



INTERNATIONAL DEFENSIVE SHOOTING CONFEDERATION
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TIRO DEFENSIVO E CAÇA

REGULAMENTO DE MOZAMBIQUE DRILL IDSC SÉRIE



FIQUE VIVO!

STAY ALIVE



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO	4
REGRAS DE SEGURANÇA IDSC	5
REGRAS BÁSICAS DE SEGURANÇA	6
LEGISLAÇÃO	6
PROCEDIMENTOS DE SEGURANÇA	6
COMPETIÇÃO DE MOZAMBIQUE DRILL	13
HOMOLOGAÇÃO DA IDSC	13
TIPOS DE COMPETIÇÃO	15
DIVISÃO DE COMPETIDORES	16
CATEGORIAS DE COMPETIDORES.....	18
CLASSES DE COMPETIDORES.....	18
ENGAJAMENTO DE ALVOS.....	19
REGRAS DE APURAÇÃO	20
PENALIDADES	21
POSIÇÕES DE INÍCIO	24
CONDIÇÕES DE INÍCIO E DE EXECUÇÃO DA PROVA.....	25
RECURSOS	25
LOGÍSTICA DA COMPETIÇÃO	26
COMANDOS DO DSO	27
EQUIPAMENTOS DOS COMPETIDORES	28
REQUISITOS GERAIS DE ARMAS E EQUIPAMENTOS	28



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.

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.

A IDSC dispõe de diversas modalidades desportivas acessórias e independentes, dentre elas o *Mozambique Drill IDSC (Série)*, que é uma das modalidades complementares à modalidade principal, que é o Tiro Defensivo IDSC.

O *Mozambique Drill*, também denominado de “*Faillure-to-Stop Drill*”, é uma emocionante modalidade de tiro desportivo estática, que proporciona a simulação de uma situação de autodefesa, introduzida pela IDSC como esporte em 2022.

A logomarca 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 a logomarca, exclusivamente, em anúncios de competições homologadas, em eventos ou em roupas comemorativas ou promocionais do clube.

Os casos omissos a este regulamento serão solucionados pelo *National Coordinator IDSC* ou pessoas por ele designadas.



Capítulo 2 – SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO

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 e condução dos eventos de IDSC é de suma importância para o sucesso da competição e da modalidade.

A segurança no estande de tiro, instalações físicas e equipamentos empregados é de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitas às regras dispostas neste regulamento.

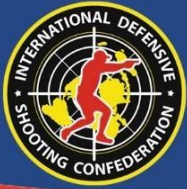
Qualquer pessoa que se depare com uma situação ou ato de perigo deve comunicar imediatamente a um *Defensive Shooting Officer (DSO)*. Caso ocorra um risco imediato, a pessoa que presenciar o fato é responsável por comunicar um CESSAR FOGO.

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 dela.



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 no estande.

2.1.5 As regras de segurança devem ser observadas por todos os membros da IDSC, incluindo o presidente, *International Coordinator (IC)*, *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 o estande de tiro portando uma arma carregada.

2.1.9 É vedada a utilização de armas com gatilho binário.



2.2 Regras Básicas de Segurança

- 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, desmuniadas ao entrar e sair do campo de provas e nos deslocamentos entre os estandes 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.

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 de elas estarem em malas, bolsas, coldres ou em qualquer outro local.

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

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

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

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

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

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

2.4.2.8 Os acompanhantes dos competidores que, reincidentemente, não cumprirem as regras de segurança deverão ser retirados do local de competição e o respectivo



competidor anfitrião será desclassificado da competição (DQ).

2.4.3 Área de Segurança

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

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

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

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

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

2.4.4 Teste de Disparos e Regulagem de Miras

2.4.4.1 Sempre que possível, será disponibilizado um local seguro 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 nos locais de testes.

2.4.4.3 Compete à organização anfitriã definir a logística e horários para a realização de testes e regulagem de miras, 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 no estande de tiro, na área de segurança ou na área de descarga e recarregamento.

