

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION

REGULAMENTO PARA PROVAS DE ARMA CURTA EDIÇÃO DE JANEIRO DE 2006

REGIÃO IPSC - PORTUGAL

TRADUZIDO POR

LUÍS SOUSA PEREIRA

e

PEDRO MENDES

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO

Rua Luís Derouet, 27 – 3º Esqº

1250-151 Lisboa

PORTUGAL

Tel.: (+ 351) 213 874 789

e-mail: fp tiro@iol.pt

Fax: (+ 351) 213 859 606

web: www.fptiro.net

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 – Desenho de Pistas

	Pag. N.º
1.1 Princípios Gerais	6
1.1.1 Segurança	6
1.1.2 Qualidade	6
1.1.3 Equilíbrio	6
1.1.4 Diversidade	6
1.1.5 Estilo livre	6
1.1.6 Dificuldade	6
1.1.7 Desafio	6
1.2 Tipos de Pistas	7
1.2.1 Pistas de Tiro Gerais	7
1.2.2 Pistas de Tiro Especiais	7
1.2.3 Pistas de Tiro Suplementares	7
1.3 Homologação da IPSC	7

CAPÍTULO 2 – Construção e Modificação da Pista

2.1 Regulamento Geral	9
2.1.1 Construção Física	9
2.1.2 Ângulos de Tiro Seguros	9
2.1.3 Distâncias Mínimas	9
2.1.4 Localização dos Alvos	9
2.1.5 Superfície da Pista	9
2.1.6 Obstáculos	9
2.1.7 Linhas de Tiro em Comum	10
2.1.8 Posicionamento dos Alvos	10
2.1.9 Bermas	10
2.2 Critérios para a Construção da Pista	10
2.2.1 Linhas de Carga e Linhas de Penalidade	10
2.2.2 Obstáculos	11
2.2.3 Barreiras	11
2.2.4 Túneis	11
2.2.5 Túneis de <i>Cooper</i>	11
2.2.6 Estruturas da Pista	11
2.3 Modificações na Construção da Pista	11
2.4 Áreas de Segurança	12
2.5 Área de Vendas	13
2.6 Zona de Descarregamento/Carregamento	13

CAPÍTULO 3 – Informações Sobre as Pistas

3.1 Regulamento Geral	14
3.1.1 Pista de Tiro Publicada	14
3.1.2 Pista de Tiro Não-Publicada	14
3.2 Descrição Escrita da Pista	14
3.3 Normas Locais, Regionais e Nacionais	14

CAPÍTULO 4 – Equipamentos de Pista

4.1 Alvos – Princípios Gerais	15
4.2 Alvos de Arma Curta Aprovados pela IPSC – Papel	15
4.3 Alvos de Arma Curta Aprovados pela IPSC – Metal	16
4.4 Alvos Frangíveis e Sintéticos	17
4.5 Rearrumação do Equipamento ou da Superfície da Pista	17
4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões	17

CAPÍTULO 5 – Equipamentos do Competidor

5.1	Armas Curtas	18
5.2	Coldre e Outros Equipamentos do Competidor	19
5.3	Roupas Apropriadas	20
5.4	Protecção para Olhos e Ouvidos	20
5.5	Munição e Equipamentos Afins	21
5.6	Cronógrafo e Factores de Potência	21
5.7	Avarias – Equipamentos do Competidor	23
5.8	Munição Oficial de Prova	24

CAPÍTULO 6 – Estrutura da Prova

6.1	Princípios Gerais	26
6.1.1	Série	26
6.1.2	Exercício Padrão	26
6.1.3	Pista	26
6.1.4	Prova	26
6.1.5	Torneio	26
6.1.6	Campeonato	26
6.1.7	Shoot-Offs	26
6.2	Divisões das Provas	26
6.3	Categoria das Provas	27
6.4	Equipas Regionais	27
6.5	Status e Credenciais do Competidor	28
6.6	Data e Horário das Provas e Formação dos Grupos	28
6.7	Sistema de Classificação Internacional (“ICS”)	29

CAPÍTULO 7 – Administração da Prova

7.1	Match Officials	30
7.1.1	Range Officer	30
7.1.2	Chief Range Officer	30
7.1.3	Stats Officer	30
7.1.4	Quartermaster	30
7.1.5	Range Master	30
7.1.6	Match Director	30
7.2	Disciplina dos Match Officials	30
7.3	Nomeação dos Match Officials	31

CAPÍTULO 8 – A Pista de Tiro

8.1	Condições de Pronto da Arma	32
8.2	Condição de Pronto do Competidor	33
8.3	Comandos de Pista	33
8.3.1	“Load And Make Ready”	33
8.3.2	“Are You Ready”	33
8.3.3	“Standby”	33
8.3.4	“Start Signal”	34
8.3.5	“Stop”	34
8.3.6	“If You Are Finished, Unload And Show Clear”	34
8.3.7	“If Clear, Hammer Down, Holster”	34
8.3.8	“Range is Clear”	34
8.4	Carga, Recarga e Descarga Durante a Pista de Tiro	34
8.5	Movimentos	34
8.6	Ajuda ou Interferência	35
8.7	Mirada e Inspecção da Pista	35

CAPÍTULO 9 – Pontuação

9.1	Regulamento Geral	37
9.1.1	Aproximação dos Alvos	37
9.1.2	Toque nos Alvos	37
9.1.3	Alvos Pastilhados Prematuramente	37
9.1.4	Alvos Não Restaurados	37
9.1.5	Alvo Impenetrável	37
9.1.6	Cobertura Intransponível	38
9.1.7	Estacas dos alvos	38
9.2	Métodos de Pontuação	38
9.3	Pontuação dos Empates	39
9.4	Valor da Pontuação e das Penalidades	39
9.5	Regras de Pontuação	40
9.6	Contagem de Pontos e Protestos	41
9.7	Fichas de Pontuação	42
9.8	Responsabilidade pela Contagem dos Pontos	43
9.9	Pontuação dos Alvos Móveis	43
9.10	Tempo Oficial	43
9.11	Programas de Pontuação	44

CAPÍTULO 10 – Penalidades

10.1	Erros de Procedimento – Regulamento Geral	45
10.2	Erros de Procedimento – Exemplos Específicos	45
10.3	Desclassificação da Prova – Regulamento Geral	46
10.4	Desclassificação da Prova – Disparo Acidental	47
10.5	Desclassificação da Prova – Manuseio Inseguro da Arma	48
10.6	Desclassificação da Prova – Comportamento Anti-Desportivo	49
10.7	Desclassificação da Prova – Substâncias Proibidas	50

CAPÍTULO 11 – Arbitragem e Interpretação das Regras

11.1	Princípios Gerais	51
11.1.1	Administração	51
11.1.2	Direito de Recurso	51
11.1.3	Reclamações	51
11.1.4	Reclamação para a Comissão	51
11.1.5	Retenção de Provas	51
11.1.6	Preparação do Protesto	51
11.1.7	Deveres dos <i>Match Officials</i>	51
11.1.8	Deveres do <i>Match Director</i>	51
11.1.9	Deveres da Comissão de Arbitragem	51
11.2	Composição da Comissão	51
11.2.1	Provas de Nível III e Superior	51
11.2.2	Provas de Nível I e Nível II	52
11.3	Prazos e Sequências	52
11.3.1	Prazo para Pedido de Arbitragem	52
11.3.2	Prazo para a Tomada de Decisão	52
11.4	Taxas	52
11.4.1	Valor da Taxa de Protesto	52
11.4.2	Destino da Taxa	52
11.5	Regras de Procedimento	52
11.5.1	Deveres e Procedimentos da Comissão	52
11.5.2	Recursos	53
11.5.3	Audiência	53
11.5.4	Testemunhas	53
11.5.5	Interrogatórios	53
11.5.6	Pareceres	53
11.5.7	Exame da Área	53
11.5.8	Influência Indevida	53
11.5.9	Deliberação	53

11.6	Veredicto e Acção Subsequente	53
11.6.1	Decisão da Comissão	53
11.6.2	Cumprimento da Decisão	53
11.6.3	A Decisão é Final	53
11.6.4	Acta	53
11.7	Protestos de Terceiro Reclamante	53
11.8	Interpretação das Regras	53

CAPÍTULO 12 – Assuntos Diversos

12.1	Apêndices	55
12.2	Idioma	55
12.3	Ishenção de Responsabilidade	55
12.4	Sexo	55
12.5	Glossário	55
12.6	Medidas	56

Apêndice A1 – Níveis de Prova de IPSC	57
Apêndice A2 – Reconhecimento da IPSC	58
Apêndice B1 – Apresentação dos Alvos	59
Apêndice B2 – Alvo Clássico de IPSC	60
Apêndice B3 – Alvo Métrico de IPSC	61
Apêndice C1 – Calibragem de <i>Poppers</i> de IPSC	62
Apêndice C2 – Zonas de Calibragem do <i>Popper</i> de IPSC	64
Apêndice C3 – Pratos Metálicos de IPSC	65
Apêndice D1 – Divisão <i>Open</i>	66
Apêndice D2 – Divisão <i>Standard</i>	67
Apêndice D3 – Divisão <i>Modified</i>	68
Apêndice D4 – Divisão <i>Production</i>	69
Apêndice D5 – Divisão <i>Revolver Standard</i>	71
Apêndice E1 – Escada em “J” para 16 Competidores	72
Apêndice E2 – Escada em “J” para 8 Competidores	74
Apêndice F1 – Procedimento para Medição do Carregador	76
Apêndice F2 – Procedimentos para Teste de Peso do Gatilho	77
Apêndice F3 – Diagrama da Posição dos Equipamentos	78

ÍNDICE	79
CÓDIGO DE CONDUTA DO RANGE OFFICER	85
NOTAS	86

CAPÍTULO 1: Desenho de Pistas

Os princípios gerais para o desenho de pistas englobam os critérios, responsabilidades e restrições que se aplicam aos desenhadores de pistas, que são os arquitectos da modalidade desportiva de tiro IPSC.

1.1 Princípios Gerais

- 1.1.1 Segurança – As competições da IPSC devem ser planeadas, organizadas e conduzidas com a devida consideração com a segurança.
- 1.1.2 Qualidade – O valor da prova de IPSC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no desenho da pista. As pistas de tiro devem ser projectadas fundamentalmente para testar a habilidade do competidor da modalidade de tiro IPSC, não a sua capacidade física.
- 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). Uma pista de tiro devidamente equilibrada dependerá amplamente da natureza dos desafios que ela apresenta; é preciso, contudo, que o objectivo, tanto do desenho das pistas quanto da condução das provas 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 novas pistas para cada prova, nenhuma das pistas de tiro deve ser repetida, para que o seu uso possa ser considerado como medida definitiva da habilidade do competidor na modalidade de tiro IPSC.
- 1.1.5 Estilo livre – A competição na modalidade de tiro IPSC é de estilo livre. Os competidores devem poder resolver o desafio apresentado em estilo livre e devem poder utilizar os alvos sempre dentro do princípio de "como e quando visível". Após o *start signal*, as pistas de tiro não podem especificar recargas obrigatórias nem posições ou posturas de tiro, a não ser conforme especificado abaixo. No entanto, podem ser criadas e construídas barreiras e outras limitações físicas que obriguem o competidor a colocar-se nas posições ou posturas que o desenho da pista exige.
 - 1.1.5.1 As competições de Nível I e Nível II não estão obrigadas a cumprir rigorosamente as exigências de estilo livre e as limitações de contagem de tiros (ver Secção 1.2).
 - 1.1.5.2 Os Exercícios Padrão e as Classificatórias podem especificar recargas obrigatórias e posições ou posturas de tiro. No entanto, as recargas obrigatórias nunca serão exigidas em outras Pistas Longas.
 - 1.1.5.3 Os Exercícios Padrão e as Classificatórias podem especificar o disparo com mão fraca ou mão forte. A mão especificada tem que ser usada exclusivamente a partir do ponto estipulado para o restante da série ou pista.
- 1.1.6 Dificuldade – As competições da modalidade de tiro IPSC apresentam variados graus de dificuldade. Nenhum desafio de tiro ou limite de tempo poderá ser protestado como proibitivo. Isto não se aplica a desafios alheios à situação de tiro, as quais devem levar em conta as diferenças de peso e de constituição física dos competidores.
- 1.1.7 Desafio – As competições de arma curta da IPSC reconhecem a dificuldade do uso de armas curtas de grande potência numa modalidade de tiro dinâmico, pelo que deve sempre ser utilizado um calibre e um factor de potência mínimos a serem respeitados por todos os competidores, de forma a reflectir esse desafio.

1.2 Tipos de Pistas

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

1.2.1 Pistas de Tiro Gerais:

- 1.2.1.1 A "Pista Curta" não deve exigir mais do que 9 disparos para ser completada e não mais do que 2 posições de tiro.
- 1.2.1.2 A "Pista Média" não deve exigir mais do que 16 disparos para ser completada e não mais do que 3 posições de tiro. O desenho e a construção da pista não devem exigir mais do que 9 disparos pontuáveis a partir de qualquer posição ou vista individual, nem permitir ao competidor eliminar as posições ou vistas da pista de tiro, atirando em todos os alvos possíveis a partir de uma posição ou vista anterior.
- 1.2.1.3 A "Pista Longa" não deve exigir mais do que 32 disparos para ser completada. O desenho e a construção da pista não devem exigir mais do que 9 disparos pontuáveis a partir de qualquer posição ou vista individual, nem permitir ao competidor eliminar as posições ou vistas da pista de tiro, atirando em todos os alvos possíveis a partir de uma posição ou vista anterior.
- 1.2.1.4 O equilíbrio recomendado numa competição de IPSC consiste na proporção de 3 Pistas Curtas para 2 Pistas Médias e 1 Pista Longa. Sempre que possível, é recomendado que nenhuma Pista de Tiro numa competição represente mais de 15% do total de pontos de prova possíveis.

1.2.2 Pistas de Tiro Especiais:

- 1.2.2.1 Os Exercícios Padrão não devem exigir mais do que 24 disparos para ser completados. As suas Séries componentes não devem exigir mais do que 6 disparos (ou 12 no caso de ser especificada uma recarga obrigatória).
- 1.2.2.2 Não aplicável.
- 1.2.2.3 "Classificatórias" – São pistas de tiro publicadas por uma Direcção Regional e/ou pela IPSC e que são colocadas à disposição de competidores que procuram uma classificação regional e/ou internacional. As Classificatórias devem ser montadas de acordo com essas regras e conduzidas rigorosamente de acordo com as notas e diagramas que as acompanham. Os resultados devem ser submetidos à entidade emissora no formato exigido (juntamente com o pagamento das taxas eventuais) para poderem ser reconhecidos.

1.2.3 Pistas de Tiro Suplementares:

- 1.2.3.1 Os *Shoot-Offs* não devem exigir mais do que 9 disparos para serem completados e devem exigir 1 recarga obrigatória.

1.3 Homologação da IPSC

- 1.3.1 Os organizadores de provas que desejarem receber aprovação da IPSC devem obedecer aos princípios gerais aplicáveis aos desenhos e construções de pista, além de todas as outras regras e regulamentos da IPSC em vigor. Pistas de tiro em desacordo com essas exigências não serão homologadas e não serão publicadas nem anunciadas como competições homologadas pela IPSC.

- 1.3.2 O Presidente da IPSC, seu representante ou algum dirigente da Confederação (nessa ordem) poderão retirar a homologação da IPSC de uma competição. Essa medida poderá ser tomada a qualquer momento, sempre que, em sua opinião, a competição contrariar o propósito ou espírito dos princípios do desenho de pista, estiver em desacordo com alguma regra em vigor da IPSC ou sujeite a modalidade desportiva de tiro IPSC a má reputação.
- 1.3.3 As exigências e recomendações para os níveis das provas de IPSC estão especificadas no Apêndice A1.

CAPÍTULO 2: Construção e Modificação da Pista

Os seguintes regulamentos gerais para a construção de pistas enumeram os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro em competições da IPSC. Os designers de pistas, organizações anfitriãs e *Officials* devem obedecer a estes regulamentos.

2.1 Regulamento Geral

- 2.1.1 Construção Física – Considerações sobre segurança, construção física e requisitos declarados para qualquer pista de tiro são de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitos à aprovação do *Range Master*. Deve ser empreendido todo o esforço possível para evitar acidentes com os competidores, *Officials* e espectadores durante a competição. O desenho da pista deve ser projectado de modo a impedir, sempre que possível, acções inseguras inadvertida. O funcionamento de todas as pistas de tiro deve ser levado em conta, para que elas ofereçam acessos adequados aos *Officials* que supervisionam os competidores.
- 2.1.2 Ângulos de Tiro Seguros – As pistas de tiro devem ser construídas sempre com a mente voltada para ângulos de tiro seguros. É preciso ter em consideração a segurança na instalação dos alvos e estruturas nas pistas, bem como a todos os ângulos de ricochetes possíveis. As dimensões físicas e a adequação dos pára-balas e das bermas deverão ser determinadas como parte do processo de construção.
- 2.1.3 Distâncias Mínimas – Sempre que forem utilizados alvos metálicos ou coberturas intransponíveis metálicas numa pista de tiro, devem ser tomadas precauções para garantir que os competidores e *Match Officials* de prova mantenham uma distância mínima de 7 metros dos alvos enquanto estiverem a ser utilizados. Sempre que possível isso deve ser feito com barreiras físicas. Se forem usadas Linhas de Carga para limitar a aproximação dos alvos metálicos, estas deverão ser colocadas a pelo menos 8 metros de distância dos alvos, para que o competidor, mesmo que inadvertidamente as infrinja, permaneça fora do limite de segurança de 7 metros (ver Regra 10.4.7). Deve-se ter o mesmo cuidado relativamente a estacas de metal na linha de tiro.
- 2.1.4 Localização dos Alvos – Quando a construção da pista prever posições de alvos que não estejam voltadas imediatamente para o pára-balas principal, os organizadores e *Officials* deverão proteger ou restringir o acesso a áreas circunvizinhas às quais competidores, *Officials* e espectadores tenham acesso. Cada competidor deverá ter a liberdade de resolver o desafio competitivo como melhor lhe aprouver, não devendo ser atrapalhado por se ver forçado a agir de maneira que possa provocar qualquer acção insegura. Os alvos devem ser dispostos de tal modo que sua utilização de acordo com o princípio de “como e quando visível” não obrigue os competidores a violar os ângulos de tiro seguros.
- 2.1.5 Superfície da Pista – Sempre que possível a superfície da pista deve ser preparada com antecedência e a sua limpeza deverá ser razoavelmente mantida durante a competição, para poder proporcionar a devida segurança a competidores e *Officials*. Devem ser levadas em conta as possíveis consequências de condições climáticas desfavoráveis sobre as acções dos competidores. A qualquer momento, os *Match Officials* poderão colocar cascalho, areia e outros tipos de material numa pista deteriorada e essas providências de manutenção não poderão ser protestadas pelo competidor.
- 2.1.6 Obstáculos – Os obstáculos naturais ou artificiais de uma pista de tiro, sempre que possível, devem levar em conta as variações de altura e constituição física dos competidores, devendo ser construídos de modo a oferecer segurança razoável a todos os competidores, *Match Officials* e espectadores.

- 2.1.7 Linhas de Tiro em Comum – As pistas de tiro em que vários competidores atiram simultaneamente a partir de uma linha de tiro comum (p.ex., nos Exercícios Padrão e nos *Shoot-Offs*) devem prever um espaço livre mínimo de 1,5 metros entre cada competidor.
- 2.1.8 Posicionamento dos Alvos – O posicionamento físico do alvo de papel exige muito cuidado para evitar que cada disparo perfure simultaneamente dois ou mais alvos.
- 2.1.8.1 A posição dos alvos deve ser demarcada com bastante nitidez nos suportes para não se alterar quando eles forem substituídos e os suportes devem ser fixos com firmeza na sua posição e esta claramente marcada sobre a superfície da pista, para garantir uma posição constante durante a competição. Além disso, o tipo do alvo deverá estar especificado e identificado na própria estrutura do alvo ou do bastidor antes do início da prova para não permitir que ocorra uma troca de alvos pontuáveis por alvos de penalidade depois de iniciada a competição.
- 2.1.8.2 Quando são montados alvos de papel muito próximo de alvos metálicos numa pista de tiro, deve tomar-se precauções no sentido de reduzir ao mínimo o risco de serem atingidos por fragmentos dos projecteis vindos dos alvos metálicos.
- 2.1.8.3 A utilização de *Poppers* de IPSC na pista de tiro exige precauções no sentido de assegurar que a sua área de localização e base esteja preparada para permitir um funcionamento constante durante toda a competição.
- 2.1.8.4 Os alvos estáticos de papel (isto é, aqueles que não são activados) não devem ser apresentados num ângulo superior a 90 graus da vertical.
- 2.1.9 Bermas – Todas as bermas devem ficar situadas em áreas de acesso proibido permanentemente para todas as pessoas, a não ser quando esse acesso for especificamente permitido por um *Range Officer* (ver Regra 10.6.1).

2.2 Critérios para a Construção da Pista

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

- 2.2.1 Linhas de Carga e Linhas de Penalidade – Os movimentos do competidor devem, de preferência, ser restringidos com o uso de barreiras físicas. Contudo, é permitido o uso de Linhas de Carga e de Linhas de Penalidade, que devem ser construídas com tábuas de madeira ou outro material apropriado e manter uma elevação no mínimo de 2 centímetros a cima do nível do chão. Isto oferecerá uma referência física e visual aos competidores, evitando que eles cometam faltas acidentais. As Linhas de Penalidade e as Linhas de Carga devem ficar bem firmes para não se deslocarem da sua posição durante toda a competição.
- 2.2.1.1 As Linhas de Carga servem para restringir movimentos imoderados dos competidores no momento em que eles se aproximam ou se afastam dos alvos.
- 2.2.1.2 As Linhas de Penalidade servem para obrigar o competidor a colocar-se atrás das barreiras físicas para atirar aos alvos. Podem ser posicionadas em qualquer ângulo que se prolongue para trás das barreiras. As linhas de penalidade devem ter no mínimo 1 metro de comprimento e, a menos que exista na descrição escrita da pista alguma especificação em contrário, considera-se que se prolongam até o infinito.

- 2.2.2 Obstáculos – A pista de tiro pode incluir o uso de barreiras ou de obstáculos maiores a serem transpostos pelos competidores. Os obstáculos usados não deverão ultrapassar a altura de 2 metros. Obstáculos com mais de 1 metro de altura deverão contar com acessórios de subida e oferecer segurança ao competidor, conforme segue:
- 2.2.2.1 Os obstáculos devem ficar bem presos e escorados para oferecer a devida firmeza quando utilizados. Sempre que possível, devem ser eliminadas deles todas as superfícies pontiagudas e ásperas para evitar a possibilidade de acidentes com os competidores e/ou os *Match Officials*.
 - 2.2.2.2 O lado da descida de qualquer obstáculo deve apresentar-se livre de obstruções e perigos naturais.
 - 2.2.2.3 Os competidores devem ter permissão para testar os obstáculos antes de iniciar a pista de tiro, devendo-lhes ser concedido um breve período de tempo para efectuar esse teste.
 - 2.2.2.4 Os competidores não deverão ser obrigados a coldrear a sua arma antes de subirem esses obstáculos.
- 2.2.3 Barreiras – A sua construção deverá respeitar as seguintes especificações:
- 2.2.3.1 Oferecer altura e resistência suficientes para servir a finalidade pretendida.
 - 2.2.3.2 Conter Linhas de Penalidade que se projectem para trás ao nível do chão a partir das suas extremidades laterais.
- 2.2.4 Túnel – É aquele em que o competidor é obrigado a entrar ou atravessar e precisa de ser construído em material apropriado e com qualquer comprimento. No entanto deve ser dotado de aberturas em quantidade suficiente que permita aos *Match Officials* controlar com segurança as acções do competidor. Os bordos das bocas dos túneis devem ser preparados de modo a reduzir ao mínimo a possibilidade de acidentes com os competidores e/ou os *Match Officials*. Os desenhadores das pistas devem indicar claramente a entrada e a saída do túnel, assim como todos os parâmetros para a utilização de alvos do interior do túnel (isto é, Linhas de Penalidade e Linhas de Carga).
- 2.2.5 Túnel de *Cooper* – É construído com laterais fixas que sustentam uma cobertura solta (p.ex., ripas de madeira), capaz de ser involuntariamente deslocada pelo competidor (ver Regra 10.2.5). Pode ser construído com qualquer altura, mas o material da cobertura não deve ser pesado a ponto de representar risco para a segurança em caso de queda.
- 2.2.6 Estruturas da Pista – Quando se destinarem a sustentar um competidor em movimento ou enquanto ele dispara para os alvos, deverão ser construídas dando-se máxima prioridade à segurança do competidor e dos *Match Officials*. Devem ser previstas de modo a permitir aos *Match Officials* observar e controlar com segurança as acções do competidor durante o tempo todo. Devem possuir resistência suficiente para serem usadas por todos os competidores.

