

REGRAS GERAIS PARA: Tiro Rápido de Precisão NRA e Saque Rápido

Válido para provas Online

CBTP

17/01/2024

Este documento tem como objetivo estabelecer regras e normas sobre as modalidades de NRA, SR e TRP no Campeonato Brasileiro ONLINE promovido pela CBTP no ano de 2024.



Sumário

I - TIRO RÁPIDO DE PRECISÃO – TRP 10 e TRP 15.....	4
1 - DA ARMA.....	4
2- DOS ACESSÓRIOS.....	4
3- DOS ALVOS.....	4
4- DA POSIÇÃO DE TIRO.....	4
5- DA COMPETIÇÃO e COMANDOS DE PISTA.....	4
6- DO DESEMPATE.....	5
7 - DAS DIVISÕES & CATEGORIAS.....	6
8- DA PREMIAÇÃO.....	7
9 - DA DISCIPLINA.....	7
10 - ERRO DE PROCEDIMENTO.....	8
11- DISPOSIÇÕES GERAIS.....	8
12 - DISPOSIÇÕES FINAIS.....	8
II - NRA I, II e Rápido.....	9
1 - ORGANIZAÇÃO.....	9
2- SEGURANÇA E FISCALIZAÇÃO.....	11
3 - ESTANDES DE TIRO - POSTOS DE TIRO – ALVOS.....	11
4 - ARMAS - EQUIPAMENTOS – MUNIÇÕES.....	12
5 - REGRAS DA MODALIDADE.....	13
6 - DAS PROVAS – CATEGORIAS.....	14
7 - POSIÇÕES DE TIRO - PROBLEMAS FÍSICOS - INABILIDADE TEMPORÁRIA.....	15
8 - VOZ DE COMANDO PARA A EXECUÇÃO DA PROVA.....	16
9 - CONTROLE DE TEMPO.....	17

10 -	DEFEITO DE ARMA OU MUNIÇÃO.....	17
12 -	ERROS DE PROCEDIMENTO.....	19
13 -	CLASSIFICAÇÃO – DESEMPATE.....	19
14 -	EQUIPES.....	20
15 -	REGRAS GERAIS.....	20
16 -	DISCIPLINA E PENALIDADES.....	21
17 -	RECORDES.....	21
19 -	ALVO “A – 1” C.B.T.P.....	25
III -	NRA RÁPIDO (ONLINE).....	25
1 -	ARMAS.....	25
2 -	COLDRE.....	25
3 -	ALVO.....	25
4 -	DISTÂNCIA ÚNICA DE TIRO.....	25
5 -	POSIÇÕES DE TIRO.....	26
6 -	EMPUNHADURA.....	26
7 -	AÇÃO NO GATILHO.....	26
8 -	SERÁ DISPUTADO EM 1 (uma) SÉRIE.....	26
9 -	PONTUAÇÃO FINAL.....	26
10 -	Divisões.....	26
11 -	Categorias.....	26
12 -	Classe.....	27
13 -	REALIZAÇÃO DA PROVA.....	27
14 -	DEFEITO DE ARMA OU MUNIÇÃO.....	27
15 -	PENALIDADES.....	27
16 -	DESCCLASSIFICAÇÃO.....	27
17 -	DESEMPATE.....	28
18 -	DEMAIS PROCEDIMENTOS.....	28
	Saque-Rápido 10 e Saque-Rápido 15.....	29
1 -	Organização.....	29
2 -	Segurança e Fiscalização.....	30
3 -	Armas, Munições e Equipamentos.....	30
4 -	Divisões.....	32
5 -	Regras Específicas da Prova.....	32
6 -	Equipes.....	35

7 - Regras Gerais.....	36
8 - Disciplina e Penalidades.....	36
9 - Recordes.....	37
10 – Anexos	38
VI – DEDAFIO DO AÇO SHOTGUN	39
V – ACTION CALIBER GUN (HABITUS FACTUS)	42

I - TIRO RÁPIDO DE PRECISÃO -TRP 10 E TRP 15

1 - DA ARMA

- a) Seguir-se-á o regulamento da NRA (National Rifle Association)
- b) É vedado o uso de pistolas calibre .32SWL tipo "olímpico" como FAZ, HAMERLI ou WALTHER GSP
- c) É expressamente vedada a utilização de tecla de gatilho cuja largura seja igual ou superior à largura do guarda-mato.

2- DOS ACESSÓRIOS

- a) Não é permitido o uso de cabos envolventes;
- b) É permitido o uso de "Jet ou Speed loader" e assemelhados.

3- DOS ALVOS

- a) Será adotado ao alvo oval duplo, pequeno, homologado pela CBTP. Para agilizar a apuração dos pontos, poderá ser utilizado dois alvos por atirador, um para a série de 10 disparos em 30 seg. e outro para as séries de 05 disparos em 10 e 8 segs, podendo os dois alvos serem impressos na mesma folha. Na hipótese de um dos alvos se encontrar com mais de 10 (dez) orifícios, o atirador perde o melhor ponto daquele alvo, e terá um EP por disparo excedente;
- b) A distância de tiro será de 10 (dez) metros para o TRP-10 e de 15 (quinze) metros para o TRP-15.

4- DA POSIÇÃO DE TIRO TRP-10 E TRP-15

- a) O atirador deverá ficar na posição em pé, com ambos os pés no solo, sem nenhum tipo de apoio ou suporte.
- b) **Armas de fogo Central:** Arma coldreada, travada se em ação simples, com os braços estendidos e relaxados ao longo do corpo;
- c) **Armas de Fogo Circular** (.22 LR): Arma apontando para uma bandeira colocada a 3m frente do posto de tiro e a 60 cm de altura, podendo sair destravada e dedo fora do guarda-mato.
- d) **Carabinas (CCP, Mini Rifle, Puma e Fuzil):** armas carregadas, apontadas para uma bandeira localizada a 3 metros de frente do posto de tiro a 60 cm de altura, podendo sair destravada e dedo fora do guarda mato.

5- DA COMPETIÇÃO e COMANDOS DE PISTA.

A prova consistirá de 20 (vinte) disparos, sem ensaio, sendo os 10 (dez) primeiros no alvo da esquerda e os 10 (dez) últimos no alvo da direita, da seguinte forma:

TRP-10 – Tiro Rápido de Precisão (10 metros)

B. 03 (três) séries, sendo:

- a) No alvo da Esquerda
 - i. A primeira série com 10 (dez) disparos em 25 (vinte e cinco) com uma recarga obrigatória,
- b) No alvo da Direita
 - i. A segunda série com 05 (cinco) disparos em 09 (nove) segundos e
 - ii. a terceira série com 05 (cinco) disparos em 07 (sete) segundos;

TRP-15 – Tiro Rápido de Precisão (15 metros)

C. 03 (três) séries, sendo:

- a) No alvo da Esquerda
 - i. A primeira série com 10 (dez) disparos em 30 (trinta) segundos com uma recarga obrigatória,
- b) No alvo da Direita
 - i. A segunda série com 05 (cinco) disparos em 10 (dez) segundos e
 - ii. a terceira série com 05 (cinco) disparos em 08 (oito) segundos;

D. “Pista Quente”. Indica o início da prova.

E. “Carregar com seis Cartuchos ...” Para cada série, ao comando do juiz da prova, os atiradores deverão carregar a arma com 06 (seis) cartuchos no máximo. (Inclusive as pistolas).

Exemplo: para a primeira série: ‘Carregar com seis Cartuchos para a primeira série com 10 disparos em 30 segundos’

F. “Atiradores Prontos?” “Ao comando de “Atiradores Prontos?” Os mesmos deverão estar:

- a) **Armas de fogo Central:** Arma coldreada, travada se em ação simples, com os braços estendidos e relaxados ao longo do corpo;
- b) **Armas de Fogo Longa - Circular (.22 LR), Carabina Puma, CCP e Fuzil:** Arma apontando para uma bandeira colocada a 3m frente do posto de tiro e a 60 cm de altura, destravada e dedo fora do guarda-mato.
 - i. Caso o competidor diga "Não Pronto"!, será dado 10 (dez) segundos, findo os quais o juiz da prova perguntará novamente "Atiradores Prontos?"

G. Sinal Sonoro. Então após um sinal sonoro serão efetuados os disparos de

acordo com os tempos determinados para o TRP-10 e para o TRP-15

- H. **“Atiradores Descarregar”**. As armas devem ser descarregas e coldreadas.
- I. **“Pista Fria”**. Indica o final da competição e avanço aos alvos para pontuação e restauração.
- J. Em uma mesma série não será aceita mais de uma contestação "Não Pronto";
- K. Penalidades "Overtime": Será descontado o melhor tiro da série por cada disparo efetuado após o sinal de parada. (Overtime = disparo após o sinal de parada).

6- DO DESEMPATE

Os desempates serão decididos pela quantidade total de X, e persistindo, pela quantidade de X da primeira série, persistindo pela quantidade de X da segunda, persistindo pela quantidade de X da terceira, persistindo o empate repetir o processo pela quantidade de 10, 9, 8, 7 e 6. Em caso de ainda assim persistir o empate do primeiro ao terceiro lugares, em qualquer categoria, proceder-se-á o desempate direto, constituindo-se a mesma, de 01 (uma) série de 10 (dez) disparos em 30 (trinta) segundos com uma recarga obrigatória. Persistindo o empate, prosseguir-se-á em séries de 5 (cinco) disparos em 10 (dez) segundos, até que se obtenha o vencedor.

7 - DAS DIVISÕES & CATEGORIAS

7.1 Divisões

7.1.1 Armas Curtas Fogo Central

- A. **Revólver** – Arma original de fábrica, sendo permitida a troca de miras fixas por reguláveis. É permitido o uso de compensadores, somente para compensadores originais de fábrica, contrapesos não são permitidos;
- B. **Pistola** - arma original de fábrica, sendo permitida a troca de miras fixas por reguláveis, e dos canos por outros de iguais características aos originais das armas. É expressamente proibido o uso de compensadores, "ports", contra-pesos e/ou miras óticas ou eletrônicas.
- C. **Open** – Pistolas ou revólveres que não estejam incluídos nas categorias anteriores.
- D. **Snubby 5 Tiros** – com cano de no máximo 3" (três) polegadas de comprimento e sem mira regulável ou ótica.

7.1.2 Armas Curtas Fogo Circular (Rimfire .22 LR). Proibido armas de competição Olímpica.

- A. Revólver Rimfire – Revólver que segue a regra de Revólver acima e utiliza calibre .22 LR.
- B. Pistola Rimfire – Pistola que segue a regra de Pistola acima e utiliza calibre .22 LR.

7.1.3 Armas Longas Fogo Circular (RimFire .22 LR). Proibido armas de competição Olímpica.

- A. Mini-Rifle Open – Segue a regra da IPSC.
- B. Mini-Rifle Standard – Segue a regra da IPSC.

7.1.4 Armas Longas Fogo Central. Proibido armas de competição Olímpica

- A. CCP – Carabina Calibre Pistola
- B. Carabina Puma
- C. Fuzil

7.2 Categorias

As categorias serão reconhecidas se houverem 5 ou mais competidores na categoria da divisão. Essa mesma divisão deverá, obrigatoriamente, ter no mínimo 10 participantes para que a categoria seja reconhecida.

Somente uma categoria pode ser declarada pelo competidor.

- A. Damas. Competidoras do Sexo Feminino.
- B. Juniors. Competidores com menos de 18 anos no primeiro dia da competição
- C. Sênior. Competidores acima de 50 anos no primeiro dia da competição
- D. Super Sênior. Competidores acima de 60 anos no primeiro dia da competição. O Super Sênior pode optar por competir como Sênior no momento da inscrição e antes do início da competição.

8- DA PREMIAÇÃO

a. On-Line: Serão premiados do 1º ao 3º lugar. As medalhas do ranking serão de responsabilidade da CBTP, enviadas na primeira etapa do ano seguinte, ao clube sede que o atleta participou por último (etapas ou final).

9 – DA DISCIPLINA

Normas a serem observadas pelo atirador durante a competição:

- A. É vedado fumar enquanto estiver na linha de tiro;

- B. Toda vez que um atirador necessitar dirigir-se ao juiz da prova, deverá fazê-lo de maneira a não atrapalhar aos demais atiradores;
- C. Não atentar contra as normas de segurança. Exemplo: Manuseio de armas e/ou carregamento no posto de tiro sem autorização; seguir regulamento da IPSC
- D. No caso de infração ao presente regulamento ou não acatamento das decisões do juiz da prova, serão aplicadas as seguintes penalidades disciplinares;
 - a. Advertência verbal;
 - b. Penalização de 2 (dois) pontos no resultado final;
 - c. Desclassificação.
- a. Efetuar disparo antes do sinal de início da série.
- b. Portar ou estar com a arma carregada antes do comando de carregar.
- c. E os previstos no regulamento da IPSC.

10 – ERRO DE PROCEDIMENTO

- A. Se municiar a arma com mais de 06 (seis) cartuchos;
- B. Se efetuar o disparo antes do sinal sonoro de início da série, ou após o tempo final;
- C. Se não obedecer ao comando do R.O. (Range Officer);
- D. Se efetuar disparo além da quantidade específica de cada série, será dado um EP para cada disparo efetuado e perderá o maior ponto do Alvo;

Obs.: Para cada erro de procedimento será descontado 10 (dez) pontos.

11– DISPOSIÇÕES GERAIS

- A. Todos os expedientes e/ou equipamentos que possam a vir facilitar o tiro, e que não foram aqui mencionados ou ainda, contrariem o espírito destas regras, são proibidos;
- B. O Juiz da prova terá o direito de examinar o equipamento do atirador e impugnar os resultados caso julgue em desacordo com as normas estabelecidas.

12 – DISPOSIÇÕES FINAIS

- A. Casos omissos ou não previstos neste Regulamento serão resolvidos pelo juiz da prova;
- B. Todo atirador e chefe de equipe deverá ter conhecimento das regras e cuidar para que elas sejam cumpridas;
- C. Em caso de recursos, seguir o regulamento da IPSC.