2.4.5.2 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 regras de controle de cano, descritas abaixo.

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.

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





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 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).

2.4.7 Pista Fria e Pista Quente

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

2.4.7.2 Membros do *staff* da prova designados pelo *DSO Master* 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 série de tiro, na condição de atleta, portando outra arma para auxílio na segurança da competição.

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

2.4.7.4 No início e no término da execução da série de tiro de cada competidor, o *DSO* comandará, respectivamente, "*Pista Quente*" e "*Pista Fria*".

2.4.7.5 O comando "*Pista Quente*", 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 no estande.



2.4.7.6 O comando “*Pista Fria*”, significa que a sessão de tiro se encerrou e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior do estande de tiro, a fim de conferir as marcações, obrear e preparar para o próximo competidor.

2.4.8 Queda de Arma

2.4.8.1 Se durante a execução da série de tiro o competidor deixar cair uma arma ou provocar a sua queda o DSO imediatamente gritará: “*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 do estande 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 no estande 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 série de tiro sem a utilização dos equipamentos de proteção individual e, neste caso, o atleta terá o direito de refazer a série de tiro (*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 série de tiro, terá o direito de refazer a série uma única vez (*reshoot*), desde que essa ação não seja intencional. Se for intencional, será aplicada uma conduta antidesportiva (UC).

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 série do competidor e o resultado será apurado como *Incomplete Stage (IS)*.

2.4.10 Arma Insegura

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

2.4.10.2 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.



2.4.10.3 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.

2.4.10.4 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.

2.4.11 Munição Insegura

2.4.11.1 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).

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

2.4.12 Equipamentos ou Acessórios Inseguros

2.4.12.1 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.

Capítulo 3 - COMPETIÇÃO DE MOZAMBIQUE DRILL IDSC

3.1 Homologação da IDSC

3.1.1 Os organizadores de competições deverão oficializar as competições e obedecer aos princípios e normas da IDSC para receberem a homologação da prova.

3.1.2 As competições de *Mozambique Drill IDSC* poderão ser realizadas nos estandes de tiro dos clubes registrados na IDSC, desde que dotados de linhas de tiro de 10 (dez) e 7 (sete) metros.



3.1.3 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.

3.1.4 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.

3.1.4.1 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.

3.1.4.2 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, exceto quando houver patrocinadores específicos subsidiando a diferença de valores para convidados.

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

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

3.1.7 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.

3.1.7.1 Havendo a reincidência, serão excluídos definitivamente da organização.

3.1.8 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:

3.1.8.1 Falta de segurança;

3.1.8.2 Descumprimento das disposições previstas neste regulamento;

3.1.8.3 Violação ou descumprimento de qualquer norma da IDSC;

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

3.1.8.5 Descumprimento da legislação do país.



3.2 Tipos de Competição

3.2.1 Internacionais

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

3.2.2 Nacionais

3.2.2.1 São as competições mais importantes de um determinado país.

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

3.2.3 Regionais ou Seccionais

3.2.3.1 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.

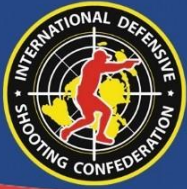
3.2.4 Estaduais

3.2.4.1 São competições dirigidas aos atletas registrados ou convidados, domiciliados num determinado Estado ou Federação de um país.

3.2.5 Multisedes

3.2.5.1 São competições unificadas 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.

3.2.5.2 As competições multisedes poderão ter a abrangência internacional, nacional, estaduais, regional ou seccionais.



3.2.5.3 As séries de tiro das competições multisedes 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.

3.2.5.4 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.

3.2.5.5 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.

3.2.6 Especiais

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

3.2.6.2 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.

3.2.7 Internas

3.2.7.1 São competições internas dos clubes de tiro ou interclubes, dirigidas aos atletas registrados na IDSC ou convidados.

