

REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES DE TIRO DEFENSIVO IDSC



www.idsc.org – www.idscbrasil.com.br

Copyright © 2019 - International Defensive Shooting Confederation

SUMÁRIO

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO.....	3
Capítulo 2 – SEGURANÇA.....	4
Capítulo 3 – PROJETO E CONSTRUÇÃO DE PISTA DE TIRO.....	15
Capítulo 4 – INFORMAÇÕES DAS PISTAS DE TIRO.....	24
Capítulo 5 – MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PARA AS COMPETIÇÕES DE TIRO.....	27
Capítulo 6 – EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....	35
Capítulo 7 – COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO IDSC.....	48
Capítulo 8 – REGRAS DE PONTUAÇÃO.....	61
Capítulo 9 – PENALIDADES.....	68
Capítulo 10 – ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	73
Capítulo 11 – ÍNDICE REMISSIVO-ALFABÉTICO.....	75

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO

O Tiro Defensivo IDSC é uma modalidade dinâmica de tiro desportivo que simula cenários da vida real, praticada com armas e equipamentos que possuem as mesmas características e condições de emprego aplicáveis à uma situação real de autodefesa.

São proibidas armas e equipamentos configurados exclusivamente para competições.

Todas as armas curtas e longas, de uso individual, voltadas para a defesa pessoal poderão ser utilizadas nas competições de Tiro Defensivo IDSC, desde que atendam as especificações previstas neste regulamento.

As armas curtas utilizadas devem estar ocultas e, por isso, é requerida a utilização de um traje de ocultação, salvo quando o cenário da prova for compatível com a utilização da arma em situação diversa.

Todos os praticantes, independentemente do país de origem, têm idênticos direitos e obrigações.

O Tiro Defensivo IDSC engloba a prática desportiva amadora e profissional.

Com o objetivo de tornar a modalidade desportiva mais próxima da realidade, não há limitações de munições no carregador das armas curtas.

Os carregadores, que devem ser originais de fábrica ou produzidos comercialmente em larga escala, serão municiados em sua capacidade máxima, salvo quando o cenário ou divisão prever uma configuração condizente com uma situação de autodefesa diferenciada.

Não há divisões separadas para armas de alta capacidade e capacidade normal, pois numa situação real os ameaçadores não sabem, não se importam ou não agem de maneira diferente por esse motivo.

O Tiro Defensivo IDSC dispõe de modalidades desportivas acessórias e independentes. As especificações e peculiaridades dessas modalidades acessórias estão contidas nos respectivos apêndices.

O logotipo da IDSC é propriedade privada. É marca registrada. Não está disponível para uso comercial individual. Contudo, os clubes atualmente vinculados podem usar o logotipo em anúncios de competições homologadas, no evento ou em roupa comemorativa ou promocional do clube.

Capítulo 2 – SEGURANÇA

Este capítulo é o mais importante de todo o regulamento, pois visa evitar que uma situação de descontração se transforme num momento de tragédia e tristeza.

A segurança no projeto, construção e condução dos eventos de IDSC é de suma importância para o sucesso da competição e da modalidade.

A segurança na pista de tiro, instalações físicas e equipamentos empregados é de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitas à aprovação do *Defensive Shooting Officer Master (DSO Master)*.

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

As armas de *airsoft* seguirão as mesmas regras de segurança estabelecidas para as armas de fogo.

Nenhuma pessoa permanecerá, no local de competição, sob influência de álcool ou de qualquer substância entorpecente, sejam elas lícitas ou ilícitas.

As organizações anfitriãs deverão providenciar, sempre que possível serviço médico de emergência, o qual deverá estar próximo das linhas de tiro, até o final da competição.

Não sendo possível a disponibilização de um serviço médico de emergência, a organização anfitriã deverá posicionar um veículo em local estratégico, com as chaves no seu interior, a fim de possibilitar uma rápida

evacuação de um paciente para o hospital, caso seja necessário.

Violações às normas de segurança previstas neste regulamento ensejarão na desclassificação (DQ) do atleta na competição, sendo vedada a ele realizar qualquer outra atividade de tiro no local da competição durante o transcurso da competição.

2.1 Regras de Segurança IDSC

2.1.1 É de responsabilidade de cada atleta ler e entender as regras de segurança e o *briefing* de cada competição estabelecidas pela IDSC.

2.1.2 A participação em qualquer evento de IDSC implica na concordância e submissão ao cumprimento das regras de segurança e de competição previstas neste regulamento e, havendo a previsão de regras adicionais de segurança específicas do evento, estas prevalecerão sobre este regulamento, desde que não conflitem com os princípios fundamentais do IDSC e que sejam amplamente divulgadas em avisos afixados no local de competição.

2.1.3 As competições de IDSC devem ser preparadas e conduzidas de modo a preservar a integridade física de cada participante do evento e dos espectadores.

2.1.4 Os clubes que sediarem competições de IDSC podem ter requisitos de segurança adicionais e mais restritivos, desde que não sejam conflitantes com este regulamento. Neste caso, deverá haver a publicação dessa informação no website da competição e nas pistas de tiro da competição.

2.1.5 As regras de segurança devem ser observadas por todos os membros da IDSC, incluindo os *National Coordinator (NC)*, *Area Coordinator (AC)*, *Match Director (MD)*, *Defensive Shooting Officer Master (DSO Master)* e *Defensive Shooting Officer (DSO)*.

2.1.6 O manuseio inseguro de armas de fogo que coloque em risco a integridade física das pessoas resultará na desqualificação imediata (DQ) do atleta

na competição, independentemente de a conduta estar ou não expressamente descrita neste regulamento.

2.1.7 Em nenhuma hipótese o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada.

2.2 Regras Básicas

2.2.1 Considerar toda arma como carregada;

2.2.2 Inspeccionar o interior da câmara sempre que entregar e receber uma arma, certificando que ela está vazia;

2.2.3 Manter o dedo sempre fora do interior do protetor do gatilho (guarda-mato) se não for disparar num alvo;

2.2.4 Manter, em qualquer hipótese, o cano da arma direcionado para um local seguro à sua frente;

2.2.5 Estar sempre seguro de seu alvo e do que está atrás dele;

2.2.6 Não apontar a arma para alguém ou algo que não seja o alvo;

2.2.7 Não desativar qualquer dispositivo de segurança da arma;

2.2.8 Carregar e descarregar a arma somente sob a supervisão do *DSO*.

2.3 Legislação

2.3.1 Os competidores e os administradores dos clubes de tiro registrados na IDSC deverão conhecer e cumprir a legislação do seu país sobre o transporte e uso de armas de fogo e munições.

2.4 Procedimentos de Segurança

2.4.1 Transporte da Arma

2.4.1.1 Todas as armas devem estar, em qualquer situação, desmuniadas ao entrar e sair do campo de provas e nos deslocamentos entre as pistas de tiro, incluindo, as armas coldreadas, guardadas em bolsas, cases ou penduradas com a boca do cano direcionada para o céu, quando se tratar de armas longas.

2.4.1.1.1 Quando se tratar de provas especiais, as armas longas poderão ser transportadas conforme as condições de transporte previstas pelas respectivas corporações militares e policiais, desde que o procedimento de transporte seja considerado seguro pelo *DSO Master*.

2.4.1.2 As armas curtas devem ser transportadas descarregadas com o martelo desarmado (*decocked*), sem a inserção de carregadores quando se tratar de pistolas e, deverão estar inseridas no coldre ou guardadas em bolsas ou cases.

2.4.1.3 Todos os eventos produzidos e sancionados pela IDSC requerem o uso de sinalizadores de segurança (*Chamber Safety Flag*) inseridos nas câmaras das armas longas, a fim de indicar visualmente que estas armas estejam descarregadas.

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

2.4.1.5 Todo o manuseio de arma deverá ocorrer exclusivamente na área de segurança (*Safe Area*), sendo vedado o manuseio de munição nesse local.

2.4.2 Área de Descarga e Recarregamento

2.4.2.1 Todas as armas devem ser descarregadas quando o competidor e seus acompanhantes chegarem no local de competição com as armas carregadas, independentemente de as mesmas estarem em maletas, bolsas, coldres ou em qualquer outro local.

2.4.2.2 Uma área específica para descarregar a arma deve ser

estabelecida, de modo que os competidores e acompanhantes, legalmente autorizados a portarem arma de fogo, possam descarregá-la de modo seguro, antes de entrarem no campo de tiro, sob a supervisão de um *DSO*.

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

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

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

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

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

2.4.2.8 Os acompanhantes dos competidores que, reincidentemente, não cumprirem as regras de segurança deverão ser retirados do local de competição e o respectivo competidor anfitrião será desclassificado da competição (DQ).

2.4.3 Área de Segurança

2.4.3.1 É o único local em que o competidor poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, prática em seco, manuseio e a inserção e remoção de carregador vazio. Esse local deve designado por sinalização

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

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

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

2.4.3.5 Qualquer violação às regras de segurança nessa área ensejará na

desqualificação imediata do competidor (DQ), mesmo que ele sequer tenha iniciado a sua série de tiro na competição ou já tenha terminado a execução das suas pistas.

2.4.4 Pista para Teste de Disparos e Regulagem de Miras

2.4.4.1 Sempre que possível, será disponibilizada uma pista para teste de disparos e regulagem de miras, cujo controle e supervisão será de responsabilidade de um *DSO* designado para tal fim.

2.4.4.2 Somente poderão ser empregados alvos metálicos reativos nas pistas de testes.

2.4.4.3 Compete ao MD definir a logística e horários para a utilização dessa pista de teste, quando for o caso.

2.4.5 Controle de Cano

2.4.5.1 Uma arma nunca deverá ser apontada em uma direção que não seja segura, seja na pista de tiro, na área de segurança ou na área de descarga e recarregamento.

2.4.5.2 Na pista de tiro o competidor deve controlar, a todo o momento, a direção do cano, inclusive não apontando ou atravessando a boca do cano da arma para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa (*sweeping*), exceto na varredura abaixo do cinto, no movimento de colocar e retirar a arma do coldre, desde que o dedo esteja claramente estendido fora do interior do protetor do gatilho.

2.4.5.3 Quando o cano da arma do competidor estiver próximo à quebra de ângulo, o *DSO* comandará "*Muzzle*", a fim de que o competidor melhore a posição do cano da sua arma. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de controle de cano já configurada, mas tão somente evitar a concretização de uma violação às normas de segurança, que enseja na aplicação do DQ.

2.4.5.4 As armas devem estar apontadas diretamente para os alvos que devem ser engajados em observância às 3 (três) regras de controle de cano, descritas abaixo, que podem ser empregadas isoladamente ou cumulativamente, conforme o disposto no *briefing*.

2.4.5.4.1 Regras dos 180 graus

2.4.5.4.1.1 Consiste num arco horizontal e vertical imaginário perpendicular à linha central do estande de tiro, também imaginária, no qual o competidor deverá manter o controle do cano da sua arma dentro dessa área do arco.

2.4.5.4.2 Pontos de Controle de Cano

2.4.5.4.2.1 Dependendo das circunstâncias, essa área imaginária de 180 graus pode ser diminuída à critério do *Defensive Shooting Officer Master (DSO Master)*. Neste caso, deverá haver sinalização nessa área reduzida e tal informação deve ser dada e explicada no *briefing* da competição.

2.4.5.4.2.2 Inexistindo uma sinalização especial para delimitação de ângulo, será aplicada a regra dos 180 graus como padrão.

2.4.5.4.3 Zona de Exclusão de Cano

2.4.5.4.3.1 São áreas marcadas em objetos no qual o competidor não poderá direcionar o cano de sua arma.

2.4.5.4.3.2 Essa delimitação deve ser utilizada, obrigatoriamente, nas pistas de tiro em que houver a abertura de portas e janelas.

2.4.6 Controle de Dedo no Gatilho

2.4.6.1 O dedo do competidor deverá permanecer fora do protetor do gatilho (guarda-mato) durante os movimentos na execução da pista de tiro, exceto quando ele estiver apontando, atirando nos alvos ou executando procedimento de disparo a seco (*dry-firing*) por término da sua série de tiro, sob a supervisão do *DSO*.

2.4.6.2 Quando o dedo do competidor não estiver bem visível fora do protetor do gatilho, o *DSO* comandará "*finger*", a fim de que o competidor melhore a posição do seu dedo na arma. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de controle de dedo já configurada, mas tão somente evitar a concretização da violação às normas de segurança, que enseja a aplicação da desclassificação (DQ).

2.4.6.3 São considerados movimentos na execução da pista de tiro:

2.4.6.3.1 Mudar a posição de tiro (da posição sentada para a em pé, da posição de pé para a ajoelhada e diversas outras situações correlatas).

2.4.6.3.2 Dar mais de um passo para qualquer direção, que compreende o movimento de pivô, no qual o competidor pode dar um passo para qualquer direção desde que o outro pé não se movimente.

2.4.6.4 Cada disparo dado configura um novo movimento na execução da pista a ser considerado.

2.4.7 Pista Fria e Pista Quente

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

2.4.7.2 Membros do *staff* da prova designados pelo MD poderão estar com as suas armas carregadas para auxílio na segurança da competição, desde que sejam comprovadamente preparados para essa função auxiliar.

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

2.4.7.4 No início e no término da execução da pista de tiro de cada competidor, o *DSO* comandará, respectivamente, “*Range is Hot*” (pista quente) e “*Range is Clear*” (pista fria).

