



SILHUETA METÁLICA ON LINE

REGISTRO DOS CLUBES

As candidaturas para os torneios de silhueta metálica on line são realizados através do endereço eletrônico festp1@gmail.com, para os clubes filiados e em dia para com suas obrigações, com o cadastro da ENTIDADE ORGANIZADORA interessada completo, e aceite dos termos apresentados. O prazo para as candidaturas expira 10 (dez) dias antes do início do torneio, podendo ser prorrogado a critério da Diretoria da FESTP.

REGRAS DA SILHUETA METÁLICA ON LINE

1.0 Campeonato - Uma série de etapas cobertas por um programa oficial. Tais competições são conduzidos pelas ENTIDADES cadastradas no sistema FESTP, com candidatura para sediar uma Etapa pré-aprovada. Todas as sedes virtuais fazem parte de um único campeonato, denominado CAMPEONATO SILHUETA METÁLICA ON LINE , assim os resultados, prêmios, sorteios, são agregados. Uma etapa pode ser realizada em um dia ou em dias sucessivos.

1.2 Autorização – 30 dias antes da etapa ser divulgada a ENTIDADE organizadora deve ter concordado em cumprir com o regulamento atual, bem como com o termo de compromisso de tal etapa do campeonato e deve ter recebido a autorização da FESTP para sua realização.

1.3 Regulamentos Gerais - A ENTIDADE local de cada ETAPA deve concordar em cumprir os Regulamentos Gerais publicados pela FESTP para o torneio em questão.

1.4 Recusa ou retirada da autorização da FESTP – A FESTP pode recusar- se a autorizar ou retirar a sua autorização para qualquer ETAPA que não cumpra com os termos, regulamentos, e com as condições de instalações para a realização da competição.

DOS COMPETIDORES

2.0 **Filiados a FESTP** – Todo atleta que seja filiado a FESTP, em dia para com suas obrigações estatutárias, e que esteja registrado no Exército Brasileiro conforme Decretos nº 9.846/19 e 10.030/19, incluindo menores de dezoito anos, e aquele maior de dezoito anos e menor de vinte e cinco anos.

2.1. **Convidados** – Todos os atletas que ainda não tenham cadastro junto a FESTP, entretanto seus resultados para o ranking não serão computados, valendo apenas para registro de habitualidade e participação em prova, estes, podem participar desde que cumpridas as determinações legais regulamentada pelo Exército Brasileiro, bem como tenham pleno conhecimento das regras de manuseio seguro com armas de fogo, o que poderá ser atestado por um Árbitro no local da competição, caso o convidado decida se filiar até a divulgação final dos resultados, de uma determinada etapa, os seus resultados desta etapa serão computados para o ranking final.

2.2 **Overall** – Todos os Atletas.

2.3 **Sênior** - A partir de 1º de janeiro do ano civil em que ocorre o 50º aniversário.

2.4 **Super. Sênior** - A partir de 1º de janeiro do ano civil em que ocorre o 60º aniversário.

2.5 **Júnior** - Até 31 de dezembro do ano civil em que ocorre seu 18º aniversário.

2.6 **Damas** – Uma pessoa do sexo feminino.

2.7 **Paratleta** – Pessoa portadora de necessidades especiais devidamente comprovado.

ARMAS, EQUIPAMENTOS E MUNIÇÕES

3.0 Todas as armas deverão se do calibre 22LR.

(a) **Carabina standard**, arma com mira aberta, funcionamento semi-auto, ou repetição Todos os recursos de segurança padrão da arma deve funcionar corretamente.

Os seguintes itens **são proibidos** nesta divisão.

- Miras ópticas ou eletrônicas e similares;
- Empunhaduras ortopédicas - nenhuma parte da empunhadura pode envolver a mão.

(b) **Carabina Open**, arma com mira eletrônica, óptica ate 4x32 ou similares.

Os seguintes itens **são proibidos** nesta divisão

- Empunhaduras ortopédicas - nenhuma parte da empunhadura pode envolver a mão.

3.1 **Munição** – Todas as munições devem ser do calibre 22LR e atender as normas de segurança;

- Não serão permitas munições calibre: 22 Mag, 22 Short, 22 Rimrife. Etc..

3.2 **Geral** - Todos os dispositivos ou equipamentos que possam facilitar o disparo e que não sejam mencionados nestas Regras ou que sejam contrários no espírito destas Regras e Regulamentos, são proibidos. O Diretor da Prova, Árbitro Oficial, Presidente do Comitê terá a direito de examinar o equipamento. É responsabilidade do competidor enviar equipamentos e vestimentas questionáveis para inspeção e aprovação oficiais em tempo suficiente antes do início de uma prova, para que não prejudique a competição.

3.3 **Todo o equipamento deve ser seguro e reparável** - Todos os equipamentos usados na competição, deve ser seguro e reparável. Nenhum equipamento modificado poderá ser usado se comprometer a segurança e a confiabilidade de tais equipamentos. Armas de fogo, e munições modificadas podem ser perigosas para o competidor, seus colegas concorrentes e espectadores; o equipamento deve ter confiabilidade e segurança comprovadas.

3.4 **Todos os dispositivos de segurança originais do fabricante devem funcionar conforme projetado.**

3.5 **Os óculos de proteção para os olhos** – O uso de óculos de proteção para os olhos são obrigatórios em todo o estande de tiro, para todos os competidores e demais pessoas.