MONTAGEM DA PISTA

A) Distâncias para TRP-15

Para Armas Curtas:

Todos os alvos devem estar a 15m de distância do competidor

Para Armas Longas:

Todos os Alvos devem estar a 25m de distância do competidor

B) Distâncias para TRP-10

Para Armas Curtas:

Todos os alvos devem estar a 10m de distância do competidor

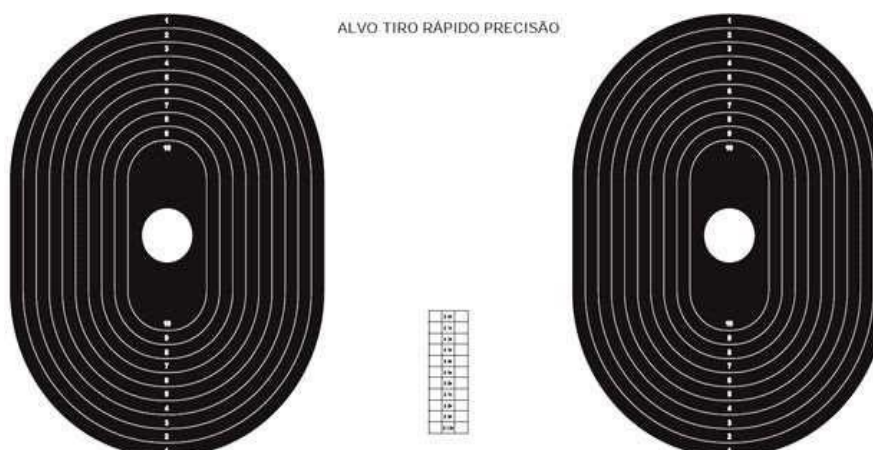
Para Armas Longas:

Todos os Alvos devem estar a 15m de distância do competidor

Todos os tiros serão disparados a partir de uma única posição de tiro.
Altura de montagem é 1.20 metros do centro do alvo ao solo.

Nota: Apenas dois alvos serão usados por cada competidor. Ele deverá executar a primeira série de 10(dez) tiros no alvo da esquerda e a segunda e terceira séries de 05 (cinco) tiros cada no alvo da direita.

Alvo para T R P aprovado pela CBTP



II - NRA I, II e Rápido

1 - ORGANIZAÇÃO

1.1 – A parte executiva da organização da prova é composta de Diretor de Prova (Match Director); Chefe dos Árbitros (Chief Range Officer); Árbitros de Linha (Range Officers); Júri de Apelação; Fiscais e Auxiliares.

1.2 – O Diretor de Prova (MD) tem por atribuições:

- a. Ser o responsável pelo eficiente andamento da prova.
- b. Ser o responsável pelo funcionamento do estande de tiro.
- c. Ser o responsável pela disciplina e segurança do estande de tiro.
- d. Ser o responsável pelos Boletins de Resultados e divulgação.
- e. Nas suas missões deverá proceder com imparcialidade, cortesia, educação, probidade, vigilância constante e, sobretudo, firmeza nas decisões.

1.3 – O Chefe dos Árbitros (CRO) tem por atribuições:

- a. Ser o responsável pela correta explicação sobre a execução da prova.
- b. Absoluta autoridade em assuntos de segurança, autoridade essa que se estende aos espectadores ou qualquer pessoa que esteja nos arredores das linhas de tiro.
- c. Responsabilidade pela correta e justa aplicação de todos os Regulamentos, e apuração dos competidores.
- d. Acompanhar a apuração de impactos duvidosos nos alvos.

1.4 – O Árbitro de Linha (RO) tem por atribuições:

- a. Ser o responsável pelo sorteio dos Postos de Tiro.
- b. Supervisionar a atuação dos atiradores na linha de tiro.
- c. Efetuar os comandos de execução da prova.
- d. Proceder o levantamento dos alvos.
- e. Efetuar a marcação dos pontos nas planilhas de resultados.
- f. Inspecionar o equipamento utilizado pelos competidores.
- g. Inspecionar armas e munições dos competidores.

1.5 – Os organizadores do evento deverão providenciar, sempre que possível serviço médico de emergência, o qual deverá estar próximo das linhas de tiro, até o final da competição.

1.6 – Júri de Apelação:

- a. Para cada prova, haverá um Júri de Apelação, formado por três pessoas, com conhecimento das regras, atiradoras ou não, nomeadas pelo Diretor da Prova, e que não tenham interesse no resultado da mesma, com a finalidade de julgar e decidir recursos apresentados por atiradores, ou Chefe da equipe, que se acharem injustiçados, e não concordarem com o resultado, ou fato ocorrido na prova. Sempre que possível, no Júri de Apelação deverá ter um representante da C.B.T.P., ou da respectiva Federação.

- b. O recurso só será aceito até uma (1) hora após o fato que lhe deu origem. Será entregue ao Diretor da Prova.
- c. O recurso deverá ser por escrito e, para ser aceito, deverá ser recolhido uma taxa de 5 (cinco) vezes o valor da inscrição da prova, por parte do impetrante.
- d. Caso o recurso seja julgado procedente, a taxa será devolvida ao impetrante; se julgado improcedente, a importância será recolhida aos cofres da CBTP.
- e. A decisão do Júri de Apelação será por maioria simples de votos, e será definitiva; não cabendo outros recursos.
- f. Todos os recursos julgados, deverão ser transcritos em Auto próprio, acompanhando o Relatório do Diretor de Prova (MD) elaborado para a C.B.T.P., ou Federação, para reconhecimento.
- g. O recurso deverá ser do próprio interessado (atirador ou Chefe da Equipe).

2- SEGURANÇA E FISCALIZAÇÃO

2.1 – A segurança é fator essencial no tiro, em qualquer de suas modalidades, motivo pelo qual deve merecer atenção especial por parte de Diretores, Árbitros, Atiradores e Assistentes.

2.2 – Todas as pessoas presentes no estande de tiro, atiradores ou não, são responsáveis pelo estrito cumprimento das regras e medidas de segurança determinadas pelos Regulamentos e direção da prova.

2.3 – Todos os Árbitros, atiradores e pessoas presentes nas imediações das linhas de tiro, deverão utilizar protetores auriculares e de olhos.

2.4 – Aplicam-se ao N.R.A os mesmos procedimentos de segurança, fiscalização e penalidades da IPSC.

3 - ESTANDES DE TIRO - POSTOS DE TIRO - ALVOS

3.1- O estande de tiro poderá ser do tipo aberto ou “indoor”.

3.2 - O estande de tiro deve permitir que o atirador fique, sempre, de frente para o seu alvo. Um atirador em frente de cada alvo.

3.3 - Os alvos e atiradores deverão estar no mesmo nível. O centro do alvo deverá estar a 1,40 m do nível do solo onde se encontra o atirador, com tolerância de 10% para mais ou para menos.

3.4 - O Posto de Tiro deverá ter uma área tal, que durante a realização da prova, um atirador não prejudique o outro. Os alvos deverão ficar exatamente na perpendicular dos centros desses Postos de Tiro.

3.5 - Os alvos deverão apresentar numeração bem visível, da esquerda para a direita de quem olha.

3.6 - O alvo será o oficial da C.B.T.P., denominado “A 1”, com “X”.

3.7 - Os espectadores deverão estar, no mínimo, a 4 (quatro) metros, atrás dos Postos de Tiro, de tal forma, que não exerçam qualquer influência sobre os atiradores.

3.8 - As distâncias entre os Postos de Tiro e os alvos, poderão ser controlados das seguintes formas:

- a. Os alvos permanecem sempre no mesmo lugar, e os Postos de Tiro vão sendo deslocados para as distâncias previstas nas séries.
- b. Os Postos de Tiro permanecem sempre no mesmo lugar, e os alvos vão sendo deslocados para as distâncias previstas nas séries.
- c. Sistema misto (uma mistura dos dois sistemas).

3.9 - Não há necessidade do Posto de Tiro ser coberto.

3.10 - O suporte da barricada é uma viga de madeira (ou outro material) quadrada, de 12 a 15 cm de cada lado, fixado firmemente no solo, com um mínimo de 1,80 m de altura. Ele representa o final de uma parede, muro, etc.. Quando o atirador estiver atirando pela esquerda, é como se a barricada se estendesse para a direita, protegendo o atirador, e vice versa, pela direita. Não poderá oscilar na hora do tiro.

3.11 - Para a execução dos tiros nas posições “ajoelhado”, “sentado” e “deitado”, podem ser utilizadas mantas ou tapetes, a fim de evitar o contato direto do atirador com o solo.

4 - ARMAS - EQUIPAMENTOS - MUNIÇÕES

4.1 - Armas: - Revólver, Pistolas, Carabinas Rifles ou Fuzil, originais ou modificadas, de calibre superior ao .380 auto. Coroinha comum ou semi - anatômica, com pequenas saliências para melhor encaixe das mãos; mira mecânica aberta, ou óptica/eletrônica, sem aumento.

4.2 - É permitido o uso de compensadores e pórtricos.

4.3 - Revólveres e Pistolas competirão separadamente.

- 4.4 - A munição utilizada poderá ser a recarregada ou de fábrica.
- 4.5 - Para as Damas, será permitido o ajuste dos passadores, até a altura dos quadris.
- 4.6 - O coldre deverá cobrir o gatilho da arma, e mantê-la firme, impedindo a sua queda no solo.
- 4.7 - A direção do cano da arma, quando no coldre, deverá apontar para baixo. O ponto de encontro do seu prolongamento com o solo, deverá estar a uma distância igual ou menor que 1 (um) metro do atirador, em posição de descanso.
- 4.8 - Os coldres podem ser usados do lado direito ou esquerdo, entretanto, não serão permitidos os axilares, ou de saque cruzado e de saque lateral.
- 4.9 - A roupa do atirador não poderá possuir suportes, ou qualquer artifício que facilite o tiro.
- 4.10 - A utilização de luvas, joelheiras, cotoveleiras, etc., é permitida.

5 - REGRAS DA MODALIDADE

- 5.1 - Os carregadores das pistolas deverão estar com no máximo 6 (seis) cartuchos, mesmo que possuam capacidade para mais.
- 5.2 - O sistema de recarga é livre.
- 5.3 - Não serão permitidos tiros de ensaio.
- 5.4 - É terminantemente proibido treinar no local, no dia da prova, mesmo que a título de ajuste de arma.
- 5.5 - A realização das séries deverá contar com no mínimo dois atiradores participantes.
- 5.6 - Entre uma série de tiro e outra, o atirador manterá sua arma descarregada, no coldre, ou na maleta; somente a pegará de volta, mediante comando.
- 5.7 - Não será permitido o uso de lunetas, binóculos, etc., para conferência dos impactos no alvo.
- 5.8 - Não será permitido qualquer auxílio de terceiros, durante a realização das séries de tiro.
- 5.9 - Na hora do tiro, os espectadores deverão permanecer em absoluto silêncio.

5.10 - Antes do início de cada série de tiro, e do comando de “carregar”, será dado ao atirador 30 (trinta) segundos para preparar sua arma, e efetuar visada no alvo, podendo efetuar tiros “em seco”.

5.11 - Todo o material a ser utilizado na série, inclusive cronômetro (se for utilizado), deverá estar no corpo do atirador, no momento do início da série. Após o início do tempo, colocará esse material onde melhor lhe convier.

6 - DAS PROVAS – CATEGORIAS

6.1 - No Campeonato Brasileiro, e Campeonatos Regionais as provas serão disputadas, obrigatoriamente, no “NRA II” e no “NRA RÁPIDO”. Em nível de Federações e Clubes, poderão ser disputadas também no “NRA I”.

6.1.1 – As provas de N.R.A Rápido serão conduzidas conforme regulamento específico.

6.2 – Divisões:

- a. “Revólver Open com Mira Óptico – Eletrônica”.
- b. “Revólver com Mira Mecânica Aberta”.
- c. “Pistola Open com Mira Óptico – Eletrônica”.
- d. “Pistola Standard com Mira Mecânica Aberta”.
- e. “Mini Rifle Open com Mira Óptica – Eletrônica”.
- f. ” Mini Rifle Standard com Mira Mecânica – Aberta”
- g. “CCP – Carabina Calibre de Pistola”
- h. “Fuzil – com ou sem red dot (não é permitido luneta)

OBS.: Um mesmo atirador, ou atiradora, poderá participar em quantas divisões desejar, desde que nelas se enquadre, e, desde que não repita a mesma arma (ou tipo de arma) com o mesmo sistema de pontaria.

6.3 – Categorias

As categorias serão reconhecidas se houverem 5 ou mais competidores na categoria da divisão. Essa mesma divisão deverá, obrigatoriamente, ter no mínimo 10 participantes para que a categoria seja reconhecida. Somente uma categoria pode ser declarada pelo competidor. **Todos os competidores competem no overall independentemente da categoria. (Por exemplo: As competidoras da categoria Damas, também competem no Overall e podem ganhar a categoria damas e ao mesmo tempo ganhar o overall).**

- a) Damas. Competidoras do Sexo Feminino.
- b) Juniors. Competidores com menos de 18 anos no primeiro dia da competição
- c) Sênior. Competidores acima de 50 anos no primeiro dia da competição
- d) Super Sênior. Competidores acima de 60 anos no primeiro dia da competição. O Super Sênior pode optar por competir como Sênior no momento da inscrição mas antes do início da competição.

6.4 - Classe (Classificação)

As Divisões poderão ser desdobradas em “Overall”, Junior, Damas Sênior e Super Sênior conforme critérios vigentes estabelecido pela CBTP.

6.5 - “N.R.A. II”

- a. 1ª série: – 15 metros – em Pé, livre – empunhadura livre – 6 tiros em 12 segundos – ação dupla do gatilho.
- b. 2ª série: – 25 metros – em Pé, livre – empunhadura livre – 12 tiros em 35 segundos – ação dupla do gatilho.
- c. 3ª série: – 25 metros – 18 tiros em 90 segundos, sendo 6 tiros de Joelhos; 6 tiros em Pé, barricado, com a mão esquerda (pela esquerda da barricada); e 6 tiros em Pé, barricado, com a mão direita (pela direita da barricada) – empunhadura livre – ação dupla do gatilho.
- d. 4ª série: – 50 metros – 24 tiros em 165 segundos (dois minutos e 45 segundos), sendo 6 tiros Sentado; 6 tiros deitado; 6 tiros em Pé, barricado, com a mão esquerda (pela esquerda da barricada); e 6 tiros em Pé, barricado, com a mão direita (pela direita da barricada) – empunhadura livre – ação livre do gatilho (dupla ou simples).