2.4.7.5 O comando “*Range is Hot*”, significa que todos os presentes deverão utilizar os equipamentos de proteção individual e não deverão se aproximar da área de tiro, pois será iniciada uma sessão de tiro na pista.

2.4.7.6 O comando “*Range is Clear*”, significa que a sessão de tiro se encerrou e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior da pista de tiro, a fim de conferir as marcações, obrear e preparar a pista para o próximo competidor.

2.4.8 Queda de Arma

2.4.8.1 Se durante a execução da pista de tiro o competidor deixar cair uma arma ou provocar a sua queda, carregada ou não, o *DSO* imediatamente gritará:

“Stop” e será atribuição deste, recolher a arma caída e certificar-se que ela está descarregada antes de entregá-la ao competidor.

2.4.8.2 A arma caída fora da pista de tiro, também, só poderá ser recolhida por um *DSO*, estando ela carregada ou não.

2.4.8.3 A queda de uma arma carregada em qualquer local da competição ou a queda de uma arma descarregada após o comando “*Range is Hot*” ensejará na desclassificação (DQ) do competidor.

2.4.8.4 A reincidência na queda de uma arma descarregada fora da pista de tiro ou antes do comando “*Range is Hot*” também ensejará na desclassificação (DQ) do competidor.

2.4.8.5 O *DSO* ao recolher uma arma caída deverá manuseá-la com o cano virado para o para-balas ou em direção segura quando a arma não tiver caído na pista de tiro.

2.4.9 Proteção Visual e Auditiva

2.4.9.1 O uso de protetores visuais e auditivos na área de competição é obrigatório para todos os competidores, *staff* da prova e observadores.

2.4.9.2 A escolha dos equipamentos de proteção visual e auditiva é de responsabilidade do competidor.

2.4.9.3 A IDSC recomenda a utilização de protetores auditivos com a atenuação mínima de 21 dB NRRsf, salvo se existir outra referência técnica, com maior atenuação, aplicável obrigatoriamente no respectivo país do competidor;

2.4.9.4 A IDSC recomenda, ainda, a utilização de protetores visuais de impactos que atendam, no mínimo, a proteção prevista na norma ANSI Z87.1, salvo se existir outra referência técnica, com maior proteção, aplicável obrigatoriamente no respectivo país do competidor;

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

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

2.4.9.7 Se um DSO perceber que uma pessoa não estiver utilizando os equipamentos de proteção individual, ele deverá adverti-la. Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (DQ) da competição.

2.4.9.8 O competidor que deixar cair ou deslocar o seu equipamento de proteção de olhos e ouvidos, durante a execução da pista de tiro, terá o direito de refazer a pista uma única vez (*reshoot*), desde que essa ação não seja intencional. Se for intencional, será aplicada uma conduta antidesportiva (UC), penalizada conforme o estipulado na Seção 9.3.

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

2.4.10 Alvos Metálicos

2.4.10.1 Os alvos metálicos deverão ser posicionados de modo que preservem a segurança de todas as pessoas que estejam na área de competição.

2.4.10.2 Qualquer disparo efetuado sobre um alvo metálico deverá observar a distância mínima de 8 (oito) metros, salvo quando especificado de modo diverso nos Apêndices A2, A3 e A4.

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

2.4.10.3 Sempre que houver a utilização de alvos metálicos, deverá ser providenciada a colocação de um indicativo de distância a um metro do respectivo limite de distância em relação ao alvo. Podem ser empregados objetos ou linhas de falta para esse fim.

2.4.11 Arma Insegura

2.4.11.1 A responsabilidade pelas falhas e reparação dos armamentos é de competência exclusiva do competidor;

2.4.11.2 Qualquer arma considerada insegura pelo *DSO* deverá ser retirada imediatamente da competição e essa decisão será submetida à apreciação do *DSO Master*, que poderá ratificar ou não essa decisão.

2.4.11.3 Havendo a necessidade da retirada de arma insegura da competição, ela poderá ser substituída, no prazo de 10 (dez) minutos, por outra arma que atenda a todos os requisitos da divisão em que o competidor estiver inscrito.

2.4.11.4 No caso de uma arma não puder ser carregada ou descarregada devido à falha no seu mecanismo, o competidor deverá notificar o *DSO*, a quem caberá tomar as medidas necessárias para a retirada da arma em segurança.

2.4.12 Munição Insegura

2.4.12.1 A responsabilidade pelas falhas de munições é de competência exclusiva do competidor.

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

2.4.12.3 A munição recarregada não poderá exceder os limites de energia adotados pelo fabricante na feitura da munição original.

2.4.13 Equipamentos ou Acessórios Inseguros

2.4.13.1 Quaisquer equipamentos ou acessórios de armas, considerados inseguros pelo *DSO*, deverão ser retirados imediatamente da competição e poderão serem substituídos por outros que atendam a todos os requisitos da divisão em que o competidor estiver inscrito.

2.4.14 Recipiente Designado para Transição e Aterramento de Armas

2.4.14.1 Todos os recipientes designados para a transição de armas devem ser fixos ao solo ou a outro objeto estável, a fim de se evitar a perda do controle da arma de fogo durante o processo de abandono e transição.

2.4.14.2 Todos os recipientes designados para o aterramento protegido devem ser internamente angulados verticalmente, no mínimo em 45 graus, de modo que o cano da arma de fogo fique diagonalmente apontado para baixo quando abandonado ou aterrado.

2.4.14.3 Durante a transição e aterramento de armas deverá ser observada a regra dos 180 graus, inclusive, quando a arma for deixada no recipiente designado para tal finalidade.

2.4.15 Armas de Airsoft

2.4.15.1 Para fins de disciplina e padronização dos procedimentos de segurança, as armas de *Airsoft* serão tratadas como se fossem armas de fogo, inclusive, quanto às penalizações e desqualificações (DQ).

Capítulo 3 - PROJETO E CONSTRUÇÃO DE PISTA DE TIRO

3.1 Regras para a Elaboração de um Projeto de Pista de Tiro

3.1.1 Segurança: É a regra mais importante a ser considerada no projeto e na construção de uma pista de tiro. O projeto, construção e condução das pistas de tiro defensivo devem ter a segurança como marco principal para o sucesso da competição e da modalidade.

3.1.1.1 Ao ser iniciada a construção da pista poderão ser detectadas eventuais falhas no projeto dela, que deverão ser prontamente corrigidas.

3.1.1.2 É de responsabilidade da organização anfitriã apresentar considerações sobre a segurança no projeto e na construção da pista, que estarão sujeitas à aprovação do *DSO Master*.

3.1.1.3 As Pistas de tiro devem ser concebidas levando-se em consideração os ângulos de tiro seguros, possibilidades de ricochetes, limitações do para-balas, distâncias mínimas dos alvos, superfície da pista, condições meteorológicas e outros procedimentos de segurança previstos no Capítulo 2.

3.1.1.4 Alvos estáticos não devem ser apresentados em angulação maior do que 90 graus da vertical.

3.1.1.5 Os alvos devem ser dispostos de forma que ao atirar neles, como são apresentados, o competidor não incorra na quebra de ângulo.

3.1.2 Realidade: As competições de IDSC devem buscar simular situações reais de uso de uma arma de fogo para a autodefesa, priorizando as pistas de cenários, e quando em pistas de exercícios, devem medir a destreza de determinadas habilidades para uso em uma possível situação real. Em resumo: se você não puder, honestamente, dizer “isso realmente poderia acontecer”, tal situação provavelmente não será uma boa pista de tiro IDSC.

3.1.3 Diversidade de situações: Os cenários dentro de uma competição de IDSC devem ser diversificados, buscando vários tipos de situações diferentes, formas de emprego da arma de fogo, etc, variando assim, também o desafio apresentado ao competidor.

3.1.3.1 Ao projetar uma pista, leve em consideração a possibilidade de diferentes maneiras que a situação poderia ser resolvida na vida real.

3.1.4 Dificuldade: As competições de IDSC podem ter vários níveis de dificuldade, no entanto nada que não atente contra os fundamentos da modalidade deve ser considerado proibitivo.

3.1.4.1 As pistas de IDSC devem buscar avaliar, primordialmente, a habilidade no tiro e não a destreza física do competidor.

3.1.4.2 Um dos maiores defeitos nos projetos de construção de pista é tornar a solução da pista extremamente complexa. A complexidade é inimiga de uma boa concepção da pista e, por isso, deve ser evitada.

3.1.4.3 Um projeto de pista bem elaborado é aquele que minimiza a incidência de diversos erros de procedimento dos competidores e a tomada de decisões subjetivas pelos *DSO's*.

3.1.4.4 A sequência para o engajamento dos alvos deve ser óbvia para o competidor, a fim de se evitar a necessidade de uma explicação muito longa e complexa.

3.2 Tipos de Pista

As pistas de IDSC podem ser dos seguintes tipos:

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

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

3.2.3 Pistas de Exercícios: São pistas nas quais são definidos exercícios para testar a destreza e a habilidade do competidor.

3.3 Homologação da IDSC

3.3.1 Os organizadores de competições que desejarem oficializar as competições devem obedecer aos princípios e normas da IDSC para receberem a homologação da prova.

3.3.2 As competições de IDSC são elegíveis somente para atletas com registro ativo na IDSC, independentemente da configuração e abrangência territorial do evento.

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

3.3.4 Compete ao organizador local submeter, com a antecedência mínima de 90 (noventa) dias, quando se tratar de provas homologadas dos níveis III e IV, os desenhos e descrições das pistas (*briefing*) para serem aprovadas pela IDSC, além do pagamento da taxa estipulada, quando for o caso.

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

3.3.6 O presidente da IDSC, os coordenadores nacionais e os seus representantes podem retirar a homologação de uma competição ou parte dela se constatarem o seguinte:

3.3.6.1 Falta de segurança;

3.3.6.2 Diferença significativa em relação ao projeto de pista homologado;

3.3.6.3 Violação a qualquer norma da IDSC;

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

3.3.6.5 Descumprimento da legislação do país e normas da IDSC.

3.4 Regras para a Construção de Pista de Tiro

Para a construção das pistas de tiro o *DSO* deverá, inicialmente, examinar as regras para a elaboração do projeto de construção de pista de tiro previstas na Seção 3.1.

As limitações de distâncias e quantidade de alvos relativas às divisões que prevejam a utilização de armas longas, serão disciplinadas nos Apêndices A2, A3 e A4.

Em seguida, o DSO deverá observar as seguintes regras para a construção das pistas de tiro:

3.4.1 Limitação do deslocamento total a ser percorrido na pista: As competições de IDSC devem privilegiar a destreza do competidor no tiro e não a sua condição física. Por esse motivo, as pistas somente poderão ser construídas observando-se a limitação do deslocamento total a ser percorrido pelo competidor de até 20 (vinte) metros.

3.4.2 Limitação dos deslocamentos entre os postos de tiro: A distância máxima a ser percorrida de um posto de tiro para um outro será de até 12 (doze) metros, devendo ser observado o limite total de deslocamento na pista.

3.4.3 Limitação da distância dos alvos: A maioria dos combates de autodefesa ocorrem em curtas distâncias. Por esse motivo, os cenários devem ser criados com os alvos colocados a uma distância média ou curta, devendo ser observadas as seguintes restrições:

3.4.3.1 80% (oitenta por cento) dos disparos previstos numa competição de IDSC devem ter a distância máxima prevista de até 12 (doze) metros entre o alvo e a posição de tiro do competidor, independentemente, do alvo ser de papel ou de metal.

3.4.3.2 Eventualmente, poderão ser colocados alvos de papel mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 25 (vinte e cinco) metros, quando se tratar de armas curtas e a mais de 45 (quarenta e cinco) metros da posição de tiro, quando se tratar de pistas com emprego de armas longas.

3.4.3.3 Eventualmente, poderão ser colocados, isoladamente, alvos metálicos mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 18 (dezoito) metros ou 30 (trinta) metros da posição de tiro, quando se tratar, respectivamente, de pista de armas curtas e pista de armas longas. Nas duas situações, os alvos metálicos não poderão estar conectados a outros alvos para fins de acionamento deles.

3.4.3.4 Somente poderão ser previstos disparos com a utilização de apenas uma mão para as distâncias de até 8 (oito) metros da posição de tiro.

3.4.3.5 Os alvos reduzidos de papel não poderão estar a menos de 2 (dois) metros de distância de um alvo padrão.

3.4.4 Limitação da quantidade de alvos por posto de tiro: Em cada posto de tiro haverá um quantitativo máximo de alvos que poderão ser empregados, conforme as regras de engajamento de alvos a seguir:

3.4.4.1 Engajamento por prioridade tática defensiva: É permitida a colocação de até 4 (quatro) alvos em cada posto de tiro.

3.4.4.2 Engajamento por sequência tática defensiva: É permitida a colocação de até 3 (três) alvos em cada posto de tiro.

3.4.4.3 É recomendável que em cada posto de tiro haja a utilização de suportes que proporcionem a variação do posicionamento dos alvos quanto à altura.

3.4.5 Limitação da quantidade de disparos por pistas: As pistas de cenários devem ter a previsão de até 22 (vinte e dois) disparos para a solução dela.

3.4.6 Limitação do tempo do primeiro disparo: Numa situação de autodefesa é muito importante para a sobrevivência a rapidez no início dos primeiros disparos e, sendo assim, cada pista de IDSC deverá ter um tempo estipulado para o primeiro disparo. Esta previsão deve ser condizente com as condições de início da pista e do saque da arma.

