

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TIRO PRÁTICO

STEEL CHALLENGE

(Desafio do Aço)

Shotgun

Adaptado do livro de regras oficial

CBTP

09/01/2026

Este documento tem por objetivo estabelecer as regras que regem a modalidade STELL CHALLENGE, nos campeonatos CBTP.



Sumário

SEÇÃO 1 - REGRAS DA ÁREA.....	4
1.1 Área de Tiro Fria:.....	4
1.2 Equipamentos de Segurança:.....	4
1.3 Código de Vestimenta:.....	4
SEÇÃO 2 - REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO	5
2.1 Divisões da competição:.....	5
2.2 Categorias da competição:.....	5
2.3 Responsabilidade de pontuação:.....	5
SEÇÃO 3 - REGRAS DE EQUIPAMENTO DO COMPETIDOR.....	6
3.2 Alteração de Equipamento.....	6
3.3 Dispositivos Retentores de Munição:.....	6
3.4 Competidores portadores de Limitações/Deficiências Físicas:.....	6
SEÇÃO 4 - REGRAS DE MUNIÇÕES DO COMPETIDOR	6
4.1 Munições:	6
SEÇÃO 5 - PROCEDIMENTOS DE PISTA E COMANDOS DE PISTA	7
5.1 Responsabilidade do atirador:	7
5.2 Posição de Início:	7
5.3 Comandos de Pista:	7
5.4 Mal Funcionamento do Equipamento do competidor:	8
5.5 Pintura de Alvos:.....	9
SEÇÃO 6 - PONTUAÇÃO	9
6.1 Princípios Gerais:	9
6.2 Tempo Máximo:	9

6.4	Miss no Stop Plate (Plate de parada do tempo):	10
6.5	Métodos de Pontuação:.....	10
6.6	Empate de Pontuação (estágio):	10
6.7	Empate de Pontuação (competição):	10
6.8	Pontuações Finais:	10
SEÇÃO 7 - PENALIDADES	10
7.1	Penalidades de Procedimento:.....	10
SEÇÃO 8 - REGRAS DE SEGURANÇA E DESQUALIFICAÇÃO	11
8.1	Desqualificações: princípios gerais:	11
8.2	Desqualificações:.....	11
8.3	Desqualificações - Outras Violações:	11
SEÇÃO 9 - ARBITRAGEM	12
9.1	Direito de Arbitragem:.....	12
9.2	Limite de tempo:.....	12
9.3	Taxas e Reembolso:	12
9.4	Preparando o Recurso:.....	12
9.5	Fatos consolidados:	12
9.6	Conselho de Arbitragem:	13
9.7	Tempo Limite de Decisão:.....	13
9.8	A Decisão é Final:	13
9.9	Disposições gerais	13
Seção 10 – ANEXOS	13
ANEXO A - PISTA	14
SHOTGUN	14
APÊNDICE B – ESTÁGIOS/SÉRIES	16
ANEXO C - GLOSSÁRIO	17

SEÇÃO 1 - REGRAS DA ÁREA

1.1 Área de Tiro Fria:

A área é "fria". Todas as armas de fogo serão mantidas DESCARREGADAS, exceto na linha de tiro sob a supervisão direta de um Range Officer. Se é possível que alguns competidores chegarem na área onde uma competição de DESAFIO DO AÇO está sendo realizada estando de posse de uma arma carregada consigo (por exemplo, Policiais, pessoas devidamente autorizadas a portar arma carregada, etc.).

Os organizadores da Competição devem fornecer uma estação de desmuniamento/munição para permitir a esses competidores descarregarem/carregarem suas armas de fogo com segurança antes de entrar na área de tiro, e para carregarem novamente, com segurança, suas armas de fogo a partir do final da competição. A estação de desmuniamento/munição deve ser localizada fora da entrada da área (ou do lado de fora da porção da área de tiro alocada a competição de DESAFIO DO AÇO). Deve ser claramente demarcada e sinalizada e deve incluir uma zona de impacto adequada.

Quando não há estação de desmuniamento/munição, um competidor que chegue a uma competição de posse de uma arma de fogo carregada deve apresentar-se imediatamente a um árbitro com o propósito expresso de descarregar de forma segura, da arma de fogo e não estarão sujeitos à desqualificação de acordo com as disposições dessas Regras.

As armas devem ter a câmara vazia e estar com o alojamento do carregador vazio e com Flag se segurança na Camara.

Se houver suspeita que um competidor está violando a regra de Área de Tiro Fria, um Range Officer irá escoltar o competidor para uma área de segurança e acompanhar o competidor para "descarregar e mostrar vazia" ("unload and show clear"). Se a arma de fogo estiver carregada, o competidor será desclassificado da competição de acordo com as disposições da secção.

Durante a competição, os competidores irão abster-se de manusear suas armas de fogo, exceto quando instruído por um Range Officer da prova ou em áreas designadas ("áreas de segurança").

1.2 Equipamentos de Segurança:

Proteção de Olhos e ouvidos é necessária para todos os atiradores e espectadores. Os indivíduos observados sem proteção para os olhos ou ouvidos serão obrigados a colocar proteção ocular e auditiva ou serão obrigados a deixar a área de tiro.

