



---

# **IDSC**

## **REGULAMENTO PROVISÓRIO 2016**



---

## INTRODUÇÃO

É uma entidade esportiva internacional que criou uma modalidade de tiro defensivo que simula cenários da vida real na qual todos os praticantes, independentemente do país de origem, tem idênticos direitos e obrigações.

## REGRAS BÁSICAS

Para participar de uma competição de IDSC, o atirador deverá utilizar armas e equipamentos nas mesmas condições que faria uso numa situação real e por isso, são proibidos armas e equipamentos modificados ou exclusivos para competições.

1) As pistas de IDSC devem ser criadas de três maneiras:

- —Pistas de cenários conhecidos;
- —Pistas de cenários desconhecidos e;
- —Pistas de exercícios.

2) As competições oficiais de IDSC devem ter, no mínimo, 7 (sete) pistas de tiro nas disputas nacionais e 5 (cinco) nas estaduais. Não há limite mínimo ou máximo de disparos para que tal competição seja oficializada.

3) Com o objetivo de tornar a modalidade desportiva mais próxima da realidade, os carregadores devem estar municiados com a capacidade máxima de munições, conforme as especificações de fábrica, exceto na divisão que utiliza armas longas, conforme especificado no item 84.

4) Não há categorias 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 estes motivos. Não são permitidos carregadores de alta capacidade, mesmo originais, que fiquem expostos fora da arma.

5) O competidor em nenhuma divisão poderá:

- Utilizar a arma no modo automático;
- Utilizar supressores de som ou compensadores.

6) Diretor de Prova (Match Diretor-MD): O Diretor de Prova tem a última palavra sobre qualquer questão interposta ou quanto à violação da segurança pelo atirador.



- 
- 7) Chief Defensive Shooting Officer - CDSO: Tem como função auxiliar o Diretor de Prova para atuar como seu assistente nas atividades da pista, segurança, resolvendo questões de arbitragem que se apresentem ao DSO, ou para declarar falha de equipamentos ou desclassificações.
- 8) Defensive Shooting Officer - DSO: São responsáveis pela manutenção de um ambiente seguro na pista, dando as instruções da pista de tiro, operando o “timer”, pontuando os alvos, observando violações de procedimento e registrando o tempo, entre outras informações, nas folhas de pontuação dos atiradores. Normalmente, pelo menos, haverá dois DSO designados para cada pista de tiro.
- 9) Um competidor desqualificado (DQ) não disparará novamente no mesmo dia, ainda que esteja inscrito em outra divisão, a pontuação de pista feita anterior à desclassificação não será considerada e os valores pagos pela inscrição na competição NÃO serão restituídos. Não será atribuída qualquer pontuação na prova em que o atirador for desqualificado (DQ).
- 10) Ensaios individuais de uma pista de tiro não são permitidos.
- 11) Os competidores usarão todas as coberturas previstas que estejam disponíveis.
- 12) A posição física do competidor não poderá ser alterada antes do sinal de início.
- 13) Não existem categorias ou contagens de pontos distintos para armas de grande ou baixa capacidade ou calibres diferentes.
- 14) Empates serão decididos pela maneira escolhida pelo diretor da competição que estiver conduzindo a mesma. Tal escolha deverá sempre ser realizada por meio de disparos e não por medidas de sorteio.
- 15) Será de responsabilidade de cada atirador atestar sua pontuação com o responsável pelos resultados (DSO) e se houver algum erro no resultado final do anotador é da responsabilidade do atirador protestar contra os resultados finais no tempo máximo estipulado previamente pelo MD, que nunca deverá ser inferior a 30 (trinta) minutos, após a publicação de tais resultados e o não registro, tempestivamente, do referido protesto, anulará quaisquer reclamações posteriores.
- 16) O atirador deverá usar a mesma arma em todas as fases da competição, contudo, se a arma com que ele começou, apresentar problema de manutenção durante a competição, ele poderá usar outra arma da mesma divisão, e poderá retomar sua participação na competição no próximo “sinal de início” programado naquela prova de tiro, mas a pista da ocorrência e as anteriores não poderão ser refeitas.
- a) As pistas não completadas terão os alvos computados e os não alvejados marcados com os respectivos “MISSES”.
- b) O DSO poderá conceder um novo início naquela pista, desde de que a pane ocorra antes ou na tentativa do primeiro disparo.



c) No caso em que o atirador afirma estar “pronto”, e inseriu um carregador vazio ou, por exemplo, quando o carregador municiado cair da arma, do cinto ou da mão do atirador, antes do primeiro disparo, ele deverá ser resgatado e o DSO comandará um novo início na pista;

d) Durante a realização dos disparos na pista, se o carregador municiado cair, ele deverá ser recolhido e guardado antes do próximo disparo. Caso contrário, o atirador cometerá um erro de procedimento.

