

# ÍNDICE

Página

## SEÇÃO 1 - Desenhos de Pista

Princípios Gerais .....	1
Segurança .....	1
Qualidade.....	1
Equilíbrio.....	1
Diversidade.....	1
Estilo livre .....	1
Dificuldade .....	1
Tipos de Pista.....	1
Pistas de Tiro Principais: .....	1
Pistas Curtas.....	1
Pistas Médias .....	1
Pistas do Tipo <i>Field</i> .....	1
Pistas Suplementares: .....	2
Exercícios Padrão .....	2
Provas Paralelas .....	2
Homologação da IPSC .....	2

## SEÇÃO 2 - Construção e Modificação da Pista

Regulamentos Gerais.....	2
Construção Física.....	2
Ângulos de Tiro Seguros .....	2
Distâncias Seguras .....	2
Comportamento Não Prático.....	2
Superfície da Pista.....	3
Obstáculos .....	3
Linhas de Tiro em Comum .....	3
Posicionamento dos Alvos .....	3
Apresentação dos Alvos .....	3
Critérios para a Construção de Pistas .....	3
Linhas de Carga e Linhas de Penalidade .....	3
Transposição de Barreiras.....	4
Barreiras .....	4
Túneis Sólidos.....	4
Túneis de “Cooper” .....	4
Escoras do Estágio .....	4
Teste de Retenção no Coldre .....	4
Modificações na Construção da Pista .....	5
Áreas de Segurança .....	5

## SEÇÃO 3 - Informações sobre a Pista

Regulamentos Gerais.....	5
Pistas de Tiro Publicadas.....	5
Pistas de Tiro Não-Publicadas .....	6
Descrição Escrita da Pista .....	6
Normas Locais, Regionais e Nacionais .....	6

**SEÇÃO 4 - Equipamento de Pista**

Alvos - Princípios Gerais.....	7
Alvos Aprovados pela IPSC - Papel.....	7
Alvos Aprovados pela IPSC – Metalálicos .....	8
Arrumação do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista.....	8
Falha nos Equipamentos de Pista e Outras Questões.....	8
Posição do alvo alterada.....	8

**SEÇÃO 5 – Equipamentos do Competidor**

Armas e Equipamentos.....	9
Armas .....	9
Coldres e outros equipamentos do competidor .....	9
“Fardas de Serviço”.....	10
Proteção para os Olhos e Ouvidos.....	17
Munição e equipamentos afins.....	11
Cronógrafo e Fatores de Potência .....	11
Classificações de Potência .....	12
Cronógrafo.....	12
Procedimento do Cronógrafo.....	12
Defeitos - Equipamentos do Competidor.....	12

**SEÇÃO 6 : Estrutura da Competição**

Princípios Gerais.....	13
Estágio .....	21
Exercícios Padrão .....	13
Série .....	13
Prova .....	13
Torneio.....	13
Prova Paralela .....	21
Liga .....	14
Divisões da Competição .....	14
Categorias da Competição .....	14
Equipes Regionais.....	15
Status e Credenciais do Competidor.....	15
Descumprimento de Datas e Horários pelo Competidor.....	15

**SEÇÃO 7 : Administração do Estande**

Auxiliares da Prova .....	15
Range Officer.....	16
Chief Range Officer.....	16
Stats Officer .....	16
Range Master.....	16
Match Director .....	16
Disciplina dos Auxiliares de Prova.....	16

**SEÇÃO 8 : A Pista de Tiro**

Condições de Pronto da Arma.....	16
Revólveres: .....	16
Pistolas de Alimentação Semi-automática:.....	16
Ação simples.....	16
Ação dupla e Ação segura.....	17
Ação seletiva.....	17
Posição de Pronto .....	17

Comunicação de Pista.....	17
"Pista Quente".....	17
"Carregar e Aprontar".....	17
"Você Está Pronto?".....	17
"Espera".....	17
"Sinal de Início".....	17
"Parar".....	17
"Se Terminou, Descarregar e Mostrar Arma Vazia".....	17
"Arma Vazia, Cão Batido, Coldre".....	18
Revólveres.....	18
Pistolas Semi-automáticas.....	18
"Pista Limpa".....	18
Recarga.....	18
Movimentos.....	18
Mudando de posição.....	18
Ajuda ou Interferência.....	18

### SEÇÃO 9 : Pontuação

Regulamentos Gerais.....	19
Aproximação dos Alvos.....	19
Toque nos Alvos.....	19
Alvos Prematadamente Obreados.....	19
Alvos Não-restaurados.....	19
Impenetrável.....	30
Métodos de Pontuação.....	19
<i>Virginia Count</i> .....	19
<i>Comstock</i> .....	19
Empates.....	20
Valor das Pontuações e das Penalidades.....	20
Regras de Pontuação.....	20
Contagem dos Pontos e Protesto.....	21
Fichas de Pontuação.....	21
Responsabilidade pela Contagem dos Pontos.....	22
Pontuação de Alvos Móveis.....	22
Tempo Oficial.....	22

### SEÇÃO 10 : Penalidades

Erros de Procedimento.....	22
Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais.....	24
Desqualificação da Prova por Infrações de Segurança.....	24
Disparo Acidental.....	24
Insegurança de Manuseio.....	24
Desqualificação da Prova - Falta de Espírito Esportivo.....	26
Desqualificação da Prova - Substâncias Proibidas.....	26

### SEÇÃO 11 : Arbitragem e Interpretação das Regras

Princípios Gerais.....	26
Administração.....	26
Acesso.....	26
Apelações.....	27
Apelação ao Comitê.....	27
Retenção de Provas.....	27
Preparação do Protesto.....	27
Dever do Auxiliar de Prova.....	27
Dever do <i>Range Master</i> ou do <i>Match Director</i> .....	27

Composição do Comitê.....	27
Comitê de Arbitragem.....	27
Prazos e Sequências.....	27
Prazo para Pedido de Arbitragem.....	27
Prazo para Tomada de Decisão.....	27
Taxas.....	27
Taxa de Protesto.....	27
Regras de Procedimentos.....	28
Recursos.....	28
Audiência.....	28
Testemunhas.....	28
Interrogatórios.....	28
Opiniões.....	28
Exame da Área.....	28
Influência Indevida.....	28
Deliberação.....	28
Veredito e Ação Subseqüente.....	28
Decisão do Comitê.....	28
Cumprimento da Decisão.....	28
A Decisão é Final.....	28
Ata 28.....	
Protestos de Terceiro Reclamante.....	28
Interpretação das Normas.....	28
Assuntos Diversos.....	29
Apêndice A.....	47
Apêndice B.....	48
Apêndice C.....	53
Apêndice D.....	54
Apêndice E.....	56
Apêndice F.....	65
Apêndice G.....	66

## SEÇÃO 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 1.1 Princípios Gerais

- 1.1.1 Segurança – A preocupação básica dos desenhistas de pista tem que ser a segurança. O planejamento e a construção das pistas têm que oferecer segurança total aos competidores, auxiliares e espectadores.
- 1.1.2 Qualidade – O valor da competição da modalidade de tiro IPSC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no desenho de pista. Os circuitos de tiro devem ser projetados fundamentalmente para testar a habilidade do competidor da modalidade de tiro IPSC, e 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 de IPSC é de estilo livre. Com exceção dos Exercícios Padrão ("Standard Exercises"), a pista de tiro não pode especificar posição ou postura de tiro. No entanto, podem ser criadas e construídas condições que obriguem o competidor a colocar-se nas posições ou posturas que o desenho do estágio exigem. Tais condições podem incluir barricadas e outras limitações físicas. 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". Não podem ser especificadas recargas obrigatórias, a não ser nos Exercícios Padrão ("Standard"). Uma pista de tiro pode especificar mão fraca ou mão forte. A mão especificada tem que ser usada exclusivamente a partir do ponto estipulado para o equilíbrio da série ("string") ou estágio ("stage").
- 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 a situações de tiro. Objetos a serem levantados, carregados, ativados ou transpostos devem levar em conta as diferenças de peso e de constituição física dos competidores.

### 1.2 Tipos de Pista

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

#### 1.2.1 Pistas de Tiro Principais:

1.2.1.1 As Pistas Curtas não devem exigir mais do que nove (9) cartuchos para serem completadas e não mais do que duas (2) posições de tiro.

1.2.1.2 As Pistas Médias não devem exigir mais do que dezesseis (16) cartuchos para serem completadas e não mais do que três (3) posições de tiro. Sua construção não deve permitir que sejam disparados mais do que 9 cartuchos a partir de qualquer posição ou vista individual.

1.2.1.3 As Pistas do tipo *Field* não devem exigir mais do que vinte e oito (28) cartuchos para serem completadas. Sua construção não deve permitir que mais do que 9 cartuchos sejam disparados a partir de qualquer posição ou vista individual.

1.2.1.4 Um bom equilíbrio numa competição de IPSC é uma proporção de três (3) Pistas Curtas para duas (2) Pistas Médias e uma (1) Pista *Field*.

## 1.2.2 Pistas Suplementares:

1.2.2.1 Os Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) não devem exigir mais do que vinte e quatro (24) cartuchos para serem completados nem mais do que seis (6) cartuchos para cada série (“string”) componente, ou doze (12) cartuchos no caso de ser especificada uma recarga obrigatória. Podem ser especificadas recargas, posições e posturas obrigatórias. Os Exercícios Padrão não devem ser incluídos em competições do Nível III ou acima.

1.2.2.2 Provas Paralelas (“Shoot-Offs”) não devem exigir mais do que nove (9) cartuchos para ser completadas e devem exigir uma (1) recarga obrigatória.

## 1.3 **Homologação da IPSC** Os desenhistas de pista que quiserem receber aprovação da IPSC devem obedecer aos princípios gerais aplicáveis aos desenhos e construções das pistas, além de outras normas e regulamentos da IPSC que estiverem em vigor. Pistas em desacordo com esses requisitos 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 (nesta ordem) podem retirar a homologação da IPSC de uma competição. Eles poderão tomar essa medida sempre que, em sua opinião, a prova contrarie o propósito ou espírito dos princípios do desenho da pista, esteja em desacordo com alguma norma em vigor do IPSC ou sujeite a modalidade esportiva de tiro IPSC a má reputação.

1.3.3 Os níveis das provas de IPSC estão especificados no Apêndice A

1.3.4 A IPSC requer homologação internacional para provas de Nível III e acima. As Regiões Individuais devem estruturar procedimentos que ofereçam garantia de que as provas de Nível I e II estão adaptadas aos seus regulamentos.

## **SEÇÃO 2 - Construção e Modificações 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. Desenhistas de pista, organizações anfitriãs e auxiliares estão subordinados a elas.

### **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* ou do *Match Director*. 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. **Ângulos de Tiro Seguros** - 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 dos bermas deverá ser determinada como parte do processo de construção.

2.1.3 **Distâncias Seguras** – Sempre que forem empregados alvos de metal numa pista de tiro, devem ser tomadas precauções para garantir que os competidores e auxiliares de prova mantenham uma distância mínima de (10) metros dos alvos enquanto estiverem sendo utilizados.

2.1.4 **Comportamento Não Prático** – Sempre que a construção da pista incluir posições de alvo que não estejam voltadas imediatamente para os pára-balas (“downrange”), os organizadores e auxiliares terão que proteger ou restringir o acesso às áreas circunvizinhas nas quais transitam auxiliares, espectadores e competidores. Cada competidor tem que 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 utilizá-los dentro do princípio de “como e quando visível” não obrigue os

competidores a violar os ângulos de tiro seguros. O competidor não deve nunca ser exigido a recoldrear a arma durante a pista de tiro nem a sacar a arma com a mão fraca.

- 2.1.5 Superfície da Pista – A superfície da pista deve ser preparada ou alterada antes da competição para proporcionar a devida segurança a competidores e auxiliares. Deve ser prestar atenção às conseqüências de condições climáticas desfavoráveis e às ações do competidor. Quando são usados na pista de tiro *Pepper Poppers* da IPSC, é preciso lembrar de preparar a área local de modo a propiciar uma operação consistente durante toda competição. Os auxiliares de pista podem colocar cascalho, areia e outros tipos de material numa pista deteriorada por razões de segurança. O competidor não pode protestar esse tipo de medida de manutenção.
- 2.1.6 Obstáculos – Obstáculos naturais ou artificiais de uma pista de tiro deverão levar em conta, de modo equitativo, as variações de altura e constituição física dos competidores e devem ser construídos e empregados para garantir que a segurança de todos os competidores, auxiliares de prova e espectadores não fique comprometida. Os obstáculos deverão ser construídos com altura máxima de 2 metros.
- 2.1.7 Linhas de Tiro em Comum – Pistas de tiro em que vários competidores atiram simultaneamente a partir de uma linha de tiro em comum (p.ex., Exercícios Padrão (“Standard Exercises”), Provas Paralelas (“Shoot-Offs”)) deverão deixar um espaço livre mínimo de 1,5 metro entre os competidores.
- 2.1.8 Posicionamento dos Alvos – É preciso tomar cuidado com o posicionamento físico dos alvos de papel para evitar disparos em dois ou mais alvos simultaneamente (“shoot throughs”).
- 2.1.8.1 A posição dos alvos deve ser demarcada com nitidez nos suportes para que seja sempre a mesma durante toda a competição quando os alvos são substituídos.
- 2.1.8.2 O desenho da pista tem que evitar que os competidores utilizem alvos metálicos a menos de 10 metros. Quando possível, devem ser usadas para este fim barreiras físicas. Caso sejam usadas linhas de carga (“charge lines”) para limitar a proximidade com os alvos metálicos, elas terão que ser colocadas a pelo menos 11 metros dos alvos para que, mesmo se as infringir involuntariamente, o competidor ainda continue fora do limite de segurança de dez (10) metros.
- 2.1.9 Apresentação dos Alvos – Em muitos casos, os alvos são afixados com ripas de madeira e travessões. Sempre que possível, as pontas devem ser cortadas para não ficarem aparecendo, proporcionando assim melhor aspecto visual aos alvos. (Vide Apêndice B)

## 2.2 Critérios para a Construção de Pistas

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

- 2.2.1 Linhas de Carga (“Charge Lines”) e Linhas de Penalidade (“Fault Lines”) – É preferível restringir os movimentos do competidor com barreiras físicas. Contudo, o uso das linhas de carga e de penalidade é permitido da seguinte forma:
- 2.2.1.1 As linhas de carga são usadas para restringir movimentos imoderados dos competidores ao se aproximarem ou afastarem dos alvos.
- 2.2.1.2 As linhas de penalidade são usadas para obrigar o competidor a utilizar os alvos de trás das barreiras físicas. Podem ser posicionadas em qualquer ângulo que se prolongue para trás das barreiras. As linhas de penalidade devem ter pelo menos 1 metro de comprimento e, a menos que exista alguma especificação em contrário na descrição da pista (“briefing”), considera-se que se prolongam até o infinito.
- 2.2.1.3 As linhas de carga e as de penalidade devem ser construídas de tábuas de madeira ou de outro material apropriado e devem elevar-se até no máximo cinco (5) centímetros do nível do chão. Assim fornecerão referências físicas e visuais aos competidores e evitarão que eles cometam faltas acidentais. Deve-se tomar cuidado para que fiquem firmemente presas ao chão e não

constituam risco de tropeção. Dessa forma também fica garantido que elas serão iguais para todos os competidores durante a competição.

2.2.1.4 A introdução de linhas de penalidade e de linhas de carga ou sua modificação depois de os competidores terem completado a pista de tiro só deverá ser permitida com consentimento prévio do *Range Master* ou *Match Director*.

2.2.2 Transposição de Barreiras – As pistas de tiro podem incluir barreiras ou obstáculos maiores para serem transpostos pelos competidores. Os obstáculos não deverão ultrapassar a altura de dois (2) metros. Os que tiverem mais de um (1) metro de altura devem ser providos de acessórios de subida como degraus ou cordas e deverão ser construídos de modo a fornecer segurança ao competidor, da seguinte forma:

2.2.2.1 Os obstáculos deverão ficar bem presos e ancorados para oferecer a devida firmeza quando estiverem sendo usados. Devem ser eliminadas todas as eventuais superfícies pontiagudas ou ásperas para a evitar acidentes com os competidores e/ou auxiliares da prova.

2.2.2.2 O lado da descida dos obstáculos deve estar livre de obstruções ou perigos naturais.

2.2.2.3 Os competidores têm que ter permissão para testar os obstáculos antes de iniciar a pista de tiro e a eles deve ser concedido um breve tempo para efetuar o teste.

2.2.3 Barreiras – As barreiras a serem usadas pelos competidores deverão ser construídas da seguinte maneira:

2.2.3.1 Deverão ter altura suficiente para servir ao propósito pretendido e devem ser bastante resistentes, para poderem ser usadas em posição de tiro fixa.

2.2.3.2 Deverão incluir linhas de penalidade (“fault lines”) que se projetem para trás no nível do chão a partir de suas extremidades laterais.

2.2.4 Túneis Sólidos – Túneis sólidos em que o competidor seja obrigado a entrar ou a atravessar deverão ser construídos de material apropriado e poderão ter qualquer comprimento. No entanto, deverão ser dotados de portas em quantidade tal que permita aos auxiliares da prova monitorar com segurança as ações dos competidores. A borda da boca dos túneis deve ser preparada de modo a evitar acidentes com os competidores e auxiliares da prova. Os desenhistas de pista têm que indicar de forma clara a entrada e a saída dos túneis, bem como os parâmetros para a utilização de alvos de dentro do túnel (isto é, linhas de penalidade (“fault lines”) e linhas de carga (“charge lines”).