1.3 Código de Vestimenta:

Roupas ofensivas ou desagradáveis não são permitidas no estande de tiro. Qualquer um que use itens considerados desagradáveis ou ofensivos será convidado a deixar as instalações da área de tiro. O Diretor Competição e o Range Master terão autoridade final sobre vestimentas consideradas ofensivas e/ou censuráveis.

SEÇÃO 2 - REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

2.1 Divisões da competição:

As Divisões destinam-se para proporcionar uma forma de reconhecimento na competição das características de arma de fogo (tipos de armas de fogo, aparelhos de pontaria, etc). É de responsabilidade do atirador declarar corretamente sua divisão(s) antes do início do evento.

2.1.1 Se um competidor declara incorretamente uma divisão, mas qualifica-se em uma divisão diferente, ele irá ser alterado para outra divisão em que o seu equipamento é válido, sem penalidade com a aprovação do Match Director da competição. Por exemplo, armas de fogo que não se enquadram nos critérios da Divisão Standard ainda pode ser elegível para Divisão Open.

2.1.2 Quando uma competição permite a entrada em mais de uma divisão, pode haver restrições. Essas restrições, se houverem, devem ser publicadas no formulário de inscrição da prova e/ou website competição.

2.2 Categorias da competição:

As Categorias da competição são destinadas a fornecer uma forma de reconhecimento dentro da competição de características pessoais (idade, sexo, etc). É de responsabilidade do atirador declarar corretamente sua categoria(s) de competição antes do início do evento.

2.2.1 O atirador pode se qualificar e competir com reconhecimento em mais de uma categoria (ex. Junior e Lady).

2.2.2 Se um competidor declara incorretamente uma categoria, mas qualifica-se em uma categoria diferente, eles serão alterados para a categoria correta, sem penalização com a aprovação do Match Director da competição.

2.2.3 Veja o Apêndice B para uma lista detalhada das categorias reconhecidas

2.3 Responsabilidade de pontuação:

É de responsabilidade do atirador fornecer a súmula correta para cada pista de tiro, evento e Divisão, e verificar sua pontuação como anotada na súmula quando terminar cada estágio.

2.3.1 Qualquer dúvida quanto a pontuação escrita na súmula deve ser direcionado para o Range Officer da pista antes da assinatura da sumula. Se a dúvida permanece, o Match Director da Prova deve ser convocado.

2.3.2 Quando a Sumula de pontuação for assinada pelo competidor e pelo Range Officer é definitiva e não pode ser alterada, a não ser para corrigir erros de matemática ou por mútuo consentimento do Match Director da Prova e do competidor.

SEÇÃO 3 - REGRAS DE EQUIPAMENTO DO COMPETIDOR

Uso de bandoleira é permitido pela regra, porém proibido no transporte.

Na modalidade Desafio do Aço teremos a divisão Shotgun, permitido uso de espingardas com red dot, repetição ou semi automática.

3.2 Alteração de Equipamento

A mesma arma, se especificado na divisão, deve ser utilizado ao longo de uma competição específica.

3.2.1 Se houver um problema mecânico que exige mudança de equipamentos, equipamentos de marca ou modelo similar pode ser usado como substituto, sujeito à aprovação do Match Director. A substituição do equipamento deve atender as diretrizes da divisão, com as mesmas condições ou restrições que o equipamento original.

3.2.2 Nenhuma alteração no equipamento é permitida sem a aprovação do Match Director. Se um competidor faz uma mudança sem a aprovação prévia, ele será desqualificado da competição.

3.2.3 Se as diretrizes de equipamentos não podem ser satisfeitas com a arma, o competidor pode ser elegível para reconhecimento em outra Categoria ou Divisão, mas continuará a ser elegível para premiação geral (Overall).

3.3 Dispositivos Retentores de Munição:

É esperado que cada competidor venha para a linha de tiro pronto para disparar, com quantidade adequada de munição em um número apropriado. Atrasos na competição causados (por exemplo) com excessivo tempo gasto remuniciando, enquanto na linha de tiro, pode ser encaminhada ao Match Diretor para orientação. Um competidor pode ter um assistente para ajudá-lo na recarga, se necessário. Se um atleta não se encontra preparado, e causaria um grande atraso enquanto ele se prepara, o Range Officer pode movê-lo para baixo na ordem de tiro até que ele esteja preparado.

3.4 Competidores portadores de Limitações/Deficiencias Físicas:

3.4.1 Penalidade Especial: Um competidor que não consiga executar plenamente qualquer parte de uma pista de tiro devido à incapacidade ou lesão pode, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar que o Range Master aplicar uma penalidade em vez de realizar todo procedimento da Pista de Tiro. O Range Master pode renunciar ou modificar penalidades de procedimento em relação a um competidor que tem uma deficiência física significativa antes de o competidor fazer sua tentativa na pista de tiro.

SEÇÃO 4 - REGRAS DE MUNIÇÕES DO COMPETIDOR

4.1 Munições:

Permitido qualquer tipo de chumbo fino Bird Shot, do numero 3 ao numero 9.

Os outros tipos de chumbo **SÃO PROIBIDOS!**

SEÇÃO 5 - PROCEDIMENTOS DE PISTA E COMANDOS DE PISTA

5.1 Responsabilidade do atirador:

Quando chamado para a linha de tiro, é de responsabilidade do atirador vir para a linha preparado para atirar, estar familiarizado com os procedimentos de pista e com os comandos de pista. Se um atirador não tem certeza ou é incapaz de cumprir com os procedimentos ou comandos de pista deve dirigir suas perguntas ao Range Officer antes de entrar no Boxe de tiro.