6.6 - “N.R.A. I”

- a. 1ª série: – 7 metros – em Pé, livre – empunhadura livre – 12 tiros em 25 segundos – ação dupla do gatilho.
- b. 2ª série: – 15 metros – em Pé, livre – empunhadura livre – 12 tiros em 30 segundos – ação dupla do gatilho.
- c. 3ª série: – 15 metros – em Pé, livre – empunhadura livre – 6 tiros em 12 segundos – ação dupla do gatilho.
- d. 4ª série: – 25 metros – em Pé, livre – empunhadura livre – 12 tiros em 35 segundos – ação dupla do gatilho.
- e. 5ª série: – 25 metros – 18 tiros em 90 segundos, sendo 6 tiros de Joelhos; 6 tiros em Pé, barricado, com a mão esquerda (pela esquerda da barricada); e 6 tiros em Pé, barricado, com a mão direita (pela direita da barricada) – empunhadura livre – ação dupla do gatilho.

7 - POSIÇÕES DE TIRO - PROBLEMAS FÍSICOS - INABILIDADE TEMPORÁRIA

7.1 - As posições de tiro abaixo descritas, são exemplificadas por desenhos, nos anexos (pg. 10 e 11).

7.2 - A posição de Partida será igual para todas as séries: - Arma carregada no coldre; revólver com o cão batido; pistola municiada, engatilhada e travada. Atirador em Pé, livre. Braços soltos ao longo do corpo. Armas longas CCP e MR apontadas para uma bandeira localizada a 3 metros de frente do posto de tiro a 60 cm de altura, destravada e dedo fora do guarda mato.

7.3 - Posição em Pé, livre: - Em Pé, com as pernas flexionadas ou não. O corpo e a arma não podem tocar em nada.

7.4 - Posição de Joelhos: - Permite-se vários apoios, sendo que o corpo e a arma não poderão tocar em qualquer suporte; pelo menos um dos joelhos encostados no chão.

7.5 - Posição em Pé, barricado: - Ambos os pés devem estar atrás de uma linha de falta, perpendicular à linha de fogo, e que pode ser real (pintada no solo) ou imaginária (nunca em alto relevo).

Nenhuma parte da arma pode tocar a barricada; só as mãos. A barricada não pode ser envolvida, por trás, com as mãos, pois ela representa o fim de um obstáculo que não tem condições de ser envolvido. Ex.: - Uma parede (vide item 3.10).

7.6 - Posição Sentado: - Nesta posição é obrigatório a colocação das nádegas no chão. As costas e os pés não poderão se apoiar em qualquer suporte.

7.7 - Posição Deitado: - Deitado de bruços. Abdome apoia do no chão. A arma não poderá tocar o solo ou qualquer suporte. As mãos poderão apoiar-se no solo : Tudo, dentro das limitações do Posto de Tiro.

7.8 - Problemas Físicos: - O atirador que apresentar qualquer deficiência física que o impeça de atirar em determinada posição, ou necessite de algum aparelho especial, deverá solicitar ao Diretor de N.R.A. (Nacional ou Estadual, conforme o caso), que expedirá autorização específica para que ele efetue o tiro em outra posição, ou utilize o equipamento. Essa autorização deverá ser apresentada ao Diretor da Prova, quando das competições.

7.9 - Inabilidade Temporária: - Qualquer atirador que estiver com debilidade física temporária que o impeça de atirar em determinada posição, poderá assumir a mais próxima e difícil, em substituição, conforme abaixo:

- a. Sentado, no lugar de Deitado.
- b. Ajoelhado, no lugar de sentado.
- c. Em Pé, no lugar de ajoelhado.

OBS.: - Esse procedimento deverá ser comunicado ao Diretor da Prova, antes de seu início. É ele quem dará a autorização.

8 - VOZ DE COMANDO PARA A EXECUÇÃO DA PROVA

8.1 - Os comandos emitidos pelo Árbitro (RO) são os seguintes:

- a) “Atiradores em seus Postos de Tiro.”.
- b) “Executaremos agora a série da prova.” (Esclarecer como será realizada, bem sucintamente).
- c) “Pista quente.”.
- d) “Atiradores podem pegar suas armas, mantendo-as descarregadas. Terão 30 segundos para efetuarem as regulagens necessárias, visar o alvo, etc..”.
- e) “Carregar!”.
- f) “Atiradores prontos?.” (Se o atirador estiver pronto , permanece em silêncio; caso não esteja, diz, em voz alta: “Não pronto!”. O RO repetirá: “Não pronto!”, e dará 15 segundos para que o atirador se apronte. Não haverá um segundo “não pronto”. O RO vai direto para a voz de comando seguinte: “À espera.”.
- g) “À espera.”.
- h) Sinal sonoro de início do tempo (De 3 a 5 segundos após o “À espera”).
- i) Sinal sonoro de final do tempo.
- j) “ Descarregar as armas, colocando-as no coldre ou na maleta.”.
- k) “Pista fria.”.
- l) “Aos alvos – acompanhar o levantamento.”.

OBS.: - Havendo necessidade, o RO procederá à contagem dos cartuchos deflagrados de cada atirador.

9 - CONTROLE DE TEMPO

9.1- O controle de tempo (início e fim) será através de sinal sonoro, bem audível, de modo que não deixe dúvidas.

9.2 - Se ocorrer erro do Árbitro no controle do tempo, proceder-se-á da seguinte maneira:

- a) Se todos efetuaram os disparos da série, proceder-se-á o levantamento.
- b) se um ou mais atirador, não completar a série, esta poderá ser repetida por eles, e, os tiros dados, serão obreados.
- c) os atiradores que completarem a série, mas que se julgarem prejudicados, em razão do ocorrido, poderão repeti-la (ou aceitá-la).

- Se por qualquer motivo, independentemente de sua vontade (casos fortuitos – ex.: queda de um raio no local, etc.) o atirador tiver que interromper a série, poderá após solucionado o problema, completá-la. Casos de negligência, imprudência ou imperícia de sua parte, não serão considerados

10 - DEFEITO DE ARMA OU MUNIÇÃO

10.1 - Defeito de munição corre por conta e risco do atirador. A munição defeituosa (o projétil não saiu), poderá ser substituída automaticamente pelo atirador, desde que na mesma posição em que houve a falha. O atirador não poderá dar início à posição seguinte, e depois voltar à posição anterior em que houve a falha, para completar o tiro.

10.2 - Defeito de arma corre por conta e risco do atirador. Dentro do tempo previsto para a série, mantendo a segurança, o atirador tentará solucionar o problema (sem ajuda).

10.3 - Em caso de quebra de arma, comprovada pelo Árbitro (RO), o atirador poderá completar a prova com outra arma, igual ou similar (de mesmas características). A série em que o problema aconteceu, não poderá ser repetida.

10.4 - Desde que não exista quebra, a mesma arma deverá ser utilizada em toda a prova.

11 - PONTUAÇÃO DOS ALVOS

11.1 – A pontuação dos alvos será feita pelos Árbitros de Linha (RO) ou chefe dos Árbitros (CRO).

11.2 - Após cada série de tiro, os pontos serão anotados e os alvos obreados ou trocados.

11.3 - Todos os atiradores deverão se manter a uma distância mínima de 1 (um) metro dos alvos. No entanto, quando do levantamento do seu alvo, deverá aproximar-se, de maneira a poder acompanhar a pontuação, sem, contudo, tocar no alvo.

11.4 - O atirador que não acompanhar a pontuação de seu alvo, não terá direito a futuras reclamações.

11.5 - Todos os impactos corretos dentro da zona de pontuação do alvo serão válidos.

11.6 - Sempre que o atirador se sentir injustiçado por ocasião do levantamento dos pontos do seu alvo, deverá protestar, de imediato. Se a decisão dos Árbitros, após procederem de acordo com o item 11.7 não lhe for favorável, e o atirador insistir em seus direitos, o alvo deverá ser retirado, e, no seu verso, será anotado o problema,

contendo a assinatura do RO e do interessado. Esse alvo deverá ficar à disposição do Júri de Apelação, sem ser tocado. Finda a participação na prova, o atirador poderá entrar com o competente recurso.

11.7 - Todas as vezes que os Árbitros opinarem à respeito de tiros duvidosos, deverão tomar decisão através de sinal positivo (polegar para cima), ou negativo (polegar para baixo), numa votação simultânea.

11.8 - Para os alvos com menos impactos visíveis e agrupamentos fechados, como regra geral, somente serão contados os impactos visíveis. No entanto, exceção será feita, quando o grupo de três ou mais tiros tão é fechado, que é possível admitir, pelo alargamento do furo, a passagem de outros tiros. Ao atirador será dado o benefício da dúvida, caso provado ficar que efetuou todos os disparos.

11.9 - O impacto que tangenciar a linha da zona superior de pontuação, será computado com o valor maior.

11.10 - No caso de dúvida sobre o valor a ser computado, deverá o atirador ser beneficiado.

11.11 - Para o levantamento dos impactos próximos à linha divisória da zona de pontuação, será obrigatório o uso de calibradores, devendo ser estes, do mesmo diâmetro do calibre utilizado.

11.12 - O impacto que apresentar diâmetro maior que uma vez e meia, em relação ao calibre do projétil que lhe deu origem, será considerado “zero”. Para essa avaliação será utilizado, obrigatoriamente, o calibrador de rasgo.

11.13 - Nos alvos em que forem constatados tiros a mais, procede-se da seguinte maneira:

- a) Se forem do próprio atirador, contam-se os piores tiros.
- b) Se, pelo seu formato ou calibre, os tiros forem identificados, computa-se os impactos do alvo para o atirador daquele Posto. O restante será considerado “zero”.
- c) Não havendo possibilidade de identificar os tiros, e ficar comprovado que foi atirador de outro Posto que os efetuou, o alvo será obreado ou substituído, e o atirador do alvo com tiros a mais, repetirá a série.
- d) Em ambos os casos, o atirador autor dos disparos no alvo errado, só terá computado os impactos existentes no seu alvo. Se houve “má fé”, será eliminado da competição.

12 - ERROS DE PROCEDIMENTO

12.1 - Todos os erros de procedimento serão penalizados com -10 (dez) pontos.

12.2 - Para cada tiro disparado em desacordo com o que estiver previsto, será marcado um erro de procedimento.

13 - CLASSIFICAÇÃO - DESEMPATE

13.1- Classificação individual:

- a) A pontuação final do atirador será o resultado do total de pontos obtidos em todas as séries, após subtração das penalidades.

b) Desempate: - Ficarà à frente, o atirador com maior número de “X” em toda a prova.

➤ Persistindo o empate será considerado em seguida o maior número de 10 e assim sucessivamente, 9,8, etc.

➤ Na persistência do empate, ambos deverão realizar um novo conjunto de séries.

13.2- Classificação de Equipe:

a) A pontuação final da Equipe, será a soma dos pontos de seus integrantes.

b) Serão considerados integrantes das equipes, os atiradores que somarem pontos para ela.

c) Desempate: - Ficarà à frente, a Equipe cujos integrantes, em conjunto, somarem maior número de “X”. persistindo o empate será considerado o maior número de 10 e assim sucessivamente 9,8, etc.

14 - EQUIPES

14.1- Em todas as competições deverão ser formadas equipes representativas de Federações ou Clubes.

14.2 - As Equipes serão constituídas por quatro atiradores (mínimo de três), contando os pontos dos três melhores

14.3- Toda Equipe deverá ter um Chefe de Equipe, responsável pelo contato com Árbitros e organizadores do evento.

15 - REGRAS GERAIS

15.1- Não sendo possível terminar uma prova, seja por excesso de inscrições, mau tempo, ou impossibilidade técnica, procurar-se-á solução através de reunião com representantes das Federações (ou Clubes), quando a maioria simples fará valer uma solução, que deverá ser acatada por todos.

15.2 - Sempre que possível, deverá ser designado um fiscal para cada atirador, o qual, além de acompanhar as posições da prova, deverá, ainda, anotar os tiros de cada série.

15.3 - Fica proibido a venda de bebidas alcoólicas no local da prova, ou em suas imediações, durante todo o dia de sua realização.

15.4- Todo atirador deverá receber uma cópia da Súmula, contendo seu resultado

parcial (sem a totalização).

15.5 - Outros problemas não previstos neste Regulamento, serão solucionados pelo Diretor da Prova.

16 - DISCIPLINA E PENALIDADES

16.1 - Durante a realização de uma prova, estarão sujeitos à disciplina todos os presentes: - atiradores, dirigentes e espectadores.

16.2 - O respeito mútuo, o bom senso, e a educação, devem prevalecer.

16.3 - Casos de falta de compostura, falta de ética desportiva, palavras de baixo calão, etc., devem ser punidas.

16.4 - Pessoas com indício de uso excessivo de álcool ou drogas, serão convidadas a deixar o estande.

16.5 - As penalidades serão:

- a) Advertência.
- b) Dedução de 10 (dez) pontos do resultado (para cada uma).
- c) Desclassificação.

16.6 - A desclassificação ocorrerá, além dos casos já previstos, mais os seguintes:

- a) Na reincidência específica de problema disciplinar.
- b) No caso de ofensas às pessoas, ou descumprimento à ordem legal dos Árbitros (RO, CRO, MD). c. No caso de desrespeito à Entidades Desportivas constituídas.

16.7 - Todas as penalidades deverão constar da súmula do atirador, e conter a assinatura de quem a aplicou.

16.8 - Casos de maior gravidade deverão ser comunicados por escrito, para posterior julgamento.

17 - RECORDES

17.1- Os recordes só serão homologados quando o estande for vistoriado e aprovado pela C.B.T.P. ou Federações, e, no corpo de Árbitros, existir pelo menos um representante dessas entidades.

17.2 - Os alvos deverão ser do padrão estipulado pela C.B. T.P., denominado “A 1”, com “X”.

17.3 - Só terá validade os recordes conquistados em estandes abertos ou do tipo “indoor”.

17.4 - Os Recordes Brasileiros só serão homologados se conquistados em Campeonatos Brasileiros.

