



LIVRO DE REGRAS

XD

2025

XD

ÍNDICE:

01. A Confederação Brasileira de Tiro Tático:	03
02. Regras de Segurança:	03
03. Justificativa:	04
04. Estande de Tiro:	04
05. Divisões:	05
06. Classes:	06
07. Equipamentos necessários (Clube):	06
08. Equipamentos necessários (Atleta):	07
09. Condição do Armamento:	07
10. Vestimenta do Atleta:	08
11. Alvo Utilizado:	08
12. Montagem de Pista:	08
13. Súmula da Prova:	09
14. Gravação de Vídeo:	09
15. Posição de Início:	09
16. Condução da Prova:	10
17. Observações Importantes:	11
18. Pontuação e Penalidades:	11
19. Preenchimento da Súmula:	12
20. Fórmula do Resultado e Critérios de Desempate:	13
21. Desclassificação:	13
22. Lançamento do Resultado:	14
23. Período de Recurso:	15
24. Guarda dos Alvos, Súmulas e Gravações:	15
25. Considerações Gerais:	15
26. Temas não Previstos:	16

01. A Confederação Brasileira de Tiro Tático:

01.01 – Missão:

Promover o tiro tático em todo o território nacional, desenvolvendo habilidades técnicas e estratégicas nos atletas, enquanto defende e apoia atiradores desportivos em todas as esferas – política, jurídica e administrativa – para garantir a prática segura e livre do esporte.

01.02 – Visão:

Firmar-se como a maior Confederação de Tiro Desportivo do Brasil, reconhecida por sua defesa incansável do esporte e pela criação de um ambiente esportivo saudável, inclusivo e inovador, onde atletas e clubes prosperem com liberdade e segurança.

01.03 – Valores:

- **Justiça:** Agir com imparcialidade e ética em todas as decisões e ações.
- **Respeito:** Valorizar cada atleta, clube e parceiro como parte essencial da comunidade esportiva.
- **Liberdade:** Lutar pela autonomia e manutenção do direito à prática do tiro desportivo.
- **Inovação:** Buscar constantemente novas formas de promover e expandir o esporte.
- **Segurança:** Garantir que todas as atividades esportivas sejam realizadas com responsabilidade e segurança.

02. Regras de Segurança:

As regras de segurança nos esportes envolvendo armas de fogo são fundamentais para garantir a integridade física de todos os participantes e espectadores. A prática esportiva com armas exige rigoroso controle para prevenir acidentes que possam resultar em lesões graves ou fatais. Medidas como o manuseio adequado, o uso obrigatório de equipamentos de proteção e a obediência irrestrita às normas de segurança asseguram um ambiente controlado e seguro. Além disso, essas diretrizes promovem a responsabilidade e a disciplina dos atletas, fortalecendo a confiança do público e valorizando o esporte como uma prática legítima e segura.

É importante ressaltar que a modalidade XD demanda dos participantes um bom conhecimento e domínio no manuseio de armas de fogo, visto que envolve situações dinâmicas e movimentação tática. Assim, a prova não é recomendada para atiradores iniciantes, pois exige habilidades técnicas prévias e maior controle durante as execuções.

Todas as normas de segurança devem ser observadas e respeitadas. Dentre elas, destacam-se:

- **02.01** – Sempre considerar que a arma está carregada, ainda que se tenha certeza de que não esteja (armamento seguro).

02.02 – Controle do cano: observar para onde o armamento está apontado, assegurando que a área atrás do alvo também esteja preparada para receber o disparo com segurança.

02.03 – Seguir rigorosamente os comandos dados pelos instrutores de tiro ou árbitros, sem antecipar execuções ou realizar ações diferentes das ordenadas. O Instrutor de Tiro ou Árbitro é a autoridade máxima dentro do estande e responsável pela segurança de todos os presentes.

02.04 – O uso de óculos de proteção e abafadores de ruídos é OBRIGATÓRIO a todos que estiverem dentro do estande de tiro.

A observância dessas regras, aliada à experiência dos participantes, é essencial para garantir que as competições ocorram com o mais alto padrão de segurança e respeito ao esporte.

03. Justificativa:

As competições de XD simulam um conceito de defesa pessoal amplamente adotado por diversas forças de segurança ao redor do mundo, incluindo o Brasil: o conceito de “sair do X da morte”.

Esse método de defesa pessoal destaca a importância da movimentação em situações de risco iminente. Permanecer estático em um ponto fixo (o "X") torna a pessoa um alvo previsível e vulnerável, o que reduz significativamente suas chances de defesa.

A modalidade foca no desenvolvimento de habilidades fundamentais, como o saque rápido combinado com deslocamento lateral. Esse movimento permite que o praticante adote uma posição mais segura e imprevisível em relação a uma ameaça potencial, otimizando sua capacidade de reação defensiva e a precisão dos disparos subsequentes.