2.3 Modificações na Construção da Pista

- 2.3.1 Os *Match Officials* poderão, por qualquer motivo, modificar a construção física ou os procedimentos de uma pista de tiro, sob a condição de que as mudanças sejam aprovadas antecipadamente pelo *Range Master*. Todas as alterações físicas ou acréscimos a uma pista de tiro publicada devem ser concluídas antes do início da prova.

- 2.3.2 Todos os competidores devem ser notificados de eventuais alterações o mais brevemente possível. No mínimo, devem ser notificados pelo *Official* responsável pela pista de tiro durante a leitura da descrição escrita da pista ao Grupo.
- 2.3.3 Se aprovar qualquer medida dessas após o início da prova, o *Range Master* deverá:
- 2.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue, fazendo com que a modificação só afecte os competidores que ainda não completaram a pista. Se a mudança tiver sido provocada pelas acções de um competidor, esse competidor deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro alterada, ou
 - 2.3.3.2 Se possível, exigir que todos os competidores completem a pista de tiro corrigida, excluindo da prova os pontos de todas as tentativas anteriores.
 - 2.3.3.3 O competidor que se recusar a refazer a pista de tiro nos termos desta ou de qualquer outra Secção deste regulamento quando lhe for dada essa ordem pelo *Range Official*, receberá uma pontuação de zero na pista, independentemente de qualquer tentativa anterior.
- 2.3.4 Se o *Range Master* (depois de consultar o *Match Director*) determinar que a modificação física ou de procedimento compromete a igualdade competitiva e que será impossível para os competidores competir na pista corrigida, ou se a pista se tiver tornado inadequada ou impraticável por qualquer motivo, ela, e todos os pontos nela obtidos pelos competidores deverão ser excluídos da prova.
- 2.3.5 Sob condições climáticas desfavoráveis, o *Range Master* poderá ordenar que os alvos de papel sejam revestidos com uma capa protectora transparente e/ou cobertura, ordem essa que não estará sujeita a contestação por parte dos competidores (ver Regra 6.6.1). A protecção deverá ser aplicada a todos os alvos afectados e em todos eles permanecer por igual período de tempo, até a ordem ser suspensa pelo *Range Master*.
- 2.3.6 Se o *Range Master* (após consultar o *Match Director*) considerar que condições climáticas ou outras, afectam, ou poderão afectar seriamente a segurança e/ou o desenrolar de uma prova, poderá ordenar a suspensão da prova até emitir uma ordem de “reinício”.

2.4 Áreas de Segurança

A organização anfitriã é responsável pela construção e instalação de um número suficiente de Áreas de Segurança para a competição. Deverão situar-se em locais de fácil acesso e ser facilmente identificadas por letreiros legíveis. As Áreas de Segurança devem contar ainda com placas indicando as suas fronteiras e a direcção segura a ser tomada. Quando destinadas a serem usadas por todas as disciplinas da IPSC, em especial durante Torneios, deverão contar com uma ou mais de uma bancadas para armas.

- 2.4.1 Os competidores têm permissão para usar as Áreas de Segurança para praticar as actividades abaixo discriminadas, desde que permaneçam dentro dos seus limites e com a arma apontada em direcção segura. As violações estarão sujeitas a desclassificação da prova (ver Regras 10.5.1 e 10.5.12).
- 2.4.1.1 Retirar e recolocar armas nas caixas, e coldrear armas de fogo descarregadas.
 - 2.4.1.2 Praticar o carregamento, o saque, tiro em seco e o recoldreamento de armas de fogo descarregadas.
 - 2.4.1.3 Praticar a introdução e remoção de carregadores vazios e/ou accionar os mecanismos das armas de fogo.

2.4.1.4 Efectuar inspecções, desmontagem, limpeza, reparação e manutenção nas armas de fogo ou nas suas peças e outros acessórios.

2.4.2 Sob hipótese alguma deverão ser manuseadas na Área de Segurança munições falsas (incluindo munições de prática ou treino, *snap caps* ou invólucros vazios), carregadores/carregadores rápidos carregados e munições reais (ver Regra 10.5.12).

2.5 Área de Vendas

2.5.1 Todos os vendedores (ou seja, pessoas, empresas e outras organizações que exibam ou vendam mercadoria no local de uma prova de IPSC) serão inteiramente responsáveis pelo manuseio seguro e pela segurança de seus produtos e por garantir a sua exposição sob condições que não representem risco para ninguém. Recomenda-se que as armas de fogo montadas sejam desactivadas antes da sua exibição.

2.5.2 O *Range Master* (depois de consultar o *Match Director*) deverá delimitar com clareza a área de vendas e poderá emitir "Normas de Práticas Aceitáveis" a todos os vendedores, que são responsáveis pela sua implementação no que diz respeito à própria mercadoria.

2.5.3 Os competidores poderão manusear as armas de fogo descarregadas dos vendedores enquanto permanecerem completamente dentro da área de vendas, sob a condição de tomarem o devido cuidado para não apontarem o cano da arma a ninguém.

2.5.4 Os competidores não deverão sacar nem recoldrear a sua arma de fogo de competição na área de vendas (ver Regra 10.5.1). Aqueles que procuram serviços de armeiro para a sua arma de competição deverão, dentro de uma área de segurança designada para isso, guardá-la em bolsa ou estojo próprio para a arma antes de entregá-la ao vendedor na área de vendas.

2.6 Zona de Descarregamento/Carregamento

2.6.1 Se houver a possibilidade de alguns competidores chegarem à carreira de tiro onde decorrerá uma prova da IPSC, transportando na sua pessoa armas de fogo carregadas (ou seja, Polícias, etc.), os organizadores da prova devem providenciar uma Zona de Descarregamento/Carregamento de forma a permitir a esses competidores descarregarem em segurança as suas armas de fogo antes de entrarem na carreira de tiro, e para carregarem as suas armas em segurança novamente quando abandonam a carreira de tiro. A Zona de Descarregamento/Carregamento deve estar convenientemente localizada do lado exterior da entrada da carreira de tiro (ou no exterior da parte da carreira de tiro reservada para a prova da IPSC), deve estar claramente sinalizada e deve possuir um pára-balas preparado para receber impactos.

CAPÍTULO 3: Informações Sobre as Pistas

3.1 Regulamento Geral

O competidor é sempre responsável pelo cumprimento seguro das exigências da pista de tiro. No entanto, só se pode esperar razoavelmente que ele o faça depois de receber verbal e fisicamente a descrição escrita da pista, a qual deve explicar os procedimentos aos competidores de forma adequada. As informações da pista podem ser, de modo geral, divididas nos seguintes tipos:

- 3.1.1 Pista de Tiro Publicada – Todos os competidores inscritos e/ou as suas respectivas Direcções Regionais precisam receber as mesmas informações da pista de tiro, no mesmo prazo e com igual antecedência em relação à prova. Essas informações poderão ser fornecidas por meios físicos ou electrónicos, ou por referência a um *website* (ver também Secção 2.3).
- 3.1.2 Pista de Tiro Não-Publicada – Aplica-se a Regra 3.1.1, com excepção do facto de que os detalhes da pista de tiro não serem publicados com antecedência. As instruções da pista são fornecidas na descrição escrita da pista.

3.2 Descrição Escrita da Pista (*Briefing*):

3.2.1 Deverá ser afixada em cada pista, antes do início da prova, uma descrição escrita da pista de tiro, aprovada pelo *Range Master*. Essa descrição prevalecerá sobre qualquer informação de pista de tiro publicada ou comunicada de alguma forma aos competidores antes do início da prova e deverá conter as seguintes informações mínimas:

- Método de pontuação;
- Alvos (tipo e quantidade);
- Quantidade mínima de disparos;
- A condição de pronto da arma;
- Posição de início;
- Início da contagem do tempo: sinal audível ou visual;
- Procedimento.

3.2.2 O *Range Officer* encarregue da pista de tiro deverá ler textualmente em voz alta a descrição escrita da pista para cada Grupo.

3.2.3 O *Range Master* poderá modificar a qualquer momento uma descrição escrita da pista por motivo de clareza, consistência ou segurança (ver Secção 2.3).

3.2.4 Após a leitura da descrição escrita da pista para os competidores e depois de respondidas eventuais dúvidas que surjam a respeito dela, estes deverão receber autorização para efectuar uma inspecção disciplinada (“*walkthrough*”) da pista de tiro. O tempo de duração da inspecção será estipulado pelo *Range Officer*, e será o mesmo para todos os competidores. Se a pista de tiro incluir alvos móveis ou semelhantes, eles deverão ser demonstrados a todos os competidores pela mesma duração e com a mesma frequência.

3.3 Normas Locais, Regionais e Nacionais:

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

CAPÍTULO 4: Equipamentos de Pista

4.1 Alvos – Princípios Gerais

- 4.1.1 Somente alvos aprovados pela Assembleia-Geral da IPSC e que estejam inteiramente de acordo com as especificações dos Apêndices B e C poderão ser utilizados em provas de arma curta IPSC (ver Secção 9.4).
- 4.1.2 Os alvos de pontuação usados em todas as competições de arma curta da IPSC deverão ser de uma única cor, da seguinte forma:
 - 4.1.2.1 A área de pontuação de um alvo de papel pontuável deverá ser da cor típica do papelão.
 - 4.1.2.2 Toda a parte da frente dos alvos metálicos deverá ser pintada da mesma cor, de preferência branca.
- 4.1.3 Os alvos de penalidade deverão ser identificados com clareza ou ser pintados de uma cor única, diferente da cor dos alvos de pontuação. Podem ser utilizados alvos de penalidade metálicos com as mesmas dimensões e forma dos alvos de papel autorizados. Os alvos metálicos de penalidade não possuem bordas não pontuáveis.
- 4.1.4 Os alvos utilizados na pista de tiro poderão ser parcial ou totalmente escondidos por meio de coberturas transponíveis ou intransponíveis, como segue:
 - 4.1.4.1 A cobertura que serve para esconder total ou parcialmente um alvo será considerada intransponível. Sempre que possível, a cobertura intransponível não será simulada e sim construída com material impenetrável (ver Regra 2.1.3). Não devem ser usados alvos de papel como cobertura intransponível.
 - 4.1.4.2 A cobertura que serve meramente para obscurecer a visão dos alvos será considerada transponível. Os tiros que atravessam a cobertura transponível atingindo os alvos de pontuação serão pontuados. Aqueles que atravessam a cobertura transponível antes de atingirem alvos de penalidade serão penalizados. Todas as zonas de pontuação de alvo escondido por cobertura transponível deverão ser deixadas inteiramente intactas. Os alvos obscurecidos por coberturas transponíveis devem ser visíveis através da cobertura transponível, ou pelo menos uma parte do alvo(s) afectado deve ser visível em redor da cobertura transponível.
- 4.1.5 É proibido declarar que um alvo único, intacto, representa dois ou mais alvos depois de modificá-lo com fita adesiva, tinta ou qualquer outro meio.

4.2 Alvos de Arma Curta Aprovados pela IPSC – Papel

- 4.2.1 Existem dois tipos de alvo de papel aprovados para competições de arma curta da IPSC (ver Apêndice B). Esses dois tipos não deverão ser usados juntos em nenhuma pista de tiro.
- 4.2.2 Os alvos de papel deverão ter linhas de pontuação e bordas não pontuadas demarcadas com nitidez na parte da frente, no entanto as linhas de pontuação e as bordas não pontuadas não devem ser visíveis a uma distância de mais de 10 metros. As zonas de pontuação proporcionam o reconhecimento da potência na competição de IPSC.
 - 4.2.2.1 A parte da frente do alvo de penalidade de papel deve conter uma borda não pontuada que possa ser suficientemente distinguida. Na falta de perfurações ou de outras marcações adequadas, o *Range Master* deverá

ordenar que todos os alvos afectados possuam uma borda não pontuada substituta desenhada ou aplicada sobre eles.

- 4.2.3 Os alvos de papel nunca deverão receber mais do que 12 impactos antes de serem pontuados e pastilhados.
- 4.2.4 Quando a área de pontuação do alvo de papel tiver que ser parcialmente escondida, os desenhadores das pistas deverão simular coberturas intransponíveis da seguinte maneira:
 - 4.2.4.1 Escondendo realmente uma parte do alvo (ver Regra 4.1.4.1).
 - 4.2.4.2 Recortando o alvo para retirar dele a parte considerada escondida pela cobertura intransponível. Esses alvos deverão ter fixa neles uma borda não pontuada substituta que ocupará toda a extensão da área de pontuação retirada (ver Regra 4.2.2).
 - 4.2.4.3 Pintando ou colando fita adesiva sobre a parte a ser considerada escondida por cobertura intransponível, com uma única cor bem visível e contrastante.
 - 4.2.4.4 A cobertura intransponível (e os alvos de penalidade sobrepostos) não deveram esconder completamente a zona de pontuação mais alta de um alvo de papel parcialmente escondido.

4.3 Alvos de Arma Curta Aprovados pela IPSC – Metálicos

- 4.3.1 Os alvos metálicos aprovados pela IPSC para competição de arma curta são os seguintes:
 - 4.3.1.1 Os *Poppers* de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos de metal aprovados, destinados ao reconhecimento de potência.
 - 4.3.1.2 Os *Mini Poppers* de IPSC, que devem ser calibrados da maneira especificada no Apêndice C, são alvos metálicos aprovados, destinados a reconhecer a potência e servem para simular *Poppers* de tamanho normal colocados a maiores distâncias.
 - 4.3.1.3 Os *Pepper Poppers* e os *Classic Poppers* poderão ser incluídos na mesma pista de tiro. Recomenda-se o uso de *Poppers* de IPSC que caiam para trás.
 - 4.3.1.4 Poderão ser usados pratos de metal de vários tamanhos (ver Apêndice C3), no entanto, a pista de tiro não deverá usar exclusivamente pratos de metal. Em cada pista de tiro deverá ser incluído pelo menos um alvo de papel autorizado ou *Popper* de IPSC.
 - 4.3.1.5 Os alvos metálicos de pontuação deverão cair ou virar quando atingidos para serem pontuados. Aquele que, ao ser atingido, ficar acidentalmente de pé ou de lado, ou que o *Range Officer* considere que tenha caído ou virado em virtude de um impacto sobre a estrutura que o sustenta ou de qualquer razão acidental, será tratado como falha de equipamento de pista (ver Regra 4.6.1).
 - 4.3.1.6 Ao contrário dos *Poppers* de IPSC, os pratos metálicos não estão sujeitos a calibragem ou a protestos de calibragem. Portanto, se um prato metálico for correctamente atingido mas não cair nem virar, o *Range Officer* poderá declarar falha de equipamento de pista e ordenar

que o competidor refaça a pista de tiro depois da rectificação do prato defeituoso.

4.3.1.7 Os pratos metálicos de penalidade destinados a cair ou virar quando atingidos, mas que acidentalmente ficam de pé ou de lado, serão tratados como falha de equipamento de pista.

4.3.1.8 Os alvos metálicos de penalidade destinados a permanecerem na vertical quando atingidos deverão, se atingidos, ser repintados após cada competidor terminar a sua tentativa na pista de tiro, para que os competidores seguintes não sejam penalizados por impactos visíveis na sua superfície.

4.4 Alvos Frangíveis e Sintéticos

4.4.1 Em competições de arma curta da IPSC não será autorizado o uso de alvos quebráveis, como pratos de barro ou telhas.

4.4.2 Alvos sintéticos (ou seja, alvos “auto-selantes”, etc.), por vezes usados em carreiras de tiro interiores, não devem ser utilizados em competições de Nível III ou superiores. No entanto, sujeito a autorização escrita de uma Direcção Regional, os alvos sintéticos podem ser usados em competições de Nível I e II realizadas na sua Região.

4.5 Rearrumação do Equipamento ou da Superfície da Pista

4.5.1 O competidor não deverá interferir na superfície da pista, na folhagem natural, nas construções, nas estruturas nem nos outros equipamentos da pista (entre os quais alvos, suportes dos alvos e activadores de alvo). As violações poderão incorrer num erro de procedimento por ocorrência, ao critério do *Range Officer*.

4.5.2 O competidor poderá solicitar que os *Match Officials* tomem medidas correctivas para garantir a consistência da superfície da pista, da apresentação de alvos e/ou de qualquer outra questão. O *Range Master* terá autoridade final na decisão sobre esses pedidos.

4.6 Falha dos Equipamentos de Pista e Outras Questões

4.6.1 Os equipamentos de pista deverão apresentar o desafio de modo justo e equitativo a todos os competidores. As falhas dos equipamentos de pista abrangem, embora não estejam limitados a, deslocamento dos alvos de papel, activação prematura dos alvos metálicos ou móveis, avarias de equipamentos operados mecanicamente ou electricamente e falha das estruturas, tais como aberturas, portas e barreiras. É proibida a declaração e/ou uso de qualquer arma carregada (ver Regra 10.5.13) ou descarregada como “equipamento de pista”.

4.6.2 O competidor que não conseguir completar a pista de tiro em virtude de falha do equipamento de pista ou pelo facto de um alvo metálico ou móvel não ter sido rearrumado antes de sua tentativa na pista de tiro deverá ser solicitado a refazer-la depois de tomadas as devidas medidas correctivas.

4.6.3 O mau funcionamento crónico de um equipamento numa pista de tiro poderá acarretar a retirada da pista dos resultados da competição (ver Regra 2.3.4).

CAPÍTULO 5: Equipamentos do Competidor

5.1 Armas Curtas

- 5.1.1 As armas curtas são separadas e definidas por Divisões (ver Apêndice D); no entanto, as pistas de tiro têm que manter a sua consistência em todas as Divisões.
- 5.1.2 As medidas mínimas do invólucro da munição de arma curta em competições da IPSC são 9 x 19mm. O menor diâmetro de projectil é 9mm (.354 polegadas).
- 5.1.3 Miras – Os tipos de mira identificados pela IPSC são:
- 5.1.3.1 “Miras abertas” são dispositivos de pontaria fixos na arma de fogo que não utilizam circuitos electrónicos e/ou lentes.
 - 5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” são dispositivos de pontaria (incluindo lanternas) fixos na arma de fogo que utilizam circuitos electrónicos e/ou lentes.
 - 5.1.3.3 O *Range Master* é a autoridade final no que diz respeito à classificação de quaisquer miras usadas numa competição de IPSC e/ou em sua conformidade com estas regras, entre as quais se incluem as Divisões do Apêndice D.
- 5.1.4 A não ser quando exigido por uma Divisão (ver Apêndices), não há restrição quanto ao peso do gatilho da arma. No entanto, o mecanismo do gatilho deve apresentar um funcionamento seguro permanentemente.
- 5.1.5 Gatilhos e/ou sapatas de gatilho que ultrapassem a largura do guarda-mato são expressamente proibidos.
- 5.1.6 As armas de fogo devem apresentar-se sempre em boas condições de funcionamento e segurança. Os *Range Officers* têm o direito de examinar a arma do competidor e os seus respectivos equipamentos a qualquer momento, a fim de comprovar o seu funcionamento seguro. Caso algum dos itens examinados seja declarado como não apresentando condições de funcionamento ou de segurança por um *Range Officer*, deverá ser retirado da competição até que o *Range Officer* considere ter sido satisfatoriamente reparado.
- 5.1.7 Os competidores devem usar a mesma arma e tipo de miras em todas as pistas de tiro de uma competição. No entanto, caso a arma e/ou as miras originais de um competidor venham a apresentar problemas de funcionamento ou de segurança durante a competição, o competidor deverá solicitar a permissão do *Range Master* antes de usar uma arma e/ou miras de substituição, o qual a poderá aprovar contanto que:
- 5.1.7.1 A arma substituta satisfaça aos requisitos da Divisão declarada.
 - 5.1.7.2 O competidor não ganhe vantagem competitiva com a arma substituta.
 - 5.1.7.3 As munições do competidor, quando testada na arma substituta, atinjam o factor de potência mínimo com o cronógrafo da prova (ver Regra 5.6.3.9).
- 5.1.8 O competidor que substituir ou modificar substancialmente uma arma durante a competição sem aprovação prévia do *Range Master* ficará sujeito às disposições da Secção 10.6.

- 5.1.9 O competidor não deverá jamais usar ou portar consigo mais do que uma arma durante uma pista de fogo (ver Regra 10.5.7).
- 5.1.10 Armas com coronha e/ou fuste de qualquer tipo são proibidas.
- 5.1.11 As armas que funcionem em rajada curta e/ou em rajada (ou seja, que permitem o disparo de mais de uma munição com uma simples pressão ou activação do gatilho) são proibidas.

5.2 Coldre e Outros Equipamentos do Competidor

- 5.2.1 Transporte e Armazenamento – Excepto quando dentro dos limites de uma área de segurança ou quando sob a supervisão e o comando directo de um *Range Officer*, o competidor deverá transportar a sua arma descarregada, dentro de um estojo, bolsa ou em coldre devidamente montado no cinto, na sua própria pessoa (ver Regra 10.5.1).
- 5.2.2 Os competidores ao transportarem a sua arma no coldre, devem ter o alojamento do carregador vazio e o cão ou percutor deverá estar desarmado. Violações incorrerão em advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitas aos termos da Secção 10.6 nas ocorrências seguintes dentro da mesma competição.
- 5.2.3 A menos que especificado de forma diferente no *Briefing*, o cinto em que o coldre é transportado e todos os equipamentos a ele associados deverão ser usados na altura da cintura. O cinto, o cinto interno ou ambos deverão ficar permanentemente presos à cintura ou passados por pelo menos três presilhas de cinto.
 - 5.2.3.1 As competidoras femininas poderão usar o cinto, coldre e seus respectivos equipamentos na altura do quadril, mas a borda superior do cinto não deve ficar abaixo dos ossos laterais extremos da cabeça do fémur (tuberosidade maior). Se outro cinto for usado á altura da cintura, o coldre e seus respectivos equipamentos devem ser colocados no cinto de baixo (ver Apêndice D).
- 5.2.4 Munição de reserva, carregadores e carregadores rápidos deverão ser transportados em dispositivos de retenção específicos para essa finalidade, a fim de reduzir o risco de perda durante a pista de tiro.
- 5.2.5 Quando a Divisão especificar a distância máxima a que a arma e respectivos equipamentos podem ficar projectados para fora do corpo do competidor, o *Range Officer* poderá verifica-lo medindo a distância mais curta entre o tronco do competidor e o centro da maior distância do punho da arma e/ou eventuais dispositivos de recarregamento.
 - 5.2.5.1 Essas medidas serão tomadas com o competidor em pé, em posição natural.
 - 5.2.5.2 A todo o competidor que não passar nesse teste será solicitado para ajustar imediatamente o seu coldre ou equipamento de modo a cumprir os requisitos da Divisão declarada. O *Range Master* poderá usar de uma certa tolerância quanto ao cumprimento desses requisitos em virtude de considerações anatómicas. É possível que alguns competidores não consigam obedecê-los inteiramente.
 - 5.2.5.3 A menos que especificado na descrição escrita da pista, ou a menos que seja exigido por um *Range Officer*, a posição do coldre e seu respectivo equipamento não deve ser alterada pelo competidor durante a competição. Se houver tira retentora presa ao coldre, ela deverá ser aplicada ou fechada antes de ser emitido o comando “Standby” (ver Regra 8.3.3).

- 5.2.6 As competições de arma curta da IPSC não exigirão o uso de nenhum tipo ou marca de coldre em particular. No entanto, o *Range Master* poderá considerar que o coldre de um competidor não apresenta segurança e ordenar que ele seja corrigido ao seu critério, sem o que o item será retirado da prova.
- 5.2.7 Os competidores não terão permissão para iniciar a pista de tiro usando:
- 5.2.7.1 Coldre de ombro ou coldre de perna (visível ou não), excepto como especificado na Regra 5.2.8.
 - 5.2.7.2 Coldre com a extremidade posterior do punho da arma abaixo da borda de cima do cinto, excepto conforme especificado na Regra 5.2.8.
 - 5.2.7.3 Coldre com o cano da arma apontado para além de 1 metro dos pés do competidor quando ele estiver na posição de pé, relaxado.
 - 5.2.7.4 Coldre que não impeça completamente o acesso ao gatilho, ou a sua activação, quando a arma está coldreada.
- 5.2.8 A competidores identificados perante o *Match Director* como sendo policias ou militares no activo, poderá ser autorizado o uso dos seus coldres de serviço e respectivo equipamento, no entanto, o *Range Master* continuará a ser a autoridade final no que respeita à segurança e à conveniência do uso desse equipamento nas competições da IPSC.
- 5.2.8.1 Aos competidores identificados pelo *Range Master* como sendo deficientes de forma permanente e significativa pode ser dada uma dispensa especial em relação ao tipo e/ou colocação do seu coldre e respectivo equipamento, e o *Range Master* continuará a ser a autoridade final no que respeita à segurança e à conveniência do uso desse equipamento nas competições da IPSC.

5.3 Roupas Apropriadas

- 5.3.1 É desencorajado o uso de roupa camuflada ou tipos similares de trajes militares ou policiais. A excepção são os competidores que são militares ou policias. O *Match Director* será a autoridade final quanto ao vestuário que o competidor será autorizado a usar.

