



A Federação de Tiro Esportivo do Estado do Rio de Janeiro (FTERJ) adota como premissa básica regulamentar o Tiro de Fuzil, todas as provas, o mais próximo possível da regulamentação original praticada pela NRA (National Rifle Association) dos Estados Unidos e da WRABF (World Rimfire and Air Rifle Air and Benchrest Federation).

Assim sendo e, por princípio, qualquer necessidade de esclarecimento ou complementação quanto a interpretação deste regulamento deverá ser utilizado o NRA Rule Book ou da WRABF, conforme o caso, no seu original.

De acordo com as regras da NRA, a coletânea de regulamentações e condutas funcionam em ambas as formas, ou seja, separadamente ou em conjunto com as regras das competições da NRA Long Range. Em todos os casos onde regras específicas não forem atribuídas nesta regulamentação, as regras do High Power Rifle e de suas competições deverão ser utilizadas e podem ser encontradas nos seguintes endereços eletrônicos:

<https://competitions.nra.org/competition-resources/rule-books/>

F-Class: <http://rulebooks.nra.org/documents/pdf/compete/RuleBooks/Fullbore/fb-book.pdf>

NRA High Power Sporting Rifle:

<http://rulebooks.nra.org/documents/pdf/compete/RuleBooks/HPSR/hpsr-book.pdf>

CMP: <https://thecmp.org/wp-content/uploads/CMPGamesRules.pdf>

Cujo guia ilustrado em inglês pode ser encontrado em:

<https://thecmp.org/wpcontent/uploads/Rimfire.pdf>

Já as regras da WRABF (Fogo Circular), podem ser encontradas em: <http://www.wrabf.com/WRABF%20Rules.htm>

A disciplina tem como base o tiro de precisão com o uso de armas longas raiadas de fogo central, requerendo técnicas apuradas de tiro quanto a visada, respiração, puxada de gatilho, leitura das condições ambientais, armas, munição, recarga, acessórios, com o foco no requisito da precisão pura.

As armas longas raiadas mais utilizadas são das marcas: Borden, BAT Machine, Badger, Kelbly, Stiller, Mauser, Accuracy International, FN, Springfield, Remington, Winchester, Ruger, CZ BRNO, Sauer, Beretta, Dakota, Heckler & Koch, Sako, Tikka, Heym, Thompson Contender, SIG, Savage, Kimber, Browning, Marlin, Anschutz, Krico, Howa, Weatherby, Parker-Hale, Steyr-Mannlicher, Blaser, Walther, Nesika, Surgeon, Hart, Tanner, Norinco, Blazer, Gruenig & Elmiger, Weihrauch, Bleiker, dentre outras.

Os calibres mais usados atualmente são: 6mmBR, .284win, .308 Win, .223 Rem, 6,5-284 Win, 22 PPC, 22BR, .222 Remington, 6 PPC, 260 Remington, 6,5x47 Lapua, 6,5 Creedmoor, 7-08 Remington, 7x57 Mauser, 7 Remington Mag, 7mmBR, 30BR, 30-06 Springfield, 300 Winchester Magnum, 300WSM, 7mm WSM, .338 Lapua Mag, dentre outros que atendem a regulamentação internacional.

Para a construção deste regulamento, se adotará ao final de cada parágrafo orientar sua correspondência com o original, de forma a manter uma itemização mais fluida e de fácil leitura e compreensão.



Regulamento Geral e Modalidades – Diretoria de Fuzil FTERJ 2023

O F-Class é uma disciplina esportiva de Tiro de Fuzil a nível Internacional, regulada pela NRA (National Rifle Association dos Estados Unidos) e baseada na modalidade Rifle Prone (deitado). O Mid-Range envolve as distancias de 300, 500 e/ou 600 jardas.

O WRABF é uma modalidade de tiro de precisão sobre bancada e apoio. Representa um grande desafio, em especial quanto as dimensões do alvo. Exigente em relação as condições do armamento e do conhecimento do atirador sobre todas as variáveis que podem alterar a precisão.

1) Resumo da Regulamento Geral – aplicável para as atividades da FTERJ no ano esportivo de 2023 e são referentes ao Campeonato Estadual de 2023. A expectativa é o resgate das atividades do tiro de fuzil, com vistas a propiciar aos associados a melhor oportunidade de se preparar para as provas presenciais da Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE) e propiciar aos associados condições para pratica esportiva de alta performance.

1.1 Provas - Serão realizadas quatro provas para cada uma das modalidades sob a coordenação do Tiro de Fuzil, quais sejam, F-Class, NRA Sporting Rifle e Carabina Fogo Circular WRABF e incluindo CMP.

1.2 Descartes – No conjunto de provas para o Campeonato Estadual estão previstas 4 (quatro) provas, Provas 1 a 4 e Prova Final. Duas das quatro provas, as de menor resultado, serão descartados. A prova Final, considerada a de maior importância quanto a preparação para a Final do Campeonato Brasileiro, terá peso 2 para o cálculo da média final.

1.3 Vencedor do Campeonato Estadual – será considerado Campeão Estadual 2023 aquele atirador que tiver a maior pontuação da média das duas melhores participações, somada a Prova Final de cada modalidade. 1

1.4 Calendário - As provas, ocorrendo nos clubes e no CMTE, cujos delegados participarem do curso regulamentar, seguirão o seguinte calendário:

1ª Etapa 11 e 12 de março

2ª Etapa 20 e 21 maio

3ª Etapa 15 e 16 de julho

4ª Etapa 02 e 03 de setembro

Final – a ocorrer no CMTE em data a definir

1.5 Quantidade de Disparos - A quantidade de disparos é a prevista nos regulamentos de cada modalidade.

1.6 Aplicação de Correção no regulamento da prova NRA Sporting Rifle – Tendo em vista o compromisso que os regulamentos deverão, sempre ser o mais próximo do original possível e, conseqüentemente, que as regras não tenham interpretações ou subterfúgios que privilegiem quem quer que seja, a FTERJ aplicará a Ordem de Prova original, respaldada em consulta efetuada aquela Entidade. A ordem de prova exige que no estágio de tiro rápido a arma seja carregada com 4 (quatro cartuchos) e que o ferrolho seja fechado. Assim sendo, a utilização de armas monotiro não será permitida.



2 – Regulamento das Modalidades NRA High Power Sporting Rifle – Carabina NRA Sporting Rifle

INTRODUÇÃO O presente regulamento foi traduzido e adaptado pela FTERJ, da regra internacional oficial NRA High Power Sporting Rifle.

Caberá à Diretoria de Fuzil da FTERJ, quando necessário ou indicado, revisar ou alterar este regulamento, em conformidade com a regra oficial da NRA.

A disciplina Carabina NRA de tiro de rifle é uma modalidade internacional de Tiro Esportivo, regulada pela NRA (National Rifle Association) e é baseada na modalidade 3 Positions Rifle NRA, visando à formação de base para o tiro esportivo utilizando armas longas raiadas com munição de fogo central e regras que permitam aos atletas participem com modelos de armas menos sofisticadas e mais facilmente disponíveis ao atirador em geral, fato este especialmente relevante no Brasil. Cabe salientar também que esta prova é normalmente efetuada na distância de 100 metros (embora seja possível até 200 metros), o que permite maior número de clubes abraçarem a modalidade.

O grau de especialização do conjunto arma, acessórios e destreza, é menos exigente e a competição é praticada com as diversas armas normalmente utilizadas nas atividades iniciantes de tiro esportivo e caça amadora, permitindo maior difusão e incremento do esporte do tiro esportivo, com a promoção da congregação dos atletas do tiro. As armas que podem ser utilizadas, são, por exemplo: carabinas Rossi Puma, as carabinas, mosquetões, rifles e fuzis de repetição ou ação manual do ferrolho de diversas marcas como Mauser, Springfield, Remington, Winchester, Ruger, Steyer, Thompson Contender, dentre outras, que possuem características, qualidades e peso máximo dentro do limite (4,31 Kg) para participar com sucesso dessa disciplina de tiro esportivo. As regras oficiais criam limitações destinadas especificamente a não permitir o uso de armas muito sofisticadas e pesadas, para promover o nivelamento e incrementar a competitividade entre os atletas de NRA Sporting Rifle.

A exigência desta prova está pautada na prática dos fundamentos básicos do tiro esportivo (visada, puxada de gatilho, respiração etc), conjugada com um alvo de razoáveis dimensões (ex.: o anel do 10 possui 8,51cm). Isso permite que os resultados alcançados sejam mais elevados, servindo como fonte de entusiasmo para o praticante, mas mesmo assim, exigindo um alto grau de dedicação e treinamento.

Essa visão fundamenta a razão de não serem permitidos equipamentos sofisticados e acessórios usados especialmente nas provas da ISSF (ex.: champignon e palm rest), tornando a competição mais acessível e nivelada. Como não há restrição quanto ao calibre, desde que de fogo central, os mais diversos calibre podem ser usados nesta modalidade, sendo aqueles mais comuns, os seguintes calibres: .22 Hornet, 22 PPC, 22BR, .222 Remington,.223 Remington, 22-250 Remington, .243 Winchester, 6mm PPC, 6mmBR, 25-06 Remington, 6,5 Creedmoor, 260 Remington, 6,5x55mm Mauser, 6,5x47 Lapua, 7-30 Waters, 7mmTCU, 270 Winchester, 7-08 Remington, 7x57 Mauser, 7mmBR, 30BR, .308 Winchester, 30-30 Winchester, 30-06 Springfield, 7.62 x 54R, 7.65 x 53 Mauser, 303 British, 8mm Mauser, 32-20, 25-20, .38 Smith & Wesson Special, .357 Rem Mag, 44-40 Winchester, 44 Remington Mag, 444 Marlin, 45 Long Colt, dentre outros.

Obs.: os pontos mais importantes da presente regra foram destacados de forma a permitir uma fácil visualização e localização dos assuntos.



1. Divisões e Equipamentos Carabina NRA Sporting Rifle todos os rifles usados nesta modalidade deverão obedecer as seguintes características: rifle de fogo central, de qualquer calibre, não equipado com um palm rest (champignon) ou soleira do tipo Schuetzen (gancho), com peso não superior a 4,31 kgs (9,5 libras), incluindo eventual carregador destacável e miras, mas não incluída a bandoleira.

1.1 Divisões Miras Metálicas Rifle que utilize mira aberta do tipo alça e massa, peep sight, dióptro e outras que não possuam lentes corretivas e/ou que não projetem qualquer tipo de luz ou imagem. Mira Óptica Rifle que utilize mira óptica de qualquer aumento e que inclua uma lente ou sistema de lentes de referência com o objetivo ou no retículo.

1.2 Sub-divisões A entidade organizadora nacional da disciplina poderá estipular classes para os atletas, baseando-se na média das pontuações obtidas em suas provas, torneios e competições. Equipamentos de Tiro

1.3 Calibres Permitidos Qualquer tipo e calibre de munição de fogo central poderá ser usado, desde que possa ser disparada em segurança, para o atirador, demais competidores e pessoal da organização. Munição traçante ou incendiária é proibida. O clube ou entidade organizadora do evento pode colocar outras restrições referente à munição no tocante à segurança e características do estande.

1.4 É permitido ao atirador usar luneta de observação e estas poderão ser posicionada à frente do ombro do atirador

1.5 O atirador poderá usar tapete ou placa sintética, desde que não sejam construídas ou utilizadas de forma a proporcionar descanso artificial ou apoio adicional no posto de tiro (por exemplo, tapete feito de lona/borracha/material sintético específico para o tiro ao alvo, ou placas finas de borracha para apoiar e proteger o cotovelo são permitidas).

1.6 O rifle não poderá ser disparado com qualquer apoio que não seja o próprio corpo do atirador, obedecendo as regras específicas de cada posição. Entretanto, é permitido que o atirador use um apoio para o rifle entre os disparos, desde que o mesmo esteja atrás dos ombros do atirador.

1.7 Luvas poderão ser usadas, mas sua construção, estilo e peso devem ser iguais ou semelhantes às luvas usadas com roupas comuns de vestuário ou de trabalho. Luvas específicas de tiro e projetadas para competição (como, por exemplo, as da ISSF) não são permitidas.

1.8 Cotoveleiras e ombreiras (acolchoamento no ombro) podem ser utilizados desde que sejam constituídos de forma que não forneçam qualquer suporte e não violem as regras de cada posição de tiro.

1.9 Não é permitido o uso de casacos, calças ou sapatos, de tiro.

1.10 Bandoleiras do tipo alça ou correias de couro ou material sintético podem ser usadas com seus respectivos ganchos, fivelas e fixações, aderidas ao rifle nas posições deitado, ajoelhado ou sentado, podendo ser usada em conexão com um braço para segurar a arma. Na posição de pé, é permitido que a bandoleira esteja aderida ao rifle em suas extremidades, desde que não forneça qualquer tipo de suporte, apoio ou tensão ao atleta.

1.11 Champignon (Palm Rest): qualquer acessório ou prolongamento da arma ou sua parte que ajude na pegada normal da mão e no suporte do rifle, pela mão que não aciona o gatilho, que estenda mais do que 8,23 cm (3,25 polegadas) abaixo da linha central do cano é considerado um



Champignon ou Palm Rest. O carregador padrão dos rifles de dotação e seus clones não são considerados como Champignon ou Palm Rest.