A *International Tactical Shooting Association* (ITSA), focada no aprimoramento contínuo das habilidades de seus membros, incorporou ao esporte modalidades que simulam situações cotidianas. Dessa forma, o XD foi desenvolvido, integrando o conhecimento tático de várias forças de segurança e treinamentos especializados.

04. Estande de Tiro:

As competições de XD podem ser realizadas em qualquer estande de tiro regular, localizado em um dos clubes filiados à CBTT, que possuam, ao menos, uma linha de tiro com 11 metros de comprimento, independente se a arma utilizada será curta ou longa.

O alvo poderá ser fixado em um suporte de madeira, papelão ou suspenso por trilhos, com sua borda superior a uma altura que pode variar entre 1,5m a 2,0m em relação ao solo.

É **IMPRESINDÍVEL** que o alvo esteja a uma distância de 10 metros do seu respectivo posto de tiro, utilizando-se o *Gabarito de Solo XD (Anexo 1, Fig. 01, Página 17)* como referência.

O estande deverá acomodar de forma segura a linha de tiro, em espaço livre e sem obstáculos, a fim de minimizar o risco por qualquer conduta descuidada por parte do atirador. Por esta razão fica **PROIBIDO** realizar o deslocamento lateral entre baias de tiro.

05. Divisões:

A prova XD possui 8 (oito) divisões. A depender do armamento utilizado pelo competidor e do aparelho de pontaria, as armas utilizadas nesta prova deverão se enquadrar em alguma delas. São elas:

05.01 – Divisão Pistola Mira Aberta:

- Exclusivamente para **PISTOLAS** semiautomáticas com aparelho de pontaria convencional (alça e/ou massa de mira) em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.02 – Divisão Pistola Red Dot:

- Exclusivamente para **PISTOLAS** semiautomáticas que façam uso de aparelhos eletrônicos de pontaria, podendo ser uma mira optrônica (red dot) ou laser, que pode estar instalado no ferrolho ou diretamente na armação, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.03 – Divisão Revólver Mira Aberta:

- Exclusivamente para **REVOLVERES** com aparelho de pontaria convencional (alça e/ou massa de mira) em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.04 – Divisão Revólver Red Dot:

- Exclusivamente para **REVOLVERES** que façam uso de aparelhos eletrônicos de pontaria, podendo ser uma mira optrônica (red dot) ou laser, que pode estar instalados em qualquer parte da armação, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.05 – Divisão Carabina Repetição Mira Aberta:

- Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS**, de repetição, com aparelho de pontaria convencional (alça e/ou massa de mira), em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.06 – Divisão Carabina Repetição Red Dot:

- Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS**, de repetição, que façam uso de aparelhos eletrônicos de pontaria, podendo ser uma mira optrônica (red dot) ou laser instalado, sem magnificação, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.07 – Divisão Carabina Semi-Auto Mira Aberta:

- Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS**, semiautomáticos, com aparelho de pontaria convencional (alça e/ou massa de mira), em todos os

calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

05.08 – Divisão Carabina Semi-Auto Red Dot:

- Exclusivamente para **CARABINAS, RIFLES** ou **FUZIS**, semiautomáticos, que façam uso de aparelhos eletrônicos de pontaria, podendo ser uma mira optrônica (red dot) ou laser instalado, sem magnificação, em todos os calibres nominais, de alma raiada, permitidos e restritos que o atirador desportivo possa ter em seu acervo;

Será permitido ao atirador usar o mesmo armamento para participar de múltiplas categorias desde que o aparelho de pontaria usado esteja compatível com a divisão e os demais sejam obstruídos, rebatidos ou removidos.

É proibido o uso de armas curtas com acessórios do tipo coronha de ombro ou empunhadura frontal, que facilitem o uso ou a deixem similar a uma arma longa.

É proibido o uso de armas com a função *Burst (rajada limitada)* ou *Full Auto (automática)*.

É proibido o uso de magnificadores, lunetas ou quaisquer outros equipamentos capazes de ampliar, de forma artificial, a visão do alvo pelo atirador.

Admite-se o uso de supressores de ruído sem alteração da respectiva divisão, desde que adquiridos regularmente mediante autorização do órgão competente.

06. Classes:

Todas as divisões são subdivididas nas seguintes classes, onde serão ranqueados os competidores:

06.01 – Global:

- Todos os atletas estarão ranqueados nesta classe;

06.02 – Damas:

- Todas as mulheres competem entre si nesta classe própria;

06.03 – Veteranos:

- Atletas com idade igual ou superior a 60 anos completos;

06.04 – Paratletas:

- Atletas que possuem alguma deficiência física ou visual, desde que não comprometa a segurança da prova. (Por exemplo: Força muscular limitada, Deficiência em membros, Diferença no comprimento de pernas, Baixa estatura, Hipertonia, ou qualquer outra condição comprovada que prejudique a igualdade na competição com um atirador comum);

07. Equipamentos necessários (Clube):

O clube que deseja sediar a competição **XD** necessita de alguns equipamentos para sua correta execução, são eles:

- 07.01** – *Gabarito de Solo XD (Anexo 1, Fig. 01, Página 17)* nas medidas padronizadas, fornecido pelos distribuidores homologados pela CBTT;
- 07.02** – *Shot Timer (Anexo 1, Fig. 02, Página 17)*, aparelho dedicado para contagem do tempo dos disparos, das principais marcas vendidas no mercado. É proibido o uso de cronômetros comuns ou aplicativos para esta função;
- 07.03** – *Shot Plug* ou *Overlay* padronizados pela CBTT (*Anexo 1, Fig. 03, Página 17*), garantindo a correta contabilização dos disparos efetuados no alvo;

08. Equipamentos necessários (Atleta):

A competição **XD** necessita de alguns equipamentos por parte do atleta que deseja participar, são eles:

- 08.01** – Para as divisões de armas curtas: Coldre rígido ostensivo (destro ou canhoto, conforme preferência do atleta), que cubra totalmente a região do guarda-mato, fixado em cinto, na altura e atrás do osso ilíaco. O cinto deve estar ancorado em um mínimo de 3 pontos (passadores) na roupa (calça ou bermuda) do atleta;
 - 08.01.01** – É proibido o uso de coldre que necessite do dedo do gatilho para ser destravado e liberar a arma para o saque;
 - 08.01.02** – É proibido o uso de coldre velado posicionado de forma ostensiva;
 - 08.01.03** – O cabo da arma coldreada deve ficar a uma distância mínima de 5cm (cinco centímetros) do corpo do atirador;
 - 08.01.04** – O cabo da arma não pode ficar abaixo da linha do cinto;
 - 08.01.05** – É proibido o uso de coldre axilar, ou qualquer outro que não seja fixado em cinto na altura do quadril;
 - 08.01.06** – Quando coldreada, o cano da arma não pode ter sua projeção no solo afastada do atirador além de 1 (um) metro;
- 08.02** – O uso de porta carregadores, porta *jet-loaders* ou porta *moonclips* instalado no cinto é opcional, visto que a prova XD não tem recargas obrigatórias, podendo o atleta recarregar seu armamento no intervalo entre as séries;
- 08.03** – Para as divisões de armas longas: *Safety Flag*, equipamento que indica não haver munição na câmara da arma, provando que ela se encontra em uma condição segura para o manuseio. É proibido o uso de Safety Flag similar a um cartucho do armamento.

09. Condição do Armamento:

A condição inicial do armamento dependerá do seu tipo e sistema de funcionamento, apresentando variações conforme essas características. São elas:

- 09.01 – Pistolas de Ação Simples:**
Devem iniciar alimentadas, carregadas, com o cão à retaguarda e travadas;
- 09.02 – Pistolas de Ação Dupla ou Dupla Ação:**
Devem iniciar alimentadas, carregadas, com o cão rebatido e destravadas;
- 09.03 – Pistolas de Ação Híbrida:**
Devem iniciar alimentadas, carregadas e destravadas;

09.04 – Revólveres:

Devem iniciar alimentados, carregados e com o cão rebatido;

09.05 – Carabinas de Repetição:

Devem iniciar alimentadas, carregadas e destravadas;

09.06 – Carabinas Semiautomáticas:

Devem iniciar alimentadas, carregadas e destravadas;

10. Vestimenta do Atleta:

A roupa do atirador deverá se enquadrar nas seguintes condições:

10.01 – Poderão ser utilizadas calças, bermudas ou legging, estas devem possuir passador para o cinto na altura do quadril (osso íliaco). No caso das mulheres que utilizarem calça com cintura alta, esta também deverá possuir os passadores na altura do quadril;

10.02 – Os atletas deverão utilizar uma camisa ou camiseta com ou sem mangas, estas também poderão estar dobradas em qualquer altura. Deverão, também, estarem colocadas por dentro (ensacadas) da calça ou bermuda utilizada, evitando assim o risco de algum acidente durante o saque;

10.03 – Os calçados deverão estar firmemente presos aos pés. Deverão ser sapatos, tênis e suas variáveis. Por questão de segurança, é proibido o uso de chinelos, sandálias e semelhantes;

10.04 – Bonés, brincos, relógios e demais acessórios têm seu uso liberado, desde que não sejam um risco à segurança do atleta e que não forneçam qualquer vantagem ilícita a este;

11. Alvo Utilizado:

O alvo utilizado deverá ser o **XD** (*Anexo 1, Fig. 04, Página 17*) homologado pela CBTT. Este deverá ser adquirido junto aos melhores fornecedores de alvos do Brasil, também homologados pela confederação.

A lista dos fornecedores homologados estará disponível em <https://cbtt.org.br/alvos-homologados/> . O alvo estará impresso em papel do tipo cartão de gramatura mínima 220 gr./m² ou sulfite de gramatura mínima 240 gr./m²

É PROIBIDO O USO DE OBREIAS NOS ALVOS. Cada alvo deve ser individual para cada inscrição do atleta.

