

# CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TIRO DEFENSIVO



# APRESENTAÇÃO



- É uma entidade esportiva internacional que criou uma modalidade de tiro defensivo que simula cenários da vida real. Todos os praticantes, independentemente do país de origem, tem idênticos direitos e obrigações.
- Para participar de uma competição de IDSC, o atirador deverá utilizar armas e equipamentos nas mesmas condições que faria uso numa situação real. Por isso, são proibidos armas e equipamentos exclusivos para competições.

# APRESENTAÇÃO:



- As pistas de IDSC devem ser criadas de três maneiras:
- Pistas de cenários conhecidos;
- Pistas de cenários desconhecidos e;
- Pistas de exercícios.

# APRESENTAÇÃO:



- As competições oficiais de IDSC devem ter, no mínimo, 7 (sete) pistas de tiro. Não há limite mínimo ou máximo de disparos para que tal competição seja oficializada. Entretanto, uma pista de tiro de cenário terá o limite máximo de 22 disparos previstos.

# APRESENTAÇÃO:



- Com o objetivo de tornar a modalidade desportiva mais próxima da realidade, não há limitações de munições no carregador, exceto na divisão que utilizam armas longas. Os carregadores, que devem ser originais de fábrica, serão municiados em sua capacidade máxima.

# APRESENTAÇÃO



- 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 esse motivo. Não são permitidos carregadores de alta capacidade que fiquem expostos fora da arma.

# APRESENTAÇÃO



- Em nenhuma divisão poderá: a) utilizar a arma no modo automático; b) utilizar supressores de som;

# REGRAS DE SEGURANÇA



- TODOS são responsáveis pela Segurança.
- Qualquer violação das regras de segurança é motivo suficiente para que o competidor seja Desqualificado (DQ).
- Deve lidar como se todas as armas estivessem carregadas o tempo todo;
- Manter o dedo fora do gatilho;
- Manter a arma apontada para um local seguro;
- Nenhum dispositivo de segurança da arma pode estar desativado.

# Segurança



- Regra de Segurança 180 Graus
- Proteção de Ouvidos e de Olhos: OBRIGATÓRIO.
- Campo de Prova FRIO (armas devem estar descarregadas);
- Obrigatório uma Área de Carga e Descarga;
- Obrigatório uma Área de Segurança (destinada ao manuseio da arma, sem munição);

## REGRAS DE SEGURANÇA



- As armas somente podem ser removidas do coldre nas situações a seguir:
  - Quando estiver na Área de Segurança;
  - Quando estiver executando a sua série de tiros sob a supervisão do Defensive Shooting Officer;
  - Quando receber uma ordem verbal do Defensive Shooting Officer

# REGRAS DE SEGURANÇA



- **Diretor de Prova (Match Diretor):**  
O Diretor de Prova tem a última palavra sobre qualquer questão ou aspecto de segurança.
- **Chief Defensive Shooting Officer:**  
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.

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **Defensive Shooting Officer:** 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 das folhas de pontuação dos atiradores. Normalmente, há, pelo menos, dois DSO designados para cada pista de tiro.

# REGRAS DE SEGURANÇA

- Qualquer pessoa que observe um ato ou situação insegura deve reportá-los ao DSO. Caso ocorra um risco imediato, a pessoa que está observando é responsável por comunicar um CESSAR FOGO. Qualquer violação das regras de segurança essenciais ou operacionais são motivos suficientes para que um competidor seja Desqualificado. (DQ).

# REGRAS DE SEGURANÇA

- Um competidor desqualificado não disparará novamente no mesmo dia, ainda que esteja inscrito em outra divisão. Os valores pagos pela inscrição na competição NÃO serão restituídos.
- Todas as armas devem estar descarregadas ao entrar e sair do campo de prova e entre as pistas. Isso inclui armas em maletas ou coldreadas.
- Qualquer exceção será apontada na programação da competição

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **Área de Carga e Descarga:** Uma área específica para descarregar e carregar as armas deve ser estabelecida de modo que os competidores ao chegarem a uma partida com uma arma carregada possam descarregá-la de forma segura antes de entrar no campo de prova. Nenhum outro tipo de manuseio ou prática é permitido na Área de Carga e Descarga. Se não há uma Área de Descarga, o competidor deve verificar com o DSO quanto à sua chegada e partida para obter instruções de como descarregar/carregar ao entrar e sair do campo de prova no dia.