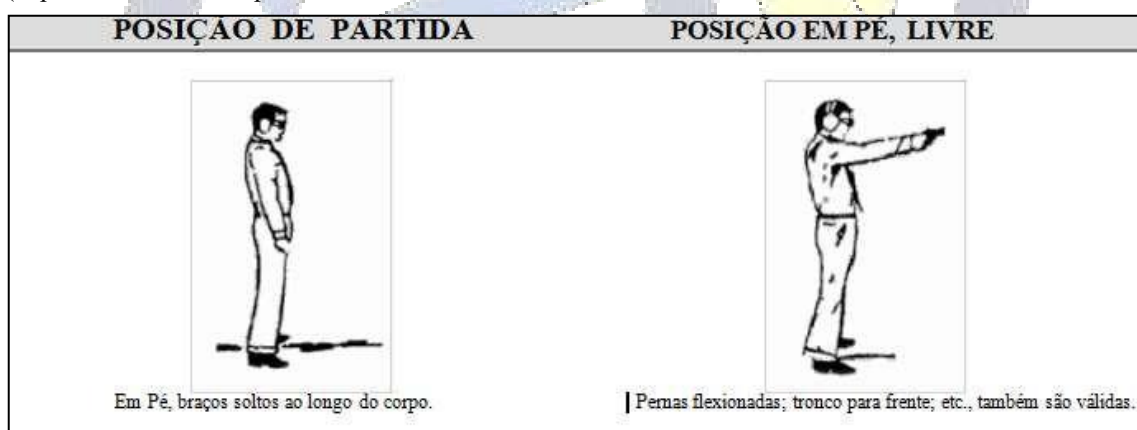
17.5 - Os Recordes Regionais só serão homologados nos Campeonatos Regionais.

17.6 - Os Recordes Estaduais só serão homologados nos Campeonatos Estaduais.

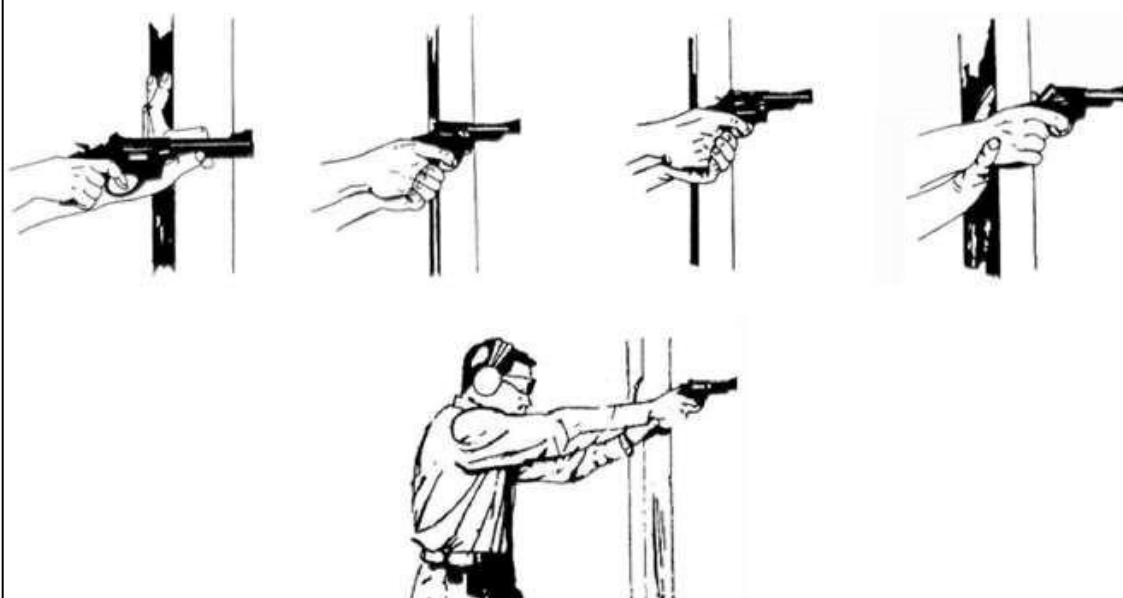
17.7- Todos os recordes deverão ser anotados nos relatórios, para posterior transcrição em livro próprio.

18 - POSIÇÕES BÁSICAS DE TIRO (IMAGENS)

(A partir destas, outras poderão ser



TIRO BARRICADO - ALGUMAS POSIÇÕES

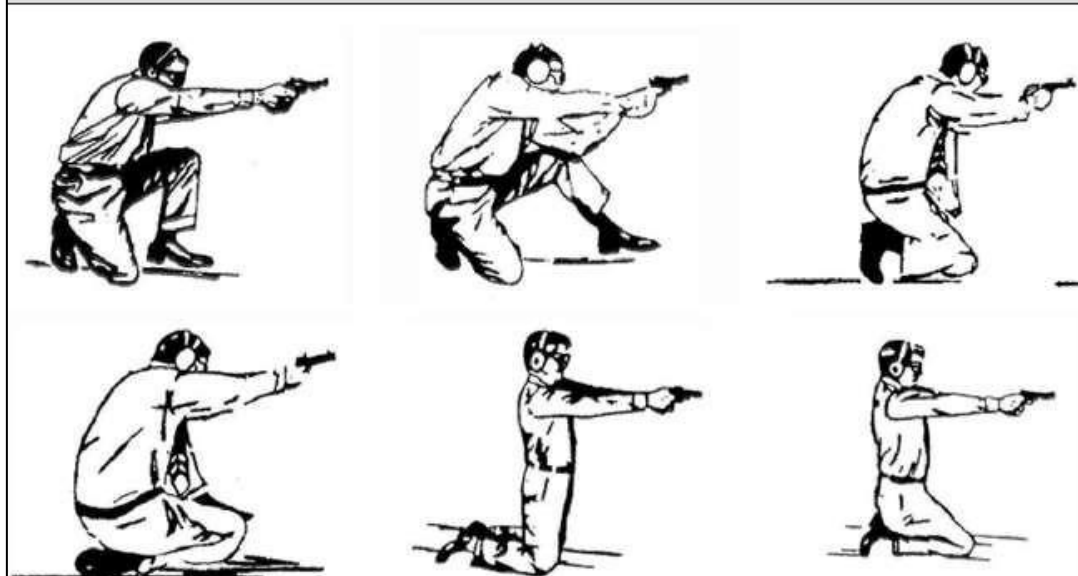


adotadas)



Outras posições poderão ser estabelecidas.

POSIÇÃO AJOELHADO



Outras posições poderão ser estabelecidas.

POSIÇÃO SENTADO



Outras posições poderão ser estabelecidas.

POSIÇÃO DEITADO BASICA



19 - ALVO "A - 1" C.B.T.P.



III - NRA RÁPIDO (ONLINE)

1 - ARMAS

Revólver, Pistola (Tiro Prático), calibres .380 (9x17), e .38 a .45; mira óptica - eletrônica ou mecânica aberta; cabo comum ou semi- anatômico ou carabinas (MR, CCP e Fuzil). Só é permitido municiar o carregador com no máximo 6 munições. Caso o atleta não tenha 4 carregadores pode municiar com 13 munições, mas é OBRIGATÓRIO a troca por outro carregador entre a mudança de posto, e manobrando o ferrolho simulando que a camara estivesse vazia.

2 - COLDRE

Passado no cinto, à altura da cintura, e que cubra o gatilho da arma. Para as Damas, poderá estar à altura dos quadris.

3 - ALVO

O “A-1” da CBTP, com “X” (também utilizado no Saque Rápido).

4- DISTÂNCIA ÚNICA DE TIRO

25 (vinte e cinco) metros.

5- POSIÇÕES DE TIRO

Em Pé, livre; Ajoelhado (pelo menos um dos joelhos tocando o chão) ; Sentado (nádega no solo); Deitado (abdome no solo). Sequência obrigatória. No tiro Deitado a arma não pode tocar o solo, só as mãos.

6- POSIÇÃO DE SAÍDA

A posição de Partida será igual para todas as séries: - Arma carregada no coldre; revólver com o cão batido; pistola muniada, engatilhada e travada no coldre. Atirador em Pé, livre. Braços soltos ao longo do corpo. Armas longas CCP, MR e Fuzil apontadas para uma bandeira localizada a 3 metros de frente do posto de tiro a 60 cm de altura, podendo sair destravada e dedo fora do guarda mato.

7 - EMPUNHADURA

Livre.

8- AÇÃO NO GATILHO :

Dupla (Revólveres).

9- SERÁ DISPUTADO EM 1 (uma) SÉRIE:

A. Série: 24 tiros; 6 por posição, na sequência do item 5.; em 80 (oitenta) segundos.

OBS.:

- a) Cada disparo além do tempo: - Uma penalidade do melhor impacto.
- b) Impactos a mais: - Serão descontados os melhores pontos + 1 erro de procedimento..

8 - PONTUAÇÃO FINAL

Será o total da soma dos pontos obtidos.

9 - DIVISÕES:

- a) “Revólver Open com Mira Óptico – Eletrônica”.
- b) “Revólver com Mira Mecânica Aberta”.
- c) “Pistola Open com Mira Óptico – Eletrônica”.
- d) “Pistola Standard com Mira Mecânica Aberta”.
- e) “Mini Rifle Open com Mira Óptica – Eletrônica”
- f) ” Mini Rifle Standard com Mira Mecânica – Aberta”
- g) “CCP – Carabina Calibre de Pistola”
- h) “Fuzil – com ou sem Mira Óptico – Eletrônica (NÃO É PERMITIDO LUNETAS)”

10 - CATEGORIAS

As categorias serão reconhecidas se houverem 5 ou mais competidores na categoria da divisão. Essa mesma divisão deverá, obrigatoriamente, ter no mínimo 10 participantes para que a categoria seja reconhecida. Somente uma categoria pode ser declarada pelo competidor. **Todos os competidores competem no overall independentemente da categoria. (Por exemplo: As competidoras da categoria Damas, também competem no Overall e podem ganhar a categoria damas e ao mesmo tempo ganhar o overall.)**

- a) Damas. Competidoras do Sexo Feminino.
- b) Juniors. Competidores com menos de 18 anos no primeiro dia da competição
- c) Sênior. Competidores acima de 50 anos no primeiro dia da competição
- d) Super Sênior. Competidores acima de 60 anos no primeiro dia da competição. O Super Sênior pode optar por competir como Sênior no momento da inscrição e antes do início da competição.

11 - Classe

As Divisões poderão ser desdobradas em “Overall”, Junior, Damas, Sênior e Super Sênior. Conforme critérios vigentes estabelecidos pela CBTP.

12 - REALIZAÇÃO DA PROVA:

- a) Um atirador à frente de cada alvo. Não há ensaio.
- b) PARTIDA: - Arma carregada no coldre (Pistolas travadas); todo o material a ser utilizado na prova (incluindo cronômetro, se for o caso) deverá estar no corpo do atirador; carregadores das Pistolas com no máximo 6 (seis) cartuchos; braços soltos ao longo do corpo.
- c) Ao sinal sonoro que marca o início do tempo, o atirador saca sua arma, e efetua 6 (seis) disparos por posição, obedecendo a sequência do item 5 acima. Um a ou duas mãos. Revólveres em ação dupla do gatilho.
- d) Terminada a série, descarrega a arma, colocando-a no coldre ou na maleta para isso destinada.
- e) Mediante ordem, acompanha a pontuação, devendo reclamar, de imediato, possíveis enganos, por parte do Range Officer. Todos os impactos corretos dentro da zona de pontuação do alvo serão válidos.

13 - DEFEITO DE ARMA OU MUNIÇÃO

Correrão por conta e risco do atirador. Deverá tentar solucionar o problema (sem auxílio de terceiros) dentro do tempo previsto para a realização da prova. A munição defeituosa deverá ser substituída automaticamente. Só poderá passar à posição seguinte, após efetuar os 6 disparos da posição anterior.

15- PENALIDADES

10 pontos negativos para cada uma.

16-DESCLASSIFICAÇÃO

Será desclassificado o atirador que atentar contra as normas de segurança.

17- DESEMPATE

Ficará à frente o atirador com maior número de “X” em toda a prova, persistindo o maior número de 10, 9, 8 e assim sucessivamente. Na persistência ambos deverão executar uma nova série.

18- DEMAIS PROCEDIMENTOS

De acordo com o previsto no Regulamento completo de NRA da CBTP.

IV - Saque-Rápido 10 e Saque-Rápido 15

1- Organização

A parte executiva da organização da prova é composta de Diretor de Prova (Match Director); Chefe dos Árbitros (Chief Range Officer); Árbitros de Linha (Range Officers), Comitê de Apelação; Fiscais e Auxiliares.

1.2 - O Diretor de Prova tem por atribuições:

- a) Ser o responsável pelo eficiente andamento da Prova.
- b) Ser o responsável pelo funcionamento do estande de tiro.
- c) Ser o responsável pela disciplina e segurança do estande de tiro.
- d) Ser o responsável pelos Boletins de Resultados e divulgação.
- e) Nas suas missões deverá proceder com imparcialidade, cortesia, educação, probidade, vigilância constante e, sobretudo, firmeza nas decisões.

1.3 - O Chefe de Árbitros tem por atribuições:

- a) Ser o responsável pela correta explicação sobre a execução da prova.
- b) Absoluta autoridade que se estende aos espectadores ou qualquer pessoa que esteja nos arredores das linhas de tiro.
- c) Responsabilidade pela correta e justa aplicação de todos os Regulamentos, e apuração dos resultados dos competidores.
- d) Acompanhar a apuração de impactos duvidosos nos alvos.

1.4 - O Árbitro de Linha (RO) tem por atribuições:

- a) Ser o responsável pelo sorteio dos Postos de Tiro.
- b) Supervisionar a atuação dos atiradores na linha de tiro.
- c) Efetuar os comandos de execução da Prova.
- d) Proceder à apuração dos alvos.
- e) Efetuar a marcação dos pontos nas planilhas de resultados.
- f) Inspecionar o equipamento utilizado pelos competidores.
- g) Inspecionar armas e munições dos competidores.

1.5 - Os organizadores do evento deverão providenciar, sempre que possível serviço médico de emergência, o qual deverá estar próximo das linhas de tiro, até o final da competição.

1.6 - Comitê de Apelação:

- a) Para cada prova, haverá um Comitê de Apelação, formado por três pessoas

conhecedoras das regras, atiradoras ou não, nomeadas pelo Diretor da Prova, e que não tenham interesse no resultado da mesma, com a finalidade de julgar e decidir recursos apresentado por atirador ou capitão de equipe ou terceiros que se acharem injustiçados, e não concordarem com o resultado, ou fato ocorrido na prova. Sempre que possível, no Comitê de Apelação deverá haver um representante da CBTP ou da respectiva Federação.