12. Montagem de Pista:

O alvo deverá estar posicionado a uma distância de 10 metros contados da parte externa da borda frontal do *Gabarito de Solo XD* (*Anexo 1, Fig. 01, Página 17*), devidamente centralizado em relação ao alvo.

O alvo deverá ser fixado em suporte próprio com sua borda superior posicionada entre 1,5m e 2,0m de altura em relação ao solo.

13. Súmula da Prova:

A Súmula (*Anexo 1, Fig. 05 Página 17*) é individual para cada participação de cada atleta e deverá ser preenchida com a maior clareza possível, com letras legíveis e números inteiros na região da pontuação (impactos no alvo). O tempo deverá ser registrado de forma clara, legível e com 2 casas decimais, mesmo quando estas forem “,00” zero.

A Súmula é o documento que registra a pontuação e tempos do atleta e deve ser assinada por este e pelo árbitro, registrando a concordância de ambos com o resultado marcado. Caso o atleta discorde e se negue a assinar, o árbitro solicitará a uma testemunha que o faça. Alvo, súmula e vídeo serão encaminhados digitalizados para a CBTT para que a comissão de arbitragem traga a palavra final sobre o conflito.

14. Gravação de Vídeo:

A passagem de cada atirador deverá ser filmada. A filmagem pode ser feita com o uso de smartphone e deve seguir as seguintes observações:

- 14.01** – A gravação deve pegar o atleta por completo, obrigatoriamente na horizontal (celular deitado), pode ser feita por um árbitro, terceiro ou mesmo com o celular montado em um tripé;
- 14.02** – A gravação deverá iniciar antes do primeiro bip do timer e registrar todas as cinco passagens em um só arquivo;
- 14.03** – A gravação só poderá ser encerrada após o árbitro cantar o tempo do último disparo da última série.
- 14.04** – Fica a sugestão de que o arquivo seja enviado para um grupo interno do clube, liberando a memória do telefone do árbitro, ficando esta guardada até o final do prazo de recurso e homologação do resultado, sob pena do atleta ter sua participação anulada (pontuação zerada) caso o arquivo seja solicitado pela confederação e não seja enviado.

15. Posição de Início:

O atirador deve chegar ao posto de tiro com o armamento desmuniado e coldreado (quando arma curta) ou com o SafetyFlag inserido e cano apontado para cima (quando arma longa).

- 15.01** – (Armas Curtas) Após comando do árbitro para se preparar, municiar e coldrear a arma, o atleta deverá aguardar o início de cada série de pé, em qualquer dos lados do Gabarito de Solo, de frente para o alvo, coluna reta, braços relaxados ao longo do corpo de acordo com a figura (*Anexo 1, Fig. 06, Página 18*). Quando impossibilitado por condição física (paratleta), o fará na posição que mais se aproxime da regulamentada sem que a diferença configure vantagem ilícita;
- 15.02** – (Armas Longas) Após comando do árbitro para retirar o *Flag*, se preparar e municiar a arma, o atleta deverá aguardar o início de cada série de pé, em qualquer lado do Gabarito de Solo, de frente para o alvo, coluna reta, segurando

o armamento com as duas mãos, DEDO FORA DO GATILHO, coronha apoiada no ombro e ponta do cano a 45° em direção ao solo, de acordo com a figura (*Anexo 1, Fig. 07, Página 18*). Quando impossibilitado por condição física (paratleta), o fará na posição que mais se aproxime da regulamentada sem que a diferença configure vantagem ilícita. **É PROIBIDO o uso de bandoleiras;**

16. Condução da Prova:

A competição **XD** é realizada em cinco séries, sem limitação de tempo.

O atirador deverá chegar ao posto de tiro com a arma DESMUNICIADA e sem carregador (ainda que vazio) inserido, coldreada (quando curta) ou com *Safety Flag* inserido e cano apontado para cima (quando longa). As munições podem estar inseridas em carregador ou outro recipiente. É proibido chegar ao posto de tiro portando um armamento carregado, seja em coldre ostensivo ou velado. Caso o atleta esteja nessa condição, deverá procurar uma área específica e segura do estande para que possa fazer os procedimentos com segurança, sob supervisão de um árbitro, e se preparar para iniciar a prova.

Quando no posto de tiro, imediatamente antes do início da prova, fica proibido o treino de saque, visada e disparos em seco, sob pena de incorrer em conduta antidesportiva e quebra de segurança. É permitido que o atleta que faça o uso de miras eletrônicas confira seu funcionamento, desde que de maneira segura.

O atleta pode escolher livremente o lado em que deseja iniciar a prova. Após essa escolha, os deslocamentos durante as séries devem ser sucessivos, sendo proibido voltar ao posto anterior para repetir o mesmo deslocamento. Assim, ao final das cinco séries, o atirador realizará um total de dois deslocamentos para um lado e três para o outro.

