



**REGULAMENTO DAS PROVAS  
DE  
TIRO DE RECREIO  
STEEL CHALLENGE .22**

**OUTUBRO DE 2020**



## REGULAMENTO DAS PROVAS DE TIRO DE RECREIO

# STEEL CHALLENGE .22

### Artigo 1º

#### Regras

O presente regulamento estabelece as normas das provas de Tiro de Recreio na modalidade Steel Challenge .22.

### Artigo 2º

#### Provas

1. As provas são constituídas por um mínimo de duas pistas, cada pista com cinco a sete alvos metálicos. Cada competidor faz cinco séries na mesma pista, devendo atingir, pelo menos uma vez, os alvos, sendo o último o “stop plate” designado (ver apêndice A1 para exemplos de pistas). Para efeitos de pontuação, são consideradas as melhores quatro séries.

As pistas têm todas o mesmo procedimento: O atleta executa cada série no posto de tiro.

Os comandos associados, dados pelo Range Officer, responsável pela pista, são os seguintes:

- a) Load and make ready: O Atleta deve inserir um carregador na arma e manter a mesma apontada para a zona da pista devidamente assinalada.
- b) Are you ready: O Atleta deve assinalar que está pronto.
- c) Stand by: O Atleta aguarda o sinal sonoro para iniciar a pista.
- d) Start signal: O sinal para o Atleta iniciar a pista. Se o Atleta não reagir, o Range Officer confirma que o mesmo está pronto e repete os comandos a partir de “are you ready”. No caso de uma falsa partida, o Atleta terá uma penalidade.
- e) Stop: Este comando pode ser dado em qualquer altura. O Atleta deve imediatamente parar os disparos e aguardar instruções do Range Officer.
- f) If you finished unload and show clear: O Atleta retira o carregador e descarrega a arma.
- g) If clear hammer down or Flag and Bag Firearm: O Atleta deve fazer uma verificação final de segurança e acionar o gatilho, com a arma a apontar para a zona da pista devidamente assinalada. Em seguida, no caso de ser a última série da pista, deve colocar a arma em segurança, inserir na mesma a bandeira e guardar a arma na pasta ou estojo respetivo.

- h) Range Is Clear: Este comando significa que a pista está livre para, se necessário, o pessoal de apoio ir à frente.
2. Speed Option: No caso de existir esta opção, o alvo redondo mais distante não é obrigatório, mas, se o competidor acertar no mesmo, terá diminuído dois segundos no tempo da série.
  3. Cada pista terá que ser executada no tempo máximo de 30 segundos.

### **Artigo 3º**

#### **Avarias, carregamento e descarregamento das armas**

1. Em caso de avaria, do equipamento do Atleta, será atribuído o tempo que este realizou na série respectiva. A pista será libertada para o Atleta seguinte. O Atleta, após a reparação do equipamento, virá terminar as séries em falta na pista.
2. Se, devido a avaria, a arma não puder ser descarregada o Atleta deve avisar o Range Officer. Em caso algum a arma pode deixar o posto de tiro carregada!
3. Durante a execução das séries de tiro, em cada pista, a colocação/retirada de carregadores tem de ser realizada com o cano da arma a apontar para o pára balas frontal e com o dedo que aciona o gatilho fora do guarda mato.
4. No caso de o Atleta estar a tentar resolver uma avaria, o cano da arma deve apontar para o pára-balas frontal e o dedo que aciona o gatilho deve estar fora do guarda mato.

### **Artigo 4º**

#### **Método de Pontuação**

O método de pontuação é o seguinte:

- a) Princípios Gerais: A pontuação das provas de Steel Challenge .22 é simples: o tempo é a pontuação!  
Cada pista é composta por cinco a sete alvos, comumente referidos como pratos. O último prato a acertar é designado como *Stop Plate*. Cada um dos pratos deve ser atingido pelo menos uma vez antes de seguir para o *Stop Plate*. O *Stop Plate*, quando é atingido, pára a contagem do tempo. Os competidores podem disparar os tiros que considerem necessários para cada completar cada série. A pior série em cada pista será rejeitada, e o total dos tempos restantes será a pontuação do concorrente para essa pista.  
A soma dos pontos de todas as pistas será a pontuação da prova. A pontuação total para todas as pistas irá, pois, determinar a classificação final.
- b) Tempo máximo: O tempo máximo permitido para uma série individual é de 30 segundos. Todos os alvos atingidos após o tempo máximo não serão contados. Ao concorrente será dada ordem de paragem se atingir o limite de 30 segundos. A pontuação máxima para qualquer série é de 30 segundos, independentemente das penalidades que possam ter sido acumuladas durante a série.
- c) "MISSES" (pratos normais): Qualquer prato normal que não tenha sido atingido antes do *Stop Plate* vai contar como um "*Miss*". Cada "*Miss*" num prato normal resultará numa penalização de 3 (três) segundos, adicionado ao tempo do atleta para essa série.  
Quando um Range Officer assinala um "*Miss*", é responsabilidade do atleta recorrer da decisão no final dessa série. O Range Officer vai ao terreno para inspecionar o alvo. Se o

impacto deixou uma marca clara sobre a aresta ou face do prato, ele será pontuado como atingido. Se não houver nenhuma marca discernível, será pontuado como “Miss”. (veja alínea d). Se o competidor ainda achar a decisão errada, pode apelar para o Range Master. A decisão do Range Master será definitiva e não será permitido recurso adicional em relação à decisão de pontuação. Uma vez que a próxima série tenha começado, não haverá oportunidade para apelar da decisão do Range Officer.