5.4 Protecção para Olhos e Ouvidos

- 5.4.1 Todas as pessoas serão advertidas para o fato de que o uso correcto de protecção para olhos e ouvidos atende a seus próprios interesses e quanto à sua importância fundamental para prevenção de lesões na visão ou audição. Recomenda-se com veemência o uso de óculos de segurança e protectores de ouvidos por todas as pessoas, durante todo o tempo de permanência na área das pistas.
- 5.4.2 As organizações anfitriãs poderão exigir o uso constante de protecção a todas as pessoas que se encontrem na zona das pistas, como condição para a permanência no local. Nesse caso, os *Range Officials* deverão fazer todos os esforços possíveis para garantir que todos usam a devida protecção.
- 5.4.3 Se o *Range Oficial* perceber que um competidor perdeu ou deslocou os seus óculos de segurança ou protectores de ouvido durante a pista de tiro ou que começou a pista de tiro sem eles, deverá pará-lo imediatamente, e depois de recolocar o equipamento, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro depois de esta ser restaurada.

- 5.4.4 O competidor que acidentalmente perder seus óculos de protecção ou protectores de ouvido durante a pista de tiro ou que começar a pista de tiro sem eles terá o direito de parar, apontar a arma para uma direcção segura e indicar o problema ao *Range Official*, caso em que se aplicarão as disposições da regra anterior.
- 5.4.5 Qualquer tentativa de ganhar vantagem competitiva retirando o equipamento de protecção dos olhos e/ou dos ouvidos durante a pista de tiro será considerada conduta anti-desportiva (ver Regra 10.6.2).
- 5.4.6 Se o *Range Officer* considerar que um competidor que está prestes a fazer uma tentativa na pista de tiro está a usar protecção ocular ou auditiva inadequada, poderá ordenar a rectificação da situação como condição para o competidor continuar. O *Range Master* é a autoridade final no assunto.

5.5 Munição e Equipamentos Afins

- 5.5.1 Nas competições da IPSC, os competidores são exclusiva e individualmente responsáveis pela segurança de toda e qualquer munição que trazem para a prova. Nem a IPSC nem qualquer *IPSC Officer* nem qualquer organização afiliada à IPSC nem dirigentes de qualquer organização afiliada à IPSC aceitará qualquer responsabilidade de qualquer espécie que seja a esse respeito, nem a respeito de qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa ou entidade, como consequência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em seu poder.
- 5.5.2 Carregadores e carregadores rápidos devem atender às disposições da Divisão declarada.
- 5.5.3 Carregadores de reserva, carregadores rápidos e munições que o competidor deixe cair ou perca após o sinal de partida poderão ser recuperados, mas essa recuperação está permanentemente sujeita a todas as normas de segurança aplicáveis.
- 5.5.4 São proibidas nas competições da IPSC munições perfurantes de blindagem, incendiárias e/ou tracejantes (ver Regra 10.5.15).
- 5.5.5 Todas as munições usadas pelo competidor deverão estar de acordo com todos os requisitos da Divisão declarada, como definido no Apêndice D.
- 5.5.6 Qualquer munição que, na opinião de um *Range Officer*, não apresente condições de segurança deverá ser imediatamente retirada da competição (ver Regra 10.5.15).
- 5.5.7 As munições não devem disparar mais do que uma bala ou outro projectil, para pontuação, de um único cartucho.

5.6 Cronógrafo e Factores de Potência

- 5.6.1 Os factores de potência de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D. Deve ser usado um ou mais cronógrafos oficiais da prova na determinação do factor de potência das munições de cada competidor. Porém, na ausência de cronógrafos oficiais, o factor de potência declarado pelo competidor não poderá ser contestado.
- 5.6.1.1 A classificação do factor de potência que permitirá a inclusão dos pontos do competidor nos resultados de competição é denominada de factor "Menor". O valor mínimo do factor de potência para classificação Menor e os demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.
- 5.6.1.2 Certas Divisões oferecem uma classificação de factor de potência mais alta, chamada factor "Maior", que permite aos competidores ganhar mais

pontos em disparos periféricos sobre alvos de pontuação de papel. O valor mínimo do factor de potência para a classificação Maior, quando especificado, e demais requisitos próprios de cada Divisão estão estipulados no Apêndice D.

- 5.6.1.3 Os valores atribuídos a impactos pontuáveis dos factores Menor e Maior estão ilustrados nos Apêndices B e C. O método usado para determinar o factor de potência é explicado na próxima secção.
- 5.6.2 O cronógrafo(s) oficial da prova deve ser devidamente configurado e aferido em cada dia da prova pelos *Match Officials* da seguinte maneira:
- 5.6.2.1 No início do primeiro dia da competição, o *Range Officer* efectuará três disparos sobre o cronógrafo com arma de calibragem e munição do lote de calibragem oficial da prova, anotando-se a velocidade média dos disparos.
- 5.6.2.2 Nos dias subsequentes da competição, o processo repetir-se-á com a mesma arma e munição do mesmo lote (de preferência do mesmo lote de fabricação).
- 5.6.2.3 O cronógrafo será considerado dentro dos limites de tolerância se a média diária estiver dentro dos limites de +/- 5% do factor de potência mínimo aplicável.
- 5.6.2.4 Caso a variação diária ultrapasse a tolerância permitida acima indicada, o *Range Master* tomará as providências que julgar necessárias para rectificar a situação.
- 5.6.3 Procedimento de Teste das Munições
- 5.6.3.1 As munições são testadas com a arma do competidor.
- 5.6.3.2 Serão tiradas inicialmente a cada competidor 8 munições de amostra para o teste do cronógrafo, no momento e local determinados pelos *Match Officials*, que poderão ainda requerer testes complementares das munições de um competidor em qualquer momento durante a competição.
- 5.6.3.3 Das 8 munições de amostra tiradas pelos *Match Officials*, 1 munição será pesada para determinar o peso real do projectil e 3 serão disparadas sobre o cronógrafo. Na falta de um martelo de inércia e de balanças, será usado o peso de projectil declarado pelo competidor. Os dígitos apresentados na balança e no cronógrafo oficiais da prova serão usados pelo seu valor, independentemente do número de casas decimais indicadas no modelo específico de instrumento de medida usado naquela prova.
- 5.6.3.4 O factor de potência é calculado com o peso do projectil e a velocidade média dos 3 disparos efectuados, de acordo com a seguinte fórmula:
- $$\text{Factor de potência} = \frac{\text{peso do projectil (grãos)} \times \text{velocidade média (pés por segundo)}}{1000}$$
- O resultado final ignorará todas as casas decimais (p.ex. para os fins da IPSC, um resultado de 124,999 não é 125).
- 5.6.3.5 Se o factor de potência resultante não coincidir com o valor declarado de factor de potência, serão efectuados mais 3 disparos sobre o cronógrafo. O factor de potência será recalculado com o peso de projectil e velocidade média dos 3 disparos mais rápidos dos 6 efectuados.

- 5.6.3.6 Se o factor de potência ainda for insuficiente, o competidor poderá escolher entre estas duas opções:
- (a) O seu último projectil será pesado e, se apresentar valor mais alto do que o primeiro projectil, o cálculo do factor de potência da Regra 5.6.3.5 será refeito com o peso mais alto, ou
 - (b) O seu último projectil será disparado sobre o cronógrafo e o factor de potência será recalculado com o peso do primeiro projectil e com a velocidade média dos 3 disparos mais rápidos dentre os 7 efectuados.
- 5.6.3.7 Se o factor de potência resultante não coincidir com o valor do factor de potência Maior da Divisão declarada, todos os pontos do competidor serão recalculados como Menor, se esse valor tiver sido alcançado.
- 5.6.3.8 Se o factor de potência resultante não corresponder ao valor de factor de potência mínimo da Divisão declarada, o competidor poderá continuar a atirar na prova, mas sem o reconhecimento de pontos nem da prova.
- 5.6.3.9 Se as munições do competidor forem novamente testadas, ou se forem usadas munições de substituição autorizadas, e forem registrados factores de potência diferentes quando testados de acordo com estas regras, deverá ser aplicado o factor de potência mais baixo para pontuar todas as pistas de tiro, inclusive aquelas já completadas pelo competidor.
- 5.6.3.10 A pontuação de um competidor que, por qualquer motivo, deixar de apresentar a sua arma para teste no momento e local designados e/ou deixar de fornecer munições de amostra para serem testadas quando assim solicitado por um *Match Official*, será retirada dos resultados da prova.
- 5.6.3.11 Se, na opinião do *Range Master*, o cronógrafo da prova não apresentar boas condições de funcionamento, impossibilitando outros testes com a munição dos competidores, o factor de potência dos competidores que tiverem efectuado normalmente o teste permanecerá e os factores de potência "Maior" e "Menor" declarados por todos os outros competidores que não puderam ser submetidos ao teste serão aceites sem contestação, sujeito a quaisquer requisitos da Divisão aplicável (ver Apêndices).

5.7 Avarias – Equipamentos do Competidor

- 5.7.1 Caso a arma de um competidor apresente uma avaria de funcionamento depois de ser dado o sinal de partida, o competidor poderá tentar corrigir o problema dentro das normas de segurança e continuar a pista de tiro. Enquanto estiver a fazer a tentativa de reparação, o cano da sua arma deverá permanecer sempre apontado na direcção do pára-balas principal. Não será permitido o uso de varetas ou outras ferramentas para corrigir o problema do mau funcionamento. Eventuais violações resultarão em pontuação zero na pista.
- 5.7.1.1 A um competidor que tenha uma avaria na arma após receber a ordem de "*Load And Make Ready*" ou "*Make Ready*", mas antes de ser dado o "*Start Signal*", é-lhe permitido que se retire, sob autorização e supervisão do *Range Officer* encarregado, para reparar a sua arma, sem ser penalizado, estando no entanto sujeito às Regras 5.7.4, 8.3.1.1 e todas as outras normas de segurança. Após a reparação ter sido efectuada (e o disposto na Regra 5.1.7 ter sido cumprido, se aplicável), o competidor

pode regressar para a sua tentativa na pista de tiro, sujeito ao horário determinado pelo *Range Officer* encarregado ou pelo *Range Master*.

- 5.7.2 Ao rectificar um problema de funcionamento que requeira que o competidor mova claramente a arma, afastando-a da linha de mira do alvo, os seus dedos deverão ficar claramente visíveis fora do guarda-mato (ver Regra 10.5.8).
- 5.7.3 Caso não consiga corrigir o problema de funcionamento da sua arma no prazo de 2 minutos, o competidor deverá apontar a arma com toda segurança na direcção do pára-balas principal e avisar o *Range Officer*, que encerrará a pista de tiro (excluindo quaisquer séries componentes dos Exercícios Padrão ainda não feitas) da maneira normal. A pista de tiro (excluindo quaisquer séries componentes de Exercícios Padrão ainda não feitas) será pontuada como atirada, contando com todos os *misses* e penalidades que se aplicarem.
- 5.7.4 Sob hipótese alguma o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro na posse de uma arma carregada (ver Regra 10.5.13).
- 5.7.5 Quando a arma falhar da forma explicada acima, o competidor não será autorizado a refazer a pista de tiro ou série. Isto inclui o caso de uma arma ser declarada sem condições de uso ou de segurança durante a pista de tiro ou série. No entanto, quaisquer séries componentes de Exercícios Padrão que ainda não tenham sido tentadas pelo competidor afectado, ainda o poderão ser depois de este ter reparado a sua arma e antes de os resultados da competição serem declarados finais pelo *Match Director*.
- 5.7.6 Caso encerre a pista de tiro em virtude da suspeita de algum competidor possuir arma ou munição sem condições de segurança (p.ex., munição sem carga de pólvora “*squib*”), o *Range Officer* tomará todas as providências que julgar necessárias para restabelecer a segurança tanto do competidor quanto da pista. O *Range Officer* inspecionará então a arma ou munição do competidor e procederá da seguinte forma:
- 5.7.6.1 Caso o *Range Officer* encontre provas que confirmem suas suspeitas, o competidor não terá direito a refazer a pista, mas receberá ordem de rectificar o problema. Será registado na sua ficha de pontuação o tempo gasto até o último disparo efectuado e a pista de tiro será pontuada como atirada, contados todos os *misses* e penalidades incorridas (ver Regra 9.5.6).
- 5.7.6.2 Caso o *Range Officer* descubra que sua suspeita era infundada, o competidor será solicitado a refazer a pista.

5.8 Munição Oficial de Prova

- 5.8.1 Quando os organizadores de uma prova colocarem as munições oficiais de prova á venda aos competidores, o *Match Director* deverá, antecipadamente, identificá-las sob a forma de uma marca por si certificada, a qual será colocada claramente nos folhetos oficiais da prova (e/ou no *website* oficial da prova), e afixada de forma bem visível no local de venda, identificando qual o fabricante/marca, a descrição das munições e as suas cargas específicas, e que serão previstas ser classificadas por Divisão, como factor Menor ou Maior, conforme seja o caso. Estas munições serão usualmente isentas do teste de cronógrafo previsto na Regra 5.6.3, sujeito ás seguintes condições:
- 5.8.1.1 O competidor deve pedir e guardar durante toda a prova, o recibo oficial dos organizadores da prova (ou do seu vendedor nomeado) no qual conste a quantidade e a descrição das munições adquiridas na prova e esse recibo deverá ser exibido a qualquer *Match Official* que o solicite, sem o que o previsto na Regra 5.8.1 não será aplicável. Munições que

não sejam adquiridas aos organizadores da prova (ou ao seu vendedor nomeado) na prova não beneficiarão do previsto na Regra 5.8.1 independentemente de essa munição aparentar, para todos os efeitos, ser idêntica á munição oficial de prova.

- 5.8.1.2 A munição oficial de prova adquirida pelos competidores é considerada como sendo equipamento do competidor (ver Secção 5.7) pelo que avarias não serão motivo para refazer uma pista e/ou de recurso para a Arbitragem.
 - 5.8.1.3 A munição oficial de prova não deve ser de limitada para venda e/ou uso, a competidores representando o país anfitrião e/ou o vendedor.
 - 5.8.1.4 A munição oficial de prova deve ser aprovada pelo Director Regional da Região na qual decorre a competição.
 - 5.8.1.5 Os *Match Officials* têm o direito de efectuar testes de cronógrafo ou outros a toda e qualquer munição em qualquer altura, não tendo de dar qualquer justificação.
- 5.8.2 Sempre que possível os organizadores da prova (ou o seu vendedor nomeado no local da prova) devem disponibilizar um local para teste das munições, supervisionado por um *Range Officer*, onde os competidores poderão testar uma pequena quantidade de munições do mesmo lote das munições oficiais de prova na sua arma(s) antes da aquisição.

CAPÍTULO 6: Estrutura da Prova

6.1 Princípios Gerais

As seguintes definições são fornecidas para clarificar:

- 6.1.1 Série – Componente cronometrado e pontuado separadamente de um exercício padrão. Os pontos e penalidades são registrados no final de cada série e a soma dos resultados das séries fornece o resultado final da pista (ver também Regra 9.5.5).
- 6.1.2 Exercício Padrão – Pista de tiro que consiste em mais de uma série cronometrada individualmente. Seus pontos, depois de deduzidas as eventuais penalidades, são acumulados ao final da pista de tiro para produzir os resultados finais da pista. A pista de tiro de cada série individual poderá requerer uma posição de tiro específica, um procedimento e/ou uma ou mais recargas obrigatórias. Só é permitido um exercício padrão com 24 disparos no máximo em competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior.
- 6.1.3 Pista – Componente cronometrada e pontuada individualmente de uma prova.
- 6.1.4 Prova – Consiste, no mínimo, em duas pistas. A soma dos resultados individuais das pistas será acumulada para declarar o vencedor da prova. A competição deverá incluir apenas um tipo de arma (p.ex., arma curta, caçadeira ou espingarda).
- 6.1.5 Torneio – Consiste em duas ou mais provas para armas de fogo específicas (p.ex., uma prova de arma curta e uma de caçadeira, ou uma de arma curta, uma de espingarda e uma de caçadeira). Os resultados individuais obtidos pelo competidor em cada componente da prova serão usados para declarar o vencedor geral do torneio, de acordo com as Regras de Torneio da IPSC.
- 6.1.6 Campeonato – Consiste em duas ou mais provas de IPSC para o mesmo tipo de arma organizadas em locais e datas diferentes. A soma total dos resultados obtidos por cada competidor nas provas componentes especificadas pelos organizadores será acumulada para determinar o vencedor do Campeonato.
- 6.1.7 *Shoot-Off* – Evento conduzido separadamente de uma prova. Os competidores qualificados competem directamente entre si disparando simultaneamente sobre alvos separados mas iguais num processo de eliminação (ver Apêndice E).

6.2 Divisões das Provas

- 6.2.1 As Divisões da IPSC reconhecem diferentes armas e equipamentos (ver Apêndice D). Cada prova deverá reconhecer pelo menos uma Divisão. Quando numa mesma prova estiverem presentes várias Divisões, cada Divisão deverá ser pontuada separada e independentemente e os resultados da prova deverão reconhecer um vencedor em cada Divisão.
- 6.2.2 Nas provas reconhecidas pela IPSC, deverão existir por Divisão, um número mínimo de competidores estipulado no Apêndice A2 para que sejam homologadas. Se o número de competidores de uma Divisão for insuficiente, o *Match Director* poderá permitir que aquela Divisão permaneça sem reconhecimento oficial da IPSC.
- 6.2.3 Antes do início da prova, cada competidor deverá declarar para fins de pontuação uma Divisão, e os *Match Officials* deverão conferir se o equipamento do competidor está de acordo com a Divisão declarada antes de ele efectuar alguma tentativa em qualquer pista de tiro.
- 6.2.4 Sujeito à aprovação prévia do *Match Director*, o competidor poderá participar numa prova em mais de uma Divisão. No entanto, só poderá competir pelos pontos da

prova numa Divisão e essa deverá ser a sua primeira tentativa em todos os casos. Nenhuma tentativa posterior em outra Divisão contará para o reconhecimento da prova.

6.2.5 Quando uma Divisão não estiver disponível ou tiver sido excluída, ou quando o competidor não declarar uma Divisão específica antes do início da prova, o competidor será enquadrado na Divisão que, na opinião do *Range Master*, mais se identificar com o seu equipamento. Se, na opinião do *Range Master* não houver nenhuma Divisão adequada, o competidor atirá na prova sem concorrer a pontos.

6.2.5.1 Contudo, se o equipamento do competidor ou outros requisitos não estiverem de acordo com a Divisão declarada durante uma pista de tiro, o competidor será enquadrado se possível na Divisão *Open*, se esta estiver disponível, caso contrário, o competidor atirá na prova sem concorrer a pontos.

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

6.2.6 Um competidor que incorra numa desclassificação, em qualquer momento da prova, impedi-lo-á de continuar a participar nessa prova, incluindo novas tentativas em qualquer outra Divisão. Esta regra, porém, não é retroactiva. Todos os pontos de prova anteriores e completos noutra Divisão serão acumulados para pontuação e classificação naquela Divisão.

6.2.7 O reconhecimento do competidor numa Divisão específica não impedirá o seu reconhecimento posterior numa Categoria nem a sua inclusão como membro de uma equipe Regional ou outra equipe.

6.3 Categoria das Provas

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

6.3.2 Deixar de cumprir os requisitos da Categoria declarada ou deixar de declarar a Categoria antes do início da prova implicará a exclusão da Categoria. Os requisitos das Categorias actualmente aprovadas estão enumerados no Apêndice A2.

6.4 Equipas Regionais

6.4.1 Sujeito á disponibilidade de vagas, cada Região poderá seleccionar por mérito uma equipe regional de cada Divisão para Provas da IPSC de nível IV ou superior. Ao critério da Organização da Prova, poderão ser inscritas outras equipas, mas sem direito a classificação de equipa ou prémios. As equipas das categorias aprovadas são apuradas por votação na Assembleia-geral (ver Apêndice A2).

6.4.2 As pontuações individuais de cada competidor serão usadas exclusivamente para uma única equipa numa prova.

6.4.3 As equipas são formadas por um máximo de 4 elementos, no entanto, apenas as pontuações finais dos 3 elementos melhor pontuados serão usadas para calcular a pontuação da equipa.

6.4.4 Caso algum elemento de uma equipa se retire da prova por qualquer motivo antes de completar todas as pistas, os pontos por ele obtidos continuarão a valer para a pontuação da equipa, no entanto, a equipa não poderá substituir o elemento que saiu.

6.4.5 O elemento da equipa que não tenha condições de iniciar uma prova poderá ser substituído por outro competidor antes do início, mediante a aprovação do *Match Director*.

6.4.6 Se algum membro da equipa for desclassificado da prova, os seus pontos reverterão a zero em todas as pistas. As equipas não terão o direito de substituir membros desclassificados.

6.5 Status e Credenciais do Competidor

6.5.1 Todos os competidores deverão ser membros individuais da Região da IPSC em que residem normalmente. A residência é definida como a Região em que o indivíduo residiu no mínimo durante 183 dias dos doze meses imediatamente anteriores ao mês em que a prova começa. A condição de residente consiste na presença física e não tem relação com a cidadania ou com nenhum endereço de conveniência. Os 183 dias não precisam de ser consecutivos nem de ser os 183 dias mais recentes do período de doze meses. Em qualquer caso, os organizadores da prova não devem aceitar nenhum competidor de uma Região estrangeira a menos que o Director Regional dessa Região tenha confirmado as credenciais do competidor para participar na prova referida.

6.5.1.1 Os competidores que normalmente residam num país ou área geográfica que não seja afiliada à IPSC poderão associar-se a uma Região afiliada da IPSC e poderão competir sob os auspícios daquela Região, sujeito à aprovação do Conselho Executivo da IPSC e da Direcção Regional da Região. Se o país ou área geográfica de residência do competidor vier a solicitar filiação à IPSC, ele deverá tornar-se membro daquela Região durante o processo de filiação.

6.5.2 O competidor e/ou elemento de equipa só poderá representar a Região da IPSC em que reside, excepto nas seguintes situações:

6.5.2.1 Quando o competidor residir numa Região mas quiser representar a Região em que tem cidadania, os Directores Regionais da Região de residência e da Região de cidadania deverão concordar por escrito antes do início da prova.

6.5.2.2 O competidor que se enquadrar nas condições da Regra 6.5.1.1 poderá representar a Região da qual se tornou membro, estando sujeito a receber a aprovação por escrito do Director Regional.

6.5.3 Em campeonatos Regionais e Continentais, somente competidores que satisfaçam os requisitos de residência previstos na Regra 6.5.1 têm o direito de ser reconhecidos como Campeões Regionais ou Continentais, por Divisão e/ou por Divisão/Categoria conforme seja o caso. No entanto no apuramento de Campeões Regionais ou Continentais, os resultados de competidores externos da Região ou Continente não devem ser apagados dos resultados da prova os quais se devem apresentar na sua totalidade. Por exemplo:

Campeonato da Divisão *Open* da Região 1

100% Competidor A – Região 2 (declarado Campeão da Divisão e da Prova)

99% Competidor B – Região 6

95% Competidor C – Região 1 (declarado Campeão da Região 1)

6.6 Programação da Prova e Formação dos Grupos

6.6.1 Os competidores deverão competir por pontos de acordo com o cronograma publicado para a prova e para a formação dos Grupos. O competidor que não estiver presente no horário e na data estipulados para alguma pista não poderá completá-lo

sem a aprovação prévia do *Match Director*. Na falta dessa aprovação, seus pontos na pista serão zero.

6.6.2 *Range Officials*, patrocinadores da prova, dirigentes da IPSC (segundo a definição da Secção 6.1 da Constituição da IPSC) e outras pessoas poderão competir por pontos na “pré-prova”, sujeitos à aprovação prévia do *Match Director*. Os competidores da prova principal não deverão ser impedidos de ver a “pré-prova”. Todos os membros das equipas regionais oficiais deverão competir na prova principal. Os pontos obtidos na “pré-prova” poderão, ao critério do *Match Director*, ser incluídos nos resultados gerais da prova, desde que as datas da “pré-prova” sejam divulgadas na programação oficial da prova. (ver também a Secção 2.3).

6.6.3 Considera-se que a Prova, Torneio ou Campeonato tem início no primeiro dia em que os competidores (inclusive os anteriormente especificados) atiram por pontos, e que terminam quando os resultados são declarados finais pelo *Match Director*.

6.7 Sistema Internacional de Classificação (“ICS”)

6.7.1 O Conselho Executivo da IPSC poderá coordenar e publicar regulamentos e procedimentos específicos para o controle e a administração do Sistema Internacional de Classificação.

6.7.2 Competidores que procuram obter uma classificação internacional devem utilizar as pistas aprovadas, que se encontram no website da IPSC.