Após comando do árbitro, o atirador irá municar e carregar seu armamento, coldreando novamente (quando aplicável) e se posicionando conforme regulamento para início da série. O árbitro comandará:

- **Atirador pronto?**
- **Atenção!**
- **BIP (do timer).**

Neste momento o atleta deverá sacar seu armamento, se deslocar para o lado oposto, passando por cima do Gabarito de Solo XD, tendo o cuidado de não pisar ou parar sobre este. O atleta só poderá efetuar os dois disparos da série quando já estiver em deslocamento de um lado para o outro, sem um dos pés em contato com o ponto inicial, ou quando já em repouso no novo posto de tiro. Incorrerá em uma penalidade para cada disparo que efetue sem cumprir essa regra. A mesma penalidade será aplicada caso o atleta esteja com um dos pés (ou ambos) tocando o Gabarito de Solo.

Durante a transição da posição inicial para a posição de disparo, o atleta deve garantir que a trajetória do cano da arma esteja sempre apontada para área segura, evitando varrer qualquer parte do corpo. Caso isso ocorra, o atleta será desqualificado com base no **item 21.02**.

Em caso de pane o atleta deverá resolver durante sua série. Caso a pane não possa ser resolvida durante a série, esta será interrompida e o alvo será pontuado como se encontra, com

as penalidades cabíveis aplicadas. Só é permitido fazer 2 disparos em cada série, não podendo efetuar o(s) disparo(s) faltante(s) nas séries seguintes.

Ao final de cada série o árbitro irá cantar o tempo de forma clara para que seja anotado em súmula e fique também registrado no vídeo, mostrando o tempo para a câmera.

Nos intervalos entre séries, o atirador poderá, caso necessário, efetuar recarga do armamento desde que comunicada, autorizada e sob supervisão do árbitro, levando-o novamente para o coldre (armas curtas) e se colocando na posição de início para uma nova série.

Os comandos serão repetidos até o final da quinta e última série, onde o árbitro irá garantir que o armamento foi descarregado, não tem carregador inserido, teve seu sistema de percussão desarmado (quando possível) e foi colocado no coldre do atleta (armas curtas) ou teve o *SafetyFlag* inserido, ferrolho fechado e cano apontado para cima (armas longas).

Após garantir a segurança, o árbitro irá cantar o tempo da última série, seguido do comando:

- PROVA ENCERRADA!

Os tempos e os impactos serão registrados na súmula.

17. Observações Importantes:

O Árbitro é o responsável pela segurança dos atletas e expectadores da prova, dessa forma não deverá iniciar qualquer série antes que todos estejam devidamente equipados com óculos de proteção e abafadores de ruído.

Caso o árbitro perceba que o atleta perdeu ou deslocou algum dos seus equipamentos de segurança, deverá interromper imediatamente a série de tiro para solucionar o problema. Caso o atirador já tenha completado a série, os EPI's serão reposicionados e a prova seguirá normalmente. Se o árbitro perceber que o atirador está deslocando propositalmente seus equipamentos para obter alguma vantagem ilícita, deverá aplicar a desqualificação por conduta antidesportiva.

A munição é de responsabilidade do atleta, então este não poderá solicitar a repetição da série ou da prova completa alegando mau funcionamento da munição, seja por nega ou falha de alimentação.

O árbitro deverá interromper a série do atleta imediatamente caso perceba algo diferente no disparo da arma, como um tiro muito forte ou muito fraco para o calibre nominal, minimizando o risco de um acidente. Caso venha a considerar a munição insegura, a regra prevista no **item 21.07** deverá ser aplicada.

Fica proibido o uso de munições que disparem mais de um projétil por acionamento.

18. Pontuação e Penalidades:

18.01 – O alvo possui um formato retangular de bordas arredondadas, contendo zonas de impacto que vão de 1 (um) até os 10 (dez) pontos, além de uma região central X com valor de 15 (quinze) pontos;