- b) O recurso só será aceito até 60 (sessenta) minutos após o fato que lhe deu origem.
- c) O recurso deverá ser por escrito e, para ser aceito, deverá ser recolhida uma taxa de até 5 (cinco) vezes o valor da inscrição da prova, por parte do impetrante.
- d) Caso o recurso seja julgado procedente, a taxa será devolvida ao impetrante, se julgado improcedente a importância será recolhida aos cofres da CBTP, ou Federação ou clube (de acordo com a jurisdição sobre a prova).
- e) A decisão do Comitê de Apelação será por maioria simples de votos, e será definitiva, não cabendo outros recursos.
- f) Todos os recursos julgados deverão ser transcritos em formulário próprio, acompanhando o Relatório do Diretor da Prova (MD) elaborado para a CBTP ou Federação, para reconhecimento.
- g) O recurso pode ser do próprio interessado (atirador ou capitão de equipe ou de terceiros contra o resultado de outros atiradores). Se não for dada solução ao recurso até o término do evento este será deferido no caso do próprio interessado e indeferido no caso de terceiros sendo o dinheiro devolvido e ambos os casos.

2 - Segurança e Fiscalização.

2.1 - A segurança é fator essencial no tiro, em qualquer de suas modalidades, motivo pelo qual deve merecer atenção especial por parte de Diretores, Árbitros, Atiradores e Assistentes.

2.2 - Todas as pessoas presentes no estande de tiro, atiradores ou não, são responsáveis pelo estrito. Cumprimento das regras e medidas de segurança determinadas pelos Regulamentos e direção da prova.

2.3 - Todos os Árbitros, atiradores e pessoas presentes nas imediações das linhas de tiro, deverão utilizar protetores auriculares e óculos de proteção.

2.4 - A competição será conduzida nos padrões e procedimentos de segurança, inclusive nas penalidades, seguindo as regras aplicadas na IPSC.

3 - Armas, Munições e Equipamentos.

3.1 - Todo equipamento, inclusive armas e munições podem ser examinados a critério do Árbitro da prova, antes do início da competição. Tudo que não atender aos requisitos técnicos e de segurança terá seu uso impedido. Para tal fim, o Diretor Geral da Competição poderá designar um fiscal de armas e equipamentos.

3.2 - As armas que iniciam uma série de tiro, só podem ser trocadas caso apresentem defeito comprovado pelo Árbitro, e deverão ser substituídas por outras de mesmas características e calibre.

3.3 - Todo atirador deve comparecer ao seu posto de tiro, em sua vez de participar, com seu equipamento completo, não sendo permitido sacar, apontar ou atirar em qualquer local do estande que não o posto de tiro sem prévia autorização. Será obrigatório o uso de óculos de proteção, protetor auricular.

3.4 - Não será permitido o uso de coronhas anatômicas ou cabos envolventes.

3.5 - Não será permitido o uso de: tapa-olhos, Íris mecânicas, lunetas, laser ou similares e sapatas de gatilhos mais largas que o guarda-mato (exceto em provas especiais para armas de características OPEN, caso em que haverá liberdade para uso de miras).

3.6 - Não será permitindo o uso de munições especiais tais como: traçantes, incendiárias, explosivas, perfurantes de blindagem ou que produzam excesso de fumaça afim de não perturbar atiradores que participam ao mesmo tempo.

3.7 - Não será permitindo o uso de coldres que possibilitem a introdução do dedo no guarda-mato para o saque, nem os de mola para o saque lateral da arma. Todas as armas devem estar coldreada ao início da série inclusive as de fogo circular.

3.8 - O cinto que sustenta os equipamentos coldre, porta carregadores, porta jets, etc., deverá estar firme na altura da cintura.

3.9 - No caso do uso de velcro, este também deverá estar por dentro dos passadores da calça. (OBS: isso se refere ao cinto preso por velcro, duplo - a base do cinto fica através dos passadores e o cinto propriamente dito é colocado por cima).

3.10 - Para as damas, será permitido o ajuste dos passadores na altura dos quadris.

4 - Calibres permitidos: O menor calibre permitido, para fogo central, será o .380 para a divisão Light e para as demais divisões, de acordo com o Regulamento da IPSC em vigor. Para fogo circular, o calibre permitido será o .22 LR.

5 - Divisões.

5.1 - Os atiradores, por sua condição de sexo ou armas se alocarão nas seguintes categorias:

Fogo Central:

- OPEN - Qualquer tipo de arma com mira óptica/eletrônica.
- PISTOLA.
- REVOLVER
- LIGHT .380
- CCP

Fogo Circular:

- Fogo Circular Pistola (.22 LR). Proibido o uso de mira óptica.
- Fogo Circular Revolver (.22 LR). Proibido o uso de mira óptica.
- Mini Rifle Open com Mira Óptica – Eletrônica
- Mini Rifle Standard com Mira Mecânica – Aberta

Categorias:

As categorias serão reconhecidas se houverem 5 ou mais competidores na categoria da divisão. Essa mesma divisão deverá, obrigatoriamente, ter no mínimo 10 participantes para que a categoria seja reconhecida. Somente uma categoria pode ser declarada pelo competidor.

- a) Damas. Competidoras do Sexo Feminino.
- b) Juniors. Competidores com menos de 18 anos no primeiro dia da competição.
- c) Sênior. Competidores acima de 50 anos no primeiro dia da competição
- d) Super Sênior. Competidores acima de 60 anos no primeiro dia da competição.
Esses atletas podem optar por competir como Sênior no momento da inscrição e antes do início da competição.

6 - Regras Específicas da Prova.

6.1 - Canos: comprimento máximo de 6,5". São admitidos recursos como compensadores, magna-ports para a divisão Open. Para as demais divisões, de acordo com o regulamento da IPSC em vigor.

6.2 - Gatilho: peso livre.

6.3 - Número de tiros: 50 (cinquenta).

6.4 - Local: estandes de clubes filiados a CBTP e aprovados por sua direção técnica.

6.5 - Alvos: 5 alvos oficiais da CBTP denominado "A1" por competidor, vide anexo para montagem e modelo de alvo. Os centros dos alvos devem estar posicionados na altura de 1,3 m (um metro e trinta centímetros) do piso onde se posicionam os atiradores. A distância entre os centros dos alvos deve ser de 0,75 a 1,2 m (de setenta e cinco centímetros a um metro e vinte centímetros) de alvo a alvo. São admitidas variações de 5 cm

nestes valores.

6.6 - Posição de partida: de pé. As mãos deverão estar na altura dos ombros de modo que os pulsos possam ser vistos por trás do atirador. Caso as mãos não estejam posicionadas altas o suficiente, o atirador será avisado em cada sequência de tiro. Um erro de procedimento será dado, caso o atirador posicione as mãos abaixo do permitido quando da abertura início da série dos alvos. **Para armas rimfire (calibre .22LR)** e carabina CCP a saída será apontando para uma bandeira colocada a 3 metros a frente do posto de saída com altura de 60 cm.

6.7 A distância dos alvos para Carabinas CCP e Mini Rifle MR inicia com 15 metros seguindo os tempos do Saque Rápido 10.

6.8 - Empunhadura: livre.

6.9 - Na partida, as pistolas deverão estar com um cartucho na câmara, TRAVADAS, podendo sair com o cão armado (condição 1). Desta forma também podem partir as pistolas de ação dupla, (IPSC Production)

6.10 - Armas e carregadores podem ser carregados com sua capacidade máxima.

6.11 - Nos alvos com excesso de impactos, serão contados os melhores.

6.11.1 Cada impacto extra receberá penalidade de -10 (menos 10) pontos por erro de procedimento.

6.11.2 No caso de ser disparado o sexto tiro em uma série, o atirador também recebe penalidade de -10 (menos 10) pontos por erro de procedimento.

6.12 - Impactos obtidos com as silhuetas em movimento serão admitidos, considerando no máximo o comprimento de rasgo de 1,5 (uma vez e meia) o calibre utilizado. Acima deste limite será considerado zero. Essa condição se aplica tanto para alvos montados em suportes fixos como móveis.

6.13 - Falhas de armas e/ou munições correm por conta e risco do atirador. Caso ocorra quebra de arma, o atirador poderá substituir a mesma, conforme item 3.2 do presente regulamento. O atirador continuará a competição a partir da série subsequente em que ocorreu a quebra da arma, não cabendo repetição da série ou séries anteriores. Valendo a pontuação já obtida. O atirador pode tentar resolver o problema da arma e terminar sua série. Se não houver solução deverá comunicar ao árbitro solicitando auxílio.

6.14 - Execução Saque Rápido 10 e 15

Saque Rápido 15

Séries	Distância	Subséries	Disparos por Subsérie	Alvos	Procedimento	Total de Disparos da Série
1ª	15m	8,6 e 4 Segundos	5	5	1 disparo por alvo por subsérie	15

2ª	10m	8,6 e 4 Segundos	5	5	1 disparo por alvo por subsérie	15
3ª	5m	6, 4 e 3 Segundos.	5	5	1 disparo por alvo por subsérie	15
4ª	5m	3 Segundos	5	1	5 disparos no mesmo alvo	5
Total de disparos na prova						50
Máximo de pontos possíveis						500

Saque Rápido 10 – OBS: CARABINAS INICIA-SE A 1ª SÉRIE NA DISTÂNCIA DE 15 METROS

Séries	Distância	Subséries	Disparos por Subsérie	Alvos	Procedimento	Total de Disparos da Série
1ª	10m	8,6 e 4 Segundos	5	5	1 disparo por alvo por subsérie	15
2ª	10m	6,4 e 3 Segundos	5	5	1 disparo por alvo por subsérie	15
3ª	5m	6,4 e 3 Segundos.	5	5	1 disparo por alvo por subsérie	15
4ª	5m	3 Segundos	5	1	5 disparos no mesmo alvo	5
Total de disparos na prova						50
Máximo de pontos possíveis						500

Quando for usado “timer” na execução da prova, deverá ser aplicada a tolerância de + 0,3 segundo ao tempo de execução de cada série.

Os desempates serão decididos pela quantidade de X, e persistindo, pela quantidade de X da primeira série, persistindo pela quantidade de X da segunda, persistindo pela quantidade de X da terceira, persistindo pela quantidade de X da quarta série. Persistindo o empate repetir o processo pela quantidade de 10, 9, 8,7 e 6. No caso de ainda assim persistir o empate os atiradores repetirão a 1ª série usando a distância de 15 (quinze) metros até ocorrer o desempate. A pontuação obtida no desempate não será considerada como um novo resultado do competidor, servindo apenas para definição de sua colocação na prova.

6.15 - A contagem dos pontos se dará ao final da série. (Por exemplo: a série de 15 metros será feita com as subséries de 8 segundos, depois com 6 segundos e por último com 4 segundos. Somente ao término de todos os tempos da série serão pontuados os 15 impactos resultantes da série, 3 em cada um dos alvos do competidor)

5.14.1 Impacto na linha de divisão dos pontos: será considerado o ponto maior.

6.16 - As falhas de procedimento serão penalizadas com -10 pontos cada.

6.17 - Comandos do árbitro da prova:

- a) **“Atirador ao seu posto”.** Após este comando o atirador poderá fazer uma e, somente uma visada no alvo, ou seja, uma visada no início de cada série por distância, com a arma descarregada.

6.18 - O atirador deve posicionar-se no espaço compreendido entre o segundo e o quarto alvo, podendo a seu critério, iniciar a série da direita para a esquerda ou vice-versa.

b) **“Carregar”**. Para a Série de metros em segundos. (Exemplo: Carregar para série de 15 metros em 8 segundos)

c) **“O Atirador está pronto?” ou “Atirador Pronto?”**.

Neste momento, qualquer atirador que ainda não esteja bem posicionado e sem condições de iniciar, devem proferir "NÃO PRONTO" de forma audível e levantar na vertical o braço livre, preparando-se rapidamente, para repetição do comando, que ocorrerá no período máximo de 20 segundos. – **“A Espera”** (seguido pelo sinal de início ou ativação dos alvos entre 1 e 4 segundos)

d) Sinal de Início (Timer) ou Ativação dos Alvos.

6.19 - Com todos os atiradores prontos na linha de tiro, os atiradores podem sacar e iniciar a série de tiros quando se iniciar o movimento dos alvos; desde que não esteja sendo usado o Timer.

e) Descarregar, Conferir se está vazia, Percutir e Coldre. Encerrada a série, os atiradores devem descarregar imediatamente suas armas deixando-as em segurança nos coldres, tudo sob fiscalização dos árbitros de prova.

f) Pista Fria. (Indica o final da série e permite o avanço aos alvos para início da pontuação e restauração dos mesmos)

6.20 - Durante a contagem dos pontos os atiradores devem se conservar a uma distância mínima de 1 metro dos alvos, nunca podendo tocá-los. O atirador que tocar o seu alvo terá este alvo pontuado com zero.

6.21 - Durante a prova, todos terão sua munição avaliada quanto ao fator de potência. A munição para este teste será colhida em algum momento durante o transcorrer da prova, a critério do árbitro. O atirador que tiver fator de potência menor que o estipulado, terá seu resultado reduzido a Zero.

5.20.1- O fator mínimo considerado para a prova é de 120 (cento e vinte) para as divisões Open, Pistola e Revólver e 85 para a Pistola calibre 380 (light). A munição de fogo circular será .22 LR e para ela não haverá medição de fator.

5.20.2- O fator é obtido medindo-se a velocidade do projétil em pés por segundo ,multiplicada pelo peso do projétil em grains. (OBS: o procedimento completo de medição se encontra no Regulamento de IPSC regra 5.6.3)

5.20.3- O competidor que não se apresentar no cronógrafo terá seu resultado excluído da prova

OBS: O cronógrafo não será obrigatório nas etapas online, somente na etapa presencial.

7 - Equipes.

7.1 - Em todas as competições deverão ser formadas equipes representativas de Federações ou Clubes.

7.2 - As equipes serão constituídas por quatro atiradores (mínimo de três), contando os pontos dos três melhores.

7.3 - Toda equipe deverá ter um capitão de equipe responsável pelo contato com árbitros e organizadores do evento.

8 - Regras Gerais

8.1 - Sempre que possível, deverá ser designado um fiscal para cada atirador, o qual além de acompanhar as posições da prova, deverá ainda anotar os tiros de cada série.

8.2 - Fica impedido de participar da prova qualquer atirador que apresentar sinais de consumo de álcool ou drogas.

8.3 - Todo atirador deverá receber uma cópia da Súmula contendo seu resultado parcial.

