

Regulamento DESAFIO CAMUFLAGEM 2024

Conceito

O DESAFIO CAMUFLAGEM é uma modalidade competitiva de tiro de precisão e velocidade, que desafia os atiradores aferindo os fundamentos de Saque, Troca de Carregador, Controle de Cadência, Transição de Alvo e Transição de Arma.

MODALIDADES:

Short Stage; PRO; Multigun e Multigun ShortStage

Regras:

1 - Dinâmica da Prova

1.1 - A prova é realizada individualmente.

1.2 - O atirador efetuará séries de 12 disparos em 3 alvos pontuáveis.

1.3 - Os alvos serão do tipo Saque Rápido (Apêndice 1).

1.4 - As séries serão divididas da seguinte forma:

1.4.1 – Modalidade SHORT STAGE:

Série Única: Distância de 7 Metros – Tempo de 10 Segundos

1.4.2 – Modalidade PRO:

Serie 1: Distância de 10 Metros – Tempo de 15 segundos

Série 2: Distância de 7 Metros – Tempo de 10 Segundos

Série 3: Distância de 5 Metros – Tempo de 7 Segundos

1.5 - A posição de saída dos atiradores será:

1.5.1 – Modalidade SHORT STAGE:

PISTOLA/REVÓLVER: de frente para o alvo central com a arma empunhada, braços esticados, apontando em 45º para frente.

1.5.2 – Modalidade PRO:

PISTOLA: de frente para o alvo central com a arma NO COLDRE, mãos acima dos ombros.

RIFLE: de frente para o alvo central com a arma empunhada com as duas mãos, coronha tocando a cintura, cano paralelo ao solo.

1.6 - A condição de saída da arma é carregada, alimentada e travada (se for o caso) ou em ação dupla.

1.7 - Ao início do sinal sonoro, o competidor deve efetuar dois disparos em cada alvo, trocar o carregador e efetuar mais dois disparos em cada alvo. O competidor é livre para engajar os alvos da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda.

- 1.8 - O atirador poderá corrigir disparos, se ainda houver tempo, **apenas após a conclusão da série de 12 disparos.**
- 1.9 - Panes de armas e/ou munições correm por conta e risco do atirador, que pode tentar solucioná-las enquanto houver tempo.
- 1.10 - Caso ocorra quebra de arma, o atirador poderá substituí-la por outra de características semelhantes. O atirador continuará a competição a partir da série subsequente, não cabendo repetição da série em que ocorreu o problema, valendo a pontuação já obtida.
- 1.11 - A prova será realizada com auxílio de Timer.

2 - O Cenário

- 2.1 - Os alvos devem estar dispostos à mesma altura e a distâncias idênticas.
- 2.2 - Disparos efetuados após o término do segundo sinal audível (**com tolerância de 0,3s**) serão considerados ilegais e serão penalizados com o desconto dos melhores tiros efetuados em cada alvo engajado ilegalmente, para cada disparo ilegal.
- 2.3 - Quando houver ocorrência de disparos ilegais, a arbitragem deverá apurar a quantidade de disparos e o(s) alvo(s) engajados para fazer o desconto no momento da apuração.
- 2.4 - Ao final de cada série, os alvos devem ser resetados com obreira PRETA.
- 2.5 - Em caso de falha do Timer, o atirador terá que repetir a série. Neste caso, o árbitro resetará os alvos e não será permitido ao atirador conferir os impactos no alvo.
- 2.6 - Os alvos serão trocados sempre que as linhas de pontuação forem comprometidas ao ponto de dificultar a aferição dos pontos. O momento da troca do alvo é de arbitragem da organização da prova.

3 - Pontuação

- 3.1 - A pontuação será aferida ao final de cada série e deverá ser registrada pela arbitragem do centro para fora.
- 3.2 - A cada alvo será atribuído até 4 acertos por série.
- 3.3 - Disparos que tocarem as linhas de demarcação serão pontuados pela margem interna.
- 3.4 - Disparos extras deverão ser desconsiderados, observando o disposto quanto aos disparos ilegais realizados após o tempo determinado para cada série.
- 3.5 - As regiões de pontuação são CENTRO (10), 10, 9, 8, 7, 6.
- 3.6 - Ao final de cada série, os alvos devem ser resetados com obreira PRETA.

4 - Classificação

- 4.1 - Os competidores serão classificados de acordo com a somatória da pontuação aferida.

- 4.2 - Os desempates serão decididos pela quantidade de X, e persistindo, pela quantidade de X da primeira série. Persistindo, pela quantidade de X da segunda e, persistindo, pela quantidade de X da terceira série.
- 4.3 - Persistindo o empate repetir o processo pela quantidade de 10, 9, 8, 7 e 6.
- 4.4 - Em caso de permanência de situação de empate, vence o competidor de maior idade.