## REGRAS DE SEGURANÇA

- **Todos que se encontrarem na área de tiro deverão utilizar proteção visuais (óculos de proteção) resistentes a golpes e, ainda, proteção auditiva (protetor auricular);.**

## REGRAS DE SEGURANÇA

- **Depois de terminar uma pista de tiro, o atirador deve: Descarregar, mostrar a câmara de cartuchos vazia e guardar a arma no coldre. Tudo isso, antes de começar outra pista de tiro ou se retirar da linha de tiro.**

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **As pistolas utilizadas nas competições serão de fácil manejo e seguras. O Diretor da Competição (MD) requisitará, ao atirador, a retirada de qualquer pistola considerada como insegura. No caso de uma pistola não poder 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.**

## REGRAS DE SEGURANÇA

- **Área Segura:** Uma área de segura, designada por sinalização, é um lugar onde os competidores devem inspecionar e manusear as armas sem munição.

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **Regra de Segurança 180 Graus:**  
Uma arma nunca deve ser apontada em uma direção que não seja segura. 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.

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **Regra de Segurança 180 Graus:**  
Devido ao desenho da pista ou devido a limitações do campo de prova, o Diretor da Prova pode reduzir a Regra de Segurança 180 Graus. Tal informação deve ser dada e explicada a cada competidor como parte das instruções do curso de tiro.

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **Controle do Dedo do Gatilho:** O dedo DEVE estar fora do gatilho e do guarda-mato, a não ser que 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).

# REGRAS DE SEGURANÇA

- **Todas as pistas de tiro serão iniciadas com a pistola 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).**

# DESQUALIFICAÇÃO (Exemplos)



- Manusear uma arma carregada exceto quando estiver na linha de fogo. As armas descarregadas podem ser manipuladas unicamente nas “áreas de segurança”.

# DESQUALIFICAÇÃO (Exemplos)



- Colocar em perigo qualquer pessoa, incluindo o próprio atirador.

# DESQUALIFICAÇÃO

## (Exemplos)



- Se um atirador deixar cair uma arma carregada durante uma sequência de tiro, o DSO imediatamente gritará: “PARE”. Será tarefa do DSO recolher a arma caída e certificar-se que ela está descarregada, antes de entregá-la ao competidor. O competidor será desqualificado de toda a competição assim como de qualquer outra atividade de tiro que esteja executando na competição.

# DESQUALIFICAÇÃO

(Ex 9.1.1.1)  
**IDSC** *International  
Defensive  
Shooting  
Confederation*



- Deixar cair uma arma descarregada repetidas vezes, resultará na desqualificação da prova ou resultar em penalizações adicionais a critério do DSO.

DESQUALIFICAÇÃO

(Ex 9701)  
**IDSC** *International  
Defensive  
Shooting  
Confederation*



- Perigosas e repetidas violações da proibição de “dedo no gatilho / dedo dentro do guarda mato”;

# DESQUALIFICAÇÃO

(Exemplos)  
**IDSC** *International  
Defensive  
Shooting  
Confederation*



- Disparo prematuro: no coldre atingindo atrás da posição do atirador (acertando atrás da linha de tiro do atirador); no chão na direção do “para-balas” ou do alvo a menos de duas jardas da posição do atirador (local do atirador na hora do disparo) ou sobre um para-balas.

# DESQUALIFICAÇÃO

(Exceções)  
**IDSC** *International  
Defensive  
Shooting  
Confederation*



- **Reincidência na Conduta Antidesportiva:** Uma conduta antidesportiva é contraditória ao espírito da competição. Casos extremos de conduta antidesportiva ou reincidência da mesma constituem motivos de desclassificação de uma pista ou da competição inteira, de acordo com as determinações do Diretor de Prova.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Ensaios individuais de uma pista de tiro não são permitidos;
- Os competidores usarão todas as coberturas disponíveis.
- A posição física do competidor não poderá ser alterada antes do sinal de início,

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Empates serão decididos pela maneira escolhida pelo diretor da competição que estiver conduzindo a mesma. Tal escolha deverá sempre ser realizada através de disparos e não por medidas de sorteio.

# REGRAS DE COMPETIÇÕES



- Será de responsabilidade de cada atirador atestar sua pontuação junto ao responsável pelos resultados (DSO). Se houver algum erro, no resultado final, do anotador, é de 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. O não registro, tempestivamente, do referido protesto, anulará quaisquer reclamações posteriores.

# REGRAS DE COMPETIÇÕES

- O atirador deve usar a mesma arma em todas as fases da competição. Se a arma com que ele começou apresentar problema de manutenção durante a competição, ele poderá usar outra arma do mesmo tipo, ação e calibre. Tal atirador poderá retomar sua participação na competição no próximo “sinal de início” programado, mas as pistas de tiro anteriores não poderão ser refeitas. As pistas não completadas terão os alvos não alvejados marcados com os respectivos “MISSES” e será atribuído o mesmo tempo do último colocado na divisão.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

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

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Se um atirador realizar mais disparos do que o estipulado para uma determinada pista de tiro, com o número de disparos limitados, o valor máximo para 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, independentemente do número de disparos extras realizados naquela serie.

# REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Setenta por cento (70%) de todos os disparos a serem realizados em uma competição devem ser feitos a dezoito (18) jardas ou menos.
- Alvos ocasionais até quarenta (40) jardas podem ser incluídos.

# REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Deslocamentos, do atirador, de mais de quinze (15) jardas entre as posições de tiro, e o deslocamento total de vinte (20) jardas em uma pista de tiro, não estão permitidos.
- Pelo menos dez por cento (10%) de todos os disparos necessários em uma competição deverão ser feitos em movimento.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- 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 já esteja em cobertura.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- 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.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Uso de equipamento de porte oculto para as pistas de tiro tipo quando for apropriado. Exceções: a) Policiais, Militares, Guardas e demais integrantes do poder público e privado quando utilizarem o uniforme da corporação e as armas nas mesmas condições de trabalho; b) cenários desenvolvidos sem o uso desses equipamentos de porte oculto.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Nenhuma pista de tiro, do tipo “cenário”, poderá exceder o requisito máximo de (22) vinte e dois disparos.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- 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.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- 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 computa neste caso 1 (um) erro de procedimento.**

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Poderá ser utilizados alvos de outras modalidades de tiro, alvos com desenhos e alvos metálicos.
- Uso mínimo de 70% dos alvos de IDSC nas competições é obrigatório.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- Não haverá qualquer tipo de marcações para indicar os locais de disparos.

## REGRAS DE COMPETIÇÕES

- O MD poderá permitir que um competidor participe com uma arma que não se adeque ao IDSC. Neste caso, deverá, antecipadamente, estipular uma penalização, por pista, para se compensar uma eventual vantagem pelo uso indevido da arma ou equipamento não permitido.

## EQUIPAMENTOS:

- O coldre deverá ser fabricado e vendido para ser utilizado em serviço por agentes de segurança pública e privada 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.
- As pessoas não abrangidas acima, usarão coldres produzidos para uso de defesa e de forma não ostensiva (oculta).

## EQUIPAMENTOS:

- O coldre deve ter ao menos um mecanismo de retenção de trava ativo, o qual deverá ser desengatado manualmente pela mão do saque. Coldres de retenção apenas por fricção não são permitidos, salvo se forem considerados seguros pelo MD.
- O coldre deverá cobrir completamente o guarda mato.

## EQUIPAMENTOS:

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

## EQUIPAMENTOS:

- Coldres NÃO Permitidos:
- Cruzados.
- Axilares.
- Traseiros e pequenos.
- Modelos “de competição”.

# EQUIPAMENTO



- O Coldre deve cobrir integralmente o guarda mato.
- 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.
- Suporte de carregador (máximo 2): podem ser dois simples ou um duplo e deve estar no mesmo cinto do coldre;



## PONTUAÇÃO:

- 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.

## PONTUAÇÃO:

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

## PONTUAÇÃO:

- Na pontuação IDSC:
- Projéteis em que há a quebra parcial da linha de pontuação são pontuados com o **MENOR** valor.
- Projéteis em que há quebra parcial da borda do alvo são pontuados como “**MISS**”.
- Para ser pontuado dentro de uma área de pontuação, o marca do projétil deverá estar **completamente dentro** da área de pontuação.

## PONTUAÇÃO:

- ZONAS DE PONTUAÇÃO (Alvos IDSC):
  - 0 SEGUNDOS
  - 2 SEGUNDOS
  - 5 SEGUNDOS
  - MISS: 10 SEGUNDOS

## PONTUAÇÃO:

- ZONAS DE PONTUAÇÃO  
(Alvos de outras modalidades):
  - Deve seguir a pontuação prevista no alvo de IDSC

## PENALIZAÇÕES:

# ERRO DE PROCEDIMENTO:

4 segundos

## PENALIZAÇÕES:

# CONDUTA ANTI DESPORTIVA:

○ 25 segundos

# EXCEDER TEMPO PRIMEIRO DISPARO:

Tempo do primeiro disparo

## PENALIZAÇÕES:

# EXCEDER O NÚMERO DE DISPAROS NA CONTAGEM LIMITADA

- EP e desconsideração dos melhores resultados, conforme o número de disparos excedidos.

## PENALIZAÇÕES:

### **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. Entretanto, múltiplos acertos em variados alvos refém resultarão numa única penalidade para cada alvo atingido.

## COBERTURA

- Mais de 50% da parte superior do tronco do atirador deve estar na cobertura enquanto atinge alvos ameaçadores ou em recarga.
- Para uma cobertura baixa, um joelho deve estar no chão e, para cobertura vertical, 100% das pernas e dos pés do atirador devem estar na cobertura.