- d) Misses (Stop Plate): Se o Stop Plate não for atingido, a pontuação para essa série é de 30 segundos. É responsabilidade do competidor parar a contagem do tempo atingindo a face ou borda do Stop Plate com um impacto.
- e) Métodos de Pontuação: os eventos de Steel Challenge podem ser pontuados por "Impacto" (Stop Plates ligados eletronicamente com fio) ou "Som" (cronógrafos). Se a prova for pontuada por “Som”, ao tempo de cada série será adicionado um fator de correção “Flight Time” de acordo com o exposto no Apêndice B.
- f) Empates (Pista): Em caso de empate para o primeiro lugar, em qualquer pista, o tempo mais rápido dessa pista será usado para quebrar o empate. Se ainda for necessário, os segundo e terceiro tempos mais rápidos serão usados para quebrar o empate.
- g) Empate (Prova): Em caso de empate para a classificação geral, a pontuação de uma das pistas (a designar no início da prova) será usada como critério de desempate.
- h) Pontuação final: A pontuação só será considerada a pontuação final após ter sido publicada durante uma hora para permitir a consulta pelos concorrentes.

#### **Artigo 5º**

##### **Armas permitidas**

- 1. São permitidas pistolas, revólveres e carabinas que obedçam às características:
  - a) Pistolas, revólveres e carabinas de calibre .22 LR.
  - b) A resistência de gatilho, medida nos termos do Regulamento de ISSF, não poderá ser inferior a 1000 g.
  - c) O punho não poderá ser anatômico nem dispor de apoios para a parte inferior da mão (cutelo da mão), sendo, no entanto, permitido o apoio para o polegar.
  - d) O comprimento de cano não pode ser inferior a 50 mm no caso das armas curtas.
  - e) No caso das carabinas, apenas são admitidas com sistema semiautomático ou de repetição.

#### **Artigo 6º**

##### **Atletas admitidos**

Nas provas de Tiro Steel Challenge .22 são admitidos exclusivamente Atletas de Tiro Desportivo, titulares de Licença Federativa dos tipos A, B, C e D.

#### **Artigo 7º**

##### **Categorias**

As Provas da modalidade de tiro Steel Challenge .22 podem envolver diferentes “Categorias” dentro das Divisões, a fim de reconhecer diferentes grupos de competidores. O competidor poderá declarar apenas uma Categoria para uma Prova ou Torneio.

## **Artigo 8º** **Divisões**

1. Aberto a todas as armas de fogo de percussão lateral em calibre .22 Long Rifle. Esta prova tem duas divisões, consoante o tipo de equipamento.
  - 1.1 Pistolas e Revólveres
    - a) Open – São admitidas todas as armas de fogo curtas de percussão lateral em calibre .22 Long Rifle. Óptica e compensadores são especificamente autorizados.
    - b) Limited – São admitidas todas as armas de percussão lateral .22 Long Rifle, sem compensadores ou miras ópticas, e com alça aberta. Pontos de mira em fibra óptica são especificamente autorizados.
  - 1.2 Carabinas
    - a) Open – São admitidas todas as armas de fogo longas de percussão lateral em calibre .22 Long Rifle. Óptica e compensadores são especificamente autorizados.
    - b) Limited – São admitidas todas as armas longas de percussão lateral .22 Long Rifle, sem compensadores ou miras ópticas, e com alça aberta. Pontos de mira em fibra óptica são especificamente autorizados.
    - c) Utilizam os mesmos procedimentos e pistas, que são usados na posição de início da prova em arma curta de percussão lateral. Só são admitidas armas longas de percussão lateral semiautomáticas ou de repetição.

## **Artigo 9º** **Alvos**

1. Os alvos adoptados serão os alvos metálicos circulares e rectangulares.
2. A distância mínima de um alvo é de 7 metros.
3. Os alvos são atingidos a partir de um posto de tiro, para tal designado, na carreira de tiro de precisão.
4. É proibida a movimentação, corrida ou caminhada do Atleta enquanto dispara para os alvos da pista.

## **Artigo 10º** **Desqualificações**

1. Descarga acidental: Se um Atleta causar uma descarga acidental, será desqualificado.
2. Manuseamento inseguro: Se um Atleta manusear a arma de forma considerada insegura, será desqualificado.
3. Transporte inseguro: Se um Atleta transportar a arma fora do respetivo estojo de transporte, será desqualificado.

**Artigo 11º**  
**Segurança**

É obrigatório o uso de proteção ocular e auditiva dentro da área de tiro.

**Artigo 12º**  
**Local de prova**

As provas são levadas a efeito nas carreiras de tiro de precisão.

**Artigo 13º**  
**Casos omissos**

Os casos omissos no presente Regulamento serão resolvidos de acordo com o estabelecido pelos Range Officers nomeados pelo Conselho de Arbitragem da FPT.

