



DESAFIO ARMA LONGA

A LNTD considera o Desafio ARMAS LONGAS, como uma prova de treinamento para a caça do TD. Que pode desenvolver habilidades e aprimorar as qualidades de um atleta do tiro mais rápido, seguro e preciso.

A pista selecionada para este objetivo, pois a modalidade de “Desafio Arma Longa”, possui uma característica de ser prova rápida com diversas opções de armas longas.

DESAFIO ARMAS LONGAS

<i>1- Segurança na pista</i>	<i>2</i>
<i>2- Regras Gerais da Competição</i>	<i>2</i>
<i>3- Regras de Equipamento do Competidor</i>	<i>2</i>
<i>4- Regras de Munição do Competidor</i>	<i>3</i>
<i>5- Procedimentos de pista e Comandos de Pista</i>	<i>3</i>
<i>6- Pontuação</i>	<i>5</i>
<i>7- Penalidades</i>	<i>6</i>
<i>8- Regras de Segurança e Desqualificação</i>	<i>7</i>
<i>9- Arbitragem</i>	<i>8</i>
<i>10- Divisões da Competição</i>	<i>9</i>
<i>11- Categorias da Competição</i>	<i>9</i>
<i>12- Níveis de Competições</i>	<i>10</i>
<i>13- Métodos de Pontuação</i>	<i>10</i>
<i>14- Desenho da Pista</i>	<i>11</i>
<i>15- Posto de Tiro</i>	<i>12</i>
<i>16- Montagem de pista</i>	<i>12</i>
<i>17- Glossário</i>	<i>12</i>

setembro de 2024



1- SEGURANÇA NA PISTA DE TIRO:

As mesmas do Regulamento do TD da LNTD

2- REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

2.1 Divisões da competição: As Divisões destinam-se para proporcionar uma forma de desenvolver habilidades com diversas armas longas de 22LR até Fuzis .

2.1.1 Veja o Item 10, para especificações detalhadas das divisões reconhecidas

2.2 Categorias da competição (Item 11): As Categorias da competição são destinadas a fornecer uma forma de reconhecimento dentro da competição de características pessoais (idade, sexo, etc). É de responsabilidade do atirador declarar corretamente sua categoria(s) de competição antes do início do evento.

2.2.1 O atirador pode repetir as passadas (armas diferentes) e competir com o melhor resultado.

2.2.2 Veja o Item “11” para uma lista detalhada das categorias reconhecidas

2.3 Responsabilidade de pontuação: É de responsabilidade do atirador fornecer a súmula correta para cada pista de tiro, evento e Divisão, e verificar sua pontuação como anotada na súmula quando terminar cada estágio.

2.3.1 Qualquer dúvida quanto a pontuação escrita na súmula deve ser direcionado para o Árbitro da pista antes da assinatura da sumula. Se a duvida permanece, o Árbitro Master da Prova deve ser convocado.

2.3.2 Quando a Sumula de pontuação for assinada pelo competidor e pelo Árbitro é definitiva e não pode ser alterada, a não ser para corrigir erros de matemática ou por mútuo consentimento do Árbitro Master da Prova e do competidor.

*** Outra forma de apuração mais prática de um aplicativo digital, onde o atleta aprova os registros e a sumula é compilada pelo sistema, assegurando agilidade nos resultados..

3-REGRAS DE EQUIPAMENTO DO COMPETIDOR

3.1 Serão permitidas todas as armas longas

Ex: Carabina Puma, Fuzis, espingardas de calibre 36 (67 GA) até 12 GA

3.2 Alteração de Equipamento - A mesma arma, se especificado na divisão, deve ser utilizado ao longo de uma competição específica.



3.2.1 Se houver um problema mecânico que exige mudança de equipamentos, de marca ou modelo similar pode ser usado como substituto, sujeito à aprovação do Árbitro.

3.2.2 Nenhuma alteração no equipamento, é permitida sem a aprovação do Árbitro. Se um competidor faz uma mudança sem a aprovação prévia, ele será desqualificado da competição.

3.2.3 Se as diretrizes de equipamentos não podem ser satisfeitas com a espingarda substituto, o competidor pode ser elegível para reconhecimento em outra Categoria ou Divisão, mas continuará a ser elegível para classificação geral (Overall).

