



## FEDERAÇÃO BRASILENSE DE TIRO ESPORTIVO

### REGULAMENTO

#### SILHUETAS METÁLICAS 50M – CARABINAS DE PRESSÃO – PCP/MOLA

##### I – INTRODUÇÃO

A Federação Brasileira de Tiro Esportivo - F.B.T.E - passa a divulgar as normas e procedimentos a serem adotados na Modalidade Silhueta Metálica Armas de Pressão – **PCP/MOLA**, até o calibre 6mm, com mira telescópica (luneta), Ponto Vermelho (Red Dot) ou Laser – nas provas da FBTE no Campeonato Individual.

##### II – ARMA

Carabina de pressão nos calibres até 6mm com sistema de MOLA ou pré-comprimida (PCP), cano **basculante** ou fixo.

Serão permitidas miras telescópicas (Lunetas) sem limite de aproximação (zoom) ou aparelhos ópticos com ponto vermelho (Red Dot), laser, etc.

As carabinas poderão ser “customizadas” e não haverá limite para peso da arma peso de gatilho e nem restrições com referência à coronha.

##### III – MUNIÇÃO

Qualquer tipo de chumbo nos calibres até 6,0 mm.

##### IV – PROVAS/MODALIDADES

- a) Carabina PCP – Serão permitidas nesta modalidade todas as armas PCP.

##### IV – EQUIPAMENTOS

- a) Carabina de pressão PCP até o calibre de 6,00mm com mira telescópica (luneta), Ponto Vermelho (Red Dot) ou Laser;
- b) Não será permitido o uso de casaco de tiro, bandoleira, luvas ou qualquer outro tipo de vestimenta que possa facilitar o tiro;

##### V – ALVOS

Serão utilizados alvos metálicos em formas de silhuetas de Galinha, Porco, e Peru na Escala 1/10, conforme abaixo:

Carabinas PCP - Alvos Silhuetas Metálicas Escala 1/10 – Tabela 1

Distâncias	1º Alvo	2º Alvo	3º Alvo	4º Alvo	5º Alvo
20 metros	Galinha Frente				
30 metros	Porco Frente				
40 metros	Peru Frente				
50 metros	Galinha Frente				

## VI – POSIÇÃO

O (a) atirador (a) poderá atirar sentado com apoio opcional para a arma ("Rest"), saco de areia, almofada, espuma etc. na mesa ou banquetas. A coronha da arma deverá tocar o ombro do atirador durante os disparos e não poderá utilizar apoio traseiro ("sand bag") para sustentação da coronha da arma.

## VII – COMPETIÇÃO

- a) A prova será composta por 20 tiros em 04 séries de 05 silhuetas metálicas no tempo total de 20 minutos.
- b) Neste tempo de 20 minutos estão incluídos os disparos de ensaio/aferição do aparelho de pontaria (luneta, red dot, e etc) em alvos de papel para cada pista de tiro, ou seja, ajustada a mira telescópica para a 1ª pista de tiro (20m), deverá de imediato avisar ao marcador que fará os disparos de prova, procedendo desta forma para todas as demais pistas de tiro.
- c) As silhuetas metálicas deverão ser montadas em 04 (quatro) linhas de tiro, pintadas na cor de melhor visualização de maneira que o (a) atirador (a) enxergue de maneira clara o contorno das silhuetas com melhor contraste possível.
- d) Os tiros de competição nas silhuetas metálicas deverão começar obrigatoriamente da esquerda para direita, caso o(a) atirador(a) acerte silhueta que não seja da vez, perderá a pontuação da silhueta acertada e todos os pontos equivalentes as silhuetas a esquerda acertada indevidamente.
- e) Caso o (a) atirador (a) acerte no suporte das silhuetas ou em outro local que não seja a silhueta da vez e esta vier a cair o ponto será validado pelo marcador.
- f) Após o início dos disparos nas silhuetas, não poderá voltar a atirar nos alvos de aferição(papel).
- g) Caso o (a) atirador necessite de efetuar disparo (com ou sem chumbinho) que não seja de prova durante a competição, terá direito a um disparo (com ou sem chumbinho) desde que seja autorizado pelo MARCADOR sem interrupção do seu tempo de prova. Qualquer disparo além desse autorizado será validado como acerto ou zero.
- h) O Atirador (a) executará todos os disparos de aferição/prova sem se deslocar do seu posto de tiro.
- i) O total máximo de pontos obtido pelos atiradores será de 20 pontos para todas as categorias conforme tabela abaixo;