5.1.1 Deixando a Linha de Tiro: Nenhum competidor pode deixar a posição de linha de tiro até que a arma seja descarregada, inspecionada e liberada pelo Range Officer. A arma de fogo, em seguida, deve ser colocada no coldre ou na caixa de transporte ou bolsa de tiro.

5.2 Posição de Início:

5.2.1 A posição de início é em pé dentro do Boxe de tiro. Quando o competidor estiver pronto ele deve assumir a posição de início exigida para indicar a sua disponibilidade para a Range Officer. O competidor deve permanecer na posição adequada até que o sinal de início (Bip do Timer) seja dado.

5.2.2 Haverá um ponto de mira (bandeira ou marca) centrado downrange diretamente na frente de cada box de tiro a aproximadamente 10'(3,04m) de distância e 2'(0,60m) de altura. O competidor enquanto aguarda o sinal de Inicio, deve manter a arma apontando para a bandeira ou marca com o dedo fora do guarda-mato. Não existe necessidade da arma estar com a trava de segurança acionada (travada).

5.2.3 Um competidor que não estiver na posição inicial adequada ao sinal de início incorrerá em uma penalidade.

5.3 Comandos de Pista:

O Range Officer irá direcionar o atirador usando os seguintes comandos:

5.3.1 “Make Ready”("Preparar") Sob a supervisão direta do Range Officer, o competidor deve, de frente ao para-balas(downrange), preparar a sua arma. O competidor deve então assumir a posição exigida para começar. Neste momento, o Range Officer continuará.

5.3.1.1 O comando “Make Ready”("Preparar") significa o início da tentativa do competidor na Pista. Uma vez que o comando “Make Ready”("Preparar") foi dado, o competidor não deve afastar-se do local de início sem a aprovação prévia, e sob a supervisão direta do Range Officer.

5.3.1.2 Visadas nos Alvos: O competidor terá um máximo de dois minutos após o comando Make Ready para se preparar para sua tentativa, a visada nos alvos só será feita neste momento. Exceção pode ser feita, a critério do Range Officer, que pode oferecer visadas adicionais a sua discreção. CBTP: No Brasil a arma deverá estar descarregada durante a visada.

5.3.2 “Are you ready?”("Você está pronto?") A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele/ela entende perfeitamente as exigências da pista de fogo e está pronto para prosseguir. Se o competidor não está pronto para o comando

“Are you ready?” (“Você está pronto?”), Ele deve indicar “Not ready” (“não pronto”).

5.3.3 “Stand By” (“À Espera”) Este comando deve ser seguido pelo sinal de início dentro de 1 a 4 segundos.

5.3.4 “Start Signal” (“Sinal de Início”) Ao ouvir o sinal de início o competidor é autorizado a começar sua tentativa na pista de tiro. Se o competidor não conseguir reagir ao sinal de início audível, por qualquer motivo, o Range Officer irá confirmar que o competidor está pronto para tentar a pista de tiro, e repetirá os comandos a partir do comando “Are You Ready” (“Você está pronto?”).

5.3.5 “Prepare for your next string” (“Prepare-se para a sua próxima série”) Após a conclusão de uma série, se o atirador não completou o número necessário de series previsto ele/ela será orientado a preparar-se para a próxima série. O atirador deve recarregar, se necessário, e assumir a posição inicial adequada.

5.3.6 “Stop” (“PARE”) Qualquer Range Officer designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento. O competidor deverá parar imediatamente de atirar, parar de se mover e aguardar novas instruções do Range Officer.

5.3.7 “If you are finished, unload and show clear” (“Se tiver terminado, descarregar e mostrar vazia”) Após a conclusão da série final, o Range Officer emitirá este comando. Se o competidor tiver terminado a ultima série, ele deve baixar o sua arma, descarregá-la completamente e apresentá-la para inspeção ao Range Officer com o cano apontado para downrange.

5.3.8 “If clear, hammer down and secure chamber” (“Se vazia, percuta e incluir flag na camara”) Após a emissão deste comando, o competidor está proibido de disparar. Enquanto continua a apontar a arma em segurança para downrange, o competidor deve executar uma verificação de segurança final da arma da seguinte maneira:

5.3.8.1 Se a arma não provar-se vazia, o Range Officer da pista vai retomar os comandos a partir da regra 5.3.7.: “If you are finished, unload and sow clear” (“Se terminou, descarregar e mostrar vazia”).

5.3.9 “Range is Clear” (“PISTA FRIA”) Esta declaração significa o final da etapa. Uma vez que a declaração é feita, os auxiliares e os competidores podem avançar até os metais para pontuação/pintura.

5.4 Mal Funcionamento do Equipamento do competidor:

Se o equipamento do competidor apresentar mal funcionamento, a série de tiro será pontuada, a pista será esfriada pela regra 5.3.8, e o competidor será permitido sair para reparo ou substituição do equipamento. O Range Officer vai prosseguir com o próximo competidor.

5.4.1 O Range Officer reterá a súmula do competidor até o momento em que o competidor retorna para retomar suas tentativas na pista.

