

**APÊNDICE G3 – DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL IDSC**

**REGULAMENTO DE TIRO DEFENSIVO DE  
PRECISÃO - DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL  
(MD IDSC)**



## G3.1 - ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

**G3.1.1** – A administração da competição será realizada conforme o disposto no Capítulo 10 e no Apêndice B, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que não contrariar o disposto neste apêndice.

**G3.1.2** – A sistemática de contestações e recursos será procedida conforme o disposto na Seção 8.6, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, naquilo que couber.

**G3.1.3** – As divisões de DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL serão executadas, em regra, com 3 (três) disparos no total, exceto nas divisões de Multigun que serão executadas com 15 (quinze) disparos no total.

**G3.1.4** – As divisões de *Multigun* são:

**G3.1.4.1** – *Multigun Handgun MD*: Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre.

**G3.1.4.2** – *Multigun Carbine MD*: Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre.

**G3.1.5** – O competidor poderá se inscrever em várias divisões de armas homologadas para a competição.

**G3.1.6** – Não há limitação mínima para o peso do gatilho.

**G3.1.9** – Inexiste a obrigatoriedade de fatores mínimos de munição estipulada para essa modalidade.

**G3.1.10** - O DESAFIO MOÇAMBIQUE DRILL IDSC é uma modalidade de tiro que visa complementar os fundamentos de tiro do atleta para o emprego numa situação de defesa.

## **G3.2 - SEGURANÇA DA COMPETIÇÃO**

**G3.2.1** – Os procedimentos de segurança a serem adotados nas competições são os previstos no Capítulo 2, do Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, exceto quanto ao limite mínimo do peso de gatilho.

## **G3.3 - REGRAS DE UTILIZAÇÃO DE ALVOS**

**G3.3.1** – O modelo do alvo utilizado é o IDSC BLACK, conforme o disposto na Regra E11.1.

**G3.3.2** – Os alvos deverão estar posicionados a 7 (sete) metros para as divisões de armas curtas e 10 (dez) metros para as divisões de armas longas.

lado, a fim de facilitar a identificação de um eventual disparo de um competidor no alvo do outro.

**G3.3.5** – O competidor que disparar no alvo de outro competidor será desclassificado da respectiva divisão.

**G3.3.6** – Os alvos deverão ser trocados sempre que necessário.

**G3.3.7** – Cada competidor é responsável por controlar a quantidade de disparo efetuados, sendo vedada qualquer tipo de ajuda da arbitragem nesse sentido.

**G3.3.8** – O competidor que observar que um outro atleta disparou no seu alvo deverá levantar a mão e avisar o DSO. Neste caso, o competidor deverá fazer o *reshoot* na próxima série de competidores.

## **G3.4 - REGRAS DE APURAÇÃO**

**G3.4.1** - A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na ficha de apuração.

**G3.4.2** - O resultado final do competidor é a soma do tempo atribuído aos impactos no alvo ou fora dele.

**G3.4.3** - O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da

e 25 (vinte e cinco) segundos para a divisão *Multigun Carbine MD*, sendo que estas contemplam de 2 (duas) até 5 (cinco) armas.

**G3.4.5** - A apuração dos alvos ocorrerá no final de cada série de tiro.

**G3.4.6** - Os empates serão resolvidos pela apuração do maior número de disparos na “zona X”.

**G3.4.7** - Permanecendo o empate, apura-se a maior quantidade na “zona zero” e assim sucessivamente.

**G3.4.8** – Se persistir o empate, ele será resolvido pelo critério de idade mais avançada.

### **G3.5 - ZONAS DE PONTUAÇÃO**

**G3.5.1** - Existem 6 (seis) zonas de pontuação no alvo de papel de IDSC BLACK:

**G3.5.1.1 - Zona “X”:** Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor e que é utilizada como primeiro critério de desempate.

**G3.5.1.2 - Zona Zero:** Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

**G3.5.1.5 - Zona Três:** Área em que os acertos geram um acréscimo de três segundos ao tempo final do competidor.

**G3.5.1.6 - Zona Quatro:** Área em que os acertos geram um acréscimo de quatro segundos ao tempo final do competidor.

**G3.5.2** - Os tiros não pontuáveis (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.

**G3.5.3** - Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

## **G3.6 – PENALIDADES**

**G3.6.1** – *Procedural Error (PE)*: É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos neste regulamento.

**G3.6.2** - A aplicação de cada *PE* gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do competidor.

**G3.6.3** – Se o competidor realizar disparos excedentes em relação ao previsto, deverão ser descartados os melhores disparos, correspondentes à mesma quantidade de disparos excedidos e será aplicado um *PE* em cada série violada.

