

ORIENTAÇÃO GERAL - CBTP
REALIZAÇÃO DAS PROVAS ON LINE 2018

1. STEEL CHALLENGE (DESAFIO DO AÇO)

Pistas Oficiais de Desafio do Aço – 2018

- a) Accelerator
- b) Five to Go
- c) Pendulum
- d) Smoke & Hope

Resumo das Regras de Steel Challenge

Atenção somente para Orientação, Obrigatório a leitura das Regras publicadas no site da CBTP, qualquer divergência valerá O QUE ESTA PUBLICADO.

Veja também Vídeo no Canal NROI do Youtube de Orientação de como conduzir a prova -

<https://www.youtube.com/channel/UC7slwREr8vPcdsGGX08YGRg>

1.1 Como critério de desempate, cumprindo o item 6.7 da regra de Desafio de Aço, a pista selecionada para a prova **ONLINE** é a **Five to Go**.

1.1.1 Caso persista, o empate, Accelerator, Pendulum e por último Smoke & Hope.

1.2 Só poderá ser feita uma passada por divisão (Standard, Open, RimFire, Mini-Rifle Open, etc).

1.3 O tempo a ser anotado é o tempo do timer, mesmo que haja disparo depois de atingir o Stop Plate. **Apêndix D - D.2 LAST SHOT FIRED (ULTIMO TIRO DISPARADO)**.

1.4 As melhores quatro de cinco series serão contadas como a pontuação total para cada pista. Regra 6.1. Último disparado registra-se o tempo (não **retornar o timer**). Regra 6.1.

1.5 Cada alvo que não for atingido antes de atingir o Stop Plate é contado como MISS e tem penalidade de 3 segundos. Regra 6.3

1.6 O tempo máximo é de 30 segundos. O competidor será parado e orientado a recarregar, e ultrapassar o limite de trinta segundos. Na sumula será anotado 30 segundos, independentemente de excesso de tempo e faltas. Regra 6.2.

1.7 Penalidades com adição de 3 segundos ao tempo serão aplicadas por:

- Partida prematura
- Disparar com os pés tocando o chão fora da área de tiro
- Disparar em alvos fora do boxe designado
- Movimento incorreto ou não movimento.
- Atentar para os detalhes das Divisões, regras 2015, anexo A

1.8 Nas divisões RIMFIRE PISTOL e RIMFIRE RIFLE, as armas saem na mão apontando para uma bandeira (ou marca, etc) posicionado a 3,04 metros de distância, 0,60m de altura, seguindo a linha central da pista e as armas não precisam estar travadas. Item.5.2.6.

2. SAQUE RÁPIDO

Serão 3 campeonatos:

1. Saque Rápido - Minuteria
2. Saque Rápido – Timer
3. Saque Rápido - Indoor

4. NRA RAPIDO

4.1 Conforme regulamento da modalidade, disponível no portal da CBTP.

5. TRP – TIRO RAPIDO DE PRECISÃO

Conforme regulamento da modalidade, disponível no portal da CBTP.

6. IPSC – ICS*

Conforme regulamento da modalidade, disponível no portal da CBTP. Todos os desenhos das pistas estão disponíveis no site da IPSC:

<http://www.ipsc.org/classification/icsStages.php>

***10 dias antes de cada etapa as pistas serão publicadas e divulgadas pela CBTP.**

7. Alvos e súmulas

Somente súmulas e alvos oficiais da CBTP.

Não será considerada a pontuação se a súmula não for oficial da CBTP. Os modelos de súmula podem ser impressos em folha A4 e serão enviadas as sedes para serem impressas.

8. Programas Eletrônicos.

8.1 Steel Challenge (Desafio do Aço): PractiScore, programa oficial do Steel Challenge ou programa oferecido pela CBTP.

8.2 Outras modalidades: Os fornecidos pela CBTP

8.3 O uso dos programas eletrônicos dispensa a sede das súmulas impressas.

8.4 O banco de dados dos programas oficiais deverá ser enviado para a CBTP. Não será aceita somente a impressão dos resultados.

8.5 Caso a sede use outro programa, que não os fornecidos, será obrigada a seguir o mesmo procedimento das sedes que usam súmulas. A CBTP não digitará resultados enviados por relatórios ou outra forma resultante do uso de programas não oficiais, os resultados das sedes serão desconsiderados.

Revisado por EM 12/01/2018:

DEMETRIUS OLIVEIRA – PRESIDENTE CBTP / DIRETOR REGIONAL IPSC

JOSE CARLOS BELINO – DIRETOR DE ARBITRAGEM CBTP/NROI