2.2.5 Túneis de “Cooper” – Os túneis de Cooper podem ser construídos com qualquer altura e consistem de laterais fixas que sustentam ripas de madeira soltas. O material da cobertura será deslocado se o competidor esbarrar ou bater nele, não devendo portanto ser pesado a ponto de representar risco para a segurança.

2.2.6 Escoras do Estágio (“Stage Props”) – Quando se destinarem a sustentar competidores em movimento ao utilizarem os alvos, elas deverão ser construídas dando-se prioridade máxima à segurança do competidor e dos auxiliares de pista. Deverão ser feitas provisões para permitir aos auxiliares monitorar e controlar com segurança as ações do competidor o tempo todo. As escoras deverão apresentar resistência suficiente para serem utilizadas por todos os competidores.

2.2.6.1 Os competidores não deverão ser exigidos a coldrear a arma antes de descer dos obstáculos.

2.2.6.2 Devem ser fornecidos acessórios que ajudem os competidores na subida (degraus, etc), caso a altura dos obstáculos ultrapasse um (1) metro.

2.2.6.3 A superfície de qualquer estrutura a ser transposta pelos competidores deverá ser mantida limpa, sem nenhum tipo de detrito que possa provocar escorregões.

2.2.7 Teste de Retenção no Coldre – Um teste de retenção de coldre, deve ser sempre efetuado durante a pista de tiro antes do municiamento da arma. A área designada para o teste deve estar demarcada com nitidez e a descrição da pista (“briefing”) deve explicar o procedimento do teste.

## 2.3 Modificações na Construção da Pista

- 2.3.1 Os auxiliares da prova podem modificar a construção física da pista ou o procedimento de uma pista de tiro por razões de segurança, sob a condição de que as mudanças sejam aprovadas pelo *Match Director* ou *Range Master*. Qualquer alteração física ou acréscimos feitos a uma pista de tiro publicada devem ser sempre concluídos antes do início da prova.
- 2.3.2 Todos os competidores têm que ser notificados de qualquer dessas modificações o mais cedo possível. No mínimo, devem ser notificados verbalmente pelo auxiliar encarregado pela pista de tiro quando ele ler a descrição da pista (“briefing”) e devem constar das instruções escritas do estágio.
- 2.3.3 Caso aprobe qualquer dessas ações após o início da prova, o *Range Master* ou *Match Director* deverá:
- 2.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue, caso em que a modificação afetará apenas os competidores que ainda não completaram o estágio. Se a mudança tiver sido provocada pelas ações de um competidor, ele 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.
- 2.3.4 No caso de o *Range Master* ou *Match Director* determinar que alteração física ou de procedimento resulta em perda da igualdade competitiva e seja impossível que todos os competidores compitam no estágio (“stage”) corrigido ou caso este se tenha tornado inadequado ou impraticável, o estágio deverá ser eliminado da prova. Nesse caso, todos os pontos dos competidores relativos ao estágio deverão ser excluídos dos pontos da prova.

## 2.4 Áreas de Segurança

### 2.5 A organização anfitriã deverá responsabilizar-se pela construção de número suficiente de áreas de segurança para a competição. Elas devem ficar em local de fácil acesso e estar claramente identificadas com letreiros. As áreas de segurança devem possuir uma placa que indique com clareza suas fronteiras a direção segura a ser tomada.

- 2.5.1 Os competidores têm permissão para usar as Áreas de Segurança nas seguintes situações:
- 2.5.1.1 Ao tirar a arma da caixa, ao recolocá-la na caixa e ao coldrear armas descarregadas.
- 2.5.1.2 Ao praticar sacar, efetuar tiro em seco e recoldrear armas descarregadas.
- 2.5.1.3 Ao inserir e a retirar de pentes vazios e/ou ao ciclar a ação da arma.
- 2.5.1.4 Ao efetuar inspeções, limpeza, reparos e manutenção em armas, em suas peças ou em outros acessórios.
- 2.5.2 Munição falsa e balas vivas não podem ser manuseadas na Área de Segurança sob hipótese alguma.

## SEÇÃO 3 – Informações sobre a Pista

### 3.1 Regulamentos Gerais

Muitas pistas de tiro ou estágios (“stages”) são de grande complexidade. Podem incluir equipamentos de pista sofisticados e movimentos complicados. Cabe sempre ao competidor o dever de cumprir os requisitos, embora se saiba que ele só poderá fazê-lo depois de receber a descrição da pista (“briefing”), a qual deverá explicar adequadamente as exigências aos competidores. As informações sobre a pista podem ser, de modo geral, subdivididas nos seguintes tipos:

- 3.1.1 Pistas de Tiro Publicadas – Todos os competidores devem receber as mesmas explicações sobre a pista, no mesmo prazo e com igual antecedência em relação à data fixada para a competição. Os auxiliares da prova

devem ter o direito de, por alguma razão, modificar pistas publicadas ou já descritas na literatura das provas. Todas essas alterações devem ser feitas, sempre que possível, antes do início da competição (vide regra 2.3).

- 3.1.2 Pistas de Tiro Não-Publicadas – Aplica-se o mesmo que foi dito em 3.1.1, só que as explicações sobre a pista de tiro não são divulgadas com antecedência. As instruções do estágio (“stage”) são fornecidas na descrição da pista (“briefing”).

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

- 3.2.1 Nas competições de Nível III ou acima da IPSC, deve ser afixado em cada pista de tiro, antes do início da competição, uma descrição escrita da pista, aprovada pelo *Range Master* ou *Match Director*. Esta descrição deverá prevalecer sobre qualquer informação de pista de tiro publicada ou antecipadamente comunicada aos competidores.

- 3.2.2 O Auxiliar de pista encarregado de uma pista de tiro deve ler em voz alta, textualmente, a descrição escrita da pista (“briefing”) para cada pelotão. As descrições das pistas devem fornecer ao competidores as seguintes informações mínimas:

Número do estágio:

Método de pontuação:

Alvos (tipo & número):

Número mínimo de cartuchos:

Posição de início:

Início da contagem de tempo: sinal audível ou visual

O tempo pára no último tiro

Penalidades: De acordo com edição em vigor do manual de normas da IPSC

Procedimento:

- 3.2.3 O *Range Master* ou *Match Director* deve poder modificar, a qualquer momento, uma descrição de pista escrita, por motivo de clareza, consistência ou segurança. Os competidores que já tentaram a pista antes da execução de qualquer mudança, e numa maneira que o *Range Master* ou *Match Director* determine ser inconsistente com a modificação, devem ser obrigados a refazer a pista modificada. Caso essa situação não seja possível, o *Range Master* ou *Match Director* pode permitir que a pista prossiga apenas com o competidor cujas ações geraram a mudança que ocasionou o *re-shoot*. Se, na opinião do *Range Master* ou *Match Director*, o equilíbrio competitivo ou igualdade (de condições) tiver deixado de existir, a pista deverá ser excluída da competição e todos os pontos registrados como zero para aquela pista de tiro.

- 3.2.4 Todas as escoras, paredes, barreiras, anteparos (“screens”) e barreiras de visão devem ser consideradas como intransponíveis (“hard cover”), a menos que a descrição escrita da pista afirme o contrário. Não contarão pontos nem penalidades acertos em alvo de pontuação ou alvo de penalidade que sejam determinados como tendo ocorrido através da cobertura intransponível. Nenhum acerto em alvo metálico reativo ou em alvo (metálico) ativador ocorrido através da cobertura intransponível deverá ser tratado como falha do equipamento de pista.

### 3.3 Normas Locais, Regionais e Nacionais:

- 3.3.1 As competições da IPSC são regidas pelas normas deste manual. As organizações anfitriãs podem não exigir o cumprimento de normas locais, exceto quando se tratar de obediência a legislação ou de precedente legal da jurisdição aplicável. Nenhuma norma adotada voluntariamente, que não esteja em acordo com as regras da IPSC, deverá ser aplicada em competições da IPSC sem o consentimento expresso do Diretório Regional.

## SEÇÃO 4 – Equipamento de Pista

### 4.1 Alvos – Princípios Gerais

- 4.1.1 Só alvos Aprovados pela Assembléia Geral da IPSC e que estejam inteiramente de acordo com as especificações dos Apêndices C, D e H devem ser usados em todas as competições da IPSC.
- 4.1.2 Os alvos devem ser pontuados de acordo com os Apêndices C, D e H, que é a forma especificada pela Assembléia Geral da IPSC.
- 4.1.3 Os alvos de pontuação usados em todas as competições da IPSC devem ser de uma só cor, como segue:
- 4.1.3.1 Alvos de pontuação de papel devem ser da cor típica de papelão.
- 4.1.3.2 Alvos de pontuação metálicos devem ser pintados de uma só cor.
- 4.1.4 Alvos de pontuação de papel e alvos metálicos usados como alvos de penalidade têm que ser identificados de forma clara ou ser de cor lisa e diferente da cor dos alvos de pontuação.
- 4.1.5 Alvos escondidos usados na pista de tiro devem ser parcial ou integralmente encobertos por meio de coberturas transponíveis (“soft covers”) ou intransponíveis (“hard covers”), como segue:
- 4.1.5.1 A cobertura que serve meramente para obscurecer a visão dos alvos deve ser considerada como transponível. Tiros que atravessam uma cobertura transponível e que atingem um alvo de pontuação devem ser pontuados. Tiros que não atravessaram a cobertura transponível antes de tocar um alvo de penalidade devem ser punidos. Todas as zonas de pontuação de alvos escondidos por cobertura transponível devem ser deixadas inteiramente intactas.
- 4.1.5.2 A cobertura fornecida para esconder completamente todos os alvos ou uma parte deles deve ser considerada como intransponível. Sempre que possível, deve-se evitar que a cobertura intransponível seja simulada e sim construída com materiais impenetráveis.

### 4.2 Alvos Aprovados pela IPSC - Papel

- 4.2.1 A competição da IPSC deve utilizar um único tipo de alvo de papel.
- 4.2.2 Alvos de papel deverão ter linhas de pontuação e bordas não-pontuadas, demarcadas com nitidez na superfície de pontuação; no entanto, as linhas de pontuação e as bordas não-pontuadas não devem ficar visíveis a uma distância de mais dez (10) metros. As zonas de pontuação proporcionam o reconhecimento da potência na competição IPSC .
- 4.2.3 Os alvos de papel não deverão jamais receber mais do que doze (12) impactos antes de serem pontuados e obreados.
- 4.2.4 São permitidos os alvos de papel parcialmente escondidos. Os desenhistas de pista podem simular barreiras intransponíveis das seguintes maneiras:
- 4.2.4.1 Construindo simulações que escondam verdadeiramente uma parte do alvo.
- 4.2.4.2 Recortando os alvos para retirar deles a parte considerada como escondida pela cobertura intransponível (“hard cover”).
- 4.2.4.3 Pintando de cor lisa uma parte do alvo para simular uma cobertura intransponível (“hard cover”).
- 4.2.4.4 Alvos de papel fisicamente recortados ou pintados de cor lisa deverão ter fixados uma borda de não pontuação substituta usando fita adesiva ou produto similar de pelo menos um (1) centímetro

de espessura. A silhueta substituta deve ocupar toda a extensão da divisa com a área de pontuação e deve ser facilmente visível.

4.2.4.5 A cobertura intransponível (“hard cover”) não deve obscurecer por completo a zona de pontuação mais alta de um alvo de papel.

### 4.3 Alvos da IPSC Aprovados – Metálicos

4.3.1 Os dois (2) tipos de alvos metálicos aprovados usados em competição IPSC são:

4.3.1.1 *Poppers* de IPSC, ilustrados no Apêndice C, são alvos metálicos aprovados e destinados ao reconhecimento da potência, devendo ser calibrados de acordo com as informações do Apêndice C. Os *Poppers* menores (*Mini-Poppers*) devem ser usados unicamente para simular distâncias maiores e não podem ser usados numa mesma pista de tiro junto com o tipo maior.

4.3.1.2 Há pelo menos duas versões de *Poppers*: o *Pepper Popper* e o *Popper Classic*. Elas podem não ser incluídas juntas numa mesma competição.

4.3.1.3 Pratos de IPSC (ilustrados no Apêndice D) não deverão ser usados de modo exclusivo em nenhuma pista de tiro. Alvos de papel autorizados ou *Pepper Poppers* devem ser incluídos para reconhecimento de potência. Pratos metálicos de pontuação devem sempre cair ou virar quando atingidos e devem ser desenhados e instalados de modo a evitar que fiquem girando sobre as bordas ou em pé ao cair. Não é permitido o uso de alvo metálico que gire em pé ou sobre as bordas ao ser atingido.

4.3.2 Alvos metálicos de penalidade podem ser construídos de modo a permanecer na vertical, cair ou virar quando atingidos.

### 4.4 Arrumação do Equipamento de Pista ou da Superfície da Pista

4.4.1 O competidor não pode arrumar o equipamento de pista nem a superfície da pista antes do início de uma pista de tiro ou estágio. Os auxiliares de pista têm a responsabilidade de zelar para que todo o equipamento de pista e a superfície da pista sejam mantidos de acordo com os princípios de segurança e consistência dentro da pista de tiro.

4.4.2 O competidor pode solicitar aos auxiliares a adoção de medidas que garantam a consistência e podem levar o assunto ao conhecimento do CRO (*Chief Range Officer*) do estágio ou ao *Range Master* ou *Match Director*. O *Range Master* ou *Match Director* deverá ter autoridade final em questões relativas à superfície da pista.

### 4.5 Falha nos Equipamentos de Pista e Outras Questões

Equipamento de pista deve apresentar o desafio de modo justo e equitativo a todos os competidores. As falhas dos equipamentos de pista incluem, embora não exclusivamente, o deslocamento de alvos de papel, a ativação prematura de alvos metálicos, o mau funcionamento de equipamento operado mecânica ou eletricamente e a falha das escoras das aberturas, portas ou barreiras. O competidor que não conseguir completar a pista de tiro devido a defeito nos equipamentos de pista deverá ser solicitado a refazer o estágio (“stage”) depois de efetuados os reparos necessários no equipamento deficiente. Existe a seguinte exceção:

4.5.1.1 Posição do alvo alterada – Caso o *Range Officer* observe que a posição de um alvo de papel ou metal mudou e passou a apresentar um desafio mais difícil do que o que foi apresentado aos competidores anteriores, deverá ser oferecida ao competidor a oportunidade de refazer a pista. O competidor não terá permissão de verificar a pontuação ou o tempo contado a partir da primeira tentativa para se decidir.

4.5.2 Defeito crônico em equipamento na pista de tiro pode fazer com que o estágio (“stage”) seja eliminado dos resultados da prova. O *Match Director* e o *Range Master* são responsáveis por qualquer decisão desse tipo.

## SEÇÃO 5 – Equipamentos do Competidor

## 5.1 Armas e Equipamentos

5.1.1 O equipamento do competidor está sujeito a restrições específicas impostas pelos regulamentos da Divisão declarada por ele antes do início da competição. Os regulamentos específicos de cada Divisão estão contidos no Apêndice E. Os regulamentos gerais dos equipamentos de IPSC são fornecidos nas próximas seções.

## 5.2 Armas

5.2.1 As armas são separadas por Divisão, mas dentro dos regulamentos de cada uma delas as armas de fogo não devem sofrer restrição por ação ou tipo. As mesmas condições relativas a tempo, distância e pontuação devem aplicar-se igualmente a todas.

5.2.2 O calibre mínimo para armas de fogo a ser usado em competições da IPSC é de 9mm (0,354 polegadas).

5.2.3 Não deve haver restrição quanto ao tipo de mira, além do está especificado no Apêndice E .

5.2.4 Não deve haver restrição quanto ao peso do gatilho da arma, além daquilo que está especificado no Apêndice E. Em todos os casos a arma deve funcionar de maneira segura e da forma segundo a qual foi originalmente projetada.

5.2.5 As armas devem apresentar-se sempre em boas condições de segurança e funcionamento. Os *Range Officers* em ofício têm o direito de examinar a arma ou o equipamento do competidor a qualquer momento. Os exames podem incluir a segurança básica que, em todos os casos, deve ser completamente funcional, de acordo com o projeto original do fabricante. O descanso intermediário do cão (meia trava), o desconector e trava do cão podem ser inspecionados para se comprovar que estão funcionando da forma originalmente projetada. Caso seja declarado que uma arma não apresenta condições de uso ou a devida segurança, ela deverá ser retirada da competição. O *Range Master* ou *Match Director* terá autoridade final nas decisões relacionadas a essa questão.

5.2.6 Numa mesma competição, o competidor deve usar a mesma arma em todas as pistas de tiro. No entanto, caso sua arma original apresente problemas de funcionamento ou de segurança durante a competição, o competidor poderá pedir permissão ao *Range Master* ou *Match Director* em ofício para usar uma arma substituta contanto que:

5.2.6.1 A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão declarada e seja do mesmo tipo, ação e calibre da que ele usou para iniciar a competição.

5.2.6.2 Ao usar a arma substituta o competidor não ganhe vantagem competitiva.

5.2.6.3 A munição do competidor, quando testada na arma substituta, atinja o fator de potência mínimo para a Divisão declarada, medido com o cronógrafo oficial da prova.

5.2.7 O competidor não deve nunca usar ou portar consigo mais do que uma (1) arma.

5.2.8 Sapatas de gatilho que ultrapassem a largura guarda-mato são expressamente proibidas. Armas com sapata de gatilho acoplada que violem o que foi dito acima devem ser declaradas inseguras e devem ser imediatamente retiradas da competição.