17) É obrigatório o uso de alvos oficiais nas competições que são aqueles produzidos por empresas ou instituições autorizadas pela IDSC.

18) Se um atirador realizar mais disparos do que o estipulado para uma determinada pista de tiro que possua o número de disparos limitados, o valor máximo para cada disparo excedente será subtraído da sua pontuação, baseados nos valores máximos dos disparos nos alvos. Ele também incorrerá em uma única penalidade de Erro de Procedimento - EP, independentemente do número de alvos e de disparos extras realizados naquela pista.

19) Setenta por cento (70%) de todos os disparos a serem realizados em uma competição devem ser feitos a dezoito (18) metros ou menos.

20) Alvos ocasionais até quarenta (40) metros podem ser incluídos.

21) Deslocamentos do atirador de mais de quinze (15) metros entre as posições de tiro e o deslocamento total de vinte (20) metros em uma pista de tiro, não estão permitidos.

22) Pelo menos dez por cento (10%) de todos os disparos necessários em uma competição deverão ser feitos em movimento.

23) Numa pista de cenário quando uma cobertura estiver disponível, ela DEVERÁ ser utilizada tanto para realizar disparos, quanto para a recarga, salvo disposição em contrário, previamente estabelecida para a pista de tiro. A recarga poderá ser iniciada em movimento desde que o competidor a comece quando esteja em cobertura. Esta regra poderá ser aplicada numa pista de exercício.

24) Os alvos devem ser atingidos em prioridade tática, a não ser que seja especificada uma sequência tática ou, ainda, especificada como de livre solução do competidor. Neste caso, não poderá exceder a mais de 20% (vinte por cento) das pistas da competição.

25) Obrigatório o uso de vestimenta/equipamento de porte oculto para as pistas de tiro, exceto para:

- a) Policiais, Militares, Guardas e Agentes de Segurança de empresas públicas ou privadas, quando utilizarem o uniforme da corporação/empresa e as armas nas mesmas condições de trabalho;
- b) Nas pistas de Exercício e nas de Cenários criadas para serem feitas sem o uso desses equipamentos/vestimentas de porte oculto.



- 
- 26) Nenhuma pista de tiro, do tipo “cenário”, poderá exceder o requisito máximo de (22) vinte e dois disparos.
- 27) Depois que a competição tiver iniciada, todos os desenhos das pistas são definitivos. O desenho da pista não poderá ser modificado, exceto se todos os competidores que tiverem completado a(s) pista(s), anteriormente, atirarem novamente.
- 28) O primeiro disparo de cada pista deverá ter um tempo mínimo previsto para ser realizado. Caso o competidor exceda esse tempo ele terá esse tempo acrescido ao seu tempo final. Não se computará, neste caso, 1 (um) erro de procedimento.
- 29) Poderão ser utilizados alvos de outras modalidades de tiro; alvos com desenhos; alvos metálicos e estes deverão estar no mínimo à distância de 8m do atirador.
- 30) Uso mínimo de 70% dos alvos de IDSC nas competições é obrigatório.
- 31) Não haverá qualquer tipo de marcações para indicar os locais de disparos, a não ser as linhas demarcatórias de pontuação.
- 32) O MD poderá permitir que um competidor participe com uma arma ou equipamento que não se adeque ao IDSC, desde que não comprometa a segurança. Neste caso, esse competidor não pontuará para o Ranking, assim como acontecerá com os convidados.
- 33) Toda Pista deve simular uma possível situação da vida real ou medir a destreza que pode razoavelmente ser utilizadas em um confronto de autodefesa na vida real. Se você não puder de forma honesta dizer: “isso poderia acontecer”, tal situação provavelmente não será uma boa pista de tiro IDSC.