- j) Será considerado (a) Mestre (a) atirador (a) para Silhuetas Metálicas Ar Carabina PCP o Atleta que acertar todas as silhuetas da prova, ou seja, alcançar 20 pontos possíveis.
- k) Será considerado (a) Mestre (a) atirador (a) para Silhuetas Metálicas Ar Carabina Mola o Atleta que acertar todas as silhuetas da prova, ou seja, alcançar 19 pontos.
- l) Será computado o ponto somente para a silhueta acertada que caiu ao chão. Quando fixadas em cavaletes com sistema de dobradiças o ponto só será válido quando a silhueta sair da posição de 90º e ficar deitada no cavalete.
- m) O atirador terá um anotador que não poderá auxiliar: tocar na arma, municiar e etc. Acompanhará toda a prova e fará a computação dos pontos em todos os 04 (quatro) estágios da prova. O marcador deverá usar luneta de esportagem para confirmação dos impactos nos alvos.
- n) A papeleta deverá ter o nome legível de quem anotou e a rubrica do atirador confirmando a pontuação.
- o) Caso tenha defeito na pista de tiro onde caíam silhuetas além da acertada, o (a) atirador (a) comunicará ao marcador e completará toda sua prova sem interrupção do tempo. Após finalizada a prova o marcador comunicará ao Diretor da Prova que houve defeito de pista e o (a) atirador (a) prejudicado (a) terá três minutos de preparação, três minutos para aferição e 60 (sessenta segundos) para cada silhueta faltante na (s) distância (s) que aconteceu (eram) o defeito de pista.
- p) A pontuação das silhuetas metálicas dispostas nas diferentes distâncias para ambas as categorias seguirá a tabela abaixo:

Tabela de Pontuação – Carabina de Pressão (Mola) – Tabela 2

Distâncias	1º Alvo	2º Alvo	3º Alvo	4º Alvo	5º Alvo	Parcial
20 Metros	Galinha 1p/5	Galinha 1p/5	Galinha 1p/5	Galinha 1p/5	Galinha 1p/5	5
30 Metros	Porco 1	Porco 1	Porco 1	Porco 1	Porco 1	5
40 Metros	Peru1	Peru1	Peru1	Peru1	Peru1	5
50 Metros	Galinha1p/10	Galinha 1p/10	Galinha 1p/10	Galinha 1p/10	Galinha 1p/10	5
Total						20 Pontos

OBS: O (a) atleta não tem direito a TIRO DE ÁLIBI nestas modalidades, silhueta/alvo acertado e não caído é considerado ERRO/ZERO.

#### VIII – EMPATES

Em caso de empate será adotado o critério do maior número de silhuetas acertadas na última pista de tiro (50m). Continuando o empate serão consideradas as outras silhuetas em menores distâncias. Persistindo o empate SHOOT OFF a 50 metros com silhuetas a critério do Diretor da Prova.

#### IX – PREMIAÇÃO

Conforme regulamento do Campeonato Individual e Equipe da FBTE do ano vigente.

#### X – INSCRIÇÃO

As inscrições terão início as 9 horas e os atiradores terão uma hora de tolerância após o início das inscrições pela Direção da Prova que obedecerá a lista de partida prévia.

#### XI – DISCIPLINA

Normas que o atirador deverá observar na competição:

- a) É vetado fumar enquanto estiver na linha de tiro;
- b) Em caso de pane ou quebra da arma, constatada pelo Diretor da Prova, o atirador poderá substituí-la sem interrupção de tempo restante de sua prova.

#### XII – COMANDOS DA PROVA

- a) Esta prova será dirigida pelo Sr. (a) fulano de tal, tendo como auxiliar o Sr. (a) fulano de tal;
- b) A Juria desta prova será composta pelos atiradores fulanos de tal;
- c) Atiradores seu tempo de preparação é de 03 (três) minutos e começará a contar a partir de agora;
- d) Tempo de preparação encerrado;
- e) Seu tempo de prova de "20" minutos para e começa agora;
- f) Faltam 05 (cinco) minutos para o encerramento da prova;
- g) Prova encerrada, Senhores Atiradores retirem seu material dos postos de tiro.

#### XIII - DISPOSIÇÕES FINAIS

Casos omissos ou não previstos neste regulamento serão resolvidos pelo Tribunal de Justiça Desportiva - TJD da FBTE.

Brasília, 06 de fevereiro de 2020

Maurílio Cesar Galvão  
Diretor Técnico/Provas Especiais

Kerginaldo Dantas  
Presidente