



DUELO TRINCHEIRA - 2022

REGRAS DO DUELO TRINCHEIRA

1 - Introdução

O **DUELO TRINCHEIRA** é uma competição simples, mas bastante emocionante que envolve diversas técnicas do tiro, tais como precisão, velocidade, cadência, transição de alvo, saque e recarga e com baixo custo para o atleta.

2 - Regras de Segurança

As regras de segurança têm como objetivo preservar a integridade de todos os presentes. Promovendo uma competição saudável e segura para todos.

É de responsabilidade de cada competidor, ler, entender e seguir as regras de segurança.

Ao chegar ao local da competição todos os competidores e/ou convidados deverão desmunicar as armas, dirigindo-se para o local designado e identificado como “área para desmunicar/municar”, somente na saída do estabelecimento o mesmo deverá retornar ao local específico para municar.

É proibido o competidor permanecer no estande ou na sala de espera com arma municada, carregada e/ou alimentanda, salvo com autorização previa do árbitro.

O manuseio inseguro de armas de fogo que coloque em risco a integridade física das pessoas resultará na desqualificação **(DQ)** imediata do atleta na competição, sem direito a reembolso da taxa de inscrição.

Caso o competidor retire a arma do coldre sem autorização e supervisão do Arbitro será considerado uma falta grave de segurança e o mesmo poderá ser desqualificado **(DQ)** da competição.

Somente Árbitros e pessoas autorizadas pelo Diretor de prova deverão permanecer com as armas em pronto uso para proporcionar a segurança e integridade do local. Qualquer competidor pode e tem o dever de alertar aos árbitros ou diretor de prova sobre condições de segurança, seja a do manuseio ou a contra atos criminosos.

REGRAS BASICAS DE SEGURANÇA

- Considerar toda arma como carregada;
- Inspeccionar o interior da câmara sempre que entregar e receber uma arma, certificando que ela está vazia;
- Manter o dedo sempre fora do gatilho até que esteja pronto para efetuar o disparo no alvo;
- Manter, **em qualquer hipótese**, o cano da arma direcionado para um local seguro (Para Bala) à sua frente;
- Armas longas deverão estar na posição 45° com o cano voltado para baixo;
- Estar sempre seguro de seu alvo e do que está atrás dele;
- Não apontar a arma para alguém ou algo que não seja o alvo;
- Preservar qualquer dispositivo de segurança da arma;
- Carregar e descarregar a arma **somente sob os comandos e supervisão do Árbitro e de acordo com as regras da competição;**



DUELO TRINCHEIRA - 2022



Observações importantes:

- Qualquer violação das regras de segurança ensejara na desqualificação (**DQ**) do competidor.
- Os coldres utilizados deverão ser **rígidos** do tipo “saque rápido” que impossibilite o acesso ao gatilho com a arma coldreada, além disto o coldre (**externo ou interno**) deve estar preso no cinto do atirador na lateral do corpo, sendo que o cinto deve estar afixado de maneira que não fique desnivelado ao efetuar o saque ou do retorno da arma para a guarda;
- É obrigatório o uso de óculos de proteção, preferencialmente com fechamento lateral considerável e protetores de ouvidos;
- O atirador deverá estar com calçado adequado ao esporte, não sendo permitido o uso de qualquer tipo de chinelos, sapatos de salto alto ou sandálias;

3 - Categorias e Divisões

3.1 - CATEGORIA ARMA CURTA - PISTOLA

Para que a divisão seja aberta deverá ter no mínimo de **2(dois) participantes**.

- Divisão – **Rimfire Pistol (RP)** – calibres .22 LR – Fogo circular.
- Divisão – **Soft Pistol (SP)** – calibres inferiores ao 9 mm (9x19) – Fogo central.
- Divisão – **Hard Pistol (HP)** – calibres igual ou superior ao 9 mm (9x19) – Fogo central.
- Divisão – **Optic Pistol (OP)** – calibres igual ou superior ao 9 mm (9x19) – Fogo central.

3.2 - CATEGORIA ARMA CURTA - REVÓLVER

Para que a divisão seja aberta deverá ter no mínimo de **2(dois) participantes**.

- Divisão – **Rimfire Revólver (RR)** – calibres .22 LR – Fogo circular.
- Divisão – **Hard Revólver (HP)** – calibres igual ou superior ao .38 SPL – Fogo central.

3.3 - CATEGORIA ARMAS LONGAS

Para que a divisão seja aberta deverá ter no mínimo de **2(dois) participantes**.

- Divisão – **Rimfire Carbine (RC)** – calibres .22 LR – Fogo circular. Podem ser utilizados nessa divisão mira aberta, Red dot ou luneta, uso de safety flag e preferencialmente com bandoleira.
- Divisão – **Hard Carbine (HC)** – calibres 9mm, 38, 357, .40 – Fogo central. Podem ser utilizados nessa divisão mira aberta, Red dot ou luneta. uso de safety flag e preferencialmente com bandoleira.

