



DUELO 20 SEGUNDOS

REGULAMENTO DO CAMPEONATO ESTADUAL 2023



Atualizado em 06.02.2023

1. Finalidade

Regulamentar a Disciplina Duelo 20 Segundos no Campeonato Estadual no âmbito da FTERJ, difundindo e estimulando a prática do Tiro esportivo, através de competições.

A modalidade Duelo 20s 10m visa atender necessidades de clubes que não dispõem de pistas de 25m ou mais, via de regra **indoor**, situados nos grandes centros.

2. Campeonato

O Campeonato Estadual será no formato de 04 Etapas Online, disputados nos clubes filiados a FTERJ, das quais a média dos 02 melhores resultados serão somados ao resultado da final presencial - CMTE. A Final é **Obrigatória** e seu resultado terá peso 03. O resultado será confrontado entre todos os participantes, classificando do maior para o menor, estabelecendo-se a posição no ranking de cada Categoria e Classe.

3. Calendário 2023

1ª Etapa Online	2ª Etapa Online	3ª Etapa Online	4ª Etapa Online	Final CMTE
04 à 05 de Março	29 à 30 de Abril	03 à 04 de Junho	05 à 06 de Agosto	06 à 08 de Outubro

Ficará a cargo do Clube filiado, determinar se as provas serão no sábado e/ou domingo e o horário de início das mesmas.

4. Inscrições e Valores

Valores da FTERJ que deverão ser pagos através de boletos no ato da inscrição no site.

1 - Prova	25,00	6 - Provas	90,00
2 - Provas	45,00	7 - Provas	100,00
3 - Provas	60,00	8 - Provas	110,00
4 - Provas	70,00	9 - Provas	120,00
5 - Provas	80,00	10 - Provas	130,00

Fica facultado ao Clube sede, a cobrança de taxa de uso para as despesas com alvos e realização da prova. (O valor da Taxa não deve ser superior a R\$25,00)

5. Categorias e Classes

5.1. Mudança de Categoria: O atleta mudará de Categoria a partir de 01 de Janeiro do ano em que faz aniversário. Esta medida visa evitar que atletas cheguem a Etapa Final, com idade acima da categoria que concorrerá na final.

5.2. O atleta poderá optar por permanecer na Categoria Sênior ou migrar da Master para a Sênior, a opção deverá ser feita pelo próprio através de e-mail, direcionado a secretaria@fterj.org.br, antes da primeira etapa e prevalecerá para todo o campeonato.

5.3. Critérios para definição das Classes e Reclassificações:

Os Atletas terão suas classes definidas pela média dos 02 (dois) melhores resultados obtidos no campeonato do ano anterior.

Atletas que estejam iniciando ou que não participaram por um período igual ou superior a um ano, terão suas Classes definidas pelo 1º resultado.

Categoria	Classe	Divisão	Duelo 20s	Duelo 20s 10m
Sênior	A	Pistola Maior	171 à 200 Pts	96,09 à 120,10 Pts
Sênior	B	Pistola Maior	Até 170 Pts (85%)	Até 96,08 Pts (80%)
Sênior	C	Pistola Maior	Até 145 Pts	Até 84 Pts
Sênior	D	Pistola Maior		Até 74 Pts
Sênior	A	Revólver Maior	183 à 200 Pts	98,49 à 120,10 Pts
Sênior	B	Revólver Maior	Até 182 Pts (91%)	Até 98,48 Pts (82%)
Sênior	C	Revólver Maior	Até 149 Pts	Até 84 Pts
Sênior	A	Pistola Menor	---	A partir de 88 Pts
Sênior	B	Pistola Menor		Até 87 Pts
Sênior	A	Revólver Menor		A partir de 96 Pts
Sênior	B	Revólver Menor		Até 95 Pts
Sênior	A	Snub	---	A Partir de 86 Pts
Sênior	B	Snub		Até 85 Pts

Master	A	Pistola/Revólver Maior	---	---
Master	A	Pistola/Revólver Menor	---	---
Master	A	Snub	---	---

Dama	A	Pistola/Revólver Maior	---	---
Dama	A	Pistola/Revólver Menor	---	---
Dama	A	Snub	---	---