3.4.6.1 A limitação do tempo do primeiro disparo jamais poderá ser inferior à 3 (três) segundos.

3.4.7 Tiro em Cobertura: Uma das principais características do Tiro Defensivo IDSC é o tiro abrigado. Isto é, aquele em que o competidor efetua o disparo e se expõe o mínimo possível para o alvo ameaçador.

3.4.7.1 Deverão estar em cobertura, em relação ao alvo engajado, 100% (cem por cento) dos membros inferiores e pelo menos 50% (cinquenta por cento) dos membros superiores.

3.4.7.2 Em nenhuma hipótese poderá ser criado cenários em que se preveja o abandono de uma cobertura disponível.

3.4.7.3 Os postos de coberturas deverão ser construídos com materiais opacos que não permitam a visão dos alvos através deles.

3.4.8 Tiro em movimento: Pelo menos 10% (dez por cento) dos disparos de uma competição deverão ser previstos para serem executados em movimentos, desde que existam mais de 2 (duas) pistas montadas.

3.4.8.1 Não se pode desconsiderar as regras de cobertura e de engajamento dos alvos na execução de tiro em movimento.

3.4.9 Linha de Falta: O movimento do competidor deve ser restringido, preferencialmente, por obstáculos físicos, tais como: barris, faixas, cordas, mesas, dentre outros objetos.

3.4.9.1 É permitida a utilização de linhas de faltas pintadas, afixadas ou adesivadas no chão, desde que tenham pelo menos 2 (dois) metros (5.47 *yd.*) de comprimento e 5.0 (cinco) centímetros (1.97 *in.*) de largura, sendo vedada a utilização de linhas táteis.

3.4.9.2 A linha de falta deverá ser utilizada para delimitar uma posição de cobertura e garantir que um competidor esteja abrigado ao engajar os alvos.

3.4.9.3 Deverá ser utilizada uma única linha de falta em cada posto de cobertura, sendo essa linha aplicável a todos os alvos visíveis desse mesmo posto.

3.4.9.4 A linha de falta também poderá ser utilizada para indicar as posições de tiro e as limitações previstas no cenário.

3.4.9.5 É considerada violação à linha de falta o ato disparar e, simultaneamente, pisar além do limite da linha. Essa conduta será penalizável com a aplicação de um *Procedural Error (PE)*, quando o competidor disparar em um alvo.

3.4.9.6 Realizar disparos em mais de um alvo, além do limite da linha de falta, ensejará na aplicação de um *Advantage in Error (AE)*.

3.4.10 Janelas e Portas: Devem ser colocadas em altura condizente com uma situação realística e deve ser alcançável, confortavelmente, pela maioria dos competidores.

3.4.10.1 O engajamento dos alvos através das janelas e das portas deve ser feito em cobertura, empregando-se a técnica de fatiamento em prioridade tática defensiva.

3.4.10.2 Aplica-se aos engajamentos feitos pelas janelas e portas as Regras 3.4.4.1, 7.5.1.4.1 e 7.5.1.4.1.1.

3.4.11 Obstáculos: Poderão ser inseridos obstáculos a serem transpostos pelos competidores nas pistas, desde que não excedam a altura de 2 (dois) metros e possuam estrutura auxiliar para a subida e descida desse obstáculo.

3.4.11.1 Os competidores poderão testar os obstáculos antes de iniciar a sua série de tiro.

3.4.12 Alvos: Somente poderão ser utilizados alvos oficiais nas competições de IDSC, que são aqueles produzidos por empresas legalmente licenciadas.

3.4.13 Devem ser observadas as seguintes diretrizes para emprego de alvos:

3.4.13.1 Alvos No-Shoot: Somente poderão ser empregados em uma pista de tiro um alvo *no-shoot* para cada 2 (dois) alvos ameaçadores.

3.4.13.2 Alvos Metálicos: Nas pistas de cenário poderão ser previstos até 30% (trinta por cento) dos disparos em alvos metálicos. Essa limitação não se aplica às pistas de exercícios.

3.4.13.2.1 Poderão ser utilizados alvos metálicos reativos ou derrubáveis.

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

3.4.13.3 Alvos Vestidos: Poderão ser utilizados alvos vestidos com camisas, a fim de não proporcionar a visão das zonas de *score* dos alvos e, com isso, conferir uma situação mais realística de autodefesa.

3.4.13.4 Em caso de mau tempo os alvos deverão ser cobertos com proteção plástica transparente.

3.4.14 Barreiras de Visão: São obstáculos colocados na pista de tiro que visam bloquear ou diminuir o campo de visão do competidor em relação a um alvo ou grupo de alvos.

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

3.4.14.2 As barreiras de visão não são consideradas como postos de cobertura e são empregadas para possibilitar a situação de disparos em movimentos ou parados, na qual o competidor sai do posto de cobertura e se depara com os alvos ameaçadores em “campo aberto”.

3.4.14.3 Poderão ser utilizados como barreiras de visão os alvos *no-shoot* e alguns objetos, tais como: barris, vegetação artificial, bonecos, barracas, veículos, dentre outros.

3.4.15 Recarga de Munição: Ao se prever as situações de recargas na pista, não são permitidas, por medida de segurança, a realização de recargas com o uso de apenas uma das mãos, ainda que o cenário preveja uma situação de autodefesa somente com a utilização de uma das mãos.

3.1 Modificações na Construção da Pista de Tiro

3.1.1 Os *DSO's* poderão propor ao *DSO Master*, antes do início da prova, modificações na construção física da pista de tiro ou dos procedimentos inerentes a ela, sempre que constatarem essa necessidade.

3.1.2 A decisão final pela implementação ou não das modificações nas construções das pistas, compete exclusivamente ao *DSO Master*.

3.1.3 Havendo modificações da pista, todos os competidores deverão ser informados previamente no *briefing* do seu *squad*.

3.1.4 Existindo divergências entre o *briefing* e o disposto neste regulamento, deverá haver, sempre que possível, a correção da montagem da pista de tiro e o conseqüente *reshoot* dos atletas.

3.1.5 Sempre que houver o comprometimento da segurança da pista, a correção deverá ser feita imediatamente e os competidores que já passaram por ela deverão refazê-la.

3.1.6 Um competidor que se recusar a refazer a pista de tiro, quando determinado pelo *DSO Master*, terá essa pista computada como não completada (*IF*).

3.1.7 Nas hipóteses em que a mudança física ou procedural resultar na perda da igualdade competitiva e, ao mesmo tempo, for inviável o *reshoot* para todos os competidores, ou se a pista for considerada inadequada ou impraticável por

qualquer motivo, essa pista e todos os resultados deverão ser excluídos da competição, desde que haja uma decisão conjunta do *MD* e *DSO Master*, nesse sentido.

3.1.8 Um competidor que tiver sido desqualificado (DQ) em uma pista que foi excluída da prova poderá ser reintegrado à prova, desde que a sua desclassificação tenha nexos de causalidade com os motivos pelos quais a pista foi excluída da competição.

3.1.9 As pistas de tiro somente poderão ser desmontadas após a proclamação do resultado final da competição, que deve ocorrer após o término do período de análise das contestações dos resultados previamente divulgados.

Capítulo 4 - INFORMAÇÕES DAS PISTAS DE TIRO

4.1 Dados Informativos da Pista

4.1.1 É importante que o competidor conheça as exigências da pista, que podem ser informadas verbalmente ou por escrito, a fim de que ele tenha condições de realizar aquilo que está previsto para ser executado nela.

4.1.2 As pistas podem ser publicadas previamente para os competidores, conforme decisão da organização da prova.

4.1.2.1 Pistas de tiro publicadas: São aquelas em que os competidores inscritos devem receber informações prévias das pistas de tiro por meios eletrônicos ou físicos, dentro de um mesmo período de comunicação.

4.1.2.2 Pistas de tiro não publicadas: São as pistas em que não há a publicação prévia, por escrito, das informações delas.

4.1.2.3 Caso as pistas não sejam previamente publicadas, as instruções somente serão fornecidas no *briefing* escrito da pista, no início da competição.

4.1.3 Após a leitura do *briefing* para cada *squad* e serem respondidas as dúvidas suscitadas pelos competidores, deverá ser realizada uma inspeção na pista de tiro (*walkthrough*), no qual o *DSO* indicará as barreiras de visão, condições especiais da pista, linhas de falta e os postos e limites de cobertura em relação aos alvos, além de outras informações julgadas importantes por ele.

4.1.4 A duração de tempo previsto para a leitura do *briefing*, solução de dúvidas e execução do *walkthrough* deverá ser previamente informada pelo *DSO* e ser igualitária para todos os *squads*, sendo vedada qualquer orientação individual percorrendo a pista.

4.1.5 Os competidores somente poderão ingressar no interior da pista quando estiverem recebendo orientações no *walkthrough* ou quando autorizados pelo *DSO* para prestar algum tipo de apoio ou informação. Violação a essa regra implicará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* a cada ingresso indevido.

4.1.6 Ao fazer a chamada nominal dos atletas que iniciarão a sua sequência de tiro na pista de tiro, o *DSO* deverá anunciar os nomes do próximo competidor e dos dois atletas subsequentes, sendo que estes deverão se preparar e já estarem prontos na sequência.

4.1.6.1 O ato de se preparar consiste em estar completamente equipado e trajado conforme as condições estabelecidas para a pista, assim como já estar com as munições inseridas nos carregadores, *jet loader* e *moon clip*, conforme o caso, sem que as mesmas estejam inseridas nas armas.

4.1.6.2 Atrasos na apresentação do competidor para início da pista, superiores a 60 (sessenta) segundos, ensejarão na aplicação de um *Procedural Error (PE)* para cada atraso de pista.

4.1.7 As organizações anfitriãs não podem exigir o cumprimento de regras locais, salvo nos casos em que essas exigências se referirem ao cumprimento da legislação local e ordens judiciais.

4.1.8 Os casos omissos deste regulamento deverão ser solucionados previamente pela direção da IDSC ou pelo *National Coordinator (NC)*, sempre que possível. Não sendo possível a solução prévia, compete ao *MD* e ao *DSO Master* solucionarem, respectivamente, as omissões de natureza administrativa e técnica, constatadas no transcurso da competição.

4.2 Descritivo Escrito dos Procedimentos da Pista (*Briefing*)

4.2.1 Cada pista de tiro de cenários conhecidos ou de exercícios deverá ter um descritivo dos procedimentos (*briefing*) afixado, antes do início da competição, em local visível para os competidores.

4.2.2 O *briefing* da pista deverá prever a condição em que a arma será empunhada e, não havendo restrições no descritivo da pista, o competidor poderá empunhá-la com as duas mãos ou apenas com uma delas (*freestyle*).

4.2.3 É de responsabilidade de cada competidor ler e entender o *briefing* e obedecer às condições especiais ou requisitos estipulados nele.

4.2.4 O *briefing* prevalecerá sobre qualquer outra informação já publicada sobre a pista de tiro ou comunicada para os competidores antes do início da competição.

4.2.5 Havendo divergência entre o *briefing* e o disposto neste regulamento, deverão ser observados os procedimentos previstos nas Regras 3.5.4 e 3.5.5.

4.2.6 O DSO encarregado da pista deverá realizar integralmente a leitura do *briefing* para cada *squad*, podendo demonstrar as posições de saída do competidor e da sua arma, além de outras informações julgadas importantes.

4.2.7 O *briefing* das pistas de cenários conhecidos e de exercícios deverá conter, no mínimo, as seguintes informações:

- 4.2.7.1** Regras básicas de segurança previstas na Seção 2.2;
- 4.2.7.2** Quantidades e tipos dos alvos;
- 4.2.7.3** Posição de saída;
- 4.2.7.4** Condição inicial da arma;
- 4.2.7.5** Quantidade mínima de disparos;
- 4.2.7.6** Tipo de contagem da pista, se limitada ou ilimitada;
- 4.2.7.7** Tempo previsto para o primeiro disparo;
- 4.2.7.8** Identificação das posições de tiro;
- 4.2.7.9** Identificação dos pontos de cobertura;
- 4.2.7.10** Identificação das linhas de falta;

4.2.7.11 Identificação da forma de engajamento dos alvos.

4.2.7.12 Traje de ocultação, se requerido ou não;

4.2.7.13 Procedimentos a serem executados na pista.

4.2.8 O *briefing* das pistas de cenários desconhecidos deverão conter as seguintes informações:

4.2.8.1 Posição de saída;

4.2.8.2 Condição inicial da arma;

4.2.8.3 Tempo previsto para o primeiro disparo;

4.2.8.4 Traje de ocultação, se requerido ou não;

4.2.8.5 Regras básicas de segurança previstas na Seção 2.2;

4.2.8.6 Alerta quanto à possibilidade da aplicação da penalidade de desclassificação (DQ), caso o competidor se comunicar com um atleta que ainda não tenha executado a série de tiro desconhecida.

Capítulo 5 - MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PARA AS COMPETIÇÕES DE TIRO

5.1 Condições Gerais dos Materiais e Equipamentos

A organização anfitriã deverá envidar todos os esforços para garantir que todos os materiais, equipamentos e instalações físicas utilizadas na competição estejam em boas condições de uso e de segurança.

Os materiais e equipamentos utilizados na pista de tiro devem apresentar desafios justos e igualitários para todos os atletas, devendo ser realizado o *reshoot* da pista sempre que o competidor for prejudicado por alguma falha da pista ou da arbitragem que comprometa a igualdade de condições.

Uma falha crônica ou uma falha tardiamente detectada poderá resultar na exclusão da pista na competição em andamento.