3.6 **Proteção auricular** - Todos os competidores e demais pessoas, na linha de tiro, devem usar tampões para os ouvidos, protetores de ouvido ou proteção similar para os ouvidos.

3.7 **Alvos** – Serão os alvos oficiais constantes deste regulamento

POSIÇÕES DE TIRO

4.0 Posição de Tiro

4.1 **As referências de terreno** - Todos os tipos de “terrenos” devem possibilitar a mesma posição de tiro. As regras devem ser interpretadas como aplicadas à superfície do ponto de tiro, do piso e das plataformas de tiro que são usadas habitualmente nos campos de tiro.

4.2 **Suporte Artificial** - Suporte artificial é definido da seguinte forma:

(a) Quaisquer superfícies de suporte, exceto o solo, não especificamente autorizadas para uso nas regras da posição prescrita.

(b) Qualquer peça de vestuário, incluindo luvas, que possa ser interpretada como um suporte artificial.

(c) Outros dispositivos que podem ser interpretados como suporte artificial.

É proibido o uso de suporte artificial, exceto quando autorizado individualmente para um atirador com deficiência física.

4.3 **Posição de pronto (inicial)** - Designa uma posição em que a arma de fogo está segura, sobre a bancada, e nenhuma mão toca na arma. A posição de prontidão deverá estar com o competidor em pé e com as mãos erguidas nos ombros. Uma vez que a posição pronta for assumido, ele não pode ser alterado antes do sinal de disparo. Qualquer alteração, incluindo o movimento gradual da mão em direção à arma (creeping) é considerado um erro processual e deve ser penalizado de acordo. É responsabilidade do competidor assumir a posição correta.

4.4 **Posição de Disparo** – Em pé, frente para os alvos, nenhuma parte do corpo do atirador pode repousar ou tocar a bancada, qualquer outro suporte artificial, antes e durante o tiro.

NORMAS DO ESTANDE

5.0 **Linha de tiro** - As distâncias de tiro devem ser medidas desde o alvo da competição até a linha de tiro. Essa linha será claramente marcada.

5.1 **Distância** - As distâncias de tiro devem ser rigorosamente respeitadas, galinhas a 12,5 mts, porco a 25 mts, peru a 37,5 metros e carneiro a 50 mts, da linha de tiro.

5.2 **Iluminação** - Iluminação artificial do estande é autorizada.

5.3 **Área do Espectador** - Pode haver espaço para os especuladores. A área de espectadores deve ser separada dos competidores e oficiais por uma barreira adequada.

5.4 **Troca de equipamento** - O mesmo equipamento, incluindo armas de fogo, miras, e munição será usado para disparar todas as partidas no mesmo torneio. Os carregadores usados devem ter a mesma capacidade, dimensão e design em todas as etapas de todas as competições do mesmo torneio. Se uma arma não puder ser reparada, ela poderá ser trocada por outra de sistema de funcionamento, comprimento de cano e calibre semelhantes e por modelo de mira semelhante ao da arma defeituosa, com a aprovação do Árbitro Local. As mesmas restrições sobre trocas se aplicarão sobre as munições. Se a substituição for aprovada, o competidor aceitará a pontuação disparada até o ponto de quebra; nenhum reshoot será autorizado.

5.5 **Arma Desabilitada** - Qualquer arma de fogo que não possa ser disparada com segurança, ou que tenha sofrido a perda ou dano na mira, impossibilitando a mirar corretamente o alvo ou não pode ser disparado devido a falha mecânica. Deve haver evidência de dano físico nas miras; o fato de que as miras mal ajustadas não constitui incapacidade. Uma arma de fogo declarada desabilitada, não será usada novamente para competir até que o defeito seja corrigido e até que a arma seja considerada segura pelo Árbitro.

5.6 **Verificação de Equipamentos** - Os competidores iniciantes devem se submeter a verificação do equipamento e devem receber orientação quanto ao procedimento de partida pela ENTIDADE ORGANIZADORA. É da responsabilidade do Árbitro executar este requisito.

5.7 **Série não concluída** - Quando uma série não é concluída por competidores que, de acordo com a programação do torneio, horário de início, chamada do squad, quebra de equipamento, ou abandono da serie, serão computados apenas os resultados das series concluídas. Exemplo: Um competidor que foi chamado para sua serie, e se apresenta após o término de uma ou mais series, iniciara sua participação da serie subsequente a sua presença.

5.8 **Interferência** - Com exceção dos competidores que estão de fato atirando e do (s) Árbitro (s), os pontos e a linha de tiro serão mantidos limpos o tempo todo. Ruídos ou conversas que perturbem não são permitidos na linha de tiro. Árbitro (s) e competidores devem limitar sua conversa quando estiverem próximos dos concorrentes. O (s) Árbitro (s) deve (m) garantir que o ruído dos espectadores seja mantido em um nível mínimo.

5.7 **Troca de Carregador e ou munição**, Não serão permitidos re-carregamentos durante a série de tiro devido a defeito na arma ou na munição, bem como por mau funcionamento do equipamento do competidor, nestes casos, o competidor sinaliza ao arbitro a falha e este, apos o termino da serie autoriza a correção e coordenada o termino da serie junto ao competidor.

