

REGULAMENTO

DE

TIRO DEFENSIVO IDSC



FIQUE VIVO!

STAY ALIVE

SUMÁRIO

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO.....	4
Capítulo 2 – SEGURANÇA.....	6
Capítulo 3 – PROJETO E CONSTRUÇÃO DE PISTA DE TIRO.....	19
Capítulo 4 – INFORMAÇÕES DAS PISTAS DE TIRO.....	32
Capítulo 5 – MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PARA AS COMPETIÇÕES DE TIRO.....	36
Capítulo 6 – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....	45
Capítulo 7 – COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO IDSC.....	59
Capítulo 8 – REGRAS DE PONTUAÇÃO.....	76
Capítulo 9 – PENALIDADES.....	84
Capítulo 10 – ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	90
Capítulo 11 – ÍNDICE REMISSIVO-ALFABÉTICO.....	92
Apêndice A1 – HANDGUN DIVISIONS.....	94
Apêndice A2 – SHOTGUN DIVISIONS.....	106
Apêndice A3 – CARBINE DIVISIONS.....	110
Apêndice A4 – MULTIGUN DIVISIONS.....	122
Apêndice A5 – AIRSOFT / AIRGUN DIVISIONS.....	137
Apêndice B1 – NÍVEIS DE COMPETIÇÕES.....	140
Apêndice B2 – CATEGORIAS DE COMPETIDORES	149
Apêndice B3 – CLASSIFICAÇÃO DE COMPETIDORES	150
Apêndice B4 – QUADRO DESCRIPTIVO DOS NÍVEIS DE COMPETIÇÕES	152
Apêndice B5 – REGISTRO E RANKING DE CLUBES.....	153
Apêndice B6 – ADMINISTRAÇÃO GLOBAL	155

Apêndice C1 – CERTIFICAÇÃO DE DEFENSIVE SHOOTING OFFICER	157
Apêndice C2 – CONDUTAS DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER.....	158
Apêndice C3 – JURAMENTO DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER	159
Apêndice C4 – CERTIFICAÇÃO DE DEFENSIVE SHOOTING OFFICER MASTER.....	160
Apêndice C5 – CONDUTAS DO DEFENSIVE SHOOTING OFFICER MASTER.....	160
Apêndice C6 – CERTIFICAÇÃO DE MATCH DIRECTOR	161
Apêndice C7 – CONDUTAS DO MATCH DIRECTOR	162
Apêndice C8 – COMANDOS DE PISTA.....	163
Apêndice D1 – REGRAS GERAIS DE LOGÍSTICA.....	165
Apêndice E1 – ALVO AMEAÇADOR IDSC-A (PADRÃO).....	167
Apêndice E2 – ALVO NÃO AMEAÇADOR (NO-SHOOT).....	168
Apêndice E3 – ALVO AMEAÇADOR COM ARMA LONGA AUTOMÁTICA.....	168
Apêndice E4 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR PARCIALMENTE ABRIGADO....	169
Apêndice E5 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR DEITADO E PARCIALMENTE ABRIGADO.....	169
Apêndice E6 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR INCLINADO E PARCIALMENTE ABRIGADO.....	170
Apêndice E7 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR COM COLETE BALÍSTICO.....	170
Apêndice E8 – EXEMPLOS DE ALVO AMEAÇADORES COM COBERTURA BAIXA.....	171
Apêndice E9 – EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO FORA DO PADRÃO.....	172
Apêndice E10 – EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO DENTRO DO PADRÃO.....	173
Apêndice E11 – ALVO IDSC-B.....	174

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 a 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, obrigações e princípios éticos a serem seguidos.

São vedados qualquer tipo de preconceito e discriminação quanto à raça, religião, opinião política, gênero, orientação sexual, origem, condição socioeconômica, escolaridade, profissão, dentre outros tipos de comportamentos moralmente e socialmente inadequados, cuja violação resultará na suspensão ou exclusão definitiva do registro de atleta, conforme a gravidade do ato praticado.

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, produzidos comercialmente em larga escala ou modificados por armerias de notória confiabilidade, serão municiados em sua capacidade máxima, salvo quando o cenário ou divisão prever uma configuração reduzida condizente com uma situação de autodefesa diferenciada.

As características fundamentais do Tiro Defensivo IDSC, são: tiro em cobertura (abrigado), porte oculto de armas e equipamentos, rápida resposta à

agressão simulada, saque de arma dificultando a visada do agressor simulado (sair do “x”), afastamento dos alvos (*Tueller Drill*), disparos em deslocamentos, utilização de armas e equipamentos voltados para a defesa pessoal, dentre outros.

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

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 mesma.

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 expectadores.

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 app 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** Inspecionar 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, desmuniciadas 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.

2.4.1.2 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*.

2.4.1.3 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*.

2.4.1.4 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.

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

2.4.1.6 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 delas 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, reincidemente, 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 2 (duas) regras de controle de cano, descritas abaixo, que podem ser empregadas isoladamente ou cumulativamente, conforme o disposto no *briefing*.

2.4.5.4.1 Regra 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° (cento e oitenta 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° (cento e oitenta graus) como padrão.



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 desmuniciadas e descarregadas, exceto quando eles 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.

2.4.7.2.1 Em nenhuma hipótese os membros do *staff* poderão realizar a execução da pista de tiro, na condição de atleta, portando outra arma para auxílio na segurança da competição, conforme a Regra 6.1.9

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 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 ou não, ensejará na desclassificação (DQ) do competidor.

2.4.8.4 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 a 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.

2.4.9.5 É obrigatória a utilização de equipamento de proteção que efetivamente proteja os olhos de objetos vindos de todas as direções;

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

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

2.4.9.8 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.

2.4.9.9 O *DSO* interromperá o competidor que eventualmente tiver iniciado uma pista de tiro sem a utilização dos equipamentos de proteção individual e, neste caso, o atleta terá o direito de refazer a pista (*reshoot*) pela falha do *DSO*.

2.4.9.10 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.

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

2.4.9.10.2 Havendo a reincidência na queda ou deslocamento da proteção de olhos e ouvidos, o DSO interromperá a passagem de pista do competidor e o resultado será apurado conforme o disposto na Seção 8.5.

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 engajamento de alvos metálicos deverá observar a distância mínima de 10 (dez) metros (10.936 yd.) para armas curtas, carabinas com calibres de pistolas e cartuchos dos tipos: *bird*, *buckshot*.

2.4.10.3 Deverá ser observada a distância mínima de 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos de espingardas do tipo *slugs* e carabinas que não sejam de calibres de pistolas.

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

2.4.10.5 Sempre que houver a utilização de alvos metálicos, deverá ser providenciada a colocação de um indicativo do limite de distância em relação ao alvo.

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 puder 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 *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 produção 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° (quarenta e cinco 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 180º (cento e oitenta 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, pois atrapalhará também o trabalho da arbitragem.

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

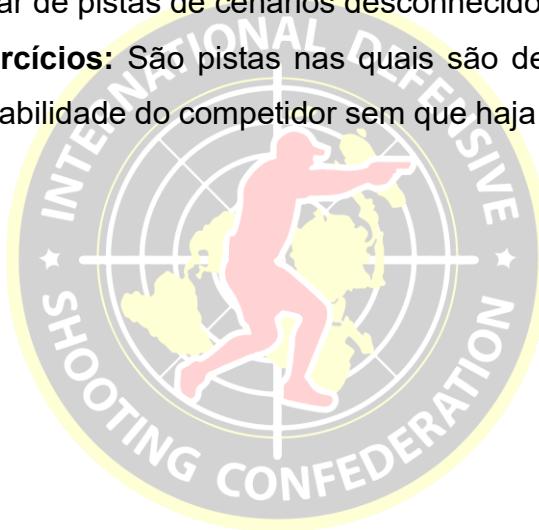
3.2.1 Pistas de Cenários Conhecidos: São as pistas cujos dados principais como: quantidade de alvos, posições de tiro e disparos mínimos são previamente informados no *briefing*.

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

3.2.2.1 Devem ser previstas somente em competições para atletas das classes *Intermediary* em diante.

3.2.2.2 Os competidores somente poderão se inscrever em uma única divisão quando se tratar de pistas de cenários desconhecidos.

3.2.3 Pistas de Exercícios: São pistas nas quais são definidos exercícios para testar a destreza e a habilidade do competidor sem que haja uma simulação de uma situação real.



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 Não é necessária a homologação da IDSC para a realização de pistas de treinamentos simulando uma competição oficial.

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

3.3.5 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.

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

3.3.7 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:

3.3.7.1 Falta de segurança;

3.3.7.2 Diferença significativa em relação ao projeto de pista homologado;

3.3.7.3 Violação ou descumprimento de qualquer norma da IDSC;

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

3.3.7.5 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.

Deverão ser observadas as limitações de distâncias e quantidade de alvos e disparos relativas à cada uma das divisões. 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.

