



# REGULAMENTO

## CIRCUITO OPEN MULTIPLATAFORMAS

**2025**

## **CIRCUITO OPEN MULTIPLATAFORMAS / 2025**

### **DAS PROVAS**

1. O Circuito Open Multiplataformas do Clube do Atirador é composto por 7 etapas distintas, cada uma descrevendo um cenário de ficção, baseado em fatos históricos, com regras próprias a cada competição. No Circuito Multiplataformas, serão utilizadas as 3 plataformas exigidas para as habitualidades na legislação vigente. São elas:

- 1.1 – Arma curta de alma raiada – calibre permitido ou restrito.
- 1.2 – Arma longa de alma lisa – calibre permitido ou restrito.
- 1.3 – Arma longa de alma raiada – calibre permitido ou restrito

### **2. CATEGORIAS**

- 2.1 – Damas: geral.
- 2.2 – Senior: de 14 a 59 anos.
- 2.3 – Master: acima de 60 anos.

### **3. CONTEXTO HISTÓRICO DA 1ª PROVA – JOGO DE CARTAS MARCADAS**

O ano é 1900 e você, forasteiro, se encontra jogando cartas com 3 dos irmãos Bonney no Sweetwater Saloon, no Texas, retornando para casa depois de meses garimpando no rio Colorado.

Família de pistoleiros, foram avisados que você está transportando ouro no alforje, e não perderão a chance de eliminá-lo para tomar posse desse ouro.

Tomando uma dose de whisky, percebe que um dos irmãos dá o sinal de Full House para os outros, enquanto distribui as cartas de um baralho marcado.

Sabendo que montando sua poker hand os irmãos irão atirar em você, ao receber o terceiro AS do Full House você vira a mesa na direção deles, que se afastam surpresos, e você descarrega seu Colt .44 de 6 tiros, com dois tiros em cada um dos irmãos.

Coldreando a arma, se retira do saloon e pega sua calibre 12 na área externa, pois de regra, armas longas não entram no recinto, e dispara dois tiros de espingarda em direção ao balcão para inibir qualquer um de persegui-lo.

Você monta seu cavalo para escapar, mas rapidamente os outros dois irmãos Bonney que não estavam jogando dão a volta no saloon e partem no seu encalço.

Sacando sua Winchester da sela, dispara contra eles, deixando-os fora de ação e, então, parte para desfrutar do seu ouro em outra cidade, onde se possa jogar cartas e tomar whisky

sem o cheiro acre da fumaça do revólver.

### 3.1. DESENVOLVIMENTO DA 1ª PROVA

#### A. Preparação do armamento utilizado

- Revólver ou pistola coldreado – revólver: 6 munições de prova / pistola: 1 munição de manejo e 6 munições de prova.
- Espingarda na bancada – 2 munições de prova, arma travada.
- Carabina / rifle na bancada – 4 munições de prova, arma apenas alimentada.
- Chapéu.
- Alforje com “ouro”.

B. **“Pista Quente!”**. Indica o início da prova.

C. **“Atirador Pronto?”**

E. **Sinal Sonoro.**

D. Partindo da posição SENTADO, após o sinal sonoro o cronômetro é acionado o atleta começa a puxar as cartas.

E. Ao obter o 3º ÁS do baralho:

- Virar a mesa.
- Sacar a arma curta – revólveres – todos os disparos na ação dupla,
  - pistolas – primeiro tiro ação dupla (cão desarmado) ou, no caso de pistolas de ação simples, arma travada.
- Realizar 3 disparos da esquerda para a direita e outros 3, da direita para a esquerda, nos alvos de prova.
- Coldrear a arma e se deslocar para a entrada.
- Pegar a espingarda, destravar e realizar 2 disparos nas garrafas do balcão (cada garrafa quebrada/derrubada vale 5 pontos).
- Depositar a espingarda aberta na bancada.
- Se deslocar até o local da sela.
- Subir na sela (permitido usar o cavalete) e encaixar os pés nos estribos.
- Pegar a carabina/fuzil e realizar 2 disparos em cada um dos dois alvos de prova (a arma inicia a prova apenas alimentada).
- Apresentar a arma aberta.