5.2.9 Coronhas de ombro destacáveis são proibidas em competições da IPSC.

## 5.3 Coldres e outros equipamentos do competidor

5.3.1 Na maior parte das pistas de tiro, até ser dado o sinal de partida, a arma do competidor deverá ficar firmemente coldreada e suas mãos livres, sem tocar em nenhum equipamento. Podem ser estipuladas outras posições iniciais para a arma na descrição escrita da pista (“briefing”).

5.3.2 Quando uma Divisão aprovada da IPSC especificar a distância máxima até a qual a arma do competidor pode ficar projetada para fora do corpo, o *Range Officer* poderá conferir se a arma coldreada e o equipamento do competidor estão de acordo com os requisitos de sua Divisão declarada, medindo:

- 5.3.2.1 A menor distância entre o torso do competidor e o centro da maior dimensão do cabo da arma.
- 5.3.2.2 A distância entre o corpo do competidor e a face interna do ferrolho (“slide”) da arma ou, no caso de um revólver, a distância entre o corpo do competidor e o tambor.
- 5.3.2.3 Tais medidas devem ser tomadas enquanto o competidor está de pé, em posição relaxada, e devem estar de acordo com os regulamentos da Divisão declarada.
- 5.3.2.4 Todo competidor que não passar nesse teste deverá ser solicitado a ajustar imediatamente seu coldre ou equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada.
- 5.3.2.5 O *Range Master* ou *Match Director* deve usar de uma certa tolerância quanto ao cumprimento destes requisitos devido a considerações anatômicas. Alguns competidores podem não conseguir obedecê-las inteiramente.
- 5.3.3 O competidor pode recoldrear a arma durante a pista de tiro, com a condição de que o recoldreamento seja realizado enquanto ele estiver de frente para uma direção segura e em obediência total a todas as outras regras de segurança.
- 5.3.4 O cinto em que o coldre é transportado e todos os equipamentos associados a ele devem estar na altura da cintura. O cinto, o cinto interno ou ambos devem estar permanentemente presos à cintura ou passados por pelo menos três presilhas de cinto.
- 5.3.4.1 Competidoras femininas podem (vide regulamentos da Divisão) usar o cinto que transporta o coldre e seus equipamentos na altura no quadril. É permitido usar um segundo cinto na altura da cintura, mas todo o equipamento deve ser carregado no cinto de baixo.
- 5.3.4.2 Para os propósitos destes regulamentos, o quadril é definido como sendo formado pelos dois ossos laterais mais afastados da cabeça do fêmur. A borda superior do cinto não deve ficar abaixo da parte de cima desse osso.
- 5.3.5 As competições de IPSC não deverão exigir o uso de nenhum tipo específico ou marca de coldre. A menos que seja especificado por escrito na descrição da pista (“briefing”), ou a menos que seja exigido por algum *Range Officer*, a posição dos coldres e equipamentos associados a ele não deve ser alterada pelo competidor durante a competição. Se houver uma tira retentora presa ao coldre, ela deverá ser aplicada ou fechada nas Posições de Pronto (“Ready Positions”) durante toda a prova. Vide 8.2
- 5.3.6 Os competidores não deverão ter permissão para iniciar a pista de tiro usando :
- 5.3.6.1 Coldre amarrado à perna, aparecendo ou não.
- 5.3.6.2 Fardas policiais ou militares de serviço ou coldres de ombro (exceto da forma especificada no item 5.3.7 abaixo)
- 5.3.6.3 Coldre com a extremidade inferior da arma abaixo do topo da extremidade superior do cinto;
- 5.3.6.4 Coldre com o cano da arma apontando para além de 1 metro do pé do competidor enquanto ele está em pé e relaxado.
- 5.3.6.5 Coldre que não cubra completamente o gatilho da arma.
- 5.3.7 “Fardas de Serviço” são consideradas como uniformes a serem usados por policiais e militares no exercício de suas atividades. Só devem ser usadas nestas circunstâncias e apenas se forem cumpridos os requisitos especificados nos itens 5.3.6.4, 5.3.6.5 e 5.3.8.
- 5.3.8 Os coldres devem ser capazes de reter uma arma descarregada durante:
- 5.3.8.1 Salto dado de uma posição inicial estacionária sobre obstáculo de mais de 40 cm de altura.

- 5.3.8.2 Salto dado de um obstáculo de 40 cm de altura com giro simultâneo de 90 graus para a esquerda ou para a direita.
- 5.3.8.3 Reprovação em algum desses testes exigirá que o coldre seja recolhido até conseguir cumprir os requisitos.
- 5.3.8.4 Qualquer atividade praticada dentro de uma pista de tiro.
- 5.3.8.5 Reprovação no item 5.3.8.4. Vide Seção 10.

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

- 5.4.1 Todos os competidores são advertidos para o fato de que o uso correto de proteção para olhos e ouvidos atende aos seus próprios interesses e quanto à importância fundamental da prevenção de acidentes. Sugere-se o uso constante óculos de segurança e de protetores de ouvido durante toda a permanência do competidor na pista de tiro.
- 5.4.2 As organizações anfitriãs podem exigir o uso de proteção em toda a área do estande. Nesse caso, os auxiliares de pista devem empreender todo os esforços possíveis para certificar-se de que todos os auxiliares, espectadores e competidores estejam usando a devida proteção. Caso note que um competidor perdeu ou deslocou seus óculos de segurança ou seus protetores de ouvido durante a pista de tiro, o auxiliar deverá pará-lo imediatamente para que ele repita a pista após corrigir a situação. O mesmo procedimento se aplica caso um competidor inicie a pista de tiro sem os devidos protetores e o auxiliar só notar o fato após o sinal de partida.
- 5.4.3 Quaisquer tentativas de conquistar vantagem competitiva pela retirada dos óculos de segurança ou dos protetores de ouvido após o início da pista de tiro serão consideradas como conduta indicativa de falta de espírito esportivo e deverão ser aplicados os regulamentos da Seção 11.

#### **5.5 Munição e equipamentos afins**

- 5.5.1 Pentes e carregadores rápidos deverão estar em conformidade com as provisões da Divisão declarada. Bolsas usadas para transportá-los no cinto devem prender com firmeza o equipamento durante os testes de retenção do coldre (vide regra 5.3.8). Equipamentos que não passarem no teste deverão ser recolhidos até conseguirem cumprir as exigências.
- 5.5.2 Pentes de reserva ou dispositivos de recarga que caírem ou que forem descartados por descuido pelo competidor após o sinal de partida podem ser recuperados dentro das normas de segurança pertinentes àquela pista de tiro especificamente.
- 5.5.3 São proibidas nas competições de IPSC munições perfurantes de blindagem, incendiárias ou traçantes.
- 5.5.4 Qualquer munição que, na opinião de algum *Range Officer*, não apresente condições de segurança, deverá ser imediatamente retirada da competição. Nesses casos, a decisão final caberá ao *Range Master* ou *Match Director*. A munição de reserva deverá cumprir os requisitos da Divisão declarada ao ser testada pelo cronógrafo da prova. Caso não atenda ao limite do fator de potência declarado, os pontos da prova do competidor serão corrigidos para refletir o novo fator de potência.

#### **5.6 Cronógrafo e Fatores de Potência**

- 5.6.1 As categorias de potência de cada Divisão em competição de IPSC são definidas no Apêndice E. É usado um cronógrafo para determinar o fator de potência de cada arma e munição. Serão tirados de cada competidor, no momento e local determinados pelos auxiliares da prova, cartuchos de amostra para o cronógrafo. A munição usada pelo competidor numa prova deve satisfazer aos requisitos do fator de potência declarado. Os auxiliares da prova podem requerer testes complementares para a munição de um competidor a qualquer momento durante a prova.

- 5.6.2 Categorias de Potência – O fator de potência de cada Divisão consta do Apêndice E. O cronógrafo vai fornecer a velocidade do projétil para a munição e arma de cada competidor. O peso real do projétil é então empregado, junto com a velocidade, na seguinte fórmula:

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

- 5.6.3 Caso a munição de um competidor não esteja de acordo com o fator de potência mínimo para a Divisão declarada quando aplicado o cálculo acima, os pontos do competidor deverão ser eliminados da pontuação da prova. Nesse caso, o competidor poderá continuar na competição, mas não será registrado nenhum ponto ou tempo.
- 5.6.4 Cronógrafo - Os Organizadores da Prova devem assegurar a disponibilidade de um cronógrafo e providenciar sua aferição a cada dia da prova. Na falta de um cronógrafo que funcione, nenhuma munição poderá ser protestada com respeito ao fator de potência declarado. A munição deve ser testada com a arma do competidor.
- 5.6.5 As leituras do cronógrafo da prova devem ser verificadas a cada dia, da seguinte maneira:

5.6.5.1 No início do primeiro dia da prova, o *Range Officer* efetuará três disparos com a arma de calibre *Popper* sobre o cronógrafo. A velocidade média do teste será registrada. Em cada um dos dias subsequentes da prova, o processo será repetido com a mesma arma e munição (do mesmo lote de fábrica). O cronógrafo será considerado como dentro da tolerância se as médias diárias não apresentarem variação maior do que  $\pm 25$  pés por segundo em relação às leituras do primeiro dia.

#### 5.6.6 Procedimento do Cronógrafo

- 5.6.6.1 Serão aleatoriamente selecionados de cada competidor, por um auxiliar da prova, oito cartuchos.
- 5.6.6.2 Um projétil será pesado para determinar seu peso real e três deles serão disparados sobre o cronógrafo. Na falta de um martelo de inércia e de balanças, poderá ser usado o peso de projétil declarado do competidor.
- 5.6.6.3 O fator de potência é calculado utilizando-se o peso real do projétil e a velocidade média dos três disparos feitos.
- 5.6.6.4 Se o fator de potência calculado não coincidir com o piso do fator declarado, serão feitos outros três disparos sobre o cronógrafo e o fator recalculado com o peso real do projétil e a velocidade média dos três disparos mais rápidos dentre os seis feitos.
- 5.6.6.5 Se o fator de potência ainda for insuficiente, o competidor terá as seguintes opções em relação ao oitavo projétil restante:
- Pode pesá-lo e, se seu peso for maior do que o do primeiro a ser pesado, o cálculo do fator de potência do item 5.6.5.4 será feito com o novo peso.
  - Pode dispará-lo sobre o cronógrafo e refazer o cálculo usando o peso obtido e a média das três velocidades mais altas dentre os sete cartuchos utilizados.
- 5.6.6.6 Se nada disso resolver, os pontos do competidor serão recalculados como menor, ou ele ficará sem pontuação se o fator mínimo menor não tiver sido obtido.

### 5.7 Defeitos – Equipamentos do Competidor

- 5.7.1 Caso a arma de um competidor apresente defeito de funcionamento, o competidor poderá tentar corrigir o problema dentro das normas de segurança e continuar a pista de tiro. Enquanto pratica a correção, o competidor deverá manter o cano da arma apontado o tempo todo para a direção geral dos alvos ("downrange").

- 5.7.2 Ao retificar um problema de funcionamento que requeira que a arma aponte para baixo em relação à linha de visada dos alvos, os dedos do competidor deverão ficar claramente fora do guarda-mato.
- 5.7.3 Caso o defeito da arma não possa ser corrigido pelo competidor, este deverá apontar a arma para a direção geral dos alvos (“downrange”) e avisar ao *Range Officer*, que deverá encerrar a pista de tiro da maneira normal. A pista deverá ser pontuada normalmente, incluindo todas as devidas penalidades por erro de tiro e por falha de utilização de alvos.
- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista portando uma arma carregada.
- 5.7.5 Quando a arma tiver falhado, como foi explicado acima, o competidor não deverá ser autorizado a refazer a pista de tiro. Aí inclui-se o caso em que a arma é declarada sem condições de uso ou de segurança durante a pista de tiro.
- 5.7.6 Caso encerre a pista de tiro devido a suspeita de arma ou munição sem condições de segurança por parte de algum competidor (p.ex., carga sem pólvora “squib” ), o *Range Officer* deverá tomar todas as medidas necessárias para restabelecer a segurança tanto do competidor quanto do estande. O *Range Officer* deverá então inspecionar a arma ou a munição e proceder da seguinte forma:
- 5.7.6.1 Caso o *Range Officer* encontre provas que confirmem suas suspeitas, o tempo e a pontuação, com todas as faltas e penalidades pertinentes, obtidos até o momento em que o competidor foi parado, deverão ser registrados na sua ficha de pontuação. Sob tais circunstâncias, o competidor não terá direito a refazer a pista (“re-shoot”) e receberá ordem de corrigir o problema.
- 5.7.6.2 Caso o *Range Officer* descubra que sua suspeita era infundada, o competidor deverá ser solicitado a refazer o estágio (“stage”).

## SEÇÃO 6 : Estrutura da Competição

- 6.1 Princípios Gerais** - As competições podem envolver uma variedade de desafios de tiro e de tipos de arma, usados em diversas combinações (provas de duas armas, de três armas ou de combinações delas). Para fins de clareza, são usadas as seguintes definições:
- 6.1.1 Estágio (“Stage”) - Desafio de tiro individual. Cada estágio deve ser cronometrado e pontuado separadamente para depois serem determinados seus resultados finais (“final stage results”). Um estágio de exercício padrão pode consistir de mais de uma série (“string”).
- 6.1.2 Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) - Pista de tiro que consiste de séries (“strings”) componentes individuais cronometradas separadamente. As pontuações e penalidades são acumuladas ao final da pista de tiro para produzir os resultados finais do estágio (“final stage results”). Os exercícios padrão serão pontuados apenas com o *Virginia Count*. Podem ser especificados procedimentos para cada série (“string”) componente. Esta pista não deverá ser incluída em competições homologadas da IPSC de Nível III ou acima.
- 6.1.2.1 Série (“String”) - Desafio de tiro individual usado como parte de um exercício padrão. Os resultados devem ser acumulados para fornecer os pontos do estágio (“stage points”).
- 6.1.3 Prova (“Match”) - Competição da modalidade de tiro IPSC que consiste de pelo menos um estágio. A soma total dos resultados individuais dos estágios deverá ser acumulada para declarar o vencedor da prova. A prova deve incluir apenas um tipo de arma de fogo (p.ex., arma curta ou espingarda, etc.)
- 6.1.4 Torneio - Competição da modalidade de tiro IPSC que consiste de duas ou mais provas de armas específicas (ou seja, prova de arma de mão + espingarda, ou prova de arma de mão + prova de rifle + prova de espingarda etc.). A soma total dos resultados individuais de cada prova componente será acumulada para declarar o vencedor geral do torneio (“overall”).
- 6.1.5 Prova Paralela (“Shoot-Off”) - Evento conduzido separadamente de uma prova ou competição. Os competidores qualificados competem diretamente uns contra os outros, utilizando simultaneamente alvos metálicos separados

mas iguais, dispostos de acordo com uma determinada configuração, dentro de um processo de eliminação (Escada "J", representada no Apêndice F).

- 6.1.6 Liga – Competição da modalidade de tiro IPSC que consiste de duas ou mais provas mantidas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados (“match results”) obtidos por cada competidor em cada prova componente será acumulada para determinar o vencedor da liga.

## 6.2 Divisões das Competições

- 6.2.1 As Divisões das Competições reconhecem diferentes armas e equipamentos. Os requisitos de cada Divisão são enumerados no Apêndice E. A competição deverá reconhecer pelo menos uma Divisão.
- 6.2.2 Quando numa competição estiverem presentes várias Divisões, cada uma delas deverá ser pontuada separada e independentemente. Os resultados da competição deverão reconhecer um vencedor em cada Divisão.
- 6.2.3 Submetendo-se à aprovação prévia do *Match Director*, o competidor pode participar de uma competição em mais de uma Divisão. Contudo, ele só pode competir pelos pontos da prova em uma Divisão e essa deverá ser sua primeira tentativa em todos os casos. Só deverão ser aceitos para reconhecimento os pontos da prova relativos à Divisão terminada em primeiro lugar. Nenhuma tentativa posterior em outra Divisão deverá contar para o reconhecimento da prova.
- 6.2.4 Qualquer desqualificação de prova incorrida por um competidor a qualquer momento durante a competição deverá impedi-lo participar da competição e de todas as tentativas posteriores que ele fizer em outra Divisão. Essa norma, porém, não é retroativa. Todos os pontos anteriores e todos os pontos de provas completadas em outra Divisão deverão ser incluídos para reconhecimento e premiação naquela Divisão.
- 6.2.5 Antes do início da competição, cada competidor deverá declarar uma Divisão específica para pontuação.
- 6.2.6 Quando deixar de declarar uma Divisão específica antes do início da competição ou deixar de cumprir exigências de equipamento ou outros requisitos de uma Divisão declarada durante a competição, o competidor deverá ser classificado ou reclassificado para a Divisão *Open*. Numa prova em que a divisão *Open* não seja reconhecida, o competidor reclassificado em decorrência de desacordo de equipamento deverá fazer a prova sem concorrer a pontos. A falha em deixar de declarar uma Divisão pode ser corrigida pelo *Range Master* ou *Match Director* mediante a condição de que todos os requisitos da Divisão sejam satisfeitos.
- 6.2.7 O competidor classificado ou reclassificado da forma descrita acima deverá ser notificado assim que possível e antes da afixação dos resultados do estágio.
- 6.2.8 Para que uma Divisão específica seja reconhecida numa competição da IPSC homologada, deverá competir com o número mínimo de competidores exigido pela Assembléia Geral da IPSC (especificada no Apêndice G).
- 6.2.9 Caso o número de competidores de uma Divisão seja insuficiente, ela deverá ser eliminada da competição. Todos os competidores afetados por essa determinação deverão ser reclassificados para outra Divisão disponível. Tal reclassificação será determinada pela arma e equipamento do competidor e pelos regulamentos das Divisões disponíveis.
- 6.2.10 Os detalhes das Divisões aprovadas atualmente pela Assembléia Geral da IPSC estão enumerados no Apêndice E.
- 6.2.11 O reconhecimento de um competidor numa Divisão específica não deverá impedir seu reconhecimento posterior em alguma categoria nem impedir sua inclusão como membro de uma equipe regional ou de alguma outra equipe.