3.4.1.1 Nas pistas de *multigun*, a limitação do deslocamento total será de 30 (trinta) metros (32.80 yd.).

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, devendo ser observadas as distâncias mínimas de segurança previstas para engajamento de alvos metálicos, conforme o caso.

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 Região "A" do alvo ou com a utilização de apenas uma mão, exclusivamente, para os alvos que estejam distantes em até 10 (dez) metros (10.936 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 engajados, conforme as regras de engajamento de alvos a seguir:

3.4.4.1 Engajamento por prioridade defensiva (DP): 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 (DS): É permitida a colocação de até 3 (três) alvos em cada posto de tiro com, no máximo, 2 (dois) disparos previstos para cada um deles. 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 para facilitar a visualização pelo árbitro.

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 (dezesseis) 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, do saque da arma e da segurança da competição.

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 Cobertura refere-se a uma barreira rígida simulada que existe entre o atleta e os alvos a serem engajados, que na vida real serviria como um meio de proteção contra disparos em sua direção. São exemplos de coberturas: paredes, barricadas, veículos, dentre outros.

3.4.7.2 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.

3.4.7.3 Os atletas não podem cruzar ou entrar em nenhuma abertura (portas, janelas, espaços abertos, etc.) sem primeiro engajar todos os alvos visíveis desses locais, sob pena de aplicação de um *Procedural Error (PE)* nesse posto de tiro.

3.4.7.3.1 Não se aplica a penalidade prevista na Regra 3.4.7.3, quando essa exposição ocorrer no momento da realização de disparos além do limite

da linha de falta ou descoberto quando inexistir a linha, tendo em vista que nesta hipótese já será aplicável um *Procedural Error (PE)* para cada alvo engajado além do limite da linha de falta ou descoberto.

3.4.7.4 O deslocamento entre duas posições de cobertura não poderá prever mais do que 2 (dois) alvos descobertos que estejam escondidos atrás de uma barreira de visão ou revelados por ativação, nem tampouco poderá prever mais do que 3 (três) disparos em cada um desses alvos “surpresa”.

3.4.7.4.1 Se acabar a munição da arma durante deslocamento supracitado não será exigido do competidor o retorno ou o avanço ao posto de cobertura anterior ou seguinte para a realização de uma recarga, que deverá ser realizada em “céu aberto” dando continuidade ao engajamento dos alvos “surpresa” já iniciados.

3.4.7.5 O competidor poderá iniciar a recarga em deslocamento, desde que ele não fique exposto para nenhum alvo, quando houver cobertura disponível.

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

3.4.7.7 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 contínuos e 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 igual ou 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.

3.4.8.3 São considerados movimentos naturais de deslocamentos, exclusivamente, aqueles que apresentem passos completos correspondentes ao

caminhar natural e contínuo de uma pessoa. Ou seja, um pé precisa inteiramente ultrapassar o outro da mesma maneira que o competidor o faz quando caminha normalmente no dia a dia. Qualquer movimento não natural não configura o tiro em movimento.

3.4.9 Linha de Falta: O movimento do competidor deve ser restrinido, 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 permitida a utilização de linhas tátteis nos casos excepcionais em que as condições climáticas ou as do terreno se mostrarem mais adequadas ao uso dessas demarcações (ex.: ripas de madeira).

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.

3.4.9.6 Realizar disparos em um ou mais alvos, além do limite da linha de falta, ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* para cada alvo engajado incorretamente.

3.4.9.7 Se o atleta não ultrapassar a linha de falta e executar incorretamente um engajamento por prioridade defensiva, ele estará sujeito somente à aplicação de um único *Procedural Error (PE)* por não ter executado corretamente o engajamento.

3.4.9.8 Se o atleta ultrapassar a linha de falta e simultaneamente executar incorretamente o engajamento por prioridade defensiva, ele estará sujeito à aplicação de um *Procedural Error (PE)* pelo erro na execução da prioridade (PD) e um *Procedural Error (PE)* para cada alvo que ele tiver engajado além do limite da linha de falta.

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, 7.5.1.5.1 e 7.5.1.5.1.1.

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.

3.4.12.1 O uso de alvos não oficiais acarretará a desqualificação dos resultados neles contidos.

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

3.4.12.3 Devem ser observadas as seguintes diretrizes para empregos de alvos:

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

3.4.12.3.2 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 multisedes (simultâneas com apuração *online*) e divisões de armas longas.

3.4.12.3.2.1 Poderão ser utilizados alvos metálicos reativos ou derrubáveis.

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

3.4.12.3.3 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.

3.4.12.3.3.1 Poderão ser feitos com camisetas cortadas em uma metade da frente e uma metade de trás, no qual uma das metades são presas com clipe ou grampos nas varetas de madeira onde os alvos são afixados.

3.4.13 Barreiras de Visão: São objetos de cobertura macia (*soft cover*) 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.

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

3.4.13.2 As barreiras de visão não são consideradas como postos de cobertura e, por isso, não há o fatiamento de alvos através delas.

3.4.13.3 Ao sair de uma barreira de visão, o *briefing* somente poderá prever disparos parados de forma exposta (sem cobertura) quando a distância do posto de tiro, em relação ao alvo ameaçador mais próximo, for superior à 6,40 (seis vírgula quarenta) metros (7.0 yd.). Em distâncias menores do que esta, os disparos

somente poderão ser executados em movimento de deslocamento para o próximo posto de tiro.

3.4.13.4 Poderão ser utilizados como barreiras de visão alguns objetos, tais como: vegetação artificial, barracas, dentre outros.

3.4.13.5 Nenhum tipo de alvo poderá ser utilizado como barreira de visão, inclusive, bonecos e quaisquer outros com essa mesma finalidade.

3.4.13.6 Havendo alvos acionados por mecanismos de ativação, o atleta não poderá sair do posto de cobertura antes da ativação, mesmo nos casos em que o alvo ameaçador ainda não estiver visível, sob pena da aplicação de um *Procedural Error (PE)*. Não se aplica a penalidade quando o alvo não estiver mais visível após o seu acionamento.

3.4.14 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.

3.4.14.1 Poderá haver no *briefing* a previsão de que a recarga e a solução de panes devam ocorrer em movimentos de afastamentos dos alvos ameaçadores quando não houver cobertura disponível. Inexistindo essa previsão no *briefing*, não é cabível a aplicação de um *Procedural Error (PE)* pela realização estática (parada) da recarga ou solução de pane em “céu aberto”.

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 ou poderá haver a decisão de exclusão dessa pista.

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 procedural 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 e Ingresso na 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 munições 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 e, mesmo assim, deverão ter ampla divulgação.

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

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 tardivamente 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, exceto a branca por ser utilizada para os alvos *no-shoot*.

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.

5.2.6.1 Os alvos de papel *no-shoot* deverão ter as duas mãos pintadas sempre visíveis para o competidor ou serem de uma cor única diferente dos alvos ameaçadores.

5.2.6.2 Os alvos metálicos *no-shoot* deverão ser pintados na cor branca ou em outra cor única que os diferenciem dos alvos ameaçadores.

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 estiver 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 considerando a inexistência delas numa situação real de autodefesa.

5.3.2 As obreiras 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 alvos que simulam um agressor.

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

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

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

5.3.5 Os alvos *no-shoot* terão duas mãos, de tamanho natural, pintadas de preto ou deverão ser de uma cor única e diferente dos alvos ameaçadores.

5.3.6 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.

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

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

5.3.8.1 Se o competidor tocar na perfuração do alvo antes da apuração, este alvo não será passível de contestação do resultado atribuído a ele e ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)*.

5.3.8.2 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*).

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

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

5.3.10 Poderão ser utilizados alvos de papel acoplados em suportes derrubáveis, inclusive, nos alvos *poppers*, desde que observadas as distâncias mínimas previstas para alvos metálicos. Tais alvos somente serão considerados acertados quando

derrubados. Serão desprezadas as zonas de scores do alvo, sendo computado apenas zero ou *miss*.

5.3.11 Os alvos de papel somente poderão ser engajados a partir de 2 (dois) metros (3.280 yd.) de distância.

5.3.12 Em caso de chuva ou iminência de sua ocorrência, os alvos de papel deverão ser protegidos com sacos plásticos transparente.

5.4 Alvos Metálicos

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

5.4.2 Os alvos metálicos somente poderão ser engajados a partir de 10 (dez) metros (10.936 yd.) para armas curtas, carabinas com calibres de pistolas e cartuchos dos tipos: *bird*, *buckshot*, *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos de rifles e do tipo *slugs*.

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

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

5.4.3.2 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.

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

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

5.4.3.4.1 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.

5.4.4 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.

5.4.4.1 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.

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

5.4.4.3 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.

5.4.4.4 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*.

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

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

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

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

5.4.4.7.2 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.

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

5.4.4.7.4 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.

5.4.4.8 Questionamentos intempestivos de calibração não serão apreciados.

5.4.4.9 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.

5.4.4.10 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* (área circular), a fim de se verificar a existência de algum defeito no alvo.