1.12 É vedado o uso de soleiras no estilo Schuetzen ou gancho: uma soleira tendo uma curva em que a profundidade desta exceda em 0,5 polegadas (1,27 cm) quando medido com uma linha reta das pontas da soleira, ou qualquer soleira tendo um gancho ou apêndice prolongado para trás mais do que 0,5 polegadas (1,27 cm) da ponta da soleira.

1.13 Gatilhos com qualquer peso, desde que seguros e acionados manualmente pelo dedo do atirador, são permitidos. 4

1.14 Compensadores ou quebra-chamas são proibidos, exceto aqueles originais dos rifles militares/policiais ou seus clones. Nesses casos, o atirador deve ser colocado na linha de tiro de forma a não prejudicar os demais atletas.

1.15 Todos os equipamentos, de tiro ou não, do atleta não poderão estar posicionados à frente da linha de tiro. 1.16 O uso de equipamento “Indicador de Câmara Vazia” é recomendado para indicar quando o ferrolho estiver aberto, mesmo que parcialmente, que não há munição na câmara da arma.

1.17 Proteções dos olhos são de responsabilidade e dever de cada atirador e demais pessoas na linha de tiro, que devem utilizar óculos de proteção.

1.18 Proteções auriculares são de responsabilidade e dever de cada atirador e demais pessoas na linha de tiro, que devem utilizar proteção auricular.

1.19 Todos os equipamentos ou dispositivos que facilitem o disparo e a precisão que não mencionados neste regulamento, ou que são contrários ao espírito do mesmo, são proibidos. O Árbitro/Juiz da prova, o Diretor de Prova, e/ou o Delegado da FTERJ, possuem o direito e o dever de examinar o equipamento do atirador. É responsabilidade do atleta, em caso de dúvida sobre o equipamento, requerer a inspeção e eventual aprovação em tempo hábil antes do início da competição ou de sua série de tiro, de forma a não ser ou criar algum inconveniente para outros competidores, organização ou competição.

1.20 O Árbitro da Prova é a autoridade máxima no estande para decidir sobre todas as questões de segurança, equipamentos, escores e regras, devendo suas decisões serem acatadas por todos na linha de tiro, trincheira e demais áreas no estande, podendo este ser auxiliado pelo Diretor de Prova, e/ou o Delegado da FTERJ.

1.21 Eventuais questões surgidas durante a competição poderão ser submetidas posteriormente à Diretoria Técnica de Fuzil da FTERJ para análise e parecer, e se for o caso, tornando-se parte das regras.

2. Série de Tiro

2.1 A prova de NRA Sporting Rifle é composta das seguintes séries de tiro, no total de 32 disparos de prova e ensaios livres, nesta ordem: Posição Nº disparos Tempo(minutos)

Observação Ensaio: Livre Ilimitados em 10 minutos

Tiro lento – tempo de 8 minutos

Posição Deitado: 8 disparos, intervalo de 5 minutos;

Posição de Pé: 8 disparos



Tiro Rápido – tempo de 30 segundos

Posição Sentado ou Ajoelhado: duas séries de 4 disparos com intervalo de 3 minutos entre as séries

Posição Deitado: duas séries de 4 disparos. duas séries de 4 disparos com intervalo de 3 minutos entre as séries

2.2 Será dado tempo de preparação de 5 minutos antes do início de cada série de tiro.

2.3 O tempo é corrido e válido para cada a série de disparo, com exceção das séries de tiro rápido.

2.4 Na série de tiro rápido, serão efetuadas duas sub-séries de 4 disparos em 30 segundos, totalizando 8 disparos em 1 minuto de prova.

2.5 No tiro lento são 8 minutos para serem dados os 8 disparos de prova.

2.6 O Diretor de Prova ou Árbitro da Prova poderá terminar qualquer série lenta de tiro antes de transcorrido o tempo total permitido se todos os competidores da turma já tiverem realizados seus disparos.

2.7 Na série de tiro rápido, os competidores poderão estar na posição prescrita para o estágio, com o rifle municiado, quando autorizado o início da série de disparos.

2.8 A organização da prova não irá voluntariamente avisar aos competidores da passagem do tempo, embora responderão o tempo restante se perguntados, em um tom de voz que não atrapalhe os demais atletas.

3. Empate

3.1 Em todas as provas, desde que não expressamente disposto em forma contrária pelo Organizador do Campeonato Brasileiro, o empate será decidido da seguinte forma e ordem:

a) Pelo maior número de X na prova.

b) Se o empate não for decidido no critério anterior:

b.1 - Pelo maior score da série de pé

b.2 - Pelo maior score da série sentado ou ajoelhado na série de tiro rápido;

b.3 - Pelo maior score da série deitado no tiro rápido;

b.4 - Pelo maior score da série deitado no tiro lento.

b.5 - Persistindo o empate, o critério vencedor será o de matrícula mais antiga.

3.2 Desempate de scores perfeitos: se dois ou mais competidores alcançarem um score perfeito na prova (todos os disparos no “X” no mesmo alvo), será dada uma oportunidade para novos disparos de forma a promover o desempate (“morte súbita”), no mesmo tipo de série em que este foi alcançado. A continuação dos disparos poderá ocorrer imediatamente após a prova ou posteriormente, a critério da organização da prova.

4. Alvo O alvo será posicionado a 100 metros de distância do Atirador e serão utilizados os alvos oficiais de NRA Sporting Rifle homologados pela FTERJ, que possuirão as seguintes dimensões:



4.1 NRA/FTERJ SR-1M Sporting Rifle, ou equivalente, convertido de 100 jardas para 100 metros, com o aro 9 até o centro-centro em preto.

Anel de pontuação (preto) Diâmetro (polegada) Diâmetro (cm)

X 1,48 3,55

10 3,68 9,35

9 6,98 1 7,72

8 10,27 26,10

7 13,57 34,47

6 16,87 42,85 5 20,16 51,22

5. Posições de Tiro São as posições para uso nas provas.

5.1 Prone/Deitado Corpo estendido no solo, cabeça voltada para o alvo. O rifle deve ser suportado somente por ambas as mãos e pelo ombro. Nenhuma parte dos braços abaixo do cotovelo pode encostar no solo ou outro suporte artificial. Nenhuma outra parte do rifle ou corpo pode apoiar-se em qualquer outro suporte artificial. O carregador não pode comprimir o casaco de forma a prover um suporte artificial.

5.2 Joelhos As nádegas não poderão tocar o solo, mas podem ser apoiadas sobre um dos pés. O rifle somente será suportado por ambas as mãos e um ombro. O braço que suporta o rifle é apoiado no joelho ou coxa. O cotovelo do braço que aciona o gatilho deverá estar livre de qualquer apoio. Um dos joelhos deverá tocar o solo.

5.3 Sentado O peso do corpo é suportado pelas nádegas, pés ou tornozelos, nenhuma outra parte do corpo pode tocar o solo. O rifle será suportado por ambas as mãos e um ombro somente. Os braços poderão se apoiar nas pernas em qualquer ponto acima dos tornozelos.

5.4 De Pé Ereto sobre os dois pés, nenhuma outra parte do corpo pode tocar o solo ou qualquer outra superfície de suporte. O rifle será suportado somente por ambas as mãos e um ombro. O cotovelo ou qualquer parte do braço do ombro ao cotovelo poderá ser colocada contra o corpo ou se apoiar na cintura.

5.5 Proibição de Suporte Artificial Qualquer suporte, exceto o solo, que não especificamente autorizado para uso nas Regras para a posição descrita é proibido. Enterrar o cotovelo ou pés na linha de tiro (quando chão de terra, areia etc) que ajude a formar um suporte artificial para cotovelos, braços ou pernas é proibido. O uso de qualquer suporte artificial é proibido, exceto quando individualmente autorizado pela NRA/FTERJ para um atirador com necessidades especiais.

5.6 Posição da soleira do rifle Em todas as posições, a soleira do rifle deve estar em contato com a parte frontal do ombro do atirador, por cima do casaco ou camisa e não deve tocar o solo.

5.7 Carregador do Rifle O carregador do rifle pode tocar o atirador ou sua roupa, mas não pode tocar o solo ou prover um suporte adicional (palm rest), exceto, neste último caso, quando se tratar de arma de dotação militar/policial original ou clone e a posição for a de pé.

6. Regras Gerais da Prova



6.1 Nenhum competidor poderá trocar sua arma durante a prova, exceto se a mesma se tornou defeituosa ou dessa forma foi designada pela organização da prova.

6.1.1 Para efeitos dessa regra, uma série de tiro começa quando o competidor efetua o primeiro disparo com seu rifle.

6.1.2 Todos os disparos feitos até o momento contarão para a prova.

6.1.3 Uma munição é defeituosa quando: a. Possuir uma evidente falha na estrutura no cartucho de forma a causar uma nega de fogo ou causar uma pane no rifle; b. Mostrar uma marca do percussor na espoleta, embora o cartucho não tenha sido deflagrado; c. Provém de um cartucho em que o projétil não deixou o cano após disparado.

6.1.4 Um rifle defeituoso é aquele que:

a. Não pode ser apontado ou disparado de forma segura;

b. Sofreu um dano de forma que não pode disparar ou funcione de forma imprópria

c. Sofreu a perda da mira ou danos a ela.

6.1.5 As miras quando não ajustadas corretamente não constituem um rifle defeituoso.

6.1.6 Um rifle, uma vez declarado como defeituoso pela organização de prova não pode ser usado novamente na competição até que o defeito seja corrigido e o rifle seja liberado e declarado seguro pela organização da prova.

6.1.7 Um rifle semi-auto que dispare de forma automática devido a um defeito mecânico deve ser considerado como um rifle defeituoso.

6.1.8 Quando um rifle é declarado como defeituoso, ao competidor será dado um período máximo de 20 minutos para reparar ou substituir o rifle antes de ser chamado novamente para a linha de tiro.

6.1.9 Se um cartucho falha, ou o rifle falha no seu funcionamento, na estágio de tiro rápido, o competidor não poderá repetir a série de disparos. O competidor poderá terminar a série se operar manualmente o ferrolho (no caso de rifles semi-auto), mas assim procedendo, ele deve manter o rifle apontado em direção à linha dos alvos durante todo o tempo.

6.2 Proibição de Orientação Técnica (N.T. Coaching) nas provas individuais A orientação técnica é proibida nas provas individuais.

6.3 Conduta Desordeira A conduta desordeira é estritamente proibida no estande e qualquer pessoa culpada de tal ato será expulsa do estande. Competidores expulsos serão desclassificados da competição sem direito a reembolso de valores da inscrição.

6.4 Recusa em Obedecer Nenhuma pessoa poderá se recusar a obedecer as instruções do Diretor de Prova, Árbitro da Prova ou outras pessoas da organização do evento se as instruções tiverem sido dadas de forma clara sobre a conduta no estande e demais instalações do evento.

6.5 Desclassificação O Diretor de Prova, Árbitro ou a Entidade Organizadora do Evento, após a apresentação da evidência, podem desclassificar qualquer competidor ou ordenar sua expulsão do estande por violação destas regras ou por qualquer conduta considerada insegura. Na hipótese de conflito de opiniões entre os membros citados, a decisão do responsável pelo Evento deve prevalecer.



7. Andamento da Prova Recomenda-se o uso de sistema de alto falantes para as comunicações aos atletas pelo Árbitro da Prova, Diretor de Prova ou Organização do Evento. Procedimentos na Linha de Tiro

7.1 Começo da Prova Quando tudo estiver pronto para o início da prova, o Árbitro da Prova irá dar os comandos: "Prova NRA, turma nº (se houver), série de tiro de (ensaio, posição/lento ou rápido). Srs atletas, tomem suas posições na linha de tiro".

7.2 Em seguida, dirá "Seu período de preparação iniciará em 2 minutos". Os competidores então tomarão suas posições nos seus respectivos postos de tiro.

7.3 Após os dois minutos: "O período de preparação de 5 minutos começará agora". Todos os alvos deverão estar visíveis neste período, podendo o atirador efetuar disparos em seco.

7.4 Após o período de 5 minutos de preparação haver transcorrido: "O período de preparação está encerrado". a) Para a Série de Ensaio "Esta série consiste em 10 minutos de tempo, com quantidade de tiros de ensaio e posição livre". b) Para a Série de Prova "Esta série consiste em 8 minutos de tempo, com quantidade de 8 tiros na posição (dizer a posição)".

7.5 "Pronto à direita?".

7.6 "Pronto à esquerda?".

7.7 Não ouvindo qualquer negativa: "A linha de tiro está pronta".

7.8 Em seguida dirá: "Carregar armas para a série de (ensaio ou prova de X disparos na posição)". 9 Somente neste momento os competidores poderão municiar seus rifles. a) Procedimento de munição em Tiro Lento: ao comando de "carregar", o competidor irá municiar seu rifle com 1 ou mais cartuchos e fechar o ferrolho. b) Procedimento de munição em Tiro Rápido: ao comando de "carregar", o competidor irá municiar seu rifle com 4 cartuchos e fechar o ferrolho.

7.9 Verificando que não há qualquer impedimento, ordenará: "Srs.atletas: começar!". A partir deste momento os competidores poderão disparar seus rifles. 7.9.1 Para a Série de Tiro Rápido: o árbitro ordenará o comando CARREGAR, iniciando a contagem de tempo de 55 segundos, quando a partir do 56 segundo, e passará a falar em voz alta a contagem regressiva "5..., 4..., 3..., 2..., 1" sendo a série será iniciada na pronúncia do número "um", o que dá início dos 30 segundos previstos para a série

7.10 Ao final do tempo permitido: "Cessar fogo! Tempo Encerrado". Nesse momento, ao ouvir a palavra "CESSAR", todos os competidores devem parar de atirar imediatamente.

