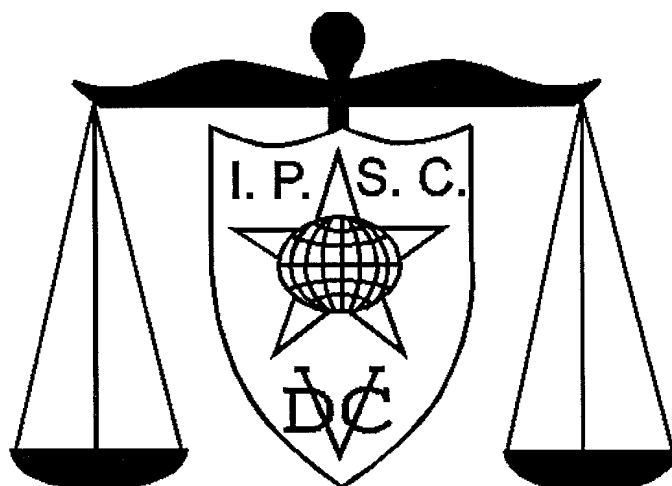


Arma Longa – Espingarda



**INTERNATIONAL  
PRACTICAL SHOOTING  
CONFEDERATION**

**Confederação Brasileira de Tiro Prático  
National Range Officers Institute - BRA**

**TRADUÇÃO DAS NORMAS DE COMPETIÇÃO DE ESPINGARDA  
EDIÇÃO DE JANEIRO DE 2006**

International Practical Shooting Confederation  
PO Box 972, Oakville, Ontario,  
Canadá L6J 9Z9

Tel: +1 905 849 6960 Fax: +1 905 842 4323  
Email: [rules@ipsc.org](mailto:rules@ipsc.org) Web: [www.ipsc.org](http://www.ipsc.org)

Copyright © 2003 International Practical Shooting Confederation

# CONTEÚDO

## CAPÍTULO 1 – Desenhos de Pista

	Page No.
<b>1.1</b> Princípios Gerais.....	<b>5</b>
1.1.1 Segurança.....	<b>5</b>
1.1.2 Qualidade.....	<b>5</b>
1.1.3 Equilíbrio.....	<b>5</b>
1.1.4 Diversidade .....	<b>5</b>
1.1.5 Estilo Livre.....	<b>5</b>
1.1.6 Dificuldade... ..	<b>5</b>
1.1.7 Desafio .....	<b>5</b>
<b>1.2</b> Tipos de Pista de Tiro .....	<b>5</b>
1.2.1 Pistas Gerais .....	<b>5</b>
1.2.2 Pistas Especiais .....	<b>6</b>
1.2.3 Pistas Suplementares .....	<b>6</b>
<b>1.3</b> Homologação da IPSC .....	<b>6</b>

## CAPÍTULO 2 – Construção e Modificação da Pista

<b>2.1</b> Regulamentos Gerais .....	<b>7</b>
2.1.1 Construção Física.....	<b>7</b>
2.1.2 Segurança dos Ângulos de Tiro .....	<b>7</b>
2.1.3 Distâncias Mínimas.....	<b>7</b>
2.1.4 Localização dos Alvos .....	<b>7</b>
2.1.5 Superfície da Pista .....	<b>7</b>
2.1.6 Obstáculos.....	<b>7</b>
2.1.7 Linhas de Tiro em Comum.....	<b>7</b>
2.1.8 Posicionamento dos Alvos.....	<b>8</b>
2.1.9 Bermas.....	<b>8</b>
2.1.10 Buchas destacáveis.....	<b>8</b>
2.1.11 Chumbo fino de caça com alvos de papel.....	<b>8</b>
<b>2.2</b> Critérios para a Construção da Pista.....	<b>8</b>
2.2.1 Linhas de Carga e Linhas de Penalidade .....	<b>8</b>
2.2.2 Obstáculos.....	<b>8</b>
2.2.3 Barreiras .....	<b>8</b>
2.2.4 Túnel Sólido .....	<b>9</b>
2.2.5 Túnel de “Cooper” .....	<b>9</b>
<b>2.3</b> Modificações na Construção da Pista .....	<b>9</b>
<b>2.4</b> Áreas de Segurança .....	<b>9</b>
<b>2.5</b> Área de vendas.....	<b>10</b>
<b>2.6</b> Área de desmuniciar e municiar.....	<b>10</b>

## CAPÍTULO 3 – Informações sobre as Pistas

<b>3.1</b> Regulamentos Gerais .....	<b>11</b>
3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas .....	<b>11</b>
3.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas .....	<b>11</b>
<b>3.2</b> Descrição Escrita da Pista (“Briefing”) .....	<b>11</b>
<b>3.3</b> Normas Locais, Regionais e Nacionais .....	<b>11</b>

## CAPÍTULO 4 – Equipamento de Pista

<b>4.1</b> Alvos – Princípios Gerais .....	<b>12</b>
<b>4.2</b> Alvos Aprovados pela IPSC – Papel .....	<b>12</b>
<b>4.3</b> Alvos Aprovados pela IPSC – Metal .....	<b>13</b>
<b>4.4</b> Alvos Quebráveis e Sintéticos.....	<b>13</b>
<b>4.5</b> Rearrumação do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista .....	<b>13</b>

4.6	Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões .....	14
-----	---	----

## **CAPÍTULO 5 – Equipamentos do Competidor**

5.1	Shotgun (espingarda) .....	15
5.2	Transporte, Armazenamento e Equipamentos do Competidor .....	16
5.3	Roupas apropriadas.....	17
5.4	Proteção para Olhos e Ouvidos .....	17
5.5	Munição e Equipamentos Afins .....	18
5.6	Cronógrafo e Fatores de Potência .....	18
5.7	Defeitos – Equipamentos do Competidor .....	20
5.8	Munição oficial da competição.....	21

## **CAPÍTULO 6 – Estrutura da Competição**

6.1	Princípios Gerais .....	22
6.1.1	Série (“String”) .....	22
6.1.2	Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) .....	22
6.1.3	Estágio (“Stage”) .....	22
6.1.4	Competição ou Prova (“Match”) .....	22
6.1.5	Torneio .....	22
6.1.6	Liga. ....	22
6.1.7	Prova Paralela (“Shoot-Off”) .....	22
6.2	Divisões da Competição .....	23
6.3	Categorias da Competição .....	23
6.4	Equipes Regionais .....	23
6.5	Status e Credenciais do Competidor .....	23
6.6	Data e Horário das Provas e de Formação dos Pelotões .....	24
6.7	Sistema Internacional de Classificação (“ICS”) .....	24

## **CAPÍTULO 7 – Administração da Competição**

7.1	Auxiliares de Prova .....	25
7.1.1	<i>Range Officer</i> .....	25
7.1.2	<i>Chief Range Officer</i> .....	25
7.1.3	<i>Stats Officer</i> .....	25
7.1.4	<i>Quartermaster</i> .....	25
7.1.5	<i>Range Master</i> .....	25
7.1.6	Diretor da Prova.....	25
7.2	Disciplina dos Auxiliares de Prova .....	25
7.3	Nomeação dos Auxiliares .....	25

## **CAPÍTULO 8 – A Pista de Tiro**

8.1	Condições de Pronto da Espingarda .....	27
8.2	Condição de Pronto do Competidor .....	27
8.3	Comunicação de Pista .....	28
8.3.1	“Load And Make Ready” - “Carregar e Preparar” .....	28
8.3.2	“Are You Ready” - “Você Está Pronto?” .....	28
8.3.3	“Standby” - “Espera” .....	28
8.3.4	“Start Signal” - “Sinal de Início” .....	28
8.3.5	“Parar” (“Stop”) .....	28
8.3.6	“If You Are Finished, Unload and Show Clear” - “Se Terminou, Descarregar e Mostrar .....Arma Vazia” .....	28
8.3.7	“If Clear, Hammer Down, Open Action” - “Se Vazia, Bater o Cão e Ferrolho Aberto” ...	28
8.3.8	“Range is Clear” - “Pista Limpa” .....	28
8.4	Carga, Recarga e Descarga Durante a Pista de Tiro .....	29
8.5	Movimentos.....	29
8.6	Ajuda e Interferência .....	29
8.7	Visadas e Inspeção do Estande .....	30

## **CAPÍTULO 9 – Pontuação**

<b>9.1</b>	Regulamentos Gerais .....	<b>31</b>
9.1.1	Aproximação dos Alvos .....	<b>31</b>
9.1.2	Toque nos Alvos .....	<b>31</b>
9.1.3	Alvos Obreados Prematuramente .....	<b>31</b>
9.1.4	Alvos Não Restaurados .....	<b>31</b>
9.1.5	Alvo Impenetrável .....	<b>31</b>
9.1.6	Cobertura Intransponível .....	<b>31</b>
9.1.7	Hastes de suporte de alvo.....	<b>31</b>
9.1.8	Impactos de chumbo de caça em alvos de papel.....	<b>31</b>
<b>9.2</b>	Métodos de Pontuação .....	<b>32</b>
<b>9.3</b>	Empates .....	<b>33</b>
<b>9.4</b>	Valor das Pontuações e das Penalidades .....	<b>33</b>
<b>9.5</b>	Regras de Pontuação .....	<b>34</b>
<b>9.6</b>	Contagem dos Pontos e Contestação .....	<b>35</b>
<b>9.7</b>	Fichas de Pontuação .....	<b>35</b>
<b>9.8</b>	Responsabilidade pela Contagem dos Pontos .....	<b>35</b>
<b>9.9</b>	Pontuação de Alvos Móveis .....	<b>36</b>
<b>9.10</b>	Tempo Oficial .....	<b>37</b>
<b>9.11</b>	Programas de Apuração de Pontos .....	<b>37</b>

## **CAPÍTULO 10 – Penalties**

<b>10.1</b>	Erros de Procedimento – Regulamentos Gerais .....	<b>38</b>
<b>10.2</b>	Erros de Procedimento – Exemplos Específicos .....	<b>38</b>
<b>10.3</b>	Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais.....	<b>39</b>
<b>10.4</b>	Desqualificação da Prova – Disparo Acidental .....	<b>40</b>
<b>10.5</b>	Desqualificação da Prova – Falta de Segurança no Manuseio da Arma .....	<b>40</b>
<b>10.6</b>	Desqualificação da Prova – Comportamento Anti-esportivo .....	<b>42</b>
<b>10.7</b>	Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas .....	<b>42</b>

## **CAPÍTULO 11 – Arbitragem e Interpretação das Regras**

<b>11.1</b>	Princípios Gerais .....	<b>43</b>
11.1.1	Administração.....	<b>43</b>
11.1.2	Direito de Recorrer.....	<b>43</b>
11.1.3	Apelações .....	<b>43</b>
11.1.4	Apelação ao Comitê .....	<b>43</b>
11.1.5	Retenção de Provas.....	<b>43</b>
11.1.6	Preparação do Protesto .....	<b>43</b>
11.1.7	Dever do Auxiliar de Prova .....	<b>43</b>
11.1.8	Dever do Diretor da Prova .....	<b>43</b>
11.1.9	Dever do Comitê de Arbitragem .....	<b>43</b>
<b>11.2</b>	Composição do Comitê .....	<b>43</b>
11.2.1	Competições de Nível III e superior .....	<b>43</b>
11.2.2	Competições de Nível I e Nível II .....	<b>43</b>
<b>11.3</b>	Prazos e Sequências.....	<b>44</b>
11.3.1	Prazo para Pedido de Arbitragem.....	<b>44</b>
11.3.2	Prazo para a Tomada de Decisão .....	<b>44</b>
<b>11.4</b>	Taxas .....	<b>44</b>
11.4.1	Valor da Taxa de Protesto .....	<b>44</b>
11.4.2	Destino da Taxa.....	<b>44</b>
<b>11.5</b>	Regras do Procedimento .....	<b>44</b>
11.5.1	Deveres e Procedimentos do Comitê .....	<b>44</b>
11.5.2	Submissões .....	<b>44</b>
11.5.3	Audiência .....	<b>44</b>
11.5.4	Testemunhas.....	<b>44</b>
11.5.5	Interrogatórios .....	<b>44</b>
11.5.6	Pareceres .....	<b>44</b>

11.5.7	Exame da Área .....	44
11.5.8	Influência Indevida.....	44
11.5.9	Deliberação .....	44
<b>11.6</b>	<b>Verdicto e Ação Subseqüente .....</b>	<b>44</b>
11.6.1	Decisão do Comitê .....	44
11.6.2	Cumprimento da Decisão .....	44
11.6.3	A Decisão é Final .....	44
11.6.4	Ata .....	44
<b>11.7</b>	<b>Protestos de Terceiro Reclamante .....</b>	<b>45</b>
<b>11.8</b>	<b>Interpretação das Normas .....</b>	<b>45</b>

## **CAPÍTULO 12 – Assuntos Diversos**

<b>12.1</b>	<b>Apêndices .....</b>	<b>46</b>
<b>12.2</b>	<b>Idioma .....</b>	<b>46</b>
<b>12.3</b>	<b>Isenção de Responsabilidade .....</b>	<b>46</b>
<b>12.4</b>	<b>Sexo (Gênero).....</b>	<b>46</b>
<b>12.5</b>	<b>Glossário .....</b>	<b>46</b>
<b>12.6</b>	<b>Medidas .....</b>	<b>46</b>

Apêndice A1 – Níveis da Competição de IPSC

Apêndice A2 – Reconhecimento da IPSC

Apêndice B1 – Apresentação do Alvo

Apêndice B2 – Alvo Clássico de IPSC

Apêndice B3 – Alvo Métrico de IPSC

Apêndice B4 – Alvo Universal IPSC

Apêndice B5 – Alvo A4/A

Apêndice B6 – Alvo A3/B

Apêndice C1 – Teste e Calibragem de *Alvos*.

Apêndice C2 – Zonas de Calibragem do *Popper* de IPSC

Apêndice C3 – Pratos Metálicos de IPSC

Apêndice D1 – Divisão Open

Apêndice D2 – Divisão Modified

Apêndice D3 – Divisão Standard

Apêndice D4 – Divisão Standard Manual

Apêndice D5 – Tipos de cartuchos / Munição

Apêndice E1 – Escada em “J” para 16 Competidores

Apêndice E2 – Escada em “J” para 8 Competidores

# CAPÍTULO 1: Desenhos de Pista

Os princípios gerais para desenhos de pista englobam os critérios, responsabilidades e restrições que se aplicam aos desenhistas de pista, que são os arquitetos da modalidade esportiva de tiro IPSC.

## 1.1 Princípios Gerais.

- 1.1.1 As competições da IPSC devem ser planejadas, organizadas e conduzidas com a devida consideração com a segurança.
- 1.1.2 Qualidade – O valor da prova de IPSC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no desenho de pista. Os circuitos devem ser projetados fundamentalmente para testar a habilidade do competidor da modalidade de tiro IPSC, não sua força ou preparo físico.
- 1.1.3 Equilíbrio – Precisão, força e velocidade são elementos equivalentes da modalidade de tiro IPSC e são expressos pelas palavras latinas "Diligentia, Vis, Celeritas" ("DVC"). Um circuito de tiro devidamente equilibrado dependerá amplamente da natureza dos desafios que ele apresenta; é preciso, contudo, que a meta tanto do desenho das pistas quanto da condução das competições da modalidade de tiro IPSC seja avaliar igualmente esses elementos.
- 1.1.4 Diversidade – Os desafios da modalidade de tiro IPSC devem ser variados. Embora não seja necessário construir percursos novos para cada competição, nenhum percurso individual deve ser repetido, para que seu uso possa ser considerado como medida definitiva da habilidade do competidor na modalidade de tiro IPSC.
- 1.1.5 Estilo livre – A competição da modalidade de tiro IPSC é de estilo livre. Os competidores devem poder resolver o desafio apresentado em estilo livre e devem poder sempre utilizar os alvos dentro do princípio de "como e quando visível". Após o sinal de partida não podem ser especificadas recargas obrigatórias nem posição, local ou postura de tiro, a não ser conforme especificado abaixo. No entanto, podem ser criadas e construídas barreiras e outras limitações físicas que obriguem o competidor a colocar-se nas posições, locais ou posturas que o desenho do estágio exigem. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 1.1.5.1 As competições de Nível I e Nível II não estão obrigadas a cumprir rigorosamente as exigências de estilo livre e as limitações de contagem de disparos. (ver seção 1.2)
- 1.1.5.2 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") e as Classificatórias podem especificar recargas obrigatórias e posição ou postura de tiro, no entanto, as recargas obrigatórias jamais serão exigidas em Pistas Longas.
- 1.1.5.3 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") e as Classificatórias podem especificar que só o ombro "fraco" pode ser usado enquanto atira ***HG, SG e R, são diferentes.***
- 1.1.6 Dificuldade – As competições de tiro modalidade IPSC apresentam graus variados de dificuldade. Nenhum desafio de tiro ou limite de tempo poderá ser protestado como proibitivo, o que não se aplica a desafios alheios à situação de tiro. Exigências específicas em desafios que não sejam de tiro devem levar em conta as diferenças de peso e de constituição física dos competidores.
- 1.1.7 Desafio – As competições de espingarda da IPSC reconhecem a dificuldade de usar arma curta de potência total na modalidade dinâmica de tiro e devem empregar sempre o calibre mínimo possível. O nível de potência a ser atingido por todos os competidores deve refletir esse desafio. ***HG & SG são iguais, R é diferente.***

## 1.2 Tipos de Pista de Tiro.

As competições da modalidade de tiro IPSC podem conter os seguintes tipos de pista:

### 1.2.1 Pistas Gerais:

- 1.2.1.1 A "Pista Curta" não deve exigir mais do que 8 (oito) disparos para ser completada e não mais do que 2 (duas) posições de tiro. ***HG, SG & R são diferentes.***

- 1.2.1.2 A "Pista Média" não deve exigir mais do que 16 (dezesesseis) disparos para ser completada e não mais do que 3 (três) posições de tiro. O desenho da pista e sua construção não devem exigir mais do que 8 (oito) alvos abertos (shootable) ou mais de 8 disparos pontuáveis obrigatórios, de uma única posição ou visão. **HG, SG & R são diferentes.**
- 1.2.1.3 A "Pista Longa" não deve exigir mais do que 32 (trinta e dois) disparos para ser completada. . O desenho da pista e sua construção não devem exigir mais do que 8 (oito) alvos livres (shootable) ou mais de 8 disparos pontuáveis obrigatórios, de uma única posição ou visão. **HG, SG & R são diferentes.**
- 1.2.1.4 O bom equilíbrio numa competição de IPSC consiste na proporção de 3 (três) Pistas Curtas para 2 (duas) Pistas Médias e 1 (uma) Pista Longa. Quando possível é adicionalmente recomendado que nenhuma pista individual na competição, represente mais de 15% dos pontos máximos viáveis.
- 1.2.1.5 **R somente.**
- 1.2.2 Pistas Especiais:
- 1.2.2.1 Os Exercícios Padrão ("Standard Exercises") não devem exigir mais do que 24 (vinte e quatro) disparos para ser completados e suas séries ("strings") componentes não devem exigir mais do que 6 (seis disparos), ou 12 (doze) no caso de ser especificada uma recarga obrigatória).
- 1.2.2.2 Não se aplica. **R somente.**
- 1.2.2.3 "Classificatórias" – São pistas de tiro publicadas por um Diretório Regional e/ou pela IPSC e que são colocadas à disposição de competidores que almejam uma classificação regional e/ou internacional. As Classificatórias devem ser configuradas de acordo com essas regras e conduzidas rigorosamente de acordo com as notas e diagramas que as acompanham. Os resultados devem ser submetidos à entidade emissora no formato exigido (juntamente com eventuais taxas cabíveis devidamente pagas) para poderem ser reconhecidos.
- 1.2.3 Pistas Suplementares:
- 1.2.3.1 As Provas Paralelas ("Shoot-Off") não podem exigir mais do que 8 (oito) disparos para serem completadas e podem exigir 1 (uma) recarga obrigatória. . **HG, SG & R são diferentes.**
- 1.2.3.2 Carregue um, atire um pode ser incluído com o Exercício Standard somente em competições de nível I e II como promoção de teste de habilidade com a espingarda. A espingarda sairá descarregada ( veja 8.1.1.3 ) A cada vez um cartucho será carregado e então disparado. Não haverá mais de um cartucho carregado na espingarda em qualquer momento.Veja regra 10.2.10 para penalidades. **SG somente.**
- 1.3 Homologação da IPSC.**
- 1.3.1 Os organizadores de provas que desejarem receber aprovação da IPSC devem obedecer aos princípios gerais aplicáveis aos desenhos e construções de pista, além de todas as outras normas e regulamentos da IPSC em vigor. Pistas em desacordo com essas exigências não serão homologadas e não serão publicadas nem anunciadas como competições de IPSC homologadas.
- 1.3.2 O Presidente da IPSC, seu representante ou algum dirigente da Confederação (nessa ordem) poderão retirar a homologação da IPSC de uma competição, medida essa que poderá ser tomada a qualquer momento, sempre que, em sua opinião, a competição contrariar o propósito ou espírito dos princípios do desenho de pista, estiver em desacordo com alguma norma em vigor da IPSC ou sujeite a modalidade esportiva de tiro IPSC a má reputação.
- 1.3.3 As exigências e recomendações para os níveis das provas de IPSC estão especificados no Apêndice A1.

## CAPÍTULO 2: Construção e Modificação da Pista

Os regulamentos gerais para a construção de pistas enumeram os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro em competições da IPSC, que devem ser obedecidos por todos os desenhistas de pista, organizações anfitriãs e auxiliares.

### 2.1 Regulamentos Gerais.

- 2.1.1 Construção Física – Considerações sobre segurança, construção física e requisitos declarados para qualquer pista de tiro são de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitos à aprovação do *Range Master*. Deve ser empreendido todo o esforço possível para evitar acidentes com os competidores, auxiliares e espectadores durante a competição. O desenho da pista deve ser projetado de modo a impedir, sempre que possível, ações inseguras involuntárias. A operação de todas as pistas de tiro deve ser levada em conta, para que elas ofereçam acesso adequado aos auxiliares que supervisionam os competidores.
- 2.1.2 Segurança dos Ângulos de Tiro – As pistas de tiro devem ser sempre construídas com a mente voltada para os ângulos de tiro seguros. É preciso prestar muita atenção à segurança na construção dos alvos e da estrutura da pista, bem como ao ângulo de todos os ricochetes possíveis. As dimensões físicas e a adequação dos pára-balas e das bermas deverá ser determinada como parte do processo de construção.
- 2.1.3 Distâncias Mínimas – Quando forem empregados alvos de metal ou coberturas metálicas numa pista de tiro, devem ser estabelecidas distâncias mínimas deles enquanto forem utilizados. Sempre que possível deve ser feito com barreiras físicas. Se usadas, as linhas de carga (“charge lines”) deverão ser colocadas mais distantes, para que o competidor, mesmo se as infringir involuntariamente, permaneça fora do limite de distância mínima. (veja regra 10.4.7) Deve-se tomar cuidado também a respeito de uso de metal na linha de tiro. ***HG, SG & R são diferentes.***
- 2.1.3.1 Distâncias mínimas para chumbo de caça fino ou grosso – A distância mínima é 5 metros (16,40 pés). Linha de carga deve ser colocada pelo menos a 6 metros (19,69 pés) do alvo ou cobertura intransponível de metal. ***SG somente.***
- 2.1.3.2 Distâncias mínimas para tiro com balote – A distância mínima é 40 metros (131,23 pés). linha de carga deve ser colocada à pelo menos 45 metros (147,64 pés) do alvo ou cobertura intransponível de metal. ***SG somente.***
- 2.1.4 Localização dos Alvos – Quando a construção da pista prever posições de alvos que não estejam voltadas imediatamente para o pára-balas (“downrange”), os organizadores e auxiliares deverão proteger ou restringir o acesso a áreas circunvizinhas nas quais transitam auxiliares, espectadores e competidores. Cada competidor deverá ter a liberdade de resolver o desafio competitivo como melhor lhe aprouver, não devendo ser atrapalhado por ver-se forçado a agir de maneira que possa provocar ação insegura. Os alvos devem ser dispostos de tal modo que não obrigue os competidores a violar os ângulos de tiro seguros. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 2.1.5 Superfície da Pista – Sempre que possível a superfície da pista deve ser preparada com antecedência e sua limpeza deverá ser razoavelmente mantida durante a competição, para poder proporcionar a devida segurança a competidores e auxiliares. Devem ser levadas em conta as possíveis conseqüências de condições climáticas desfavoráveis sobre as ações dos competidores. A qualquer momento, os auxiliares de pista poderão colocar cascalho, areia e outros tipos de material numa pista deteriorada e essas providências de manutenção não poderão ser protestadas pelo competidor.
- 2.1.6 Obstáculos – Os obstáculos naturais ou artificiais de uma pista de tiro, sempre que possível, devem levar em conta as variações de altura e constituição física dos competidores, devendo ser construídos de modo a oferecer segurança a todos os competidores, auxiliares da prova e espectadores.
- 2.1.7 Linhas de Tiro em Comum – As pistas de tiro em que vários competidores atiram simultaneamente a partir de uma linha de tiro comum (p.ex., nos Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) e nas Provas Paralelas (“Shoot-Off”) devem prever um espaço livre mínimo de 3 metros (9.84 pés) entre cada competidor). ***SG & R são iguais, HG é diferente.***

- 2.1.8 Posicionamento dos Alvos – O posicionamento físico do alvo de papel exige muito cuidado para evitar disparos simultâneos em dois ou mais alvos (“shoot throughs”).
- 2.1.8.1 A posição dos alvos deve ser demarcada com bastante nitidez nos suportes para não se alterar quando eles forem substituídos. Os suportes devem ser fixados com firmeza em sua posição e ficar claramente marcados sobre a superfície da pista, para garantir posição constante durante a competição. Além disso, o tipo do alvo deverá estar especificado e identificado na própria estrutura do alvo ou do estande antes do início da prova para não permitir que ocorra troca de alvos pontuáveis por alvos de penalidade depois de iniciada a competição.
- 2.1.8.2 O emprego de alvos metálicos muito próximos entre si na pista de tiro exige precauções no sentido de reduzir ao mínimo o risco de estilhaçamento.
- 2.1.8.3 O emprego de *Poppers* de IPSC na pista de tiro exige precauções no sentido de assegurar que sua área de localização e base esteja preparada para permitir operação constante durante toda a competição.
- 2.1.8.4 Os alvos estáticos (aqueles que não são ativados / movimentados) não devem ser apresentados em ângulo superior a 90 graus da vertical. **HG \$ SG são iguais, R é diferente.**
- 2.1.9 Bermas – Todos os bermas devem ficar situados em áreas de acesso permanentemente proibido para todas as pessoas, a não ser quando esse acesso for especificamente permitido por um *Range Officer* (vide Regra 10.6.1).
- 2.1.10 Como alguns tipos de munição com balote possuem bucha destacável, alvos de papel devem também ser reforçados posteriormente (ex: com compensado ou outro material com espessura apropriada) ou colocados a distância maior, para evitar que tais buchas penetrem no alvo. **SH somente.**
- 2.1.11 O competidor nunca deve ser obrigado a atirar em alvo de papel com munição de chumbo fino. **SG somente.**

## 2.2 Critérios para a Construção da Pista.

Na construção de uma pista de tiro, pode ser empregada grande variedade de barreiras físicas para restringir os movimentos do competidor e oferecer maiores desafios competitivos. São elas:

- 2.2.1 Linhas de Carga (“Charge Lines”) e Linhas de Penalidade (“Fault Lines”) – O movimento do competidor deve, de preferência, ser restringido com o uso de barreiras físicas. Contudo, é permitido o uso de linhas de linhas de carga e de linhas de penalidade, que devem ser construídas de tábuas de madeira ou outro material apropriado e manter uma elevação de no mínimo 2 centímetros (3/8 polegadas) em relação ao nível do chão, de modo a oferecer referência física e visual aos competidores, evitando que eles cometam faltas acidentais. As linhas de penalidade e as linhas de carga devem ficar bem firmes para não se deslocarem de sua posição durante toda a competição. **SH & HG são iguais, R é diferente.**
- 2.2.1.1 As linhas de carga servem para restringir movimentos imoderados dos competidores nos momentos em que eles se aproximam ou se afastam dos alvos.
- 2.2.1.2 As linhas de penalidade servem para obrigar o competidor se colocar atrás das barreiras físicas para atirar nos alvos e podem ser posicionadas em qualquer ângulo que se prolongue para trás das barreiras. As linhas de penalidade devem respeitar uma distância mínima de 1 metro de comprimento e, a menos que exista alguma especificação em contrário por escrito na descrição da pista (“stage briefing”), considera-se que se prolongam até o infinito.
- 2.2.2 Não se aplica. **HG somente.**
- 2.2.2.1 **HG somente.**
- 2.2.2.2 **HG somente.**
- 2.2.2.3 **HG somente.**
- 2.2.2.4 **HG somente.**
- 2.2.3 Barreiras – Sua construção deverá respeitar as seguintes especificações:

- 2.2.3.1 Oferecer altura e resistência suficientes para servir à finalidade pretendida.
- 2.2.3.2 Conter linhas de penalidade (“fault lines”) que se projetem para trás no nível do chão a partir de suas extremidades laterais.
- 2.2.4 Não se aplica **HG somente**.
- 2.2.5 Túnel de “Cooper” – É aquele construído com laterais fixas que sustentam uma cobertura solta (p.ex., ripas de madeira), capaz de ser involuntariamente deslocada pelo competidor (*vide* Regra 10.2.5). Pode ser construído com qualquer altura, mas o material da cobertura não deve ser pesado a ponto de representar risco para a segurança em caso de queda.
- 2.2.6 **HG somente**.

