cano da sua arma dentro dessa área do arco, salvo se especificado de modo diverso uma angulação menor e nas situações

previstas na Regra 2.4.5.4.1.2.

2.4.5.4.1.2 As ações executadas pelo competidor decorrentes dos comandos dos *DSO's*, as soluções de panes e os deslocamentos sem a realização de disparos deverão ser efetuados com a arma direcionada para o para-balas do fundo.

2.4.5.4.2 Pontos de Controle de Cano

2.4.5.4.2.1 Dependendo das circunstâncias, a área imaginária de 180 graus pode ser diminuída à critério do *Defensive Shooting Officer Master (DSO Master)*. Neste caso, deverá haver sinalização nessa área reduzida ou a indicação de um referencial físico e tal informação deve ser dada e explicada no *briefing* da competição.

2.4.5.4.2.2 Inexistindo uma sinalização especial para delimitação de ângulo, será aplicada a regra dos 180 graus como padrão.

2.4.5.4.3 Zona de Exclusão de Cano

2.4.5.4.3.1 São áreas marcadas em objetos no qual o competidor não poderá direcionar o cano de sua arma.

2.4.5.4.3.2 Essa delimitação deve ser utilizada, obrigatoriamente, nas pistas de tiro em que houver a abertura de portas e janelas.

2.4.6 Controle de Dedo no Protetor do Gatilho

2.4.6.1 O dedo do competidor deverá permanecer fora do protetor do gatilho (guarda-mato) durante as ações executadas decorrentes dos comandos dos *DSO's*, soluções de panes e nos movimentos na execução da pista de tiro, exceto quando ele estiver apontando, atirando nos alvos ou executando procedimento de disparo a seco (*dry-firing*) por término da sua série de tiro, sob a supervisão do *DSO*.

2.4.6.2 Quando o dedo do competidor não estiver bem visível fora do protetor do gatilho, o *DSO* comandará "*finger*" (dedo), sempre que possível, a fim de que o competidor melhore a posição do seu dedo na arma. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de controle de dedo já configurada, mas tão somente evitar a concretização da violação às normas de segurança, que enseja a aplicação da desclassificação (DQ).

2.4.6.3 São considerados movimentos na execução da pista de tiro:

2.4.6.3.1 Mudar a posição de tiro (da posição sentada para a em pé, da posição de pé para a ajoelhada e diversas outras situações correlatas).

2.4.6.3.2 Dar mais de dois passos simples (comuns) para qualquer direção.

2.4.6.4 Cada disparo dado configura um novo movimento na execução da pista a ser considerado.

2.4.7 Pista Fria e Pista Quente

2.4.7.1 Em todos os eventos promovidos ou sancionados pela IDSC os competidores deverão estar com as suas armas desmuniadas e descarregadas, exceto quando os mesmos receberem, por ocasião do início da execução da sua pista de tiro, o comando verbal do DSO.

2.4.7.2 Membros do *staff* da prova designados pelo MD poderão estar com as suas armas carregadas para auxílio na segurança da competição, desde que sejam comprovadamente preparados para essa função auxiliar. É recomendável que as armas sejam portadas veladamente.

2.4.7.3 Os carregadores somente poderão ser inseridos nas armas, sob comando do DSO, quando o competidor for iniciar a sua pista de tiro.

2.4.7.4 No início e no término da execução da pista de tiro de cada competidor, o DSO comandará, respectivamente, “*Range is Hot*” (pista quente) e “*Range is Clear*” (pista fria).

2.4.7.5 O comando “*Range is Hot*”, significa que todos os presentes deverão utilizar os equipamentos de proteção individual e não deverão se aproximar da área de tiro, pois será iniciada uma sessão de tiro na pista.

2.4.7.6 O comando “*Range is Clear*”, significa que a sessão de tiro se encerrou e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior da pista de tiro, a fim de conferir as marcações, obrear e preparar a pista para o próximo competidor.

2.4.8 Queda de Arma

2.4.8.1 Se durante a execução da pista de tiro o competidor deixar cair uma arma ou provocar a sua queda, carregada ou não, o DSO imediatamente gritará: “Stop” (pare) e será atribuição deste, recolher a arma caída e certificar-se que ela está descarregada antes de entregá-la ao competidor.

2.4.8.2 A arma caída fora da pista de tiro, também, só poderá ser recolhida por um DSO, estando ela carregada ou não.

2.4.8.3 A queda de uma arma carregada em qualquer local da competição ou a queda de uma arma descarregada após o comando “Range is Hot” ensejará na desclassificação (DQ) do competidor.

2.4.8.4 A reincidência na queda de uma arma descarregada fora da pista de tiro ou antes do comando “Range is Hot” também ensejará na desclassificação (DQ) do competidor.

2.4.8.5 O DSO ao recolher uma arma caída deverá manuseá-la com a boca do cano virado para o para-balas ou em direção segura quando a arma não tiver caído na pista de tiro.

2.4.9 Proteção Visual e Auditiva

2.4.9.1 O uso de protetores visuais e auditivos na área de competição é obrigatório para todos os competidores, staff da prova e observadores.

2.4.9.2 A escolha dos equipamentos de proteção visual e auditiva é de responsabilidade do competidor.

2.4.9.3 A IDSC recomenda a utilização de protetores auditivos com atenuação mínima de 21 dB NRRsf, salvo se existir outra referência técnica, com maior atenuação, aplicável obrigatoriamente no respectivo país do competidor;

2.4.9.4 A IDSC recomenda, ainda, a utilização de protetores visuais de impactos que atendam, no mínimo, a proteção prevista na norma ANSI Z87.1, salvo se existir outra referência técnica, com maior proteção, aplicável obrigatoriamente no respectivo país do competidor. É obrigatória a utilização de equipamento de proteção que efetivamente proteja os olhos de objetos vindos de todas as direções;

2.4.9.5 Todas as pessoas deverão ser avisadas sobre a necessidade da utilização dos equipamentos de proteção visual e auditiva.

2.4.9.6 Nos locais de competição deverá haver sinalização informando da obrigatoriedade de utilização de equipamentos de proteção visual e auditiva.

2.4.9.7 Se um DSO perceber que uma pessoa não estiver utilizando os equipamentos de proteção individual, ele deverá adverti-la. Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (DQ) da competição e o expectador não poderá permanecer no local de competição.

2.4.9.8 O competidor que deixar cair ou deslocar o seu equipamento de proteção de olhos e ouvidos, durante a execução da pista de tiro, terá o direito de refazer a pista uma única vez (*reshoot*), desde que essa ação não seja intencional. Se for intencional, será aplicada uma conduta antidesportiva (UC), penalizada conforme o estipulado na Seção 9.3.

2.4.9.8.1 O direito ao *reshoot* pela queda ou deslocamento da proteção de olhos e ouvidos poderá ser exercido uma única vez em toda a competição.

2.4.10 Alvos Metálicos

2.4.10.1 Os alvos metálicos deverão ser posicionados de modo que preservem a segurança de todas as pessoas que estejam na área de competição.

2.4.10.2 Qualquer disparo efetuado sobre um alvo metálico deverá observar a distância mínima de 9 (nove) metros (9.84 yd.), salvo quando especificado de modo diverso nos Apêndices A2, A3 e A4.

2.4.10.2.1 A distância mínima deverá ser medida da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver tocando o solo.

2.4.10.3 Sempre que houver a utilização de alvos metálicos, deverá ser providenciada a colocação de um indicativo de distância a um metro (1.09 yd.) do respectivo limite de distância em relação ao alvo. Podem ser empregados objetos ou linhas de falta para esse fim.

2.4.11 Arma Insegura

2.4.11.1 A responsabilidade pelas falhas e reparação dos armamentos é de competência exclusiva do competidor.

2.4.11.2 Qualquer arma considerada insegura pelo DSO deverá ser retirada imediatamente da competição e essa decisão será submetida à apreciação do DSO Master, que poderá ratificar ou não essa decisão.

2.4.11.3 Havendo a necessidade da retirada de arma insegura da competição, ela poderá ser substituída, no prazo de 10 (dez) minutos, por outra arma que atenda a todos os requisitos da divisão em que o competidor estiver inscrito.

2.4.11.4 No caso de uma arma não poder ser carregada ou descarregada devido à falha no seu mecanismo, o competidor deverá notificar o DSO, a quem caberá tomar as medidas necessárias para a retirada da arma em segurança.

2.4.12 Munição Insegura

2.4.12.1 A responsabilidade pelas falhas de munições é de competência exclusiva do competidor. As munições devem atender às normas de segurança da da *Sporting Arms and Ammunition Manufacturers' Institute* (www.saami.org).

2.4.12.2 Qualquer munição considerada insegura pelo DSO deverá ser imediatamente retirada da competição.

2.4.12.3 A munição recarregada não poderá exceder os limites de energia adotados pelo fabricante na feitura da munição original.

2.4.13 Equipamentos ou Acessórios Inseguros

2.4.13.1 Quaisquer equipamentos ou acessórios de armas, considerados inseguros pelo DSO, deverão ser retirados imediatamente da competição e poderão ser substituídos por outros que atendam a todos os requisitos da divisão em que o competidor estiver inscrito, no prazo de 10 (dez) minutos.

2.4.14 Recipiente Designado para Transição e Aterramento de Armas

2.4.14.1 Todos os recipientes designados para a transição de armas devem ser fixos ao solo ou a outro objeto estável, a fim de se evitar a perda do controle da arma de fogo durante o processo de abandono e transição.

2.4.14.2 Todos os recipientes designados para o aterramento protegido devem ser internamente angulados verticalmente, no mínimo em 45 graus, de modo que o cano da arma de fogo fique diagonalmente apontado para baixo quando abandonado ou aterrado.

2.4.14.3 Durante a transição e aterramento de armas deverá ser observada a regra dos 180 graus, inclusive, quando a arma for deixada no recipiente designado para tal finalidade.

2.4.15 Armas de Airsoft

2.4.15.1 Para fins de disciplina e padronização dos procedimentos de segurança, as armas de *Airsoft* serão tratadas como se fossem armas de fogo, inclusive, quanto às penalizações e desqualificações (DQ).

Capítulo 3 - PROJETO E CONSTRUÇÃO DE PISTA DE TIRO

3.1 Regras para a Elaboração de um Projeto de Pista de Tiro

3.1.1 Segurança: É a regra mais importante a ser considerada no projeto e na construção de uma pista de tiro. O projeto, construção e condução das pistas de tiro defensivo devem ter a segurança como marco principal para o sucesso da competição e da modalidade.

3.1.1.1 Ao ser iniciada a construção da pista poderão ser detectadas eventuais falhas no projeto dela, que deverão ser prontamente corrigidas.

3.1.1.2 É de responsabilidade da organização anfitriã apresentar considerações sobre a segurança no projeto e na construção da pista, que estarão sujeitas à aprovação do *DSO Master*.

3.1.1.3 As Pistas de tiro devem ser concebidas levando-se em consideração os ângulos de tiro seguros, possibilidades de ricochetes, limitações do para-balas, distâncias mínimas dos alvos, superfície da pista, condições meteorológicas e outros procedimentos de segurança previstos no Capítulo 2.

3.1.1.4 Alvos estáticos não devem ser apresentados em angulação maior do que 90 graus na vertical.

3.1.1.5 Os alvos devem ser dispostos de forma que ao atirar neles, como são apresentados, o competidor não incorra na quebra de ângulo.

3.1.2 Realidade: As competições de IDSC devem buscar simular situações reais de uso de uma arma de fogo para a autodefesa, priorizando as pistas de cenários, e quando em pistas de exercícios, devem medir a destreza de determinadas habilidades para uso em uma possível situação real. Em resumo: se você não puder, honestamente, dizer “isso realmente poderia acontecer”, tal situação provavelmente não será uma boa pista de tiro IDSC.

3.1.2.1 É muito importante que as pistas sejam criadas simulando situações de autodefesa em que o competidor esteja se afastando lateralmente ou diagonalmente dos alvos ameaçadores e não se deslocando para frente em direção a esses alvos, salvo quando esse deslocamento for justificável por algum motivo coerente previsto no *briefing*. Afastar-se do perigo é essencial para a sobrevivência e, por isso, o lema do IDSC é Fique Vivo!

3.1.3 Diversidade de situações: Os cenários dentro de uma competição de IDSC devem ser diversificados, buscando vários tipos de situações diferentes, formas de emprego da arma de fogo, dentre outros, variando assim, também o desafio apresentado ao competidor.

3.1.3.1 Ao projetar uma pista, leve em consideração a possibilidade de diferentes maneiras que a situação poderia ser resolvida na vida real.

3.1.4 Dificuldade: As competições de IDSC podem ter vários níveis de dificuldade, no entanto nada que não atente contra os fundamentos da modalidade deve ser considerado proibitivo.

3.1.4.1 As pistas de IDSC devem buscar avaliar, primordialmente, a habilidade no tiro e não a destreza física ou capacidade de memória do competidor.

3.1.4.2 Um dos maiores defeitos nos projetos de construção de pista é tornar a solução da pista extremamente complexa. A complexidade é inimiga de uma boa concepção da pista e, por isso, deve ser evitada.

3.1.4.3 Um projeto de pista bem elaborado é aquele que minimiza a incidência de diversos erros de procedimento dos competidores e a tomada de decisões subjetivas pelos *DSO's*.

3.1.4.4 A sequência para o engajamento dos alvos deve ser óbvia para o competidor, a fim de se evitar a necessidade de uma explicação muito longa e complexa.

3.1.4.5 Os competidores da categoria *Distinguished Senior* e os portadores de necessidades especiais, terão os *briefing* adaptados, sempre que necessário e possível.

3.2 Tipos de Pista

As pistas de IDSC podem ser dos seguintes tipos:

3.2.1 Pistas de Cenários Conhecidos: São as pistas cujos dados principais como: quantidade de alvos, posições de tiro e disparos mínimos são previamente informados no *briefing*.

3.2.2 Pistas de Cenários Desconhecidos: São as pistas em que o competidor não tem informações prévias sobre ela.

3.2.3 Pistas de Exercícios: São pistas nas quais são definidos exercícios para testar a destreza e a habilidade do competidor.

3.3 Homologação da IDSC

3.3.1 Os organizadores de competições deverão oficializar as competições e obedecer aos princípios e normas da IDSC para receberem a homologação da prova, conforme o disposto no Apêndice C.

3.3.2 As competições de IDSC são elegíveis para atletas com registro ativo na IDSC e atletas não membros da organização, independentemente da configuração, denominação e abrangência territorial do evento, nas condições estabelecidas neste regulamento.

3.3.3 As competições não homologadas não poderão ser anunciadas ou divulgadas como competições de IDSC.

3.3.4 Compete ao organizador local submeter, com a antecedência mínima de 90 (noventa) dias, quando se tratar de provas homologadas dos níveis III e IV, os desenhos e descrições das pistas (*briefing*) para serem aprovadas pela IDSC, além do pagamento da taxa estipulada, quando for o caso.

3.3.5 As provas homologadas são eventos oficiais elegíveis para a pontuação dos atletas no *ranking* geral da modalidade.

3.3.6 O presidente da IDSC, os coordenadores nacionais e os seus representantes podem retirar a homologação de uma competição ou parte dela se constatarem o seguinte:

3.3.6.1 Falta de segurança;

3.3.6.2 Diferença significativa em relação ao projeto de pista homologado;

3.3.6.3 Violação ou descumprimento de qualquer norma da IDSC;

3.3.6.4 Descumprimento do propósito e princípios fundamentais do projeto de pista de tiro;

3.3.6.5 Descumprimento da legislação do país.

3.4 Regras para a Construção de Pista de Tiro

Para a construção das pistas de tiro o *DSO* deverá, inicialmente, examinar as regras para a elaboração do projeto de construção de pista de tiro previstas na Seção 3.1.

As limitações de distâncias e quantidade de alvos e disparos relativas às divisões que prevejam a utilização de armas longas, serão disciplinadas nos Apêndices A2, A3 e A4. A distância mínima deverá ser medida da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver tocando o solo.

Em seguida, o *DSO* deverá observar as seguintes regras para a construção das pistas de tiro:

3.4.1 Limitação do deslocamento total a ser percorrido na pista: As competições de IDSC devem privilegiar a destreza do competidor no tiro e não a sua condição física. Por esse motivo, as pistas somente poderão ser construídas observando-se a limitação do deslocamento total a ser percorrido pelo competidor de até 20 (vinte) metros (21.87 yd.), sendo recomendável que a maioria das pistas sejam construídas com até 15 (quinze) metros (16.40 yd.) de deslocamento total.

3.4.2 Limitação dos deslocamentos entre os postos de tiro: A distância máxima a ser percorrida de um posto de tiro para um outro será de até 12 (doze) metros (13.12 yd.), devendo ser observado o limite total de deslocamento na pista.

3.4.2.1 É recomendável que a maioria das pistas de tiro sejam construídas com até 7 (sete) metros (7.66 yd.) de distância de um posto de tiro para um outro.

3.4.3 Limitação da distância dos alvos: A maioria dos combates de autodefesa ocorrem em curtas distâncias. Por esse motivo, os cenários devem ser criados com os alvos colocados a uma distância média ou curta, devendo ser observadas as seguintes restrições:

3.4.3.1 A maioria dos disparos previstos numa competição de IDSC devem ter a distância máxima prevista de até 10 (dez) metros (10.93 yd.) entre o

alvo e a posição de tiro do competidor, independentemente, do alvo ser de papel ou de metal, salvo quando se tratar de divisões em que as armas utilizadas demandem uma maior distância de segurança.

3.4.3.2 Eventualmente, poderão ser colocados alvos de papel mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 25 (vinte e cinco) metros (27.34 yd.), quando se tratar de armas curtas e a mais de 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) da posição de tiro, quando se tratar de pistas com emprego de armas longas.

3.4.3.3 Eventualmente, poderão ser colocados, isoladamente, alvos metálicos mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 18 (dezoito) metros (19.68 yd.) ou 60 (sessenta) metros (65.62 yd.) da posição de tiro, quando se tratar, respectivamente, de pista de armas curtas e pista de armas longas. Nas duas situações, os alvos metálicos não poderão estar conectados a outros alvos para fins de acionamento deles.

3.4.3.4 Somente poderão ser previstos disparos em direção à cabeça ou com a utilização de apenas uma mão, exclusivamente, para os alvos de papel que estejam distantes em até 9 (nove) metros (9.84 yd.) da posição de tiro.

3.4.3.5 Os alvos reduzidos de papel não poderão estar a menos de 2 (dois) metros (2.18 yd.) de distância de um alvo padrão.

3.4.4 Limitação da quantidade de alvos por posto de tiro: Em cada posto de tiro haverá um quantitativo máximo de alvos que poderão ser empregados, conforme as regras de engajamento de alvos a seguir:

3.4.4.1 Engajamento por prioridade defensiva: É permitida a colocação de até 4 (quatro) alvos em cada posto de tiro. Deve ser observada a Regra 7.5.1.4.1.

3.4.4.2 Engajamento por sequência defensiva: É permitida a colocação de até 3 (três) alvos em cada posto de tiro. Deve ser observada a Regra 7.5.1.4.2.

3.4.4.3 É recomendável que em cada posto de tiro haja a utilização de suportes que proporcionem a variação do posicionamento dos alvos quanto à altura.

3.4.5 Limitação da quantidade de disparos por pistas: As pistas de cenários devem ter a previsão de até 22 (vinte e dois) disparos para a solução dela, sendo recomendável que a maioria das pistas tenham a previsão de até 16 (dezesesseis) disparos.

3.4.6 Limitação do tempo do primeiro disparo: Numa situação de autodefesa é muito importante para a sobrevivência a rapidez no início dos primeiros disparos e, sendo assim, cada pista de IDSC deverá ter um tempo estipulado para o primeiro disparo. Esta previsão deve ser condizente com as condições de início da pista e do saque da arma.

3.4.6.1 A limitação do tempo do primeiro disparo jamais poderá ser inferior à 3 (três) segundos.

3.4.7 Tiro em Cobertura: Uma das principais características do Tiro Defensivo IDSC é o tiro abrigado. Isto é, aquele em que o competidor efetua o disparo e se expõe o mínimo possível para o alvo ameaçador.

3.4.7.1 Deverão estar em cobertura, em relação ao alvo engajado, 100% (cem por cento) dos membros inferiores e pelo menos 50% (cinquenta por cento) dos membros superiores, sendo a linha de falta utilizada como meio de aferição objetiva desses percentuais.

3.4.7.1.1 Se o atleta não ultrapassar a linha de falta e executar incorretamente um engajamento por prioridade defensiva ele estará sujeito somente à aplicação da penalidade de não ter executado corretamente o engajamento.

3.4.7.2 Em nenhuma hipótese poderão ser criados cenários em que se preveja o abandono de uma cobertura disponível para engajar os alvos expostamente.

3.4.7.3 Os postos de coberturas deverão ser construídos com materiais opacos que não permitam a visão dos alvos através deles.

3.4.8 Tiro em movimento: Pelo menos 10% (dez por cento) dos disparos de uma competição deverão ser previstos para serem executados em movimentos naturais de deslocamento, preferencialmente, de afastamento lateral ou diagonal do competidor em relação aos alvos ameaçadores.

3.4.8.1 Em nenhuma hipótese poderão ser criados cenários em que se prevejam disparos parados de forma exposta (sem cobertura) quando a distância do posto de tiro, em relação ao alvo ameaçador mais próximo, for inferior à 6,40 (seis vírgula quarenta) metros (*Tueller Drill*).

3.4.8.2 Não se pode desconsiderar as regras de cobertura e de engajamento dos alvos na execução de tiro em movimento.

3.4.9 Linha de Falta: O movimento do competidor deve ser restringido, preferencialmente, por obstáculos físicos, tais como: faixas, cordas, mesas, dentre outros objetos. A linha de falta é uma alternativa ao uso de obstáculos físicos.

3.4.9.1 É permitida a utilização de linhas de faltas pintadas, afixadas ou adesivadas no chão, desde que tenham pelo menos 1 (um) metro (2.74. yd.) de comprimento e 5.0 (cinco) centímetros (1.97 in.) de largura, sendo vedada a utilização de linhas táteis, salvo nos casos excepcionais em que as condições climáticas ou do terreno se mostrarem mais adequadas ao uso de demarcações táteis, por exemplo, as de madeiras.

3.4.9.2 A linha de falta deverá ser utilizada para delimitar uma posição de cobertura, garantir que um competidor esteja abrigado ao engajar os alvos, sendo obrigatória nas pistas de cenários conhecidos a partir do nível II, salvo se a delimitação for feita por obstáculos físicos.

3.4.9.2.1 Nas provas em que não forem utilizados obstáculos físicos ou linhas de falta a marcação da penalidade só poderá ser efetuada quando a infração for evidente e não restar qualquer dúvida da arbitragem quanto à sua aplicação.

3.4.9.3 Poderá ser utilizada, em cada posto de tiro, até duas linhas de falta para verificação da realização do tiro em cobertura.

3.4.9.3.1 Quando forem empregadas duas linhas, a primeira deve ser branca e a segunda amarela.

3.4.9.4 A linha de falta também poderá ser utilizada para indicar as posições de tiro e as limitações previstas no cenário, sendo que nestas hipóteses não se aplicam as medidas previstas na Regra 3.4.9.1 e as infrações devem ser apuradas de modo independente umas das outras, conforme o caso.

3.4.9.5 É considerada violação à linha de falta o ato disparar e, simultaneamente, pisar além do limite da linha. Essa conduta será penalizável com a aplicação de um *Procedural Error (PE)*, quando o competidor disparar em um alvo.

3.4.9.6 Realizar disparos em mais de um alvo, além do limite da linha de falta, ensejará na aplicação de um *Advantage in Error (AE)*.

3.4.10 Janelas e Portas: Devem ser colocadas em altura condizente com uma situação realística e deve ser alcançável, confortavelmente, pela maioria dos competidores.

3.4.10.1 O engajamento dos alvos através das janelas e das portas deve ser feito em cobertura, empregando-se a técnica de fatiamento em prioridade defensiva.

3.4.10.2 Aplica-se aos engajamentos feitos pelas janelas e portas as Regras 3.4.4.1, 7.5.1.4.1 e 7.5.1.4.1.1.

3.4.11 Obstáculos: Poderão ser inseridos obstáculos a serem transpostos pelos competidores nas pistas, desde que não excedam a altura de 2 (dois) metros (2.18 yd.) e possuam estrutura auxiliar para a subida e descida desse obstáculo.

3.4.11.1 Os competidores poderão testar os obstáculos antes de iniciar a sua série de tiro.

3.4.12 Alvos: Somente poderão ser utilizados alvos oficiais nas competições de IDSC, que são aqueles produzidos por empresas legalmente licenciadas.

3.4.13 Devem ser observadas as seguintes diretrizes para emprego de alvos:

3.4.13.1 Alvos No-Shoot: Poderão ser empregados para simular pessoas tomadas como reféns ou que estejam presentes no cenário da situação de autodefesa criada.

3.4.13.2 Alvos Metálicos: Nas pistas de cenário poderão ser previstos até 30% (trinta por cento) dos disparos em alvos metálicos. Essa limitação não se aplica às pistas de exercícios, competições *online* e divisões de armas longas.

3.4.13.2.1 Poderão ser utilizados alvos metálicos reativos ou derrubáveis.

3.4.13.2.2 Alvos metálicos reativos são aqueles que foram concebidos para receberem o impacto do tiro, moverem-se e voltarem à sua posição inicial.

3.4.13.3 Alvos Vestidos: Poderão ser utilizados alvos vestidos com camisas, a fim de não proporcionar a visão das zonas de *score* dos alvos e, com isso, conferir uma situação mais realística de autodefesa.

3.4.13.4 Em caso de mau tempo, em estandes de tiro abertos, os alvos deverão ser cobertos com proteção plástica transparente.

3.4.14 Barreiras de Visão: São obstáculos colocados na pista de tiro que visam bloquear ou diminuir o campo de visão do competidor em relação a um alvo ou grupo de alvos.

3.4.14.1 As barreiras de visão são utilizadas para ocultarem totalmente ou parcialmente os alvos que simulam uma situação de surpresa para o competidor.

3.4.14.2 As barreiras de visão não são consideradas como postos de cobertura e são empregadas para possibilitar a situação de disparos em movimentos ou parados, na qual o competidor sai do posto de cobertura e se depara com os alvos ameaçadores de forma exposta (descoberto).

3.4.14.3 Poderão ser utilizados como barreiras de visão os alvos *no-shoot* e alguns objetos, tais como: vegetação artificial, bonecos, barracas, veículos, dentre outros.

3.4.15 Recarga da Arma: Ao se prever as situações de recargas na pista, não são permitidas, por medida de segurança, a realização de recargas com o uso de apenas uma das mãos, ainda que o cenário preveja uma situação de autodefesa somente com a utilização de uma das mãos.

3.5 Modificações na Construção da Pista de Tiro

3.5.1 Os *DSO's* poderão propor ao *DSO Master*, antes do início da prova, modificações na construção física da pista de tiro ou dos procedimentos inerentes a ela, sempre que constatarem essa necessidade.

3.5.2 A decisão final pela implementação ou não das modificações nas construções das pistas, compete exclusivamente ao *DSO Master*.

3.5.3 Havendo modificações da pista, todos os competidores deverão ser informados previamente no *briefing* do seu *squad*.

3.5.4 Existindo divergências entre o *briefing* e o disposto neste regulamento, deverá haver, sempre que possível, a correção da montagem da pista de tiro e o consequente *reshoot* dos atletas que dispararam anteriormente.

3.5.5 Sempre que houver o comprometimento da segurança da pista, a correção deverá ser feita imediatamente e os competidores que já passaram por ela deverão refazê-la.

3.5.6 Um competidor que se recusar a refazer a pista de tiro, quando determinado pelo *DSO Master*, terá essa pista computada como não completada (*Incomplete Stage, IS*).

3.5.7 Nas hipóteses em que a mudança física ou procedimental resultar na perda da igualdade competitiva e, ao mesmo tempo, for inviável o *reshoot* para todos os competidores, ou se a pista for considerada inadequada ou impraticável por qualquer motivo, essa pista e todos os resultados deverão ser excluídos da competição, desde que haja uma decisão conjunta do *MD* e *DSO Master*, nesse sentido.

3.5.8 Um competidor que tiver sido desqualificado (DQ) em uma pista que foi excluída da prova poderá ser reintegrado à prova, desde que a sua desclassificação tenha nexo de causalidade com os motivos pelos quais a pista foi excluída da competição. Não será reintegrado, por exemplo, um competidor que tenha violado uma regra de segurança e a pista de tiro tenha sido excluída por defeito no material empregado nela.

3.5.9 As pistas de tiro somente poderão ser desmontadas após a proclamação do resultado final da competição, que deve ocorrer após o término do período de análise das contestações dos resultados previamente divulgados.

Capítulo 4 - INFORMAÇÕES DAS PISTAS DE TIRO

4.1 Dados Informativos da Pista

4.1.1 É importante que o competidor conheça as exigências da pista, que podem ser informadas verbalmente ou por escrito preferencialmente, a fim de que ele tenha condições de realizar aquilo que está previsto para ser executado nela.