3.3 Divisões de Competidores

3.3.1 O Tiro *Mozambique Drill* IDSC é separado em 7 (sete) divisões, divididas de acordo com as especificidades das armas e tipos de miras, conforme o disposto abaixo:

3.3.1.1 **Hard Pistol MD (HP):** Pistolas de quaisquer calibres de fogo central igual ou superior ao 9 mm *Luger* (9x19), alma raiada, mira aberta, cujo alvo deverá ser engajado a 7 (sete) metros.



3.3.1.2 Soft Pistol MD (SP): Pistolas de quaisquer calibres de fogo central abaixo do 9 mm *Luger* (9x19), alma raiada, mira aberta, cujo alvo deverá ser engajado a 7 (sete) metros.

3.3.1.3 Optic Pistol MD (OP): Pistolas de quaisquer calibres de fogo central, alma raiada, miras eletrônicas *red dot*, cujo alvo deverá ser engajado a 7 (sete) metros.

3.3.1.4 Rimfire Pistol MD (RPM): Pistolas de qualquer calibre de fogo circular, alma raiada, mira aberta, cujo alvo deverá ser engajado a 7 (sete) metros.

3.3.1.5 Revolver MD (RM): Revolveres de quaisquer calibres, alma raiada, mira aberta, cujo alvo deverá ser engajado a 7 (sete) metros.

3.3.1.6 Pistol Caliber Carbine MD (PC): Carabinas de quaisquer calibres de pistolas, alma raiada, miras abertas, cujo alvo deverá ser engajado a 10 (dez) metros.

3.3.1.7 Optic Pistol Caliber Carbine MD (OPC): Carabinas de quaisquer calibres de pistolas, alma raiada, miras ópticas e/ou eletrônicas, cujo alvo deverá ser engajado a 10 (dez) metros.

3.3.1.8 Carbine MD (CA): Carabinas de quaisquer calibres iguais ou superiores ao .223/5.56, alma raiada, miras abertas, cujo alvo deverá ser engajado a 10 (dez) metros.

3.3.1.9 Optic Carbine MD (OC): Carabinas de quaisquer calibres iguais ou superiores ao .223/5.56, alma raiada, miras ópticas e/ou eletrônicas, cujo alvo deverá ser engajado a 10 (dez) metros.

3.3.1.10 Rimfire Carbine MD (RC): Carabinas de qualquer calibre de fogo circular, alma raiada, miras abertas, cujo alvo deverá ser engajado a 10 (dez) metros.

3.3.1.11 Airgun MD (AG): Armas de pressão, dotadas de miras abertas, ópticas e/ou eletrônicas, cujo alvo deverá ser engajado a 7 (sete) metros.

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

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

3.3.4 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.

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

3.3.5 O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão e poderá, ainda, realizar até duas inscrições em cada divisão em calibres diferentes e, neste caso, concorrerá somente uma vez para a premiação da respectiva divisão com o seu melhor resultado.



3.4 Categorias de Competidores

3.4.1 As competições de IDSC podem agrupar os competidores em categorias específicas:

3.4.1.1 – Lady (Damas);

3.4.1.2 – Junior: 12 (doze) à 17 (dezesete) anos de idade;

3.4.1.3 – Master: A partir de 60 (sessenta) anos de idade;

3.4.1.4 – International: Competidores residentes em países distintos do local da competição.

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

3.4.3 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.

3.5 Classes de Competidores

A 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 classe mais alta, que é ajustada às suas habilidades reais como praticante de tiro desportivo.

3.5.1 As divisões são compostas de 2 (duas) classes de habilidades de seus concorrentes:

3.5.1.1 – Beginner;

3.5.1.2 – Expert.

3.6 Engajamento de Alvos

3.6.1 Um alvo é considerado engajado quando o competidor executar corretamente 3 (três) disparos em sua direção, mesmo que os disparos não atinjam o alvo visado.

3.6.2 O engajamento correto do alvo se dá com a execução de 2 (dois) disparos em direção à Região “B” e, posteriormente, 1 (um) disparo em direção à Região “A”.

