



REGULAMENTO DE DESAFIO DO AÇO da CBTP (revisão em 02/mai/96)

Introdução

É uma prova composta de 7 (sete) pistas, onde em cada pista existem 5 (cinco) alvos de ferro, dispostos diferentemente em cada pista.

O importante é acertar os 5 alvos no menor tempo possível.

Cada atirador faz cada pista 5 vezes, desprezando o pior tempo, ou seja, o maior tempo; somando-se então os quatro tempos restantes.

O campeão será o atirador que fizer o menor tempo na soma das sete pistas.. a

Premiação

- a. Serão premiados os três primeiros colocados das categorias M, A, B, C, D, U, Dama, e Júnior por tipo de arma, assim como as melhores equipes
- b. Serão premiados o Campeão, Vice-Campeão e o terceiro lugar no Resultado Geral.
- c. Serão premiados todos os atiradores que se classificaram em 1º, 2º e 3º lugar no resultado por equipe.
- d. Serão premiados os recordistas de cada pista.

No Shoot Off entre os 16 primeiros na Classificação Geral só será premiado o campeão.

1 Armas

1.1 As armas utilizadas nesta modalidade terão como menores calibres o 38 SPL e o 9 mm (só para atiradores com autorização legal).

1.2 As armas deverão ser utilizadas em coldre, e a segurança no seu uso, desenho e estrutura serão determinados pelos ÁRBITROS DE PROVA.

1.3 Os competidores terão que usar a mesma arma e sistema de mira em todas as pistas.

1.4 Em caso de mal funcionamento de uma arma, caberá ao DIRETOR DE PROVA a decisão na escolha de uma outra arma, que terá de ser do mesmo modelo, tipo de ação, sistema de mira e calibre daquela com a qual o competidor iniciou a prova.

1.5 As pistolas semi-automática terão que ter sua trava de segurança em perfeito funcionamento.

2 Armas Stock

Esta categoria segue a regulamentação da categoria "standard" do IPSC.

2.1 COLDRES Qualquer coldre, desde que considerado seguro pelo DIRETOR DA PROVA.

2.2 Os coldres têm que ser usados na cintura, presos em cintos, exceto para atiradores com deficiência física que poderão usar seus coldres onde for determinado pelo DIRETOR DA PROVA.

2.3 Mulheres podem posicionar o cinto nos quadris.

2.4 Não serão permitidos coldres que deixem o gatilho e guarda mato da arma exposto.

3 Fator de Potência

Qualquer carga, desde que segura.

Nota: Os alvos metálicos são feitos para cargas de calibre menor.

4 Projéteis

4.1 Projeteis múltiplos: não são permitidos.

4.2 Um mesmo projétil não pode ser considerado como impacto em mais de um alvo.

5 Alvos

Pratos de aço redondos, retangulares e cônicos. Ver desenhos de cada pista.



6 Pistas

6.1 Cabe a CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TIRO PRÁTICO modificar qualquer regra quando achar apropriado.

6.2 REGULAMENTO DAS PISTAS:

As pistas são em número de 7 (sete), que podem ser feitas em uma etapa ou duas. Vide desenho das pistas e regulamento individual em anexo.

6.3 Todos os alvos da pista terão que ser atingidos, porém, haverá um alvo pré-determinado, denominado "stop plate" que será, obrigatoriamente, o último a ser atingido finalizando a seqüência de tiro.

6.4 O somatório dos 7 estágios determinará o vencedor de cada categoria.

6.5 Qualquer alvo atingido após o tempo máximo de cada pista, não será válido.

6.6 É da responsabilidade do atirador conferir os tempos digitados tendo para isso divulgação de resultados parciais, quando os resultados parciais totalizarem as sete pistas e o total de atiradores participantes será dado 1 hora para reclamações de possíveis erros de digitação.

6.7 Após a divulgação do resultado final este é definitivo e não cabe recurso.

6.8 O tempo será determinado por aparelho eletrônico (TIMER) com sinal sonoro de início. O TIMER poderá ser com sensor de som ou impacto. É proibido o uso de cronômetro, a não ser como auxiliar.