5.2 Considerações Iniciais Sobre Alvos

5.2.1 É obrigatório o uso de alvos oficiais, conforme o disposto na Regra 3.4.12.

5.2.2 Os alvos empregados na competição devem ser de cor única, salvo se a cor original do alvo não contrastar com a cor de fundo do ambiente.

5.2.3 As frentes dos alvos metálicos deverão ser pintadas da mesma cor, sendo recomendada a branca.

5.2.4 Nas divisões em que se utilizam armas de *airsoft* e *airgun*, os alvos metálicos deverão ser compatíveis com essas armas, sendo vedada a utilização desses alvos nas divisões que contemplam armas de fogo e vice-versa.

5.2.5 Os alvos metálicos utilizados nas divisões *rimfire* deverão ser condizentes com as armas empregadas nelas.

5.2.6 Os alvos *no-shoot* (não ameaçadores) deverão ser facilmente diferenciados dos alvos ameaçadores e pelo menos uma das mãos deverá sempre estar visível para o competidor.

5.2.7 Nas pistas em que o DSO considerar que os alvos metálicos tenham caído ou girado devido ao seu suporte ter sido atingido por um disparo, ou por qualquer outro fator externo, tais como: ricochete, ação do vento, bucha de cartuchos, dentre outros, serão tratadas como falha de equipamento da pista, no qual resultará no refazimento da pista pelo competidor (*reshoot*).

5.2.8 Não é permitida a utilização de alvos em formato de animais, sob qualquer pretexto.

5.2.9 O DSO dará o comando de verificação dos alvos e imediatamente iniciará os procedimentos de apuração.

5.2.9.1 O DSO, ao iniciar os procedimentos de apuração dos alvos, não aguardará um competidor que esteja demorando.

5.2.9.2 O competidor que não acompanhar a apuração dos alvos ou não designar alguém para fazê-lo, perderá o direito à contestação do resultado aferido, se o alvo já estiver obreado.

5.3 Alvos de Papel

5.3.1 Os alvos de papel terão a marcação das zonas de pontuação (*score*) por linhas pontilhadas, sem cores, a fim de que tais linhas não sejam facilmente visíveis em distâncias maiores.

5.3.2 As obreias utilizadas deverão ser da mesma cor do alvo a ser coberta.

5.3.3 Os alvos deverão ser substituídos, obrigatoriamente, a cada 60 (sessenta) acertos ou antes, se realmente necessário.

5.3.4 São empregados os seguintes tipos de alvos de papel no IDSC:

5.3.4.1 Alvo padrão: São aqueles de dimensões compatíveis com o tronco de um agressor.

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

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

5.3.6 Os alvos reduzidos não poderão ser utilizados afixados em um alvo padrão.

5.3.7 Os alvos *no-shoot* terão duas mãos, de tamanho natural, pintadas de preto.

5.3.8 Poderão ser reduzidas a exibição das zonas de *score* dos alvos, desde que estas sejam cortadas fisicamente ou pintadas na cor preta, a fim de simular que o alvo ameaçador esteja atrás de uma cobertura intransponível ou fazendo uso de equipamento de proteção balística, conforme o caso.

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

5.3.10 Os competidores e os membros do *staff* não poderão tocar nos alvos ainda não computados.

5.3.10.1 Se o competidor tocar no alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um *miss* para cada disparo previsto para o alvo em questão.

5.3.10.2 Se algum membro do *staff* tocar no alvo, o *DSO* tentará atribuir o resultado correto e, havendo dúvidas, o competidor terá o direito de refazer a pista (*reshoot*).

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

5.3.11.1 Acertos na área pintada de preto são considerados erros e, conseqüentemente, serão marcados como “*misses*”.

5.4 Alvos Metálicos

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

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

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

5.4.2.2 É permitida a utilização de alvos metálicos ameaçadores que necessitam receber vários disparos para caírem, simulando um agressor que já tenha sido alvejado, mas que continua atirando.

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

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

5.4.2.4.1 O disparo no alvo já configura o acerto nele, pois o alvo reativo não é configurado para ser derrubado e sim para realizar um movimento com o impacto do tiro recebido e, em seguida, voltar à sua posição inicial.

5.4.3 Uso de alvos *Popper* no IDSC: Podem ser utilizados alvos *popper* derrubáveis ou reativos, desde que possuam a altura mínima de 60 (sessenta) centímetros e uma largura mínima de 15 (quinze) centímetros, sendo esta largura aferida na área destinada ao recebimento do impacto do tiro e o correto acionamento do alvo.

5.4.3.1 Os alvos deverão ser calibrados utilizando-se duas armas, com amostras de pelo menos 3 (três) munições que atendam aos requisitos mínimos dos fatores de potência ou características das divisões, quando for o caso.

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

5.4.3.3 Na calibragem inicial, cada *popper* deverá ser regulado para cair quando atingido por um único tiro disparado na área circular do alvo, que é a sua zona de calibragem.

5.4.3.4 Os tiros de testes da calibragem deverão ser efetuados a partir do local mais afastado do posto de tiro em que o competidor deverá engajar o *popper*.

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

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

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

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

5.4.3.7.2 Continuar a execução da pista, não voltar a atirar no *popper* e não questionar a calibração do alvo. Neste caso, a pista é computada normalmente e é atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado.

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

5.4.3.8 Questionamentos intempestivos de calibração não serão apreciados.

5.4.3.9 Nenhuma pessoa poderá interferir ou tocar no alvo questionado. Se o competidor tocar no alvo, será atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado. Se for algum membro do *staff*, o competidor terá direito ao *reshoot* da pista.

5.4.3.10 Deverá ser realizado pelo *DSO* da pista, em posição próxima a que o competidor fez o respectivo disparo, um tiro na zona de calibragem do *popper*, a fim de se verificar a existência de algum defeito no alvo.

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

5.4.3.12 Se for constatada a improcedência no questionamento da calibração, será atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado e deverão ser coletadas 3 (três) amostras de munições do competidor em questão, de livre escolha do *DSO Master* ou pessoa por ele designada, para posterior teste de fator de potência no cronógrafo.

5.4.4 Uso de Plates no IDSC: Poderão ser utilizados *plates* quadrados ou circulares, desde que estes possuam, respectivamente, a largura ou o diâmetro superior à 15 (quinze) centímetros.

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

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

5.4.4.3 O mau funcionamento dos *plates* são tratados como falha de equipamento da pista e ensejará no refazimento da pista (*reshoot*).

5.5 Alvos de Argila e Sintéticos

5.5.1 É permitida a utilização estática de alvos de argila e similares, a fim de simular situações em que se tenha que destruir um objeto contextualizado no cenário.

5.5.2 Os alvos de argila e similares não se sujeitam aos questionamentos de calibração.

5.6 Interferência nos Materiais e Equipamentos da Pista de Tiro

5.6.1 É proibida a interferência do competidor nos materiais e equipamentos utilizados nas pistas de tiro. Isso inclui tocar ou mover qualquer material.

5.6.2 Qualquer ação corretiva necessária deverá ser solicitada ao *DSO* da pista, a qual caberá tomar as providências necessárias decorrentes, quando for o caso.

5.6.3 Qualquer interferência indevida por parte do competidor ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)*, penalizável a cada conduta irregular praticada.

5.7 Alvos não Permitidos

5.7.1 Não são permitidos nas pistas de cenários alvos não condizentes com uma situação de autodefesa.

5.7.2 Não é permitida a utilização de objetos não concebidos como alvos para tiro, tais como: balões, bolas, pinos de boliche, latas, ovos, dentre outros.

5.8 Cronógrafo e Fatores de Potência

5.8.1 Sempre que possível, deverão ser utilizados cronógrafos nas competições de IDSC.

5.8.2 Os fatores de potência de cada divisão estão estabelecidos nos Apêndices A1, A2, A3 e A4.

5.8.3 Munições oficiais das competições disponibilizadas pela IDSC não estão sujeitas à aferição no cronógrafo, desde que o competidor utilize na competição somente a munição oficial disponibilizada.

5.8.3.1 Caso o competidor utilize parcialmente as munições oficiais disponibilizadas, deverão ser aplicados normalmente os procedimentos previstos para a checagem do fator de potência.

5.8.4 O cronógrafo deverá ser previamente configurado e aferido conforme as orientações do fabricante em cada dia de checagem dos fatores de munição.

5.8.4.1 A aferição prévia deverá ser conduzida pelo *DSO* designado pelo *DSO Master*, com a realização de 3 (três) disparos.

5.8.5 Ao longo da competição serão recolhidas, aleatoriamente, 7 (sete) amostras de munição de cada competidor para fins de checagem do fator de potência.

5.8.5.1 Serão utilizadas 3 (três) amostras coletadas para disparo e anotadas a velocidade de cada uma delas, a fim de se calcular média aritmética da velocidade.

5.8.5.2 O fator de potência é calculado usando o peso do projétil e a velocidade média dos três cartuchos disparados.

5.8.5.3 O cálculo do fator de potência é obtido multiplicando o peso do projétil em grãos pela velocidade média apurada em pés por segundo (*fps*), dividindo por 1000. Devem ser ignorados os números à direita do decimal.

5.8.5.4 A munição deverá ser testada na presença do competidor com a arma utilizada por ele na respectiva divisão.

5.8.5.5 Uma das amostras coletadas deverá ser desmontada e pesada, a fim de verificar a sua conformidade.

5.8.5.6 Caso o resultado do teste seja insatisfatório, deverá ser realizada uma contraprova com as 3 (três) amostras remanescentes.

5.8.5.7 Se o resultado da contraprova também for insatisfatório, o competidor será desclassificado da competição.

5.8.6 A checagem dos fatores de potência poderá ser realizada somente para aqueles competidores elegíveis para a premiação, quando expressamente autorizado pelo NC ou pessoa por ele designada, quando houver razões justificantes para a adoção desse procedimento simplificado.

5.8.7 As munições utilizadas nas divisões *Rimfire* não estão sujeitas ao teste de cronógrafo para o cálculo do fator de potência.

Capítulo 6 - EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

6.1 Requisitos Gerais de Armas e Equipamentos

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

6.1.2 Nenhum equipamento de segurança deverá estar desabilitado ou inutilizado.

6.1.3 Somente é permitida a utilização de armas, peças e acessórios originais de fábrica ou produzidos por empresas que fabriquem o produto em larga escala.

6.1.3.1 Considera-se fabricação em larga escala aquela que tem a produção mínima anual de 10.000 (dez mil) unidades dos produtos considerados ou que a produção total tenha sido superior à 20.000 (vinte mil) unidades.

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

6.1.5 Pistolas semiautomáticas iniciam o primeiro tiro nas seguintes condições:

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

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

6.1.5.3 Ação seletiva (dupla ação): Se iniciar em ação simples deverá seguir os procedimentos descritos na regra 6.1.5.1 ou se sair em ação dupla, deverá seguir os procedimentos descritos na regra 6.1.5.2.

6.1.6 As condições de início e outras peculiaridades de uso das armas longas seguem as disposições constantes dos Apêndices A2, A3 e A4.

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

6.1.8 É proibida a utilização de apoio de dedo (*thum rest*) nas armas.

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

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

6.2 Armas Curtas

6.2.1 Não é permitida a utilização de armas com compensadores, ainda que originais de fábrica.

6.2.2 As armas curtas são classificadas por divisões, conforme o estabelecido no apêndice A1.

6.2.3 As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$) e deverão ser testadas descarregadas com o maior carregador a ser utilizado pelo competidor, que deverá ser inserido na arma sem munições.

6.2.3.1 A caixa de checagem deverá ter uma abertura de 800 mm em um dos lados utilizados para a medição do comprimento da arma, quando for utilizada para a aferição de pistolas equipadas com mini *red dot*.

6.2.3.2 A referida abertura visa conjugar a medição das dimensões da arma com a projeção da mira mini *red dot* acoplada nela.

6.2.4 As armas podem ser checadas para qualquer fim, a critério do *DSO Master*, seja antes, durante ou depois da competição até o momento da divulgação final dos resultados.

6.2.5 O peso do gatilho poderá ser reduzido, desde que sejam observados os pesos mínimos permitidos e que sejam mantidas as condições de segurança da arma, cuja responsabilidade pelo trabalho de modificação interna compete exclusivamente ao competidor.

6.2.6 O peso mínimo do gatilho é fixado nos seguintes limites e testados conforme se segue:

6.2.6.1 2.27 kg (5 lbs.): Quando a arma descarregada estiver como pronta para disparar em ação dupla.

6.2.6.2 1.36 kg (3 lbs.): Quando a arma descarregada estiver como pronta para disparar em ação simples ou no sistema *striker fire*.

6.2.6.3 O medidor do peso do gatilho ou balança deve ser posicionado de maneira mais central ao corpo do gatilho.

6.2.6.4 Na medição da puxada do gatilho poderá ser utilizada uma balança específica para esse fim ou um peso afixado no gatilho, devendo ser feita essa medição com a boca do cano da arma verticalmente apontado para cima.

6.2.6.5 A medição da puxada do gatilho será feita conforme a condição inicial de saída da arma na pista de tiro.

6.2.6.6 Pelo menos um dos testes acima deverá ser executado e a arma somente será considerada apta quando testada e aprovada 3 (três) vezes.

6.2.6.7 Qualquer falha ou mau funcionamento da arma é de responsabilidade exclusiva do competidor, não ensejando no direito ao refazimento ou reinício da pista caso já tenha sido dado o sinal sonoro de início dela.