4.1.2 As pistas podem ser publicadas previamente para os competidores, conforme decisão da organização da prova, a fim de conferir uma maior transparência.

4.1.2.1 Pistas de tiro publicadas: São aquelas em que os competidores inscritos devem receber informações prévias das pistas de tiro por meios eletrônicos ou físicos, dentro de um mesmo período de comunicação.

4.1.2.2 Pistas de tiro não publicadas: São as pistas em que não há a publicação prévia, por escrito, das informações delas.

4.1.2.3 Caso as pistas não sejam previamente publicadas, as instruções somente serão fornecidas no *briefing* escrito da pista, no início da competição.

4.1.3 Após a leitura do *briefing* para cada *squad* e serem respondidas as dúvidas suscitadas pelos competidores, deverá ser realizada uma inspeção na pista de tiro (*walkthrough*), no qual o DSO indicará as barreiras de visão, condições especiais da pista, linhas de falta e os postos e limites de cobertura em relação aos alvos, além de outras informações julgadas importantes por ele.

4.1.4 A duração de tempo previsto para a leitura do *briefing*, solução de dúvidas e execução do *walkthrough* deverá ser previamente informada pelo DSO e ser igualitária para todos os *squads*, sendo vedada qualquer orientação individual percorrendo a pista.

4.1.5 Os competidores somente poderão ingressar no interior da pista quando estiverem recebendo orientações no *walkthrough* ou quando autorizados pelo DSO para prestar algum tipo de apoio ou informação. Violação a essa regra implicará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* a cada ingresso indevido.

4.1.6 Ao fazer a chamada nominal dos atletas que iniciarão a sua sequência de tiro na pista de tiro, o DSO deverá anunciar os nomes do próximo competidor e dos 2 (dois) atletas subsequentes, sendo que estes deverão se preparar e já estarem prontos na sequência.

4.1.6.1 O ato de se preparar consiste em estar completamente equipado e trajado conforme as condições estabelecidas para a pista, assim como já estar com as munições inseridas nos carregadores, *jet loader* e *moon clip* ou outros dispositivos para armas longas, conforme o caso, sem que as mesmas estejam inseridas nas armas.

4.1.6.2 Atrasos na apresentação do competidor para início da pista, superiores a 60 (sessenta) segundos, ensejarão na aplicação de um *Procedural Error (PE)* para cada atraso de pista.

4.1.7 As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento de regras locais, salvo nos casos em que essas exigências se referirem ao cumprimento da legislação local e ordens judiciais.

4.1.8 Os casos omissos deste regulamento deverão ser solucionados previamente pela direção da IDSC ou pelo *National Coordinator (NC)*, sempre que possível. Não sendo possível a solução prévia, compete ao MD e ao DSO Master solucionarem, respectivamente, as omissões de natureza administrativa e técnica, constatadas no transcurso da competição.

4.2 Descritivo Escrito dos Procedimentos da Pista (*Briefing*)

4.2.1 Cada pista de tiro de cenários conhecidos ou de exercícios deverá ter um descritivo dos procedimentos (*briefing*) afixado, antes do início da competição, em local visível para os competidores.

4.2.2 O *briefing* da pista deverá prever a condição em que a arma será empunhada e, não havendo restrições no descritivo da pista, o competidor poderá empunhá-la com as duas mãos ou apenas com uma delas (*freestyle*).

4.2.3 É de responsabilidade de cada competidor ler e entender o *briefing* e obedecer às condições especiais ou requisitos estipulados nele.

4.2.4 O *briefing* prevalecerá sobre qualquer outra informação já publicada sobre a pista de tiro ou comunicada para os competidores antes do início da competição, no caso de possíveis modificações de última hora.

4.2.5 Havendo divergência entre o *briefing* e o disposto neste regulamento, deverão ser observados os procedimentos previstos nas Regras 3.5.4 e 3.5.5.

4.2.6 O DSO encarregado da pista deverá realizar integralmente a leitura do *briefing* para cada *squad*, podendo demonstrar as posições de saída do competidor e da sua arma, além de outras informações julgadas importantes.

4.2.7 O *briefing* das pistas de cenários conhecidos e de exercícios deverá conter, no mínimo, as seguintes informações:

- 4.2.7.1** Regras básicas de segurança previstas na Seção 2.2;
- 4.2.7.2** Quantidades e tipos dos alvos;
- 4.2.7.3** Posição de saída;
- 4.2.7.4** Condição inicial da arma;
- 4.2.7.5** Quantidade mínima de disparos;
- 4.2.7.6** Tipo de contagem da pista, se limitada ou ilimitada;
- 4.2.7.7** Tempo previsto para o primeiro disparo;
- 4.2.7.8** Identificação das posições de tiro;
- 4.2.7.9** Identificação dos pontos de cobertura e barreiras de visão;
- 4.2.7.10** Identificação das linhas de falta e alvos correspondentes;
- 4.2.7.11** Identificação da forma de engajamento dos alvos.
- 4.2.7.12** Traje de ocultação, se requerido ou não;
- 4.2.7.13** Procedimentos a serem executados na pista.

4.2.8 Os *briefing* das pistas de cenários desconhecidos deverão conter as seguintes informações:

- 4.2.8.1** Posição de saída;
- 4.2.8.2** Condição inicial da arma;
- 4.2.8.3** Tempo previsto para o primeiro disparo;
- 4.2.8.4** Traje de ocultação, se requerido ou não;
- 4.2.8.5** Regras básicas de segurança previstas na Seção 2.2;

4.2.8.6 Notificação quanto à aplicação da penalidade de desclassificação (DQ), caso o competidor se comunicar com um atleta que ainda não tenha executado a série de tiro desconhecida.

Capítulo 5 - MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PARA AS COMPETIÇÕES DE TIRO

5.1 Condições Gerais dos Materiais e Equipamentos

A organização anfitriã deverá envidar todos os esforços para garantir que todos os materiais, equipamentos e instalações físicas utilizadas na competição estejam em boas condições de uso e de segurança.

Os materiais e equipamentos utilizados na pista de tiro devem apresentar desafios justos e igualitários para todos os atletas, devendo ser realizado o *reshoot* da pista sempre que o competidor for prejudicado por alguma falha da pista ou da arbitragem que comprometa a igualdade de condições.

Uma falha crônica ou uma falha tardiamente detectada poderá resultar na exclusão da pista na competição em andamento.

5.2 Considerações Iniciais Sobre Alvos

5.2.1 É obrigatório o uso de alvos oficiais IDSC, conforme o disposto na Regra 3.4.12.

5.2.2 Os alvos empregados na competição devem ser de cor única, salvo se a cor original do alvo não contrastar com a cor de fundo do ambiente.

5.2.3 As frentes dos alvos metálicos deverão ser pintadas da mesma cor, sendo recomendada uma cor clara.

5.2.4 Nas divisões em que se utilizam armas de *airsoft* e *airgun*, os alvos metálicos deverão ser compatíveis com essas armas, sendo vedada a utilização desses alvos nas divisões que contemplam armas de fogo e vice-versa.

5.2.5 Os alvos metálicos utilizados nas divisões *rimfire* deverão ser condizentes com as armas empregadas nelas.

5.2.6 Os alvos *no-shoot* (não ameaçadores) deverão ser facilmente diferenciados dos alvos ameaçadores. As duas mãos deverão sempre estar visível para o competidor.

5.2.7 Nas pistas em que o DSO considerar que os alvos metálicos tenham caído ou girado devido ao seu suporte ter sido atingido por um disparo, ou por qualquer outro fator externo, tais como: ricochete, ação do vento, bucha de cartuchos, dentre outros, serão tratadas como falha de equipamento da pista, no qual resultará no refazimento da pista pelo competidor (*reshoot*).

5.2.8 O DSO dará o comando de verificação dos alvos e imediatamente iniciará os procedimentos de apuração.

5.2.8.1 O DSO, ao iniciar os procedimentos de apuração dos alvos, não aguardará um competidor que esteja demorando.

5.2.8.2 O competidor que não acompanhar a apuração dos alvos ou não designar alguém para fazê-lo, perderá o direito à contestação do resultado aferido, se o alvo já estiver obreado.

5.3 Alvos de Papel

5.3.1 Os alvos de papel terão a marcação das zonas de pontuação (*score*) por linhas pontilhadas, sem cores, a fim de que tais linhas não sejam facilmente visíveis em distâncias maiores.

5.3.2 As obreias utilizadas deverão ser da mesma cor do alvo a ser coberto.

5.3.3 É recomendável, a critério do DSO Master, que os alvos sejam substituídos a cada 40 (quarenta) acertos ou antes, se realmente for necessário.

5.3.4 São empregados os seguintes tipos de alvos de papel no IDSC:

5.3.4.1 Alvo padrão: São aqueles de dimensões compatíveis com o tronco de um agressor.

5.3.4.2 Alvo reduzido: São alvos que são utilizados para simular a colocação do alvo padrão em distâncias maiores.

5.3.5 As dimensões do alvo reduzido correspondem à 2/3 (dois terços) das dimensões do alvo padrão.

5.3.6 Os alvos reduzidos não poderão ser utilizados afixados em um alvo padrão, a fim de não serem confundidos como simuladores de crianças.

5.3.7 Os alvos *no-shoot* terão duas mãos, de tamanho natural, pintadas de preto.

5.3.8 Poderão ser reduzidas a exibição das zonas de *score* dos alvos, desde que estas sejam cortadas fisicamente ou pintadas na cor preta, a fim de simular que o alvo ameaçador esteja atrás de uma cobertura intransponível ou fazendo uso de equipamento de proteção balística, conforme o caso.

5.3.9 Se o alvo for prematuramente obreado, o competidor terá direito ao *reshoot* da pista, caso não seja possível a apuração correta dos resultados.

5.3.10 Os competidores e os membros do *staff* não poderão tocar nos alvos ainda não computados, exceto nas situações previstas na Regra 8.6.

5.3.10.1 Se o competidor tocar no alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um *miss* para cada disparo previsto para o alvo em questão.

5.3.10.2 Se algum membro do *staff* tocar indevidamente no alvo e comprometer a apuração, o DSO tentará atribuir o resultado correto e, não sendo possível essa correta atribuição, o competidor terá o direito de refazer a pista (*reshoot*).

5.3.11 Alvos de papel podem ser parcialmente pintados de preto para representar as partes dos alvos ameaçadores que estão protegidos por uma cobertura.

5.3.11.1 Acertos na área pintada de preto são considerados erros e, conseqüentemente, serão marcados como “*misses*”, conforme o caso.

5.3.12 Poderão ser utilizados alvos de papel acoplados em suportes derrubáveis, inclusive, nos alvos *poppers*. Tais alvos somente serão considerados acertados quando derrubados. Serão desprezadas as zonas de *scores* do alvo, sendo computado apenas zero ou *miss*.

5.3.13 Os alvos de papel não poderão ser engajados a menos de 2 (dois) metros (2.187 yd.) de distância.

5.4 Alvos Metálicos

5.4.1 Poderão ser empregados no IDSC alvos metálicos reativos ou derrubáveis.

5.4.2 Aplicam-se aos alvos metálicos derrubáveis as seguintes diretrizes:

5.4.2.1 Não podem ser utilizados alvos que viram para o lado quando atingidos por um tiro, sem que esse disparo resulte na queda do alvo.

5.4.2.2 É permitida a utilização de alvos metálicos ameaçadores que necessitam receber vários disparos para caírem, simulando um agressor que já tenha sido alvejado, mas que continua atirando.

5.4.2.3 Os alvos deverão, obrigatoriamente, cair ou tombar em decorrência dos disparos recebidos para serem computados como acertados, inclusive, os alvos metálicos *no-shoot*.

5.4.2.4 Aplicam-se aos alvos metálicos reativos as seguintes diretrizes:

5.4.2.4.1 O disparo no alvo já configura o acerto nele, pois o alvo reativo não é configurado para ser derrubado e sim para realizar um movimento com o impacto do tiro recebido e, em seguida, voltar à sua posição inicial.

5.4.3 Uso de alvos *Popper* no IDSC: Podem ser utilizados alvos *popper* derrubáveis ou reativos, desde que possuam a altura mínima de 60 (sessenta) centímetros (23.62 in.) e uma largura mínima de 15 (quinze) centímetros (5.90 in.), sendo esta largura aferida na área destinada ao recebimento do impacto do tiro e o correto acionamento do alvo.

5.4.3.1 Os alvos deverão ser calibrados utilizando-se duas armas, com amostras de pelo menos 3 (três) munições que atendam aos requisitos mínimos dos fatores de potência ou características das divisões, quando for o caso.

5.4.3.2 Após a realização dos testes e aprovação conjunta do *DSO Master* e do MD, o método de calibração não poderá ser contestado pelos competidores.

5.4.3.3 Na calibragem inicial, cada *popper* deverá ser regulado para cair quando atingido por um único tiro disparado na área circular do alvo, que é a sua zona de calibragem.

5.4.3.4 Os tiros de testes da calibragem deverão ser efetuados a partir do local mais afastado do posto de tiro em que o competidor deverá engajar o *popper*.

5.4.3.5 O *DSO Master* e o MD deverão verificar, antes do início da competição e no transcorrer dela, a calibração de todos os *popper*.

5.4.3.6 Um alvo é considerado adequadamente calibrado quando testado e funcionando perfeitamente 3 (três) vezes seguidas.

5.4.3.7 Se os alvos derrubáveis, tipo *popper*, não caírem quando atingidos, deverão ser adotados os seguintes procedimentos alternativos à critério do competidor:

5.4.3.7.1 Efetuar mais disparos até derrubar o *popper* e, neste caso, nenhuma providência adicional deverá ser tomada e a pista deverá ser computada normalmente.

5.4.3.7.2 Continuar a execução da pista, não voltar a atirar no *popper* e não questionar a calibração do alvo. Neste caso, a pista é computada normalmente e é atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado.

5.4.3.7.3 Continuar a execução da pista, não voltar a atirar no *popper* e questionar a calibração do alvo, imediatamente, após o comando "*Range is Clear*".

5.4.3.7.4 Não continuar a execução da pista, indicar que finalizou a mesma e questionar a calibração, imediatamente, após o comando "*Range is Clear*", estando sujeito à aplicação das regras previstas na Seção 8.5, caso o questionamento seja considerado improcedente.

5.4.3.8 Questionamentos intempestivos de calibração não serão apreciados.

5.4.3.9 Nenhuma pessoa poderá interferir ou tocar no alvo questionado. Se o competidor tocar no alvo, será atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado. Se for algum membro do *staff*, o competidor terá direito ao *reshoot* da pista.

5.4.3.10 Deverá ser realizado pelo *DSO* da pista, em posição próxima a que o competidor fez o respectivo disparo, um tiro na zona de calibragem do *popper*, a fim de se verificar a existência de algum defeito no alvo.

5.4.3.11 Em se constando o mau funcionamento do *popper*, o competidor terá o direito de refazer a pista (*reshoot*).

5.4.3.12 Se for constatada a improcedência no questionamento da calibração, será atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado e deverão ser coletadas 3 (três) amostras de munições do competidor em questão, de livre escolha do *DSO Master* ou pessoa por ele designada, para posterior teste de fator de potência no cronógrafo.

5.4.4 Uso de *Plates* no IDSC: Poderão ser utilizados *plates* quadrados ou circulares, desde que estes possuam, respectivamente, a largura ou o diâmetro superior à 15 (quinze) centímetros (5.90 in.).

5.4.4.1 Os *plates* deverão ser testados antes do início da competição e não estão sujeitos à calibração ou questionamentos da calibração.

5.4.4.2 Metal *Plates* que podem vir a girar ou ficar de lado quando atingidos são proibidos.

5.4.4.3 O mau funcionamento dos *plates* são tratados como falha de equipamento da pista e ensejará no refazimento da pista (*reshoot*).

5.5 Alvos de Argila e Outros Alvos Sintéticos

5.5.1 É permitida a utilização estática de alvos de argila e similares, a fim de simular situações em que se tenha que destruir um objeto contextualizado no cenário.

5.5.2 Os alvos de argila e similares não se sujeitam aos questionamentos de calibração.

5.5.3 É permitida a utilização de sacos, torres, *Body Opponent Bag (BOB)* nas competições que tiverem a previsão de cenários de autodefesa em curtas distâncias, cujos competidores utilizarão um simulacro de lâmina ou técnicas de mãos vazias para desferir algum golpe no alvo.

5.6 Interferência nos Materiais e Equipamentos da Pista de Tiro

5.6.1 É proibida a interferência do competidor nos materiais e equipamentos utilizados nas pistas de tiro. Isso inclui tocar ou mover qualquer material.

5.6.2 Qualquer ação corretiva necessária deverá ser solicitada ao *DSO* da pista, a qual caberá tomar as providências necessárias decorrentes, quando for o caso.

5.6.3 Qualquer interferência indevida por parte do competidor ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)*, penalizável a cada conduta irregular praticada.

5.7 Alvos não Permitidos

5.7.1 Não são permitidos nas pistas de cenários alvos não condizentes com uma situação de autodefesa.

5.7.2 Não é permitida a utilização de objetos não concebidos como alvos para tiro, tais como: balões, bolas, pinos de boliche, latas, ovos, dentre outros.

5.7.3 Não é permitida a utilização de alvos em formato de animais, sob qualquer pretexto.

5.8 Cronógrafo e Fatores de Potência

5.8.1 Sempre que possível, deverão ser utilizados cronógrafos nas competições de IDSC.

5.8.2 Os fatores de potência de cada divisão estão estabelecidos nos Apêndices A1, A2, A3 e A4, sendo recomendável que o competidor teste previamente as suas munições e que elas tenham variações superiores à 5% (cinco por cento) em relação ao fator mínimo previsto, tendo em vista que a altitude, umidade, iluminação, baterias, dentre outros, podem gerar discrepâncias em relação à medição realizada no dia da competição.

5.8.3 Munições oficiais das competições disponibilizadas pela IDSC não estão sujeitas à aferição no cronógrafo, desde que o competidor utilize na competição somente a munição oficial disponibilizada.

5.8.3.1 Caso o competidor utilize parcialmente as munições oficiais disponibilizadas, deverão ser aplicados normalmente os procedimentos previstos para a checagem do fator de potência.

5.8.4 O cronógrafo deverá ser previamente configurado e aferido conforme as orientações do fabricante em cada dia de checagem dos fatores de munição.

5.8.4.1 A aferição prévia deverá ser conduzida pelo *DSO* designado pelo *DSO Master*, com a realização de 3 (três) disparos.

5.8.5 Ao longo da competição serão recolhidas, aleatoriamente, 7 (sete) amostras de munição de cada competidor para fins de checagem do fator de potência.

5.8.5.1 Serão utilizadas 3 (três) amostras coletadas para disparo e anotadas a velocidade de cada uma delas, a fim de se calcular média aritmética da velocidade.

5.8.5.2 O fator de potência é calculado usando o peso do projétil e a velocidade média dos três cartuchos disparados.

5.8.5.3 O cálculo do fator de potência é obtido multiplicando o peso do projétil em grãos pela velocidade média apurada em pés por segundo (*fps*), dividindo

por 1000. Devem ser ignorados os números à direita do decimal. Os fatores mínimos de potência estão definidos nos apêndices das respectivas divisões.

5.8.5.4 A munição deverá ser testada na presença do competidor com a arma utilizada por ele na respectiva divisão.

5.8.5.5 Uma das amostras coletadas deverá ser desmontada e pesada, a fim de verificar a sua conformidade.

5.8.5.6 Caso o resultado do teste seja insatisfatório, deverá ser realizada uma contraprova com as 3 (três) amostras remanescentes, sem levar em consideração o resultado do exame das 3 (três) amostras anteriores.

5.8.5.7 Se o resultado da contraprova também for insatisfatório, o competidor será desclassificado da competição.

5.8.6 A checagem dos fatores de potência poderá ser realizada somente para aqueles competidores elegíveis para a premiação, quando expressamente autorizado pelo NC ou pessoa por ele designada, quando houver razões justificantes para a adoção desse procedimento simplificado.

5.8.7 O *DSO Master* poderá solicitar a coleta adicional de munições dos competidores, sempre que necessitar complementar os testes.

5.8.8 As munições utilizadas nas divisões *Rimfire* não estão sujeitas ao teste de cronógrafo para o cálculo do fator de potência.

Capítulo 6 - EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

6.1 Requisitos Gerais de Armas e Equipamentos

6.1.1 Os dispositivos de segurança internos e externos devem estar operantes da forma como foram projetados pelo fabricante.

6.1.2 Nenhum equipamento de segurança deverá estar desabilitado ou inutilizado.

6.1.3 Somente é permitida a utilização de armas, peças e acessórios originais de fábrica ou produzidos por empresas que fabriquem o produto em larga escala.

6.1.3.1 Considera-se fabricação em larga escala aquela que tem a produção mínima anual de 10.000 (dez mil) unidades dos produtos considerados ou que a produção total tenha sido superior à 20.000 (vinte mil) unidades.

6.1.4 É proibida a utilização de revólveres de ação simples somente.

6.1.5 Pistolas semiautomáticas iniciam o primeiro tiro nas seguintes condições:

6.1.5.1 Ação simples: Câmara carregada, martelo (cão) armado, trava de segurança externa acionada.

6.1.5.2 Ação dupla: Câmara carregada, martelo totalmente batido ou desarmado e, opcionalmente, trava de segurança externa acionada.

6.1.5.3 Ação seletiva (dupla ação): Se iniciar em ação simples deverá seguir os procedimentos descritos na regra 6.1.5.1 ou se sair em ação dupla, deverá seguir os procedimentos descritos na regra 6.1.5.2.

6.1.6 As condições de início e outras peculiaridades de uso das armas longas seguem as disposições constantes dos Apêndices A2, A3 e A4.

6.1.7 Nenhuma arma com modificação interna que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante poderá ser utilizada numa competição.

6.1.8 É proibida a utilização de apoio de dedo (*thumb rest*) nas armas.

6.1.9 O competidor jamais poderá usar ou portar consigo mais do que uma arma carregada durante uma pista de tiro.

6.1.10 É proibida a utilização de armas no modo automático e com supressores de sons instalados.

6.1.11 Quaisquer violações às regras de equipamentos ensejarão, a qualquer tempo, na imediata desclassificação do competidor (DQ).

6.2 Armas Curtas

6.2.1 Não são permitidas, em regra, a utilização de armas curtas com compensadores e furos no *slide*, exceto nas divisões *Custom Pistol (CP)*, *Large Revolver (LR)* e *Custom Revolver (CR)*.

6.2.2 As armas curtas são classificadas por divisões, conforme o estabelecido no apêndice A1.

6.2.3 As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$) e deverão ser testadas descarregadas com o maior carregador a ser utilizado pelo competidor, que deverá ser inserido na arma sem munições.

6.2.3.1 A caixa de checagem deverá ter uma abertura de 80 mm em um dos lados utilizados para a medição do comprimento da arma, quando for utilizada para a aferição de pistolas equipadas com mini *red dot*.

6.2.3.2 A referida abertura visa conjugar a medição das dimensões da arma com a projeção da mira mini *red dot* acoplada nela.

6.2.4 As armas podem ser checadas para qualquer fim, a critério do *DSO Master*, seja antes, durante ou depois da competição até o momento da divulgação final dos resultados.

6.2.5 O peso do gatilho poderá ser reduzido, desde que sejam observados os pesos mínimos permitidos e que sejam mantidas as condições de segurança da arma, cuja responsabilidade pelo trabalho de modificação interna compete exclusivamente ao competidor.

6.2.6 O peso mínimo do gatilho é fixado nos seguintes limites e testados conforme se segue:

6.2.6.1 **2.27 kg (5 lbs.):** Quando a arma descarregada estiver como pronta para disparar em ação dupla.

6.2.6.2 **1.36 kg (3 lbs.):** Quando a arma descarregada estiver como pronta para disparar em ação simples ou no sistema *striker fire*.

6.2.6.3 O medidor do peso do gatilho ou balança deve ser posicionado de maneira mais central ao corpo do gatilho.

6.2.6.4 Na medição da puxada do gatilho poderá ser utilizada uma balança específica para esse fim ou um peso afixado no gatilho, devendo ser feita essa medição com a boca do cano da arma verticalmente apontado para cima.

6.2.6.5 A medição da puxada do gatilho será feita conforme a condição inicial de saída da arma na pista de tiro.

6.2.6.6 Pelo menos um dos testes acima deverá ser executado e a arma somente será considerada apta quando testada e aprovada 3 (três) vezes.

6.2.6.7 Qualquer falha ou mau funcionamento da arma é de responsabilidade exclusiva do competidor, não ensejando no direito ao refazimento ou reinício da pista caso já tenha sido dado o sinal sonoro de início dela.

6.2.6.7.1 O sinal sonoro do *timer* após o comando “*standby*” configura o início da execução da pista, mesmo que o competidor não tenha efetuado nenhum disparo.

6.2.6.7.2 Em qualquer solução de pane ou mau funcionamento da arma deverão ser observadas as regras de segurança previstas no Capítulo 2, especialmente, quanto aos controles de cano e de dedo no protetor do gatilho.

6.2.6.7.3 O competidor terá, durante a execução da pista, até 2 (dois) minutos para solucionar uma pane ou falha da arma, caso não opte por encerrar a pista prematuramente.

6.2.6.7.4 Uma execução incompleta de pista será computada conforme o disposto na Seção 8.5.

6.3 Modificações Permitidas nas Armas Curtas

6.3.1 Troca de miras por qualquer outra compatível com a especificidade da divisão e que a arma caiba na caixa de checagem, desde que não sejam realizados processos de usinagens do ferrolho para esse fim, salvo na divisão *Custom Pistol*, que é permitido.

6.3.2 Troca do botão de liberação do carregador, desde que não sobressaia da maior saliência da armação do cabo original da arma mais do que 0.60 cm (0.236 in), sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.3 Troca do botão de liberação do ferrolho, desde que não sobressaia da arma mais do que 2.0 mm (0.078 in.) em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.4 Troca do botão (alavanca) de desmontagem, desde que não sobressaia da arma mais do que 2.0 mm (0.078 in.) em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.5 Alterar o peso do gatilho até os limites previstos na Regra 6.2.6.1 e 6.2.6.2, conforme o caso.

6.3.6 Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total.

6.3.6.1 Instalação de *bumper*, desde que o carregador com o acessório instalado não pese mais do que 30 g (1.058 oz.) em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.7 Instalação de guia de mola dupla, desde que seja feito de aço.

6.3.8 Instalação de emborrachados (*beavertail*) ou fitas no cabo da arma com o intuito de melhorar a aderência.

6.3.9 *Plugs* plásticos podem ser usados para preencher a abertura atrás do carregador.

6.3.10 Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais.

6.3.11 Gravações no *slide*.

6.3.12 Substituição por extratores e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala.

6.3.13 Carregadores não originais, desde que não pesem mais do que 30 g (1.058 oz.) em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.14 Podem ser utilizados prolongadores de carregadores, desde que atendam todas as condições abaixo:

6.3.14.1 Sejam originais de fábrica ou produzidos por empresas que comercializem o produto em larga escala;

6.3.14.2 As armas com eles inseridos devem caber na caixa de checagem, prevista na Regra 6.2.3;

6.3.14.3 Acresçam até duas munições em relação à configuração padrão especificada pelo fabricante.

6.3.14.4 Não pesem mais do que 30 g (1.058 oz.) em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.15 É permitida a utilização de carregadores que fiquem expostos fora da arma, devendo ser aplicadas, por analogia, as Regras 6.3.14.1, 6.3.14.2 e 6.3.14.3, relativas aos prolongadores.

6.3.16 Trabalhos de precisão interna.

6.3.17 Usinagem no cilindro do revólver para permitir o uso do *moon clip*.

6.3.18 Usinagem e furos no ferrolho, exclusivamente, nas divisões *Custom Pistol*, *Custom Revolver* e *Large Revolver*.

6.4 Modificações não Permitidas nas Armas Curtas

6.4.1 Modificações nas armas que não possibilitem a reversão para o estado original delas, exceto nas situações previstas nas Regras 6.3.17 e 6.3.18.

6.4.2 Modificações gerais nas armas que resultem no acréscimo de peso superior à 10% (dez por cento) da configuração original de fábrica.

6.4.3 Desconexão ou desativação de quaisquer dispositivos de segurança da arma.

6.4.4 Laser e lanternas acopladas as armas, salvo quando se tratar de provas especiais em que todos os competidores devam usá-las.

6.4.5 Modificações internas que façam a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante.

6.4.6 Modificações internas e externas que alterem a função original e a operação da arma de fogo.

6.4.7 Incluir pesos complementares para obter uma vantagem competitiva.

6.4.8 Realizar furos no cano e no *slide*, exceto nas divisões *Custom Pistol*, *Custom Revolver* e *Large Pistol* nas quais são permitidas a feitura de furos no ferrolho.