8.4 - Outros problemas não previstos neste regulamento serão solucionados pelo Diretor da prova, tendo-se como base o Regulamento da IPSC em Vigor.

8.5 - Este regulamento entrará em vigor em 15 de fevereiro de 2019, revogando-se os anteriores.

9 - Disciplina e Penalidades.

9.1 - Durante a realização de uma prova, estarão sujeitos à disciplina, todos os presentes: atiradores, dirigentes e espectadores.

9.2 - O respeito mútuo, o bom senso e a educação devem prevalecer.

9.3 - Casos de falta de compostura, falta de ética desportiva, proferir palavras de baixo calão, etc., devem ser punidos.

9.4 - Pessoas com indícios de uso excessivo de álcool ou de drogas, serão convidadas a se retirado estande.

9.5 As penalidades são:

- a) Advertência;
- b) Dedução de 10 pontos de seu resultado;

c) Desclassificação.

9.6 - A desclassificação ocorrerá, além dos casos já previstos:

- a) Na reincidência específica;
- b) No caso de ofensas à pessoa ou descumprimento a ordem legal dos árbitros (RO, CRO, MD)
- c) No caso de desrespeito a Entidades Desportivas Constituídas.

9.7 - Toda penalidade deve constar da súmula do atirador e conter a assinatura de quem a aplicou.

9.8 - Casos de maior gravidade devem ser considerados por escrito para posterior julgamento.

10 - Recordes.

10.1 - Os recordes só serão homologados, quando o estande tiver sistema elétrico/eletrônico para controle de abertura/fechamento dos alvos, for vistoriado e aprovado pela CBTP ou Federações e no corpo de Árbitros contiver, pelo menos em representante dessas entidades.

10.2 - Os alvos deverão ser do padrão estipulado CBTP.

10.3 - Todos os recordes deverão ser anotados nos relatórios para posterior transcrição no site da Federação e/ou Confederação.

10.4 - Os recordes brasileiros serão homologados se conquistados em provas oficiais presenciais da Confederação. Não serão homologados recordes em provas Online.

Todas as dúvidas não abrangidas neste regulamento deverão ser resolvidas de acordo com as Regras da IPSC em vigor a serem aplicadas pelo Range Master da Competição.

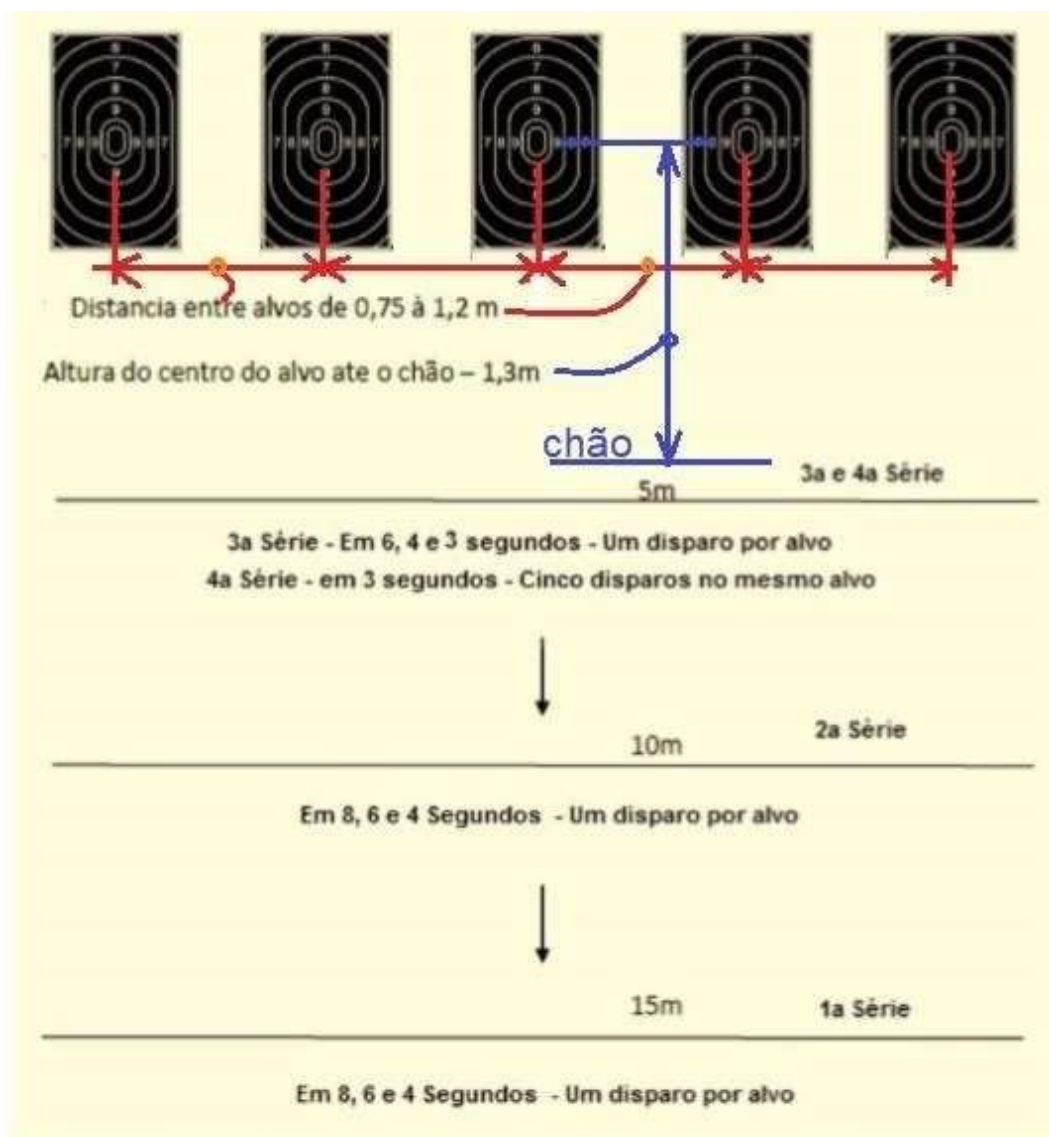
11 - ANEXOS

Alvo para SAQUE RÁPIDO – SR – Anexo A



Montagem de Pista – SR – Anexo B

Os centros dos alvos devem estar posicionados na altura de 1,3 m (um metro e trinta centímetros) do piso onde se posicionam os atiradores. A distância entre os centros dos alvos deve ser de 0,75 a 1,2 m (de setenta e cinco centímetros a um metro e vinte centímetros) de alvo a alvo. São admitidas variações de 5 cm nestes valores. Distância entre alvos de 0,75 a 1,2 m. Altura do centro do alvo até o chão – 1,3m.



IV – SHOTGUN DESAFIO DO AÇO (STEEL CHALLENGER)

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

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

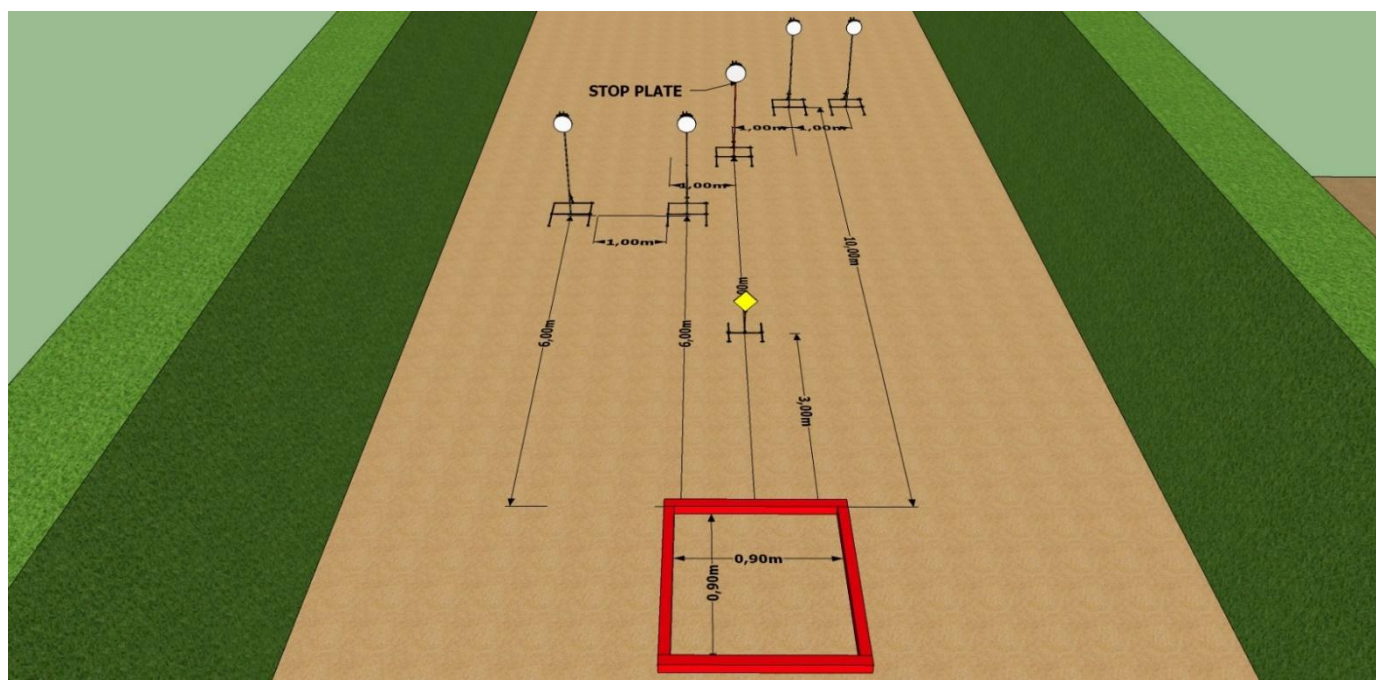
Os outros tipos de chumbo **SÃO PROIBIDOS!**

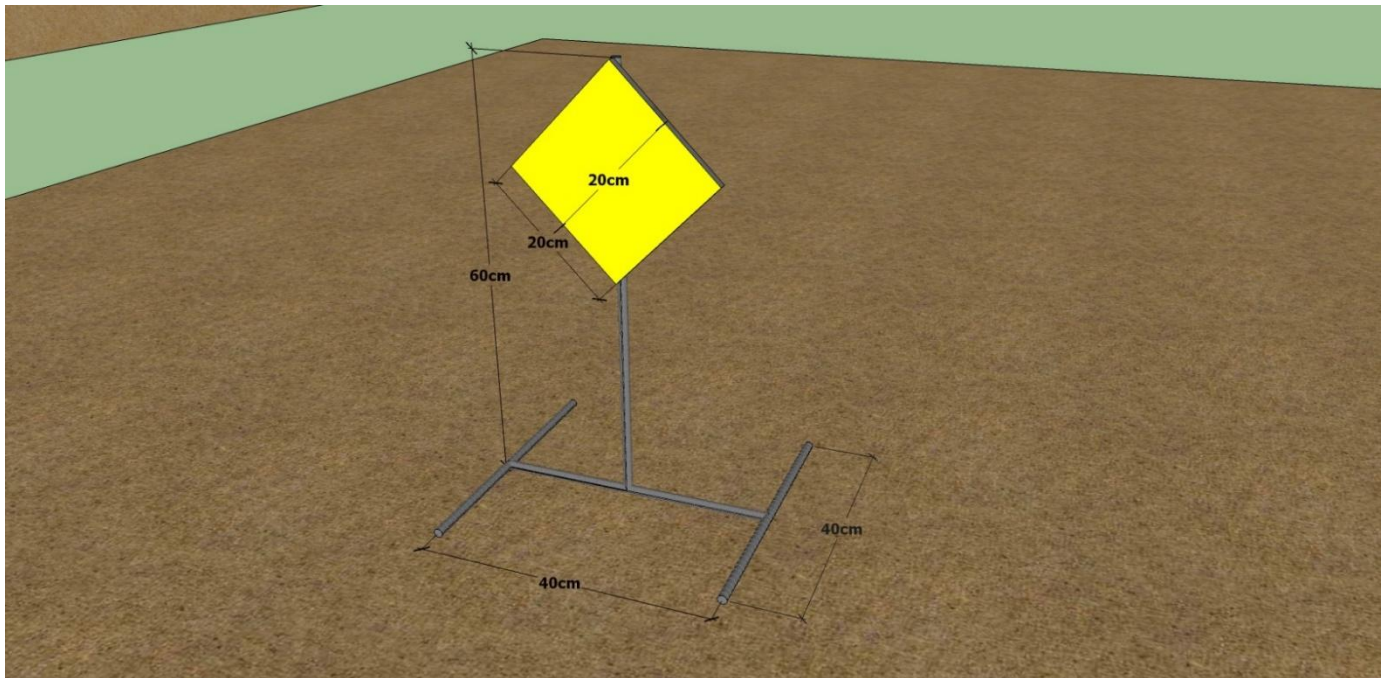
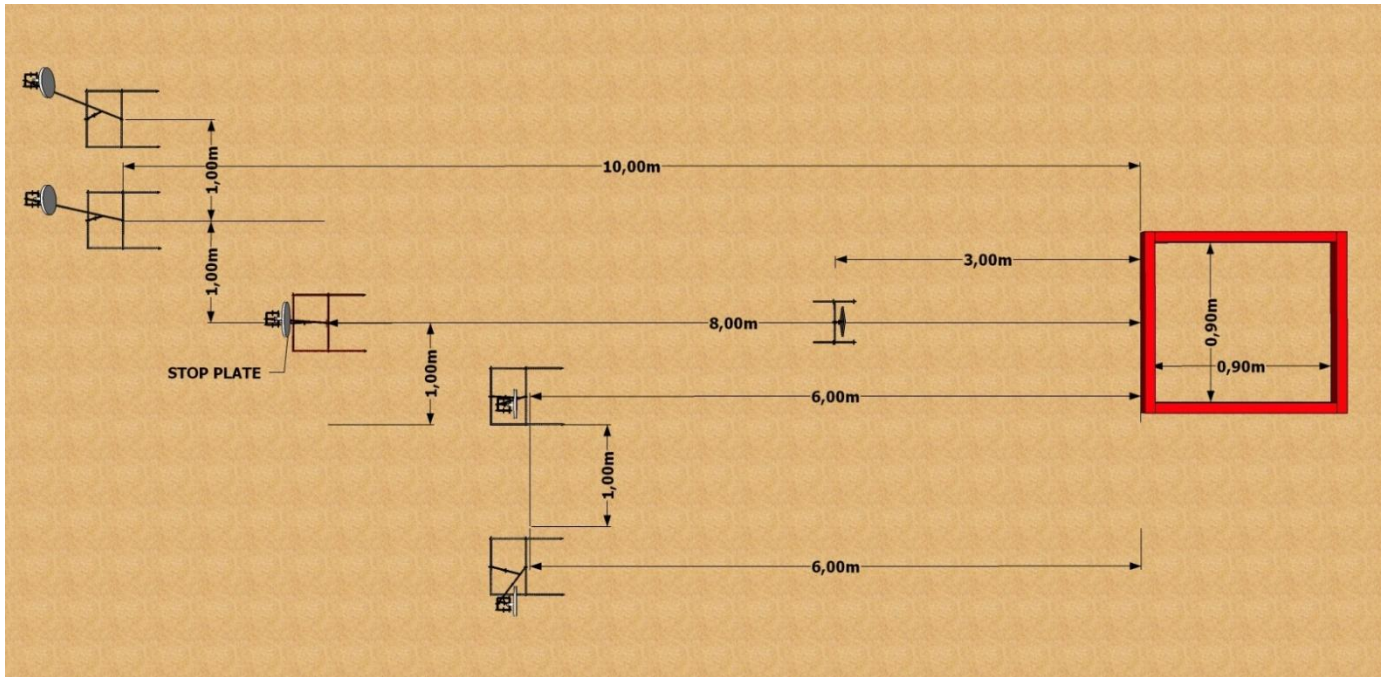
Podem ser usados metais do desafio do aço e os clubes que não tiverem podem usar plates, que devem cair para ser pontuados.

