



# Regulamentos de competições

## **CLUBE GUNS SPORT**

Atualizado em: 27/01/2026

**MATERIAL DE USO EXCLUSIVO DO CLUBE DE TIRO GUNS SPORT.**

*É vedada a reprodução, distribuição ou qualquer outra forma de utilização, total ou parcial, sem autorização prévia e por escrito, nos termos da Lei nº 9.610/98.*

# Regulamento

## ALPHA DRILL



4 séries de 5 tiros = 20 tiros  
1 alvo de papelão a 5 metros  
saque → 5 tiros → coldre

### POSIÇÃO INICIAL

**ARMAS:** Pistolas e revólveres



**ALVOS:** 1 alvo de papelão TDT

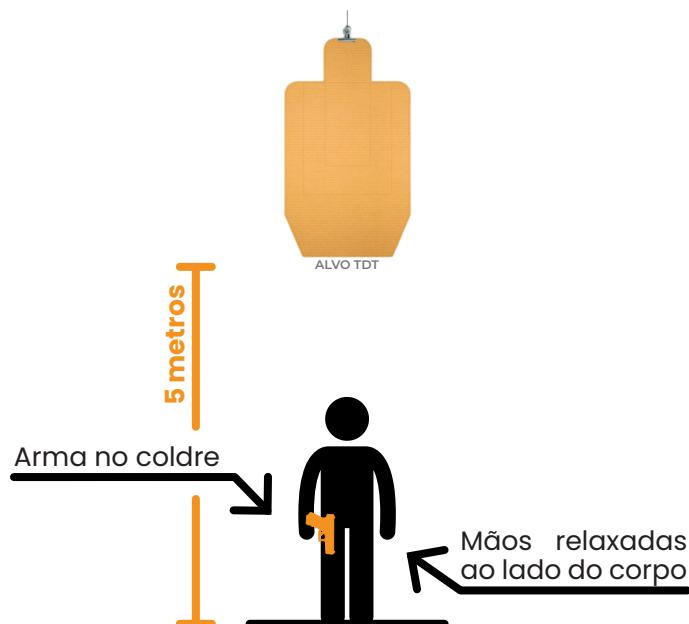
Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma no coldre carregada, alimentada e travada.

### OBJETIVO

Efetuar 20 disparos (5 por série), somente na zona alfa do alvo, no menor tempo possível.

### SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **4 séries de 5 disparos cada**. O **tempo é aferido** individualmente **para cada série**. O atleta pode pedir ao árbitro para ver seu tempo entre as séries.



### PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa: 5 pontos

Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS: +5 segundos

**Disparos excedentes:**

considera-se os **5 melhores**.



### SEQUÊNCIA

Ao sinal do timer, o atirador deve sacar sua arma, destravá-la, efetuar 5 disparos e coldrear sua arma novamente. Esta sequência será repetida nas 4 séries.

### RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

O tempo da prova é dividido pela pontuação. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

### PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = miss).

### CATEGORIAS

Pistola mira aberta

Pistola red-dot

Revólver open

# Regulamento PISTOL RUN



1 série de 20 tiros = 20 tiros  
2 alvos de papelão a 10 metros  
saque → 10 tiros → troca → 10  
tiros → coldre