7.11 Ao terminar a série de disparos ou Prova, ordenará: "Srs. descarreguem seus rifles, abram os ferrolhos e (conforme o caso) deixem a linha de tiro ou seu tempo de preparação de 5 minutos para a série de (sentado / ajoelhado / de pé / rápida) se inicia agora". Os atletas deverão assim proceder, retirando o equipamento para que a próxima turma de atletas ocupem os postos.

7.12 O Árbitro da prova não precisará avisar voluntariamente aos competidores da passagem do tempo. Os atletas poderão perguntar aos juízes de prova sobre o tempo restante. A pergunta e a resposta deverão ser feitas em um tom que não perturbe outros competidores.

7.13 Os competidores poderão ser requisitados a atuar como marcadores dos alvos pelo Diretor de Prova ou Árbitro. O competidor não poderá marcar seu próprio alvo.



7.14 O comando “última forma” significa desconsiderar o comando recém dado (independente do que pode ter sido) e retornar ao status imediatamente anterior ou obedecer ao comando seguinte.

7.15 O Árbitro da Prova poderá dar outros comandos não previstos nesta regra, especialmente aqueles necessários para esclarecer algum ponto ou dirimir alguma dúvida.

8. Disciplina e Segurança no Estande segurança de todos os competidores, pessoal de apoio do estande e espectadores requer contínua atenção para todos os detalhes no manuseio de armas de fogo e cautela na movimentação no estande. A auto disciplina de todos é requerida. Onde houver falta de auto disciplina, é dever do pessoal de apoio do estande reforçá-la e dever de todos os competidores de colaborar com esse esforço.

8.1 Ferrolhos Abertos A não ser que o rifle esteja em sua maleta ou estojo de transporte, os ferrolhos deverão estar na posição aberta ou separados do rifle e se houver carregadores destacáveis, estes deverão estar removidos da arma durante todo o tempo, com exceção do momento em que o atirador estiver na posição de tiro em seu posto de tiro e o comando – “O período de preparação de 5 minutos começa agora.” - for dado. Em nenhuma circunstância os atletas deverão disparar um cartucho carregado enquanto o comando “Começar” ou “Fogo” não tiver sido dado e/ou não existir uma condição de segurança para o disparo.

8.2 Rifles Descarregados Um rifle está descarregado quando não contém um cartucho na câmara ou no carregador, quando inserido no rifle.

8.3 Rifles Carregados | Um rifle está carregado quando contém um cartucho na câmara, ou no carregador inserido no rifle. Nenhum rifle deve ser carregado até que o comando “CARREGAR” seja dado. Um rifle carregado deve apontar em uma direção segura todo o tempo. O ferrolho do rifle so deve ser fechado enquanto este estiver apontado na direção da linha de alvos, com a boca do cano afastada do corpo do atirador.

8.4 Cessar Fogo Todos os competidores devem parar de atirar imediatamente ao ouvir o comando “CESSAR”, inclusive durante o tempo normal de prova e/ou no meio de uma série de tiro. Todos os rifles devem ser descarregados, os carregadores destacáveis removidos e as ações abertas ao ouvir este comando. Se o comando de CESSAR FOGO ocorrer durante o tempo normal de uma série de tiro, os atletas devem também se levantar e dar pelo menos um passo atrás, liberando seu posto de tiro, de forma a permitir que o Árbitro da Prova verifique rapidamente que nenhum atirador está em contato com sua arma.

8.5 (em branco)

8.6 Não Pronto É dever do competidor notificar o Árbitro da Prova que não está pronto para disparar ao tempo em que este pergunta “PRONTO Á (DIREITA OU ESQUERDA)?” ou posteriormente, até o início da série de disparos, quando então o Árbitro poderá conceder mais tempo ao Atleta ou atirar na série seguinte, desde que não prejudique o andamento normal da prova.

8.7 Se o competidor falhar em notificar o Juiz de Prova, não lhe será dado qualquer benefício para efetuar seus disparos, além do tempo regulamentar a todos os demais competidores na linha de tiro.

8.8 Carregamento Em todos as séries de disparos de tiro lento, o rifle será carregado somente com um cartucho a cada disparo. Nas séries de tiro rápido, o rifle poderá ser carregado com até



4 cartuchos. O ferrolho só deverá ser fechado com o rifle apontado na direção do alvo. Excetuando-se os rifles semi-automáticos que deverão ter os 4 cartuchos carregados no carregador em qualquer série.

8.9 É proibido produzir barulhos, conversas em altos brados e/ou linguajar inapropriado que perturbe a operação e o andamento da competição ou o competidor durante sua série de disparos. Competidores e pessoal de apoio no estande deverão limitar suas conversas diretamente atrás da linha de tiro a assuntos pertinentes à competição. Abusos verbais por competidores podem levar à desclassificação.

8.10 Não será permitido fumar na linha de tiro ou nos postos de tiro

8.11 É proibido a orientação técnica por terceiros (coaching) durante a prova.

8.12 Procedimento em caso de cartucho defeituoso ou mal funcionamento no Tiro Lento Se um cartucho falhar ou o rifle falhar na série de tiro lento, o competidor irá chamar o Árbitro da Prova, que verificará e poderá permitir que o competidor substitua o cartucho defeituoso ou resolva a pane e continue a série de tiros. Tempo adicional pode ser dado a este competidor, igual ao tempo perdido em decorrência do cartucho defeituoso ou da pane. Não é necessário que o Árbitro da Prova tente disparar o cartucho antes de declará-lo defeituoso.

8.13 No caso da pane de munição ou da arma na série de Tiro Rápido, não será dada nova oportunidade ao Atirador de refazer ou continuar os disparos para aquela série, sendo computados os tiros efetuados, se houver, no alvo respectivo.

9. Marcação e Apuração do alvo

9.1 A apuração do alvo será feita baseando-se no furo deixado pelo projétil. O calibre .308 oficial será utilizado para todos os calibres, computando-se o anel de maior valor em contato com a borda do furo deixado pelo projétil ou calibre. Em caso de dúvida o calibre deverá ser sempre utilizado como forma de estabelecer o valor correto de cada impacto. Se o furo no alvo tocar a linha da pontuação, esta deverá ser atribuída ao atirador, inclusive se o furo produzido pelo tiro for ovalado ou irregular. O calibre terá o seguinte diâmetro de flange: .308/7.62mm - .308" +/- .001 polegada.

9.2 Nos casos de impactos não visíveis ou agrupamentos muito próximos, como regra geral, apenas os impactos visíveis serão computados. Exceto quando no caso de agrupamentos de três ou mais tiros que estejam tão próximos que seja possível que o(s) disparo(s) em questão tenham passado pelo buraco já alargado e não tenha deixado uma marca e não tenha evidência que o(s) disparo(s) não tenham impactado o alvo de prova e quando não haja excesso de disparos em nenhum dos alvos adjacentes. Neste caso, ao atirador será dado o benefício da dúvida e a serão computado(s) o(s) disparo(s) não visíveis. Nessa presunção, assume-se que passaram pelo buraco mais alargado. O mesmo se aplica no caso de que a concentração dos disparos envolva duas zonas de pontuação do alvo, sendo atribuído nesse caso, o valor do maior anel do alvo.

9.3 É recomendável utilizar somente um alvo por série de tiro. Entretanto, é facultado ao organizador da prova, a utilização de 3 alvos colocados lado a lado para as séries de Ensaio, Tiro Lento Deitado e Tiro Lento de pé.

9.4 Para a série de Tiro Rápido, deve ser utilizado um ou dois alvos, mas sempre colocados individualmente em cada série de Tiro Rápido, sem qualquer outro alvo do mesmo competidor a mostra. 9.5 Impactos fora dos anéis de escores serão computados como zero (miss). O mesmo



ocorrendo caso o atirador efetue um número menor de disparos do que o requerido, ou se disparar em alvo da série, ou de competidor, errado.

10. Situações de Prova

10.1 Disparos antes ou depois do tempo permitido Será computado como zero (miss) o tiro de maior pontuação no alvo do competidor e contará para o número de disparos feitos em prova (ou ensaio), se o disparo foi efetuado antes ou depois do tempo permitido.

10.2 Todos os disparos efetuados pelo atirador na linha de tiro contam e serão computados para seu escore geral, ainda que o rifle dispare acidentalmente

10.3 Disparo em alvo de outro Atleta (crossfire) Disparos realizados em alvo de outro atleta será pontuado e considerado como zero (miss), mas contará para o número de tiros da série.

10.4 Disparo em alvo errado da Série de Tiro Em caso de disparo em alvo da Série de Tiro que não aquela que está ocorrendo no momento, o tiro cruzado não será computado no alvo atingido por engano, mas será computado como um zero para o competidor que efetuou o disparo e como penalidade valerá para o número de disparos da série que o Atirador estiver fazendo no momento.

10.5 Disparos em excesso É definido quando é identificado que há um número acima do permitido de impactos no alvo do competidor ou um número de tiros acima dos que o atleta efetuou.

10.5.1 Ao atirador não será creditado um número de tiros além do que ele efetivamente disparou. Se tiros a mais são identificados em seu alvo se puder identificar o atirador que o efetuou, este disparo não será considerado. Essa identificação pode se dar pelo tamanho do furo do tiro (calibre utilizado), por visualização do impacto no talude ou outro meio.

10.5.2 Se em qualquer série, o tiro a mais não puder ser identificado no alvo, o atirador que efetuou o disparo em alvo de outro competidor, terá desconsiderado em seu alvo o impacto de maior valor, se em seu alvo houver o número de impactos corretos. Se houver um número de impactos menor do que o regulamentar, seu disparo cruzado será computado como zero (miss).

10.5.3 Caso não seja possível identificar qual o furo do tiro cruzado no alvo do competidor e tendo um número de impactos a mais no alvo, serão computados os disparos de maior valor até o número de disparos realizados pelo competidor.

10.5.4 No caso de disparos em excesso, o atirador que identificar o fato em seu alvo, deverá avisar imediatamente ao Árbitro da Prova, para, se possível identifique qual disparo é excedente ou anote os pontos até aquele momento para que os posteriores não sejam afetados.

10.6 É permitido ao Atleta que estiver com sua arma ou luneta inoperante por falha de equipamento, trocar de arma, inclusive com outro Atleta, sem qualquer acréscimo de tempo ao período regular da prova.

10.7 atletas com necessidades especiais físicas poderão requerer uma flexibilização das Regras da modalidade para poderem participar em condições de igualdade com os demais atiradores, a critério do Diretor de Prova, especialmente no tocante às posições de tiro.

11. Casos de Divergência ou Dúvida neste regulamento

11.1 Os casos omissos ou dúvidas suscitadas, nas prova, serão resolvidos pelo Árbitro da Prova, que deverá informar a questão e a solução dada à Diretoria da FTERJ responsável pela



modalidade para análise e parecer nas situações iguais ou semelhantes que porventura venham a ocorrer no futuro

Copa de Carabina Semiauto Nacional NRA Semiauto Nacional Competição especial da FTERJ em parceria com a FGCT, paralela e simultânea ao Campeonato Estadual Car/Pst/Rf, e de acordo com as regras e procedimentos da disciplina NRA Sporting Rifle.

São admitidos na competição atletas equipados com carabinas e rifles Semi-automáticos, de fogo central, de fabricação nacional, com as seguintes características:

a) Cano original;

b) Aparelho de pontaria de livre escolha do atirador, em classe única (any sights).

São autorizadas as seguintes modificações comuns: troca de coronha, empunhadura, handguard, sistema de gases, grupo do ferrolho e troca ou alívio de gatilho original. Todos os carregadores compatíveis com as plataformas AR, IA2 ou FAL são permitidos. Os quebra-chamas originais são permitidos.

Aplicam-se todas as demais regras da Carabina NRA Sporting Rifle. Quando a arma satisfizer os requisitos de Peso máximo da Carabina NRA Sporting Rifle, a mesma inscrição também valerá para o Campeonato Gaúcho de Car/Pst/RF, na modalidade Carabina NRA, e na Divisão (Mira Ótica ou Mira Metálica) declarada pelo Atleta.

São aceitos na competição os modelos Taurus T4, Taurus CTT40, Imbel IA2, Imbel FAL e Imbel ParaFAL, com seus canos originais. Se durante a competição ocorrer a fabricação nacional e efetiva entrega a consumidor de novas marcas ou modelos, eles serão admitidos a ingressar na competição. O mesmo atleta poderá usar armas diferentes em etapas diferentes, mas poderá usar somente uma arma em cada etapa. É obrigação do Delegado cuidar que a arbitragem execute a aferição do PESO da arma, para verificar se a mesma pode ser enquadrada na inscrição solicitada pelo atleta.

CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO Para concorrer à premiação da Copa, o Atleta deverá participar em 2 Etapas programadas no Calendário e a Final do Campeonato. Os atletas participantes da COPA concorrerão a premiação especial e separada do Campeonato Estadual



NRA F-Class

Tipo de Provas (do item original 1.7)

a) Competição – é um evento completo na programação para obtenção de uma premiação específica. Uma competição pode consistir de um ou muitos estágios. Isso possibilita, no caso de competições agregadas, incluir pontuações obtidas em competições subsidiárias.

b) Estágio – é uma porção de uma competição que consiste em um ou mais participações efetuadas em uma posição, distância, tempo de série (estágio de fogo rápido ou lento, por exemplo) ou alvo.

h) Competição Individual em linha – é uma competição em que cada competidor é designado a participar em uma determinada linha de tiro pelo Oficial de Estatística. A falha em se posicionar na linha determinada ou posto de tiro reflete na perda do direito em atirar. Todas as inscrições devem ser efetuadas antes do início dos disparos na linha de tiro, exceto quando explicitamente contidas no programa do Torneio.

K) Competição por equipe – uma competição em que as equipes são tem seus componentes definidos e atiram em uma determinada porção de tempo. Às equipes tem a colocação e os alvos definidos a priori e toda a equipe se reporta e dispara como uma unidade.

Equipamento e Munição (do item original 3)

Rifles (3.4.do original) Rifle F-Class Open (FO) – É um rifle restrito ao diâmetro do interior do cano não maior do que .35 polegadas (em atenção é direcionada quanto a limitações de segurança). Rail guns, ou armas em trilhos e armas com métodos mecânicos de retorno ao ponto preciso de visada anterior ao disparo não são permitidos. Qualquer gatilho seguro e operado manualmente é permitido. Qualquer aparelho de pontaria é permitido, porém será considerado no peso global da arma. As indicações das regras itens 3.16 e 3.16.1 originais se aplicam a estas definições.

São rifles de fogo central restritos ao diâmetro do calibre do projétil não superior ao 0,35 polegadas e que não podem dispor de mecanismo mecânico de retorno ao ponto original do disparo, como os “rail guns”. Qualquer gatilho que seja operado manualmente com a devida segurança pode ser utilizado. Qualquer dispositivo de pontaria é permitido, mas este será incluído no peso total da arma. Um item conectado também inclui qualquer objeto externo, exceto o atirador ou seu vestuário, que recue ou retroceda parcialmente com o rifle ou que levante, mesmo que levemente, junto com o rifle, no qual seja preso, unido ou conectado de qualquer maneira ao rifle, ou que se movimente junto de seu apoio.

A largura da parte frontal (fuste da coronha) não pode exceder a 76 milímetros (aproximadamente 3 polegadas)

O rifle deve ser disparado na posição deitado a partir do ombro do competidor usando o rifle conforme definido no item 3.4.1.b.

Rifle F-T/R – são rifles limitados ao 223 Remington ou .308 Winchester ou seus equivalentes comerciais ou métricos. As dimensões das câmaras não podem exceder ao máximo das especificações SAAMI ou CIP. Cano, raiamento e cone de forçamento podem ser selecionados para abrigar os projéteis que serão utilizados. Não há restrição de peso do projétil. O rifle deve



ser disparado sofre um bi-pé, rigidamente conectado ao fuste da arma, e/ou bandoleira. Qualquer bi-pé, que se adequa a definição de bi-pé, pode ser usado, porém seu peso deverá ser incluído no peso global considerado.

Qualquer gatilho que seja seguro e operado manualmente é permitido.

Qualquer aparelho de pontaria é permitido, porém, seu peso deverá ser incluído no peso global.

As indicações das regras 3.16 e 3.16.1 das regras originais, se aplicam as estas definições.

O peso global do rifle, incluindo todos os itens conectados como miras, bandoleira e bi-pé, não poderá exceder 8.25 quilogramas (aproximadamente 18.18 libras);

Um item conectado também inclui qualquer objeto externo, exceto o atirador ou seu vestuário, que recue ou retroceda parcialmente com o rifle ou que levante, mesmo que levemente, junto com o rifle, no qual seja preso, unido ou conectado de qualquer maneira ao rifle, ou que se movimente junto de seu apoio/ponto de visada. O rifle deve ser disparado na posição deitado a partir do ombro do competidor usando o rifle conforme definido no item 3.4.1.b da regra original.

Apoio dos Rifles (3.4.1 do original) Rifle F-Class Open (FO) – o rifle pode ser suportado por qualquer apoio que não proporcione em método mecânico que retorne ao preciso ponto anterior de visada do disparo.

Sujeito a: Não mais do que dois apoios podem ser utilizados. Se dois apoios forem utilizados, eles devem não estar conectados um ao outro. O uso de mesa, como por exemplo, uma simples superfície sólida estendida abaixo dos apoios dianteiro e saco de apoio traseiro, é proibido. Superfícies planas ou placas que não excedam as dimensões os apoios individuais até duas polegadas podem ser colocadas abaixo dos apoios frontais e no saco traseiro.

No caso de bi-pé no a superfície ou placa pode ser larga o necessário para acomodar o bi-pé no seu ponto mais largo, mas não mais do que 12 polegadas de frente para trás.

Não é permitido prover trilhas para guiar os pés do bi-pé. Não é permitido uso de parafusos de nivelção ou protrusões nestas superfícies ou placas. Estas devem ser perfeitamente planas na parte de cima e na parte de baixo. Um apoio frontal pode ser empregado para a parte frontal do fuste dianteiro ou para a frente. Se junto, preso ou unido ao rifle, o apoio dianteiro deve ser incluído no peso global do rifle (Regra 3.4.a).

Nenhuma porção da parte traseira da coronha ou do punho de apoio da mão pode descansar diretamente no solo ou em qualquer superfície rígida. Além disso, nenhuma parte do apoio traseiro empregado pode ser fixado, apertado ou estar sendo seguro ao rifle de qualquer maneira. Os apoios traseiros mecanicamente ajustáveis não são permitidos.

Em alternativa às alíneas 3) e 4), o rifle pode ser suportado por um apoio central simples, tal como um revestimento enrolado, uma toalha ou cobertor, ou sobre um saco de areia ou feijão. Qualquer quantidade ou tipo de objeto pode ser colocado abaixo de cada apoio para compensar variações ou de nível do local dos disparos ou para reduzir o rolamento.

O apoio ou base dianteira pode ter até três pés e pode ser pressionada no solo por não mais do que 50 milímetros (aproximadamente 2 polegadas), desde que não cause danos significativos do local dos disparos. Apoios pode ser ajustados após qualquer disparo para compensar o movimento do apoio ou a sedimentação de material. Uma funda pode ser usada em conjunto



com o apoio, mas o peso será incluído no peso global do rifle (Regra 3.4.a)) Apoio do Rifle de Precisão F-TR F-Class (F-TR) – Um bi-pé e/ou bandoleira são os únicos apoios frontais permitidos. O rifle pode ser suportado por um bi-é e/ou bandoleira e um suporte traseiro que não podem dispor de mecanismo mecânico de retorno ao ponto original do disparo.

Sujeito a: O bi-pé e o suporte traseiro não podem estar conectados um ao outro. O uso de taboa, por exemplo, uma superfície sólida abaixo de ambos apoios, o frontal e o traseiro, são proibidos. Tapete ou algo similar a um tapete flexível poder ser colocado sob os apoios dianteiro e o traseiro. Placas e/ou placas separadoras que não excedam as dimensões dos apoios individuais por duas polegadas de qualquer lado podem ser colocados abaixo do apoio fronal ou do saco de apoio traseiro. No caso de bi-pé, a superfície ou placa pode ser larga o necessário para acomodar o bi-pé no seu ponto mais largo, mas não mais do que 12 polegadas de frente para trás.

Não é permitido prover trilhas para guiar os pés do bi-pé. Estas devem ser perfeitamente planas na parte de cima e na parte de baixo Um bi-pé é um dispositivo que não tenha mais de duas pernas que tocam o local do disparo. Esse deve ser rigidamente conectado na parte frontal do rifle, no fuste.

O bi-pé pode ser rígido ou com pés escamoteáveis, e podem ser ajustáveis para compensar desníveis da superfície do local dos disparos. Nenhuma porção do rifle, seja da parte dianteira ou traseira pode se apoiar diretamente no solo. Um saco com orelhas de coelho, pequeno saco de areia ou mão com vestida com luva por ser usada para suportar a parte traseira da coronha. Qualquer suporte traseiro não pode ser conectado, fixado ou unido ao rifle de nenhuma maneira. O suporte traseiro não pode ser fixo ou ultrapassar o local dos disparos. Qualquer suporte traseiro mecanicamente ajustável é permitido. Qualquer quantidade ou tipo de objetos pode ser colocado abaixo do bipé ou do suporte traseiro para compensar as variações de altura ou inclinação do local dos disparos.

O bi-pé e o apoio traseiro podem ser ajustados após qualquer disparo para compensar o movimento ou o assentamento do terreno. Uma bandoleira pode ser usada conjuntamente aos apoios, porém, seu peso será incluído no peso glogal do rifle (Regra 3.4.b) Gatilho cabelo – Gatilho cabelo é proibido. (do original 3.16) Compensadores e freios de boca - A utilização de compensadores ou freios de boca é proibida. O uso de um tubo de extensão que seja instalado na boca do cano do rifle para estender a distância entre miras não pode ser considerado como freio de boca. Este tudo de extensão deve ter um diâmetro interior de 0.5 polegadas ou maior e poderá ter corte de ¼ de polegada por 1 polegada às 12 horas e às 6 horas para que sejam removidos os panos de limpeza. Furos com rosca a parte superior para a instalação de bases de mira são permitidos.

Das bases da vista serão permitidas. a) os supressores de ruídos não são autorizados para uso nas competições. Alvos (do item original 4) Nota: Os centros dos alvos são para ser usados com os alvos MR-63, MR-65, MR-1 e LR para todas as competições de F-Class.

Alvo de 300 jardas (4.4 do original) Alvo NRA número MR-63FC – F-Class e centro de alvo baseado no MR-63 que serão usados a 300 jardas. Ou centros para ser colados sobre o alvo NR-63.



Visando 18néis em preto (polegadas)	Em branco
Aro X.....1.42	5 Aro23.85
Aro 10.....2.85	
Aro 9.....5.85	
Aro 8.....8.85	
Aro 7.....11.85	
Aro 617.85	

Alvo de 500 jardas (4.5 do original) Alvo NRA número MR-65 e centro de alvo baseado no MR-63 que serão usados a 300 jardas. Ou centros para ser colados sobre o alvo NR-65

Visando anéis em preto (polegadas)	Em branco
Aro X.....2.50	Nenhum
Aro 10.....5.00	
Aro 9.....10.00	
Aro 8.....15.00	
Aro 7.....20.00	
Aro 625.00	
Aro 530.00	

Alvo de 600 jardas (4.6 do original) Alvo NRA número MR-1FC e centro de alvo baseado no MR-1 que serão usados a 300 jardas. Ou centros para ser colados sobre o alvo NR-65

Visando anéis em preto (polegadas)	Em branco
Aro X.....3.00	Aro 530.00
Aro 10.....6.00	
Aro 9.....12.00	
Aro 8.....18.00	
Aro 7.....24.00	
Aro 636.00	

Posições (do item original 5)

F-Class Deitado - o F-Class Deitado é disparado na posição deitado a partir do ombro.

O rifle deve ser suportado por um apoio traseiro e/ou dianteiro com um bi-pé e/ou bandoleira e apoio traseiro. Veja a regra 3.4 Padrões do Estande de Tiro (do item original 6) Distâncias –as distâncias de tiro comumente utilizadas nos estandes é de 300, 500 e 600 jardas. Bandeiras de Vento – bandeiras de ventos deverão ficar visíveis a varias distâncias entre o estande e o local aonde estão os alvos.

É recomendado que -Class Deitado - o F-Class Deitado é disparado na posição deitado estejam posicionadas a 200 e 500 jardas. Adicionalmente se recomenda que a bandeira possua 48



polegadas por 18 polegadas na ponta, e 12 pés de comprimento. Esta bandeira deve ser em duas cores, vermelho e amarelo. Concursos de Tiro (do item original 7)

Competição de F-Class Mid-Range Deitado (60 tiros): Deitado 20 disparos lento 300 jardas MR-63 com MR-63FC Deitado 20 disparos lento 500 jardas MR-65 com MR-65FC Deitado 20 disparos lento 600 jardas MR-1 com MR-1FC Limites de Tempo (do item original 8) Tempo Computado –

O tempo não é avaliado a cada disparo. No tiro lento a permissão de tempo é computada para cada estágio (incluindo o tempo de disparos de ensaio quando especificado) na base da quantidade de disparos multiplicado pelo tempo permitido para cada tiro.

Visando anéis em preto (polegadas)

Aro X.....3.00

Aro 10.....6.00

Aro 9.....12.00

Aro 8.....18.00

Aro 7.....24.00

Aro 636.00

Anel em Branco

Aro 530.00 Aro

Permissão de tempo – o tempo permitido é de um minuto por disparo.

Tempo da Equipe - o tempo da equipe ou do time será o mesmo para o estágio de tiro lento no estágio individual.

Ultrapassagem do Tempo – os diretores de prova não alertarão de forma voluntária a passagem do tempo. Competidores e os líderes de Equipe poderão questionar aos Diretores de Prova o tempo que ainda falta para a série, antes do tempo se expirar.

O questionamento e a resposta devem ser dados em um tom que não atrapalhe os outros competidores.