3.6.3 Deixar de engajar os alvos corretamente ensejará na aplicação de um *Procedural Error* (PE).

3.6.4 Os alvos deverão estar posicionados a 7 (sete) metros para as divisões de armas curtas e *airgun*, e 10 (dez) metros para as divisões de armas longas.

3.6.5 A distância do alvo do chão é de 1 (um) metro do chão, contato da borda da parte branca do alvo.

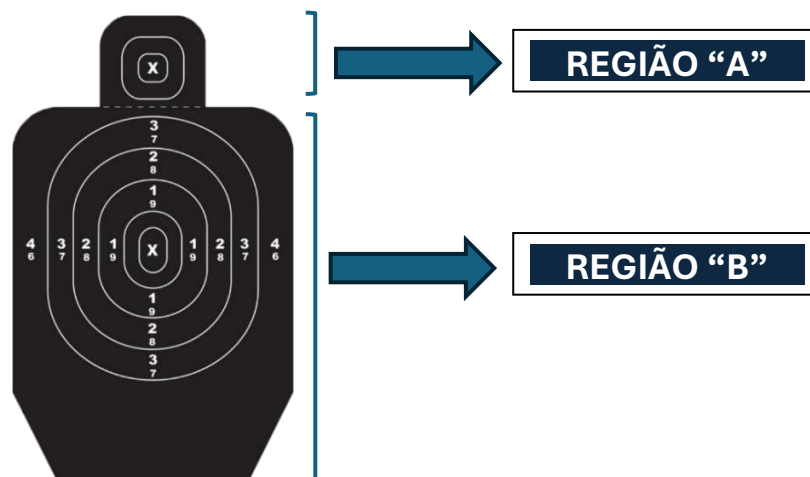
3.6.6 Os disparos nos alvos deverão ocorrer dentro do limite de tempo de 4 (quatro) segundos para a classe *Expert* e 5 (cinco) segundos para a classe *beginner*.

3.6.7 Sempre que possível, os competidores serão posicionados de forma que cada um deles esteja atirando com calibres diferentes do competidor ao lado, a fim de facilitar a identificação de um eventual disparo de um competidor no alvo do outro.

3.6.8 O competidor que disparar no alvo de outro competidor será desclassificado da respectiva divisão.

3.6.9 Deverá ser utilizado 1 (um) alvo para cada competidor.

3.6.10 O modelo do alvo utilizado é o *IDSC-B*, conforme modelo abaixo:





3.6.11 Cada competidor é responsável por controlar a quantidade de disparos efetuados, sendo vedada qualquer tipo de ajuda da arbitragem nesse sentido.

3.6.12 O competidor que observar que um outro atleta disparou no seu alvo deverá levantar a mão e avisar o DSO. Neste caso, o competidor deverá fazer o *reshoot* na próxima série de competidores, caso não seja possível diferenciar os seus disparos dos erroneamente executados pelo outro competidor.

3.6.12.1 Se for constatado que não houve disparos de um competidor no alvo de outro atleta, não será concedido o direito ao *reshoot*.

3.7 REGRAS DE APURAÇÃO

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

3.7.2 O resultado final do competidor é a soma do tempo atribuído aos impactos no alvo ou fora dele.

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

3.7.4 Os disparos nos alvos deverão ocorrer dentro do limite de tempo de 4 (quatro) ou 5 (cinco) segundos, respectivamente, para as classes *Expert* e *Beginner*.

3.7.5 Os disparos que não atingirem a Região “A” e atingirem Região “B” do alvo ou vice-versa, serão computados como “*misses*” nas respectivas zonas de pontuação que não receberam os disparos previstos. Nesta situação, não haverá a aplicação de um *PE*. Serão descartados, neste caso, os melhores resultados da respectiva zona de pontuação que tiver recebido mais disparos.

3.7.6 Existem 6 (seis) zonas de pontuação no alvo *IDSC-B*:

3.7.6.1 Zona “X”: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor e que é utilizada como primeiro critério de desempate.