- 18.02** – Caso algum disparo toque a linha que separe 2 zonas do alvo, mesmo que não cortando por completo, será considerada a maior pontuação. Em caso de dúvidas recomenda-se o uso do Overlay CBTT no calibre utilizado.
- 18.03** – Cada disparo que acertou o papel fora da área pontuável será registrado no alvo e na súmula como pontuação "0" (zero);
- 18.04** – Caso o papel tenha menos de 10 (dez) impactos impressos, a quantidade de "0" (zeros) deverá ser aumentada até que se atinja os "10" (dez) impactos previstos pela prova;
- 18.05** – O sistema aplicará automaticamente a penalidade de -5 (menos cinco) pontos para cada "0" anotado;
- 18.06** – Será aplicada uma penalidade (menos cinco pontos) para cada disparo que o atleta efetuar com o pé tocando o *Gabarito de Solo*, sem prejuízo da pontuação registrada no alvo;
- 18.07** – O atleta deverá se manter a uma distância mínima de 1 metro do alvo durante a contagem dos pontos e não poderá tocá-lo sem autorização e supervisão do árbitro.
- 18.08** – Será aplicada uma penalidade (menos cinco pontos) para cada disparo que o atleta efetuar antes de iniciar seu deslocamento, ou seja, com os 2 (dois) pés tocando o posto inicial;
- 18.09** – Caso o atleta efetue mais do que 2 disparos na série, serão descontados os melhores impactos no alvo, tantos quanto forem os disparos excedentes, sem alteração do tempo registrado no *Shot Timer* para a referida série;
- 18.10** – Ao final das 5 séries os impactos do alvo serão registrados na súmula, bem como as penalidades cabíveis. O sistema se encarregará de encontrar o **RESULTADO** do atleta seguindo a fórmula apresentada no **item 20**;
- 18.11** – Não existem resultados negativos, caso a soma da pontuação e das penalidades resulte em um número menor que 0 (zero), o número zero será computado como soma e utilizado para encontrar o Resultado.
- 18.12** – Caso o clube ou seu árbitro conduza a prova em desconformidade com o regulamentado pela CBTT (alvo diferente, alvo obreado, sem o Gabarito de Solo, com o atleta utilizando equipamentos incompatíveis, etc.) a pontuação do atleta será **zerada**. A mesma penalidade será aplicada caso a Confederação solicite os arquivos (foto do alvo, súmula digitalizada ou gravação de vídeo), antes do fim do prazo de recurso, e estes não estejam mais disponíveis, ou se o resultado do atleta não for lançado no sistema dentro do período previsto.
- 18.13** – Se, por qualquer motivo, o atleta não conseguir realizar os dois disparos de uma série, será pontuado o disparo realizado conforme impacto no alvo, atribuindo-lhe pontuação zero para o disparo não efetuado e o tempo do único disparo será devidamente registrado. Caso o atirador, por qualquer motivo, não realize nenhum dos dois disparos da série, os dois zeros serão computados e o tempo fixo de 10 segundos será atribuído exclusivamente para essa série.

19. Preenchimento da Súmula:

A súmula deve ser preenchida com fidelidade aos disparos impressos no alvo. Na ausência de 10 impactos, os faltantes serão marcados como "0" (zero). Caso haja mais que 10

(dez) disparos no alvo, serão descartados os melhores, restando apenas os 10 (dez) piores impactos constantes.

O tempo deve ser anotado logo ao final de cada série, evitando o risco de o árbitro esquecer, perder ou informar um valor errado.

O vídeo poderá ser utilizado para resgatar o registro dos tempos, no caso de algum deles não ter sido anotado corretamente.

Se, por qualquer motivo, o valor do tempo não for registrado na súmula e for impossível seu resgate através do vídeo, a prova do atleta será descartada e este deverá iniciar uma nova prova, com novos disparos em um alvo novo e outra súmula será usada.

20. Fórmula do Resultado e Critérios de Desempate:

A classificação dos atiradores será baseada em seu **RESULTADO** que será encontrado pela soma de todos os pontos, redução das penalidades cabíveis e dividido pela soma dos tempos das 5 (cinco) séries. Conforme fórmula a seguir:

(SOMA PONTOS - PENALIDADES) / SOMA DOS 5 (CINCO) TEMPOS REGISTRADOS

Os atiradores serão ranqueados em ordem decrescente (do maior RESULTADO para o menor), no caso de empate, este será desfeito de acordo com a seguinte ordem:

- Maior Resultado;
- Maior quantidade de X;
- Maior quantidade de 10;
- Maior quantidade de 9;
- Maior quantidade de 8;
- .
- .
- .
- Maior quantidade de 2;
- Maior quantidade de 1;
- Competidor mais velho.

21. Desclassificação:

Serão desclassificados, os atletas que incorrerem nas seguintes condutas:

21.01 – Efetuar qualquer procedimento não comandado:

Manusear uma arma de fogo, carregar, descarregar, efetuar disparo ou fazer qualquer procedimento sem a autorização e/ou supervisão do árbitro, com a exceção de solução de panes durante a série, que não demandam autorização prévia do árbitro, desde que sejam feitas de forma segura.

21.02 – Controle de Cano:

Não observar o controle do cano da arma, ainda que descarregada. O atleta não pode apontar a arma para uma região diferente da do para-balas, exceto

durante a operação de coldreamento e saque, desde que nenhuma parte do corpo do atleta seja varrida pela linha do cano;

21.03 – Manuseio inseguro do armamento:

Manusear uma arma de fogo de forma descuidada durante a execução da prova, ou mesmo fora dela. Os atletas que manusearem suas armas ou se prepararem para a prova fora da área reservada pelo clube para esta finalidade (área de segurança), serão desclassificados pelo manuseio inseguro do armamento. Também configura manuseio inseguro o atleta chegar ao posto de tiro com armamento carregado no coldre (seja com carregador inserido e/ou munição na câmara). Se o atirador deixar seu armamento, carregado ou não, cair de suas mãos ou do coldre, também estará fazendo um manuseio inseguro deste e a desqualificação será aplicada. Em caso de queda do armamento, o atleta deverá solicitar ao árbitro que o recolha do chão e verifique sua segurança antes de colocá-lo novamente no coldre. **A arma NÃO deve ser manuseada fora da área de segurança ou do posto de tiro;**

21.04 – Disparo acidental:

Entende-se por disparo acidental aquele realizado de forma descuidada, seja ao alimentar o armamento ou durante o procedimento de segurança no final da prova;

21.05 – Comportamento Antidesportivo:

O atirador que não observar o silêncio durante a competição, que atrapalhe a prova dos demais atletas, ainda que de forma não desejada, deverá ser desclassificado por conduta antidesportiva. A mesma pena se aplica aos que criarem clima de animosidade dentro do estande de tiro ou ficarem interferindo (ajudando ou atrapalhando) o atleta que está fazendo a sua prova.

21.06 – Uso de substâncias proibidas:

Será desqualificado o atleta que tentar fazer a prova apresentando sinais de embriaguez ou uso de substâncias que alterem sua percepção/coordenação motora, como medicações ou substâncias ilícitas.

21.07 – Munição Insegura:

Será desqualificado o atleta cuja munição seja considerada insegura pelo árbitro. Este deverá fundamentar sua opinião baseando-se no som do disparo muito acima do normal para o calibre nominal em questão, ou algum sinal de excesso de pressão deixado nos estojos. Também será considerada munição insegura aquela que apresente “tiro fofo”, muito abaixo do usual para o referido calibre nominal, com risco do projétil ficar preso dentro do cano da arma.

A causa da desqualificação deverá ser claramente registrada na súmula.

22. Lançamento do Resultado:

As súmulas deverão ser lançadas pelo delegado, ou pessoa indicada, no sistema da ShootingHouse com as devidas observações:

22.01 – Caso a súmula contenha mais que 10 disparos, deverão ser lançados no sistema somente os 10 PIORES, incluindo os zeros registrados;

22.02 – Caso a súmula contenha menos que 10 disparos, serão acrescidos zeros até que se complete a quantidade exigida de 10 disparos;

23. Período de Recurso:

O prazo para recurso será aberto no primeiro dia do mês seguinte ao término da competição e se estenderá até o dia 13. Nesse intervalo o atirador poderá recorrer junto ao seu clube para questionar o resultado lançado e solicitar a correção, caso sua demanda proceda. Neste intervalo, também, a Confederação Brasileira de Tiro Tático - CBTT, estará disponível para receber recursos diversos referente à competição e analisará cada caso individualmente, notificando ao reclamante sobre o deferimento ou não da demanda.

A Confederação Brasileira de Tiro Tático - CBTT se reserva o direito de solicitar, a qualquer momento, desde que antes da homologação do resultado, uma imagem digitalizada do alvo e gravação de vídeo de qualquer atleta.

No dia 15, às 20h, o resultado da competição será homologado e estará disponível no sítio eletrônico da Confederação.

24. Guarda dos Alvos, Súmulas e Gravações:

Os alvos, gravações e súmulas originais devem ser guardados pelo clube até o dia 15 do mês seguinte a realização da competição, quando se encerra o prazo de recurso e o resultado da prova será homologado. Os clubes serão informados através do grupo de WhatsApp e por e-mail caso haja alguma necessidade especial de prorrogação ou antecipação deste prazo.

25. Considerações Gerais:

O Campeonato Brasileiro 2025 de XD é composto por 13 (treze) etapas presenciais, sendo 12 (doze) etapas **regulares** sob condução e responsabilidade do clube sede devidamente habilitado e 1 (uma) etapa **final**, nos termos do Calendário Oficial da CBTT. A etapa final acontecerá no mesmo período que a 12ª etapa, entretanto, apenas nos clubes anteriormente escolhidos pela Confederação Brasileira de Tiro Tático. A etapa final contará com a supervisão do Coordenador Regional da Confederação.

Todos os atletas participam do Ranking Nacional, porém, apenas os atletas que participarem de ao menos 6 (seis) etapas regulares do Campeonato Brasileiro de XD e, obrigatoriamente, da etapa final supervisionada pelo Coordenador Regional da Confederação, estarão aptos ao título de Campeão Brasileiro de XD.

Para a formação do Ranking Nacional, serão consideradas as 6 (seis) melhores participações por divisão, somadas à pontuação obtida na etapa final. Caso o atleta tenha participado de mais de 6 (seis) etapas regulares, os piores resultados serão automaticamente

descartados pelo sistema e não serão utilizados para fins de classificação. Se o atleta tiver participado de menos de 6 (seis) etapas, as faltantes serão computadas com pontuação zero, impactando diretamente sua classificação final. Todas as etapas regulares possuem peso 1 (um) e estão aptas ao descarte. A etapa final terá peso 3 (três) e não é suscetível a descarte.