6.2.6.7.1 O sinal sonoro do *timer* após o comando “*standby*” configura o início da execução da pista, mesmo que o competidor não tenha efetuado nenhum disparo.

6.2.6.7.2 Em qualquer solução de pane ou mau funcionamento da arma deverão ser observadas as regras de segurança previstas no Capítulo 2, especialmente, quanto aos controles de cano e de dedo no protetor do gatilho.

6.2.6.7.3 O competidor terá, durante a execução da pista, até 2 (dois) minutos para solucionar uma pane ou falha da arma, caso não opte por encerrar a pista prematuramente.

6.2.6.7.4 Uma execução incompleta de pista será computada conforme o disposto na Seção 8.5.

6.3 Modificações Permitidas nas Armas Curtas

6.3.1 Troca de miras por qualquer outra compatível com a especificidade da divisão e que a arma caiba na caixa de checagem, desde que não sejam realizados processos de usinagens do ferrolho para esse fim.

6.3.2 Troca do botão de liberação do carregador, desde que não sobressaia da maior saliência da armação do cabo da arma mais do que 0.60 cm (0.236 in), sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.3 Troca do botão de liberação do ferrolho, desde que não sobressaia da arma mais do que 2.0 mm (0.078 in.) em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.4 Troca do botão (alavanca) de desmontagem, desde que não sobressaia da arma mais do que 2.0 mm (0.078 in.) em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.5 Alterar o peso do gatilho até os limites previstos na Regra 6.2.6.1 e 6.2.6.2, conforme o caso.

6.3.6 Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm (0.629 in) no total.

6.3.6.1 Instalação de *bumper*, desde que o carregador com o acessório instalado não pese mais do que 30 g (1.058 oz.) em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.7 Instalação de guia de mola dupla, desde que seja feito de aço.

6.3.8 Instalação de emborrachados (*beavertail*) ou fitas no cabo da arma com o intuito de melhorar a aderência.

6.3.9 *Plugs* plásticos podem ser usados para preencher a abertura atrás do carregador.

6.3.10 Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais.

6.3.11 Gravações no *slide*.

6.3.12 Substituição por extratores e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala.

6.3.13 Carregadores não originais, desde que não pesem mais do que 30 g (1.058 oz.) em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.14 Podem ser utilizados prolongadores de carregadores, desde que atendam todas as condições abaixo:

6.3.14.1 Sejam originais de fábrica ou produzidos por empresas que comercializem o produto em larga escala;

6.3.14.2 As armas com eles inseridos devem caber na caixa de checagem, prevista na Regra 6.2.3;

6.3.14.3 Acresçam até duas munições em relação à configuração especificada pelo fabricante.

6.3.14.4 Não pesem mais do que 30 g (1.058 oz.) em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.15 É permitida a utilização de carregadores que fiquem expostos fora da arma, desde que seja utilizado um anel adaptador (*magazine sleeve adapter*) para compor o sistema de empunhadura da arma e que sejam aplicadas, por analogia, as Regras 6.3.14.1, 6.3.14.2 e 6.3.14.3, relativas aos prolongadores.

6.3.16 Trabalhos de precisão interna.

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

6.4 Modificações não Permitidas nas Armas Curtas

6.4.1 Modificações nas armas que não possibilitem a reversão para o estado original delas, salvo a usinagem do cilindro prevista na Regra 6.3.17.

6.4.2 Modificações gerais nas armas que resultem no acréscimo de peso superior à 10% (dez por cento) da configuração original de fábrica.

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

6.4.4 Laser e lanternas acopladas as armas, salvo quando se tratar de provas especiais em que todos os competidores devam usá-las.

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

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

6.4.7 Incluir pesos complementares para obter uma vantagem competitiva.

6.4.8 Realizar furos no cano e no *slide*.

6.5 Carregadores e Suportes de Carregadores de Armas

Curtas

6.5.1 Não são permitidos carregadores de alta capacidade que fiquem expostos fora da arma, ainda que originais e que caibam na caixa de checagem, salvo o disposto na Regra 6.3.15.

6.5.2 Os carregadores iniciam a pista completamente cheios, salvo quando o *briefing* dispuser de modo diverso, exclusivamente, em decorrência de uma situação de autodefesa, de contagem limitada, criada no cenário ou em algum exercício.

6.5.3 Iniciar uma pista com os carregadores municados diferentemente do especificado no *briefing* configura, em qualquer hipótese, conduta irregular, penalizada com um *Advantage in Error (AE)*.

6.5.4 Poderão ser utilizados carregadores não originais, desde que atendam ao disposto na regra 6.3.13.

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

6.5.6 Os carregadores deverão estar seguramente armazenados nos suportes de carregadores, ao iniciar a pista.

6.5.7 O suporte do carregador deverá ter um sistema de retenção ativo, tal como uma aba que proteja com pressão ou velcro, ou ainda, um sistema de retenção por fricção.

6.5.8 Carregadores adicionais de reposição podem ser guardados nos bolsos, exceto nos traseiros.

6.5.9 É permitida a utilização de 2 (dois) suportes de carregadores simples ou um duplo quando o competidor utilizar uma pistola.

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

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

6.5.12 Os suportes de carregadores devem ser utilizados no lado oposto ao do coldre, em uma posição no cinto que coloque a borda frontal do suporte na linha lateral do corpo.

6.5.13 Os suportes de carregadores devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.78 in).

6.5.13.1 A distância do carregador em relação ao competidor será medida do corpo do atleta até a parte lateral do carregador mais próxima do corpo, na linha acima do cinto.

6.6 *Speed Loader e Moon Clip*

6.6.1 Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto e devem cobrir 100% (cem por cento) da altura do cartucho quando visto de frente e pelo menos 40% (quarenta por cento) do diâmetro.

6.6.2 É permitida a utilização de até 3 (três) carregadores acoplados ao cinto, podendo ser 2 (dois) na frente do coldre e um atrás dele, quando necessário para a completa ocultação.

6.6.3 Carregadores adicionais de reposição podem ser guardados nos bolsos, exceto nos traseiros.

6.6.4 Os suportes devem ser posicionados no cinto o mais perto possível do coldre.

6.6.5 Os suportes deverão garantir a retenção o suficiente para permitir que eles possam ser virados de cima para baixo e permanecerem retidos.

6.6.6 *Moon clips* não podem ser retidos no suporte por 3 (três) cartuchos ou menos.

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

6.6.8 Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto e poderão estar distantes do corpo do competidor até 1.98 cm (0.78 in).

6.6.8.1 A distância dos equipamentos em relação ao competidor será medida do corpo do atleta até a parte do equipamento mais próxima do corpo, na linha acima do cinto.

6.7 Miras

6.7.1 É permitida a utilização dos seguintes tipos de miras, conforme a especificidade de cada divisão:

6.7.1.1 Aberta: Poderá ser utilizada qualquer mira aberta fixa ou ajustável, desde que não utilizem componentes eletrônicos ou lentes.

6.7.1.1.1 É permitida a utilização de miras abertas luminescentes, de *tritium*, fibra ótica, dentre outras.

6.7.1.2 Mini Red Dot: São dispositivos eletrônicos passivos de projeção de um ponto luminoso na lente da mira e que sejam adequados para o transporte oculto.

6.7.1.2.1 Os Competidores poderão ajustar as suas miras eletrônicas, apontando suas armas diretamente para o chão em ângulo aproximado de 45° graus.

6.7.2 Não é permitida a utilização de mira laser ativa e lanternas, salvo quando se tratar de provas especiais.

6.7.3 As armas que possuem miras sem baterias com dispositivos luminosos indicativos da correção da visada serão incluídas nas categorias de *mini red dot*, desde que essas miras sejam usualmente utilizadas para a autodefesa e não especificamente para competições.

6.8 Coldres

6.8.1 Somente são permitidos coldres concebidos para a utilização na defesa pessoal e no transporte oculto da arma, salvo quando se tratar de provas especiais dirigidas ao público policial ou militar.

6.8.2 Os coldres utilizados nas competições de IDSC deverão ser de materiais rígidos, tais como: polímero, plástico e Kydex, sejam eles internos ou externos.

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

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

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

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

6.8.7 Devem ser utilizados em cintos permitidos para a prática do IDSC.

6.8.8 Deverão ser posicionados na lateral do quadril, tomando como referência o centro da perna, de modo que o gatilho fique posicionado atrás da linha central do corpo.

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

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

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

6.8.8.4 O cabo da arma deve estar posicionado acima do cinto quando se tratar de competidores do sexo masculino e, quando se tratar de competidoras do sexo feminino, o cabo poderá estar na mesma linha do cinto.

6.8.8.5 A arma inserida no coldre poderá estar até 1.98 cm (0.78 in.) de distância do corpo do atleta, devendo ser medida do corpo até a lateral do cabo da arma mais próxima do competidor.

6.8.8.6 Excepcionalmente, será permitido que as competidoras utilizem o coldre do tipo DOH, quando o formato do corpo delas não sejam compatíveis com os outros tipos de coldres permitidos para o IDSC.

6.8.9 Não são permitidos os seguintes tipos de coldres:

6.8.9.1 Axilares.

6.8.9.2 Traseiros.

6.8.9.3 Cruzados.

6.8.9.4 Apêndice.

6.8.9.5 Canela.

6.8.9.6 Coxa.

6.8.9.7 Desenvolvidos para competição.

6.9 Cintos

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

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

6.9.2.1 Não são permitidos cintos desenvolvidos para competições, por exemplo, cintos duplos com velcro.

6.10 Joelheiras, Cotoveleiras e Luvas

6.10.1 Não é permitida a utilização de joelheiras, cotoveleiras e luvas, salvo quando se tratar de provas especiais envolvendo policiais e militares, desde que tais equipamentos façam parte do respectivo uniforme institucional.

6.11 Traje de Ocultação de Arma

6.11.1 Uma das principais características do Tiro Defensivo IDSC é o porte oculto da arma e, por isso, a maioria dos cenários deve prever essa condição.

6.11.2 Todo equipamento deve ser utilizado de modo que mesmo quando o competidor esticar os seus braços lateralmente em posição paralela ao solo, o equipamento não poderá ser visualizado.

6.11.3 Não é permitida a utilização de coletes que possuam tela de ventilação que permitam a visualização dos equipamentos do competidor.

6.11.4 Não é permitida a colocação de pesos no traje de ocultação, sendo permitida a guarda de carregadores nos bolsos deste.

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

6.12 Calçados

6.12.1 É permitida a utilização de calçados com travas, desde que estas sejam inteiramente de borracha, sendo vedado o uso de travas de metais.

6.13 Equipamentos de Proteção Individual

6.13.1 Todas as pessoas que se encontram na área de tiro deverão utilizar equipamentos de proteção visual e auricular, conforme o estabelecido na Seção 2.4.9.

6.14 Munição

6.14.1 Os competidores são exclusivamente responsáveis pela munição que trazem para a prova.

6.14.2 É de responsabilidade do competidor a ocorrência de qualquer dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, em decorrência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em sua posse.

6.14.3 É proibida a utilização de munição incendiária ou traçante.

6.14.4 Os competidores são responsáveis financeiramente por qualquer dano aos equipamentos e adereços da pista ou alvos danificados pelo uso de munição não-autorizada.

6.14.5 A munição utilizada na competição deve coincidir com o cartucho listado na arma de fogo, com as seguintes exceções e respectivas equivalências:

6.14.5.1 .38 Special / .357 Magnum

6.14.5.2 40 S&W / 10 mm

6.14.5.3 .44 Special / .44 Magnum.

6.14.5.4 .45 Auto Rim ou .45 GAP / .45 ACP

6.14.5.5 .45 ACP ou .45 GAP / .45 Colt.

Capítulo 7 - COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO IDSC

7.1 Regulamento

7.1.1 As competições de IDSC deverão seguir rigorosamente as disposições deste regulamento.

7.1.2 Compete ao representante da IDSC, em cada país, fiscalizar o cumprimento do regulamento e normas emanadas da IDSC.

7.1.3 Somente as competições homologadas pela IDSC são consideradas eventos oficiais de IDSC, sendo a participação restrita aos atletas vinculados e convidados eventuais.

7.1.4 Para participar de uma competição, o competidor deverá ser membro ativo da IDSC, independentemente da configuração e abrangência territorial do evento.

7.1.5 Excepcionalmente, é permitida a participação de um competidor não membro da IDSC em até 3 (três) competições ou durante 6 (seis) meses, o que ocorrer primeiro, desde que este competidor tenha sido registrado no *site* como atleta convidado.

7.1.6 Os clubes de tiro vinculados e os *DSO's* que promoverem competições de IDSC em desacordo com as disposições deste regulamento serão suspensos por 180 (cento e oitenta) dias.

7.1.6.1 Havendo a reincidência, serão excluídos definitivamente da organização.

7.2 Tipos de Competição

7.2.1 Internacionais

7.2.1.1 São competições que envolvem, no mínimo, a participação de competidores de 2 (dois) países e que tenham sido homologados previamente como evento internacional.

7.2.2 Nacionais

7.2.2.1 São as competições mais importante de um determinado país.

7.2.2.2 Tal competição visa conhecer e premiar os melhores atletas de IDSC do respectivo país.

7.2.3 Regionais e Seccionais

7.2.3.1 São competições de uma determinada área geográfica de um país.

7.2.4 Estaduais

7.2.4.1 São competições dos atletas domiciliados num determinado Estado ou Federação de um país.

7.2.5 On Line

7.2.5.1 São competições unificadas que ocorrem simultaneamente em várias sedes, num determinado período estipulado, cujos resultados são enviados eletronicamente pelos organizadores locais, a fim de serem consolidados numa única classificação e premiação.