## POSIÇÃO INICIAL

**ARMAS:** Pistolas e revólveres

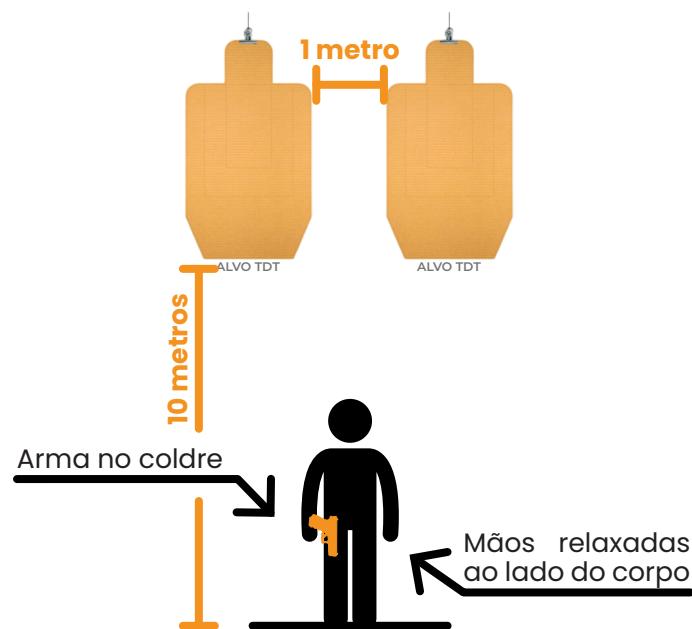


**ALVOS:** 2 alvos de papelão TDT

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma no coldre carregada, alimentada e travada.

## OBJETIVO

Efetuar 20 disparos (10 por alvo) apenas na zona alfa, no menor tempo possível.



## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 20 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 20 disparos, incluindo panes e recargas.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa: 5 pontos

Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS: +5 segundos

**Disparos excedentes:**

considera-se os 10 **melhores** disparos **por alvo**.



## SEQUÊNCIA



**REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve sacar sua arma, destravá-la, efetuar 10 disparos no primeiro alvo, recarregar a arma (**carregador ou jet loader**) e dar os 10 disparos restantes no segundo alvo. Ao final, deve realizar a checagem de segurança seguindo as instruções do árbitro.

## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (cada tiro faltante = +5 segundos).

## CATEGORIAS

Pistola mira aberta

Pistola red-dot

Revólver open

# Regulamento **BILL DRILL**



1 série de 6 tiros = 6 tiros  
1 alvo de papelão a 10 metros  
saque → 6 tiros → coldre

**ARMAS:** Pistolas e revólveres



**ALVOS:** 1 alvo de papelão TDT

## POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma no coldre carregada, alimentada e travada.

## OBJETIVO

Efetuar 6 disparos no alvo, apenas na zona alfa, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 6 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 6 disparos, incluindo panes e recargas.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa: 5 pontos

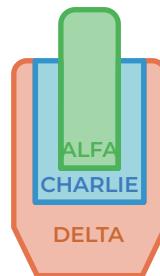
Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS: +5 segundos

**Disparos excedentes:**

considera-se os 10 **melhores** disparos **por alvo**.



## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## CATEGORIAS

Pistola mira aberta

## SEQUÊNCIA



**REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve sacar sua arma, destravá-la e efetuar 6 disparos no alvo. Ao final, deve realizar a checagem de segurança seguindo as instruções do árbitro.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (cada tiro faltante = +5 segundos).

Pistola red-dot

Revólver open

# Regulamento **BILL DRILL PRO**



3 série de 6 tiros = 18 tiros  
3 alvos de papelão a 10 metros  
**A** saque → 6 tiros  
**B** saque → 3 tiros → troca → 3 tiros  
**C** saque → 3 tiros → troca → 3 tiros MÃO FRACA

**ARMAS:** Pistolas e revólveres



**ALVOS:** 1 alvo de papelão TDT

## OBJETIVO

Efetuar 6 disparos no alvo, apenas na zona alfa, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **3 séries de 6 disparos cada**. O **tempo** é aferido individualmente **para cada série**. O atleta pode pedir ao árbitro para ver seu tempo entre as séries.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa: 5 pontos

Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS: +5 segundos

### Disparos excedentes:

considera-se os 6 **melhores** disparos **por alvo**.



