

REGULAMENTO E INSTRUÇÕES NORMATIVAS DUELO DO AÇO

Observações:

- A competição denominada Duelo do aço, será composta por armas do tipo “Pistola” e “Revolver”.
- Haverá a divisão revolver se possuir ao menos 8 inscrições.
- Não haverá repescagem caso tenha a modalidade tenha menos de 20 inscritos.
- Quanto ao calibre será aceito a partir do .380ACP até o .45ACP no caso de pistola e .38SPL e 357.mag no caso do revolver.
- Todas as munições e armas de fogo apresentadas na prova, deverão estar apostilada no acervo do atleta (Exceto para quem tem porte de arma de fogo). O CR, Guia de Transito, CRAF (ou porte), deverão estar dentro da validade.
- É permitido que atletas de outros clubes e entidades participem da prova.
- Todas as munições a serem utilizadas para treinamento e competição, será de responsabilidade única do competidor.
- Serão no máximo 32 desafiantes.

Regras

- Distância entre alvos e atiradores: 7 metros.
- Distância lateral entre os alvos: +/- 60 cm.
- Tipos de alvos: cinco plates paralelos brancos + 1 popper vermelho.
- Quantidade máxima de munições no carregador de partida: 5
- No carregador reserva não há limite máximo de munições.
- O carregador reserva deve estar no cinto (ou bancada) no momento da recarga.
- Condição de saída: armas muniçadas com a câmara vazia sobre a bancada (deve-se dar o golpe no ferrolho ao sinal de start).
- Competidores devem disparar apenas de dentro das áreas designadas.

Regras de Segurança

- Haverá um local específico, denominado **Área de Segurança** para o correto manuseio da arma, limpeza e pequena manutenção. Este local é **terminantemente proibido manusear qualquer tipo de munição** (até estojos vazios), sob pena de desclassificação do competidor.

Dinâmica

- Dois competidores ao sinal de start engajarão os alvos, cada qual o seu respectivo lado, de forma que todos os plates sejam derrubados ANTES do popper. Caso o competidor derrube o popper sem que todos os plates tenham sido derrubados, é declarado automaticamente o perdedor do duelo. O vencedor será aquele cujo popper fique por baixo após a queda.
- A recarga só pode ocorrer após ao menos um disparo.