7.2.6 Especiais

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

7.2.6.2 Quando se tratar de competições realizadas em ambiente militar ou policial, os competidores poderão utilizar as armas e equipamentos fornecidos pela respectiva corporação, não sendo aplicável às armas e equipamentos institucionais quaisquer restrições deste regulamento.

7.3 Divisões da Competição

7.3.1 O Tiro Defensivo IDSC é separado por divisões de acordo com os calibres e especificidades das armas, conforme o disposto:

7.3.1.1 *Handgun Divisions*: Apêndice A1.

7.3.1.2 *Shotgun Divisions*: Apêndice A2.

7.3.1.3 *Carbine Divisions*: Apêndice A3.

7.3.1.4 *Multigun Divisions*: Apêndice A4.

7.3.1.5 *Airsoft / Airgun Divisions*: Apêndice A5.

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

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

7.3.4 Para que uma divisão seja aberta é necessário que se tenha a quantidade mínima de competidores inscritos, conforme o disposto no Apêndice B1.

7.3.5 É permitida a criação de divisões especiais em eventos específicos e direcionados a um perfil de competidores.

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

7.3.6 O competidor somente poderá concorrer em uma única divisão, caso as pistas sejam idênticas e a competição tiver sido homologada como nível III ou IV.

7.3.7 Nas provas homologadas como níveis I e II, o competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de pistola e em outra de revólver, caso haja aprovação do *MD*.

7.4 - Categorias de Competidores

7.4.1 As competições de IDSC podem classificar os competidores em grupos específicos, conforme o disposto no Apêndice B1.

7.4.2 O atleta poderá competir somente em uma categoria, independentemente, de estar inscrito em mais de uma divisão.

7.4.3 Deixar de cumprir os requisitos da categoria resultará na exclusão do competidor na categoria declarada, não sendo permitida a inclusão em nova categoria, ainda que o competidor seja elegível para outra.

7.5 Regras de Competição

7.5.1 Engajamento dos Alvos

7.5.1.1 Um alvo é considerado engajado quando o competidor executar a quantidade de disparos prevista no *briefing* em sua direção, mesmo que os disparos não atinjam o alvo engajado.

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

7.5.1.3 Podem ser requeridos no *briefing* disparos na cabeça ou no tronco do alvo de papel. Caso não haja o número de impactos previstos para a região do alvo considerada, os tiros faltantes serão computados como “*misses*”, ainda que haja mais impactos na outra região do alvo.

7.5.1.4 Os alvos deverão ser engajados em prioridade tática defensiva (DTP) ou sequência tática defensiva (DTS), conforme o estabelecido no *briefing*.

7.5.1.4.1 Prioridade Tática Defensiva: É o modo de engajamento no qual o competidor alveja os alvos de acordo com o maior grau de ameaça.

7.5.1.4.1.1 A maior ameaça é baseada na distância dos alvos visíveis dos mais próximos para os mais distantes ou aqueles que primeiramente se apresentam (fatiamento) quando ele estiver atirando em cobertura.

7.5.1.4.1.2 O *briefing* da pista poderá prever outras condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro, ainda que o alvo não seja aquele que esteja posicionado mais próximo do competidor. Um alvo ameaçador mais longe portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça. Nesta hipótese, o alvo ameaçador deve ter essa arma pintada ou adesivada nele e deverá constar expressamente no *briefing* que se trata de um alvo de maior grau de ameaça em relação a outros.

7.5.1.4.2 Sequência Tática Defensiva: É o modo de engajamento no qual o competidor alveja os alvos, visíveis ao mesmo tempo e posicionados até um metro (1.093 yd.) de distância entre si, com um disparo em cada um deles, começando pelo alvo da direita ou da esquerda, para em seguida retomar

inversamente a primeira sequência de disparos realizada, por exemplo, (1-1-2-1-1), quando se tratar de 3 (três) alvos.

7.5.1.4.2.1 A disposição dos alvos a serem engajados em DTS é considerada tanto na lateralidade quanto na profundidade, uma vez que nesse tipo de engajamento os alvos apresentam graus de ameaças igualitários e, por isso, pouco importa se um alvo está ou não na frente do outro.

7.5.1.4.2.2 Deixar de executar corretamente uma DTS ensejará na aplicação de um *Procedural Error (PE)*.

7.5.1.4.2.3 Em pista de contagem ilimitada, o competidor somente poderá realizar disparos adicionais no alvo, quando quiser melhorar o seu resultado, após a realização da DTS.

7.6 Cobertura

7.6.1 Consiste na barreira física existente entre o competidor e os alvos a serem engajados, simulando uma barreira de proteção a ser utilizada numa situação de autodefesa.

7.6.2 Nas provas especiais poderá ser previsto no *briefing* que o competidor, ao engajar os alvos em cobertura, deverá posicionar a sua arma antes do limite da barreira física da cobertura, simulando uma situação de autodefesa em que um marginal poderia derrubar a sua arma com um golpe.

7.6.3 As coberturas deverão ser utilizadas para engajar os alvos sempre que disponíveis.

7.6.4 Pelo menos um dos joelhos do competidor deverá tocar no solo quando ele estiver engajando os alvos em cobertura baixa.

7.6.5 Em nenhuma hipótese o competidor poderá abandonar uma cobertura disponível e engajar os alvos a “céu aberto” ou sair da posição de cobertura com a arma descarregada.

7.6.5.1 Uma arma é considerada carregada quando ela tiver uma munição inserida no interior da sua câmara.

7.6.6 Os competidores não podem cruzar ou entrar em nenhuma abertura sem primeiro envolver alvos visíveis a partir das posições de cobertura.

7.6.7 Os competidores deverão observar a Regra 3.4.7.1, no que diz respeito à exposição do seu corpo em relação aos alvos engajados em cobertura.

7.6.8 Ao solucionar uma pane na arma, ocorrida em uma posição de cobertura, o competidor deverá saná-la utilizando a cobertura disponível.

7.6.9 O DSO não dará nenhum comando informando a violação das regras de cobertura, uma vez que deverão ser utilizados objetos ou uma linha de falta como indicadores dos limites de cobertura em cada posição de tiro.

7.6.10 Atirar em uma posição de cobertura descumprindo a Regra 3.4.7.1 ensejará na aplicação de um *Procedural Error* (PE) ou na aplicação de um *Advantage in Error* (AE) quando o competidor atirar em mais de um alvo descoberto resultando numa vantagem competitiva.

7.7 Recarga de Munição em Armas Curtas

7.7.1 Há 3 (três) tipos de recargas utilizadas no Tiro Defensivo IDSC:

7.7.1.1 Recarga de Emergência.

7.7.1.2 Recarga com Retenção.

7.7.1.3 Recarga Tática.

7.7.2 Recarga de Emergência: É realizada quando o carregador ou o cilindro e o interior da câmara estão vazios. Trata-se da recarga em que a arma se encontra completamente vazia.

7.7.2.1 O competidor poderá iniciar a recarga tanto pela retirada do carregador inserido na arma quanto pela retirada do carregador, *jetloader* ou *moon clip* dos porta-carregadores acoplados aos cintos.

7.7.2.2 Os carregadores vazios e as capsulas vazias podem ser abandonadas, seja no chão ou em cima de algum objeto.

7.7.3 Recarga com Retenção: É a recarga realizada quando há munição inserida na arma ou no cilindro do revólver e o competidor, primeiramente, retira o carregador da pistola ou as cápsulas do cilindro do revólver, conforme o caso, para em seguida guardá-los antes de retirar o carregador, *jetloader* ou *moon clip* sobressalentes dos porta-carregadores acoplados aos cintos.

7.7.3.1 As munições não deflagradas e retiradas dos revólveres não poderão ser abandonadas, devendo ser guardadas com o competidor no procedimento de recarga.

7.7.4 Recarga Tática: É a recarga realizada quando há munição inserida na arma ou no cilindro do revólver e o competidor, primeiramente, retira o carregador, *jetloader* ou *moon clip* sobressalentes dos porta-carregadores acoplados aos cintos, conforme o caso, para em seguida retirar o carregador da pistola ou as cápsulas do cilindro do revólver para inserir o equipamento sobressalente.

7.7.4.1 O competidor deverá, conforme o caso, segurar o carregador retirado da pistola ou as cápsulas não deflagradas do revólver com mesma mão que realiza a recarga.

7.7.4.2 O competidor somente guardará o carregador retirado da pistola ou as cápsulas não deflagradas do revólver, após a realização da recarga, conforme cada caso.

7.7.5 O competidor não poderá abandonar um carregador, *jetloader* ou *moon clip* com munição inserida neles, salvo quando esses equipamentos forem os causadores da pane ou mau funcionamento da arma.

7.7.5.1 Um carregador abandonado poderá ser recolhido, sem a aplicação de nenhuma penalidade, antes da realização do primeiro disparo na posição de tiro seguinte (posto de tiro).

7.7.6 O competidor executará a recarga de munições de forma livre, salvo quando o *briefing* prever explicitamente um dos 3 (três) tipos de recarga a ser executado.

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

7.7.8 Realizar disparos intencionais para desperdiçar munição para ganhar uma vantagem competitiva resultará na aplicação da penalidade *Unsporting Conduct (UC)*.

7.7.9 O competidor poderá iniciar a recarga em deslocamento, desde que ele esteja em cobertura, quando ela estiver disponível.

7.8 Disparos em Movimento

7.8.1 As competições de IDSC devem prever disparos em movimento conforme a Regra 3.4.8.

7.8.2 A violação à disposição do *briefing* de realização de disparos em movimento implicará na aplicação de um *Procedural Error (PE)* quando o competidor atirar parado em um alvo, no mesmo posto de tiro.

7.8.2.1 Se o competidor atirar parado em mais de um alvo, no mesmo posto de tiro (posição), será aplicado um *Advantage in Error (AE)*.

7.8.3 Os deslocamentos devem ser realizados com o dedo, visivelmente, fora do protetor do gatilho, conforme o disposto na Seção 2.4.6.

7.9 Tipos de Contagem da Pista de Tiro

7.9.1 Cada pista de tiro deverá ter o tipo de contagem a ser seguido, previamente, definido no respectivo *briefing*.

7.9.2 Existem 2 (dois) tipos de contagem no IDSC:

7.9.2.1 Limitada.

7.9.2.2 Ilimitada.

7.9.3 Contagem Limitada: É o tipo de contagem em que o competidor deverá iniciar e executar a pista com a quantidade de munições correspondente à quantidade de disparos necessários para a solução dela.

7.9.3.1 Deverá ser utilizada nas pistas de exercícios e nas de cenários de autodefesa em que o competidor dispõe de um quantitativo limitado de munições para resolver a situação descrita no *briefing*.

7.9.3.2 Se o competidor executar a pista com mais disparos do que o previsto, receberá a aplicação de um *Advantage in Error (AE)*, pela violação da Regra 6.5.3.

7.9.3.3 Havendo mais disparos nos alvos do que o previsto, os melhores disparos serão considerados excedentes e deverão ser descartados.

7.9.4 Contagem Ilimitada: É o tipo de contagem que permite ao competidor executar quantos disparos ele desejar no alvo, desde que não viole outras regras de Tiro Defensivo IDSC.

7.9.4.1 São computados apenas os melhores resultados de cada alvos.

7.9.4.2 O competidor poderá efetuar mais disparos para melhorar o seu desempenho, se assim desejar.

7.10 Participação dos DSO como Competidores

7.10.1 Os *DSO's* somente poderão participar das competições como atletas competidores, desde que:

7.10.1.1 Não tenha nenhum conhecimento sobre os desenhos e procedimentos requeridos para as pistas de cenários desconhecidos, quando houver.

7.10.1.2 Que realize a sua passagem de pista antes dos competidores que não fazem parte da organização da prova.

7.10.1.3 Haja a comunicação prévia em relação ao dia e horário em que os *DSO* farão a passagem de pista, a fim de possibilitar o acompanhamento, em silêncio, dos demais competidores que assim desejarem.

7.11 Posição de Início

7.11.1 O competidor a comando do *DSO* se colocará na posição inicial descrita no *briefing* da pista de tiro.

7.11.2 Não havendo uma posição de início diferenciada descrita no *briefing*, o competidor se posicionará com o corpo ereto, pés paralelos tocando completamente o solo e os braços deverão estar estendidos, lateralmente, ao longo do corpo em posição natural.

7.11.3 O *briefing* da pista jamais poderá exigir que o competidor saque a arma com a mão inábil (mão fraca).

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

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

7.12 Reshoot

7.12.1 O competidor terá direito ao refazimento da pista em decorrência de falha de materiais empregados nela, erros da administração e em outras situações explicitadas neste regulamento.

7.12.2 Nas situações que resultarem no direito ao *reshoot*, o competidor somente poderá exercer esse direito se o requerer após o comando “*Range is Clear*”, anteriormente, ao início da conferência dos impactos nos alvos.

7.12.3 Um competidor que se recusar a refazer uma pista de tiro, quando determinado pelo *DSO*, receberá o resultado correspondente a um *miss* para cada disparo não efetuado no alvo e um *PE* para cada alvo não engajado.

7.13 Comandos na Pista

7.13.1 Os comandos na pista de tiro devem ser dados no idioma inglês, a fim de ser possível que o competidor participe de eventos de IDSC em qualquer país.

