



Livro de Regras

SWP

2024

SWP – Shots With Perfection

ÍNDICE:

01. Objetivos	03
02. Valores	03
03. Regras de Segurança	03
04. Estande de Tiro	03
05. Divisões	04
06. Classes	05
07. Condução da Prova	05
08. Alvo Utilizado	06
09. Pontuação	06
10. Critérios de Desempate	06
11. Penalidades	07
12. Desclassificação	07
13. Pontuação dos Alvos	07
14. Lançamento do Resultado	08
15. Período de Recurso	08
16. Guarda dos Alvos Originais	08
17. Modelo Alvo	09

01. Objetivos:

A Confederação Brasileira de Tiro Tático tem a missão de promover o esporte em todo território nacional, fomentando o espírito de competição e fraternidade entre os atletas de forma inclusiva.

02. Valores:

O maior valor em qualquer competição de tiro esportivo é a segurança dos atletas, espectadores e árbitros.

03. Regras de Segurança:

* Sempre considerar que a arma está carregada, ainda que tenha a certeza de que não esteja (armamento seguro);

* Seguir estritamente os comandos dados pelos instrutores de tiro/árbitros;

* Óculos de proteção e abafadores de ruídos são itens de uso OBRIGATÓRIO a todos que estiverem dentro do estande de tiro;

04. Estande de Tiro:

As competições de SWP podem ser realizadas em qualquer estande de tiro regular, localizado em um dos clubes filiados à CBTT, que possuam, ao menos, 10 metros de distância entre o posto de tiro e o final do estande, quando sediando as divisões de armas curtas, e 20 metros de distância entre o posto de tiro e o final do estande quando sediando as divisões de armas longas.

Caso o clube não possua estande com distância igual ou superior a 20 metros entre o posto de tiro e local do alvo, será permitido a este sediar a prova de SWP **exclusivamente** para as divisões de armas curtas.

O alvo poderá ser fixado em um suporte de madeira, papelão ou suspenso por trilhos.

É **IMPRESINDÍVEL** que o alvo esteja a uma distância de 10 metros do seu respectivo posto de tiro quando o atleta estiver atirando de arma curta e 20 metros no caso de armas longas.

O estande deverá acomodar de forma segura toda a linha de tiro, de forma a minimizar o risco por qualquer conduta descuidada por parte do atirador.

05. Divisões:

A prova SWP possui 6 (seis) divisões. A depender do armamento utilizado pelo competidor e do aparelho de pontaria, as armas utilizadas nesta prova deverão se enquadrar em alguma delas. São elas:

- Divisão Pistola Mira Aberta:
 - Exclusivamente para **PISTOLAS** com aparelho de pontaria convencional (alça e massa de mira) em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;
- Divisão Revólver Mira Aberta:
 - Exclusivamente para **REVOLVERES** com aparelho de pontaria convencional (alça e massa de mira) em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;
- Divisão Pistola/Revólver Red Dot:
 - **PISTOLAS** ou **REVOLVERES** que façam uso de aparelhos eletrônicos de pontaria, podendo ser uma mira optrônica (red dot) ou laser, que pode estar instalado no ferrolho ou diretamente na armação, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;
- Divisão Carabina/Fuzil Mira Aberta:
 - Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS** com aparelho de pontaria convencional (alça e massa de mira), em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;
- Divisão Carabina/Fuzil Red Dot:
 - Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS** que façam uso de aparelhos eletrônicos de pontaria, podendo ser uma mira optrônica (red dot) ou laser instalado, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;
- Divisão Carabina/Fuzil Luneta:
 - Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS** que possuam lunetas instaladas, sem restrição quanto ao tamanho da objetiva ou capacidade de aumento, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo.

Será permitido ao atirador usar o mesmo armamento para participar de múltiplas categorias desde que o aparelho de pontaria usado esteja compatível com a divisão e os demais sejam obstruídos, rebatidos ou removidos.

06. Classes:

Todas as divisões são subdivididas nas seguintes classes, onde serão ranqueados os competidores:

- Classe A:
 - Pontuação igual ou superior a 45;
- Classe B:
 - Pontuação entre 25 e 44;
- Classe C:
 - Pontuação igual ou inferior a 24;
- Damas:
 - Todas as mulheres competem, **também**, em uma classe própria;
- Veteranos:
 - Atletas com idade igual ou superior a 60 anos completos.

07. Condução da Prova:

A competição de *SWP* é realizada em uma única série, ao tempo de 30 segundos. Ao final desta o atirador deverá ter efetuado um total de 5 disparos em seu alvo, sendo 1 disparo em cada um dos 5 círculos dispostos no papel. Caso este tempo não seja respeitado, serão aplicadas penalidades descritas no tópico 11.