Regras da Competição (do item original 9) Troca de Rifle (9.1 do original) – A menos que descrito no programa, nenhum competidor poderá trocar seu rifle durante a participação em prova de estágio simples, múltiplos estágios ou competição com somatório agregado a menos que seja por quebra ou por imposição do Diretor de Prova. Para o propósito desta regra, o início da série de tiro da prova é considerado iniciado quando o atirador efetuou seu primeiro disparo de prova fora do ensaio. O aviso que o rifle está defeituoso deve ser feito imediatamente.

Os disparos efetuados até durante o tempo de prova até que o aviso foi feito serão contados na pontuação oficial. b) a troca de cano do rifle durante a prova não é permitida (ver regra 3.18.c) 9.1.1 Troca voluntária do rifle.

Se, a qualquer tempo o competidor quiser trocar seu rifle por outro, ele poderá fazê-lo antes do início do estágio ou da prova. É uma responsabilidade do competidor avisar o anotador de pontuação e o diretor do estande que ele está trocando de rifle.



As pontuações obtidas anteriormente na competição agregada serão retiradas da pontuação agregada. Para a prova individual, os disparos anteriores serão mantidos, mas não contará para a pontuação agregada. O valor agregado será anotado na prancheta de avaliação da pontuação constando uma observação:

Pontuação desautorizada – Regra 9.1 10 Atiradores com necessidades físicas especiais poderão requerer uma flexibilização deste Regulamento para poderem participar em condições de igualdade com os demais atiradores, a critério do Diretor de Prova, inclusive atirar apoiado em uma mesa.

11. Outros Equipamentos

11.1 Vestimenta a) É permitido o uso de luvas maleáveis, próprias de tiro esportivo; b) Ombreiras, bandoleiras almofadadas e cotoveleiras podem ser utilizadas desde que não sejam constituídos de forma a prestar apoio adicional ao rifle; c) Casacos, calças e outras vestimentas de tiro esportivo (ex: ISSF) poderão ser utilizadas; d) Tapetes, coberta, pano ou material sintético para separar o contato com o chão pode ser utilizado desde que não possibilitem ou prestem apoio adicional; e) Óculos de tiro são permitidos. 11.2 Óculos de Proteção É responsabilidade e dever de cada atleta e demais pessoas na linha de tiro, utilizar óculos de proteção.

11.3 Proteção auricular - É responsabilidade e dever de cada atleta e demais pessoas no estande a sua utilização.

11.4 Bandeiras de vento - É permitido e recomenda-se a instalação na linha de tiro pela organização da prova. As bandeiras de vento podem ser as regulamentares da NRA Highpower Rifle , ou fitas nas cores vermelho, laranja ou amarelo, de preferência com 1 metro de comprimento e pelo menos 5cm de largura.

11.5 Aparelhos eletrônicos - Não poderão ser utilizados dispositivos como radios, gravadores ou qualquer outro equipamento que produza som ou comunicação à frente da linha de tiro. Além disso, qualquer dispositivo de comunicação não poderá interferir com aqueles utilizado com a condução da prova.

11.6 Luneta de observação - É permitido ao atleta utilizar uma luneta de observação para verificar os impactos no alvo e/ou condições atmosféricas do estande.

11.7 (em branco)

11.8 Dispositivos laser - Não é permitido o seu uso pelo atleta ou espectador, estando ou não acoplado à arma.

11.9 Munição Qualquer tipo de munição pode ser utilizado, desde que não represente perigo para os competidores, pessoal da organização, ou equipamentos e estruturas do estande. Munição traçante ou incendiária são proibidas. Qualquer munição que repetidamente “estoure” as espoletas ou rache ou separe os estojos será considerada como defeituosa ou insegura e será removida da linha de tiro.

11.10 Outros Equipamentos - Todos os equipamentos ou dispositivos que facilitem o disparo e a precisão que não mencionados neste regulamento, ou que são contrários ao espírito do mesmo, são proibidos.

O Árbitro/Juiz da prova, o Diretor de Prova, e/ou o Delegado ou Diretor da modalidade da CBTE, possuem o direito e o dever de examinar o equipamento do atirador. É responsabilidade do



atleta, em caso de dúvida sobre o equipamento, requerer a inspeção e eventual aprovação em tempo hábil antes do início da competição ou de sua série de tiro, de forma a não ser ou criar algum inconveniente para outros competidores, organização ou competição.

11.11 O Árbitro da Prova é a autoridade máxima no estande para decidir sobre todas as questões de segurança, equipamentos, escores e regras, devendo suas decisões serem acatadas por todos na linha de tiro, trincheira e demais áreas no estande, podendo este ser auxiliado pelo Diretor de Prova, e/ou o Delegado e/ou Diretor da modalidade da CBTE.

12. Posição de Tiro

12.1 Deitado (Prone) A posição de tiro deverá ser a deitado (exceto no caso de aplicação da regra 2.5), com o corpo estendido no chão, cabeça na direção do alvo. O carregador ou qualquer parte da arma não pode encostar no solo de forma a propiciar apoio artificial. O rifle deve ser disparado a partir do ombro do atirador. 12. Série de Tiro

12.1 Série de Tiro Nacional Válido para o Campeonato Estadual.

12.1.1 Ensaio e Série de Prova Nas provas de F-Class poderá ser efetuado a critério do atirador, tiros de ensaio antes da primeira série de tiros de prova. Os tiros de ensaio são aqueles disparados no alvo de ensaio e não contam para o escore do atirador na competição. Séries de prova são aquelas em que os disparos contam para o escore do atirador na competição.

12.1.2 Prova Será composta de 3 séries de prova + tiros de ensaio realizados antes da primeira série de prova. As séries de prova consistirão de 30 disparos nos alvos de prova, sendo 10 disparos em cada alvo de prova, totalizando 30 tiros de prova. Obs.: Não é permitida a compensação de disparos em alvos que não o daquela série de tiro de prova.

12.1.3 Forma do ensaio Antes da primeira série de 10 disparos será concedido ao atirador um tempo e/ou número de disparos de ensaio.

12.2 Posicionamento dos Alvos Em estandes com trincheira, recomenda-se que seja colocado somente um alvo por vez, sendo o mesmo retirado para colocação do próximo alvo de prova ou ensaio seguinte, após o tempo regulamentar ter expirado, e assim sucessivamente até o final da prova. Para estandes sem trincheira é recomendável que sejam colocados ao mesmo tempo no suporte 2, 3 ou 4 alvos (um de ensaio e três de prova), de forma a agilizar e facilitar o andamento da prova. O alvo de ensaio poderá ser reutilizado, após obreado.

12.3 Quadro de ordem das séries de tiro A prova de F-Class é de um total de 30 disparos de prova e mais tiros de ensaio 13. Andamento da Prova Procedimentos e Comandos básicos na Linha de Tiro

13. Andamento da Prova Procedimentos e Comandos básicos na Linha de Tiro

13.1 Começo da Prova Quando tudo estiver pronto para o início da prova, o Árbitro da Prova irá dar os comandos: "Prova F-Class, turma nº __, série de tiro de (ensaio, 1ª, 2ª ou 3ª série de 300 metros). Srs atiradores, tomem suas posições na linha de tiro".

13.2 Em seguida, dirá "Seu período de preparação iniciará em 2 minutos". Os competidores então tomarão suas posições nos seus respectivos postos de tiro.

13.3 Após os dois minutos: "O período de preparação de 5 minutos começará agora". Todos os alvos deverão estar visíveis neste período, podendo o atirador efetuar disparos em seco.



13.4 Após o período de 5 minutos de preparação haver transcorrido: “O período de preparação está encerrado”. a) Para a Série de Ensaio “Esta série consiste em 10 minutos de tempo, com quantidade de tiros de ensaio livre”. b) Para a 1ª Série de Prova “Esta série consiste em 10 minutos de tempo, com disparos no alvo de prova”. c) Para as 2ª e 3ª Séries de Prova de Carabina F-Class

13.5 “Pronto à direita?”.

13.6 “Pronto à esquerda?”.

13.7 Não ouvindo qualquer negativa: “A linha de tiro está pronta”.

13.8 Em seguida dirá: “Carregar armas”. Somente neste momento os competidores poderão municiar seus rifles.

13.9 Verificando que não há qualquer impedimento, ordenará: “Srs.atiradores: começar!”. A partir deste momento o tempo de prova/série começará a correr e os competidores poderão disparar seus rifles.

13.10 Ao final do tempo permitido: “Cessar fogo!”. Os atiradores devem PARAR DE ATIRAR IMEDIATAMENTE após ouvir esse comando.

13.11 Ao terminar a Série de tiros de Prova, ordenará: “Srs. tempo encerrado. Descarreguem seus rifles, abram os ferrolhos. O período de preparação de 5 minutos se iniciará agora”. No caso de término de prova: “Srs. tempo encerrado. Prova encerrada. Descarreguem seus rifles, abram os ferrolhos e retirem seus equipamentos da linha de tiro”.

Os atiradores deverão assim proceder, retirando seu equipamento para que a próxima turma de atiradores ocupe seus postos.

13.12 O Árbitro da prova não precisará avisar voluntariamente aos competidores da passagem do tempo. Os atiradores poderão perguntar aos Árbitros de prova sobre o tempo restante. A pergunta e a resposta deverão ser feitas em um tom que não perturbe outros competidores.

13.13 O Árbitro de Prova poderá dar outros comandos não previstos nesta regra, adequados ao método/sistema de prova da regra 5.5, e também aqueles necessários para esclarecer algum ponto ou dirimir alguma dúvida.



WRABF (Fogo Circular)

I Finalidade Regulamentar a disciplina de Carabina WRABF Fogo Circular (Benchrest) na FTERJ, conforme as regulamentações estabelecidas pela Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE)

II Divisões CARABINA WRABF FOGO CIRCULAR SPORTER Carabina de fogo circular “de fábrica” com até 3,860kg (8.5 libras) incluindo sistema de pontaria, calibre .22LR, sem modificações e coronha convexa em todas as superfícies inferiores. Trabalho no gatilho, bedding e/ou re-coroação da boca do cano, são permitidos.

O trabalho do gatilho deve ser limitado ao polimento das superfícies e ao ajuste normal do conjunto. A instalação de colunas de fixação da ação e/ou bedding do cano com massa epoxi/fibra de vidro é aceitável, e a parte de frente da coronha pode ser aberta para deixar o cano “flutuar”. Alvo: LCL 08B (1 cartão por prova) CUSTOM Carabina de fogo circular com até 4,760kg (10.5 libras) incluindo sistema de pontaria, calibre .22LR, e coronha com superfícies inferiores planas ou convexas com até 3 polegadas (7,62cm). Alvo: LCL 08B (1 cartão por prova)

UNLIMITED Carabina de fogo circular, sem limite de peso e modificações, calibre .22LR (desde que de uso legal sob a legislação em vigor). Alvo: LCL 08B (1 cartão por prova) V

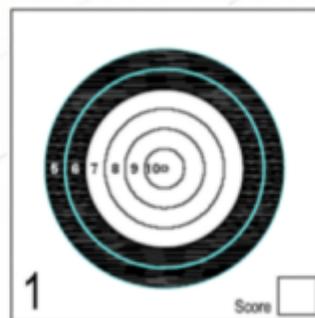
III Descrição da Prova

A) DISTÂNCIA Os cartões de prova devem estar posicionados a partir da linha de tiro nas distâncias correspondentes à divisão do competidor, sendo:

■ Ar Comprimido: 25 metros

■ Fogo Circular: 50 metros Cartões de Prova Os cartões de alvos utilizados em todas as competições serão os oficiais de Fogo Circular e Ar Comprimido como fornecido pelo fabricante nacional LCL.

Diâmetro	Milímetros	Polegadas
Anel 10X	0.792	0.0312
Anel 10	6.350	0.2500
Anel 9	12.700	0.5000
Anel 8	19.050	0.7500
Anel 7	25.400	1.0000
Anel 6	31.750	1.2500
Anel 5	38.100	1.5000



Estes cartões consistem de vinte e cinco (25) moscas e alvos de ensaio, com pontuação maior para alvos que tocarem a linha. Qualquer número de tiros pode ser disparado nos alvos de ensaio à esquerda e à direita das moscas a qualquer momento durante o tempo total de prova. Todos os tiros que entrarem no diagrama das moscas serão contados.

Se o primeiro tiro impactar na área de registro, o competidor deve notificar imediatamente o Árbitro (Range Officer), antes de disparar um outro tiro.



O árbitro irá inspecionar o alvo e fazer a anotação de que o tiro não será contado. Isso só será permitido em uma ocasião, durante uma prova

D) APOIOS (RESTS) O apoio frontal (front rest) deverá suportar apenas a parte frontal do rifle. O apoio traseiro (rear rest) deverá suportar apenas a parte traseira do rifle. Nenhum dos apoios pode ser fixado na bancada, no rifle ou conectados entre si. Isto é, ambas as partes devem ser móveis independentes de cada uma e é proibido o uso de “rail gun” (rifle ou apoio com dispositivo mecânico de retorno preciso ao alvo).

■ Apoio Frontal (Front Rest): Geralmente o apoio frontal (front rest) não possui restrições em termos de peso (massa), material e modelo/design. O apoio frontal deve obrigatoriamente incorporar um saco flexível contendo areia. A parte frontal do rifle NÃO deve estar em contato com outras partes do apoio frontal além do saco de areia (exceto o pino limitador na frente do apoio). A parte inferior frontal da coronha deve obrigatoriamente estar 100% em contato com o topo do saco de areia. O apoio pode conter ajustes verticais e horizontais, com quaisquer tipos de mecanismos utilizados para obter tais movimentos.