Categorias: Sênior - Entre 30 e 59 anos / Master – Acima de 60 anos / Damas

6. Disposições Gerais

a) Estandes

Outdoor (Aberto) ou **Indoor** (Fechado), seguindo recomendações da CBTE.

b) Altura dos Alvos

Os centros dos alvos devem estar dentro das medidas, obtidas a partir do nível do solo no posto de tiro:

Estande	Altura Correta	Variação Permitida
25 m	1,40 m	+ 0,10 m / - 0,20 m
10 m	1,40 m	+/- 0,05 m

c) Sinal de início (Timer) ou Ativação dos Alvos (Minuteria)

Timer: Quando for utilizado na prova, não haverá tolerância ao tempo de execução das séries (20s). Será descontado o melhor tiro da série por cada disparo efetuado após o sinal de parada e aplicada penalização de menos 2 (dois) pontos por disparo.

Minuteria: Impactos obtidos com as silhuetas em movimento serão admitidos, considerando no máximo o comprimento de rasgo de 1,5 (uma vez e meia) o calibre utilizado.

d) Falha de munição ou arma

Serão consideradas como zero, se não solucionados no tempo total da prova.

e) Tiro Cruzado

Serão considerados como zero. O atleta que atingir o alvo de outro concorrente, quando identificado, será penalizado com menos 2 (dois) pontos por impacto. Na impossibilidade de se identificar qual é o tiro cruzado, será computado o valor mais alto, cabendo ao atleta se desejar, informar imediatamente ao árbitro que o impacto não seja atribuído em seu alvo.

f) Penalidades para impactos a mais

- Duelo 20 Segundos: Serão computados os 20 (vinte) impactos de valores mais baixos e aplicada uma penalização de menos 2 (dois) pontos por impacto.
- Duelo 20 Segundos 10m: Serão computados os 10 (dez) impactos de valores mais baixos e aplicada uma penalização de menos 2 (dois) pontos por impacto.

g) Desempates

O primeiro critério de desempate será a maior quantidade de impactos com valor "X",

permanecendo o empate, a maior quantidade de impactos com valor “10”, persistindo o empate, a quantidade de impactos com valor “9” e assim sucessivamente e se ainda persistir o empate, será aplicado o número da matrícula na FTERJ, ficando em vantagem a menor (mais antiga).

h) Calibradores

Os Calibradores, também conhecidos como plugues aferidores, são ferramentas indispensáveis para leitura correta da pontuação nas provas de tiro esportivo, tendo em vista que o furo deixado no alvo não tem o mesmo diâmetro do projétil.

Sempre que houver dúvidas nos impactos, o calibrador deverá ser utilizado de maneira centralizada no furo, tomando cuidado para que nenhum movimento lateral deforme o furo.

Funções dos calibradores positivos:

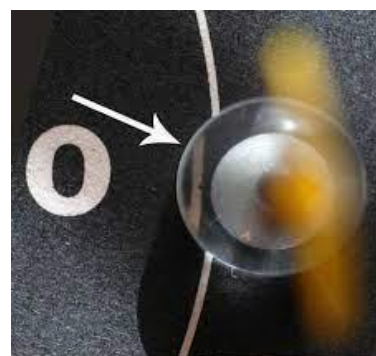
- 1- Examinar a borda do flange para determinar se o tiro duvidoso tocou ou interrompeu o anel de maior valor no alvo.
- 2- Verificar se ocorreu mais de um tiro no mesmo furo.
Ao inserir o plug pela primeira vez, a resistência é maior onde passou apenas um projétil.

Recomenda-se que o alvo seja plugado apenas uma vez e marcado com a letra “P” para indicação.

Se houver alguma incerteza relacionada à pontuação, o benefício da dúvida deverá ser atribuída ao atirador.



