



REGULAMENTO

1- OBJETIVO:

Fomentar entre os associados e convidados o espírito esportivo propondo um desafio diferente do convencional, além de valorizar o espírito esportivo e fomentar a prática do esporte.

2- DATAS E HORÁRIOS QUE OCORRERÃO OS DESAFIOS:

O Desafio será realizado mensalmente conforme agenda disponível no site do Clube de Tiro Competition, www.clubecompetitoon.com.br. O desafio ocorrerá na unidade Santana do Clube Competition das 9:00 às 16:00h.

3- QUEM PODE PARTICIPAR:

- Atletas com CR – Poderá optar em atirar com qualquer modelo de armamento.

- Atletas sem o CR: Somente poderão atirar com Carabina de Pressão.

- Menores de 18 anos, somente poderão competir com Carabina de Pressão e acompanhado ou autorizado por um responsável legal. A critério do organizador local, poderá ser solicitado ao responsável pelo menor uma declaração, por escrito, que autorize o menor a participar.

IMPORTANTE: No momento de utilização da pista por menores de 18 anos, não serão permitido o uso de armas de fogo.

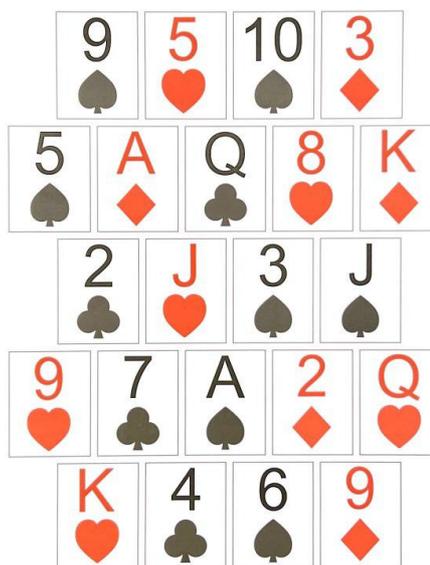
4- ARMAS DO DESAFIO

As armas utilizadas para o desafio serão únicas e exclusivas, podendo o atleta optar no momento da inscrição por:

- Pistola .22LR
- Rifle .22LR
- Carabina de Pressão

5- ALVO:

São 22 opções de acerto no alvo (ou seja, 22 tipos de cartas diferentes)



(imagem ilustrativa)

6- DESENVOLVIMENTO DO DESAFIO PARA PISTOLA .22:

- a) Distância: **07 metros**
- b) Quantidade de disparos: 10
- c) Posição: Em pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A sustentação da arma se dará com uma ou duas mãos, sem nenhum tipo de apoio externo

7- DESENVOLVIMENTO DO DESAFIO ARMAS LONGAS (Rifle .22 ou Carabina de Pressão):

- a) Distância: **10 metros**
- b) Quantidade de disparos: 10

- c) Posição: Em pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A sustentação da arma se dará com uma ou duas mãos, sem nenhum tipo de apoio externo

8- INSCRIÇÃO E VALORES:

- CALIBRE .22: **R\$50,00** (cartuchos + armamento + alvo inclusos)
- CHUMBINHO: **R\$30,00** chumbinhos + armamento + alvo inclusos)

O Atleta poderá se reinscrever quantas vezes quiser, desde que respeitado os horários de início e término do evento.

9- PERCURSO DA PROVA:

1- Receptivo:

Após concluir a inscrição do desafio na recepção do Clube de tiro, o atleta deverá assinar a lista de presença e se apresentar ao fiscal de prova na área de espera do estande (lado de fora da linha de tiro), onde entregará o alvo para o Desafio.

2- Na Pedana:

Após o árbitro recepcionar o atleta, será posicionado o alvo na distância a ser praticado de acordo com a arma ser utilizada, na sequência serão sorteadas 10 cartas correspondentes ao alvo em que o atleta deverá acertar no alvo e em seguida as cartas serão expostas na bancada para o início do desafio.