3.3 Dispositivos Retentores de Munição : É esperado que cada competidor venha para a linha de tiro pronto para disparar, com quantidade adequada de munição em um número apropriado. Atrasos na competição causados (por exemplo) com excessivo tempo gasto remuniando carregadores, enquanto na linha de tiro, pode ser encaminhada ao Árbitro Master para orientação. Se um atleta não se encontra preparado, e causaria um grande atraso enquanto ele se prepara, o Árbitro pode movê-lo para baixo na ordem de tiro até que ele esteja preparado.

3.4 Competidores portadores de Limitações/Deficiências Físicas: Os competidores deficientes físicos devem buscar e obter a aprovação do Árbitro Master para qualquer autorização em relação ao tipo e/ou a substituição de seu coldre e equipamentos relacionados. A decisão do Árbitro Master em relação à segurança e adequação de tais equipamentos será final.

3.4.1 Penalidade Especial: Um competidor que não consiga executar plenamente qualquer parte de uma pista de tiro devido à incapacidade ou lesão pode, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar que o Árbitro Master aplicar uma penalidade em vez de realizar todo procedimento da Pista de Tiro. O Árbitro Master pode renunciar ou modificar penalidades de procedimento em relação a um competidor que tem uma deficiência física significativa antes de o competidor fazer sua tentativa na pista de tiro

4- REGRAS DE MUNIÇÕES DO COMPETIDOR

4.1 Munições: Todas as munições usadas na competição deve ser seguras, em boas condições e apropriada para a arma de fogo que está sendo usada.

4.2 É permitido no máximo de 3 munições no carregador ou com o competidor.

4.3 Qualquer munição considerada insegura pelo árbitro serão retiradas de uso.

5- PROCEDIMENTOS DE PISTA E COMANDOS DE PISTA

5.1 Responsabilidade do atirador: Quando chamado para a linha de tiro, é de responsabilidade do atirador vir para a linha preparado para atirar, estar familiarizado com os procedimentos de pista e com os comandos de pista. Se um atirador não tem certeza ou é incapaz de cumprir com os procedimentos ou comandos de pista deve dirigir suas perguntas ao Árbitro antes de entrar no posto de tiro.



5.1.1 Deixando a Linha de Tiro: Nenhum competidor pode deixar a posição de linha de tiro até que a arma seja descarregada, inspecionada e liberada pelo Árbitro. A arma de fogo, em seguida, deve ser colocada na caixa de transporte ou bolsa de tiro.

5.2 Posição de Início:

5.2.1 A posição de início é em pé no Posto de tiro ou área de tiro. Quando o competidor estiver pronto ele deve assumir a posição de início exigida para indicar a sua disponibilidade para o Árbitro (mãos ao longo do corpo). O competidor deve permanecer na posição adequada até que o sinal de início (Bip do Timer) seja dado.

5.2.2 Para iniciar na "posição em pé com as mãos ao longo do corpo" relaxados.

5.2.3 Um competidor que não estiver na posição inicial adequada ao sinal de início incorrerá em uma penalidade de 3 segundos.

5.3 Comandos de Pista: O Árbitro irá utilizar os seguintes comandos:

5.3.1 **PREPARAR** Sob a supervisão direta do Árbitro, o competidor deve, de frente ao para-balas (downrange), preparar todas as armas. O competidor deve assumir a posição exigida para começar. Neste momento, o Árbitro continuará.

5.3.1.1 O comando "PREPARAR" (Make Ready) significa o início da tentativa do competidor na Pista. Uma vez que o comando "PREPARAR" foi dado, o competidor não deve afastar-se do local de início sem a aprovação prévia, e sob a supervisão direta do Árbitro.

5.3.1.2 Visadas nos Alvos: O competidor terá um máximo de dois minutos após o comando PREPARAR para se preparar para sua tentativa, a visada nos alvos só será feita neste momento. Exceção pode ser feita, a critério do Árbitro, que pode oferecer visadas adicionais a sua descrição. No Brasil a arma deverá estar descarregada durante a visada.

5.3.2 **ATIRADOR ESTÁ PRONTO ?** (Are you ready") A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele/ela entende perfeitamente as exigências da pista de fogo e está pronto para prosseguir. Se o competidor não está pronto para o comando "Are you ready"(Você está pronto?), Ele deve indicar "NÃO PRONTO" (No ready) ou levantar um dos braços.