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



3.7.6.3 Zona Um: Área em que os acertos geram um acréscimo de um segundo ao tempo final do competidor.

3.7.6.4 Zona Dois: Área em que os acertos geram um acréscimo de dois segundos ao tempo final do competidor.

3.7.6.5 Zona Três: Área em que os acertos geram um acréscimo de três segundos ao tempo final do competidor.

3.7.6.6 Zona Quatro: Área em que os acertos geram um acréscimo de quatro segundos ao tempo final do competidor.

3.7.7 Os tiros não pontuáveis (*misses*), que são aqueles que não atingiram nenhuma zona de pontuação do alvo, geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

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

3.7.9 A apuração dos alvos ocorrerá no final de cada série de tiro.

3.7.10 Os empates serão resolvidos pela apuração do maior número de disparos na “zona X”.

3.7.11 Permanecendo o empate, apura-se a maior quantidade na “zona zero” e assim sucessivamente.

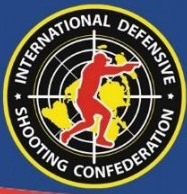
3.7.12 Se persistir o empate, ele será resolvido pelo critério de idade mais avançada.

3.8 PENALIDADES

3.8.1 Procedural Error (PE): É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos neste regulamento, cuja conduta não seja penalizada com a desclassificação (DQ) ou conduta antidesportiva (UC), conforme exemplos a seguir:

3.8.1.1 Ocorrendo disparos intempestivos (após o tempo), deverão ser descartados os melhores disparos correspondentes à mesma quantidade de disparos intempestivos e será aplicado um *PE*.

3.8.1.2 Ingressar no interior do estande de tiro sem autorização do *DSO*, desde que não tenha sido dado o comando “*Pista Quente*”, pois nesta hipótese será atribuído um DQ.



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

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

3.8.1.5 Deixar de engajar o alvo com 3 (três) disparos.

3.8.1.6 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.

3.8.2 Os disparos que não atingirem a Região “A” e atingirem Região “B” do alvo ou vice-versa, serão computados como “misses” nas respectivas zonas de pontuação que não receberam os disparos previstos. Não haverá a aplicação de um *PE* quando o competidor não tiver excedido o número de disparos no alvo como um todo, pois o fato dele não ter acertado uma região específica já acarretará a aplicação dos respectivos “misses”. Serão descartados, neste caso, os melhores resultados da respectiva zona de pontuação que tiver recebido mais disparos.

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

3.8.4 *Ammunition Error (AE)*: Penalidade aplicável quando o competidor iniciar a série de tiro com quantidade de munição diferente de 3 (três) unidades. Acrescenta-se 12 (doze) segundos.

3.8.4.1 Se o competidor realizar disparos excedentes em relação ao previsto, deverão ser descartados os melhores disparos, correspondentes à mesma quantidade de disparos excedidos e será aplicado um *AE*, pois terá havido a violação da Regra 3.8.4.

3.8.5 *Unsporting Conduct (UC)*: É a penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos da IDSC, conforme casos a seguir:

3.8.5.1 Interferir verbalmente ou de qualquer outra forma na passagem de pista de um outro competidor ensejará na aplicação de um *UC*.

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

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

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



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

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

3.8.7 **Disqualification (DQ):** É aplicável sempre que houver violação às regras de segurança.

3.8.8 Exemplos específicos, não limitados, de aplicação do *DQ*:

3.8.8.1 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.

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

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

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

3.8.8.5 Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva.

3.8.8.6 Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo.

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

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

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

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

3.8.8.11 Deixar cair uma arma carregada ou não.

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

3.8.8.13 Recuperar por conta própria uma arma caída.

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



3.8.9 Um competidor desclassificado não participará de nenhuma outra atividade de tiro relacionada à competição que ele foi desclassificado até o término da prova.

3.8.10 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.

