



Regulamento SIG SHOT CAMUFLAGEM 2022

Conceito

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

Este será o regulamento-base para 1º Torneio Online Interclubes Sig do Brasil / Performa.

Regras:

1 - Dinâmica da Prova

- 1.1 - A prova é realizada individualmente.
- 1.2 - O atirador efetuará 3 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:
 - 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:
 - PISTOLA: de frente para o alvo central com a arma empunhada, braços esticados, apontando em 45º para frente.
 - RIFLE: de frente para o alvo central com a arma empunhada, pronto baixo, apontando em 45º para frente.
- 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 sera 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 obreia 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 obreia PRETA.

4 - Classificação

- 4.1 - Os competidores serão classificados de acordo com a somatória da pontuação aferida após os 36 tiros.
- 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 íliaco 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 íliaco do atirador.
- 5.7 - Os atiradores são livres para administrar a capacidade dos seus carregadores.

6 - Divisões

- 6.1 - Na modalidade PISTOLA as divisões são as seguintes:

Pistola 22lr – Pistolas em calibre 22LR com mira aberta

Pistola Mira Aberta – Pistolas em calibre .380 AUTO, 9x19mm, .40S&W, .45 ACP, .38 Super, 10mm AUTO, etc.

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

- 6.2 - O FATOR mínimo da munição das divisões de pistola é 85.
- 6.3 - O FATOR mínimo para as divisões rifle HARD é 125.
- 6.4 – Não há medição de FATOR para divisões 22LR.
- 6.5 - O Fator da munição é aferido multiplicando-se a Massa (gr) pela Velocidade (FPS) do Projétil, dividido por 1000.

6.6 - Na modalidade RIFLE as divisões são as seguintes:

Carabina 22lr – Rifles semiautomáticos em calibre .22 LR com mira aberta ou Red Dot.

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

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

7 - Categorias

7.1 – As categorias de premiação são as seguintes:

Overall – Todos os competidores

Junior – competidores abaixo de 18 anos

Damas – competidores do sexo feminino

Sênior – Competidores com idade acima de 50 anos

Super Sênior – Competidores com idade acima de 60 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 municada 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.