**Artigo 14º**  
**Entrada em vigor**

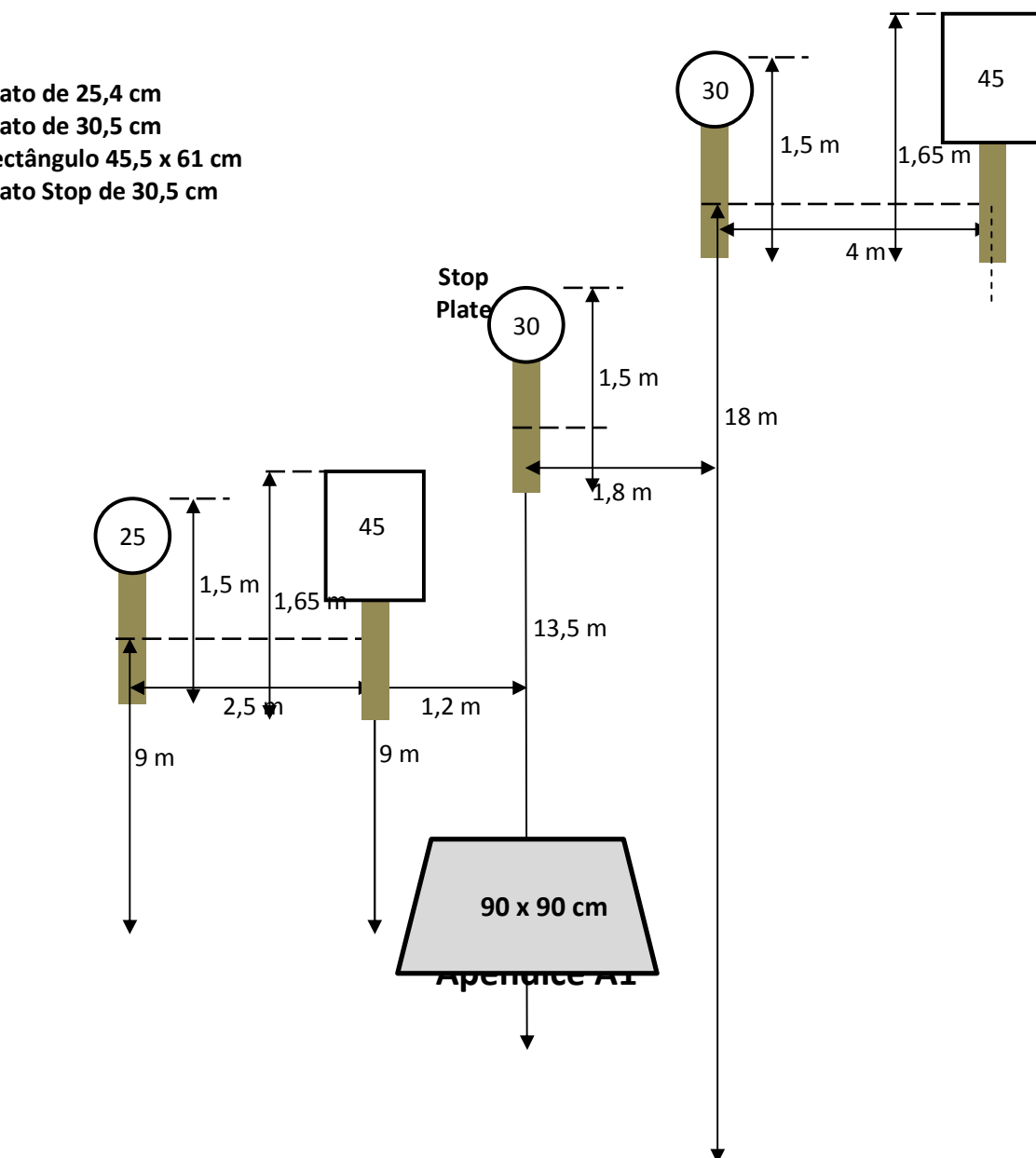
O presente regulamento entra em vigor na data da sua publicação na página oficial da internet da FPT.