## **REGRAS DE SEGURANÇA**

- 34) Qualquer pessoa que observe um ato ou situação insegura deve reportá-los ao DSO. Caso ocorra um risco a pessoa que o observar é responsável por comunicar imediatamente, um CESSAR FOGO uma vez que é proibido colocar em perigo qualquer pessoa, incluindo o próprio atirador.
- 35) Área de Carga e Descarga: É uma área específica e sinalizada que deve ser estabelecida para que o competidor antes de entrar ou sair do campo de prova com sua arma possa descarregá-la ou carregá-la de forma segura e nenhum outro tipo de manuseio ou prática é permitido e, se esta não houver sido identificada, o competidor deverá dirigir-se ao DSO ou a outra autoridade da competição para obter instruções de onde descarregar/carregar sua arma.
- 36) Obrigatório uma Área de Segurança ou Segura, designada por sinalização, que é destinada somente ao manuseio da arma, nela não se manuseará munição e o seu manuseio será considerado quebra de segurança.



37) Qualquer violação das regras de segurança é motivo suficiente para que o competidor seja Desqualificado (DQ), violações repetidas resultarão em desclassificação (DQ).

38) Ficam estabelecidas, entre outras, as seguintes Regras de Segurança:

- Proteção de ouvidos e de olhos é obrigatório nas pistas;
- No Campo de Prova FRIO, as armas devem estar descarregadas;
- Todos devem lidar como se todas as armas estivessem carregadas o tempo todo.
- Nenhum dispositivo de segurança da arma pode estar desativado.
- As armas somente poderão ser removidas do coldre nas situações a seguir:
  - a) Quando estiver na Área de Segurança, inclui-se a retirada da caixa;
  - b) Quando estiver executando a sua série de tiros sob a supervisão do *Defensive Shooting Officer* - DSO;
  - c) Quando receber uma ordem verbal do *Defensive Shooting Officer* - DSO.
- Todas as armas devem estar descarregadas ao entrarem e saírem do campo de prova e entre as pistas e isso inclui armas que estejam em maletas ou coldreadas, qualquer exceção será apontada na programação da competição ou determinada pelo Diretor da Competição - MD.
- Todas as pistas de tiro serão iniciadas com a arma no coldre e segura, com as mãos sem tocar no equipamento, segundo as orientações do DSO, desde que não sejam estipuladas outras posições para a arma (ex.: sobre a mesa, escrivaninha, gavetas, etc).
- Não será permitido manusear uma arma carregada, exceto quando estiver realizando uma pista.
- Depois de terminar uma pista de tiro, antes de retirar-se e com o cano da arma voltado para o para-balas o atirador deve sob o comando do DSO: Retirar o carregador, descarregar, mostrar a câmara de cartuchos da arma vazia, acionar o gatilho e guardá-la no coldre.
- No caso de uma pistola não puder ser carregada ou descarregada devido à falha no seu mecanismo, o atirador deverá notificar o DSO, a quem caberá tomar as medidas que julgar necessária.
- As pistolas utilizadas nas competições serão de fácil manejo e seguras. O Diretor da Competição (MD) determinará ao atirador a retirada de qualquer pistola considerada como insegura.
- Uma arma nunca deve ser apontada em uma direção que não seja segura e durante um curso de tiro (pista), um competidor deve controlar a direção do cano o tempo todo, mantendo a arma apontada diretamente para a área do alvo para não haver quebra de ângulo.