6.9 POSIÇÃO DAS MÃOS

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 seqüência de tiro. Um erro de procedimento será dado, caso o atirador posicione as mãos abaixo do permitido após o comando verbal de início.

7 COMANDOS

7.1 O competidor terá tempo suficiente para carregar sua arma e posicionar-se para o início da seqüência de tiro na pista. O comando será: "O ATIRADOR ESTA PREPARADO?", em seguida: " O ATIRADOR ESTÁ PREPARADO, A ESPERA!", com uma pausa seguida do sinal sonoro.

7.2 Antes do sinal sonoro, após o comando de "A ESPERA", qualquer movimento na posição de início do atirador será considerado um começo prematuro.

7.3 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 seqüência de tiro. Um erro de procedimento será dado, caso o atirador posicione as mãos abaixo do permitido, após o comando verbal de início.

7.4 Se o atirador, durante a série de tiro, ultrapassar o limite 2 máximo de tempo permitido para aquela pista, deverá ser interrompido pelo árbitro da pista, e o tempo computado será o máximo permitido pelo regulamento da pista.

8 Divisão por Categorias

8.1 Haverá um realinhamento de categorias anualmente ao final de cada campeonato no seguinte critério:

DESAFIO DO AÇO (prova percentual onde o resultado individual depende do resultado dos outros atiradores).

Categoria M =	85.00 - 100,00%
Categoria A =	75.00 - 84,99%
Categoria B =	60.00 - 74.99%
Categoria C =	40.00 - 59.99%
Categoria D =	00.00 - 39.99%
Categoria U =	menos de 1 resultado no histórico
Categoria J =	júnior .
Categoria L =	dama

9 Desempate

No caso de empate, o desempate será sempre feito pela melhor passagem na pista "ZIG ZAG 2".

10 Categoria de Armas

São 4 as categorias de armas, assim distribuídas:

REVOLVER STOCK
REVOLVER CUSTOM
PISTOLA STOCK



PISTOLA CUSTOM

11 Shoot Off

11.1 Deste torneio participarão os atiradores que obtiverem os 16 (dezesseis) melhores resultados na classificação geral, no final do campeonato.

11.2 Não haverá distinção de armas no torneio de SHOOT OFF.

11.3 Só haverá premiação para o campeão.

12 Protestos

12.1 O atirador que desejar protestar contra o equipamento de outro atirador, ações ou determinações dos ÁRBITROS DE PROVA, deverá fazê-lo por escrito ao DIRETOR DE PROVA, no mesmo dia do ocorrido, antes da prova ser encerrada, para que seja apreciado pelo COMITÊ DE PROTESTO.

12.2 Cada protesto terá que ser acompanhado de uma taxa determinada pela CBTP que só será devolvida caso o protesto seja considerado procedente.

13 Normas de Vestimentas

Roupas do tipo camuflada ou militar, ou camisas com dizeres ou grafismos controvertidos NÃO SÃO PERMITIDAS.

14 Regras de segurança

14.1 Armas só poderão ser manuseadas sob a supervisão do RANGE OFFICER, ou nas áreas de SEGURANÇA. A infração desta regra causará a desclassificação e/ou a expulsão do local da prova. Esta proibição não inclui armas que estão em exibição pelos patrocinadores, em áreas e stands destes, sob a supervisão direta dos patrocinadores ou seus agentes.

14.2 O uso de óculos e abafadores será obrigatório para todos os participantes e pessoas próximas às pistas. OBS.: como nesta modalidade podem haver ricochetes de projéteis inteiros ou seus fragmentos, os óculos utilizados devem ser os de "proteção".

14.3 Crianças têm que estar acompanhadas de um adulto ou responsável e será obrigatório o uso de protetores de olhos e ouvidos.

14.4 Não será permitido o acesso de animais nas áreas de prova. Aqueles animais que estiverem no clube, terão que estar presos por coleiras.