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

5.4.4.12 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, exceto quando se tratar de munições de fogo circular (*rimfire*).

5.4.5 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.).

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

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

5.4.5.3 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 (mil). 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.

5.8.5.8 Havendo a desclassificação do competidor devido ao resultado do teste do fator de potência ter sido considerado insatisfatório, ele poderá atirar em todas as pistas da competição, mas o seu resultado final constará como “DQ”.

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, produzidos por empresas que fabriquem o produto em larga escala ou modificados por armerias de notória confiabilidade.

6.1.4 Os revólveres iniciam o primeiro tiro com o martelo (cão) totalmente batido e tambor fechado.

6.1.4.1 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 armas longas quando iniciarem com a câmara carregada deverão estar com as travas de segurança acionadas.

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.

6.1.11 É permitida a utilização de supressores de sons como meio complementar de proteção auditiva, desde que o *briefing* preveja a condição de início da arma exposta ou guardada dentro de um objeto que caiba a arma com o referido acessório instalado na arma.

6.1.12 Os atletas somente podem competir com as armas e acessórios que atendam aos requisitos específicos da divisão que estiver inscrito, mas poderão ter na arma utilizada acessórios permitidos para outras divisões ou provas especiais, desde que estes estejam desligados ou inoperantes (ex.: miras ópticas, lanternas, bipés para armas longas, empunhadura frontal, laser, facas, etc).

6.1.13 É permitida a utilização de armas curtas com compensadores e furos originais de fábrica.

6.1.14 Nas divisões *Custom Pistol* (CP) e *Custom Revolver* (CR) são permitidas a utilização de compensadores e furos não originais de fábrica.

6.1.15 A simples presença da palavra “competição” no nome da arma ou do equipamento não é, por si só, suficiente para excluí-los de uma competição. É necessário verificar se aquele item é ou não voltado para o mercado de porte velado.

6.1.16 É permitida nas divisões de arma longa a utilização de freios de boca, quebra-chamas, furos e compensadores.

6.1.17 É permitida a utilização de conversores de pistolas para carabinas, desde que atendam os requisitos da divisão.

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

6.2 Armas Curtas

6.2.1 É permitida, em regra, a utilização de armas curtas com compensadores e furos no *slide*, desde que originais de fábrica.

6.2.1.1 Nas divisões *Custom Pistol* (CP) e *Custom Revolver* (CR) são permitidas a utilização de compensadores não originais de fábrica.

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 (oitenta milímetros) 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 abertura na caixa de checagem visa conjugar a medição das dimensões da arma com a projeção da mira mini *red dot* acoplada nela.

6.2.3.3 Os revólveres não são medidos na caixa de checagem.

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

6.3.1 Troca de miras por qualquer outra compatível com a especificidade da divisão e, no caso de pistolas, desde elas caibam na caixa de checagem e não tenham sido realizados processos de usinagens para esse fim, exceto nas divisões *Custom Pistol*, *Custom Revolver*, *Classic Pistol* e *Large Revolver*, que são permitidos.

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 1.98 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 1.98 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 no total em até 16.0 mm (0.629 in) quando se tratar de pistolas e até 32 mm (1.26 in) quando se tratar de carabinas, medidos a partir da parede lateral interna do orifício de entrada do carregador.

6.3.6.1 Instalação de *bumper*, desde que o carregador com o acessório instalado caiba na caixa e gere um acréscimo de capacidade de até 3 (três) munições.

6.3.7 Instalação de guia de mola dupla e similares.

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 ou armerias de notória confiabilidade.

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 de pistolas, desde que atendam as condições abaixo:

6.3.14.1 Sejam originais de fábrica, produzidos por empresas que fabriquem o produto em larga escala ou modificados por armerias de notória confiabilidade.

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 três munições em relação à configuração padrão especificada pelo fabricante.

6.3.15 É permitida a utilização de carregadores de pistolas que fiquem expostos fora da arma, sendo aplicáveis a eles as Regras 6.3.14.1, 6.3.14.2 e 6.3.14.3.

6.3.16 Trabalhos de precisão interna.

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

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

6.4.1 Modificações nas armas que não possibilitem a reversão para o estado original delas, exceto nas situações previstas nas Regras 6.3.1, 6.3.17 e 6.3.18.

6.4.2 Modificações gerais nas armas que resultem no acréscimo de peso superior à 15% (quinze por cento) da configuração original de fábrica.

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

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

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

6.4.6 Incluir pesos complementares para obter uma vantagem competitiva.

6.4.7 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

6.5.1 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.

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

6.5.3 Poderão ser utilizados carregadores não originais.

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

6.5.5 É permitida a guarda de carregadores nos bolsos, exceto nos bolsos traseiros.

6.5.6 Os carregadores e suportes de carregadores de pistolas devem observar as seguintes regras:

6.5.6.1 É opcional a utilização de suportes de carregadores de armas, desde que os carregadores possam ser guardados de forma velada nos bolsos, exceto nos bolsos traseiros.

6.5.6.2 Os carregadores deverão estar seguramente armazenados nos suportes de carregadores ou nos bolsos, ao iniciar a pista.

6.5.6.3 O suporte do carregador, quando utilizado, 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.

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

6.5.6.4 É permitida a utilização de 2 (dois) suportes de carregadores simples ou um duplo.

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

6.5.6.6 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.

6.5.6.6.1 É permitida a utilização de suportes na parte frontal do corpo, desde que eles permaneçam ocultos nas situações em que for requerido o uso de traje de ocultação.

6.5.6.7 Os suportes de carregadores devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.79 in), sendo tolerado até 5% (cinco por cento) de variação.

6.5.6.7.1 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.

6.5.7 Os carregadores e suportes de carregadores de armas longas devem observar as seguintes regras:

6.5.7.1 A capacidade máxima permitida para os carregadores de carabinas é de até 30 (trinta) munições.

6.5.7.2 Nas divisões que contemplarem espingardas, os carregadores destacáveis ou tubos acessíveis ao competidor durante a execução da pista de tiro não devem conter mais do que 10 (dez) cartuchos no início da pista e 12 (doze) cartuchos nos carregadores destacáveis.

6.5.7.2.1 Munição ou dispositivos de recarga rápida deverão ser transportados presos ao competidor ou na arma de fogo, assim como em bolsos, alças, clipe, dispositivos retentores ou em outros dispositivos apropriados, exceto se o *briefing* dispuser de forma contrária. Clipe, alças ou outros dispositivos de retenção apropriados poderão ser afixados na espingarda ou na bandoleira.

6.5.7.2.2 As espingardas com suportes fixos de cartuchos podem ter até 14 (quatorze) munições.

6.5.8 Os suportes de carregadores para armas curtas devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.79 in), sendo tolerado até 5% (cinco por cento) de variação.

6.5.8.1 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.

6.5.9 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.

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

6.6.3 É opcional a utilização de suportes de carregadores de armas, desde que os carregadores possam ser guardados de forma velada nos bolsos, exceto nos bolsos traseiros.

6.6.4 Os suportes, quando utilizados, devem ser posicionados na parte lateral (qualquer lado) ou frontal 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, quando o for o caso.

6.6.8 Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.79 in), sendo tolerado até 5% (cinco por cento) de variação.

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 óptica, dentre outras.

6.7.1.2 Mini Red Dot: São dispositivos eletrônicos de tamanho pequeno, passivos de projeção de um ponto luminoso na lente da mira, sendo permitida a sua utilização em algumas competições de armas curtas e carabinas com calibre de pistola.

6.7.1.3 Ópticas / Eletrônicas: São dispositivos de pontaria empregados nas armas que utilizam lentes ou circuitos eletrônicos, sendo permitida a sua utilização em algumas divisões de armas longas.

6.7.2 O uso ativado de mira laser e lanternas é permitido nas provas especiais ou quando houver previsão expressa no *briefing*.

6.7.3 As armas que possuírem 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.

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

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.

6.8.2.1 Excepcionalmente, poderá ser permitida a utilização de coldres rígidos de couro, desde que inspecionados e aprovados pelo *DSO Master* para uso específico em determinada competição, não significando aprovação tácita para o uso em todas as provas.

6.8.2.2 São considerados coldres de couro rígidos somente aqueles que possuam na sua parte interna estrutura metálica, plástica, de polímero, Kydex ou similares, que conferem maior proteção contra acionamentos involuntários do gatilho da arma.

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 (0.79 in.) de distância do corpo do atleta, devendo ser medida do corpo até a lateral do cabo da arma mais próxima do competidor, sendo tolerado até 5% (cinco por cento) de variação.

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 com velcro que não passem pela presilha da calça ou bermuda.

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.

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 app* 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 app* 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 Multisedes

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 (apuração *online*) pelos organizadores locais, a fim de serem consolidados numa única classificação e premiação.

7.2.5.2 As passagens de pistas deverão ser gravadas, para a conferência e validação dos resultados, desde o sinal sonoro do *timer* até o final da apuração dos alvos, cuja responsabilidade pela gravação e envio ficará a cargo do organizador local.