## **2.3 Modificações na Construção da Pista.**

- 2.3.1 Os auxiliares da prova poderão, por qualquer motivo, modificar a construção física ou o procedimento do estágio de uma pista de tiro, sob a condição de que as mudanças sejam aprovadas com antecedência pelo *Range Master*. Toda alteração física ou acréscimo a uma pista de tiro publicada deve ser concluído antes do início da prova.
- 2.3.2 Todos os competidores devem ser notificados de eventuais alterações o mais breve possível, devendo, no mínimo, ser notificados pelo auxiliar encarregado da pista na hora da leitura da descrição da pista (“briefing”).
- 2.3.3 Se aprovar qualquer medida dessas após o início da prova, o *Range Master* deverá:
  - 2.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue, fazendo com que a modificação só afete os competidores que ainda não completaram o estágio. Se a mudança tiver sido provocada pelas ações de um competidor, esse competidor deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro alterada.
  - 2.3.3.2 Se possível, exigir que todos os competidores completem a pista de tiro corrigida, excluindo dos pontos da prova todas as tentativas anteriores.
  - 2.3.3.3 O competidor que se recusar a refazer a pista de tiro nos termos deste ou de outro Artigo qualquer deste regulamento quando lhe for dada essa ordem pelo auxiliar de pista, receberá pontuação zero (“zero score”) no estágio, independentemente de qualquer tentativa anterior.
- 2.3.4 Se o *Range Master* (depois de consultar o Diretor da Prova) determinar que a modificação física ou de procedimento compromete a igualdade competitiva e que será impossível para os competidores competir no estágio (“stage”) corrigido, ou se o estágio se tiver tornado inadequado ou impraticável por qualquer motivo, ele, e todos os pontos nele obtidos pelos competidores deverão ser excluídos da prova.
- 2.3.5 Sob condições de climáticas desfavoráveis, o *Range Master* poderá ordenar que os alvos de papel sejam revestidos com capa protetora transparente e/ou cobertura, ordem essa que não estará sujeita a contestação por parte dos competidores (*vide* Regra 6.6.1). A proteção deverá ser aplicada aos alvos afetados e neles permanecer pelo mesmo período de tempo, até a ordem ser suspensa pelo *Range Master*.
- 2.3.6 Se o *Range Master* (em consulta com o Match Director) julgar que o clima ou outras condições, afetaram ou estão para afetar seriamente a segurança e/ou a condução da prova, ele pode ordenar a suspensão de todas as atividades até ele emita uma determinação de retorno a competição

## **2.4 Áreas de Segurança.**

A organização anfitriã responsabilizar-se-á pela construção de um número suficiente de Áreas de Segurança para a competição, que deverão se situar em locais de fácil acesso. Deverão ser identificadas por letreiros legíveis e contar ainda com placas indicando suas fronteiras e direção segura a ser tomada. Quando destinadas a ser usada por todas as disciplinas da IPSC, em especial durante Torneios, deverão contar com uma ou mais de uma estante para armas.

- 2.4.1 Os competidores têm permissão para usar as Áreas de Segurança para praticar as atividades abaixo, desde que permaneçam dentro de seus limites e com a arma apontada em direção segura. As violações estarão sujeitas a desqualificação da prova (*vide* Regras 10.5.1 e 10.5.12).
- 2.4.1.1 Retirar e recolocar a arma na caixa, e coldrear arma descarregada.
  - 2.4.1.2 Praticar a montagem, o saque, o tiro em seco e recoldreamento de arma descarregada.
  - 2.4.1.3 Inserir e remover carregadores vazios e/ou ciclar a ação da arma.
  - 2.4.1.4 Efetuar inspeções, limpeza, reparos e manutenção em armas ou em suas peças e acessórios.
- 2.4.2 Sob hipótese alguma, deverá ser manuseado na Área de Segurança, munição falsa (nem mesmo munição de prática ou treino, *snap cap* e estojo –cápsula- vazio), carregadores, municidores carregados e munição viva (*vide* Regra 10.5.12).

## **2.5 Área de Vendas.**

- 2.5.1 Todos os vendedores e prestadores de serviço (ou seja, pessoas, empresas e outras organizações que exibam ou vendam mercadoria em competição de IPSC) serão inteiramente responsáveis pelo manuseio seguro e pela segurança de seus produtos e por garantir sua exposição sob condições que não representem risco para ninguém. Recomenda-se a desativação de armas montadas antes de sua exibição.
- 2.5.2 O *Range Master* (depois de consultar o Diretor da Prova) deverá delimitar com clareza a área de vendas e poderá emitir “Normas Práticas Aceitáveis” a todos os vendedores, que se responsabilizarão por sua implementação no que diz respeito à própria mercadoria.
- 2.5.3 Os competidores poderão manusear as armas descarregadas dos comerciantes enquanto permanecerem completamente dentro da área de vendas, sob a condição de tomarem o devido cuidado para não deixar o cano da arma apontado para ninguém.
- 2.5.4 Os competidores não deverão sacar nem recoldrear sua arma de competição na área de vendas (*vide* Regra 10.5.1). Aqueles que procuram serviços de armeiros para arma de competição deverão, dentro de uma área de segurança designada para isso, guardá-la em bolsa ou estojo próprio para arma antes de entregá-la ao vendedor na área de vendas

## **2.6 Área de descarregar e carregar.**

- 2.6.1 Como é possível que alguns competidores chegando no estande onde a competição está acontecendo, possa estar portando uma arma carregada (ex.: policiais), os organizadores providenciarão uma “estação” (local) de descarregar e carregar, para permitir que tais competidores esvaziem suas armas em segurança antes de entrarem no estande e, em segurança carreguem suas armas outra vez em segurança na saída do estande. A área de descarregar e carregar será convenientemente colocada no lado externo do estande (ou da parte do estande ocupado na prova de IPSC) deverá ser claramente sinalizado e deve possuir uma zona de impacto apropriada (caixa de areia)

## CAPÍTULO 3: Informações Sobre as Pistas

### 3.1 Regulamentos Gerais.

O competidor é sempre responsável pelo cumprimento seguro das exigências da pista de tiro. No entanto, só se pode esperar que ele aja com segurança depois de verbal ou fisicamente (impresso) receber a descrição da pista (“briefing”) com as explicações das quais ele precisa ter conhecimento. As informações da pista podem ser, de modo geral, subdivididas nos seguintes tipos:

- 3.1.1 Pista de Tiro Publicada – Todos os competidores inscritos e/ou seus respectivos Diretórios Regionais precisam receber as mesmas informações da pista de tiro, no mesmo prazo e com igual antecedência em relação à prova. Essas informações poderão ser fornecidas impressas ou por meios eletrônicos, ou por referência a um website (*vide* também o Artigo 2.3).
- 3.1.2 Pista de Tiro Não Publicada – Aplica-se o mesmo que foi dito acima, na regra 3.1.1, com exceção do fato de que os detalhes da pista de tiro não são divulgados com antecedência. As instruções do estágio (“stage”) são fornecidas na descrição (“briefing”) escrita da pista.

### 3.2 Descrição Escrita da Pista (“Briefing”):

- 3.2.1 Deverá ser afixada em cada pista de tiro, antes do início da competição, uma descrição escrita da pista, aprovada pelo *Range Master*. Essa descrição prevalecerá sobre qualquer informação de pista de tiro publicada ou comunicada de alguma forma aos competidores antes do início da competição e deverá conter as seguintes informações mínimas: *-HG & R são iguais, SG é diferente.*
- Método de pontuação
  - Alvos (tipo e quantidade)
  - Quantidade mínima de disparos (apenas para orientação)
  - Tipo ou tipos de munições aceitáveis
  - A condição de pronto da espingarda
  - Posição de início
  - Início da contagem do tempo: sinal audível ou visual
  - Procedimento
- 3.2.2 O auxiliar encarregado da pista de tiro deverá ler textualmente em voz alta a descrição da pista (“briefing”) para cada pelotão.
- 3.2.3 O *Range Master* poderá modificar a qualquer momento uma descrição de pista escrita por motivo de clareza, consistência ou segurança (*vide* Artigo 2.3).
- 3.2.4 Após a leitura da descrição da pista para os competidores e depois de respondidas eventuais dúvidas que surjam a respeito delas, os competidores deverão receber permissão para efetuar uma inspeção disciplinada (“walkthrough”) da pista de tiro, cuja duração será estipulada pelo *Range Officer* e que será a mesma para todos os competidores. Se a pista de tiro incluir alvos móveis ou itens do gênero, eles deverão ser demonstrados a todos os competidores pela mesma duração e com a mesma frequência.

### 3.3 Normas Local, Regionais e Nacionais:

- 3.3.1 As competições de espingarda (shotgun) da IPSC são regidas pelas normas aplicáveis à disciplina. As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento de normas locais a não ser quando se tratar de obediência à legislação ou precedente legal da jurisdição aplicável. Nenhuma norma adotada voluntariamente que não esteja em conformidade com estas regras deverá ser aplicada em competições da IPSC sem o consentimento expresso do Diretório Regional e do Conselho Executivo da IPSC.

## CAPÍTULO 4: Equipamentos de Pista

### 4.1 Alvos – Princípios Gerais.

- 4.1.1 Somente alvos aprovados pela Assembléia Geral da IPSC e que estejam inteiramente de acordo com as especificações dos Apêndices B e C, alvos frágeis (veja regra 4.4.1) serão usados nas competições de espingarda (*vide* Artigo 9.4). ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 4.1.2 Os alvos de pontuação usados em todas as competições de espingarda da IPSC deverão ser de cor lisa, da seguinte forma:
- 4.1.2.1 A área de pontuação de um alvo de papel pontuável deverá ser da cor típica do papelão. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 4.1.2.2 Toda a parte da frente de um alvo metálico deverá ser pintada da mesma cor, de preferência branca ou pode ser sem pintura. ***HG, SH & R são diferentes.***
- 4.1.3 Os alvos de penalidade deverão ser identificados com clareza ou serem pintados de cor diferente dos alvos de pontuação. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 4.1.4 Os alvos utilizados na pista de tiro poderão ser parcial ou integralmente cobertos por meio de coberturas intransponíveis (“hard covers”), como segue: ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 4.1.4.1 A cobertura que serve para esconder total ou parcialmente um alvo será considerada intransponível (“hard cover”). Deverá ser evitado, sempre que possível, que a cobertura intransponível seja simulada e sim construída com material impenetrável. (veja regra 2.1.3) Não se deve usar conjunto de alvos de papel como cobertura intransponível.
- 4.1.4.2 ***HG & R somente.***
- 4.1.5 É proibido declarar que um alvo único, intacto, representa dois ou mais alvos depois de modificá-lo com fita adesiva, tinta ou qualquer outro meio.

### 4.2 Alvos de Espingarda (shotgun) Aprovados pela IPSC – Papel.

- 4.2.1 Existem cinco tipos de alvo de papel aprovados para competições de espingarda (shotgun) da IPSC (*vide* Apêndice B). O alvo métrico IPSC, o alvo classic e o alvo universal não devem ser colocados juntos em um estágio. O alvo IPSC A3/B e o alvo A4/A podem ser colocados com outros alvos no mesmo estágio ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 4.2.2 Os alvos de papel deverão ter linhas de pontuação e bordas não pontuadas demarcadas com nitidez na parte da frente, não devendo, contudo, ficar visíveis a uma distância de mais de 10 metros. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 4.2.2.1 A parte da frente do alvo de penalidade de papel deve conter uma borda não pontuada que possa ser suficientemente distinguida. Na falta de perfurações ou de outras marcações adequadas, o *Range Master* deverá ordenar que todos os alvos afetados possuam uma borda de não pontuação substituta desenhada ou aplicada sobre eles.
- 4.2.3 Os alvos de papel não deverão jamais receber mais do que 12 (doze) impactos antes de serem pontuados e obreados.
- 4.2.4 Quando a área de pontuação do alvo de papel tiver que ser parcialmente escondida, os desenhistas de pista deverão simular coberturas intransponíveis (“hard cover”) da seguinte maneira:
- 4.2.4.1 Escondendo realmente uma parte do alvo (*vide* Regra 4.1.4.1).
- 4.2.4.2 Recortando o alvo para retirar dele a parte considerada escondida pela cobertura intransponível (“hard cover”). Esses alvos deverão ter neles fixada uma borda de não pontuação substituta que ocupará toda a extensão da divisa com a área de pontuação (*vide* Regra 4.2.2).

- 4.2.4.3 Pintando de cor lisa e contrastante ou colando fita adesiva bem visível sobre a parte a ser considerada escondida por cobertura intransponível (“hard cover”).
- 4.2.4.4 A cobertura intransponível (“hard cover”) e no-shoot sobrepostas não deverá esconder completamente a zona de pontuação mais alta de um alvo parcialmente escondido.

### **4.3 Alvos de Espingarda (shotgun) Aprovados pela IPSC – Metálicos.**

- 4.3.1 Os alvos metálicos aprovados pela IPSC para competição de espingardas (shotguns) são os Poppers da IPSC, pratos metálicos, e alvos metálicos no tamanho e forma geral dos alvos de papel autorizados. Todos os tipos de alvos metálicos podem ser usados como alvos de pontuação ou não atiráveis. Devem ser pontuados de acordo com os apêndices pertinentes. *HG, SG & R são diferentes.*
  - 4.3.1.1 Os *Poppers* de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos de metal aprovados, destinados ao reconhecimento de potência.
  - 4.3.1.2 Os *Mini Poppers* de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos metálicos aprovados, destinados a reconhecer potência e servem para simular *Poppers* de tamanho normal colocados a grande distância.
  - 4.3.1.3 Os *Poppers Pepper* e os *Poppers Classic* (Clássicos) poderão ser incluídos na mesma pista de tiro. Recomenda-se o uso de *poppers* de IPSC que caíam para frente.
  - 4.3.1.4 Poderão ser usados vários tamanhos de pratos de metal (*vide* Apêndice C3). *SG & R são iguais, HG é diferente.*
  - 4.3.1.5 Os alvos metálicos de pontuação deverão cair ou virar quando atingidos para receber pontuação. Aquele que, ao cair, ficar acidentalmente de pé ou de lado, ou que o *Range Officer* considere que tenha caído ou virado em virtude de um impacto sobre a estrutura que o sustenta ou de qualquer razão acidental, ou como resultado só do impacto da bucha ou a combinação dessas razões, será tratado como falha de equipamento de pista (*vide* Regra 4.6.1). *. HG, SG & R são diferentes.*
  - 4.3.1.6 Não se aplica *HG somente.*
  - 4.3.1.7 Os pratos metálicos de penalidade destinados a cair ou virar quando atingidos, mas que acidentalmente ficam de pé ou de lado ao cair, ou que o *Range Officer* considere que tenha caído ou virado em virtude de um impacto sobre a estrutura que o sustenta ou de qualquer razão acidental, ou como resultado só do impacto da bucha ou a combinação dessas razões, serão tratados como falha de equipamento de pista. *. HG, SG & R são diferentes.*
  - 4.3.1.8 *HG somente.*

### **4.4 Alvos Quebráveis e Sintéticos.**

- 4.4.1 Em competições de espingarda (shotgun) da IPSC podem ser usados alvos frágeis tais como pombos e telhas de barro. *SG & R são iguais, HG é diferente.*
- 4.4.2 Alvos sintéticos (ex: alvo regenerativo – não precisa obreias) algumas vezes utilizados em estandes fechados, não podem ser usados em competições Nível III ou acima. Entretanto, subjugado a autorização prévia por escrito do Diretor Regional, alvos sintéticos poderão ser utilizados em competições Nível I e II, que aconteçam dentro da região *HG & SG somente.*

### **4.5 Re-arrumação do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista.**

- 4.5.1 O competidor não deverá em momento algum interferir na superfície da pista, na folhagem natural, nas construções, nas escoras nem nos outros equipamentos da pista (entre os quais alvos, suportes dos alvos e ativadores de alvo). Eventuais violações poderão incorrer em um erro de procedimento por ocorrência, a critério do *Range Officer*.

- 4.5.2 O competidor poderá solicitar que os auxiliares da prova tomem medidas corretivas para garantir a consistência da superfície da pista, da apresentação de alvos e/ou de qualquer outra questão. O *Range Master* terá autoridade final na decisão desses pedidos.

#### **4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões.**

- 4.6.1 Os equipamentos de pista deverão apresentar o desafio de modo justo e equitativo a todos os competidores. As falhas dos equipamentos de pista abrangem, embora não exclusivamente, o deslocamento dos alvos de papel, a ativação prematura dos alvos metálicos ou móveis, o mau funcionamento de equipamentos mecânicos ou elétricos e a falha das escoras das aberturas, portas e barreiras . A declaração e/ou o use de qualquer arma carregada ou descarregada (veja regra 10.5.13) como “equipamento de pista” é proibida
- 4.6.2 O competidor que não conseguir completar a pista de tiro em virtude de falha do equipamento de pista ou pelo fato de um alvo metálico ou móvel não ter sido rearrumado antes de sua tentativa na pista de tiro deverá ser solicitado a refazer a pista de tiro depois de tomadas as devidas medidas corretivas.
- 4.6.3 O mau funcionamento crônico de um equipamento de pista numa pista de tiro poderá acarretar a retirada do estágio (“stage”) dos resultados da competição (*vide* Regra 2.3.4).

## CAPÍTULO 5: Equipamentos do Competidor

### 5.1 Espingardas (shotguns).

- 5.1.1 As espingardas (shotguns) são separadas e definidas por Divisões (*vide* Apêndice D); no entanto, as pistas de tiro têm que manter sua consistência em todas as Divisões. ***HG & SG são iguais , R é diferente.***
- 5.1.2 O calibre mínimo utilizado em espingardas para IPSC é o calibre 20 (20 bore- diâmetro) ***HG,SG & R são diferentes.***
- 5.1.3 Mira – São estes os tipos de mira identificados pela IPSC:
- 5.1.3.1 “Mira aberta” é um dispositivo de pontaria, fixado na arma, que não utiliza circuitos nem lentes eletrônicos.
- 5.1.3.2 “Mira óptica/eletrônica” é um dispositivo de pontaria (inclusive lanternas) fixado na arma que utiliza circuitos e/ou lentes eletrônicos.
- 5.1.3.3 O *Range Master* é a autoridade final no que diz respeito à classificação das miras usadas na competição de IPSC e/ou em sua conformidade com estas normas, entre as quais se incluem as Divisões do Apêndice D.
- 5.1.4 A não ser quando exigido por uma Divisão (*vide* Apêndices), não há restrição quanto ao peso do gatilho da arma. No entanto, o mecanismo do gatilho deve apresentar permanentemente funcionamento seguro.
- 5.1.5 Sapatas de gatilho que ultrapassem a largura guarda-mato são expressamente proibidas. Arma com sapata de gatilho acoplada que violem o que foi dito acima devem ser declaradas inseguras e devem ser imediatamente retiradas da competição. Entretanto, espingardas ajustadas com "gatilho / guarda-mato de inverno", podem ser utilizadas deste modo, providenciado que estejam ajustados como projetado, manufaturado e oferecido como parte da arma e somente quando um clima particular ou o tempo indicarem seu uso. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 5.1.6 A arma deve apresentar-se sempre em boas condições de funcionamento e segurança. Os *Range Officers* têm o direito de examinar a arma do competidor e seus respectivos equipamentos a qualquer momento, a fim de comprovar seu funcionamento seguro. Caso considere que alguns dos itens examinados não apresentem boas condições de funcionamento ou de segurança, o *Range Officer* deverá retirá-lo da competição até que, segundo seu critério, tenha sido satisfatoriamente reparado.
- 5.1.7 O competidor deve usar a mesma espingarda, cano e tipo de mira em todas as pistas de tiro de uma competição. Isso inclui o tubo carregador o qual não deve ser trocado a menos que seja trocado como rotina de recarga durante a pista de tiro. No entanto, caso sua espingarda (shotgun) e/ou miras venham a apresentar problemas de funcionamento ou de segurança, o competidor deverá, antes de substituí-las, solicitar a permissão do *Range Master*, que poderá aprovar a substituição contanto que: ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 5.1.7.1 A espingarda substituta satisfaça aos requisitos da Divisão pertinente e seja do mesmo tipo ação , calibre. E ajustada com o mesmo tipo de mira ***SG & R são iguai , HG é diferente.***
- 5.1.7.2 O competidor não ganhe vantagem competitiva com o uso da espingarda substituta.
- 5.1.7.3 A munição do competidor, quando testada na espingarda substituta, atinja o fator de potência mínimo com o cronógrafo da prova (*vide* Regra 5.6.3.9).
- 5.1.8 O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma espingarda (shotgun) e ou miras durante a competição sem aprovação prévia do *Range Master* ficará sujeito às disposições do Artigo 10.6. ***SG & R são iguais , HG é diferente.***
- 5.1.9 O competidor não deverá jamais usar ou portar consigo mais do que uma arma durante uma pista de tiro (*vide* Regra 10.5.7).
- 5.1.10 A espingarda deve estar com coronha ajustada permitindo que seja disparada do ombro ***SG & R são iguais, HG é diferente.***

5.1.11 São proibidas as espingardas com "burst" (rajada curta) e/ou operação completamente em automático (ou seja, que permitem o disparo de mais de uma munição com uma simples puxada ou ativação do gatilho). **HG & SG são iguais, R é diferente.**

5.1.12 Armas combinadas (drilling) oferecidas com cano ou canos extras, que não o cano de espingarda convencional, como combinação de espingarda e fuzil, são proibidas. **SG & R são diferentes. Não aplica para HG.**

## **5.2 Transporte e Guarda dos Equipamentos do Competidor.**

5.2.1 Transporte e guarda – Exceto quando dentro dos limites de uma área de segurança ou quando sob a supervisão e o comando direto de um *Range Officer*, a espingarda do competidor deverá estar descarregada e transportada ou guardada numa das seguintes condições. Sob julgamento do RO falha em cumprir pode ocorrer em advertência o ao previsto na regra 10.5.1. **SG & R são iguais, HG é diferente**

5.2.1.1 Levada no ombro em bandoleira, com a espingarda em vertical razoável (uma bandoleira temporária, colocada somente entre estágios com o propósito de transportar a espingarda é um exemplo da regra 5.2.8) e com o ferrolho aberto ou fechado, ou **SG & R são diferentes, não se aplica para HG.**

5.2.1.2 Transportada / levada no ombro, com a espingarda em vertical razoável. O ferrolho pode estar aberto ou fechado. O Diretor de prova (Match Director) pode declarar isto como "verticalmente para cima" ou "verticalmente para baixo" providenciando que seja claro para todos os competidores, de modo razoável ou. **SG & R são iguais, não se aplica para HG.**

5.2.1.3 Colocadas em suportes ou de outra maneira, com a frente da arma apontando em direção especificada por qualquer Range Officer da prova. O ferrolho pode estar aberto ou fechado. Organizadores da prova devem disponibilizar com facilidade dentro do acesso aos estandes, cabides de armas suficientes para o número de competidores presentes na prova. **SG & R são iguais, não se aplica para HG.**

5.2.1.4 Carregada em capa ou caixa (preferível que seja carregada com a espingarda na vertical), ou. **SG & R são iguais, não se aplica para HG.**

5.2.1.5 Competidor tem que usar bandeira de sinalização de câmara segura, ou outro dispositivo, que seja claramente visível do lado externo da arma, durante todo o tempo que a espingarda não está em uso (exceto durante realização de atividades permitidas na regra 2.4.1) **SG & R são iguais, não se aplica para H**

5.2.1.6 Sob nenhuma circunstância, exceto sob supervisão de, e em resposta a uma instrução direta passada por um Range Officer, espingardas estarão carregadas, (veja regra 10.5.13) tenha carregadores destacáveis vazios colocados exceto quando o competidor pratica colocação ou remoção de carregadores destacáveis dentro da Área de Segurança. **SG & R são iguais, não se aplica para HG.**

5.2.1.7 **R somente.**

5.2.2 Não se aplica **HG somente.**

5.2.3 Não se aplica. **HG somente.**

5.2.3.1 Não se aplica **HG somente.**

5.2.4 Munição reserva e dispositivos de recarga com ou sem munição, devem ser carregados ou usados pelo competidor em bolsas, bolsos, alças, grampos ou outros dispositivos designados a menos que dito em contrário no na descrição da pista. Entretanto alças ou grampos (loops / clips) ajustados na coronha ou na extremidade frontal para fixar cartuchos individuais são também especificamente permitidos. **HG, SG & R são diferentes.**

5.2.5 Quando a Divisão especificar a distância máxima que os cartuchos e respectivos equipamentos de recarga podem ficar projetados para fora do corpo, o *Range Officer* poderá conferir se o equipamento do competidor está de acordo com os requisitos medindo a distância entre o corpo e o anel do fundo do cartucho (rims) se suportado separadamente em grampos, clips ou “loops” ou do centro da mais distante dimensão externa de qualquer dispositivo de recarga. ***HG & SG são diferentes, não se aplica para R.***

5.2.5.1 Essas medidas serão tomadas com o competidor em pé, em posição natural.

5.2.5.2 Todo competidor que não passar nesse teste será solicitado a ajustar imediatamente seu equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada. Equipamento que não se encontre de acordo com o requerido pela divisão, será retirado da competição até que cumprir o estabelecido. O *Range Master* poderá usar de uma certa tolerância quanto ao cumprimento desses requisitos em virtude de considerações anatômicas, pois é possível que alguns competidores não consigam cumpri-las inteiramente. ***HG & SG são diferentes, não se aplica para R.***

5.2.5.3 *No momento só para HG.*

5.2.6 *Não se aplica. HG somente.*

5.2.7 *Não se aplica. HG somente.*

5.2.7.1 *Não se aplica. HG somente.*

5.2.7.2 *Não se aplica. HG somente.*

5.2.7.3 *Não se aplica. HG somente.*

5.2.7.4 *Não se aplica. HG somente.*

5.2.8 Equipamento que é só usado quando adicionado / ajustado na espingarda (exceto estranguladores, munição, carregadores rápidos e transportadores de munição) e é para ser usado em qualquer tempo da prova, tem que estar colocados na espingarda antes do início e durante a competição. ***HG & SG são diferentes, não se aplica para R.***

5.2.8.1 *HG somente.*

5.2.9 Tubos estranguladores e outros dispositivos de mudança de estranguladores são permitidos. ***SG somente.***

### **5.3 Roupas apropriadas.**

5.3.1 É desencorajado o uso de roupa camuflada e tipos similares de traje militar ou policial. A exceção são os competidores que são militares ou policiais da ativa. O Diretor da Prova será a autoridade final quanto ao vestuário que o competidor tem permissão para usar.