5.4.2 No caso de uma arma de fogo não poder ser descarregada devido a um mecanismo quebrado ou defeito, o atirador notificará o Range Officer. Sob nenhuma circunstância um competidor deve sair da linha de tiro com uma arma carregada.

5.5 Pintura de Alvos:

Todos os alvos devem ser pintados de branco e serão re- pintados antes da primeira serie de cada competidor em cada pista de tiro.

SEÇÃO 6 - PONTUAÇÃO

6.1 Princípios Gerais:

A pontuação do Desafio do Aço é simples: seu tempo é a sua pontuação !

Cada estágio é composto por cinco alvos comumente chamados de Plates. Quatro Plates são Standard e o quinto é designado como Stop Plate (Plate de Parada). Cada um dos alvos plates devem ser atingido pelo menos uma vez antes de se atingir o Stop Plate (Plate de parada), para não incorrer em penalidades. Os competidores podem disparar tantos tiros quantos considerem necessários para cada serie de tiro. O tempo da pior seqüência de tiro da pista será descartado, e a soma total dos tempos restantes será a pontuação do competidor para essa pista.

Consulte o Apêndice E para obter descrições de pista, diagramas e os procedimentos especificados para cada pista.

O total das pontuações de pista de um competidor será a sua pontuação para a competição. A soma da pontuação total de todas as pistas irá determinar a ordem de classificação final.

6.2 Tempo Máximo:

O tempo máximo permitido para uma série individual é de 30 segundos. Qualquer tiro feito após o tempo máximo não serão considerados. O competidor será parado e solicitado a recarregar se atingir o limite de 30 segundos.

6.2.1 A pontuação máxima para qualquer série é de 30 segundos, não importa quantas faltas ou penalidades podem ter sido acumuladas durante a série.

6.3 Misses em Plates Standart:

Qualquer plate Standart que não tenha sido atingido antes do Stop Plate (Plate de parada) pontuará como um Miss e cada miss em um plate Standart irá resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos, somado ao tempo do atirador para essa serie.

6.3.1 Quando o Range Officer da pista pontua um Miss (não impacto), é responsabilidade do atirador recorrer da decisão ao final desta serie em particular. O Range Officer irá até os alvos (downrange) para inspecionar o alvo.

6.3.2 Devem existir ao menos 3 marcas de chumbo de forma clara na borda ou superfície do plate, ele vai ser marcado como acerto. Se não houver nenhuma marca visível, ela será pontuada como um Miss. (Ver 6.3)

6.3.3 Se o competidor ainda acha que a pontuação do Miss está errada, ele pode recorrer para o Range Master. A decisão do Range Master será definitiva e não cabem mais recursos a respeito da decisão de pontuação. Uma vez que a próxima série de tiro tenha começado, não haverá mais oportunidade para apelar sobre a decisão do Range Officer.

6.4 Miss no Stop Plate (Plate de parada do tempo):

Se o Stop Plate (Plate de parada do tempo) não é atingido, a pontuação para esta série é de 30 segundos. É de responsabilidade do competidor parar o tempo atingindo o Stop Plate (Plate de parada do tempo) com marca dos chumbos de forma clara na borda ou face do plate.

6.5 Métodos de Pontuação:

Competições de Desafio do Aço será pontuado por Som (Timers para competição de Tiro acionados por SOM). Consulte o Anexo D para mais detalhes.

6.6 Empate de Pontuação (estágio):

Na eventualidade da ocorrência de um empate no primeiro lugar em qualquer pista, a série mais rápida desta pista determinada será usada para desempate. Se ainda for necessário, a segunda série mais rápida para quebrar o empate.

6.7 Empate de Pontuação (competição):

Se ocorrer um empate no “Overall” (“Classificação geral”) o competidor mais velho será o vencedor.

6.8 Pontuações Finais:

A pontuação não será considerada final até que os resultados completos sejam postados para inspeção pelos competidores durante uma hora. (Verify)

SEÇÃO 7 - PENALIDADES

7.1 Penalidades de Procedimento:

7.1.1 "False Start"("Falsa Partida"): Um competidor que está movendo “creeping” (por exemplo, mãos que se deslocam em direção a arma, ou mudança física para uma posição de tiro mais vantajosa ou postura antes do sinal de competição) devem receber uma penalidade de procedimento 3 segundos.

7.1.2 "Foot Faults"("Falta por posicionamento dos pés"): O competidor que dispara um tiro enquanto tocar o solo fora do BOX (caixa) de tiro apropriado considerase que ele comete uma falta naquela Box (caixa). Tiros disparados enquanto em falta de pés de uma Box irá resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos para cada tiro disparado enquanto em falta.

7.1.2.1 Colocar o pé em cima da superfície elevada do Box de tiro (borda da caixa de tiro) em si não é um "foot fault". A "foot fault" só ocorre quando o pé toca o solo fora da caixa.

7.1.3 "Erros de procedimento": Um competidor cujas ações estão em violação aos procedimentos especificados na pista é considerado ter cometido um "erro de procedimento". "Erros de Procedimento" irão resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos de para cada ocorrência.