7.2.5.3 A critério do NC, a checagem dos vídeos poderá ser realizada somente para os 3 (três) primeiros colocados de cada sede de competição, mas a organização local (clube) deverá manter o arquivo de todos os competidores até 30 (trinta) dias posteriores à proclamação do resultado.

7.2.5.4 Se houver algum erro na divulgação do resultado final das competições multisedes, é de responsabilidade do competidor contestar, por escrito, os resultados prévios, no prazo máximo de 72 (setenta e duas) horas.

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 NC.

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, no posto de tiro previsto, a quantidade mínima de disparos prevista no *briefing* em sua direção, mesmo que os disparos não atinjam o alvo visado.

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

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

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

7.5.1.4 Podem ser requeridos no *briefing* disparos na Região “A” ou “B” 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.

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

7.5.1.5.1 Prioridade Defensiva (DP): É o modo de engajamento principal no qual o competidor alveja os alvos de acordo com o maior grau de ameaça em situações com disponibilidade de cobertura (fatiamento) ou em distâncias superiores à 3 (três) metros sem a disponibilidade de cobertura.

7.5.1.5.1.1 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.

7.5.1.5.1.2 Os alvos devem ser engajados em prioridade defensiva, incluindo todos os alvos engajados "a céu aberto" que estiverem a mais de 3 (três) metros (3.28 yd.) de distância do competidor.

7.5.1.5.1.3 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 um ou mais alvos antes dele.

7.5.1.5.1.4 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.

7.5.1.5.1.5 Deixar de executar corretamente o engajamento por prioridade defensiva, ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* em cada posto de tiro.

7.5.1.5.2 **Sequência Defensiva (DS):** É o modo de engajamento, quando não há cobertura disponível no posto de tiro, no qual o competidor tenha que alvejar, em curtíssima distância, múltiplos alvos de papel visíveis ao mesmo tempo, posicionados até 3 (três) metros (3.28 yd) de distância do posto de tiro e de até 1 (um) metro (1.093 yd.) de distância entre si.

7.5.1.5.2.1 Os alvos engajados em sequência defensiva são considerados de iguais ameaças por estarem posicionados em distâncias muito curtas.

7.5.1.5.2.2 O engajamento em sequência defensiva deverá ser previsto no *briefing* quando o competidor estiver descoberto ("a céu aberto") podendo ser executado por sequência defensiva em *single tap* ou *double tap* ou, ainda, pela fusão dos dois modos.

7.5.1.5.2.2.1 Sequência defensiva em *single tap*:

Engajamento com um único disparo em cada alvo para em seguida realizar mais um disparo em cada um deles, podendo haver a complementação dos disparos somente após a execução do engajamento com 2 (dois) disparos em cada alvo.

7.5.1.5.2.2.2 Sequência defensiva em *double tap*:

Engajamento com dois disparos em cada alvo, podendo haver a complementação dos disparos somente após a execução de 2 (dois) disparos em cada alvo.

7.5.1.5.2.3 Considerando que há pessoas que conseguem, por exemplo, realizar um engajamento em *double tap* de modo mais rápido e eficaz do que quando realizam em *single tap*, o *briefing* não poderá estipular uma única forma de engajamento por sequência defensiva.

7.5.1.5.2.4 O competidor somente poderá realizar disparos adicionais nos alvos após o engajamento de todos eles com 2 (dois) disparos em cada alvo.

7.5.1.5.2.5 A disposição dos alvos a serem engajados em sequência defensiva 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 um pouco à frente do outro.

7.5.1.5.2.6 Deixar de executar corretamente o engajamento por sequência defensiva, ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* em cada posto de tiro.

7.5.1.5.2.7 O engajamento em sequência defensiva demanda necessariamente na realização de disparos em movimento conforme a Regra 3.4.8.1.

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 de um *Procedural Error (PE)*, para cada alvo engajado além do limite da linha de falta de referência, 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, ainda que a janela de ejeção esteja fechada.

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 3.4.7.2, 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 3.4.7.2 ensejará na aplicação de um *Procedural Error* (PE) para cada alvo que o competidor atirar descoberto ou além do limite da linha de falta, conforme o caso.

7.7 Recargas em Armas Curtas e Carabinas

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 ou nos bolsos (exceto os traseiros), conforme o caso.

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.

7.7.3.2 Caso a câmara esteja vazia com a janela de ejeção fechada, não será aplicada um *Procedural Error* (PE) se o competidor realizar uma recarga de emergência para a inserção de munição na câmara e, subsequentemente, realizar corretamente a recarga estilo livre prevista no *briefing*.

7.7.4 Recarga Tática: É a recarga aplicável às armas que utilizam carregadores, devendo ser realizada quando há munição inserida na câmara.

7.7.4.1 O competidor, primeiramente, deverá retirar o carregador sobressalente dos porta-carregadores acoplados aos cintos ou nos bolsos (exceto os traseiros), conforme o caso, para em seguida retirar o carregador da arma e inserir o carregador sobressalente.

7.7.4.2 O competidor deverá segurar o carregador retirado da arma com a mesma mão em que realiza a recarga.

7.7.4.3 O competidor somente guardará o carregador retirado da arma, 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.

7.7.4.4 Caso a câmara esteja vazia com a janela de ejeção fechada, não será aplicada um *Procedural Error* (PE) se o competidor realizar uma recarga de emergência para a inserção de munição na câmara e, subsequentemente, realizar corretamente a recarga tática prevista no *briefing*.

7.7.5 O competidor não poderá abandonar 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 um *Procedural Error* (PE), antes da realização do primeiro disparo no posto de tiro seguinte ou antes do último disparo quando estiver no último posto da pista.

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

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, exceto na execução contínua do procedimento de recarga.

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 de deslocamento 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 *Advantage in Error (AE)* quando o competidor atirar parado em um ou mais alvos, no mesmo posto de tiro.

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 Ranking IDSC

7.9.1 Somente as competições oficiais são elegíveis para a pontuação dos atletas no *ranking* geral da modalidade.

7.9.2 As divisões especiais não são computadas no *ranking* geral da IDSC e são reconhecidas, exclusivamente, nos países promoventes.

7.9.3 Será computado 100 (cem) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível I.

7.9.4 Será atribuído, salvo nas competições multisedes, 200 (duzentos) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão nível I, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão.

7.9.5 Será computado 300 (trezentos) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível II.

7.9.6 Será atribuído 700 (setecentos) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão de competição nível II, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão.

7.9.7 Será computado 500 (quinhentos) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível III.

7.9.8 Será atribuído 1000 (mil) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão de competição nível III, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão.

7.9.9 Será computado 1000 (mil) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível IV, sendo em dobro quando se tratar de campeonato mundial.

7.9.10 Será atribuído 2000 (dois mil) pontos no *ranking* anual da IDSC para o primeiro colocado de cada divisão nível IV, sendo atribuído para os demais competidores a pontuação proporcional ao resultado do primeiro colocado da respectiva divisão, sendo em dobro quando se tratar de campeonato mundial.

7.9.11 A IDSC terá o ranking anual de clubes conforme o disposto no Apêndice B5.

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*).

7.11.5.1 Não se aplica a regra acima à condição inicial dos equipamentos (ex.: vestimenta inadequada para a ocultação, carregadores municiados diferentemente do especificado no *briefing*, armamento em desacordo com os requisitos da divisão, dentre outros).

7.11.5.2 Quando uma pista de tiro é iniciada em uma posição inicial incorreta e o atirador percebe, mas o *DSO* não, o atleta deverá solicitar o *reshoot* imediatamente após o comando “*Pista Fria*” e anteriormente à apuração dos alvos.

7.11.5.3 Caso o atleta se sentir prejudicado por uma interferência indevida do *DSO*, ele deverá solicitar um *reshoot* imediatamente após o comando "*Pista Fria*" e anteriormente à apuração dos alvos.

7.11.5.3.1 O *DSO Master* avaliará se houve ou não uma interferência indevida e, caso procedente, o atleta terá direito ao *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 saída da visada de um agressor (saindo do "X").

7.11.6.1 Não configura a saída do "X" quando o competidor efetuar o disparo com as pernas ou o tronco na mesma posição de visada do início da pista (*start line*), sendo aplicável um *Procedural Error (PE)* caso haja uma execução incorreta.

7.11.6.2 É recomendada a utilização de uma sinalização quadrada no solo medindo 0,50 x 0,50 metros, a fim de ser verificada objetivamente a correta movimentação de saída 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 pessoas 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 “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.

7.13.9.10 “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)*.

7.13.9.11 “If Clear, Hammer Down, Holster” – Comando a ser dado para os competidores de armas curtas após mostrarem a câmara da arma vazia.