Em caso de empate no resultado final do Campeonato Brasileiro, o primeiro critério utilizado para desempate será o melhor desempenho na etapa final. Persistindo o empate, será observada a maior quantidade de impactos na região "X" obtidos ao longo do campeonato. Se mesmo após o uso dos dois primeiros critérios ainda houver empate, será considerado vencedor o atirador com a matrícula mais antiga na CBTT.

As inscrições de todas as etapas, com exceção da final, estarão disponíveis apenas até o penúltimo dia de cada mês, ficando o último dia reservado para os clubes lançarem os resultados ainda não lançados no sistema.

Os clubes lançarão os resultados no sistema até, no máximo, às 23h do último dia de cada mês, com exceção do mês de dezembro, nos termos do calendário. Não haverá prorrogação do referido prazo.

Deixar de lançar o resultado do atleta até as 23h do último dia de cada mês implicará na penalidade ao atleta de ter sua pontuação zerada, sem prejuízo das outras medidas administrativas ao clube.

Os atletas que, devidamente inscritos, por qualquer motivo não conseguirem comparecer ao clube e realizarem suas provas, poderão solicitar até o dia 5 do mês seguinte o lançamento de crédito para utilização em futuras inscrições.

26. Temas não Previstos:

Todos os assuntos não previstos neste caderno de regras devem ser submetidos a apreciação da Confederação Brasileira de Tiro Tático, que encaminhará para comissão própria apta a solucionar definitivamente a demanda.

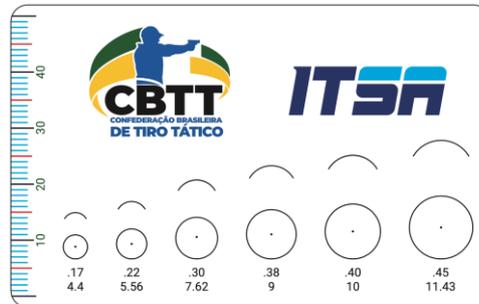
ANEXO 1



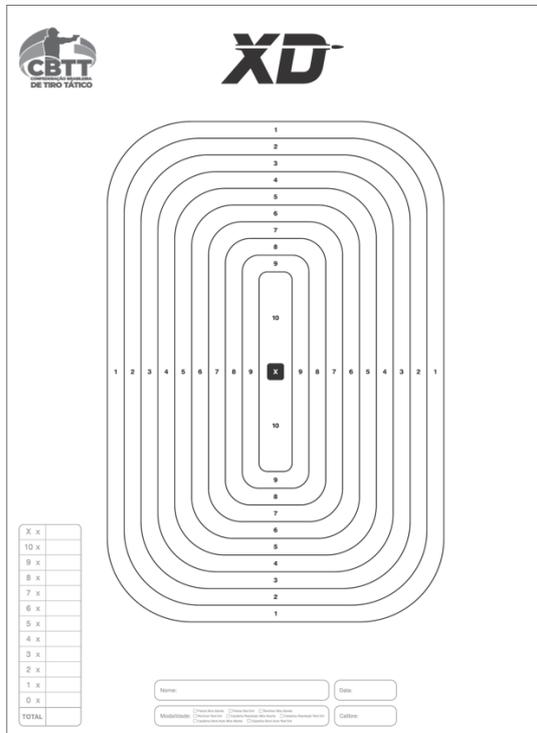
Gabarito de Solo XD (Anexo 1, Fig. 01)



Shot Timer (Anexo 1, Fig. 02)



Shot Plug ou Overlay (Anexo 1, Fig. 03)



Alvo XD (Anexo 1, Fig. 04)

Confederação Brasileira de Tiro Tático - CBTB
Xª ETAPA DO CAMPEONATO BRASILEIRO 2025 DE XD

X	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
---	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Pontuação Final: _____

Tempo 1	Tempo 2	Tempo 3	Tempo 4	Tempo 5	Tempo Total
---------	---------	---------	---------	---------	-------------

RESULTADO: _____

PENALIDADES _____

Divisão	_____
Categoria	_____
Classe	_____

NOME*	DATA*
ARMA (SIGMA/SINARM)	LOCAL
ARMA (Modelo)*	MAT
ARMA (Número)*	CPF
ARMA (Calibre)*	CR*
MUNICIAÇÃO (Qtd)*	GTE

Ass. Competidor _____ Ass. Árbitro _____

Confederação Brasileira de Tiro Tático - CBTB
Xª ETAPA DO CAMPEONATO BRASILEIRO 2025 DE XD

Pontuação Final: _____

Tempo Total: _____

Assinatura Árbitro _____

Súmula XD (Anexo 1, Fig. 05)

ANEXO 1



Posição Inicial de Arma Curta (Anexo 1, Fig. 06)



Posição Inicial de Arma Longa (Anexo 1, Fig. 07)