5 - Equipamento

Coldre

- 5.1 - O coldre do atirador deve proteger todo o guarda-mato, prevenindo disparos acidentais, ao mesmo tempo que ofereça retenção suficiente para o uso seguro.
- 5.2 - Não há restrição quando ao uso de coldres *Speed* ou coldres de perna.
- 5.3 - O coldre deve estar posicionado até o limite do osso ilíaco do atirador.
- 5.4 - É vedado a utilização de coldres internos velados.

Porta Carregador

- 5.5 - O porta-carregador é livre. Não há restrição quando ao uso de *Speed Gear*.
- 5.6 - O porta-carregador deve estar posicionado até o limite do ilíaco do atirador.
- 5.7 - Os atiradores são livres para administrar a capacidade dos seus carregadores.

6 - Divisões

- 6.1 - Na modalidade SHORT STAGE as divisões são as seguintes:

Pistola Standard – .380 AUTO, 9x19mm, .40S&W, .45 ACP, .38 Super, 10mm AUTO, etc com **MIRA ABERTA**.

Pistola OPEN – .380 AUTO, 9x19mm, .40S&W, .45 ACP, .38 Super, 10mm AUTO, etc com **mira Red Dot**.

Revólver OPEN - .38SPL, .357mag, .44MAG, etc

- 6.2 - Na modalidade PRO as divisões são as seguintes:

Pistola Standard – .380 AUTO, 9x19mm, .40S&W, .45 ACP, .38 Super, 10mm AUTO, etc com **MIRA ABERTA**.

Pistola OPEN – .380 AUTO, 9x19mm, .40S&W, .45 ACP, .38 Super, 10mm AUTO, etc com **mira Red Dot**.

Carabina – Rifles semiautomáticos em calibre .22 LR, 9x19mm, 40 S&W ou .45 ACP, 5,56x45mm, 7,62x39mm, 7,62x51mm, 308 Win, 300BLK, etc, com mira aberta ou Red Dot.

- 6.3 - O FATOR mínimo da munição das divisões de pistola é 85.

- 6.4 – Não há medição de FATOR para armas longas

6.5 - O Fator da munição é aferido multiplicando-se a Massa (gr) pela Velocidade (FPS) do Projétil, dividido por 1000.

OBS: Será admitido luneta LPVO nas divisões de CARABINA, desde que ajustada para 1x de aumento.

7 - Categorias

7.1 – As categorias de premiação são as seguintes:

Overall – Todos os competidores

Damas – competidores do sexo feminino

Sênior – Competidores com idade acima de 50 anos

7.2 – Os competidores poderão concorrer em apenas uma categoria + OVERALL, quando for o caso.

8 - Comandos de Arbitragem

8.1 - O árbitro comandará a prova seguindo os comandos abaixo, na ordem em que se encontram:

- **“Pista Quente!”** - a pista está segura para iniciar as séries.
- **“O atirador tem alguma dúvida?”**
- **“Carregar e Ficar Pronto!”** - o competidor insere o carregador, alimenta a câmara, coloca a arma na condição de saída da divisão.
- **“Primeira Série a 10 metros em 15 Segundos, à espera!” BIP!** – O competidor executa dois disparos em cada alvo, troca o carregador e executa mais dois disparos em cada alvo.
- **“Se terminou descarrega, mostra vazia, disparo a seco e coldre!”** – O competidor deve coldrear a arma primeiro para, só depois, recolher o carregador no chão.
- **“Pista Fria!”**
- **“Às marcas!” Hora de apurar os resultados e obrear os alvos.**
- **“Preparar para a segunda série”** – O competidor avança até a próxima linha de tiro, manobra os carregadores e dá o sinal de pronto.

- **“O atirador tem alguma dúvida?”**

- **“Carregar e Ficar Pronto!”**

- **“Segunda Série a 7 metros em 10 Segundos, à espera!” BIP!**

- **“Se terminou descarrega, mostra vazia, disparo a seco e coldre!”**

- “Pista Fria!”
 - “Às marcas!” Hora de apurar os resultados e obrear os alvos.
 - “Preparar para a terceira série”
-

- “O atirador tem alguma dúvida?”
- “Carregar e Ficar Pronto!”
- “Terceira e última série a 5 metros em 7 Segundos, à espera!” BIP!
- “Se terminou descarrega, mostra vazia, disparo a seco e coldre!”
- “Pista Fria!”
- “Às marcas!”
- Prova encerrada! - Chamar o próximo competidor

9 - Da Desclassificação

9.1 - Serão sumariamente desclassificados, sem aviso prévio, os competidores que violarem normas de segurança tais como:

- 9.1.1 - Quebra de ângulo.
- 9.1.2 - Recarga ou solução de panes com dedo no gatilho
- 9.1.3 - Sweep (apontar o cano para qualquer parte do corpo)
- 9.1.4 - Coldrear arma de ação simples destravada
- 9.1.5 - Manusear munição em área de segurança
- 9.1.6 - Remover a arma do coldre fora da pista ou da área de segurança]
- 9.1.7 - Derrubar a arma muniçada durante a realização da prova

9.2 - Também serão sumariamente desclassificados os competidores que forem flagrados praticando condutas antidesportivas, tais como:

- 9.2.1 - Prejudicar intencionalmente adversários
- 9.2.2 - Tumultuar a realização da prova
- 9.2.3 - Atacar membro do corpo de arbitragem física ou verbalmente.
- 9.2.4 - Fraudar o teste do cronógrafo utilizando munições diferentes ao aferir

Fator.

9.2.5 – Outras circunstâncias não elencadas poderão submetidas ao comitê nacional de realização da prova.

10 – Da Modalidade MULTIGUN

O DESAFIO CAMUFLAGEM MULTIGUN é uma modalidade competitiva de tiro de precisão e velocidade, que desafia os atiradores aferindo os fundamentos de Saque, Controle de Cadência, Transição de Alvo e Transição de Arma.

1 - Dinâmica da Prova

- 10.1 - A prova é realizada individualmente.
- 10.2 - O atirador deve se apresentar com uma pistola ou revólver no coldre e uma arma longa (carabina ou espingarda) na bandoleira.
- 10.3 - O atirador efetuará 3 séries em 3 alvos pontuáveis às distâncias de 10 metros, 7 metros e 5 metros.
- 10.4 - Os alvos serão do tipo Saque Rápido (Apêndice 1).
- 10.5 - As séries serão divididas da seguinte forma:
- 10.5.1 – Para Carabina + Handgun:
- Serie 1: Distância 10 Metros - 2 disparos por alvo com carabina + 2 disparos por alvo com pistola no tempo de 15 segundos
 - Série 2: Distância de 7 metros - 2 disparos por alvo com carabina + 2 disparos por alvo com pistola no tempo de 10 Segundos
 - Série 3: Distância de 5 Metros - 2 disparos por alvo com carabina + 2 disparos por alvo com pistola no tempo de 7 Segundos
- 10.5.2 Para Carabina + Shotgun:
- Serie 1: Distância 10 Metros - 1 disparo por alvo com Espingarda + 2 disparos por alvo com pistola no tempo de 15 segundos
 - Série 2: Distância de 7 metros - 1 disparo por alvo com Espingarda + 2 disparos por alvo com pistola no tempo de 10 Segundos
 - Série 3: Distância de 5 Metros - 1 disparo por alvo com Espingarda + 2 disparos por alvo com pistola no tempo de 7 Segundos
- 10.6 - A posição de saída dos atiradores será:
- RIFLE ou ESPINGARDA: de frente para o alvo central com a arma empunhada com as duas mãos, na bandoleira, cano a 45º para baixo, coronha tocando o ombro, travada.
 - PISTOLA: No coldre carregada, alimentada e travada ou com cão rebatido, quando for o caso,
- 10.7 - A munição para a ESPINGARDA deverá ser do tipo CHUMBO SG.
- 10.8 - O competidor é livre para engajar os alvos da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda.
- 10.9 - O atirador poderá corrigir disparos, se ainda houver tempo, **apenas após a conclusão da série.**
- 10.10 – **Durante a transição de arma, o competidor deverá TRAVAR a arma longa antes de retirar a pistola do coldre sob pena de DESCLASSIFICAÇÃO.**

- 10.11 – **Fica isento da obrigação de TRAVAR a arma longa, o competidor que terminar em PANE SECA após engajar os 3 alvos iniciais.**
- 10.12 - Panes de armas e/ou munições correm por conta e risco do atirador, que pode tentar solucioná-las enquanto houver tempo.
- 10.13 - Caso ocorra quebra de arma, o atirador poderá substituí-la por outra de características semelhantes. O atirador continuará a competição a partir da série subsequente, não cabendo repetição da série em que ocorreu o problema, valendo a pontuação já obtida.
- 10.14 - A prova será realizada com auxílio de Timer.
- 10.15 - A pontuação será aferida ao final de cada série e deverá ser registrada pela arbitragem do centro para fora.
- 10.16 - A cada alvo será atribuído até 4 acertos por série.
- 10.17 – Não há divisões na modalidade MULTIGUN. Todos os equipamentos competem juntos!
- 10.18 – Na variante MULTIGUN SHORT STAGE, a competição se dará apenas na distancia de 7 metros com tempo de 10 segundos.
- 10.19 – Valem as demais regras previstas no regulamento acima.