5.3.3 **À ESPERA** (Stand By) Este comando deve ser seguido pelo sinal de início dentro de 1 a 4 segundos.

5.3.4 **SINAL DE INICIO** (Start Signal) Ao ouvir o sinal de início o competidor é autorizado a começar sua tentativa na pista de tiro. Se o competidor não conseguir reagir ao sinal de início audível, por qualquer motivo, o Árbitro irá confirmar que o competidor está pronto para tentar a pista de tiro, e repetirá os comandos a partir do comando "VOCÊ ESTÁ PRONTO" (Are You Ready?).

5.3.5 **PARE** (Stop) Qualquer Árbitro designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento. O competidor deverá parar imediatamente de atirar, parar de se mover e aguardar novas instruções do Árbitro.



5.3.6 SE TERMINOU, DESCARREGAR E MOSTRAR VAZIA (If you are finished, unload and show clear) Após a conclusão da série final, o Árbitro emitirá este comando. Se o competidor tiver terminado a última série, ele deve colocar a arma sobre a bancada, descarrega-la completamente e apresentá-la para inspeção ao Árbitro com o cano apontado para downrange.

Armas semi-automáticas devem ser apresentadas sem carregador; slides (ferrolho) travado ou mantido aberto ou e câmara vazia. Preferência com FLAG.

5.3.7 Armas de fogo central semi automáticas - liberar o slide e puxar o gatilho (sem encostar no cão ou decocker, se houver).

5.3.7.1 Se a arma estiver vazia, o competidor deve colocá-la em sua caixa ou bolsa.

5.3.7.2 Se a arma não provar-se vazia, o Árbitro da pista vai retomar os comandos a partir da regra 5.3.6.: "If you are finished, unload and show clear" ("Se terminou, descarregar e mostrar vazia").

5.3.9 PISTA FRIA (Range is Clear) Esta declaração significa o final da etapa. Uma vez que a declaração é feita, os auxiliares e os competidores podem avançar até os ALVOS para substituição dos mesmos.

5.4 Mal Funcionamento do Equipamento do competidor: Se o equipamento do competidor apresentar mal funcionamento, a série de tiro será pontuada, a pista será esfriada pela regra 5.3.6, e o competidor será permitido sair para reparo ou substituição do equipamento. O Árbitro vai prosseguir com o próximo competidor.

5.4.1 O Árbitro reterá a súmula do competidor até o momento em que o competidor retorna para retomar suas tentativas na pista.

5.4.2 No caso de uma arma de fogo não poder ser descarregada devido a um mecanismo quebrado ou defeito, o atirador notificará o Árbitro. Sob nenhuma circunstância um competidor deve sair da linha de tiro com uma arma carregada.

5.5 Pintura de Alvos: Todos os alvos devem ser pintados de branco e serão repintados antes da primeira série de cada competidor em cada pista de tiro.

6- PONTUAÇÃO

6.1 Princípios Gerais: A pontuação do Desafio Armas Longas é simples: seu tempo é a sua pontuação.

Cada estágio é composto por seis (6) alvos comumente chamados de "Prato". Cada um dos alvos de resina devem ser atingidos (causando sua quebra), para não incorrer em penalidades. Os competidores podem disparar tantos tiros quantos considerem necessários para cada alvo (prato), limitados ao máximo de 3 munições por arma. O tempo da melhor sequência de tiro da pista será considerado vitorioso.

6.2 Tempo Máximo: O tempo máximo permitido para uma série individual é de 2 minutos. Qualquer tiro feito após o tempo máximo não serão considerados. O competidor será parado se atingir o limite de 2 minutos.

***Cada alvo NÃO ATINGIDO, será penalizado com 10 segundos.



6.2.1 A pontuação máxima para qualquer série é de 2 minutos, não importa quantas faltas ou penalidades podem ter sido acumuladas durante a série.

6.3 Misses: Qualquer plate que não tenha sido atingido, pontuará como um Miss e cada miss irá resultar em uma penalidade de 10 (dez) segundos, somado ao tempo do atirador.

6.3.1 Quando o Árbitro da pista pontua um Miss (não impacto), é responsabilidade do atirador recorrer da decisão ao final desta serie em particular. O Árbitro irá até os alvos (downrange) para inspecionar o alvo.

