



**FEDERAÇÃO BRASILENSE DE TIRO ESPORTIVO
REGULAMENTO PROVA DE SILHUETAS METÁLICAS
PISTA DE 100M**

ARMAS LONGAS – CALIBRE 22

(Adaptado da Associação Internacional de Tiro de Silhuetas Metálicas – IMSSU)



1. PROVAS

1.1. As provas consistirão de 20 (vinte) tiros com número igual de alvos empregados a cada distância.

1.2. Os alvos consistem em silhuetas de aço em formato de:

- Galinhas (05);
- Javalis (05);
- Perus (05);
- Carneiros (05).

1.3. Os tiros de prova serão dados nos alvos em estágios cronometrados de dois minutos, com cinco alvos por estágio, obedecendo o sentido da esquerda para a direita.

1.4. O tiro de prova dado fora da sequência da esquerda para a direita será considerado como "zero", bem como todos os alvos à esquerda não acertados.

1.5. As posições de tiros serão estilo livre, de pé, sem apoio e com mira aberta.

2. PROCEDIMENTOS ESPECÍFICOS DE SEGURANÇA

2.1. O competidor não deve ser interrompido enquanto carrega ou dispara, a não ser que haja um problema sério de segurança. O Diretor de Prova fará uma advertência ao

competidor em caso de violação da regra de segurança. Se a mesma violação ocorrer novamente, o competidor será desqualificado e não poderá continuar na prova.

2.2. É recomendado o uso de proteção auricular e óculos de proteção para todos os competidores, observadores, Diretor de Prova e demais pessoas presentes no estande enquanto a prova estiver sendo realizada.

2.3. Recomenda-se a utilização de proteção lateral nos óculos. Ao comando "cessar fogo", os atiradores deverão imediatamente colocar suas armas em posição segura (mecanismo aberto e uso de **Safety Flag**). Os atiradores não poderão manusear suas armas até que o comando de "carregar" seja dado.

2.4. Ao chegar à próxima posição de tiro, a arma deverá ser imediatamente colocada na bancada (mesa de tiro), de forma visível, para que sua condição segura possa ser verificada pelo Diretor de Prova.

2.5. **Controle da boca da arma:** a) O cano deverá estar sempre apontado na direção dos alvos; b) Os competidores não poderão apontar suas armas para qualquer parte de seus corpos ou outras pessoas; c) Nenhuma parte do corpo do atirador poderá estar na "zona de perigo" (cone de 45 graus a partir do cano); d) Durante o disparo, a boca do cano não pode recuar além do vertical.

2.6. Não são permitidos gatilhos tão leves que possam causar disparo acidental. O Diretor de Prova pode desqualificar armas consideradas inseguras.

2.7. Serão permitidas apenas as munições *Short* e *Long Rifle (LR)*. Não será permitido o uso de munição *Magnum (WMR)*.

2.8. Em caso de falha de tiro, a arma deve permanecer apontada para os alvos por um período seguro antes de ser aberta.

2.9. Qualquer disparo antes do comando "carregar" desqualificará o atirador do dia. Disparos antes do comando "fogo" serão considerados tiros perdidos.

3. CATEGORIAS

As competições serão divididas em quatro categorias:

- **Sênior** (21 a 55 anos);
- **Máster** (56 a 69 anos);
- **Veterano** (70 anos ou mais);
- **Dama**.

3.1. CLASSIFICAÇÃO/PREMIAÇÃO

A pontuação será determinada pelos acertos nas silhuetas, anotados imediatamente pelo observador/apontador. Cada acerto equivale a 01 (um) ponto.

As silhuetas devem obrigatoriamente cair para validar o ponto. Caso o alvo seja atingido mas não caia, o ponto não será contabilizado e o atirador não terá direito a "álibi".

Ao final da temporada, os 03 (três) atletas melhores ranqueados de cada categoria serão premiados com medalhas. Ao todo serão 08 (oito) etapas, 04 (quatro) no primeiro semestre e 04 (quatro) no segundo semestre.

Serão consideradas para formar o ranking as 04 (quatro) maiores pontuações de cada atleta e só poderão receber premiação quem participar de no mínimo 04 (quatro) etapas.