■ Apoio Traseiro (Rear Rest): É um saco ou vários sacos contendo areia. O apoio traseiro pode incorporar um espaçador vertical (calço), contanto que não contenha nenhum tipo de ajuste mecânico vertical ou horizontal. O espaçador vertical não pode conter quaisquer ressaltos que possam ser inseridos ou encaixados no tampo da mesa ou no saco de areia. Os apoios traseiros não podem ser fixados ou encaixados de quaisquer forma.

■ Saco de Areia (Sand Bag): Sacos de areia devem obrigatoriamente ser fabricados em couro e/ou tecido, preenchidos com areia, flexíveis e este material pode possuir espessura máxima de 3 milímetros (0,12 polegadas), em toda sua superfície; a base pode ser mais espessa para obter estabilidade. A espessura pode ser testada nas costuras e junções do saco. Couro sólido, plástico ou madeira cobertos em couro e outros materiais não são permitidos. Superfícies antiderrapante podem ser utilizadas nos sacos. Talco ou compostos antiderrapantes e fitas adesivas podem ser utilizados.

■ Restrição de Movimento do Rifle: Quando o rifle for levantado verticalmente, os apoios frontais e traseiros obrigatoriamente não podem levantar-se com o rifle. Se o apoio frontal e/ou traseiro se levantam com o rifle, o apoio frontal e/ou traseiro deverão ser considerados no peso total do rifle. O rifle pode ser deslizado para frente ou para trás para determinar se está preso nos apoios. Os apoios frontais e traseiros não podem ser utilizados para prevenir o recuo do rifle. Em geral, nenhum equipamento do competidor pode estar fixado à bancada.

■ Guias: Quaisquer dispositivos, adicionais, contornos ou dimensões em um rifle, desenvolvidos para coagir com qualquer equipamento para guiar de volta à sua posição de tiro, sem necessidade de mirar o rifle oticamente para cada tiro, serão considerados ilegais. E) BANDEIRAS DE VENTO: Os competidores podem utilizar bandeiras de vento presentes no local ou trazer suas próprias.

As bandeiras não devem ser mais altas do que o nível do topo da bancada até a base do cartão e devem estar dentro da área que compreende o seu posto de tiro. Será possível que as bandeiras de vento tenham que ser removidas ou abaixadas após a conclusão de cada revezamento/prova, dependendo da condição do estande onde o campeonato está ocorrendo – nesse caso, será necessário mais tempo para esse tipo de procedimento durante o dia de prova. O revezamento de mesas deverá ser considerado para facilitar esse processo.



Se a bandeira está na linha de visada de um atirador, o Árbitro de Prova vai colocar a bandeira no chão. Isto Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 deve ser feito antes do início da prova. Para esclarecimento, a movimentação de bandeiras está sob controle do Árbitro de Prova e não vai interferir na forma ordeira de condução das provas. O uso de equipamentos eletrônicos de qualquer forma é estritamente proibido em todas as classes de rifle e isso inclui bandeiras de vento eletrônicas.

F) FALHA DO RIFLE DURANTE A PROVA: Uma troca de rifle durante a prova é permitida, desde que exista uma falha comprovada com o rifle, especialmente quando está relacionada à segurança e é considerada perigosa. Nesse caso o competidor solicitará ao Árbitro de Prova para verificar o rifle e possivelmente substituí-lo por um novo.

O Árbitro de Prova poderá autorizar a substituição do rifle por outro da mesma Classe, e depois enviar o rifle com problema para inspeção por parte dos Oficiais de Checagem de Equipamentos e Rifles. (O Árbitro de Prova decidirá se a prova poderá continuar ou se será necessário ser interrompida, dependendo de quão sério o defeito é, e se a troca de rifle poderá infligir os atiradores que estão continuando a prova. Nenhum tempo extra será permitido para os competidores quando uma situação dessas correr e eles não serão autorizados a atirar novamente a prova. Se os Oficiais de Inspeção detectarem o problema, então, depois da prova, o atirador vai permanecer com o resultado alcançado com o novo rifle. Se a falha foi fabricada propositalmente pelo (ou responsabilidade do competidor devido a negligência) competidor para auferir vantagem, um “DQ” automático para aquela prova será aplicado.

G) BANCADA: A bancada deverá ser uma mesa construída com rigidez, onde o competidor possa se sentar. Bancadas devem ser construídas para permitir seu uso por competidores destros ou canhotos. O competidor poderá levar seu próprio banco ajustável para a linha de tiro. Durante uma prova os competidores ou oficiais do time não podem ocupar qualquer bancada se não as que lhe forem designadas pelo árbitro. Haverá uma linha demarcada para os competidores que não estão em prova e espectadores. O rifle deve ser posicionado para que a ponta do cano se estenda em direção à linha de tiro na frente da bancada e toda a parte da ação do rifle esteja atrás da linha de tiro. A borda dianteira da bancada deverá ser coincidente com a marcação da linha de tiro.

H) COMANDOS EM PROVAS: Para garantir que o campeonato seja conduzido de forma clara e segura, os comandos a seguir serão utilizados:

- Seu tempo de 5 minutos de preparação começará a partir de agora". Competidores serão chamados às mesas com 5 minutos de antecedência para preparar seu equipamento, com os rifles abertos e em segurança, carregadores removidos e/ou ferrolhos abertos, dependendo do tipo de ação do rifle.

- Competidores prontos? (Are Shooters ready?) Competidores podem pedir aos delegados de prova tempo adicional para preparação do equipamento (não mais que três minutos), caso estejam com algum problema no equipamento. Este tempo adicional será concedido apenas uma vez durante uma prova.

- coloque o ferrolho e removam a bandeira de segurança! (Insert bolt in your rifle/Remove Breech Flag!) Somente após este comando, os competidores estarão autorizados a remover os dispositivos de segurança dos rifles/instalar o ferrolho.



■ Você tem 20 minutos para completar a prova. Começar! (You have 20 minutes to complete this match. Commence fire!) Começar a atirar será um apito inicial. Nenhum competidor poderá sair de sua mesa e deverá continuar sentado até o final da prova. Nenhum competidor poderá entrar na linha de tiro após o início da prova, perdendo-a se estiver atrasado. Qualquer disparo antes do apito inicial, resultará em desqualificação do competidor daquela prova. O tempo restante será anunciado da seguinte forma: Ƴ D

ez minutos (Ten minutes) Ƴ Cinco minutos (Five minutes) Ƴ Trinta segundos (Thirty seconds)

■ Cessar fogo será um apito final. Ƴ Remover ferrolhos dos rifles, inserir bandeira de segurança (Breech Flag) e desocupar as bancadas. Qualquer tiro disparado após o apito final resultará na Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 desqualificação do atleta. Ƴ Após a inspeção e autorização do árbitro, todo o equipamento deverá ser removido da bancada e então guardadas ou colocadas nas estantes apropriadas.

Interpretações:

○ Nenhuma munição deverá ser inserida no rifle até que o comando para iniciar prova for ordenado. ○ A contagem de tempo se inicia ao início da palavra Começar (Commence Fire). ○ A contagem de tempo acaba ao término do apito final.

○ Quaisquer disparos antes do comando Começar (Commence Fire) ou após o apito final, resultará na desqualificação do competidor na referida prova, não afetando o restante da competição no dia.

I) COMANDOS DE EMERGÊNCIA: Em caso de emergência, o árbitro irá comandar “Cessar Fogo”. Este comando deverá ser obedecido imediatamente e nenhum disparo poderá ser efetuado posteriormente.

Antes de recomeçar a prova, o árbitro permitirá cinco (5) minutos adicionais e avisar os competidores, contudo esta permissão não pode exceder o tempo original da prova. Se uma prova for paralisada, três ações deverão acontecer:

■ Todos os rifles deverão ser postas em segurança, remover o ferrolho / carregadores / inserir a bandeira de segurança etc e checagem dos rifles.

■ A prova será cancelada ou reiniciada. Caso reiniciada, ninguém deverá abandonar suas mesas, exceto o competidor que estiver com problemas. Cinco minutos adicionais serão acrescidos ao tempo restante para preparação de equipamentos. Caso for cancelada, a prova será reagendada após intervalo mínimo de trinta minutos. Qualquer disparo após o apito final resultará em desqualificação. Nota - comandos de voz são preferidos, em vez de apito para comandos de emergência.

Contudo o árbitro deve apitar caso paralisação da prova seja necessário – fogo cruzado ou falhas mecânicas com um competidor, (ou animais e pessoas invadindo a área de tiro, etc). Isto permite que todos os rifles sejam colocados em condição de segurança sem extrair a munição da câmara. Este comando será dado apenas em casos de emergências que não permitam esvaziar os rifles utilizando disparos.

J) TIRO CRUZADO: É de responsabilidade do competidor que comete um tiro cruzado imediatamente alertar o Árbitro de Prova e então disparar a quantidade dos tiros restantes (considerando os já efetuados no cartão errado) em seu próprio cartão. Se o autor do tiro



Se o competidor não notificar o Árbitro, será considerado como tendo inadvertidamente causado um tiro cruzado.

Pode não ser desqualificado mas será penalizado de acordo com (Penalidade de Tiro Cruzado).

■ **Transferência de Tiro Cruzado:** Um tiro cruzado será transferido para o cartão correto e incluído no resultado da prova;

■ **Penalidade de Tiro Cruzado:** O cartão de alvos do competidor que causou um tiro cruzado será penalizado em 5 (cinco) pontos para cada tiro cruzado. Se o tiro cruzado não puder ser identificado (2 tiros no mesmo alvo) a parte inocente será beneficiada com o valor maior; ■ **Parte Inocente:** O competidor que teve um tiro cruzado identificado em seu cartão é obrigado a informar o ocorrido imediatamente ao Árbitro da Prova;

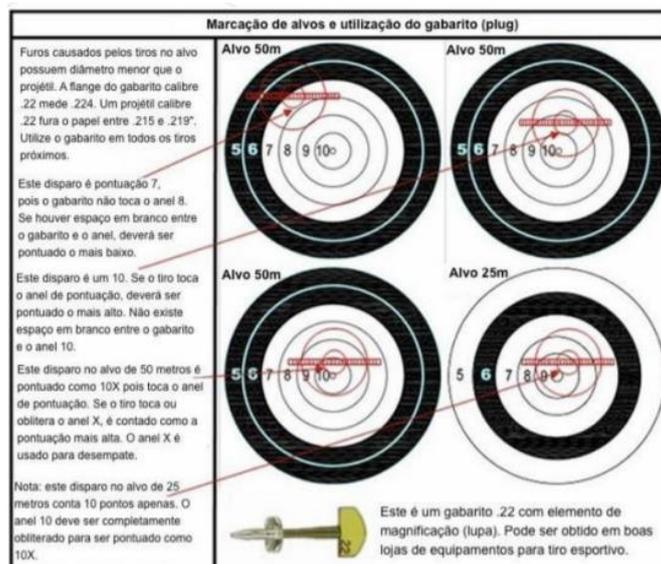
■ **Falha em Notificar:** Qualquer competidor que tenha realizado um tiro cruzado e não notificado o Árbitro de Prova, e aqueles que o cartão demonstra mais do que os tiros necessários, inclusive com a inclusão de tiros cruzados em outro cartão, será acusado de tentar esconder o fato e poderá ser desqualificado do evento;

■ **Indicação para atirar outra vez (re-shoot):** A parte inocente pode indicar que irá disparar no mesmo alvo após o Árbitro de Prova ter verificado o tiro cruzado, ou poderá eleger um alvo de ensaio próximo para registrar o disparo. O Árbitro de prova deve ser avisado da decisão para registrar isso. L) **APURAÇÃO:** A marcação de pontos Melhor Borda será utilizada para aferição dos alvos. (Se o furo toca a borda do próximo anel mais alto, o ponto mais alto será computado).

Nos alvos de fogo circular, o furo tocando o anel central (X) será marcado como pontuação X. Nos alvos de ar comprimido, é necessário obliterar o anel X para ser marcado como X). A pontuação, na forma de pontos subtraídos do total, deverá ser escrita na campo adequado. Um disparo no quadrado do alvo que não toca o anel mais largo será computado como quatro (4) pontos.

Todos os tiros que estiverem próximos serão plugados pelo técnico de aferição. Rasgados e distorções no alvo não serão contados. Pontuação perfeita do cartão: 250 e 25X's.

■ Nas provas de Fogo Circular (Sporter/Custom/Unlimited) e Ar Comprimido (Springer/Unlimited) será computado apenas 1 alvo, com pontuação máxima possível ao competidor de 250 pontos e 25X (250,25). Nas provas de Ar Comprimido (Light Varmint/Heavy Varmint) serão computados o agregado, composto de 3 alvos, com pontuação máxima de 750 pontos e 75X (750,75).





M) **PLUGUES AFERIDORES:** Todos os tiros que não possam ser aferidos visualmente serão checados utilizando um plugue aferidor certificado em calibre .22 para Fogo Circular ou Rifle de Ar. Os alvos plugados deverão ser marcados com a letra “P” para indicação. O alvo poderá ser plugado apenas uma vez (veja C5). O plugue aferidor será o mesmo para Fogo Circular e Ar Comprimido, calibre .22.