- Regra de Segurança do ângulo de 180 Graus (quebra de ângulos) tomando-se como vértice o atirador de frente para o para-balas, dependendo do desenho da pista e das limitações do campo de prova, o Diretor da Prova pode reduzir o ângulo, porém, tal informação deve ser explicada pelo DSO a cada competidor como parte das instruções do curso de tiro (*briefing da pista*); a quebra de ângulo acarretará em desclassificação do atirador (DQ).
- Se um atirador deixar cair uma arma carregada durante uma sequência de tiro, o DSO imediatamente gritará: “PARE” e será tarefa do DSO, recolher a arma caída e certificar-se que ela está descarregada antes de entregá-la ao competidor que será desqualificado (DQ) de toda a competição, assim como de qualquer outra atividade de tiro que executaria no dia.
- Deixar cair uma arma descarregada repetidas vezes, acarretará na inspeção do equipamento do atirador, podendo resultar em penalizações adicionais ou na desqualificação da prova (DQ), a critério do DSO.
- Controle do Dedo do Gatilho: O dedo deve estar fora do gatilho e do guarda-mato, a não ser que se esteja engajando os alvos desejados. Isto inclui carregar, descarregar e se mover entre as posições de disparo. Os competidores receberão um aviso. Violações repetidas resultarão em desclassificação (DQ).
- Disparo prematuro (DQ): Arma no coldre, atingindo atrás da linha de tiro do atirador; no chão na direção do “para-balas” ou do alvo a menos de dois metros da posição do atirador (local do atirador na hora do disparo) ou sobre um para-balas.
- Reincidência na Conduta Antidesportiva (DQ): Uma conduta antidesportiva é contraditória ao espírito da competição. Casos extremos de conduta antidesportiva ou reincidência da mesma constituem motivos de desclassificação (DQ) da competição inteira, de acordo com as determinações do Diretor de Prova.
- Durante a prova, sobrevoo de cano sobre membros, ou seja, passar com o braço ou outros membros diante do cano da arma acarretará em DQ.

## EQUIPAMENTOS

39) O coldre deverá ser fabricado e vendido para ser utilizado em serviço por Agentes de Segurança de Empresas Públicas e Privadas ou para o trabalho à paisana. Um coldre de coxa tático é permitido, desde que seja o previsto para o dia-a-dia de trabalho.

40) As pessoas não abrangidas acima usarão coldres produzidos para uso de defesa e de forma não ostensiva (oculta).

41) Coldres especiais de competição usados no Tiro Prático (IPSC), não são permitidos, apenas coldres normais de uso cotidiano.

42) Os cintos (que suportam os coldres), obrigatoriamente, terão de passar pelas passadeiras das calças. Poderão ser admitidas calças curtas (bermudas) desde que possuam passadeiras para o cinto.

Uma empresa americana, a Blade Tech, fabrica coldres específicos para o IDPA que neste item tem regra similar ao IDSC. (<http://blade-tech.com/>)



43) O coldre deve ter ao menos um mecanismo de retenção de trava ativo, o qual deverá ser desengatado manualmente pela mão do saque. Os coldres de retenção apenas por fricção não são permitidos, salvo se forem considerados seguros pelo MD.

44) O coldre deverá cobrir completamente o guarda-mato.



IDPA Competition Holsters Pack



45) Apenas coldres principais são permitidos. Nenhum coldre especial é permitido, tais como os posicionados no peito nas costas em suportes de suspensório, etc.

46) Coldres NÃO Permitidos:

- a) Cruzados.
- b) Axilares.
- c) Traseiros e pequenos.
- d) Modelos “de competição”.

47) O Coldre e o Suporte do Carregador devem possuir um sistema de retenção ativo e capaz de manter a arma e os carregadores quando o suporte for virado de cabeça para baixo.

48) Suporte de carregador (máximo 2): podem ser dois simples ou um duplo e deve estar no mesmo cinto do coldre;



## PONTUAÇÃO

49) O tempo que um competidor leva para responder a uma ameaça letal com sua arma é muito importante, porém a precisão é mais importante ainda. A precisão é mais relevante do que a velocidade com a qual o competidor corre pela pista de tiro.

50) A pontuação da IDSC é baseada no tempo. Isto é feito com o intuito de simplificar a pontuação para computar os resultados da pista. Uma simples calculadora para fazer o somatório dos tempos no cartão de pontuação é tudo o que se precisa.

51) A marca dos projéteis em que há quebra parcial da linha de pontuação é pontuada com o acréscimo dos segundos de MAIOR valor.

52) A marca dos Projéteis em que há quebra parcial da borda do alvo fora das áreas de pontuação são pontuados como “MISS”.