SEÇÃO 8 - REGRAS DE SEGURANÇA E DESQUALIFICAÇÃO

8.1 Desqualificações: princípios gerais:

Pessoas que tenham sido desqualificadas não podem continuar a atirar durante o restante do evento. No entanto, pontos da prova concluídos ainda vão contar.

8.2 Desqualificações:

Violações de Segurança: Os itens abaixo serão motivo para uma desqualificação automática do evento.

8.2.1 Manuseio inseguro da arma

8.2.1.1 Apontar uma arma de fogo uprange.(quebrando a linha do ângulo de 90 graus) Idem IPSC.

8.2.1.2 Deixar cair uma arma de fogo, seja carregada ou descarregada, a qualquer momento durante a pista de tiro.

8.2.1.3 Deixar a linha de tiro com uma arma carregada, ou a posse de uma arma carregada em qualquer lugar que não seja na linha de tiro.

8.2.1.4 Recuperar uma arma caída. Armas de fogo caídas sempre devem ser recuperadas por um Range Officer que irá, após a verificação de segurança, coloca-la diretamente no coldre, caixa da arma ou bolsa de tiro do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora de uma pista de tiro não é uma infração; no entanto, o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado da prova.

8.2.1.5 "Sweeping" ou apontar o cano de uma arma de fogo, para qualquer parte do corpo de qualquer pessoa.

8.2.1.6 Movimento ("Moving") (dando mais de um passo) com o dedo dentro do guarda-mato.

8.2.1.7 "Dedo dentro do guarda mato" durante o recarregamento, descarregamento, carregamento ou durante a ação corretiva de uma falha.

8.2.2 Disparo acidental

8.2.2.1 Qualquer disparo enquanto carrega/descarrega /recarrega

8.2.2.2 Qualquer tiro disparado fora de uma série com o tempo sendo medido.

8.2.2.3 Qualquer tiro disparado no chão dentro de 3m medidos a partir do pé do competidor.

8.3 Desqualificações - Outras Violações:

Os Itens abaixo serão motivo para uma desqualificação automática do competição.

8.3.1 Substância Proibida (s):

8.3.1.1 STELL CHALLENGE - DESAFIO DO AÇO considera o abuso de álcool, uso de drogas não essenciais ou sem prescrição médica, o uso de drogas ilegais ou para melhora de desempenho, independentemente de como elas são tomadas ou administradas, uma ofensa extremamente grave.

8.3.1.2 Exceto quando utilizados para fins medicinais, competidores e organizadores de competições de Aço do Desafio não devem estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Qualquer pessoa que na opinião do Range Máster for encontrada visivelmente debilitado ou sob a influência de qualquer um dos itens

descritos será desqualificada da competição e pode ser convidado a sair do estande de tiro.

8.3.2 Comportamento anti-desportivo:

8.3.2.1 Os competidores serão desqualificados da competição por comportamento que o Range Officer julgar não esportivo. Exemplos de conduta antidesportiva incluem, mas não estão limitados a, engano, desonestidade, não cumprir as instruções razoáveis do auxiliar da prova ou qualquer comportamento que possam trazer má reputação ao esporte. O Range Master deverá ser notificado logo que possível.

8.3.2.2 Outras pessoas poderão ser expulsas do estande por comportamento que o Range Officer julgue não aceitável. Exemplos de conduta inaceitável incluem, mas não estão limitados a, deixar de cumprir as instruções razoáveis de qualquer Oficial da Competição, interferência com o Range Officer de uma pista de tiro e/ou durante tentativa de um competidor da mesma, bem como qualquer outro comportamento que pode trazer má reputação ao esporte.

8.3.2.3 O competidor que é o Range Officer considera que tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda de seus óculos ou protetores de ouvido, a fim de obter uma vantagem competitiva será desclassificado.

SEÇÃO 9 - ARBITRAGEM

9.1 Direito de Arbitragem:

O competidor que deseja uma revisão oficial de uma questão competitiva pode apresentar um pedido de arbitragem.

9.2 Limite de tempo:

O protesto deve ser preparado por escrito e apresentado ao Range Master da prova dentro de uma hora da hora de ocorrência da "violação" e antes do encerramento da competição no dia da ocorrência.

9.3 Taxas e Reembolso:

Um pedido de arbitragem deve ser acompanhado de uma taxa em dinheiro de \$100 dólares ou o correspondente em moeda nacional. Se o protesto for decidido em favor do competidor, a taxa será devolvida ao competidor, se o protesto é negado (a decisão do competidor original será mantida), a taxa será encaminhada para a secretaria da CBTP – DESAFIO DO AÇO.

9.4 Preparando o Recurso:

O competidor é responsável pelo preparo e entrega do recurso por escrito, juntamente com a taxa apropriada. Ambos devem ser apresentados ao Range Master dentro do período de tempo especificado.

9.5 Fatos consolidados:

A decisão do Range Officer da pista sobre ocorrência de uma ação observada serão considerados fatos consolidados (ex: falta no posicionamento dos pés("foot fault"), disparo acidentais, quebra de angulo, acerto/erro em um alvo).

9.6 Conselho de Arbitragem:

Após o recebimento de um pedido para arbitragem válido, o Range Master irá convocar um Conselho de Arbitragem, que consiste de três competidores experientes.

9.7 Tempo Limite de Decisão:

O Conselho de Arbitragem deve tomar uma decisão dentro de 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes que os resultados sejam declarados finais pelo Range Máster.