6.3.2 Se o competidor ainda acha que a pontuação do Miss está errada, ele pode recorrer para o Árbitro Master. A decisão do Árbitro Master será definitiva e não cabem mais recursos a respeito da decisão de pontuação. Uma vez que a próxima série de tiro tenha começado, não haverá mais oportunidade para apelar sobre a decisão do Árbitro.

6.4 Métodos de Pontuação: Competições de Desafio Armas Longas será pontuado por Som (Timers para competição de Tiro acionados por SOM).

6.5 Empate de Pontuação: Na eventualidade da ocorrência de um empate no primeiro lugar, será realizado o desempate através da passagem pela pista. Se ainda for necessário, a segunda série mais rápida e terceira, etc será usada para quebrar o empate.

7- PENALIDADES

7.1 Penalidades de Procedimento:

7.1.1 FALSA PARTIDA (False Start): Um competidor que está movendo "creeping" (por exemplo, mãos que se deslocam em direção a arma, ou mudança física para uma posição de tiro mais vantajosa ou postura antes do sinal de competição) devem receber uma penalidade de procedimento 3 segundos.

7.1.2 FALTA POR POSICIONAMENTO DOS PÉS (Foot Faults): O competidor que dispara um tiro enquanto tocar o solo fora do BOX (caixa) ou área de tiro apropriado considera-se que ele comete uma falta naquela Box (caixa). Tiros disparados enquanto em falta de pés de uma Box irá resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos para cada tiro disparado enquanto em falta.

7.1.2.1 Colocar o pé em cima da superfície elevada do Box de tiro (borda da caixa de tiro) em si não é um "foot fault". A "foot fault" só ocorre quando o pé toca o solo fora da caixa.

7.1.3 "Alvos Designados": As pistas irão requerer que alvos designados devem ser engajados e atingidos a partir de um Box de tiro (caixas de tiro). Os alvos de cada posto de tiro, NÃO devem ser atingidos de outro posto de Tiro (BOX). Se ocorrer resultará em uma penalidade de 3 (três) segundos para cada ocorrência.



7.1.3.1 Se o atirador atira (mais de um Box) e deixa o Box A, então percebe que ele errou e/ou atingiu os Pratos fora da sequência e retorna para o Boxe A, e continua a atirar, não haverá penalidade.

7.1.3.2 Quaisquer Prato atingido a partir do Box errado será pontuado como Miss a não ser que o atirador volte ao Box para ação corretiva.

7.1.4 "Erros de procedimento": Um competidor cujas ações estão em violação aos procedimentos especificados na pista é considerado ter cometido um "erro de procedimento". "Erros de Procedimento" irão resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos de para cada ocorrência.

7.1.4.1 Movimento incorreto ou falha em movimentar-se em pistas onde é necessário o movimento será considerado um Erro de Procedimento e uma penalidade de 3 segundos será aplicada.

8- REGRAS DE SEGURANÇA E DESQUALIFICAÇÃO

8.1 Desqualificações: princípios gerais: Pessoas que tenham sido desqualificadas não podem continuar a atirar durante o restante do evento. No entanto, pontos da prova concluídos ainda vão contar. (Por exemplo, se uma pessoa atira uma prova completa em uma divisão, em seguida, é desqualificada enquanto atira a pontuação do competidor obtida será mantida.)

8.2 Desqualificações: Violações de Segurança: Os itens abaixo serão motivo para uma desqualificação automática do evento.

8.2.1 Manuseio inseguro da arma

8.2.1.1 Apontar uma arma de fogo uprange.(quebrando a linha do ângulo de 90 graus) .

8.2.1.2 Deixar cair uma arma de fogo, seja carregada ou descarregada, a qualquer momento durante a pista de tiro.

8.2.1.3 Deixar a linha de tiro com uma arma carregada, ou a posse de uma arma carregada em qualquer lugar que não seja na linha de tiro.

8.2.1.4 Recuperar uma arma caída. Armas de fogo caídas sempre devem ser recuperadas por um Árbitro que irá, após a verificação de segurança, coloca-la diretamente no coldre, caixa da arma ou bolsa de tiro do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora de uma pista de tiro não é uma infração; no entanto, o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado da prova.