14.5 Armas só poderão ser muniadas sob a direção dos RANGE OFFICERS. "Muniadas" significa uma arma com cartucho no tambor ou câmara, ou um pente com munição na arma.

14.6 Durante o ato de muniar ou descarregar, ou durante correção de falhas ou mal funcionamento da arma, o cano da arma terá que estar, obrigatoriamente, em direção dos alvos.

14.7 No final de cada pista, nenhum participante poderá sair da posição de tiro sem que a arma seja descarregada e inspecionada pelo RANGE OFFICER.

14.8 No caso da arma não poder ser descarregada por falha mecânica, o atirador notificará o RANGE OFFICER, que decidirá pela melhor e mais segura solução. O atirador não poderá, em hipótese nenhuma deixar a área de tiro com uma arma muniada.

14.9 Durante a prova, os atiradores não tocarão nas armas exceto sob o comando do RANGE OFFICER ou nas áreas de segurança. Enquanto o atirador não estiver na área de tiro, a arma deverá estar no coldre ou na maleta ou porta-armas, fechada, não muniada e com o cão batido.

14.10 A posição das armas, no ato da partida de uma pista, será:

- Revólveres de ação simples - cão batido, descansado numa câmara vazia, ou no descanso de segurança;
- Revólveres de ação dupla - cão batido. Não poderão estar semi-engatilhados;
- Pistolas - cão batido ou cão armado com trava de dedo em posição de segurança, nunca na posição de meio engatilhadas (primeiro descanso). Pistolas de ação dupla não poderão estar na posição de "cão armado" se a trava ou outro mecanismo de segurança soltar o cão quando for acionada.

14.11 O atirador que deixar cair sua arma não poderá pegá-la, sem a supervisão do RANGE OFFICER.

15 Infrações de Segurança

15.1 Durante a prova, o atirador que acumular duas (2) infrações de segurança, será automaticamente desclassificado.

15.2 "Infrações de segurança" incluem, porém não se limitam aos itens abaixo:

- Apontar uma arma não muniada na direção dos espectadores;
- Deixar cair uma arma não muniada;
- Qualquer tiro para o alto;
- Tocar numa arma caída, sem autorização do RANGE OFFICER;
- Sair da posição de tiro com a arma muniada;
- Qualquer tiro acidental. "Tiro acidental" não inclui disparos além do tempo, e sim disparos ao muniar ou descarregar



uma arma.

15.3 As infrações de segurança não permitem recursos sobre as decisões do RANGE OFFICER.

16 Infrações de Desclassificação

16.1 Uma ordem de " infração de desclassificação" tornará o infrator automaticamente desclassificado.

16.2 Infrações de desclassificação incluem, porém não se limitam aos itens abaixo:

- a) Apontar uma arma muniada na direção dos espectadores;
- b) Deixa cair uma arma muniada;
- c) qualquer disparo com a arma no coldre, ou disparo para o chão, com menos de dois (2) metros do atirador;
- d) Consumo de bebidas alcoólicas durante a prova;
- e) Qualquer tiro acidental. "Tiro acidental" não inclui disparos além do tempo, e sim disparos no ato de descarregar ou muniar uma arma;
- f) Conduta não apropriada ao esporte.

16.3 As desclassificações estarão sobre a responsabilidade dos DIRETORES DA PROVA e dos RANGER OFFICERS.

16.4 Os "diretores da prova" poderão desclassificar ou expulsar do local de prova qualquer participante que violar as regras ou que tiver conduta considerada insegura ou não apropriada ao esporte.

16.5 Não é necessário que um DIRETOR DE PROVA observe pessoalmente uma infração, mas poderão agir em face á relatos feitos por outros RANGE OFFICERS.

16.6 Cabe ao DIRETOR DE PROVA determinar se um ato ou omissão não contidos nos 15 e 16 constituem uma violação.

16.7 Os casos omissos neste regulamento, serão resolvidos pelo diretor da competição.

16.8 Conversão de medidas

1 jarda = 3 pés = 91,44 cm

1 pé = 12 polegadas = 30,48 cm

1 polegada = 25,4 mm = 2,54 cm