# Apêndice A1 EXEMPLOS DE PISTAS

## ACCELERATOR

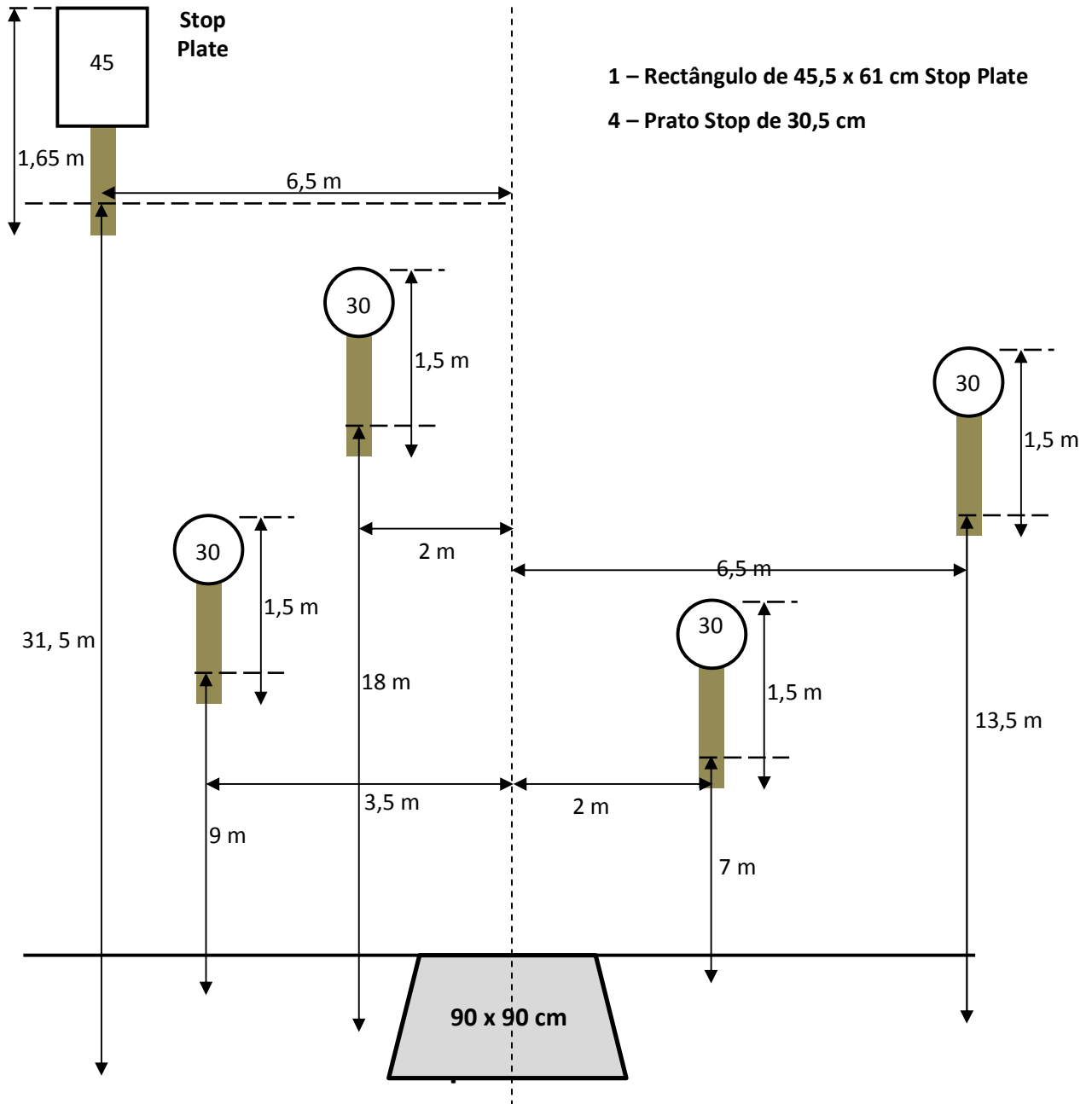
Melhores 4 de 5 tentativas

- 1 – Prato de 25,4 cm
- 1 – Prato de 30,5 cm
- 2 – Rectângulo 45,5 x 61 cm
- 1 – Prato Stop de 30,5 cm