## RESULTADO

### Hit Factor: pontos / tempo.

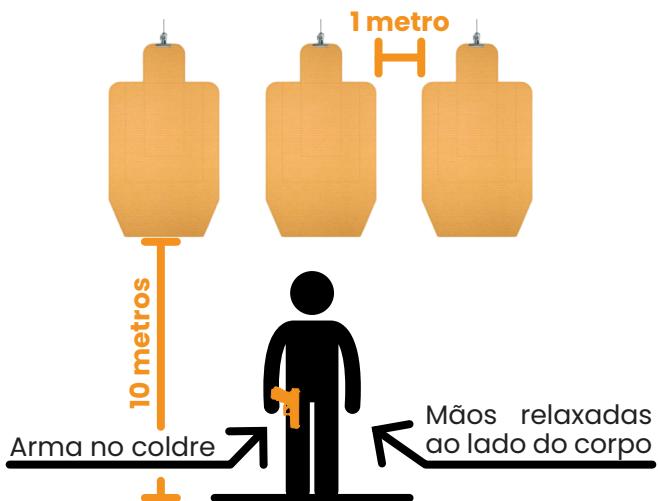
O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## CATEGORIAS

Pistola mira aberta

## POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma no coldre carregada, alimentada e travada.



## SEQUÊNCIA



**REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve sacar sua arma, destravá-la e:

**SÉRIE 1:** efetuar 6 disparos no alvo

**SÉRIE 2:** efetuar 3 disparos, recarregar a arma (carregador ou jet loader) e efetuar mais 3 disparos no mesmo alvo.

**SÉRIE 3:** efetuar 3 disparos, recarregar a arma e efetuar mais 3 disparos com **mão fraca** no mesmo alvo.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (cada tiro faltante = +5 segundos).

# Regulamento EL PRESIDENTE



1 série de 12 tiros = 12 tiros  
3 alvos de papelão a 5 metros  
saque → 2-2-2 → troca → 2-2-2  
→ coldre

**ARMAS:** Pistolas e revólveres



**ALVOS:** 3 alvos de papelão TDT

## OBJETIVO

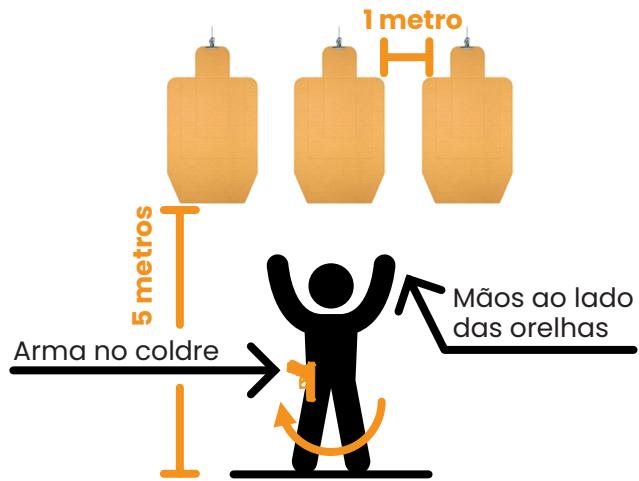
Efetuar 12 disparos (4 por alvo) apenas na zona alfa, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 12 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 12 disparos, incluindo panes e recargas.

## POSIÇÃO INICIAL

De costas para o alvo, em rendição com mãos em alto ao lado das orelhas. Arma no coldre carregada, alimentada e travada.



**SEGURANÇA:** Sempre girar para o lado do coldre, só sacar a arma quando estiver de frente para o alvo

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa: 5 pontos

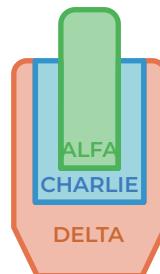
Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS: +5 segundos

**Disparos excedentes:**

considera-se os 10 melhores disparos **por alvo**.



## SEQUÊNCIA



**REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve girar para o lado de seu coldre, e, ao se posicionar de frente para o alvo, pode sacar e efetuar 2 disparos em cada alvo, recarregar a arma (**carregador ou jet loader**) e dar mais 2 disparos em cada alvo, invertendo a sequência inicial (123 - 321).

## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

## CATEGORIAS

Pistola mira aberta

Pistola red-dot

Revólver open

# Regulamento

## HOSTAGE DRILL 2.0



1 série de 12 tiros = 12 tiros  
4 alvos TDT e 1 refém a 7m  
saque → 2 papelão → 1 refém  
(repete 5x) → mesa.

