



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	Galinha Frente	Galinha Frente	Galinha Frente	Galinha Frente
30 metros	Porco Frente	Porco Frente	Porco Frente	Porco Frente	Porco Frente
40 metros	Peru Frente	Peru Frente	Peru Frente	Peru Frente	Peru Frente
50 metros	Galinha Frente	Galinha Frente	Galinha Frente	Galinha Frente	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 espotagem 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