F. **“Término de Prova!”**. Instalar o safety flag nas armas, para o retorno à base.

G. **“Pista Fria”**. Indica o final da competição e organização da pista para o próximo atleta.

- Ao realizar o último disparo, o tempo será registrado para fins de classificação (a colocação **será por HIT** – pontos dividido pelo tempo).

H. O atleta terá o tempo máximo de 3 minutos para a conclusão da prova.

I - Os alvos utilizados serão modelo LNTD reduzido:

- zona ALVA 5 pontos,
- zona BRAVO 3 pontos,
- zona CHARLIE 2 pontos,
- garrafas derrubadas 5 pontos cada.

#### **4. CONTEXTO HISTÓRICO DA 2ª PROVA – MISSÃO QUASE IMPOSSÍVEL**

Recém saído de um treinamento extenuante na Legião Estrangeira, você decide se juntar ao exercito Ucraniano, na condição de mercenário da companhia Charlie da Legião Internacional.

Devido à sua especialidade em tiro de precisão, é escalado como o Sniper de uma difícil missão: abater ao mesmo tempo 4 líderes do exército inimigo que, somente uma vez ao ano, se reúnem para a reunião C2 (Comando e Controle) na floresta de Lyman.

Esgueirando-se furtivamente pelo terreno, você prepara seu rifle MCR Horizon's Lord, de calibre 12,7×114 mm HL e fica aguardando pacientemente a melhor oportunidade para realizar os disparos, já que o rifle foi eficiente em distâncias superiores a 3.000m.

Ao ver os 4 alvos em condições de abate, elimina um a um, porém, devido à quantidade de disparos, a guarda do acampamento inimigo localiza a direção dos tiros e envia dois drones Zala KYB-UAV em sua direção.

Você se esgueira furtivamente pelo terreno até alcançar arma de múltiplos projéteis que havia ficado mais à frente na sua rota de fuga, antecipando-se à tática inimiga, com a qual você dispara contra os drones que não carregavam armas, apenas faziam o reconhecimento.

Porém, ao mesmo tempo que os drones foram enviados, uma patrulha de 3 soldados avançava pela mata.

Você identifica os inimigos, dispara com sua arma curta 6 vezes contra eles e, para retardar a força tarefa que avançava logo em seguida, arremessa suas granadas para mantê-los abrigados no terreno, dando assim chance para você retrair à sua base.

Chegando ao destino você é agraciado com a medalha Cruz de Honra, aguardando impacientemente pela próxima missão.

#### **4.1 DESENVOLVIMENTO DA 2ª PROVA**

##### **A. Preparação do armamento e equipamento**

- Carabina / rifle – 4 munições de prova, arma em pronto uso.
- Espingarda (cano duplo ou semi-automática) na bancada – 2 munições de prova,

arma travada.

- Revólver ou pistola coldreado – revólver: 6 munições de prova / pistola: 1 munição de manejo e 6 munições de prova.

- Boné camuflado.

B. “**Pista Quente!**”. Indica o início da prova.

C. “**Atirador Pronto?** “

E. **Sinal Sonoro** (o cronômetro é acionado).

D. Partindo da posição DEITADO, com a carabina (autorizado o uso de bi pé ou saco de areia como front rest) e a visada prontas, após o sinal sonoro o atleta realiza 4 disparos, um em cada alvo de prova.

E. Ao terminar a primeira série de tiro:

- Deixar a arma aberta sobre o tapete (o cronômetro é pausado).

- Se deslocar **caminhando** até o local da espingarda, destravar a arma .

- Dar o sinal de PRONTO para o acionamento da máquina de lançar pratos (o cronômetro é acionado novamente).