6.5 Carregadores e Suportes de Carregadores de Armas Curtas

6.5.1 Não são permitidos carregadores de alta capacidade que fiquem expostos fora da arma, ainda que originais e que caibam na caixa de checagem, salvo o disposto na Regra 6.3.15.

6.5.2 Os carregadores iniciam a pista completamente cheios, sendo permitida a inserção de uma munição na câmara, salvo quando o *briefing* dispuser de modo diverso, exclusivamente, em decorrência de uma situação de autodefesa criada no cenário ou em algum exercício.

6.5.3 Iniciar uma pista com os carregadores municiados incompletos ou diferentemente do especificado no *briefing*, conforme o caso, configura, em qualquer hipótese, conduta irregular, penalizada com um *Advantage in Error (AE)*.

6.5.4 Poderão ser utilizados carregadores não originais, desde que atendam ao disposto na regra 6.3.13.

6.5.5 Ao efetuar a recarga, os competidores utilizarão primeiramente todos os carregadores com munição que estiverem nos suportes de carregadores acoplados ao cinto.

6.5.6 Os carregadores deverão estar seguramente armazenados nos suportes de carregadores, ao iniciar a pista.

6.5.7 O suporte do carregador deverá ter um sistema de retenção ativo, tal como uma aba que proteja com pressão ou velcro, ou ainda, um sistema de retenção por fricção.

6.5.8 Carregadores adicionais de reposição podem ser guardados nos bolsos, exceto nos traseiros.

6.5.9 É permitida a utilização de 2 (dois) suportes de carregadores simples ou um duplo quando o competidor utilizar uma pistola.

6.5.10 Os suportes de carregadores de pistolas devem inserir pelo menos 50% (cinquenta por cento) do comprimento dos carregadores, que deverão estar envoltos por todos lados.

6.5.11 Os carregadores cheios deverão permanecer retidos pelo sistema de retenção quando o suporte for virado de cima para baixo.

6.5.12 Os suportes de carregadores de pistola devem ser utilizados no lado oposto ao do coldre, em uma posição no cinto que coloque a borda frontal do suporte na linha lateral do corpo.

6.5.13 Os suportes de carregadores devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.78 in).

6.5.13.1 A distância do carregador em relação ao competidor será medida do corpo do atleta até a parte lateral do carregador mais próxima do corpo, na linha acima do cinto.

6.5.14 Ao efetuar uma recarga, os carregadores retirados da arma devem ser guardados, exclusivamente, nos bolsos ou no suporte do carregador, sendo vedado retê-los em qualquer outro local.

6.6 *Speed Loader e Moon Clip*

6.6.1 Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto e devem cobrir 100% (cem por cento) da altura do cartucho quando visto de frente e pelo menos 40% (quarenta por cento) do diâmetro.

6.6.2 É permitida a utilização de até 4 (quatro) carregadores acoplados ao cinto, sendo 2 (dois) porta-carregadores simples ou 2 (dois) duplos.

6.6.3 Carregadores adicionais de reposição podem ser guardados nos bolsos, exceto nos traseiros.

6.6.4 Os suportes devem ser posicionados em qualquer lateral do cinto, desde que não fiquem expostos nas pistas em que o traje de ocultação for requerido.

6.6.5 Os suportes deverão garantir a retenção o suficiente para permitir que eles possam ser virados de cima para baixo e permanecerem retidos.

6.6.6 *Moon clips* não podem ser retidos no suporte por 3 (três) cartuchos ou menos.

6.6.7 Ao efetuar a recarga, os competidores utilizarão primeiramente todos os carregadores com munição que estiverem nos suportes de carregadores acoplados ao cinto.

6.6.8 Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.78 in).

6.6.8.1 A distância dos equipamentos em relação ao competidor será medida do corpo do atleta até a parte do equipamento mais próxima do corpo, na linha acima do cinto.

6.7 Miras

6.7.1 É permitida a utilização dos seguintes tipos de miras, conforme a especificidade de cada divisão:

6.7.1.1 Aberta: Poderá ser utilizada qualquer mira aberta fixa ou ajustável, desde que não utilizem componentes eletrônicos ou lentes.

6.7.1.1.1 É permitida a utilização de miras abertas luminescentes, de *tritium*, fibra ótica, dentre outras.

6.7.1.2 Mini Red Dot: São dispositivos eletrônicos passivos de projeção de um ponto luminoso na lente da mira e que sejam adequados para o transporte oculto.

6.7.1.2.1 Os Competidores poderão ajustar as suas miras eletrônicas, apontando suas armas diretamente para o chão em ângulo aproximado de 45° graus, em local seguro designado pela organização de prova.

6.7.2 Não é permitida a utilização de mira laser ativa e lanternas, salvo quando se tratar de provas especiais.

6.7.3 As armas que possuem miras sem baterias com dispositivos luminosos indicativos da correção da visada serão incluídas nas divisões de *mini red dot*, desde que essas miras sejam usualmente utilizadas para a autodefesa e não especificamente para competições.

6.8 Coldres

6.8.1 Somente são permitidos coldres concebidos para a utilização na defesa pessoal e no transporte oculto da arma, salvo quando se tratar de provas especiais dirigidas ao público policial ou militar.

6.8.2 Os coldres utilizados nas competições de IDSC deverão ser de materiais rígidos, exclusivamente, de polímero, plástico ou Kydex, sejam eles internos ou externos.

6.8.3 O coldre deverá cobrir integralmente o protetor do gatilho (guarda-mato), a fim de impedir o acionamento involuntário do gatilho da arma.

6.8.4 O coldre deverá possuir pelo menos um sistema de retenção ativo, podendo ser por fricção.

6.8.5 As armas deverão permanecer retidas pelo sistema de retenção do coldre quando ele for virado de cima para baixo.

6.8.6 Todos os dispositivos de retenção deverão estar ativados no início da execução da pista de tiro.

6.8.7 Devem ser utilizados em cintos permitidos para a prática do IDSC.

6.8.8 Deverão ser posicionados na lateral do quadril, tomando como referência o centro da perna, de modo que o gatilho fique posicionado atrás da linha central do corpo, do mesmo lado da sua mão hábil (forte).

6.8.8.1 Considera-se linha central do corpo, uma linha imaginária que desce a partir do centro da axila até a lateral da perna.

6.8.8.2 Os coldres utilizados não poderão apontar o cano da arma em direção ao corpo do competidor.

6.8.8.3 Devem transportar a arma em uma inclinação neutral (vertical) ou com o cano levemente direcionado para trás, em posição segura.

6.8.8.4 O cabo da arma deve estar posicionado acima do cinto quando se tratar de competidores do sexo masculino e, quando se tratar de competidoras do sexo feminino, o cabo poderá estar na mesma linha do cinto.

6.8.8.5 A arma inserida no coldre poderá estar até 1.98 cm (0.78 in.) de distância do corpo do atleta, devendo ser medida do corpo até a lateral do cabo da arma mais próxima do competidor.

6.8.8.6 Excepcionalmente, será permitido que as competidoras utilizem o coldre do tipo *Dropped Offset Holster* (DOH), quando o formato do corpo delas não sejam compatíveis com os outros tipos de coldres permitidos para o IDSC.

6.8.9 Não são permitidos os seguintes tipos de coldres:

6.8.9.1 Axilares;

6.8.9.2 Traseiros;

6.8.9.3 Cruzados;

6.8.9.4 Apêndice (Exceto se a câmara estiver vazia);

6.8.9.5 Canela;

6.8.9.6 Coxa;

6.8.9.7 Desenvolvidos para competição.

6.9 Cintos

6.9.1 Devem passar por todas as presilhas da calça ou bermuda.

6.9.2 Podem ter a largura de até 4.60 cm (1.81 in.).

6.9.2.1 Não são permitidos cintos desenvolvidos para competições, por exemplo, cintos ms com velcro.

6.10 Joelheiras, Cotoveleiras e Luvas

6.10.1 Não é permitida a utilização de joelheiras, cotoveleiras e luvas, salvo quando se tratar de provas especiais envolvendo policiais e militares, desde que tais equipamentos façam parte do respectivo uniforme institucional.

6.11 Traje de Ocultação de Arma

6.11.1 Uma das principais características do Tiro Defensivo IDSC é o porte oculto da arma e, por isso, a maioria dos cenários deve prever essa condição.

6.11.2 Todo equipamento deve ser utilizado de modo que mesmo quando o competidor esticar os seus braços lateralmente em posição paralela ao solo, o equipamento não poderá ser visualizado.

6.11.3 Não é permitida a utilização de coletes que possuam tela de ventilação que permitam a visualização dos equipamentos do competidor.

6.11.4 Não é permitida a colocação de pesos no traje de ocultação, sendo permitida, exclusivamente, a guarda de carregadores nos bolsos, desde que ocorra após a utilização do carregado na pista em que estiver executando.

6.11.5 É proibido utilizar trajes de ocultação em que o volume da arma e dos equipamentos fiquem evidenciados mesmo estando cobertos.

6.11.6 Nas competições homologadas como níveis I e II são permitidas a utilização de camisas, por fora da calça, como traje de ocultação.

6.12 Calçados

6.12.1 É permitida a utilização de calçados com travas, desde que estas sejam inteiramente de borracha, sendo vedado o uso de travas de metais.

6.13 Equipamentos de Proteção Individual

6.13.1 Todas as pessoas que se encontram na área de tiro deverão utilizar equipamentos de proteção visual e auricular, conforme o estabelecido na Seção 2.4.9.

6.14 Munição

6.14.1 Os competidores são exclusivamente responsáveis pela munição que trazem para a prova.

6.14.2 É de responsabilidade do competidor a ocorrência de qualquer dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, em decorrência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em sua posse.

6.14.3 É proibida a utilização de munição incendiária, explosiva, perfurante de blindagem (*metal piercing*) ou traçante.

6.14.4 Os competidores são responsáveis financeiramente por qualquer dano aos equipamentos e adereços da pista ou alvos danificados pelo uso de munição não-autorizada.

6.14.5 A munição utilizada na competição deve coincidir com o cartucho listado na arma de fogo, com as seguintes exceções e respectivas equivalências:

6.14.5.1 .38 Special / .357 Magnum

6.14.5.2 40 S&W / 10 mm

6.14.5.3 .44 Special / .44 Magnum.

6.14.5.4 .45 Auto Rim ou .45 GAP / .45 ACP

6.14.5.5 .45 ACP ou .45 GAP / .45 Colt.

Capítulo 7 - COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO IDSC

7.1 Regulamento

7.1.1 As competições de IDSC deverão seguir rigorosamente as disposições deste regulamento.

7.1.2 Compete ao representante da IDSC, em cada país, fiscalizar o cumprimento do regulamento e normas emanadas da IDSC.

7.1.3 Somente as competições homologadas pela IDSC são consideradas eventos oficiais de IDSC, sendo a participação restrita aos membros ativos e convidados, nas condições estabelecidas neste regulamento.

7.1.4 Para participar de uma competição de IDSC o competidor deverá, obrigatoriamente, realizar a sua inscrição pelo *website* ou aplicativo oficial da IDSC, a fim de garantir a manifestação da concordância e do compromisso de cumprimento das disposições previstas neste regulamento, especialmente, quanto às regras básicas de segurança.

7.1.5 Será permitida a participação de um competidor não membro da IDSC, desde que este competidor tenha sido registrado no *website* ou aplicativo como atleta convidado.

7.1.5.1 É permitida a participação de atletas convidados nas competições de nível I, II e III, sendo também permitida a participação para as de nível IV, se houver autorização da IDSC.

7.1.5.2 O valor da taxa de inscrição em competições para os membros ativos da IDSC (confederados) será o correspondente à 2/3 (dois terços) do valor vigente para os atletas convidados.

7.1.6 Os clubes de tiro e os DSO's vinculados que promoverem competições de IDSC em desacordo com as disposições deste regulamento serão suspensos por 180 (cento e oitenta) dias.

7.1.6.1 Havendo a reincidência, serão excluídos definitivamente da organização.

7.2 Tipos de Competição

7.2.1 Internacionais

7.2.1.1 São competições homologadas previamente como evento internacional, que envolvam, no mínimo, a participação de competidores de pelo menos 2 (dois) países, registrados na IDSC, observada a Regra 7.1.4.

7.2.2 Nacionais

7.2.2.1 São as competições mais importantes de um determinado país, observada a Regra 7.1.4.

7.2.2.2 Tal tipo competição visa conhecer e premiar os melhores atletas de um país.

7.2.3 Regionais ou Seccionais

7.2.3.1 São competições dirigidas aos atletas de uma determinada área geográfica de um país, que envolvam a participação de atletas registrados ou convidados, de mais de um Estado, observadas as Regras 7.1.3, 7.1.4 e 7.1.5.

7.2.4 Estaduais

7.2.4.1 São competições dirigidas aos atletas registrados ou convidados, domiciliados num determinado Estado ou Federação de um país, observadas as Regras 7.1.3, 7.1.4 e 7.1.5.

7.2.5 Online

7.2.5.1 São competições unificadas, nível I, que ocorrem simultaneamente em várias sedes, em um determinado período estipulado, não necessariamente em um mesmo momento, cujos resultados são enviados eletronicamente pelos organizadores locais, a fim de serem consolidados numa única classificação e premiação.

7.2.6 Especiais

7.2.6.1 São competições dirigidas a um grupo específico de competidores ou patrocinadas por alguma empresa com esse fim.

7.2.6.2 Quando se tratar de competições realizadas em ambiente militar ou policial, os competidores poderão utilizar as armas e equipamentos fornecidos pela respectiva corporação, não sendo aplicável às armas e equipamentos institucionais quaisquer restrições deste regulamento.

7.2.7 Internas

7.2.7.1 São competições internas dos clubes de tiro ou interclubes, dirigidas aos atletas registrados na IDSC ou convidados, observadas as Regras 7.1.3, 7.1.4 e 7.1.5.

7.3 Divisões da Competição

7.3.1 O Tiro Defensivo IDSC é separado por divisões de acordo com os calibres e especificidades das armas, conforme o disposto:

7.3.1.1 Handgun *Divisions*: Apêndice A1.

7.3.1.2 Shotgun *Divisions*: Apêndice A2.

7.3.1.3 Carbine *Divisions*: Apêndice A3.

7.3.1.4 Multigun *Divisions*: Apêndice A4.

7.3.1.5 Airsoft / Airgun *Divisions*: Apêndice A5.

7.3.2 As divisões têm classificações separadas e os competidores não competem entre elas.

7.3.3 Em cada competição deve ter pelo menos uma divisão aberta.

7.3.4 Para que sejam abertas as inscrições nas divisões reconhecidas pela IDSC é necessário que se tenha a quantidade mínima de competidores inscritos, conforme o disposto no Apêndice B1.

7.3.5 É permitida a criação de divisões especiais em eventos específicos e direcionados a um perfil de competidores, desde que autorizado pelo *National Coordinator* da IDSC.

7.3.5.1 As divisões especiais não são computadas no *ranking* geral da IDSC e são reconhecidas, exclusivamente, no país promovente, conforme diretrizes emanadas pelo NC.

7.3.6 O competidor somente poderá concorrer em uma única divisão sempre que as pistas forem idênticas e a competição tiver sido homologada como nível III ou IV.

7.3.7 Nas provas homologadas como nível II, o competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de pistola, revólver ou de arma longa, caso haja aprovação do MD.

7.3.8 Nas provas homologadas como nível I, o competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão.

7.4 - Categorias de Competidores

7.4.1 As competições de IDSC podem agrupar os competidores em categorias específicas, conforme o disposto no Apêndice B2.

7.4.2 O atleta poderá competir somente em uma categoria, independentemente, de estar inscrito em mais de uma divisão. Um atleta elegível para competir como *senior* e *Law Enforcement*, por exemplo, deverá escolher uma única categoria.

7.4.3 Deixar de cumprir os requisitos da categoria resultará na exclusão do competidor na categoria declarada, não sendo permitida a inclusão em nova categoria, ainda que o competidor seja elegível para outra.

7.5 Regras de Competição

7.5.1 Engajamento dos Alvos

7.5.1.1 Um alvo é considerado engajado quando o competidor executar a quantidade mínima de disparos prevista no *briefing* em sua direção, mesmo que os disparos não atinjam o alvo visado.

7.5.1.1.1 O engajamento dos alvos deverá ser executado do posto de tiro previsto ou autorizado no *briefing*.

7.5.1.1.2 O engajamento do alvo em posição diversa da especificada no *briefing* resultará no descarte dos melhores disparos excedentes.

7.5.1.2 Deixar de engajar os alvos corretamente ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* para cada alvo não engajado.

7.5.1.3 Podem ser requeridos no *briefing* disparos na cabeça ou no tronco do alvo de papel. Caso não haja o número de impactos previstos para a região do alvo considerada, os tiros faltantes serão computados como “*misses*”, ainda que haja mais impactos na outra região do alvo.

7.5.1.4 Os alvos deverão ser engajados, em regra, em prioridade defensiva (*Defensive Pistol, DP*) podendo haver o engajamento em sequência defensiva (*Defensive Sequence, DS*), conforme o estabelecido no *briefing*.

7.5.1.4.1 Prioridade Defensiva (DP): É o modo de engajamento principal no qual o competidor alveja os alvos de acordo com o maior grau de ameaça.

7.5.1.4.1.1 A maior ameaça é baseada na distância dos alvos visíveis dos mais próximos para os mais distantes ou aqueles que primeiramente se apresentam (fatiamento) quando ele estiver atirando em cobertura.

7.5.1.4.1.2 O *briefing* da pista poderá prever outras condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro, ainda que o alvo não seja aquele que esteja posicionado mais próximo do competidor. Um alvo ameaçador mais longe portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça, desde que o competidor em cobertura não visualize outro alvo antes dele.

7.5.1.4.1.3 Na regra acima, o alvo ameaçador deve ter a arma pintada ou adesivada nele e deverá constar expressamente no *briefing* que se trata de um alvo de maior grau de ameaça em relação aos outros.

7.5.1.4.2 Sequência Defensiva (DS): É o modo de engajamento que poderá ser previsto no *briefing* quando o competidor tiver que alvejar os alvos, visíveis ao mesmo tempo e posicionados até um metro (1.093 yd.) de distância entre eles, com um disparo em cada um deles para em seguida dar mais um disparo em cada um deles, começando, por exemplo, pelo alvo da direita ou da esquerda, para

em seguida retomar inversamente a primeira sequência de disparos realizada (1-1-2-1-1), quando se tratar de 3 (três) alvos.

7.5.1.4.2.1 A disposição dos alvos a serem engajados em DS é considerada tanto na lateralidade quanto na profundidade, uma vez que nesse tipo de engajamento os alvos apresentam graus de ameaças igualitários e, por isso, pouco importa se um alvo está ou não na frente do outro.

7.5.1.4.2.2 Deixar de executar corretamente uma DS, quando estipulada expressamente no *briefing*, ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)*.

7.5.1.4.2.3 Em pista de contagem ilimitada, o competidor somente poderá realizar disparos adicionais no alvo, quando quiser melhorar o seu resultado, após a realização da DS.

7.5.1.4.2.4 O *briefing* da pista poderá prever condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro quando o competidor estiver disparando em sequência defensiva. Um alvo ameaçador portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça em relação a um alvo portando uma arma curta. Neste caso, a sequência defensiva deverá ser executada conforme o grau de ameaça especificado no *briefing*.

7.5.1.4.2.5 Na regra acima, o alvo ameaçador deve ter a arma pintada ou adesivada nele e deverá constar expressamente no *briefing* que se trata de um alvo de maior grau de ameaça em relação aos demais.

7.5.1.4.2.6 Somente poderá ser previsto no *briefing* o engajamento em sequência defensiva quando a distância entre o posto de tiro e os alvos a serem engajados for de até 3 (três) metros.

7.6 Cobertura

7.6.1 Consiste na barreira física existente entre o competidor e os alvos a serem engajados, simulando uma barreira de proteção a ser utilizada numa situação de autodefesa.

7.6.2 Poderá ser previsto no *briefing* que o competidor, ao engajar os alvos em cobertura, deverá posicionar a sua arma antes do limite da barreira física da

cobertura, simulando uma situação de autodefesa em que um marginal poderia derrubar a sua arma com um golpe, devendo ser utilizada nesta hipótese uma barreira física ou uma linha de falta específica para esse fim, cuja aplicação da penalidade é independente da prevista na Regra 7.6.10.

7.6.3 As coberturas deverão ser utilizadas para engajar os alvos sempre que disponíveis.

7.6.4 Pelo menos um dos joelhos do competidor deverá tocar no solo quando ele estiver engajando os alvos em cobertura baixa.

7.6.5 Em nenhuma hipótese o competidor poderá abandonar uma cobertura disponível e engajar os alvos de forma exposta (descoberto) ou sair da posição de cobertura com a arma descarregada.

7.6.5.1 Para não ser considerado um abandono de cobertura disponível, a arma deverá ter uma munição inserida no interior da sua câmara.

7.6.6 Os competidores não podem cruzar ou entrar em nenhuma abertura sem primeiro engajar alvos visíveis a partir das posições de cobertura.

7.6.7 Os competidores deverão observar a Regra 3.4.7.1, no que diz respeito à exposição do seu corpo em relação aos alvos engajados em cobertura quando não for empregada a linha de falta.

7.6.7.1 Havendo linha de falta ou obstáculos físicos como limitadores das posições de cobertura, a realização dos disparos deverá ser feita com os dois pés tocando o solo, quando for o caso.

7.6.8 Ao solucionar uma pane na arma, ocorrida em uma posição de cobertura, o competidor deverá saná-la utilizando a cobertura disponível.

7.6.9 DSO não dará nenhum comando informando a violação das regras de cobertura quando forem utilizados objetos ou linhas de falta como indicadores dos limites de cobertura em cada posição de tiro.

7.6.9.1 Inexistindo objetos ou linhas de falta como indicadores dos limites de cobertura, o DSO dará o comando “Cover”, uma única vez em cada posto de cobertura, sempre que possível. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de cobertura já configurada, mas tão somente evitar a concretização da violação.

7.6.10 Atirar em uma posição de cobertura descumprindo a Regra 3.4.7.1 ensejará na aplicação de um *Procedural Error* (PE) ou na aplicação de um *Advantage in Error* (AE) quando o competidor atirar em mais de um alvo descoberto resultando numa vantagem competitiva.

7.7 Recargas em Armas Curtas

7.7.1 Há 3 (três) tipos de recargas utilizadas no Tiro Defensivo IDSC:

7.7.1.1 Recarga de Emergência.

7.7.1.2 Recarga Estilo Livre.

7.7.1.3 Recarga Tática.

7.7.2 Recarga de Emergência: É realizada quando o carregador ou o cilindro e o interior da câmara estão vazios. Trata-se da recarga em que a arma se encontra completamente vazia.

7.7.2.1 O competidor poderá iniciar a recarga tanto pela retirada do carregador inserido na arma quanto pela retirada do carregador, *jetloader* ou *moon clip* dos porta-carregadores acoplados aos cintos.

7.7.2.2 Os carregadores vazios e as capsulas vazias podem ser abandonadas, seja no chão ou em cima de algum objeto.

7.7.3 Recarga Estilo Livre: É a recarga realizada, com munição na câmara, conforme livre escolha do competidor.

7.7.3.1 Em regra, o competidor executará a recarga de munições de forma livre, salvo quando o *briefing* prever explicitamente uma Recarga Tática ou quando houver a necessidade da realização de uma Recarga de Emergência.

7.7.4 Recarga Tática: É a recarga realizada quando há munição inserida na câmara ou no cilindro do revólver e o competidor, primeiramente, retira o carregador, *jetloader* ou *moon clip* sobressalentes dos porta-carregadores acoplados aos cintos, conforme o caso, para em seguida retirar o carregador da pistola ou as cápsulas do cilindro do revólver para inserir o equipamento sobressalente.

7.7.4.1 O competidor deverá, conforme o caso, segurar o carregador retirado da pistola com a mesma mão em que realiza a recarga.

7.7.4.2 O competidor somente guardará o carregador retirado da pistola, após a realização da recarga, conforme cada caso. Se o carregador estiver vazio mesmo assim o competidor deverá guardá-lo para configurar a execução completa da recarga tática e conferir a igualdade entre os competidores.

7.7.5 O competidor não poderá abandonar, nos 3 (três) tipos de recarga, um carregador, *jetloader* ou *moon clip* com munição inserida neles, salvo quando esses equipamentos forem os causadores da pane ou mau funcionamento da arma.

7.7.5.1 Um carregador abandonado poderá ser recolhido, sem a aplicação de nenhuma penalidade, antes da realização do primeiro disparo na posição de tiro seguinte (posto de tiro).

7.7.6 A realização de uma recarga em desacordo com o *briefing* ensejará na aplicação de um *Procedural Error* (PE).

7.7.7 Realizar disparos intencionais para desperdiçar munição para ganhar uma vantagem competitiva resultará na aplicação da penalidade *Unsporting Conduct* (UC).

7.7.8 Havendo cobertura disponível, o competidor poderá iniciar a recarga em deslocamento, desde que ele não fique exposto para nenhum alvo.

7.7.9 Ao retirar o carregador da arma, o competidor deverá executar uma imediata recarga, sendo vedado, neste caso, deslocamentos sem um carregador inserido na arma.

7.7.10 As recargas obrigatórias deverão ser executadas no intervalo entre o primeiro e o último disparo.

7.8 Disparos em Movimento

7.8.1 As competições de IDSC devem prever disparos em movimento conforme a Regra 3.4.8.

7.8.2 A violação à disposição do *briefing* de realização de disparos em movimento implicará na aplicação de um *Procedural Error* (PE) quando o competidor atirar parado em um alvo, no mesmo posto de tiro.

7.8.2.1 Se o competidor atirar parado em mais de um alvo, no mesmo posto de tiro (posição), será aplicado um *Advantage in Error* (AE).

7.8.3 Os deslocamentos devem ser realizados com o dedo, visivelmente, fora do protetor do gatilho, conforme o disposto na Seção 2.4.6.

7.9 Tipos de Contagem da Pista de Tiro

7.9.1 Cada pista de tiro deverá ter o tipo de contagem a ser seguido, previamente, definido no respectivo *briefing*.

7.9.2 Existem 2 (dois) tipos de contagem no IDSC:

7.9.2.1 Limitada.

7.9.2.2 Ilimitada.

7.9.3 Contagem Limitada: É o tipo de contagem em que o competidor deverá iniciar e executar a pista com a quantidade de munições correspondente à quantidade de disparos necessários para a solução dela, devendo ser utilizada exclusivamente em competições internas ou interclubes, homologadas como nível I.

7.9.3.1 Deverá ser utilizada nas pistas de exercícios, e nas de cenários de autodefesa, em que o competidor dispõe de um quantitativo limitado de munições para resolver a situação descrita no *briefing*.

7.9.3.2 Se o competidor executar a pista com mais disparos do que o previsto, receberá a aplicação de um *Advantage in Error* (AE), pela violação da Regra 6.5.3, uma vez que evidentemente iniciou a pista com os carregadores muniados incompletos ou diferentemente do especificado no *briefing*.

7.9.3.3 Havendo mais disparos nos alvos do que o previsto, os melhores disparos serão considerados excedentes e deverão ser descartados.

7.9.4 Contagem Ilimitada: É o tipo de contagem que permite ao competidor executar quantos disparos ele desejar no alvo, desde que não viole outras regras de Tiro Defensivo IDSC.

7.9.4.1 São computados apenas os melhores resultados de cada alvos.

7.9.4.2 O competidor poderá efetuar mais disparos para melhorar o seu desempenho, se assim desejar.

7.10 Participação do DSO como Competidor

7.10.1 Os DSO's somente poderão participar das competições como atletas competidores, desde que:

7.10.1.1 Não tenha nenhum conhecimento sobre os desenhos e procedimentos requeridos para as pistas de cenários desconhecidos, quando houver.

7.10.1.2 Que realize a sua passagem de pista antes dos competidores que não fazem parte da organização da prova, sem que isso atrapalhe o seu desempenho competitivo ao atribuir, por exemplo, um tempo curto.

7.10.1.3 Haja a comunicação prévia em relação ao dia e horário em que os DSO farão a passagem de pista, a fim de possibilitar o acompanhamento, em silêncio, dos demais competidores que assim desejarem.

7.10.1.4 Sempre que possível, os DSO's deverão disparar no dia anterior da data oficial de início da competição.

7.11 Posição de Início

7.11.1 O competidor a comando do DSO se colocará na posição inicial descrita no *briefing* da pista de tiro.

7.11.2 Não havendo uma posição de início diferenciada descrita no *briefing*, o competidor se posicionará em pé com o corpo ereto, pés paralelos tocando completamente o solo e os braços deverão estar estendidos, lateralmente, ao longo do corpo em posição natural, quando de tratar de armas curtas ou, no caso de armas longas, ele deverá segurar a arma com as duas mãos, a coronha deverá tocar o competidor na altura do osso do quadril (ilíaco), protetor do gatilho direcionado para

baixo, boca do cano direcionada para o para-balas do fundo do estande e com os dedos fora do protetor do gatilho.