A medida a ser utilizada nos plugues aferidores para todos os calibres utilizados nas provas de Benchrest no âmbito da CBTE será de .224” com tolerância de +/- 0.0005”, ou seja, de .2235” a .2245”. N) **DESEMPATE:** Todos os cartões serão aferidos para Primeiro Erro (FM - First Miss). As caixas de alvos serão checadas começando no primeiro alvo (1). A primeira caixa de alvo que não contiver a pontuação 10, será marcada como FM. Se os alvos 1 a 25 forem todos pontuação 10 (250 total), é necessário voltar ao primeiro alvo e checar os X's . O primeiro alvo a não conter um X, será marcado como FM.

Se um empate existe (250 pontos e 25X), inicie no alvo 1 e o primeiro X que não estiver obliterado completamente será marcado como FM. Todos os FM deverão ser marcados na área de dados do alvo e não na caixa do alvo. O) **BANCADAS NÃO UTILIZADAS:** Nenhum competidor ou oficial do time poderá ocupar qualquer mesa em qualquer prova em que pessoalmente não estejam participando no momento.

P) **DESQUALIFICAÇÃO OU PROVA INCOMPLETA:** Quando um competidor for desqualificado por uma razão específica, este DQ prevalecerá para todo o dia que estiverem competindo em uma classe específica no campeonato. Se forem membros de um time, o time será desqualificado por padrão. O competidor desqualificado será notificado oficialmente para assegurar contra quaisquer problemas futuros no campeonato. É válido notar que uma desqualificação total do campeonato pode ser efetuada como último recurso, mas o Comitê de Organização se reserva ao direito de alertar os competidores sobre esta ação caso os problemas persistam durante o evento.

Q) **PROCEDIMENTO DE CHECAGEM DE POTÊNCIA DE RIFLE DE AR COMPRIMIDO (LIGHT VARMINT E HEAVY VARMINT):** A potência dos rifles de ar comprimido deverá ser checada antes do início da prova. A Munição JSB Exact de todos os calibres (4.52, 5.0 ou 5.5 mm) para a Classe Light Varmint e a versão pesada do JSB (Exact Heavy) para Classe HV deve ser utilizado. Uma sequência de 5 (cinco) disparos deverá ser aferida pelo cronógrafo (média da velocidade dos cinco tiros).

A pressão mínima do cilindro do rifle do competidor deverá ser de 190 BAR antes do teste ser realizado.

R) **INSPEÇÃO ALEATÓRIA:** A critério do Diretor do Campeonato, atiradores poderão ser solicitados para que submetam seus rifles a uma nova inspeção a qualquer momento durante o Campeonato. O Diretor não é obrigado a avisar com antecedência essas inspeções. Se o oficial de inspeção verificar que qualquer elemento do equipamento, já anteriormente submetido ao controle preliminar, está alterado ou foi substituído, o competidor será imediatamente desqualificado da prova toda, ou em casos específicos, de todo o Campeonato.

S) **EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS:** São permitidos apenas durante as provas o uso de cronômetro/timer e de gatilhos eletrônicos. Qualquer outro dispositivo eletrônico, inclusive celulares sendo usados na função de timer, são proibidos com o competidor, na bancada e na linha de tiro e quando impossíveis de ser desinstalados, deverão estar desligados. Os cronômetros/timers quando usados, não devem emitir som.



IV EQUIPAMENTOS PARA LOCAL DE PROVA Além dos equipamentos de segurança e infraestrutura adequada ao tiro esportivo, todos os locais de prova deverão estar munidos de:

- Plugue Aferidor “Scoring Plug” calibre .224;
 - Mesas ou de bancadas apropriadas à disciplina;
 - Instrumento para medição de coronha (régua, trena, paquímetro);
 - Balança digital com capacidade mínima de 10Kg e resolução de 0,01g;
 - Cronógrafo para aferição de energia nas disciplinas Light Varmint e Heavy Varmint.
- V DISPOSIÇÕES FINAIS Quaisquer tópicos ou regras que não tenham ficado explícitas neste documento têm como referência e baliza as regras gerais e internacionais da WRABF publicadas no sítio da CBTE. Detalhes de equipamentos e procedimentos serão esclarecidos e referenciados, tendo como regra mãe as regras internacionais da WRABF que deram origem a estas e servem de guia para quaisquer esclarecimentos e consultas; As provas de rifle internacional só permitem um cartão por etapa, não são previstas repetições. As provas serão executadas em cartão único em apenas uma oportunidade; É necessário que se tenha bastante organização por parte dos locais de provas, para identificar com precisão qual divisão está sendo disputada. A confusão entre os alvos de prova poderá invalidar o resultado obtido em caso de erro de alvos.



Carbina CMP – concomitante as provas da CBTE Carabina CMP Fogo Circular Sporter Atualizado em 21.01.2017

1 INTRODUÇÃO O presente regulamento foi traduzido e adaptado pela CBTE, da regra internacional oficiais “Regras de Competições de Carabina e Pistola do CMP” (Competition Rules for CMP Games Rifle and Pistol Matches).

Caberá à Diretoria de Rifle Internacional da CBTE, quando necessário ou indicado, revisar ou alterar este regulamento, em conformidade com a regra oficial do CMP. A disciplina Carabina CMP Fogo Circular Sporter de tiro de rifle/carabina é uma disciplina internacional de Tiro Esportivo, regulada pelo CMP (Civilian Marksmanship Program) e é baseada na modalidade “3 Positions Rifle NRA”, visando à formação de base para o tiro esportivo utilizando armas longas raiadas com munição .22LR de fogo lateral (rimfire) e regras que limitam os atletas a participarem com modelos de carabinas .22LR menos sofisticadas e mais facilmente disponíveis ao atirador em geral, fato este especialmente relevante no Brasil.

Esta modalidade foi criada especialmente para ser acessível ao maior número possível de atletas, de todas as idades, mantendo os fundamentos técnicos do tiro de carabina, em uma competição fácil de ser organizada e realizada, nas distâncias de 50 e 25 metros, permitindo que um maior número de clubes promova competições dessa disciplina com grande número de participantes.

Todos os tipos de carabinas no calibre .22LR que possuem características e peso máximo dentro do limite (3,4 Kg ou 7,5 libras) podem participar com sucesso dessa disciplina de tiro esportivo. As regras oficiais criam limitações destinadas especificamente a não permitir o uso de armas específicas de tiro esportivo, muito sofisticadas e/ou pesadas, para promover o nivelamento e incrementar a competitividade entre os atletas de NRA Sporting Rifle.

A exigência desta prova está pautada na prática dos fundamentos básicos do tiro esportivo (visada, puxada de gatilho, respiração etc), conjugada com um alvo de razoáveis dimensões (ex.: o anel do 10 possui aprox.. 4,5cms / 1,78 polegadas / 3,5 MOA). Isso permite que os resultados alcançados sejam mais elevados, servindo como fonte de entusiasmo para o praticante, mas mesmo assim, exigindo um alto grau de dedicação e treinamento para a classificação entre os primeiros lugares.

Por ser uma disciplina do tiro esportivo de carabina que possui o foco no atirador esportivo iniciante e nos fundamentos do tiro esportivo, com o uso de carabinas mais simples e acessíveis e um alvo de proporções generosas, os atletas de CMP Rimfire Sporter poderão fazer uso de munições .22LR simples e baratas com grande sucesso, não necessitando usar munições caras e difíceis de serem encontradas no Brasil. Obs: os pontos mais importantes da presente regra foram destacados de forma a permitir uma fácil visualização e localização dos assuntos.

1- Competições

1.1- Intenção e Espírito da disciplina A intenção e o espírito das regras é disponibilizar aos atletas de carabina .22LR, uma competição em que os atletas usarão carabinas de baixo custo, não especializadas e facilmente disponíveis no mercado. Qualquer carabina e/ou configuração de equipamento que não é mencionado nessas regras ou que seja contrário a intenção e espírito da presente regra são proibidos.



As carabinas e os equipamentos permitidos nas provas são estritamente limitados com o objetivo de evitar uma “corrida de equipamento” na presente disciplina de tiro esportivo.

1.2- Divisões Os atletas serão divididos em 2 ou 3 grupos: ■ Mira Aberta Qualquer carabina equipada com miras abertas (alça e massa).

■ Mira Fechada Qualquer carabina equipada com miras óticas ou fechadas (peep sight, dioptra etc). A entidade organizadora nacional poderá estabelecer uma divisão específica, (Classe A) para as miras metálicas fechadas (regra 1.2.6).

■ Tática Qualquer carabina que tenha a aparência similar a um rifle tático semiauto. Se a entidade organizadora incluir essa divisão, essas carabinas deverão atirar na divisão Mira Fechada.

2- Carabinas Esportes .22LR (Carabinas Fogo Circular Sporter) Qualquer carabina no calibre .22LR que se enquadre nas regras a seguir podem ser usadas nas provas de Carabina CMP Fogo Circular

Sporter. 2.1- Todas as carabinas devem ser simples, do tipo esporte ou de caça, no calibre .22 Long Rifle (.22LR). Os calibres de fogo lateral (rimfire) Magnum ou no calibre .17 não podem ser usados. Os canos das carabinas podem ter o perfil leve ou pesado, mas não podem ser canelados (fluted barrels).

Existem 3 divisões de carabinas:

■ Carabina Rimfire Sporter, Divisão Mira Aberta (Class O: Open Sights);

■ Carabina Rimfire Sporter, Divisão Mira Fechada (Class T: Telescopic or Aperture Sights);

■ Carabina Tática Rimfire (Tactical: Aperture or Optical Sights) 2.2- Configurações Gerais das Carabinas Esporte e Tática As carabinas .22LR Esporte devem ser do tipo simples, com aparência de carabinas convencionais de caça. A carabina deve ter uma coronha simples feita de madeira ou material sintético, não sendo permitido que a mesma tenha um pistol grip assimétrico ou anatômico. A coronha pode ter um suporte fixo de bandoleira no fuste (forend). Coronhas do tipo thumbhole ou com qualquer tipo de ajustes, inclusive na soleira (butt plates) e bochecha (cheekpiece) não são permitidos.

Trilhos para bandoleiras não são permitidos. As carabinas .22LR com aparência geral “tática” podem ser usadas nas provas de Carabina CMP Fogo Circular Sporter na classe Tactical Rimfire ou a entidade organizadora pode incluí-las na divisão Classe Mira Fechada (Class T).

As carabinas Táticas devem obedecer aos limites de peso da arma e do gatilho e possuir uma configuração externa similar aos rifles táticos semi automáticos militares. As carabinas .22LR Táticas podem ter miras fechadas ou óticas (com aumento não maior do que 6X vezes). Se a coronha possuir algum ajuste de comprimento, a mesma deve ficar fixa em um comprimento durante todas as séries em todas as posições de tiro da prova.

2.3- Peso total de todas as Carabinas .22LR O peso total da carabina, incluindo as miras, não pode exceder 7,5 libras (ou 3,4 kgs). Bandoleiras podem ser removidas antes da aferição do peso, mas na Classe Mira Fechada (Class T) as carabinas deverão ser pesadas com as miras e seus suportes instalados na arma. Carabinas com carregadores destacáveis ou removíveis, devem ser pesados com um carregador na arma, sendo este carregador o mesmo ou igual ao que será usado durante a prova.



Pesos internos ou externos podem ser acrescentados ao cano ou coronha, desde que respeitem o limite total permitido, incluindo miras, de 7,5 libras (ou 3,4 kgs).

No caso de pesos externos, estes somente podem ser acrescentados ao cano e sua forma deve ser concêntrica.

2.4- Tipos de ação e carregadores das Carabinas .22LR As carabinas podem ser de qualquer tipo de sistema de funcionamento, semi auto ou de repetição, desde que possua carregadores internos ou externos capazes de comportar um mínimo de 5 cartuchos .22LR.

Nas séries de tiro rápido, os competidores com carabinas de repetição terão um tempo adicional de 5 segundos para cada série de 5 tiros de tiro rápido para compensar o tempo mais lento de ciclagem das carabinas com esse tipo de funcionamento (veja quadro na regra 5.1). Os carregadores das carabinas não poderão encostar no chão durante as séries de tiro ou serem usados para apoiar a carabina.

O carregador pode tocar o braço, mas não pode ser apoiado por ele ou encostar no chão ou tapete de tiro do competidor.

2.5- Peso dos gatilhos das Carabinas .22LR

Todos os gatilhos das armas usadas devem ser capazes de levantar um peso de 3 libras (ou 1,36 kgs) quando engatilhados.

2.6- Miras nas Divisões Existem duas divisões que são determinadas pelo tipo de mira instalada na carabina do atirador:

- Mira Aberta (Class O: Open Sight) - A carabina deve ser equipada Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 com uma alça de mira (em forma de U, V ou fenda quadrada) regulável ou não, e uma massa de mira que pode ser um poste, com ou sem cobertura, desde que não seja do tipo de tiro ao alvo com inserts de massas removíveis.

- Mira Fechada (Class T: Telescopic and Special Sights / Miras Óticas e Miras Especiais) - A carabina deve ser equipada com uma mira do tipo dioptra/peep ou com uma mira ótica que não exceda o aumento de 6X (seis vezes). Se a mira ótica tiver uma faixa de aumento além de 6X, o seu ajuste de zoom deverá ser envolvido com uma fita para imobilizá-lo em um aumento máximo de até 6X, de forma a impedir seu ajuste durante as séries de tiro. Carabinas com miras do tipo dioptra ou peep sight ou qualquer outro tipo de mira ótica eletrônica (red dot) serão incluídos na divisão Mira Fechada.