**G3.6.4** – Ocorrendo disparos intempestivos (anós o tempo) deverão ser

**G3.6.5** – *Unsporting Conduct (UC)*: É a penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que deve reger os eventos de IDSC.

**G3.6.5.1** - A aplicação de cada *UC* gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.

**G3.6.7** – A aplicação de penalidades ocorrerá em observância às penalidades previstas no Regulamento de Competições de Tiro Defensivo IDSC, aplicáveis ao MD IDSC.

### **G3.7 – CONDIÇÕES DE INÍCIO E EXECUÇÃO DA PROVA**

**G3.7.1** – A competição será executada com uma série de tiro com 3 (três) disparos totais, salvo quando o competidor estiver competindo nas divisões *Multigun*, que serão executadas com 15 (quinze) disparos totais.

**G3.7.2** – A competição ocorrerá em série única, sendo executada com 2 (dois) disparos na zona inferior (tronco) e 1 (um) disparo na zona superior (cabeça), exceto nas divisões de *Multigun*, que deverão ser executadas em 5 (cinco) séries de 3 (três) disparos, nas condições dispostas acima.

**G3.7.3** – Os competidores das divisões de série única iniciarão a prova com

**G3.7.3.2** – Os carregadores deverão estar municiados, exclusivamente, com 3 (três) munições e deverão estar posicionados ao lado da arma, sendo permitida a colocação de um carregador sobressalente para eventual uso em caso de pane.

**G3.7.4** – Os competidores das divisões *Multigun* deverão colocar sob a bancada disponível, exclusivamente, as armas, munições e os respectivos carregadores que serão utilizados por ele na prova.

**G3.7.4.1** – As armas colocadas sob a bancada deverão estar abertas e apontadas para o para-balas.

**G3.7.4.2** – Os carregadores deverão estar municiados, exclusivamente, com 3 (três) munições, totalizando 15 (quinze) munições, devendo ser posicionados ao lado da arma, sendo permitida a colocação de um carregador sobressalente para cada arma para eventual uso em caso de panes.

**G3.7.4.3** – Para cada série o atleta poderá utilizar de 2 (duas) até no máximo 5 (cinco) armas.

**G3.7.4.4** – Na execução das séries o competidor poderá repetir uma ou mais armas, desde que sejam utilizados carregadores diferentes, municiados com 3 (três) munições, que deverão estar disponíveis sobre a bancada.

**G3.7.4.5** – O competidor após o sinal sonoro do timer para início da série de tiro deverá:

**G3.7.4.5.1** – Empunhar a arma que ele iniciará a competição, carregar e executar 3 (três) disparos;

**G3.7.4.5.5** – Repetir sucessivamente os procedimentos anteriores até a quinta arma ou utilizar outros carregadores para as armas já utilizadas anteriormente.

**G3.7.4.5.6** – Após a execução das 5 (cinco) séries de tiro, aguardar o comando do DSO.

## G3.8 – DIVISÕES

### G3.8.1 – HANDGUN MD

1.	Calibres	Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não. Somente mira abertas
6.	Número de disparos	3

### G3.8.2 – OPTIC HANDGUN MD

1.	Calibres	Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre
----	----------	--

**G3.8.3 – SHOTGUN MD**

1.	Calibres	Qualquer calibre shotgun gauge
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não. Somente mira abertas
6.	Tipo de munição	Balote
7.	Número de disparos	3

**G3.8.4 – OPTIC SHOTGUN MD**

1.	Calibres	Qualquer calibre shotgun gauge
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido

**G3.8.5 – CARBINE MD**

1.	Calibres	Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não. Somente mira abertas
6.	Número de disparos	3

**G3.8.6 – OPTIC CARBINE MD**

1.	Calibres	Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	4 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo

**G3.8.7 – MULTIGUN HANDGUN MD**

1.	Calibres	Armas curtas de alma raiada, de qualquer calibre.
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo
6.	Número de disparos	15

**G3.8.8 – MULTIGUN CARBINE MD**

1.	Calibres	Armas longas de alma raiada, de qualquer calibre
2.	Tempo de cada série	15 segundos
3.	Distância do alvo	10 metros
4.	Traje de ocultação e coldre	Não requerido
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim. Qualquer modelo