# SPEED OPTION

Melhores 4 de 5 tentativas



- 1 – Rectângulo de 45,5 x 61 cm Stop Plate
- 4 – Prato Stop de 30,5 cm

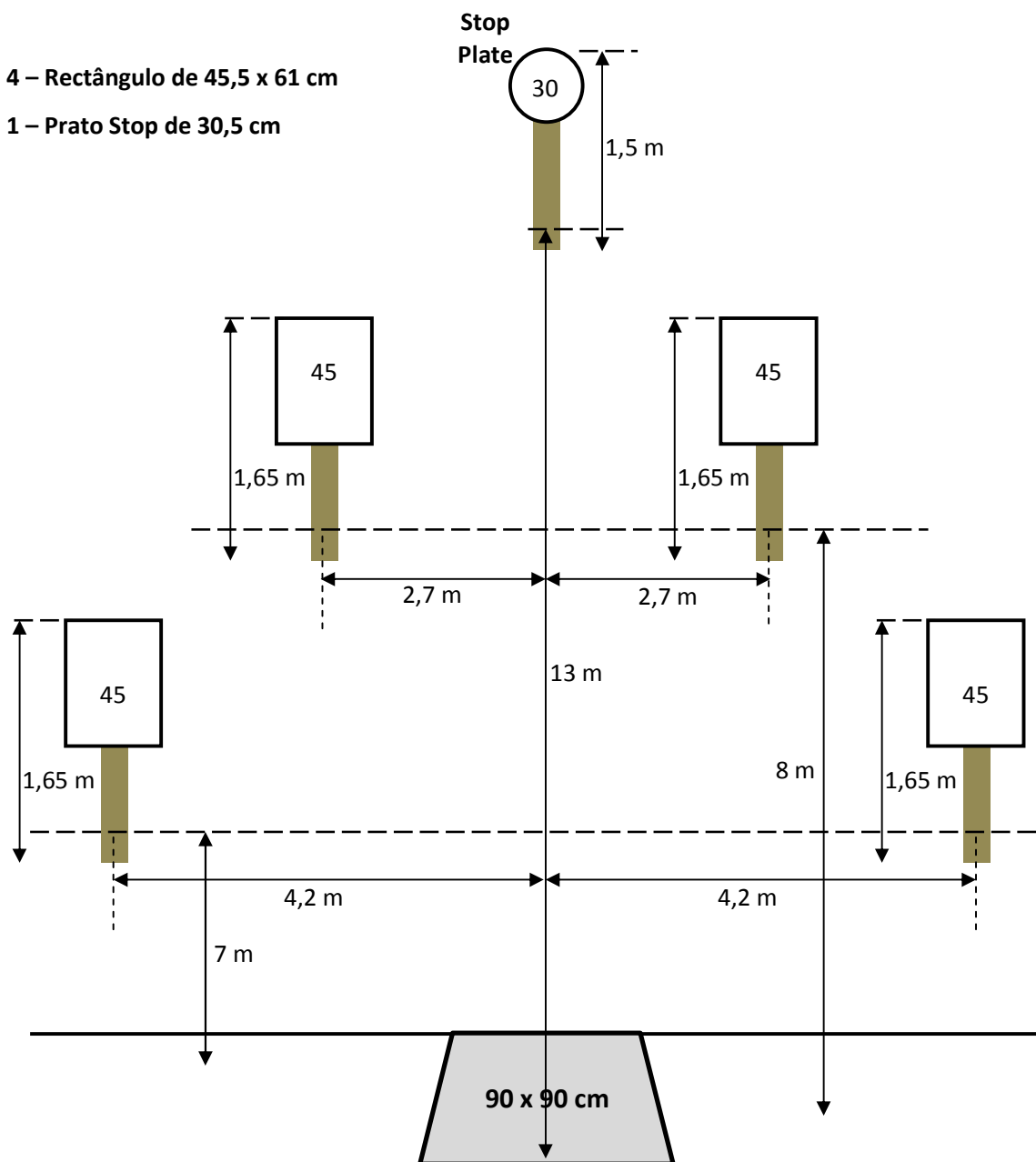


# SMOKE & HOPE

Melhores 4 de 5 tentativas

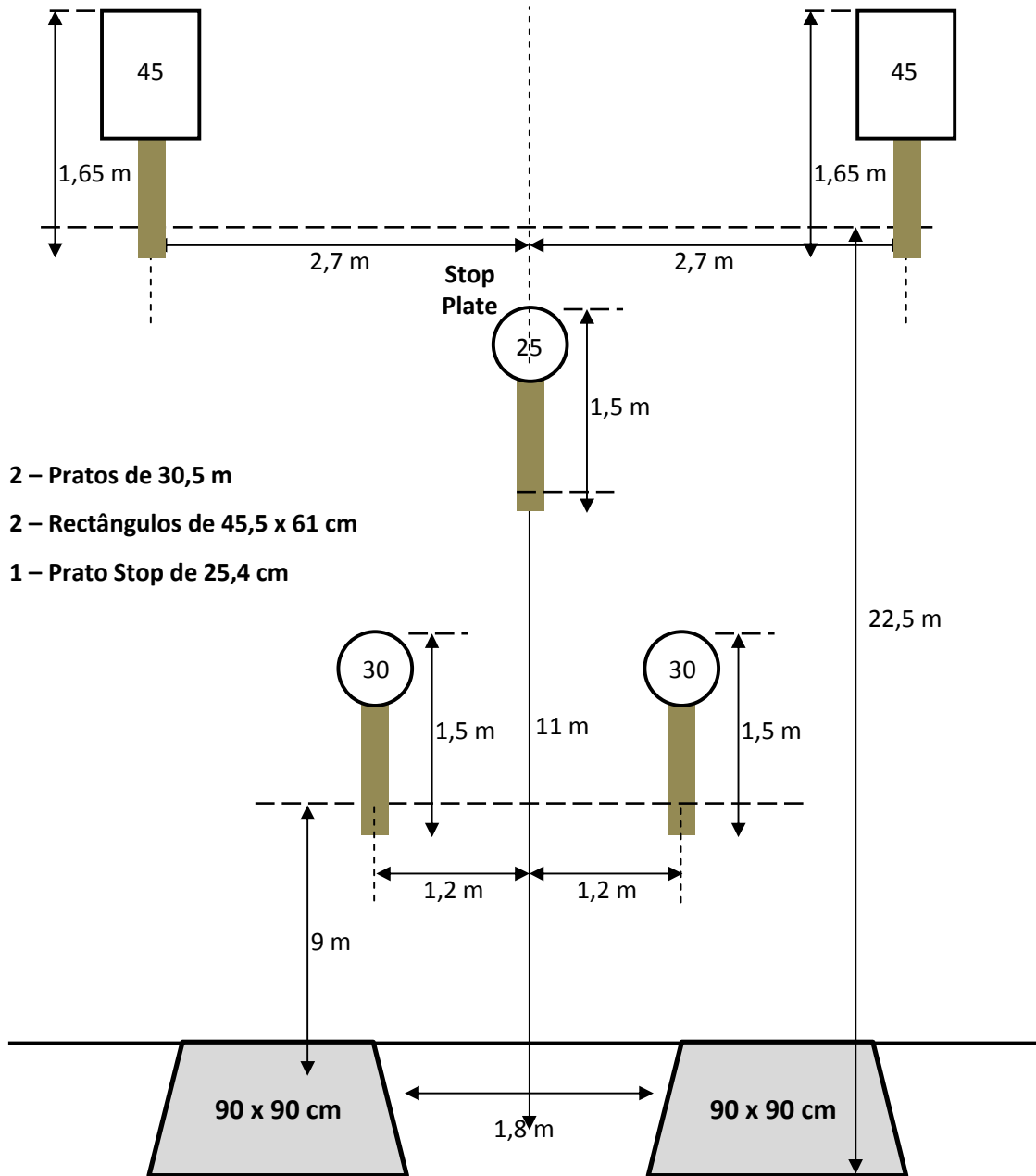
4 – Rectângulo de 45,5 x 61 cm

1 – Prato Stop de 30,5 cm



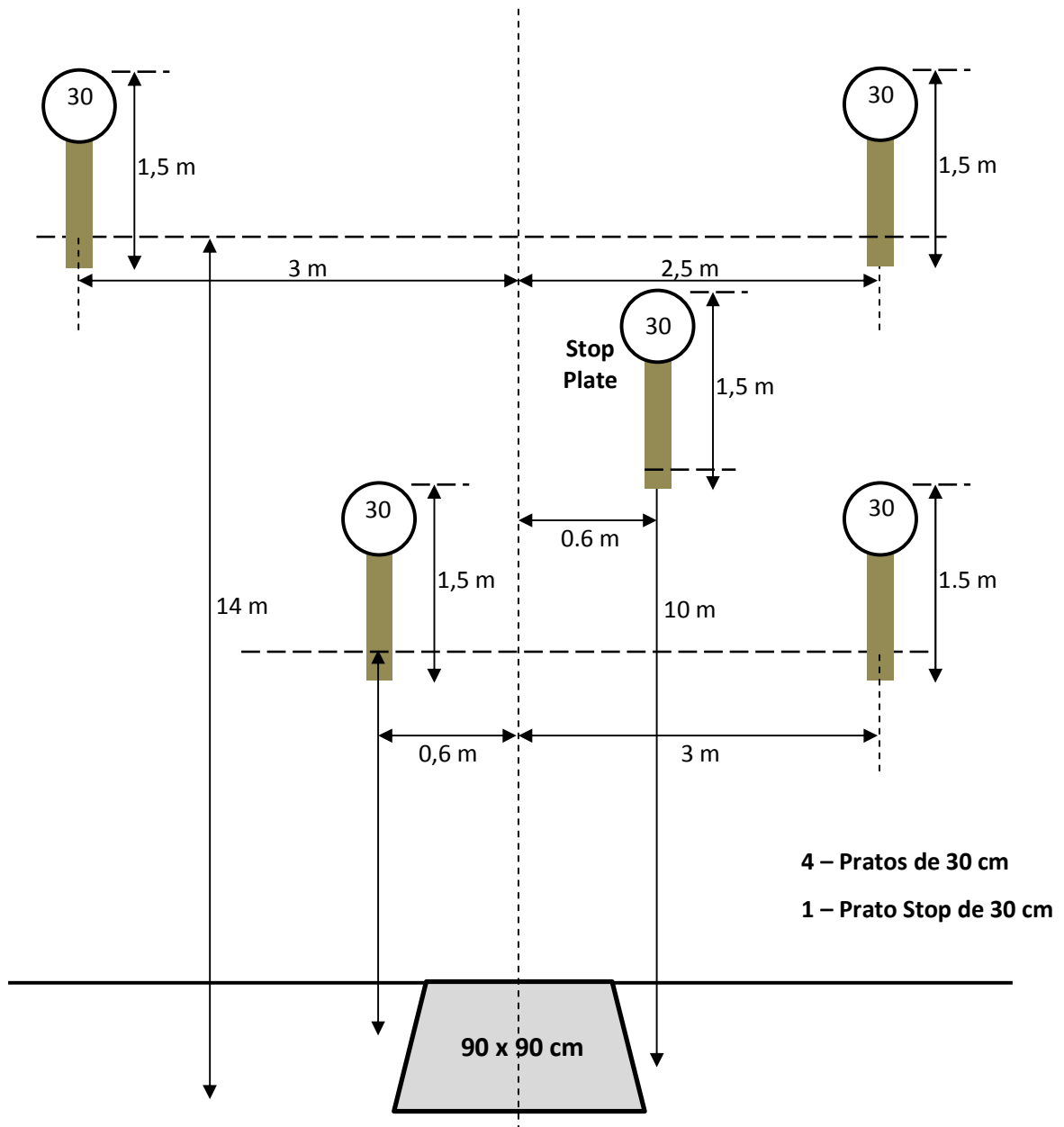