7.13.1.1 Os comandos em outras línguas são os previstos no Apêndice E.

7.13.2 Os comandos deverão ser dados em duas línguas quando a língua oficial do país não for a inglesa.

7.13.2.1 Os comandos da pista serão dados primeiramente em inglês e em seguida, na língua oficial do país sede da competição, quando for o caso.

7.13.3 Nenhuma ajuda poderá ser dada ao competidor durante a execução da pista de tiro, salvo o disposto na Regra 7.13.4.

7.13.4 O competidor com deficiência auditiva poderá ter os comandos verbais complementados por sinais visuais ou físicos.

7.13.5 Qualquer competidor que verbalmente ou de outra forma interferir na passagem de pista de um outro competidor será penalizado com a aplicação da *Unsporting Conduct (UC)*.

7.13.6 Ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a execução das ações comandadas pelo *DSO*, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do protetor do gatilho e o cano da arma deverá estar posicionado em direção ao para-balas.

7.13.7 Uma pessoa que não saiba executar corretamente os comandos de pista não poderá exercer as funções de *DSO*.

7.13.8 Os comandos utilizados na pista de tiro devem seguir estritamente os termos previstos neste regulamento, não sendo permitidas variações locais dos comandos.

7.13.9 Os comandos de pista aprovados são:

7.13.9.1 **“Range is Hot”** - Indica que um competidor irá iniciar uma sequência de tiro na pista.

7.13.9.2 **“Eyes and Ears”** - Indica que todos os presentes na área de tiro deverão estar com protetores visuais e auriculares, inclusive, os espectadores.

7.13.9.3 **“Load and Make Ready”** - O competidor deverá carregar a arma e ficar pronto ou **“Make Ready”** - O competidor deverá ficar pronto sem carregar a arma.

7.13.9.4 **“Are you Ready?”** - Indaga se o competidor está pronto e se entendeu todos os requisitos da pista. Ele responderá que está pronto e que entendeu o *briefing* da pista ao indicar com um aceno de cabeça ou permanecer em silêncio por mais de 3 (três) segundos. Se ele não estiver pronto ou se tiver alguma dúvida da pista, responderá com um aceno negativo ou responderá **“Not Ready”**.

7.13.9.5 **“Standby”** - Após esse comando o competidor aguardará o sinal sonoro para iniciar a execução da sua sequência de tiro, sem mover-se antes do referido sinal.

7.13.9.6 **“Finger”** - Comando a ser dado quando o dedo do competidor não estiver visivelmente fora do protetor do gatilho.

7.13.9.7 **“Muzzle”** - Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de controle de cano, quando for possível.

7.13.9.8 **“Reload if Required”** - Comando a ser dado quando há duas ou mais pistas montadas no mesmo estande de tiro, no qual o competidor irá executá-las sequencialmente. Esse comando visa preparar o competidor para a segunda e subsequente pista.

7.13.9.9 **“Stop”** - Comando a ser dado quando o competidor tiver que interromper a execução da pista por algum motivo estritamente necessário. O competidor deverá parar e aguardar novas instruções do DSO.

7.13.9.10 **“If You Are Finished, Unload and Show Clear”** - Comando a ser dado indagando se o competidor encerrou a sua passagem na pista, no qual ele

confirmará tacitamente que sim, ao posicionar a sua arma para a inspeção visual do DSO. Com o cano da arma direcionado para o para-balas, o competidor deverá remover o carregador ou os cartuchos do cilindro, conforme o caso. Deverá, em seguida, travar o *slide* ou segurá-lo aberto para a inspeção visual do DSO e aguardar os comandos seguintes. Se o competidor adiantar os procedimentos sem o comando do DSO, ele deverá refazê-los a comando e será aplicado um *Procedural Error (PE)*.

7.13.9.11 “If Clear, Slide Forward” ou “If Clear, Close Cylinder” –

Comando a ser dado para que o competidor, após mostrar que a câmara está vazia, volte o ferrolho à frente deixando a janela de ejeção fechada. Se o competidor estiver atirando de revólver, o comando a ser dado é inerente a esse tipo de arma e a ação a ser executada pelo competidor é a de fechar o cilindro, após demonstrar que o revólver está vazio.

7.13.9.12 “Pull the Trigger” –

Comando a ser dado para que o competidor realize um disparo em direção ao para-balas, se a arma estiver comprovadamente vazia. Não se trata de acionar o dispositivo de “*decocking*” e sim realizar, efetivamente, um disparo. Este comando não se aplica aos revólveres.

7.13.9.13 “Holster” –

É o comando a ser dado que o competidor guarde a sua arma no coldre quando a arma estiver comprovadamente vazia.

7.13.9.14 “Range is Clear” –

É o comando que encerra a passagem do competidor pela pista de tiro. Somente após esse comando é que o competidor, DSO e auxiliares poderão movimentar-se para o interior da pista de tiro, a fim de realizar a conferência dos resultados e as ações necessárias para preparar a pista para a passagem do próximo competidor.

Capítulo 8 - REGRAS DE PONTUAÇÃO

8.1 Metodologia

8.1.1 A metodologia de pontuação no IDSC é baseada na conjugação da precisão com a velocidade.

8.1.2 O tempo que uma pessoa leva para responder a uma ameaça letal com sua arma é muito importante, porém a precisão é ainda mais decisiva.

8.1.3 No Tiro Defensivo IDSC, a precisão é mais relevante do que a velocidade com que o competidor corre pela pista de tiro, uma vez que não adianta o competidor errar rápido demais.

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

8.1.5 O resultado final do competidor é a soma do seu tempo de passagem na pista de tiro, acrescido dos tempos atribuídos às penalidades e aos impactos no alvo ou fora dele.

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

8.2 Zonas de Pontuação

8.2.1 Existem 3 (três) zona de pontuação no alvo de papel de IDSC.

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

8.2.1.2 Zona Dois: Área em que os acertos geram um acréscimo de 2 (dois) segundos ao tempo final do competidor.

8.2.1.3 Zona Cinco: Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos ao tempo final do competidor.

8.2.2 Os tiros não pontuáveis (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

8.2.3 Acertar um alvo não ameaçador (*no-shoot*), gera um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

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

8.2.5 Nos alvos metálicos os acertos em qualquer lugar do alvo são computados como “Zona Zero”, quando eles caírem ou demonstrarem a sua reatividade, conforme o caso.

8.3 Impactos no Alvo

8.3.1 Na vida real, um projétil que atinja uma ameaça letal com uma parte dele terá um efeito praticamente insignificante e, por isso, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da linha de pontuação é computada com o acréscimo dos segundos de maior valor.

8.3.2 Um projétil que apenas atinja a borda de uma zona vital que está sendo engajada não poderá ser considerado, efetivamente, como impeditivo à ameaça. Por esse motivo, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da borda do alvo fora das áreas de pontuação são pontuados como “*misses*”.

8.3.2.1 A regra acima também se aplica aos alvos “*no-shoot*”. Para que seja considerado acerto no alvo não ameaçador, toda a marca do projétil deverá estar no alvo.

8.3.3 Os disparos que não atingirem o alvo são computados como “*misses*”.

8.3.4 Atingir um alvo *no-shoot* com vários disparos não gera vários acréscimos ao tempo final do competidor (*NS*), pois na vida real pouco importaria se o resultado morte fosse produzido com um ou vários disparos.

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

8.3.5.1 Considera-se um alvo *no-shoot* sobreposto, aquele alvo que estiver afixado diretamente no alvo ameaçador, impedindo a visualização do impacto no alvo ameaçador sem a sua remoção ou interferência na construção da pista.

8.3.6 Os alvos *no-shoot* que estiverem posicionados distantes dos alvos ameaçadores, possibilitando uma fácil verificação dos impactos sem mexer na estrutura da pista, são considerados transponíveis (*soft cover*).

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

8.4 Empates na Competição

8.4.1 Os empates não poderão ser decididos por sorteios.

8.4.2 Havendo empates na competição, o vencedor será aquele competidor que tiver realizado o menor tempo na pista 01 (*stage one*).

8.4.2.1 Permanecendo o empate também na pista 01, será verificado o menor tempo na pista 02, e assim sucessivamente, quando for o caso.

8.4.2.2 Permanecendo o empate em todas as pistas, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de disparos na “Zona Zero”, começando pela pista 01, e assim sucessivamente.

8.5 Estágios não Completados

8.5.1 Quando o competidor não concluir, por qualquer motivo, uma pista de tiro iniciada por ele, o resultado será computado como *Incomplete Stage (IS)* da seguinte forma:

8.5.1.1 Será computado o tempo marcado no *timer*, caso o competidor tenha efetuado algum disparo. Se ele não tiver disparado, o tempo do *timer* será anotado na ficha como “0:00”.

8.5.1.2 Se o competidor tiver efetuado algum disparo, será verificado também se ele atendeu ou não o limite de tempo para a execução do primeiro disparo.

8.5.1.3 Em seguida, haverá a conferência dos alvos e serão anotados os resultados dos respectivos impactos nos alvos, os “*misses*” e as penalidades pela falta de engajamento dos alvos, além de outras penalidades cabíveis, se for o caso.

8.5.2 Se o competidor desistir ou abandonar uma competição em que ele tenha iniciado, todos os seus resultados serão descartados e o seu nome aparecerá no final da classificação com o indicativo “*IS*”.

8.6 Verificação da Pontuação e Contestação

8.6.1 Após o comando do *DSO* “*Range is Clear*”, o competidor ou pessoa por ele designada será autorizado a acompanhar a apuração dos alvos.

8.6.2 O competidor ou pessoa por ele designada que não fiscalizar um alvo durante o processo de apuração não terá o direito de contestar posteriormente os resultados de apuração daquele alvo ou conjunto de alvos.

8.6.3 Havendo contestação da pontuação ou penalidade, o competidor deverá apelar, imediatamente, ao *DSO*, antes que alvo em questão seja obreado, rearmado ou pintado, conforme o caso.

8.6.4 Os alvos que tiverem a sua contagem questionada deverão ser imediatamente retirados da pista.

8.6.5 O competidor e o *DSO* deverão assinar o alvo e indicar com clareza quais impactos estão sendo contestados e de qual pista o alvo faz parte.

8.6.6 Contestações intempestivas não serão apreciadas.

8.6.7 Caso o *DSO* não acate a contestação e o competidor não concorde com essa decisão, ele poderá apelar para o *DSO Chief* e depois para o *DSO Master* para a apreciação da contestação.

8.6.8 Se a contestação não for procedente, será aplicado um *Procedural Error (PE)* pelo atraso ocasionado na pista de tiro.

8.6.9 São admissíveis quaisquer meios de prova, que poderão ser apreciadas pelo *DSO Master*, cuja decisão final é soberana, salvo se tiver sido designada uma Comissão Recursal para esse fim.

8.6.10 A apreciação do *DSO Master* é o último grau recursal e, por isso, não é permitida nenhuma outra contestação a respeito dessa decisão final, exceto quando existir uma Comissão Recursal previamente designada.

8.6.11 O *NC* poderá designar uma Comissão Recursal, composta por 3 (três) *DSO's* experientes, para atuar como último grau recursal nas competições nacionais e internacionais homologadas como níveis III e IV.

8.6.12 O competidor deverá permanecer no local da competição até o término dela, a fim de garantir o seu direito de contestação e realizar o *reshoot* da pista, quando houver necessidade de sanar alguma divergência ou erro na apuração de alguma pista.

8.6.13 Se houver algum erro na divulgação prévia do resultado final, é de responsabilidade do competidor contestar, por escrito, os resultados prévios, no tempo máximo estipulado previamente pelo *MD*, que jamais deverá ser inferior a 30 (trinta) minutos.

8.6.14 Após a publicação do resultado final e o não registro do protesto, tempestivamente, será considerada intempestiva quaisquer reclamações posteriores.

8.6.15 As contestações e protestos somente serão apreciados quando precedidas do pagamento da taxa de protesto, correspondente ao mesmo valor da taxa de inscrição na competição.

8.6.16 Caso a contestação e protestos sejam acolhidos, o valor da taxa de protesto será restituído ao competidor.

8.6.17 Se a contestação e protestos não forem acolhidos, os valores arrecadados com as taxas de protesto serão doados para alguma instituição de caridade idônea.

8.7 Ficha de Apuração

8.7.1 O *DSO* da pista deverá lançar todas as informações na ficha de apuração de cada competidor antes de escrever o seu nome e assiná-la.

8.7.2 O competidor deverá assinar a ficha no local indicado, após a assinatura do *DSO*.

8.7.3 Assinaturas eletrônicas são permitidas, desde que autorizada pela IDSC ou seu representante nacional.

8.7.4 O preenchimento dos dados relativos ao tempo deve ser registrado com duas casas decimais.

8.7.5 Será de responsabilidade de cada competidor atestar sua pontuação com a rubrica na ficha de apuração.

8.7.6 A rubrica do competidor na ficha caracteriza o aceite dos dados constantes nela.

8.7.7 Caso sejam necessárias correções de anotações na ficha, deverá ser feito um traço em cima dos dados a serem desconsiderados e ao lado dele deverá ser feita a anotação correta dos dados com as rubricas do *DSO* e do competidor ao lado, quando for possível. Não sendo possível aproveitar a ficha, deverá ser preenchida uma nova.

8.7.8 Caso o competidor se recuse a rubricar a ficha, por qualquer razão, a questão será levada ao conhecimento do *DSO Master*.