- 53) Para ser pontuada a marca do projétil deverá estar completamente dentro da área de pontuação.
- a) São 3 (três) as zonas de pontuação de IDSC e elas estão demarcadas por linhas pontilhadas no alvo a saber: disparos na mais central, a zona "0", nenhum segundo será acrescentado ao tempo final; a zona contigua à zona "0", + 2 segundos serão acrescentados e na zona mais afastada do centro, serão acrescentados + 5 segundos ao tempo final da pista;
- b) Os disparos previstos que não atingirem o alvo serão considerados MISS, e para cada um deles serão acrescentados 10 segundos ao tempo da pista.
- 54) ERRO DE PROCEDIMENTO - EP: Para cada EP recebido será acrescentado 4 segundos ao tempo final da pista.
- 55) CONDUTA ANTIDESPORATIVA: Serão acrescentados ao tempo final 25 segundos.
- 56) EXCEDER ao TEMPO para o PRIMEIRO DISPARO: Será acrescentado o tempo do primeiro disparo.
- 57) EXCEDER O NÚMERO DE DISPAROS NA CONTAGEM LIMITADA: Será penalizado com 1 (um) EP, e os melhores resultados serão desconsiderados dos alvos em número igual aos disparos excedidos.
- 58) IMPACTOS NO REFÉM: Resultará numa penalidade de 10 segundos para cada alvo refém impactado. Se o competidor tiver mais de um impacto num mesmo alvo refém, SOMENTE uma única penalidade de 10 segundos será aplicada. Serão considerados os impactos no alvo coberto pelo refém ("soft cover").

## **COBERTURA**

- 59) Mais de 50% da parte superior do tronco do atirador em pé deve estar na cobertura enquanto atinge alvos ameaçadores ou em recarga, mesmo o atirador estando atrás de janelas, portas e muros.
- 60) Para uma cobertura baixa, pelo menos um joelho deve estar no chão e, para cobertura vertical, 100% das pernas e dos pés do atirador devem estar na cobertura.
- 61) DSO que observam um atirador que não estiver usando a cobertura adequadamente devem gritar o comando "COBERTURA". O atirador deve, imediatamente, corrigir o seu uso da cobertura.
- 62) Se o DSO não teve tempo ou oportunidade de gritar "COBERTURA", antes do atirador disparar sem usar a cobertura adequadamente, o atirador terá um erro de procedimento (EP).

## **DIVISÕES**

63) As Divisões para a prática do IDC são as seguintes:

- Hard Pistol; (HP) Somente pistolas semi-automáticas calibre 9mm (9x19) ou calibre superior (.40 e 45 ACP);
- Soft Pistol; (SP) Pistolas semi-automáticas de calibres inferiores a 9 mm (9x19) (.380, 7.65 etc.)



- Mini Pistol;
- Hard Revolvers: (HR) Revólveres de calibre .38 ou superiores.
- Soft Revolver; (SR) Revólveres de calibres inferiores ao .38.
- Mini Revolvers;
- Carbines / Rifles;
- Shotgun;
- Air Pistol;
- Air Rifles;

## **ARMAMENTO – ARMAS CURTAS**

64) Fabricada ou comercializada direcionada para agências de segurança pública, privada e uso de defesa.

65) As armas não podem sofrer modificações que proporcionem vantagem frente às armas originais de mesma marca e modelo. Deve manter o tamanho original, etc.

66) Pistolas de “ação dupla e simples” devem disparar o primeiro tiro de cada pista em ação dupla, podendo estar destravada, ou em ação simples com a arma travada.

67) É proibido manter uma segunda arma curta CARREGADA ao longo da pista.

68) Peso mínimo do gatilho: Não há. Porém, não pode atentar contra segurança.

69) Não é permitido o uso de compensadores;

70) Funil: podem ser utilizados os pequenos que tem caráter de defesa (desde que caiba na caixa, itens 78 e 79)

71) Dispositivos não alterados manufaturados comercialmente para facilitar a recarga são permitidos se desenhados para uso em serviço e se a arma atende aos requisitos de tamanho com o dispositivo instalado. Este não pode aumentar a largura original na base do cabo além das medidas da caixa (itens 78 e 79).

72) Carregadores desenhados para competição, tais como ICE, EGW e outros não são permitidos, mesmo se adaptados para atingir a largura máxima do cabo.

73) Empunhadura: Empunhaduras originais de fábrica ou de revenda do mesmo tamanho e desenho. É permitido colocar uma empunhadura com material mais aderente. As empunhaduras podem ser



modificadas ou alteradas de acordo com o tamanho da mão do competidor. Apoio adicional para o dedo ou empunhaduras mais pesadas não são permitidas.