CAPÍTULO 7: Administração da Prova

7.1 **Match Officials**

Os deveres e os termos de referência dos *Match Officials* são definidos da seguinte maneira:

- 7.1.1 *Range Officer* (“RO”) – emite os comandos de pista, supervisiona a observância do competidor em relação à descrição escrita da pista e controla de perto a segurança do seu comportamento. Declara também o tempo, os pontos e as penalidades de cada competidor e confere se foram correctamente registados na sua ficha de pontuação (sob a autoridade de um *Chief Range Officer* e do *Range Master*).
- 7.1.2 *Chief Range Officer* (“CRO”) – é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e actividades praticadas na pista de tiro sob seu controle e supervisiona a aplicação justa, correcta e consistente destas regras (sob a autoridade do *Range Master*).
- 7.1.3 *Stats Officer* (“SO”) – recolhe, ordena, classifica, verifica, tabela e conserva consigo todas as fichas de pontuação, para fornecer no fim os resultados provisórios e finais. Toda a ficha de pontuação incompleta ou imprecisa deverá ser imediatamente encaminhada ao *Range Master* (sob a autoridade directa do *Range Master*).
- 7.1.4 *Quartermaster* (“QM”) – distribui, repara e efectua a manutenção de todos os equipamentos de pista (p.ex., alvos, pastilhas, tinta, estacas, etc.), do material de apoio do *Range Officer* (p.ex., *timers*, pilhas, agrafadores, agrafes, quadros de avisos, etc.) e providencia a alimentação dos *Range Officers* (sob a autoridade directa do *Range Master*).
- 7.1.5 *Range Master* (“RM”) – possui autoridade total sobre todas as pessoas e actividades dentro da carreira de tiro, incluindo a segurança da carreira de tiro, o funcionamento de todas as pistas de tiro e a aplicação destas Regras. Todas as desclassificações e protestos devem ser levados à sua consideração. O *Range Master* é normalmente nomeado pelo *Match Director* e trabalham conjuntamente, no entanto, no que diz respeito a competições homologadas de IPSC de Nível IV ou superior, a nomeação do *Range Master* está sujeita à aprovação prévia por escrito do Conselho Executivo da IPSC.
- 7.1.6 *Match Director* (“MD”) – é o responsável pela administração geral da prova, incluindo a formação dos grupos, programação, construção das pistas, coordenação de todo o pessoal de apoio e prestação de serviços. A sua autoridade e as suas decisões prevalecerão em todos os assuntos, com excepção de assuntos relacionados com estes regulamentos, que são da competência do *Range Master*. O *Match Director* é nomeado pela organização anfitriã e trabalha conjuntamente com o *Range Master*.

7.2 **Disciplina dos Match Officials**

- 7.2.1 O *Range Master* possui autoridade sobre todos os *Match Officials* com excepção do *Match Director*, (excepto quando o *Match Director* participa como competidor na prova) sendo responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.
- 7.2.2 Caso um elemento um *Match Official* seja punido, o *Range Master* deverá enviar um relatório do incidente com pormenores da medida disciplinar adoptada, ao Director Regional desse elemento, ao Director Regional da Região anfitriã da prova e ao Presidente da *International Range Officers Association* (IROA).
- 7.2.3 O *Match Official* que seja desclassificado numa prova por infracção de segurança cometida enquanto estava a competir continuará a poder exercer como *Match Official* nessa prova. Caberá ao *Range Master* tomar qualquer decisão relacionada com a participação como *Match Official*.

7.3 Nomeação dos *Match Officials*

- 7.3.1 Os organizadores da prova deverão, antes do seu início, nomear o *Match Director* e o *Range Master* para desempenharem as funções explicadas neste regulamento. O *Range Master* indicado será, de preferência, o *Range Official* certificado mais competente e experiente que esteja presente (ver também a Regra 7.1.5). Nas competições de Nível I e II, poderá ser designada uma única pessoa para actuar como *Match Director* e *Range Master*.
- 7.3.2 Todas as menções nestas regras a *Match Officials* (p.ex., “*Range Officer*”, “*Range Master*” etc.) serão uma referência a pessoas que foram nomeadas pelos organizadores para actuarem oficialmente na prova. Nenhum *Range Official* certificado que estiver a participar numa prova na qualidade de competidor comum terá alguma autoridade como *Range Official* na prova. As pessoas nessa situação não deverão participar na prova com trajes que ostentem insígnias de *Range Official*.

CAPÍTULO 8: A Pista de Tiro

8.1 Condições de Pronto da Arma

As condições de pronto das armas serão, de modo geral, as citadas a seguir. No entanto, no caso de um competidor deixar de carregar a arma na altura permitida pela descrição escrita da pista, seja intencionalmente ou não, o *Range Officer* não deverá tomar nenhuma atitude, uma vez que o competidor é sempre responsável pelo manuseio da arma.

8.1.1 Revólveres:

8.1.1.1 Acção Simples: cão totalmente abatido sobre uma câmara vazia ou, se possuir entalhes de segurança no tambor, cão parcialmente abatido sobre uma câmara carregada (excepto para os modelos com barra de transferência).

8.1.1.2 Acção Dupla: cão totalmente abatido e todas as câmaras poderão estar carregadas.

8.1.1.3 Revólveres não convencionais (p.ex., aqueles que operam no modo “semi-automático) estão sujeitos às seguintes regras e/ou a quaisquer outras exigências estipuladas pelo *Range Master* (ver também o Apêndice D5).

8.1.2 Pistolas semi-automáticas:

8.1.2.1 “Acção Simples” – câmara carregada, cão armado e patilha de segurança activada.

8.1.2.2 “Acção Dupla” – câmara carregada, cão totalmente abatido ou desarmado.

8.1.2.3 “Acção Selectiva” – câmara carregada com o cão totalmente abatido, ou câmara carregada e cão armado com a patilha de segurança activada (ver Divisões no Apêndice D). Para esta regra e para a Regra 8.1.2.1, o termo “patilha de segurança” significa a patilha de segurança principal visível na arma (p.ex., a patilha de segurança que se actua com o polegar nas armas do tipo “1911”). No caso de dúvida, o *Range Master* é a autoridade final sobre o assunto.

8.1.3 As pistas de tiro poderão requerer condições de pronto diferentes das mencionadas acima. Nesses casos, a condição de pronto exigida deverá constar de forma bem clara na descrição escrita da pista.

8.1.4 A menos se trate de exigência de alguma Divisão (ver Apêndices), não deverá ser imposta ao competidor qualquer restrição quanto ao número de munições a serem carregadas ou recarregadas numa arma. As descrições de pista só podem estipular quando a arma de fogo deverá estar carregada e quando deverão ser feitas recargas obrigatórias, quando o permitir a Regra 1.1.5.2.

8.1.5 Em relação às armas usadas nas competições de tiro IPSC, aplicar-se-ão as seguintes definições:

8.1.5.1 “Acção simples” significa que a actuação no gatilho provoca uma única acção (ou seja, liberta o cão ou o percutor).

8.1.5.2 “Acção dupla” significa que a actuação no gatilho provoca mais de uma acção (ou seja, o cão ou o percutor é armado para então ser liberto).

- 8.1.5.3 “Acção selectiva” significa que a arma pode ser operada tanto em “acção simples” como em “acção dupla”.

8.2 Condição de Pronto do Competidor

Designa uma condição em que, sob o comando directo do *Range Officer*:

- 8.2.1 A arma está preparada da maneira especificada na descrição escrita da pista, e está de acordo com os requisitos da Divisão declarada.
- 8.2.2 O competidor assume a posição inicial estipulada na descrição escrita da pista. A menos que especificado o contrário, o competidor deverá estar em posição em pé, voltado para a direcção geral dos alvos, com os braços pendendo de forma natural dos dois lados do corpo. Poderá ser pedido por um *Range Official* a um competidor que efectue uma tentativa ou complete uma pista de tiro em que tenha utilizado uma posição inicial incorrecta, para refazer a pista.
- 8.2.3 A pista de tiro nunca deve exigir ou permitir que o competidor toque ou segure uma arma, dispositivo de carregamento ou munição após o comando “*Standby*” e antes do “*Start Signal*” (excepto qualquer toque inevitável com a parte inferior do braço).
- 8.2.4 A pista de tiro nunca deverá exigir que o competidor saque uma arma do coldre com a mão fraca.
- 8.2.5 A pista de tiro não deverá nunca exigir que o competidor recoldreie uma arma depois do “*Start Signal*”. No entanto, o competidor poderá recoldreá-la, desde que o faça com toda segurança e que a arma esteja descarregada ou na condição de pronto estipulada no Secção 8.1.

8.3 Comunicação na Pista

Os comandos de pista aprovados e sua sequência são:

- 8.3.1 “***Load And Make Ready***” (ou “***Make Ready***” para inícios com a arma descarregada) – Este comando indica o início da “Pista de Tiro”. Sob a supervisão directa do *Range Officer* o competidor deverá voltar-se para a direcção geral dos alvos, ou para uma direcção segura de acordo com as ordens do *Range Officer*, colocar os óculos de protecção e protectores de ouvido e preparar a arma de acordo com a descrição escrita da pista. O competidor deverá então assumir a posição de início exigida. Nessa altura, o *Range Officer* prosseguirá.
- 8.3.1.1 Depois de emitido o comando “***Load And Make Ready***” (ou “***Make Ready***” para inícios com a arma descarregada), o competidor não deverá sair da posição de partida antes da emissão do “***Start Signal***” sem a aprovação prévia e sob a supervisão directa do *Range Officer*. As violações resultarão em advertência na primeira infracção e poderão resultar na aplicação da Regra 10.6.1 nas infracções seguintes dentro de uma mesma competição.
- 8.3.2 “***Are You Ready?***” – A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele compreende completamente os requisitos da pista de tiro e que está pronto para prosseguir. Se não estiver pronto quando ouvir o comando “***Are You Ready?***”, o competidor deverá dizer em voz alta “***Not Ready!***”. É sugerido que quando estiver pronto, o competidor se coloque na posição de partida para que o *Range Officer* saiba da sua prontidão.
- 8.3.3 “***Standby***” – Este comando será seguido do sinal de início que será dado de entre 1 a 4 segundos (ver também a Regra 10.2.6).

- 8.3.4 **“Start Signal”** – É o sinal para o competidor começar a sua tentativa na pista de tiro. Caso não reaja ao **“Start Signal”**, por qualquer motivo, o *Range Officer* pedirá ao competidor que confirme se está pronto para tentar a pista de tiro e repetirá os comandos de pista a partir do comando **“Are You Ready?”**.
- 8.3.4.1 No caso de inadvertidamente o competidor começar a disparar prematuramente (“falsa partida”), o *Range Officer*, logo que possível, parará o competidor e reiniciá-lo-á após a pista ter sido restaurada.
- 8.3.5 **“Stop”** – Qualquer *Range Officer* designado para uma pista de tiro poderá emitir esse comando a qualquer momento durante a pista. O competidor deverá imediatamente parar de atirar e de se movimentar, e aguardar novas instruções do *Range Officer*.
- 8.3.5.1 Quando arbitrarem Exercícios Padrão, os *Range Officials* poderão emitir comandos de pista provisórios no fim de uma série, de forma a preparar o competidor para as séries subsequentes (por exemplo, “Reload if required and holster”). Qualquer comando de pista provisório que seja utilizado deverá estar claramente indicado na descrição escrita da pista.
- 8.3.6 **“If You Are Finished, Unload And Show Clear”** – Quando acabar de atirar, o competidor deverá baixar a sua arma e apresentá-la ao *Range Officer* para inspecção com o cano apontado para a direcção geral dos alvos, com o carregador retirado, a corredeira aberta segura ou travada e a câmara vazia. Os revólveres devem ser apresentados com o tambor aberto e vazio.
- 8.3.7 **“If Clear, Hammer Down, Holster”** – Após a emissão desta ordem, o competidor não deverá voltar a atirar (ver Regra 10.6.1). Sempre com a arma apontada com segurança para a direcção geral dos alvos, o competidor deverá efectuar a verificação de segurança final da arma da seguinte maneira:
- 8.3.7.1 Pistolas semi-automáticas – soltar a corredeira e puxar o gatilho (sem tocar no cão, se o houver).
- 8.3.7.2 Revólveres – fechar o tambor vazio (sem tocar no cão, se o houver).
- 8.3.7.3 Se a arma estiver comprovadamente vazia, o competidor deverá coldreá-la. Assim que as mãos do competidor estiverem livres, a pista de tiro será considerada terminada.
- 8.3.7.4 Se a arma não se mostrar vazia, o *Range Officer* repetirá os comandos a partir da Regra 8.3.6 (ver também a Regra 10.4.3).
- 8.3.8 **“Range Is Clear”** – Os competidores ou *Range Officials* não deverão ultrapassar nem se afastar da linha de tiro ou da última posição de tiro até esta ordem, ser dada pelo *Range Officer*. Uma vez dada esta ordem, *Officials* e competidores poderão avançar para pontuar, pastilhar, rearrumar os alvos, etc.

8.4 Carga, Recarga e Descarga Durante a Pista de Tiro

- 8.4.1 Ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a pista de tiro, os dedos do competidor deveram permanecer visivelmente fora do guarda-mato e a arma deverá ficar apontada com toda segurança para a direcção geral dos alvos ou para outra direcção segura autorizada pelo *Range Officer* (ver a Secção 10.5).

8.5. Movimentos

- 8.5.1 Excepto quando o competidor estiver realmente a apontar ou a disparar contra os alvos, todos os movimentos deverão ser realizados com os dedos visivelmente fora do guarda-mato e com a patilha de segurança activada. A arma de fogo deverá estar

apontada para uma direcção segura. “Movimento” é definido como sendo qualquer uma destas acções:

8.5.1.1 Dar mais de um passo em qualquer direcção.

8.5.1.2 Mudar de posição de tiro (p.ex., de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc...).

8.5.2 Se o competidor coldrear uma arma carregada em qualquer momento durante a pista de tiro, esta deverá ser colocada na condição de pronto a ela aplicável (ver Secção 8.1). As violações estarão sujeitas a desclassificação da prova (ver Regra 10.5.11).

8.5.2.1 No caso das pistolas semi-automáticas de acção simples, a patilha de segurança deverá estar activada.

8.5.2.2 No caso das pistolas semi-automáticas de acção dupla e revólveres, o cão deverá estar abatido (ver Regras 10.5.11.2 e 10.5.11.3).

8.6 Ajuda ou Interferência

8.6.1 Nenhuma ajuda de qualquer tipo poderá ser prestada ao competidor durante a pista de tiro, excepto as emitidas por qualquer *Range Officer* designado para a pista que poderá dar avisos de segurança ao competidor a qualquer altura. Esses avisos não contribuirão para que o competidor tenha o direito de refazer a pista.

8.6.1.1 Aos competidores confinados a cadeiras de rodas ou aparelhos similares poderá ser dada uma dispensa especial pelo *Range Master* no que respeita a ajuda de mobilidade, no entanto, o previsto na Regra 10.2.11 poderá, não obstante, ser aplicado á descrição do *Range Master*.

8.6.2 Qualquer pessoa que prestar ajuda ou interferência a um competidor durante a pista de tiro (e o competidor que receber essa ajuda) poderá, a critério do *Range Officer*, incorrer num erro de procedimento para aquela pista e/ou estará sujeita ao disposto na Secção 10.6.

8.6.3 No caso de ocorrer um contacto accidental com o *Range Officer* ou outra influência externa interfira com o competidor durante a pista de tiro, o *Range Officer* poderá oferecer ao competidor a opção de refazer a pista de tiro. O competidor deverá aceitar ou recusar a oferta antes de ver a contagem de tempo ou os pontos da tentativa inicial. Contudo, caso o competidor cometa alguma quebra de segurança durante qualquer dessas interferências, as disposições da Secção 10.3 poderão não obstante ser aplicadas.

8.7 Mirada e Inspecção da Pista

8.7.1 É proibido ao competidor fazer miradas com a arma de fogo carregada antes do sinal de início. As violações resultarão numa advertência na primeira ocorrência e num erro de procedimento para cada ocorrência posterior na mesma prova.

8.7.2 Se os organizadores da prova também proibirem fazer miradas com a arma descarregada antes do sinal de início, os competidores deverão ser avisados disso por escrito na descrição escrita da pista. As violações resultarão numa advertência na primeira ocorrência e num erro de procedimento para cada ocorrência posterior da mesma prova.

8.7.3 Quando permitido, os competidores que fizerem miradas com a arma descarregada antes do sinal de início só o deverão fazer num único alvo, a fim de verificar se as suas miras estão preparadas da maneira exigida. Os competidores que testarem uma sequência de alvos ou uma posição de tiro ao mesmo tempo em que estiverem a fazer a mirada incorrem num erro de procedimento por ocorrência.

- 8.7.4 É proibido aos competidores usarem qualquer acessório auxiliar de mirada (p.ex., a totalidade ou parte de uma imitação ou réplica de arma de fogo, ou qualquer parte de uma arma de fogo, incluindo quaisquer dos seus acessórios), a não ser as próprias mãos, durante a inspecção da pista de tiro (“*walkthrough*”). As violações incorrerão num erro de procedimento por ocorrência (ver também a Regra 10.5.1).
- 8.7.5 Ninguém terá permissão para entrar ou movimentar-se pela pista de tiro sem a aprovação prévia de um *Range Officer* designado para essa pista de tiro ou do *Range Master*. Os infractores incorrerão numa advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitos às disposições da Secção 10.6 nas ocorrências seguintes.

CAPÍTULO 9: Pontuação

9.1 Regulamento geral

- 9.1.1 Aproximação dos Alvos – Durante a contagem dos pontos, o competidor ou o seu representante não deveram aproximar-se a menos de 1 metro dos alvos sem autorização do *Range Officer*. As violações resultarão numa advertência na primeira ocorrência, mas o competidor ou seu representante poderão, ao critério do *Range Officer*, incorrer num erro de procedimento nas ocorrências posteriores na mesma competição.
- 9.1.2 Toque nos Alvos – Durante a contagem dos pontos, o competidor ou seu representante não deverá tocar, medir, nem de nenhuma forma interferir em nenhum alvo sem a autorização do *Range Officer*. Caso considere que o competidor ou o seu representante influenciou ou afectou o processo de pontuação com a interferência, o *Range Officer* poderá:
- 9.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo em branco; ou
 - 9.1.2.2 Impor penalidades para os alvos de penalidade afectados.
- 9.1.3 Alvos Pastilhados Prematuramente – Se um alvo for prematuramente pastilhado ou colado com fita adesiva e isso impedir a determinação da verdadeira pontuação, o *Range Officer* deverá ordenar que o competidor refaça a pista de tiro.
- 9.1.4 Alvos Não Restaurados – Quando um competidor terminar a pista de tiro, e um ou mais alvos não tiverem sido devidamente pastilhados ou preparados para o competidor seguinte, o *Range Officer* deverá avaliar se é possível ou não determinar a pontuação correcta. No entanto, se houver impactos pontuáveis em excesso ou impactos de penalidade questionáveis, não sendo óbvios quais os impactos efectuados pelo competidor que está a ser pontuado, ao mesmo deverá ser ordenado que refaça a pista de tiro.
- 9.1.4.1 No caso de pastilhas ou fita adesiva usadas para restaurar o alvo de papel serem acidentalmente arrancadas por vento, por gases provenientes do disparo da arma ou por qualquer outra razão, não sendo óbvio para o *Range Officer* quais os impactos que foram efectuados pelo competidor que está a ser pontuado, este exigirá ao competidor que refaça a pista de tiro.
- 9.1.5 Alvo Impenetrável – A área de pontuação de todos os alvos de papel de pontuação e de penalidade da modalidade de tiro IPSC é considerada impenetrável. Se:
- 9.1.5.1 Um projectil que atingir com seu diâmetro integral a área de pontuação de um alvo de papel, atingindo em seguida a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto sobre o segundo alvo de papel não contará como pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.
 - 9.1.5.2 Um projectil que atingir com seu diâmetro integral a área de pontuação de um alvo de papel e depois atingir ou derrubar um alvo metálico, o impacto será tratado como falha de equipamento de pista. Ao competidor será exigido que refaça a pista de tiro após o conserto do alvo.
 - 9.1.5.3 Um projectil que atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois atingir a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto no segundo alvo de papel também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso.

- 9.1.5.4 Um projectil que atingir com seu diâmetro parcial a área de pontuação de um alvo de papel ou de metal e depois derrubar (ou acertar a área de pontuação de) outro alvo metálico, o segundo alvo caído (ou atingido) também receberá a respectiva pontuação ou sofrerá a respectiva penalidade, conforme seja o caso.
- 9.1.6 A menos que especificamente descritas como cobertura transponível (“*soft cover*”) (ver Regra 4.1.4.2) na descrição escrita da pista, todas as estruturas, paredes, barreiras, anteparas e outros obstáculos serão considerados como cobertura intransponível (“*hard cover*”). Se:
- 9.1.6.1 Um projectil que atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atinja algum alvo de papel de pontuação ou de penalidade, esse impacto não contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso.
- 9.1.6.2 Um projectil que atingir com seu diâmetro integral uma cobertura intransponível e depois atinja ou derrube um alvo metálico, o impacto será tratado como falha de equipamento de pista (ver Secção 4.6). O competidor será obrigado a refazer a pista de tiro após o conserto do alvo.
- 9.1.6.3 Um projectil que atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois atinja a área de pontuação de um alvo de papel, o impacto no alvo de papel contará pontos ou sofrerá penalidades, conforme seja o caso.
- 9.1.6.4 Um projectil que atingir com seu diâmetro parcial uma cobertura intransponível e depois derrube um alvo metálico pontuável, o alvo caído contará para a pontuação. Se um projectil atingir parcialmente uma cobertura intransponível, e depois derrubar ou atingir um alvo metálico de penalidade, o alvo derrubado ou atingido contará para penalização.
- 9.1.7 As estacas dos alvos não são intransponíveis nem transponíveis. Disparos que passem total ou parcialmente através das estacas dos alvos e acertem num alvo de papel ou de metal contarão para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

9.2 Métodos de Pontuação

- 9.2.1 A descrição escrita de cada pista de tiro deverá especificar um dos seguintes métodos de pontuação:
- 9.2.2 “*Comstock*” – Tempo ilimitado que pára ao último disparo, número ilimitado de tiros a serem disparados, números estipulados de impactos por alvo que contarão para a pontuação.
- 9.2.2.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma do valor dos impactos de valor mais elevado dos disparos estipulados por alvo, deduzido o valor das penalidades, a dividir pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um “*hit factor*”. O resultado total da pista será calculado pela atribuição da pontuação máxima da pista de tiro ao competidor que obtenha o “*hit factor*” mais elevado, e os restantes competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3 “*Virginia Count*” – Tempo ilimitado, que pára ao último disparo, número limitado de tiros a serem disparados e número estipulado de impactos por alvo que contarão para a pontuação.

- 9.2.3.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma dos pontos dos impactos de maior valor dos disparos estipulados por alvo, deduzido o valor das penalidades, a dividir pelo tempo total (registrado com duas casas decimais) que o competidor levou para completar a pista de tiro, chegando-se assim a um “*hit factor*”. O resultado total da pista será calculado pela atribuição da pontuação máxima da pista de tiro ao competidor que obtenha o “*hit factor*” mais elevado, e os restantes competidores serão classificados em relação a essa pontuação.
- 9.2.3.2 O *Virginia Count* utiliza somente alvos de papel e só é aplicado em Exercícios Padrão, Classificatórias e Pistas Curtas.
- 9.2.3.3 O *Virginia Count* não deverá ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um exercício padrão (ver Regra 6.1.2).
- 9.2.4 “*Fixed Time*” – Tempo limitado, número limitado de tiros a serem disparados, número estipulado de impactos totais que contarão para a pontuação.
- 9.2.4.1 A pontuação do competidor é calculada pela soma dos pontos dos impactos de maior valor da totalidade dos disparos estipulados, deduzido o valor das penalidades. O resultado total da pista não se calcula pelo “*hit factor*”, sendo os competidores classificados de acordo com o valor real dos pontos obtidos.
- 9.2.4.2 O *Fixed Time* utiliza somente alvos de papel que, sempre que possível, devem ser alvos que desaparecem.
- 9.2.4.3 O *Fixed Time* só deve ser usado em Exercícios Padrão, Classificatórias e Pistas Curtas.
- 9.2.4.4 O *Fixed Time* não deve ser usado em competições de Nível IV ou superior, a não ser no que diz respeito a um exercício padrão (ver Regra 6.1.2).
- 9.2.4.5 As pistas de tiro de *Fixed Time* não incorrem em penalidade por falta de utilização ou *misses*.
- 9.2.5 Os resultados das pistas devem ordenar os competidores dentro da Divisão declarada, por ordem decrescente dos pontos obtidos individualmente nas pistas, calculadas com 4 casas decimais.
- 9.2.6 Os resultados da competição deverão classificar os competidores dentro da Divisão declarada por ordem decrescente da soma total dos pontos obtidos individualmente nas pistas, calculadas com 4 casas decimais.

9.3 Pontuação dos Empates

- 9.3.1 Se, na opinião do *Match Director*, um empate no resultado da competição precisar ser desfeito, os competidores envolvidos deverão efectuar uma ou mais pistas, indicadas ou criadas pelo *Match Director*, até se chegar a um desempate. O resultado do desempate só será usado para determinar a posição final dos competidores envolvidos e os pontos originais permanecerão inalterados. O desempate nunca deverá ser feito por sorteio.