### **5.4 Proteção para Olhos e Ouvidos.**

5.4.1 Todas as pessoas são advertidas para o fato de que o uso correto de proteção para olhos e ouvidos atende a seus próprios interesses e quanto à importância fundamental da prevenção de acidentes. Recomenda-se com veemência o uso de óculos de segurança e protetores de ouvido por todas as pessoas, durante todo o tempo de permanência na área do estande.

5.4.2 As organizações anfitriãs poderão exigir de todas as pessoas o uso constante de proteção dentro de toda a área do estande, como condição para a permanência no local. Nesse caso, os auxiliares de pista deverão fazer todo o esforço possível para garantir que todos usem a devida proteção.

5.4.3 Se perceber que um competidor perdeu ou deslocou seus óculos de segurança ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começou a pista de tiro sem eles, o auxiliar de pista deverá pará-lo imediatamente. Depois de recolocar o equipamento, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro.

- 5.4.4 O competidor que acidentalmente perder seus óculos de proteção ou protetores de ouvido durante a pista de tiro ou que começar a pista de tiro sem eles terá o direito de parar, apontar a arma para uma direção segura e indicar o problema ao auxiliar de pista, caso em que se aplicarão as disposições da regra anterior.
- 5.4.5 Qualquer tentativa ganhar vantagem competitiva retirando o equipamento de proteção durante a pista de tiro será considerada conduta antiesportiva (*vide* Regra 10.6.2).
- 5.4.6 Se considerar que um competidor que está preste a fazer uma tentativa na pista de tiro está usando proteção inadequada, o *Range Officer* poderá ordenar a retificação da situação como condição para o competidor continuar. O *Range Master* é a autoridade final no assunto.

## 5.5 Munição e Equipamentos Afins.

- 5.5.1 Nas competições da IPSC, os competidores são exclusiva e individualmente responsáveis pela segurança de toda e qualquer munição que trazem para a prova. Nem a IPSC, seus dirigentes, organizações afiliadas a IPSC nem dirigentes de qualquer organização afiliada a IPSC aceitarão qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, física ou jurídica, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder.
- 5.5.2 Carregadores e municidores rápidos devem atender às disposições da Divisão declarada.
- 5.5.3 Carregadores de reserva, municidores rápidos e munição que o competidor deixe cair ou descarte após o sinal de partida poderão ser recuperados, mas essa recuperação está permanentemente sujeita a todas as regras de segurança .
- 5.5.4 São proibidas nas competições da IPSC munições perfurantes de blindagem, incendiárias e/ou traçantes.(veja regra 10.5.15)
- 5.5.5 Toda munição usada pelo competidor deverá estar de acordo com todos os requisitos da Divisão declarada, como define o Apêndice D.
- 5.5.6 Qualquer munição que, na opinião de um *Range Officer*, não apresente condições de segurança deverá ser imediatamente retirada da competição.(veja regra 10.5.15)
- 5.5.7 Não se aplica . ***HG & R são iguais, não se aplica para SG.***
- 5.5.8 Somente certos tipos de cartuchos e tipos e tamanhos de chumbo, estão permitidos e estão detalhados no Apêndice D5. Mudanças nesse Apêndice não serão aplicadas nas provas de espingarda sem consentimento expresso do Diretório Regional . ***SG somente.***
- 5.5.9 Competidores não podem atirar em alvos metálicos com chumbo ou balotes com bases de aço ou tungstênio (veja regra 10.4.8). ***SG somente.***

## 5.6 Cronógrafo e Fatores de Potência.

- 5.6.1 Os fatores de potência de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D. Pode ser usado um ou mais cronógrafos oficiais da prova na determinação do fator de potência Na ausência, porém, de cronógrafos oficiais, o fator de potência declarado pelo competidor não poderá ser contestado.  
***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 5.6.1.1 A munição testada tem que ser do mesmo tipo : ex, chumbo fino, chumbo grosso ou balote e não misturado para efeito de teste. Toda munição usada pelo competidor na prova, tem que ser capaz de satisfazer o fator mínimo de potência. Oficiais da prova podem pedir testes adicionais na munição do competidor em qualquer ponto da competição. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 5.6.1.2 Não é considerado necessário testar rotineiramente a munição de todos os competidores. No lugar disso, testes aleatórios podem ser conduzidos sob discricção do Oficial da Prova. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***

- 5.6.1.3 O competidor que seja convocado a apresentar sua espingarda para teste, pode ser exigido a submeter-se a teste imediatamente e sem que qualquer alteração seja feita antes ou durante o teste, incluindo troca de estranguladores e/ou limpeza. A única exceção é em caso de mal funcionamento. **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- 5.6.2 O (s) cronógrafo (s) oficial (is) da prova deve (m) ser devidamente configurado (s) e aferido (s) a cada dia da prova pelos auxiliares da prova da seguinte maneira:
- 5.6.2.1 No início do primeiro dia da competição, o *Range Officer* efetuará três disparos sobre o cronógrafo com arma de calibragem e munição do suprimento de calibragem oficial da prova, anotando-se a velocidade média dos disparos.
- 5.6.2.2 Nos dias subsequentes da competição, o processo se repetirá com a mesma arma e munição do mesmo estoque (de preferência do mesmo lote de fabricação).
- 5.6.2.3 O cronógrafo será considerado dentro dos limites de tolerância se a variação da média diária estiver dentro dos 5% aplicados no fator menor.
- 5.6.2.4 Caso a variação diária ultrapasse a tolerância permitida citada acima, o *Range Master* tomará as providências que julgar necessárias para retificar a situação.
- 5.6.3 Procedimento de Teste da Munição
- 5.6.3.1 A munição deverá ser testada com a arma do competidor.
- 5.6.3.2 Serão tirados do competidor oito cartuchos iniciais de amostra do mesmo tipo, para o teste do cronógrafo, no momento e local determinados pelos auxiliares da prova, que poderão ainda requerer testes complementares da munição do competidor a qualquer momento durante a competição. **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- 5.6.3.3 Dos oito cartuchos de amostra tirados pelos auxiliares da prova, o (s) projétil (eis) de 1 cartucho será (serão) pesado (s) para determinar o peso real do (s) projétil (eis) e três serão disparados sobre o cronógrafo. Buchas não serão incluídas no cálculo do peso, exceto no caso de buchas que são fixadas no fundo do balote e são projetadas para atingir o alvo como parte do projétil. Na falta de um martelo de inércia e de balanças, será usado o peso de projétil declarado do competidor. Mostradores digitais da balança e cronógrafo oficiais, serão usados com os valores de face, independente de do número de casas decimais indicados no equipamento de medição utilizado na prova. **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- 5.6.3.4 O fator de potência é calculado com o peso do (s) projétil (eis) e a velocidade média dos três disparos efetuados, de acordo com a seguinte fórmula: **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- $$\text{Fator de potência} = \frac{\text{peso do(s) projétil (eis) (grains)} \times \text{velocidade média (pés por segundo)}}{1000}$$
- O resultado final vai ignorar todas as casa decimais (ex: para propósito da IPSC, 479,9999999 não é 480 **HG, SG & R são diferentes.**
- 5.6.3.5 Se o fator de potência resultante não coincidir com o piso declarado de fator de potência, serão efetuados mais três disparos sobre o cronógrafo. O fator de potência será recalculado com o peso de projétil (eis) e velocidade média dos três disparos mais rápidos dos seis efetuados. **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- 5.6.3.6 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá escolher ter o cartucho final **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- (a) Pesado e, se apresentar valor mais alto do que o(s) primeiro(s) projétil,(eis) o cálculo do fator de potência da Regra 5.6.3.5 será refeito com o peso mais alto, ou **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- (b) Disparado sobre o cronógrafo e o fator de potência será recalculado com o peso do(s) primeiro(s) projétil (eis) e com a velocidade média dos três disparos mais rápidos dentre os 7 efetuados. **HG & R são iguais, SG é diferente.**

- 5.6.3.7 Não se aplica. **HG & R somente.**
- 5.6.3.8 Se o fator de potência resultante não corresponder ao piso de fator de potência mínimo o competidor poderá continuar atirando a prova, mas sem o reconhecimento de pontos nem da prova. **HG & R são iguais, SG é diferente.**
- 5.6.3.9 Não se aplica. **HG & R somente.**
- 5.6.3.10 Serão retirados dos resultados da competição os pontos do competidor que, por algum motivo, deixar de apresentar sua arma para ser testada no momento e local designados e/ou deixar de fornecer cartuchos de amostra para serem testados quando assim solicitado pelo auxiliar da prova.
- 5.6.3.11 Se, na opinião do *Range Master*, o cronógrafo da prova não apresentar boas condições de funcionamento, impossibilitando outros testes com a munição dos competidores, o fator de potência dos competidores que tiverem efetuado normalmente o teste permanecerá e os fatores de potência “Maior” e “Menor” declarados por todos os outros competidores que não puderam ser submetidos ao teste serão aceitos sem contestação, sujeito a quaisquer requisitos da Divisão aplicável (*vide* Apêndices).

## 5.7 Defeitos – Equipamentos do Competidor.

- 5.7.1 Caso a arma de um competidor apresente defeito de funcionamento depois de ser dado o sinal de partida, o competidor poderá tentar corrigir o problema dentro das normas de segurança e continuar a pista de tiro. Enquanto estiver fazendo a tentativa de reparo, o cano de sua arma deverá permanecer o tempo todo apontado para a direção geral dos alvos (“downrange”). Não será permitido o uso de varetas ou outras ferramentas para corrigir o problema do mau funcionamento e eventuais violações resultarão em pontuação zero no estágio (“stage”).
  - 5.7.1.1 O competidor que experimentar um mau funcionamento da arma enquanto cumprindo o comando de “Load and make read” or “Make read”, mas antes da emissão de “Start signal” é autorizado a se retirar sob autorização e supervisão do RO da pista, para reparar a arma sem penalidade, sujeito ao previsto na regra 5.7.4, regra 8.3.11 e todas as outras regras de segurança,. Uma vez completado o reparo (e o previsto na regra 5.1.7 foi satisfeita, se aplicável) o competidor pode retornar para fazer a pista, sujeito a programação determinada pelo RO ou RM
- 5.7.2 Ao retificar um problema de funcionamento que requeira que o competidor claramente mova a arma fora da linha de visada dos alvos, seus dedos deverão ficar claramente for a do guarda-mato (*vide* Regra 10.5.8).
- 5.7.3 Caso não consiga corrigir o problema de funcionamento de sua arma dentro de dois minutos, o competidor deverá apontar a arma com toda segurança para a direção geral dos alvos (“downrange”) e avisar ao *Range Officer*, que encerrará a pista de tiro (inclusive quaisquer séries componentes dos exercícios padrão (“standard exercises”) ainda não feitas) da maneira normal. A pista de tiro (inclusive quaisquer séries componentes de exercícios padrão ainda não feitas) será pontuada como atirada, contando com todas os erros de tiro e penalidades que se aplicarem.
- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada (*vide* Regra 10.5.13).
- 5.7.5 Quando a arma falhar da forma explicada acima, o competidor não será autorizado a refazer a pista de tiro ou série (“string”), incluindo-se aí o caso de uma arma ser declarada sem condições de uso ou de segurança durante a pista de tiro ou série. No entanto, quaisquer séries componentes de exercícios padrão (“standard exercises”) poderão ainda ser tentadas pelo competidor afetado depois de ele ter sua arma reparada e antes de os resultados da competição serem declarados finais pelo Diretor da Prova.
- 5.7.6 Caso encerre a pista de tiro em virtude da suspeita de algum competidor possuir arma ou munição sem condições de segurança (p.ex., carga sem pólvora “squib”), o *Range Officer* tomará todas as providências que julgar necessárias para restabelecer a segurança tanto do competidor quanto do estande. O *Range Officer* inspecionará então a arma ou munição do competidor e procederá da seguinte forma:

- 5.7.6.1 Caso o *Range Officer* encontre provas que confirmem suas suspeitas, o competidor não terá direito a refazer (“reshoot”) a pista, mas receberá ordem de retificar o problema. Será registrado em sua ficha de pontuação o tempo gasto até o último disparo efetuado e a pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”), computadas todas os erros de tiro (“miss”) e penalidades incorridas (*vide* Regra 9.5.6).
- 5.7.6.2 Caso o *Range Officer* descubra que sua suspeita era infundada, o competidor será solicitado a refazer (“reshoot”) o estágio (“stage”).

## **5.8 Munição oficial da prova**

- 5.8.1 Quando os organizadores da prova colocam a disposição munição oficial para compra por competidores na prova, o Diretor da Prova deve, tanto na literatura oficial da prova (e/ou na página oficial da prova na web) como por meio de aviso homologado por ele e colocado em local visível no ponto de venda, identificando claramente fabricante / marca, especificação de calibre, tamanho do cartucho, tamanho do chumbo, peso do chumbo, velocidade e carga ( se disponível) . A munição em questão será normalmente isenta de teste de cronógrafo, na dependência das seguintes condições. *HG & R são iguais, SG é diferente.*
- 5.8.1.1 O competidor deve obter e manter durante a prova um recibo do organizador da prova ou seu vendedor indicado na prova, onde constam detalhes de quantidade e descrição da munição em questão comprada na prova, e o dito recibo deve ser mantido à vista de qualquer Range Officer da prova, na falta deste o previsto na regra 5.8.1 não se aplicará Munções não compradas dos organizadores da prova ou seu vendedor indicado na prova. Não gozarão do previsto na regra 5.8.1, independente que tenha ou não semelhança e em todas as intenções e propósitos seja idêntica a munição oficial da prova .
- 5.8.1.2 Munição oficial da prova comprada pelo competidor é julgada como equipamento do competidor (veja seção 5.7) por esse motivo não será base para reshoot e/ou apelação para Arbitragem.
- 5.8.1.3 Munição oficial da prova não deve se restringir somente para venda e/ou uso dos competidores representantes do país sede e/ou do vendedor (fabricante).
- 5.8.1.4 Munição oficial da prova deve ser aprovada pelo Diretor Regional da Região na qual a prova está acontecendo
- 5.8.1.5 Oficiais da prova tem o direito de conduzir cronografagem ou outros testes em toda e qualquer munição a qualquer tempo, e não necessitam de dar motivos.
- 5.8.2 Quando possível, os organizadores da prova (ou seu vendedor indicado na prova) porão a disposição uma área de teste de tiro, supervisionada por um Range Officer, onde os competidores possam testar o funcionamento na(s) sua(s) arma(s) de pequena quantidade de um mesmo lote de munição oficial da prova antes de comprar.

## **CAPÍTULO 6: Estrutura da Competição**

### **6.1 Princípios Gerais.**

A título de clareza, são fornecidas as seguintes definições:

- 6.1.1 Série (“String”) – Componente separadamente cronometrado e pontuado de um exercício padrão (“Standard exercise”). Os pontos e penalidades são registrados no final de cada série e a soma dos resultados das séries fornece o resultado final do estágio (“stage”) (*vide* também Regra 9.5.5).
- 6.1.2 Exercício Padrão (“Standard Exercise”) – Pista de tiro que consiste em uma ou mais série (“string”) cronometrada individualmente. Seus pontos, depois de deduzidas as eventuais penalidades, são acumulados ao final da pista de tiro para produzir os resultados finais do estágio (“final stage results”). A pista de tiro de cada série individual poderá requerer uma posição de tiro específica, um procedimento e/ou uma ou mais recargas obrigatórias. Só é permitido um Exercício Padrão com no máximo 24 disparos em competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior.
- 6.1.3 Estágio (“Stage”) – Componente cronometrado e pontuado individualmente em uma competição.
- 6.1.4 Competição ou Prova (“Match”) – Consiste em, no mínimo, dois estágios. A soma dos resultados dos estágios (“stages”) individualmente será acumulada para declarar o vencedor da competição. A competição deverá incluir apenas um tipo de arma de fogo (p.ex., arma curta, espingarda ou rifle).
- 6.1.5 Torneio – Consiste em duas ou mais competições de arma de fogo específicas (p.ex., uma competição de arma curta e uma de espingarda, ou uma de arma curta, uma de rifle e uma de espingarda). O resultados individuais obtidos pelo competidor em cada da competição componente serão usados para declarar o vencedor geral do torneio, de acordo com as Normas de Torneio da IPSC.
- 6.1.6 Liga – Consiste em duas ou mais competições da modalidade de tiro IPSC do mesmo tipo de arma de fogo mantidas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados (“match results”) obtidos pelo competidor nas provas componentes especificadas pelos organizadores da liga será acumulada para determinar o vencedor da liga.
- 6.1.7 Prova Paralela (“Shoot-Off”) – Evento conduzido separadamente de uma prova ou competição, na qual competidores qualificados competem diretamente entre si utilizando simultaneamente alvos separados mas iguais, dispostos de acordo com uma determinada configuração, num processo de eliminação (*vide* Apêndice E).

### **6.2 Divisões das Competições.**

- 6.2.1 As Divisões da IPSC reconhecem diferentes armas de fogo e equipamentos (*vide* Apêndice D). Cada competição deverá reconhecer pelo menos uma Divisão. Quando numa mesma prova estiverem presentes várias Divisões, cada Divisão deverá ser pontuada separada e independentemente e os resultados da prova deverão reconhecer um vencedor de cada Divisão.
- 6.2.2 Nas competições homologadas de IPSC, cada Divisão deverá competir com o número mínimo de competidores estipulado no Apêndice A2 para que a competição seja reconhecida. Se o número de competidores de uma Divisão for insuficiente, o Diretor da Prova poderá permitir que aquela Divisão permaneça sem reconhecimento oficial da IPSC.
- 6.2.3 Antes do começo da competição, cada competidor deverá declarar uma Divisão para fins de pontuação e os auxiliares da prova deverão conferir se o equipamento do competidor está de acordo com a Divisão declarada antes de ele efetuar alguma tentativa em qualquer pista de tiro.
- 6.2.4 Sujeito à aprovação prévia do Diretor da Prova, o competidor poderá participar de uma competição em mais de uma Divisão, mas só poderá competir pelos pontos da prova em uma Divisão e essa deverá ser a sua primeira tentativa em todos os casos. Nenhuma tentativa posterior em outra Divisão contará para o reconhecimento da prova.

6.2.5 Quando uma Divisão não for oferecida ou tiver sido excluída, ou deixar tanto quanto de declarar uma Divisão específica antes do início da prova ou cumprir os equipamentos ou outras exigências da divisão declarada durante a competição, o competidor será enquadrado na Divisão que, na opinião do *Range Master*, mais se identificar com o equipamento do competidor. Se o *Range Master* determinar que não há nenhuma Divisão adequada, o competidor atirará a prova sem concorrer a pontos. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***

6.2.5.1 Não se aplica. ***HG & R somente.***

6.2.5.2 O competidor que for classificado ou reclassificado da maneira descrita acima deverá ser notificado a respeito logo que possível. A decisão do *Range Master* sobre esses assuntos é final.

6.2.6 Uma desqualificação incorrida pelo competidor a qualquer momento durante a prova o impedirá de participar da competição e de qualquer tentativa posterior em outra Divisão. Essa norma, porém, não é retroativa. Todos os pontos anteriores e todos os pontos de provas completadas em outra Divisão serão computados para reconhecimento e premiação naquela Divisão.

6.2.7 O reconhecimento do competidor numa Divisão específica não impedirá seu posterior reconhecimento numa categoria nem sua inclusão como membro de uma equipe regional ou de alguma outra equipe.

### **6.3 Categorias das Competições.**

6.3.1 As competições da modalidade de tiro IPSC podem envolver diferentes “Categorias” dentro das Divisões, a fim de reconhecer diferentes grupos de competidores. O competidor poderá declarar apenas uma Categoria para uma prova ou torneio.

6.3.2 Deixar de cumprir os requisitos da Categoria declarada ou deixar de declarar uma Categoria antes do início da prova resultará na exclusão da Categoria. Os detalhes das Categorias atualmente aprovadas estão enumeradas no Apêndice A2.

### **6.4 Equipes Regionais.**

6.4.1 Havendo vaga, cada Região poderá selecionar, por mérito, uma equipe regional de cada Divisão para competições da IPSC de nível IV ou superior. A critério dos Organizadores da Prova, poderão ser escaladas outras equipes, mas sem direito a reconhecimento ou premiação de equipe. As equipes das categorias aprovadas são especificadas por voto na Assembléia Geral (*vide* Apêndice A2).

6.4.2 Os pontos de cada competidor individualmente serão usados exclusivamente para uma única equipe da prova.

6.4.3 As equipes deverão ser formadas por no mínimo quatro (4) membros, mas para calcular os resultados da equipe só serão usados os pontos dos três (3) membros mais bem pontuados.

6.4.4 Caso algum membro de uma equipe se retire da competição por qualquer motivo antes de completar todos os estágios, os pontos por ele obtidos continuarão valendo para a pontuação da equipe, mas ela não poderá substituir o membro que saiu.

6.4.5 O membro de equipe que não tenha condições de iniciar a competição poderá ser substituído antes da partida por outro competidor, mediante a aprovação do Diretor da Prova.

6.4.6 Se algum membro de equipe for desqualificado da competição, seus pontos reverterão a zero em todas as pistas de tiro. As equipes não terão direito de substituir membros desqualificados.

### **6.5 Status e Credenciais do Competidor.**

6.5.1 Todos os competidores deverão ser membros individuais da Região da IPSC em residem normalmente. A residência é definida como a Região em que o indivíduo se encontra ordinariamente domiciliado por no mínimo 183 dias dos doze meses imediatamente anteriores ao mês em que a competição começa. A condição de domiciliado consiste num teste de presença física e não tem relação com a cidadania ou com nenhum endereço de conveniência. Os 183 dias não precisam ser consecutivos nem precisam ser os 183 dias mais recentes do período de doze meses. Em qualquer caso os organizadores da prova, não devem aceitar competidores estrangeiros a menos que o Diretor Regional de sua região confirme a qualificação do competidor para participar da prova em questão

- 6.5.1.1 Os competidores que normalmente residam em um país ou área geográfica que não seja afiliada à IPSC poderão associar-se a uma Região afiliada da IPSC e poderão competir sob os auspícios daquela Região, sujeito à aprovação do Conselho Executivo da IPSC e do Diretório Regional da Região. Se o país ou área geográfica de residência do competidor vier a solicitar filiação à IPSC, ele deverá tornar-se membro daquela Região durante o processo de filiação.
- 6.5.2 O competidor e/ou membro de equipe só poderá representar a Região da IPSC em que reside, exceto nas seguintes situações:
- 6.5.2.1 Quando o competidor residir em uma Região mas quiser representar a Região em que tem cidadania, os Diretores Regionais da Região de residência e da Região de cidadania deverão concordar por escrito a respeito antes do início da competição.
- 6.5.2.2 O competidor que se enquadrar nas condições da Regra 6.5.1.1 poderá representar a Região da qual se tornou membro, na dependência de receber aprovação por escrito do Diretor Regional.
- 6.5.3 Nos Campeonatos Regionais e Continentais, somente os competidores que satisfaçam os requisitos de residência estabelecido na regra 6.5.1 ,tem direito a ser reconhecido como Campeão Regional ou Continental por divisão e/ou Categoria se for o caso. Entretanto quando o resultado da prova determina que o Campeão Regional ou Continental é de fora da Região ou Continente, ele não será excluído do resultado que deve permanecer inteiramente intacto. Por exemplo

Região 1 Campeonato da Divisão 1  
100% competidor A – região 2 ( declarado Campeão do overall e da divisão)  
99% competidor B – região 6  
95% competidor C – região 1 (declarado campeão da região 1)

## **6.6 Data e Horário das Provas e de Formação de Pelotões.**

- 6.6.1 Os competidores deverão competir por pontos de acordo com o cronograma publicado para a prova e para a formação dos pelotões. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados para algum estágio (“stage”) não poderá completá-lo sem a aprovação prévia do Diretor da Prova. Na falta dessa aprovação, seus pontos no estágio serão zero.
- 6.6.2 Auxiliares de pista, patrocinadores da prova, dirigentes da IPSC (segundo a definição do Artigo 6.1 da Constituição da IPSC) e outras pessoas poderão competir por pontos na “pré-prova” (“pre-match”), sujeito à aprovação prévia do Diretor da Prova e os competidores da competição principal não deverão ser impedidos de ver a “pré-prova”. Todos os membros das equipes regionais oficiais deverão competir na competição principal. Os pontos obtidos na "pré-prova", à critério do Diretor da Prova, poderão ser incluídos nos resultados gerais da competição, desde que as datas da "pré-prova" sejam divulgadas na programação oficial da competição. (*vide* também o Artigo 2.3).
- 6.6.3 Considera-se que a competição, torneio ou liga tem início no primeiro dia em que os competidores (inclusive os especificados acima) atiram por pontos e se encerra quando os resultados são declarados finais pelo Diretor da Prova.