7.11.3 O *briefing* da pista jamais poderá exigir que o competidor saque a arma do coldre com a mão inábil (mão fraca).

7.11.4 O competidor não poderá alterar a sua posição após o comando “*standby*” e antes do sinal sonoro do *timer*.

7.11.5 Se a pista de tiro é iniciada em posição incorreta, em decorrência da falha do DSO, ela deverá ser refeita (*reshoot*).

7.11.6 Após o sinal do timer, se a posição de saída for em pé e exposta aos alvos (sem cobertura), o competidor deverá se movimentar (deslocar) lateralmente ou diagonalmente, conforme o ambiente, antes de efetuar o disparo, a fim de simular uma situação de dificuldade da visada de um agressor (saindo do “X”).

7.12 Reshoot

7.12.1 O competidor terá direito ao refazimento da pista em decorrência de falha de materiais empregados nela, erros da administração e em outras situações explicitadas neste regulamento.

7.12.2 Nas situações que resultarem no direito ao *reshoot*, o competidor somente poderá exercer esse direito se o requerer após o comando “*Range is Clear*”, anteriormente, ao início da conferência dos impactos nos alvos.

7.12.3 Um competidor que se recusar a refazer uma pista de tiro, quando determinado pelo DSO, receberá o resultado correspondente a um *miss* para cada disparo não efetuado no alvo e um *PE* para cada alvo não engajado.

7.13 Comandos na Pista

7.13.1 Os comandos na pista de tiro devem ser dados no idioma inglês, a fim de ser possível que o competidor participe de eventos de IDSC em qualquer país.

7.13.1.1 Os comandos em outras línguas são os previstos no Apêndice C8.

7.13.2 Os comandos deverão ser dados em duas línguas quando a língua oficial do país não for a inglesa.

7.13.2.1 Os comandos da pista serão dados primeiramente em inglês e em seguida, na língua oficial do país sede da competição, quando for o caso.

7.13.3 Nenhuma ajuda poderá ser dada ao competidor durante a execução da pista de tiro, salvo o disposto na Regra 7.13.4.

7.13.4 O competidor com deficiência auditiva poderá ter os comandos verbais complementados por sinais visuais ou físicos, desde que essa condição seja comunicada previamente.

7.13.5 Qualquer competidor que verbalmente ou de outra forma interferir na passagem de pista de um outro competidor será penalizado com a aplicação da *Unsporting Conduct (UC)*.

7.13.6 Ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a execução das ações comandadas pelo DSO, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do protetor do gatilho e o cano da arma deverá estar posicionado em direção ao para-balas.

7.13.7 Uma pessoa que não saiba executar corretamente os comandos de pista não poderá exercer as funções de DSO.

7.13.8 Os comandos utilizados na pista de tiro devem seguir estritamente os termos previstos neste regulamento, não sendo permitidas variações locais dos comandos.

7.13.9 Os comandos de pista aprovados são:

7.13.9.1 **“Range is Hot”** - Indica que um competidor irá iniciar uma sequência de tiro na pista e, por isso, não é permitido o ingresso ou permanência de

peças na pista de tiro, exceto o competidor, DSO e seus auxiliares, que deverão estar posicionados em segurança atrás do competidor.

7.13.9.2 “Eyes and Ears” - Indica que todos os presentes na área de tiro deverão estar com protetores visuais e auriculares, inclusive, os expectadores.

7.13.9.3 “Load and Make Ready” - O competidor deverá carregar a arma (munição na câmara) e ficar pronto ou **“Make Ready”** - O competidor deverá ficar pronto sem carregar a arma (sem munição na câmara).

7.13.9.4 “Are you Ready?” - Indaga se o competidor está pronto e se entendeu todos os requisitos da pista. Ele responderá que está pronto e que entendeu o *briefing* da pista ao indicar com um aceno de cabeça ou permanecer em silêncio por mais de 3 (três) segundos. Se ele não estiver pronto ou se tiver alguma dúvida da pista, responderá preferencialmente com um aceno negativo ou responderá **“Not Ready”**.

7.13.9.5 “Standby” - Após esse comando o competidor aguardará o sinal sonoro para iniciar a execução da sua sequência de tiro, sem mover-se antes do referido sinal.

7.13.9.6 “Finger” - Comando a ser dado quando o dedo do competidor não estiver visivelmente fora do protetor do gatilho, quando for possível.

7.13.9.7 “Muzzle” - Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de controle de cano, quando for possível.

7.13.9.8 “Cover” – Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de cobertura, quando for possível. Esse comando somente é empregado nas pistas das competições nível I, quando não houver obstáculos físicos ou linhas de falta como indicadores dos limites de cobertura.

7.13.9.9 “Reload if Required” - Comando a ser dado quando há duas ou mais pistas montadas no mesmo estande de tiro, no qual o competidor irá executá-las sequencialmente. Esse comando visa preparar o competidor para a segunda e subsequente pista.

7.13.9.10 “Stop” - Comando a ser dado quando o competidor tiver que interromper a execução da pista por algum motivo estritamente necessário. O competidor deverá parar e aguardar novas instruções do DSO.

7.13.9.11 “If You Are Finished, Unload and Show Clear” - Comando a ser dado indagando se o competidor encerrou a sua passagem na pista, no qual ele confirmará tacitamente que sim, ao posicionar a sua arma para a inspeção visual do DSO. Com o cano da arma direcionado para o para-balas, o competidor deverá remover o carregador ou os cartuchos do cilindro, conforme o caso. Deverá, em seguida, travar o *slide* ou segurá-lo aberto para a inspeção visual do DSO e aguardar os comandos seguintes. Se o competidor adiantar os procedimentos sem o comando do DSO, ele deverá refazê-los a comando e será aplicado um *Procedural Error (PE)*.

7.13.9.12 “If Clear, Slide Forward” ou “If Clear, Close Cylinder” – Comando a ser dado para que o competidor, após mostrar que a câmara está vazia, volte o ferrolho à frente deixando a janela de ejeção fechada. Se o competidor estiver atirando de revólver, o comando a ser dado é inerente a esse tipo de arma e a ação a ser executada pelo competidor é a de fechar o cilindro, após demonstrar que o revólver está vazio.

7.13.9.13 “Pull the Trigger” – Comando a ser dado para que o competidor realize o acionamento do gatilho, que compreende um disparo em seco em direção ao para-balas, se a arma estiver comprovadamente vazia. Não se trata de acionar o dispositivo de “*decocking*” e sim realizar, efetivamente, um disparo. Este comando não se aplica aos revólveres.

7.13.9.14 “Holster” – É o comando a ser dado para que o competidor guarde a sua arma curta no coldre quando a arma estiver comprovadamente vazia.

7.13.9.15 “Flag” – É o comando a ser dado para que o competidor coloque o sinalizador de segurança (*Chamber Safety Flag*) inserido na câmara de uma arma longa, quando a mesma estiver comprovadamente vazia.

7.13.9.16 “Range is Clear” – É o comando que encerra a passagem do competidor pela pista de tiro. Somente após esse comando é que o competidor, DSO e auxiliares ou outras pessoas autorizadas poderão movimentar-se para o interior da pista de tiro, a fim de realizar a conferência dos resultados e as ações necessárias para preparar a pista para a passagem do próximo competidor.

Capítulo 8 - REGRAS DE PONTUAÇÃO

8.1 Metodologia

8.1.1 A metodologia de pontuação no IDSC é baseada na conjugação da precisão com a velocidade.

8.1.2 O tempo que uma pessoa leva para responder a uma ameaça letal com sua arma é muito importante, porém a precisão é ainda mais decisiva.

8.1.3 No Tiro Defensivo IDSC, a precisão é mais relevante do que a velocidade com que o competidor corre pela pista de tiro, uma vez que não adianta o competidor errar rápido demais.

8.1.4 A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na ficha de apuração.

8.1.5 O resultado final do competidor é a soma do seu tempo de passagem na pista de tiro, acrescido dos tempos atribuídos às penalidades e aos impactos no alvo ou fora dele.

8.1.6 O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

8.2 Zonas de Pontuação

8.2.1 Existem 3 (três) zona de pontuação no alvo de papel de IDSC.

8.2.1.1 Zona Zero (Alfa): Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

8.2.1.2 Zona Dois (Bravo): Área em que os acertos geram um acréscimo de 2 (dois) segundos ao tempo final do competidor.

8.2.1.3 Zona Cinco (Charlie): Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos ao tempo final do competidor.

8.2.2 Os tiros que não acertaram nos alvos (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, desde que o alvo não possua o mínimo de disparos requeridos no *briefing* da pista de tiro.

8.2.3 Acertar um alvo não ameaçador (*no-shoot*), gera um único acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, independentemente, da quantidade de acertos nesse alvo.

8.2.4 Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

8.2.5 Nos alvos metálicos derrubáveis ou nos alvos de papel acoplados a um suporte derrubável, os acertos em qualquer lugar do alvo são computados como “Zona Zero”, quando eles caírem ou demonstrarem a sua reatividade, conforme o caso.

8.3 Impactos no Alvo

8.3.1 Na vida real, um projétil que atinja uma ameaça letal com uma parte dele terá um efeito praticamente insignificante e, por isso, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da linha de pontuação é computada com o acréscimo dos segundos de maior valor.

8.3.2 Um projétil que apenas atinja a borda de uma zona vital que está sendo engajada não poderá ser considerado, efetivamente, como impeditivo à ameaça. Por esse motivo, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da borda do alvo fora das áreas de pontuação são pontuados como “*misses*”.

8.3.2.1 A regra acima também se aplica aos alvos “*no-shoot*”. Para que seja considerado acerto no alvo não ameaçador e se aplicar a penalização correspondente, toda a marca do projétil deverá estar no alvo.

8.3.3 Os disparos que não atingirem o alvo são computados como “*misses*”, desde que o alvo não possua o mínimo de disparos requeridos no *briefing* da pista de tiro.

8.3.4 Atingir um alvo *no-shoot* com vários disparos não gera vários acréscimos ao tempo final do competidor (*NS*).

8.3.5 Os alvos *no-shoot* quando sobrepostos aos alvos ameaçadores são considerados intransponíveis (*hard cover*).

8.3.5.1 Considera-se um alvo *no-shoot* sobreposto, aquele alvo que estiver afixado diretamente no alvo ameaçador, impedindo a visualização do impacto no alvo ameaçador sem a sua remoção ou interferência na construção da pista.

8.3.6 Os alvos *no-shoot* que estiverem posicionados distantes dos alvos ameaçadores, possibilitando uma fácil verificação dos impactos sem mexer na estrutura da pista, são considerados transponíveis (*soft cover*).

8.3.6.1 O acerto de um disparo em um alvo *no-shoot* transponível que também atingir um alvo ameaçador será computado normalmente nos dois alvos.

8.4 Empates na Competição

8.4.1 Os empates não poderão ser decididos por sorteios.

8.4.2 Havendo empates na competição, o vencedor será aquele competidor que tiver realizado o menor tempo na pista 01 (*stage one*) da competição e não na primeira pista que tiver iniciado a prova.

8.4.2.1 Permanecendo o empate também na pista 01, será verificado o menor tempo na pista 02, e assim sucessivamente, quando for o caso.

8.4.2.2 Permanecendo o empate em todas as pistas, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de disparos na “Zona Zero”, começando pela pista 01, e assim sucessivamente. Persistindo, o critério será pela maior idade.

8.5 Estágios Não Completados

8.5.1 Quando o competidor não concluir, por qualquer motivo, uma pista de tiro iniciada por ele, o resultado será computado como *Incomplete Stage (IS)* da seguinte forma:

8.5.1.1 Será computado o tempo marcado no *timer*, caso o competidor tenha efetuado algum disparo. Se ele não tiver disparado, o tempo do *timer* será anotado na ficha como “0:00”.

8.5.1.2 Se o competidor tiver efetuado algum disparo, será verificado também se ele atendeu ou não o limite de tempo para a execução do primeiro disparo.

8.5.1.3 Em seguida, haverá a conferência dos alvos e serão anotados os resultados dos respectivos impactos nos alvos, os “*misses*” e as penalidades pela falta de engajamento dos alvos, além de outras penalidades cabíveis, se for o caso.

8.5.2 Se o competidor desistir ou abandonar uma competição em que ele tenha iniciado, todos os seus resultados serão descartados e o seu nome aparecerá no final da classificação com o indicativo “*IS*”.

8.6 Verificação da Pontuação e Contestação

8.6.1 Após o comando do *DSO* “*Range is Clear*”, o competidor ou pessoa por ele designada será autorizado a acompanhar a apuração dos alvos.

8.6.2 O competidor ou pessoa por ele designada que não fiscalizar um alvo durante o processo de apuração não terá o direito de contestar posteriormente os resultados de apuração daquele alvo ou conjunto de alvos.

8.6.3 Havendo contestação da pontuação ou penalidade, o competidor deverá apelar, imediatamente, ao *DSO*, antes que alvo em questão seja obreado, rearmado ou pintado, conforme o caso.

8.6.4 Os alvos que tiverem a sua contagem questionada deverão ser imediatamente retirados da pista.

8.6.5 O competidor e o *DSO* deverão assinar o alvo e indicar com clareza quais impactos estão sendo contestados e de qual pista o alvo faz parte.

8.6.6 Contestações intempestivas não serão apreciadas.

8.6.7 Caso o *DSO* não acate a contestação e o competidor não concorde com essa decisão, ele poderá apelar para o *DSO Chief* e depois para o *DSO Master* para a apreciação da contestação.

8.6.8 Se a contestação não for procedente, será aplicado um *Procedural Error (PE)* pelo atraso ocasionado na pista de tiro.

8.6.9 São admissíveis quaisquer meios de prova, que poderão ser apreciadas pelo *DSO Master*, cuja decisão final é soberana, salvo se tiver sido designada uma Comissão Recursal para esse fim.

8.6.10 A apreciação do *DSO Master* é o último grau recursal e, por isso, não é permitida nenhuma outra contestação a respeito dessa decisão final, exceto quando existir uma Comissão Recursal previamente designada.

8.6.11 O *NC* poderá designar uma Comissão Recursal, composta por 3 (três) *DSO's* experientes, para atuar como último grau recursal nas competições nacionais e internacionais homologadas como níveis III e IV.

8.6.12 O competidor deverá permanecer no local da competição até o término dela, a fim de garantir o seu direito de contestação e realizar o *reshoot* da pista, quando houver necessidade de sanar alguma divergência ou erro na apuração de alguma pista.

8.6.13 Se houver algum erro na divulgação prévia do resultado final, é de responsabilidade do competidor contestar, por escrito, os resultados prévios, no tempo máximo estipulado previamente pelo *MD*, que jamais deverá ser inferior a 30 (trinta) minutos.

8.6.14 Após a publicação do resultado final e o não registro do protesto, tempestivamente, será considerada intempestiva quaisquer reclamações posteriores.

8.6.15 As contestações e protestos somente serão apreciados quando precedidas do pagamento da taxa de protesto, correspondente ao mesmo valor da taxa de inscrição na competição.

8.6.16 Caso a contestação e protestos sejam acolhidos, o valor da taxa de protesto será restituído ao competidor.

8.6.17 Se a contestação e protestos não forem acolhidos, os valores arrecadados com as taxas de protesto serão doados para alguma instituição de caridade idônea.

8.7 Planilha de Apuração

8.7.1 O DSO da pista deverá lançar todas as informações no sistema eletrônico ou na planilha (ficha) de apuração de cada competidor antes de escrever o seu nome e assiná-la.

8.7.2 O competidor deverá assinar a ficha no local indicado, após a assinatura do DSO.

8.7.3 Assinaturas eletrônicas são permitidas, desde que autorizada pela IDSC ou pelo seu representante nacional (NC).

8.7.4 O preenchimento dos dados relativos ao tempo deve ser registrado com duas casas decimais.

8.7.5 Será de responsabilidade de cada competidor atestar sua pontuação com a rubrica na ficha de apuração.

8.7.6 A rubrica do competidor na ficha caracteriza o aceite dos dados constantes nela.

8.7.7 Caso sejam necessárias correções de anotações na ficha, deverá ser feito um traço em cima dos dados a serem desconsiderados e ao lado dele deverá ser feita a anotação correta dos dados com as rubricas do DSO e do competidor ao lado, quando for possível. Não sendo possível aproveitar a ficha, deverá ser preenchida uma nova.

8.7.8 Caso o competidor se recuse a rubricar a ficha, por qualquer razão, a questão será levada ao conhecimento do *DSO Master*.

8.7.8.1 Se o *DSO Master* entender que a pista de tiro foi conduzida e apurada corretamente, a ficha não assinada será apresentada normalmente para a inclusão no resultado final da competição, com essa observação anotada.

8.7.9 No caso de perda ou indisponibilidade da planilha original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico idôneo utilizado pela IDSC poderá ser aceito.

8.7.10 Se a cópia da ficha do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico estiver indisponível ou é julgada ilegível, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro.

8.8 Dúvidas da Arbitragem

8.8.1 Não é permitido o uso de qualquer meio auxiliar para verificar se um disparo tocou ou não a linha ou a borda de um alvo, exceto pelo *DSO Master* ou Comissão Recursal, quando houver, ao examinarem as contestações interpostas.

8.8.2 Uma ruptura radial não deve ser considerada para atribuir uma pior pontuação ao competidor.

8.8.3 Se o *DSO* tiver fundadas dúvidas na aferição dos impactos no alvo ou na aplicação de penalidades, será atribuído o melhor resultado para o competidor.

8.8.4 São admissíveis quaisquer meios de prova, mas a decisão final será tomada de acordo com o livre convencimento da arbitragem.

8.8.5 A arbitragem não fomentará a utilização de vídeos, mas poderá analisar as imagens produzidas pelos competidores, se houver conveniência.

Capítulo 9 – PENALIDADES

9.1 *Procedural Error (PE)*

9.1.1 É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos no *briefing* da pista de tiro ou incorrer na violação de uma norma geral constante deste regulamento.

9.1.2 É aplicado para cada tipo de infração cometida em um posto ou posição de tiro, salvo quando se tratar da falta de engajamento de alvos, cuja penalidade é aplicada para cada alvo não engajado, conforme a Regra 7.5.12.

9.1.2.1 É vedada a aplicação de mais de uma penalidade para a mesma conduta violada em um mesmo posto de tiro, devendo ser aplicada, neste caso, somente a penalidade mais gravosa.

9.1.3 A aplicação de cada *PE* gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do competidor.

9.1.4 Para sinalizar a quantidade de *PE* a ser aplicada, o *DSO* utilizará os dedos da mão esquerda, quando estiver com o *timer* acoplado ao punho, ou levantará a mão livre e sinalizará com os dedos, quando estiver segurando o *timer* com a outra mão. A forma indicativa a ser adotada deverá ser, previamente, combinada entre o *DSO* e o seu auxiliar que estiver preenchendo a planilha.

9.1.5 Exemplos específicos, não limitados, de aplicação da penalidade *PE*:

9.1.5.1 Realizar disparos parado em um alvo quando o *briefing* prever a realização de disparos em movimento.

9.1.5.2 Executar incorretamente uma sequência ou prioridade defensiva, conforme a previsão do *briefing*.

9.1.5.3 Atirar descoberto em um alvo visível de um mesmo posto de cobertura, quando for o caso de não utilização da linha de falta.

9.1.5.4 Sair de uma posição de cobertura com a arma descarregada.

9.1.5.5 Atirar em um alvo além do limite da linha de falta, devendo ser considerada em relação à cada tipo de infração.

9.1.5.6 Deixar de realizar uma recarga obrigatória ou realizá-la incorretamente.

9.1.5.7 Ingressar no interior da pista de tiro sem autorização, desde que não tenha sido dado o comando "*Range is Hot*", sendo que nesta hipótese será atribuído um DQ.

9.1.5.8 Atrasar o andamento da pista, nas situações especificadas neste regulamento.

9.1.5.9 Interferir indevidamente nos materiais e equipamentos da pista de tiro.

9.1.5.10 Deixar de engajar o alvo.

9.1.5.11 Realizar os procedimentos de checagem da arma na pista antes do comando do *DSO*.

9.1.5.12 Não realizar uma recarga ao retirar um carregador da arma, quando estiver disparando em uma pista de tiro com pistola.

9.2 Advantage in Error (AE)

9.2.1 Penalidade aplicável quando a violação resultar numa vantagem competitiva em que a aplicação do *PE* se mostra insuficiente.

9.2.2 A aplicação de cada *AE* gera um acréscimo de 12 (doze) segundos ao tempo final do competidor.

9.2.3 Para sinalizar a quantidade de *AE* a ser aplicada, o *DSO* utilizará os dedos da mão direita, quando estiver com o *timer* acoplado ao punho, ou abaixará a mão livre e sinalizará com os dedos, quando estiver segurando o *timer* com a outra mão.

9.2.4 Casos específicos de aplicação da penalidade *AE*:

9.2.4.1 Iniciar uma pista com os carregadores municiados incompletos ou com quantidades de munições diferentemente do especificado no *briefing*.

9.2.4.2 Atirar em mais de um alvo além do limite da linha de falta, devendo ser considerada em relação à cada tipo de infração.

9.2.4.3 Atirar descoberto em mais de um alvo visível de um mesmo posto de cobertura sem a utilização de linha de falta.

9.2.4.4 Atirar parado em mais de um alvo, quando estiver no mesmo posto de tiro (posição de tiro), caso o *briefing* preveja a realização de disparos em deslocamento para aquele posto.

9.2.4.5 Fazer mais disparos do que o previsto no *briefing* numa pista de contagem limitada. Não se aplica neste caso a penalidade prevista na Regra 9.2.4.1, tendo em vista que a realização dos disparos excedentes é decorrente da violação

da referida regra e, por isso, não se aplica duas penalidades pelo cometimento de uma mesma infração.

9.3 *Unsporting Conduct (UC)*

9.3.1 Penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de IDSC.

9.3.2 Não se aplica às condutas em que a violação tenha ocorrido em decorrência de atos não intencionais praticados pelo competidor.

9.3.3 A aplicação de cada *UC* gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.

9.3.4 Exemplos específicos, não limitados, para a aplicação da penalidade *UC*:

9.3.4.1 Realizar disparos intencionais para desperdiçar munição para ganhar uma vantagem competitiva.

9.3.4.2 Interferir verbalmente ou de qualquer outra forma na passagem de pista de um outro competidor.

9.3.4.3 Ofender verbalmente um outro competidor ou membro da organização da competição.

9.3.4.4 Jogar objetos e equipamentos no chão como forma de demonstrar descontentamento com alguma situação.

9.3.4.5 Deixar cair ou deslocar, intencionalmente, seu equipamento de proteção individual durante a execução da pista de tiro, afim de conseguir um *reshoot*.

9.4 *Tempo do Primeiro Disparo Excedido (FS)*

9.4.1 Penalidade aplicável quando o competidor exceder o limite de tempo previsto para o primeiro disparo (*First Shot*).

9.4.2 O tempo do primeiro disparo realizado será acrescido ao tempo final do competidor, quando ele não realizar esse disparo dentro do limite de tempo estipulado no *briefing*.

9.4.2.1 Não se aplica qualquer outra penalidade pelo fato do competidor exceder o tempo do primeiro disparo.

9.5 Desclassificação (DQ)

9.5.1 O competidor que violar uma regra de segurança será desclassificado da competição.

9.5.2 Um competidor desclassificado não participará de nenhuma outra atividade de tiro no local de competição até o término da prova.

9.5.3 O competidor que tiver a intenção de interpor um recurso contra a aplicação de um DQ, deverá manifestar essa intenção, imediatamente, após o comando "*Range is Clear*".

9.5.3.1 Manifestações de vontade intempestivas não serão apreciadas.

9.5.3.2 O competidor que manifestar a intenção de interpor um recurso contra a aplicação do DQ, terá o prazo de 30 (trinta) minutos para apresentar o seu recurso, por escrito, acompanhado do pagamento da taxa recursal prevista na Regra 8.6.15.

9.5.4 O DSO deverá anotar na ficha de apuração a expressão "DQ", relatando os motivos que resultaram na desclassificação do competidor e o horário do marco inicial da contagem do prazo recursal, caso o competidor tiver manifestado, tempestivamente, a sua intenção de contestação.

9.5.5 O DSO Master deverá ser informado, na maior brevidade possível, os casos de aplicação de DQ, a fim de tomar as providências decorrentes necessárias.

9.5.6 A pontuação do competidor não deverá ser excluída do resultado da competição, enquanto estiver pendente a análise do recurso interposto.

9.5.7 Exemplos específicos, não limitados, de aplicação do DQ:

9.5.7.1 Desobedecer às regras de segurança do local, incluindo aquelas regras não relacionadas diretamente com a atividade de tiro, tal como dirigir perigosamente dentro das instalações da entidade anfitriã do evento.

9.5.7.2 Falsificar ou adulterar as planilhas de apuração ou qualquer outro documento, assim como qualquer alvo utilizado na competição.

9.5.7.3 Ameaçar, agredir ou ter qualquer comportamento hostil grave contra qualquer pessoa presente no local de competição.

9.5.7.4 Estar sob influência de álcool, drogas ilícitas ou medicamentos que interfiram na sua coordenação física ou mental.

9.5.7.5 Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva.

9.5.7.6 Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo.

9.5.7.7 Manusear munição “viva” ou “falsa” (*dummies / snap caps*) na Área de Segurança.

9.5.7.8 Realizar um disparo involuntário, ainda que seja em direção ao para-balas.

9.5.7.9 Realizar um disparo que passe sobre o para-balas ou sobre as bermas da pista.

9.5.7.10 Realizar um disparo em um alvo metálico em distância inferior à permitida.

9.5.7.11 Violar as regras de controle de cano e de dedo.

9.5.7.12 Deixar cair uma arma carregada.

9.5.7.13 Deixar cair uma arma descarregada na pista, após o comando “*Range is Hot*”.

9.5.7.14 Deixar cair uma arma descarregada, fora da pista, mais de uma vez.

9.5.7.15 Manter uma arma com o carregador inserido nela sem autorização do DSO.

9.5.7.16 Recuperar por conta própria uma arma caída.

9.5.7.17 Utilizar munições traçantes, explosivas, perfurantes de blindagens (*metal piercing*) ou incendiárias.

Capítulo 10 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

10.1 Atribuições

10.1.1 Match Director (MD): É o responsável pela administração geral da competição, designado pela organização anfitriã e aprovado pelo AC, quando se tratar de competições do nível II, ou pelo NC, quando se tratar dos níveis III e IV.

10.1.1.1 Compete ao MD a administração de todo o pessoal de apoio e dos serviços oferecidos na competição.

10.1.1.2 A montagem de pista, *squads* e toda a logística da prova está sob a sua coordenação, em estrita observância às normas da IDSC.

10.1.1.3 É a autoridade desportiva máxima de uma competição, no que diz respeito à logística da competição, desde que não interfira na parte técnica (regras), cuja competência é do DSO Master.

10.1.2 Defensive Shooting Officer Master (DSO Master): É o responsável pela parte técnica da competição, sendo a pessoa garantidora da observância deste regulamento.

10.1.2.1 É responsável por gerenciar todas as pessoas e atividades praticadas dentro de toda a área de tiro, incluindo a segurança e operação de todas as pistas de tiro.

10.1.2.2 Todas as desqualificações (DQ) da competição e contestações contra a arbitragem devem ser submetidas à sua apreciação.

10.1.2.3 É responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.

10.1.2.4 Possui autoridade sobre todos os DSO's com exceção do MD que não estiver participando da prova como competidor.

10.1.2.5 É indicado pelo MD nas competições homologadas como nível I, sendo que nas competições dos níveis II e III, a nomeação está sujeita à prévia aprovação ou designação do NC.

10.1.2.6 É o responsável pela aplicação de qualquer penalidade aos membros do *staff*, devendo realizar a comunicação deste fato, por escrito, ao *NC*.

10.1.3 Defensive Shooting Officer Chief (DSO Chief): É o auxiliar direto do *DSO Master* para atuar como seu assistente nas atividades relacionadas à segurança, falha nos equipamentos, uniformização de condutas, separação dos *squads* e desqualificações (DQ).

10.1.3.1 É a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na pista de tiro ou conjunto de pistas, sob sua supervisão, desde que esteja em consonância com as ordens emanadas do *DSO Master*.

10.1.4 Defensive Shooting Officer (DSO): É o principal responsável pela manutenção de um ambiente seguro na competição, tendo a atribuição de supervisionar o competidor, antes, durante e depois de sua passagem pela pista de tiro.

10.1.4.1 É responsável por emitir os comandos, dar as instruções da pista, operar o *timer*, assinalar as penalidades e registrar o tempo e outras informações contidas nas planilhas de apuração dos competidores.

10.1.4.2 É indicado pelo *MD* nas competições homologadas como nível I, sendo que nas competições dos níveis II e III, a nomeação está sujeita à prévia aprovação ou designação do *NC*.

10.1.5 Assistentes: São as pessoas designadas para prestar o apoio logístico na competição, à cargo da organização anfitriã.