74) Capacidade do Carregador: Nenhum carregador utilizado durante a prova poderá exceder à especificação do fabricante da arma. A capacidade não pode ser aumentada pelo uso de pastilhas de base alargadas que não sejam originais ou que não atendam as especificações de tamanho da caixa (itens 78 e 79), ou pela troca de algum componente interno. O carregador pode ser usado para o aumento da aderência (empunhadura) desde que a arma obedeça às restrições de tamanho listadas acima com o *carregador estendido instalado*. Todos os carregadores devem estar carregados ao máximo de sua capacidade, a não ser que haja instrução específica.

75) Miras: todas as que sejam abertas e que caibam na caixa (itens 78 e 79), incluindo miras luminescentes e de fibra óptica.

## **ACESSÓRIOS DE ARMAS**

76) Acessórios produzidos em escala que não sejam produzidos pelo fabricante da arma poderão ser utilizados, desde que não violem os itens 65 a 75, e que sejam fabricados comercialmente em escala e mantenham as condições de segurança. Não é permitido o uso de equipamentos alterados ou produzidos em pequena escala, em face da falta de comprovação de sua efetiva segurança.

## **USO DE PROLONGADORES**

77) Poderão ser utilizados prolongadores com o fim de melhorar a empunhadura. Devem ser originais de fábrica ou por empresa que comercializem tais produtos em larga escala. A arma com o carregador deverá caber dentro da caixa (itens 78 e 79).

## **DIVISÃO HARD PISTOL**

78) As armas devem encaixar na caixa com as seguintes medidas 9" x 6 1/4" x 2" (aproximadamente 22,86 x 15,24 x 5,08 cm).

- a) Calibres iguais ou superiores a 9 mm (9x19) (inclui .40, .45 e 38 SUPER).
- b) Armas não podem sofrer modificações significativas (vide item 65).
- c) Comprimento máximo do cano: 5,5". Exceção: Glock "C" e Springfield Ported XD.
- d) Fator (munição): acima de 125.000.

## **DIVISÃO SOFT PISTOL**

79) As armas devem encaixar na caixa com as seguintes medidas 9" x 6 1/4" x 2" (aproximadamente 22,86 x 15,24 x 5,08 cm).



- a) Calibres inferiores a 9 mm (9x19) (.380, 7,65 e outros calibres).
- b) Armas não podem sofrer modificações significativas (vide item 65).
- c) Comprimento máximo do cano: 5,5".
- d) Fator (munição): acima de 90.000.

### **DIVISÃO MINI PISTOL**

80) Quaisquer calibres.

- a) Comprimento máximo do cano: 2,5" (6,35 cm).
- b) Fator (munição): acima de 45.000.

### **DIVISÃO HARD REVOLVER**

81) Calibres iguais ou superiores ao .38.

- a) Armas não podem sofrer modificações significativas.
- b) Comprimento máximo do cano: 6,0".
- c) Fator (munição): acima de 105.000.

### **DIVISÃO SOFT REVOLVER**

82) Calibres inferiores ao .38.

- a) Armas não podem sofrer modificações significativas.
- b) Comprimento máximo do cano: 6,0".
- c) Fator (munição): acima de 45.000.

### **DIVISÃO MINI REVOLVER**

83) Quaisquer calibres.

- a) Armas não podem sofrer modificações significativas.
- b) Comprimento total: 6,7" (17,02 cm).
- c) Fator (munição): depende do calibre (vide itens anteriores).



---

## **DIVISÃO CARBINES/RIFLES**

84) Calibre mínimo de .223/5.56mm.

- a) O competidor poderá utilizar uma carabina com calibre de pistola nas provas.
- b) Poderão ser utilizados calibres inferiores nos países em que a legislação não permita o uso dos calibres acima. Entretanto, o uso desses armamentos será permitido nas competições locais.
- c) Uso somente no modo de tiro semiautomático.
- d) Comprimento máximo do cano: 24".
- e) Limitação de 30 (trinta) tiros nos carregadores.
- f) Os locais de recargas deverão ser estipulados, previamente, para cada pista de tiro.
- g) O Diretor de Prova poderá limitar o calibre máximo devido às restrições do campo, limitações do alvo de aço, etc.