O atirador deverá se colocar em seu posto de tiro com a arma DESMUNICIADA e suas munições. Caso este detenha a prerrogativa de portar o armamento, deverá ser acompanhado do instrutor para fazer os procedimentos de segurança em local próprio, sem oferecer risco a nenhum participante.

Após toda a linha de tiro estar posicionada de frente para seus alvos, será dado o tempo de 1 minuto para que todos os atiradores se preparem. Nesse tempo poderá ser feito o manuseio do armamento, visada e disparos “em seco”. Carregadores também deverão ser municiados durante este período. O árbitro poderá prorrogar em +15 segundos o tempo de preparação caso algum atirador ainda não esteja pronto.

Ao final do tempo de preparação se dará o início da série.

O atirador deverá iniciar a série com o armamento carregado e travado, posicionado de pé, de frente para o alvo, e com a arma empunhada a 45° em relação ao seu corpo (posição 3). A arma só poderá ser destravada após o início da série. Todos os disparos deverão ser efetuados sem qualquer apoio externo ao próprio corpo. É **PROIBIDO** o uso de roupas ou acessórios que facilitem o apoio ou equilíbrio do armamento junto ao atleta.

Visando a uniformidade da competição, listamos os comandos de prova que devem ser usados:

Comandos de Prova:

- Atenção atiradores para o tempo de 1 minuto para preparação;
- Preparação encerrada;
- Atiradores, carregar, alimentar e travar o armamento;
- Preparar para a série de 30 segundos;
- Atenção. (Apito de início – silvo curto);
(Outro silvo curto ao final do tempo de 30 segundos);
- Prova encerrada!

Ao término da competição todos os atletas deverão retirar o carregador (quando aplicável) e inspecionar seu armamento. Estando sem munição, o sistema de percussão deverá ser desarmado com a arma apontada para o para-balas e todo o equipamento guardado em segurança.

08. Alvo Utilizado:

O alvo utilizado deverá ser o SWP homologado pela CBTT junto aos melhores fornecedores de alvos do Brasil. A lista dos fornecedores homologados estará disponível em <https://cbtt.org.br/alvos-homologados/>

O alvo deverá ser impresso em papel de gramatura mínima 150 gr/m².

O diâmetro externo das **zonas X** dos alvos devem ter 20mm e das **zonas 5** devem ter 200m.

O alvo deverá estar posicionado a uma distância de 10 metros do posto de tiro no caso de armas curtas e 20 metros do posto de tiro dos atletas que estiverem utilizando armas longas.

09. Pontuação:

O alvo possui zonas de pontuação que vão de 5 ao 10, além de uma área central nomeada de “X” com o valor de 10 pontos.

10. Critérios de Desempate:

A classificação dos atiradores se dá pela sua pontuação, indo da maior para a menor. No caso de empate, em qualquer posição, o desempate será feito pela quantidade de impactos registrados na área X do alvo, persistindo o empate, o novo critério será pela quantidade na zona 10, e assim por diante, até chegar na quantidade de disparos na zona 5 do alvo. Caso todas as quantidades de disparos sejam iguais, o atleta de maior idade terá vantagem.

11. Penalidades:

O atirador que efetuar disparos após a finalização da sua série de 30 segundos terá seus melhores disparos anulados da prova, tantos quantos efetuados após o término da série.

12. Desclassificação:

Serão desclassificados, os atletas que incorrerem nas seguintes condutas:

10.1. Controle de Cano:

Manusear uma arma de fogo de forma descuidada durante a execução da prova, sem observar o controle de cano.

10.2. Execução de Procedimento Não Comandado:

O Atirador que fizer algum procedimento não comandado pelo árbitro, tal qual carregar o armamento, efetuar disparo antes do início da série.

10.3. Disparo Acidental:

Entende-se por disparo acidental aquele realizado de forma descuidada, seja ao inserir o carregador no armamento ou durante o procedimento de segurança antes do início da prova. Esta última se aplica àqueles que possuem a prerrogativa do Porte de Arma.

10.4. Comportamento Antidesportivo:

O atirador que não observar o silêncio durante a competição, que atrapalhe a prova dos demais atletas, ainda que de forma não desejada, deverá ser desclassificado por conduta antidesportiva. A mesma pena se aplica aos que criarem clima de animosidade dentro do estande de tiro.

13. Pontuação dos Alvos:

Todos os disparos impressos no alvo de papel devem ser pontuados e registrados na área destinada.