10.1.5.1 São atividades de apoio logístico:

10.1.5.1.1 Coleta e reposição das fichas de apuração;

10.1.5.1.2 Transporte de água ou refrescos para atender o *staff* das pistas de tiro;

10.1.5.1.3 Distribuição e reposição de alvos, obreias, grampeadores, grampos, canetas, pranchetas, dentre outros;

10.1.5.1.4 Inserir os resultados contidos nas planilhas de apuração no *software* de IDSC, quando disponível.

Capítulo 11: ÍNDICE REMISSIVO-ALFABÉTICO

ASSUNTO	PRINCIPAIS REGRAS
Advantage in Error (AE)	9.2.
Alvo Metálico	2.4.4.2; 2.4.10; 2.4.10.1; 2.4.10.2; 2.4.10.3; 3.4.3.2; 3.4.3.3; 3.4.13.2; 3.4.13.2.1; 3.4.13.2.2; 5.2.3; 5.2.4; 5.2.5; 5.2.7; 5.4; 5.4.1; 5.4.2; 5.4.2.2; 5.4.2.3; 5.4.2.4; 5.4.4.2; 8.2.5; 9.5.7.10.
Alvo de Papel	3.4.3.1; 3.4.3.2; 3.4.3.4; 3.4.3.5; 5.3; 5.3.1; 5.3.4; 5.3.11; 7.5.1.3; 8.2.1; 8.2.4.
Alvo não Ameaçador (<i>no-shoot</i>)	3.4.13.1; 3.4.14.3; 5.2.6; 5.3.7; 5.4.2.3; 8.2.3; 8.3.2.1; 8.3.4; 8.3.5; 8.3.5.1; 8.3.6; 8.3.6.1.
Arma Carregada	2.1.8; 2.2.1; 2.4.2.1; 2.4.7.2; 2.4.8.1; 2.4.8.2; 2.4.8.3; 2.4.8.4; 2.4.11.4; 6.1.5.1; 6.1.5.2; 6.1.9; 7.6.5.1; 9.4.7.12.
Arma Descarregada	2.4.1.2; 2.4.1.3; 2.4.2.1; 2.4.7.1; 2.4.8.1; 2.4.8.3; 2.4.8.4; 2.4.11.4; 6.2.3; 6.2.6.1; 6.2.6.2; 7.6.5; 9.5.7.13; 9.5.7.14.
Barreira de Visão	3.4.14; 3.4.14.1; 3.4.14.2; 3.4.14.3; 4.1.3.
Carregador	2.4.1.2; 2.4.3.1; 2.4.7.3; 4.1.6.1; 6.2.3; 6.3.2; 6.3.6; 6.3.13; 6.3.14; 6.3.15; 6.5; 7.7.5; 9.1.5.12.
Cinto	6.5.5; 6.5.12; 6.8.7; 6.8.8.4; 6.9; 6.9.2.1.
Cobertura	3.4.7; 3.4.7.1; 3.4.7.2; 3.4.7.3; 3.4.8.1; 3.4.10.1; 7.6; 7.6.3; 7.6.8; 7.6.9; 7.7.9.

ASSUNTO	PRINCIPAIS REGRAS
Coldre	2.4.1.2; 2.4.5.2; 6.8; 7.11.3; 7.13.9.13.
Compensador	6.2.1.
Desclassificação (DQ)	2.1.6; 2.4.2.8; 2.4.3.5; 2.4.6.2; 2.4.8.3; 2.4.8.4; 2.4.9.7; 2.4.15.1; 3.5.8; 4.2.8.6; 6.1.11; 9.1.5.7; 9.5; 9.5.3.2; 9.5.7. 10.1.2.2
Engajamento	3.1.4.4; 3.4.4.1; 3.4.4.2; 3.4.10.1; 7.5.1; 7.6.3; 7.6.5; 7.12.3; 9.1.2; 9.1.5.10.
Fatiamento	3.4.10.1; 7.5.1.4.1.1.
Linha de Falta	3.4.9; 7.6.2; 7.6.9.
Miras	2.4.4; 6.3.1; 6.7.
Peso Mínimo do Gatilho	6.2.6.
Prioridade Defensiva (DP)	3.4.4.1; 3.4.10.1; 7.5.1.4.1.
Procedural Error (PE)	9.1.
Recarga	3.4.15; 6.5.5; 7.7.
Recurso	9.5.3; 9.5.3.2; 9.5.6.
<i>Red Dot</i>	6.2.3.1; 6.2.3.2; 6.7.1.2.
Regras de Segurança	Capítulo 2.
<i>Reshoot</i>	2.4.9.8; 2.4.9.8.1; 3.5.4; 3.5.7; 5.2.7; 5.3.9; 5.3.10.2; 5.4.3.9; 5.4.3.11; 5.4.4.3; 7.11.5; 7.12; 8.6.12; 9.3.4.5.
Sequência Defensiva (DS)	3.4.4.2; 7.5.1.4.2.
<i>Sweeping</i>	2.4.5.2
Taxa Recursal	8.6.15; 8.6.16; 8.6.17; 9.4.3.2.
Tempo do Primeiro Disparo (FS)	3.4.6; 9.4.
Traje de Ocultação	6.11.
Unsporting Conduct (UC)	9.3.
Usinagem	6.3.1; 6.3.17.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.1 - HARD PISTOL (HP)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Sim. (a)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 in) – (b)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (c)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(b) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).

(c) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.2 - CLASSIC PISTOL (CL)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19) – Monofilares (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Sim. (b)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 in) – (c)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (d)

Observações:

- (a) As armas devem ser baseadas ou lembrar visivelmente os contornos e o perfil do projeto 1911.
- (b) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.
- (c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).
- (d) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.3 – OPTIC PISTOL (OP)

1.	Calibres:	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Sim (a)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim (b)
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 in) – (c)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (d)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(b) Ver Regras 6.7.1.2 e 6.7.3.

(c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).

(d) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.4 – CUSTOM PISTOL (CP)

1.	Calibres:	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Sim (a)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim (b)
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(c)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 in) – (d)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (e)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(b) Ver Regras 6.7.1.2 e 6.7.3.

(c) Não é permitida a utilização de supressores de som e *laser*, sendo permitida a utilização de compensadores originais de fábrica e furos no ferrolho.

(d) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6)

(e) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.5 – SOFT PISTOL (SP)

1.	Calibres	Inferiores ao 9 mm (9x19) Luger - Fogo central
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	90
4.	Caixa de Checagem	Sim. (a)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 in) – (b)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (c)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(b) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6)

(c) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.6 – MINI PISTOL (MP)

1.	Calibres	Igual ou acima de .32 Auto
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	80
4.	Caixa de Checagem	Não
5.	Tamanho máximo do cano	2.80"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (a)

Observações:

(a) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.7 – RIMFIRE PISTOL (RP)

1.	Calibres	.22 LR (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	Não se aplica
4.	Caixa de Checagem	Sim. (b)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 in) – (c)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (d)

Observações:

(a) Os competidores que atirarem com armas do calibre .22 LR serão agrupados no mesmo *squad*, a fim de facilitar a logística de colocação de alvos metálicos compatíveis com as divisões *rimfire*.

(b) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6)

(d) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.8 – LARGE REVOLVER (LR)

1.	Calibres	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Não se aplica
5.	Tamanho mínimo do cano da arma	6.0"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Sim (a)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não se aplica
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (a)

Observações:

- (a) Não é permitida a utilização de supressores de som e *laser*, sendo permitida a utilização de compensadores originais de fábrica.
- (b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS**A1.9 – HARD REVOLVER (HR)**

1.	Calibres	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 <i>lbs.</i>): Ação dupla ou 1.36 kg (3 <i>lbs.</i>): Ação Simples
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Não se aplica
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Até 6.0"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não se aplica
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 <i>in.</i>) – (a)

Observações:

(a) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.10 – CUSTOM REVOLVER (CR)

1.	Calibres	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Não se aplica
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Até 6.0"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(a)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não se aplica
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (b)

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som e *laser*, sendo permitida a utilização de compensadores originais de fábrica.

(b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.11 – MINI REVOLVER (MR)

1.	Calibres	Qualquer um de fogo central
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho:	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fator mínimo de potência	90
4.	Caixa de Checagem	Não
5.	Tamanho máximo do cano	2.0"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não se aplica
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (a)

Observações:

(a) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A1 – HANDGUN DIVISIONS

A1.12 – RIMFIRE REVOLVER (RR)

1.	Calibres:	.22 LR (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	Não se aplica
4.	Caixa de Checagem	Não
5.	Tamanho máximo do cano da arma	6.5"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não se aplica
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (b)

Observações:

- (a) Os competidores que atirarem com armas do calibre .22 LR serão agrupados no mesmo *squad*, a fim de facilitar a logística de colocação de alvos metálicos compatíveis com as divisões *rimfire*.
- (b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A2 – SHOTGUN DIVISIONS

A2.1 – PUMP SHOTGUN (PS)

1.	Calibre mínimo	20 ga
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	480
4.	Tamanho máximo do cano da arma	24"
5.	Capacidade máxima do tubo de recarga	8 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, ports, choque	Não
8.	Modificações permitidas	(a)
9.	Modificações não permitidas	(b)
10.	Blindagem contra o calor do cano	Sim
11.	Tipos de munições / cartuchos e distâncias	(c)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (d)

Observações:

(a) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha da arma.

(b) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos

na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.

- (c) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas. Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos do tipo *slugs* e 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos do tipo *bird e buckshot*.
- (e) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor.
- (f) Divisão restrita às espingardas por ação corredeira (*pump*).

APÊNDICE A2 – SHOTGUN DIVISIONS

A2.2 – SEMIAUTO SHOTGUN (SS)

1.	Calibre mínimo	20 ga
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	480
4.	Tamanho máximo do cano da arma	24"
5.	Capacidade máxima do tubo de recarga	8 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, ports, choque	Não
8.	Modificações permitidas	(a)
9.	Modificações não permitidas	(b)
10.	Blindagem contra o calor do cano	Sim
11.	Tipos de munições / cartuchos	(c)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (d)

Observações:

(a) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha da arma.

- (b) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.
- (c) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas. Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos do tipo *slugs* e 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos do tipo *bird e buckshot*.
- (d) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor.
- (e) Divisão restrita às espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).

APÊNDICE A3 – CARBINE DIVISIONS

A3.1 – CARBINE (CA)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	320
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Capacidade do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	(c)
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	(e)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (f)

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som, *laser* e compensadores (*muzzle brake*), sendo permitida a utilização de *flash hiders* originais de fábrica.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.).

- (c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.
- (d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.
- (e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.
- (f) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 *in.*) em relação ao corpo do competidor.

APÊNDICE A3 – CARBINE DIVISIONS

A3.2 – OPTIC CARBINE (OC)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	320
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Somente <i>Red Dot</i>
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	(c)
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	(e)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (f)

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som e *laser*, sendo permitida a utilização de compensadores (*muzzle brake*), desde que o compensador não seja maior do que uma polegada de diâmetro e três polegadas de comprimento, medidos a partir da boca do cano do até o final do compensador.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.).

- (c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.
- (d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confiram uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.
- (e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.
- (f) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor.

APÊNDICE A3 – CARBINE DIVISIONS

A3.3 – PISTOL CALIBER CARBINE (PC)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	(c)
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	(e)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (f)

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores, furos e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.).

- (c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.
- (d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.
- (e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.
- (f) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor.

APÊNDICE A3 – CARBINE DIVISIONS

A3.4 – PISTOL CALIBER OPTICAL CARBINE (PCO)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Somente <i>Red Dot</i>
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	(c)
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	(e)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (f)

Observações:

- (a) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.
- (b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.).

- (c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.
- (d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.
- (e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.
- (f) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 *in.*) em relação ao corpo do competidor.

APÊNDICE A3 – CARBINE DIVISIONS

A3.5 – SHOTGUN CALIBER CARBINE (SC)

1.	Calibre	12 ga
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	400
4.	Tamanho máximo do cano da arma	24"
5.	Capacidade máxima do carregador	6 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	(a)
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	(c)
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	(e)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (f)

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para

cartuchos do tipo *slugs* e 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos do tipo *bird* e *buckshot*.

(c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.

(d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.

(e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(f) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor.

APÊNDICE A3 – CARBINE DIVISIONS

A3.5 – RIMFIRE CARBINE (RC)

1.	Calibres	.22 LR (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	Não se aplica
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(b)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(c)
9.	Modificações permitidas	(d)
10.	Modificações não permitidas	(e)
11.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (f)

Observações:

(a) Os competidores que atirarem com armas do calibre .22 LR serão agrupados no mesmo *squad*, a fim de facilitar a logística de colocação de alvos metálicos compatíveis com as divisões *rimfire*.

(b) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores e *laser*, sendo permitida a utilização do *flash hider* originais de fábrica.

- (c) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.).
- (d) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.
- (e) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.
- (f) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor.

APÊNDICE A4 – MULTIGUN DIVISIONS

A4.1 – HEAVY MULTIGUN (HE)

1.	Calibres mínimos	Rifles: .223 / 5.56 Espingardas: 20 ga Pistolas: 9 mm Luger (9x19)
2.	Pesos mínimos da puxada do gatilho	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 320 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos dos canos das armas	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(b)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	(c)
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (d) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(f)

13.	Tipos de munições / cartuchos	(g)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (h)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(b) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).

(d) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(e) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(f) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser

previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos de rifles e do tipo *slugs*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 9 (nove) metros (9.84 yd.).

(g) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(h) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

(i) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(j) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corretiva (*pump*).

APÊNDICE A4 – MULTIGUN DIVISIONS

A4.2 – OPTIC MULTIGUN (OM)

1.	Calibres mínimos	Rifles: .223 / 5.56 Espingardas: 20 ga Pistolas: 9 mm Luger (9x19)
2.	Pesos mínimos da puxada do gatilho	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 320 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos dos canos das armas	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	(b)
7.	Compensadores, supressores de som, laser	(c)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	(d)
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (f) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(g)

13.	Tipos de munições / cartuchos	(h)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (i)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regras 6.2.3 e 6.2.3.1.

(b) É permitida a utilização de miras *red dot* nos rifles e miras mini *red dot* nas pistolas.

(c) Não é permitida a utilização de supressores de som e *laser*, sendo permitida a utilização de compensadores (*muzzle brake*), exclusivamente para os rifles, desde que o compensador não seja maior do que uma polegada de diâmetro e três polegadas de comprimento, medidos a partir da boca do cano do até o final do compensador.

(d) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).

(e) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(f) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir

contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(g) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos de rifles e do tipo *slugs*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 9 (nove) metros (9.84 yd.).

(h) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(i) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

(j) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(k) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).

(l) Nos países em que não é permitida a utilização dos rifles contemplados nesta divisão, poderá haver a substituição pelos rifles utilizados nas divisões *Hard Multigun* (HM) e *Pistol Caliber Carbine* (PC), sendo que neste caso os resultados serão considerados somente para o *ranking* desses países.

APÊNDICE A4 – MULTIGUN DIVISIONS

A4.3 – HARD MULTIGUN (HM)

1.	Calibres mínimos	Rifles: 9 mm Luger (9x19) Espingardas: 20 ga Pistolas: 9 mm Luger (9x19)
2.	Pesos mínimos da puxada do gatilho:	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 125 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos do cano	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	(b)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	(c)
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (d) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8

12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(f)
13.	Tipos de munições / cartuchos	(g)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (h)

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(b) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores, furos no ferrolho e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).

(d) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(e) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(f) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os

tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos do tipo *slugs*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 9 (nove) metros (9.84 yd.).

(g) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(h) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

(i) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(j) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corretiva (*pump*).

APÊNDICE A4 – MULTIGUN DIVISIONS

A4.4 – HARD OPTIC MULTIGUN (HOM)

1.	Calibres mínimos	Rifles: 9 mm Luger (9x19) Espingardas: 20 ga Pistolas: 9 mm Luger (9x19)
2.	Pesos mínimos da puxada do gatilho:	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 125 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos do cano	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	(b)
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	(c)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	(d)
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (f) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8

12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(g)
13.	Tipos de munições / cartuchos	(h)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (i)

Observações:

- (a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.
- (b) É permitida a utilização de miras *red dot* nas carabinas e miras mini *red dot* nas pistolas.
- (c) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores, furos no ferrolho e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.
- (d) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).
- (e) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.
- (f) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

- (g) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos do tipo *slugs*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 9 (nove) metros (9.84 yd.).
- (h) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.
- (i) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.
- (j) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.
- (k) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).

APÊNDICE A4 – MULTIGUN DIVISIONS

A4.5 – RIMFIRE MULTIGUN (RM)

1.	Calibres:	Rifles: 22 LR (a) Espingardas: 12 ga Pistolas: .22 LR (a)
2.	Pesos mínimos da puxada do gatilho:	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: Não se aplica Espingardas: 480 Pistolas: Não se aplica
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (b)
5.	Tamanhos máximos do cano	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho	(c)
8.	Funil (magwell)	(d)
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (f) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8

12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(g)
13.	Tipos de munições / cartuchos	(h)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (i)

Observações:

(a) Os competidores que atirarem com armas do calibre .22 LR serão agrupados no mesmo *squad*, a fim de facilitar a logística de colocação de alvos metálicos compatíveis com as divisões *rimfire*.

(b) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

(c) Não é permitida a utilização de supressores de som, compensadores, furos no ferrolho e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(d) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total. (Regra 6.3.6).

(e) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(f) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir

contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(g) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros (9.84 yd.) para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos do tipo *slugs*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 9 (nove) metros (9.84 yd.).

(h) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(i) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 in.) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

(j) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(k) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corretiva (*pump*).

APÊNDICE A5 – AIRSOFT / AIRGUNS DIVISIONS

A5.1 – AIR PISTOL (AP)

1.	Distância mínima dos alvos rígidos	9 metros (9.84 yd.) (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	(b)
3.	Fator máximo de potência	2 joules
4.	Caixa de Checagem	(c)
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
6.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
7.	Funil (magwell) e similares	Não
8.	Plates e Poppers	(d)
9.	Coldre	Ver Seção 6.8
10.	Capacidade máxima do carregador	20 projéteis
11.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (e)

Observações:

(a) Na utilização de alvos rígidos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese poderá ser inferior à 9 metros (9.84 yd.).

(b) Não há peso mínimo da puxada do gatilho previamente estabelecido. Entretanto, qualquer arma considerada insegura pelo DSO e referendada pelo DSO Master como tal, deverá ser retirada da competição.

(c) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm (9" x 6 1/4" x 2"). Ver Regra 6.2.3.

- (d) Os alvos *plates* e *poppers* utilizados devem ser confeccionados com materiais condizentes com os equipamentos de *airsoft* empregados nesta divisão, a fim de garantir o perfeito funcionamento.
- (e) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 *in.*) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE A5 – AIRSOFT / AIRSOFT DIVISIONS

A5.2 – AIR CARBINE (AC)

1.	Distância mínima dos alvos rígidos	9 metros (9.84 yd.) (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	(b)
3.	Fator máximo de potência	2 joules
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Somente <i>red dot</i>
6.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
7.	Funil (<i>magwell</i>) e similares	Não
8.	<i>Plates e Poppers</i>	(c)
9.	Coldre	Ver Seção 6.8
10.	Capacidade máxima do carregador	30 projéteis
11.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1.98 cm (0.78 in.) – (d)

Observações:

(a) Na utilização de alvos rígidos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese poderá ser inferior à 9 metros (9.84 yd.).

(b) Não há peso mínimo da puxada do gatilho previamente estabelecido. Entretanto, qualquer arma considerada insegura pelo *DSO* e referendada pelo *DSO Master* como tal, deverá ser retirada da competição.

- (c) Os alvos *plates* e *poppers* utilizados devem ser confeccionados com materiais condizentes com os equipamentos de *airsoft* empregados nesta divisão, a fim de garantir o perfeito funcionamento.
- (d) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1.98 cm (0.78 *in.*) em relação ao corpo do competidor. A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5.

APÊNDICE B – NORMAS PARA COMPETIÇÕES

B1 – NÍVEIS DE COMPETIÇÕES

As competições são classificadas em níveis de acordo com o tipo de competição e as quantidades de pistas, disparos mínimos e competidores.

A fim de garantir a adequada aplicação dos conceitos da IDSC em suas diversas competições, bem como para oferecer competições que realmente simulam situações da vida real onde conceitos, técnicas e táticas de tiro defensivo são aplicados, ficam estabelecidos os seguintes níveis:

B1.1. – Nível I

B1.1.1 – Os desenhos das pistas de tiro devem ser aprovados pelo *Match Director*.

B1.1.2 – O *DSO Master* será indicado pelo *Match Director*, sendo permitido o acúmulo da função de *Match Director* com a de *DSO Master*.

B1.1.3 – É recomendada a verificação das armas e equipamentos dos competidores.

B1.1.4 – É permitida a participação de um competidor não membro da IDSC, conforme a Regra 7.1.5.

B1.1.5 – É recomendada a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.

B1.1.6 – São requeridas, no mínimo, duas pistas de tiro, quando se tratar de armas curtas.

B1.1.7 – São requeridos, no mínimo, 20 (vinte) disparos na competição.

B1.1.8 – São requeridos, no mínimo, 12 (doze) competidores inscritos na competição.

B1.1.9 – As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.1.10 – É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial, *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.1.11 – É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 5 (cinco) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 3 (três) competidores.

B1.1.12 – O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão.

B1.1.13 – É permitida a adoção do tipo de contagem limitada, conforme a Regra 7.9.3.

B1.1.14 – É computado 250 (duzentos e cinquenta) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível I.

B1.1.15 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada divisão, observada a proporção de uma premiação para cada 3 (três) inscritos nela.

B1.1.16 – Em cada pista deverá haver pelo menos um *DSO* em formação *online*.

B1.1.17 – É recomendável a utilização de linha de falta para a verificação da cobertura quando não houver obstáculos físicos de contenção.

B1.2 – Nível II

B1.2.1 – Os desenhos das pistas de tiro devem ser enviados para a IDSC com a antecedência mínima de 90 (noventa) dias para serem aprovados pelo *National Coordinator* ou pessoa por ele designada.

B1.2.2 – O *DSO Master* terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação ou indicação do *NC*, podendo tal função ser delegada ao *AC*.

B1.2.3 – É recomendada a verificação das armas e equipamentos dos competidores.

B1.2.4 – É permitida a participação de um competidor não membro da IDSC, conforme a Regra 7.1.5.

B1.2.5 – É recomendada a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.

B1.2.6 – São requeridas, no mínimo, 5 (cinco) pistas de tiro.

B1.2.7 – São requeridos, no mínimo, 60 (sessenta) disparos na competição, sendo obrigatório cumprimento da Regra 3.4.8.

B1.2.8 – São requeridos, no mínimo, 40 (quarenta) competidores inscritos na competição.

B1.2.9 – É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.2.10 – As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.2.11 – É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 10 (dez) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 6 (seis) competidores.

B1.2.12 – O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de pistola, de revólver ou de arma longa, caso haja aprovação do MD.

B1.2.13 – Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de inscrições de categorias, desde que haja pelo menos 5 (cinco) competidores elegíveis para a categoria, exceto para a categorias damas, que deverá ser aberta independentemente do número de competidoras inscritas.

B1.2.14 – O competidor elegível para mais de uma categoria deverá escolher uma única categoria para concorrer.

B1.2.15 – É computado 300 (trezentos) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível II.

B1.2.16 – É atribuído 700 (setecentos) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão.

B1.2.17 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada divisão, na proporção de uma premiação para cada 3 (três) inscritos nela.

B1.2.18 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada categoria, desde que tenha no mínimo 9 (nove) competidores elegíveis para a respectiva categoria.

B1.2.19 – Em cada pista deverá haver pelo menos um *DSO* certificado.

B1.3 – Nível III

B1.3.1 – Os desenhos das pistas de tiro devem ser enviados para a IDSC com a antecedência mínima de 90 (noventa) dias para serem aprovados pelo *National Coordinator* ou pessoa por ele designada.

B1.3.2 – O *DSO Master* terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação ou indicação do *NC*.

B1.3.3 – É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos competidores.

B1.3.4 – É permitida a participação de um competidor não membro da IDSC, conforme a Regra 7.1.5.

B1.3.5 – É obrigatória a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.

B1.3.6 – São requeridas, no mínimo, 10 (dez) pistas de tiro.

B1.3.7 – São requeridos, no mínimo, 120 (cento e vinte) disparos na competição, sendo obrigatório o cumprimento da Regra 3.4.8.

B1.3.8 – São requeridos, no mínimo, 80 (oitenta) competidores inscritos na competição.

B1.3.9 – É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.3.10 – As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.3.11 – É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 10 (dez) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 6 (seis) competidores.

B1.3.12 – O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de arma curta e em outra de arma longa.

B1.3.13 – Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de inscrições de categorias, desde que haja pelo menos 9 (nove) competidores elegíveis para a categoria, exceto para a categorias damas, que deverá ser aberta independentemente do número de competidoras inscritas.

B1.3.14 – O competidor elegível para mais de uma categoria deverá escolher uma única categoria para concorrer.

B1.3.15 – Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de todas as classes de competidores, desde que tenha pelo menos 5 (cinco) competidores elegíveis para cada uma delas.

B1.3.16 – É computado 500 (quinhentos) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível III.

B1.3.17 – É atribuído 1000 (mil) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão.

B1.3.18 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada divisão, na proporção de uma premiação para cada 3 (três) inscritos nela.

B1.3.19 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada categoria e classe, desde que tenha no mínimo 9 (nove) competidores elegíveis para a respectiva categoria ou classe.

B1.3.20 – Em cada pista deverá haver pelo menos 2 (dois) DSO's certificados.

B1.3.21 – Será escalado um DSO Chief, por área, afim de auxiliar os trabalhos do DSO Master.

B1.3.22 – Poderá ser aberta a inscrição de equipes, sendo cada uma delas composta por 4 (quatro) atletas titulares e um suplente.

B1.3.22.1 – É obrigatória a inscrição de pelo menos uma atleta na equipe titular;

B1.3.23 – É obrigatória a utilização do uniforme de DSO.

B1.4 – Nível IV

B1.4.1 – Os desenhos das pistas de tiro devem ser enviados para a sede (HQ) da IDSC, com a antecedência mínima de 90 (noventa) dias para serem aprovadas.

B1.4.2 – O DSO Master terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação ou designação diretamente da IDSC.

B1.4.3 – É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos competidores.

B1.4.4 – É vedada a participação de um competidor não membro da IDSC, salvo se houver autorização do NC.

B1.4.5 – É obrigatória a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.

B1.4.6 – São requeridas, no mínimo, 14 (quatorze) pistas de tiro.

B1.4.7 – São requeridos, no mínimo, 150 (cento e cinquenta) disparos na competição, sendo obrigatório o cumprimento da Regra 3.4.8.

B1.4.8 – São requeridos, no mínimo, 130 (cento e trinta) competidores inscritos na competição.

B1.4.9 – É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.4.10 – As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da IDSC, conforme instruções recebidas.

B1.4.11 – É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 25 (vinte e cinco) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 15 (quinze) competidores.

B1.4.12 – O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de arma curta e em outra de arma longa.

B1.4.13 – Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de inscrições de categorias, desde que haja pelo menos 9 (nove) competidores elegíveis para a categoria, exceto para a categorias damas, que deverá ser aberta independentemente do número de competidoras inscritas.

B1.4.14 – O competidor elegível para mais de uma categoria deverá escolher uma única categoria para concorrer.

B1.4.15 – Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de todas as classes de competidores, desde que tenha pelo menos 5 (cinco) competidores elegíveis para ela.

B1.4.16 – É computado 1000 (mil) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível IV, sendo dobrada quando se tratar de campeonato mundial.

B1.4.17 – É atribuído 2000 (dois mil) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão.

B1.4.17.1 – A pontuação será dobrada quando se tratar de campeonato mundial.

B1.4.18 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada divisão, na proporção de uma premiação para cada 3 (três) inscritos nela.

B1.4.19 – Será concedida a premiação aos 3 (três) primeiros colocados de cada categoria e classe, desde que tenha no mínimo 9 (nove) competidores elegíveis para a respectiva categoria ou classe.

B1.4.20 – Em cada pista deverá haver pelo menos 2 (dois) *DSO's* certificados.

B1.4.21 – Será escalado um *DSO Chief*, por área, afim de auxiliar os trabalhos do *DSO Master*.

B1.4.22 – Poderá ser aberta a inscrição de equipes, sendo cada uma delas composta por 4 (quatro) atletas titulares e um suplente.

B1.4.22.1 – É obrigatória a inscrição de pelo menos uma atleta na equipe titular;

B1.4.23 – É obrigatória a utilização do uniforme de DSO.

B2 – CATEGORIAS DE COMPETIDORES

B2.1 – Os competidores serão agrupados em uma categoria, a partir de competições nível II.