9.8 A Decisão é Final:

A decisão do Conselho é final e não pode ser objeto de recurso.

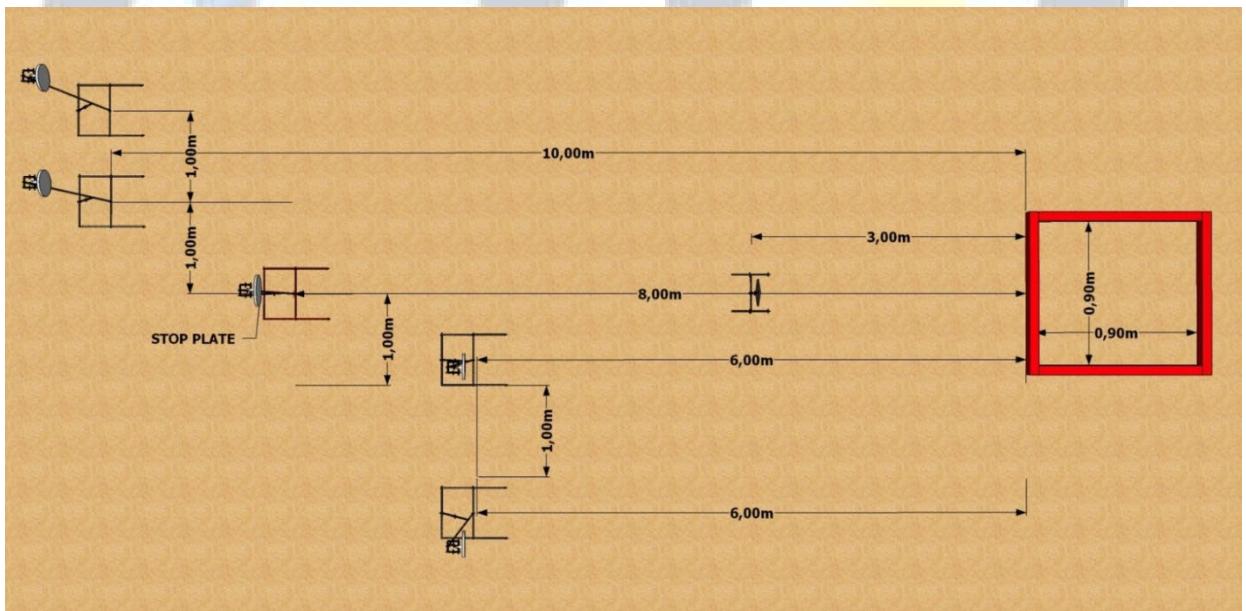
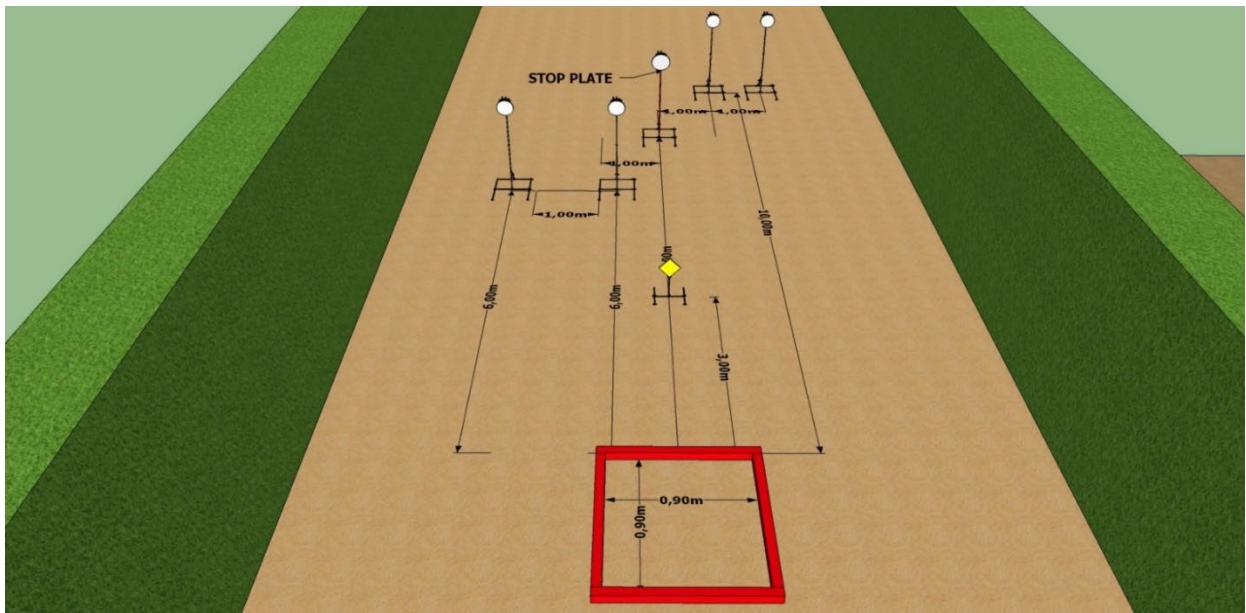
9.9 Disposições gerais

O inglês é o idioma oficial das Regras do Desafio do Aço. Em caso de discrepâncias entre a versão em inglês destas regras e as versões apresentadas em outros idiomas, a versão em inglês prevalecerá.