**ARMAS:** Pistolas e revólveres



**ALVOS:** 4 alvos de papelão TDT + 1 alvo com refém

### OBJETIVO

Efetuar 12 disparos (2 por alvo tdt + 4 no bandido) apenas na zona alfa, e sem atingir o refém, no menor tempo possível.

### SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 12 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 12 disparos, incluindo panes e recargas.

### PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa / bandido: 5 pontos

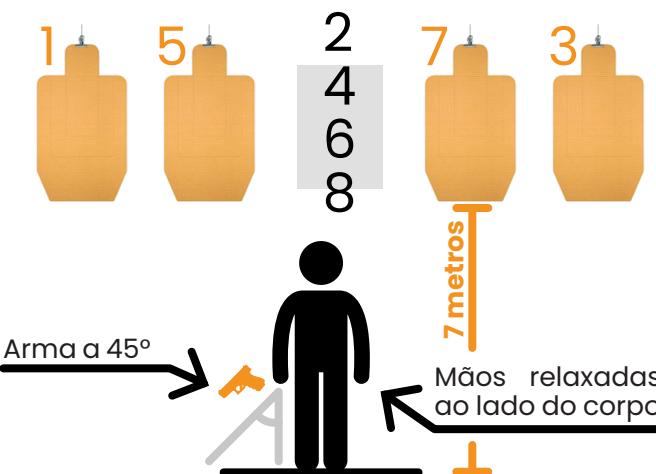
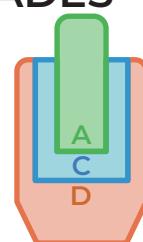
Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS/refém: +5 segundos

#### Disparos excedentes:

considera-se os **2 melhores** disparos **por alvo TDT** (ou os **4 melhores** no alvo **refém**)



**SEGURANÇA:** Sempre girar para o lado do coldre, só sacar a arma quando estiver de frente para o alvo

### SEQUÊNCIA



**REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve dar dois disparos em cada alvo de papelão, intercalando-os com 1 disparo no alvo de refém, atingindo somente o bandido. Ao final, deve realizar a checagem de segurança seguindo as instruções do árbitro.

### RESULTADO

#### Hit Factor: pontos / tempo.

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

### PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

### CATEGORIAS

Pistola mira aberta

Pistola red-dot

Revólver open

# Regulamento **SALDANHA CHALLENGE**



3 séries de 2 tiros = 6 tiros  
2 alvos de metal a 10 metros  
saque → 1 tiro → troca → 1 tiro  
→ coldre

**ARMAS:** Pistolas e revólveres.



**ALVOS:** 2 alvos de metal (poppers)

## OBJETIVO

Efetuar 6 disparos (2 por série) nos alvos de metal e derrubá-los, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **3 séries de 2 disparos cada**. O **tempo é aferido** individualmente **para cada série**. O atleta pode pedir ao árbitro para ver seu tempo entre as séries.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Popper derrubado = 1 PONTO  
Popper em pé = 0 PONTOS

Caso o alvo não seja derrubado ao ser atingido, o atirador pode optar por refazer a série após recalibração do popper.

## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

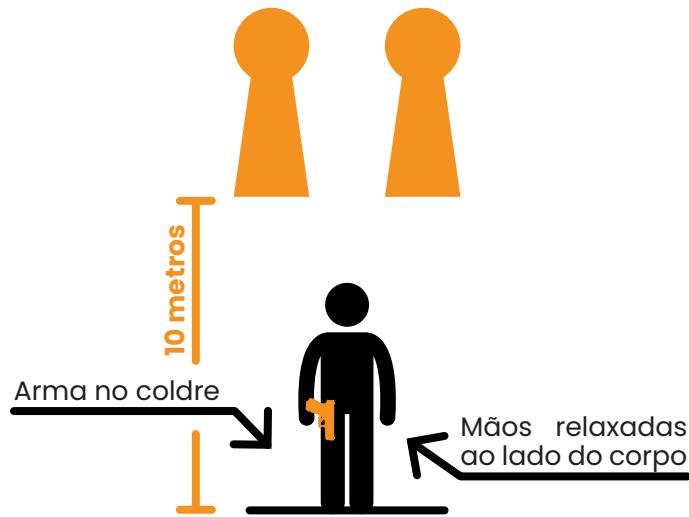
O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## CATEGORIAS