- Repetir a operação para a execução do 2º disparo no prato.

- Deixar a arma aberta sobre a bancada.

- Deslocar se para a próxima linha de tiro.

- Sacar a arma curta – revólveres – todos os disparos na ação dupla,

- pistolas – primeiro tiro ação dupla (cão desarmado) ou, no caso de pistolas de ação simples, arma travada.

- Executar 2 disparos em cada um dos três alvos de prova, do mais próximo para o mais distante.

- Coldrear a arma e realizar o lançamento dos simulacros de granadas (madeira) no ponto designado.

- A prova é finalizada ao arremessar a última granada.

F. “**Término de Prova!**”. Instalar o safety flag nas armas, para o retorno à base.

G. “**Pista Fria**”. Indica o final da competição e organização da pista para o próximo atleta.

- Ao realizar o último disparo, o tempo será registrado para fins de classificação (a colocação **será por HIT** – pontos dividido pelo tempo).

H. O atleta terá o tempo máximo de 3 minutos para a conclusão da prova.

I - Os alvos utilizados serão modelo LNTD reduzido:

- zona ALVA 5 pontos,

- zona BRAVO 3 pontos,

- zona CHARLIE 2 pontos,

- cada granada no alvo 5 pontos.

## 5. CONTEXTO HISTÓRICO DA 3ª PROVA – BATALHA DO ÁLAMO (adaptado)

Mais uma alvorada no início do mês de fevereiro de 1836, e o sol ao poucos emerge no horizonte avermelhado.

Mesmo com a informação que o exército do general Lopez estava preparando uma ofensiva contra o forte Álamo, você patrulha a amurada sem maiores preocupações.

De repente ouve-se um toque de corneta ao longe e, um a um, vão surgindo os soldados mexicanos montados em seus cavalos e distribuindo-se no terreno com o objetivo de sitiá-lo. O primeiro tiro de canhão é disparado!

A ordem de abrir fogo é dada e você e seus companheiros disparam contra os agressores, mantendo-os afastados do muro e gerando confusão entre a tropa inimiga.

Escolhido para compor a força de reação, você prontamente atende o chamado e juntamente com os melhores homens do forte, se desloca pelos corredores até a saída principal. Dispara sua espingarda contra os poucos dragões\* resistentes para abrir caminho até o estábulo, no canto norte da parede leste. O objetivo é realizar a perseguição e captura do grupo que bate em retirada.

Mesmo retraindo, o inimigo continua disparando contra a tropa texana. Montado em seu cavalo, você dispara contra o exército mexicano em debandada até que o grupo desaparece numa nuvem de poeira para nunca mais voltar.

\*dragões - soldados que se deslocavam a cavalo mas combatiam a pé.

*A **Batalha do Álamo**, ocorrida entre 23 de fevereiro e 6 de março de 1836, foi um evento crucial na Revolução do Texas, nos Estados Unidos. Depois de um cerco de treze dias, as tropas mexicanas sob o comando do presidente general Antonio López de Santa Anna lançaram um ataque sobre a missão Álamo, perto de San Antonio de Béxar (atual San Antonio, Texas). Nas primeiras horas da manhã do dia 6 de março, o exército mexicano avançou para o Álamo. Após repelir dois ataques, os texanos não foram capazes de repelir um terceiro. Todos os defensores texanos foram mortos.*

*Em 21 de abril, sob o comando do general Sam Houston, foi travada a **Batalha de San Jacinto**, no Condado de Harris, Texas. Foi a batalha decisiva da Revolução do Texas. O exército texano derrotou o exército mexicano do general Antonio López de Santa Anna, em uma luta que durou apenas 18 minutos. Cerca de 630 dos soldados mexicanos foram mortos e 730 capturados, enquanto apenas 9 texanos morreram.*