8.2.1.5 "Sweeping" ou apontar o cano de uma arma de fogo, para qualquer parte do corpo de qualquer pessoa.

8.2.1.6 Movimento("Moving") (dando mais de um passo) com o dedo dentro do guarda-mato.



8.2.1.7 "Dedo dentro do guarda mato" durante o recarregamento, descarregamento, carregamento ou durante a ação corretiva de uma falha.

8.2.2 Disparo acidental

8.2.2.1 Qualquer disparo enquanto carrega/descarrega /recarrega ou abaixando o cão (N.T. Ex.: Production ao desarmar o cão para iniciar a pista).

8.2.2.2 Qualquer tiro disparado fora de uma série com o tempo sendo medido.

8.2.2.3 Qualquer tiro disparado no coldre ou no chão dentro de 3m medidos a partir do pé do competidor.

8.3 Desqualificações - Outras Violações: Os Itens abaixo serão motivo para uma desqualificação automática do competição.

8.3.1 Substância Proibida (s):

8.3.1.1 DESAFIO ARMA LONGA - considera o abuso de álcool, uso de drogas não essenciais ou sem prescrição médica, o uso de drogas ilegais ou para melhora de desempenho, independentemente de como elas são tomadas ou administradas, uma ofensa extremamente grave.

8.3.1.2 Exceto quando utilizados para fins medicinais, competidores e organizadores de competições do Desafio do Aço, não devem estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Qualquer pessoa que na opinião do Árbitro for encontrada visivelmente debilitado ou sob a influência de qualquer um dos itens descritos será desqualificada da competição e pode ser convidado a sair do estande de tiro.

8.3.2 Comportamento anti-desportivo:

8.3.2.1 Os competidores serão desqualificados da competição por comportamento que o Árbitro julgar não esportivo. Exemplos de conduta anti-desportiva incluem, mas não estão limitados a, engano, desonestidade, não cumprir as instruções razoáveis do auxiliar da prova ou qualquer comportamento que possam trazer má reputação ao esporte. O Árbitro Master deverá ser notificado logo que possível.

8.3.2.2 Outras pessoas poderão ser expulsas do estande por comportamento que o Árbitro julgue não aceitável. Exemplos de conduta inaceitável incluem, mas não estão limitados a, deixar de cumprir as instruções razoáveis de qualquer Oficial da Competição, interferência com o Árbitro de uma pista de tiro e/ou durante tentativa de um competidor da mesma, bem como qualquer outro comportamento que pode trazer má reputação ao esporte.

8.3.2.3 O competidor que é o Árbitro considera que tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda de seus óculos ou protetores de ouvido, a fim de obter uma vantagem competitiva será desclassificado.

9- ARBITRAGEM

9.1 Direito de Arbitragem: O competidor que deseja uma revisão oficial de uma questão competitiva pode apresentar um pedido de arbitragem.



9.2 Limite de tempo: O protesto deve ser preparado por escrito e apresentado ao Árbitro Master da prova dentro de meia hora (30 min) da hora de ocorrência da "violação" e antes do encerramento da competição no dia da ocorrência.

9.3 Taxas e Reembolso: Um pedido de arbitragem deve ser acompanhado de uma taxa equivalente a inscrição. Se o protesto for decidido em favor do competidor, a taxa será devolvida ao competidor, se o protesto é negado (a decisão do competidor original será mantida), a taxa será encaminhada para a secretaria do Clube sediado da prova.

9.4 Preparando o Recurso: O competidor é responsável pelo preparo e entrega do recurso por escrito, juntamente com a taxa apropriada. Ambos devem ser apresentados ao Árbitro Master dentro do período de tempo especificado.

9.5 Fatos consolidados: A decisão do Árbitro da pista sobre ocorrência de uma ação observada serão considerados fatos consolidados (ex: falta no posicionamento dos pés ("foot fault"), disparo acidentais, quebra de angulo, acerto/erro em um alvo).

9.6 Conselho de Arbitragem: Após o recebimento de um pedido para arbitragem válido, o Árbitro Master irá convocar um Conselho de Arbitragem, que consiste de três Árbitros ou competidores experientes.

9.7 Tempo Limite de Decisão: O Conselho de Arbitragem deve tomar uma decisão dentro de 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes que os resultados sejam declarados finais pelo Árbitro Máster.