7.13.9.11.1 Pistolas: voltar o ferrolho à frente deixando a janela de ejeção fechada e em seguida realizar o acionamento do gatilho (sem encostar no martelo ou “decocker” quando houver), que compreende um disparo em seco em direção ao para-balas, se a arma estiver comprovadamente vazia. Caso a pistola tenha um dispositivo que permita o acionamento do gatilho somente após a inserção do carregador, o competidor deverá informar ao *DSO* da pista, a quem competirá a condução e supervisão da inserção e posterior remoção de um carregado vazio para possibilitar o acionamento do gatilho.

7.13.9.11.2 Revólveres: Fechar o cilindro (tambor), após demonstrar que o revólver está vazio.

7.13.9.12 “If Clear, Hammer Down, Open Action, Flag” – Comando a ser dado após o competidor de armas longas mostrar a câmara vazia, a fim de que ele realize o acionamento do gatilho, que compreende um disparo em seco em direção ao para-balas, se a arma estiver comprovadamente vazia. Após o acionamento do gatilho, o competidor deverá abrir a câmara e inserir um *flag*, se a arma comprovadamente estiver vazia.

7.13.9.13 “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 Em regra, o competidor poderá executar quantos disparos ele desejar no alvo, exceto nas situações em que o *briefing* especificar uma quantidade máxima de munições a serem utilizadas na pista de tiro.

8.1.7 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 impactos 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 Em regra, o competidor poderá executar quantos disparos ele desejar no alvo, exceto quando o *briefing* estabelecer uma quantidade máxima de munições que ele poderá utilizar na pista de tiro ou no engajamento do alvo.

8.3.2 São computados apenas os melhores resultados de cada alvo, exceto nas situações em que o atleta tiver executado a pista de tiro com uma quantidade de munições diferentemente da especificada no *briefing*.

8.3.2.1 Nos casos em que o *briefing* estabelecer uma quantidade máxima de munições que o atleta poderá utilizar na pista e houver disparos excedentes em relação à quantidade estabelecida para a pista ou alvos, serão descartados os melhores resultados correspondentes à quantidade de disparos excedidos, além da aplicação de um *Advantage in Error (AE)* quando houver a violação da Regra 6.5.3.

8.3.3 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.

8.3.4 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”.

8.3.4.1 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.

8.3.5 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.

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

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

8.3.7.1 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.

8.3.8 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*).

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

8.3.9 Quando forem requeridos no *briefing* disparos na Região “A” ou “B” do alvo de papel e não houver o número de impactos previstos para a região do alvo considerada, os tiros faltantes nessa região serão computados como “misses”, ainda que haja mais impactos na outra região do alvo.

8.3.9.1 Na região que tiver mais disparos do que o previsto serão computados os melhores resultados, exceto quando o *briefing* prever uma

quantidade máxima de munição que poderá ser empregada naquele alvo, conforme a Regra 8.3.2.1.

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 (PE) 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.

8.6.1.1 Após o comando “*Range is Clear*”, o *DSO* principal anunciará em voz alta o tempo do primeiro disparo, quando exceder o limite estipulado e, em seguida, anunciará o tempo de execução da pista assinalado no *timer*.

8.6.1.2 O *DSO* auxiliar repetirá em voz alta os tempos anunciados pelo *DSO* principal, assim como os resultados apurados nos 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, verbalmente e 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 e assinalados nele o horário da contestação verbal, a fim de ser iniciado o prazo recursal, que deverá ser apresentado por escrito.

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 verbalmente para o *DSO Chief* e depois, por escrito, 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, exceto nas competições multisedes que será de 72 (setenta e duas) horas.

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 Apuração da Competição

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*, a quem competirá tomar as providências cabíveis.

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

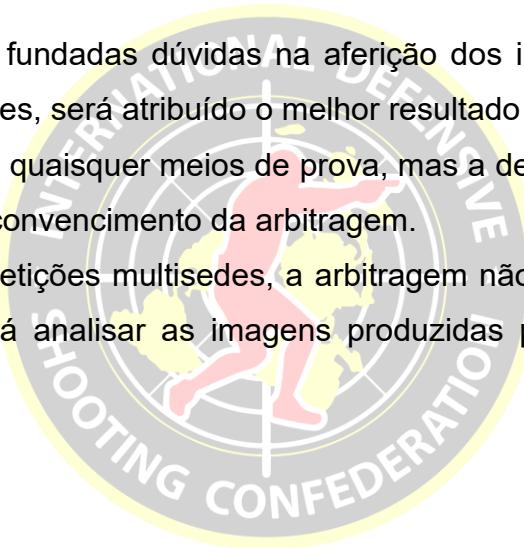
8.8.1 Não é permitido o uso de qualquer meio auxiliar para verificar se um disparo tocou ou não a linha ou a borda de um alvo, exceto pelo *DSO Master* ou Comissão Recursal, quando houver, ao examinarem as contestações interpostas.

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 Salvo nas competições multisedes, 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.

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 Executar incorretamente uma sequência ou prioridade defensiva, conforme a previsão do *briefing* (aplicação de um único *Procedural Error (PE)* em cada posto de tiro).

9.1.5.2 Realizar disparos em um ou mais alvos, além do limite da linha de falta (aplicação de um *Procedural Error (PE)* para cada alvo engajado além do limite da linha de falta de referência).

9.1.5.3 Atirar descoberto em um ou mais alvos quando houver cobertura disponível e a pista não tiver a previsão da utilização de linha de falta (será aplicado um *Procedural Error (PE)* para cada alvo engajado incorretamente).

9.1.5.4 Sair de uma posição de cobertura com a arma descarregada, independentemente do motivo.

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*, desde que o comando tenha sido verbalizado exatamente como prevê o regulamento.

9.1.5.12 Não realizar uma recarga ao retirar um carregador da arma, durante a execução da pista de tiro.

9.1.5.13 Deixar de executar ou executar incorretamente o saque saindo do “X”, quando o *briefing* prever no início da pista o engajamento de alvos sem cobertura.

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 (limitados) 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 Fazer mais disparos do que o previsto no *briefing*, quando houver limitação. 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.

9.2.4.3 Realizar disparo parado em um posto de tiro quando o *briefing* prever a realização de disparos em movimento, que compreende o deslocamento em passos naturais e contínuos conforme o disposto na Regra 3.4.8.

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, a fim de conseguir um *reshoot*.

9.3.4.6 Infringir deliberadamente uma regra de competição para obter uma vantagem competitiva.

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 relacionada à competição que ele foi desclassificado 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 ou não.

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

9.5.7.14 Recuperar por conta própria uma arma caída.

9.5.7.15 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; 3.4.3.1; 3.4.3.2; 3.4.3.3; 3.4.12.3.2; 5.2.3; 5.2.4; 5.2.5; 5.2.7; 5.4; 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; 7.5.1.4; 7.5.1.5.2; 8.2.1; 8.2.4; 8.2.5; 8.3.9.
Alvo não Ameaçador (<i>no-shoot</i>)	3.4.12.3.1; 5.2.3; 5.2.6; 5.2.6.1; 5.2.6.2; 5.3.5; 5.4.3.3; 8.2.3; 8.3.4.1; 8.3.6; 8.3.7; 8.3.7.1; 8.3.8; 8.3.8.1; E2.
Arma Carregada	2.1.8; 2.2.1; 2.2.8; 2.4.2.1; 2.4.2.7; 2.4.7.2; 2.4.8.2; 2.4.8.3; 2.4.8.4; 2.4.11.4; 6.1.5.1; 6.1.5.2; 6.1.6; 6.1.9; 7.6.5.1; 7.13.6; 7.13.9.3; 9.5.7.12.
Arma Descarregada	2.2.8; 2.4.1.3; 2.4.1.4; 2.4.2.1; 2.4.7.1; 2.4.8.1; 2.4.8.3; 2.4.11.4; 6.2.3; 6.2.6.1; 6.2.6.2; 7.6.5.
Barreira de Visão	3.4.13; 3.4.13.3; 3.4.13.4; 3.4.13.5; 4.1.3.
Carregador	2.4.1.3; 2.4.3.1; 2.4.3.4; 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; 7.7.9; 9.1.5.12.
Cinto	6.5.4; 6.5.6.6; 6.5.8.1; 6.8.7; 6.8.8.4; 6.9.
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; 7.7.8.