- **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.**
- **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.**

# DIVISÕES:



- **Hard Pistol;**
- **Soft Pistol;**
- **Mini Pistol;**
- **Hard Revolvers**
- **Soft Revolver;**
- **Mini Revolvers;**
- **Carabnes / Rifles;**
- **Shotgun;**
- **Air Pistol;**
- **Air Rifles;**



# ARMAMENTO – Armas Curtas

- Fabricada ou comercializada direcionada para agências de segurança pública, privada e uso de defesa.
- As armas não podem sofrer modificações significativas. Deve manter o tamanho original, peso do gatilho, etc.
- Pistolas de “ação dupla e simples” devem disparar o primeiro tiro de cada pista em ação dupla.
- miras permitidas: todas as que sejam abertas e que caibam na caixa.
- Manter uma arma curta CARREGADA ao longo da pista;
- Peso mínimo do gatilho: Não há. Porém, não pode atentar contra a segurança;
- Não é permitido o uso de compensadores;
- Funil: pode ser utilizado os pequenos que tem caráter de defesa (desde que caiba na caixa)



# ARMAMENTO – Armas Curtas



- 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 de  $5/8$  de uma polegada. Carregadores desenhados para competição, tais como ICE, EGW e outros não são permitidos, mesmo se adaptados para atingir a largura máxima do cabo.



# ARMAMENTO – Armas Curtas

- **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 dedão ou empunhaduras mais pesadas não são permitidas.
- **Capacidade do Carregador:** Nenhum carregador utilizado durante a partida poderá exceder a especificação do fabricante da arma. A capacidade não pode ser aumentada pelo uso de pastilhas de base alargadas 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.

# ARMAMENTO – Armas Curtas



- **Miras:** todas as que sejam abertas e que caibam na caixa, incluindo miras luminescentes e de fibra óptica.

# ACESSÓRIOS



- **Acessórios produzidos em escala que não sejam os mesmos produzidos pelo fabricante da arma poderão ser utilizados, desde que sejam produzidos comercialmente em escala e mantenham as condições de segurança. Não são permitidos o uso de equipamento alterados ou produzidos em pequena escala, face a falta de comprovação de sua efetiva segurança.**

# USO DE PROLONGADORES



- **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.**

## DIVISÃO HARD PISTOL

- 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*).
- Calibres iguais ou superiores a 9 mm (inclui .40, .45 e 38 SUPER);
- Armas não podem sofrer modificações significativas;
- Comprimento máximo do cano: 5,5”. Exceção: Glock “C” e Springfield Ported XD ;
- Fator (munição): acima de 125.000

## DIVISÃO SOFT PISTOL

- 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*).
- Calibres inferiores a 9 mm (.380, 7,65 e outros calibres);
- Armas não podem sofrer modificações significativas;
- Comprimento máximo do cano: **5,5”** ;
- Fator (munição): Até **125.000**

## DIVISÃO MINI PISTOL

- Quaisquer calibres;
- Comprimento máximo do cano: 2,5” (6,35 cm);
- Fator (munição): Até 125.000

## DIVISÃO HARD REVOLVER

- Calibres iguais ou superiores ao .38;
- Armas não podem sofrer modificações significativas;
- Comprimento máximo do cano: 6,0”;

## DIVISÃO SOFT REVOLVER

- Calibres inferiores ao .38;
- Armas não podem sofrer modificações significativas;
- Comprimento máximo do cano: 6,0”;

## DIVISÃO MINI REVOLVER

- Quaisquer calibres;
- Armas não podem sofrer modificações significativas;
- Comprimento total: 6,7”  
(17,02 cm);

## DIVISÃO CARBINES / RIFLES

- Calibre mínimo de .223/5.56mm. O competidor poderá utilizar uma carabina com calibre de pistola nas provas.
- Poderá ser utilizado 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.

## DIVISÃO CARBINES / RIFLES

- Uso somente no modo de tiro semiautomático;
- Comprimento máximo do cano: 24” ;
- Limitação de 30 (trinta) tiros nos carregadores;
- Os locais de recargas deverão ser estipulados, previamente, para cada pista de tiro;

## DIVISÃO CARABINES / RIFLES

- O Diretor de Prova poderá limitar o calibre máximo devido às restrições do campo, limitações do alvo de aço, etc.

## DIVISÃO SHOTGUN

- Calibre mínimo: 12;
- Comprimento máximo do cano: 24”;
- **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.
- Os cartuchos **NÃO** poderão ser “carregados” ou armazenados em suportes acoplados a arma. Eles deverão ser carregados dentro do tudo ou na câmara.

## DIVISÃO SHOTGUN

- **Miras:** todas as que sejam abertas e que caibam na caixa, incluindo miras luminescentes e de fibra óptica.

## OUTRAS DIVISÕES

- **Air Pistol**
- **Air Rifles**

- **FIM**