B2.2 – As categorias reconhecidas pela IDSC são as seguintes:

B2.2.1 – *Lady* (Damas);

B2.2.2 – *Junior*. 12 (doze) à 17 (dezesete) anos de idade;

B2.2.3 – *Adult* (Adulto): 18 (dezoito) à 50 (cinquenta) anos de idade;

B2.2.4 – *Senior*. 51 (cinquenta e um) à 65 (sessenta e cinco) anos de idade;

B2.2.5 – *Distinguished Senior*. A partir de 66 (sessenta e seis) anos de idade;

B2.2.6 – *International*: Competidores residentes em países distintos do local da competição;

B2.2.7 – *Military*: Competidores em serviço ativo nas Forças Armadas do seu país;

B2.2.8 – *Law Enforcement*: Competidores em serviço ativo nas instituições governamentais do seu país, que detém a prerrogativa de efetuar prisões e detenções em razão do cargo ocupado ou que desempenham as funções de patrulhamento, apreensão de criminosos, proteção, manutenção da ordem pública, fiscalização, cumprimento de ordens judiciais e investigação criminal;

B2.2.9 – Judiciary: Membros do Judiciário e órgãos acusatórios de perseguição criminal em serviço ativo;

B2.3. – A idade a ser considerada para a inscrição do competidor na categoria será com base no ano vigente. Ou seja, aquele em que o competidor completar a idade limite da categoria.

B2.4 – Os competidores da categoria JUNIOR somente poderão competir acompanhados de pelo menos um dos seus representantes legais, desde que atendam todos os requisitos da legislação do respectivo país.

B3 – CLASSIFICAÇÃO DOS COMPETIDORES

O Tiro Defensivo IDSC concentra seus esforços no sentido de melhorar as habilidades de seus competidores, ao longo de um processo de evolução e monitoramento das atividades em que ele participa. No entanto, é necessário garantir que atletas com habilidades similares possam competir em uma mesma classe, o que também os motiva a continuar seu desenvolvimento.

O autoaperfeiçoamento deve servir como guia para que atleta possa competir na categoria mais alta, que é ajustada às suas habilidades reais como praticante de tiro desportivo.

Para isso, o IDSC estipula 5 (cinco) classes de habilidades de seus concorrentes, para todas as divisões.

B3.1 – Os competidores serão classificados em classes nas competições a partir do nível III.

B3.2 – As classes reconhecidas pela IDSC são as seguintes, em ordem subsequente:

B3.2.1 – *Beginner*;

B3.2.2 – *Intermediary*;

B3.2.3 – *Expert*;

B3.2.4 – *Master*;

B3.2.5 – *Professional*.

B3.3 – A promoção em decorrência do desempenho em uma divisão implica na promoção em todas as outras que o atleta competir, inclusive, nas modalidades acessórias.

B3.4 – Em nenhuma hipótese o atleta poderá permanecer na classe *beginner* por mais do que 24 (vinte e quatro) meses, sendo que nesta situação a progressão ocorrerá no dia primeiro de janeiro do terceiro ano de prática desportiva.

B3.5 – O processo de progressão de classe ocorrerá conforme as seguintes hipóteses:

B3.3.1 – Atingimento dos índices previstos na modalidade Saque Rápido Defensivo, conforme tabela de classes;

B3.3.2 – Graduação nos níveis do programa *IDSC Tactical Defense*;

B3.3.3 – Os vencedores das divisões das competições nacionais e internacionais, homologadas como nível III e IV, serão promovidos para a classe imediatamente superior, desde que o número de competidores da respectiva divisão seja superior à 20 (vinte) atletas;

B3.3.4 – Os competidores que tiverem desempenho acima de 85% (oitenta e cinco por cento) dos índices dos vencedores referenciados na Regra B3.3.1, serão promovidos para a classe imediatamente superior, desde que o número de competidores da respectiva divisão seja superior à 20 (vinte) atletas;

B3.3.5 – Os atletas classificados, no último dia do ano, em primeiro lugar no *ranking* anual de cada divisão, serão promovidos para a classe imediatamente superior, desde que o número de ranqueados da respectiva divisão seja superior à 50 (cinquenta) atletas;

B3.3.6 – Os competidores que tiverem desempenho acima de 85% (oitenta e cinco por cento) dos atletas referenciados na Regra B3.3.5, também serão promovidos para a classe imediatamente superior, desde que o número de ranqueados da respectiva divisão seja superior à 50 (cinquenta) atletas.

B3.3.7 – A classe *Professional* é restrita aos competidores patrocinados por alguma empresa ou instituição.

B4 – QUADRO DESCRITIVO DOS NÍVEIS DE COMPETIÇÕES

O= Obrigatório; R= Recomendado; NC= National Coordinator; RC= Regional Coordinator; N =Não; S= Sim

	DESCRITIVO	NÍVEL I	NÍVEL II	NÍVEL III	NÍVEL IV
1.	Registro de atleta na IDSC	R	R	R	O
2.	Aprovação dos desenhos das pistas	MD	NC/RC*	NC	IDSC
3.	MD e DSO Master	O	O	O	O
4.	Aprovação do MD	Clube	AC	NC	IDSC
5.	Aprovação do DSO Master	Clube	NC/AC	NC	HQ
6.	Um DSO Chief por área	R	R	O	O
7.	Cronógrafo	R	R	O	O
8.	Checação de armas e equipamentos	R	R	O	O
9.	Linha de Falta para delimitação de cobertura	R	O	O	O
10.	Inscrição de um competidor em mais de uma divisão de pistola, revolver ou longas	S	R	N	N
11.	Abertura de categorias de competidores	N	S	S	S
12.	Abertura de classes de competidores	N	N	S	S
13.	Quantidade mínima de pistas	2	5	10	14
14.	Quantidade mínima de disparos	20	60	120	150
15.	Quantidade mínima de competidores	12	40	80	130
16.	Quantidade de competidores para abertura de divisões (Recomendado)	5	10	10	15
17.	Quantidade de competidores para abertura de categorias	-	5	9	9
18.	Quantidade de competidores para abertura de classes	-	-	5	5
19.	Equipes	N	N	R	R
20.	Pontos de participação (<i>Ranking</i>)	250	300	500	1000
21.	Pontos para o 1º colocado (<i>Ranking</i>)	0	700	1000	2000

B5 – REGISTRO DE CLUBES

B5.1.1 – O registro de clubes deverá ser realizado no *website* oficial da IDSC, sendo necessário que o responsável pela condução dos eventos do clube seja um membro ativo da IDSC.

B5.1.2 – Para realizar competições de IDSC os clubes deverão estar devidamente registrados na IDSC.

B5.1.3 – É necessário que o clube tenha DSO's vinculados para realizar competições de IDSC.

B5.1.4 – As competições e treinamentos oficiais de IDSC devem ser abertos para todos os membros da IDSC, salvo quando se tratar de provas especiais dirigidas à um grupo específico. Neste caso, não haverá pontuação para o *Ranking* anual.

B5.1.5 – Os clubes devem promover anualmente pelo menos 4 (quatro) competições de IDSC para se manterem registrados, devendo utilizar a linha de falta em pelo menos uma delas.

B5.1.6 – Compete aos clubes registrados cumprir as disposições deste regulamento e de outras normas emanadas da IDSC.

B5.1.7 – Todas as competições deverão estar publicadas no *website* oficial da IDSC ou aplicativo.

B5.1.8 - As inscrições nas competições de IDSC deverão ser realizadas, exclusivamente, pelo *website* oficial da IDSC ou aplicativo.

B5.1.9 – É vedado aos clubes promoverem competições de IDSC permitindo a participação de atletas sem estarem devidamente cadastrados na IDSC, seja como membro ativo ou como atleta convidado.

B5.1.10 – Os clubes registrados deverão permitir a visitação de atletas inscritos no IDSC, em até 3 (três) visitas anuais, desde que haja a apresentação de documentação válida que ateste a condição de membro ativo.

B6 – ADMINISTRAÇÃO GLOBAL

B6.1 – Para a promoção do Tiro Desportivo IDSC nos diferentes países do mundo, a IDSC oferece uma série de oportunidades e vantagens para as organizações que desejam participar ativamente deste esporte, em um marco de camaradagem, solidariedade e respeito, definindo os seguintes parâmetros:

B6.2 – As organizações ou pessoas dos diferentes países que desejam promover o esporte de Tiro Defensivo IDSC, são consideradas aliadas estratégicas da IDSC.

B6.3 – As organizações parceiras devem ter personalidade jurídica para se vincularem à IDSC, podendo ser entidades desportivas ou empresas de *marketing* e promoção de eventos esportivos.

B6.4 – A primeira organização que receber o registro pela IDSC, poderá ter exclusividade na representação em seu país, desde que tenha estruturas administrativas e físicas adequadas para a prática do IDSC.

B6.4.1 – O direito de representação será mantido enquanto a organização cumprir todos os requisitos acordados para a promoção e desenvolvimento do Tiro Defensivo IDSC e suas modalidades acessórias;

B6.4.2 – As informações de contato das organizações ou membros individuais serão publicadas no site da IDSC, como um backup e endosso de tal aliança;

B6.4.3 – O *National Coordinator* (NC) terá acesso aos sistemas tecnológicos de registro, controle e gestão dos processos de registro dos atletas do seu país, de acordo com as instruções emitidas pela IDSC;

B6.4.4 – Para obter o direito de representação, a organização candidata deve receber em seu país um representante designado pela IDSC, que validará sua existência, crescimento e gestão de recursos, de forma a garantir as condições ideais para a realização de competições naquele país;

B6.4.5 – É vedada a interferência de um *NC* nas atividades de um outro país.

B6.5 – A pedido da organização ou pessoa autorizada, a IDSC indicará um Coordenador Nacional (*National Coordinator*), que será responsável pela promoção, direção e execução das competições e atividades de Tiro IDSC em seu país, além de indicar e substituir os *Area Coordinator* e *Regional Area Coordinator*.

B6.6 – Os valores a serem pagos pelas inscrições em competições, cursos e pelo registro anual das organizações ou pessoas em cada país serão mais acessíveis do que modalidades esportivas similares. Tais valores serão expressos em dólares norte-americanos e acordados antes da assinatura da exclusividade da organização credenciada.

B6.7 – O presidente da IDSC poderá nomear Coordenadores Internacionais (*International Coordinator*), que ficarão responsável por assessorá-lo ou supervisionar uma região do planeta, que poderá ser composta de vários países previamente designados. A intenção desta nomeação será prestar apoio técnico, logístico e administrativo aos *NC* desses países, servindo de guia para a evolução do Tiro IDSC.

B6.8 – A IDSC é administrada mundialmente pelo seu presidente, que poderá ser assessorado por pessoas designadas por ele.

B6.9 – Todos os membros da administração deverão ser *DSO's* certificados, com grande conhecimento sobre o Tiro Defensivo IDSC.

APÊNDICE C – ARBITRAGEM

C1 – CERTIFICAÇÃO DE DEFENSIVE SHOOTING OFFICER

C1.1 – Para frequentar um curso de formação de *DSO*, os alunos precisam ser membros ativos da IDSC e serem indicados por um clube registrado na IDSC ou pelo AC, cuja aprovação final dos nomes indicados e outras designações competem ao NC.

C1.1.1 – É dever dos clubes indicar alunos que comprovadamente manuseiem armas de fogo com segurança e que tenham experiência na prática dinâmica de tiro desportivo.

C1.2 – O *DSO* é uma pessoa certificada pela IDSC, que realiza voluntariamente funções relacionadas à segurança e a supervisão de uma competição de tiro restrita para membros da IDSC.

C1.3 – Compete exclusivamente à IDSC conceder, manter, ou revogar o *status* de *DSO* ativo, segundo os seus critérios e parâmetros.

C1.4 – Os *DSO's* são classificados em 3 (três) níveis:

C1.4.1 – *DSO I*: Árbitros ativos qualificados para atuarem nas competições de nível I;

C1.4.2 – *DSO II*: Árbitros ativos qualificados para atuarem nas competições de nível II;

C1.4.3 – *DSO III*: Árbitros ativos qualificados para atuarem nas competições nível III e IV.

C1.5 – É permitida a qualificação, atualização, recertificação e treinamento

de DSO's através de plataformas de ensino à distância.

C1.6 – A progressão do DSO para o nível II depende do exercício de atividades de arbitragem em pelo menos 3 (três) competições, além da aprovação no exame presencial prático e teórico coordenado pelo NC.

C1.7 – A progressão do DSO para o nível III depende do exercício de atividades de arbitragem em pelo menos 5 (cinco) competições, além da aprovação no exame presencial prático e teórico coordenado pelo NC.

C1.8 – Excepcionalmente, o NC poderá, ao seu critério, promover os DSO's sempre que julgar conveniente e oportuno.

C1.9 – A realização do curso de DSO não implica necessariamente no direito de exercer tal função e na publicação do nome no *website ou* aplicativo IDSC.

C1.10 – A IDSC poderá ao seu critério estabelecer programas de atualizações, reciclagem e recertificação de DSO.

C2 – CONDUTAS DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER

C2.1 – Para exercer as funções de DSO é esperado que esse árbitro seja uma pessoa agregadora, educada, disciplinada, responsável, honesta e voluntária.

C2.2 – É esperado dos DSO's as seguintes condutas, dentre outras:

C2.2.1 – Difundir as modalidades da IDSC;

C2.2.2 – Respeitar e apoiar a IDSC e seus dirigentes;

C2.2.3 – Respeitar outras entidades e modalidades de tiro;

C2.2.4 – Receber os iniciantes com cordialidade, acessibilidade, respeito e

educação;

C2.2.5 – Garantir a segurança dos atletas e expectadores;

C2.2.6 – Verificar os equipamentos dos competidores;

C2.2.7 – Empregar corretamente os comandos verbais;

C2.2.9 – Ser capaz de explicar as regras da modalidade, quando solicitado;

C2.2.10 – Conhecer e aplicar as regras garantindo uma competição justa e imparcial;

C2.2.11 – Trajar-se adequadamente nas competições, segundo as orientações prévias do Diretor da Prova (MD);

C2.2.12 – Não utilizar o uniforme de DSO em competição que não estiver atuando como árbitro;

C2.2.13 – Abster-se de atuar em competições que não atendam aos preceitos deste regulamento e de outras normas da IDSC.

C3 – JURAMENTO DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER

C3.1 – O DSO certificado deverá firmar um juramento nos seguintes termos:

C3.1.1 – Prometo cumprir e fazer cumprir todas as regras de competição da IDSC;

C3.1.2 – Prometo cumprir e fazer cumprir todas as regras de segurança da IDSC;

C3.1.3 – Prometo tratar respeitosamente, sem arrogância e discriminação, todos os membros da IDSC;

C3.1.4 – Prometo tratar com justiça e imparcialidade todos os participantes de uma competição IDSC;

C3.1.5 – Prometo representar exemplarmente o tiro defensivo IDSC;

C3.1.6 – Comprometo-me a não questionar a honestidade e integridade dos dirigentes e membros da IDSC.

C4 – CERTIFICAÇÃO DE DEFENSIVE SHOOTING OFFICER MASTER

C4.1 – O exercício da função de *DSO Master* deve ser atribuído a um *DSO*, nível III, experiente e capacitado.

C4.2 – Sempre que possível, deverá haver a capacitação de *DSO Master* através de plataformas de ensino à distância.

C4.3 – São requisitos para ser um *DSO Master* certificado:

C4.3.1 – Ser membro ativo da IDSC;

C4.3.2 – Ser um *DSO III* ativo ou ser um *DSO* com ampla experiência em arbitragem de outras modalidades dinâmicas de tiro, desde que autorizado pelo *NC*;

C4.3.3 – Concluir o curso de *DSO Master*;

C4.3.4 – Comprovar a idade mínima de 25 (vinte e cinco) anos;

C4.3.5 – Ter atuado como *DSO*, no mínimo, em 5 (cinco) competições nos últimos 2 (dois) anos, exceto quando houver autorização do *NC* em sentido contrário;

C4.3.6 – Possuir serenidade, bom senso e espírito agregador para o desenvolvimento da modalidade esportiva IDSC;

C4.3.7 – Demonstrar profundo conhecimento do Regulamento de Competições IDSC;

C4.3.8 – Demonstrar capacidade de gerenciamento administrativo e técnico de uma competição;

C5 – CONDUTAS DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER MASTER

C5.1 – Para exercer as funções de *DSO Master* é esperado que esse árbitro tenha todas as qualidades de um *DSO*, previstas no Apêndice C2, além das seguintes condutas:

C5.1.1 – Garantir a uniformização de condutas e aplicação de penalidades executadas pelos *DSO's*;

C5.1.2 – Garantir que os cenários das pistas sejam construídos mantendo características defensivas e realistas;

C5.1.3 – Certificar-se que a apuração na pista e a apreciação de recursos sejam feitas corretamente;

C5.1.4 – Garantir que os *DSO's* tratem os competidores com cordialidade, acessibilidade, respeito e educação;

C5.1.3 – Garantir que a competição seja justa e imparcial.

C6 – CERTIFICAÇÃO DE MATCH DIRECTOR

C6.1 – O exercício da função de *Match Director (MD)* deve ser atribuído a um *DSO*, nível III, experiente e capacitado, quando se tratar de competições

homologadas nos níveis III e IV.

C6.2 – Sempre que possível, deverá haver a capacitação de *MD* através de plataformas de ensino à distância.

C6.3 – São requisitos para ser um *MD* certificado:

C6.3.1 – Ser membro ativo da IDSC;

C6.3.2 – Ser um *DSO* ativo ou ser um *DSO* com ampla experiência em arbitragem de outras modalidades dinâmicas de tiro, desde que autorizado pelo *NC*;

C6.3.3 – Concluir o curso de *MD*;

C6.3.4 – Comprovar a idade mínima de 25 (vinte e cinco) anos;

C6.3.5 – Ter atuado como *DSO*, no mínimo, em 5 (cinco) competições nos últimos 2 (dois) anos, exceto quando houver autorização do *NC* em sentido contrário;

C6.3.6 – Possuir serenidade, bom senso e espírito agregador para o desenvolvimento da modalidade esportiva IDSC.

C7 – CONDUTAS DO MATCH DIRECTOR

C7.1 – Para exercer as funções de *MD* é esperado que esse árbitro tenha todas as qualidades de um *DSO*, conforme previsão na Seção C2, além das seguintes condutas:

C7.1.1 – Garantir, nas competições níveis III e IV, que os *DSO's* estejam trajando o uniforme oficial;

C7.1.2 – Certificar-se de que todos os competidores sejam atletas

registrados na IDSC ou convidados, conforme o disposto nas Regras 7.1.3, 7.1.4 e 7.1.5;

C7.1.3 – Certificar-se que a apuração final e proclamação dos resultados sejam feitas corretamente.

C7.1.4 – Certificar-se que todos os competidores assinaram a súmula de presença e enviá-las digitalmente para a IDSC.

C7.1.5 – Encaminhar para a IDSC todas as informações da competição e checar, com antecedência, a correção dos dados inseridos no sistema, quando for o caso.

C8 – COMANDOS DE PISTA

INGLÊS	PORTUGUÊS	ESPAÑHOL
<i>Range is hot</i>	Pista quente	Campo caliente
<i>Eyes and Ears</i>	Óculos e abafador	Protección visual y auditiva
<i>Load and Make Ready</i>	Carregar e ficar pronto	Cargue y prepárese
<i>Make Ready</i>	Ficar pronto	Prepárese
<i>Are you Ready?</i>	Você está pronto?	¿Está listo?
<i>Standby</i>	A espera	Atención
<i>Finger</i>	Dedo	Dedo
<i>Muzzle</i>	Cano	Cañón

INGLÊS	PORTUGUÊS	ESPAÑHOL
<i>Cover</i>	Cobertura	Cobertura
<i>Reload if Required</i>	Recarregue, se necessário	Recargar, si necesario
<i>Stop</i>	Pare	Alto
<i>If You Are Finished, Unload and Show Clear</i>	Se terminou, descarregue e mostre vazia	Si terminó, descargue y muestre vacía
<i>If Clear, Slide Forward</i>	Se vazia, ferrolho à frente	Si vacía, corredera adelante
<i>If Clear, Close Cylinder</i>	Se vazia, feche o cilindro	Si vacía, cierre el cilindro
<i>Pull the Trigger</i>	Puxe o gatilho	Apriete el disparador
<i>Holster</i>	Coldre	Funda
<i>Flag</i>	Flag	Flag
<i>Range is Clear</i>	Pista fria	Campo libre

Observações:

(a) Na medida em que houver a prática do Tiro Defensivo IDSC em países de outros idiomas os comandos de pista deverão ser atualizados.

(b) Os comandos serão executados conforme as regras contidas na Seção 7.13.

APÊNDICE D – LOGÍSTICA DAS COMPETIÇÕES

D1 – REGRAS GERAIS DE LOGÍSTICA

D1.1 – Para que um clube promova competições de IDSC é indispensável que ele tenha *DSO's* vinculados para a arbitragem das provas.

D1.2 – Não haverá reembolso dos valores já pagos, caso o competidor não compareça na competição, independentemente do motivo.

D1.3 – Os clubes que se candidatarem em sediar competições de IDSC deverão dispor de arbitragem, pessoal de apoio, materiais e equipamentos necessários para a realização da competição.

D1.4 – Os clubes que se candidatarem em sediar competições de IDSC deverão providenciar o fornecimento de bebida e lanche para os *DSO's*.

D1.5 – É vedada a realização de qualquer competição simultânea à competição oficial de IDSC, salvo nos casos excepcionais autorizados pelo *NC*.

D1.6 – O clube que sediar competições de IDSC deverá enviar o resultado da competição, via sistema ou correio eletrônico, no prazo máximo de 3 (três) dias após o encerramento da competição, constando o nome completo dos atletas e o respectivo código de registro no IDSC.

D1.7 – Os resultados das competições deverão ser publicados no *website* da IDSC, no prazo de até 7 (sete) dias posteriores ao dia de encerramento da competição.

D1.8 – Compete à IDSC a organização ou a aprovação da exploração comercial decorrente da publicidade, exposição, feiras, comércio de materiais,

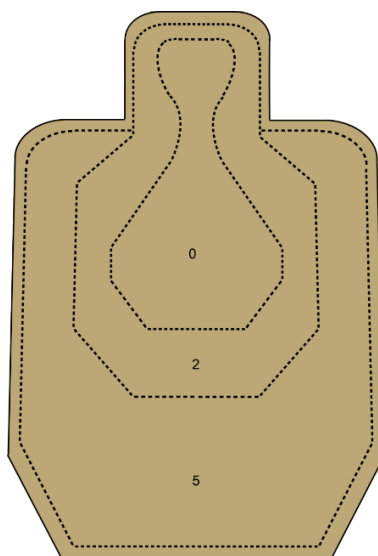
realizada no transcurso da competição oficial e áreas adjacentes.

D1.9 – É necessário que o clube cumpra todas as disposições deste regulamento e demais normas da IDSC.

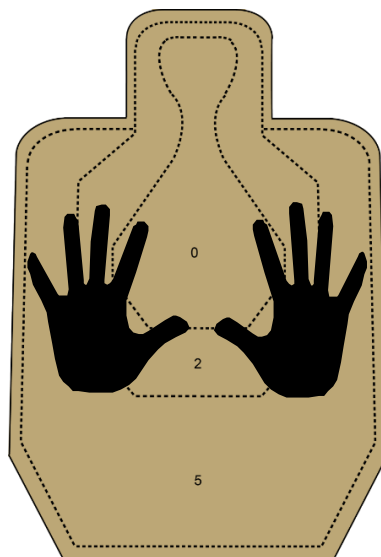
D1.10 – A quantidade de DSO's escalados para as competições devem levar em conta o quantitativo de atletas inscritos na competição, conforme orientação e aprovação do NC.

APÊNDICE E – PADRONIZAÇÃO NA UTILIZAÇÃO DOS ALVOS

E1 – ALVO AMEAÇADOR IDSC (PADRÃO)



E2 – ALVO NÃO AMEAÇADOR (NO-SHOOT)

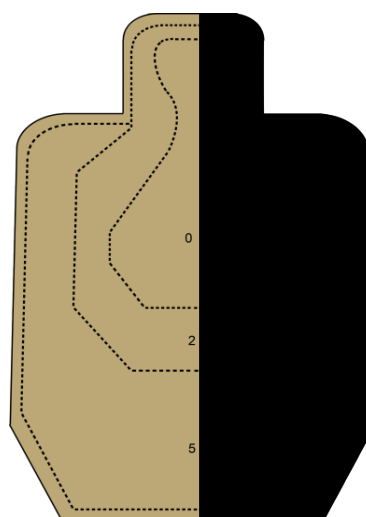


E3 – ALVO AMEAÇADOR COM ARMA LONGA AUTOMÁTICA

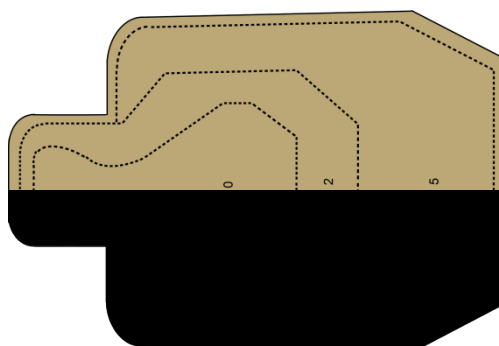
E3.1 – Alvo a ser utilizado quando o *briefing* prever o disposto nas Regras 7.5.1.4.1.2 e 7.5.1.4.2.4.



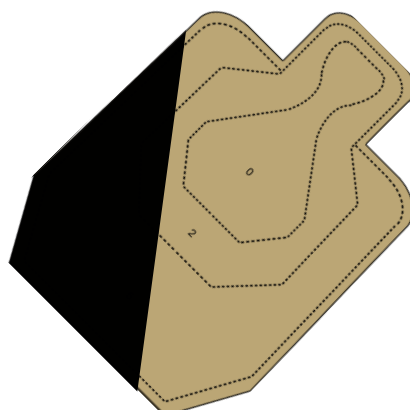
E4 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR PARCIALMENTE ABRIGADO



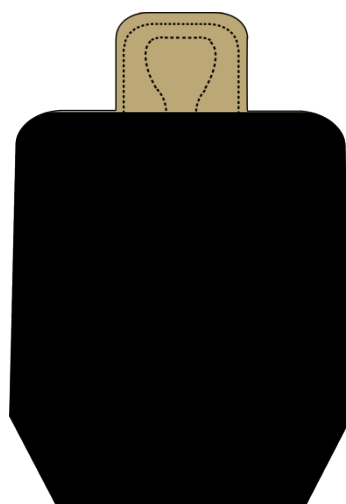
E5 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR DEITADO E PARCIALMENTE ABRIGADO



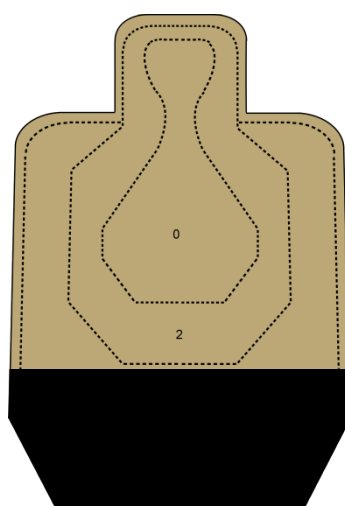
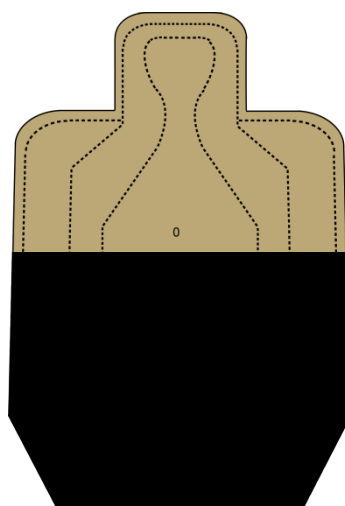
E6 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR INCLINADO E PARCIALMENTE ABRIGADO



E7 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR COM COLETE BALÍSTICO

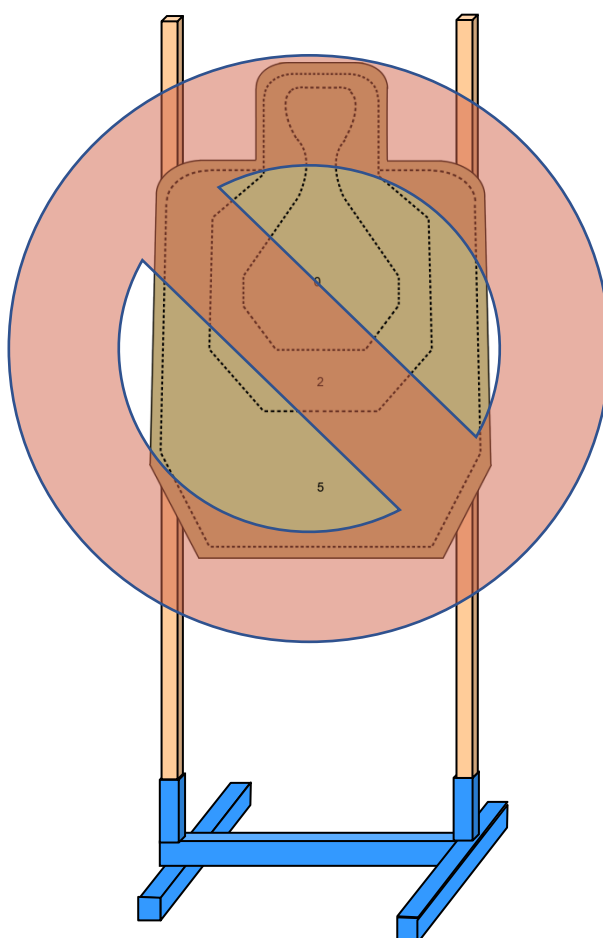


E8 – EXEMPLOS DE ALVOS AMEAÇADORES COM COBERTURA BAIXA

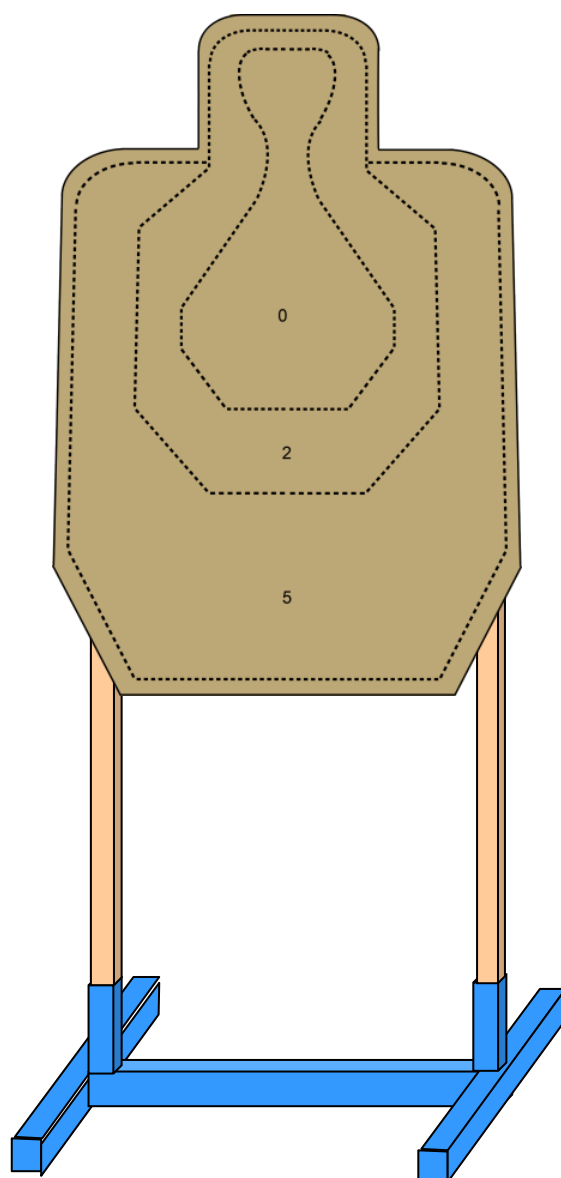


E9 – EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO FORA DO PADRÃO

E8.1 – É proibida a utilização de suportes de alvos em que as hastes de madeira fiquem expostas acima dos alvos.