No decorrer do ano, nas oito etapas, também haverá premiação categoria *Overall* para os 03 (três) primeiros colocados de cada etapa.

4. ALVOS E DISTÂNCIAS

4.1. Os alvos serão em escala cheia conforme os gabaritos oficiais.

4.2. Distâncias dos alvos:

- Galinhas: **25 metros;**
- Javalis: **50 metros;**
- Perus: **75 metros;**
- Carneiros: **100 metros.**

Uma tolerância de ± 5 metros na distância real é permitida.

5. COMANDOS

Os comandos serão dados pelo Diretor de Prova e seguirão a seguinte ordem:

1. **"Atiradores, dirijam-se aos seus postos de tiro."**
 2. **"Carregar com 05 cartuchos."** (30 segundos para carregar)
 3. **"Atiradores prontos?"**
 4. **"Fogo!"** (2 minutos para 5 disparos)
 5. **"Série encerrada, armas abertas e descarregadas sobre a bancada."**
 6. **"Atiradores, mudar de postos."**
 7. **"Linha de tiro em segurança."**
 8. **"Não toquem mais nas armas."**
 9. **"Assistência, levantar os alvos."**
-

6. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

O critério de desempate será baseado no maior número de acertos na seguinte ordem:

1. Carneiros;
2. Perus;
3. Javalis;
4. Galinhas.

Se o empate persistir, será realizado um **Shoot Off (Duelo do Carneiro)**, onde os atiradores tentarão derrubar seus alvos e, em seguida, o carneiro central. O primeiro a derrubar o carneiro do meio vence.

Os dois atiradores empatados ocuparão o posto de tiro da pista do carneiro. O atirador posicionado à esquerda terá que derrubar os dois carneiros da esquerda efetuando os seus disparos da esquerda para a direita; o atirador posicionado à direita terá que derrubar os dois carneiros da direita efetuando seus disparos da direita para a esquerda.

O comando de iniciar os disparos será dado para os dois atiradores ao mesmo tempo. O atirador que derrubar os seus dois carneiros está apto a derrubar o carneiro do meio. O atirador que derrubar o carneiro do meio será o vencedor do desempate.

O número e o tempo de disparos serão ilimitados até que o carneiro do meio seja derrubado. Caso um atirador derrube o carneiro do meio antes de derrubar seus dois carneiros, este será eliminado e o outro atirador que ganhará o desempate.

Caso um atirador derrube seu carneiro fora da sequência também será eliminado, desde que o outro complete a prova. Caso os dois atiradores cometerem erro de sequência dos seus disparos, repetirão o duelo do desempate (com exceção do acerto indevido no carneiro do meio, cujo atirador terá eliminação sumária e o outro ganhará o desempate).

A posição dos atiradores, se ficam na esquerda ou na direita, pode ser convencionado entre eles. Se não houver acordo, a posição será decidida no par ou ímpar.

7. INSCRIÇÃO E HORÁRIO DA PROVA

As inscrições serão feitas de forma online por meio do site da FBTE até às 23:59h do dia anterior à data da prova. As provas iniciarão às 09:00h e para participar o atirador deverá estar presente impreterivelmente até às 10:30h.

O valor da inscrição será R\$20,00 podendo fazer uma repetição no mesmo valor. A inscrição feita apenas no local será R\$30,00 bem como o valor da repetição. Convidados não federados poderão fazer a prova e o valor da inscrição e repetição será R\$40,00 cada.

Não haverá devolução de valor de inscrição devido a ausência do atleta na prova ou no caso do atleta chegar após às 10:30h.

Em casos fortuitos ou força maior que impeçam o atleta já inscrito a participar da prova e que for avisado ao Diretor de Prova até o dia anterior à prova, poderá ser gerado crédito do valor correspondente à inscrição para a prova seguinte. Caso o atleta não utilize esse crédito na etapa seguinte, será expirado.

Brasília, 18 de fevereiro de 2025.

Fabício Leal Araújo

Federação Brasiliense de Tiro Esportivo

Diretor de Prova de Silhuetas Metálicas Armas Longas Calibre 22

Nielsen José Dias Alves

Federação Brasiliense de Tiro Esportivo

Presidente