Seção 10 – ANEXOS



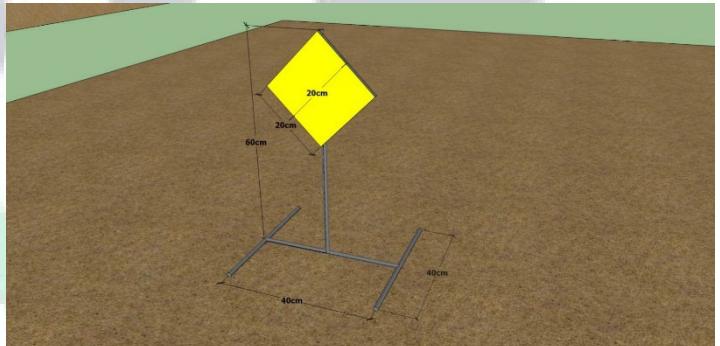
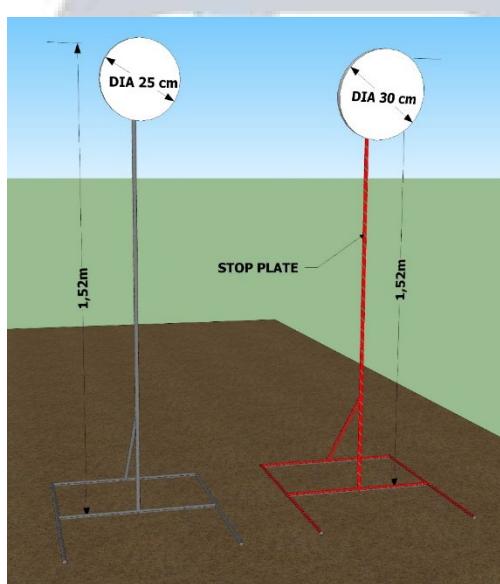
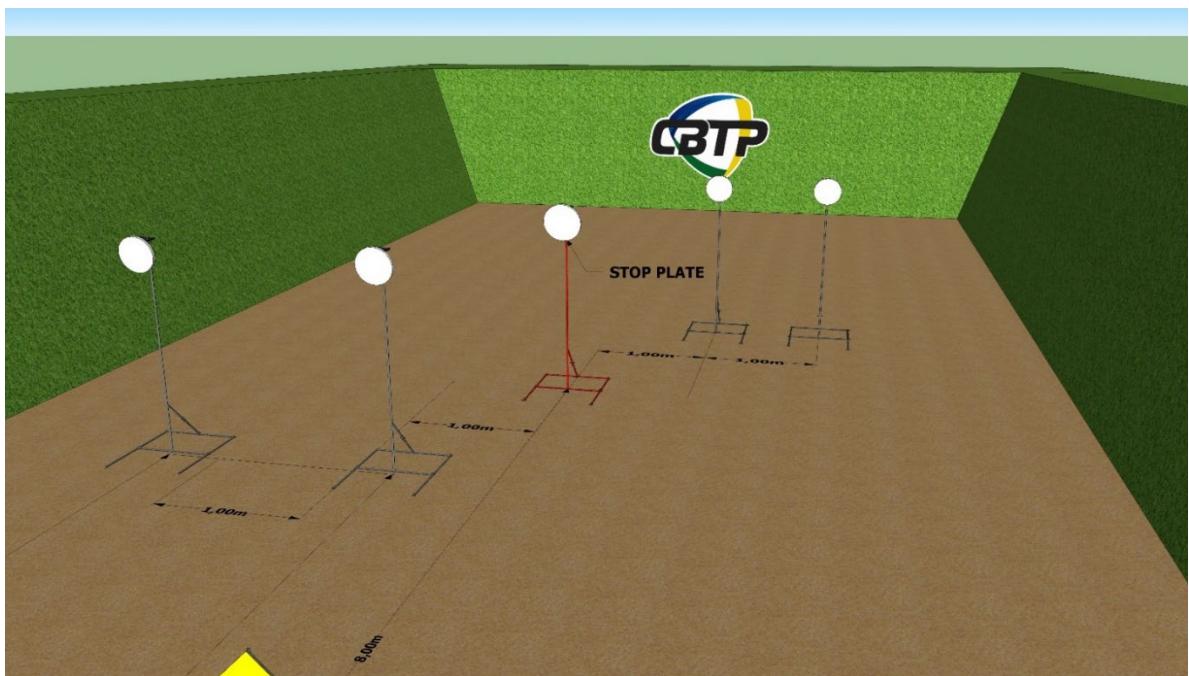
ANEXO A - PISTA SHOTGUN



MATERIAIS:

- 4,00M DE LINHA DE FALTA
- 4 PLATES REDONDOS DE 25CM DE DIÂMETRO
- 1 PLATE REDONDO DE 30CM DE DIÂMETRO
- 5 HASTES PARA OS PLATES
- 1 HASTE DE BANDEIROLA
- CRAVOS PARA FIXAR AS HASTES