## **6.7 Sistema Internacional de Classificação ("ICS").**

- 6.7.1 O Conselho Executivo da IPSC poderá coordenar e publicar regulamentos e procedimentos específicos para o controle e a administração do Sistema Internacional de Classificação.
- 6.7.2 Competidores que buscam classificação internacional devem utilizar as pistas de tiro aprovadas, encontradas no website da IPSC.

## CAPÍTULO 7: Administração da Competição

### 7.1 Auxiliares de Prova.

Os deveres e os termos de referência dos auxiliares de prova são definidos da seguinte maneira:

- 7.1.1 *Range Officer* – emite comandos de pista, supervisiona a observância do competidor em relação à descrição (“briefing”) da pista e monitora de perto a segurança de seu comportamento. Declara também o tempo, os pontos e as penalidades de cada competidor e confere se foram corretamente registrados da ficha de pontuação do competidor (sob a autoridade de um *Chief Range Officer* e do *Range Master*).
- 7.1.2 *Chief Range Officer* – é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na pista de tiro sob seu controle e supervisiona a aplicação correta e consistente dessas normas (sob a autoridade do *Range Master*).
- 7.1.3 *Stats Officer* – coleta, classifica, tabula e conserva consigo todas as fichas de pontuação, para fornecer no fim os resultados provisórios e finais. Toda ficha de pontuação incompleta ou imprecisa deverá ser imediatamente encaminhada ao *Range Master* (sob a autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.4 *Quartermaster* – distribui, repara e efetua a manutenção de todos os equipamentos de pista (p. ex., alvos, material de conserto, tinta, escoras, etc.), do material de apoio do *Range Officer* (p. ex., cronômetros, pilhas e baterias, grampos, grampeadores, quadro de avisos, etc.) e providencia a alimentação do *Range Officer* (sob a autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.5 *Range Master* – possui autoridade total sobre todas as pessoas e sobre todas as atividades praticadas dentro de todo o estande, inclusive pela segurança do estande, pela operação de todas as pistas de tiro e pela aplicação das normas. Todas as desqualificações da competição e protestos contra a arbitragem devem ser levados à sua atenção. O *Range Master* é normalmente nomeado pelo Diretor da Prova e trabalha junto com ele, mas no que diz respeito a competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior, a nomeação do *Range Master* está sujeita à aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.6 Diretor da Prova – é o encarregado pela administração geral da competição, o que abrange a formação de pelotões, marcação de datas e horários, construção do estande, coordenação de todo o pessoal de apoio e contratação de serviços de fora. Sua autoridade e suas decisões prevalecerão no que tange a todos os assuntos, com exceção de assuntos relacionados a estas normas, que são do domínio do *Range Master*. O Diretor da Prova é nomeado pela organização anfitriã e trabalha junto com o *Range Master*.

### 7.2 Disciplina dos Auxiliares de Prova.

- 7.2.1 O *Range Master* possui autoridade sobre todos os auxiliares de prova a não ser o Diretor da Prova, ( exceto quando o MD está participando como competidor na prova) sendo responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.
- 7.2.2 Caso um auxiliar de prova seja punido, o *Range Master* deverá enviar um relatório do incidente com pormenores da medida disciplinar adotada ao Diretor Regional do auxiliar de prova, ao Diretor Regional da Região anfitriã da competição e ao Presidente da Associação Internacional de Dirigentes de Pista (*International Range Officers Association – IROA*).
- 7.2.3 O auxiliar de prova desqualificado de uma competição por infração de segurança cometida enquanto estava competindo continuará podendo servir como auxiliar de prova da competição. Caberá ao *Range Master* tomar qualquer decisão relacionada à participação do auxiliar.

### 7.3 Nomeação dos Auxiliares.

- 7.3.1 Os organizadores da competição deverão, antes do início da prova, nomear o Diretor da Prova e o *Range Master* para desempenhar as obrigações explicadas nestas normas. O *Range Master* indicado será, de preferência, o auxiliar de pista certificado mais competente e experiente que esteja presente (*vide* também a Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II, poderá ser designada uma única pessoa para atuar como Diretor da Prova e *Range Master*.

7.3.2 Toda menção destas normas a auxiliares de pista (p. ex., "*Range Officer*", "*Range Master*" etc.) será uma referência a pessoas que foram oficialmente nomeadas pelos organizadores da prova para realmente desempenhar o papel de auxiliar na competição. Nenhum auxiliar de pista certificado que estiver participando de uma competição na qualidade de competidor comum terá autoridade alguma como auxiliar de pista da competição. Assim sendo, as pessoas nessa situação não deverão participar da competição com trajes que ostentem a insígnia de auxiliar de pista.

## CAPÍTULO 8: A Pista de Tiro

### 8.1 Condições de Pronto da Espingarda (shotgun).

A condição de pronto das espingardas serão, de modo geral, as citadas a seguir. No entanto, na eventualidade de um competidor deixar de carregar a câmara na hora permitida pela descrição escrita (“briefing”) do estágio (“stage”), seja por motivo intencional ou não, o *Range Officer* não deverá tomar nenhuma atitude, uma vez que o competidor é sempre responsável pelo manuseio da espingarda.

#### 8.1.1 Espingardas *HG*, *SG* & *R* são diferentes.

8.1.1.1 Carregada – Loaded (Opção 1) : Carregador inserido e ajustado ( se for o caso) câmara(s) carregada(s) , cão e/ou armadilha (sear) armado e lingüeta de trava acionada ( se a espingarda foi projetada para isso). *SG & R são iguais, HG é diferente.*

8.1.1.2 Carregada – Loaded (Opção 2) : Carregador inserido e ajustado (se for o caso), câmara (s) vazia (s) e ferrolho fechado. *SG & R são iguais, HG é diferente .*

8.1.1.3 Descarregada – Unloaded (Opção 3): carregador fixo tem que estar vazio, carregadores destacáveis removidos e câmara(s) vazia(s). O ferrolho pode estar aberto ou fechado. *SG & R são iguais, HG é diferente.*

#### 8.1.2 Não se aplica . *HG somente.*

8.1.2.1 *HG somente.*

8.1.2.2 *HG somente.*

8.1.2.3 *HG somente.*

8.1.3 As pistas de tiro poderão requerer condições de pronto diferentes das mencionadas acima e nesse caso, a condição de pronto exigida deverá constar de forma bem clara da descrição escrita (“briefing”) da pista.

8.1.4 A menos se trate de exigência de alguma Divisão (*vide* Apêndices), ou um estágio “Carregue um , atire um “/ “Load one , shot one” não deverá ser imposta ao competidor restrição quanto ao número de cartuchos a serem carregados ou recarregados numa espingarda. As descrições de pista (“briefings”) só podem estipular quando a arma de fogo deverá estar carregada e quando deverão ser feitas recargas obrigatórias, quando permitir a Regra 1.1.5.2. *HG & R são iguais, SG é diferente.*

#### 8.1.5 *HG somente.*

8.1.5.1 *HG somente.*

8.1.5.2 *HG somente.*

8.1.5.3 *HG somente.*

### 8.2 Condição de Pronto do Competidor .

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

8.2.1 A espingarda está preparada, posta em segurança e sustentada(apoiada) ou colocada da maneira especificada na descrição da pista (“briefing”) e está de acordo com os requisitos da Divisão declarada. *HG , SG & R são diferentes*

8.2.2 A posição do competidor antes do começo da pista tem que ser uma das seguintes estabelecidas no procedimento escrito da pista:

Em pé, ereto e relaxado, segurando a espingarda na condição de pronto com ambas as mãos , coronha encostando na altura da cintura, boca da arma apontando para o parabalas e com os dedos fora do guarda-mato.

Ou

Em pé, ereto, relaxado e natural, segurando naturalmente a espingarda na condição de pronto com a mão forte somente, cano(s) paralelo(s) ao chão, , boca da arma apontando para o parabalas com os dedos fora do guarda-mato e a mão fraca pendendo naturalmente ao lado

Ou

Uma posição de partida alternativa estabelecida no procedimento escrito da pista

Ao competidor que tenta ou completa a pista de tiro onde a posição de partida usada foi incorreta, será exigido pelo RO que refaça a pista.

A pista de tiro nunca vai permitir o competidor iniciar a pista com a espingarda montada no ombro e apontando na direção dos alvos. **HG, SG & R são diferentes.**

8.2.3 A pista de tiro não deve jamais exigir ou permitir que o competidor toque ou segure carregador, dispositivo de munição ou munição a não ser o carregador fixo da espingarda, após o comando "Standby" e antes do "Sinal de Início" ("Start Signal") (exceto quando o toque com a parte de baixo do braço for inevitável). **SG & R são iguais, HG é diferente.**

8.2.4 **HG somente.**

8.2.5 **HG somente.**

### **8.3 Comunicação de Pista.**

Eis os comandos de pista aprovados e sua seqüência:

8.3.1 "Load And Make Ready" ("Carregar e Preparar")– ( ou "Make Read" se o início for com a arma vazia) Este comando indica o início da "pista de tiro". Sob a supervisão direta do *Range Officer* o competidor deverá voltar-se para a direção geral dos alvos ("down range") ou para uma direção segura, de acordo com o que especificar o *Range Officer*, colocar os óculos de proteção e protetores de ouvido e preparar a arma de acordo com a descrição da pista ("briefing"), colocando-se em seguida na posição de início exigida. Nesse ponto, o *Range Officer* prosseguirá.

8.3.1.1 Depois de emitido o comando "Load And Make Read", ( ou "Make Read" se o início for com a arma vazia) o competidor não deverá afastar-se do ponto de partida antes da emissão do "Sinal de Início" ("Start Sign") sem a aprovação prévia e sob a supervisão direta do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira infração e poderão resultar na aplicação da Regra 10.6.1 em infrações seguintes dentro de uma mesma competição.

8.3.2 "Are You Ready?" ("Você está Pronto?")– A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele entende inteiramente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto quando ouvir o comando "Are You Ready" ("Você está Pronto?"), o competidor deverá dizer em voz alta "Not Ready" ("Não Pronto"). Sugere-se que quando estiver pronto, o competidor se coloque na posição de início exigida para que o *Range Officer* saiba de sua prontidão.

8.3.3 "Standby" (Espera)– Este comando será seguido do sinal de início dentro de 1 (um) a 4 (quatro) segundos (*vide* também a Regra 10.2.6).

8.3.4 "Start Signal" (Sinal de Início)– É o sinal para o competidor começar sua tentativa na pista de tiro. Caso deixe de reagir diante do sinal de início por qualquer motivo que seja, o *Range Officer* pedirá a ele que confirme se está pronto para tentar a pista de tiro e repetirá os comandos de pista a partir do comando "Você está Pronto?"

8.3.4.1 Em caso de o competidor inadvertidamente começa a atirar prematuramente (falsa partida) o *Range Officer* irá, o mais breve possível, parar e reiniciar o competidor uma vez que a pista esteja restaurada ( Nota: isso era originalmente na regra 8.6.4)

8.3.5 “Stop” (“Parar”)– Qualquer *Range Officer* designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor deverá parar imediatamente de atirar e de se movimentar e aguardar novas instruções do *Range Officer*.

8.3.5.1 Quando conduzindo “Standard Exercises”, *Range Officers* podem usar comandos interinos no complemento do da primeira série, no sentido de preparar o competidor para a segunda e séries subseqüentes (Ex: faça recarga se necessário ) Qualquer comando usado como interino deve estar claramente colocado no procedimento da pista. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***

8.3.6 If You Are Finished, Unload And Show Clear (“Se Terminou, Descarregar e Mostrar Arma Vazia”) – Se terminou de atirar, o competidor deverá abaixar sua espingarda e apresentá-la para inspeção ao *Range Officer* com o cano apontado para a direção geral dos alvos (“down range”), com o carregador fixo vazio ou carregador destacável retirado, câmara vazia e ação aberta  
***SG, HG & R são diferentes.***

8.3.7 "If Clear, Hammer Down, Open Action (“Se Vazio, Bater o Cão e Abra o Ferrolho ") – Após a emissão deste comando, o competidor não deverá voltar a atirar (*vide* Regra 10.6.1). Com a espingarda (shotgun) apontada para a direção geral dos alvos (“downrange”), o competidor deverá fechar o ferrolho, puxar o gatilho para desarmar o cão e então abrir o ferrolho outra vez. A(s) lingüeta(s) da trava tem que ser aplicada ( se o tipo de arma permitir que seja aplicada com o ferrolho aberto) e a sinalização de câmara tem que ser colocada . O ferrolho pode permanecer aberto ou fechado.

Se não comprovar que a arma está limpa, o *Range Officer* irá recomeçar os comandos da regra 8.3.6 ( veja também regra 10.4.3 )

A total aquiescência com a regra 8.3.7 pelo competidor, representa o fim da pista de tiro. O competidor tem que cumprir o que está na regra 5.2.1

8.3.7.1 ***HG somente.***

8.3.7.2 ***HG somente.***

8.3.7.3 ***HG somente.***

8.3.7.4 ***HG somente.***

8.3.8 (“Range Is Clear”) “Pista Limpa” – Os competidores ou auxiliares de pista não deverão ultrapassar nem se afastar da linha de tiro enquanto essa declaração não for ser feita pelo *Range Officer*. Feita a declaração, auxiliares e competidores poderão movimentar-se para pontuar, consertar, rearrumar os alvos, etc.

## **8.4 Carga, Recarga e Descarga Durante a Pista de Tiro.**

8.4.1 Ao municiar, remuniciar ou desmuniciar a arma durante a pista de tiro, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do guarda-mato e a arma deverá ficar apontada com toda segurança para a direção geral dos alvos (“down range”) ou para outra direção segura autorizada pelo *Range Officer* (*vide* o Artigo 10.5).

## **8.5 Movimentos.**

8.5.1 A não ser quando o competidor estiver realmente apontando ou atirando nos alvos, todos os movimentos deverão ser realizados com o dedo visivelmente fora do guarda-mato e recomendado que a trava de segurança seja acionada . A arma deverá ficar apontada para uma direção segura. "Movimento" é definido como qualquer destas ações:

8.5.1.1 Dar mais de um passo em qualquer direção.

8.5.1.2 Mudar de posição de tiro (ou seja, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.).

8.5.2 ***HG & R são diferentes, não se aplica para SG.***

8.5.2.1 ***HG somente.***

8.5.2.2 ***HG somente.***

## **8.6 Ajuda e Interferência.**

8.6.1 Nenhuma ajuda de nenhum tipo poderá ser prestada ao competidor durante a pista de tiro, a não ser que algum *Range Officer* designado para um estágio venha a dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos não contribuirão para que o competidor acabe tendo direito a refazer (“reshoot”) a pista.

8.6.1.1 Competidores presos a cadeiras de roda ou dispositivos similares, devem receber concessão especial do *Range Master* em questões de auxílio para mobilidade, entretanto o previsto na regra 10.2.11 pode ser aplicado com discernimento do *RM*

8.6.2 Toda pessoa que prestar ajuda ou interferência a um competidor durante a pista de tiro (e se o competidor receber essa ajuda) poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento para aquele estágio e/ou estará sujeita aos termos do Artigo 10.6.

8.6.3 Caso ocorra um contato acidental com o *Range Officer* ou outra influência externa interfira no competidor durante a pista de tiro, o *Range Officer* poderá oferecer ao competidor a opção de refazer (“reshoot”) a pista de tiro. O competidor deverá aceitar ou recusar o oferecimento antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, caso o competidor cometa alguma infração de segurança durante qualquer dessas interferências, as disposições do Artigo 10.3 poderão não obstante ser aplicadas.

8.6.4 No caso de um competidor começar prematuramente a pista (“falsa partida”), o *Range Officer*, assim que possível, irá parar e reiniciar o competidor, tão logo a pista de tiro esteja restaurada.

## **8.7 Visadas e Inspeção do Estande.**

8.7.1 É sempre vedado ao competidor fazer visada com a arma de fogo carregada antes do sinal de início. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma competição.

8.7.2 Se os organizadores da prova também proibirem fazer visada com a arma descarregada antes do sinal de início, os competidores deverão ser avisados disso por escrito na descrição da pista (“briefing”). Violações resultarão em advertência para a primeira ocorrência e em um erro de procedimento para cada ocorrência posterior dentro da mesma competição.

8.7.3 Quando permitido, os competidores que fizerem visada com a arma descarregada antes do sinal de início só deverão fazê-lo num único alvo, a fim de conferir se sua mira está preparada da forma exigida. O competidor que testar uma seqüência de alvos ou uma posição de tiro ao mesmo tempo em que estiver fazendo a visada incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência.

8.7.4 É vedado ao competidor usar qualquer acessório de visada auxiliar (p.ex., uma imitação ou réplica de arma de fogo ou de alguma parte dela, qualquer parte de uma arma de fogo de verdade, inclusive seus acessórios, quaisquer que sejam, etc.), a não ser as próprias mãos, durante a inspeção (“walkthrough”) da pista de tiro. Violações incorrerão em um erro de procedimento por ocorrência (vide também a Regra 10.5.1).

8.7.5 Ninguém terá permissão para entrar ou movimentar-se pela a pista de tiro sem a aprovação prévia de um *Range Officer* designado para a pista de tiro ou do *Range Master*. Os infratores incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitos às disposições do Artigo 10.6 nas ocorrências seguintes.

## CAPÍTULO 9: Pontuação

### 9.1 Regulamentos gerais.

- 9.1.1 Aproximação dos Alvos – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deverá aproximar-se a menos de 1 (um) metro dos alvos sem autorização do *Range Officer*. Violações resultarão em advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 Toque nos Alvos – Durante o andamento da pontuação, o competidor ou seu representante não deverá encostar, calibrar nem, de nenhuma forma, interferir em nenhum alvo sem a autorização do *Range Officer*. Caso considere que o competidor ou seu representante influenciou ou afetou o processo de pontuação com alguma interferência, o *Range Officer* poderá:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo em branco; ou
- 9.1.2.2 Impor penalidades para os alvos de penalidade afetados.
- 9.1.3 Alvos Obreados Prematuramente – Se um alvo for prematuramente obreado ou colado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o *Range Officer* deverá ordenar que o competidor refaça (“reshoot”) a pista de tiro.
- 9.1.4 Alvos Não Restaurados – Se, quando um competidor terminar a pista de tiro, algum alvo não tiver sido devidamente obreado para o competidor seguinte, O *Range Officer* deve avaliar se há possibilidade de determinar uma apuração acurada. Se houver no alvo algum impacto de pontuação a mais ou acertos de penalidade questionáveis, não ficando totalmente claro quais os impactos feitos pelo segundo competidor, ele deverá ordenar que o competidor afetado refaça (“reshoot”) a pista de tiro
- 9.1.4.1 Na eventualidade de obreias ou fitas utilizadas para restaurar o alvo acidentalmente forem retiradas pelo vento, gases do cano ou qualquer outra razão e não está claro para o RO quais impactos foram feitos pelo competidor para pontuar, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro
- 9.1.5 Alvo Impenetrável – A área de pontuação de todos os alvos de papel de pontuação e de penalidade da modalidade de tiro IPSC é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Um balote ou pelota de chumbo grosso que atingir com seu diâmetro integral dentro da área de pontuação de um alvo de papel, atingindo em seguida a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto sobre o segundo alvo de papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso. ***HG, SG & R são diferentes.***
- 9.1.5.2 Um balote ou pelota de chumbo grosso ou pelotas de um cartucho de chumbo fino atingir com seu diâmetro integral dentro da área de pontuação de um alvo de papel e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, será considerado uma falha de equipamento de pista (veja seção 4.6) O competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após o conserto do alvo. ***HG, SG & R são diferentes.***
- 9.1.5.3 Um balote ou pelota de chumbo grosso que atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois atingir a área de pontuação de outro alvo de papel, o acerto no segundo alvo de papel também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso. ***HG, SG & R são diferentes.***
- 9.1.5.4 Um balote ou pelota de chumbo grosso que atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois derrubar outro alvo metálico, o segundo alvo caído também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.1.6 Cobertura Intransponível – Toas as escoras, paredes, barreiras, anteparos e outros obstáculos serão considerados como cobertura intransponível ou impenetrável (“hard cover”). Se: ***HG,SG & R são diferentes.***
- 9.1.6.1 Um balote ou pelota de chumbo grosso que atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atingir algum alvo de papel de pontuação ou de penalidade, o acerto não contará como ponto nem como penalidade, conforme o caso. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***

- 9.1.6.2 Um balote ou pelota de chumbo grosso ou pelotas de um cartucho de chumbo fino que atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, o acerto será tratado como falha de equipamento de pista (*vide* Artigo 4.6) e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro após o conserto do alvo. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.1.6.3 Um balote ou pelota de chumbo grosso que atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois atingir a área de pontuação de um alvo de papel, o acerto no alvo de papel contará pontos ou sofrerá penalidade, conforme seja o caso. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.1.6.4 Um balote ou pelota de chumbo grosso que atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois derrubar o alvo metálico de pontuação, o alvo derrubado pontuará. Se o projétil atingir parcialmente uma “hard cover” e em continuação derruba ou acerta um alvo de metal no - shoot o alvo derrubado ou atingido vão contar como penalidade ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.1.7 Madeiras dos suportes dos alvos , não são “soft cover” nem “hard cover”Tiros que passaram total ou parcialmente por elas e os quais atingirem alvos de papel ou metal, irão contar para como pontuação ou penalidade, como seja o caso
- 9.1.8 Impactos de chumbo fino em alvos de papel não contarão para pontuar ***.SG somente.***
- 9.2 Métodos de Pontuação.**
- 9.2.1 A descrição (“briefing”) de cada pista de tiro deverá especificar um dos seguintes métodos de pontuação:
- 9.2.2 "Comstock" – Tempo ilimitado, que pára no último disparo, número ilimitado de disparos a serem efetuados, números estipulados de acertos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.2.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. O resultado é então dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”). O competidor com fator de tiro mais alto será premiado com o máximo possível de pontos da pista de tiro e os demais competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3 "Virginia Count" – Tempo ilimitado, que pára no último disparo, número limitado de disparos a serem efetuados e número estipulado de acertos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.3.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. O resultado é então dividido pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”). O competidor com fator de tiro mais alto será premiado com o máximo possível de pontos da pista de tiro e os demais competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3.2 O *Virginia Count* utiliza somente alvos de papel e só é aplicado em Exercícios Padrão (“Standard Exercises”), Classificatórios e Pistas Curtas.
- 9.2.3.3 O *Virginia Count* não deverá ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um Exercício Padrão (*vide* Regra 6.1.2).
- 9.2.4 "Tempo Fixo” (“Fixed Time”) – Tempo limitado, número limitado de munições a serem disparados, números estipulados de acertos totais que contarão para a pontuação.
- 9.2.4.1 Os pontos do competidor são calculados pela soma do valor total de pontos dos disparos requeridos pontuados, da qual se deduz o valor das penalidades. Não se calcula o fator de tiro dos competidores. Eles são classificados de acordo com o valor líquido real de pontos obtidos.
- 9.2.4.2 Se alvos de papel são usados em estágios de tempo fixo, sempre que possível, devem ser alvos que desaparecem. ***SG & R são iguais , HG é diferente.***

- 9.2.4.3 O Tempo Fixo só deve ser usado em Exercícios Padrão, Classificatórias e Pistas Curtas.
- 9.2.4.4 O Tempo Fixo não deve ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um Exercício Padrão (vide Regra 6.1.2).
- 9.2.4.5 As pistas de tiro de Tempo Fixo não incorrem em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) ou erro de tiro (“erro de tiro”).
- 9.2.5 Os resultados do estágio devem classificar os competidores dentro da Divisão declarada na ordem decrescente dos pontos dos estágios individuais obtidos, calculado com quatro casas decimais.
- 9.2.6 Os resultados da competição deverão classificar os competidores dentro da Divisão declarada na ordem decrescente do total combinado de pontos de estágio individuais, calculados com quatro casas decimais.

### 9.3 Empates.

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

### 9.4 Valor da Pontuação e das Penalidades.

- 9.4.1 Os disparos de pontuação sobre alvos da IPSC serão pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembléia Geral da IPSC. (Vide Apêndices B e C). Alvos frágeis geralmente valerão 5 pontos. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***

9.4.1.1 Em fato de reconhecer um tiro difícil em uma pista de tiro, um pequeno número de alvos pode pontuar o dobro do valor por impacto. O uso de tais alvos está restrito a não mais de 10 % dos alvos da competição. Seu uso será aprovado durante o processo de revisão da pista e eles tem que ser claramente identificados no procedimento escrito da ***pista SG & R são diferentes, não se aplica em HG.***

- 9.4.2 Cada acerto visível na área de pontuação de um alvo de papel de penalidade será punido com o equivalente ao dobro do valor de pontos, do acerto de pontuação máxima, até o máximo 2 acertos por alvo de penalidade. ***SG & HG são iguais, R é diferente.***
- 9.4.3 Metálicos no-shoot tem que ser atirados e cair ou virar para pontuar e serão penalizados em equivalência, ao dobro do valor de maior pontuação por impacto. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 9.4.4 Cada erro será punido com o dobro do valor da pontuação máxima do alvo, a não ser no caso de alvos que desaparecem (vide Regras 9.2.4.5 e 9.9.2).
- 9.4.5 Nas pistas de tiro *Virginia Count* e Tempo Fixo:
  - 9.4.5.1 Cada tiro extra (ou seja, tiros disparados além do número especificado em uma série (“string”) ou estágio (“stage”) componente), incorrerá em um erro de procedimento, sendo que durante a pontuação, só serão premiados o número especificado de acertos pontuados e aqueles de valor mais alto.
  - 9.4.5.2 Quando usa munição de balote, cada tiro extra (ou seja, tiros disparados na área de pontuação de um alvo de papel de pontuação além do número total especificado para o estágio -“stage”-, ou numa série ou séries em exercício standard) incorrerá em um erro de procedimento. Note que os disparos efetuados em cobertura intransponível e/ou em alvo de penalidades não são computados como tiro extra. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
  - 9.4.5.3 Tiros amontoados (“stacked”) (ou seja, o disparo do número certo de munições da série (“string”), mas que acerta menos alvos do que o especificado na série) incorrerá em um erro de procedimento por ocorrência. Essa penalidade não será aplicada se a descrição da pista (“briefing”) autorizar especificamente tiros amontoados.