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

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

3.9 Posições de Início

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

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

3.9.2.1 Não se aplica a regra acima à condição inicial dos equipamentos (ex.: vestimenta inadequada para a ocultação, armamento em desacordo com os requisitos da divisão, dentre outros).

3.9.3 Posição de início para armas curtas: O competidor se posicionará em pé com o corpo ereto de frente ao para-balas do fundo do estande, pés paralelos tocando completamente o solo em posição natural.

3.9.3.1 Classe Beginner: Os competidores iniciarão a prova com a arma em punho, carregada (após o comando do DSO), inclinada para baixo a 45° (quarenta e cinco graus), com os dedos fora do protetor do gatilho (guarda-mato), sem a necessidade da utilização de um traje de ocultação.

3.9.3.2 Classe Expert: Os competidores iniciarão a prova com a arma no coldre, carregada (após o comando do DSO), sendo obrigatório o uso de traje de ocultação.

3.9.4 Posição de início para armas longas: O competidor se posicionará em pé com o corpo ereto de frente ao para-balas do fundo do estande, pés paralelos tocando completamente o solo



em posição natural. Iniciará a prova segurando a arma com as duas mãos, carregada (após o comando do DSO), a coronha deverá tocar o competidor na altura do osso do quadril (ilíaco), protetor do gatilho (guarda-mato) direcionado para baixo, boca do cano direcionada para o para-balas do fundo do estande e com os dedos fora do protetor do gatilho, sem a necessidade da utilização de um traje de ocultação.

3.10 Condições de Início e Execução da Prova

- 3.10.1** A competição será executada com uma série de tiro com 3 (três) disparos totais.
- 3.10.2** A competição ocorrerá em série única, sendo executada com 2 (dois) disparos na Região “B” e 1 (um) disparo na Região “A”.
- 3.10.3** Os competidores iniciarão a prova com 3 (três) munições na arma.
- 3.10.4** É permitida a utilização de um carregador sobressalente para eventual uso em caso de pane.
- 3.10.5** Tempo de execução das séries:
 - 3.10.5.1** Classes *Beginner*: 5 (cinco) segundos.
 - 3.10.5.2** Classes *Expert*: 4 (quatro) segundos.

3.11 Recursos

- 3.11.1** O competidor que tiver a intenção de interpor um recurso contra a aplicação de um DQ, deverá manifestar essa intenção, imediatamente, após o comando “*Pista Fria*”.
- 3.11.2** 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 da apuração.
- 3.11.3** Havendo contestação da pontuação ou aplicação de penalidade, o competidor deverá apelar, verbalmente e imediatamente, ao DSO, que poderá exercer o juízo de retratação.
- 3.11.4** 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 de 30 (trinta) minutos, que deverá ser apresentado por escrito.



3.11.5 O competidor e o *DSO* deverão assinar o alvo e indicar com clareza quais impactos estão sendo contestados.

3.11.6 Compete ao *DSO Master* a análise dos recursos que contestem a pontuação ou aplicação de penalidade.

3.11.7 Se houver algum erro na divulgação prévia do resultado final, é de responsabilidade do competidor contestar, por escrito, os resultados prévios, no prazo máximo de 30 (trinta) minutos, exceto nas competições multisedes que será de 72 (setenta e duas) horas.

3.11.8 Contestações intempestivas não serão apreciadas.

3.12 Logística da Competição

3.12.1 A administração da competição será realizada por *DSO* habilitados e serão indicados pelos clubes de tiro registrados promoventes de competições oficiais IDSC.

3.12.2 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, *shot timer*, medalhas e alvos oficiais IDSC.

3.12.3 Os clubes que se candidatarem em sediar competições de IDSC deverão providenciar o fornecimento de bebida e lanche para os *DSO's*.

3.12.4 A súmula de participação dos competidores deverá estar integralmente preenchida e devidamente assinada pelos competidores e pelo representante legal ou preposto do clube sede.

3.12.4.1 A falta de envio ou o envio com dados faltantes da súmula de participação inviabiliza a validação dos resultados.