SHOTGUN – EXTRA VIEW

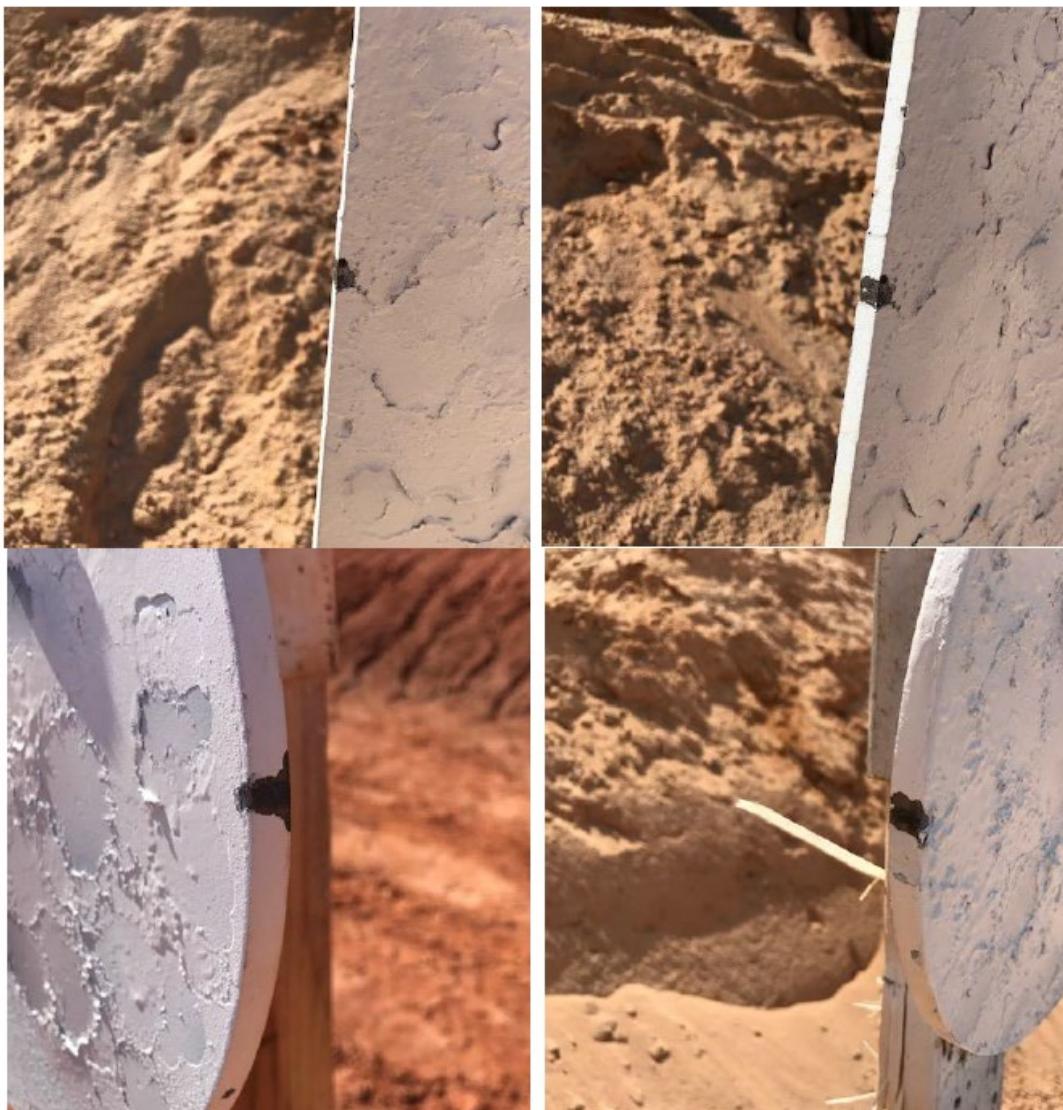


APÊNDICE B – ESTÁGIOS/SÉRIES

A competição consiste em 2 (duas) series com 5 alvos, sendo que o ultimo alvo é o Stop Plate.

Na pista de Shotgun: É permitido utilizar plates que caem para pontuar, e todos os plates devem ter 25cm de diâmetro e o STOP PLATE ter 30 cm. A bandeira de início, utilizada para marcar onde a arma deve estar apontada no comando “ARE YOU READY – O COMPETIDOR ESTÁ PRONTO” poderá ser uma vareta com uma bandeira amarrada no topo ou um cone com um marcador no topo, desde que respeitem as distâncias de 3m do box de tiro e o topo esteja à 60cm do solo.

Pontos de atenção na recomposição de pistas/alvos que devem ser considerados:



ANEXO C - GLOSSÁRIO

DQ - O competidor que comete uma infração de segurança ou qualquer atividade proibida durante um evento de Desafio do Aço será desclassificado daquele evento, e será proibidos de tentar qualquer pista de tiro restantes dessa competição.

Evento - Um dos itens em um programa de esportes.

Competição – Uma disputa.

Movimento - Tomar mais do que um passo em qualquer direção, ou mudando a posição do corpo (por exemplo, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.)

Range Officer – Profere os comandos de pista, supervisiona o Competidor no cumprimento dos requisitos da pista, acompanha de perto a ação segura do competidor. Ele ou ela também declara a pontuação de tempo e as pênalidades alcançado por cada competidores, verifica se foram corretamente registrados os tempos na súmula do competidor.

N.T. Nota do tradutor

Match Diretor ou Range Master – As figuras são intercambiáveis neste livro de Regras.