## **DIVISÃO SHOTGUN**

85) Calibre mínimo: 12;

- a) Comprimento máximo do cano: 24".
- b) Capacidade de cartuchos: O tubo de cartuchos deverá ser original de fábrica ou amplamente comercializado por empresas de acessórios. Não deverá se estender além de  $\frac{3}{4}$  de uma polegada além do final do cano e não armazenar mais que 9 tiros.
- c) Os cartuchos NÃO poderão ser "carregados" ou armazenados em suportes acoplados a arma. Eles deverão ser carregados dentro do tubo carregador ou na câmara;
- d) Miras: todas as que sejam abertas e que caibam na caixa, incluindo miras luminescentes e de fibra óptica.

## **OUTRAS DIVISÕES**

86) Air Pistol

87) Air Rifles

## **LEIS UNIVERSAIS DE SEGURANÇA**

- Arma sempre deve ser considerada como carregada.
- Nunca aponte a arma para alguém ou algo que não deseje atingir.



- Sempre esteja seguro de seu alvo e do que está atrás dele.
- Mantenha seu dedo fora do gatilho até que o alvo esteja em sua mira (visada-pontaria).
- Todos que se encontrarem na área de tiro deverão utilizar proteção visuais (óculos de proteção) resistentes a golpes e, ainda, proteção auditiva (protetor auricular);.

## COMANDOS DO DSO

- 1) O atirador tem dúvidas no procedimento? (*Do you Understand the Course of Fire?*)
- 2) Carregue e Fique Pronto. (*Load and make ready*);
- 3) Atirador Pronto. (*Shooter ready*);
- 4) A Espera (*Stand by*);
- 5) Dedo (*Finger*);
- 6) Cano (*Muzzle*);
- 7) Pare (*Stop*);
- 8) Cobertura (*Cover*);
- 9) Descarregar e mostrar a arma vazia (*Unload and Show Clear*);
- 10) Fechar o ferrolho (*Slide Down*) ou fechar o tambor (*Cylinder Closed*);
- 11) Bater o Cão (*Hammer down*);
- 12) Coldre (*Holster*);
- 13) Pista Fria (*Range is safe*).

## RESUMO TÉCNICO

88) Recarga de Emergência: quando o carregador inserido na arma está vazio, independentemente de parar aberta, é a única forma permitida de descartá-lo.

89) ATENÇÃO: atirar a esmo ou excessivamente para esvaziar o carregador, e assim descartá-lo no chão, com a intenção de ganhar vantagem, poderá ser considerado “atitude antidesportiva” e o atirador penalizado (25 segundos).

90) Recarga com Retenção: Sempre que restar munição no carregador, ele não poderá ser descartado. Deverá ser guardado em bolsos, não sendo permitido guardá-lo na boca ou outros improvisos. A Recarga com Retenção ocorre quando retiramos (primeiro) o carregador ainda com munição da pistola, o guardamos no cinto ou bolsos, apanhamos um novo no porta-carregador e o introduzimos na arma.

91) Recarga Tática: Sempre que restar munição no carregador, ele não poderá ser descartado. Deverá ser guardado em bolsos ou no porta-carregador, não sendo permitido guardá-lo na boca ou outros improvisos. A Recarga Tática ocorre sob fogo, onde, o processo deve manter a arma descarregada pelo menor tempo possível, logo, PRIMEIRO, retire do porta-carregador um carregador cheio. Com a mesma mão que segura o novo carregador, retire o usado e rapidamente introduza o novo antes de guardar o usado no cinto ou bolsos.



92) Disparar caminhando: quando indicado os disparos tem de ocorrer em movimento, caminhando para diante ou para trás. Parar durante a caminhada para disparar será penalizado com EP (Erro de Procedimento) para cada disparo efetuado parado.

93) Cobertura: Uma das características do Tiro Defensivo é que primeiro o atirador procura se abrigar corretamente diante de alvos ameaçadores e depois engaja os alvos. Mais de 50% da parte superior do tronco do atirador quando em pé deve estar na cobertura enquanto atinge alvos ameaçadores ou em recarga. O DSO ao notar a falta de cobertura, poderá advertir com a expressão “COBERTURA” e, se o atirador corrigir a postura ANTES do disparo, nenhuma penalidade será imposta.