ASSUNTO	PRINCIPAIS REGRAS
Coldre	2.4.1.3; 2.4.5.2; 6.8; 7.11.3.
Compensador	6.2.1; 6.2.1.1.
Desclassificação (DQ)	2.1.6; 2.1.7; 2.4.2.8; 2.4.3.5; 2.4.6.2; 2.4.8.3; 2.4.9.8; 2.4.15.1; 3.5.8; 4.2.8.6; 6.1.18; 9.1.5.7; 9.5; 10.1.2.2; 10.1.3.
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; 9.1.5.10.
Fatiamento	3.4.10.1; 3.4.13.2; 7.5.1.5.1.
Linha de Falta	3.4.7.2; 3.4.9; 7.6.2; 7.6.9; 7.6.10; 9.1.5.2; 9.1.5.5.
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; 7.5.1.5.1.
Procedural Error (PE)	9.1.
Recarga	3.4.7.5; 3.4.14; 6.5.4; 7.7.
Recurso	9.5.3; 9.5.3.2; 9.5.6.
Red Dot	6.2.3.1; 6.2.3.2; 6.7.1.2.
Regras de Segurança	Capítulo 2.
Reshoot	2.4.9.8; 2.4.9.10; 3.5.4; 3.5.7; 5.2.7; 5.3.7; 5.3.8.2; 5.4.3.9; 5.4.4.11; 7.11.5; 7.12; 8.6.12; 9.3.4.5.
Sequência Defensiva (DS)	3.4.4.2; 7.5.1.5.2.
Sweeping	2.4.5.2
Taxa Recursal	8.6.15; 8.6.16; 8.6.17; 9.5.3.2.
Tempo do Primeiro Disparo (FS)	3.4.6; 8.6.1.1; 9.4.
Traje de Ocultação	6.11.
Unsporting Conduct (UC)	9.3.
Usinagem	6.3.1; 6.3.17; 6.3.18.

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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, furos no ferrolho, laser, lanternas	Sim (b)
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) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever a utilização desses equipamentos).
- (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 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho, lanternas	Sim (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 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 $\frac{1}{4}$ " x 2"). Ver Regra 6.2.3.
- (c) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; lanternas e laser (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (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 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	(b)
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho, lanternas	Sim (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) É permitida a utilização de miras *red dot*. Ver Regras 6.7.1.2 e 6.7.3.
- (c) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (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 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	(b)
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho, lanternas	Sim (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) É permitida a utilização de miras *red dot*. Ver Regras 6.7.1.2 e 6.7.3.
- (c) São permitidos: compensadores e furos; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (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 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho, lanternas	Sim (b)
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) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (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 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho, lanternas	Sim (a)
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.) – (b)

Observações:

- (a) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, furos no ferrolho, lanternas	Sim (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) 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) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever a utilização desses equipamentos).
- (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 6.5.6.7 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	6.5"
6.	Miras ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, lanternas	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.) – (b)

Observações:

- (a) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.6.7 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 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 6.5"
6.	Miras ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, lanternas	(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) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).

(b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.6.7 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 6.5"
6.	Miras ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, lanternas	(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) São permitidos: compensadores e furos; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).

(b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	(a)
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) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; e laser (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desse equipamento).

(b) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.6.7 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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, lanternas	(b)
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.) – (c)

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) São permitidos: compensadores e furos originais de fábrica; supressores de som; laser e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (c) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.6.7 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	12 cartuchos
6.	Miras ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser, ports, choque	(a)
8.	Modificações permitidas	(b)
9.	Modificações não permitidas	(c)
10.	Blindagem contra o calor do cano	Sim
11.	Tipos de munições / cartuchos e distâncias	(d)
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Não se aplica

Observações:

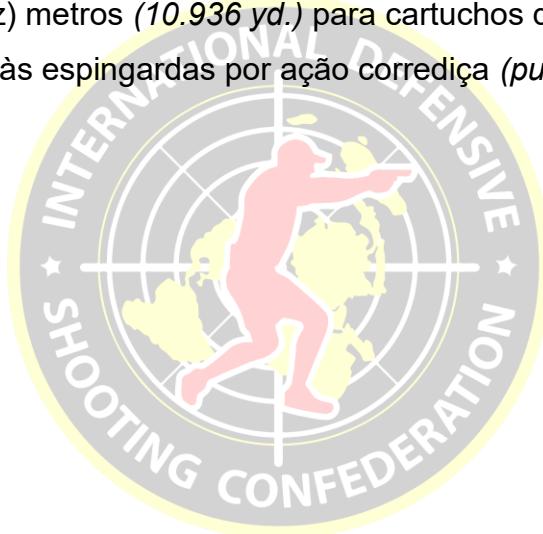
(a) São permitidos: supressores de som; compensadores; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);

(b) 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; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha da arma.

(c) 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.

(d) 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 10 (dez) metros (10.936 yd.) para cartuchos do tipo *bird* e *buckshot*.

(f) Divisão restrita às espingardas por ação corrediça (*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	12 cartuchos
6.	Miras ópticas 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	Não se aplica

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 façam 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;

(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 10 (dez) metros (10.936 yd.) para cartuchos do tipo *bird* e *buckshot*.

(d) 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 ópticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Sim (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	Não se aplica

Observações:

(a) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);

(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.

(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.



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 ópticas 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	Não se aplica

Observações:

- (a) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);
- (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.

(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.



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 ópticas 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	Não se aplica

Observações:

- (a) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);
- (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 10 (dez) metros (10.936 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 confiram uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma;
- (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) É permitida a utilização de kit de conversão de pistolas para carabinas.



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 ópticas 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	Não se aplica

Observações:

- (a) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);
- (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 10 (dez) metros (10.936 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 confiram uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma;
- (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) É permitida a utilização de kit de conversão de pistolas para carabinas.



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 ópticas 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	Não se aplica

Observações:

(a) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);

(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 10 (dez) metros (10.936 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 confiram uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma;
- (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.



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 ópticas 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	Não se aplica

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) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).

(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 10 (dez) metros (10.936 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 confiram uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma;
- (f) É permitida a utilização de kit de conversores de pistolas para carabinas.



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 ópticas 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 $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$). Ver Regra 6.2.3.

(b) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos);

(c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas armas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) quando se tratar de pistolas e até 32 mm (1.26 in) quando se tratar de carabinas. (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 confiram uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; *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 10 (dez) metros (10.936 yd.) para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird* e *buckshot*, e 45 (quarenta e cinco) metros (49.21 yd.) para cartuchos de rifles e do tipo *slugs*.

(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) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5 e se aplicam somente às pistolas.
- (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 corrediça (*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 ópticas 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 $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$). 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) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (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 façam 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; *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 10 (dez) metros (10.936 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 10 (dez) metros (10.936 yd.).

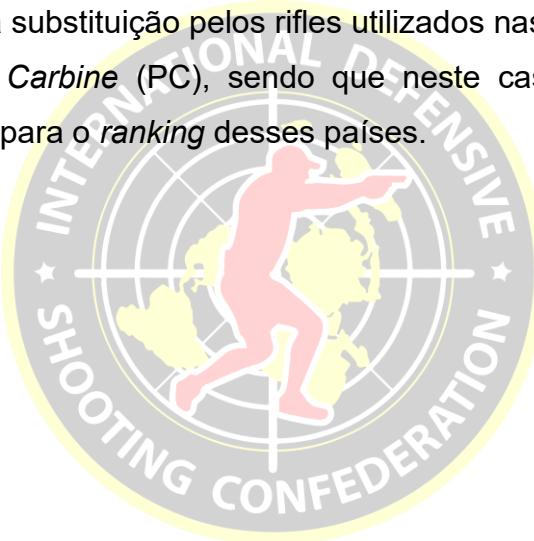
(h) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(i) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5 e se aplicam somente às pistolas.

(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 ópticas 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 $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$). Ver Regra 6.2.3.

(b) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).

(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 façam 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; *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 10 (dez) metros (10.936 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 10 (dez) metros (10.936 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) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5 e se aplicam somente às pistolas.
- (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 corrediça (*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 ópticas 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 $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$). Ver Regra 6.2.3.
- (b) É permitida a utilização de miras *red dot* nas carabinas e miras mini *red dot* nas pistolas.
- (c) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).
- (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 façam 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; *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 10 (dez) metros (10.936 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 10 (dez) metros (10.936 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) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5 e se aplicam somente às pistolas.
- (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 ópticas ou eletrônicas	Não
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) 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 $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$). Ver Regra 6.2.3.

(c) São permitidos: supressores de som; compensadores; *flash hiders*; *laser* e lanternas (desligados, salvo se o *briefing* prever utilização desses equipamentos).

(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 façam 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; *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 10 (dez) metros (10.936 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 10 (dez) metros (10.936 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) A distância dos coldres e dos suportes de carregadores estão disciplinadas nas Regras 6.5.13 e 6.8.8.5 e se aplicam somente às pistolas.

(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.

(g) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).

(h) É permitida a utilização de kit de conversão de pistolas para carabinas.



APÊNDICE A5 – AIRSOFT / AIRGUNS DIVISIONS

A5.1 – AIR PISTOL (AP)

1.	Distância mínima dos alvos rígidos	10 metros (10.936 yd.) (a)
2.	Peso mínimo da puxada do gatilho	(b)
3.	Fator máximo de potência	2 joules
4.	Caixa de Checagem	(c)
5.	Miras ópticas ou eletrônicas	Não
6.	Compensadores, supressores de som, laser	Não
7.	Funil (<i>magwell</i>) e similares	Não
8.	<i>Plates</i> e <i>Poppers</i>	(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	10 metros (10.936 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 ópticas 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</i> e <i>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	Não se aplica

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.

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 app* 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 app* 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 computado 150 (cento e cinquenta) pontos no *ranking* anual da IDSC pela participação em competições do nível I.