- 9.4.6 Nas pistas de tiro de Tempo Fixo:

- 9.4.6.1 Tiros “overtime” (além do tempo) são tiros disparados nos alvos depois que o sinal de cessar fogo foi acionado. Os disparos “overtime” não pontuarão
- 9.4.6.2 Onde alvos de papel estáticos são usados, são considerados os disparos “overtime” os impactos de maior valor visíveis no alvo, então esses impactos são desconsiderados para pontuação
- 9.4.6.3 Onde alvos de penalidade de papel são utilizados, é considerado que todos os impactos ocorreram dentro do tempo especificado e, contarão para o processo de pontuação sujeita a regra 9.4.2.
- 9.4.6.4 Onde alvos de metal estático ou frágeis são usados, qualquer (quaisquer) alvo (s) que for(em) atingido(s) após o sinal de cessar fogo, será (serão) ignorado (s) para efeito de pontuação. ***SG & R são iguais, não se aplica para HG.***

## 9.5 Regras de Pontuação.

- 9.5.1 A menos que a descrição escrita da pista (“briefing”) afirme o contrário, todos os alvos de pontuação de papel, exigirão um mínimo de um acerto cada, marcando ponto o melhor impacto no caso de uso de munição de balote, e os dois melhores acertos de qualquer pelota de munição de chumbo grosso disparado. Os alvos metálicos tem que cair para pontuar. Alvos frágeis tem que quebrar com um pedaço visível faltando ou separado do alvo principal, para contar como ponto.
- 9.5.2 Se o diâmetro do impacto de um balote ou da pelota de chumbo grosso sobre um alvo de pontuação encostar na linha de pontuação que separa duas áreas de pontuação ou a linha entre a área de não pontuação e a área da pontuação ou se cruzar várias áreas, serão marcados os pontos do valor mais alto. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.5.3 Se o diâmetro do impacto de um balote ou da pelota de chumbo grosso encostar-se à área de pontuação de um alvo de pontuação e também de um alvo de penalidade, serão marcados os pontos do alvo e os da penalidade. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.5.4 Rasgos no alvo (“radial tears”) que ultrapassam o diâmetro do balote ou buracos das pelotas de chumbo grosso não contarão pontos nem incorrerão em penalidade. ***HG & R são iguais, SG é diferente***
  - 9.5.4.1 Buracos alargados em alvos de papel os quais excedam o diâmetro do balote ou pelota de chumbo grosso, não contarão para pontuar ou penalizar. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro ou série (“string”) será zero.
- 9.5.6 Caso não consiga atirar na frente de cada alvo de pontuação da pista de tiro com pelo menos um cartucho, o competidor incorrerá em um erro de procedimento por falta de utilização do alvo, bem como nas devidas penalidades por erro de tiro (“miss”) (vide Regra 10.2.7). Entretanto, o competidor não incorrerá em penalidade se fracassar em atirar, onde dois ou mais alvos de papel receberem impactos pontuáveis como resultado de um só disparo ou onde dois ou mais alvos metálicos caírem como resultado de um único disparo. Veja regra 9.5.1 Se o competidor disparar menos tiros no alvo disponível que o número de alvos disponíveis um ou mais alvos de papel pode (em) não receber pontos ou se o metal não cai ou fracassa em atirar penalidades e misses serão aplicados apropriadamente. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 9.5.7 Impactos visíveis em alvos de papel de pontuação ou penalidade, os quais tenham sido resultado de disparos feitos por trás do alvos, não contaram nem para pontuar nem para penalizar como seja o caso
- 9.5.8 Se a bucha causou um furo extra num alvo de papel e não se pode determinar qual furo foi feito pelo verdadeiro balote, será ordenado ao competidor atirar a pista outra vez (reshoot). ***SG somente.***
- 9.5.9 Se o competidor atira no alvo com um tipo de munição contrária ao especificado no procedimento escrito da pista, o seguinte será aplicado: ***SG somente.***
  - 9.5.9.1 Se a pista de tiro está restrita um tipo ou tipos específicos de munição por questões de segurança, então o competidor pode ficar sujeito a desqualificação da competição (ver regras 10.4.10 e 10.4.11). ***SG somente.***

9.5.1.2 Se um alvo de papel é atingido por um tipo de munição que é contra o especificado no procedimento escrito da pista, então esse impacto não contará para pontuação e o alvo será considerado como alvo com falta de impacto (miss). Entretanto, contanto que não ocorra infração quanto a segurança, então o competidor está autorizado a atirar no alvo outra vez com a munição de tipo correto para pontuar. Veja regra 10.4.10. *SG somente.*

9.5.9.3 Se um alvo metálico, inclusive um no-shoot, é atirado e cai ou vira como resultado de uso incorreto de tipo de munição especificada por parte do competidor e contanto que não haja infração de segurança então o alvo será pontuado normalmente mas, o competidor estará sujeito a erro de procedimento (veja regra 10.2.12) *SG somente.*

## 9.6 Contagem dos Pontos e Contestação

9.6.1 Depois de o *Range Officer* declarar "Pista Limpa" ("Range is Clear"), o competidor ou seu representante será autorizado a acompanhar o auxiliar responsável pela marcação dos pontos para fazer a contagem. Entretanto isso não pode ser aplicado a pistas de tiro que consistam somente de alvos reativos ou regenerativos e/ou de registro eletrônico. *SG & R são iguais, HG é diferente.*

9.6.2 O auxiliar de pista responsável pela pista de tiro poderá estipular que o processo de marcação de pontos seja iniciado enquanto ainda haja um competidor completando a pista. Nesses casos, ao representante desse competidor deverá ser dado o direito de acompanhar o auxiliar responsável pela marcação de pontos para fiscalizar a contagem. Os competidores deverão ser notificados desse procedimento na descrição da pista ("briefing") ao pelotão.

9.6.3 O competidor (ou seu delegado) que não conseguir fiscalizar todos os alvos durante o processo de apuração de pontos perderá todo direito de protestar posteriormente os pontos.

9.6.4 Toda objeção a pontuação ou penalidade deverá ser imediatamente contestada pelo competidor (ou seu representante) perante o *Range Officer* antes do alvo em questão ser pintado, obreado ou rearrumado, após o que não será aceita contestação alguma.

9.6.5 Caso o *Range Officer* resolva manter os pontos ou a penalidade originais e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o *Chief Range Officer* e depois para o *Range Master*.

9.6.6 A decisão do *Range Master* será final. Nenhuma outra apelação ou protesto será permitida com respeito à palavra dada.

9.6.7 Durante a contestação de uma pontuação, o(s) alvo(s) em questão não deverá(deverão) ser obreado(s), colado(s) com fita adesiva nem sofrer nenhum tipo de interferência enquanto a contenda não for decidida. O *Range Officer* poderá retirar um alvo de papel em disputa da pista de tiro para ser examinado, para não provocar atraso na competição. Tanto o competidor quanto o *Range Officer* deverão assinar o alvo e indicar com clareza que impacto(s) estão sendo contestado(s).

9.6.8 *Overlays* de pontuação aprovados pelo *Range Master* deverão ser usados única e exclusivamente conforme e quando exigido para conferir e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos sobre o alvo de papel.

## 9.7 Fichas de Pontuação.

9.7.1 O *Range Officer* deverá lançar todas as informações (inclusive advertências dadas) na ficha de pontuação de cada competidor antes de assiná-la, depois do que o competidor deverá também assiná-la no lugar indicado. Assinaturas eletrônicas serão aceitas se aprovadas pelo Diretório Regional. Para registrar pontos e penalidades, deverão ser usados números inteiros. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro deverá ser registrado com duas (2) casas decimais no lugar indicado.

9.7.2 Caso seja preciso fazer correções na ficha de pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza da ficha original e em suas outras vias. O competidor e o *Range Officer* deverão rubricar todas as correções feitas.

9.7.3 Caso o competidor se recuse a assinar ou rubricar a ficha de pontuação por uma razão qualquer, a questão deverá ser levada ao conhecimento do *Range Master*. Se o *Range Master* concordar que a pista de tiro foi conduzida e pontuada corretamente, a ficha não assinada será considerada como ficha normal e será apresentada normalmente para a inclusão dos pontos da competição.

- 9.7.4 A ficha de pontuação assinada pelo competidor e pelo *Range Officer* consistirá em prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades nela registrados são exatos e incontestáveis. Depois de assinada, será considerada como documento definitivo e, a não ser com consentimento mútuo do competidor e do *Range Officer* que a assinou, ou em virtude de uma decisão de arbitragem, só será alterada para corrigir erros de aritmética ou para nela serem acrescentados os erros de procedimento previstos na Regra 8.6.2.
- 9.7.5 Caso seja considerado que numa ficha de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registrado, o competidor será solicitado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro.
- 9.7.6 Caso não seja possível ou lícito refazer a pista de tiro por uma razão qualquer, deverão preponderar as seguintes medidas:
- 9.7.6.1 Caso esteja faltando o tempo, o competidor receberá pontuação zero na pista de tiro.
- 9.7.6.2 Caso tenham sido registrados acertos ou erros de tiro insuficientes na ficha de pontuação, os que tiverem sido registrados serão considerados completos e conclusivos.
- 9.7.6.3 Caso tenham sido registrados excessivos acertos ou erros de tiro, deverão ser usados os acertos pontuados de valor mais alto.
- 9.7.6.4 Os erros de procedimento registrados na ficha de pontuação serão considerados completos e conclusivos, a não ser quando se aplicar a Regra 8.6.2.
- 9.7.6.5 Caso esteja faltando a identidade do competidor, a ficha de pontuação deverá ser encaminhada ao *Range Master*, que tomará as medidas que julgar necessárias para retificar a situação.
- 9.7.7 No caso de perda ou indisponibilidade da súmula original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico aceitável pelo *Range Master* será usado. Se a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico está indisponível ou é julgada pelo *Range Master* insuficientemente legível., o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro. Se o *Range Master* julgar não é possível refazer a pista por qualquer razão, o competidor terá o tempo e pontuação zerada naquela pista de tiro.

## **9.8. Responsabilidade pela Contagem dos Pontos.**

- 9.8.1 Cada competidor é responsável pela manutenção de um controle preciso de seus pontos para poder conferi-lo com as listas afixadas pelo *Stats Officer*.
- 9.8.2 Depois de todos os competidores haverem completado a prova, os resultados provisórios do estágio deverão ser divulgados e afixados no estande pelo *Stats Officer* com propósito de serem conferidos pelos competidores.
- 9.8.3 Caso um competidor detecte erro nos resultados provisórios ao final da prova, o competidor deverá apresentar um protesto ao *Stats Officer* em até 1 (uma) hora após a afixação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecerão os pontos divulgados e o protesto será desconsiderado.
- 9.8.4 Os competidores que estão programados (senão autorizados pelo *Match Director*) para completar todas as pistas de tiro da prova em um tempo menor que a duração da prova ( ex: 1 dia com formato de 3 dias, etc..) são obrigados a verificar seus resultados de prova provisório em acordo com os procedimentos e limite de tempo especificados pelo *Match Director* (ex: via website) em caso de falha apelações não serão aceitas. O procedimento pertinente deve ser publicado com antecedência no folheto da prova e/ou no modo de um aviso colocado em lugar de destaque no estande, antes do começo da prova (veja também seção 6.6 )

## **9.9 Pontuação de Alvos Móveis.**

Os alvos móveis serão pontuados de acordo com o seguinte:

- 9.9.1 Todos os alvos móveis que apresentam pelo menos uma parte da área de pontuação mais alta quando em descanso (tanto antes ou depois) ou que aparecem e desaparecem continuamente incorrerão sempre em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) e/ou erro de tiro (“miss”) (para saber as exceções, *vide* Regra 9.2.4.5).

- 9.9.2 Alvos móveis que não obedecem aos critérios acima não incorrerão em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) ou erro de tiro (“miss”), a não ser quando se aplicar a Regra 9.9.3.
- 9.9.3 Alvos móveis incorrerão sempre em penalidade por falta de utilização (“failure to shoot”) e erro de tiro (“miss”) se o competidor não conseguir ativar o mecanismo que controla seu movimento.

## **9.10 Tempo Oficial.**

- 9.10.1 Apenas o equipamento de tempo operado pelo *Range Officer* deverá ser usado para marcar o tempo dos competidores na pista de tiro. Caso o cronômetro apresente mal funcionamento, os competidores cuja tentativa não pôde ser corretamente creditada serão obrigados a repetir o estágio.
- 9.10.2 Se, na opinião do Comitê de Arbitragem, o tempo creditado a um competidor para a pista de tiro for considerado irrealista, a pista deverá ser refeita (*vide* Regra 9.7.4).
- 9.10.3 O competidor que reage ao sinal de início mas que, por uma razão qualquer, não prossegue em sua tentativa na pista de tiro e não consegue ter um tempo oficial registrado no equipamento de tempo operado pelo *Range Officer* receberá tempo zero e pontuação zero naquela pista de tiro.

## **9.11 Programas de Marcação de Pontos.**

- 9.11.1 Os programas de marcação de pontos aprovados pela IPSC são o *Match Scoring System (MSS)* e o *Windows® Match Scoring System (WinMSS)*. Nenhum outro programa de marcação de pontos deverá ser usado em competições homologadas de IPSC sem a aprovação prévia por escrito do Diretor Regional da Região anfitriã. No caso do MSS e do WinMSS, deverão ser usadas suas versões mais recentes, que podem ser obtidas no website da IPSC.

## CAPÍTULO 10: Penalidades

### 10.1 Erros de Procedimento – Regulamento Geral.

- 10.1.1 Serão aplicados erros de procedimento quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados na descrição da pista (“briefing”). O *Range Officer* que aplicar o erro deverá anotar com clareza da ficha de pontuação do competidor o número de penalidades e o motivo da aplicação.
- 10.1.2 Os erros de procedimento serão pontuados com o dobro do valor máximo previsto para um acerto pontuado individual num alvo de papel da IPSC, segundo o Apêndice B. Se o acerto pontuado máximo do alvo valer 5 pontos, cada erro de procedimento valerá menos 10 pontos.
- 10.1.3 O competidor que contesta a aplicação do erro ou o número de erros de procedimento poderá apelar para o *Chief Range Officer* e/ou *Range Master*. Se ainda assim não se satisfizer com a solução, o competidor poderá apelar para o Comitê de Arbitragem.
- 10.1.4 Erros de procedimento não podem ser anulados por ações posteriores do competidor. Por exemplo: competidor que atira no alvo enquanto penalizado por linha, incorrerá em penalidade mesmo que em seqüência atire no mesmo alvo sem penalidade.

### 10.2 Erros de procedimento – Exemplos Específicos.

- 10.2.1 O competidor que faz disparos com alguma parte do corpo encostando no chão além da linha de penalidade (“fault line”) ou da linha de carga (“charge line”) receberá 1 (um) erro de procedimento por cada ocorrência. Contudo, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem competitiva em qualquer alvo, ele poderá receber 1 (um) erro de procedimento por cada disparo efetuado naquele alvo na situação de falta. Não haverá aplicação de penalidade se o competidor infringir a linha mas não disparar nenhum tiro.
- 10.2.2 A competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado na descrição da pista (“briefing”) incorre em 1 (um) erro de procedimento para cada ocorrência. Entretanto, se a falta lhe tiver proporcionado expressiva vantagem durante a situação de infração, o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento para cada tiro disparado, em vez de uma penalidade única (p.ex., fazer vários disparos na posição ou postura diferente da exigida).
- 10.2.3 Quando forem aplicadas penalidades múltiplas nos casos acima, elas não deverão ultrapassar o número máximo de acertos pontuados previstos para o competidor. Exemplo: se o competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de penalidade (“fault line”) ou de carga (“charge line”) onde só são visíveis 4 (quatro) alvos metálicos, ele receberá 1 (um) erro de procedimento para cada disparo efetuado em situação de infração, até o máximo de 4 erros de procedimento, qualquer que seja a quantidade de tiros realmente disparados. ***SG & HG são iguais, R é diferente.***
- 10.2.4 O competidor que deixa de cumprir uma recarga obrigatória incorre em 1 (um) erro de procedimento para cada tiro disparado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efetuar a recarga.
- 10.2.5 Em Túnel de Cooper, caso desloque um ou mais componentes do material de cobertura e ele(s) cair(caírem), o competidor receberá 1 (um) erro de procedimento para cada peça que cair. Caso a queda da cobertura ocorra em virtude de um esbarrão ou choque do competidor contra as laterais do túnel, ou dos gases expelidos pelo cano da arma ou recuo, não deverá ser aplicada penalidade.
- 10.2.6 Caso insinue o movimento de sacar a arma com a mão ou se mova fisicamente para uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando “Espera” (“Standby”) e antes do sinal de partida, o competidor incorrerá em 1 (um) erro de procedimento. Se o *Range Officer* conseguir parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência para a primeira infração e o competidor terá que recomeçar.
- 10.2.7 O competidor que não utilizar algum alvo de pontuação com pelo menos um cartucho incorrerá em 1 (um) erro de procedimento por alvo não utilizado, mais o número cabível de erros de tiro (“miss”), a não ser quando se aplicarem as disposições das Regras 9.2.4.5 ou 9.9.2.
- 10.2.8 Caso a pista de tiro estipule o uso apenas de ombro “fraco” o competidor será penalizado com erro de procedimento por uso de ombro “forte”. Isso será penalizado como 1 erro de procedimento por disparo efetuado. ***HG & SG são diferentes. Não se aplica a R.***

10.2.8.1 **HG somente.**

10.2.8.2 **HG somente.**

10.2.8.3 **HG somente.**

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

10.2.10 Se o competidor falha em cumprir com os requisitos de uma pista de tiro " Carregue um, dispare um " deverá incorrer em erro de procedimento por cada cartucho disparado além de um até que a espingarda esteja vazia e a seqüência de " carregue um, atire um ) é recomeçada. Não haverá penalidade por carregar cartuchos extras. Providenciado que sejam descarregados sem serem disparados e antes de continuar a pista de tiro. **SG & R são diferentes, não se aplica para HG.**

10.2.11 Penalidade especial: caso não consiga executar inteiramente alguma parte da pista de tiro em virtude de algum tipo de incapacidade física ou de acidente anterior, o competidor poderá, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar ao *Range Master* que a exigência declarada seja substituída por uma penalidade.

10.2.11.1 Caso o pedido seja aprovado pelo *Range Master*, a penalidade consistirá na dedução da pontuação do competidor de um valor que corresponderá, no mínimo, a um erro de procedimento, sendo que o máximo não poderá ultrapassar o valor correspondente a 20% dos pontos de alvo que ele tiver marcado (arredondados para o valor inteiro mais próximo). Exemplificando: se a pista valer 100 pontos e o competidor marcar 90, a penalidade especial consistirá numa dedução de 18 pontos. Entretanto, o Range Master pode abrir mão de algum ou todos os erros de procedimento relativos a um competidor que tem uma incapacidade física significativa, antes de o competidor fazer sua tentativa na pista tiro.

10.2.12 Se a pista de tiro estipula que somente um tipo ,ou tipos específico de munição pode ser usado competidor que disparar um tiro usando um tipo diferente de munição estipulada e em ato contínuo derruba alvo metálico de pontuação ou no-shoot receberá 1 erro de procedimento por alvo derrubado ( veja regras 9.5.9.3, 10.4.10 e 10.4.11 ) **SG somente.**

### **10.3 Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais.**

10.3.1 O competidor que cometer uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma competição da IPSC será desqualificado da prova e ficará proibido de participar das pistas de tiro restantes daquela prova, qualquer que seja o plano e o layout físico da competição.

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

10.3.3 Os pontos do competidor que tiver sido desqualificado de uma prova não deverão ser excluídos do resultado da competição, o qual não deverá ser declarado como final pelo Diretor da Prova enquanto não tiver transcorrido o prazo previsto na Regra 11.3.1, desde que não tenha sido levado ao *Range Master* (ou representante dele) nenhum recurso de arbitragem sobre nenhuma questão.

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

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

### **10.4 Desqualificação da Prova – Disparo Acidental.**

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

- 10.4.1 Disparo que atravessa o pára-balas, berma ou efetuado em qualquer outra direção especificada na descrição da pista ("briefing") pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efetuar legitimamente um disparo sobre um alvo e o tiro então percorrer uma direção insegura não será desqualificado, podendo no entanto ficar sujeito as disposições do Artigo 2.3.
- 10.4.2 Disparo que atinge o chão a menos de 3 metros (9,84 pés) do competidor, a não ser quando efetuado sobre um alvo de papel situado a menos de 3 metros (9,84 pés) do competidor. Exclui-se desta regra o projétil que atinge o chão a menos de 3 metros (9,84 pés) do competidor em virtude uma carga sem pólvora ("squib load").
- 10.4.3 Disparo que ocorre enquanto o competidor se prepara para fazê-lo ou quando efetivamente munícia, remunícia ou desmunícia a arma. Inclui-se aí todo disparo efetuado durante os procedimentos descritos na Regra 8.3.7.
  - 10.4.3.1 Exceção – a detonação que ocorre durante a descarga de uma espingarda (shotgun) não é considerada disparo ou descarga sujeita a desqualificação da prova, embora a Regra 5.1.6 possa ser aplicada.
- 10.4.4 Disparo que ocorre durante ação remediadora no caso de mal funcionamento.
- 10.4.5 Disparo que ocorre durante a transferência da espingarda (shotgun) entre mãos ou ombros. ***HG & R são iguais, SG é diferente.***
- 10.4.6 Disparo que ocorre em movimento, exceto durante a utilização de alvos.
- 10.4.7 Disparo efetuado sobre um alvo metálico a uma distância de menos de 5 metros (16,40 pés), quando usando chumbo fino ou grosso, ou 40 metros (131,23 pés) quando usa balote. A distância é medida da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contato com o chão (*vide* Regra 2.1.3). ***HG, SG & R são diferentes.***
- 10.4.8 Disparo efetuado em alvo metálico usando munição com bucha ou balote de aço ou tungstênio. ***SG & R são diferentes. Não se aplica para HG.***
- 10.4.9 Exceção: quando puder ser determinado que o disparo se deveu quebra ou defeito de algum componente da arma, o competidor não tiver cometido nenhuma infração de segurança nos termos deste Artigo, e não será invocada desqualificação da prova, mas os pontos do competidor naquela pista de tiro serão zero. A arma deverá ser imediatamente apresentada ao *Range Master* ou representante dele, que irá inspecioná-la e efetuar todos os testes necessários para determinar se foi realmente quebra ou defeito que provocou o disparo. O competidor não poderá mais tarde protestar a desqualificação da prova por disparo acidental em virtude de quebra ou defeito de componente se deixar de apresentar a arma para inspeção imediatamente antes de se retirar da pista de tiro.
- 10.4.10 Disparo usando munição com balote a menos que esse tipo de munição, seja especificamente indicada como aceitável para pista de tiro. ***SG somente.***
- 10.4.11 Disparo usando munição de chumbo grosso durante a pista de tiro que tem indicação específica de exigência de munição de chumbo fino por razões de segurança. ***SG somente.***

## **10.5 Desqualificação da Prova –Manuseio Inseguro da Arma.**

Eis alguns exemplos insegurança no manuseio da arma:

- 10.5.1 Manuseio da arma de espingarda em qualquer situação que não seja dentro de uma área de segurança designada ou na linha de tiro, sob a supervisão de um *Range Officer* ou qualquer lugar julgado seguro pelo *Range Officer*. Isto não se aplica ao transportar espingardas, onde a seção 5.1.2 será aplicada. A desqualificação da competição pode ser invocada nas seguintes circunstâncias: a) Violação de transporte da arma na vertical razoável de acordo com as regras 5.2.1.1 e 5.2.1.2 ou b) violação na direção da boca da arma conforme requerido na regra 5.2.1.3, ou c) fracassar em cumprir a regra 5.2.1.5. ***HG, SG & R são diferentes.***

- 10.5.2 Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor permitir que o cano da arma aponte para trás, a mais de 90 graus da linha média perpendicular ao pára-balas, ou no caso de não haver pára-balas, se ele permitir que a arma aponte para a platéia (“uprange”), quer a arma esteja ou não carregada. ( exceções limitadas : veja regras 5.2.7.3. e 10.5.6)
- 10.5.3 Se a qualquer momento durante a pista de tiro, ou durante o municionamento ou desmunicionamento da arma, o competidor deixá-la cair ou provocar sua queda, carregada ou não. Note que o competidor que, por uma razão qualquer durante a pista de tiro, colocar a arma de maneira segura e intencional no chão ou sobre um objeto estável, não será desqualificado contanto que:
- 10.5.3.1 Mantenha contato físico constante com a arma (“handgun”) até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável e
- 10.5.3.2 Permaneça a 1 (um) metro (3,28 pés) da arma o tempo todo ( exceto onde a arma é colocada em distância maior, sob a supervisão de um RO em razão de cumprir a posição de partida e
- 10.5.3.3 Não ocorram as disposições da Regra 10.5.2 e
- 10.5.3.4 A arma esteja na condição de pronto especificada no Artigo 8.1 ou
- 10.5.3.5 ***HG somente.***
- 10.5.3.6 ***HG somente.***
- 10.5.4 Não se aplica. ***HG somente.***
- 10.5.5 Permitir que a boca da espingarda (shotgun) aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro (“sweeping”) ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 10.5.6 Não se aplica. ***HG somente.***
- 10.5.7 Usar mais do que uma espingarda em qualquer momento durante a pista de tiro. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 10.5.8 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato ao consertar algum defeito e o competidor abaixar claramente a arma em relação à linha de visada dos alvos.
- 10.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o municionamento, remunicionamento ou desmunicionamento .
- 10.5.10 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com o Artigo 8.5.
- 10.5.11 Não se aplica. ***HG somente:***
- 10.5.11.1 ***HG somente.***
- 10.5.11.2 ***HG somente.***
- 10.5.11.3 ***HG somente.***
- 10.5.12 Manusear munição viva ou falsa (“dummy”) – nem mesmo munição de treino ou prática, *snap caps* e estojos (cápsulas) vazios – carregadores e municionadores rápidos (“speedloader”) na Área de Segurança ou em desacordo com a Regra 2.4.1. ***HG & R são iguais SG é diferente.***
- 10.5.13 Utilizar uma arma carregada a não ser quando ordenado especificamente *Range Officer*. Define-se arma carregada como aquela que contém munição viva ou de manejo dentro da câmara, ou dentro de carregador nela inserido ou contém munição viva dentro do tubo carregador (fixo) não destacável ***SG & R são iguais, HG é diferente.***
- 10.5.14 Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo *Range Officer* que irá, depois de conferi-la e/ou esvaziá-la, retorná-la ao competidor em condição segura Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora da pista de tiro não constitui infração, mas o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado da prova. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***

- 10.5.15 Usar munição perfurante, incendiária e/ou traçante (veja regra 5.5.4) e/ou usar munição a qual seja julgada insegura pelo RO.