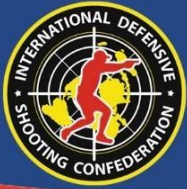
3.12.5 Nas competições multisedes (simultâneas com apuração *online*), as fotos dos alvos, gravações das séries de tiro e súmulas de apuração deverão ser armazenados até 30 (trinta) dias posteriores à proclamação do resultado.

3.12.6 Deverá ser utilizado um único alvo para cada inscrição do competidor.



3.13 Comandos do *DSO*

INGLÊS	PORTUGUÊS	ESPAÑHOL
<i>Range is hot</i>	Pista quente	Campo caliente
<i>Eyes and Ears</i>	Óculos e abafador	Protección visual y auditiva
<i>Load and Make Ready</i>	Carregar e ficar pronto	Cargue y prepárese
<i>Standby</i>	A espera	Atención
<i>If You Are Finished, Unload and Show Clear</i>	Se terminou, descarregue e mostre vazia	Si terminó, descargue y muestre vacía
<i>If Clear, Hammer Down, Holster</i>	Se vazia, percute, coldre	Si vacía, martillo bajo, enfunde
<i>If Clear, Hammer Down, Open Action, Flag</i>	Se vazia, percute, câmara aberta, <i>flag</i>	Se vacía, dispare, abra la acción, <i>flag</i>
<i>Range is Clear</i>	Pista fria	Campo libre



Capítulo 4 - EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

4.1 Requisitos Gerais de Armas e Equipamentos

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

4.1.2 Nenhum equipamento de segurança deverá estar desabilitado ou inutilizado.

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

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

4.1.5 Pistolas semiautomáticas iniciam o primeiro tiro nas seguintes condições:

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

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

4.1.5.3 Ação seletiva (dupla ação): Se iniciar em ação simples deverá seguir os procedimentos descritos na regra 4.1.5.1 ou se sair em ação dupla, deverá seguir os procedimentos descritos na regra 4.1.5.2.

4.1.6 As armas longas iniciam o primeiro tiro com a câmara carregada e travas de segurança acionadas.

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

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

4.1.9 É proibida a utilização de armas no modo automático.

4.1.10 É permitida a utilização de supressores de sons como meio complementar de proteção auditiva.

4.1.11 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/eletrônicas, lanternas, bipés para armas longas, empunhadura frontal, laser, facas, etc).

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

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

4.1.14 Não há limitação mínima para o peso do gatilho.

4.1.15 As pistolas e os carregadores utilizados não são objeto de checagem de dimensões.

4.1.16 Inexiste a obrigatoriedade de fatores mínimos de munição estipulada para esta modalidade.

4.1.17 Nas divisões de armas curtas, os competidores da classe *Expert* deverão utilizar coldres para o saque da arma.

4.1.18 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.

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

4.1.19.1 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.

4.1.19.2 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.

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

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

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



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

4.1.24 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).

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

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

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

4.1.24.4 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.

4.1.24.5 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.

4.1.24.6 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.

4.1.25 Não são permitidos os seguintes tipos de coldres:

4.1.25.1 Axilares;

4.1.25.2 Traseiros;

4.1.25.3 Cruzados;

4.1.25.4 Apêndice (Exceto se a câmara estiver vazia);

4.1.25.5 Canela;

4.1.25.6 Coxa;

4.1.25.7 Desenvolvidos para competição.

4.1.26 Nas divisões de armas curtas, os competidores da classe *Expert* deverão utilizar traje de ocultação da arma e equipamentos.



4.1.27 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 possa ser visualizado.

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

4.1.29 são permitidas a utilização de camisas, por fora da calça, como traje de ocultação.

4.1.30 Devem ser utilizados em cintos permitidos para a prática do IDSC, sempre que houver a utilização de coldres, nas condições a seguir:

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

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

4.1.30.3 Não são permitidos cintos desenvolvidos para competições, por exemplo, cintos com velcro que não passem pela presilha da calça ou bermuda.