## 6.3 Categorias da Competição

- 6.3.1 As competições da modalidade de tiro IPSC podem envolver diferentes "Categorias" dentro das Divisões mencionadas acima. Essas Categorias reconhecem diferentes níveis de competição. O reconhecimento em uma Divisão não deverá impedir o reconhecimento em uma Categoria, embora o competidor possa declarar apenas

uma Categoria para uma prova ou torneio. Deixar de cumprir os requisitos da Categoria declarada ou deixar de fazer a declaração antes do início da prova resultará em exclusão da Categoria. Os detalhes das Categorias atualmente aprovadas estão enumerados no Apêndice G.

- 6.3.2 Nas competições da IPSC, o reconhecimento de qualquer Categoria requer um número mínimo de competidores. Vide Apêndice G.

#### **6.4 Equipes Regionais**

- 6.4.1 Para cada Região pode ser selecionada, por mérito, uma equipe de uma Divisão para competições da IPSC de Nível III ou acima. A critério dos Organizadores da Prova, podem ser escaladas outras equipes, mas elas não serão elegíveis para fins de reconhecimento de equipe ou premiação. As equipes das categorias são especificadas por voto na Assembléia Geral.

- 6.4.2 Os pontos de um competidor individual devem ser usados exclusivamente para uma única equipe.

- 6.4.3 As equipes deverão consistir de no máximo quatro (4) membros; no entanto, só deverão ser usados para computar os resultados da equipe os pontos dos três (3) membros mais bem pontuados.

- 6.4.4 Caso algum membro da equipe se torne se machuque ou se retire da competição durante seu andamento, os pontos por ele obtidos deverão continuar a valer para a pontuação da equipe. A equipe afetada não terá direito de substituir o membro que saiu.

- 6.4.5 O membro de equipe que não tenha condições de iniciar a competição pode ser substituído antes da partida por outro competidor, mediante a aprovação do *Match Director*.

- 6.4.6 Se algum membro da equipe for desqualificado da competição, seus pontos deverão reverter a zero para 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 têm que ser membros individuais da Região da IPSC em que normalmente residem. 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 ordinariamente domiciliado é um teste de presença física e não tem relação com a cidadania ou com nenhum endereço de conveniência. Os 183 dias não precisam ser consecutivos nem precisam ser os 183 dias mais recentes do período de doze meses.

- 6.5.2 O residente de uma Região não deverá perder seu status por estar domiciliado fora daquela Região em virtude de prestação de serviço às forças armadas ou ao governo.

- 6.5.3 Um membro de equipe só pode representar a Região da IPSC em que reside. Caberá exceção ao competidor que representar a Região da qual é cidadão, estando ele sujeito à aprovação por escrito dos Diretores Regionais da Região de residência ou cidadania.

#### **6.6 Descumprimento de Datas e Horários pelo Competidor**

- 6.6.1 Nenhum competidor competirá por pontos em data diferente daquela(s) que foi (foram) programada(s). O competidor ou equipe que não estiver presente no horário estipulado para algum estágio não poderá completá-lo sem autorização expressa do *Match Director* ou *Range Master*.

### **SEÇÃO 7 : Administração do Estande**

#### **7.1 Auxiliares de Prova**

- Dependendo das proporções da competição, os deveres e responsabilidades deverão ser definidos da seguinte maneira:

- 7.1.1 *Range Officer* – Auxiliar de prova encarregado pelas ações do competidor na pista. Cuida para que os competidores obedçam às instruções do estágio. Posiciona-se bem próximo ao competidor para observar seu correto procedimento e emite comandos de pista, além de supervisionar a segurança do comportamento do competidor. (Fica sob a autoridade de um *Chief Range Officer* e do *Range Master*).
- 7.1.2 *Chief Range Officer* – Auxiliar de prova com responsabilidade geral por uma ou mais pistas de tiro. Possui autoridade absoluta sobre todos os assuntos de segurança e sua autoridade se estende a todos os competidores, espectadores e outras pessoas localizadas nas vizinhanças do estande. É responsável pela aplicação justa e equitativa de todas as regras de procedimento e pontuação. (Fica subordinado ao *Range Master*).
- 7.1.3 *Stats Officer* – Auxiliar de prova com responsabilidade geral pela coleta, classificação, tabulação e retenção de todas as fichas de pontuação, bem como pelo cálculo, verificação e divulgação de estatísticas e de todos os resultados provisórios e finais. Remete as fichas incompletas ou imprecisas imediatamente ao *Range Master* ou *Match Director* (Fica sob autoridade direta do *Range Master*).
- 7.1.4 *Range Master* – Auxiliar de prova encarregado de supervisionar todos os auxiliares de pista. É responsável pela segurança das pistas e de seu desenho. Responsabiliza-se pelo cumprimento de todas as diretrizes e normas da IPSC e pelo treinamento, instrução e conduta do pessoal do estande. Todas as questões que exijam arbitragem e todas as desqualificações de segurança serão levadas ao seu conhecimento (fica sob a autoridade direta do *Match Director*).
- 7.1.5 *Match Director* – Auxiliar de prova encarregado pela competição como um todo, incluindo-se aí a administração, distribuição de pelotões (“squads”), construção da pista, coordenação de todo o pessoal e divisão de serviços. É nomeado pela organização anfitriã. Sua autoridade e suas decisões devem prevalecer em todas as questões, exceto as de arbitragem de regras.

## 7.2 **Disciplina dos Auxiliares de Prova**

- 7.2.1 O *Range Master* ou *Match Director* em ofício possui autoridade sobre todos os auxiliares de prova e é responsável pelas decisões de questões que envolvam conduta e disciplina.
- 7.2.2 Caso algum auxiliar de prova seja punido, o *Range Master* ou *Match Director* em ofício deverá enviar um relatório do incidente e pormenores da ação disciplinar adotada ao Diretor Regional do auxiliar de prova, ao Diretor Regional da Região que está hospedando a competição e ao Presidente da Associação Internacional de Dirigentes de Pista (*International Range Officers Association - IROA*).
- 7.2.3 Note que o auxiliar de prova desqualificado de uma competição por infração de segurança enquanto estava competindo não deverá tornar-se impossibilitado de servir como auxiliar de prova da competição. Caberá ao *Range Master* ou *Match Director* qualquer decisão relacionada à participação do auxiliar.

## **SEÇÃO 8 : A Pista de Tiro**

### 8.1 **Condições de Pronto da Arma**

– A condição de pronto das armas usadas numa competição deverão ser as seguintes:

- 8.1.1 Revólveres: Ação Simples: cão totalmente batido sobre a câmara vazia ou, se a trava de segurança estiver acionada, cão batido sobre câmara carregada (excetuados desenhos de barras de transferência);
- 8.1.1.2 Ação Dupla: cão completamente batido e todas as câmaras podem ser carregadas.
- 8.1.2 Pistolas de alimentação semi-automática: “Ação simples” - câmara carregada, cão armado e trava de segurança acionada.

8.1.2.2 “Ação dupla” e “Ação segura” - câmaras carregadas, cão completamente batido ou desarmado.

8.1.2.3 “Ação seletiva” - câmara carregada com cão completamente batido.  
- câmara carregada, cão armado com a trava de segurança externa acionada. Vide Divisões no Apêndice E.

8.1.3 As pistas de tiro podem exigir condições de pronto alternadas. Tais requisitos devem constar claramente da descrição escrita da pista (“briefing”).

8.1.4 A pista de tiro não deve estipular o número de cartuchos carregados numa arma. As descrições de pista (“briefings”) podem estipular apenas “quando” a arma deve ser carregada.

## 8.2 Posição de Pronto (“Ready”)

– A posição de pronto indica uma condição em que, sob o comando direto do *Range Officer*:

8.2.1 A arma é carregada, colocada em condição de segurança e coldreada ou designada a seguir as especificações das descrições da pista (“briefing”).

8.2.2 O competidor assume a posição inicial exigida.

8.2.3 O competidor não deverá ser autorizado a iniciar uma pista de tiro enquanto estiver tocando ou segurando alguma arma, dispositivo de municionamento ou munição.

8.2.4 As competições da IPSC não deverão exigir que o competidor tente sacar do coldre com a mão fraca.

## 8.3 Comunicação de Pista - Eis os comandos aprovados e sua seqüência:

8.3.1 “Pista Quente” (“Range Is Hot”) - Trata-se de uma advertência de segurança a todas as pessoas localizadas nas cercanias da pista.

8.3.2 “Carregar e Preparar” (“Load and Make Ready”) - Este comando indica o início da "pista de tiro".

O competidor, de frente para os alvos, colocará seus protetores de olhos e ouvidos e preparará a arma de acordo com a descrição da pista (“briefing”). Deverá então entrar na posição de pronto exigida. Nesse ponto, o *Range Officer* deverá prosseguir. Note que o *Range Officer* ou seu representante pode pedir que, para o procedimento, o competidor se volte para outra direção, diferente da dos alvos (“downrange”). Numa pista movimentada, em que um segundo *Range Officer* esteja preparando o competidor seguinte, o competidor pode ser solicitado, para o procedimento, a voltar-se para pára-balas lateral.

8.3.3 "Você Está Pronto?" (“Are You Ready?”) – A ausência de uma resposta negativa por parte do competidor indica que ele compreendeu inteiramente os requisitos da pista e que está pronto para prosseguir. Caso não esteja pronto no momento em que for dado o comando, o competidor deverá dizer em voz alta "Não Pronto" (“Not Ready”). Fica implícito que o ato de colocar-se na posição de pronto, com as mãos na posição exigida, é um sinal para o *Range Officer* de que o competidor está pronto.

8.3.4 "Espera" (“Standby”) – Este comando será seguido pelo sinal de início dentro de um (1) a quatro (4) segundos.

8.3.5 “Sinal de Início” (“Start Signal”) - Sinal audível ou visual para iniciar a pista de tiro.

8.3.6 "Parar" (“Stop”) - Este comando pode ser emitido pelo *Range Officer* em ofício a qualquer momento durante a pista de tiro. O competidor deverá cessar os disparos imediatamente, ficar imóvel e esperar pelas próximas instruções a serem dadas pelo *Range Officer*.

8.3.7 "Se Terminou, Descarregar e Mostrar Arma Vazia" (“If You Are Finished, Unload And Show Clear”) - Quando o *Range Officer* dá este comando, o competidor que terminou a pista de tiro deve baixar a arma, descarregá-la e apresentá-la ao *Range Officer* para inspeção. O procedimento de descarga tem que ser realizado e a arma tem que ser apresentada ao *Range Officer* com o cano voltado para a direção geral dos alvos (“downrange”) o tempo todo. Os revólveres deverão ser apresentados com o tambor aberto e vazio. As pistolas de alimentação semi-

automática deverão ser apresentadas sem o pente, com a câmara vazia e o ferrolho (“slide”) preso ou travado para trás.

8.3.8 "Arma Vazia, Bater o Cão e Coldre” (“Gun Clear, Hammer Down, Holster”) – Este comando é dado quando o *Range Officer* considera que a arma está descarregada e segura para a próxima ação. O competidor deverá coldrear a arma de acordo com as condições de segurança abaixo. A conclusão da etapa do coldre do comando significa o fim da pista de tiro.

8.3.8.1 Revólveres - tambor fechado e vazio, cão batido com puxada de gatilho.

8.3.8.2 Pistolas Semi-automáticas - pente, ferrolho (“slide”) à frente, cão batido com puxada de gatilho.

8.3.9 "Pista Limpa” (“Range Is Clear”) - Competidor e auxiliares não poderão ultrapassar nem afastar-se da linha de tiro até essa declaração ser feita pelo *Range Officer*. Dado o comando, auxiliares e competidores poderão movimentar-se para pontuar, consertar, rearrumar os alvos, etc.

## 8.4 Recarga

8.4.1 A recarga (“reloading”) é definida como a substituição de uma fonte de munição por outra. Durante a recarga, a arma deve permanecer apontada para a frente (“downrange”). Essa providência é especialmente importante durante a recarga de pistolas semi-automáticas, que normalmente possuem uma bala viva na câmara e estão destravadas. O dedo do competidor deverá estar fora do guarda-mato durante a recarga.

## 8.5 Movimentos

8.5.1 Todos os movimentos têm que ser realizados com o dedo fora do guarda-mato, exceto se os alvos estiverem visíveis para o competidor e este estiver mirando os alvos com a intenção de utilizá-los. A arma tem que estar apontada numa direção segura e a trava de segurança tem que estar acionada. "Movimento" é definido como qualquer destas ações:

8.5.1.1 Dar mais de um passo numa direção.

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

8.5.2 Recoldrear a arma durante a pista de tiro não é recomendado . Se o competidor o fizer, terá que observar que:

8.5.2.1 No caso de pistola semi-automática de ação simples, a trava de segurança tem que estar acionada

8.5.2.2 No caso de pistola semi-automática de ação dupla e revólveres, o cão tem que estar batido.

## 8.6 Ajuda ou Interferência

8.6.1 Nenhuma ajuda ou interferência física, verbal, visual ou de qualquer outro tipo deverá ser prestada ao competidor durante a pista de tiro. O *Range Officer* pode, por razões de segurança, dar avisos de segurança ao competidor a qualquer momento. Esses avisos, porém, não deverão contribuir para que o competidor acabe tendo direito a refazer a pista (“re-shoot”).

8.6.2 Toda pessoa que fornecer ajuda ou interferência a um competidor durante a pista de tiro pode, a critério do *Range Officer* em ofício, incorrer numa penalidade de procedimento para o estágio (“stage”). O competidor que receber a ajuda também pode, a critério do *Range Officer*, incorrer em erro de procedimento.

8.6.3 Caso ocorra contato físico acidental entre o *Range Officer* e o competidor, o *Range Officer* poderá oferecer ao competidor a opção de refazer a pista de tiro (“re-shoot”). O competidor terá que tomar a decisão sem ver a contagem de tempo e pontos da tentativa inicial.

## SEÇÃO 9 : Pontuação

## 9.1 Regulamentos Gerais

- 9.1.1 Aproximação dos Alvos – Os competidores não deverão aproximar-se a menos de um (1) metro dos alvos de pontuação ou de penalidade sem autorização do *Range Officer*. Violações podem resultar em advertência ou erro de procedimento.
- 9.1.2 Toques nos Alvos – Os competidores não deverão tocar, medir seus tiros nem interferir de forma alguma nos alvos de pontuação ou penalidade sem autorização do *Range Officer*. Caso este julgue que o competidor ou algum representante dele tenha influenciado ou afetado processo de marcação dos pontos devido a tal interferência, poderá:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo em branco, aplicando as penalidades relativas à falta de impacto, se for o caso.
- 9.1.2.2 Impor penalidades a todos os alvos de penalidade tocados.
- 9.1.3 Alvos Obreados Prematuramente – Se um alvo for prematuramente obreado, impedindo a determinação da verdadeira pontuação, o *Range Officer* deverá ordenar ao competidor que refaça 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 ou preparado para o competidor seguinte, aplicar-se-á o seguinte:
- 9.1.4.1 Em se tratando de alvo metálico ou móvel, o *Range Officer* deverá ordenar que o competidor refaça a pista de tiro.
- 9.1.4.2 Em se tratando de alvo de papel de pontuação ou de penalidade, se houver pontuação extra ou acertos de penalidade questionáveis em um ou mais deles, e não ficando totalmente claro para o *Range Officer* quais os acertos feitos pelo segundo competidor, ele deverá ordenar que o competidor refaça a pista de tiro.
- 9.1.5 Impenetrável – Todos os alvos de papel da IPSC são considerados impenetráveis. Disparo cujo diâmetro integral da bala atinja um alvo de papel de pontuação ou de penalidade e que depois atinja outro alvo de papel de pontuação ou penalidade não deve contar como pontuação ou penalidade extra. Caso o diâmetro integral de um projétil atinja um alvo de papel de pontuação ou de penalidade e depois acerte um alvo metálico, será cometida uma falta de equipamento de pista e o competidor deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro após o conserto do alvo. Tiro que atinja um alvo de papel de pontuação ou de penalidade com diâmetro menor que o integral da bala, e depois atinja outro alvo igual ou metálico, deverá receber o ponto ou sofrer a penalidade, dependendo do caso.

