

## REGULAMENTO SILHUETA CALIBRE 4.5 AR COMPRIMIDO – FTERJ 2020 REVISÃO 3

### A. EQUIPAMENTOS:

Serão permitidas somente carabinas de Ar Comprimido calibres 4.5mm na Disciplina, MONOTIROS, canos basculantes (canos que quebram) e aparelho de MIRA ABERTA somente, lembramos que a ALÇA de mira deve ficar na parte do cano que quebra.

### B. SILHUETAS e DISTÂNCIAS:

As silhuetas são do tamanho 1/10 do tamanho real e serão posicionadas conforma a planilha abaixo:

SILHUETA	GALINHA	PORCO	PERU	CARNEIRO
DISTÂNCIA	9,14m	11,43m	13,71m	16,45m

Serão 05 (cinco) Galinhas, 05 (cinco) Porcos, 05 (cinco) Perus, 05 (cinco) Carneiros, totalizando 20 (vinte) silhuetas.

As silhuetas deverão **FICAR com uma altura ACIMA** da linha de Tiro que pode variar de 20cm a 1,20m para evitar que um ricochete no chão derrube a silhueta.

Na FINAL do Estadual as Silhuetas serão montadas em cavaletes de 1,20m.

### C. ENSAIO E PONTUAÇÃO:

No período de ensaio serão utilizadas as próprias silhuetas da série (caso o clube não tenha silhuetas extras para serem colocadas ao lado e fiquem penduradas como um gongo). Após o período de ensaio as silhuetas serão rearmadas.

Com o intuito de evitar um grande número de empates, o Campeonato da FTERJ de Silhuetas terá um sistema de pontuação diferente dos demais, conforme descrito na tabela abaixo:

Silhueta	1a Galinha	2a Galinha	3a Galinha	4a Galinha	5a Galinha	TOTAL
PONTOS	1	2	3	4	5	15
Silhueta	1o Porco	2o Porco	3o Porco	4o Porco	5o Porco	TOTAL
PONTOS	6	7	8	9	10	40
Silhueta	1o Peru	2o Peru	3o Peru	4o Peru	5o Peru	TOTAL
PONTOS	11	12	13	14	15	65
Silhueta	1o Carneiro	2o Carneiro	3o Carneiro	4o Carneiro	5o Carneiro	TOTAL
PONTOS	16	17	18	19	20	90
					TOTAL PROVA	210

#### **D. ARBITRAGEM:**

É necessário um árbitro central para dar os comandos e cronometrar os tempos e um árbitro/observador para verificar a linha de tiro e constatar que as silhuetas sejam derrubadas na sequência correta, anotado os pontos corretos e os zeros em caso de sequência errada ou erro na silhueta da vez.

É permitido aos Clubes que para agilizarem as provas sejam montados QUATRO postos de Tiro e que QUATRO Atletas iniciem juntos a Prova, neste caso deverão haver QUATRO observadores para marcarem a sequência correta dos tiros nas silhuetas.

#### **E. COMANDOS DE PROVA:**

São utilizados os seguintes comandos:

##### **E.1 ENSAIO:**

Ao entrar na linha de tiro o atleta deve estar com sua carabina aberta e com o safety flag (bandeira de segurança) inserido na mesma.

O Ensaio irá ocorrer antes de cada sequência da Silhueta com o **tempo de 30 segundos**.

Arbitro: "**Atenção atiradores o tempo de ENSAIO de 30 segundos começa agora**".

O Atleta então estará liberado para remover a bandeira de segurança e efetuar até 5 tiros na silhueta da vez. Ao término dos 30 segundos o Árbitro deverá dar o comando: "**Cessar, Descarregar, Arma aberta sobre a bancada**".

Caso a arma esteja carregada depois do comando CESSAR, o Atleta deverá descarregar fora das silhuetas.

##### **E.2 - 1ª SÉRIE DE SILHUETAS:**

O Árbitro dá o comando: "**PREPARAR**", onde o Atleta terá **10 segundos** para separar 5 chumbos a serem utilizados na série. O Atleta **NÃO PODE CARREGAR A ARMA**" neste comando.

Em seguida o árbitro dará o comando: "**COMEÇAR**", o Atleta terá **2 minutos** para fazer 5 disparos nas SILHUETAS da vez a começar sempre da **ESQUERDA para a DIREITA**.