E10 – EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO DENTRO DO PADRÃO



E11 – ALVO BLACK IDSC

E11.1– O modelo de alvo a ser utilizado nas modalidades acessórias é o disposto abaixo:



APÊNDICE F – PROGRAMA IDSC TACTICAL DEFENSE

F1 – APRESENTAÇÃO DO PROGRAMA IDSC TACTICAL DEFENSE

Diversas pessoas que portam arma de fogo ou que praticam artes marciais tem o conceito equivocado de que estão preparadas para um combate real pelo simples fato de saberem manusear uma arma de fogo ou serem graduadas em alguma arte marcial. É importante saber conjugar essas técnicas para ter êxito em enfrentamentos ocorridos em curta distância.

Aplicar conhecimentos de artes marciais contra uma pessoa armada sem ter conhecimentos de tiro poderá levá-lo à morte. O contrário também é verdadeiro, pois uma pessoa armada poderá ser desarmada e ser morta, inclusive, com a sua própria arma.

Preocupado com isso, a IDSC lançou o *Programa IDSC Tactical Defense* (TACDEFENSE) que visa, continuamente, preparar o aluno para se defender de uma injusta agressão.

O *IDSC Tactical Defense* é um programa continuado e modular que incorpora, de forma multidisciplinar e conjugada, a utilização de armas de fogo, lâminas e métodos de mãos vazias.

São ensinados desde os fundamentos de tiro, comportamento defensivo, soluções de panes, técnicas de recargas, por exemplo, até o emprego e transição de técnicas de defesa pessoal para a defesa armada e vice-versa.

F2 – SISTEMA DE GRADUAÇÃO NO IDSC TACTICAL DEFENSE

F2.1 – O sistema de graduação *IDSC Tactical Defense* foi instituído para uniformizar e facilitar o ensino e a prática do programa de defesa pessoal armada.

F2.2 – A idade mínima para participar do programa *IDSC Tactical Defense* é de 14 (quatorze) anos, sendo permitido o ensino e o emprego de arma de fogo somente para pessoas maiores de 18 (dezoito) anos.

F2.3 – É condição essencial para participar do programa *IDSC Tactical Defense* possuir comprovada idoneidade moral, aptidão física e psicológica.

F2.4 – A graduação no *IDSC Tactical Defense* é representada sequencialmente pelas seguintes cores:

F2.4.1 – Branca;

F2.4.2 – Amarela;

F2.4.3 – Laranja;

F2.4.4 – Vermelha;

F2.4.5 – Preta;

F2.4.6 – Preta e Vermelha.



F2.5 – Os exames de graduação serão realizados conforme as diretrizes emanadas da IDSC.

F2.6 – Toda nova graduação somente será reconhecida a partir da emissão da certificação pela IDSC relativa à graduação outorgada.

F2.7 – Os alunos graduados na cor amarela serão promovidos automaticamente para a classe de competição *Intermediary*, de todas as modalidades, no primeiro dia de janeiro do ano subsequente.

F2.8 – Os alunos graduados na cor vermelha serão promovidos automaticamente para a classe de competição *Expert*, de todas as modalidades, no primeiro dia de janeiro do ano subsequente.

F3 – CURSOS MODULARES IDSC TACTICAL DEFENSE

F3.1 – O programa *IDSC Tactical Defense* também é composto por cursos modulares que visam transmitir de forma mais rápida e intensiva as técnicas de defesa pessoal armada.

F3.2 – A carga horária dos cursos modulares realizados poderá ser aproveitada no sistema de graduação *IDSC Tactical Defense*, desde que o aluno demonstre possuir os conhecimentos requeridos do programa relativos às disciplinas consideradas.

APÊNDICE G – MODALIDADES ACESSÓRIAS IDSC**APÊNDICE G1 – SAQUE RÁPIDO DEFENSIVO IDSC****REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES DE SAQUE
RÁPIDO DEFENSIVO IDSC (SRD IDSC)**

G1.1 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

G1.1.1 – A administração da competição será realizada conforme o disposto no Capítulo 10 e no Apêndice B, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G1.1.2 – A sistemática de contestações e recursos será procedida conforme o disposto na Seção 8.6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que couber.

G1.2 - SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO

G1.2.1 – Os procedimentos de segurança a serem adotados nas competições são os previstos no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G1.3 – DIVISÕES

G1.3.1 – As divisões de SRD IDSC são as previstas nos Apêndices A1 (*Handgun Divisions*) e A5 (*Airsoft / Airgun Divisions*).

G1.3.2 – O competidor poderá se inscrever em várias divisões de armas homologadas para a competição.

G1.3.2 - A homologação das divisões, categorias e classes, ocorrerá conforme o disposto nos Apêndices B2, B3 e B4, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G1.4 - REGRAS DE UTILIZAÇÃO DE ALVOS

G1.4.1 – O modelo do alvo utilizado é o IDSC BLACK, conforme o disposto na Regra E11.1.

G1.4.2 – São empregados na prova 3 (três) alvos, que deverão ser engajados em sequência defensiva, conforme a Regra 7.5.1.4.2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G1.4.3 - A distância entre os alvos é de um metro, medido de borda a borda, da “zona quatro” de pontuação.

G1.4.4 - A distância do alvo do chão é de um metro do chão, contato da borda da parte branca do alvo.

G1.4.5 – Os alvos serão obreados ao final de cada série de tiro.

G1.5 - REGRAS DE APURAÇÃO

G1.5.1 - A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na ficha de apuração.

G1.5.2 - O resultado final do competidor é a soma do tempo atribuído às penalidades e aos impactos no alvo ou fora dele.

G1.5.3 - O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

G1.5.4 – Os disparos nos alvos deverão ocorrer dentro do limite de tempo de cada subsérie.

G1.5.5 – A apuração dos alvos ocorrerá no final de cada série de tiro e não em cada subsérie.

G1.5.6 - Os empates serão resolvidos pela apuração do maior número de disparos na “zona X”.

G1.5.7 - Permanecendo o empate, apura-se a maior quantidade na “zona zero” e assim sucessivamente.

G1.5.8 – Se persistir o empate, ele será resolvido pelo critério de idade mais avançada.

G1.6 - ZONAS DE PONTUAÇÃO

G1.6.1 - Existem 6 (seis) zonas de pontuação no alvo de papel de SRD IDSC:

G1.6.1.1 - Zona “X”: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor e que é utilizada como primeiro critério de desempate.

G1.6.1.2 - Zona Zero: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

G1.6.1.3 – Zona Um: Área em que os acertos geram um acréscimo de um segundo ao tempo final do competidor.

G.1.6.1.4 - Zona Dois: Área em que os acertos geram um acréscimo de dois segundos ao tempo final do competidor.

G1.6.1.5 - Zona Três: Área em que os acertos geram um acréscimo de três segundos ao tempo final do competidor.

G1.6.1.6 - Zona Quatro: Área em que os acertos geram um acréscimo de quatro segundos ao tempo final do competidor.

G1.6.2 - Os tiros não pontuáveis (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

G1.6.3 - Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

G1.6.4 – Os recordes serão reconhecidos quando houver solicitação prévia nesse sentido, desde que 3 (três) DSO's atestem o recorde obtido pelo atleta e a total conformidade da pista de tiro com este regulamento, inclusive, quanto à realização do teste do cronógrafo.

G1.7 – PENALIDADES

G1.7.1 – *Procedural Error (PE)*: É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos neste regulamento.

G1.7.2 - A aplicação de cada *PE* gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do competidor.

G1.7.3 – Se o competidor realizar disparos excedentes em relação ao previsto, deverão ser descartados os melhores disparos, correspondentes à mesma quantidade de disparos excedidos e será aplicado um *PE* em cada subsérie violada.

G1.7.4 – Ocorrendo disparos intempestivos (após o tempo), deverão ser descartados os melhores disparos, correspondentes à mesma quantidade de disparos intempestivos e será aplicado um *PE* em cada subsérie violada.

G1.7.5 – Deixar de engajar um alvo conforme a Regra 7.5.1.1 ensejará na aplicação de um *PE*, conforme o disposto na Regra 7.5.1.2.

G1.7.6 – Na última série são previstos três disparos na zona superior (cabeça) e três na zona inferior (abaixo da linha tracejada), devendo ser iniciada pela zona inferior. O competidor não receberá um *PE* pelo erro no alvo, uma vez que já será aplicada a quantidade devida de “*misses*”.

G1.7.6.1 - Na série de 5 (cinco) metros, os disparos que não atingirem a zona superior e atingirem a zona inferior do alvo ou vice-versa, serão computados como “*misses*” nas respectivas zonas de pontuação que não receberam os disparos previstos. Nesta situação, não haverá a aplicação de um *PE*. Serão computados, neste caso, os melhores resultados da respectiva zona de pontuação que tiver recebido mais disparos.

G1.7.7 – *Unsporting Conduct (UC)*: É a penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de IDSC.

G1.7.7.1 - A aplicação de cada *UC* gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.

G1.7.8 – A aplicação de penalidades ocorrerá em observância às penalidades previstas no Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, aplicáveis ao SRD IDSC.

G1.8 – PROGRESSÃO DE CLASSES

G1.8.1.1 – Progressão por desempenho em competições: O competidor que tiver alcançado os índices do nível *Intermediary* ou superior, será reclassificado no nível acima e, assim sucessivamente, até chegar ao nível *Expert* ou *Professional*.

G1.8.1.2 – Progressão por avaliações em cursos: O competidor que tiver participado de pelo menos 3 (três) competições oficiais, poderá se matricular no curso oficial de SRD IDSC e, logrando aprovação nele e alcançando os índices das classes superiores, será reclassificado conforme o seu desempenho.

G1.8.1.3 – Cursos oficiais de SRD IDSC são os cursos cancelados pela IDSC e ministrados pelos Instrutores de Tiro IDSC certificados, *DSO's Master*, *Regional Area Coordinator* e *Area Coordinator*, observando-se a grade curricular estabelecida pela IDSC.

G1.8.1.4 – Os competidores que não alcançarem, nos cursos, os índices das classes superiores e que foram considerados tecnicamente aptos para iniciarem a prova com munição na câmara, poderão concorrer juntamente com os competidores da classe *Intermediary*, caso optarem por iniciar a prova nesta condição, desde que o coldre esteja na lateral do corpo, conforme a Regra 6.8.8, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G1.8.1.5 – Os competidores poderão utilizar os *patches* oficiais correspondentes à sua classe, sendo vedada a utilização de um *patch* que não corresponda ao seu nível.

G1.9 – EQUIPAMENTO DOS COMPETIDORES

G1.9.1 – As regras de equipamento para uso no SRD são aquelas previstas no Capítulo 6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G1.9.2 – É permitida a utilização de coldre rígido de apêndice para pistolas, exclusivamente, na classe *Beginner*, tendo em vista que os competidores dessa classe iniciam a prova, obrigatoriamente, com a arma descarregada, salvo quando atenderem o disposto na Regra G1.8.1.3.

G1.9.3 – Somente os competidores da classe *Intermediary*, em diante, poderão iniciar a competição com a arma carregada conforme o disposto na Seção 6.8, sendo que nesta condição não será permitida a utilização do coldre de apêndice.

G1.9.4 – Falhas do armamento ou da munição não ensejarão no direito ao *reshoot*.

G.1.9.5 – É permitida a utilização de coldres internos ou externos, desde que sejam de materiais rígidos, podendo ser de polímero, plástico ou kydex.

G1.10 - CONDIÇÕES DE INÍCIO

G1.10.1 – As mãos do competidor devem estar estendidas ao longo do corpo e a posição inicial deve ser conforme o estabelecido na Regra 7.11.2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G1.10.2 – As armas e equipamentos do competidor devem seguir as condições de ocultação previstas na Seção 6.11.

G1.10.3 – O competidor deverá utilizar um casaco, gandola ou uma camisa que mantenha a arma oculta, mesmo quando ele levantar paralelamente os seus braços.

G1.10.4 – É proibido utilizar trajes de ocultação em que o volume da arma e dos equipamentos fiquem evidenciados mesmo estando cobertos.

G1.10.5 – As Armas devem sair na condição 3 (Câmara vazia e carregador municiado inserido na arma) para os competidores das classes *Beginner*, salvo quando se aplicar o disposto na Regra G1.8.1.4.

G1.11 – ÍNDICES PARA A PROGRESSÃO DE CLASSES (NÍVEIS)

CLASSES	INDOOR	OUTDOOR
<i>Intermediary</i>	55 a 85 segundos	65 a 95 segundos
<i>Expert</i>	41 a 54 segundos	51 a 64 segundos
<i>Master</i>	30 a 40 segundos	40 a 50 segundos
<i>Professional</i>	Abaixo de 30 segundos	Abaixo de 40 segundos

G1.12 – SÉRIES DE TIRO EM ESTANDES INDOOR E OUTDOOR

SÉRIE	DISTÂNCIA	QUANT. ALVOS	DISPAROS POR SUBSÉRIES	TEMPO DE CADA SUBSÉRIE	PROCEDIMENTO	TIPO DE ESTANDES	DISPAROS POR SÉRIE
1ª	12 m	3	6	10, 8 e 6 s	2 disparos por alvo, em sequência defensiva, por subsérie	Outdoor	18
2ª	10 m	3	6	10, 8 e 6 s	2 disparos por alvo, em sequência defensiva, por subsérie.	Outdoor ou Indoor	18
3ª	7 m	3	6	8, 6, 5 s	2 disparos por alvo, em sequência defensiva, por subsérie.	Outdoor ou Indoor	18
4ª	5 m	1	6	4 s	6 disparos no mesmo alvo, sendo 3 na zona inferior e, posteriormente, 3 na zona superior.	Outdoor ou Indoor	6
TOTAL DE DISPAROS:							60 (Outdoor) 42 (Indoor)

APÊNDICE G2 – TIRO DEFENSIVO DE PRECISÃO IDSC**REGULAMENTO DE TIRO DEFENSIVO DE
PRECISÃO IDSC (TDP IDSC)**

G2.1 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

G2.1.1 – A administração da competição será realizada conforme o disposto no Capítulo 10 e no Apêndice B, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G2.1.2 – A sistemática de contestações e recursos será procedida conforme o disposto na Seção 8.6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que couber.

G2.1.3 – As divisões de TDP IDSC são baseadas nas divisões constantes Apêndices A1 (*Handgun Divisions*), A3 (*Carbine Divisions*), A5 (*Airsoft / Airgun Divisions*), além de outras divisões que poderão ser criadas mediante autorização do NC, inclusive, com emprego de armas de *airsoft* e *airgun*.

G2.1.4 – É vedada a abertura de divisões com o emprego de espingardas.

G2.1.5 – O competidor poderá se inscrever em várias divisões de armas homologadas para a competição, sendo permitida até duas inscrições em cada divisão.

G2.1.6 - A homologação das divisões, categorias e classes, ocorrerá conforme o disposto nos Apêndices B2, B3 e B4, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G2.1.7 – O TDP IDSC é uma modalidade de tiro que visa complementar os fundamentos de tiro do atleta para o emprego numa situação de defesa. Por isso, não são previstas grandes distância do competidor em relação ao seu alvo, tendo em vista que a maior parte dos encontros na vida real ocorrem em curtas distâncias.

G2.1.8 – É permitida a utilização de supressores de som nas variações das divisões *Custom Pistol* e *Carbine*.

G2.2 - SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO

G2.2.1 – Os procedimentos de segurança a serem adotados nas competições são os previstos no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G2.3 - REGRAS DE UTILIZAÇÃO DE ALVOS

G2.3.1 – O modelo do alvo utilizado é o IDSC BLACK, conforme o disposto na Regra E11.1.

G2.3.2 – Serão empregados na prova um alvo para cada competidor, sendo eles computados e obreados a cada série.

G2.3.3 – A distância do alvo do chão é de um metro do chão, contato da borda da parte branca do alvo.

G2.3.4 – Sempre que possível, os competidores serão posicionados de forma que cada um deles esteja atirando com um calibre diferente do competidor ao lado, a fim de facilitar a identificação de um eventual disparo de um competidor no alvo do outro.

G2.3.5 – Cada alvo deverá ter as assinaturas e identificação do nome do competidor e do DSO, além de constar a divisão do atleta.

G2.3.6 – O competidor que disparar no alvo de outro competidor ou será desclassificado da respectiva divisão.

G2.3.7 – Os alvos deverão ser trocados em cada série.

G2.3.7 – Cada competidor é responsável por controlar a quantidade de disparo efetuados, sendo vedada qualquer tipo de ajuda da arbitragem nesse sentido.

G2.3.8 – O competidor que observar que um outro atleta disparou no seu alvo deverá levantar a mão e avisar o DSO. Neste caso, o competidor deverá fazer o *reshoot* na próxima série de competidores.

G2.4 - REGRAS DE APURAÇÃO

G2.4.1 - A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na ficha de apuração.

G2.4.2 - O resultado final do competidor é a soma do tempo atribuído aos impactos no alvo ou fora dele.

G2.4.3 - O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

G2.4.4 – Os disparos nos alvos deverão ocorrer dentro do limite de tempo de cada subsérie.

G2.4.5 - A apuração dos alvos ocorrerá no final de cada série de tiro.

G2.4.6 - Os empates serão resolvidos pela apuração do maior número de disparos na “zona X”.

G2.4.7 - Permanecendo o empate, apura-se a maior quantidade na “zona zero” e assim sucessivamente.

G2.4.8 – Se persistir o empate, ele será resolvido pelo critério de idade mais avançada.

G2.5 - ZONAS DE PONTUAÇÃO

G2.5.1 - Existem 6 (seis) zonas de pontuação no alvo de papel de IDSC BLACK:

G2.5.1.1 - Zona “X”: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor e que é utilizada como primeiro critério de desempate.

G2.5.1.2 - Zona Zero: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

G2.5.1.3 – Zona Um: Área em que os acertos geram um acréscimo de um segundo ao tempo final do competidor.

G2.5.1.4 - Zona Dois: Área em que os acertos geram um acréscimo de dois segundos ao tempo final do competidor.

G2.5.1.5 - Zona Três: Área em que os acertos geram um acréscimo de três segundos ao tempo final do competidor.

G2.5.1.6 - Zona Quatro: Área em que os acertos geram um acréscimo de quatro segundos ao tempo final do competidor.

G2.5.2 - Os tiros não pontuáveis (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

G2.5.3 - Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

G2.5.4 – Os recordes serão reconhecidos quando houver solicitação prévia nesse sentido, desde que 3 (três) DSO's atestem o recorde obtido pelo atleta e a total conformidade da pista de tiro com este regulamento, inclusive, quanto à realização do teste do cronógrafo.

G2.6 – PENALIDADES

G2.6.1 – *Procedural Error (PE)*: É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos neste regulamento.

G2.6.2 - A aplicação de cada *PE* gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do competidor.

G2.6.3 – Se o competidor realizar disparos excedentes em relação ao previsto, deverão ser descartados os melhores disparos, correspondentes à mesma quantidade de disparos excedidos e será aplicado um *PE* em cada série violada.

G2.6.4 – Ocorrendo disparos intempestivos (após o tempo), deverão ser descartados os melhores disparos correspondentes à mesma quantidade de disparos intempestivos e será aplicado um *PE* em cada série que houver o descumprimento desta regra.

G2.6.5 – *Unsporting Conduct (UC)*: É a penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de IDSC.

G2.6.5.1 - A aplicação de cada *UC* gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.

G2.6.7 – A aplicação de penalidades ocorrerá em observância às penalidades previstas no Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, aplicáveis ao SRD IDSC.

G2.7 – CONDIÇÕES DE INÍCIO

G2.7.1 – A competição será executada com duas séries de tiro com 10 (dez) disparos em cada uma delas, salvo quando o competidor estiver competindo nas divisões com revólveres ou nas divisões CA90/100 que terão, respectivamente, quatro séries com 5 (cinco) disparos em cada uma delas e três séries com 10 (dez) disparos em cada uma delas.

G2.7.2 – A primeira série será executada com 10 (dez) disparos na zona inferior (tronco) e a segunda série com 10 (dez) disparos na zona superior (cabeça), exceto na divisão CA90/100 e PC90/50, que deverão ser executadas somente na zona inferior do alvo.

G2.7.3 – A condição de início das armas será conforme o disposto nas Regras 6.1.5.1, 6.1.5.2 e 6.1.5.3.

G2.7.4 – As mãos do competidor devem estar estendidas ao longo do corpo e a posição inicial deve ser conforme o estabelecido na Regra 7.11.2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, exceto nas divisões de arma longa.

G2.7.5 – Os competidores da classe *Beginner*, iniciarão a prova com a arma em punho inclinada para baixo a 45° (quarenta e cinco) graus, sem a necessidade da utilização de um traje de ocultação.

G2.7.6 – Os competidores das demais classes, no caso de emprego de armas curtas, deverão utilizar coldre e traje de ocultação, podendo ser um casaco, gandola ou uma camisa que mantenha a arma oculta, mesmo quando o atleta levantar paralelamente os seus braços.

G2.7.7 – É proibido utilizar trajes de ocultação em que o volume da arma e dos equipamentos fiquem evidenciados mesmo estando cobertos.

G2.7.8 – As regras de equipamento para uso no TDP IDSC são aquelas previstas no Capítulo 6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G2.8 – DIVISÕES

G2.8.1 – HARD PISTOL - 60 SEGUNDOS / 15 METROS (HP60/15)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.1

G2.8.2 – HARD PISTOL - 60 SEGUNDOS / 10 METROS (HP60/10)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.1

G2.8.3 – HARD PISTOL 40 SEGUNDOS / 15 METROS (HP40/15)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.1

G2.8.4 – OPTIC PISTOL - 60 SEGUNDOS / 15 METROS (OP60/15)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.3

G2.8.5 – OPTIC PISTOL 40 SEGUNDOS / 15 METROS (OP40/15)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.3

G2.8.6 – HARD PISTOL 40 SEGUNDOS / 10 METROS (HP40/10)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.1

G2.8.7 – CUSTOM PISTOL 60 SEGUNDOS / 15 METROS (CP60/15)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.2

G2.8.8 – CUSTOM PISTOL 60 SEGUNDOS / 10 METROS (CP60/10)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.2

G2.8.9 – CUSTOM PISTOL 40 SEGUNDOS / 15 METROS (CP40/15)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.4

G2.8.10 – CUSTOM PISTOL 40 SEGUNDOS / 10 METROS (CP40/10)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.4

G2.3.11 – SOFT PISTOL - 60 SEGUNDOS / 15 METROS (SP60/15)

1.	Calibres	Inferiores ao 9 mm Luger (9x19) – Fogo central
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.5

G2.3.12 – SOFT PISTOL - 60 SEGUNDOS / 10 METROS (SP60/10)

1.	Calibres	Inferiores ao 9 mm Luger (9x19) – Fogo central
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.5

G2.3.13 – SOFT PISTOL 40 SEGUNDOS / 15 METROS (SP40/15)

1.	Calibres	Inferiores ao 9 mm Luger (9x19) – Fogo central
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.5

G2.3.14 – SOFT PISTOL 40 SEGUNDOS / 10 METROS (SP40/10)

1.	Calibres	Inferiores ao 9 mm Luger (9x19) – Fogo central
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.5

G2.3.15 – MINI PISTOL 60 SEGUNDOS / 10 METROS (MP60/10)

1.	Calibres	Igual ou superior ao .32
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano	2.80"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.6

G2.3.16 – MINI PISTOL 40 SEGUNDOS / 10 METROS (MP40/10)

1.	Calibres	Igual ou superior ao .32
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano	3.27"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.6

G2.3.17 – RIMFIRE PISTOL 60 SEGUNDOS / 15 METROS (RP60/15)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.7

G2.3.18 – RIMFIRE PISTOL 60 SEGUNDOS / 10 METROS (RP60/10)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.7

G2.3.19 – RIMFIRE PISTOL 40 SEGUNDOS / 15 METROS (RP40/15)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.7

G2.3.20 – RIMFIRE PISTOL 40 SEGUNDOS / 10 METROS (RP40/10)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.7

G2.3.21 – LARGE REVOLVER 60 SEGUNDOS / 15 METROS (LR60/15)

1.	Calibre	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho mínimo do cano da arma	6.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.8

G2.3.22 – HARD REVOLVER 60 SEGUNDOS / 15 METROS (HR60/15)

1.	Calibre	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Até 6.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.9

G2.3.23 – HARD REVOLVER 40 SEGUNDOS / 15 METROS (HR40/15)

1.	Calibre	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Tempo de cada série	10 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Até 6.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.9

G2.3.24 – HARD REVOLVER 40 SEGUNDOS / 10 METROS (HR40/10)

1.	Calibre	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Tempo de cada série	10 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Até 6.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.9

G2.3.25 – CUSTOM REVOLVER 60 SEGUNDOS/15 METROS (CR60/15)

1.	Calibre	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Menor do que 6.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.10

G2.3.26 – CUSTOM REVOLVER 40 SEGUNDOS/15 METROS (CR40/15)

1.	Calibre	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	Tempo de cada série	10 segundos
3.	Distância do alvo	15 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Menor do que 6.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.10

G2.3.27 – MINI REVOLVER 60 SEGUNDOS / 10 METROS (MR60/10)

1.	Calibres	Qualquer um de fogo central
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano	2.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.11

G2.3.28 – MINI REVOLVER 40 SEGUNDOS / 10 METROS (MR40/10)

1.	Calibres	Qualquer um de fogo central
2.	Tempo de cada série	10 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano	2.0"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.11

G2.3.29 – RIMFIRE REVOLVER 60 SEGUNDOS / 10 METROS (RR60/10)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano	6.5"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.12

G2.3.30 – RIMFIRE REVOLVER 40 SEGUNDOS / 10 METROS (RR40/10)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	10 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Obrigatório a partir da classe <i>Intermediary</i>
5.	Tamanho máximo do cano	6.5"
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A1.12

G2.3.31 – CARBINE 60 SEGUNDOS / 100 METROS (CA60/100)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	100 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Aumento de até 10 vezes
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.1

G2.3.32 – CARBINE 60 SEGUNDOS / 50 METROS (CA60/50)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	50 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.1

G2.3.33 – CARBINE 60 SEGUNDOS / 20 METROS (CA60/20)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	20 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.1

G2.3.34 – CARBINE 90 SEGUNDOS / 100 METROS (CA90/100)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	Tempo de cada série (em cada posição)	30 segundos
3.	Distância do alvo	100 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Aumento de até 10 vezes
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.1 (exceto restrição de miras óticas ou eletrônicas)
7.	Posições: 1ª Série - 10 disparos em pé; 2ª Série - 10 disparos ajoelhado; 3ª Série - 10 disparos deitado.	Em pé: Ambos os pés devem estar atrás de uma linha de falta; Ajoelhado: Pelo menos um dos joelhos encostados no chão; Deitado: Deitado de bruços. A arma não poderá tocar o solo ou qualquer suporte. As mãos poderão apoiar-se no solo.