9.8 A Decisão é Final: A decisão do Conselho é final e não pode ser objeto de recurso.

10- ÚNICA DIVISÃO DE COMPETIÇÃO

10.1 Obrigatoriamente, no mínimo 3 armas longas, de calibres diferentes

10.2 MIRA : ABERTA ou Red Dot e lunetas

10.2 calibres livres sendo no mínimo 22LR

10.3 Cada posto de tiro, uma arma de calibre diferente

-Carabina 22

-Puma

-Espingarda (todos)

-Fuzil (todos os calibres permitidos e restritos)

11- ÚNICA CATEGORIA DA COMPETIÇÃO

Princípios Gerais: Todos os atiradores vão competir para a colocação geral da competição ("overall").

Os competidores podem passar na pista, quantas vezes desejar, mas com a composição de tipos de armas diferentes (mínimo duas diferentes das anteriores)



12- NÍVEIS DE COMPETIÇÃO

Nível-1 (Interna)

Nível -2 (Estado)

Nível -3 (Nacional e Internacional)

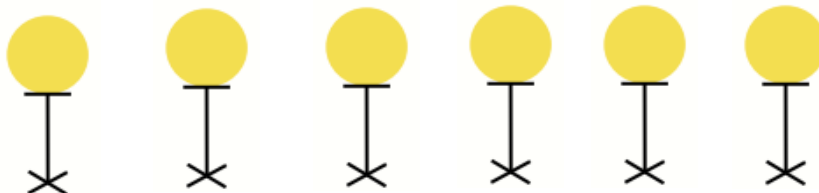
13- MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

Métodos de Pontuação: Será o vencedor, o que tiver menor tempo de conclusão da pista (atingir/quebrar 100% dos pratos).



14- DESENHO DA PISTA

PISTA 6 pratos de resina



***Alvos de RESINA de Tiro ao Prato

***Os suportes podem ser independentes ou unificado (fabricação livre)

*** A distância entre os alvos será de 80 cm até 100 cm

***Altura dos alvos de 50 cm a 100 cm (Todos devem estar na mesma altura)

10 metros (entre alvos e posto de tiro)



***Tambores de 200 litros ou bancadas

***As armas devem estar dispostas sobre os tambores ou bancadas

*** A distância entre as armas será de mínima 1m

***Altura da bancada de 80 cm até 100 cm



15- POSTO DE TIRO

Armas sobre a bancada ou tambores com no máximo 3 munições por arma (condição alimentada no sistema MAC).

O atirador poderá iniciar da direita para esquerda ou da esquerda para a direita

O Atirador pode passar quantas vezes desejar, mas com a configuração de CALIBRES OU TIPO das armas diferentes (sendo duas diferentes das passagens anteriores).

16- MONTAGEM DAS PISTAS

16.1-PRATOS:

-Pratos de resina (Mesmo do Tiro ao Prato) de diâmetro de 11cm

-Os suportes podem ser independentes ou unificado

-A distância entre os alvos será de mínima 1m

-Altura dos alvos de 50 cm a 100 cm (Todos devem estar na mesma altura)

16.2- BANCADA OU TAMBORES de apoio das armas

***Tambores de 200 litros ou bancadas

***As armas devem estar dispostas sobre os tambores ou bancadas

*** A distância entre as armas será de mínima 1m

16.3- DISTÂNCIA DO POSTO DE TIRO ATÉ OS ALVOS: 10m

17- GLOSSÁRIO

DQ - O competidor que comete uma infração de segurança ou qualquer atividade proibida durante um evento, será desclassificado daquele evento, e será proibidos de tentar qualquer pista de tiro restantes dessa competição.

Evento - Um dos itens em um programa de esportes.

Competição - Uma disputa.

Movimento - Tomar mais do que um passo em qualquer direção, ou mudando a posição do corpo (por exemplo, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.)

Árbitro - Profere os comandos de pista, supervisiona o Competidor no cumprimento dos requisitos da pista, acompanha de perto a ação segura do competidor. Ele ou ela também declara a pontuação de tempo e as penalidades alcançado por cada competidos, verifica se foram corretamente registrados os tempos na súmula do competidor.

Árbitro Master: coordena a prova no geral