## 9.2 Métodos de Pontuação

- 9.2.1 A descrição escrita (“briefing”) de cada pista de tiro deverá especificar pormenorizadamente o método de pontuação empregado.
- 9.2.2 As pistas de tiro deverão ser pontuadas de acordo com um (1) dos seguintes métodos:
- 9.2.2.1 *Virginia Count* – É a pontuação total dividida pelo tempo. O número de cartuchos é fixado e o tempo é encerrado no último disparo. A contagem *Virginia Count* é usada apenas para exercícios padrão. Só podem ser usados alvos de papel.
- 9.2.2.2 *Comstock* – Não deverão ser impostos limites sobre o tempo medido ou sobre o número de cartuchos disparados pelo competidor durante a pista de tiro. Os pontos do competidor deverão ser calculados pela soma do valor total de pontos de todos os disparos pontuados, da qual se deduz o valor dos erros de procedimento ou de outras penalidades aplicáveis. O resultado é então dividido pelo tempo real que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um fator de tiro (“hit factor”) para cada competidor. O competidor que tiver o fator de tiro mais alto deverá ser premiado com o número máximo de pontos de estágio (“stage points”) previstos para aquela pista de tiro, e todos os outros competidores serão classificados em relação a essa pontuação.

9.2.2.3 As competições com pistas de tiro pontuadas de acordo com um ou com os dois métodos de pontuação precedentes deverão classificar os competidores dentro de sua Divisão, na ordem decrescente dos pontos de estágio (“stage points”) gerais alcançados em todas as pistas de tiro, calculados com pelo menos quatro (4) casas decimais.

### 9.3 Empates

9.3.1 Todos os empates devem ser desfeitos pela comparação do número de "A's" que cada competidor marcou. Caso o empate persista, o *Stats Officer* comparará os “B's” marcados, e assim por diante, até chegar ao desempate. Se ao final do processo ainda houver empate, o *Match Director* designará uma pista de tiro na qual os competidores deverão atirar para desempatar seus pontos. Os desempates não podem jamais ser feitos por sorteio.

### 9.4 Valor das Pontuações e das Penalidades

9.4.1 Os disparos de pontuação e de penalidade em alvos da IPSC deverão ser pontuados de acordo com os valores aprovados pela Assembléia Geral da IPSC. (Vide Apêndice C, D e H).

9.4.2 Todos os acertos visíveis na superfície de pontuação de um alvo de penalidade deverão ser punidos com o equivalente ao dobro do valor de pontos do acerto de pontuação máxima do alvo.

9.4.3 Todos os erros de tiro serão punidos com o dobro do valor da pontuação máxima daquele alvo.

9.4.4 Numa pista de tiro de Exercícios Padrão (“Standard Exercises”) *Virginia Count*:

9.4.4.1 Cada tiro extra (que exceda o número especificado) deverá constituir um erro de procedimento e apenas a pontuação mais alta e o número correto de acertos serão pontuados.

9.4.4.2 Alvos que não possuam o número exigido de acertos deverão sempre incorrer em penalidade por erro de tiro.

### 9.5 Regras de Pontuação

9.5.1 A menos que haja alguma especificação em contrário na descrição escrita da pista (“briefing”), todos os alvos de papel de pontuação deverão exigir no máximo dois acertos para marcar ponto e os alvos metálicos de pontuação têm que cair para marcar ponto.

9.5.2 Na pontuação *Comstock*, apenas o número especificado de acertos e os acertos de valor de pontuação mais alto deverão ser contados para marcar pontos, independentemente do número real de acertos que o competidor possa ter feito num alvo de pontuação.

9.5.3 Caso o diâmetro da bala de um acerto em alvo de pontuação toque a linha de pontuação que divide as áreas de pontuação, deverão ser marcados os pontos do valor mais alto.

9.5.4 Caso o diâmetro da bala de um acerto em borda não-pontuada substituta (cobertura intransponível ou “hard cover”) toque a área de pontuação do alvo, deverão ser marcados os pontos do valor da área.

9.5.5 Caso uma parte do diâmetro da bala de um acerto em alvo de pontuação também toque a superfície de pontuação de um alvo de penalidade, deverão ser marcados os pontos do alvo e os da penalidade.

9.5.6 Caso uma parte do diâmetro da bala de um acerto em alvo de penalidade toque a área de pontuação de um alvo de pontuação, deverão ser marcados os pontos da penalidade e do alvo.

9.5.7 Rasgos no alvo (“radial tears”) que ultrapassem o diâmetro da bala não deverão contar pontos nem incorrer em penalidades.

9.5.8 A pontuação mínima de uma pista de tiro deverá ser zero.

9.5.9 Caso não consiga utilizar (atirar em) cada alvo da pista de tiro com pelo menos um cartucho, o competidor deverá incorrer em um erro de procedimento para cada alvo não utilizado, bem como nas devidas penalidades por erro de tiro.

## 9.6 Contagem dos Pontos e Contestação

9.6.1 Depois de o *Range Officer* declarar “Pista Limpa” (“Range Clear”), o competidor deve ser autorizado a acompanhar o auxiliar responsável pela marcação do pontos para fazer a contagem.

9.6.2 O auxiliar de pista responsável pela pista de tiro pode estipular que o processo de marcação de pontos comece 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”).

9.6.3 O competidor ou representante dele que não conseguir fiscalizar todos os alvos durante o processo de apuração de pontos não deverá posteriormente contestar ou protestar os pontos.

9.6.4 Toda objeção a pontuação ou penalidade deverá ser imediatamente contestada pelo competidor ou seu representante perante o *Range Officer* em ofício.

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

9.6.6 Esta decisão deles deverá ser 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 até que a contenda seja decidida. O *Range Officer* pode retirar o 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* em ofício deverão assinar o alvo e indicar com clareza que acerto(s) está(estão) sendo contestado(s).

## 9.7 Fichas de Pontuação

9.7.1 O *Range Officer* deverá conferir se todas as informações estão lançadas na ficha de pontuação de cada competidor antes de assiná-la. Depois de o *Range Officer* assinar a ficha, o competidor aporá sua própria assinatura no local apropriado. Devem ser usados números inteiros para registrar os pontos e as penalidades. O tempo que o competidor levou para completar a pista de tiro deverá ser registrado com pelo menos duas (2) casas decimais no local apropriado.

9.7.2 Caso seja preciso fazer correções na ficha de pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza na ficha original e em suas outras vias. O competidor e o *Range Officer* devem 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* ou *Match Director*.

9.7.4 A ficha de pontuação assinada pelo competidor e pelo *Range Officer* deverá consistir em prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades obtidos pelo competidor são exatos e incontestáveis. A ficha de pontuação assinada deverá ser considerada como documento definitivo e, à exceção de uma decisão de arbitragem, só deverá ser alterada para corrigir erros de aritmética ou para nela serem acrescentados os erros de procedimento previstos na Seção 8.6.

9.7.5 Caso seja considerado que numa ficha de pontuação existem lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registrado, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro.

9.7.6 Caso o 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 deverá receber pontuação zero para a 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 pontuados ou penalidades por erro de tiro, deverão ser usados os acertos pontuados de valor mais alto.
- 9.7.6.4 Caso o total geral de acertos pontuados e erros de tiro registrados para um alvo individual seja excessivo, a dúvida deverá beneficiar o competidor.

## 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 concluírem a prova, os resultados provisórios do estágio devem ser divulgados e afixados em local visível pelo *Stats Officer* para serem conferidos pelos competidores.
- 9.8.3 Caso detecte erro nos resultados provisórios ao final da prova, o competidor terá que apresentar um protesto ao *Stats Officer* em ofício até uma (1) hora após a afixação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecerão os pontos divulgados e o protesto será desconsiderado.

## 9.9 Pontuação de Alvos Móveis – Alvos móveis podem ser alvos de pontuação e/ou de penalidade e deverão ser pontuados de acordo com o seguinte:

- 9.9.1 Todos os alvos móveis, depois de completarem os movimentos designados, deverão apresentar pelo menos uma parte da área de pontuação mais alta (zona “A”) quando em descanso.
- 9.9.2 Alvos móveis deverão sempre incorrer em penalidade por falta de utilização e em penalidades por erro de tiro caso o competidor não consiga 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. Caso fique comprovado o mau funcionamento do cronômetro, os competidores cujas tentativas não puderem ser corretamente creditadas serão obrigados a repetir o estágio.

# SEÇÃO 10 : Penalidades

## 10.1 Erros de Procedimento

- 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 determinar o número de penalidades e a razão pela qual as impôs. Esta informação deve ser registrada de forma clara na ficha de pontuação do competidor.
- 10.1.2 Os erros de procedimento deverão ser pontuados com o dobro do valor máximo previsto para um acerto pontuado individual num alvo de papel da IPSC, segundo o Apêndice H. Se o acerto pontuado máximo do alvo valer cinco (5) pontos, cada erro de procedimento deverá valer menos (-10) pontos.
- 10.1.3 O competidor que contesta a aplicação do erro ou o número de erros de procedimento pode apelar da decisão para o *Chief Range Officer* e depois para o *Range Master* ou *Match Director*. Se a contenda não for solucionada, o competidor poderá apelar para o Comitê de Arbitragem.
- 10.1.4 Eis alguns exemplos de circunstâncias que podem suscitar dúvidas quanto aos erros de procedimento:

10.1.4.1 Caso alguma parte do corpo do competidor toque o chão ultrapassando a linha de penalidade (“fault line”) ou de carga (“charge line”) e ele faça um disparo enquanto estiver em situação de falta, o competidor deverá receber um (1) erro de procedimento. No entanto, se o *Range Officer* determinar que o competidor obteve vantagem significativa ao ultrapassar a linha, ele receberá um erro de procedimento por cada disparo feito dentro da situação de falta, e não um erro único. Ao utilizar alvos de uma posição de bruços (“prone”), só a parte do braço situada abaixo do cotovelo pode passar da linha. Será aplicada uma penalidade para cada disparo feito quando o competidor infringir a linha nessa posição. Não deverá haver penalidade quando o competidor infringir a linha mas não disparar nenhum tiro.

10.1.4.2 Quando forem aplicadas penalidades múltiplas nos casos acima, elas não deverão exceder o número máximo de acertos pontuados previstos para o competidor. O competidor que ultrapassar linha de penalidade (“fault line”) ou linha de carga (“charge line”) que tenha quatro (4) alvos metálicos visíveis deverá incorrer em no máximo quatro (4) erros de procedimento, independentemente do número de tiros efetivamente dados durante a situação de falta.

10.1.4.3 Se não conseguir cumprir algum procedimento especificado na descrição da pista (“briefing”), o competidor deverá incorrer em um erro de procedimento para cada ocorrência desse tipo. No caso, por exemplo, de usar a mão fraca para abrir uma porta quando a descrição da pista exigia mão forte, o competidor deverá receber um erro de procedimento.

10.1.4.4 Nos Exercícios Padrão (Standard Exercises”), o competidor que deixar de cumprir uma recarga obrigatória deverá incorrer em um (1) erro de procedimento para cada tiro disparado após o ponto em que a recarga devia ser feita. Neste caso, os erros de procedimento deverão ser limitados aos disparos feitos após o momento em que a recarga era obrigatória, e apenas para o restante da série (“string”) componente.

10.1.4.5 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 solicitar que a exigência declarada para a pista seja substituída por uma penalidade. É lícito neste caso aplicar uma penalidade e deduzir 20% dos pontos de alvo que o competidor tenha marcado. Tal penalidade deve ser especificada antes do início do estágio e sua aplicação deve ficar a critério do *Match Director*.

10.1.4.6 Em Túnel de Cooper, caso desloque um (1) ou mais componentes do material de cobertura e ele(s) cair(caírem), o competidor deverá receber um erro de procedimento. Deverá ser aplicado um procedimento para cada componente da cobertura que cair. Caso a queda da cobertura ocorra em virtude de 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.

10.1.4.7 Caso insinue o movimento de sacar a arma com a mão ou se mova fisicamente para uma posição mais vantajosa após a emissão do comando de “Espera” (“Standby”) e antes do sinal de partida, o competidor deverá incorrer em um erro de procedimento.

10.1.4.8 Caso não utilize algum alvo com pelo menos um cartucho, o competidor deverá incorrer em um erro de procedimento para cada alvo não utilizado, além do número cabível de erros de tiro.

10.1.4.9 Caso a pista de tiro estipule apenas mão forte ou fraca, o competidor não será punido por usar as duas mãos para corrigir algum defeito dentro das normas de segurança, mas sofrerá erro um procedimento sempre que:

- Cometer faltas por tocar a arma com a outra mão.
- Cometer faltas por usar o outro braço ou mão para recarregar ou para liberar a trava de segurança da arma.
- Efetuar disparos com as duas mãos ou usar a “outra” mão para sustentar o braço ou pulso que está atirando; neste caso, será aplicado um procedimento para cada tiro dado.

10.1.4.10 Caso a arma do Competidor caia, durante a fase de teste do coldre da pista de tiro, dentro da área designada, o competidor deverá ser desqualificado para o estágio sem marcar pontos. O *Range Officer* irá recuperar a arma e colocá-la no coldre do competidor. O competidor deverá ter permissão para continuar na prova ou torneio mas os pontos do estágio de teste do coldre deverão ser registrados como zero. Caso toque a

arma coldreada durante o teste de retenção e dentro da área designada, o competidor deverá receber um erro de procedimento e nenhuma outra medida precisará aplicada pelo *Range Officer*. Note que a Seção 10.3.4 não se aplica a queda de arma descarregada.

## 10.2 Desqualificação da Prova – Regulamentos Gerais

- 10.2.1 Será imposta uma desqualificação da prova ao competidor que cometer infração de segurança ou outra atividade proibida durante a competição de IPSC. A desqualificação se aplica à prova específica em questão. O competidor desqualificado durante uma pista de tiro deverá ser proibido de participar das pistas de tiro restantes que façam parte da mesma prova, qualquer que seja seu plano ou layout físico. Aí se incluem as etapas do torneio que abrangem provas de espingarda e rifle. Todos os pontos obtidos em tentativas anteriores deverão continuar valendo, mas os de provas incompletas ou parciais terão que ser descontados dos pontos do Torneio.
- 10.2.2 Quando for decretada uma desqualificação, o *Range Officer* deverá providenciar para que as razões que a justificaram, bem como horário a data em que ela ocorreu, sejam anotados com clareza da ficha de pontuação do competidor. O *Range Master* ou *Match Director* deverá ser imediatamente notificado.
- 10.2.3 Competidor que cometer infração de segurança antes da afixação dos resultados finais (“final match results”) deverá ser desqualificado e seus pontos excluídos dos pontos da prova. Haverá exceção para a desqualificação por infração de segurança quando o competidor estiver participando de uma prova paralela (“shoot-off”) depois de ter completado a prova. Neste caso, a desqualificação não deverá ser aplicada aos pontos da prova já completada, mas o competidor não terá permissão para competir em nenhuma atividade a mais do torneio (i.e. prova de espingarda ou rifle).

## 10.3 Desqualificação da Prova por Infrações de Segurança - A desqualificação da prova deverá ser decretada em função das seguintes infrações:

- 10.3.1 Disparo acidental – Disparo é definido como passagem de projétil pelo cano da arma do competidor e deverá ser definido como disparo acidental:
- 10.3.1.1 Todo disparo efetuado fora dos limites do pára-balas ou dos bermas ou que atinja o chão a menos de três metros do competidor ou de qualquer outra direção considerada insegura pela organização anfitriã e especificada na descrição da pista (“briefing”). Ocorrendo um disparo acidental, o *Range Officer* deverá parar o competidor assim que possível. Nenhum tiro disparado em alvo situado a menos de três metros deverá ser considerado como disparo acidental.
- 10.3.2 Insegurança de Manuseio - Disparo é definido como passagem de projétil pelo cano da arma do competidor e pode ser definido como insegurança de manuseio:
- 10.3.2.1 Todo disparo efetuado antes do início da pista ou durante o municionamento, remunicionamento ou desmunicionamento da arma ou ainda durante ação remediadora em caso de defeito na arma.
- 10.3.2.2 Todo disparo efetuado em movimento, exceto durante a utilização de alvos.
- 10.3.2.3 Todo disparo efetuado segundo a descrição acima fará o *Range Officer* impedir, assim que possível, o competidor de praticar outras ações.
- 10.3.2.4 Quando puder ser estabelecido que o disparo se deveu verdadeiramente à quebra de alguma peça da arma e o competidor tiver cumprido todos os requisitos de segurança normais, não será decretada sua desqualificação da prova. Os pontos do competidor naquele estágio deverão ser zero.
- 10.3.2.5 Caso ocorra um disparo após o *Range Officer* declarar “Arma Vazia” (“Gun Clear”), outro *Range Officer* deverá exigir o cumprimento do comando “Descarregar e Mostrar Arma Vazia” (“Unload and Show Clear”) e comprovar que a arma está segura. Nenhuma outra medida precisa ser tomada. No caso de o disparo ter ocorrido em direção pouco segura ou da forma definida no item 10.3.1 acima, os regulamentos dessa seção deverão ser aplicados.