94) Primeiro disparo: Em todas as Pistas (desde que explicitamente informado do contrário) o primeiro disparo se dará em no mínimo 3 segundos (de acordo com o briefing da Pista). O DSO verificará o tempo do primeiro disparo que, se excedido, será integralmente acrescido ao tempo da prova. Se o primeiro disparo ocorrer dentro do tempo estipulado, nada será anotado.

95) Dedo no gatilho: Sempre que se deslocar para alvos distantes, este deslocamento se dará com o dedo fora do gatilho/guarda mato, a não ser que se esteja engajando os alvos desejados. O DSO fará uma primeira advertência (DEDO) e, na reincidência, o atirador será penalizado com DQ.

96) Prioridade Tática: É a situação onde o atirador está coberto e engaja o alvo que primeiro se apresenta. Já na situação em que o atirador não está coberto, adota-se o critério de prioridade levando-se em conta o grau de letalidade de cada alvo. Caso o grau de letalidade seja equivalente entre os alvos ameaçadores, priorizar os que estiverem com reféns e depois adotar o critério da distância, do mais próximo para o mais distante.

97) Sequência Tática: É a situação onde os alvos ameaçadores estão aproximadamente na mesma distância e portando armas de fogo. Sendo alvos de papel, temos de neutralizá-los com dois disparos, mas, na Sequência Tática, primeiro realizamos um disparo em cada e, na sequência, voltamos completando o segundo disparo, da seguinte forma: 1-1-2-1-1 para três alvos.

## **GLOSSÁRIO**

ÁREA DE CARGA & DESCARGA – Área destinada àqueles que estejam com “armas quentes” a descarregarem e vice-versa.

ÁREA DE SEGURANÇA – É a única área onde se podem manusear ARMAS (e jamais munições). É normalmente a área aonde o visitante chega com sua maleta e a coloca no coldre (sem carregador) e vice versa, na hora de se retirar.

COBERTURA – Uma diferença básica no Tiro Defensivo com relação a outras modalidades deste esporte é a necessidade do competidor estar abrigado para engajar os alvos.

DEDO – Nos deslocamentos entre alvos distantes, o dedo obrigatoriamente deverá estar fora do gatilho e do guarda-mato. Só estará com o dedo no gatilho ao se engajar alvos desejados.





---

DQ – Desqualificação. O atirador deverá se retirar não podendo mais participar da prova, mesmo que inscrito com outra arma/Divisão.

DSO – *Defensive Shooting Officer* é o árbitro de cada competição.

EP – Erro de procedimento, uma penalidade que será aplicada, por exemplo, se o atirador não cumprir a determinação de “Sequência Tática” e outras.

FATIAR - É a ação de, abrigado, procurar o primeiro alvo e engajá-lo. Na sequência, vai saindo da cobertura e atingindo desta forma os demais alvos à medida que eles apareçam.

MD – *Match Director* é o Diretor de Prova, que resolverá os casos criados durante a competição, sob a luz dos regulamentos.

PRIORIDADE TÁTICA – É a técnica de engajar os alvos do mais próximo para o mais distante.

RECARGA COM RETENÇÃO – É a recarga de pistolas onde o carregador ainda possui munição. Primeiro retira-se o carregador da arma e o guarda no cinto ou em bolsos (jamais no chão). Depois apanha um novo carregador no cinto e recarrega a arma.

RECARGA DE EMERGÊNCIA – A arma termina aberta, vazia e o carregador sem munição pode ser descartado no chão.

RECARGA TÁTICA – O atirador deve ficar o menor tempo possível sem o carregador, logo, PRIMEIRO retira o novo do cinto e com a mesma mão, retira o usado (ainda com munição), recolocando rapidamente o novo e depois, guardando o usado no cinto ou bolsos.

REGRA DOS 180 GRAUS – Em havendo uma linha imaginária no atirador em relação à direção dos alvos, voltar a arma para trás, ultrapassando essa linha, é falta grave e quebra da segurança, DQ.

SEQUÊNCIA TÁTICA - Quando engajamos alvos de papel inicialmente com um tiro em cada e, na volta, completando o segundo disparo em cada um, da direita para esquerda ou vice e versa.

SOBREVOO DE MEMBROS – Quando numa situação onde, por exemplo, temos de abrir uma porta (que não serve de proteção ou cobertura) com a uma das mãos e esta passa na frente do cano da arma que está na outra. Esta ação aplica-se a qualquer outro membro do corpo. É caso para DQ.