O OBSERVADOR deverá anotar os pontos e os ZEROS em caso de erros ou sequência errada.

**Nenhum aviso de tempo deverá ser dado antes do término dos 2 minutos.**

Ao término dos 2 minutos o Árbitro deverá dar o comando: "**Cessar, Descarregar, Arma aberta sobre a bancada**".

Caso a arma esteja carregada depois do comando CESSAR, o Atleta deverá descarregar fora das silhuetas.

As Silhuetas serão rearmadas para a próxima sequência.

### E.3 – DEMAIS SÉRIES DE SILHUETAS:

Toda a sequência acima é repetida nas demais 3 séries de Silhuetas.

Ao final da última sequência o Árbitro dá o comando: **"Armas aberta e em segurança, linha de tiro em segura, retirada de arma autorizada!"**. O Atleta guarda seu equipamento e outro Atleta entra para a linha de tiro. As Silhuetas são rearmadas.

### F. SÚMULA DE PROVA:

Deve constar na súmula:

- NOME COMPLETO DO ATLETA
- No DA FTERJ
- NOME DO CLUBE ONDE FOI REALIZADA A PROVA
- PONTUAÇÃO DA PROVA

Silhueta	1a Galinha	2a Galinha	3a Galinha	4a Galinha	5a Galinha	1o Porco	2o Porco	3o Porco	4o Porco	5o Porco	1o Peru	2o Peru	3o Peru	4o Peru	5o Peru	1o Carneiro	2o Carneiro	3o Carneiro	4o Carneiro	5o Carneiro
PONTOS	1	2	3	4	5	6	7	8	12	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

- ASSINATURA DO ATLETA
- ASSINATURA DO ÁRBITRO

### G. CONSIDERAÇÕES SOBRE AS SILHUETAS:

Um tiro será marcado como um **(X)** acerto se o **alvo correto (da vez)** for derrubado ou movido para fora de sua base de apoio.

Um tiro será a marcação como **0** (Zero) se o alvo da vez for atingido e por qualquer motivo não cair permanecendo sobre sua base.

Seguintes casos serão considerados como **0** (Zero)

- Alvos que não sejam atingidos por qualquer razão.
- Um alvo que for derrubado por um tiro disparado antes do comando **"COMEÇAR"** ou após o **"CESSAR"**. Neste caso, no final da série o Árbitro da prova deverá anunciar: **"Este tiro não foi valido"**
- Alvo derrubado fora de sequência:
  - Se durante uma série o atirador atingir e derrubar um alvo fora da sequência correta, perderá o ponto correspondente ao alvo atingido fora de ordem e o ponto correspondente ao alvo em que deveria ter atirado, ou seja, a pontuação o das duas silhuetas.

Ação do vento:

- Se durante uma serie de tiros algum alvo cair por ação do vento, após terminar os tiros nos alvos restantes da sua serie o competidor poderá, após avisar o juiz de linha, e com a anuência do Árbitro poderá atirar em outro alvo de sua série que tenha ficado em pé, porém o ponto a ser anotado será o do alvo que caiu sem o disparo do Atleta. Caso não

exista nenhum alvo disponível, o atleta colocará a arma segura e a pista será liberada para que as silhuetas em questão sejam levantadas, o Atleta terá o tempo de 25 segundos por silhueta que foi levantada.

#### **H. DESCLASSIFICAÇÃO:**

Ocorrem quando:

- Um atirador efetuar deliberadamente mais que 5 (cinco) disparos em uma mesma série de tiros deverá ser imediatamente notificado pelo Árbitro e seu resultado desconsiderado naquela prova.

#### **I. Critérios de DESEMPATE:**

- Maior Pontuação nas séries da Carneiro, Peru, Porco e Galinha.
- Na final do Estadual se dois ou mais Atletas ficarem empatados teremos os shoot-off com a sequência das Galinhas, seguindo os pontos (1-2-3-4 e 5), até termos as definições do 1º ao 5º colocado.

**Alexandre Albuquerque**  
**Diretor de Ar Comprimido – FTERJ 2020**  
**04 de Fevereiro de 2020**  
**Revisão 3**