Pistola mira aberta

## POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma no coldre carregada, alimentada e travada.



**SEGURANÇA:** Sempre iniciar cada série com apenas uma munição em cada carregador.

## SEQUÊNCIA



**REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve sacar sua arma, destravá-la, efetuar 1 disparo no primeiro alvo, recarregar a arma (**carregador ou jet loader**) e dar outro disparo no segundo alvo. Ao final, deve coldrear sua arma novamente. Esta sequência será repetida nas 3 séries.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

# Regulamento DOUBLE SHOTGUN



2 séries de 2 tiros = 4 tiros  
2 alvos de metal a 10 metros  
saque → 1 tiro → 1 tiro → mesa

**ARMAS:** Espingardas



**ALVOS:** 2 alvos de metal (poppers)

## OBJETIVO

Efetuar 4 disparos (2 por série) nos alvos de metal e derrubá-los, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **2 séries de 2 disparos cada**. O **tempo é aferido** individualmente **para cada série**. O atleta pode pedir ao árbitro para ver seu tempo entre as séries.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Popper **derrubado** = 1 PONTO  
Popper **em pé** = 0 PONTOS

Caso o alvo não seja derrubado ao ser atingido, o atirador pode optar por refazer a série após recalibração do popper.

## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## CATEGORIAS

Espingardas

## POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma na mesa carregada, alimentada e travada.



## SEQUÊNCIA

Ao sinal do timer, o atirador deve pegar sua arma da mesa, destravá-la, efetuar 1 disparo em cada alvo. Ao final, deve colocar sua arma sobre a mesa novamente. Esta sequência será repetida nas 2 séries.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

# Regulamento PROVA DA LATINHA



**ARMAS:** Espingardas



**ALVOS:** 2 poppers e 2 latinhas vazias

## OBJETIVO

Efetuar 4 disparos (2 por série) nos alvos de metal e derrubá-los, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 4 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 4 disparos, incluindo panes e recargas.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alvos atingidos na **ordem correta = 1 ponto por alvo**

Caso o **popper não seja derrubado ao ser atingido**, o atirador pode optar por refazer a série após recalibração do popper.

Caso a **latinha caia sem ser atingida**, deve-se recomeçar a prova.

## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

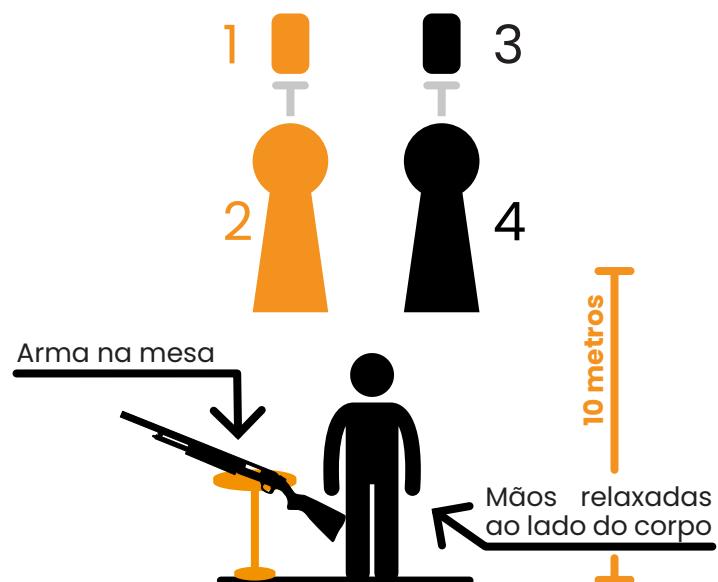
## CATEGORIAS

Espingardas

1 série de 4 tiros = 4 tiros  
2 poppers e 2 latas a 10m  
saque → popper → lata →  
popper → lata → mesa

## POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma na mesa carregada, alimentada e travada.



## SEQUÊNCIA

Ao sinal do timer, o atirador deve pegar sua arma da mesa, destravá-la, efetuar 1 disparo no primeiro popper e, em seguida, na **latinha** que foi revelada quando o **popper caiu**. Depois, deve atingir o **segundo popper** e a **segunda latinha**.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

# Regulamento PROVA DO BALÃO



1 série de 4 tiros = 4 tiros  
2 poppers e 2 balões a 10m  
saque → balões → poppers → mesa

**ARMAS:** Espingardas



**ALVOS:** 2 alvos de metal (poppers)

## OBJETIVO

Efetuar 4 disparos (2 por série) nos alvos de metal e derrubá-los, no menor tempo possível.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 4 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 4 disparos, incluindo panes e recargas.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alvos atingidos na **ordem correta = 1 ponto por alvo**

Popper cai com o balão = +5 segundos

Caso **o popper não seja derrubado ao ser atingido**, o atirador pode optar por refazer a série após recalibração do popper. Caso **o balão estoure sem ser atingido**, o atleta pode optar por refazer a prova.

## RESULTADO

**Hit Factor: pontos / tempo.**

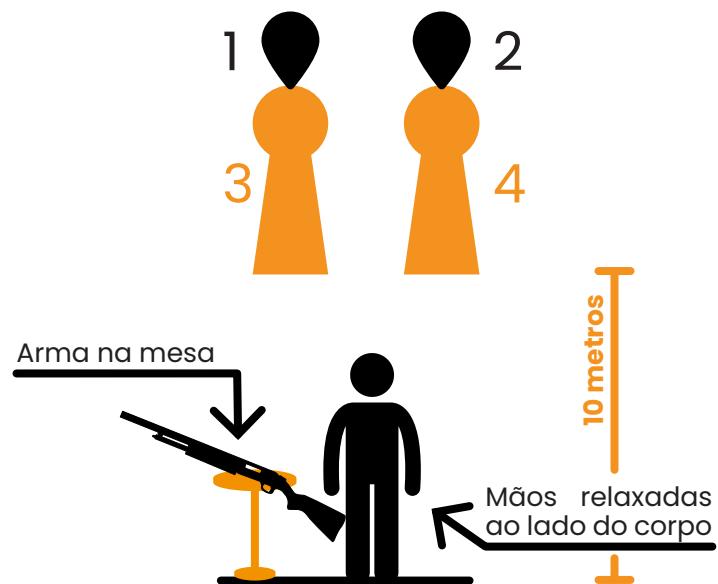
O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

## CATEGORIAS

Espingardas

## POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma na mesa carregada, alimentada e travada.



## SEQUÊNCIA

Ao sinal do timer, o atirador deve pegar sua arma da mesa, destravá-la, efetuar 1 disparo em cada balão e, em seguida, em cada popper. Ao final, deve colocar sua arma sobre a mesa novamente.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

# Regulamento PROVA DE PRECISÃO



1 série de **10 tiros** = 10 tiros  
1 alvo de precisão a **20m**  
Tiro **apoiado** - **50 segundos**

**ARMAS:** Rifles

**ALVOS:** 1 alvo de papel (precisão)

## OBJETIVO

Efetuar 10 disparos (apoiados) com a maior precisão possível, dentro do tempo estabelecido.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 10 disparos**. O **tempo máximo da prova é de 50 segundos**, e é aferido com cronógrafo, podendo ser usado como critério de desempate.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Pontuação contada a partir dos disparos no alvo de precisão.

### Penalidades:

1 segundo excedente = -2 pontos

### Critérios para desempate:

**1º** - disparos na marcação X do alvo  
**2º** - tempo aferido

## RESULTADO

### Somatória da pontuação do alvo.

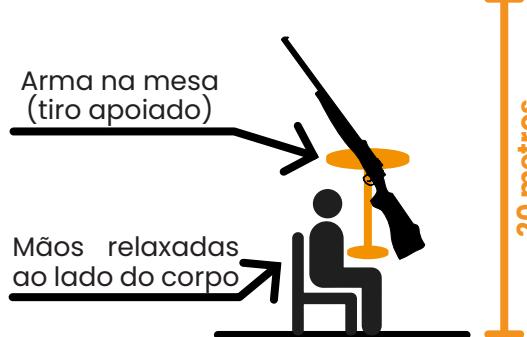
O tempo aferido é critério para desempate, caso o uso do número de disparos na marcação X do alvo não seja o suficiente.