*Em 14 de maio de 1836, Antonio López assinou o Tratado de Velasco, em que ele concordou em retirar suas tropas do solo texano e, em troca de salvo-conduto de volta ao México, a entrada e o reconhecimento da nova república.*

## 5.1. DESENVOLVIMENTO DA 3ª PROVA

### A. Preparação do armamento e equipamento

- Carabina / rifle – 4 munições de prova, arma apenas alimentada.
- Espingarda (cano duplo ou semiautomática) na bancada – 2 munições de prova, arma travada.
- Revólver ou pistola coldreado – revólver: 6 munições de prova / pistola: 1 munição de manejo e 6 munições de prova.
- Chapéu.

B. **“Pista Quente!”**. Indica o início da prova.

C. **“Atirador Pronto?”**

E. **Sinal Sonoro.**

D. Partindo da posição de pé, com a carabina apoiada no suporte de madeira, após o sinal sonoro o atleta realiza 4 disparos, um em cada alvo de prova.

E. Ao terminar a primeira série de tiro:

- Deixar a arma aberta sobre a bancada.
- Avançar pelo corredor até seu limite
- Pegar a espingarda, destravar e disparar nos dois alvos metálicos.
- Deixar a arma aberta sobre a bancada.
- Contornar pela esquerda do corredor e deslocar-se até o local da sela.
- Subir na sela (permitido usar o cavalete) e encaixar os pés nos estribos.
- Ficar na posição de pé nos estribos e no apoio de mão.
- Sacar a arma curta – revólveres – todos os disparos na ação dupla,
  - pistolas – primeiro tiro ação dupla (cão desarmado) ou, no caso de pistolas de ação simples, arma travada.
- Executar 2 disparos em cada um dos três alvos de prova, sem sequência pré definida, com a mão forte.
- Coldrear a arma e descer da sela.
- A prova é finalizada ao tocar os dois pés no solo.

F. **“Término de Prova!”**. Instalar o safety flag nas armas, para o retorno à base.

G. **“Pista Fria”**. Indica o final da competição e organização da pista para o próximo atleta.

- Ao realizar o último disparo, o tempo será registrado para fins de classificação (a colocação **será por HIT** – pontos dividido pelo tempo).

H. O atleta terá o tempo máximo de 3 minutos para a conclusão da prova.

I - Os alvos utilizados serão modelo LNTD reduzido:

- zona ALVA 5 pontos,

- zona BRAVO 3 pontos,
- zona CHARLIE 2 pontos,

## **6. CONTEXTO HISTÓRICO DA 4ª PROVA – O CERCO DE OAKWOOD (baseado em IA)**

O ano era 1932, e a cidade de Oakwood estava sob o domínio da gangue de Salvatore "Sal" Marino, um dos últimos chefes do crime remanescentes da era de Al Capone. Contrabando de bebidas, jogos ilegais e extorsão eram apenas algumas das atividades que mantinham a cidade em um estado constante de medo.

Você, um veterano da Primeira Guerra Mundial e agora membro da força policial de Oakwood, estava determinado a pôr fim ao reinado de terror de Marino. Após meses de investigações, descobriu que sua gangue planejava um grande encontro em um armazém nos arredores da cidade para distribuir um carregamento de armas ilegais.

Ao cair da noite, sua equipe posiciona-se ao redor do armazém. Você derruba a porta e dispara sua calibre 12, atingindo dois mafiosos e pegando todos de surpresa.

Procurando logo um abrigo, saca sua pistola .45 e dispara contra os outros bandidos, que, ainda desorientados não conseguem revidar a tempo. Enquanto alguns são presos, dentre eles Salvatore, os outros comparsas esgueiram-se rapidamente pela porta dos fundos, entrando num Cadillac 1928 de 8 cilindros, tentando empreender fuga.

Um companheiro de equipe passa às suas mãos uma Winchester, que você usa com precisão para alvejá-los, frustrando sua fuga e efetuando mais prisões.