- 10.3.3 Manuseio da arma de fogo 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*.
- 10.3.4 No caso de, num momento qualquer durante a pista de tiro, o competidor permitir que a boca 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, ele permita que a arma aponte para a platéia (“uprange”), quer a arma esteja ou não carregada.
- 10.3.5 No caso de, num momento qualquer 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, a não ser:
- 10.3.5.1 Durante um teste de coldre numa pista de tiro, antes de a arma ser carregada.
- 10.3.5.2 Que o competidor, por algum motivo durante a pista de tiro, de maneira segura e intencional, coloque a arma no chão ou sobre um objeto estável. Neste caso ele não deverá ser desqualificado, contanto que:
- A arma esteja na condição de pronto, como especifica o item 8.1, ou
  - A pistola de alimentação semi-automática esteja sem o pente e o ferrolho (“slide”) travado esteja aberto, e
  - O revólver esteja com o tambor aberto e vazio, e
  - O competidor mantenha contato físico constante com a arma, até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável, e
  - O competidor permaneça o tempo todo a uma distância da arma menor que o comprimento de um braço, e
  - As condições da regra 10.3.4 sejam plenamente observadas.
- 10.3.6 Coldrear ou descoldrear uma arma dentro dos limites de um túnel.
- 10.3.7 Permitir que a boca de uma arma de fogo carregada aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro (“sweeping”). Ao final da pista de tiro, o *Range Officer* deverá emitir uma advertência ao competidor e registrá-la em sua ficha de pontuação. O *Range Officer* deverá notificar o *Range Master* ou *Match Director*. O competidor que cometer uma segunda infração de *sweeping* durante a competição será desqualificado da prova
- 10.3.8 Permitir que o cano de uma arma carregada aponte para trás, num raio superior a um (1) metro dos pés do competidor enquanto ele estiver sacando ou recoldreando a arma.
- 10.3.9 Portar ou usar mais do que uma arma em qualquer momento da competição.
- 10.3.10 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.
- 10.3.11 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o municionamento ou o desmunicionamento da arma.
- 10.3.12 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com a seção 8.5.
- 10.3.13 Coldrear uma arma carregada, em alguma destas condições:
- 10.3.13.1 Pistola de alimentação semi-automática de ação simples sem a trava de segurança acionada.
- 10.3.13.2 Pistola de ação dupla ou seletiva com o cão armado e sem a trava de segurança acionada.
- 10.3.13.3 Revólver com cão armado.
- 10.3.14 Manusear munição viva ou falsa na Área de Segurança. O auxiliar deverá advertir o competidor no momento da infração e preveni-lo de que uma segunda advertência o desqualificará da prova. O auxiliar que emitir a advertência deverá notificar o *Range Master* ou *Match Director*.

10.3.15 Utilizar arma carregada em ocasião diferente daquela especificamente ordenada pelo *Range Officer*. As armas só devem ser carregadas na linha de tiro e apenas quando o *Range Officer* assim instruir. Define-se como carregada a arma que possui uma bala viva na câmara.

10.3.16 Recuperar uma arma caída fora da pista de tiro. Deixar cair uma arma descarregada não constitui infração. O competidor deverá notificar algum auxiliar da prova, o qual, além de ajudá-lo, deverá supervisionar a segurança empregada na recuperação da arma.

#### **10.4 Desqualificação da Prova – Falta de Espírito Esportivo**

10.4.1 A desqualificação da competição será decretada em caso de comportamento grosseiro ou repetido que denote falta de espírito esportivo. O *Range Master* ou *Match Director* tem que ser imediatamente notificado.

10.4.2 Os auxiliares de pista deverão ter autoridade plena sobre todas as pessoas da pista. O competidor que deixar de obedecer as instruções e orientações do auxiliar ou cujo comportamento seja considerado como capaz de trazer má reputação ao esporte pode ser desqualificado da prova e expulso do estande.

10.4.3 A infração repetida das normas ou descrição da pista (“briefing”) será considerada como falta de espírito esportivo.

10.4.4 O competidor que intencionalmente retirar ou provocar a perda de seus protetores de olhos e ouvidos para obter vantagem competitiva deverá ser desqualificado da prova por falta de espírito esportivo.

#### **10.5 Desqualificação da Prova – Substâncias Proibidas**

10.5.1 Todos os competidores e auxiliares da prova em competições da IPSC têm obrigação de estar em pleno gozo de suas faculdades mentais e físicas durante as provas.

10.5.2 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 da forma com que sejam tomadas ou administradas.

10.5.3 Toda pessoa presente a uma competição da IPSC que seja flagrada sob a influência de qualquer um dos itens descritos em 10.5.2 deverá ser imediatamente desqualificada ou eliminada da competição e estará sujeita a ser expulsa da IPSC e de todas as competições futuras da IPSC.

10.5.4 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.

### **SEÇÃO 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 das discussões são prejudiciais aos próprios competidores . Contudo, uma administração e um planejamento eficientes conseguirão evitar a maioria, senão todas, as desavenças.

11.1.2 Acesso – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com o que prescrevem as próximas seções, em se tratando de qualquer assunto que não envolva a pontuação dos alvos. No entanto, os protestos oriundos de desqualificação por infração de segurança só serão aceitos para determinar se a infração, da forma como foi descrita pelo auxiliar da prova, consistiu de fato em violação da segurança. A pena da infração não pode ser protestada.

- 11.1.3 Apelações - As decisões são tomadas inicialmente pelo *Range Officer*. Caso o reclamante discorde, deve ser convocado para deliberar o *Chief Range Officer* do estágio ou área em questão . Caso a discordância persista, terá que ser convocado para deliberar o *Range Master* ou *Match Director*.
- 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 pode informar ao *Range Master* ou *Match Director* sua intenção de levar o caso ao Comitê de Arbitragem e pode solicitar que os auxiliares retenham todos e quaisquer documentos relevantes até a audiência.
- 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* ou *Match Director* dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 Dever do Auxiliar da Prova - Todo auxiliar de prova que receba um pedido de arbitragem deverá, sem demora, informar o fato ao *Range Master* ou *Match Director*, anotar as identidades de todas as testemunhas e auxiliares envolvidos e transmitir estas informações ao *Range Master*.
- 11.1.8 Dever do *Range Master* ou *Match Director* - O *Range Master* ou *Match Director* irá, ao receber o relatório da arbitragem pendente, reunir o Comitê de Arbitragem num local privado assim que possível.

## 11.2 Composição do Comitê

- 11.2.1 Comitê de Arbitragem - Será composto por:
  - 11.2.1.1 Presidente da IPSC ou alguém por ele nomeado como *Chairman* do comitê, sem direito a voto.
  - 11.2.1.2 Três árbitros experientes nomeados pelo Presidente ou pelo *Match Director* com direito a um voto cada.
  - 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros deverão atirar a prova inteira e ser auxiliares credenciados pela IROA.

## 11.3 Prazos e Seqüências

- 11.3.1 Prazo para o Pedido de Arbitragem - O pedidos de arbitragem, feitos por escrito, devem ser apresentados ao *Range Master* ou *Match Director* até uma hora após o incidente ou ocorrência em disputa. Caso a documentação necessária não seja apresentada dentro do prazo especificado, o pedido se tornará inválido e nenhuma medida a mais 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 afixados, o que acontecer primeiro. Caso o Comitê deixe de tomar a decisão dentro do período prescrito, o primeiro reclamante automaticamente sairá vitorioso enquanto um terceiro reclamante (vide 11.7) perderá automaticamente seu pedido de arbitragem. Qualquer atraso na decisão resultará no retorno das taxas pagas ao reclamante.

## 11.4 Taxas

- 11.4.1 Taxa de Protesto - Nas Provas Internacionais, a taxa a ser recolhida pelo competidor para recorrer à Arbitragem deve ser de US\$100,00 ou o equivalente em moeda local. A taxa de protesto em outras provas pode ser estabelecida pelos Organizadores da Prova, mas não pode exceder US\$100.
- 11.4.2 Taxas de Protesto - Caso o Comitê decida por sustentar o protesto, a taxa paga será devolvida. Caso decida por negar o protesto, a taxa paga será retida a título de multa. As taxas de protesto retidas, juntamente com o recurso e a decisão relativos a eventos nacionais, serão encaminhadas ao Instituto Nacional de Dirigentes de Pista (*National Range Officers Institute* - NROI). Taxas retidas, juntamente com o recurso e a decisão relativos a

eventos internacionais (Nível III e acima), serão encaminhadas à Associação Internacional de Dirigentes de Pista (*International Range Officers Association - IROA*).

## **11.5 Regras de Procedimento**

- 11.5.1 Deveres e Procedimento do Comitê - O Comitê irá estudar o recurso e reter em nome dos organizadores os valores pagos pelo reclamante até a decisão ser proferida.
- 11.5.2 Recursos - O Comitê irá exigir 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 será então solicitado a retirar-se enquanto o Comitê ouve os outros depoimentos.
- 11.5.4 Testemunhas - O Comitê ouvirá auxiliares de prova e quaisquer outras testemunhas envolvidas na questão. Examinará todas os depoimentos prestados.
- 11.5.5 Interrogatórios - O Comitê pode interrogar testemunhas e auxiliares sobre qualquer ponto relevante para a questão.
- 11.5.6 Opiniões - Os membros do Comitê abster-se-ão de expressar qualquer opinião ou veredito enquanto a contenda estiver em andamento.
- 11.5.7 Exame da Área - O Comitê pode 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 a prestação de depoimento estará sujeita a ação disciplinar.
- 11.5.9 Deliberação - Quando julgar que já dispõe de todas as informações e depoimentos relevantes ao caso, o Comitê vai deliberar em particular e vai chegar a uma decisão por maioria de votos.

## **11.6 Veredito e Ação Subseqüente**

- 11.6.1 Decisão do Comitê - Quando a decisão for alcançada, o Comitê irá convocar o reclamante, o auxiliar e o *Range Master* ou *Match Director* para proferir sua decisão.
- 11.6.2 Cumprimento da Decisão - Deverá ser responsabilidade do *Range Master* ou *Match Director* implementar a decisão do Comitê. O *Range Master* ou *Match Director* deverá instruir a devida equipe de funcionários da prova, os quais irão afixar a decisão em local que seja visível para todos os competidores. A decisão não é retroativa e não afetará nenhum incidente anterior a ela.
- 11.6.3 A Decisão é Final - A decisão do Comitê deve ser final e não pode ser protestada, a menos que na opinião do *Range Master* ou *Match Director* novos depoimentos recebidos após a decisão justifiquem uma reconsideração.
- 11.6.4 Ata - As decisões do Comitê de Arbitragem deverão ser registradas e servir de precedente para qualquer incidente similar e subseqüente que ocorra durante aquela prova.

## **11.7 Protestos de Terceiro Reclamante**

- 11.7.1 As apelações também podem ser apresentadas por outras pessoas, com base no princípio de “protesto de terceiro reclamante”. Nestes casos, todas as provisões desta seção deverão continuar em vigor.

## **11.8 Interpretação das Normas**

- 11.8.1 A interpretação destas normas e regulamentos é de responsabilidade da IPSC. As sedes da IROA emitirão todas as explicações e esclarecimentos exigidos quando necessário.

11.8.2 Quem precisar de esclarecimento para alguma regra deverá apresentar suas indagações por escrito, seja por fax, carta ou e-mail, à IPSC.

**11.9 Assuntos Diversos**

11.9.1 Todos os apêndices aqui incluídos deverão fazer parte integrante das normas.

11.9.2 O inglês é a língua oficial da IPSC. Havendo divergências entre a versão em língua inglesa destas normas e as versões apresentadas em outras línguas, deverá prevalecer a versão em língua inglesa.

## APÊNDICE A

### Níveis das Provas da IPSC

(\*) **Requisitos** – têm que ser cumpridos.

(\*\*) **Recomendações** – devem ser cumpridas não são inteiramente necessárias para que o nível seja atingido.

#### Prova de NÍVEL I (tipo: prova em clube local)

Requisitos:(\*)

Cumprir as normas da IPSC

Recomendações:(\*\*)

Mínimo de 28 cartuchos

Mínimo de 1 estágio

Mínimo de 10 competidores

Aprovação da Competição (delegado local)

Avaliação da Prova: 1 ponto

#### Prova de NÍVEL II (tipo: prova interclubes)

Requisitos:(\*)

Normas da IPSC

Competidores têm que ser membros da IPSC

*Match Director*

Auxiliares credenciados

Aprovação da Competição (delegado local autorizado)

Recomendações:(\*\*)

Mínimo de 75 cartuchos

Mínimo de 5 estágios

Mínimo de 50 competidores

Cronógrafo

Avaliação da Prova: 2 pontos

#### Prova de NÍVEL III (tipo: Campeonato Regional)

Requisitos:(\*)

Normas e alvos aprovados da IPSC

Competidores têm que ser membros da IPSC

Auxiliares credenciados

*Match Director*

*Range Master* (se necessário)

Homologação Internacional

Aprovação Internacional da Competição

Cronógrafo

Inscrição com três meses de antecedência e inclusão no Calendário Internacional de Provas

Recomendações:(\*\*)

Mínimo de 150 cartuchos

Mínimo de 8 estágios

Mínimo de 150 competidores

Avaliação da Prova: 3 pontos

## APÊNDICE A

### Níveis das Provas da IPSC

#### Prova de NÍVEL IV (tipo: Campeonato Continental)

Requisitos: (\*)

Aprovação da Assembléia Mundial num ciclo de três anos:

- Campeonato Panamericano / Campeonato Africano
- Campeonato Australiano / *World Shoot*
- Campeonato Europeu

Regras e alvos aprovados da IPSC

Competidores têm que ser membros da IPSC

Auxiliares credenciados

*Match Director*

*Range Master*

Homologação Internacional

Aprovação Internacional da Competição

Cronógrafo

Inclusão no Calendário Internacional das Provas

Relatórios Pós-Prova do *Range Master* para a IROA

Recomendações: (\*\*)

Mínimo de 250 cartuchos

Mínimo de 25 estágios

Mínimo de 200 competidores

Avaliação da Prova: 4 pontos

#### Prova de NÍVEL V (tipo: World Shoot)

Requisitos: (\*)

Aprovação da Assembléia Mundial

Normas da IPSC

Competidores têm que ser membros da IPSC

Auxiliares credenciados

*Match Director(s)*

*Range Master(s)*

Homologação Internacional

Aprovação Internacional da Competição

Cronógrafo

Relatórios Pós-Prova do *Range Master* para a IROA

Recomendações: (\*\*)

Mínimo de 300 cartuchos

Mínimo de 30 estágios

Mínimo de 300 competidores

Avaliação da Prova: 5 pontos

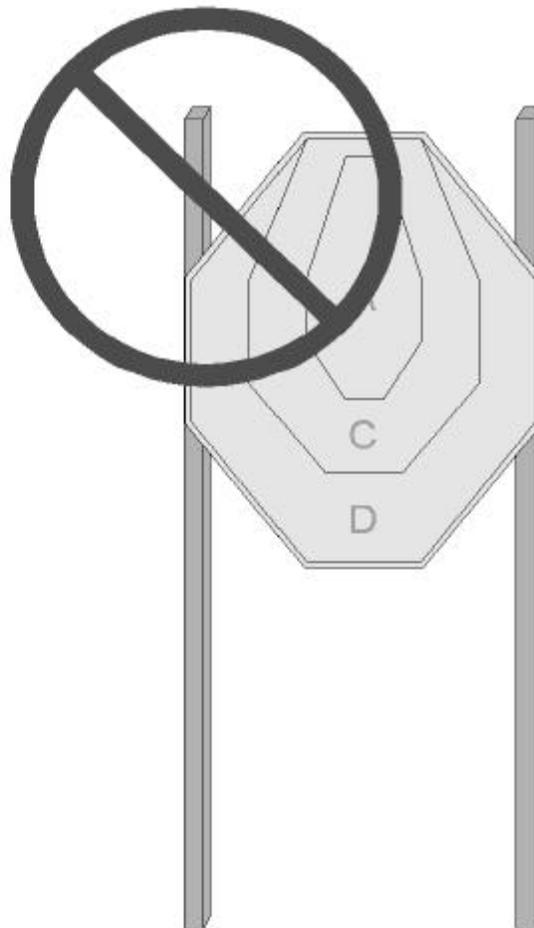
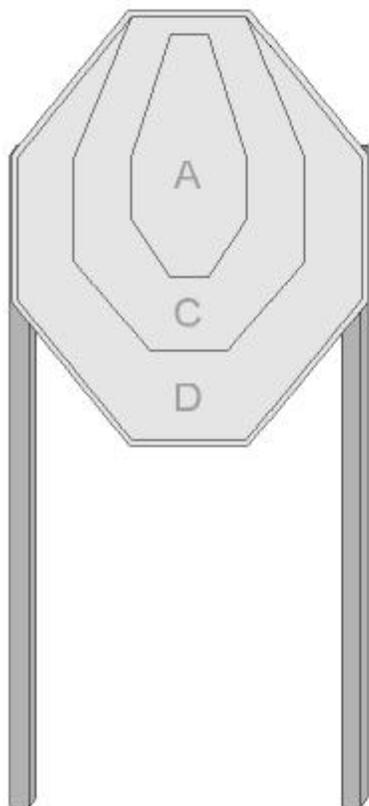
## APÊNDICE B

### APRESENTAÇÃO DOS ALVOS

Eliminar as pontas dos suportes melhora bastante o aspecto visual dos alvos.

## TARGET PRESENTATION

Cutting the tops off the stakes provides an improved visual appearance.

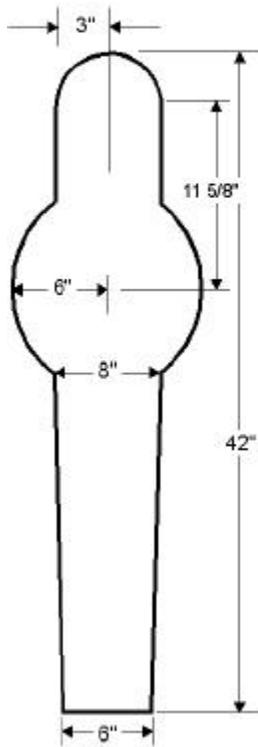


APÊNDICE C

# IPSC POPPERS

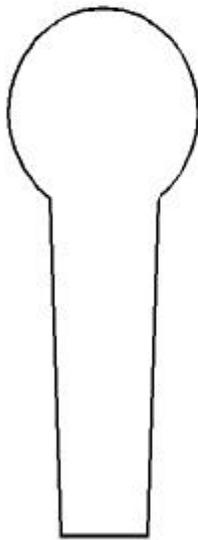
Scoring Value 5 points  
Penalty Value - 10 points

Note: When used as penalty targets poppers do not need to fall to incur a penalty.