B1.1.14 – Será atribuído, salvo nas competições multisedes, 200 (duzentos) 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

B1.1.15 – 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 à distância (EAD).

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 app* 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 app* 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 – Será 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 app* 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 app* 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 – Será 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, a fim 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 app* ou 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 app* 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 – Será 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 (dezessete) anos de idade;

B2.2.3 – *Senior*: 51 (cinquenta e um) à 65 (sessenta e cinco) anos de idade;

B2.2.4 – *Distinguished Senior*: A partir de 66 (sessenta e seis) anos de idade;

B2.2.5 – *International*: Competidores residentes em países distintos do local da competição;

B2.2.6 – *Military*: Competidores em serviço ativo nas Forças Armadas do seu país;

B2.2.7 – *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;

B2.2.8 – *Judiciary*: Membros do Judiciário e órgãos acusatórios de persecução 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 ano 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, a 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 subseqüente:

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:

B3.5.1 – Atingimento dos índices previstos na modalidade Saque Rápido Defensivo, conforme tabela de classes;

B3.5.2 – Graduação nos níveis do programa *IDSC Tactical Defense*;

B3.5.3 – 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;

B3.5.4 – 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;

B3.5.5 – 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;

B3.5.6 – 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.

B3.5.7 – A classe *Professional* é restrita aos competidores patrocinados por alguma empresa ou instituição.

B4 – QUADRO DESCRIPTIVO DOS NÍVEIS DE COMPETIÇÕES

O= Obrigatório; R= Recomendado; NC= National Coordinator; RC= Regional Coordinator; N =Não; S= Sim

	DESCRIPTIVO	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.	<i>MD e DSO Master</i>	O	O	O	O
4.	Aprovação do <i>MD</i>	Clube	AC	NC	IDSC
5.	Aprovação do <i>DSO Master</i>	Clube	NC/AC	NC	HQ
6.	Um <i>DSO Chief</i> por área	R	R	O	O
7.	Cronógrafo	R	R	O	O
8.	Checagem 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>)	150	300	500	1000
21.	Pontos para o 1º colocado (<i>Ranking</i>)	200	600	1000	3000

B5 – REGISTRO E RANKING DE CLUBES

B5.1 – O registro de clubes deverá ser realizado no *website ou app* ou App oficial da IDSC, sendo necessário que o responsável pela condução dos eventos do clube seja um membro ativo da IDSC.

B5.2 – Para realizar competições de IDSC os clubes deverão estar devidamente registrados na IDSC.

B5.3 – É necessário que o clube tenha *DSO's* vinculados para realizar competições de IDSC.

B5.4 – As competições e treinamentos oficiais de IDSC devem ser abertos para todos os membros da IDSC, salvo quando se tratar de provas especiais dirigidas a um grupo específico. Neste caso, não haverá pontuação para o *Ranking* anual.

B5.5 – 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.

B5.6 – Compete aos clubes registrados cumprir as disposições deste regulamento e de outras normas emanadas da IDSC.

B5.7 – Todas as competições deverão estar publicadas no *website ou app* oficial da IDSC ou aplicativo.

B5.8 - As inscrições nas competições de IDSC deverão ser realizadas, exclusivamente, pelo *website ou app* oficial da IDSC ou aplicativo.

B5.9 – 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.

B5.10 – Os clubes registrados que aderirem ao programa *IDSC Premium* deverão permitir a visitação de atletas inscritos no IDSC de outros clubes, em até 3 (três) visitas anuais, mediante agendamento prévio e pagamento de taxa de uso (*day use*) para o

clube visitado, desde que haja a apresentação de documentação válida que ateste a condição de membro ativo.

B5.11 – Os clubes concorrerão para o *ranking* anual conforme o disposto na Regra 5.2.

B5.2 – PONTUAÇÃO PARA O RANKING DE CLUBES

	DESCRITIVO	NÍVEL I	NÍVEL II	NÍVEL III	NÍVEL IV
1.	Registro de atleta na IDSC (a)		50		
2.	Renovação do registro de atleta na IDSC (b)		20		
3.	Participação de atleta em competições (c)	10	20	30	40
4.	Pontos para o 1º colocado nas competições	100	200	400	800
5.	Pontos para o 2º colocado nas competições	50	100	200	400
6.	Pontos para o 3º colocado nas competições	30	60	120	240
7.	Pontos para o 4º colocado nas competições	20	40	80	160
8.	Pontos para o 5º colocado nas competições	10	20	40	80

Observações:

- 50 pontos para cada novo atleta registrado na IDSC, que esteja vinculado ao clube indicado por ele no momento do seu registro no *site* ou *app* oficial da IDSC.
- 20 pontos para cada atleta que renovar o registro na IDSC, sendo atribuído essa pontuação para o clube que estiver indicado no seu cadastro no ato da renovação.
- Pontuação a ser concedida para cada inscrição de atleta em competições oficiais de IDSC, sendo atribuída a pontuação correspondente ao nível assinalado no quadro acima, seja na modalidade principal ou nas acessórias.

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.

B.6.4.1 – 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;

B.6.4.2 – As informações de contato das organizações ou membros individuais serão publicadas no site da IDSC, como um backup e endosso de tal aliança;

B.6.4.3 – 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;

B.6.4.4 – 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;

B.6.4.5 – É vedada a interferência de um NC nas atividades de um outro país.

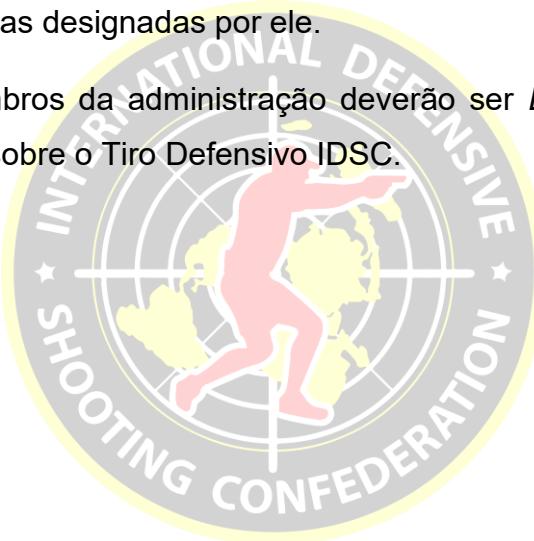
B6.5 – A pedido da organização ou pessoa autorizada, a IDSC indicará um Coordenador Nacional (*National Coordinator*), que será responsável pela promoção, direção e execução das competições e atividades de Tiro IDSC em seu país, além de indicar e substituir os *Area Coordinator* e *Regional Area Coordinator*.

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 4 (quatro) níveis:

C1.4.1 – *DSO I*: Árbitros ativos qualificados para atuarem, exclusivamente, nas competições das modalidades acessórias;

C1.4.2 – *DSO II*: Árbitros ativos qualificados para atuarem nas competições de nível I e modalidades acessórias;

C1.4.4 – *DSO III*: Árbitros ativos qualificados para atuarem nas competições de nível II e modalidades acessórias;

C1.4.4 – *DSO IV*: Árbitros ativos qualificados para atuarem nas competições nível III e IV e modalidades acessórias.

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 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*.

C1.7 – A progressão do *DSO* para o nível IV 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 app 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;

C2.2.8 – Ser capaz de explicar as regras da modalidade, quando solicitado;

C2.2.9 – Conhecer e aplicar as regras garantindo uma competição justa e imparcial;

C2.2.10 – Trajar-se adequadamente nas competições, segundo as orientações prévias do Diretor da Prova (MD);

C2.2.11 – Não utilizar o uniforme de *DSO* em competição que não estiver atuando como árbitro;

C2.2.12 – 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 IV* 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;

C5.1.5 – 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 II, 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	ESPAÑOL
Range is hot	Pista quente	Campo caliente
Eyes and Ears	Óculos e abafador	Protección visual y auditiva
Load and Make Ready	Carregar e ficar pronto	Cargue y prepárese
Make Ready	Ficar pronto	Prepárese
Are you Ready?	Você está pronto?	¿Está listo?
Standby	A espera	Atención
Stop	Pare	Alto
If You Are Finished, Unload and Show Clear	Se terminou, descarregue e mostre vazia	Si terminó, descargue y muestre vacía
If Clear, Hammer Down, Holster	Se vazia, percute, coldre	Si vacía, martillo bajo, enfunde
If Clear, Hammer Down, Open Action, Flag	Se vazia, percute, câmara aberta, flag	Se vacía, dispare, abra la acción, flag
Range is Clear	Pista fria	Campo libre
Finger	Dedo	Dedo
Muzzle	Cano	Cañón
Cover	Cobertura	Cobertura

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, inclusive, as medalhas e os alvos oficiais IDSC, conforme o disposto na Regra 3.4.12.

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 ou app* da IDSC, no prazo de até 7 (sete) dias posteriores ao dia de encerramento da competição.

