



## **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](http://www.clubecompetitoon.com.br). O desafio ocorrerá nas duas unidades do Clube Competition na seguinte formatação:

Sexta-feira e sábado: Na unidade I das 9:00 às 17:00h.

Sábado: Nas unidades I e II das 9:00 às 17:00h

Domingo: Unidade II das 9:00 às 12:00h

#### Datas:

1ª Edição: 12 a 14 Abril

2ª Edição: 10 a 12 Maio

3ª Edição: 07 a 09 Junho

4ª Edição: 12 a 14 Julho

5ª Edição: 09 a 11 Agosto

6ª Edição: 13 a 15 Setembro

7ª Edição: 11 a 13 Outubro

8ª Edição: 08 a 10 Novembro

9ª Edição: 13 a 15 Dezembro

### **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.

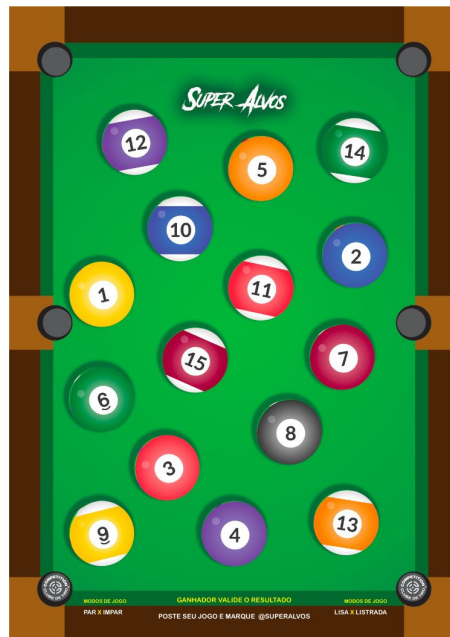
### **4- ARMAS DO DESAFIO**

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 15 opções de acerto no alvo (ou seja, 15 tipos de bolas diferentes)



(imagem ilustrativa)

## 6- DESENVOLVIMENTO DO DESAFIO PARA PISTOLA .22:

- a) Distância: **07 metros**
- b) Quantidade de disparos: 05
- 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: 05
- 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/ REINSCRIÇÃO:

- CALIBRE .22 (PISTOLA OU RIFLE): **R\$30,00** (cartuchos + armamento + alvo inclusos)
- CHUMBINHO 4,5MM E 5,5MM: **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 o atleta deverá acertar as bolas do alvo (a livre escolha) e ao término da seção de disparos jogar a sequência de 3 dados aleatórios para encaçapar a bola correspondente à somatória dos 3 dados, ou seja, caso acerte a numeração de alguma bola, esta será duplicada em sua pontuação.

Exemplo: O Atleta atirou nas bolas **05 – 10 – 12 – 14 – 15= 56 pontos**. Em seguida, tirou a somatória nos dados de igual a **12**. Somaremos à pontuação do atleta **+ 12 pontos**, ou seja este atleta fez **68 pontos**.

### **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 bola correspondente: Considera-se a pontuação da bola correspondente.

Acerto na linha da bola correspondente contarão como pontos assertivos.

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

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

### 15- PREMIAÇÃO DO DESAFIO:

- Troféus do 1º ao 3º colocado;



- Primeiro Colocado: Premiação de **R\$300,00** para gastar na loja Competition.

- Segundo Colocado: Premiação de **R\$200,00** para gastar na loja Competition.

- Terceiro Colocado: Premiação de **R\$100,00** para gastar na loja Competition.

- Quarto Colocado: Premiação de **R\$50,00** para gastar na loja Competition.

- Quinto Colocado: Premiação de **R\$50,00** para gastar na loja Competition

**Obs: O valor não poderá ser revertido em espécie, e este só poderá ser utilizado como crédito em uma das lojas Competition no prazo de até 30 dias após a divulgação do resultado.**