INFORMAÇÕES IMPORTANTE SOBRE A PARTICIPAÇÃO DO COMPETIDOR:

O competidor poderá participar de quantas categorias/divisões quiser, limitando-se a sua participação em uma passagem por divisão.

Valores das inscrições:

Associado

R\$ 40,00 para a primeira inscrição, R\$ 20,00 para cada inscrição excedente.

Convidado

R\$ 70,00 para a primeira inscrição, R\$ 35,00 para cada inscrição excedente.



DUELO TRINCHEIRA - 2022



4 – Pontuação

Alvos de papéis – 3(três) Alvos atiráveis que possuem 3(três) zonas de pontuação 0, 2 e 5(segundos).

- Se o disparo tocar na linha, **computa-se a melhor pontuação**;
- **Deverá ser efetuado no mínimo 3(três) disparos na direção de cada alvo de papel**;
- Alvos que não forem alvejados com o mínimo de disparos necessários em sua direção, deverá ser computado com 1(um) **erro de procedimento (EP- 4 segundos)** para cada disparo faltante;
- Cada alvo de papel deverá conter no mínimo 3(três) disparos
- Alvos que não tiver o mínimo de disparos necessários deverá ser computado com 1(um) **MISS (10 segundos)** para cada disparo faltante;

Alvos de metais – 3(três) alvos atiráveis.

- Os alvos de metais devem ser derrubados, sendo desconsiderado acerto nas hastes;
- Deverá ser computado com 1(um) **MISS (10 segundos)** para cada alvo metálico não derrubado;

Tempo final = T. 1º Disparo + Tempo Timer + Zonas de pontuação + Penalidades

Desempates – Os desempates ocorrerão seguindo a sequência abaixo.

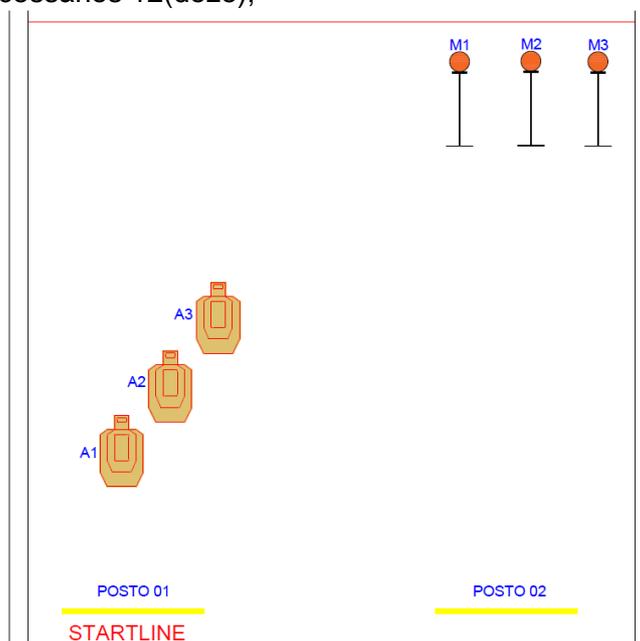
- Maior número de 0(zero) conquistados;
- Maior número de 2(dois) conquistados;
- Maior número de 5(cinco) conquistados;
- Persistindo o empate tomar-se-á por base o tempo do 1º disparo;

5 – Montagem da Pista

A montagem da pista deverá respeitar as medidas e disposições dos alvos conforme desenho abaixo, sendo:

OBS: Distância da linha - arma curta / arma longa

- Distância da linha de Startline até o alvo de papel nº 01 – 3 metros / 5 metros;
- Distância da linha de Startline até o alvo de papel nº 02 – 4 metros / 6 metros;
- Distância da linha de Startline até o alvo de papel nº 03 – 5 metros / 7 metros;
- Distância da linha do posto 02 até os metais M1, M2 e M3 -10 metros / 12 metros/;
- Disparos necessários 12(doze);





6 – Penalidades

6.1– Erro de Procedimento (EP) – Penalidade aplicada quando ocorrer um erro de procedimento no decorrer de cada passagem do atleta.

- Para cada alvo alvejado com um dos pés passando a **linha demarcada** será aplicado 1(um) EP por alvo;
- Para cada disparo faltante em direção dos alvos será aplicado 1(um) EP;
- **Cada (EP) gera um acréscimo de 4(quatro) segundos na pontuação final do competidor;**

6.2 – Falta de disparos (MISS) – Penalidade aplicada quando não ocorrer os disparos máximos aceitáveis em cada alvo.