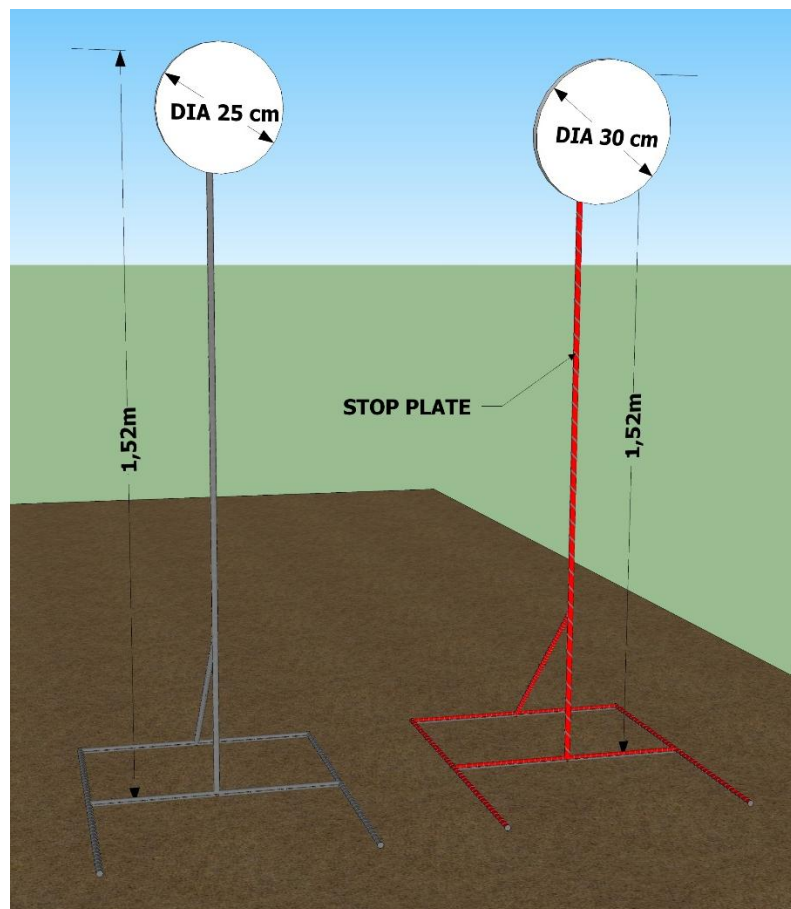
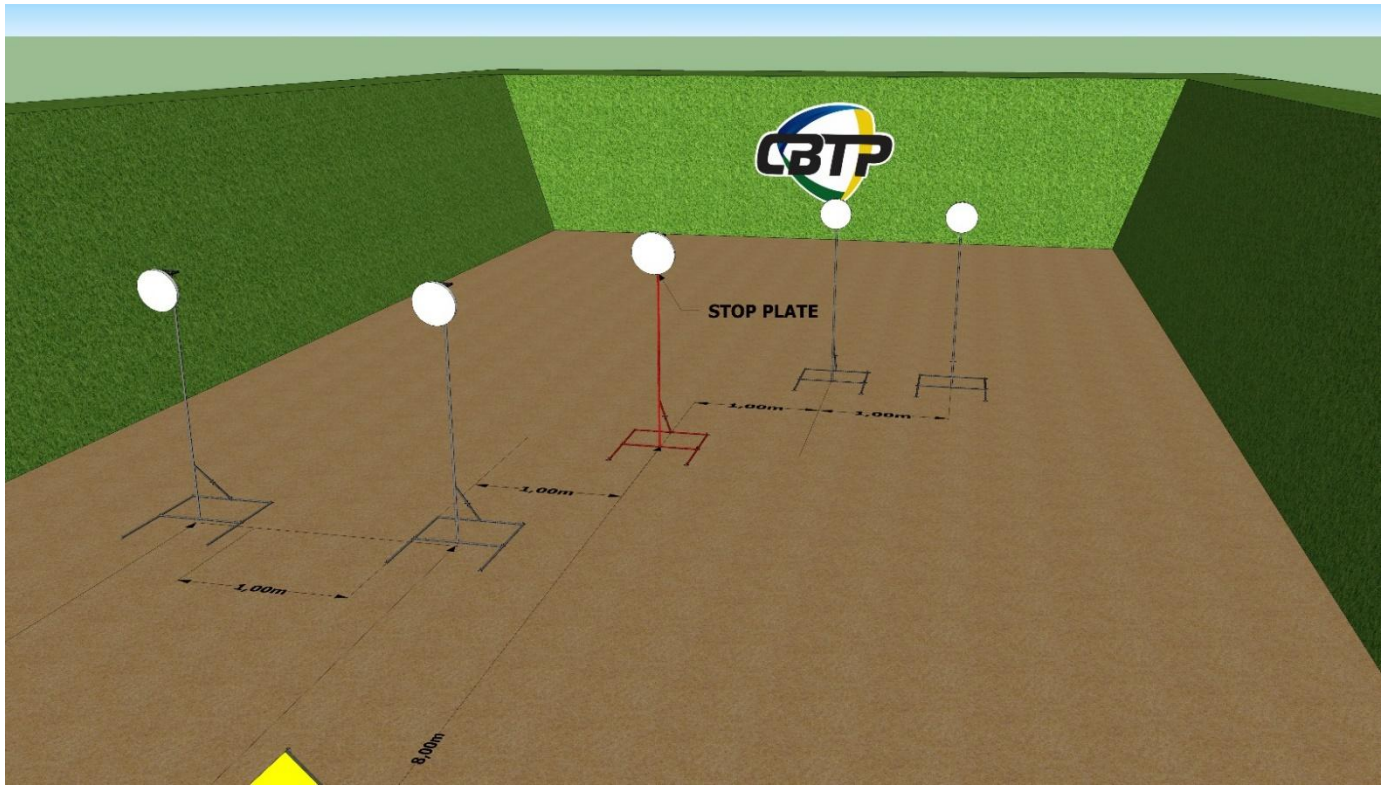
MATERIAIS:

- 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

OBS: Os desenhos a seguir remetem à montagem com suportes fixos, 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.







IV - ACTION CALIBER GUN (HABITUS FACTUS)

Art. 1º - A prova de Tiro **ACTION CALIBER GUN (HABITUS FACTUS)** que significa: Tornando-se um hábito, é uma prova rápida, simples e prática com o objetivo de desenvolver no/a atleta o múltiplo conhecimento das disciplinas intra-equipamentos, proporcionando a prática contínua da atividade esportiva de maneira pontual e distinta em diversos estandes, inclusive “IN DOOR”.

Art. 2º - Poderão ser utilizadas, armas diversas, não necessariamente sendo classificadas dentro das modalidades utilizando as divisões da IPSC como referência e padronização.

§ 1º - As armas a serem utilizadas para a prática podem ser armas curtas alma raiada (handgun) ou armas longas de alma raiada (rifle, Mini-rifle, carabinas).

§ 2º - As categorias estarão divididas em duas divisões: armas curtas e armas longas, sendo possível utilizar qualquer tipo de acessório como: compensador de recuo, cano híbrido, miras óticas, supressores, etc. e competem entre si, observando apenas o tipo da arma se (Curta ou Longa).

Art. 3º - Não será permitido o uso de coldre esportivo, contudo é obrigatório o uso de bancada com medidas compatíveis para se colocar em segurança todas as armas a serem utilizadas na prova.

DESCRIÇÃO DA PROVA

Art. 4º - O atleta organizará seu box com as armas que irá utilizar para a série, sendo armas longas ou armas curtas, não podendo colocar nada além das armas, carregadores e munições que serão utilizadas sobre a bancada, as armas devem ficar com o cano apontado para o para-balas e paralelo entre eles.

§ 1º - As armas a serem utilizadas para prática estarão fechadas, e percutidas sobre a bancada, carregadores municiados com 3 (três) cartuchos SOMENTE, posicionados sobre a bancada ao lado da arma a ser utilizada.

§ 2º - Para cada série o atleta poderá utilizar de 1 (uma) até no máximo 4 (quatro) armas sendo curtas ou longas, da seguinte maneira:

- 1) 4 (quatro) armas de ação livre, até 4 (quatro) calibres diferentes, utilizando cada arma para cada alvo;
- 2) 3 (três) ou menos armas de quaisquer calibres e ação, utilizando cada arma para cada alvo, podendo repetir uma das armas nos alvos restantes, contudo, deverá utilizar carregadores diferentes que estarão sobre a bancada municiados nas mesmas condições dos demais (3 cartuchos).

Art. 5º - Alvos: exclusivamente serão os alvos de IPSC MICRO-TARGET e deverão estar posicionados de acordo com anexo A, podendo também ser utilizado alvo impresso com os alvos nas mesmas condições e medidas, não sendo aceitas adaptações e/ou reduções em suas dimensões.

Art. 6º - Distâncias:

Arma curta = 7 metros

Arma longa = 10 metros

Art. 7º - Empunhadura: livre (uma ou duas mãos), Posição: em pé, sem apoio.

Art. 8º - Procedimento:

A disputa se dará feita em 1 (uma) única série de tiro, da seguinte forma:

§ 1º - Ao chamado do árbitro os atletas se posicionarão a frente da bancada com suas armas devidamente seguras conforme regras de segurança do IPSC e carregadores municiados, aguardando ao comando do árbitro, "**MAKE READY**" para posicionar suas armas que serão colocadas sobre a bancada com os carregadores municiados com 3 cartuchos (somente), armas vazias (totalmente fechadas e desencatilhadas/percutidas em segurança). No caso de armas de tambor, arma deve sair com o tambor municiado e aberto sobre a bancada, com 3 munições. Series a serem executadas com menos que quatro armas, obedecerão aos seguintes procedimentos:

- 1) Os 4 carregadores deverão estar sobre a bancada devidamente municiados conforme a regra.
- 2) O atleta em posição de frente para o downrange, mãos relaxadas ao longo do corpo, (regra IPSC 8.2.2) ao sinal do timer colocará sua arma em condição de tiro, efetuando os 3 disparos obrigatórios no alvo repetindo o procedimento até que termine a série finalizando os 4 alvos.

Ex: Empunha arma 1, carrega e executa 3 disparos, retira o carregador, deixa na bancada; empunha arma 2, carrega e executa 3 disparos, retira o carregador, deixa na bancada, empunha arma 3, carrega e executa 3 disparos, retira o carregador, deixa na

bancada, empunha arma 4, carrega e executa 3 disparos, e após estes disparos aguarda comando do árbitro.

§ 2º - Ao final dos disparos com as 4 armas o árbitro irá comandar o descarregar e mostrar limpo de todas as armas deixando-as em segurança.

§ 3º - A prova será montada em estande dividido em boxes, porém a passagem do atleta será individual, ou seja, o comando de MAKE READY (ficar pronto) todos os atletas irão se preparar em seus boxes, contudo, após prontos, ao comando do árbitro, todos deverão dar um passo para trás, ficando somente o atleta da vez em seu box.

§ 4º - É permitido ao atleta deixar um carregador municiado para cada arma, para utilização em caso de pane, este municiado somente com 1 munição.

Art. 9º - Os disparos de cada série serão executados em ação livre, cabendo ao atirador optar pela ação que lhe convier.

Art. 10º - Não haverá tiros de ensaio, porém, ao competidor será permitido, antes do início de cada série, a comando do árbitro, efetuar visada técnica e disparos em seco, pelo tempo de trinta (30) segundos, com a arma obrigatoriamente descarregada.

Art. 11 – Não existe obrigatoriedade de fator de potência mínimo para esta prova.

Art. 12 - Serão obedecidos os seguintes procedimentos durante a realização da prova:

I - A posição inicial para todas as séries será de pé, com a arma totalmente descarregada, câmara totalmente vazia, cano apontado para o para-balas e paralelo entre eles não é permitido colocar uma sobre as outras, arma percutida sobre a bancada, carregadores municiados com SOMENTE 3 (três) munições, braços relaxados ao longo do corpo; carregadores reservas com 1 (uma) munição somente, exceto armas de tambor, que estará com tambor aberto, municiado com 3 munições e as demais munições posicionadas conforme sua preferência.

II - O atirador só pegará sua arma para carregar após o comando do árbitro;

III - cada atirador deve posicionar-se dentro do seu posto e à frente do alvo que lhe for correspondente;

IV - Concluído a apuração, a súmula do atirador será assinada por ele e pelo árbitro, quando aquele receberá comprovante contendo a marcação correspondente aos impactos levantados; no caso de súmula digital o atirador poderá bater uma foto da tela.

V - O atirador que não acompanhar a apuração do seu alvo não terá direito a futuras reclamações.

Art. 13 - Ao todo a prova será executada com 12 (doze) disparos, sendo 3 disparos em cada alvo, com cada arma.