A operação foi um sucesso. Vários membros da gangue foram presos e o arsenal de armas ilegais foi apreendido. Sua coragem e a determinação, assim como de toda a equipe, trouxeram paz temporária a Oakwood, mostrando que, mesmo nos tempos mais sombrios, a justiça pode prevalecer.

### **6.1. DESENVOLVIMENTO DA 4ª PROVA**

#### **A. Preparação do armamento e equipamento**

- Espingarda (cano duplo ou semiautomática) na bancada – 2 munições de prova, arma travada.
- Revólver ou pistola coldreado – revólver: 6 munições de prova / pistola: 1 munição de manejo e 6 munições de prova.
- Carabina / rifle – 4 munições de prova, arma apenas alimentada.
- Quepe.

**B. “Pista Quente!”.** Indica o início da prova.

**C. “Atirador Pronto? “**

## E. Sinal Sonoro.

D. Partindo da posição de pé, espingarda em posição de retenção, derrubar a porta com um dos pés, e disparar contra os dois alvos de prova.

E. Ao terminar a primeira série de tiro:

- Deixar a arma aberta sobre a bancada.
- Avançar até o local do abrigo.
- Sacar a arma curta – revólveres – todos os disparos na ação dupla,
  - pistolas – primeiro tiro ação dupla (cão desarmado) ou, no caso de pistolas de ação simples, arma travada.
- Executar 6 disparos nos alvos de prova, 3 de cada lado da barricada, em posição abrigado, respeitando os limites angulares.
- Coldrear a arma.
- Se deslocar até o segundo abrigo.
- Carregar a carabina e realizar 4 disparos nos alvos de prova, na posição ajoelhado, apoiado.
- Deixar a arma aberta sobre a bancada.
- Deslocar-se até o carro.
- A prova é finalizada ao colocar as algemas no manequim..

F. “**Término de Prova!**”. Instalar o safety flag nas armas, para o retorno à base.

G. “**Pista Fria**”. Indica o final da competição e organização da pista para o próximo atleta.

- Ao realizar o último disparo, o tempo será registrado para fins de classificação (a colocação **será por HIT** – pontos dividido pelo tempo).

H. O atleta terá o tempo máximo de 3 minutos para a conclusão da prova.

I - Os alvos utilizados serão modelo LNTD reduzido:

- zona ALVA 5 pontos,
- zona BRAVO 3 pontos,
- zona CHARLIE 2 pontos,

## 7. PENALIDADES NA PROVA

7.1 – Disparos fora do tempo de prova – uma penalidade (menos 5 pontos).

7.2 – Deixar cair a cobertura ou outro equipamento – uma penalidade.

7.3 – Atirar nos alvos fora da ordem estabelecida – uma penalidade.

7.4 – Disparo acidental – desqualificação (DQ).

7.5 – Danificar a arma durante a prova – desqualificação (DQ).

## **8. PENALIDADES NA DISCIPLINA**

9.1 - No caso de infração ao presente regulamento ou não acatamento das decisões do Árbitro de Prova, serão aplicadas as seguintes penalidades disciplinares;

9.1.a – Advertência verbal.

9.1.b – Penalidade.

9.1.c – Desqualificação.

## **9. DISPOSIÇÕES GERAIS**

9.1 – Cada competidor, além da série inicial, poderá realizar quantas reinscrições desejar nas provas, buscando melhorar seu resultado. O melhor escore será considerado na apuração para premiação.

9.2 – As provas do segundo semestre serão publicadas em tempo oportuno para a realização da 5ª Etapa do Circuito Open Multiplataformas.

Salvador/BA, 15 de março de 2025.

---

**CASSIO JUNIOR NUNES** – Diretor de Prova

Clube do Atirador

---

**VITOR DOS SANTOS** – Árbitro de Prova

Clube do Atirador

O original deste documento encontra-se assinado na secretaria do Clube do Atirador.