- Disparos não acertados ou não pontuados nos alvos de papel geram um acréscimo de 1(um) MISS para cada disparo faltante para alcançar o mínimo de 3(três) disparos necessários em cada alvo;
- Alvos metálicos não derrubados, geram um acréscimo de 1(um) MISS por alvo;
- **Cada (MISS) gera um acréscimo de 10(dez) segundos na pontuação final do competidor;**

6.3 – Avanço em Erro (AE) – Penalidade aplicada quando o competidor não executar a recarga corretamente, onde deverá acontecer após finalizado os disparos nos alvos de papeis e antes de alvejar o primeiro alvo metálico, podendo ser efetuada em deslocamento na transição do posto 1 para o posto 2.

- **Não executar a recarga corretamente gera um acréscimo de 12(dose) segundos no tempo final competidor;**

6.4 – Desqualificação (DQ) – O competidor que violar qualquer regra de segurança em qualquer local dentro das dependências do clube será desqualificado da competição.

O competidor desqualificado não participará de nenhuma outra atividade de tiro no local de competição até o término da competição;

7 – Comandos da Prova.

- Atirador, favor se posicionar dentro do posto de início (área demarcada como posição inicial);
- Pista quente, óculos e abafadores para todos;
- Dúvidas;
- Atirador inserir o carregador(pistola/carabina) sem efetuar a manobra do ferrolho ou inserir as munições no tambor (revólver) e coldre ou para arma longa posição de 45º com o cano voltado para baixo;
- Atirador Pronto?
- A espera;
- Parou ou Stop, este comando pode ser executado a qualquer momento caso o Árbitro presencie qualquer atitude insegura por algum competidor;
- Retire o carregador(pistola/carabina), manobre o ferrolho, mostre a câmara com o ferrolho retido, disparo em seco coldre ou retirar munições(revólver), mostre o tambor vazio, fechar tambor e coldre;
- Pista fria;



DUELO TRINCHEIRA - 2022



8 – Descritivo da Prova.

8.1 – Condição de início para os quantitativos de munições.

- Pistolas/Carabinas – Mínimo 10(Dez) munições em cada carregador;
 - Para pistolas com capacidade inferior a 10(Dez) munições os carregadores deveram sair full;
- Revólver - Capacidade full do tambor e full dos “jet loader” ou moolips;

8.2 – Início da Competição – Todos os competidores devem executar os procedimentos somente ao comando do Árbitro.

- Aguardar os comandos iniciais do árbitro;
- Posição inicial – Em pé no **posto 01**, dentro da área demarcada no piso (a marcação poderá ser feita com uma fita) e com as duas mãos ao longo do corpo, exceto quando for a categoria carabina que para o início da competição deverá estar na posição de 45°;
- Após o comando **“A ESPERA”** aguardar o sinal sonoro do **“TIMER”** sacar a arma, manobrar o ferrolho e efetuar os disparos de dentro da área demarcada sem pisar nas linhas demarcadas, com no mínimos de 3(três) disparos em direção a cada alvo (**A1, A2 e A3**), após cumprir os disparos dos alvos de papeis é **OBRIGATORIO** efetuar uma recarga(carregadores dispensados no chão não poderão ser utilizados novamente, sendo recolhido somente ao final da prova, aqueles que optarem por guardar no porta carregador ou no bolso poderão utilizar novamente caso seja necessário), podendo o competidor executar a recarga em deslocamento lateralmente na direção do **posto 02** ou na melhor posição que considerar, respeitando a regra de controle do cano e a manutenção da segurança, no **posto 02** e sem pisar nas linhas demarcadas efetuar os disparos em direção aos alvos metálicos (M1, M2 e M3);
- Após finalizar os disparos e/ou ao comando de **“PAROU OU STOP”**, aguardar os próximos comandos do árbitro;
- Ao comando de Pista fria, ir a frente juntamente com o árbitro para a conferência e apuração dos resultados;

9 – Disposições Gerais.

- Todos os expedientes e/ou equipamentos que possam vir a facilitar o tiro, e que não foram aqui mencionados, ou ainda, contrariem o espírito destas regras, são proibidos;
- O Diretor da Prova e/ou Árbitro poderá a qualquer momento examinar o equipamento do competidor e impugnar os resultados caso o julgue em desacordo com as normas estabelecidas;
- Todos os competidores deverão ter conhecimento das regras e preservar para que elas sejam cumpridas;
- Não é permitido nenhum tipo de auxílio ao competidor quando no posto de tiro. Caso necessite de assistência, deverá solicitar ao Diretor da Prova e/ou Árbitro autorização para se dirigir ao seu técnico ou chefe de equipe fora do posto de tiro;
- Dúvidas de pontuação durante a apuração deverão ser resolvidas na linha de tiro.
- Falhas de munição ou de arma após o 1º disparo, são de responsabilidade de cada competidor não sendo possível o novo início da bateria (reshoot).