5.8 **Manuseio inseguro de armas** - O manuseio inseguro e inadequado de armas durante uma pista de tiro resultará em desqualificação imediata. O Árbitro da competição pode parar o competidor durante uma série de tiros.

5.9 **Violações de segurança** - violação de segurança em uma etapa exige uma desqualificação automática. As violações de segurança são:

- (a) Apontar uma arma de fogo carregada ou descarregada que não seja para o para balas;
- (b) Deixar cair uma arma de fogo carregada;
- (c) Sair da área de tiro com uma arma de fogo carregada;
- (d) Pegar uma arma de fogo descarregada caída, exceto sob a supervisão do Árbitro.
- (e) Qualquer tiro acidental. Isso não inclui disparos além do tempo da série, mas inclui disparos durante ao carregar, se durante o processo de limpar a arma se fizer necessário um disparo, este será comandado pelo arbitro apenas.

6.0 **Suspensão** – O competidor que for desqualificado por infringir estas Regras por mais de 2 vezes consecutivas ou não, pode ser suspenso e/ou excluído do campeonato de silhueta metálica on line FESTP, mediante apresentação de evidências e condução de uma audiência, com direito a ampla defesa, que será conduzido pela comissão de disciplina do campeonato que será constituída sempre na assembleia que definira o calendário FESTP do ano subseqüente, e que será composta;

- Presidente da FESTP
- Diretor Jurídico da FESTP
- Diretor de arbitragem da FESTP
- 4 membros eleitos na assembleia que tenham vínculos estabelecidos com o esporte, com notável conhecimento das regras, e experiência como competidor.

- (a) Se a reivindicação for considerada justificada, o competidor poderá disparar a série;
- (b) Se a reivindicação for considerada não justificada, o competidor não poderá disparar a série e receberá o comando "Não terminou" como sua pontuação;
- (c) Se o competidor disparou o primeiro tiro da série, um protesto dessa natureza não será aceito como justificado.

7.0 Paratletas

7.1 **Atiradores portadores de necessidades especiais** - Atirador portador de necessidade especial, que não pode disparar da posição de tiro descritas nestas Regras, receberá permissão do Àrbitro para assumir uma posição especial ou usar equipamentos modificados, ou ambos.

7.2 **Delegado do campeonato:** Membro da FESTP, presente em todo o evento OFICIAL, responsável pela lisura dos procedimentos relativos à aplicação das regras durante a realização das provas e apuração e divulgação dos resultados. A relação dos delegados será divulgada antes do início de cada etapa. O delegado será um arbitro do quadro da FESTP.

7.3 **Declarações/Certificados:** São documentos emitidos pelo sistema da FESTP, que atesta a participação individual de um atleta. As declarações/certificados possuem autenticação eletrônica que permite sua validação a qualquer momento, através da digitação do código único (QR Code) fornecido na ocasião de sua impressão.

8.0 Das Inscrições

8.1 As inscrições antecipadas deverão ser realizadas exclusivamente pelo site da FESTP: e só serão confirmadas após o pagamento do boleto expedido pelo site da FESTP. Expirada a data de vencimentos esses e conseqüentemente as inscrições associadas a eles serão excluídas:

- (a) O valor de uma inscrição antecipada via Sistema FESTP, será definida em assembleia que definira o calendário do ano subsequente. Assim como os percentuais que ficarão com os clube e com a FESTP para a premiação final do campeonato.
- (b) O Valor das inscrições no dia e local da prova será definida em assembleia que definira o calendário do ano subsequente. Assim como os percentuais que ficarão com os clube e com a FESTP para a premiação final do campeonato.
- (c) Os atletas classificados nas categorias, damas, júnior, sênior, super. sênior, e paratletas, competirão incluindo no Overall.
- (d) A aceitação de novas inscrições no local de prova ficará a critério dos organizadores locais, desde que seja informado previamente a FESTP para ativação do Sistema On-Line;
- (e) No caso de inscrições no dia e local da prova, a Organização Local ficará responsável pelo cadastro no Sistema On-Line da FESTP, imediatamente antes do termino das inscrições;
- (f) Quanto a devolução do valor da inscrição do campeonato On-Line da FESTP, quitado via boleto, deve o competidor solicitar através do e-mail festp1@gmail.com até um dia antes do prazo final das inscrições on-line divulgado no convite e/ou no site. Despesas bancarias (taxa boleto e taxa de doc/ted) serão deduzidas do valor a ser devolvido. Solicitações fora do prazo não serão aceitas impreterivelmente;
- (g) Um plantão será mantido pela FESTP e ou SHOOTING HOUSE, durante todo o período da competição, das 9h às 17h.
- (h) A participação nas etapas está condicionada ao registro no Exército Brasileiro. No caso de arma própria deverá apresentar Guia de Trafego Especial (GTE) válido no dia do evento à ENTIDADE. De acordo com o parágrafo único, do art. 7º, Decreto nº 9846/19 o ATLETA RECREATIVO também poderá utilizar arma de fogo de propriedade de agremiação ou de arma de fogo registrada e cedida por outro desportista.

9.0 Execução do Campeonato de silhueta metálica on line FESTP, transcorrerá pelo Sistema On-line observado o calendário da FESTP aprovado na assembleia do ano anterior, a última prova terá a pontuação de peso 2, sendo definidos os seguintes procedimentos para execução das provas:

- I. **Etapas:** ocorrerão durante o ano, organizadas em diversos locais virtuais. Cada atleta poderá escolher o local onde realizará suas provas em cada etapa. A última etapa terá peso 2 (o resultado será multiplicado por 2) e usado dessa forma para compor o RANKING final.
- II. **Classificação:** Ocorrerá de forma individual, após apurados os resultados de todas as sedes virtuais, considerando-se para cada prova, as suas divisões e categorias, nos casos em que se aplica.
- III. **Desempate:** Conforme descrito no livro de regras da modalidade.
- IV. **Alvos:** Só poderão ser utilizados alvos de acordo com os anexos.

10.0 Definição dos Campeões:

10.1 Classificação Individual: É considerado a soma dos melhores resultados. Os piores resultados serão descartados e a não participação considerada como zero. A última etapa terá peso 2.

10.2 ENTIDADES (clubes): Em cada etapa serão apuradas a quantidade de ATLETAS inscritos e inscrições realizadas para compor o ranking das entidades (clubes) O somatório da quantidade de inscrições servirá para definir a colocação final da ENTIDADE (clubes); A classificação final será obtida pela soma da quantidade de inscrições em todas as etapas, **não havendo descartes.**

11.0 Resultados:

Os resultados das provas deverão ser lançados, ou feito o upload dos resultados no sistema eletrônico disponível no site da FESTP, até as 11:00h do dia seguinte a realização das mesmas, obedecido o horário de Brasília, a partir do qual o sistema será bloqueado não aceitando mais lançamentos.

12.0 Premiação:

As medalhas e troféus do ranking serão de responsabilidade da FESTP, poderão ser enviadas os atletas ou entregues na cerimonia de premiação do ranking estadual.

Serão premiados de 1º a 3º lugares, de acordo com a classificação divisão / categoria, de cada atleta no inicio do campeonato.

As declarações/certificados poderão ser emitidos a partir do 5 (quinto) dia útil após o evento.

13.0 Sorteios

Todos os prêmios que forem arrecadados serão sorteados entre os inscritos nas etapas, caso algum dos prêmios seja produtos controlados, a entrega estará condicionada aos procedimentos previstos na Portaria 136 – COLOG, de 8 Nov 2019, ou a que vier a substituir.

O prazo para retirada das armas de fogo serão de 6 (seis) meses a contar da notificação enviada por e-mail ou carta com AR ao ganhador.

14.0 As normas disciplinares são aquelas aplicadas de acordo com as regras de cada modalidade.

(a) Não serão aceitos recursos após o período disponibilizado para correções, ou seja, até as 16:00hs da segunda feira subsequente a realização da etapa.

(b) Por medida de segurança, é obrigatório para realização destas provas o uso de protetor auricular e óculos de proteção. Óculos de grau e similares (óculos de tiro) poderão ser utilizados desde que possuam as lentes esquerda e direita.

(c) Desacato ao árbitro enseja desclassificação imediata da na etapa em competição, invalidando inclusive os resultados já conseguidos na mesma etapa.

(d) Os resultados devem ser conferidos após o preenchimento das sumulas, sendo a assinatura dessas a concordância com os dados ali declarados.

(e) Os casos omissos e eventuais divergências caso ocorram, serão resolvidos pelo Comitê de Arbitragem. O atleta deverá recolher a taxa equivalente a uma inscrição local, ou seja, a R\$ 70,00 (setenta reais) para ter acesso ao Comitê e apresentar por escrito a sua solicitação ao Presidente do Comitê. A decisão deverá ser tomada antes do término da etapa na sede virtual, desde que apresentada até as 14:00h de domingo.

(f) O Comitê de Arbitragem será designado pelo presidente da FESTP, sendo:

- Presidente do Comitê, sem direito a voto decisório;
- 3 (três) Árbitros do Comitê com direito a voto decisório.

(g) Qualquer integrante do comitê que esteja envolvido na decisão original deve ser substituído.

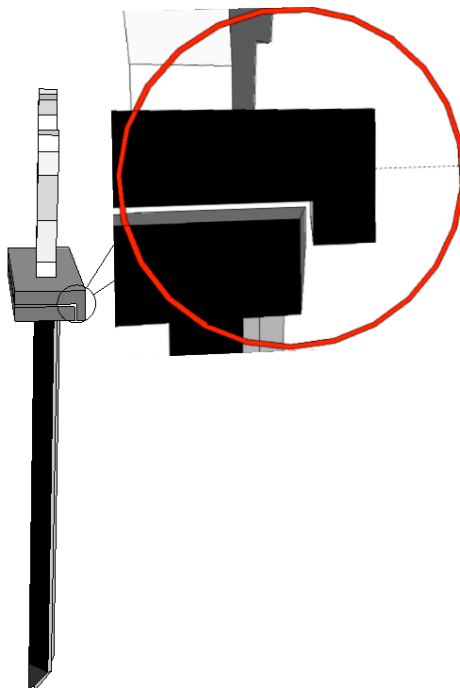
(h) As partes ajustam que este regulamento deve ser divulgado no site da FESTP. Todos os participantes devem ter conhecimento dos seus direitos e deveres e não podem alegar desconhecimento das regras que regem o **"CAMPEONATO DE SILHUETA METÁLICA ON LINE"**, aderindo assim a todas as regras e condições descritas no ato de sua inscrição.

ANEXOS

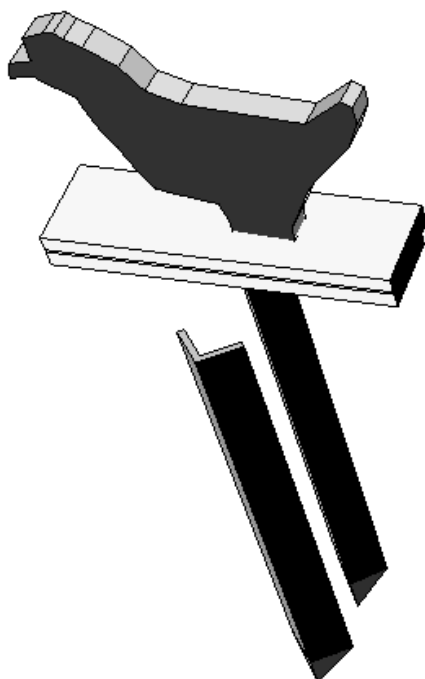
ANEXO I

Para garantir que as silhueta só cairão se efetivamente atingidas com suficientes precisão e energia, deve-se soldar na parte posterior da base da silhueta, um pequeno prolongamento em "L", de no Máximo 4mm, desta forma, evitam-se os "giros" das silhuetas e consequentes discussões quanto a pontuação.

É recomendável, mas não obrigatório, que as bases sejam construídas a partir de cantoneiras, no lugar dos vergalhões roliços, para diminuir a possibilidade de giro das bases durante o armar para a próxima serie.



A frente de cada haste que sustenta as silhuetas, uma cantoneira de diâmetro maior esta, deve ser fixada, para evitar que disparos que atinjam as hastes, derrubem as silhuetas.



ANEXO II

Neste layout de estande, as silhuetas devem ser todas posicionadas nas mesmas alturas, dentro do Máximo 60cm e mínimo 15 cm (Imagem 01), isto posto, considerando as diversidades de relevo. Seja qual for a altura escolhida, todas as series devem manter a mesma altura entre elas.

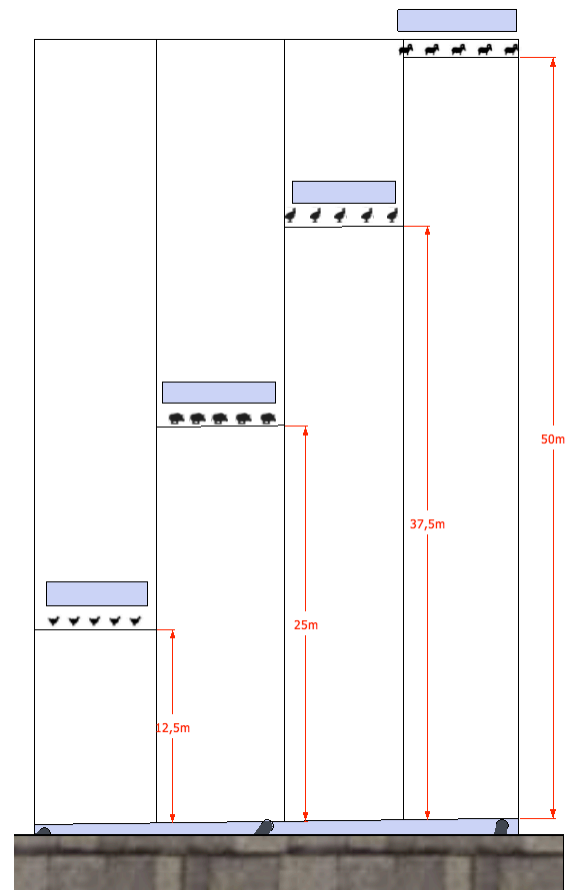
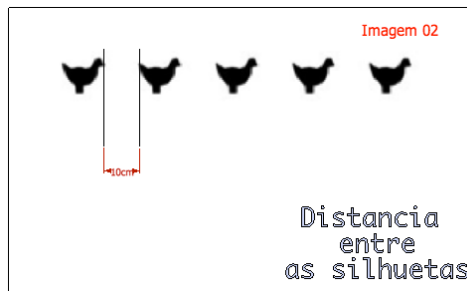
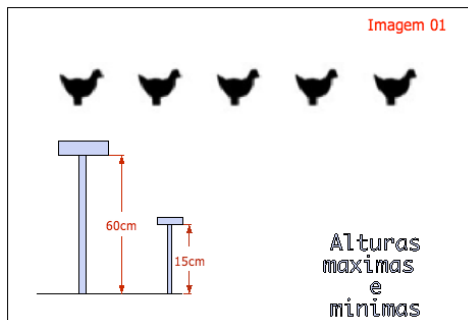
Todas as silhuetas devem ser pintadas na cor preto fosco, e o fundo de contraste na cor branca impreterivelmente.

A distancia entre as silhuetas de uma mesma serie, deve ser de no mínimo 10 cm (Imagem 02), esta deve ser medida considerando os extremos das silhuetas, não sua base.

Se medidas superiores ao mínimo forem aplicadas, estas devem ser aplicadas em todas as series.

As silhuetas deverão seguir o mesmo sentido de posicionamento (Imagem 03).

Por questões de segurança, a delimitação do estande NÃO PODE SER FEITA COM MATERIAIS TRANSPONIVEIS, QUER POR DISPARO DIRETO OU INDIRETO, em qualquer de seus lados



ANEXO III

Neste layout de estande, as silhuetas devem ser todas posicionadas nas mesmas alturas, dentro do Máximo 20 cm e mínimo 10 cm (Imagem 01). Seja qual for a altura escolhida, todas as series devem manter a mesma entre elas.

Todas as silhuetas devem ser pintadas na cor preto fosco, e o fundo INTRANSPONIVEL, de contraste na cor branca impreterivelmente.

A distancia entre as silhuetas de uma mesma serie, deve ser de no mínimo 10 cm (Imagem 02), esta deve ser medida considerando os extremos das silhuetas, não de sua base.

Se medidas superiores ao mínimo forem aplicadas, estas devem ser aplicadas em todas as series.

As silhuetas deverão seguir um mesmo sentido de posicionamento (Imagens 03).

Por questões de segurança, a delimitação do estande NÃO PODE SER FEITA COM MATERIAIS TRANSPONIVEIS, QUER POR DISPARO DIRETO OU INDIRETO, em qualquer de seus lados.

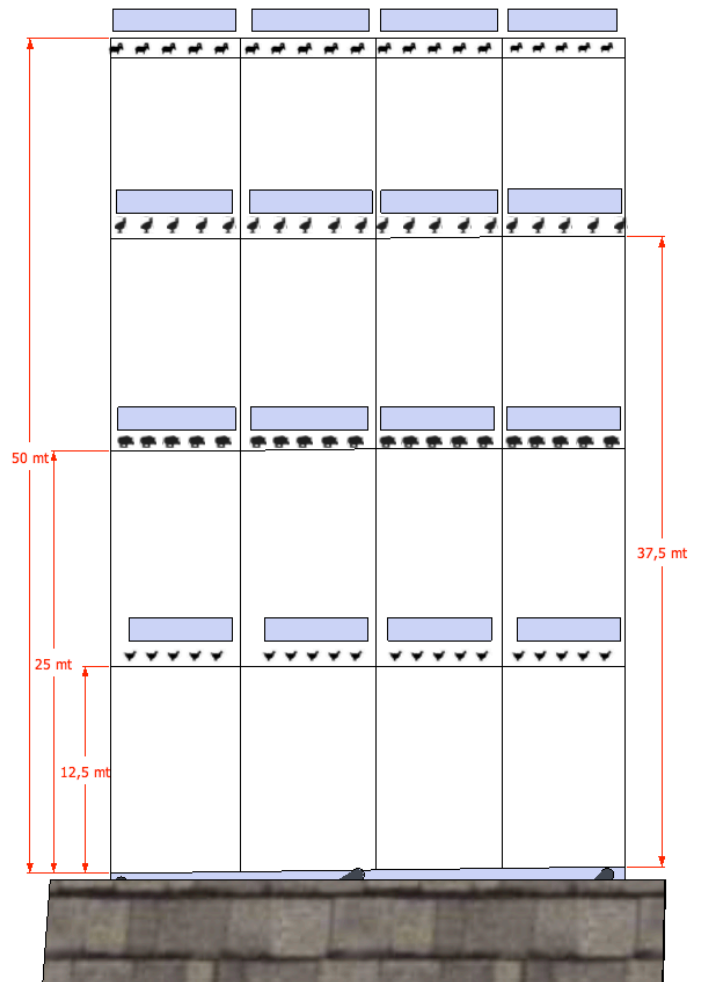
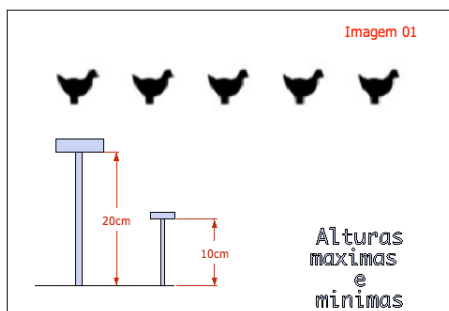


DIAGRAMA CARNEIRO

PROVA: Silhueta Metálica ON LINE

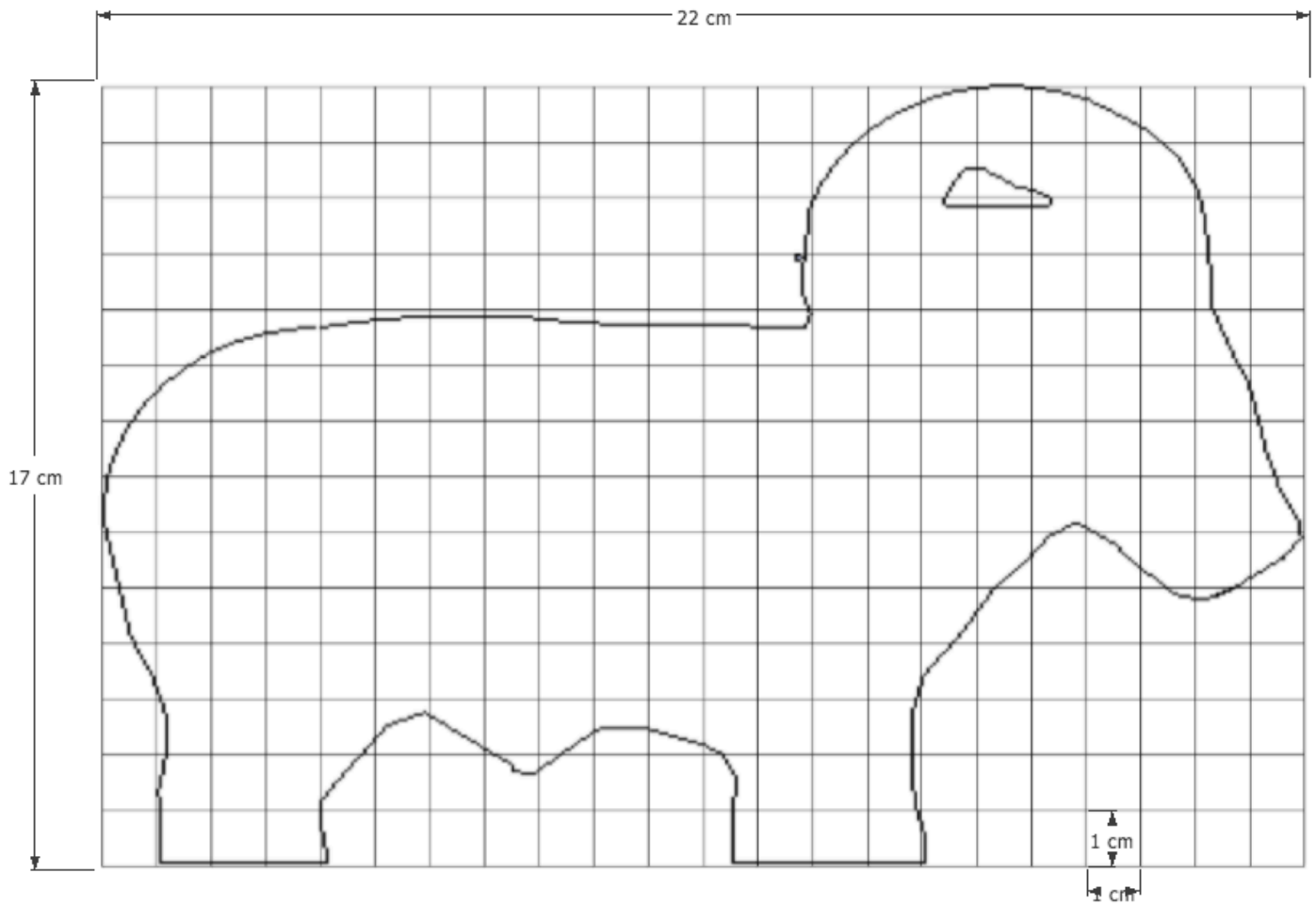
DISTANCIA: 50 metros

SILHUETA: Carneiro

ESPESSURA DA CHAPA: 6,35mm

COMPRIMENTO MAXIMO: 22 cm

ALTURA MAXIMA: 17 cm



ANEXO V

DIAGRAMA PORCO

PROVA: Silhueta Metálica ON LINE

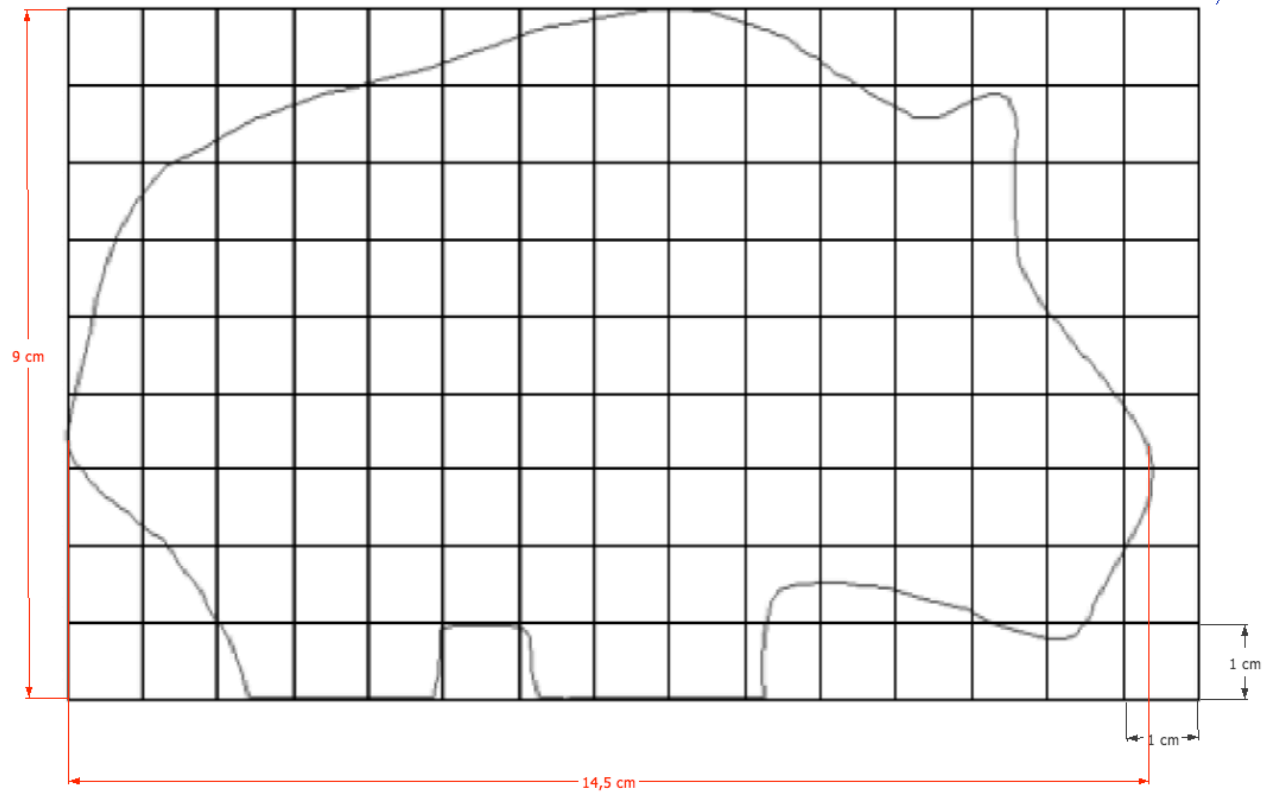
DISTANCIA: 25 metros

SILHUETA: Porco

ESPESSURA DA CHAPA: 6,35mm

COMPRIMENTO MAXIMO: 14,5 cm

ALTURA MAXIMA: 9 cm



ANEXO VI

DIAGRAMA PERU

PROVA: Silhueta Metálica ON LINE

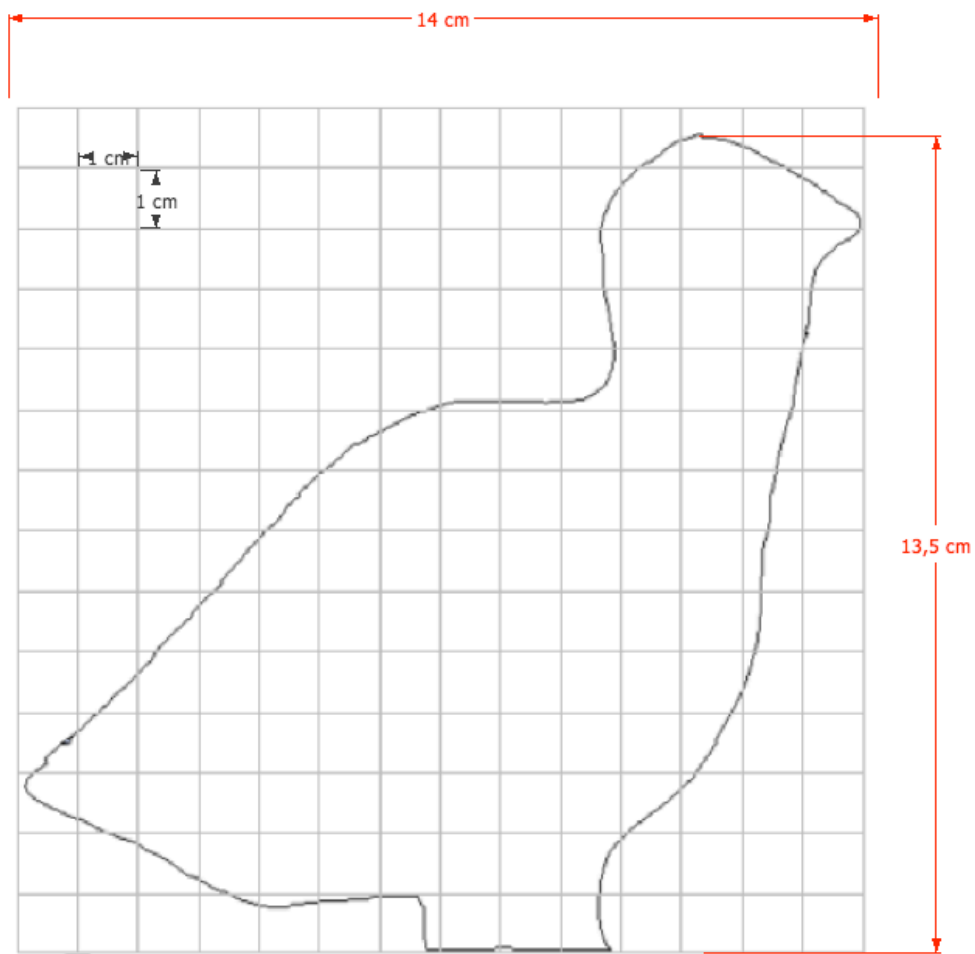
DISTANCIA: 37,5 metros

SILHUETA: Peru

ESPESSURA DA CHAPA: 6,35mm

COMPRIMENTO MAXIMO: 14 cm

ALTURA MAXIMA: 13,5 cm



ANEXO VII

DIAGRAMA GALINHA

PROVA: Silhueta Metálica ON LINE

DISTANCIA: 12,5 metros

SILHUETA: Galinha

ESPESSURA DA CHAPA: 6,35mm

COMPRIMENTO MAXIMO: 9,5 cm

ALTURA MAXIMA: 8 cm

