



REGULAMENTO DUELO 20 SEGUNDOS 10 m

Atualizado em 01 de janeiro de 2024

Clube de Tiro Caça e Pesca de Valença
Regulamento Duelo 20 Segundos 10 m
01 de janeiro de 2024

I - Finalidade

Regulamentar a prova de Duelo 20 Segundos Light do Clube de Tiro, Caça e Pesca de Valença. Este regulamento foi adaptado considerando as regras oficiais da Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE).

II - Descrição da Prova

A) Distância
10 (dez) metros.

B) Alvo
De Tiro Rápido com uma obréia branca de 5 (cinco) cm de diâmetro no centro.

C) Posição
De pé sem nenhum tipo de apoio.

D) Empunhadura
Com uma ou duas mãos, a critério do atleta.

E) Ensaio e repetições

Não haverá ensaio.

O atleta poderá realizar duas reentradas, valendo como pontuação final, a maior pontuação.

F) Prova
10 (dez) disparos distribuídos em 2 (duas) séries de 20 (vinte) segundos. Não haverá repetição.

G) Pontuação Especial
Os tiros que atingirem o centro olímpico (X) terão o valor de 12 (doze) pontos.

H) Comandos

a. "Seu tempo de 1 minuto de preparação começa a partir de agora";

b. "Para a primeira série, carregar";

c. “Atenção”

■ Após o comando “atenção”, as armas deverão ser empunhadas com uma ou duas mãos e apontadas para o solo e fazendo um ângulo não superior a 45° (quarenta e cinco graus) com a vertical;

■ Os alvos serão fechados, reabrindo após 7 (sete) segundos, permanecendo abertos durante 20 (vinte) segundos, tempo em que deverão ser realizados os disparos;

■ Encerrada a série, haverá tempo de 40 (quarenta) segundos para recarregar (não haverá novos comandos de “carregar”). A cada nova série haverá o comando “atenção”.

d. O comando de “descarregar” poderá ser dado a qualquer momento que for necessário;

e. Ao final da prova será dado o comando “Prova encerrada – armas em segurança”.

■ “Armas em segurança” significa: abertas e descarregadas sobre a bancada (com a utilização de safety flag ou fio de cor viva em sua câmara) ou em seus invólucros;

■ Não é permitido o municionamento durante o tempo de preparação;

■ Não será permitido o manuseio de armas e munições enquanto a pista estiver em segurança.

I) Falha de munição ou arma

Serão consideradas como zero, se não solucionados no tempo total destinado à prova.

J) Tiro Cruzado

Serão considerados como zero. O atleta que atingir o alvo de outro concorrente, quando identificado, será penalizado em 2 (dois) pontos. Na impossibilidade de se identificar qual é o tiro cruzado, será computado o valor mais alto, cabendo ao atleta que desejar que não lhe seja atribuído um impacto em seu alvo informar imediatamente ao árbitro.

K) Apuração

Os alvos deverão ser apurados na linha de tiro, sempre que possível, ao final das 4 (quatro) séries.

L) Penalização para disparos dados a mais

Serão computados os 10 (dez) impactos de valores mais baixos e aplicada uma penalização de menos 2 (dois) pontos por impacto.

M) Desempate:

Não haverá desempate.

As posições que estiverem empatadas receberão a mesma colocação, independente da localização da mesma, excluindo-se as posições seguintes, tantas quantas vezes forem as repetições desta ocorrência

III - Divisões

1. Revólver Calibre Menor

Calibre .22 com cano de até seis polegadas.

2. Revólver Calibre Maior

Calibres .32, .38, .357 Mag., .44 Mag. e .45 com cano de até seis polegadas.

3. Pistola Calibre Menor

Calibres .22 LR, 6,35mm com cano de até seis polegadas.

4. Pistola Calibre Maior

Calibres 7,65, .380, .38, .38 Super Auto, 9mm, .40, ou .45 com cano de até seis polegadas.

Observações

■ As divisões de Revólver serão disparadas em ação dupla ou simples, a critério do atleta.

■ A tolerância para o comprimento máximo do cano é de 5% (3,15" e 6,3")

■ Para fins de manutenção será aceita a utilização de componentes similares aos originais em forma, dimensão e função, mesmo que adaptados de outra arma permitida.

■ Não serão permitidas pistolas utilizadas nas provas regulamentadas pela ISSF, tais como: Walther GSP e OSP, Pardini SP1, HP, GPE e K22(Pst), Feinwerkbau AW93, Hammerli P20, 208, 240 e 280, Morini CM84E, CM82M e CM32 e outras similares.

- Não é permitido o uso de calças, sapatos ou botas de tiro ou qualquer outro equipamento, acessório ou expediente que vise facilitar o tiro, ou ainda, que contrarie o espírito destas regras.
- Óculos de tiro são permitidos, porém deverão seguir as regras da ISSF.

IV – Número de etapas

Durante o ano esportivo teremos a programação de 3 etapas além da etapa final que é obrigatória.

A classificação final de cada modalidade será obtida pela soma dos 2 (dois) melhores resultados em todas as etapas dividido por 2 (dois). A este resultado será acrescido o resultado da etapa final do Campeonato que terá peso 2, ou seja, o resultado da final será multiplicado por 2.

V – Critério de desempate

O critério de desempate será a melhor pontuação das séries da final. Persistindo o empate, será considerada a melhor série de cada uma das etapas on-line. Persistindo, ainda, o empate, será declarado Campeão os dois primeiros colocados. O mesmo critério vale para a classificação dos segundo e terceiro lugar.