## **10.6 Desqualificação da Prova – Comportamento Antiesportivo.**

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

## **10.7 Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas.**

- 10.7.1 Todas as pessoas têm obrigação de apresentar-se em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as competições da modalidade de tiro IPSC.
- 10.7.2 A IPSC considera como falta extremamente grave o uso de bebidas alcoólicas, de drogas não essenciais e de drogas adquiridas sem prescrição médica, bem como o uso de drogas estimulantes do desempenho, independentemente de como sejam tomadas ou administradas.
- 10.7.3 Exceto quando usadas com fins médicos, os competidores e auxiliares participantes da competição não deverão estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Toda pessoa que, na opinião do *Range Master* estiver visivelmente sob a influência de qualquer dos itens aqui descritos será desqualificada da competição e poderá ser solicitada a se retirar do estande.
- 10.7.4 A IPSC reserva-se o direito de proibir toda e qualquer substância geral ou específica e de introduzir testes identificadores da presença dessas substâncias a qualquer momento.

## CAPÍTULO 11: Arbitragem e Interpretação das Regras

### 11.1 Princípios Gerais.

- 11.1.1 Administração – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por normas. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição, mais os ânimos se exaltam e mais os efeitos da discussão são prejudiciais aos próprios competidores. Contudo, uma administração e um planejamento eficientes conseguirão evitar a maioria, senão todas, as desavenças.
- 11.1.2 Direito de Recorrer – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com o que prescrevem as normas a seguir, em se tratando de qualquer assunto, menos aqueles especificamente negados por outra norma. No entanto, os protestos oriundos de desqualificação por infração de segurança só serão aceitos para determinar se circunstâncias excepcionais justificam a reconsideração da desqualificação da competição. A infração, da forma como foi descrita pelo auxiliar da prova, não está sujeita a protesto ou contestação.
- 11.1.3 Apelações – As decisões são tomadas inicialmente pelo *Range Officer*. Se o reclamante discordar da decisão, o *Chief Range Officer* do estágio ou área em questão será convocado a deliberar. Caso a discordância persista, deverá ser convocado a deliberar o *Range Master*.
- 11.1.4 Apelação ao Comitê – Caso continue a discutir a decisão, o reclamante poderá apelar para o Comitê de Arbitragem apresentando um “protesto de primeiro reclamante”.
- 11.1.5 Retenção de Provas – O reclamante poderá informar ao *Range Master* sua intenção de levar o caso ao Comitê de Arbitragem e poderá solicitar que os auxiliares retenham todos e quaisquer documentos relevantes e outras provas pendentes até a audiência. Não serão aceitas como prova gravações de áudio e/ou vídeo.
- 11.1.6 Preparação do Protesto – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da submissão por escrito, juntamente com as taxas cabíveis devidamente pagas. As duas coisas têm que ser apresentadas ao *Range Master* dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 Dever do Auxiliar de Prova – Todo auxiliar de prova que receba um pedido de arbitragem deverá, sem demora, informar o fato ao *Range Master* e anotar as identidades de todas as testemunhas e auxiliares envolvidos e transmitir essas informações ao *Range Master*.
- 11.1.8 Dever do Diretor da Prova – Depois de receber o protesto do *Range Master*, o Diretor da Prova (*Match Director*) deverá reunir-se com o Comitê de Arbitragem em local privado logo que possível.
- 11.1.9 Dever do Comitê de Arbitragem – O Comitê de Arbitragem tem a obrigação de observar e aplicar as Normas da IPSC em vigor e de proferir uma decisão compatível com elas. Nos casos em que as normas exigirem interpretação ou que elas não abrangerem especificamente um incidente, o Comitê de Arbitragem empregará seu melhor discernimento, dentro do espírito das normas.

### 11.2 Composição do Comitê.

- 11.2.1 Comitê de Arbitragem – Em competições de Nível III ou superior, a composição do Comitê de Arbitragem estará sujeita as seguintes normas:
- 11.2.1.1 O Presidente da IPSC, seu delegado ou um auxiliar certificado nomeado pelo Diretor da Prova (nessa ordem) servirá como *Chairman* do comitê, sem direito a voto.
- 11.2.1.2 Três árbitros nomeados pelo Presidente da IPSC, por seu delegado ou pelo Diretor da Prova (nessa ordem), com direito a um voto cada.
- 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros serão competidores da prova e auxiliares certificados.
- 11.2.1.4 Em hipótese alguma deverá o *Chairman* ou qualquer membro do Comitê de Arbitragem ser participante de decisão principal ou subsequente que tenham levado ao pedido de arbitragem.

- 11.2.2 Comitê de Arbitragem – Em competições de Nível I e II, o Diretor da Prova poderá nomear um Comitê de Arbitragem constituído por três atiradores experientes que não participam do pedido de arbitragem e que não tenham interesse direto no resultado do caso. Os árbitros, se possível, deverão ser auxiliares de pista certificados. Todos os membros do comitê votarão. O auxiliar de pista mais velho, ou atirador mais velho, na falta daquele, presidirá o comitê.

### **11.3 Prazos e Seqüências.**

- 11.3.1 Prazo para Pedido de Arbitragem – Os pedidos de arbitragem, feitos por escrito, deverão ser submetidos ao *Range Master* dentro de uma hora do incidente ou ocorrência em disputa. Caso a documentação necessária não seja apresentada dentro do prazo especificado, o pedido se tornará inválido e nenhuma medida poderá ser tomada.
- 11.3.2 Prazo para a Tomada de Decisão – O Comitê tem que chegar a uma decisão dentro de no máximo 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes de os pontos da prova serem declarados finais pelo Diretor da Prova, o que acontecer primeiro. Se o Comitê não tomar a decisão dentro do período prescrito, tanto o primeiro reclamante quanto a outra parte sairão vitoriosos (*vide* Artigo 11.7) e a taxa paga lhes será devolvida.

### **11.4 Taxas.**

- 11.4.1 Valor da Taxa de Protesto – Em competições de Nível III ou superior, a taxa de protesto a ser recolhida pelo reclamante para recorrer à arbitragem será US\$ 100,00 (cem dólares) ou o equivalente à taxa máxima individual de inscrição na prova (o que for mais baixo), em moeda local. A taxa de protesto de outras competições poderá ser definida pelos Organizadores da Prova, sem contudo exceder US\$ 100,00 (cem dólares) ou o equivalente a esse valor em moeda local. Protestos instaurados pelo *Range Master* que digam respeito a uma questão da competição não incorrerão em taxa.
- 11.4.2 Destino da Taxa – Caso o Comitê decida por sustentar o protesto, a taxa paga será devolvida. Caso decida por negar o protesto, a taxa paga e a decisão serão encaminhadas ao Instituto Regional ou Nacional de Dirigentes de Pista (RROI ou NROI) em se tratando de competições de Nível I e II, e à Associação Internacional de Dirigentes de Pista (IROA) quando se tratar de competições de Nível III e superior.

### **11.5 Regras do Procedimento.**

- 11.5.1 Deveres e Procedimentos do Comitê – O Comitê estudará o recurso e reterá em nome dos organizadores as quantias pagas pelo reclamante até ser proferida uma decisão.
- 11.5.2 Recursos – O Comitê pode requerer então que o reclamante forneça pessoalmente detalhes do recurso, podendo questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a contestação.
- 11.5.3 Audiência – O reclamante pode ser solicitado a se retirar enquanto o Comitê ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 Testemunhas – O Comitê pode ouvir então os auxiliares da prova e quaisquer outras testemunhas envolvidas na questão. Examinará então todos os depoimentos prestados.
- 11.5.5 Interrogatórios – O Comitê poderá interrogar testemunhas e auxiliares a respeito de qualquer ponto relevante para a questão.
- 11.5.6 Pareceres – Os membros do Comitê se absterão de expressar qualquer parecer ou veredicto enquanto a contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 Inspeccionar a Área – O Comitê poderá examinar qualquer estande ou área relacionada à questão e convocar para acompanhá-lo qualquer pessoa ou auxiliar que ele julgue útil ao processo.
- 11.5.8 Influência Indevida – Qualquer pessoa que tente influenciar os membros do Comitê de alguma maneira que não pela prestação de depoimento estará sujeita a ação disciplinar a critério do Comitê de Arbitragem.
- 11.5.9 Deliberação – Quando julgar que já dispõe de todas as informações e provas relevantes para o recurso, o Comitê deliberará em particular e chegará a uma decisão por maioria de votos.

### **11.6 Veredicto e Ação Subseqüente.**

- 11.6.1 Decisão do Comitê – Quando a decisão for alcançada, o Comitê convocará o reclamante, o auxiliar e o *Range Master* para proferir a sentença.
- 11.6.2 Cumprimento da Decisão – Será responsabilidade do *Range Master* implementar a decisão do Comitê. O *Range Master* instruirá a devida equipe de funcionários da prova, que afixará então a decisão em local visível para todos os competidores. A decisão não será retroativa e não afetará nenhum incidente anterior a ela.
- 11.6.3 A Decisão é Final – A decisão do Comitê é final e não poderá ser protestada, a menos que na opinião do *Range Master* novos depoimentos recebidos após a decisão justifiquem uma reconsideração.
- 11.6.4 Ata – As decisões do Comitê de Arbitragem serão registradas e servirão de precedente para qualquer incidente similar e subsequente que ocorra durante a prova.

## **11.7 Protestos de Terceiro Reclamante.**

- 11.7.1 As apelações também poderão ser apresentadas por outras pessoas com base no princípio de “protesto de terceiro reclamante”. Nesses casos, todas as disposições deste Capítulo permanecerão em vigor.

## **11.8 Interpretação das Normas.**

- 11.8.1 A interpretação destas normas e regulamentos é de responsabilidade do Conselho Executivo da IPSC.
- 11.8.2 Quem precisar de esclarecimento para alguma regra deverá apresentar suas indagações por escrito, seja por fax, carta ou e-mail, à sede da IPSC.
- 11.8.3 Todas as interpretações de regra publicadas no website da IPSC serão consideradas precedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições homologadas de IPSC 7 (sete) dias após a publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na Assembléia seguinte da IPSC.

## CAPÍTULO 12: Assuntos Diversos

### 12.1 Apêndices.

Todos os Apêndices aqui incluídos são parte integrante destas normas.

### 12.2 Idioma

O inglês é o idioma oficial das Normas da IPSC. Em caso de discrepância entre a versão em inglês destas normas e as versões apresentadas em outros idiomas, prevalecerá a versão em inglês.

### 12.3 Isenção de Responsabilidade

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

### 12.4 Gênero (sexo).

As referências aqui contidas ao gênero (sexo) masculino (“ele”, “seu”, “dele”, etc.) incluem o gênero (sexo) feminino (“ela”, “dela”, etc.).

### 12.5 Glossário.

A todas estas normas, se aplicam as seguintes definições: *HG, SG & R são diferentes.*

Alvo.....	Termo que pode incluir ambos os alvos e o no-shoot a menos que a regra 4.1.3 os diferencie
Auxiliar de pista .....	Pessoa que serve oficialmente na competição na qualidade de <i>Range Officer</i> (vide Capítulo 7).
Auxiliar da prova .....	Pessoa a quem foi atribuído dever ou função oficial numa competição, mas não necessariamente qualificada como auxiliar de pista nem necessariamente atuando como auxiliar de pista.
Berma.....	Estrutura levantada com areia, solo ou outros materiais, usada para conter projéteis e/ou separar um atirador e/ou estande de uma pista de tiro da outra
Calibre .....	Diâmetro do projétil medido em milímetros (ou em milésimos de polegada).
Cartucho .....	Cápsula de munição usada numa espingarda (shotgun) contendo balote ou chumbo
Birdshot ou Buckshot .....	(Chumbo fino ou chumbo grosso) tipos de munição usados em espingardas composta de múltiplos projéteis.
Compensador.....	Dispositivo ajustado ou final do cano para conter a subida da boca da arma (usado para desviar os gases que escapam para fora)
Desmuniamento .....	Retirada de munição da arma de fogo
Detonação .....	Ignição da espoleta da munição, de outra maneira que não pela ação de um pino de disparo, na qual o projétil não passa pelo cano da arma (p.ex., ao retrair manualmente o ferrolho (“slide”) quando uma munição cai no chão).
Diretor Regional .....	Pessoa reconhecida pela IPSC que representa um Diretório Regional.
Diretório Regional .....	Organização reconhecida pela IPSC que determina as atividades de tiro da IPSC dentro de uma Região.
Disparo .....	<i>Vide Tiro.</i>
Estojo do cartucho .....	Corpo principal do cartucho, contendo todas as peças componentes.
Falsa partida .....	Iniciar uma tentativa na pista de tiro antes de ser dado o “Sinal de início” (vide Regra 8.3.4).
<i>Grain</i> .....	Unidade de medida usada para indicar o peso do projétil (1 <i>grain</i> = 0,0648 gramas).
Local .....	Lugar geográfico dentro de uma pista de tiro.
<i>May</i> .....	Totalmente opcional.
Muniamento .....	Inserção de munição na arma de fogo.
<i>Must</i> .....	Obrigatório

Não se aplica .....	A norma ou requisito não se aplica a uma determinada disciplina, Divisão ou nível de competição.
<i>No-shoot (s)</i> .....	Alvos que incorrem em penalidades quando atingidos
<i>OFM</i> .....	Fabricante original da arma de fogo.
Peças de reposição.....	Peças e componentes não fabricados ou oferecidos diretamente pelo fabricante original da arma de fogo ( <i>OFM</i> ).
<i>Primer / espoleta</i> .....	Parte de um cartucho que causa a detonação ou faz com que seja disparado um tiro.
.	
Pista de tiro .....	(Também “pista”) Expressão usada de forma intercambiável com “estágio” (“stage”) ( <i>vide</i> Regra 6.1.3).
Projétil .....	Objeto(s) inserido (s) no cartucho, destinado (s) a atingir um alvo
Posição de tiro .....	Apresentação física do corpo da pessoa (p.ex., de pé, sentado, ajoelhado, em decúbito ventral).
Postura .....	Apresentação física dos membros da pessoa (p.ex., mãos de lado, braços cruzados, etc.).
Posição de início .....	Local, posição de tiro e postura prescritos pela pista de tiro antes da emissão do comando “Sinal de início” (“Start signal”) ( <i>vide</i> Regra 8.3.4).
Protótipo.....	Uma arma dentro de configuração a qual não é de produção em massa e/ou não disponível para venda ao público em geral.
Refazer a pista .....	Nova tentativa do competidor na pista de tiro, autorizada previamente pelo <i>Range Officer</i> ou pelo Comitê de Arbitragem.
Região .....	País ou outra área geográfica reconhecidos pela IPSC.
Remuniciamento .....	Reposição ou inserção de munição extra na arma de fogo
Shell.....	(também shotshell Cartucho de munição usado em espingardas
<i>Should</i> .....	Opcional mas altamente recomendado
<i>Snap Cap</i> .....	(Também <i>spring cap</i> ) Tipo de munição falsa.
<i>Squib</i> .....	Projétil alojado dentro do cano da arma de fogo ou que sai do cano da arma em velocidade extremamente baixa.
<i>Sweeping</i> .....	Apontar a boca da arma de fogo para qualquer parte do corpo de uma pessoa ( <i>vide</i> Regra 10.5.5).
Tiro sem seco .....	Ativação do gatilho e/ou ação de uma arma de fogo que se encontra totalmente desprovida de munição.
Tiro .....	Projétil que atravessa completamente o cano da arma de fogo.
Shootable.....	Alvo livre, aberto, sem obstruções (barricada ou no shoot) ou dificuldades . Ex : plate pesado a mais de 50 metros para chumbo fino
<i>View</i> .....	Um ponto favorável disponível no local ( ex: uma das portas, o lado de uma barricada, etc.)
Visada .....	Mirar o alvo sem atirar nele ( <i>vide</i> Artigo 8.7).
Wad.....	Bucha para vedar a pressão e manter a carga de chumbo unida.
<i>Will</i> .....	Obrigatório.
.	

## 12.6 Medidas.

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

## APÊNDICE A1

### Níveis da Competição de IPSC

Legenda: N/A = Não se aplica, R = Recomendado, O = Obrigatório

	Nível I	Nível II	Nível III	Nível IV	Nível V
01. Respeitar a última edição das normas da IPSC	O	O	O	O	O
02. Os competidores devem ser membros individuais de sua Região da IPSC de residência (Artigo 6.5)	R	O	O	O	O
03. Diretor da Prova	O	O	O	O	O
04. <i>Range Master</i> (real ou designado)	O	O	O	O	O
05. <i>Range Master</i> aprovado pelo Diretório Regional	R	R	O	R	R
06. <i>Range Master</i> aprovado pelo Conselho Executivo da IPSC	N/A	N/A	N/A	O	O
07. <i>Chief Range Officer(s)</i>	R	R	R	O	O
08. Um auxiliar da RROI / NROI ou IROA por estágio (“stage”)	R	R	O	O	O
09. Aprovação da pista de tiro pelo Diretório Regional	R	R	O	N/A	N/A
10. Aprovação da pista de tiro por comitê da IPSC	N/A	N/A	O	O	O
11. Homologação da IPSC *	N/A	N/A	O	O	O
12. Cronógrafo	N/A	R	R	O	O
13. Inscrição na IPSC com três meses de antecedência	N/A	N/A	O	N/A	N/A
14. Aprovação por Assembléia da IPSC em ciclo de três anos	N/A	N/A	N/A	O	O
15. Inclusão em Calendário de Competições da IPSC	N/A	N/A	O	O	O
16. Relatórios pós-competição à IROA	N/A	N/A	O	O	O
17. Nº mínimo recomendado de cartuchos	28	75	150	300	450
18. Nº mínimo recomendado de estágios (“stages”)	2	5	8	25	35
19. Nº mínimo recomendado de competidores	10	50	120	200	300
20. Classificação na competição (pontos)	1	2	3	4	5

Ponto 11 : Note que N/A significa que não é requerido para homologação internacional. Entretanto cada Diretor Regional tem responsabilidade para estabelecer seus próprios critérios e procedimentos para homologar competições Nível I e II realizadas na sua região.

## APÊNDICE A2

### Reconhecimento da IPSC

Antes do início da competição, os organizadores devem especificar que Divisão ou Divisões serão reconhecidas.

A menos que especificado de outra forma, as competições homologadas de IPSC reconhecerão Divisões e Categorias tomando por base no número de competidores inscritos que realmente competem na prova, adotando os seguintes critérios:

#### 1. Divisões

Nível I e II ..... Mínimo de 5 competidores por Divisão (recomendado)

Nível III ..... Mínimo de 10 competidores por Divisão (obrigatório)

Nível IV e V ..... Mínimo de 20 competidores por Divisão (obrigatório)

#### 2. Categorias

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

Competições de todos os níveis      Mínimo de 5 competidores por Categoria da Divisão (*vide* lista aprovada abaixo)

#### 3. Categorias Individuais:

Eis as categorias aprovadas para reconhecimento individual:

(a) Damas

(b) Júnior ..... Competidores com menos de 21 anos no primeiro dia da competição

(c) Sênior ..... Competidores com mais de 50 anos do primeiro dia da competição

(d) Super Sênior ... Competidores com mais de 60 anos no primeiro dia da competição Competidor acima de 60 anos no primeiro dia de competição pode entrar na categoria Sênior somente se não houver a categoria Super Sênior

#### 4. Categorias das Equipes:

As competições de IPSC poderão reconhecer as seguintes equipes:

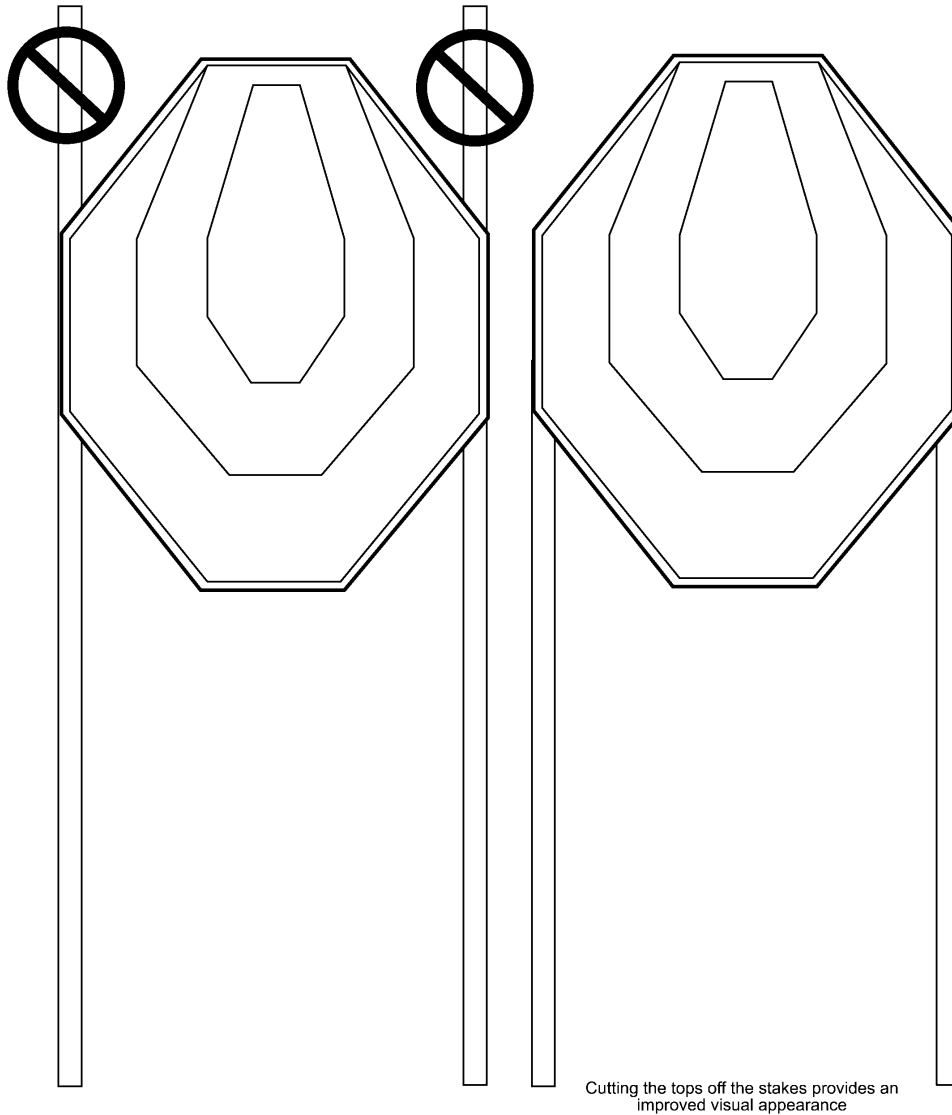
(a) Equipes Regionais por Divisão

(b) Equipes Regionais por Divisão para a Categoria Damas

(c) Equipes Regionais por Divisão para a Categoria Júnior

## APÊNDICE B1

### Apresentação do Alvo

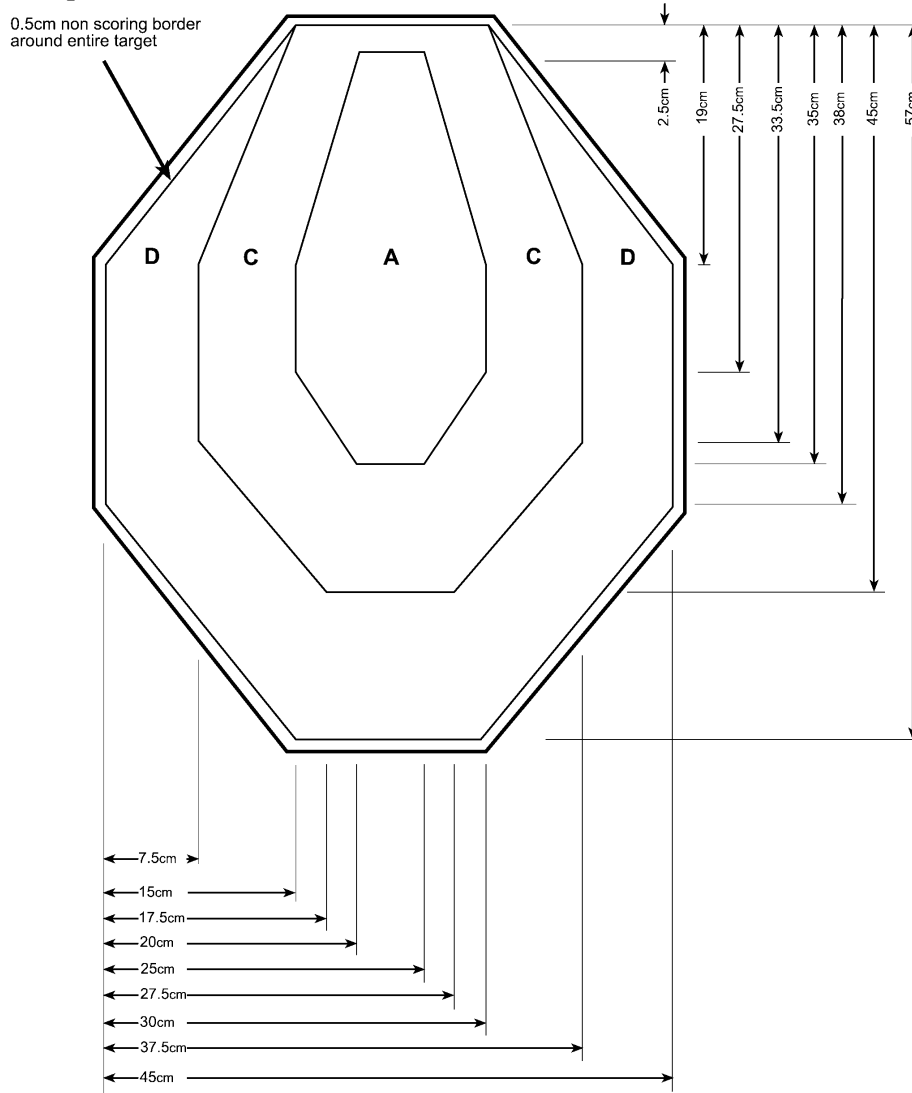


[Recortar a ponta das estacas confere melhor aparência ao alvo]