Plugs	Aplicações
.224	.22 LR
.32	.32 SW e 7.65
.38	.38 , .357, .380, 9mm, 38 SA
.40	.40 SW e 10mm
.45	.45, 44 SPL, 44 Mag , 454 Casull



Observações

- As armas poderão ser disparadas em ação dupla ou simples, a critério do atleta.
- Eventos ou furos compensadores, se presentes, integram o comprimento máximo do cano.
- Armas e Carregadores poderão ser Municidados / Alimentados / Carregados com suas capacidades máximas.
- Não serão permitidas pistolas utilizadas nas provas regulamentadas pela ISSF, tais como: Walther GSP e OSP, Pardini SP1, HP, GPE e K22 (Pst), Feinwerkbau AW93, Hammerli P20 e 280, Morini CM84E, CM82M e CM32 e outras similares.
- Para fins de manutenção será aceita a utilização de componentes similares aos originais em forma, dimensão e função, mesmo que adaptados de outra arma permitida.
- Não é permitido o uso de calças, sapatos ou botas de tiro que cubram o tornozelo (maléolo) bem como qualquer outro equipamento, acessório ou expediente que vise facilitar o tiro, ou ainda, que contrarie o espírito destas regras.
- Óculos de tiro são permitidos, porém deverão seguir as regras da ISSF vigentes.

- Os alvos deverão ser apurados na linha de tiro, sempre que possível, ao final de todas as séries.
- Quando no posto de tiro, nenhum tipo de auxílio será permitido ao atleta. Caso necessite de assistência, deverá solicitar ao Diretor da Prova.
- Delegados e Atletas deverão ter conhecimento das regras e cuidar para que as mesmas sejam cumpridas.
- Não é permitido o uso de talas anatômicas ou especialmente desenvolvidas para a mão do atleta. Talas anatômicas não se confundem com as empunhaduras semi-anatômicas como as de borracha ou madeira tipo Pachmayr, estas permitidas.



- Casos omissos serão dirimidos conforme Regulamento do Campeonato Brasileiro de Tiro Esportivo CBTE, Regulamento Geral de Carabina Pistola e Rifle, e, por fim, pela Diretoria da FTERJ, nesta ordem.

7. Penalidades

- É proibido fumar na linha de tiro.
- O atleta ao se dirigir ao Diretor da Prova deverá fazê-lo de maneira a não atrapalhar os demais atiradores e de forma educada.
- No caso de infração ao presente Regulamento ou não cumprimentos das decisões do Diretor da Prova, serão aplicadas as seguintes penalidades disciplinares, nesta ordem:
 - Advertência Verbal.
 - Penalização em 2 (dois) pontos no resultado da prova em que ocorreu a infração.
 - Desclassificação.
- O Atirador poderá recorrer quando houver discordância entre o mesmo e a organização da Prova. Para tal, o mesmo deverá enviar e-mail à FTERJ, até às 12 horas da terça feira após a realização da Prova. Para a análise do recurso será cobrada uma taxa, não restituível em caso de não acolhimento do recurso, de R\$ 100,00, a ser depositada na conta da FTERJ (acima informada), cujo comprovante deverá estar anexado ao e-mail. Os alvos das Provas deverão ser guardados até as 16 horas da terça feira seguinte ao fim de semana de realização das provas.



DUELO 20s

Estande Outdoor ou Indoor



REGULAMENTO DA MODALIDADE

I - Descrição da Prova

- a) **Distância**
25 (Vinte e cinco) metros.
- b) **Alvo**
De Tiro Rápido com uma obréia branca de 5 (cinco) cm de diâmetro no centro.
- c) **Posição**
De pé sem nenhum tipo de apoio.
- d) **Empunhadura**
Com uma ou duas mãos, a critério do atleta.
- e) **Ensaio**
5 (cinco) disparos em 20 segundos.
- f) **Prova**
20 (vinte) disparos distribuídos em 4 (quatro) séries de 20 (vinte) segundos.
- g) **Comandos**
- "Seu tempo de 1 minuto de preparação começa a partir de agora";
O Atleta poderá usar esse tempo para fazer visadas e municiar carregadores, Jet Loader e Speed Loader.
 - "Para a primeira série, carregar";
 - "Atenção"
 - Após o comando "atenção", as armas deverão ser empunhadas com uma ou duas mãos e apontadas para o solo e fazendo um ângulo não superior à 45º (quarenta e cinco graus) com a vertical;
 - Os alvos serão fechados, reabrindo após 7 (sete) segundos, permanecendo abertos durante 20 (vinte) segundos, tempo em que deverão ser realizados os disparos;
 - Encerrada a série, haverá tempo de 40 (quarenta) segundos para recarregar **(não haverá novos comandos de "carregar")**. A cada nova série haverá o comando **"ATENÇÃO"**.
 - O comando de "descarregar" poderá ser dado a qualquer momento que for necessário;
 - Ao final da prova será dado o comando "Prova encerrada – armas em segurança".
 - "Armas em segurança" significa: abertas e descarregadas sobre a bancada (com a utilização de *safety flag* ou fio de cor viva em sua câmara) ou em seus invólucros;
 - Não será permitido o manuseio de armas e munições enquanto a pista estiver em segurança.