9.4 Valor da Pontuação e das Penalidades

- 9.4.1 Os impactos pontuáveis nos alvos da IPSC serão classificados de acordo com os valores aprovados pela Assembleia Geral da IPSC. (ver Apêndices B e C).

- 9.4.2 Cada impacto visível na área de pontuação de um alvo de papel de penalidade será punido com o equivalente ao dobro do valor de pontos do impacto de pontuação máxima, até ao máximo de 2 impactos por alvo de penalidade.
- 9.4.3 Cada impacto visível na área de pontuação de um alvo metálico de penalidade será punido com o equivalente ao dobro do valor de pontos do impacto de pontuação máxima, até ao máximo de 2 impactos por alvo de penalidade, independentemente de o alvo ser ou não destinado a cair (ver Regras 4.3.1.7 e 4.3.1.8).
- 9.4.4 Cada *miss* será punido com o dobro do valor da pontuação máxima do alvo, a não ser no caso de alvos que desaparecem (ver Regras 9.2.4.5 e 9.9.2).
- 9.4.5 Nas pista de tiro *Virginia Count* e *Fixed Time*:
- 9.4.5.1 Cada tiro em excesso (ou seja, tiros disparados além do número especificado numa série ou pista), incorrerá num erro de procedimento. Adicionalmente, durante a pontuação, só será classificado o número de impactos especificado de entre os impactos de valor mais alto.
- 9.4.5.2 Cada impacto em excesso (ou seja, impactos em excesso na área de pontuação de um alvo de papel de pontuação além do número total especificado para a pista), incorrerá num erro de procedimento. Note que os impactos em cobertura intransponível e/ou em alvos de penalidade não são contados como tiros em excesso.
- 9.4.5.3 Tiros empilhados (ou seja, o disparo do número especificado de munições numa série, mas contra menos alvos do que o especificado na série) incorrerá num erro de procedimento por ocorrência. Essa penalidade não será aplicada se a descrição escrita da pista autorizar
- 9.4.5.4 especificamente tiros empilhados.
- 9.4.6 Nas pistas de tiro *Fixed Time*:
- 9.4.6.1 Disparos além do tempo são disparos efectuados contra os alvos depois de ter sido emitido o sinal de cessar fogo. Disparos para além do tempo não contam para pontuação.
- 9.4.6.2 Quando são usados alvos de papel pontuáveis, é assumido que os disparos além do tempo são os impactos de maior valor visíveis no alvo sendo esses ignorados para efeitos de pontuação. Por exemplo numa pista de tiro com 1xA,6xC e 1xD, em que tenham sido efectuados 2 disparos além do tempo, os dois impactos mais elevados (ou seja 1xA e 1xC) são ignorados sendo a pontuação final os impactos 5xC e 1xD.
- 9.4.6.3 Quando forem usados alvos de penalidade estáticos, é assumido que todos os impactos ocorreram dentro do tempo especificado, sendo considerados durante a pontuação, sujeito á Regra 9.4.2.

9.5 Regras de Pontuação

- 9.5.1 A menos que a descrição escrita da pista especifique o contrário, todos os alvos de papel pontuáveis exigirão um mínimo de um impacto cada, sendo classificados os dois melhores impactos. Os alvos metálicos pontuáveis exigirão no mínimo um disparo cada e precisam cair para pontuar.
- 9.5.2 Se o diâmetro do projectil de um impacto sobre um alvo de pontuação tocar na linha de pontuação que separa duas áreas de pontuação, ou se o projectil cruzar várias áreas de pontuação, serão atribuídos os pontos do valor mais alto.

- 9.5.3 Se o diâmetro do projectil tocar na área de pontuação de um alvo de pontuação e simultaneamente de um alvo de penalidade, serão marcados os pontos do alvo e os da penalidade.
- 9.5.4 Rasgões radiais irradiando para fora do diâmetro do orifício de um projectil não contam para pontuação ou penalidade.
- 9.5.4.1 Orifícios alargados nos alvos de papel que ultrapassem o diâmetro do projectil do competidor não contam para pontuação ou penalidade.
- 9.5.5 A pontuação mínima de uma pista de tiro ou série será zero.
- 9.5.6 Caso não consiga disparar contra a face de cada alvo de pontuação da pista de tiro com pelo menos uma munição, o competidor incorrerá num erro de procedimento por alvo por falta de utilização, bem como nas devidas penalidades por *misses* (ver Regra 10.2.7).
- 9.5.7 Impactos visíveis num alvo de papel pontuável ou de penalidade, os quais resultem de disparos efectuados através das costas de um alvo ou de um alvo de penalidade, não contam para pontuação ou penalidade, conforme seja o caso.

9.6 Contagem dos Pontos e Protestos

- 9.6.1 Depois de o *Range Officer* declarar "*Range is Clear*", o competidor ou o seu representante será autorizado a acompanhar o *Official* responsável pela marcação dos pontos para fazer a contagem.
- 9.6.2 O *Range Official* responsável pela pista de tiro poderá estipular que o processo de marcação de pontos seja iniciado enquanto estiver o competidor a efectuar a pista de tiro. Nesses casos, deverá ser dado o direito ao representante desse competidor de acompanhar o *Official* responsável pela marcação de pontos para fiscalizar a contagem. Os competidores deverão ser notificados desse procedimento na leitura da descrição escrita da pista ao grupo.
- 9.6.3 O competidor (ou seu o delegado) que não conseguir fiscalizar um alvo durante o processo de contagem de pontos perderá todo direito de protestar posteriormente a pontuação desse alvo.
- 9.6.4 Qualquer protesto de uma pontuação ou penalidade deverá ser imediatamente contestada pelo competidor (ou o seu representante) perante o *Range Officer* antes do alvo em questão ser pintado, pastilhado ou rearrumado, após o que não será aceite qualquer protesto.
- 9.6.5 Caso o *Range Officer* resolva manter a pontuação ou a penalidade originais e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o *Chief Range Officer* e depois para o *Range Master* para uma decisão.
- 9.6.6 A decisão do *Range Master* será final. Nenhuma outra reclamação ou protesto será permitida com respeito à sua decisão sobre a classificação.
- 9.6.7 Durante a contestação de uma pontuação, o alvo(s) em questão não deverá ser pastilhado, colado com fita adesiva, nem sofrer qualquer tipo de alteração enquanto a divergência não for resolvida. O *Range Officer* poderá retirar um alvo de papel em discussão da pista de tiro para ser examinado mais tarde, para não provocar atrasos na competição. Tanto o competidor quanto o *Range Officer* deverão assinar o alvo e indicar com clareza qual o impacto(s) que está a ser contestado.
- 9.6.8 Calibradores planos aprovados pelo *Range Master* deverão ser usados única e exclusivamente conforme e quando exigido para conferir e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos sobre o alvo de papel.

9.7 Fichas de Pontuação

- 9.7.1 O *Range Officer* deverá lançar todas as informações (inclusive quaisquer advertências dadas) na ficha de pontuação de cada competidor antes de assiná-la. Depois do *Range Officer* assinar a ficha de pontuação, o competidor deverá assinar a ficha de pontuação no lugar indicado. Assinaturas electrónicas na ficha de pontuação serão aceites se aprovadas pela Direcção Regional. Deverão ser utilizados números inteiros para registar todas as pontuações e penalidades. O tempo gasto pelo competidor para completar a pista de tiro deverá ser registado com 2 casas decimais no lugar indicado.
- 9.7.2 Caso seja preciso fazer correcções na ficha de pontuação, elas deverão ser lançadas com clareza na ficha original e em todas as cópias do competidor. O competidor e o *Range Officer* deverão rubricar todas as correcções feitas.
- 9.7.3 Caso o competidor se recuse a assinar ou rubricar a ficha de pontuação por qualquer razão, a questão deverá ser levada ao conhecimento do *Range Master*. Se o *Range Master* considerar que a pista de tiro foi conduzida e pontuada correctamente, a ficha não assinada será considerada como uma ficha normal para a inclusão dos pontos nos resultados da competição.
- 9.7.4 A ficha de pontuação assinada pelo competidor e pelo *Range Officer* será a prova conclusiva de que a pista de tiro foi completada e de que o tempo, os pontos e as penalidades nela registrados são exactos e incontestáveis. Depois de assinada, será considerada como documento definitivo e, a não ser com consentimento mútuo do competidor e do *Range Officer* que a assinou, ou em virtude de uma decisão de arbitragem, só será alterada para corrigir erros de aritmética ou para nela serem acrescentados os erros de procedimento previstos na Regra 8.6.2.
- 9.7.5 Caso seja considerado que numa ficha de pontuação há lançamentos insuficientes ou excessivos ou caso o tempo não tenha sido registado, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro.
- 9.7.6 Caso não seja possível ou lícito refazer a pista de tiro por qualquer razão, deverão ponderar-se as seguintes medidas:
- 9.7.6.1 Caso esteja em falta o tempo, o competidor receberá pontuação zero na pista de tiro.
- 9.7.6.2 Caso tenham sido registados impactos ou *misses* insuficientes na ficha de pontuação, os que tiverem sido registados serão considerados completos e conclusivos.
- 9.7.6.3 Caso tenham sido registados excessivos acertos ou *misses*, deverão ser usados os impactos pontuados de valor mais elevado.
- 9.7.6.4 Os erros de procedimento registados na ficha de pontuação serão considerados completos e conclusivos, excepto quando se aplicar a Regra 8.6.2.
- 9.7.6.5 Caso esteja em falta a identidade do competidor, a ficha de pontuação deverá ser encaminhada ao *Range Master*, que tomará as medidas que julgar necessárias para rectificar a situação.
- 9.7.7 No caso de o original de uma folha de pontuação se perder ou que não esteja disponível, será utilizado o duplicado do competidor ou outro registo escrito ou electrónico aceitável pelo *Range Master*. Se a cópia do competidor ou outro registo escrito ou electrónico não estiver disponível, ou for considerado pelo *Range Master* insuficientemente legível, o competidor será solicitado a refazer a pista de tiro. Se o

Range Master considerar que refazer a pista de tiro não será possível por qualquer razão, o competidor receberá um tempo e uma pontuação zero para essa pista de tiro.

9.8 Responsabilidade pela Contagem dos Pontos

- 9.8.1 Cada competidor é responsável por manter o controle preciso das suas pontuações para poder conferi-las com as listas afixadas pelo *Stats Officer*.
- 9.8.2 Depois de todos os competidores terem completado a prova, os resultados provisórios das pistas deverão ser divulgados e afixados em local visível pelo *Stats Officer* para poderem ser conferidos pelos competidores.
- 9.8.3 Caso um competidor detecte erros nos resultados provisórios no final da prova, o competidor deverá apresentar um protesto ao *Stats Officer* até 1 hora após a afixação dos resultados. Caso o protesto não seja apresentado dentro desse prazo, prevalecerão os pontos divulgados e o protesto não será considerado.
- 9.8.4 Aos competidores que estão agendados (ou de outro modo autorizados pelo *Match Director*) para completarem todas as pistas de tiro da prova num período de tempo inferior à duração total da prova (por exemplo no formato de 1 dia, numa prova de 3 dias, etc.), será pedido que verifiquem os seus resultados de prova provisórios de acordo com procedimentos especiais e limites de tempo especificados pelo *Match Director* (por exemplo num *website*), sem o que não serão aceites reclamações da pontuação. O procedimento deverá ser publicado antecipadamente na documentação da prova e/ou sob a forma de anúncio afixado em local bem visível da carreira de tiro antes do início da prova (ver também Secção 6.6).

9.9 Pontuação de Alvos Móveis

Os alvos móveis serão pontuados de acordo com o seguinte:

- 9.9.1 Todos os alvos móveis que apresentam pelo menos uma parte da área de pontuação mais alta quando em descanso (tanto antes, como depois da activação) ou que aparecem e desaparecem continuamente incorrerão sempre em penalidade por falta de utilização e/ou *misses* (excepções, ver Regra 9.2.4.5).
- 9.9.2 Alvos móveis que não obedecem aos critérios acima não incorrerão em penalidade por falta de utilização ou *misses*, a não ser quando se aplicar a Regra 9.9.3.
- 9.9.3 Alvos móveis incorrerão sempre em penalidade por falta de utilização e *misses* se o competidor não conseguir activar o mecanismo que controla o seu movimento.

9.10 Tempo Oficial

- 9.10.1 Apenas o *timer* operado pelo *Range Officer* deverá ser usado para registar o tempo oficial despendido pelo competidor na sua tentativa na pista de tiro. Caso o *timer* esteja defeituoso, o competidor cuja tentativa não pôde ser correctamente cronometrada será obrigado a refazer a pista.
- 9.10.2 Se, na opinião da Comissão de Arbitragem, o tempo atribuído a um competidor para a pista de tiro for considerado irrealista, a pista de tiro deverá ser refeita (ver Regra 9.7.4).
- 9.10.3 O competidor que reage ao “*Start Signal*” mas que, por qualquer razão, não prossegue a sua tentativa na pista de tiro e não consegue ter um tempo oficial registado no *timer* operado pelo *Range Officer* receberá tempo zero e pontuação zero naquela pista de tiro.

9.11 Programas de Pontuação

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

CAPÍTULO 10: Penalidades

10.1 Erros de Procedimento – Regulamento Geral

- 10.1.1 Serão aplicados erros de procedimento quando o competidor não conseguir obedecer aos procedimentos especificados na descrição escrita da pista. O *Range Officer* que aplicar os erros de procedimento deverá anotar com clareza na ficha de pontuação do competidor o número de penalidades e o motivo da aplicação.
- 10.1.2 Os erros de procedimento serão penalizados com o dobro do valor máximo de um único impacto pontuável num alvo de papel da IPSC, segundo o Apêndice B. Se o valor máximo do impacto pontuado no alvo valer 5 pontos, cada erro de procedimento valerá menos 10 pontos.
- 10.1.3 O competidor que contestar a aplicação do erro ou o número de erros de procedimento poderá recorrer para o *Chief Range Officer* e/ou *Range Master*. Se ainda assim não se satisfizer com a solução, o competidor poderá recorrer para a Comissão de Arbitragem.
- 10.1.4 Os erros de procedimento não podem ser anulados por nenhuma acção posterior do competidor. Por exemplo o competidor que efectua um disparo contra um alvo infringindo uma linha, continuará a incorrer nas penalidades aplicáveis mesmo que posteriormente dispare para o mesmo alvo sem infringir a linha.

10.2 Erros de procedimento – Exemplos Específicos

- 10.2.1 O competidor que faz um disparo com alguma parte do corpo a tocar no chão além da Linha de Penalidade ou da Linha de Carga receberá 1 erro de procedimento. Contudo, se a falta lhe tiver proporcionado vantagem competitiva significativa em qualquer alvo(s), poderá receber 1 erro de procedimento por cada disparo efectuado durante a situação de falta, e não um erro único. Não haverá aplicação de penalidade se o competidor infringir a linha mas não disparar nenhum tiro.
- 10.2.2 O competidor que deixa de obedecer ao procedimento especificado na descrição escrita da pista incorre num 1 erro de procedimento para cada ocorrência. No entanto, se a falta lhe tiver proporcionado vantagem significativa durante a situação de infracção, o competidor receberá 1 erro de procedimento por cada disparo efectuado, em vez de uma única penalidade (p.ex., efectuar vários disparos de uma posição ou postura diferente da exigida).
- 10.2.3 Quando forem aplicadas múltiplas penalidades nos casos acima indicados, elas não deverão ultrapassar o número máximo de impactos pontuáveis alcançáveis pelo competidor. Por exemplo, se o competidor que ganha vantagem ao infringir uma linha de penalidade ou de carga onde só são visíveis 4 alvos metálicos, receberá 1 erro de procedimento por cada disparo efectuado em situação de infracção, até o máximo de 4 erros de procedimento, qualquer que seja a quantidade de tiros realmente disparados.
- 10.2.4 O competidor que não efectue uma recarga obrigatória incorre num 1 erro de procedimento por cada disparo efectuado após o ponto em que a recarga deveria ser feita, até efectuar a recarga.
- 10.2.5 Num Túnel de *Cooper*, o competidor que desloque um ou mais componentes do material de cobertura receberá 1 erro de procedimento por cada peça que cair. Caso a queda dos componentes do material de cobertura ocorra em virtude de um encontro ou choque do competidor contra as laterais do túnel, ou dos gases expelidos pelo cano ou pelo recuo da arma, este não deverá ser penalizado.
- 10.2.6 O competidor que insinue o movimento (p.ex.: mover as mãos na direcção da arma, do dispositivo de recarregamento ou das munições) ou se mova fisicamente para

uma posição de tiro ou postura mais vantajosa após a emissão do comando “*Standby*” e antes do “*Start Signal*”, incorrerá num 1 erro de procedimento. Se o *Range Officer* conseguir parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência para a primeira infracção e o competidor terá que recomeçar.

- 10.2.7 O competidor que não utilizar algum alvo de pontuação com pelo menos uma munição incorrerá num 1 erro de procedimento por alvo não utilizado, mais o número cabível de *misses*, a não ser quando se aplicarem as disposições das Regras 9.2.4.5 ou 9.9.2.
- 10.2.8 Caso a pista de tiro estipule atirar apenas com a mão forte ou fraca, o competidor não será punido por usar a outra mão (ou o outro braço do ombro até á mão) para destravar a patilha de segurança externa da arma, para recarregar ou para corrigir em segurança algum problema de mau funcionamento. No entanto, o competidor receberá 1 erro de procedimento por disparo efectuado quando:
- 10.2.8.1 Tocar a arma com a outra mão enquanto estiver a atirar;
- 10.2.8.2 Usar a outra mão para apoiar a arma, o pulso ou o braço que estiver a disparar, enquanto efectua disparos.
- 10.2.8.3 Utilizar a outra mão na barricada ou noutro tipo de escora para aumentar a estabilidade, enquanto efectua disparos.
- 10.2.9 O competidor que saia de uma posição de tiro pode regressar e voltar a disparar da mesma posição, desde que o faça em segurança. No entanto, a descrição escrita da pista para Classificatórias, Exercícios Padrão e competições de Nível I e II poderá proibir essas acções, caso em que será aplicado 1 erro de procedimento por cada disparo efectuado.
- 10.2.10 Não se aplica.
- 10.2.11 Penalidade especial: O competidor que não consiga executar inteiramente alguma parte da pista de tiro em virtude de algum tipo de incapacidade física ou de acidente, poderá, antes de fazer a sua tentativa na pista de tiro, solicitar ao *Range Master* que a exigência declarada seja substituída por uma penalidade.
- 10.2.11.1 Caso o pedido seja aprovado pelo *Range Master*, uma penalização que corresponderá no mínimo a um erro de procedimento, até a um máximo que não poderá ultrapassar um valor correspondente a 20% dos pontos obtidos na pista (arredondados para o valor inteiro mais próximo) será deduzida da pontuação do competidor. Por exemplo: se a pista de tiro valer 100 pontos e o competidor marcar 90, a penalidade especial consistirá numa dedução de 18 pontos. No entanto, o *Range Master* pode prescindir de alguns ou de todos os erros de procedimento por respeito a um concorrente que tenha uma incapacidade física significativa antes de o concorrente fazer a sua tentativa na pista.

10.3 Desclassificação da Prova – Regulamento Geral

- 10.3.1 O competidor que cometer uma quebra de segurança ou qualquer outra actividade proibida durante uma competição da IPSC será desclassificado da prova e ficará proibido de participar nas restantes pistas daquela prova, qualquer que seja o plano ou a disposição física da prova.
- 10.3.2 Ao ser decretada uma desclassificação, o *Range Officer* deverá registar as razões da desclassificação, a hora e a data do incidente na ficha de pontuação do competidor, e o *Range Master* deverá ser notificado logo que possível.

- 10.3.3 As pontuações do competidor que tiver sido desclassificado numa prova não deverão ser excluídas do resultado da prova, o qual não deverá ser declarado como final pelo *Match Director* enquanto não tiver terminado o prazo previsto na Regra 11.3.1, desde que nenhum recurso de arbitragem sobre qualquer questão tenha sido levado ao *Range Master* (ou ao seu representante).
- 10.3.4 Caso seja apresentado um recurso de arbitragem dentro do prazo estipulado na Regra 11.3.1, prevalecerão as disposições da Regra 11.3.2.
- 10.3.5 Os pontos do competidor que tenha completado uma pré-prova ou prova principal sem desclassificação da prova não serão afectados por uma desclassificação de prova recebida posteriormente ao participar em algum *Shoot-Off* ou outra prova paralela.

10.4 Desclassificação da Prova – Disparo Acidental

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

- 10.4.1 Um disparo que atravessa o pára-balas, a berma ou é efectuado em qualquer outra direcção especificada na descrição escrita da pista pelos organizadores da prova como insegura. Note que o competidor que efectuar legitimamente um disparo sobre um alvo e o tiro então percorrer uma direcção insegura não será desclassificado, podendo no entanto ficar sujeito às disposições da Secção 2.3.
- 10.4.2 Um disparo que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor, excepto quando efectuado sobre um alvo de papel situado a menos de 3 metros do competidor. Exclui-se desta regra o projectil que atinge o chão a menos de 3 metros do competidor em virtude de uma carga sem pólvora ("*Squib*").
- 10.4.3 Um disparo que ocorra enquanto o competidor se prepara para fazê-lo ou quando efectivamente carrega, recarrega ou descarrega uma arma. Isto inclui todo o disparo efectuado durante os procedimentos descritos na Regra 8.3.7.
- 10.4.3.1 Excepção – a detonação, que ocorra durante a descarga de uma arma não é considerada disparo ou descarga sujeita a desclassificação da prova, embora a Regra 5.1.6 possa ser aplicada.
- 10.4.4 Um disparo que ocorra durante a resolução de uma avaria.
- 10.4.5 Um disparo que ocorra durante a passagem da arma de uma mão para outra.
- 10.4.6 Um disparo que ocorra durante uma deslocação, excepto durante a utilização de alvos.
- 10.4.7 Um disparo que seja efectuado sobre um alvo metálico a uma distância de menos de 7 metros medidos da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver em contacto com o chão (ver Regra 2.1.3).
- 10.4.8 Não se aplica.
- 10.4.9 Excepção: Quando puder ser determinado que o disparo se deveu à quebra ou defeito de algum componente da arma, o competidor não tiver cometido nenhuma quebra de segurança nos termos desta Secção, e não puder ser invocada uma desclassificação da prova, os pontos do competidor naquela pista de tiro serão zero. A arma deverá ser imediatamente apresentada ao *Range Master* ou seu representante, que irá inspecioná-la e efectuar todos os testes necessários para determinar que o disparo se deveu à quebra ou defeito de algum componente da arma. O competidor não poderá mais tarde protestar a desclassificação da prova por

disparo inseguro devido à quebra ou defeito de algum componente da arma se não apresentar a arma para inspecção antes de se retirar da pista de tiro.

10.5 Desclassificação da Prova – Manuseio Inseguro da Arma

Exemplos de falta de segurança no manuseio da arma incluem, mas não se limitam a:

- 10.5.1 Manuseio da arma em qualquer situação que não seja dentro de uma área de segurança ou quando sob a supervisão do *Range Officer*, e em resposta a um comando directo por ele emitido. A expressão “manuseio da arma” inclui coldrear ou descoldrear a arma de fogo, quer ela seja visível ou não (p.ex. quando escondida por uma capa de protecção, etc.), e também colocar ou remover a arma à/da pessoa do competidor, quer a arma esteja total ou parcialmente coldreada.
- 10.5.2 Se a qualquer momento durante a pista de tiro, o competidor permitir que o cano da sua arma aponte para trás, isto é, a mais de 90 graus da linha média perpendicular ao pára-balas, ou no caso de não haver pára-balas, se ele permitir que o cano aponte para a plateia, quer a arma esteja ou não carregada (excepções limitadas: ver Regras 5.2.7.3 e 10.5.6).
- 10.5.3 Se em qualquer momento durante a pista de tiro, ou durante o carregamento, recarregamento ou descarregamento da arma, o competidor a deixar cair ou provocar a sua queda, carregada ou não. Note que o competidor que, por qualquer razão durante a pista de tiro, colocar a arma de maneira segura e intencional no chão ou sobre um objecto estável, não será desclassificado contanto que:
 - 10.5.3.1 O competidor mantenha contacto físico constante com a arma até ela ser colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objecto estável, e
 - 10.5.3.2 O competidor permaneça sempre a 1 metro da arma (excepto quando a arma é colocada a uma distância superior, sob a supervisão de um *Range Official*, de modo a obedecer a uma posição de início da prova), e
 - 10.5.3.3 Não ocorram as disposições da Regra 10.5.2, e
 - 10.5.3.4 A arma esteja na condição de pronto especificada na Secção 8.1, ou
 - 10.5.3.5 A pistola de alimentação semi-automática esteja sem o carregador e a corrediça esteja aberta, ou
 - 10.5.3.6 O revólver esteja com o tambor aberto e vazio.
- 10.5.4 Sacar ou coldrear uma arma dentro de um túnel.
- 10.5.5 Permitir que o cano de uma arma aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a pista de tiro (p.ex., varrimento). A desclassificação da prova não é aplicável se o varrimento acontecer durante o saque ou recoldreamento da arma, contanto que os dedos do competidor estejam claramente fora do guarda-mato.
- 10.5.6 Permitir que o cano de uma arma carregada aponte para trás num raio superior a 1 metro dos pés do competidor enquanto ele estiver sacando ou recoldreamento a arma.
- 10.5.7 Portar ou usar mais do que uma arma em qualquer momento durante a pista de tiro.
- 10.5.8 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto resolve alguma avaria e o competidor baixar claramente a arma em relação à linha de mira dos alvos.