## APÊNDICE B2

### Alvo Clássico de IPSC

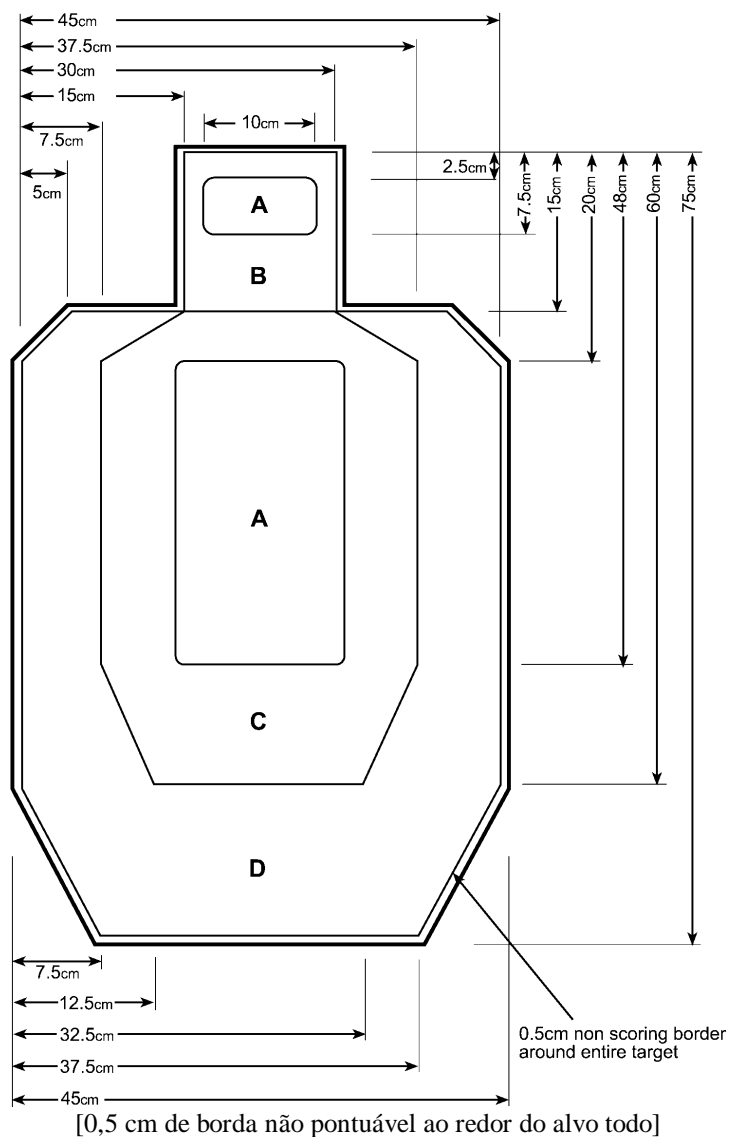
[0,5 cm de borda não pontuável ao redor do alvo todo]



<b>Pontuação</b>		
<b>Maior</b>	<b>Zona</b>	<b>Menor</b>
<b>5</b>	<b>A</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>C</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>D</b>	<b>1</b>

## APÊNDICE B3

### Alvo Métrico de IPSC



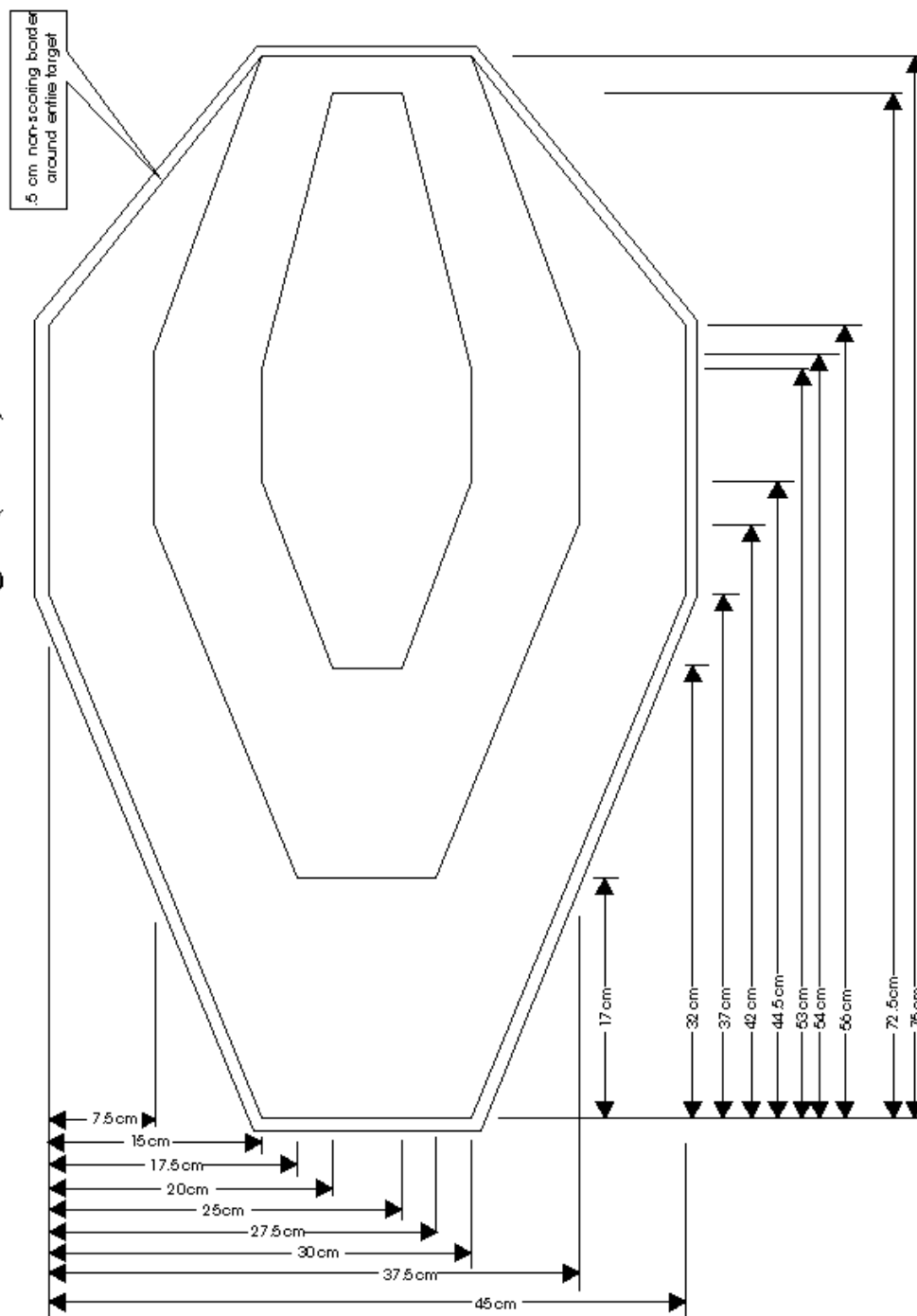
<b>Pontuação</b>		
<b>Maior</b>	<b>Zona</b>	<b>Menor</b>
<b>5</b>	<b>A</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>B</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>C</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>D</b>	<b>1</b>

## Apêndice B 4

Não é de rifle somente ( SG & R são iguais, HG não se aplica)

# International Practical Shooting Confederation

## The Universal Target (Rifle)



Maior	Zona
5	A
4	C
2	D

## Apêndice B 5

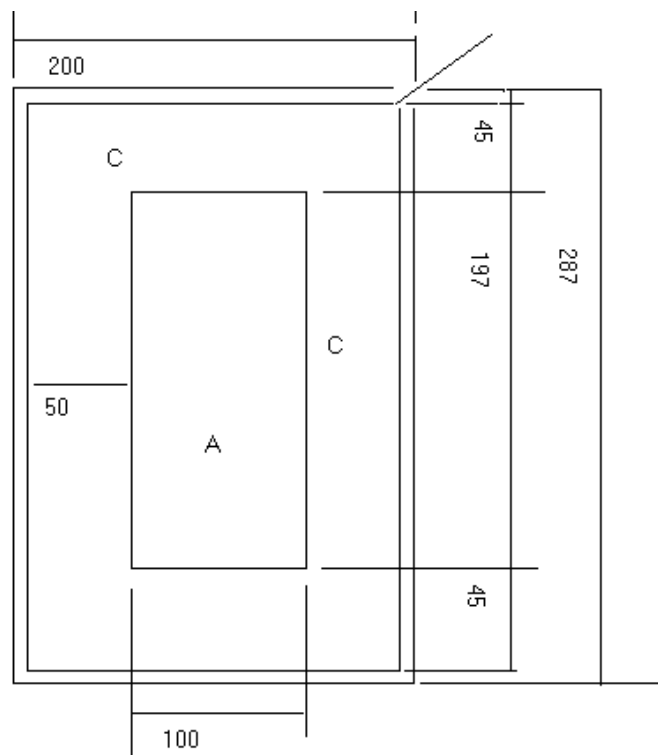
### Alvo A4 /A

Pontuação: Área A = 5 pontos  
Área C = 4 pontos

Todas as medidas em  
milímetros

Borda de 5 mm não pontuável

Tamanho papel A4 = 210 x 297



## Apêndice B 6

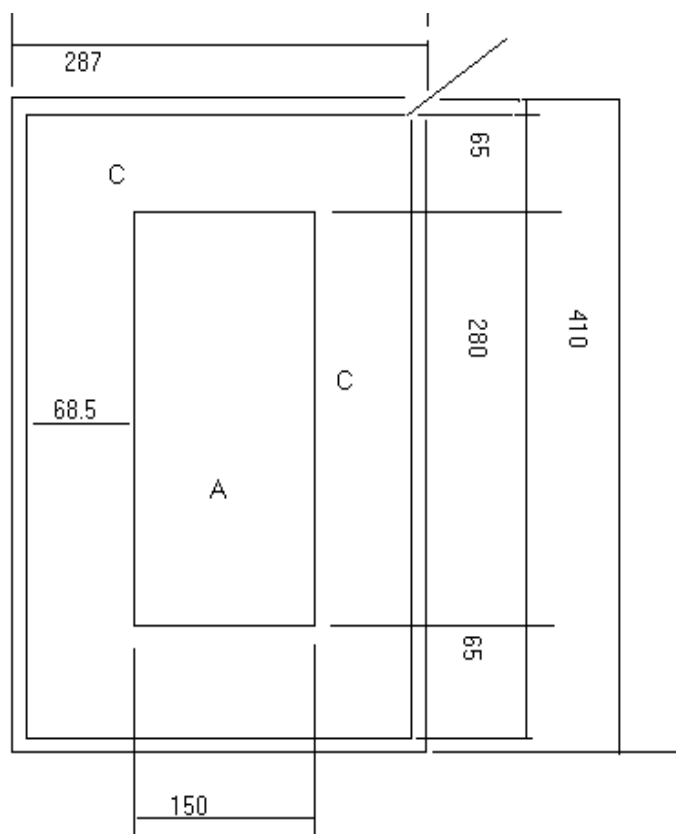
### Alvo A3 / B

Pontuação Área A : 5 pontos  
Área B : 4 pontos

Todas as medidas são em  
milímetros

Tamanho de papel A3 = 297 x 420

Borda de 5mm não pontuável



## APÊNDICE C1

*HG & R são iguais, SG é diferente*

### Calibragem de Alvos e teste

1. O *Range Master* deverá designar um suprimento específico de munição e uma ou mais espingardas para serem usadas como instrumento de calibragem oficial pelo auxiliares autorizados por ele como responsável pela calibragem.
2. Os dados para manufatura da munição de teste serão considerados precisos e não estará sujeita a protesto..
3. Uma vez aprovados pelo *Range Master*, o suprimento de munição e as espingardas não poderão mais ser contestados pelos competidores.
4. O *Range Master* tem que fazer arranjos antes de começar a competição para ficar a contento que todos os alvos metálicos caiam, e alvos frágeis quebrarão, quando devidamente atingidos e determinará qual desses alvos considera necessário testar. Testar provavelmente seja necessário somente em alvos distantes ou para alvos que estão muito perto de no-shoots. No caso anterior a verificar que vão cair ou quebrar quando devidamente atingidos e finalmente confirmar que é seguramente possível atirar no alvo com sucesso sem incorrer em penalidade por causa do padrão de grupamento (abertura) do chumbo ( munição de chumbo grosso ou fino)
5. O *Range Master* tem que fazer arranjos antes de começar a competição para ficar a contento que qualquer alvo de papel ou frágil muito próximo de qualquer no-shoot possa ser atingido com sucesso quando requerido sucesso, sem incorrer em penalidade por causa do padrão de grupamento (abertura) do chumbo. Ele irá determinar qual desses alvos deverá ser testadom
6. Alvos metálicos desobstruídos, serão ajustados para cair quando atingido adequadamente dentro da zona de calibragem com a espingarda designada e usando a munição de calibragem. Zonas de calibragem dos poppers estão indicadas nos diagramas nas páginas seguintes A zona de calibragem e teste de outros alvos metálicos desobstruídos é o centro do alvo. Os responsáveis pelos testes se acharem necessário em consulta ao RM, determinarão o resultado de cada tiro de teste é um tiro adequado.. Pode ser que nem todo o chumbo atingiu das zonas descritas acima mas o centro da chumbada acertou próximo do centro das zonas descritas. Se o alvo não cai quando devidamente atingido, ele será calibrado?testado outra vez. Se necessário o alvo será movido até um teste perfeito seja completado. Todos os teste serão conduzidos do ponto mais próximo de onde o competidor puder atingir o alvo
7. É recomendável para alvo muito próximo de no-shoot, que um disparo teste seja feito ara determinar que , o alvo pode ser atingido com sucesso para pontuar sem incorrer em penalidade. Se na opinião do oficial de teste, o fracasso na tentativa é resultado de pontaria ruim ou pouca tolerância para dispersão do chumbo, então 2 disparos adicionais serão efetuados, ambos deverão ser bem sucedidos senão o alvo ou o no-shoot será movido até que um teste seja bem sucedido.
8. Se, durante a pista de tiro, um alvo metálico e não cair quando atingido, o competidor terá três alternativas:
  - (a) O competidor utiliza o *alvo* de novo até derrubá-lo. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como “atirada” (“as shot”).
  - (b) O alvo permanece em pé, mas o competidor também não questiona a calibragem. Nesse caso, nada mais precisará ser feito e a pista de tiro será pontuada como “atirada” (“as shot”), pontuando-se o alvor em questão como erro de tiro (“miss”).
  - (c) O alvo permanece em pé e o competidor questiona a calibragem. Nesse caso, o alvo e a área ao redor dele não deverão ser tocados ou sofrer interferência da parte de ninguém. Caso algum auxiliar da competição infrinja essa norma, o competidor deverá refazer (“reshoot”) a pista de tiro. Caso o competidor ou qualquer outra pessoa cometa a infração, o alvo será pontuado como erro de tiro (“miss”) e, a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada (“as shot”). Ao competidor, é permitido o máximo de 3 questionamentos de teste numa competição de até 15 estágios (inclusive) e o máximo de 4 questionamentos para competições com mais de 15 estágios

9. Quando exigido nos termos do item 8(c) acima, oficial de teste inspecionará visualmente o alvo quanto a obstruções que possam ter impedido o correto funcionamento. Então, se não há obstrução, aplicar-se-á o seguinte.
- (a) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem do alvo e derrubá-lo, o alvo será considerado devidamente calibrado e será pontuado como erro de tiro (“miss”).
  - (b) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem e alvo não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro depois da recalibragem.
  - (c) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem atingir área situada acima ou abaixo da zona de calibragem, será considerado que a aferição da calibragem falhou e o competidor será obrigado a refazer (“reshoot”) a pista de tiro.
  - (d) Se o primeiro tiro disparado pelo auxiliar responsável pela calibragem não atingir o alvo, deverá ser efetuado outro disparo até ocorrer uma das situações acima (7(a), 7(b) ou 7(c)).
10. Em alvos muito próximos a alvos de penalidade onde o alvo de penalidade foi derrubado o procedimento será o explanado na seção 9.6 do regulamento. O CRO ou RM podem, com absoluto discernimento marcar o ponto do alvo sem a penalidade. Eles podem decidir excluir o impacto do alvo de penalidade da pontuação do estágio, mas não será possível refazer a pista. A arbitragem será a final. Nenhuma outra apelação ou protesto será permitida com respeito à decisão da pontuação dada.

### **Especificações da arma de teste**

Calibre 12

Comprimento máximo do cano – 66 cm (26 pol)

Estrangulamento (choke) - Cilíndrico ou aberto

Qualquer tipo de ação

### **Especificações do cartucho de teste**

Toda munição usada na competição é requerida para estar em conformidade com o fator mínimo de 480 e é de responsabilidade do competidor escolher os cartuchos apropriados. Entretanto para propósito de calibragem e teste as especificações abaixo (do cartucho) serão aplicadas

### **Para estágios de chumbo fino (birdshot)**

Diâmetro do chumbo é entre 2,54 mm (0,10) – 2,28 mm (0,09)

Peso máximo da carga 28,3 gramas (1 onça)

Velocidade indicada na montagem (manufatura) é entre 1200 – 1120 pés por segundo

(equivale ao fator 519 – 484 com carga de 28 gramas)

### **Para estágios de chumbo grosso (buckshot)**

Chumbo Grosso (Buckshot) = 00 ou equivalente local

Máximo de 9 pelotas por carga

Velocidade indicada na montagem (manufatura) é entre 1350 – 1120 pés por segundo (velocidades menores na escala permitida são preferidas para teste)

(equivalente ao fator 584 – 484 com carga de 28 gramas)

**Para estágios de balote (slug)**

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

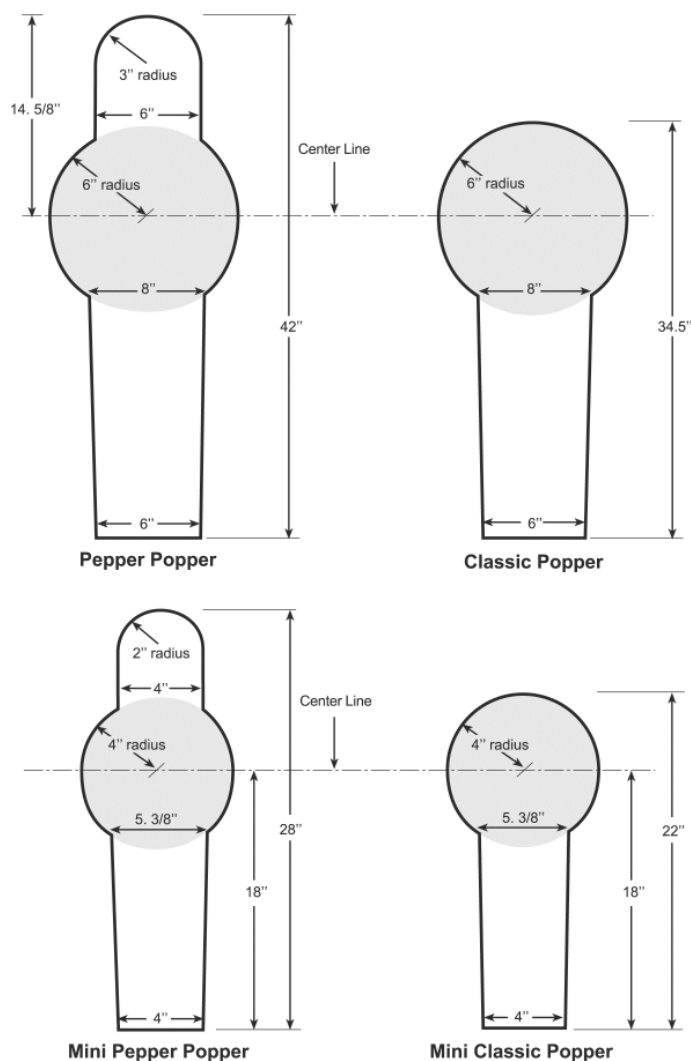
Fator de potência máximo menor que 590 e calculado com os dados indicados na montagem (manufatura) ( um fator em torno de 520 ou menos é preferido.

## Apêndice C 2

### Poppers da IPSC

No sentido de realçar a montagem da pista, é permitido ter um pequeno número de alvos metálicos pontuando dobrado por impacto ou “miss” nessa disciplina (espingarda). Qualquer um desses alvos tem que ser indicados no procedimento da pista e tem que ser aprovado durante o processo de revisão (aprovação) das pistas. São duas as versões de poppers – Pepper Popper e Classic Popper,. Essas versões podem ser incluídas juntas no mesmo estágio ou podem ser usados eles (sozinhos) mesmos na pista ou em conjugação com pratos, alvos de papel ou ambos. *SG & R são iguais, HG é diferente*

### Zonas de Calibragem do Popper de IPSC



[radius = raio; center line = linha central; Mini Popper Pepper; Mini Popper Clássico]

## APÊNDICE C3

### Pratos Metálicos de IPSC

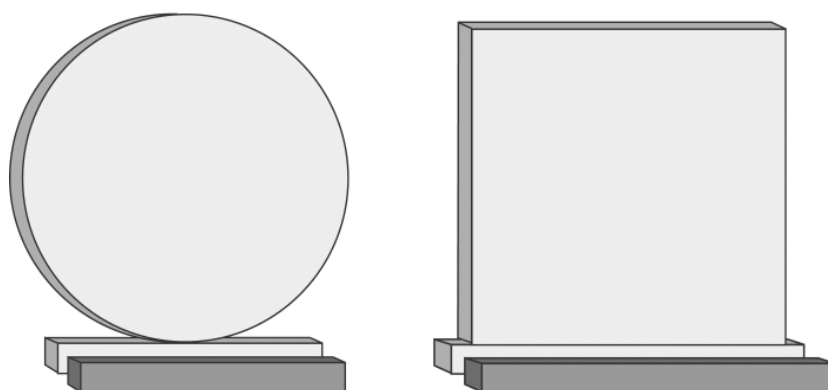
Valor de pontuação = 5 pontos valor de penalidade = 10 pontos

No sentido de realçar a montagem da pista, é permitido ter um pequeno número de alvos metálicos pontuando dobrado por impacto ou “miss” nessa disciplina (espingarda) . Qualquer um desses alvos tem que ser indicados no procedimento da pista e tem que ser aprovado durante o processo de revisão (aprovação) das pistas. ***SG & R são iguais, HG é diferente.***

Pratos podem ser usados sozinhos na pista de tiro. ***SG & R são iguais, HG é diferente***

Vários tamanhos quadrados e retangulares são permitidos com tamanhos entre 15cmx15cm (mínimo) e 45cmx30 cm (máximo) Pratos metálicos redondos também são permitidos com tamanho mínimo de diâmetro de 15cm e máximo de 30cm. Tamanhos preferidos são 15cmx15cm, 25cmx20cm, e pratos redondos com 20cm, 25cm e 30cm de diâmetro. . ***SG & R são iguais, HG é diferente***

Alvos de metal no tamanho e forma dos alvos de papel autorizados podem ser usados



#### Observação sobre a construção

Na frente da base da placa deve ser fixado um pequeno bloco de madeira (indicado com sombreado escuro acima) de aproximadamente 2 cm de altura x 2 cm de profundidade e mais ou menos a mesma largura da placa para impedi-la de tombar ao ser atingida.

## APÊNDICE D1 - HG,SG & R são diferentes

### Divisão Open

## DIVISÕES

### Divisão Open

1	Potência mínima para fator	480
2	Peso mínimo para carga (chumbo)	Não
3	Calibre mínimo	Calibre 20 / 20 bore
4	Peso máximo da espingarda	Não
5	Peso mínimo de gatilho	Não
6	Restrição a tipos de ação	Não
7	Restrições a tamanho de carregador	Não
8	Carregadores destacáveis	Permitido
9	Restrições a capacidade do carregador	Não
10	Dispositivos de recarga rápida (speedloaders)	Permitido
11	Modificações/cessórios na base da placa da janela de alimentação.	Permitido
12	Compensadores, supressores de som e/ou chama	Permitido
13	Ports (aberturas para gases)	Permitido
14	Miras óticas ou eletrônicas	Permitido
15	Telha de proteção para cano (quente)	Permitido
16	Comprimento máximo para arma completa	Sem restrição
17	Modificações permitidas	Sim
18	Somente armas de produção em série (mínimo de 100 unidades)	Não

### Condições especiais:

19 . Protótipos são permitidos

## APÊNDICE D2 HG,SG & R são diferentes

### Divisão Modified

## DIVISÕES

### Divisão Modified

1	Potência mínima para fator	480
2	Peso mínimo para carga (chumbo)	Não
3	Calibre mínimo	Calibre 20 / 20 bore
4	Peso máximo da espingarda	Não
5	Peso mínimo de gatilho	Não
6	Restrição a tipos de ação	Não
7	Restrições a tamanho de carregador	Não
8	Carregadores destacáveis	Não
9	Restrições a capacidade do carregador	Não
10	Dispositivos de recarga rápida (speedloaders)	Não
11	Modificações/acessórios na base da placa da janela de alimentação.	Permitido
12	Compensadores, supressores de som e/ou chama	Permitido
13	Ports (aberturas para saída de gases)	Permitido
14	Miras óticas ou eletrônicas	Não
15	Telha de proteção para cano (quente)	Permitido
16	Distância máxima dos cartuchos ou dispositivos de recarga em relação ao corpo (excluir cartuchos transportados na arma ou na bandoleira)	50 mm
17	Comprimento máximo para arma completa	1320 mm
18	Modificações permitidas. Restritas – veja abaixo	Não

#### Condições especiais:

19. A Divisão Modified está sujeita a comprimento máximo da arma. A arma na condição de pronto completamente carregada e com qualquer carregador estendido colocado, tem que ser colocada em uma caixa de forma retangular com abertura num lado do comprimento. A dimensão interna dessa caixa é 1320 mm de comprimento (tolerância de + 1, - 0 mm) A espingarda é colocada na caixa com o cano paralelo a parede mais longa. Entretanto, por questões de segurança e conveniência o teste será habitualmente executado com a arma vazia, providenciado que o tamanho da arma permaneça o mesmo, seja carregada ou vazia. A decisão do Range Master nesse assunto é final. A arma não pode ser comprimida (forçada) de qualquer modo, somente com o propósito de teste de caixa.

20. Tubos giratórios ou quaisquer outras configurações que envolvam mais de um tubo, não são permitidos.

21. Modificações externas, tais como pesos ou dispositivos para redução ou controle de recuo, são especificamente proibidos, exceto amortecedores de recuo, assentados na face posterior da coronha da arma.

22. Modificações ou acessórios, podem ser feitas ou colocados, no fundo da placa de recarga para facilitar a recarga. Na Divisão Modified, tais modificações ou acessórios não podem exceder 75 mm (3 polegadas) em extensão e não se projetem mais de 32 mm (1 ½ polegadas), da armação original da espingarda em qualquer direção.

23. Modificações que são especificamente permitidas  
 .Substituição de “miras abertas” por outras “miras abertas”, cano, mecanismo de gatilho ou componentes do, lingüetas de trava ( travas ambidestras são aprovadas ), botão de trava de ferrolho, alavanca de armar, transportadores e /ou molas de carregadores, telha dianteira e /ou coronha ( coronhas com punho de pistola (pistol grip) são permitidos.

- tubos carregadores estendidos
- aumento ou arredondamento da janela de ejeção e/ou de alimentação
- recartilhar armações, coronhas e telhas
- realces cosméticos que não tragam vantagens competitivas tais como, punhos sob medida, cromo, etc.

24. . Modificações internas que melhorem precisão, segurança e funcionamento são permitidos.