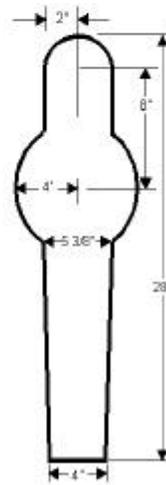


PEPPER  
POPPER

All dimensions for the "Classic" Popper are the same except the top portion is removed

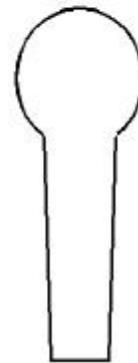


CLASSIC  
POPPER



MINI-  
POPPER

All dimensions for the "Classic" Mini-Popper are the same except the top portion is removed



MINI-  
CLASSIC

## APÊNDICE C

### Calibragem dos Poppers da IPSC

Quando forem usados *Pepper Popper* numa competição, o *Range Master* ou *Match Director* deverá tomar as devidas providências para que eles sejam calibrados antes do início da competição e sempre que for necessário durante a competição. O *Range Master* ou *Match Director* deverá designar uma arma específica e um suprimento específico de munição, bem como um auxiliar para ser o responsável pela calibragem, ao qual caberá a supervisão da regulação de todos os *Pepper Popper* utilizados na competição.

Para fins de conveniência nas competições maiores, o *Range Master* em ofício pode designar para a calibragem mais de um auxiliar e várias armas, além de um suprimento de munição. Nesse caso, a mesma arma e o mesmo suprimento de munição serão usados sempre em qualquer pista de tiro individual, em toda a prova. Cada arma de calibragem deverá ser cronografada durante o procedimento de aferição do cronógrafo descrito em 5.6.4., antes do início da competição. A(s) arma(s) e munição de calibragem deverão marcar os resultados médios de 3 cartuchos, que deverão aproximar-se o mais possível de 125, não devendo porém ser inferior ao fator de potência. A responsabilidade pela aprovação e indicação da arma e da munição de calibragem compete ao *Range Master* ou *Match Director* e não está sujeita a protesto.

Os *Pepper Popper* calibrados devem cair ao serem atingidos pelo impacto do calibre menor do diâmetro integral do projétil na linha central horizontal ou acima dela.

O auxiliar responsável pela calibragem deverá disparar um (1) cartucho com a arma de calibragem sobre a linha central horizontal ou no máximo 50mm acima dela. Esse procedimento deverá ser repetido tantas vezes quantas forem necessárias para que os *Pepper Popper* caiam ao serem atingidos. O auxiliar deverá então disparar um cartucho abaixo da linha central para certificar-se de que o *Popper* não está leve demais. O processo deverá ser repetido tantas vezes quantas forem necessárias, mas não menos do que uma vez a cada dia, antes do início da prova. Toda calibragem e aferição da calibragem deverá ser efetuada no ponto situado à menor distância (em direção contrária ao pára-balas, ou seja, “uprange”) a partir da qual o competidor consiga utilizar o *Popper*.

Caso os *Pepper Popper* não caiam durante a pista de tiro ao serem atingidos da maneira descrita acima, delineiam-se três situações possíveis:

- 1) O competidor utiliza novamente os *Pepper Popper* e os derruba. Nada mais então precisa ser feito. O alvo é pontuado de acordo com a maneira como cair.
- 2) O competidor não volta a utilizar os *Pepper Popper* e não questiona a calibragem. Nada mais precisa ser feito e o estágio é pontuado de acordo com a maneira como se encontra.
- 3) O competidor não volta a utilizar os *Pepper Popper*, mas avisa que quer que sua calibragem seja conferida. Nesse ponto, o *Range Officer* deverá exigir que o *Pepper Popper* seja calibrado. Note que o *Pepper Popper* não pode ser mudado de posição ou da condição em que se encontrava quando o competidor terminou a pista de tiro. Se, por uma razão qualquer, ele for deslocado antes da recalibragem, o competidor terá que refazer o estágio. Caso não o faça, se o auxiliar atingir corretamente o *Popper* da maneira especificada acima e ele cair, o estágio será pontuado como foi executado, com os devidos erros de tiro para o *Popper*. Se não cair ao ser atingido corretamente pelo auxiliar, o *Popper* terá que ser recalibrado e o competidor deverá repetir a pista de tiro. Caso o auxiliar atinja o *Popper* incorretamente, este deverá ser recalibrado e o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro.

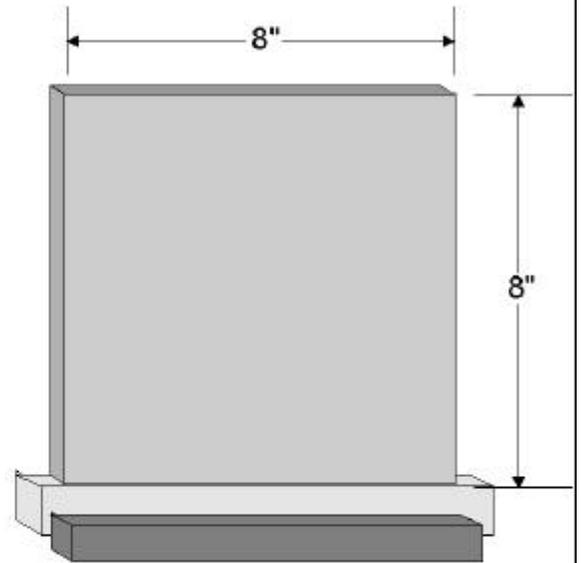
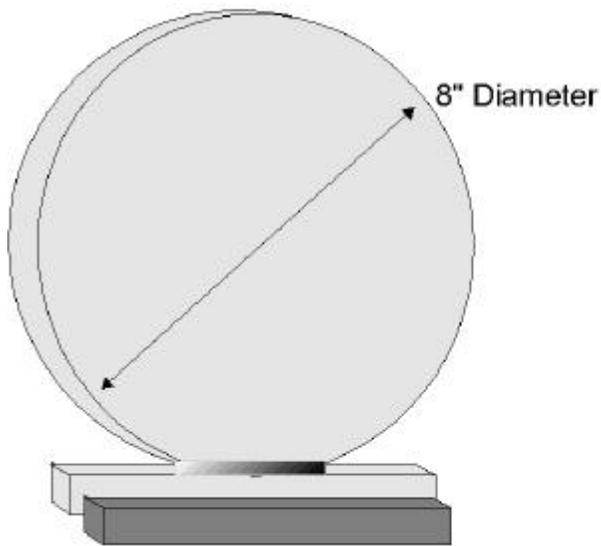
APÊNDICE D

APPENDIX "D"

**IPSC PLATES**

Scoring value: 5 points.

Plates may not be used without either a paper target or a popper in a course of fire.



A small block of wood approximately 1/2" X 1/2" and about the same length as the plate base, is affixed in "front" of the base to prevent the plate from turning when hit.

## APÊNDICE E

### DIVISÕES

#### Divisão *Open*

Piso do fator de potência maior	160
Piso do fator de potência menor	125
Peso mínimo do projétil	120 <i>grain</i> por fator maior
Calibre mínimo do projétil	9 mm
Peso máximo da pistola	Nenhum
Peso mínimo do gatilho	Nenhum
Restrições ao tamanho do pente	170 mm
Restrições à capacidade do pente	Nenhum
50 mm do corpo ou torso	Sim
Mover presilhas no cinto das mulheres	Sim
Compensadores	Sim
Portas	Sim
Mira ótica	Sim
Caber na caixa	Não
0,40 min. para fator maior	Não
Posição específica para o coldre	Não
Modificações permitidas	Sim
Apenas armas originais de fábrica	Não

## APÊNDICE E

### DIVISÕES

#### Divisão *Standard*

Piso do fator de potência maior	170
Piso do fator de potência menor	125
Peso mínimo do projétil	No
Calibre mínimo do projétil	9 mm
Peso máximo da pistola	Nenhum
Peso mínimo do gatilho	Nenhum
Restrições ao tamanho do pente	Vide caixa
Restrições à capacidade do pente	Não
50 mm do corpo ou torso	Sim
Mover presilhas no cinto das mulheres	Sim
Compensadores	Não
Portas	Não
Mira ótica	Não
Caixa	Sim com pente inserido
0,40 min. para fator maior	Sim
Posição específica para o coldre	Sim
Modificações permitidas	Sim
Apenas armas originais de fábrica	Não

- a) O calibre mínimo é de 9mm.
- b) O calibre mínimo para o Fator de Potência é de 10 mm (0,40 polegadas).
- c) Toda arma completa ou seus componentes produzidos por fábrica e disponíveis para o público em geral.
- d) Protótipos, especificamente, não são permitidos.
- e) Mudar o calibre padrão de fábrica não é permitido.
- f) Miras eletrônicas ou óticas (uma ou mais lentes com diâmetro superior a 9,5mm) e compensadores, especificamente, não são permitidos.
- g) Modificações externas como pesos ou acessórios para controlar ou reduzir o recuo, especificamente, não são permitidas.
- h) Modificações externas especificamente permitidas:
- Troca de ferrolhos (“slides”), contanto que o ferrolho substituto reproduza o padrão de fábrica.
  - Troca de miras por miras metálicas.
  - Troca da trava de segurança. As ambidestras são aprovadas.
  - Troca da trava de segurança do *beavertail*.
  - Troca de cão.
  - Troca do botão de liberação do pente.
  - Troca da trava do ferrolho.
  - Aumento das portas de ejeção.

- Aumento ou troca da entrada do pente.

- Serrilhamento do *frame*.

- Troca da trava e da espiga da empunhadura.

- Alterações cosméticas que não representem vantagem competitiva, como cabos personalizados, cromagem, etc.

- i) Modificações internas para conferir maior precisão, confiabilidade e melhor funcionamento são permitidas, como, p.ex., a troca de canos.
- j) Toda arma descarregada em sua condição de pronto, mas com os pentes inseridos, deve caber dentro de uma caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (com tolerância de +1 mm, -0 mm).
- k) O coldre e todos os seus equipamentos, ou seja, carregadores rápidos e porta pentes, devem obedecer às normas existentes e têm que ser colocados atrás do ponto mais alto da crista ilíaca, ou seja, atrás do osso mais proeminente do quadril. A distância interna máxima entre a arma e o equipamento não pode ser superior a 50 mm, contados a partir do torso do competidor quando ele está em pé e relaxado. O *Range Master* pode usar de bom senso no seu discernimento.

## APÊNDICE E

### DIVISÕES

#### Divisão *Modified*

Piso do fator de potência maior	170
Piso do fator de potência menor	125
Peso mínimo do projétil	Não
Calibre mínimo do projétil	9 mm
Peso máximo	Não
Peso mínimo do gatilho	Não
Restrições ao tamanho do pente	Vide caixa
Restrições à capacidade do pente	Não
50 mm a partir do corpo ou torso	Sim
Mover presilhas no cinto das mulheres	Sim
Compensadores	Sim
Portas	Sim
Mira ótica	Sim
Caixa	Sim com pente inserido
0,40 min. para fator maior	Sim
Posição específica para o coldre	Sim
Modificações permitidas	Sim
Apenas armas originais de fábrica	Não

- a) O calibre mínimo é de 9mm.
- b) O calibre mínimo para o Fator de Potência Maior é de 10 mm (0,40 polegadas).
- c) Toda arma descarregada em sua condição de pronto, mas com os pentes inseridos, deve caber dentro de uma caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (com tolerância de +1 mm, -0 mm).
- d) Nenhuma arma que preencha todos os requisitos da Divisão *Standard* ou da Divisão *Production* poderá ser usada ou aceita na Divisão *Modified*.
- e) O coldre e todos os seus equipamentos, ou seja, carregadores rápidos e porta pentes, devem obedecer às normas existentes e têm que ser colocados atrás do ponto mais alto da crista ilíaca, ou seja, atrás do osso mais proeminente do quadril. A distância interna máxima entre a arma e o equipamento não pode ser superior a 50 mm, contados a partir do torso do competidor quando ele está em pé e relaxado. O *Range Master* pode usar de bom senso no seu discernimento.
- f) Nenhuma arma que preencha todos os requisitos, seja ela da Divisão *Standard* ou da Divisão *Production* poderá ser usada ou aceita na Divisão *Modified*.

## APÊNDICE E

### DIVISÕES

#### Divisão *Production*

Piso do fator de potência	125
Peso mínimo do projétil	Não
Calibre mínimo do projétil	9 mm
Peso máximo	Não
Peso mínimo do gatilho	Sim - 1º tiro apenas
Tamanho mínimo para o cano	5" (127mm)
Restrições ao tamanho do pente	Sim
Restrições à capacidade do pente	Não
50 mm a partir do corpo ou torso	Sim
Mover presilhas no cinto das mulheres	Sim
Compensadores	Não
Portas	Não
Mira ótica	Não
Caixa	Não
0,40 min. para fator maior	Não
Posição específica para o coldre	Sim
Modificações permitidas	Muito limitadas
Apenas armas originais de fábrica	Só pistolas enumeradas
	Não as de ação simples

- a) O calibre mínimo é de 9mm
- b) Fator de Potência mínimo 125-pontuado como Maior
- c) O tamanho máximo do cano é de 127 mm (5").
- d) Modificações externas ou troca por componentes que não sejam originais de fábrica não são permitidas.
- e) Trocas internas por componentes que não sejam originais de fábrica, especificamente, não são permitidas.
- f) Modificações internas como polimento ou detalhamento dos componentes de fábrica são permitidas.
- g) Pistolas de Ação Simples não são permitidas. O primeiro disparo deve ser de ação dupla.
- h) Peso mínimo do gatilho para o primeiro disparo - 5 lbs. (2,272 kg.)
- i) O coldre e todos os seus equipamentos, ou seja, carregadores rápidos e porta pentes, devem obedecer às normas existentes e têm que ser colocados atrás do ponto mais alto da crista ilíaca, ou seja, atrás do osso mais proeminente do quadril. A distância interna máxima entre a arma e o equipamento não pode ser superior a 50 mm, contados a partir do torso do competidor quando ele está em pé e relaxado. O *Range Master* pode usar de bom senso no seu discernimento.
- j) Todos os pentes devem respeitar as especificações do fabricante da pistola aplicáveis ao equipamento original. Só são aceitos pentes fornecidos como equipamento padrão junto com a arma. Pentes de alta capacidade e de capacidade extra (p.ex., +2), especificamente, não são permitidos. Pentes fora de linha podem ser substituídos com a condição de ter as mesmas dimensões totais que as do fabricante original.

## APÊNDICE E

### DIVISÕES

#### Divisão *Revolver Standard*

Piso da fator de potência maior	170
Piso do fator de potência menor	125
Peso mínimo do projétil	Não
Calibre mínimo do projétil	9 mm
Peso máximo	Sim (a ser anunciado)
Peso mínimo do gatilho	Não
Restrições à capacidade do pente	Carga máxima de seis cartuchos
50 mm a partir do corpo ou torso	Sim
Mover presilhas no cinto das mulheres	Sim
Compensadores	Não
Portas	Não
Mira ótica	Não
Caixa	Não
0,40 min. para fator maior	Não
Posição específica para o coldre	Sim
Modificações permitidas	Muito limitadas
Apenas armas originais de fábrica	Sim

- a) O calibre mínimo é 9mm.
- b) O Fator de Potência mínimo para Maior é de 170.
- c) O Fator de Potência mínimo para Menor é de 125.
- d) Qualquer arma completa de fábrica e disponível para o público em geral.
- e) Modificações externas não são permitidas com a exceção de:
  - troca de miras
  - troca de empunhaduras
  - troca da liberação do tambor
- f) Modificações internas que proporcionem maior funcionalidade e confiabilidade são permitidas.
- g) No máximo seis (6) cartuchos carregados em qualquer ponto.
- h) Protótipos não são permitidos.
- i) A distância interna máxima entre a arma e o equipamento não pode ser superior a 50 mm, contados a partir do torso do competidor enquanto ele estiver em pé e relaxado. O *Range Master* pode usar de bom senso no seu discernimento.



## APÊNCIDE G

### Reconhecimento

Antes da competição, os organizadores podem especificar as Divisões reconhecidas numa prova ou torneio.