# SHOWDOWN

Melhores 4 de 5 tentativas



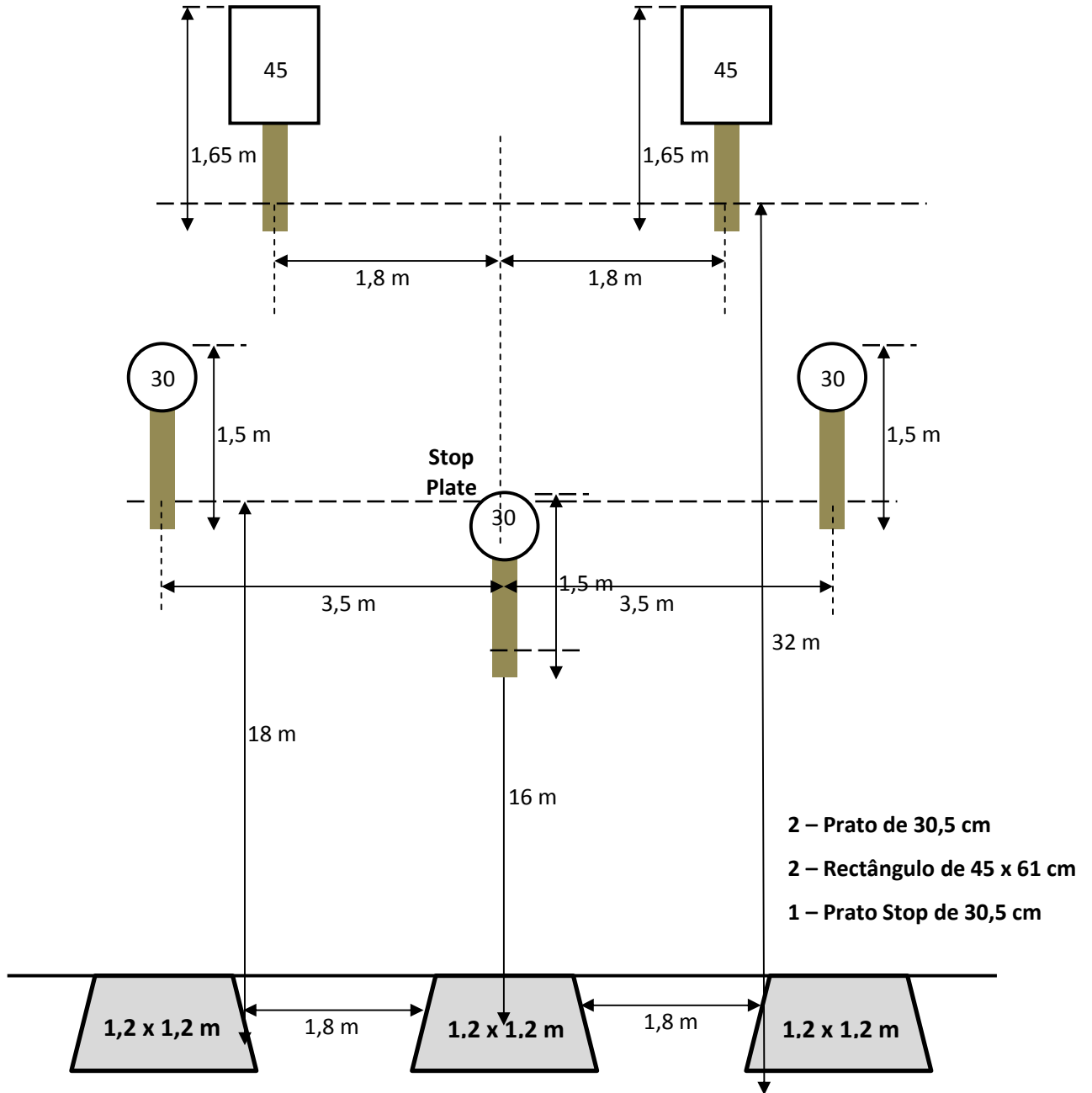
# ROUNDABOUT

Melhores 4 de 5 tentativas



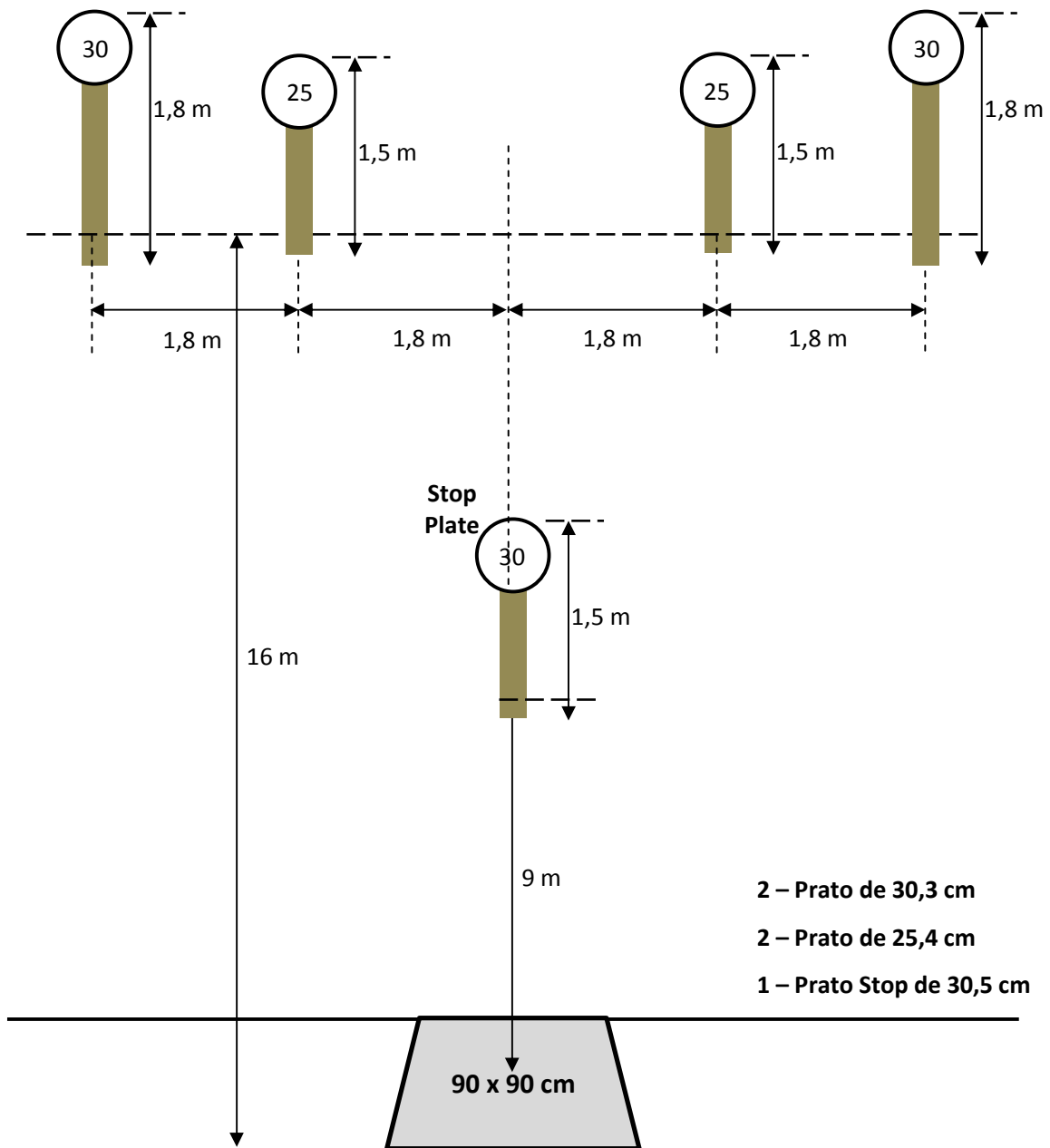
# OUTER LIMITS

Melhores 3 de 4 Tentativas



# PENDULUM

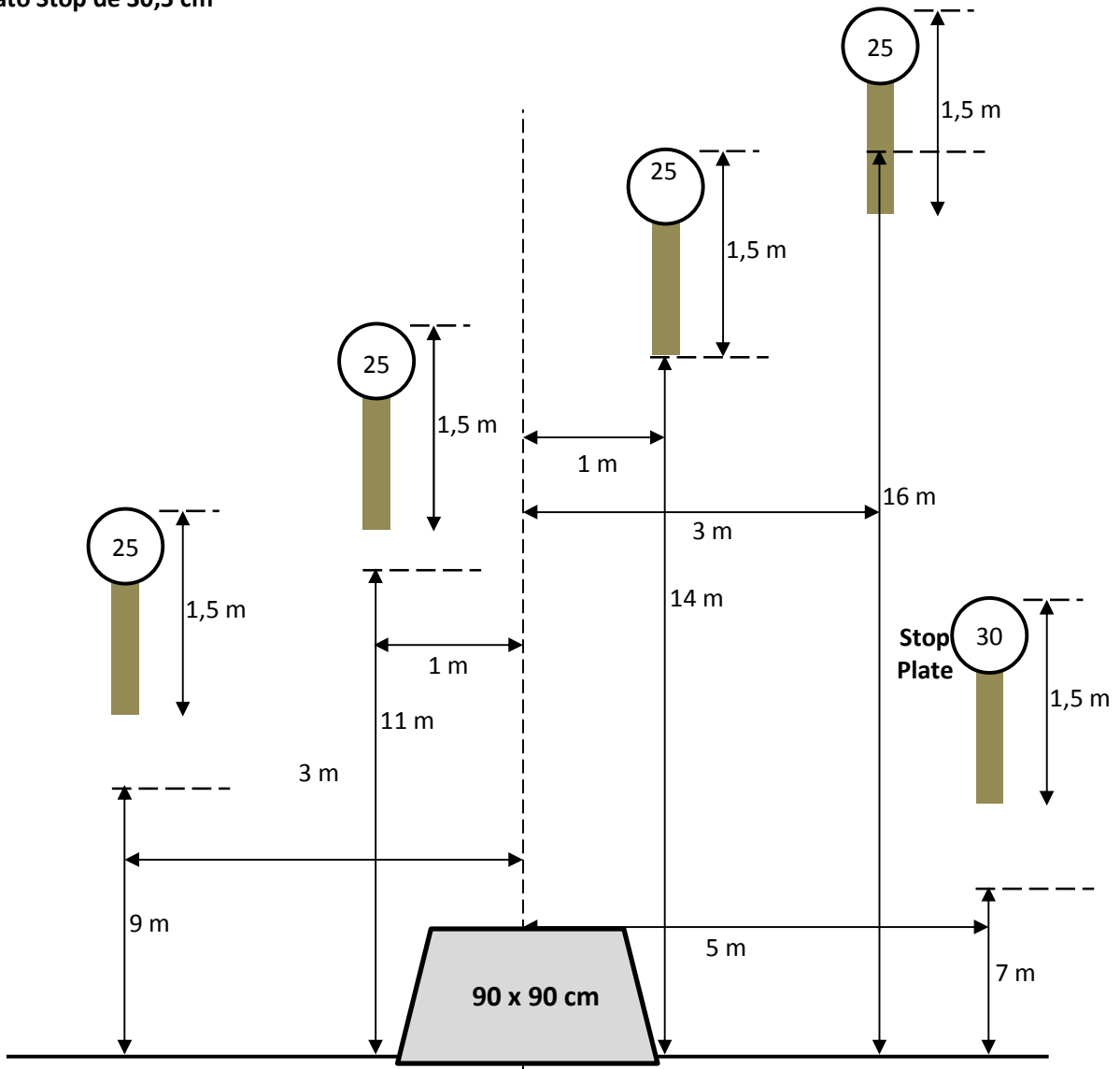
Melhores 4 de 5 tentativas



# FIVE TO GO

Melhores 4 de 5 tentativas

- 4 – Prato de 25,4 cm
- 1 – Prato Stop de 30,5 cm



## Apêndice B

Tabela A: Factores de Correção "Flight Time"

Pista	Distância ao Stop Plate	"Flight Time Factor"	"Flight Time Factor" (por Pista)
<b>Pendulum</b>	9 metros	.03 s	x 4 = <b>.12 s</b>
<b>Roundabout</b>	9 metros	.03 s	x 4 = <b>.12 s</b>
<b>Showdown</b>	12,8 metros	.04 s	x 4 = <b>.16 s</b>
<b>Five To Go</b>	6,3 metros	.03 s	x 4 = <b>.12 s</b>
<b>Speed Option</b>	31,5 metros	.13 s	x 4 = <b>.52 s</b>
<b>Smoke &amp; Hope</b>	12,6 metros	.05 s	x 4 = <b>.20 s</b>
<b>Outer Limits</b>	16,2 metros	.07 s	x 3 = <b>.21 s</b>
<b>Accelerator</b>	13,5 metros	.06 s	x 4 = <b>.24 s</b>