Obs: **Carta Coringa**, o atleta deverá optar em qualquer uma das cartas do alvo diferente das sorteadas.

3- Início e Tempo dos disparos:

O início se dará após o apito inicial do árbitro, respeitando o tempo para cada modelo de arma utilizada, conforme abaixo:

- **Pistola .22LR**: 60 segundos
- **Rifle .22 LR**: 60 segundos
- **Carabina de Pressão**: 180 segundos

4- Durante o desafio:

Poderá a critério do atleta, solicitar ao árbitro, que informe o tempo restante da prova.

5- Finalização dos disparos:

O árbitro dará o apito final, onde o atleta deverá deixar a arma sobre a bancada mantendo-a em direção segura para que o árbitro faça a inspeção e retira-a da linha de tiro. E realizar a contagem de pontos junto ao atleta.

10- PONTUAÇÃO:

Acerto na carta correspondente: 10 pontos, caso o atleta acerte no “NIPE” da carta correspondente: Soma-se 01 ponto a mais, podendo este pontuar até 11 pontos por carta correspondente acertada.

Acerto na linha da carta correspondente contarão como pontos assertivos.

No caso de impactos a mais realizados na mesma carta, serão desconsiderados os excedentes, e considerando apenas 01 disparo de menor valor.

Será considerado para pontuação somente os furos realizados pelo projétil, sendo descartado todo e qualquer rasgo no alvo como fonte de pontuação.

11- REGRAS DE SEGURANÇA:

- O atleta deverá respeitar as normas internas do Clube de Tiro, devendo este apresentar sua arma somente na área de segurança do Estande (dentro do estande).

Toda e qualquer conduta de não cumprimento das regras de segurança, apontada pelos organizadores da prova e os respectivos atletas participantes, antes, durante e posterior à realização da prova, poderá acarretar em desclassificação imediata do competidor, não havendo qualquer devolução de valores já pagos na inscrição.

- Uso obrigatório de óculos e abafador.

12- CONDUTA DURANTE A COMPETIÇÃO:

- a) Serão exigidas todas as normas referentes à segurança em competição de tiro, sendo o acesso ao local de prova permitido somente após autorização do juiz de prova.
- b) O atleta ao se dirigir ao árbitro de prova deverá fazer de forma educada e não prejudicando os atletas concorrentes.
- c) A arma quando colocada sobre a bancada ou mesa e sem o contato com pelo menos uma das mãos deverá estar aberta e apontada na direção dos alvos.
- d) Os atletas menores de 18 anos, deverão obrigatoriamente estar acompanhado de um responsável, inclusive na linha de tiro.
- e) Em casos de afastamento do posto de tiro por ação voluntária do atleta ou atendendo à chamada de alguém que não o juiz da prova, não haverá acréscimo de tempo.
- f) O árbitro da prova poderá ajudar ou solicitar a auxílio de outro atleta para armar e carregar a arma em casos de para-atleta, juvenil e atletas que tenham dificuldade (motora) para fazer estas operações. E vedado a presença de outras pessoas sem o consentimento do árbitro.

13- PUNIÇÃO E DESCLASSIFICAÇÃO:

- O descumprimento de qualquer regra de segurança, como por exemplo Manusear, ou municiar, ou carregar a arma **FORA** da área de segurança do estande (linha de tiro), apontar a arma para outro atleta ou qualquer pessoa, o atleta será **DESCLASSIFICADO** da prova sem direito a devolução de valores da inscrição da prova.

14- DESEMPATE:

Em caso de empates, prevalecerá pela ordem o atleta que:

- Acertou a maior quantidade de "Nipes"
- Em persistindo o empate, prevalecerá a soma do valor de face de cada carta alvejada e correta;

J= 11 pontos

Q= 12 pontos

K= 13 pontos

A= 15 pontos

- Em ainda persistindo o empate, prevalecerá a ordem de inscrição como favorito.

15- PREMIAÇÃO DO DESAFIO:

- Medalhas do 1º ao 3º colocado;
- 01 Carabina CBC a cada Etapa do Desafio ao melhor colocado.