## CATEGORIAS

Rifle mira aberta

## POSIÇÃO INICIAL

**Sentada**, relaxada com braços ao lado do corpo. Arma na mesa à frente do atirador carregada, alimentada e travada.



## SEQUÊNCIA



É recomendado o uso de **apoio** (saco de areia, bipé)

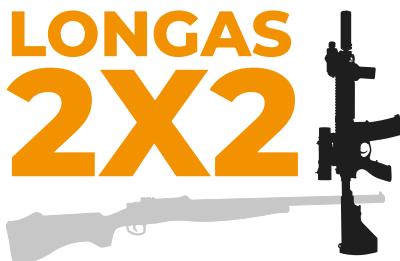
Ao sinal do timer, o atirador deve se posicionar, **apoiando a arma na mesa**, e efetuar 10 disparos no alvo de precisão, **não excedendo os 50 segundos** estabelecidos para a conclusão da prova. Ao final, deve realizar a checagem de segurança seguindo as instruções do árbitro.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).

Rifle luneta

# Regulamento LONGAS **2X2**



**ARMAS:** Rifles, fuzis e carabinas

**ALVOS:** 1 alvo de papel (precisão)

## OBJETIVO

Efetuar 4 disparos com a maior precisão possível, dentro do tempo estabelecido.

## SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 10 disparos**. O **tempo máximo da prova é de 1 minuto**, e é aferido com cronógrafo, podendo ser usado como critério de desempate.

## PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Pontuação contada a partir dos disparos no alvo de precisão.

### Penalidades:

1 segundo excedente = -2 pontos

### Critérios para desempate:

**1º** - disparos na marcação X do alvo  
**2º** - tempo aferido

## RESULTADO

### Somatória da pontuação do alvo.

O tempo aferido é critério para desempate, caso o uso do número de disparos na marcação X do alvo não seja o suficiente.

## CATEGORIAS

Rifle mira aberta  
Rifle luneta

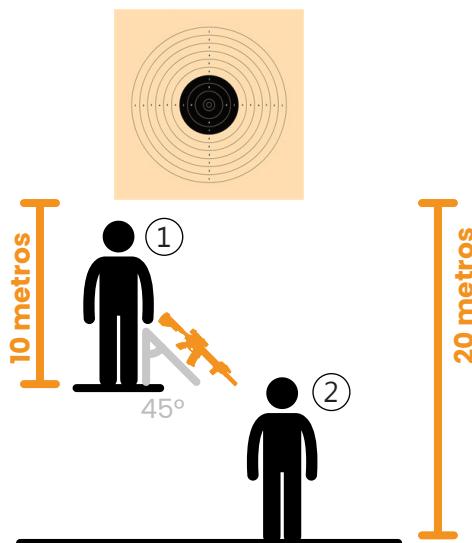
Carabina mira aberta  
Carabina luneta

Fuzil mira aberta  
Fuzil luneta

1 série de **4 tiros** = 4 tiros  
1 alvo de precisão a **20m**  
 $45^\circ \rightarrow 2$  disp. a 10m  $\rightarrow 45^\circ$  e  
desloca  $\rightarrow 2$  disp. a **20m**

## POSIÇÃO INICIAL

Arma posicionada a **45°** do atirador, carregada, alimentada e travada.



**SEGURANÇA:** sempre manter o cano a **45°** e apontado para a zona de tiro ao se deslocar.

## SEQUÊNCIA

Ao sinal do timer, o atirador deve levantar sua arma, mirar e efetuar **2 disparos** no alvo de precisão. Em seguida, deve **retorná-la à posição de 45°** e se **deslocar** com segurança e controle de cano até a **segunda posição** a **20 metros** do alvo, sinalizada por uma linha no chão. prova.

## PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).