I - Tempo: Timer

II – A pontuação dos alvos será adotada os critérios da IPSC:

Pontos do alvo: regras da IPSC (Alfa/Charlie/Delta)

Penalidade: Miss e EP

III - Resultado: Hit Factor até 4 casa decimais.

Art. 14 - Os comandos para a prova serão padronizados em lista sequencial utilizando os padrões do IPSC, da seguinte forma, ao chamado do árbitro:

No posto 1 atira atirador X, a espera atirador Y, prepara atirador Z

I - “ **LINHA QUENTE** ”

II - “ **ATIRADORES EM SEUS POSTOS!** ”

III - “ **PREPARAR PARA A SÉRIE DA PROVA DE ACTION CALIBER!** ”

Os atiradores poderão municiar seus carregadores com 3 cartuchos;

IV - “ **ATIRADORES PODEM PEGAR SUAS ARMAS DESCARREGADAS E DESENGATILHADAS. A PARTIR DE AGORA TERÃO 30 SEGUNDOS PARA VISADA NO ALVO COM TODAS AS ARMAS** ”

V - “ **“ ATIRADORES PODEM POSICIONAR OS CARREGADORES PRÓXIMOS DAS RESPECTIVAS ARMAS DESCARREGADAS SOBRE A BANCADA!** ”

VI - “ **ATIRADORES PRONTOS?** Se todos permanecerem em silêncio:

VII - “ **ATIRADOR NÚMERO X À ESPERA...** ”

O árbitro, aciona o timer, E ACOMPANHA A EXECUÇÃO DE TODOS OS DISPAROS, deixando o boxe somente após o comando de armas em segurança.

VIII - Caso algum atirador não esteja pronto, deverá rapidamente dizer em voz alta: “**NÃO PRONTO**”: o árbitro interromperá a contagem de tempo que foi acionada e repetirá “**NÃO PRONTO**”, alertando que “**OS ATIRADORES TERÃO 30 SEGUNDOS**”, acionando o cronômetro para esta contagem; após este tempo, repetirá “**ATIRADORES PRONTOS?** ”, “**DEEM UM PASSO À RETAGUARDA!** ”, **ATIRADOR NÚMERO X À ESPERA...**”, e acionará o TIMER.

IX - Terminado o tempo da série, comandará:

“ **RETIRAR CARREGADORES! DESCARREGAR E MOSTRAR A CÂMARA VAZIA!** ”

“ **SE VAZIA, FECHAR E DESENGATILHAR BATENDO O CÃO!** ” ARMAS LONGAS INSERIR SAFETY FLAG, LEMBRANDO QUE A SAÍDA O CANO SEMPRE APONTADO PARA CIMA (BARREL UP)

“ **ARMAS DESCARREGADAS, SOBRE A MESA** ”

X - “ **LINHA FRIA. MARCAS!** ”.

Art. 15 – O resultado da prova será o Hit Factor da IPSC, ou seja, pontos divididos pelo tempo de execução.

Art. 16 - Durante a realização da prova estarão sujeitos a estas normas, observando que o respeito mútuo, o bom senso e a educação devem prevalecer durante toda a competição.

Art. 17 - Os casos de falha da arma e munição tudo corre por conta do atirador, sendo observado as penalidades constantes no regulamento da IPSC em vigor.

Art. 18 - Para o desempate na classificação individual serão utilizados, em ordem, os critérios a seguir apresentados, utilizando-se, o critério posterior, somente diante da persistência do empate:

- a)** maior pontuação no MENOR TEMPO;
- b)** maior quantidade de “A”, considerando-se todos os alvos;
- c)** maior quantidade de “C”, considerando-se todos os alvos;
- d)** maior quantidade de “D”, considerando-se todos os alvos;
- e)** menor quantidade de “MISSES”, considerando-se todos os alvos.

Parágrafo único - Persistindo o empate, vencerá o atleta com maior idade, utilizando dia, mês e ano.

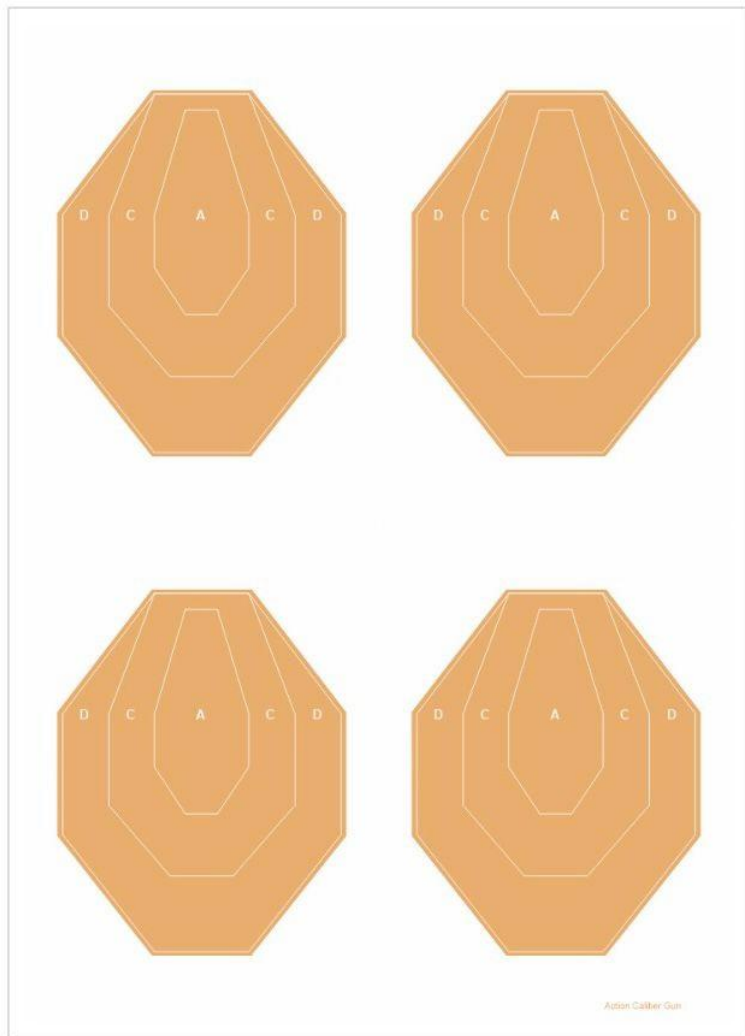
Art. 19 - No caso de empate na aferição do resultado por equipes na modalidade, este será decidido com base no cômputo das melhores classificações individuais.

Disposições gerais

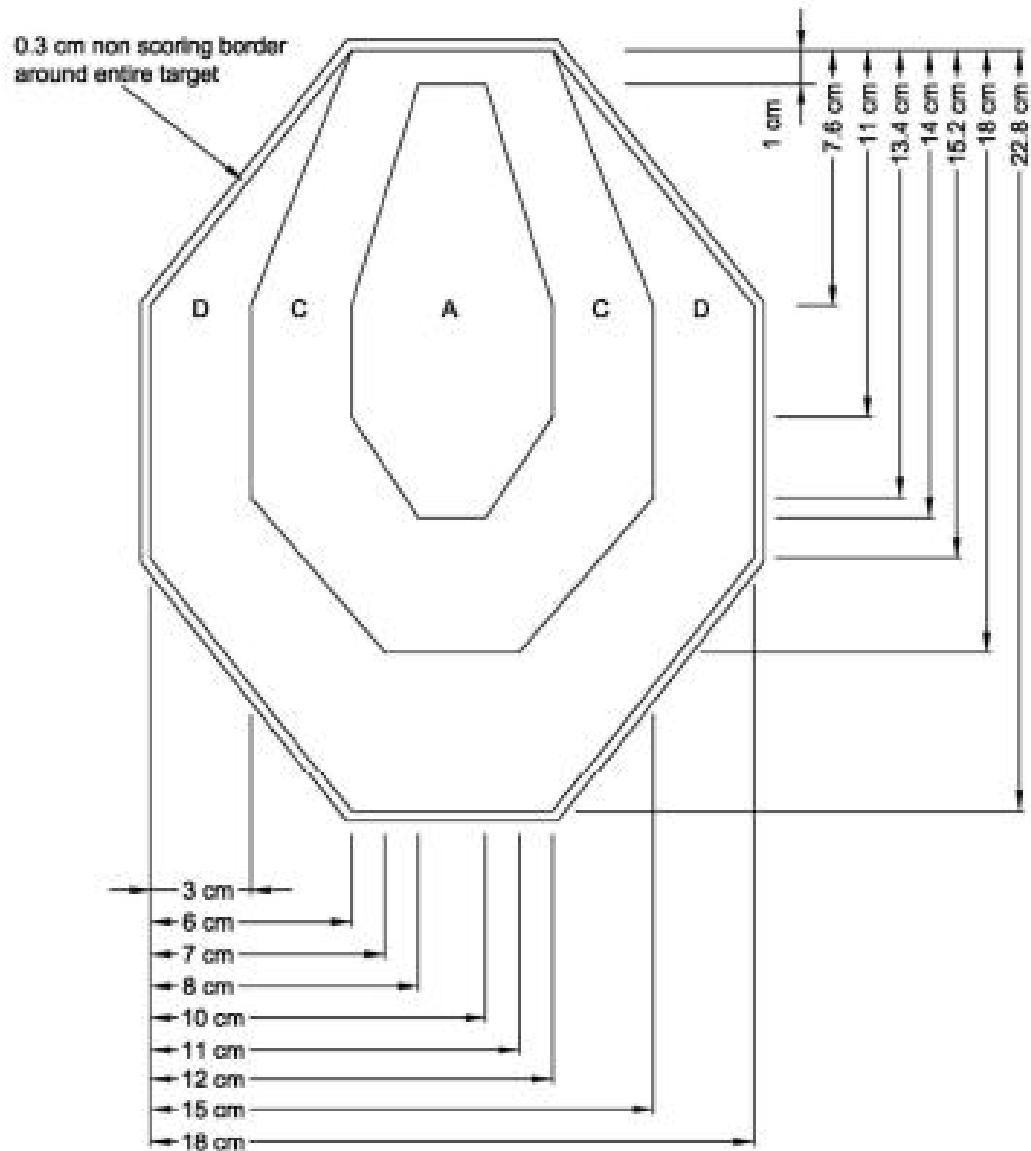
- a)** Alvo tamanho no padrão SAT contendo 4 alvos conforme anexo A, com alvos padrão IPSC micro-target conforme anexo B.
- b)** Fixado em suporte ou pendurado, alinhado e com seu centro a 1,4 metros em relação ao posto do atleta.
- c)** Desqualificação do atleta se dará conforme livro de regras IPSC/NROI.
- d)** Assuntos que por ventura não estiverem previstos no livro de regras deverão ser levados a diretoria do campeonato online da CBTP.

ANEXO A

ALVOS IPSC MICRO-TARGET



ANEXO B MEDIDAS MICRO-TARGET



Scoring	
Zone	Points
A	5
C	3
D	1

APÊNDICE 1

ARMAS DE ALMA LISA

DESCRIÇÃO DA PROVA

Art. 1º - O atleta organizará seu box com as armas que irá utilizar para a série, sendo armas longas ou armas curtas não podendo colocar nada além dos itens necessários que irá utilizar para execução na prova sobre a bancada, que deve ficar com o cano apontado para o para-balas e paralelo entre eles.

§ 1º - As armas a serem utilizadas para prática estarão com ação aberta, e com até 4 cartuchos no máximo, posicionada sobre a bancada.

§ 2º - para cada série o atleta poderá utilizar de 1 (um) até no máximo 4 (quatro) armas sendo curtas ou longas, da seguinte maneira:

- 1) 4 (quatro) armas de ação livre, e até 4 (quatro) calibres, utilizando uma ou a mesma arma para cada alvo;
- 2) 3 (três) ou menos armas de quaisquer calibres e ação, utilizando cada arma para cada alvo, podendo repetir uma das armas nos alvos restantes, contudo, deverá utilizar de uma recarga a cada disparo no caso de uma só arma, cujo os cartuchos estarão sobre a bancada.
- 3) Em toda série obrigatoriamente precisa ser efetuado 1 disparo por alvo, independente se o alvo conter perfurações por balins oriundos de outros disparos, a falta do disparo implicará em 3 misses por disparo não efetuado.

Art. 2º - Alvos: exclusivamente serão os alvos de IPSC MICRO-TARGET e deverão estar posicionados de acordo com anexo A, podendo também ser utilizado alvo impresso com os alvos nas mesmas condições e medidas, não sendo aceitas adaptações e/ou reduções em suas dimensões.

Art. 4º - Distância: 7 metros

Art. 5º - Empunhadura: livre (uma ou duas mãos), Posição: em pé, sem apoio.

Art. 6º - Procedimento:

A disputa se dará feita em 1 (uma) única série de tiro, da seguinte forma:

§ 1º - Ao chamado do árbitro os atletas se posicionarão a frente da bancada com suas armas devidamente seguras conforme regras de segurança do IPSC, aguardando ao comando do árbitro, "**MAKE READY**" para posicionar suas armas da seguinte forma:

- 1) Pump Action e Semi Automaticas: colocadas sobre a bancada desmuniadas, arma com ação aberta.
- 2) Mono cano, dois canos e tambor: a arma deve sair com o cano ou tambor municiado e aberto sobre a bancada.

Séries a serem executadas com menos que quatro armas, obedecerão aos seguintes procedimentos:

- 1) Todos os cartuchos dispostos sobre a bancada a critério do atleta e conforme a regra.
- 2) O atleta fará o procedimento completo de recarga entre os alvos.

§ 2º - Ao sinal do timer o atleta resolve os 4 alvos sendo que cada alvo tem sua arma específica adotando o seguinte protocolo:

Empunha arma 1, carrega e executa 1 disparo, deixa na bancada; empunha arma 2, carrega e executa 1 disparo, deixa na bancada, empunha arma 3, carrega e executa 1 disparo, deixa na bancada, empunha arma 4, carrega e executa 1 disparo, e após estes disparos aguarda comando do árbitro.

Art 7º - Resultado

O resultado será por "hit factor" onde cada impacto para as armas de alma lisa somará por alvo "3 alphas" para o atleta.

§ Parágrafo único: Obrigatório uso de cartucho de chumbo no máximo 7 ½.

Demais regras serão adotados os procedimentos do regulamento da modalidade.