Cada um dos 5 alvos circulares posicionados na folha deverá registrar **somente um** impacto (disparo), totalizando 5 disparos na folha. Caso um dos círculos possua quantidade maior que um de impactos (disparos), será considerado para efeito de pontuação **O MENOR** destes, ou seja, a menor pontuação.

Caso algum disparo toque a linha que separe 2 zonas do alvo, mesmo que não cortando por completo, será considerada a maior pontuação. Em alguns casos será necessário o uso de ferramenta para fazer melhor identificação e todos os clubes devem possuir o **Shotplug**, prezando assim pela igualdade nacional na apuração.

Caso aconteça um disparo cruzado (disparo realizado por atirador diverso do dono do alvo) e este seja identificado (por impressão diferente devido ao formato/calibre do projétil), este deverá ser ignorado e não participará da contagem.

14. Lançamento do Resultado:

Os alvos deverão ser lançados pelo delegado no sistema da ShootingHouse com as devidas observações:

Caso o papel tenha menos de 5 impactos pontuados, a quantidade de 0 (zeros) deverá ser aumentada até que se atinja os 5 disparos feitos.

Caso haja impactos que não atingiram nenhum dos 5 alvos circulares, porém estejam marcados no papel, estes também serão lançados como 0 (zero).

Alvos com pontuação igual ou superior a 45 deverão ser digitalizados em boa qualidade e sua imagem anexada no momento do lançamento.

15. Período de Recurso:

O prazo para recurso será aberto no primeiro dia do mês seguinte ao término da competição e se estenderá até o dia 3. Nesse intervalo o atirador poderá recorrer junto ao seu clube para questionar o resultado lançado e solicitar a correção, caso sua demanda proceda. Neste intervalo, também, a Confederação Brasileira de Tiro Tático - CBTT, estará disponível para receber recursos diversos referente à competição e analisará cada caso individualmente, notificando ao reclamante sobre o deferimento ou não da demanda.

A Confederação Brasileira de Tiro Tático - CBTT se reserva o direito de solicitar, a qualquer momento, desde que antes da homologação do resultado, uma imagem digitalizada do alvo de qualquer atleta.

No dia 5 de cada mês, às 20h, o resultado da competição será homologado e estará disponível no sítio eletrônico da Confederação.

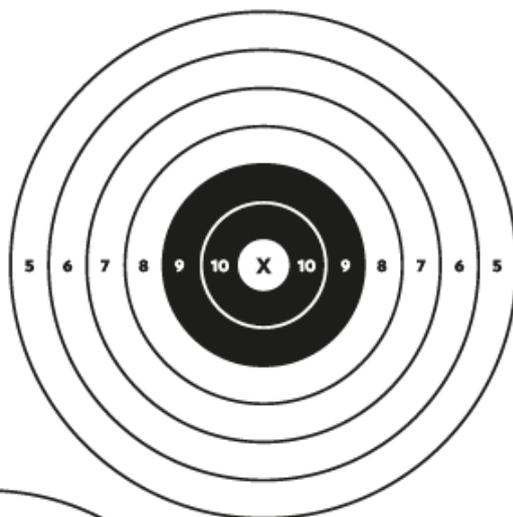
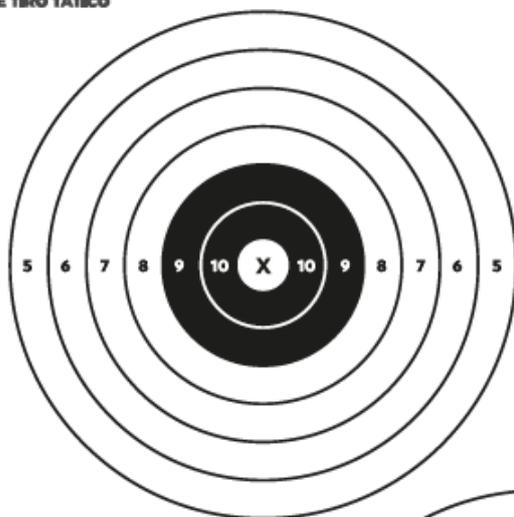
16. Guarda dos Alvos Originais:

Os alvos originais devem ser guardados pelo clube sede até o dia 6 de cada mês, só podendo ser destruídos ou entregues ao atleta após esse período.

17. Modelo Alvo:



SWP



x 0 =	
x 5 =	
x 6 =	
x 7 =	
x 8 =	
x 9 =	
x 10 =	
x X =	
TOTAL	



Nome:

Data:

Modalidade: 10 metros
 10 metros Arma 10 metros Arma 10 metros Arma

Modalidade: 20 metros
 20 metros Arma 20 metros Arma 20 metros Arma