G2.3.35 – PISTOL CALIBER CARBINE 60 SEGUNDOS / 50 METROS (PC60/50)

1.	Calibre mínimo	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19)
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	50 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Aumento de até 10 vezes
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.3

G2.3.36 – PISTOL CALIBER CARBINE 60 SEGUNDOS / 20 METROS (PC60/20)

1.	Calibre mínimo	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19)
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	20 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.3

G2.3.37 – PISTOL CALIBER CARBINE 40 SEGUNDOS / 10 METROS (PC40/10)

1.	Calibre mínimo	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19)
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.3

G2.3.38 – PISTOL CALIBER CARBINE 90 SEGUNDOS / 50 METROS (PC90/50)

1.	Calibre mínimo	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19)
2.	Tempo de cada série (em cada posição)	30 segundos
3.	Distância do alvo	50 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Aumento de até 5 vezes
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.3 (exceto miras)
7.	Posições: 1ª Série - 10 disparos em pé; 2ª Série - 10 disparos ajoelhado; 3ª Série - 10 disparos deitado.	Em pé: Ambos os pés devem estar atrás de uma linha de falta; Ajoelhado: Pelo menos um dos joelhos encostados no chão; Deitado: Deitado de bruços. A arma não poderá tocar o solo ou qualquer suporte. As mãos poderão apoiar-se no solo.

G2.3.39 – PISTOL CALIBER CARBINE 40 SEGUNDOS / 20 METROS (PC40/20)

1.	Calibre mínimo	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19)
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	20 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Miras óticas ou eletrônicas	<i>Red Dot</i>
6.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.3

G2.3.40 – RIMFIRE CARBINE 60 SEGUNDOS / 20 METROS (RC60/20)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	20 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	21"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.5

G2.3.41 – RIMFIRE CARBINE 40 SEGUNDOS / 10 METROS (RC40/10)

1.	Calibre	.22 LR
2.	Tempo de cada série	20 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	21"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A3.5

G2.3.42 – AIR RIFLE 60 SEGUNDOS / 10 METROS (AR60/10)

1.	Calibre	Igual ou inferior ao 6 mm
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	21"

G2.3.43 – AIR CARBINE 60 SEGUNDOS / 10 METROS (AC60/10)

1.	Fator máximo de potência	2 joules
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17"
5.	Outros requisitos da divisão	Ver A5.2

G2.3.44 – AIR PISTOL 60 SEGUNDOS / 10 METROS (AP60/10)

1.	Fator máximo de potência	2 joules
2.	Tempo de cada série	30 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Outros requisitos da divisão	Ver A5.1

APÊNDICE G3 – DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL IDSC**REGULAMENTO DE TIRO DEFENSIVO DE
PRECISÃO - DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL
(MD IDSC)**

G3.1 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

G3.1.1 – A administração da competição será realizada conforme o disposto no Capítulo 10 e no Apêndice B, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G3.1.2 – A sistemática de contestações e recursos será procedida conforme o disposto na Seção 8.6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que couber.

G3.1.3 – As divisões de DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL serão executadas, em regra, com 3 (três) disparos no total, exceto nas divisões de Multigun que serão executadas com 15 (quinze) disparos no total.

G3.1.4 – As divisões de *Multigun* são:

G3.1.4.1 – *Multigun Handgun MD*: Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre.

G3.1.4.2 – *Multigun Carbine MD*: Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre.

G3.1.5 – O competidor poderá se inscrever em várias divisões de armas homologadas para a competição.

G3.1.6 – Não há limitação mínima para o peso do gatilho.

G3.1.7 – São permitidas a utilização de compensadores de recuo, cano híbrido, supressores de som e furos nos slides.

G3.1.8 – As pistolas e os carregadores utilizados não são objeto de checagem de dimensões.

G3.1.9 – Inexiste a obrigatoriedade de fatores mínimos de munição estipulada para essa modalidade.

G3.1.10 - O DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL IDSC é uma modalidade de tiro que visa complementar os fundamentos de tiro do atleta para o emprego numa situação de defesa.

G3.2 - SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO

G3.2.1 – Os procedimentos de segurança a serem adotados nas competições são os previstos no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, exceto quanto ao limite mínimo do peso de gatilho.

G3.3 - REGRAS DE UTILIZAÇÃO DE ALVOS

G3.3.1 – O modelo do alvo utilizado é o IDSC BLACK, conforme o disposto na Regra E11.1.

G3.3.2 – Os alvos deverão estar posicionados a 7 (sete) metros para as divisões de armas curtas e 10 (dez) metros para as divisões de armas longas.

G3.3.3 – A distância do alvo do chão é de um metro do chão, contato da borda da parte branca do alvo.

G3.3.4 – Sempre que possível, os competidores serão posicionados de forma que cada um deles esteja atirando com calibres diferentes do competidor ao

lado, a fim de facilitar a identificação de um eventual disparo de um competidor no alvo do outro.

G3.3.5 – O competidor que disparar no alvo de outro competidor será desclassificado da respectiva divisão.

G3.3.6 – Os alvos deverão ser trocados sempre que necessário.

G3.3.7 – Cada competidor é responsável por controlar a quantidade de disparo efetuados, sendo vedada qualquer tipo de ajuda da arbitragem nesse sentido.

G3.3.8 – O competidor que observar que um outro atleta disparou no seu alvo deverá levantar a mão e avisar o DSO. Neste caso, o competidor deverá fazer o *reshoot* na próxima série de competidores.

G3.4 - REGRAS DE APURAÇÃO

G3.4.1 - A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na ficha de apuração.

G3.4.2 - O resultado final do competidor é a soma do tempo atribuído aos impactos no alvo ou fora dele.

G3.4.3 - O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

G3.4.4 – Os disparos nos alvos deverão ocorrer dentro do limite de tempo de 4 (quatro) segundos quando se tratar das divisões com o emprego de armas de um único calibre ou, ainda, 20 (vinte) segundos para a divisão *Multigun Handgun MD*

e 25 (vinte e cinco) segundos para a divisão *Multigun Carbine MD*, sendo que estas contemplam de 2 (duas) até 5 (cinco) armas.

G3.4.5 - A apuração dos alvos ocorrerá no final de cada série de tiro.

G3.4.6 - Os empates serão resolvidos pela apuração do maior número de disparos na “zona X”.

G3.4.7 - Permanecendo o empate, apura-se a maior quantidade na “zona zero” e assim sucessivamente.

G3.4.8 – Se persistir o empate, ele será resolvido pelo critério de idade mais avançada.

G3.5 - ZONAS DE PONTUAÇÃO

G3.5.1 - Existem 6 (seis) zonas de pontuação no alvo de papel de IDSC BLACK:

G3.5.1.1 - Zona “X”: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor e que é utilizada como primeiro critério de desempate.

G3.5.1.2 - Zona Zero: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

G3.5.1.3 – Zona Um: Área em que os acertos geram um acréscimo de um segundo ao tempo final do competidor.

G3.5.1.4 - Zona Dois: Área em que os acertos geram um acréscimo de dois segundos ao tempo final do competidor.

G3.5.1.5 - Zona Três: Área em que os acertos geram um acréscimo de três segundos ao tempo final do competidor.

G3.5.1.6 - Zona Quatro: Área em que os acertos geram um acréscimo de quatro segundos ao tempo final do competidor.

G3.5.2 - Os tiros não pontuáveis (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

G3.5.3 - Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

G3.6 – PENALIDADES

G3.6.1 – *Procedural Error (PE)*: É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos neste regulamento.

G3.6.2 - A aplicação de cada *PE* gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do competidor.

G3.6.3 – Se o competidor realizar disparos excedentes em relação ao previsto, deverão ser descartados os melhores disparos, correspondentes à mesma quantidade de disparos excedidos e será aplicado um *PE* em cada série violada.

G3.6.4 – Ocorrendo disparos intempestivos (após o tempo), deverão ser descartados os melhores disparos correspondentes à mesma quantidade de disparos intempestivos e será aplicado um *PE* em cada série que houver o descumprimento desta regra.

G3.6.5 – *Unsporting Conduct (UC)*: É a penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de IDSC.

G3.6.5.1 - A aplicação de cada *UC* gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.

G3.6.7 – A aplicação de penalidades ocorrerá em observância às penalidades previstas no Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, aplicáveis ao MD IDSC.

G3.7 – CONDIÇÕES DE INÍCIO E EXECUÇÃO DA PROVA

G3.7.1 – A competição será executada com uma série de tiro com 3 (três) disparos totais, salvo quando o competidor estiver competindo nas divisões *Multigun*, que serão executadas com 15 (quinze) disparos totais.

G3.7.2 – A competição ocorrerá em série única, sendo executada com 2 (dois) disparos na zona inferior (tronco) e 1 (um) disparo na zona superior (cabeça), exceto nas divisões de *Multigun*, que deverão ser executadas em 5 (cinco) séries de 3 (três) disparos, nas condições dispostas acima.

G3.7.3 – Os competidores das divisões de série única iniciarão a prova com a arma em punho inclinada para baixo a 45° (quarenta e cinco) graus, sem a necessidade da utilização de um traje de ocultação.

G3.7.3.1 – As armas colocadas sob a bancada deverão estar abertas e apontadas para o para-balas.

G3.7.3.2 – Os carregadores deverão estar municiados, exclusivamente, com 3 (três) munições e deverão estar posicionados ao lado da arma, sendo permitida a colocação de um carregador sobressalente para eventual uso em caso de pane.

G3.7.4 – Os competidores das divisões *Multigun* deverão colocar sob a bancada disponível, exclusivamente, as armas, munições e os respectivos carregadores que serão utilizados por ele na prova.

G3.7.4.1 – As armas colocadas sob a bancada deverão estar abertas e apontadas para o para-balas.

G3.7.4.2 – Os carregadores deverão estar municiados, exclusivamente, com 3 (três) munições, totalizando 15 (quinze) munições, devendo ser posicionados ao lado da arma, sendo permitida a colocação de um carregador sobressalente para cada arma para eventual uso em caso de panes.

G3.7.4.3 – Para cada série o atleta poderá utilizar de 2 (duas) até no máximo 5 (cinco) armas.

G3.7.4.4 – Na execução das séries o competidor poderá repetir uma ou mais armas, desde que sejam utilizados carregadores diferentes, municiados com 3 (três) munições, que deverão estar disponíveis sobre a bancada.

G3.7.4.5 – O competidor após o sinal sonoro do timer para início da série de tiro deverá:

G3.7.4.5.1 – Empunhar a arma que ele iniciará a competição, carregar e executar 3 (três) disparos;

G3.7.4.5.2 – Retirar o carregador e deixar a primeira arma sob a bancada;

G3.7.4.5.3 – Empunhar a segunda arma, carregar e executar 3 (três) disparos;

G3.7.4.5.4 – Retirar o carregador e deixar a segunda arma sob a bancada;

G3.7.4.5.5 – Repetir sucessivamente os procedimentos anteriores até a quinta arma ou utilizar outros carregadores para as armas já utilizadas anteriormente.

G3.7.4.5.6 – Após a execução das 5 (cinco) séries de tiro, aguardar o comando do DSO.

G3.8 – DIVISÕES**G3.8.1 – HANDGUN MD**

1.	Calibres	Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não. Somente mira abertas
6.	Número de disparos	3

G3.8.2 – OPTIC HANDGUN MD

1.	Calibres	Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo
6.	Número de disparos	3

G3.8.3 – SHOTGUN MD

1.	Calibres	Qualquer calibre shotgun gauge
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não. Somente mira abertas
6.	Tipo de munição	Balote
7.	Número de disparos	3

G3.8.4 – OPTIC SHOTGUN MD

1.	Calibres	Qualquer calibre shotgun gauge
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo
6.	Tipo de munição	Balote
7.	Número de disparos	3

G3.8.5 – CARBINE MD

1.	Calibres	Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não. Somente mira abertas
6.	Número de disparos	3

G3.8.6 – OPTIC CARBINE MD

1.	Calibres	Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo
6.	Número de disparos	3

G3.8.7 – MULTIGUN HANDGUN MD

1.	Calibres	Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre.
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo
6.	Número de disparos	15

G3.8.8 – MULTIGUN CARBINE MD

1.	Calibres	Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo
6.	Número de disparos	15

APÊNDICE G4 – DUELO IDSC**REGULAMENTO DE DUELO IDSC**

G4.1 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

G4.1.1 – A administração da competição será realizada conforme o disposto no Capítulo 10 e no Apêndice B, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G4.1.2 – A sistemática de contestações e recursos será procedida conforme o disposto na Seção 8.6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que couber.

G4.2 - SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO

G4.2.1 – Os procedimentos de segurança a serem adotados nas competições são os previstos no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G4.2.2 – Os alvos utilizados terão a espessura mínima de 10 (dez) milímetros (0.39 in.).

G4.3 – DUELO PLATE RACK

G4.3.1 – Os duelos serão definidos mediante sorteio entre os inscritos na competição.

G4.3.2 – Caso a quantidade de inscritos não permita o chaveamento exclusivamente entre os vencedores de cada duelo, serão realizados sorteios para o preenchimento das vagas remanescentes, a fim de completar as chaves eliminatórias.

G4.3.3 – Cada competidor deverá derrubar os 6 (seis) alvos dispostos no *rack* e, subsequentemente, o alvo *popper* desafio, que é comum para os dois.

G4.3.4 – O vencedor de cada duelo será aquele que derrubar primeiramente os 7 (sete) alvos.

G4.3.5 – O perdedor de cada duelo será eliminado da competição, salvo na hipótese prevista na Regra G2.3.2.

G4.3.6 – O competidor que disparar prematuramente no alvo *popper* perderá o duelo e, conseqüentemente, será eliminado da competição.

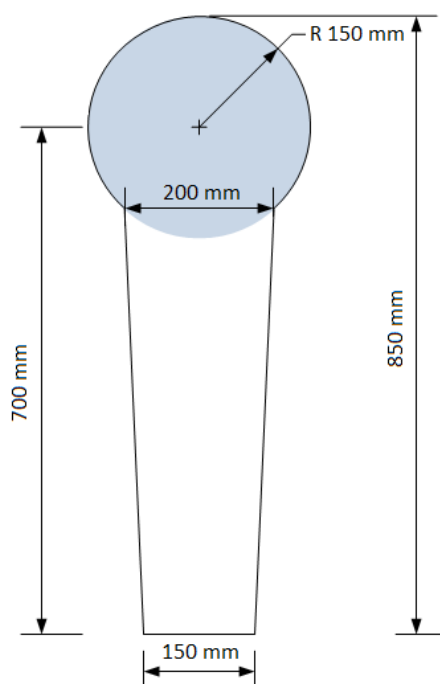
G4.3.7 – O competidor que disparar no alvo de outro atleta perderá o duelo.

G4.3.8 – A base de fixação (*rack*) dos *plates* deverá ter um metro (3.28 ft.) de altura.

G4.3.9 – Os alvos *plates* deverão possuir 20 (vinte) centímetros (7.87 in.) de diâmetro e deverão estar posicionados a 15 (quinze) centímetros (5.90 in.) de distância em relação aos alvos adjacentes, conforme modelo a seguir:



G4.3.10 – As medidas dos alvos *poppers* utilizados como alvo desafio nas competições serão as especificadas a seguir:



G4.4 – DUELO TREE TARGET

G4.4.1 – Os duelos serão definidos mediante sorteio entre os inscritos na competição.

G4.4.2 – Caso a quantidade de inscritos não permita o chaveamento exclusivamente entre os vencedores de cada duelo, serão realizados sorteios para o preenchimento das vagas remanescentes, a fim de completar as chaves eliminatórias.

G4.4.3 – Cada competidor terá uma cor atribuída para realizar os disparos.

G4.4.4 – O vencedor de cada duelo será aquele atleta que conseguir deixar todos os 6 (seis) *paddles* posicionados para o mesmo lado, desde que corresponda à cor definida previamente para ele.

G4.4.5 – O perdedor de cada duelo será eliminado da competição, salvo na hipótese prevista na Regra G3.4.2.

G4.4.6 – A altura da base de fixação dos alvos é de um metro e meio (4.92 ft.).

G4.4.7 – Os *paddles* utilizados nas competições terão 15 (quinze) centímetros de diâmetro (5.90 in.).

G4.4.8 – Os *paddles* utilizados nas competições deverão ser confeccionados nas cores amarela e vermelha, a fim de ser atribuída uma cor para cada competidor.

G4.4.9 – O modelo do alvo *tree target* é o disposto a seguir:



G4.5 – DESCLASSIFICAÇÃO

G4.5.1 – O competidor que se mover antes do sinal de início será advertido e, conseqüentemente, haverá o reinício dos comandos verbais dados pelo *DSO*.

G4.5.2 – Havendo a reincidência da violação prevista na Regra G3.5.1, o competidor será desclassificado da competição.

G4.5.3 – O competidor que violar qualquer regra de segurança ou for reincidente na conduta antidesportiva será desclassificado da competição.

G4.6 – CONDIÇÕES DE INÍCIO

G4.6.1 – A competição será iniciada com as seguintes quantidades de munições:

G4.6.1.1 – Pistolas: 7 (sete) munições;

G4.6.1.2 – Revólveres: 5 (cinco) munições;

G4.6.1.3 – Carabinas com calibre de pistolas: 10 (dez) munições.

G4.6.2 – Os carregadores sobressalentes, *jetloader* ou *mooclips* serão municiados com as mesmas quantidades de munições previstas na Regra G.3.6.1.

G4.6.3 – As mãos do competidor devem estar estendidas ao longo do corpo e a posição inicial deve ser conforme o estabelecido na Regra 7.11.2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G4.6.4 – Os competidores deverão utilizar, nas divisões de armas curtas, um traje de ocultação, podendo ser um casaco, gandola ou uma camisa que mantenha a arma oculta, mesmo quando o atleta levantar paralelamente os seus braços.

G4.6.5 – É proibido utilizar trajes de ocultação em que o volume da arma e dos equipamentos fiquem evidenciados mesmo estando cobertos.

G4.6.6 – A distância da posição inicial dos competidores em relação aos alvos será de 10 (dez) metros (10.93 yd.).

G4.6.7 – A condição de início das armas será conforme o disposto nas Regras 6.1.5.1, 6.1.5.2 e 6.1.5.3.

G4.7 – EQUIPAMENTO DOS COMPETIDORES

G4.7.1 – As regras de equipamento para uso no DUELO IDSC são aquelas previstas no Capítulo 6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G4.7.2 – Falhas do armamento ou da munição não ensejarão no direito ao *reshoot*.

G4.7.2 – É permitida a utilização de coldres internos ou externos, desde que sejam de materiais rígidos, podendo ser de polímero, plástico ou kydex.

G4.8 – DIVISÕES

G4.8.1 – As divisões de DUELO IDSC são as divisões de fogo central constantes dos Apêndices A1 (*Handgun Divisions*) e A3.3 (*Pistol Caliber Carbine*).

G4.8.2 – Somente haverá a abertura de divisões, categorias e classes se houver pelo menos 16 (dezesseis) competidores inscritos nelas.

G4.8.3 – O competidor poderá se inscrever em várias divisões de armas homologadas para a competição.

G4.8.4 - A homologação das divisões, categorias e classes, ocorrerá conforme o disposto nos Apêndices B2, B3 e B4, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

APÊNDICE G5 – TAT IDSC**REGULAMENTO DE TIRO DE APTIDÃO
TÉCNICA IDSC (TAT IDSC)**

G5.1 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

G5.1.1 – A administração da competição será realizada conforme o disposto no Capítulo 10 e no Apêndice B, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G5.1.2 – A sistemática de contestações e recursos será procedida conforme o disposto na Seção 8.6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que couber.

G5.1.3 – O TAT IDSC é uma modalidade de tiro que visa complementar os fundamentos de tiro do atleta e auxiliá-lo na aprovação na prova prática do exame de capacidade técnica para a obtenção do porte de arma.

G5.1.4 – Todos os competidores executarão a mesma sequência de disparos nas cores do alvo, conforme previsão para cada competição.

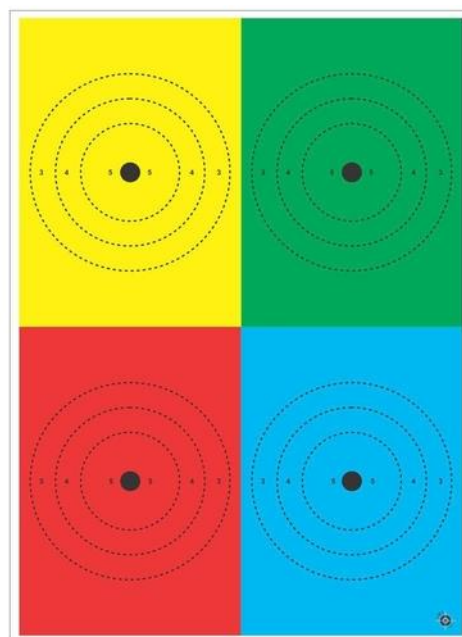
G5.1.5 – É recomendável a utilização de munição original, a fim de que a competição reproduza as mesmas condições do exame de capacidade técnica para o porte de arma.

G5.2 - SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO

G5.2.1 – Os procedimentos de segurança a serem adotados nas competições são os previstos no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC.

G5.3 - REGRAS DE UTILIZAÇÃO DE ALVOS

G5.3.1 – O modelo do alvo utilizado é o QUATRO CORES, padrão SAT/ANP, medindo 46cm x 64cm, subdividido em quatro cores distintas, devendo ser efetuados, em cada série, 2 (dois) disparos em cada cor, conforme o comando do DSO.



G5.3.2 – Serão empregados em cada divisão um alvo para cada competidor, na distância de 7 (sete) metros.

G5.3.3 – Sempre que possível, os competidores serão posicionados de forma que cada um deles esteja atirando com um calibre diferente do competidor ao

lado, a fim de facilitar a identificação de um eventual disparo de um competidor no alvo do outro.

G5.3.4 – Cada alvo deverá ter as assinaturas e as indicações dos nomes completos do competidor e do DSO, além de constar a divisão do atleta.

G5.3.5 – O competidor que disparar no alvo de outro competidor será desclassificado da respectiva divisão.

G5.3.6 – Cada competidor é responsável por controlar a quantidade de disparos efetuados, sendo vedada qualquer tipo de ajuda da arbitragem nesse sentido.

G5.3.7 – O competidor que observar que um outro atleta disparou no seu alvo deverá levantar a mão e avisar o DSO. Neste caso, o competidor deverá fazer o *reshoot* na próxima série de competidores.

G5.4 - REGRAS DE APURAÇÃO

G5.4.1 - A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma da pontuação.

G5.4.2 – A contagem de pontos será feita com base nos valores de 0 (zero), 3 (três), 4 (quatro) e 5 (cinco), impressos no alvo tipo fogo central e de acordo com os locais atingidos pelos projéteis.

G5.4.3 – Caso o projétil corte a linha que separa os valores, contar-se-á o maior valor, para os demais, conforme os impactos das cores comandadas.

G5.4.4 – O resultado final do competidor é a soma da pontuação atribuída aos impactos no alvo ou fora dele.

G5.4.5 - O atleta que tiver a maior pontuação na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

G5.4.6 – Os disparos nos alvos deverão ocorrer dentro do limite de tempo de cada série, independentemente de ter havido pane na arma ou falha de munição.

G5.4.7 - A apuração dos alvos ocorrerá no final de cada série de tiro e não em cada subsérie.

G5.4.8 - Os empates serão resolvidos pela apuração do maior número de disparos na “*mosca*”, que corresponde à 5 (cinco) pontos.

G5.4.9 - Permanecendo o empate, apurar-se-á a maior quantidade de acertos na zona de pontuação seguinte, em ordem decrescente.

G5.4.10 – Se persistir o empate, ele será resolvido pelo critério de idade mais avançada.

G5.5 - ZONAS DE PONTUAÇÃO

G5.5.1 - Existem 5 (cinco) zonas de pontuação no alvo de papel QUATRO CORES, padrão SAT/ANP:

G5.5.1.1 - Zona “Mosca”: Área em que cada acerto corresponde à 5 (cinco) pontos e que é utilizada como primeiro critério de desempate.

G5.5.1.2 - Zona Cinco: Área em que cada acerto corresponde à 5 (cinco) pontos.

G5.5.1.3 – Zona Quatro: Área em que cada acerto corresponde à 4 (quatro) pontos.

G5.5.1.4 - Zona Três: Área em que cada acerto corresponde à 3 (três) pontos.

G5.5.1.5 - Zona Zero: Área em que os acertos ocorreram na cor comandada pelo DSO, mas que não acertaram a zona de pontuação devida.

G5.5.2 – Se o competidor não acertar o alvo (conjunto das 4 cores), perderá aquele tiro (*miss*) e não terá qualquer penalidade, conforme Regra G 4.6.2.

G5.5.3 - Caso o projétil corte a linha que separa os valores, contar-se-á o maior valor, para os demais, conforme os impactos das cores comandadas.

G5.5.4 – Em caso de incidente de tiro (falha da arma e da munição) na verificação, o atleta executará novamente, após o final da série, os disparos relativos aos cartuchos não deflagrados, no mesmo tempo e posições correspondentes.

G5.5.5 – Os recordes serão reconhecidos quando houver solicitação prévia nesse sentido, desde que 3 (três) DSO's atestem o recorde obtido pelo atleta, a total conformidade com este regulamento e a utilização de munição original de fábrica.

G5.6 – PENALIDADES

G5.6.1 – Se o competidor realizar disparos excedentes em relação ao previsto ou acertar cor diferente da comandada, serão descontados 5 (cinco) pontos para cada tiro executado incorretamente.

G5.6.2 – Não será aplicada nenhuma penalidade se o competidor não acertar o alvo (conjunto das 4 cores).

G5.6.3 – Conduta antidesportiva (UC): É a penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de IDSC.

G5.6.3.1 - A aplicação de cada *UC* gera a perda de 25 (vinte e cinco) pontos.

G5.6.4 – Havendo a violação das regras de segurança previstas no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, o competidor será desclassificado da competição (DQ).

G5.7 – CONDIÇÕES DE INÍCIO

G5.7.1 – A competição será executada com 24 (vinte e quatro) disparos, divididos em 6 (seis) séries de 4 (quatro) disparos em cada uma delas, a 7 (sete) metros de distância do alvo, observando-se o tempo máximo da série, conforme o disposto na Regra G4.8.4.

G5.7.2 – A condição de início das armas obedecerá ao disposto abaixo:

G5.7.2.1 – Ação simples: Mecanismo de disparo armado e travado (Câmara carregada, martelo (cão) armado, trava de segurança externa acionada);

G5.7.2.2 – Ação dupla: Disparos em ação dupla (Câmara carregada, martelo totalmente batido ou desarmado e trava de segurança externa acionada);

G5.7.2.3 – Dupla ação: Nas pistolas o primeiro disparo em ação dupla (Câmara carregada, martelo totalmente batido ou desarmado e trava de segurança externa acionada) e os demais em ação simples. Nos revólveres, todos os disparos em ação dupla.

G5.7.3 – Os competidores iniciarão a prova com a arma em punho em posição de retenção a 45° (quarenta e cinco graus), sem a necessidade da utilização de um traje de ocultação.

G5.7.4 – O competidor poderá iniciar a competição com a quantidade de munições no carregador que julgar necessário.

G5.8 – DIVISÕES

G5.8.1 – As divisões do TAT IDSC são baseadas nas divisões armas curtas constantes nos Apêndices A1 (*Handgun Divisions*) e A5 (*Airsoft / Airgun Divisions*), além de outras divisões que poderão ser criadas mediante autorização do NC, inclusive, com emprego de armas de *airgun*.

G5.8.2 – O competidor poderá se inscrever em várias divisões e classes homologadas para a competição, conforme sua escolha.

G5.8.3 - A homologação das divisões e categorias, ocorrerá conforme o disposto nos Apêndices B2, B3 e B4, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

G5.8.4 – A competição poderá ter as seguintes classes, conforme quadro abaixo:

CLASSES	TEMPO MÁXIMO DA SÉRIE
<i>Beginner</i>	10 segundos
<i>Intermediary</i>	8 segundos
<i>Expert</i>	6 segundos
<i>Master</i>	4 segundos