- 10.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o carregamento, recarregamento ou descarregamento. Excepção: ao abater o cão de uma arma sem desarmador do cão, durante o carregamento na Divisão *Production*.
- 10.5.10 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato enquanto estiver em movimento, de acordo com a Secção 8.5.
- 10.5.11 Coldrear uma arma carregada em alguma destas condições:
- 10.5.11.1 Pistola de alimentação semi-automática de acção simples com a câmara carregada e sem a patilha de segurança activada.
 - 10.5.11.2 Pistola de acção dupla ou selectiva com o cão armado e sem a patilha de segurança activada.
 - 10.5.11.3 Revólver com o cão armado.
- 10.5.12 Manusear munição viva ou falsa (incluindo munição de prática ou treino, *snap caps* e invólucros vazios), carregadores municidados ou carregadores rápidos municidados na Área de Segurança ou em desacordo com a Regra 2.4.1. A palavra “manusear” não impede os competidores de entrarem na Área de Segurança com munições nos carregadores ou carregadores rápidos nos cintos, nos bolsos ou no saco de pista, desde que o competidor não retire fisicamente os carregadores municidados ou os carregadores rápidos municidados dos seus dispositivos de retenção ou dispositivos de armazenamento enquanto estiver dentro da Área de Segurança.
- 10.5.13 Ter a arma carregada em altura diferente de quando especificamente ordenado pelo *Range Officer*. Define-se arma carregada como aquela que contém uma munição viva ou falsa dentro da câmara ou do tambor, ou que contém uma munição viva ou falsa dentro de um carregador nela inserido.
- 10.5.14 Recuperar uma arma caída. Armas caídas devem ser sempre recuperadas pelo *Range Officer* que irá, depois de a verificar e/ou esvaziar, colocá-la directamente no estojo, bolsa ou coldre do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar a sua queda fora da pista de tiro não constitui infracção; no entanto, o competidor que recuperar uma arma caída será desclassificado da prova.
- 10.5.15 Usar munição perfurante, incendiária e/ou tracejante (ver Regra 5.5.4), e/ou usar qualquer munição que tenha sido considerada insegura por um *Range Official* (ver Regra 5.5.6).

10.6 Desclassificação da Prova – Comportamento Anti-Desportivo

- 10.6.1 Os competidores serão desclassificados da competição por comportamento que o *Range Officer* julgar anti-desportivo. Exemplos de comportamento anti-desportivo incluem, embora não estejam limitados a, batota, desonestidade, desobediência em relação a instruções razoáveis de um *Match Official* ou qualquer comportamento que possa trazer má reputação á modalidade. O *Range Master* deverá ser notificado logo que possível.
- 10.6.2 O competidor que, segundo o *Range Officer*, tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda dos seus óculos de protecção ou protectores de ouvido a fim de obter vantagem competitiva será desclassificado da prova por comportamento anti-desportivo.
- 10.6.3 Outras pessoas poderão ser expulsas da pista por comportamento que o *Range Officer* julgue inaceitável. Exemplos de conduta inaceitável incluem, embora não estejam limitados a, desobediência em relação a instruções razoáveis de um *Match Official*, interferência no funcionamento da pista de tiro e/ou interferência na tentativa

do competidor em pista qualquer, ou qualquer outro comportamento que possa trazer má reputação á modalidade.

10.7 Desclassificação da Prova – Substâncias Proibidas

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

CAPÍTULO 11: Arbitragem e Interpretação das Regras

11.1 Princípios Gerais

- 11.1.1 Administração – Discussões ocasionais são inevitáveis em qualquer actividade competitiva regida por regulamentos. É sabido que quanto mais alto for o nível da competição, mais importantes são os resultados para os competidores. Contudo, uma administração e um planeamento eficientes conseguirão evitar a maioria, senão todos, os conflitos.
- 11.1.2 Direito de Recurso – Os protestos podem ser submetidos a arbitragem, de acordo com o que prescrevem as seguintes regras, em qualquer assunto, menos aqueles especificamente negados por outra regra. No entanto, os protestos oriundos de desclassificação por quebras de segurança só serão aceites para determinar se circunstâncias excepcionais justificam a reconsideração da desclassificação da competição. No entanto, a forma como a infracção foi descrita pelo *Range Official*, não está sujeita a protesto ou contestação.
- 11.1.3 Reclamações – As decisões são tomadas inicialmente pelo *Range Officer*. Se o reclamante discordar da decisão, o *Chief Range Officer* da pista ou área em questão será convocado a deliberar. Caso a discordância persista, deverá ser convocado a deliberar o *Range Master*.
- 11.1.4 Reclamação para a Comissão – Caso continue a discutir a decisão, o reclamante poderá apelar para a Comissão de Arbitragem apresentando um “protesto de primeiro reclamante”.
- 11.1.5 Retenção de Provas – O reclamante deverá informar o *Range Master* da sua intenção de levar o caso á Comissão de Arbitragem e poderá solicitar que os *Officials* retenham todos e quaisquer documentos relevantes e outras provas pendentes até à audiência. Não serão aceites como prova gravações de áudio e/ou vídeo.
- 11.1.6 Preparação da Reclamação – O reclamante é responsável pela preparação e entrega da reclamação por escrito, juntamente com o pagamento das taxas cabíveis. As duas coisas têm que ser apresentadas ao *Range Master* dentro do prazo especificado.
- 11.1.7 Deveres dos *Match Officials* – Qualquer *Match Official* que receba um pedido de arbitragem deverá, sem demora, informar o *Range Master* do facto e anotar as identidades de todas as testemunhas e *Officials* envolvidos, e transmitir essas informações ao *Range Master*.
- 11.1.8 Deveres do *Match Director* – Depois de receber o protesto do *Range Master*, o *Match Director* deverá reunir-se com a Comissão de Arbitragem em local privado logo que possível.
- 11.1.9 Deveres da Comissão de Arbitragem – A Comissão de Arbitragem tem a obrigação de cumprir e aplicar os Regulamentos da IPSC em vigor e de proferir uma decisão compatível com esses regulamentos. Nos casos em que os regulamentos exigirem interpretação ou que elas não abranjam especificamente um incidente, a Comissão de Arbitragem empregará o seu melhor discernimento, dentro do espírito dos regulamentos.

11.2 Composição da Comissão

- 11.2.1 Comissão de Arbitragem – Em competições de Nível III ou superior, a composição da Comissão de Arbitragem estará sujeita as seguintes regras:

- 11.2.1.1 O Presidente da IPSC, ou um seu delegado ou um *Range Official* certificado nomeado pelo *Match Director* (nessa ordem) servirá como Presidente da Comissão, sem direito a voto.
 - 11.2.1.2 Três árbitros nomeados pelo Presidente da IPSC, ou pelo seu delegado ou pelo *Match Director* (nessa ordem), com direito a um voto cada.
 - 11.2.1.3 Quando possível, os árbitros devem ser competidores na prova e devem ser *Range Officials* certificados.
 - 11.2.1.4 Em hipótese alguma deverão, o Presidente ou qualquer membro da Comissão de Arbitragem, participar na decisão principal ou em reclamações subsequentes, que tenham sido submetidos a arbitragem.
- 11.2.2 Comissão de Arbitragem – Em competições de Nível I e II, o *Match Director* poderá nomear uma Comissão de Arbitragem constituída por três atiradores experientes que não participam no pedido de arbitragem e que não tenham interesse directo no resultado do caso. Os árbitros, se possível, deverão ser *Range Officials* certificados. Todos os membros da Comissão votarão. O *Range Official* mais antigo, ou o atirador mais antigo, na falta daquele, presidirá á Comissão.

11.3 Prazos e Sequências

- 11.3.1 Prazo para Pedido de Arbitragem – Os pedidos de arbitragem, feitos por escrito, deverão ser submetidos ao *Range Master* no prazo de uma hora após o incidente ou ocorrência em disputa. Caso a documentação necessária não seja apresentada dentro do prazo especificado, o pedido torna-se inválido e nenhuma outra decisão será tomada.
- 11.3.2 Prazo para a Tomada de Decisão – A Comissão tem que chegar a uma decisão no prazo de 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes dos resultados da prova serem declarados finais pelo *Match Director*, o que acontecer primeiro. Se a Comissão não tomar a decisão dentro do período indicado, tanto o reclamante como o terceiro reclamante sairão vitoriosos (ver Secção 11.7) e a taxa paga ser-lhes-á devolvida.

11.4 Taxas

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

11.5 Regras de Procedimento

- 11.5.1 Deveres e Procedimentos da Comissão – A Comissão estudará o recurso e reterá em nome dos organizadores as quantias pagas pelo reclamante até ser proferida uma decisão.

- 11.5.2 Recursos – A Comissão exigirá então que o reclamante forneça pessoalmente outros detalhes do recurso, podendo questioná-lo a respeito de qualquer ponto que seja relevante para a reclamação.
- 11.5.3 Audiência – O reclamante poderá ser solicitado a retirar-se enquanto a Comissão ouve outros depoimentos.
- 11.5.4 Testemunhas – A Comissão poderá ouvir os *Match Officials* e quaisquer outras testemunhas envolvidas na reclamação. A Comissão examinará todos os depoimentos prestados.
- 11.5.5 Interrogatórios – A Comissão poderá interrogar testemunhas e *Officials* a respeito de qualquer ponto relevante para a reclamação.
- 11.5.6 Pareceres – Os membros da Comissão abster-se-ão de expressar qualquer parecer ou veredicto enquanto o processo estiver a correr.
- 11.5.7 Exame da Área – A Comissão poderá examinar qualquer pista ou área relacionada com a reclamação e convocar para acompanhá-lo qualquer pessoa ou *Official* que julgue útil ao processo.
- 11.5.8 Influência Indevida – Qualquer pessoa que tente influenciar os membros da Comissão de outra maneira que não pela prestação de depoimento estará sujeita a acção disciplinar ao critério da Comissão de Arbitragem.
- 11.5.9 Deliberação – Quando julgar que já dispõe de todas as informações e provas relevantes para o recurso, a Comissão deliberará em particular e chegará a uma decisão por maioria de votos.

11.6 Veredicto e Acção Subsequente

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

11.7 Protestos de Terceiro Reclamante

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

11.8 Interpretação das Regras

- 11.8.1 A interpretação destas regras e regulamentos é de responsabilidade do *IPSC Executive Council*.
- 11.8.2 Quem precisar de esclarecimento para alguma regra deverá apresentar as suas questões por escrito, seja por fax, carta ou *email*, à sede da IPSC.

- 11.8.3 Todas as interpretações de regras publicadas no *website* da IPSC serão consideradas precedentes e passarão a ser aplicadas a todas as competições de IPSC homologadas, 7 dias após a data da sua publicação. Todas essas interpretações estão sujeitas a ratificação ou modificação na Assembleia seguinte da IPSC.

CAPÍTULO 12: Assuntos Diversos

12.1 Apêndices

Todos os Apêndices aqui incluídos são parte integrante destes regulamentos.

12.2 Idioma

O inglês é o idioma oficial dos Regulamentos da IPSC. Em caso de discrepância entre a versão em inglês destes regulamentos e as versões apresentadas noutros idiomas, prevalecerá a versão em inglês.

12.3 Isenção de Responsabilidade

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

12.4 Sexo

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

12.5 Glossário

A todas estas regras, aplicam-se as seguintes definições:

Alvo(s)	Termo que inclui os alvos de pontuação e os alvos de penalidade, excepto quando uma regra (ver Regra 4.1.3) os diferencia
Alvo(s) de penalidade	Alvo que implica uma penalidade quando é atingido.
Bala	Projétil montado na munição, destinado a atingir um alvo.
Bermas	Estrutura elevada construída por areia, terra ou outro material usada para conter os projecteis e/ou separar uma posição de tiro de outra e/ou uma pista de tiro de outra.
Calibre	Diâmetro do projectil medido em milímetros (ou em milésimos de polegada).
Carregamento	Introdução de munições na arma de fogo.
Coldre de perna	Coldre em que a parte inferior é amarrada ou fixa de forma rígida à perna do competidor.
Compensador	componente montado na boca do cano para contrariar o salto da arma (usualmente canalizando os gases de escape).
Descarregamento	Remoção das munições da arma de fogo.
Detonação	Ignição da “escorva” da munição, de outra maneira que não pela acção de um percutor, na qual o projectil não passa pelo cano da arma (p.ex., ao manobrar manualmente a corrediça; quando uma munição cai no chão).
Deseje	Opcional, mas altamente recomendado
Deve	Obrigatório
Direcção Regional	Organização reconhecida pela IPSC que determina as actividades de tiro da IPSC dentro de uma Região.
Director Regional	Pessoa reconhecida pela IPSC que representa uma Direcção Regional.
Disparo	Ver Tiro.
Escorva	Parte de uma munição que produz a detonação ou faz com que um tiro seja disparado.

Falsa partida	Iniciar uma tentativa na pista de tiro antes de ser dado o “ <i>Start signal</i> ” (ver Regra 8.3.4).
Grão	Unidade de medida utilizada usualmente para indicar o peso do projétil (1 <i>grão</i> = 0,0648 gramas).
Involúcro	Corpo principal da munição, que contem todos os componentes. Corpo principal da munição, que contem todos os componentes.
Local	Lugar geográfico dentro de uma pista.
Mirada	Apontar a um alvo sem disparar contra ele (ver Secção 8.7).
<i>Match Official</i>	Pessoa a quem foram atribuídos deveres ou funções oficiais numa prova, mas não necessariamente qualificada, nem necessariamente actuando como <i>Range Official</i> .
Munição	Cartucho usado numa arma curta ou espingarda.
Não se aplica	Regra ou requisito não se aplica a uma determinada disciplina, Divisão ou nível de competição.
FOA	Fabricante original da arma de fogo.
Peças de reposição	Peças e componentes que não são fabricados, ou não se encontram disponíveis directamente através fabricante original da arma (FOA).
Pista de tiro	(Também “pista” e “PT”) Expressão usada de forma intercambiável com “ <i>stage</i> ” (ver Regra 6.1.3).
Pode	Inteira e opcional.
Posição de início	Local, posição de tiro e postura prescritos pela pista antes da emissão do comando “ <i>Start Signal</i> ” (ver Regra 8.3.4).
Posição de tiro	Apresentação física do corpo da pessoa (p.ex., de pé, sentado, ajoelhado, em decúbito ventral).
Postura	Apresentação física dos membros da pessoa (p.ex., mãos de lado, braços cruzados, etc.).
Protótipo	Arma que não é fabricada em série, e/ou não está disponível ao público em geral
Recarregamento	Reposição ou inserção de munições adicionais na arma de fogo.
Refazer a pista	Nova tentativa do competidor na pista, autorizada previamente pelo <i>Range Officer</i> ou pela Comissão de Arbitragem.
<i>Range Official</i>	Pessoa que serve oficialmente na competição na qualidade de <i>Range Officer</i> (ver Capítulo 7).
Região	País ou outra área geográfica reconhecidos pela IPSC.
<i>Snap Cap</i>	(Também <i>spring cap</i>) Tipo de munição falsa.
<i>Squib</i>	Projétil alojado dentro do cano de uma arma de fogo ou que sai do cano da arma a uma velocidade extremamente baixa.
Tiro	Projétil que percorre completamente o cano da arma de fogo.
Tiro em seco	Activação do gatilho e/ou mecanismo de uma arma de fogo que se encontra totalmente descarregada de munições.
Varrimento	Apontar a boca do cano de uma arma de fogo para qualquer parte do corpo de uma pessoa (ver Regra 10.5.5).
Vista	Ponto disponível numa local que oferece vantagem (p.ex. uma porta, um lado de uma barricada, etc.).

12.6 Medidas

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

APÊNDICE A1

Níveis de Prova de IPSC

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

	Nível I	Nível II	Nível III	Nível IV	Nível V
01. Tem que obedecer á última edição dos Regulamentos da IPSC	O	O	O	O	O
02. Os competidores têm que ser membros individuais da região IPSC da sua residência (Secção 6.5)	R	O	O	O	O
03. <i>Match Director</i>	O	O	O	O	O
04. <i>Range Master</i> (actual ou designado)	O	O	O	O	O
05. <i>Range Master</i> aprovado pela Direcção Regional	R	R	O	R	R
06. <i>Range Master</i> aprovado pelo IPSC <i>Executive Council</i>	N/A	N/A	N/A	O	O
07. <i>Chief Range Officer(s)</i>	R	R	R	O	O
08. Um RROI/NROI ou IROA <i>Official</i> por pista	R	R	O	O	O
09. PDT aprovada pela Direcção Regional	R	R	O	N/A	N/A
10. PDT aprovada pela comissão da IPSC	N/A	N/A	O	O	O
11. Aprovação da IPSC *	N/A	N/A	O	O	O
12. Cronógrafo	R	R	O	O	O
13. Registo na IPSC com três meses de antecedência	N/A	N/A	O	N/A	N/A
14. Aprovação na Assembleia da IPSC num ciclo de três anos	N/A	N/A	N/A	O	O
15. Inclusão no calendário de provas da IPSC	N/A	N/A	O	O	O
16. Relatório Pós-Prova para o IROA	N/A	N/A	O	O	O
17. Mínimo de disparos recomendado	28	75	150	300	450
18. Mínimo de pistas recomendado	2	5	8	25	35
19. Mínimo de competidores recomendado	10	50	120	200	300
20. Avaliação da Prova (pontos)	1	2	3	4	5

* Ponto 11: Note que "N/A" significa que não é necessário o reconhecimento internacional nas provas de Nível I e Nível II. No entanto, cada Direcção Regional está autorizada a estabelecer o seu próprio critério e procedimentos para a homologação de provas de Nível I e Nível II organizadas na sua própria Região.

APÊNDICE A2

Reconhecimento da IPSC

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

A menos que especificado de outra forma, as provas homologadas de IPSC reconhecerão Divisões e Categorias baseado no número de competidores inscritos que realmente competem na prova, segundo os seguintes critérios:

1. Divisões

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

Nível III Mínimo de 10 competidores por Divisão (obrigatório)

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

2. Categorias

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

Competições de todos os níveis Um mínimo de 5 competidores por Categoria da Divisão (ver lista aprovada abaixo)

3. Categorias Individuais:

As categorias aprovadas para reconhecimento individual são as seguintes:

(a) Senhoras

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

(c) Sênior Competidores com mais de 50 anos no primeiro dia da competição

(d) Super Sênior Competidores com mais de 60 anos no primeiro dia da competição. Um competidor com idade superior a 60 anos no primeiro dia da competição só poderá participar na categoria de Sênior se a de Super Sênior não estiver disponível.

4. Categorias por Equipas:

As competições de IPSC poderão reconhecer as seguintes equipas:

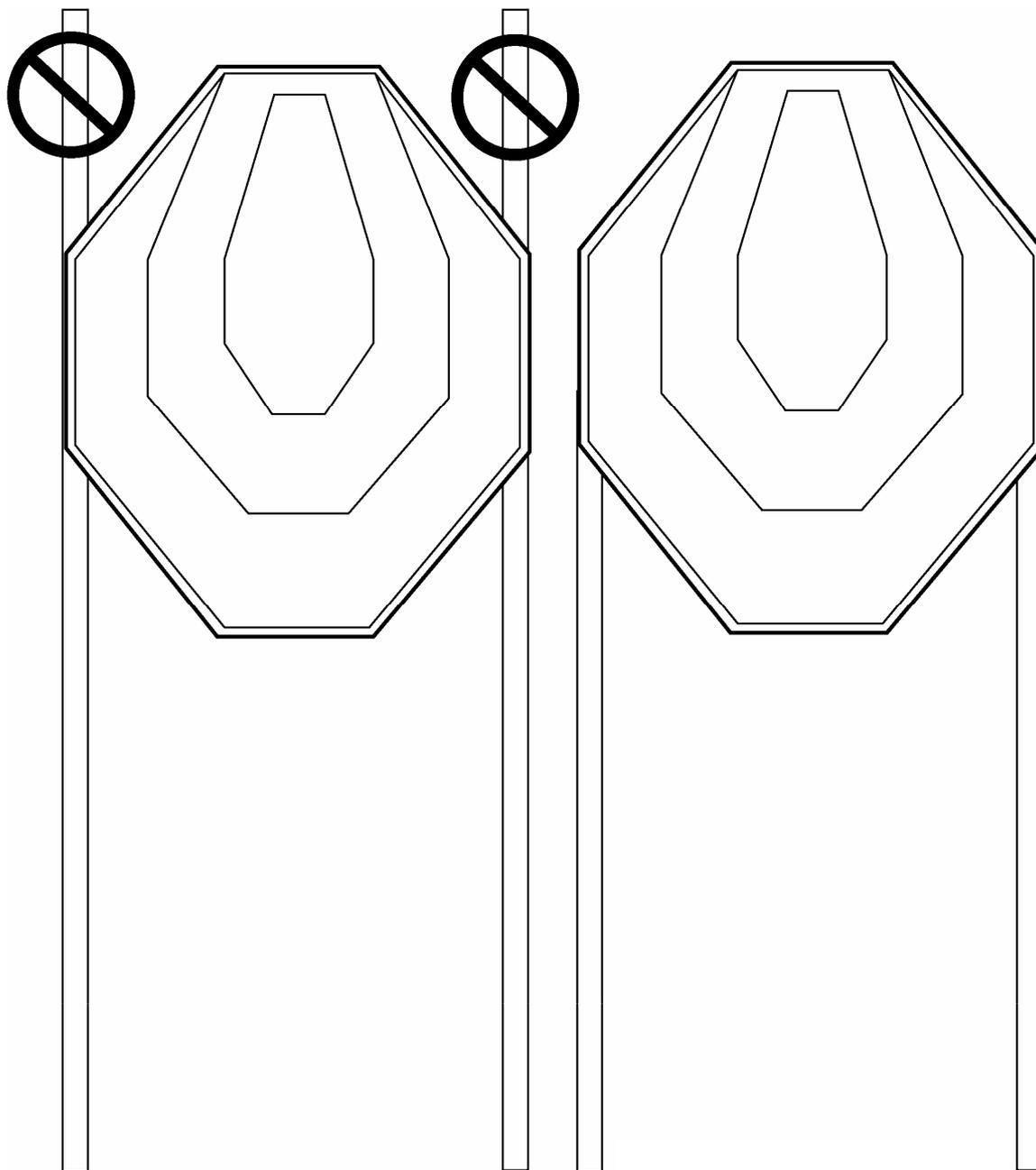
(a) Equipas Regionais por Divisão

(b) Equipas Regionais por Divisão para a Categoria Senhoras

(c) Equipas Regionais por Divisão para a Categoria Júnior

APÊNDICE B1

Apresentação dos Alvos

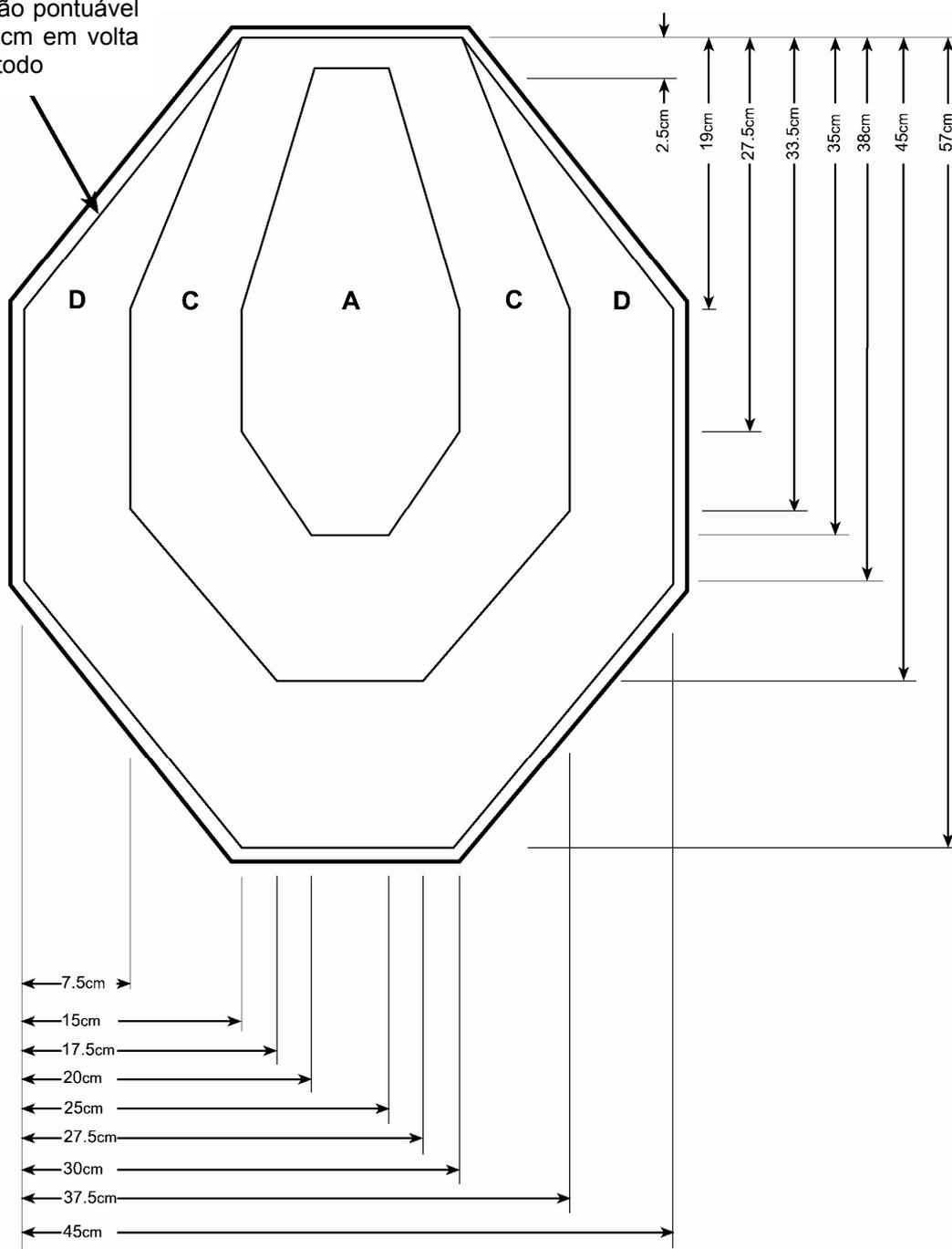


Recortar as pontas das estacas
melhora a aparência ao alvo

APÊNDICE B2

Alvo Clássico de IPSC

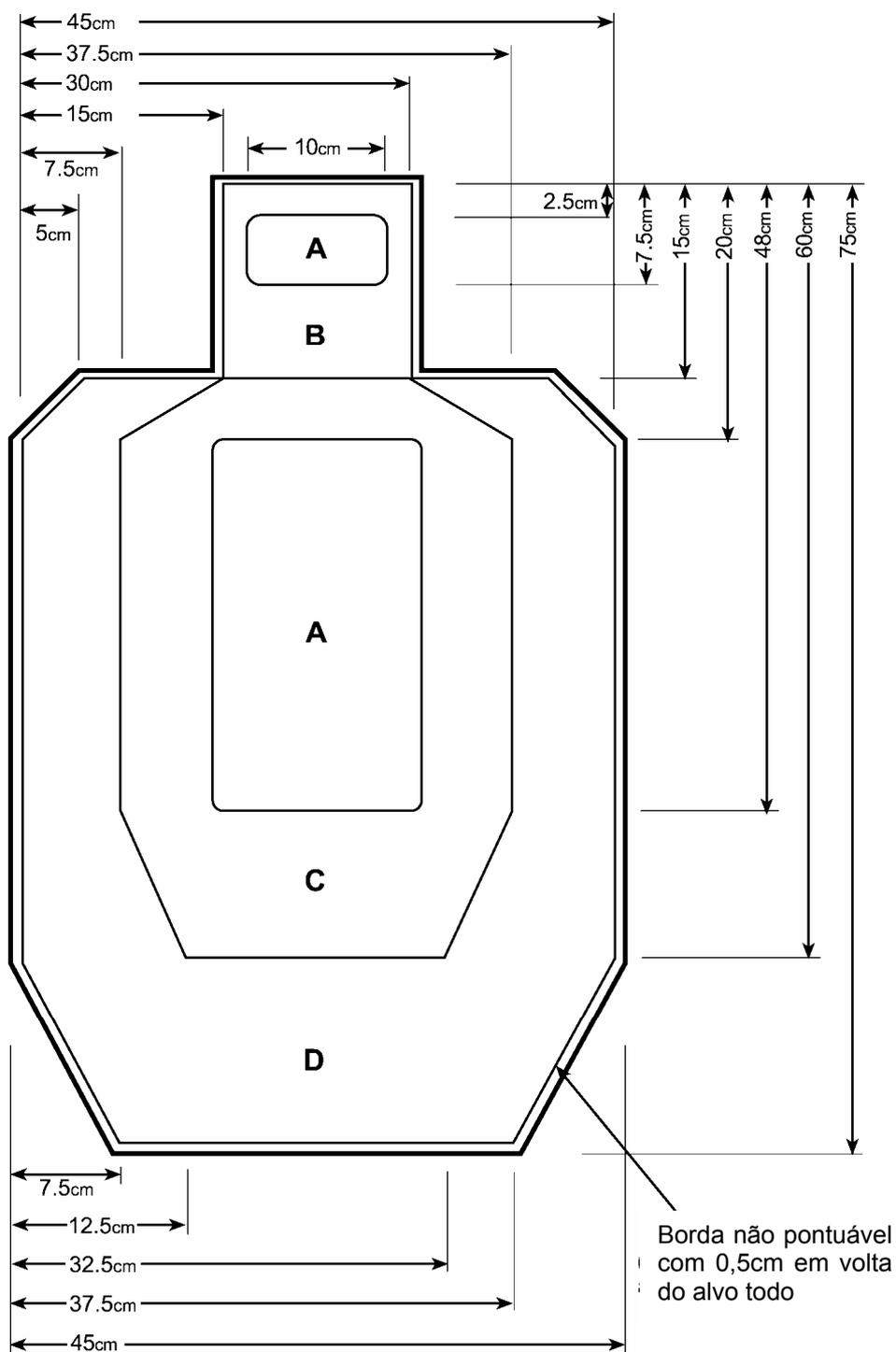
Borda não pontuável
com 0,5cm em volta
do alvo todo



Pontuação		
Maior	Zona	Menor
5	A	5
4	C	3
2	D	1

APÊNDICE B3

Alvo Métrico de IPSC



Pontuação		
Maior	Zona	Menor
5	A	5
4	B	3
4	C	3
2	D	1

APÊNDICE C1

Calibragem de *Poppers* de IPSC

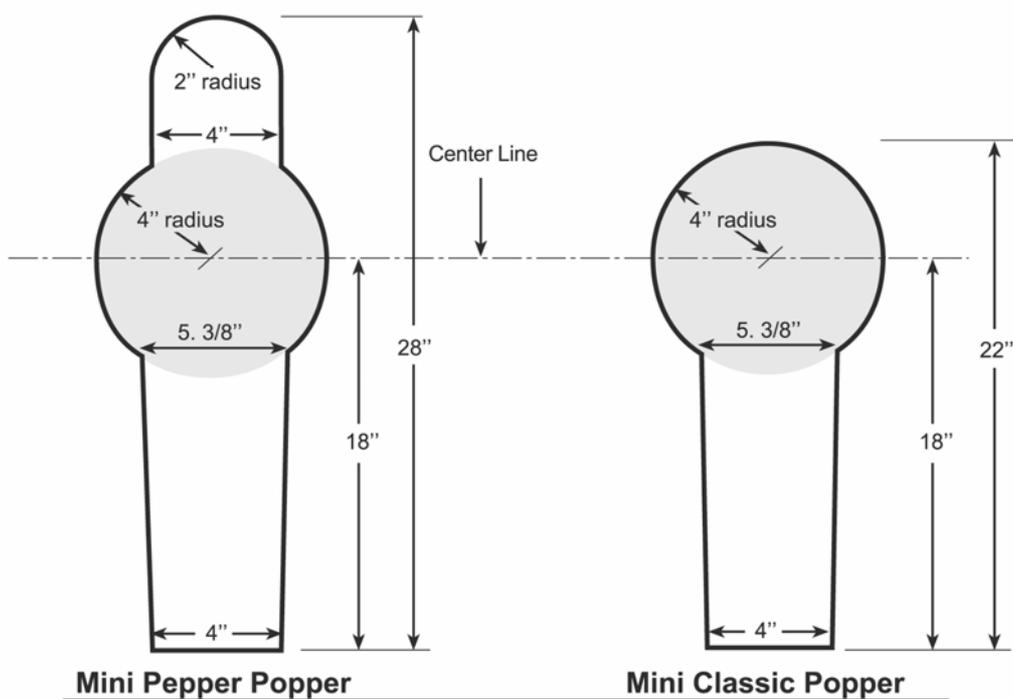
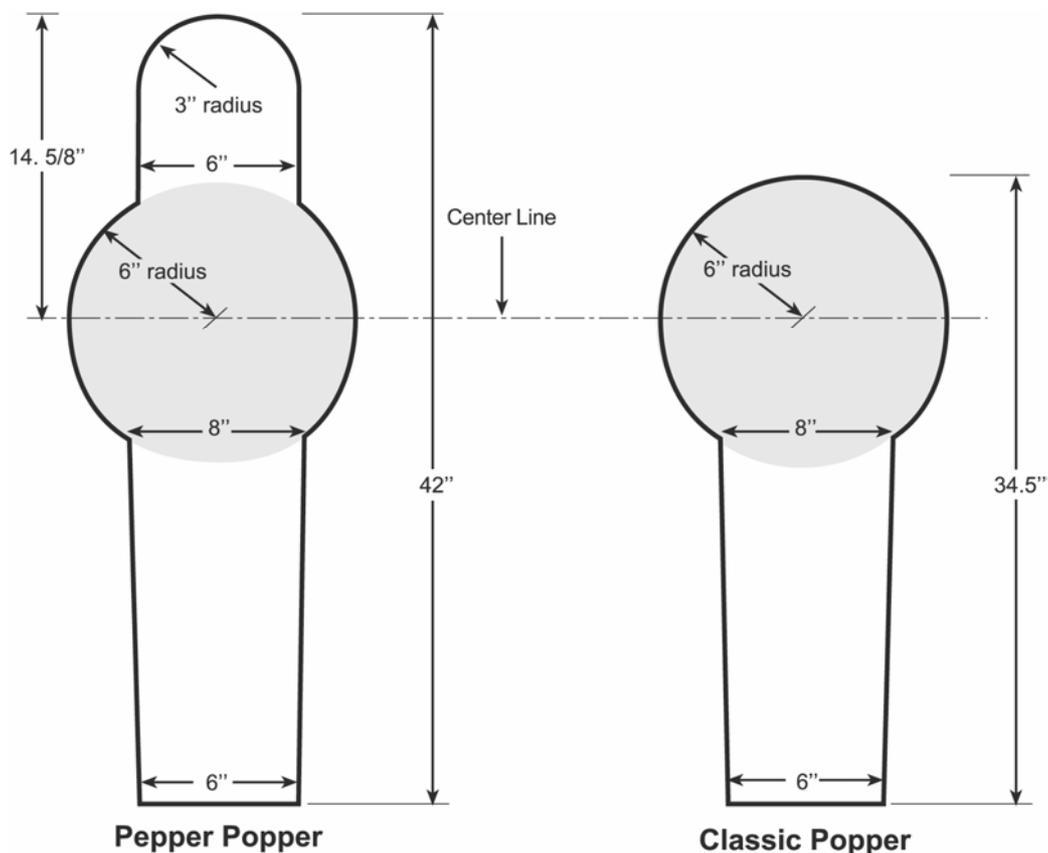
1. O *Range Master* deverá designar um lote específico de munições e uma ou mais armas para serem usadas como instrumento de calibragem oficial pelos *Officials* autorizados por ele como responsáveis pela calibragem.
2. Antes do início da competição, a munição de calibragem deverá ser cronografada com o procedimento especificado na Regra 5.6.2. A munição de calibragem quando testada em cada arma designada, deverá atingir um factor de potência de 125 (com uma variação de +/- 5%) para se qualificar.
3. Uma vez testados e aprovados pelo *Range Master*, o lote de munições e as armas designadas não poderão ser contestados pelos competidores.
4. O *Range Master* deverá providenciar para que cada *popper* seja calibrado antes do início da competição e sempre que necessário durante a prova.
5. Na calibragem inicial, cada *popper* deverá ser regulado para cair quando atingido dentro da zona de calibragem com um único tiro disparado de uma arma designada usando a munição de calibragem. O tiro deverá ser disparado a partir da posição de tiro na pista mais afastada do *popper* que está a ser calibrado. As zonas de calibragem estão indicadas nos diagramas das páginas seguintes.
6. Se, durante a pista de tiro, um *popper* não cair quando é atingido, o competidor tem três alternativas:
 - (a) O competidor utiliza o *popper* de novo até derrubá-lo. Nesse caso, nada mais precisará de ser feito e a pista de tiro será pontuada como "atirada".
 - (b) O competidor não volta a utilizar o *popper*, mas também não questiona a calibragem. Nesse caso, nada mais precisará de ser feito e a pista de tiro será pontuada como "atirada", pontuando-se o *popper* em questão como *miss*.
 - (c) O competidor não volta a utilizar o *popper* e questiona a calibragem. Nesse caso, o *popper* e a área ao redor dele não deverão ser tocados ou sofrer qualquer alteração da parte de ninguém. Caso algum *Match Oficial* infrinja essa regra, o competidor deverá refazer a pista de tiro. Caso o competidor ou qualquer outra pessoa infrinja essa regra, o *popper* será pontuado como *miss* e a parte restante da pista de tiro será pontuada como atirada.
7. Na falta de qualquer alteração, o *Official* responsável pela calibragem deve efectuar uma aferição da calibragem do *popper* em questão (quando exigido nos termos do item 6(c) acima), do lugar mais perto possível do ponto de onde o competidor utilizou o *popper*, quando se aplicará o seguinte:
 - (a) Se o primeiro tiro disparado pelo *Officer* responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem do *popper* e derrubá-lo, o *popper* será considerado devidamente calibrado e será pontuado como *miss*.
 - (b) Se o primeiro tiro disparado pelo *Officer* responsável pela calibragem atingir a zona de calibragem e o *popper* não cair, será considerado que o alvo apresenta defeito e o competidor será obrigado a refazer a pista depois da recalibragem.
 - (c) Se o primeiro tiro disparado pelo *Officer* responsável pela calibragem atingir uma área situada acima ou abaixo da zona de calibragem, será considerado que a aferição da calibragem falhou e o competidor será obrigado a refazer a pista.

- (d) Se o primeiro tiro disparado pelo *Officer* responsável pela calibragem não atingir o *popper*, deverá ser efectuado outro disparo até ocorrer uma das situações acima (7(a), 7(b) ou 7(c)).
8. Note que os pratos metálicos autorizados não estão sujeitos a calibragem nem a contestação (ver Regra 4.3.1.6).

APÊNDICE C2

Zonas de Calibragem do Popper de IPSC

A zona de calibragem de cada alvo está indicada pela zona cinzenta.

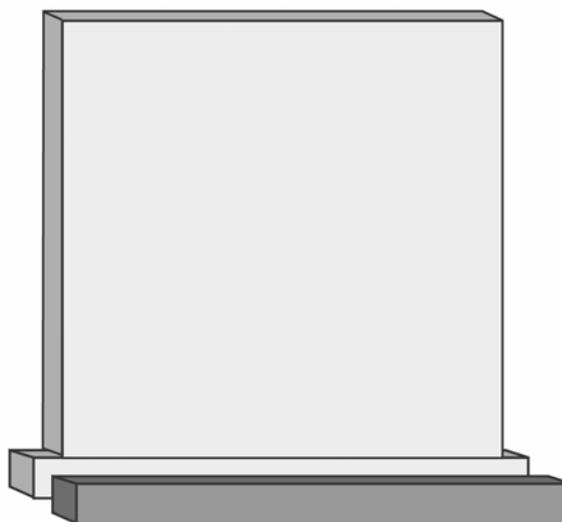
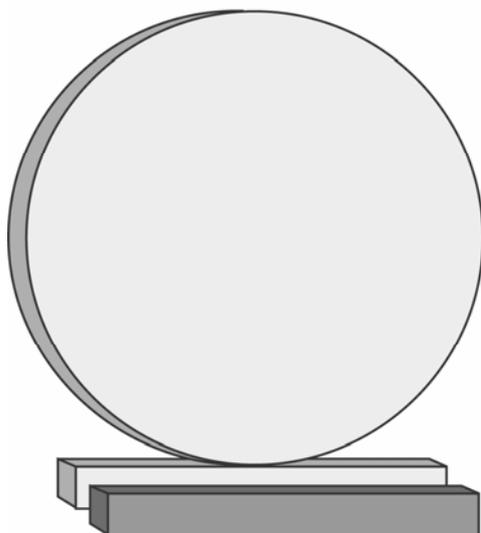


Todos os Poppers – Valor da pontuação: 5 pontos (Maior e Menor)

APÊNDICE C3

Pratos Metálicos de IPSC

Redondo		Quadrado ou Rectangular
20cm diâmetro	Dimensão mínima	15cm cada lado
30cm diâmetro	Dimensão máxima	30cm cada lado
5 pontos	Valor da pontuação Menor e Maior	5 pontos



Nota sobre a construção

Uma pequena barra de madeira (indicada a cima pela barra escura), com uma secção de 2cm x 2cm, e aproximadamente a mesma largura do prato, deverá ser fixa na frente da base do prato, para evitar que o prato rode para os lados quando atingido.

APÊNDICE D1

Divisão Open

1	Factor de Potência Mínimo para Maior	160
2	Factor de potência mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo do projectil	120 grãos para Maior
4	Calibre mínimo do projectil / Comprimento do invólucro	9mm (0.354") / 19mm (0.748")
5	Calibre mínimo do projectil para Maior	Não
6	Peso mínimo do gatilho (ver Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma	Não
8	Tamanho máximo do carregador	170mm (ver Apêndice F1)
9	Capacidade máxima de munições no carregador	Não
10	Distância máxima da arma e dos carregadores/ carregadores rápidos do torso	50mm
11	Aplica-se a regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrições na posição do coldre e outro equipamento	Não
13	Permissão de utilização de miras Ópticas/Electrónicas	Sim
14	Permissão de utilização de compensadores, supressores de som e/ou tapa-chamas	Sim
15	Permissão de utilização de portas	Sim

Condições especiais:

16. As munições em desacordo com peso mínimo de projectil citado acima, mas cronografadas como factor de potência Maior, serão tratadas como inseguras e deverão ser retiradas da competição (ver Regra 5.5.6). Se o peso da primeira das oito munições de teste recolhidas de um competidor segundo a regra 5.6.3.2 não tiver o peso mínimo requerido para factor Maior, aplica-se a Regra 5.6.3.6, e o peso de uma segunda munição será pesada como medida final e definitiva do teste.

APÊNDICE D2

Divisão Standard

1	Factor de potência mínimo para Maior	170
2	Factor de potência mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo do projectil	Não
4	Calibre mínimo do projectil / Comprimento do invólucro	9mm (0.354") / 19mm (0.748")
5	Calibre mínimo do projectil para Maior	10mm (0.40")
6	Peso mínimo do gatilho (ver Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma	Sim, ver abaixo
8	Tamanho máximo do carregador	Sim, ver abaixo
9	Capacidade máxima de munições no carregador	Não
10	Distância máxima da arma e dos carregadores/carregadores rápidos do torso	50mm
11	Aplica-se a regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrições na posição do coldre e outro equipamento	Sim, ver abaixo
13	Permissão de utilização de miras Ópticas/Electrónicas	Não
14	Permissão de utilização de compensadores, supressores de som e/ou tapa-chamas	Não
15	Permissão de utilização de portas	Não, ver abaixo

Condições especiais:

16. A arma na sua condição de pronto (ver Secção 8.1) porém descarregada e com um carregador vazio inserido ou o tambor vazio fechado, deverá caber na totalidade numa caixa com as seguintes dimensões: 225 mm x 150 mm x 45 mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Todos os carregadores deverão obedecer a essa recomendação e, em caso de falha, será aplicada a Regra 6.2.5.1. Quando uma arma é colocada dentro da caixa, as alças de mira ajustáveis podem ser ligeiramente comprimidas, mas todas as outras características da arma, (por exemplo miras escamoteáveis e/ou dobráveis, manobreadores da corredeira, apoios de polegar, cães exteriores, punhos, etc), devem estar completamente abertos ou desdobrados. Adicionalmente, carregadores telescópicos e/ou bases de carregador de mola são expressamente proibidas.
17. Nem a arma nem nenhum de seus acessórios e equipamentos (carregadores e outros dispositivos de carregamento) poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.
18. Só são proibidos compensadores no cano da arma. São permitidas portas na corredeira.

APÊNDICE D3

Divisão *Modified*

1	Factor de potência mínimo para Maior	170
2	Factor de potência mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo do projectil	Não
4	Calibre mínimo do projectil / Comprimento do invólucro	9mm (0.354") / 19mm (0.748")
5	Calibre mínimo do projectil para Maior	10mm (0.40")
6	Peso mínimo do gatilho (ver Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma	Sim, ver abaixo
8	Tamanho máximo do carregador	Sim, ver abaixo
9	Capacidade máxima de munições no carregador	Não
10	Distância máxima da arma e dos carregadores/ carregadores rápidos do torso	50mm
11	Aplica-se a regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrições na posição do coldre e outro equipamento	Sim, ver abaixo
13	Permissão de utilização de miras Ópticas/Electrónicas	Sim
14	Permissão de utilização de compensadores, supressores de som e/ou tapa-chamas	Sim
15	Permissão de utilização de portas	Sim

Condições especiais:

16. A arma na condição de pronto (ver Secção 8.1), mas descarregada e com um carregador vazio inserido ou o tambor vazio fechado, deverá caber na totalidade numa caixa com as seguintes dimensões internas: 225mm x 150mm x 45mm (tolerância de +1 mm, -0 mm). Note que todos os carregadores deverão obedecer a essa recomendação, em caso contrário será aplicada a Regra 6.2.5.1. Quando uma arma é colocada dentro da caixa, as alças de mira ajustáveis podem ser ligeiramente comprimidas, mas todas as outras características da arma e carregadores, incluindo miras ópticas ou electrónicas escamoteáveis e/ou dobráveis, devem estar na posição em que são utilizadas quando é dado o Start Signal.
17. Nem a arma, nem nenhum de seus acessórios, nem os seus equipamentos (carregadores e outros dispositivos de carregamento) poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.

APÊNDICE D4

Divisão *Production*

1	Factor de potência mínimo para Maior	Não aplicável
2	Factor de potência mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo do projectil	Não
4	Calibre mínimo do projectil / Comprimento do invólucro	9mm (0.354") / 19mm (0.748")
5	Calibre mínimo do projectil para Maior	Não aplicável
6	Peso mínimo do gatilho (ver Apêndice F2)	2.27 kg (5lbs) Para o primeiro tiro
7	Tamanho máximo da arma	Comprimento máximo de cano 127mm (5")
8	Tamanho máximo do carregador	Sim, ver abaixo.
9	Capacidade máxima de munições no carregador	Não
10	Distância máxima da arma e dos carregadores/ carregadores rápidos do torso	50mm
11	Aplica-se a regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrições na posição do coldre e outro equipamento	Sim, ver abaixo.
13	Permissão de utilização de miras Ópticas/Electrónicas	Não
14	Permissão de utilização de compensadores, supressores de som e/ou tapa-chamas	Não
15	Permissão de utilização de portas	Não

Condições especiais:

16. Somente armas aprovadas e que constem no *website* da IPSC poderão ser usadas na Divisão *Production*.
17. São proibidas armas só de acção simples. Nas armas com cão externo, ele deverá estar completamente desarmado. A primeira tentativa de disparo tem que ser em acção dupla. Os competidores desta Divisão que, após a emissão do sinal de início e antes de tentarem o primeiro disparo, armarem o cão com a câmara carregada incorrem num erro de procedimento por ocorrência. Note que o erro de procedimento não será aplicado tratando-se de pista de tiro em que a condição de pronto exija que o competidor prepare a arma com a câmara vazia. Nesses casos, o competidor poderá fazer o primeiro disparo em acção simples.
18. Nem a arma, nem nenhum dos seus acessórios, nem os seus equipamentos (carregadores e outros dispositivos de carregamento) poderão ultrapassar a linha ilustrada no Apêndice F3. Caso o *Range Officer* julgue que algum desses itens está em desacordo com essa especificação, o competidor deverá imediatamente ajustá-lo dentro das normas de segurança, sem o que se aplicará a Regra 6.2.5.1.
19. São permitidas peças e componentes originais oferecidos pelo fabricante original da arma como equipamento padrão, ou como opção, para um modelo específico de arma que conste da relação de armas aprovadas pela IPSC, sob as seguintes condições:
 - 19.1 São proibidas quaisquer modificações que não se restrinjam a detalhes secundários. São proibidas quaisquer modificações incluindo mudanças da cor original e/ou o acabamento, e/ou adicionando-lhe listas ou outros embelezamentos.
 - 19.2 São proibidas bases de carregador e/ou todos os outros dispositivos que confirmam capacidade de munição extra (p.ex., extensões de carregador "+2").
 - 19.3 As miras podem ser cortadas, ajustadas e/ou escurecidas.