25. - Alças ou cliques de cartuchos adicionais, incluindo especificamente suporte lateral, podem ser fixados na coronha, telha ou bandoleira. (Precavendo-se que não comprometa qualquer ponto da segurança)

## APÊNDICE D3 *HG,SG & R são diferentes*

### Divisão Standard

## DIVISÕES

### Divisão Standard

1	Potência mínima para fator	480
2	Peso mínimo para carga (chumbo)	Não
3	Calibre mínimo	Calibre 20 / 20 bore
4	Peso máximo da espingarda	Não
5	Peso mínimo de gatilho	Não
6	Restrição a tipos de ação	Não
7	Restrições a tamanho de carregador	Não
8	Carregadores destacáveis	Não
9	Restrições a capacidade para carga inicial antes do sinal de início	Máximo de 9 cartuchos Máximo de 8 no caso da regra 8.1.1.2
10	Dispositivos de recarga rápida (speedloaders)	Não
11	Modificações/acessórios na base da placa da janela de alimentação.	Permitido mas restrito, veja abaixo
12	Compensadores, supressores de som e/ou chama	Não
13	Ports (aberturas para saída de gases)	Não
14	Miras óticas ou eletrônicas	Não
15	Telha de proteção para cano (quente)	Permitido
16	Distância máxima dos cartuchos ou dispositivos de recarga em relação ao corpo (excluir cartuchos transportados na arma ou na bandoleira)	50 mm
17	Modificações permitidas. Restritas – veja abaixo	Permitido
18	Somente armas de produção em série (mínimo de 500 unidades)	Sim

### Condições especiais:

19. Qualquer espingarda completa produzida por fábricas e disponível para o público em geral.
20. Protótipos são especificamente não permitidos.
21. Trocar o calibre original de fábrica é especificamente não permitido.
22. Modificações externas tais como pesos, ou dispositivos para controlar ou reduzir recuo, são especificamente proibidos, exceção para amortecedor de recuo, fixado na face posterior da coronha da espingarda.
23. Modificações que são especificamente permitidas  
.Substituição de “miras abertas” por outras “miras abertas”, cano, mecanismo de gatilho ou componentes do, linguetas de trava (travas ambidestras são aprovadas), botão de trava de ferrolho, alavanca de armar, transportadores e/ou molas de carregadores, telha dianteira e/ou coronha (coronhas com punho de pistola (pistol grip) são permitidos.
  - tubos carregadores estendidos
  - aumento ou arredondamento da janela de ejeção e/ou de alimentação
  - recartilhar armações, coronhas e telhas

- .realces cosméticos que não tragam vantagens competitivas tais como, punhos sob medida, cromo,etc.

24. . modificações internas que melhorem precisão, confiabilidade e funcionamento são permitidos.

25. - Alças ou cliques de cartuchos adicionais, incluindo especificamente suporte lateral, podem ser fixados na coronha , telha ou bandoleira. (Precavendo-se que não comprometa qualquer ponto da segurança)

## APÊNDICE D4 *HG,SG & R são diferentes*

### Divisão Standard Manual

## DIVISÕES

### Divisão Standard Manual

1	Potência mínima para fator	480
2	Peso mínimo para carga (chumbo)	Não
3	Calibre mínimo	Calibre 20 / 20 bore
4	Peso máximo da espingarda	Não
5	Peso mínimo de gatilho	Não
6	Ação ( ferrolho) manual somente	Sim
7	Restrições a tamanho de carregador	Não
8	Carregadores destacáveis	Não
9	Restrições a capacidade para carga inicial antes do sinal de início	Máximo de 9 cartuchos Máximo de 8 no caso da regra 8.1.1.2
10	Dispositivos de recarga rápida (speed loaders)	Não
11	Modificações /acessórios na base da placa da janela de alimentação.	Permitido mas restrito, veja abaixo
12	Compensadores, supressores de som e/ou chama	Não
13	Ports (aberturas para saída de gases)	Não
14	Miras óticas ou eletrônicas	Não
15	Telha de proteção para cano (quente)	Permitido
16	Distância máxima dos cartuchos ou dispositivos de recarga em relação ao corpo ( excluir cartuchos transportados na arma ou na bandoleira)	50 mm
17	Modificações permitidas. Restritas – veja abaixo	Permitido
18	Somente armas de produção em série (mínimo de 500 unidades)	Sim

### Condições especiais:

19. Qualquer espingarda completa produzida por fábricas e disponível para o público em geral.
20. Protótipos são especificamente não permitidos.
21. Trocar o calibre original de fábrica é especificamente não permitido.
22. Modificações externas tais como pesos, ou dispositivos para controlar ou reduzir recuo, são especificamente proibidos, exceção para amortecedor de recuo, fixado na face posterior da coronha da espingarda.
23. Modificações que são especificamente permitidas  
.Substituição de “miras abertas” por outras “miras abertas”, cano, mecanismo de gatilho ou componentes do, linguetas de trava ( travas ambidestras são aprovadas ), botão de trava de ferrolho, alavanca de armar, transportadores e /ou molas de carregadores, telha dianteira e /ou coronha ( coronhas com punho de pistola (pistol grip) são permitidos.
  - tubos carregadores estendidos
  - aumento ou arredondamento da janela de ejeção e/ou de alimentação
  - recartilhar armações, coronhas e telhas
  - .realces cosméticos que não tragam vantagens competitivas tais como, punhos sob medida, cromo,etc.

24. . Modificações internas que melhorem confiabilidade são permitidos.

25. - Alças ou cliques de cartuchos adicionais, incluindo especificamente suporte lateral, podem ser fixados na coronha , telha ou bandoleira. (Precavendo-se que não comprometa qualquer ponto da segurança)

## APÊNDICE D5 *HG & SH são diferentes, não se aplica para R*

### Tipos de munições e cartuchos

#### Geral

1	Potência mínima para fator	480.
2	Peso mínimo para carga	Não
3	Calibre mínimo	Calibre 20 / 20 Bore
4	Tamanho	Sem restrições
5	Somente munição de fábrica	Não, recarga é aceita.
6	Carga de chumbo	Sim. Sujeita as restrições ambientais locais.
7	Carga de bismuto	Sim.
8	Base (bucha) de tungstênio	Sim, para alvos de papel, frágeis ou sintéticos somente.
9	Munição de aço	Sim, para alvos de papel, frágeis ou sintéticos somente
10	Munição perfurante ( metal pearcing )	Proibida
11	Munição incendiária	Proibida
12	Munição traçante	Proibida
13	Buchas	Será permitido à organização da prova, exigir o uso de bucha de fibra somente por razões ambientais mas, isso requer que seja notificado (avisado) antes da data da prova .

14. Tipos de munição de espingarda específicas, podem ser especificadas pelos organizadores da prova, como exigência de uso em certas pistas. (ex: Quando atira em alvos de pape l/ cartão ou em pistas de uso específico para balote (slug)
15. O uso dos tipos de munição estará sujeito a regulamentos regionais / locais e o uso de balote sólido deve ser tratado com particular atenção.
16. A organização da prova pode, restringir o uso de chumbo grosso a só alguns tamanhos indicados ou ao número máximo de pelotas por cartucho, particularmente, por exemplo, quando atirar contra alvos de pape l/ cartão, onde obrear os alvos torna-se não manejável com certos tipos de chumbo. Entretanto, pode ser notado que, para os calibres 16 e 20 é extremamente difícil obter outra munição que Buck 1, Buck 2 ou Buck 3 e estes são fornecidos com carga entre 12 - 20 pelotas. Por esse motivo, será permitido critérios diferentes para calibres 12, 16 e 20 com atenção ao número máximo de pelotas por cartucho, quando estiver disparando em alvos de papel. Para calibre 12, o tamanho máximo aceitável recomendado para se aceitar disparar contra alvo de papel ( para facilitar rapidez de obrear ) é 00 Buck com 9 pelotas por cartucho.
17. O Match Director e/ou Range Master pode restringir a munição a ser usada a certos tamanhos máximos de chumbo ou a certos tipos somente por motivos de segurança. Qualquer restrição é para ser avisada antes da data da prova.
18. Não há exigências de característica de tipos de cartucho, numa prova simples.

#### Chumbo Fino ( Birdshot ).

Impactos (furos de chumbo) com munição com chumbo fino, em alvo de papel/cartão não contarão para pontuação.

## **Tamanhos de chumbo fino aceitáveis.**

Chumbos com diâmetro de 3,5 mm até 2,0 mm são aceitos

Tomando como guia o tamanho nominal dos chumbos nos EUA , chumbos finos de 3 a 9 são todos aceitáveis.

Equivalências locais disso, também são aceitáveis. Ex : No Reino Unido são de 2 a 9.

## **Chumbo Grosso ( Buckshot )**

### **Tamanhos de chumbo grosso aceitáveis (mas veja notas acima)**

American	UK	Polegadas	Métrico	Pelota típica /12
000 Buck	LG	.36 pol	9.1mm	6 -8
00 Buck	SC	.33 pol	8.4mm	9 - 12
0 Buck		.32 pol	8.1mm	12
1 Buck	Spl .SG	.30 pol	7.6mm	12 - 16
2 Buck		.27pol	6.9mm	18
3 Buck		.25 pol	6.4mm	20
4 Buck	SSG	.24 pol	6.1mm	27

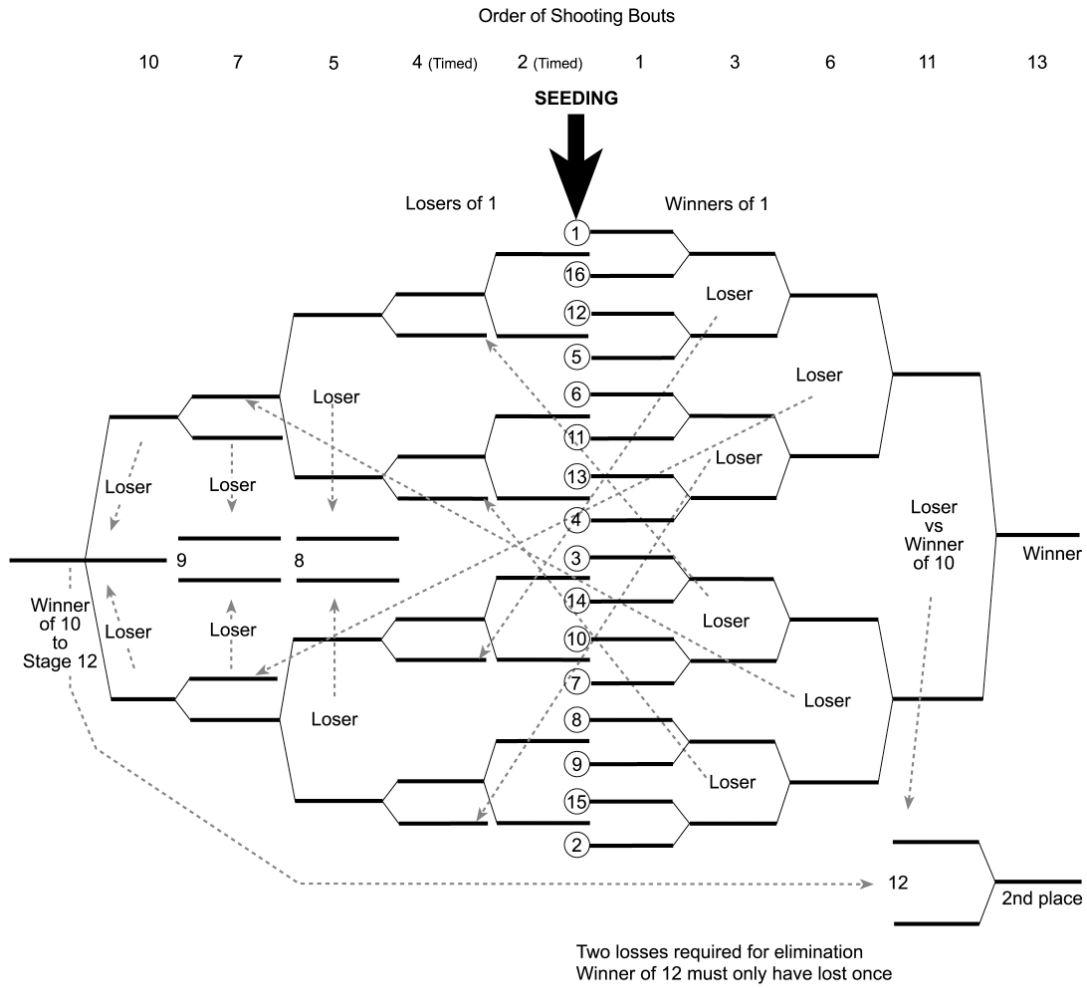
## **Balote / Projétil Único (Slug)**

**Qualquer tipo de balote é aceitável, não estando em infração a qualquer regra deste regulamento. Entretanto, isto está sujeito a quaisquer restrições locais.**

## APÊNDICE E1

### Escada em "J" para 16 Competidores

[Order of shooting bouts = ordem das rodadas; Seeding = distribuição dos competidores; loser = perdedor; winner = vencedor]



- 1st. Winner of 11
- 2nd. Winner of 12
- 3rd. Loser of 12
- 4th. Loser of 10
- 5th. Winner of 9
- 6th. Loser of 9
- 7th. Winner of 8
- 8th. Loser of 8
- 9th. - 12th. ranked by time in bout 4
- 13th. - 16th. ranked by time in bout 2

[Necessárias duas derrotas para a eliminação; o vencedor de 12 ter perdido apenas uma vez  
*ranked by time in bout 4* = classificado por tempo na rodada 4]



## ÍNDICE

<b>Assunto</b>	<b>Artigo ou Regra</b>
Acertos Extras .....	9.4.5.2
Acessórios de subida.....	HG
Administração, Estande .....	7
Ajuda .....	8.6
Álcool.....	10.7
Alterações na Pista e no Equipamento.....	2.3
Alvo A 4 / A.....	Ap. B 5
Alvo A 3 / B.....	Ap. B 6
Alvo Clássico.....	Ap. B 2
Alvo de Penalidades	
Acertos.....	9.4.2/9.4.3
Alvo frágil.....	4.4 / 9.4.1
Alvo Impenetrável .....	9.1.5
Alvo Metálico	
Autorizados .....	4.3
Tipos.....	4.3
Versões.....	4.3
Alvo Métrico .....	Ap. B 3
Alvo Universal.....	Ap. B 4
Alvos	
Ângulo.....	2.1.8.4
Aproximação.....	9.1.1
Autorizados.....	4.1.1
Contestação.....	9.6
Dimensões.....	Ap. B e C
Que Desaparecem / Móveis .....	9.9
Quebráveis .....	4.4
Impenetráveis.....	9.1.5
Defeito .....	4.6
Máximo de Acertos Antes da Pontuação .....	4.2.3
Posicionamento .....	2.1.8
Obreados Prematuramente .....	9.1.3
Apresentação.....	2.1.8.4
Pontuação .....	9.4
Toque .....	9.1.2
Não restaurado .....	9.1.4
Alvos Móveis	
Penalidades .....	9.9
Pontuação .....	9.9
Alvos que Desaparecem.....	9.9.2
Ângulos de Tiro .....	2.1.2
Apelações.....	11.1
Aproximação dos Alvos .....	9.1.1
Área de Segurança	
Construção.....	2.4
Munição Viva ou Falsa .....	2.4.2
Uso da .....	2.4.1
Área de desmuniamento e muniamento (descarregar e carregar).....	2.6
Área de Vendas .....	2.5

Arma Carregada .....	<b>10.5.13</b>
Espingarda (shotgun)	
Em Automático ou com <i>Burst</i> .....	<b>5.1.11</b>
Modificação.....	<b>5.1.8</b>
Mais de Uma .....	<b>5.1.9</b>
Substituição .....	<b>5.1.7</b>
Bom funcionamento e segurança .....	<b>5.1.6</b>
Coronha de Ombro .....	<b>5.1.10</b>
Condição de Pronto .....	<b>8.1</b>
Posição de Pronto .....	<b>8.2.1</b>
Puxada do Gatilho.....	<b>5.1.4</b>
Espingarda (shotgun) .....	<b>5.1/Ap. D</b>
Arma que Cai no Chão .....	<b>10.5.3/10.5.14</b>
Arma Substituta .....	<b>5.1.7</b>
Balote (slug).....	<b>Ap. D 5</b>
Bandeiras (sinalizadores) de câmara.....	<b>5.2.1 / 8.3.7</b>
Barreiras .....	<b>2.2.3</b>
Barreiras de Subida .....	<b>HG</b>
Buchas (wads)	
Destacáveis.....	<b>2.1.10</b>
Cronógrafo.....	<b>5.6.3</b>
Procedimento para pontuação.....	<b>9.5.7</b>
Calibragem poppers	
Especificação da arma de teste .....	<b>Ap. C 1</b>
Especificação de munição.....	<b>Ap. C 1</b>
Calibre	
Mínimo .....	<b>5.1.2</b>
Divisões.....	<b>Ap. D</b>
Cano	
Direção.....	<b>10.5.2</b>
Carregador que Cai no Chão .....	<b>5.5.3</b>
Carregadores	
Divisão.....	<b>Ap. D</b>
Caídos.....	<b>5.5.3</b>
de Reserva .....	<b>5.5.3</b>
Clip para cartuchos.....	<b>5.2</b>
Cartuchos Tipos.....	<b>Ap. D5</b>
Categoria .....	<b>6.3/Ap. A</b>
Categoria Júnior.....	<b>Ap. A2</b>
Categoria Sênior .....	<b>Ap. A2</b>
<i>Chief Range Officer</i> .....	<b>7.1.2</b>
Chumbo Grosso (buckshot).....	<b>Ap. D 5</b>
Chumbo fino (birdshot).....	<b>Ap. D 5</b>
Cinto	
Divisões e Regulamentos.....	<b>5.2.5 - Ap. D</b>
Cobertura	
Intransponível .....	<b>4.1.4.2</b>
Comitê de Arbitragem	
Composição.....	<b>11.2</b>
Procedimentos .....	<b>11.5</b>
Deliberações .....	<b>11.6</b>
Prazos .....	<b>11.3</b>
Veredicto .....	<b>11.6</b>
Competição .....	<b>6.3/Ap. A</b>
Categorias.....	<b>6.2/Ap. D</b>

Divisões.....	6.1
Princípios Gerais .....	Ap. A
Níveis.....	
Competição	
Definição.....	6.1.4
Diretor.....	7.1.6
Auxiliares.....	7.1
Pré-prova.....	6.6.2
Conduta Antiesportiva .....	10.6
Construção da Pista	
Regulamentos Gerais.....	2.1
Critérios.....	2.2
Modificação.....	2.3
Coronha de Ombro .....	5.1.10
Cronógrafo	
Tipo de munição para testar.....	5.6.1.1
Disponibilidade .....	5.6.1
Fator de Potência .....	5.6.1
Procedimento.....	5.6.3
Verificação.....	5.6.2
Cronograma .....	6.6
Defeito	
Equipamentos dos Competidores .....	5.7
Equipamentos de Pista .....	4.6
Defeitos na Arma .....	5.7
Defeitos no Equipamento do Competidor .....	5.7
Descrição da Pista (“Stage Briefing”)	
Informações.....	3.2
Alterações ou Modificações .....	3.2.3
Requisitos.....	3.2.1
Desqualificação .....	10.3
Disparo Acidental .....	10.4
Dedo no Guarda-Mato .....	10.5.8 to 10.5.10
Movimentos .....	10.5.10
Substâncias Proibidas .....	10.7
Membro da Equipe.....	6.4.6
Falta de Segurança no Manuseio da Arma .....	10.5
Comportamento Antiesportivo .....	10.6
Dificuldade.....	1.1.6
Disparo Acidental .....	10.4
Disparos Extras.....	9.4.5.1
Distância Mínima	
Alvos Metálicos .....	2.1.3
Diversidade .....	1.1.4
Divisão	
Excluída.....	6.2.5
Desqualificação.....	6.2.6
Deixar de Declarar .....	6.2.5
Deixar de Cumprir.....	6.2.5.1
Mais de Uma .....	6.2.4
Reconhecimento .....	6.2.1/Ap. A
Divisão Modified .....	Ap. D2
Divisão Open .....	Ap. D1
Divisão Standard.....	Ap. D3
Divisão Standard Manual.....	Ap. D4
Droga .....	10.7

DVC.....	1.1.3
Empates .....	9.3
Equilíbrio: Velocidade, Precisão e Força .....	1.1.3
Equipes de Damas.....	Ap. A2
Equipes.....	6.4
Erro de Procedimento .....	10
Ajuda / Interferência .....	8.6
Alvos – Aproximação / Toque .....	9.1.1/9.1.2
Escora Impenetrável.....	9.1.6
Espera (“Standby”) .....	8.3.3
Estágio (“Stage”) .....	6.1.3
Estilo Livre.....	1.1.5
Estranguladores (chokes), tubos estranguladores e outros equipamentos de mudança de.....	5.2.9
Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) .....	6.1.2/1.2.2.1
Falta de Segurança no Manuseio da Arma .....	10.5
Falta de Utilização do Alvo .....	9.5.6
Alvos Móveis .....	9.9
Penalidade.....	10.2.7
Falta.....	10.2.1
Sem Disparo .....	10.2.1
Com Disparo .....	10.2.1
Fator de Potência.....	5.6
Ficha de Pontuação .....	9.7
Filiação a IPSC .....	6.5.1
Força .....	1.1.3
Guarda mato / gatilho de inverno.....	5.1.5
Gatilho	
Encoberto.....	
Puxada .....	5.2.7.4
Sapata.....	5.1
	5.1.5
Homologação.....	1.3
ICS.....	6.7
Informações de Pista	
Regras Gerais.....	3.1
Normas Locais, Regionais e Nacionais.....	3.3
Descrição da Pista (“Stage Briefing”) .....	3.2
Insinuação.....	10.2.6
Interferência .....	8.6
Liga .....	6.1.6
Linha de Tiro .....	2.1.7
Linha de Tiro em Comum .....	2.1.7
Linhas de Carga	
Introdução ou Modificação de.....	2.3
Penalidades .....	10.2.1
Uso de .....	2.2.1
Linhas de Falta (“Fault Lines”)	
Barreiras .....	2.2.3
Introdução ou Modificação de .....	2.3
Penalidades .....	10.2.1
Uso de .....	2.2.1
Maior.....	5.6.1.2
Manuseio de Arma de Fogo	
Área de Segurança .....	2.4/10.5.1
Inseguro.....	10.5.1
Mão Forte .....	HG

Mão Fraca .....	<b>HG</b>
Sacar .....	<b>HG</b>
Marcadores de Tempo .....	<b>9.10</b>
Membro de Equipe	
Desqualificação .....	<b>6.4.6</b>
Substituição.....	<b>6.4.4/5</b>
Menor.....	<b>HG</b>
Miras.....	<b>5.1.3</b>
Movimentos.....	<b>8.5</b>
Munição	
Tamanho de chumbo.....	<b>Ap D 5</b>
Reserva.....	<b>5.5.3</b>
Tipos.....	<b>Ap. D 5</b>
Insegura .....	<b>5.5.6</b>
Proibida.....	<b>5.5.4</b>
Municiadores Rápidos .....	<b>5.5.2</b>
Munições Carregadas.....	<b>8.1.4</b>
Obstáculos.....	<b>2.1.6</b>
Ombro fraco.....	<b>1.1.5.3</b>
Penalidades ao falhar no uso.....	<b>10.2.8</b>
Penalidade no Lugar de Requisito .....	<b>10.2.11</b>
Penalidades .....	<b>10</b>
Pista de Tiro	
Alterações .....	<b>2.3</b>
Comandos .....	<b>8.3</b>
Equipamento.....	<b>4.6</b>
Defeito nos Equipamentos .....	<b>4.6</b>
Administração .....	<b>7</b>
Range Master .....	<b>7.1.5</b>
Range Officer.....	<b>7.1.1</b>
Procedimentos	
Falsa Partida .....	<b>8.6.4</b>
Visada .....	<b>8.7</b>
Modificação / Revisão do Procedimento .....	<b>3.2.3</b>
Superfície .....	<b>2.1.5</b>
Pistas Curtas .....	<b>1.2.1.1</b>
Pistas de Tiro	
Gerais .....	<b>1.1</b>
Pistas de tiro	
Equilíbrio .....	<b>1.2.1.4</b>
Publicação de.....	<b>3.1</b>
Tipos de.....	<b>1.2</b>
Pistas Longas .....	<b>1.2.1.3</b>
Pistas Médias .....	<b>1.2.1.2</b>
Associação e Afiliação .....	<b>6.5</b>
Pistas Publicadas .....	<b>3.1.1</b>
Pontos do Estágio .....	<b>9.2.2.1/9.2.3.1/ 9.2.4.1/9.2.6</b>
Pontos Máximos .....	<b>9.2</b>
Pontuação	
Métodos.....	<b>9.4.2/9.4.3</b>
Erro de Tiro .....	<b>10</b>
Penalidades.....	<b>9.5</b>
Regras .....	<b>9.11</b>
Programas.....	<b>9.8</b>
Responsabilidade .....	<b>9.4</b>

Valores.....	9.6
Verificação .....	
Pontuação <i>Comstock</i> .....	9.2.2
Penalidades .....	9.4
Pontuação Mínima .....	9.5.5
<i>Poppers</i>	
Configuração.....	Ap. C2
Operação e Calibre .....	Ap. C1
Pontuação.....	Ap. C2
Alvo .....	4.3
Dimensões e Pontuação.....	Ap. C2
Posições de Tiro .....	2.1.7
Pratos.....	4.3/Ap. C3
Prazo para Pedido de Arbitragem .....	11.3
Precisão.....	1.1.3
Procedimento de Apelação .....	11.5
Pronto	
Condições.....	8.1/8.2
Posições.....	8.2
Proteção de Olhos.....	5.4
Proteção de ouvido .....	5.4
Prova Paralela (“Shoot-Off”) .....	6.1.7
Qualidade .....	1.1.2
<i>Quartermaster</i> .....	7.1.4
Rasgos no Alvo .....	9.5.4
Recarga.....	8.4
Reconhecimento das Divisões, Categorias e Equipes .....	Ap. A2
Representação .....	6.5.2
Recusa do Competidor de Refazer a Pista .....	2.3.3.3
Retorno à Pista .....	10.2.9
Segurança	
Desenho da Pista de Tiro .....	1.1.1
Óculos.....	5.4
Espingarda (shotgun) .....	5.1.6
Responsabilidade da Organização Anfitriã .....	2.1.1
Posicionamento dos Alvos .....	2.1.4
Normas Locais .....	3.3
Série (“String”) .....	6.1.1
Status e Credenciais do Competidor .....	6.5
Substância Proibida .....	10.7
<i>Sweeping</i> .....	10.5.5
Taxa de Protesto	
Valor .....	11.4.1
Destino .....	11.4.2
Tempo Oficial.....	9.10
Tipos de Competição .....	6.1
Torneio .....	6.1.5
Túneis.....	2.2.4
Túnel de Cooper	
Construção.....	2.2.5
Penalidades .....	10.2.5
Velocidade .....	1.1.3
<i>Virginia Count</i>	
Penalidades .....	9.2.3
Pontuação .....	9.4.5