Na falta de restrições, as competições deverão reconhecer Divisões e Categorias com base no número de competidores registrados que realmente completam a prova, como segue:

### Divisões

Nível III - Mínimo de 10 competidores

Nível IV e V – Mínimo de 20 competidores

### Categorias

O status da Divisão tem que ser alcançado antes de as Categorias serem reconhecidas

Todos os Níveis - mínimo de 5 competidores (vide lista aprovada abaixo)

### Categorias das Equipes

As provas da IPSC podem reconhecer as seguintes equipes:

- Em todas as Divisões reconhecidas

Equipes Nacionais

- Dentro de cada Divisão reconhecida

Categoria Damas Nacional

Categoria Júnior Nacional

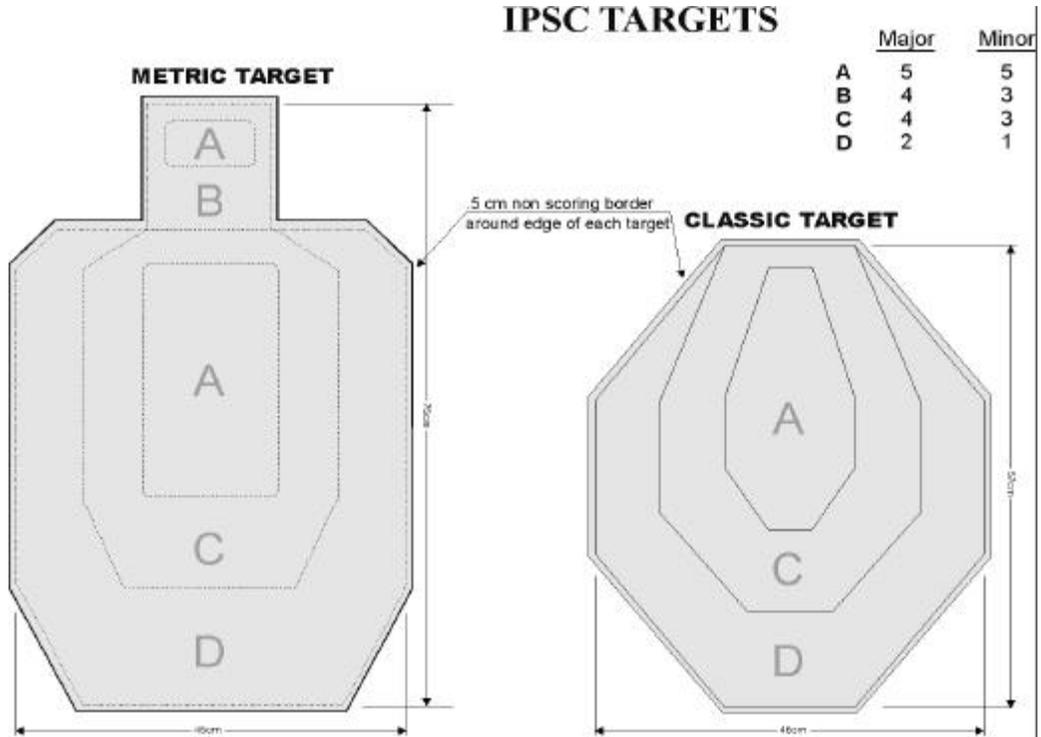
### Categorias que não são de Equipes

As categorias aprovadas para reconhecimento são:

- 1) Damas
- 2) Júnior – Os competidores têm que ter menos de 21 anos até o dia 31 de dezembro do ano da competição.
- 3) Sênior – Os competidores têm que ter 51 anos ou mais até o dia 31 de dezembro do ano da competição.

## APÊNDICE H

### IPSC TARGETS



All procedural penalties, misses and hits on penalty targets will be assessed at twice the maximum value of a single hit.

## ÍNDICE

Assunto	Seção
Acessórios de Subida .....	2.2.2/2.2.6.2
Administração do Estande .....	7.0
Ajuda.....	8.6
Álcool.....	10.5.2
Afiliação à IPSC .....	6.5.1
Alvo Clássico .....	Apêndice H
Alvo Métrico .....	Apêndice H
Alvos	
Apresentação .....	2.1.9
Aproximação .....	9.1.1
Autorizados .....	4.1.1
Contestação .....	9.6.4-7
Dimensões e Pontuação .....	Apêndice H
Distância Segura .....	2.1.3
Falhas .....	4.5
Impenetráveis .....	9.1.5
Não-restaurados .....	9.1.4
Posicionamento.....	2.1.8
Prematuramente Obreados.....	9.1.3
Toque .....	9.1.2
Alvos de Penalidade	
Acertos .....	9.4.2
Alvos Impenetráveis .....	9.1.5
Alvos Metálicos	
Autorizados .....	4.3/Apêndice D
Alvos Móveis	
Penalidades.....	9.9
Pontuação.....	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 .....	2.4.2/10.3.14
Uso.....	2.4.1.4
Arma	
Altura .....	5.3.6.3
Ângulo do Cano da Arma .....	5.3.6.4
Carregada .....	10.3.15
Coldre Amarrado à Perna .....	5.3.6.1
Condição de Pronto.....	8.1
Coronhas de Ombro .....	5.2.9
Distância do Corpo .....	5.3.2
Mais de Uma.....	5.2.7
Peso do Gatilho .....	5.2.4
Posição de Pronto.....	8.2
Recoldreamento .....	2.1.4/5.3.3
Segurança Básica.....	5.2.5
Substituição .....	5.2.60
Substituta .....	5.2.6
Testes de Retenção .....	5.3.8
Arma que Cai no Chão.....	10.3.5&.16
Arma de Mão .....	6.13/ 6.14

Barreiras .....	2.2.3
Barreiras, Transposição .....	2.2.2
Calibre	
Divisões.....	<b>Apêndice E</b>
Mínimo.....	5.2.2
Cano da Arma	
Ângulo quando Coldreada .....	5.3.6.4
Direção .....	10.3.4
Carregadores Rápidos .....	5.5.1/2
Cartuchos Carregados .....	8.1.4
Categorias.....	<b>6.3/Apêndice G</b>
Categoria Júnior .....	<b>Apêndice G</b>
Categoria Sênior .....	<b>Apêndice G</b>
<i>Chief Range Officer</i> .....	7.1.2
Cinto	
Divisões e Regulamentos .....	<b>Apêndice E</b>
Feminino .....	5.3.4.1/2
Preso.....	5.3.4
Cobertura	
Intransponível (“Hard Cover”).....	<b>3.2.4/4.1.5.2</b>
Transponível (“Soft Cover”) .....	4.1.5.1
Cobertura Intransponível	
Escoras .....	3.2.4
Alvos Escondidos.....	4.1.5
Coldre	
Amarrado à Perna .....	5.3.6.1
Cinto .....	5.3.4
Dentro de Túnel.....	10.3.6
Equipamento .....	5.3
Fardas de Serviço .....	5.3.7
Gatilho Coberto .....	5.3.6.5
Opção .....	5.3.5
Posição .....	5.3.2
Teste de Retenção durante a Pista de Tiro .....	<b>2.2.7/10.1.4.10</b>
Teste de Retenção .....	5.3.8
Tira Retentora.....	5.3.5
Troca de Posição.....	5.3.5
Comitê de Arbitragem .....	11.2
Decisões .....	11.6
Prazos.....	11.3
Procedimentos .....	11.5
Competição	
Categorias.....	<b>6.3/Apêndice G</b>
Divisões.....	<b>6.2/Apêndice E</b>
Princípios Gerais.....	6.1
Níveis .....	<b>Apêndice A</b>
Construção da Pista	
Critérios.....	2.2
Modificação.....	2.3
Regulamentos Gerais .....	2.1
Contagem <i>Comstock</i> .....	9.2.2.2
Penalidades .....	9.4
Cordas ..	2.2.6.2
Coronhas de Ombro .....	5.2.9
Cronógrafo	
Disponibilidade .....	5.6.4
Fator de Potência .....	5.6.2
Procedimento.....	5.6.6

Verificação .....	5.6.5
Cronômetros .....	9.10
Defeitos .....	5.7
Defeitos na Arma .....	5.7
Defeitos no Equipamento do Competidor .....	5.7
Descrição da Pista	
Alterações ou Modificações .....	3.2.3
Exigências .....	3.2.1
Informações .....	3.2.2
Desenho da Pista	
Geral .....	1.1
Desqualificação .....	10.3all
Dedo dentro do Guarda-Mato .....	10.3.10-12
Disparo Acidental .....	10.3.1
Falta de Espírito Esportivo .....	10.4
Insegurança de Manuseio da Arma .....	10.3.2
Membro de Equipe .....	6.4.6
Movimento .....	10.3.12
Substâncias Proibidas .....	10.5
Dificuldade .....	1.1.6
Disparo Acidental .....	10.3.1
Distância Segura	
Alvos Metálicos .....	2.1.3/2.1.8.2
Diversidade .....	1.1.4
Divisão .....	6.2/Apêndice E
Desqualificação.....	6.2.4
Deixar de Declarar .....	6.2.5-7
Deixar de Obedecer.....	6.2.5/-7
Mais de Uma.....	6.2.3
Reconhecimento.....	6.2.8/Apêndice G
Divisão <i>Limited</i> .....	Apêndice E
Divisão <i>Modified</i> .....	Apêndice E
Divisão <i>Open</i> .....	Apêndice E
Divisão <i>Production</i> .....	Apêndice E
Divisão <i>Revolver Standard</i> .....	Apêndice E
Drogas . <b>10.5</b>	
DVC .....	1.1.3
Empates .....	9.3
Equilíbrio, Velocidade, Precisão e Força .....	1.1.3
Equipes <b>6.4</b>	
Equipes Femininas .....	Apêndice G
Erro de Procedimento.....	10.1
Ajuda/Interferência .....	8.6
Alvos - Aproximar/Tocar .....	9.1.1/2
Escoras. <b>3.2.4</b>	
Espera (“Standby”) .....	8.3.4/10.1.4.7
Estágio <b>6.1.1</b>	
Pontos do Estágio (“Stage Points”) .....	9.2.2.2
Pontos Máximos do Estágio .....	9.2.2.2
Estilo Livre .....	1.1.5
Exercícios Padrão (“Standard Exercises”).....	6.1.2/1.2.2.1
Falha na utilização de alvos .....	9.5.9
Alvos Móveis.....	9.9.2
Penalidade .....	10.1.4.8
Falta de Espírito Esportivo .....	10.4
Faltas	
Sem Disparo .....	10.1.4.1
Com Disparo .....	10.4.1.1/2

Fardas de Serviço .....	<b>5.3.6.2/5.3.7</b>	
Fator de Potência .....		<b>5.6</b>
Fichas de Pontuação .....		<b>9.7</b>
Força .....		<b>1.1.3</b>
Gatilho		
Coberto .....		<b>5.3.6.5</b>
Peso .....		<b>5.2.4</b>
Sapatos .....		<b>5.2.8</b>
Homologação .....		<b>1.3</b>
Horários e Datas .....		<b>6.6</b>
Informações sobre a Pista		
Regulamentos Gerais .....		<b>3.1</b>
Descrição da Pista.....		<b>3.2</b>
Normas Locais, Regionais e Nacionais .....	<b>3.3</b>	
Insegurança de Manuseio da Arma .....		<b>10.3.2</b>
Insinuando Sacar a Arma .....		<b>10.1.4.7</b>
Interferência .....		<b>8.6</b>
Liga .....		<b>6.1.6</b>
Linha de Tiro .....		<b>2.1.7</b>
Linha de Tiro em Comum .....		<b>2.1.7</b>
Linhas de Carga (“Charge Lines”)		
Introdução ou Modificação de .....		<b>2.2.1.4</b>
Penalidades.....		<b>10.1.4.1/2</b>
Uso de .....		<b>2.2.1</b>
Linhas de Penalidade (“Fault Lines”)		
Barreiras .....		<b>2.2.3.2</b>
Introdução ou Modificação de .....		<b>2.2.1.4</b>
Penalidades.....		<b>10.1.4.1/2</b>
Uso de .....		<b>2.2.1</b>
Maior .....	<b>Apêndice E</b>	
Manuseio de Armas		
Requisitos da Pista .....		<b>2.14</b>
Área de Segurança .....	<b>2.4/10.3.3</b>	
Inseguro .....		<b>10.3.2</b>
Mão Errada .....	<b>1.1.5/10.1.4.9</b>	
Mão Fraca.....	<b>1.1.5/10.1.4.9</b>	
Sacar com .....		<b>8.2.4</b>
Membro de Equipe		
Desqualificação .....		<b>6.4.6</b>
Substituição .....		<b>6.4.4/5</b>
Menor.....	<b>Apêndice E</b>	
Miras.....	<b>5.2.3/Apêndice E</b>	
Modificações nos Pistas ou nos Equipamentos .....		<b>2.3</b>
Movimento .....	<b>8.5/10.3.12</b>	
Munição		
De Reserva .....		<b>5.5.2</b>
Proibida .....		<b>5.5.3</b>
Sem Segurança .....		<b>5.5.4</b>
Obstáculos .....		<b>2.1.6</b>
Penalidade em vez de Exigência .....		<b>10.1.4.5</b>
Penalidades .....		<b>10</b>
Pentes		
Caído.....		<b>5.5.2</b>
De Reserva .....		<b>5.5.2</b>
Pente que Cai no Chão .....		<b>5.5.2</b>
Pistas		
Equipamento .....		<b>4</b>
Falha do Equipamento .....		<b>4.5</b>

Modificações .....	2.3
Mudança de Procedimento/Correção .....	2.3.1
Procedimentos .....	8
Superfície .....	2.1.5/4.4
Pista de Tiro	
Publicação .....	3.1
Tipos Básicos .....	1.2.1
Pistas Curtas .....	1.2.1.1
Pistas Médias.....	1.2.1.2
Pistas Publicadas .....	3.1.1
Pistas Tipo <i>Field</i> .....	1.2.1.3
Plataformas .....	2.2.6
Pontuação	
Critérios.....	9.5
Erros .....	9.4.3/9.4.4.2
Métodos .....	9.2
Penalidades .....	10
Responsabilidade .....	9.8
Valores .....	9.4
Verificação .....	9.6
Pontuação Mínima.....	9.5.8
<i>Pepper Popper</i>	
Alvos .....	4.1/2/3
Configuração .....	Apêndice C
Dimensões e Pontuação.....	Apêndice C/D/H
Operação e Calibragem .....	Apêndice C
Pontuação .....	Apêndice C
Posição de Bruços.....	10.1.4
Posição do Alvo Alterada .....	4.5.1.1
Posições de Tiro .....	1.1.5
Pratos.....	4.3/Apêndice D
Prazo para Protestar .....	11.3.1
Precisão .....	1.1.3
Procedimento de Apelação .....	11.1
Pronto	
Condições .....	8.1
Posições .....	8.2
Proteção para os Olhos .....	5.4
Proteção para os Ouvidos .....	5.4
Prova	
Auxiliares .....	7.1
Definição .....	6.1.3
<i>Match Director</i> .....	7.1.5
Prova Paralela (“Shoot–Off”).....	6.1.5/1.2.2.2
Qualidade .....	1.1.2
<i>Range Master</i> .....	7.1.4
<i>Range Officer</i> .....	7.1.1
Rasgos no Alvo (“Radial Tears”) .....	9.5.7
Recarregar .....	8.4/10.3.2.1
Recoldrear	
Opção do Competidor .....	5.3.3/8.5.2
Pista de Tiro.....	2.1.4
Reconhecimento das Divisões, Categorias e Equipas .....	Apêndice G
Representação .....	6.4/5
Revólver	
Colocando no Chão .....	10.3.5.2
Condição de Pronto .....	8.1.1
Depois da Pista de Tiro.....	8.3.7/8

Segurança	
Armas de Mão .....	5.2.5
Comportamento Não-Prático .....	2.1.4
Desenho da Pista .....	1.1.1
Normas Locais .....	3.3
Óculos .....	5.4
Responsabilidades do Anfitrião .....	2.11
Regulamentos .....	10
Série (“String”) .....	6.1.2.1
<i>Sweeping</i> .....	10.3.7
Tábuas <b>2.2.6</b>	
Taxa de Protesto	
Multa .....	11.4.2
Valor .....	11.4.1
Tempo Oficial .....	9.10
Tipos de Competição .....	6.1
Tiros Extras .....	9.4.4
Torneio .....	6.1.4
Transposição de Barreiras .....	2.2.2
Túneis <b>2.2.4</b>	
Túnel de Cooper	
Construção .....	2.2.5
Penalidades .....	10.1.4.6
Velocidade .....	1.1.3
<i>Virginia Count</i>	
Penalidades .....	9.2.2.1
Pontuação .....	9.4.4

## APÊNDICE C

### POPPERS IPSC

Valor da pontuação – 5 pontos

Valor da penalidade – 10 pontos

Nota: Quando usados como alvo de penalidade, os *poppers* não precisam cair para incorrer em penalidade.

Todas as dimensões do *Popper “Classic”* são iguais, a menos que a parte de cima seja retirada.

Todas as dimensões dos *Mini-Popper “Classic”* são iguais, a não ser que a parte de cima seja retirada.

*PEPPER POPPER*

*POPPER CLASSIC*

*MINI-POPPER*

*MINI-CLASSIC*

## APÊNDICE D

### PRATOS IPSC

Valor da pontuação: 5 pontos.

Os pratos não podem ser usados sem um alvo de papel ou um *popper* na pista de tiro.

8” de diâmetro

É fixado na frente da base um pequeno bloco de madeira com aproximadamente 1/2" x 1/2" e com cerca do comprimento dessa base, para impedir que o prato gire ao ser atingido.

## APÊNDICE J

### ESCADA “J”

4 (cronometrado)

2 (cronometrado)

### ESCALAMENTO

Perdedores de 1

Vencedores de 1

Vencedor de 10

Até estágio 12

2º Perdedor do N° 13

3º Perdedor do N° 22

4º Perdedor do N° 10

5º Vencedor do N° 9

6º Perdedor do N° 9

7º Vencedor do N° 8

8º Perdedor do N° 8

9º a 12º Perdedores do N° 4 por tempo

13º a 16º Perdedores do n° 2 por tempo

Vencedor \_\_\_\_\_

2º Lugar \_\_\_\_\_

3º Lugar \_\_\_\_\_

São necessárias duas derrotas para a eliminação.

O vencedor de 12 tem que derrotar o vencedor de 11 duas vezes.

Perdedor x Vencedor de 10