20. São proibidas peças, componentes e acessórios de reposição, com as seguintes exceções:
 - 20.1 São permitidos os carregadores de reposição cujas dimensões externas coincidam com as de carregadores padrão oferecidos pelo fabricante original da arma aprovada.
 - 20.2 São permitidas miras de reposição do mesmo tipo e espécie que as originais oferecidas pelo fabricante original da arma aprovada, contanto que sua instalação e/ou ajuste não requeiram alterações na arma.
 - 20.3 São permitidos punhos de reposição cujo perfil coincida com o padrão standard do fabricante original para arma aprovada, e/ou a aplicação de fita adesiva nos punhos, no entanto é proibido o uso de mangas de borracha.
21. O competidor que deixar de cumprir qualquer dos requisitos acima estará sujeito à aplicação da Regra 6.2.5.1

APÊNDICE D5

Divisão Revólver *Standard*

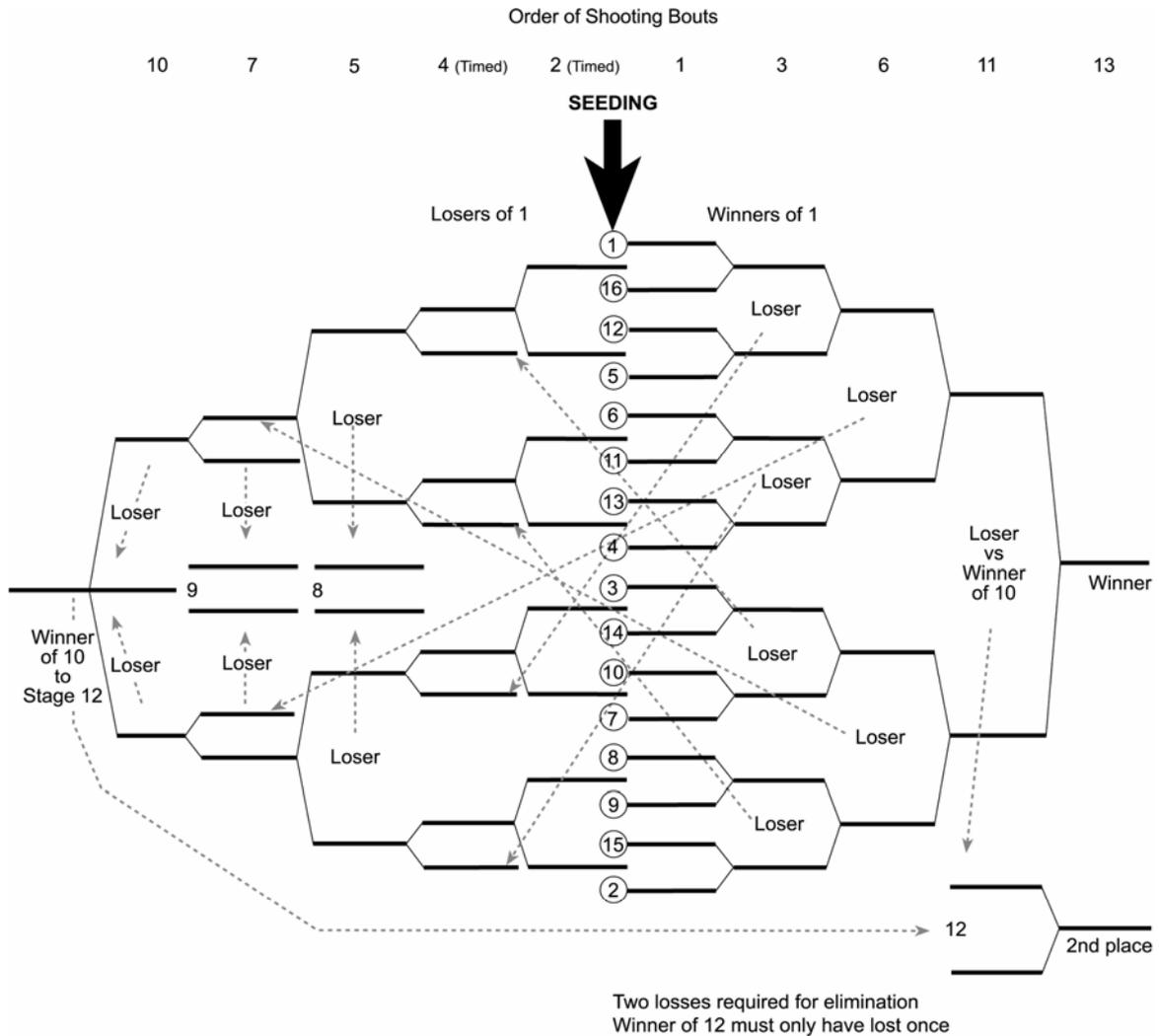
1	Factor de potência mínimo para Maior	170
2	Factor de potência mínimo para Menor	125
3	Peso mínimo do projectil	Não
4	Calibre mínimo do projectil / Comprimento do invólucro	9mm (0.354") / 19mm (0.748")
5	Calibre mínimo do projectil para Maior	Não
6	Peso mínimo do gatilho (ver Apêndice F2)	Não
7	Tamanho máximo da arma	Não
8	Tamanho máximo do carregador	Não aplicável
9	Capacidade máxima de munições no carregador	Não, ver abaixo.
10	Distância máxima da arma e dos carregadores/ carregadores rápidos do torso	50mm
11	Aplica-se a regra 5.2.3.1	Sim
12	Restrições na posição do coldre e outro equipamento	Não
13	Permissão de utilização de miras Ópticas/Electrónicas	Não
14	Permissão de utilização de compensadores, supressores de som e/ou tapa-chamas	Não
15	Permissão de utilização de portas	Não

Condições Especiais:

16. Não há limitação para a capacidade do tambor, no entanto, devem ser efectuados no máximo seis disparos antes da recarga. As violações incorrerão num erro de procedimento por ocorrência.
17. São permitidos todos os revólveres completos (ou montados com peças avulsas) produzidos por um fabricante original da arma e disponíveis ao público em geral (excepto protótipos).
18. São proibidas modificações como pesos e outros dispositivos destinados a controlar e/ou reduzir o recuo.
19. As modificações permitidas restringem-se a:
 - 19.1 Substituição ou modificação das miras, cão e libertador do tambor;
 - 19.2 Substituição do cano, desde que o comprimento do cano, peso e perfil sejam o mesmo do fabricante original da arma;
 - 19.3 Modificações cosméticas que não proporcionam vantagem competitiva (p.ex., cromagem, recartilhado da carcaça, punhos modificados);
 - 19.4 Chanfros e/ou modificações no tambor para permitir o uso de "Moon Clips".
 - 19.5 Substituição de molas, e modificações para melhorar o funcionamento do gatilho.
20. É proibido o uso de revólveres semi-automáticos com corrediças móveis nesta Divisão.

APÊNDICE E1

Escada em "J" para 16 Competidores



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

APÊNDICE E1

Escada em “J” para 16 Competidores

Legenda:

Order of shooting bouts
Seeding

Ordem das rodadas
Distribuição dos competidores

Loser
Winner

Perdedor
Vencedor

Two losses required for elimination
Winner of 12 must only have lost once

Necessárias duas derrotas para a eliminação
O vencedor de 12 deve ter perdido apenas uma vez

12th. Ranked by time in bout 4
16th. Ranked by time in bout 2

12º classificado por tempo na 4ª rodada
16º classificado por tempo na 2ª rodada

APÊNDICE E2

Escada em “J” para 8 Competidores

Legenda:

Order of shooting bouts
Seeding

Ordem das rodadas
Distribuição dos competidores

Loser
Winner

Perdedor
Vencedor]

Two losses required for elimination
Winner of 9 must only have lost once

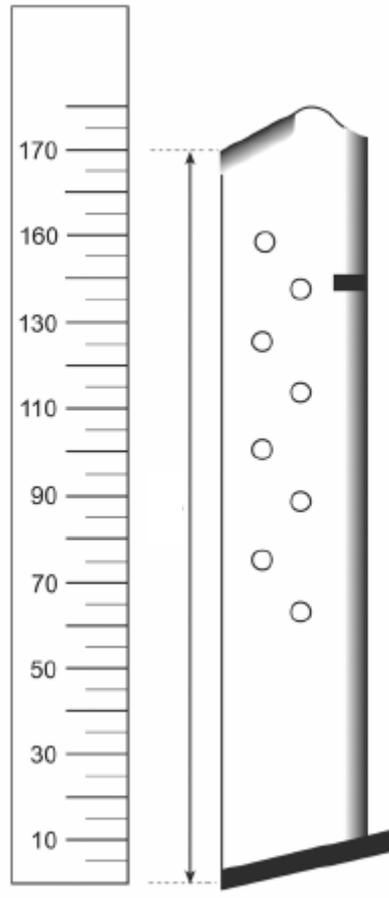
Necessárias duas derrotas para a eliminação
O vencedor de 12 deve ter perdido apenas uma vez

6th can be ranked by time in bout 4
8th. Can be ranked by time in bout 2

O 6º pode ser classificado por tempo na 4ª rodada
O 8º pode ser classificado por tempo na 2ª rodada

APÊNDICE F1

Procedimento para Medição do Carregador



170 mm = 6,6929 polegadas = 6 11/16"

APÊNDICE F2

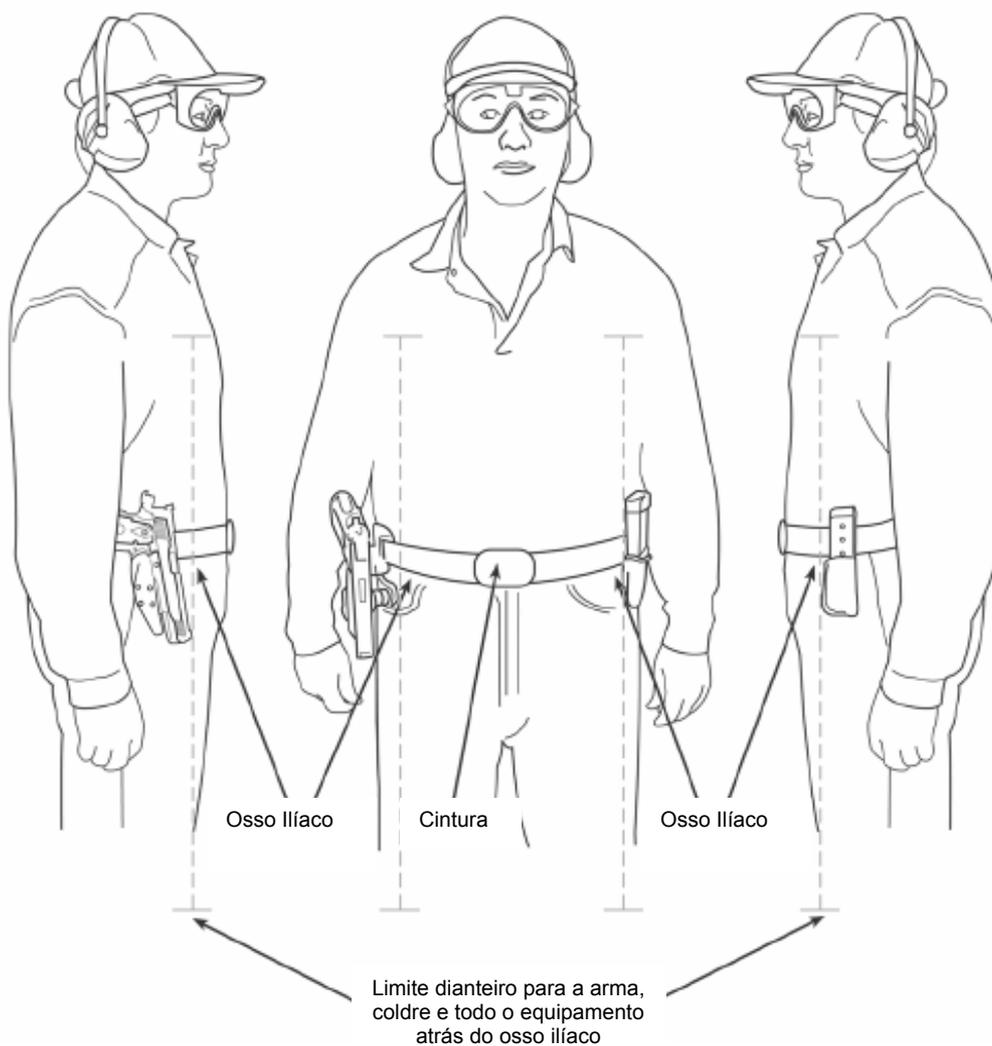
Procedimentos para Teste de Peso do Gatilho

Quando a Divisão exige um peso mínimo de gatilho, a arma é testada da seguinte maneira:

1. A arma descarregada será preparada como se estivesse pronta para disparar um tiro em acção dupla;
2. O “pesa gatilhos” ou a balança será fixado o mais próximo possível do centro da face do gatilho;
3. O gatilho da arma, deverá:
 - (a) Levantar e sustentar um peso de 2,27 kg (5 lbs) quando o cano da arma está apontado verticalmente para cima e a arma é levantada suavemente ou
 - (b) Não registar menos do que 2,27 kg (5 lbs) numa balança usando o procedimento especificado pelo *Range Master*;
4. Um dos testes acima será efectuado no máximo 3 vezes;
5. Se o cão ou o percutor não cair em nenhuma das 3 tentativas descritas em 3(a) acima, ou se a balança não registar menos de 2,27 kg (5 lbs) em 3(b) acima, a arma será aprovada.
6. Se o cão ou o percutor cair em todas as três (3) tentativas em 3(a) acima, ou se a balança registar menos de 2,27 kg (5 lbs) em 3(b) acima, a arma será reprovada e aplicar-se-á a Regra 6.2.5.1.

APÊNDICE F3

Diagrama da Posição dos Equipamentos



ÍNDICE

Assunto	Secção ou Regra
Acessórios de Subida	2.2.2
Administração, Pista	7
Ajuda.....	8.6
Álcool	10.7
Alvo Clássico	Ap. B2
Alvos	
Ângulo	2.1.8.4
Apresentação	2.1.8.4
Aproximação	9.1.1
Autorizados	4.1.1
Desafio	9.6
Dimensões	Ap. B e C
Frangível	4.4
Impenetrável	9.1.5
Mau Funcionamento	4.6
Máximo de Impactos antes da Pontuação	4.2.3
Não Restaurados	9.1.4
Pastilhados Prematuramente	9.1.3
Pontuação	9.4
Posicionamento	2.1.8
Que desaparecem/Móveis	9.9
Tocar	9.1.2
Alvos de Penalidade	
Impactos	9.4.2/9.4.3
Alvos Impenetráveis	9.1.5
Alvos Metálicos	
Autorizados	4.3
Tipos	4.3
Versões	4.3
Alvos Métricos	Ap. B3
Alvos Móveis	
Penalidades	9.9
Pontuação	9.9
Alvos que Desaparecem	9.9.2
Ângulos de Tiro	2.1.2
Aproximação dos Alvos	9.1.1
Área de Segurança	
Construção	2.4
Munição Viva ou Falsa	2.4.2
Utilização	2.4.1
Área de Vendas	2.5
Arma	
Altura	5.2.7.2
Ângulo do Cano	5.2.7.3
Automática ou Rajada	5.1.11
Coldres de Perna	5.2.7.1
Condições de Pronto	8.1
Coronhas	5.1.10
Distância do Corpo	5.2.5
Em Boas Condições de Funcionamento e Segura	5.1.6
Modificações	5.1.8
Mais do Que Uma	5.1.9
Peso do Gatilho	5.1.4
Posições de Pronto	8.2.1
Recoldrear	2.2.2.4/8.2.5
Substituição	5.1.7
Arma Carregada	10.5.13

Armas	5.1/Ap. D
Arma Avariada	5.7
Avaria no Equipamento do Competidor	5.7
Avarias	
Equipamento do Competidor	5.7
Equipamento de Pista	4.6
Barreiras	2.2.3
Calibre	
Divisões	Ap. D
Mínimo	5.1.2
Campeonato	6.1.6
Cano	
Ângulo quando coldreado	5.2.7.3
Direcção	10.5.2
Carregadores	
Caídos	5.5.3
De reserva	5.5.3
Divisão	Ap. D
Carregadores Rápidos	5.5.2
Categorias	6.3/Ap. A
Categoria Júnior	Ap. A2
Categoria Senhoras	Ap. A2
Categoria Sénior	Ap. A2
Chief Range Officer	7.1.2
Cinto	
Divisões e Regulamentos	Ap. D
Montagem	5.2.3
Senhoras	5.2.3.1
Classificação/Classificatórias	1.2.2.3
Cobertura	
Intransponível	4.1.4.1/4.2.4
Transponível	4.1.4.2
Cobertura Intransponível	
Alvos Encobertos	4.1.4/4.2.4
Estruturas	2.2.6
Coldre	
Acesso ao Gatilho	5.2.7.4
Alteração da Posição	5.2.5.3
Coldres de Serviço	5.2.7.5
Cinto	5.2.3
Dentro de um túnel	10.5.4
Equipamento	5.2
Escolha	5.2.6
Posição	5.2.5/Ap. F
Tira retentora	5.2.5.3
Coldres de Perna	5.2.7.1
Coldres de Serviço	5.2.7
Comissão de Arbitragem	
Aplicação	11.6
Composição da Comissão	11.2
Prazos	11.3
Regras de Procedimento	11.5
Veredicto	11.6
Competição	
Categorias	6.3/Ap. A
Divisões	6.2/Ap. D
Princípios Gerais	6.1
Níveis	Ap. A
Comportamento Anti-Desportivo	10.6
Construção da Pista	

Administração da Prova	7
Alteração de Procedimentos/Revisão	3.2.3
Comunicação na Pista	8.3
Critérios.....	2.2
Equipamentos	4.6
Falha dos Equipamentos	4.6
Modificações	2.3
Procedimentos	
Falsa Partida	8.3.4.1
.....Mirada	8.7
Range Master	7.1.5
Range Officer	7.1.1
Regulamentos Gerais	2.1
Superfície da Pista	2.1.5
Coronhas	5.1.10
Cronógrafo	
Disponibilidade	5.6.1
Factor de Potência	5.6.1
Procedimento	5.6.3
Verificação	5.6.2
Descrição Escrita da Pista	
Informação	3.2
Alterações ou Modificações	3.2.3
Requisitos	3.2.1
Desenho de Pistas	
Geral	1.1
Desclassificação	10.3
Comportamento Anti-Desportivo	10.6
Dedo dentro do Guarda-Mato	10.5.8 a 10.5.10
Disparo Acidental	10.4
Elemento de Equipa	6.4.6
Falta de Segurança no Manuseio da Arma	10.5
Movimento	10.5.10
Substâncias Proibidas	10.7
Dificuldade	1.1.6
Disparo Acidental	10.4
Distância Mínima	
Alvos Metálicos	2.1.3
Diversidade	1.1.4
Divisão	
Desclassificação	6.2.6
Excluída	6.2.5
Falta de declaração	6.2.5
Mais de Uma	6.2.4
Não cumprimento de Requisitos	6.2.5.1
Reconhecimento	6.2.1/Ap. A
Divisão <i>Modified</i>	Ap. D3
Divisão <i>Open</i>	Ap. D1
Divisão <i>Production</i>	Ap. D4
Divisão <i>Standart</i>	Ap. D2
Drogas	10.7
DVC	1.1.3
Elemento da Equipa	
Desclassificação	6.4.6
Substituição	6.4.4/6.4.5
Empates	9.3
Equilíbrio: Precisão, Força e Velocidade	1.1.3
Equipamento de Contagem de Tempo	9.10
Equipas	6.4
Equipas de Senhoras	Ap. A2

Erros de Procedimento	10.2.1
Com Tiros disparados	10.2.1
Sem Tiros disparados	10.2.1
Estacas Impenetráveis	9.1.6
Estilo Livre	1.1.5
Exercícios Padrão	6.1.2/1.2.2.1
Factor de Potência	5.6
Falha de Tiro para	9.5.6
Alvos Móveis	9.9
Penalidades	10.2.7
Falta de Segurança no Manuseio da Arma	10.5
Filiação na IPSC	6.5.1
Folhas de Pontuação	9.7
Gatilho	
Cobertura	5.2.7.4
Peso	5.1.4/Ap. F2
Sapatos	5.1.5
Homologação	1.3
ICS	6.7
Impactos em excesso	9.4.5.2
Informações sobre as Pistas	
Descrição Escrita da Pista	3.2
Normas Locais, Regionais e Nacionais	3.3
Regulamento Geral	3.1
Insinuação do Movimento	10.2.6
Interferência	8.6
Linhas de Carga	
Montagem ou Modificação de	2.3
Penalidades	10.2.1
Uso de	2.2.1
Linhas de Penalidade	
Barreiras	2.2.3
Montagem ou Modificação de	2.3
Penalidades	10.2.1
Uso de	2.2.1
Linhas de Tiro	2.1.7
Linhas de Tiro em Comum	2.1.7
Maior	5.6.1.2
Manuseio das Armas	
Área de Segurança	2.4/10.5.1
Inseguro	10.5.1
Manuseio de Munições	10.5.12
Mão Forte	1.1.5.3
Mão Fraca	1.1.5
Saque	8.2.4
Máximo de Pontos	9.2
Menor	5.6.1.1
Miras	5.1.3
Modificações nas Pistas ou Equipamentos	2.3
Movimento	8.5
Munições	
De reserva	5.5.3
Inseguras	5.5.6
Proibidas	5.5.4
Munições Carregadas na Arma	8.1.4
Obstáculos	2.1.6
Penalidade em lugar do cumprimento de requerimento	10.2.11
Penalidades	10
Erros de Procedimento	10
Ajuda/Interferência	8.6

Alvos – Aproximação/Toque	9.1.1/9.1.2
Pista	6.1.3
Pistas Curtas	1.2.1.1
Pistas de Tiro	
Equilíbrio	1.2.1.4
Publicação de	3.1
Tipos de	1.2
Pistas Longas	1.2.1.3
Pistas Médias	1.2.1.2
Membros e Filiação	6.5
Pistas Publicadas	3.1.1
Pontuação	
Métodos	9.2
Misses	9.4.2/9.4.3
Penalidades	10
Regras	9.5
Programas	9.11
Responsabilidade	9.8
Valores	9.4
Verificação	9.6
Pontuação “Comstock”	9.2.2
Penalidades	9.4
Pontuação “Virginia Count”	
Penalidades	9.2.3
Pontuação	9.4.5
Pontuação da Pista	9.2.2.1/9.2.3.1/ 9.2.4.1/9.2.6
Pontuação Mínima	9.5.5
<i>Poppers</i>	
Alvos	4.3
Configuração	Ap. C2
Dimensões e Pontuação	Ap. C2
Operação e Calibragem	Ap. C1
Pontuação	Ap. C2
Posições de Tiro	2.1.7
Potência	1.1.3
Pratos	4.3/Ap. C3
Prazo Limite de Protesto	11.3
Precisão	1.1.3
Procedimentos para Recurso	11.5
Pronto	
Condição	8.1/8.2
Posição	8.2
Protecção para os Olhos	5.4
Protecção para os Ouvidos	5.4
Prova	
Definição	6.1.4
Director	7.1.6
Officials	7.1
Pré-Prova	6.6.2
Qualidade	1.1.2
Quartermaster	7.1.4
Queda de Arma	10.5.3/10.5.14
Queda de Carregadores	5.5.3
Rasgões	9.5.4
Recarregamento	8.4
Recoldrear	
Opção do Competidor	8.2.5
Desenho da Pista	8.2.5
Reconhecimento de Divisões, Categorias e Equipas	Ap. A2

Recursos	11.1
Representação	6.5.2
Repetição da Pista Recusada pelo Competidor	2.3.3.3
Retorno a uma posição	10.2.9
Revolver	
Colocação no Solo	10.5.3
Condição de Pronto	8.1.1
Divisão	Ap. D5
Seguimento da Pista de Tiro	8.3.7
Programação	6.6
Segurança	
Armas	5.1.6
Desenho da Pista	1.1.1
Liberdade de Acção	2.1.4
Óculos	5.4
Regulamentos Locais	3.3
Responsabilidades dos Anfitriões	2.1.1
Série	6.1.1
Shoot-Off	6.1.7
Standby	8.3.3
Status e Credenciais do Competidor	6.5
Subida de Barreiras	2.2.3
Substâncias Proibidas	10.7
Substituição de Arma	5.1.7
Taxa de Protesto	
Destino	11.4.1
Valor	11.4.2
Tempo Oficial	9.10
Tipos de Competição	6.1
Tiros em Excesso	9.4.5.1
Torneio	6.1.5
Túneis	2.2.4
Túnel de Cooper	
Construção	2.2.5
Penalidades	10.2.5
Varrimento	10.5.5
Velocidade	1.1.3

NOTAS