8.7.8.1 Se o *DSO Master* entender que a pista de tiro foi conduzida e apurada corretamente, a ficha não assinada será apresentada normalmente para a inclusão no resultado final da competição, com essa observação anotada.

8.7.9 No caso de perda ou indisponibilidade da ficha original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico idôneo poderá ser aceito.

8.7.10 Se a cópia da ficha do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico estiver indisponível ou é julgada ilegível, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro.

8.8 Dúvidas da Arbitragem

8.8.1 Não é permitido o uso de qualquer meio auxiliar para verificar se um disparo tocou ou não a linha ou a borda de um alvo.

8.8.2 Uma ruptura radial não deve ser considerada para atribuir uma pior pontuação ao competidor.

8.8.3 Se o *DSO* tiver fundadas dúvidas na aferição dos impactos no alvo ou na aplicação de penalidades, será atribuído o melhor resultado para o competidor.

8.8.4 São admissíveis quaisquer meios de prova, mas a decisão final será tomada de acordo com o livre convencimento da arbitragem.

8.8.5 A arbitragem não fomentará a utilização de vídeos, mas poderá analisar as imagens produzidas pelos competidores, se houver interesse.

Capítulo 9 – PENALIDADES

9.1 Procedural Error (PE)

9.1.1 É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos no *briefing* da pista de tiro ou incorrer na violação de uma norma geral constante deste regulamento.

9.1.2 É aplicado para cada tipo de infração cometida em um posto ou posição de tiro, salvo quando se tratar da falta de engajamento de alvos, cuja penalidade é aplicada para cada alvo não engajado, conforme a Regra 7.5.12.

9.1.2.1 É vedada a aplicação de mais de uma penalidade para a mesma conduta violada em um mesmo posto de tiro, devendo ser aplicada, neste caso, somente a penalidade mais gravosa.

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

9.1.4 O *DSO* utilizará os dedos da mão esquerda para sinalizar a quantidade de *PE* a ser aplicada.

9.1.5 Exemplos específicos de aplicação da penalidade *PE*:

9.1.5.1 Realizar disparos parado em um alvo quando o *briefing* prever a realização de disparos em movimento.

9.1.5.2 Executar incorretamente uma sequência ou prioridade tática defensiva.

9.1.5.3 Disparar descoberto em um alvo, quando existia cobertura disponível.

9.1.5.4 Sair de uma posição de cobertura com a arma descarregada.

9.1.5.5 Ultrapassar a linha de falta.

9.1.5.6 Deixar de realizar uma recarga obrigatória.

9.1.5.7 Ingressar no interior da pista de tiro sem autorização.

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

9.1.5.9 Interferência indevida nos materiais e equipamentos da pista de tiro.

9.1.5.10 Deixar de engajar o alvo.

9.1.5.11 Realizar os procedimentos de checagem da arma na pista antes do comando do *DSO*.

9.2 Advantage in Error (AE)

9.2.1 Penalidade aplicável quando a violação resultar numa vantagem competitiva em que a aplicação do *PE* se mostra insuficiente.

9.2.2 A aplicação de cada *AE* gera um acréscimo de 12 (doze) segundos ao tempo final do competidor.

9.2.3 O *DSO* utilizará os dedos da mão direita para sinalizar a quantidade de *AE* a ser aplicada.

9.2.4 Exemplos específicos de aplicação da penalidade *AE*:

9.2.4.1 Iniciar uma pista com os carregadores municados diferentemente do especificado no *briefing*.

9.2.4.2 Realizar disparos em mais de um alvo, além do limite da linha de falta.

9.2.4.3 Atirar desabrigado em mais de um alvo visível de um mesmo posto de cobertura.

9.2.4.4 Atirar parado em mais de um alvo, quando estiver no mesmo posto de tiro (posição de tiro).

9.2.4.5 Fazer mais disparos do que o previsto no *briefing* numa pista de contagem limitada.

9.3 *Unsporting Conduct (UC)*

9.3.1 Penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de IDSC.

9.3.2 Não se aplica às condutas em que a violação tenha ocorrido em decorrência de atos não intencionais praticados pelo competidor.

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

9.3.4 Exemplos específicos para a aplicação da penalidade *AE*:

9.3.4.1 Realizar disparos intencionais para desperdiçar munição para ganhar uma vantagem competitiva.

9.3.4.2 Interferir verbalmente ou de qualquer outra forma na passagem de pista de um outro competidor.

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

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

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

9.4 Desclassificação (DQ)

9.4.1 O competidor que violar uma regra de segurança será desclassificado da competição.

9.4.2 Um competidor desclassificado não participará de nenhuma outra atividade de tiro no local de competição até o término da prova.

9.4.3 O competidor que tiver a intenção de interpor um recurso contra a aplicação de um DQ, deverá manifestar essa intenção, imediatamente, após o comando "*Range is Clear*".

9.4.3.1 Manifestações de vontade intempestivas não serão apreciadas.

9.4.3.2 O competidor que manifestar a intenção de interpor um recurso contra a aplicação do DQ, terá o prazo de 30 (trinta) minutos para apresentar o seu recurso, por escrito, acompanhado do pagamento da taxa recursal prevista na Regra 8.6.15.

9.4.4 O DSO deverá anotar na ficha de apuração a expressão "DQ", relatando os motivos que resultaram na desclassificação do competidor e o horário do marco inicial da contagem do prazo recursal, caso o competidor tiver manifestado, tempestivamente, a sua intenção de contestação.

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

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

9.4.7 Exemplos específicos de aplicação do *DQ*:

9.4.7.1 Desobedecer às regras de segurança do local, incluindo aquelas regras não relacionadas diretamente com a atividade de tiro, tal como dirigir perigosamente dentro das instalações da entidade anfitriã do evento.

9.4.7.2 Falsificar ou adulterar as fichas de apuração ou qualquer outro documento utilizado na competição.

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

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

9.4.7.5 Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva.

9.4.7.6 Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo.

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

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

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

9.4.7.10 Realizar um disparo em um alvo metálico em distância inferior à permitida.

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

9.4.7.12 Deixar cair uma arma carregada.

9.4.7.13 Deixar cair uma arma descarregada na pista, após o comando “*Range is Hot*”.

9.4.7.14 Deixar cair uma arma descarregada, fora da pista, mais de uma vez.

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

9.4.7.16 Recuperar por conta própria uma arma caída.

9.4.7.17 Utilizar munições traçantes ou incendiárias.

Capítulo 10 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

10.1 Atribuições

10.1.1 Match Director (MD): É o responsável pela administração geral da competição, designado pela organização anfitriã.

10.1.1.1 Compete ao MD a administração de todo o pessoal de apoio e dos serviços oferecidos na competição.

10.1.1.2 A montagem de pista, *squads* e toda a logística da prova está sob a sua coordenação.

10.1.1.3 É a autoridade desportiva máxima de uma competição, no que diz respeito à logística da competição, desde que não interfira na parte técnica (regras), cuja competência é do *DSO Master*.

10.2 Defensive Shooting Officer Master (DSO Master): É o responsável pela parte técnica da competição, sendo a pessoa garantidora da observância deste regulamento.

10.2.1 É responsável por gerenciar todas as pessoas e atividades praticadas dentro de toda a área de tiro, incluindo a segurança e operação de todas as pistas de tiro.

10.2.2 Todas as desqualificações da competição e contestações contra a arbitragem devem ser submetidas à sua apreciação.

10.2.3 É responsável pela decisão de questões que envolvem conduta e disciplina.

10.2.4 Possui autoridade sobre todos os *DSO's* com exceção do *MD* que não estiver participando da prova como competidor.

10.2.5 É indicado pelo *MD* nas competições homologadas como nível I e II, sendo que nas demais competições a nomeação está sujeita à prévia aprovação ou designação do *NC*.

10.2.6 É o responsável pela aplicação de qualquer penalidade aos membros do *staff*, devendo realizar a comunicação deste fato, por escrito, ao *NC*.

10.3 Defensive Shooting Officer Chief (DSO Chief): É o auxiliar direto do *DSO Master* para atuar como seu assistente nas atividades relacionadas à segurança, falha nos equipamentos, uniformização de condutas, separação dos *squads* e desqualificações (DQ).

10.3.1.1 É a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas na pista de tiro ou conjunto de pistas, sob sua supervisão, desde que esteja em consonância com as ordens emanadas do *DSO Master*.

10.4 Defensive Shooting Officer (DSO): É o principal responsável pela manutenção de um ambiente seguro na competição.

10.4.1 É responsável por emitir os comandos, dar as instruções da pista, operar o *timer*, assinalar as penalidades e registrar o tempo e outras informações contidas nas fichas de apuração dos competidores.

10.4.2 É indicado pelo *MD* nas competições homologadas como nível I e II, sendo que nas demais competições a nomeação está sujeita à prévia aprovação ou designação do *NC*.

10.5 Assistentes: São as pessoas designadas para prestar o apoio logístico na competição, à cargo da organização anfitriã.

10.5.1 São atividades de apoio logístico:

10.5.1.1 Coleta e reposição das fichas de apuração;

10.5.1.2 Transporte de água ou refrescos para atender o *staff* das pistas de tiro;

10.5.1.3 Distribuição e reposição de alvos, obreas, grampeadores, grampos, canetas, pranchetas, etc;

10.5.1.4 Apuração dos resultados.

Capítulo 11: ÍNDICE REMISSIVO-ALFABÉTICO

ASSUNTO	PRINCIPAIS REGRAS
Advantage in Error	6.5.3; 9.2.
Alvo Metálico	2.4.4.2; 2.4.10; 2.4.10.1; 2.4.10.2; 2.4.10.3; 3.4.3.2; 3.4.3.3; 3.4.13.2; 3.4.13.2.1; 3.4.13.2.2; 5.2.3; 5.2.4; 5.2.5; 5.2.7; 5.4; 5.4.1; 5.4.2; 5.4.2.2; 5.4.2.3; 5.4.2.4; 5.4.4.2; 8.2.5; 9.4.7.10.
Alvo de Papel	3.4.3.1; 3.4.3.2; 3.4.3.5; 5.3; 5.3.1; 5.3.4; 5.3.11; 7.5.1.3; 8.2.1; 8.2.4.
Alvo não Ameaçador (<i>no-shoot</i>)	3.4.13.1; 3.4.14.3; 5.2.6; 5.3.7; 5.4.2.3; 8.2.3; 8.3.2.1; 8.3.4; 8.3.5; 8.3.5.1; 8.3.6; 8.3.6.1.
Arma Carregada	2.1.7; 2.2.1; 2.4.2.1; 2.4.7.2; 2.4.8.1; 2.4.8.2; 2.4.8.3; 2.4.11.4; 6.1.5.1; 6.1.5.2; 6.1.9; 7.6.5.1; 9.4.7.12.
Arma Descarregada	2.4.1.2; 2.4.1.3; 2.4.2.1; 2.4.7.1; 2.4.8.1; 2.4.8.3; 2.4.8.4; 2.4.11.4; 6.2.3; 6.2.6.1; 6.2.6.2; 7.6.5; 9.4.7.13; 9.4.7.14.
Barreira de Visão	3.4.14; 3.4.14.1; 3.4.14.2; 3.4.14.3; 4.1.3.
Carregador	2.4.1.2; 2.4.7.3; 6.2.3; 6.3.2; 6.3.6; 6.3.14; 6.3.15; 6.5; 7.7.5.

ASSUNTO	PRINCIPAIS REGRAS
Cinto	6.5.5; 6.5.12; 6.8.7; 6.8.8.4; 6.9; 6.9.2.1.
Cobertura	3.4.7; 3.4.7.1; 3.4.7.2; 3.4.7.3; 3.4.10.1; 7.6; 7.6.3; 7.6.8; 7.6.9.
Coldre	2.4.1.2; 6.8; 7.13.9.13.
Compensador	6.2.1.
DQ	2.1.6; 2.4.2.8; 2.4.5.3; 2.4.6.2; 2.4.8.3; 2.4.8.4; 3.1.8; 9.4; 9.4.3.2; 9.4.7.
Engajamento	3.1.4.4; 3.4.4.1; 3.4.4.2; 3.4.10.1; 7.5.1; 7.6.5; 9.1.2.
Fatiamento	3.4.10.1; 7.5.1.4.1.1.
Linha de Falta	3.4.9; 7.6.9.
Miras	2.4.4; 6.3.1; 6.7.
Peso Mínimo do Gatilho	6.2.6.
Prioridade Tática Defensiva	3.4.4.1; 3.4.10.1; 7.5.1.4.1.
Procedural Error	9.1.
Recarga	3.4.15; 6.5.5; 7.7.
Recurso	9.4.3; 9.4.3.2; 9.4.6.
<i>Red Dot</i>	6.2.3.1; 6.7.1.2.
Regras de Segurança	Capítulo 2.
<i>Reshoot</i>	2.4.9.8; 2.4.8.8.1; 3.1.4; 3.1.7; 5.2.7; 5.3.9; 5.3.10.2; 5.4.3.9; 5.4.3.11; 5.4.4.3; 7.11.5; 7.12; 8.6.12; 9.3.4.5.
Sequência Tática Defensiva	3.4.4.2; 7.5.1.4.2.
<i>Sweeping</i>	2.4.5.2
Taxa Recursal	8.6.15; 8.6.16; 8.6.17; 9.4.3.2.
Traje de Ocultação	6.11.
<i>Unsporting Conduct</i>	9.3.
Usinagem	6.3.1; 6.3.17.

Zona de Pontuação	8.2.
-------------------	------