II - Divisões

1. Revólver Calibre Menor
Calibre .22 com cano de até seis e meia polegadas.
2. Revólver Calibre Maior
Calibres .32, .38, .357 Mag., 9mm, .454, .44 e .45 com cano de até seis e meia polegadas.
3. Revólver Snub
Calibres .32, .38, .357 e 44 com cano de 2 (duas) polegadas sem mira regulável.
4. Revólver 3 Polegadas
Calibres .32, .38, .357 e 44 com cano de até 3 (Três) polegadas.
5. Pistola Calibre Menor
Calibres .22 LR, 6,35mm com cano de até seis polegadas.
6. Pistola Calibre Maior
Calibres 7,65, .380, .38, .38 Super Auto, 9mm, .40, .44 ou .45 com cano de até seis polegadas.



DUELO 20s 10m

Estande Outdoor ou Indoor



REGULAMENTO DA MODALIDADE

I- Descrição da Prova

- i) **Distância**
10 (dez) metros.
- j) **Alvo**
De Pistola de Precisão
- k) **Posição**
De pé sem nenhum tipo de apoio.
- l) **Empunhadura**
Com uma ou duas mãos, a critério do atleta.
- m) **Ensaio**
5 (cinco) disparos em 20 Segundos.
- n) **Prova**
10 (dez) disparos distribuídos em 2 (duas) séries de 20 (vinte) segundos.
- o) **Pontuação Especial**
Os tiros que atingirem o centro olímpico (X) terão o valor de 12 (doze) pontos.
- p) **Lançamento de resultados**
Os resultados deverão ser lançados no sistema com pontuação total mais o número de "X" em duas casas decimais pelo Delegado Local. **Ex.: 110 pontos e 5 X Total 110,05 (5.10 = 50 + 5."X" = 60)**
- q) **Comandos**
 - a. "Seu tempo de 1 minuto de preparação começa a partir de agora";
O Atleta poderá usar esse tempo para fazer visadas e municiar carregadores, Jet Loader e Speed Loader.
 - b. "Para a primeira série, carregar";
 - c. "Atenção"
 - Após o comando "atenção", as armas deverão ser empunhadas com uma ou duas mãos e apontadas para o solo e fazendo um ângulo não superior à 45º (quarenta e cinco graus) com a vertical;
 - Os alvos serão fechados, reabrindo após 7 (sete) segundos, permanecendo abertos durante 20 (vinte) segundos, tempo em que deverão ser realizados os disparos;
 - Encerrada a série, haverá tempo de 40 (quarenta) segundos para recarregar **(não haverá novos comandos de "carregar")**. A cada nova série haverá o comando **"ATENÇÃO"**.
 - d. O comando de "descarregar" poderá ser dado a qualquer momento que for necessário;
 - e. Ao final da prova será dado o comando "Prova encerrada" - armas em segurança (significa): abertas e descarregadas sobre a bancada (utilização de *safety flag* em sua câmara) ou em seus invólucros;
 - Não será permitido o manuseio de armas e munições enquanto a pista estiver em segurança.

II – Divisões

1. Revólver Calibre Menor
Calibre .22 com cano de até seis e meia polegadas.
2. Revólver Calibre Maior
Calibres .32, .38, .357 Mag., 9mm,.454, .44 e .45 com cano de até seis e meia polegadas.
3. Revólver Snub
Calibres .32, .38, .357 e 44 com cano de 2 (duas) polegadas sem mira regulável.
4. Revólver 3 Polegadas
Calibres .32, .38, .357 e 44 com cano de até 3 (Três) polegadas.
5. Pistola Calibre Menor
Calibres .22 LR, 6,35mm com cano de até seis polegadas.
6. Pistola Calibre Maior
Calibres 7,65, .380, .38, .38 Super Auto, 9mm, .40, .44 ou .45 com cano de até seis polegadas.

