



REGULAMENTO
SAQUE RÁPIDO CTMB

Atualizado em 28 de Julho de 2022

Regulamento Saque Rápido CTMB

I - Finalidade

Regulamentar a prova Saque Rápido do Clube de Tiro Membeca Barão. Este regulamento foi adaptado considerando as regras oficiais da Confederação Brasileira de Tiro Prático (CBTP).

II Calibres permitidos:

O menor calibre permitido, para fogo central, será o .380. Para fogo circular o calibre permitido será o .22 LR.

III A Prova

A pontuação máxima da prova é de 350 pontos. A prova consiste em 35 disparos em um total de 4 séries dividido da seguinte forma:

	Total de disparos	Distância	Subséries em	Disparos por cada subsérie	Total de alvos
<i>1º série</i>	10	15m	8 e 6 segundos	5	5
<i>2º série</i>	10	10 m	8 e 6 segundos	5	5
<i>3º série</i>	10	5 m	6, e 4 segundos	5	5
<i>4º série</i>	5	5 m	3 segundos	5	1

O atleta poderá fazer a prova três vezes, valendo como pontuação final, a maior pontuação.

IV - Comandos

Ao iniciar a prova, o atleta deve estar com as mãos acima dos ombros, arma carregada no coldre, e os disparos devem atingir o centro do alvo.

Comandos do árbitro da prova: “Atirador ao seu posto” - atirador irá para o posto com a arma descarregada.

Carregar” - exemplo: Carregar para série de 10 metros em 8 segundos

Atirador Pronto? (não precisam responder, o silêncio será aceito como SIM)

A Espera ou Atenção

Encerrada a série, os atiradores devem descarregar imediatamente suas armas deixando-as em segurança nos coldres.

V - Categorias

No CTMB os atletas são alocados nas seguintes categorias: LIGHT (calibre 380), 22RL, REVÓLVER E STANDARD (demais calibres). Em todas as categorias há a divisão de classes SENIOR A (acima de 280 pontos) e B (até 279 pontos), além das classes DAMA e MASTER. A classe de cada atleta será definida em sua primeira participação.

VI - Alvos

O alvo será o oficial da C.B.T.P., denominado “A 1”, com “X”.



Apuração: O Árbitro de Linha, deve verificar os impactos dentro da zona de pontuação (X, 10, 9, 8, 7, 6 e 5 – última zona de pontuação). Impactos fora da zona de pontuação devem ser considerados como zero. Se o disparo tocar a linha, vale a pontuação maior.

Os disparos devem ser anotados na súmula, onde consta a data, nome do atleta, categoria, disparos e assinatura do árbitro e do atleta.

Durante o ano esportivo teremos a programação de 2 etapas além da etapa final que é obrigatória.

IV- Número de etapas

A classificação final de cada modalidade será obtida pela soma dos 2 melhores resultados das 3 as etapas, e a este resultado será acrescido o resultado da etapa final do Campeonato que terá peso 2, ou seja, o resultado da final será multiplicado por 2.

IV- Desempate

Se dará pelos itens abaixo nesta ordem:

- Maior número de X;
- Maior número 10, 9 e assim sucessivamente.