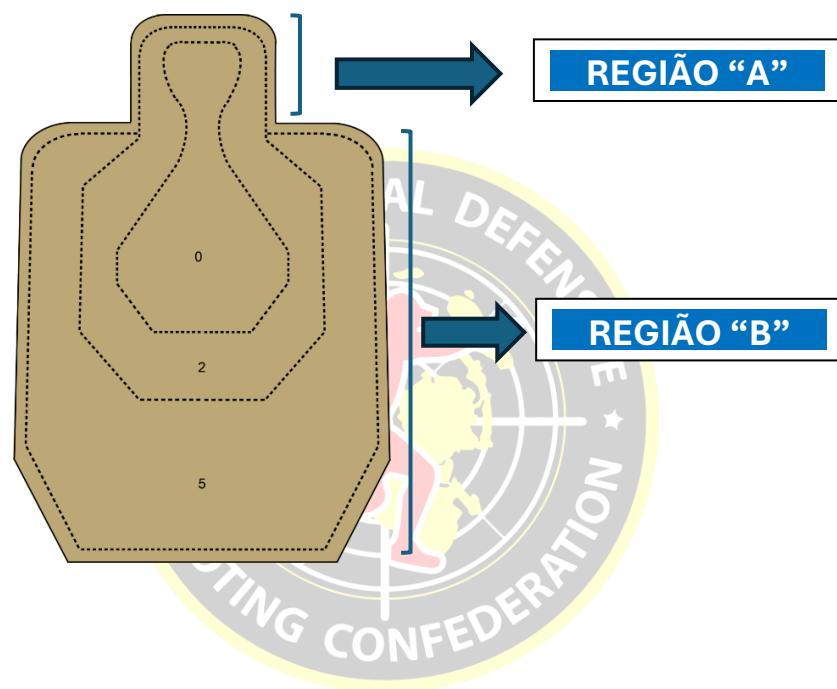
D1.8 – Compete à IDSC a organização ou a aprovação da exploração comercial decorrente da publicidade, exposição, feiras, comércio de materiais, realizada no transcurso da competição oficial e áreas adjacentes.

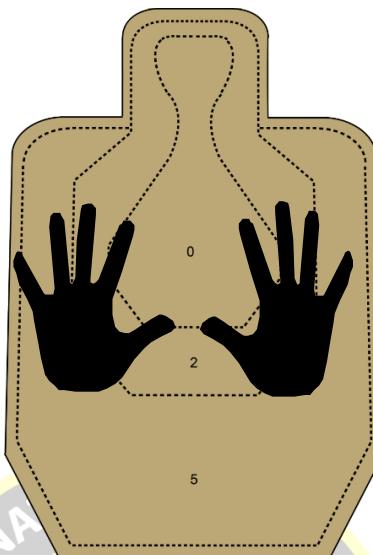
D1.9 – É necessário que o clube cumpra todas as disposições deste regulamento e

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.

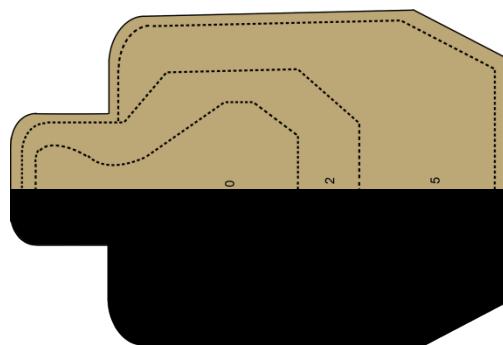


APÊNDICE E – PADRONIZAÇÃO NA UTILIZAÇÃO DOS ALVOS**E1 – ALVO AMEAÇADOR IDSC-A (PADRÃO)**

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.

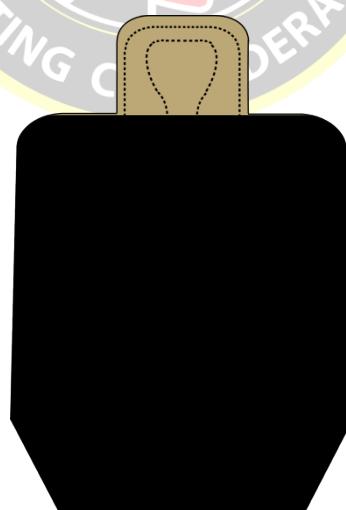


E4 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR PARCIALMENTE ABRIGADO**E5 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR DEITADO E PARCIALMENTE ABRIGADO**

**E6 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR INCLINADO E PARCIALMENTE
ABRIGADO**



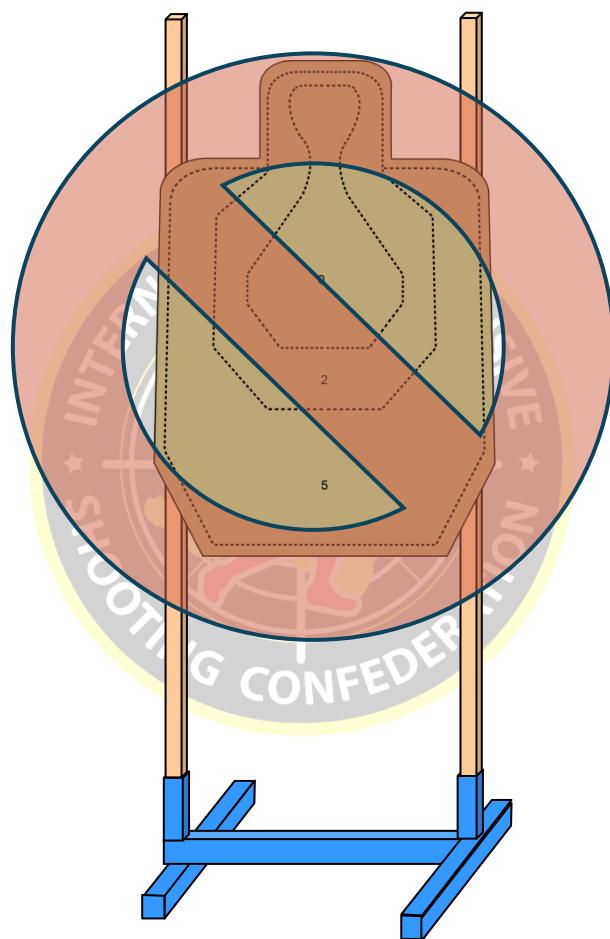
E7 – EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR COM COLETE BALÍSTICO

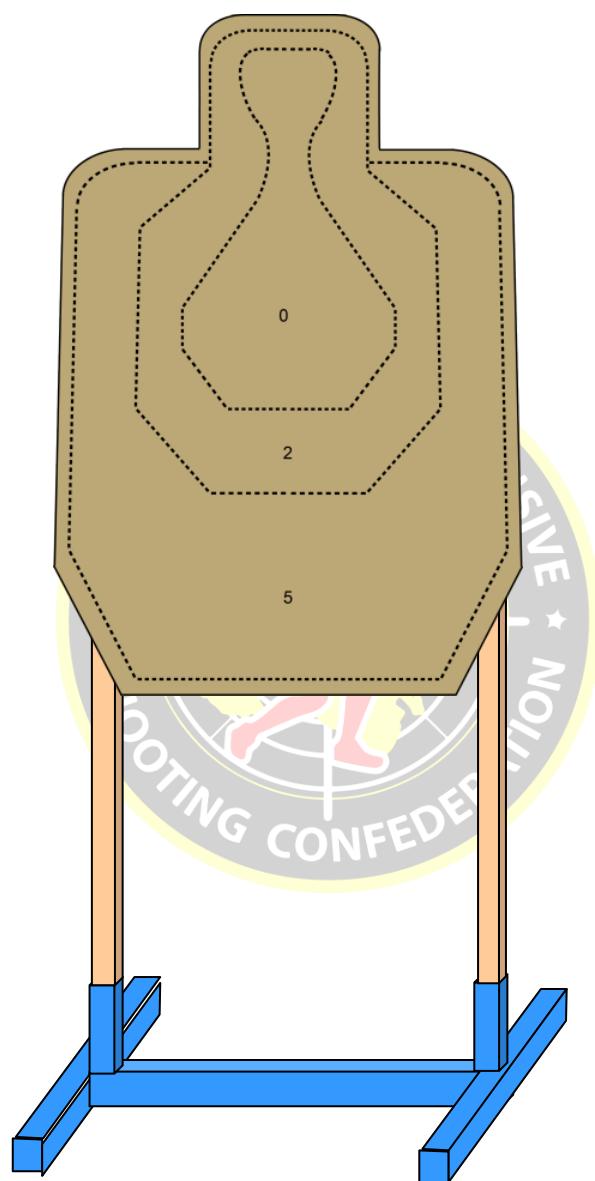


E8 – EXEMPLOS DE ALVOS AMEAÇADORES COM COBERTURA BAIXA

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 IDSC-B

E11.1– O modelo de alvo a ser utilizado nas modalidades acessórias é o disposto abaixo:

