

REGULAMENTO OFICIAL DESAFIO MÃO DE AÇO CIRCUITO WAR GAME BRASIL 2025

Sumário

| | |
|---|-----------|
| 1- OBJETIVOS | 2 |
| 2- REGRAS OFICIAIS | 2 |
| 3- REQUISITOS DO TORNEIO | 2 |
| 4- REGRAS DE SEGURANÇA | 3 |
| 5- INSCRIÇÕES | 4 |
| 6- COMPETIÇÃO | 4 |
| 6.1 Elegibilidade dos competidores | 5 |
| 6.1.1 Categorias..... | 5 |
| 6.2 Armas, equipamentos e munições..... | 7 |
| 6.2.1 Divisões de armas..... | 7 |
| 6.2.2 Calibres e munições..... | 12 |
| 6.2.3 Equipamentos e acessórios | 13 |
| 6.3 Alvos oficiais | 13 |
| 6.4 O torneio | 13 |
| 6.4.1 Dinâmica da prova..... | 14 |
| 6.4.2 Relatórios de ocorrência | 16 |
| 6.4.3 Lançamento dos resultados | 16 |
| 7- PREMIAÇÃO | 16 |
| 8- DESEMPATE | 17 |
| 9- PLAYOFF | 17 |
| 10- PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÕES | 18 |
| 10.1 Penalidades | 18 |
| 10.2 Desqualificações..... | 19 |
| 11- HABITUALIDADE | 19 |
| 12- CONFEDERAÇÃO | 19 |
| 13- DELEGADO, COMITÊ DE ARBITRAGEM, COMISSÃO TÉCNICA | 20 |
| 13.1 Delegado e comitê de arbitragem..... | 20 |
| 13.2 Comissão técnica..... | 20 |
| 14- DISPOSIÇÕES GERAIS..... | 21 |
| 15- ANEXO I- ALVO OFICIAL..... | 22 |
| 16- ANEXO II- GABARITO DE DESEMPATE..... | 23 |

1- OBJETIVOS

O torneio Mão de Aço tem por objetivo promover competições de tiro com a missão de promover o esporte em todo o território nacional, desenvolvendo atividades para estimular a prática desportiva.

Reafirmamos o maior valor desse torneio como sendo a segurança dos atletas envolvidos, assim como seus árbitros e espectadores.

2- REGRAS OFICIAIS

Este regulamento estabelece as regras oficiais e específicas para o torneio Mão de Aço. As regras aqui descritas são aplicáveis a todas as etapas do torneio, em todas as modalidades.

Alterações no regulamento, com o intuito de garantir maior transparência e confiabilidade do torneio, poderão ser propostas pela **Comissão Técnica, Delegado** ou pelo **Comitê de Arbitragem**, com validade imediata na competição em andamento.

Os patrocinadores ou árbitros de forma individualizada não possuem poder para alterar as regras do torneio. Caso seja necessário incluir regras adicionais ou condições especiais, estas deverão ser formalmente definidas e acordadas no termo de compromisso específico de cada edição dos campeonatos.

Sugestões de alterações nas regras podem ser enviadas para a **Comissão Técnica** através do e-mail superalvos@gmail.com.

3- REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO DO TORNEIO

Toda e qualquer pessoa poderão participar do torneio Mão de Aço, desde que sigam os regramentos e requisitos especificados nos regulamentos deste torneio e em legislação em vigor.

Todos os atletas que possuam Certificado de Registro (CR) na modalidade atirador com as suas devidas obrigações e exigências cumpridas perante o Exército Brasileiro e legislação em vigor, poderão participar das divisões com armas de fogo.

4- REGRAS DE SEGURANÇA

A segurança é nossa maior prioridade no torneio Mão de Aço, garantindo uma competição eficiente, organizada e totalmente segura para todos os atletas envolvidos, árbitros e espectadores.

Além de assegurar a operação no estande de tiro, nossas regras foram elaboradas com um único propósito: manuseio responsável e seguro das armas. É essencial que competidores, clubes anfitriões e árbitros conheçam e sigam rigorosamente estas orientações.

Todas as normas em vigor referente ao emprego de armas e munições deverão ser observadas. Bem como todas de segurança inerentes ao tiro esportivo que se espera que todo clube de tiro e atirador esportivo observe.

Regras Básicas de Segurança com Armas

1. Uma arma nunca deverá ser apontada em uma direção que não ofereça segurança, sendo imprescindível durante o torneio Mão de Aço, o direcionamento do cano ao parabalas;
2. Mantenha o dedo fora do gatilho até estar inteiramente pronto para disparar;
3. Mantenha a arma descarregada até estar na linha de tiro e ser autorizado seu carregamento pelo árbitro;

Os atletas e todos os demais participantes do torneio são inteiramente e pessoalmente responsáveis por garantir que todo e qualquer armamento ou equipamento na competição se encontra plenamente de acordo com todas as leis locais em vigor.

Lembre-se: algumas categorias de armas e situações podem exigir medidas extras de segurança. Certifique-se de estar preparado para cada prova do circuito.

Nenhuma pessoa deverá permanecer no local de competição e durante a mesma sob influência de álcool ou de qualquer substância entorpecente.

Para aperfeiçoar seu conhecimento, recomendamos que os atletas iniciantes se inscrevam em cursos de tiro no clube de tiro de sua preferência. A prática responsável é a base para um esporte seguro e inclusivo.

O manuseio inseguro de armas de fogo, desrespeitando as regras de segurança, que coloque em risco a integridade física das pessoas resultará na desqualificação imediata do atleta na competição, independentemente da conduta estar expressamente descrita nesse regulamento.

É vedado o manuseio de armas em locais fora da área de segurança e carregamento.

Qualquer munição considerada insegura pelo árbitro deverá ser imediatamente retirada da competição.

Equipamentos de segurança

O uso de proteção visual e auricular na área de competição é obrigatório para todos os atletas e acompanhantes que estejam nas proximidades da pista.

5- INSCRIÇÕES

A candidatura para as etapas do torneio Mão de Aço devem ser realizadas através do sistema online wargame.com.br com o cadastro da **ENTIDADE ORGANIZADORA** interessada e a aceitação dos termos e condições apresentadas.

Somente serão confirmadas as inscrições após o pagamento disponibilizado. Expirada as datas de vencimentos, conseqüentemente as inscrições associadas a eles serão excluídas.

O valor das inscrições será divulgado no convite da competição/torneio podendo o atleta realizar quantas inscrições desejar, valendo o melhor resultado.

Caso ocorram situações resultantes de caso fortuito ou força maior, previamente encaminhados a **Comissão Técnica** para análise, sendo devidamente comprovadas, incluir-se-á como crédito no sistema da Shooting House o mesmo valor pago pela inscrição.

Considera-se inscrição realizada quando todas as informações forem preenchidas corretamente, bem como com o integral adimplemento.

O participante é responsável pelo correto preenchimento e veracidade dos dados de inscrição, sob pena de desclassificação e eventual responsabilidade por falsidade ideológica de acordo com o Código Penal.

O valor pago no momento da inscrição não será restituído em caso de eventual desistência de qualquer etapa do circuito.

6- COMPETIÇÃO

O torneio Mão de Aço será realizado de forma presencial e poderá ser realizado em um único dia ou se estender por vários dias, dependendo da programação definida para cada etapa do circuito.

Clubes de tiro e centros de treinamentos selecionados, em locais diversos no Brasil realizarão o torneio de tiro de precisão que não incluirá atividades físicas. Esta etapa é focada exclusivamente na habilidade de tiro dos competidores, sendo uma competição desafiadora em que a precisão e a estratégia são os principais fatores determinantes para o sucesso.

Os regramentos gerais do circuito serão especificados no regulamento geral do torneio.

6.1 ELEGIBILIDADE DOS COMPETIDORES

As condições para a elegibilidade dos competidores no torneio estão definidas de acordo as regras específicas de cada etapa, especificada em regulamento geral próprio.

6.1.1- Categorias:

Todos os atletas serão enquadrados como competidor iniciante durante a realização da 1ª etapa. O enquadramento nas respectivas categorias, abaixo definidas, serão definidas com base nas pontuações estabelecidas nesta fase.

O competidor que não participar da 1ª etapa, deverá obrigatoriamente iniciar na categoria iniciante em seu primeiro torneio, independente da etapa participante, somente podendo se enquadrar nas demais categorias definidas abaixo, após a realização da primeira fase e estabelecimento de sua pontuação.

1. Unissex

O competidor do sexo feminino ou masculino que estejam devidamente registrados no Exército Brasileiro, seguindo as legislações em vigor, cujo enquadramento de nível será realizado com base nos requisitos descritos abaixo:

1.1 Iniciante

Competidores iniciantes em eventos de tiro desportivo, que estejam devidamente registrados no Exército Brasileiro e obtiveram pontuação de até 60 pontos na etapa participante. Para os iniciantes, é necessário o cumprimento das exigências de segurança e formação básica no manuseio de armas.

1.2 Tático

Competidores com até 49 anos, experiência em competições de tiro, seja em eventos nacionais ou internacionais. São atletas que competem em nível intermediário e obtiveram de 61 a 79 pontos no torneio. O sistema de pontuação definirá automaticamente essa categoria, com base no desempenho do competidor no campeonato anterior.

1.3 Elite

Competidores de alto rendimento, com até 49 anos, vasta experiência em competições de tiro e táticas, seja em eventos nacionais ou internacionais. São atletas que competem em alto nível e que obtiveram pontuação igual ou superior a 80 pontos no último evento. O sistema de pontuação definirá automaticamente essa categoria, com base no desempenho do competidor no campeonato anterior.

- **Subcategorias:**

2. Paratleta

Competidores com deficiência física devidamente homologados pelos organizadores, ou por instituto credenciado, que participam da competição adaptada para suas necessidades.

Será necessário a apresentação de documentação/laudo comprobatório do paratleta, podendo ter seu pedido de reconhecimento negado em caso de não apresentação.

3. Policial

Atletas pertencentes às forças de segurança pública (polícia militar, civil, guarda municipal, etc.) ou do poder judiciário, que possuam Certificado de Registro junto ao Exército Brasileiro.

4. **Damas**

Competidoras do sexo feminino, que estejam devidamente registradas no Exército Brasileiro, conforme as normas em vigor.

5. **Master**

Competidores com 50 anos completos ou mais que estejam devidamente registrados no Exército Brasileiro.

6. **Júnior**

Competidores com até 18 anos, competindo até 31 de dezembro do ano civil em que completam 18 anos. Todos devem estar devidamente registrados no Exército Brasileiro e apresentar a devida autorização judicial quando necessário, de acordo com a legislação em vigor.

7. **Airsoft**

Todo e qualquer competidor que se utilize de armas ou carabina de pressão.

As subcategorias **policia**l e **damas** poderão competir em suas respectivas modalidades descritas como “subcategoria” ou optar por participar do torneio pela categoria “**unissex**”, sendo discricionária a escolha no momento da inscrição.

Somente essas 2 (duas) subcategorias, referidas acima, poderão optar pela categoria Unissex, não sendo ofertada essa discricionariedade as demais subcategorias, cujo enquadramento se dará de maneira automática pelo sistema.

6.2 – ARMAS, EQUIPAMENTOS E MUNIÇÕES

6.2.1 DIVISÕES DE ARMAS

As armas de fogo utilizadas durante o torneio poderão ser customizadas de acordo com cada competidor. Entretanto, todos os dispositivos de segurança originais do fabricante devem funcionar de acordo com o projetado.

Todos os equipamentos devem ser seguros e reparáveis. Nenhum equipamento modificado, desde arma de fogo até o coldre, poderá ser utilizado se for comprometer a segurança e a confiabilidade de qual equipamento.

É vedado:

- a) O uso de armas olímpicas ou que possuam acessórios típicos destes equipamentos.
- b) O uso dos seguintes acessórios:
 - 1) freio de boca ou contrapeso de cano (os compensadores de recuo originais das armas estão autorizados);
 - 2) bandoleira;
 - 3) apoio do rosto ajustável ou elevador do apoio do rosto;
 - 4) prolongador do cano;
- 5) O uso de qualquer artefato visando a manipulação dos resultados;
- 6) Uso de luneta/ lentes de aumento e dispositivos similares.

Os dispositivos que possam facilitar o disparo, que não estejam mencionados neste regulamento serão vedados.

Qualquer equipamento ou dispositivo não mencionado explicitamente nestas regras e que contrarie o espírito da competição será proibido. O **Árbitro Oficial** ou a **Comissão Técnica** têm o direito de examinar qualquer equipamento e vestimenta de um competidor. Os competidores devem submeter equipamentos questionáveis à inspeção oficial antes do início das provas para evitar problemas durante a competição.

1. **Pistola Mira Optics- Miras optrônicas:**

Calibres: 9 x 17 mm, 9 x 19 mm, .38 super, .40 S&W, .45 ACP, 10 mm (entre outros)

Características: Miras optrônicas, holográficas ou reflexivas

Sistema de funcionamento: semiautomática

Distância do alvo: **10 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, compensadores e dispositivos similares.

2. Pistola Mira aberta:

Calibres: 9 x 17 mm, 9 x 19 mm, .38 super, .40 S&W, .45 ACP, 10 mm (entre outros)

Sistema de funcionamento: semiautomática

Distância do alvo: **7 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, compensadores, miras optrônicas ou eletrônicas e dispositivos similares

3. Revólver Mira aberta:

Calibres: 32 S&W, .357 Magnum, .38 SPL, .45 ACP (entre outros)

Sistema de funcionamento: repetição

Distância do alvo: **7 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, compensadores, miras optrônicas ou eletrônicas e dispositivos similares

4. Carabina Mira aberta:

Calibres: 9 x 19 mm, .38 SPL, .357 Magnum .45 ACP, 10 mm (entre outros)

Sistema de funcionamento: semiautomática ou repetição

Distância do alvo: **15 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, compensadores, miras optrônicas ou eletrônicas, bipé e dispositivos similares.

5. Carabina .22 Mira aberta:

Calibres: .22 LR, .22 Win Mag e .17 HMR

Sistema de funcionamento: semiautomática ou repetição

Distância do alvo: **20 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, bipé e dispositivos similares

6. Carabina Mira Optics- Miras optrônicas:

Calibres: 9 x 19 mm, .38 SPL, .357 Magnum .45 ACP, 10 mm (entre outros)

Sistema de funcionamento: semiautomática ou repetição

Distância do alvo: **20 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, compensadores, bipé e dispositivos similares

7. Pistola e revólver 22 Mira aberta

Calibres: .22 LR e .22 short

Sistema de funcionamento: semiautomática e repetição

Distância do alvo: **10 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, compensadores e dispositivos similares.

8. Rifle e fuzil Mira aberta:

Calibres: 7mm, 222 Rem, 223 Rem, 308 Win, 5,56 x 45, 7,62 x 51 (entre outros)

Sistema de funcionamento: semiautomática

Distância do alvo: **15 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, bandoleiras, miras ópticas ou eletrônicas, bipé e dispositivos similares

9. Rifle e fuzil Mira optics – mira optrônica:

Calibres: 7mm, 222 Rem, 223 Rem, 308 Win, 5,56 x 45, 7,62 x 51 (entre outros)

Sistema de funcionamento: semi-automática

Distância do alvo: **20 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, bandoleiras, bipé e dispositivos similares

10. Airsoft mira aberta:

Sistema de funcionamento: semiautomática

Distância do alvo: **10 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, bandoleiras, miras ópticas ou eletrônicos, bipé e dispositivos similares

11. Carabina de pressão mira aberta:

Sistema de funcionamento: repetição

Distância do alvo: **15 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, bandoleiras, miras ópticas ou eletrônicos, bipé e dispositivos similares

12. Carabina de pressão mira optrônica:

Sistema de funcionamento: repetição

Distância do alvo: **20 metros.**

Total de disparos: 10 disparos

Pontuação máxima: 100 pontos

Vedado: empunhaduras ortopédicas, bandoleiras, bipé e dispositivos similares

6.2.2 Calibres e munições

Seguindo a Portaria Conjunta – C EX/DG-PF nº 2, de 06/11/2023, as munições utilizadas devem atender às normas da **SAAMI**.

Munições originais devem estar de acordo com as normas de segurança da **SAAMI**. Munições recarregadas são de responsabilidade exclusiva do competidor. Não há exigência de energia mínima para a competição. O projétil deve ser capaz de atravessar o alvo padrão.

6.2.3 Equipamentos e Acessórios

- **Coldre:** Os coldres devem ser seguros, práticos e adequados à arma utilizada. O coldre deve ser capaz de reter a arma durante qualquer atividade no estande de tiro oferecendo segurança para o circuito.
- **Miras Ópticas (Optics) e/ou Optrônicas:** As miras do tipo **RED DOT** (ponto vermelho) utilizam um sistema de prismas que refletem um retículo luminoso diretamente sobre as lentes da mira, sendo permitidas nas divisões específicas que as autorizam.

6.3 – ALVOS OFICIAIS

Os alvos oficiais para a competição são exclusivos WAR GAME, em anexo I, possuem 6 figuras geométricas diferentes, em papel 120g fosco, com as seguintes dimensões: Medida total do papel 47cm x 65cm. Figuras Geométricas: **Círculo:** 10x10cm; **Triângulo:** 16,7x14,5cm; **Quadrado:** 8x8cm; **Estrelas:** 6x6cm; **Oval:** 16x24cm.

Só poderão ser utilizados alvos nos padrões aprovados pelo organizador.

Os alvos deverão ser armazenados pela ENTIDADE ORGANIZADORA por um período de 1 (um) mês após o fim da competição, podendo ser solicitados pelo COMITÊ DE ARBITRAGEM ou pela COMISSÃO TÉCNICA para conferência de qualquer resultado dos competidores.

Os alvos dos 10 (dez) primeiros colocados de cada divisão e de cada categoria deverão ser digitalizados e encaminhados em PDF para o e-mail superalvos@gmail.com, no prazo de até 72 (setenta e duas) horas após a finalização do campeonato.

6.4 – O TORNEIO

O torneio Mão de Aço será realizada a nível nacional em 10 etapas, entre o período de março a dezembro de 2025 conforme calendário abaixo, que poderá ser modificado por motivos de caso fortuito e força maior que serão disponibilizados por meio de anexo a este regulamento e divulgado nas redes sociais:

1ª etapa – desafio mão de aço: 06 a 18 de março de 2025

2ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 15 de abril de 2025

3ª etapa – desafio mão de aço: 05 a 24 de maio de 2025

4ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 16 de junho de 2025

5ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 14 de julho de 2025

6ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 18 de agosto

7ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 15 de setembro

8ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 25 de outubro

9ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 17 de novembro

10ª etapa – desafio mão de aço: 01 a 15 de dezembro

6.4.1 Dinâmica da prova

Em sua integralidade, o torneio Mão de Aço será composto por 10 etapas especificadas acima, podendo o competidor participar de todas ou de apenas 1 das etapas disponíveis.

Classificação: Ocorrerá de forma individual após apurados os resultados de todas as **ENTIDADES ORGANIZADORAS**, considerando a etapa em suas respectivas divisões e categorias.

Pontuação: Ao todo, a pontuação máxima que o competidor poderá alcançar durante a prova é de 100 pontos.

Tiro Perfeito: O centro X de cada alvo será considerado como tiro perfeito, sendo considerado apenas para efeitos de desempate.

Disparos: O competidor fará um total de 10 (dez) disparos em direção ao alvo.

Esta competição é dividida em 2 (duas) séries, para um total de 10 (dez) disparos em distâncias:

- Arma curta mira aberta: 7 metros
- Arma curta optics: 10 metros
- Armas curta .22: 10 metros
- Airsoft mira aberta: 10 metros
- Arma longa optics: 20 metros
- Arma longa .22: 20 metros
- Arma longa mira aberta: 15 metros
- Carabina de pressão mira aberta: 15 metros
- Carabina de pressão optics: 20 metros

Todos os tipos de terreno devem possibilitar a mesma posição de tiro.

As armas não serão carregadas, exceto conforme indicado pelo árbitro do torneio.

Posição inicial: A arma deverá estar empunhada a 45°, travada, alimentada e carregada, com o dedo fora do guarda mato e somente poderá ser alterada com os comandos do árbitro definidos abaixo. É de inteira responsabilidade do competidor assumir a posição correta.

Início da primeira série: Quando o competidor se posicionar na linha de tiro o árbitro dará o comando: “carregar e ficar pronto”, no qual o competidor irá carregar sua arma de fogo e preparar seu equipamento para a série. Quando estiver pronto para iniciar o disparo, o árbitro comandará “PRONTO”. O competidor deverá estar em posição inicial e sob indicação afirmativa do competidor o árbitro dirá “Á ESPERA”, assim o árbitro comandará “FOGO”, podendo ser utilizado qualquer meio, inclusive por meio sonoro, conforme exigido. Após a conclusão do disparo o árbitro comandará “CESSAR FOGO, ARMAS ABERTAS SOBRE AS BANCADAS! NÃO MEXAM NOS EQUIPAMENTOS”.

1ª série: o competidor disporá de 20 (vinte) segundos para efetuar os primeiros 5 (cinco) disparos, sendo 1 (um) disparo em cada figura geométrica na parte superior, sendo eles: quadrado, triângulo, bola e estrela.

2ª série: o competidor terá 15 (quinze) segundos para efetuar os últimos 5 (cinco) disparos nas figuras inferiores do alvo, não sendo permitido efetuar todos os disparos em apenas uma das figuras, podendo ensejar em penalidade.

Falha providas da organização da prova: A qualquer momento, se houver qualquer falha advinda da organização da prova, não dando ao competidor uma oportunidade justa de obter sua pontuação devida, o impedindo de dar continuidade na prova, então o competidor terá a oportunidade de refazer a série.

Falha no equipamento do operador: No caso de falha no equipamento do competidor, o atleta poderá recuperar a série faltante, sendo ofertado 4 segundos adicionais por disparo caso a série oriunda da falha seja nas formas geométricas superiores ao alvo e 3 segundos por disparo caso tenha ocorrido nas 2 (duas) figuras inferiores.

Falha na munição do competidor: No caso de falha na munição do competidor, o atleta poderá recuperar o disparo faltante, sendo ofertado 4 segundos adicionais por disparo caso a série oriunda da falha seja nas formas geométricas superiores ao alvo e 3 segundos por disparo caso tenha ocorrido nas 2 (duas) figuras inferiores.

Zona de pontuação: O impacto que tangenciar a linha da zona superior de pontuação, será computado a de maior valor.

Alvo: Não serão permitidos aos competidores manusear os alvos, a não ser que o árbitro faça esta solicitação, somente sendo liberado acesso ao alvo após a computação da pontuação final no alvo pelo árbitro.

6.4.2 Relatórios de ocorrência

A **ENTIDADE ORGANIZADORA** deverá enviar um relatório de avaliação disponível no sistema online com ocorrências e/ou incidentes, caso ocorram quaisquer problemas operacionais, devendo toda e qualquer intercorrência ser registrada durante a prova, para conferência e arquivamento.

É dever da **ENTIDADE ORGANIZADORA**, no caso de protestos, reter os alvos dos atletas envolvidos para remessa aos organizadores para análise e decisão, caso seja solicitado.

6.4.3 Lançamento dos resultados:

A **ENTIDADE ORGANIZADORA** deverá lançar os resultados no sistema eletrônico fornecido em até 72 (setenta e duas) horas após o encerramento de cada etapa, obedecendo ao horário de Brasília, a partir do qual do sistema será bloqueado não aceitando mais lançamentos.

A **ENTIDADE ORGANIZADORA** é integralmente responsável pelo lançamento dos resultados de forma correta e dentro do prazo estipulado. A organização do torneio não se responsabilizará em caso de não envio de qualquer pontuação.

7- PREMIAÇÃO

Para fins de premiação, o organizador levará em conta o número de competidores participando para sua aferição, desta forma, podendo ser alterado a quantidade de colocações para premiações a depender das condições de participantes.

Em cada etapa que possua no mínimo 500 atletas, os 5 primeiros atletas colocados de cada uma das divisões serão premiados com medalhas. Caso seja indicado a quantidade de menos de 500 competidores, serão premiados apenas os 3 primeiros competidores colocados das divisões.

As medalhas deverão ser encaminhadas aos competidores, para o endereço do clube de tiro sede, a cada 2 etapas.

Ao final das 10 (dez) etapas, os 3 primeiros colocados de cada divisão e de cada categoria serão premiados com o troféu de primeiras colocações e um kit War Game com produtos a serem especificados pelo organizador.

Prêmios em produtos e serviços dos patrocinados e parceiros poderão ser disponibilizados pelos organizadores durante as etapas do circuito.

A lista de prêmios será divulgada ao final de cada etapa/campeonato e poderá ser alterada a qualquer tempo, sem aviso prévio.

A entrega dos prêmios divulgados está condicionada a quantidade mínima de 100 atletas por categoria. Caso não haja quantidade mínima de inscrições, a categoria não será premiada.

Outros critérios e procedimentos quanto as premiações poderão ser definidas em termo aditivo a este regulamento.

8- DESEMPATE

Em caso de empate entre os competidores será analisado os critérios nesta ordem:

- a) Serão contabilizados a maior quantidade de tiros perfeitos, acertos no centro X do alvo, para fins de desempate. Dessa forma, o atleta que obtiver a maior quantidade de tiros perfeitos, ficará em posição superior aos demais de mesma pontuação;
- b) Data e horário de inscrição do atleta, ficando em posição superior o competidor que primeiro houver realizado sua inscrição;
- c) Idade do respectivo atleta, ficando em posição superior o competidor que possuir maior idade, considerando data e horário;
- d) Persistindo o empate, mesmo após a contabilização dos tiros perfeitos, o desempate será realizado com base em um gabarito próprio na forma geométrica da estrela, a ser realizado pelo árbitro do circuito, averiguando quais disparos ficaram mais próximos ao tiro perfeito no centro da estrela.

O gabarito, referenciado acima, encontra-se anexo neste regulamento.

9- PLAYOFF

Os competidores que obtiverem pontuação máxima no torneio em 3 etapas consecutivas, serão convidados a participar de um playoff que será filmado pela **ENTIDADE ORGANIZADORA**.

O competidor que recusar o convite do Playoff poderá ser desqualificado do torneio, conforme estabelecido em cláusula de desqualificação.

O competidor que conseguir alcançar a pontuação máxima no playoff receberá a inscrição de forma gratuita.

O competidor que não alcançar a pontuação máxima, deverá arcar com as custas da inscrição do playoff.

10- DAS PENALIDADES E DESQUALIFICAÇÕES

10.1 Das penalidades

O atleta deverá, obrigatoriamente, seguir a seguinte ordem: iniciar a 1ª série da prova pelas formas geométricas na parte superior do alvo e posteriormente realizar a 2ª série nas 2 figuras inferiores do alvo.

O competidor que efetuar mais de um disparo nas formas geométricas localizadas na parte superior do alvo sofrerá penalidade e perderá a pontuação do seu melhor disparo.

O competidor que ao realizar a 1ª série, não acertar as formas geométricas do alvo superior, acertando uma das 2 figuras do alvo inferior, perderá o seu melhor disparo.

No caso do competidor não acertar nenhum disparo nas formas geométricas, após a realização de sua série, não sofrerá nenhuma penalidade.

É obrigatório realizar ao menos 1 disparo nas figuras inferiores do alvo. Caso uma dessas figuras possuam todos os 5 disparos, não restando nenhum disparo na figura em sua lateral, o competidor perderá a pontuação dos seus 2 melhores disparos.

Se houver mais do que o número total de disparos no alvo, definidos acima, qualquer tiro que possa ser identificado pelo buraco do projétil como tendo sido disparado por algum competidor que não seja o competidor designado para o alvo, o tiro excessivo será desconsiderado e não será computado.

Caso haja um número maior do que o necessário de impactos no alvo, especificado acima, realizado pelo atirador, o competidor perderá a pontuação do seu melhor disparo.

O competidor que realizar qualquer disparo após o limite de tempo estabelecido em sua respectiva série, perderá a pontuação do disparo realizado.

O competidor que não acompanhar a pontuação de seu alvo, não terá direito a futuras reclamações.

10.2 Da desqualificação

O competidor que cometer qualquer infração de quebra de segurança, ou qualquer outra atividade proibida, será desqualificado.

O competidor que tocar o alvo antes da pontuação ser estabelecida pelo árbitro, e este notar que houve alterações de forma dolosa, será desqualificado.

Desacato ao arbitro ensejará em desqualificação imediata da prova, invalidando inclusive outros possíveis resultados já alcançados no mesmo torneio.

A tentativa de qualquer forma de manipulação do resultado do torneio, seja de forma física, eletrônica ou qualquer outro meio fraudulento, será desqualificado.

O competidor convidado a realizar o playoff que não obtiver no mínimo 80 pontos, será desqualificado.

O atleta que não aceitar o convite ou não comparecer para a realização do playoff, será desqualificado.

Caso o competidor fraude qualquer tipo de documento para participação do torneio será desqualificado e poderá responder pelo crime do código penal.

11- HABITUALIDADE – NÍVEL 3

Os atletas que realizarem todas as etapas do torneio receberá, em caso de solicitação ao organizador do circuito, declaração de habitualidade em competições que poderá habilitá-lo a solicitar progressão ao nível III de atirador desportivo, junto ao Exército Brasileiro, desde que atenda a todos os requisitos especificados em legislação.

A declaração será expedida pela entidade de tiro Associação Brasileira de Atiradores Civis, CR 113162.

12- CONFEDERAÇÃO

A entidade de tiro Associação Brasileira de Atiradores Civil, CR 113162, confederação nacional de tiro, será responsável por validar a competição como competição “oficial”.

Os atletas inscritos no torneio serão chancelados como confederados nacional durante todo o circuito, até a última etapa do torneio, sem qualquer custo adicional ou anuidade, por meio da entidade de tiro acima descrita. Desta forma, caso atendam todos os requisitos previamente estabelecidos em legislação em vigor poderão se tornar atiradores desportivos de “alto rendimento”.

13 – DELEGADO, CÔMITE DE ARBITRAGEM E COMISSÃO TÉCNICA

13.1 Delegado e comitê de arbitragem

Todas as **ENTIDADES ORGANIZADORAS** deverão informar o nome de 1 (um) delegado e 2 árbitros, os quais obrigatoriamente passarão por um curso de arbitragem disponibilizado pelo organizador do evento.

Somente os nomes indicados pelas **ENTIDADES ORGANIZADORAS** poderão atuar em seus respectivos cargos durante o torneio, não sendo permitido a substituição por outra pessoa, sem a prévia autorização do organizador do torneio.

Os 2 árbitros responsáveis, irão compor o **COMITÊ DE ARBITRAGEM**, responsáveis por acompanhar todas as provas realizadas, analisar e decidir em qualquer ocorrência e/ou incidências, ou qualquer tipo de intercorrência que afete o bom desenvolvimento da prova.

O **COMITÊ** será responsável por registrar todas as intercorrências e deverá arquivá-los e posteriormente encaminhar a **COMISSÃO TÉCNICA** ao final do campeonato.

Caberá recurso de forma oral para toda as penalidades aplicadas, realizada imediatamente a contar da ocorrência do fato.

Caso haja qualquer tipo de empate de decisão nas resoluções de intercorrência, o delegado terá o voto decisório da situação.

13.2 Comissão Técnica

A **COMISSÃO TÉCNICA** será a responsável geral do torneio, sendo composta por:

- 1- Giancarlo Reis – Instrutor Credencial pela Policia Federal
- 2- Paulo Pellim Junior – Instrutor Coordenador de provas
- 3- José Fábio Ferreira de Araújo – Instrutor de Armamento e tiro

A **COMISSÃO TÉCNICA** deverá ser acionada caso ocorra qualquer incidente ou ocorrência que seja de sua responsabilidade, estabelecida neste regulamento, ou se não resolvidas pelo **COMITÊ DE ARBITRAGEM**.

A **COMISSÃO TÉCNICA** terá o prazo de 10 (dez) dias úteis após o final de cada etapa para sancionar e homologar os resultados das provas. Esse prazo é impróprio, podendo ser alterado a qualquer momento.

Caberá recurso sobre as penalidades aplicadas pelos **ÁRBITROS**, devendo ser dirigida a **COMISSÃO TÉCNICA** em até 1 (uma) hora seguinte a contar da

ocorrência do fato, para que seja apresentado ao **COMITÊ DE ARBITRAGEM**, para que exerça o juízo de manutenção e/ou retratação.

A **COMISSÃO TÉCNICA** ou o **COMITÊ DE ARBITRAGEM** poderão suspender resultados, seja por denúncias ou suspeitas de fraude comprovada, bem como solicitar que o competidor refaça a competição com os mesmos equipamentos.

14 - DAS DISPOSIÇÕES GERAIS DO CIRCUITO

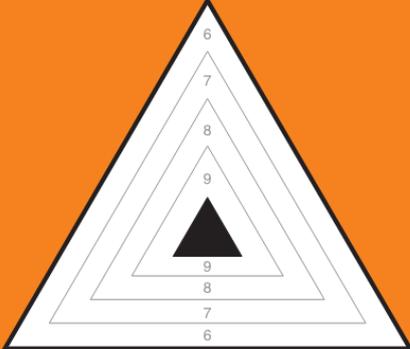
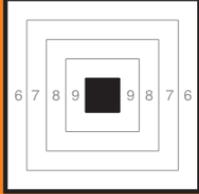
Os atletas deverão seguir integralmente o regramento previsto neste Instrumento, assim como o regulamento geral.

Utilizaremos o sistema da Shooting House para organizar as competições.

A não conformidade com este e demais regulamentos poderão resultar em ações disciplinares, incluindo suspensões, desqualificações e outras medidas impostas.

**ANEXO I
DO ALVO OFICIAL**

SUPER ALVOS

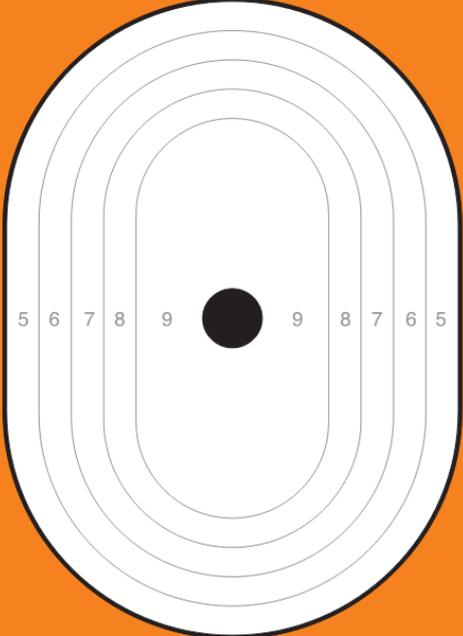
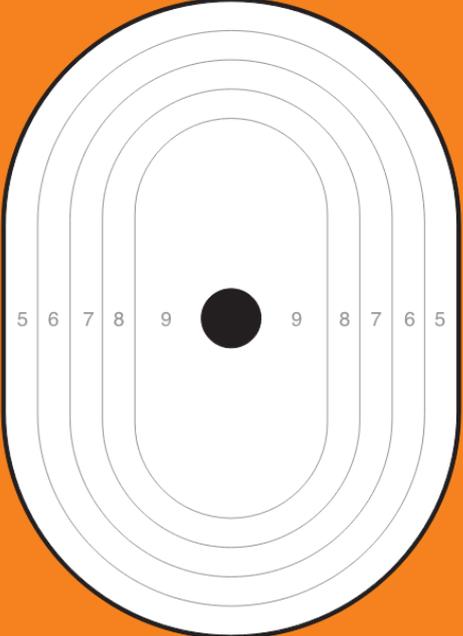






WAR GAME

BRASIL 2025



| | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|-------|
| x10 | x9 | x8 | x7 | x6 | x5 | TOTAL |
|-----|----|----|----|----|----|-------|

Nome: _____ Data: ____/____/____

Arma: _____ Pontuação: _____

Instrutor(s): _____

Assinatura: _____

ANEXO II
GABARITO DE DESEMPATE – ESTRELA