A entidade nacional organizadora pode, por sua opção, dividi-la em duas: miras óticas e miras metálicas fechadas (dioptra / peep sight).

2.7- Carregadores Não removíveis (de tubo ou internos) não podem ser alimentados enquanto a carabina estiver no estande, exceto após o comando CARREGAR ser dado pelo árbitro da prova. Se o carregador é removível ou destacável, o mesmo deve estar fora do rifle durante todo o tempo, exceto durante a realização das séries de tiro. Carregadores removíveis ou destacáveis poderão estar carregados previamente, desde que os mesmos não tenham contato com a carabina até que o comando CARREGAR seja dado pelo árbitro.

2.8- A arma, munição, acessório ou equipamento de tiro utilizado em desacordo com as regras, tornará o atleta passível de desclassificação da prova.

3- Equipamentos e Alvos



3.1- Roupas O competidor poderá vestir não mais do que duas camadas de roupa esporte ou casual macia (camisa, moletom, etc).

Camisas e suéteres devem ser feitos de uma camada única de tecido macio e/ou flexível. O acréscimo de reforço ou acolchoamento nos cotovelos ou ombros não é permitido, exceto se forem bolsos normais. Jaquetas, casacos ou roupas pesadas de inverno não são permitidas (exceto se estiver uma temperatura excepcionalmente baixa). Jaquetas, casacos, calças ou calçados especiais de tiro ao alvo são proibidos. Calçados comuns, casuais, de trabalho ou botas do tipo de caça são permitidos.

3.2- Bandoleiras Uma bandoleira, não maior do que 1,25 polegadas de largura (3,18 cm), pode ser aderida a carabina usando um ou dois pontos fixos e não ajustável (não é permitido hand stops ou trilhos). A bandoleira deverá ser uma tira simples de couro, tecido ou material sintético, não sendo permitido que a mesma tenha acolchoamentos, forros ou que tenha uma construção assimétrica. A bandoleira poderá ser usada para apoiar a carabina nas posições Deitado, de Joelhos ou Sentado, sendo vedada sua utilização na posição de Pé, embora possa continuar aderida a carabina ou ser removida. Bandoleiras do tipo militar de couro ou de material trançado podem ser utilizadas. Bandoleiras específicas de tiro ao alvo que não se enquadrem nesse regra, não são permitidas.

3.3- Lunetas de Espotagem Os competidores poderão usar uma luneta de espotagem ou binóculos para visualizarem os disparos efetuados no alvo.

3.4- Luvas Os competidores poderão usar luvas normais de trabalho ou de esporte na mão que apoia a carabina. Luvas acolchoadas ou outro material acolchoado são proibidos, assim como luvas específicas de tiro.

3.5- Tapetes de tiro Os competidores poderão usar um tapete de tiro, ou cobertor, desde que o mesmo não forneça um suporte adicional artificial ao atirador.

3.6 - Rolos de perna - se um competidor decide atirar na posição de Joelhos, o mesmo poderá usar um rolo de apoio em uma das pernas de apoio de não mais do que 6 polegadas de diâmetro (15,24 cm), que poderá ser colocado embaixo do pé, da canela, ou entre o pé e as nádegas.

3.7- Munição Todas as carabinas deverão ser cameradas para o calibre .22 Long Rifle (LR). Qualquer munição segura no calibre .22LR poderá ser utilizada.

3.8- Alvos Os alvos de Carabina CMP Fogo Circular Sporter serão usados em todas as provas nas distâncias de tiro de 25 e 50 metros. Os anéis de pontuação são baseados nas dimensões do alvo internacional de Pistola Livre 50 metros. A zona dos anéis dos escores 9, 8 e 7 serão na Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 cor preta; a zona do 10 e X serão brancas para prover um ponto de visada para as carabinas Classe T.

3.9- Montagem dos Alvos Para reduzir o tempo de troca de alvos, é recomendado que ao menos 2 alvos sejam colocados no suporte ao mesmo tempo. Com suportes grandes é possível colocar um máximo de até 6 alvos para cada posto de tiro.

4- Competição e procedimentos de tiro

4.1- Posições de tiro As posições deitado, sentado, ajoelhado e em pé são as utilizadas para a realização das respectivas séries de tiro. Qualquer das posições, se utilizadas com apoio artificial, somente poderão ser usadas no estágio de ensaio. Nas séries de tiro rápido, a posição inicial é a de Pé com arma carregada, porém sem munição na câmara e ferrolho aberto.



4.2- Turmas ou Tandas As turmas ou tandas serão constituídas de atletas disparando carabinas semiautomáticas e aquelas operadas manualmente, conjuntamente. Se possível, as carabinas semiauto serão organizados de um lado do estande e as de repetição (manualmente operados) do outro lado. Isso facilita o escalonamento da partida do estágio de fogo rápido, conforme descrito nessas regras. A entidade organizadora do evento poderá separar em turmas ou tandas distintas, as carabinas semiauto das operadas manualmente, se assim for mais conveniente.

4.3- Etiquetando os alvos Antes de colocar os alvos no suporte para a série de tiro, todos os alvos deverão ser etiquetados ou marcados com o nome do atleta e número (se disponível). Essa informação deverá ser colocada no canto superior direito de cada alvo. A etiqueta ou marcação do alvo deverá conter o nome do competidor, o número (se possível), a tanda, o posto de tiro (número do alvo), fase de tiro e a divisão de rifle utilizado, marcando com “Mira Aberta”, “Mira Fechada” ou “Tática”.

4.4- Procedimentos de tiro e Comandos de Estande Deverão ser conduzidos conforme os Procedimentos de tiro e Comandos de Estande da prova CMP Fogo Circular Sporter publicados como anexo F desta regra (ver ao final).

4.5- Comandos de Estande Os comandos de estande, procedimentos de carregar e instruções das provas incluem:

4.5.1- Chamado para a linha de tiro O árbitro instruirá os atletas a trazerem seus rifles e equipamentos para a linha de tiro. As armas deverão estar com o mecanismo aberto e/ou com indicadores de câmara vazia inseridos quando carregados para a linha de tiro. Após os atletas terem sido chamados para linha de tiro, eles poderão transportar seus rifles, colocar as bandoleiras, estabelecer posições, mas eles não poderão remover o indicador de câmara vazia ou fechar o ferrolho até que o período de preparação comece.

4.5.2- Período de Preparação Um minuto após o chamado dos atletas para a linha de tiro, o árbitro deverá dar um período de 3 (três) minutos de preparação antes do ensaio ou 1 (um) minuto de preparação antes de cada estágio de tiro. Durante os períodos de preparação os atletas poderão remover os indicadores de câmara vazia, fechar as ações e executar tiro em seco. Os atletas poderão carregar os carregadores destacáveis durante este período, porém não poderão inseri-los nas armas. Carregar a arma ou encher um carregador não destacável nesse período não é permitido.

4.5.3- CARREGAR Após o término do período de preparação, o árbitro comandará COM AS AÇÕES ABERTAS OU FECHADAS EM CÂMARAS VAZIAS... CARREGUEM CINCO MUNIÇÕES. Após o comando CARREGAR, os atletas poderão inserir um carregador carregado com 5 (cinco) munições (série de tiro lenta ou rápida), mas as ações dos rifles deverão permanecer abertas ou fechadas com a câmara vazia Não é permitido a ninguém carregar um magazine não destacável ou colocar um magazine em um rifle até que o comando CARREGAR seja dado. Não é permitido a ninguém carregar ou inserir munição na câmara até que o comando COMEÇAR seja dado.

4.5.4- COMEÇAR Após os atletas receberem tempo suficiente para carregarem, o árbitro autoriza o início dos tiros com o comando COMEÇAR. Os estágios cronometrados iniciam com esse comando. Após o comando COMEÇAR, os atletas poderão fechar os mecanismos de suas Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 armas ou ciclarem as mesmas para inserir a primeira munição na câmara e começar a atirar. Ninguém poderá colocar uma munição na câmara antes que o comando COMEÇAR seja dado. Após o comando COMEÇAR ser proferido, os atletas poderão atirar até que terminem o estágio de tiro ou o comando PARAR seja dado. Quando os



atletas terminarem o estágio de tiro, deverão abrir a ação de seus rifles, inserir o indicador de câmara vazia e aguardar para que o árbitro vistorie seus rifles.

4.5.5- PARAR ou CESSAR FOGO E DESCARREGAR. Quando o comando PARAR ou CESSAR FOGO é dado, todos devem parar de atirar imediatamente, abrir as ações de seus rifles, remover munições da câmara e carregador, inserir o indicador de câmara vazia e/ou manter a ação aberta e deixar seus rifles em condição segura. O árbitro comandará PARAR...DESCARREGAR quando todos os competidores tiverem terminado o estágio de tiro ou o tempo estiver acabado.

IMPORTANTE: O árbitro ou qualquer pessoa no estande poderá comandar PARAR— PARAR— PARAR a qualquer momento se uma emergência de segurança ocorrer. Não é permitido que ninguém dispare um tiro após o comando PARAR. Tiros disparados após o PARAR deverão ser apurados como tiros perdidos.

4.5.6- Após Completada a Prova. Se um atleta completar o curso de tiro de uma série lenta antes do tempo terminar ou de ser dado o 7 comando PARAR ele/ela deverá abrir a ação de seu rifle, inserir o indicador de câmara aberta e colocar a arma em segurança. Os atletas não deverão remover seus rifles e equipamentos da linha de tiro até que seja orientado, mas poderão dar um passo atrás após seus rifles serem colocados em segurança.

4.5.7- Removendo o Equipamento da Linha. Após o árbitro inspecionar a linha de tiro para ter certeza de que todos os rifles estão com o mecanismo aberto e com os indicadores de câmara vazia inseridos, o árbitro instruirá aos atletas para que removam suas armas e equipamentos da linha de tiro. As armas não deverão ser removidas da linha de tiro até que autorizado pelo árbitro.

4.6- Treinando ou auxiliando um atleta É proibido qualquer ajuda técnica (coaching) ao atirador nas séries de prova, sendo permitido somente durante o período de ensaio. Exceção poderá ser feita para o atirador inexperiente, em sua primeira participação na modalidade, sendo a ajuda técnica limitada a auxílio para zerar a arma, assumir as posições de tiro, ajuste de bandoleira, regulagem de miras e informações sobre as séries de tiro.

4.7- Defeitos

4.7.1- Um defeito é uma falha da arma ou da munição no seu funcionamento regular. Se ocorrer um defeito no equipamento ou munição do competidor, ele não terá direito a novo disparo, a menos que o competidor consiga reparar a falha de forma segura ou alimentar e disparar nova munição no tempo regulamentar. Se o competidor não conseguir reparar a falha, o mesmo deve permanecer na posição com a arma apontada para os alvos e notificar o Árbitro ou Diretor de Prova que tomará as precauções necessárias para retirada do equipamento defeituoso da linha de tiro em segurança.

4.7.2- Não será concedido tempo adicional ou compensação, em caso de equipamento ou munição defeituosa. Somente em caso de falha do equipamento do estande, ou de comando, afetando um ou mais alvos, poderá ser concedido tempo adicional ou compensação, a critério do Árbitro ou Diretor de Prova.

4.8- Tiros antes ou depois do tempo limite.

4.8.1- Se um atleta carrega e dispara um tiro antes do comando CARREGAR, ele/ela deverá ser desqualificado da prova por violar regra de segurança.



4.8.2- Se um atleta dispara um tiro depois do comando CARREGAR, mas antes do comando COMEÇAR, o maior disparo daquele estágio deverá ser contado como zero (0).

4.8.3- Se um atleta dispara após o comando PARAR, o disparo de maior valor deverá ser anulado e contado como zero (0).

4.8.4- Durante as séries de fogo rápido, Árbitros deverão ficar atentos para identificarem os atletas que dispararem depois do comando PARAR.

4.8.5- Os Árbitros poderão permitir uma tolerância de um (1) segundo de tempo após o comando PARAR antes de decidirem se aquele tiro tardio deverá ser registrado como perdido.

4.8.6- Após a linha de tiro estar livre e os alvos terem sido removidos, qualquer disparo tardio deverá ser documentado no alvo do atleta.

Nota: A decisão do Árbitro se um disparo é tardio não é diferente do julgamento que os demais juízes de outros esportes devem fazer em situações difíceis. Os Árbitros deverão decidir o que é justo para os demais competidores em vista da situação verificada no estande.

4.9- Tiros não Disparados Qualquer tiro não disparado deverá ser registrado como zero (0). Atletas que não dispararam os cinco tiros na sua primeira série de tiro rápido, mas que carregaram e dispararam mais de cinco tiros na sua segunda série de tiro rápido deverão ser desqualificados por violarem as regras no quesito honestidade e espírito esportivo.

4.10- Tiros Cruzados

4.10.1- Tiros cruzados deverão ser registrados como zero (0) e não deverão ser atirados novamente. Se o competidor sofrer um tiro cruzado, tanto na série lenta quanto na série de tiro rápido, que não pode ser identificado do restante dos seus disparos, serão computados os disparos efetuados pelo competidor que tenham o maior valor.

4.10.2- Quando dois ou mais alvos são montados no suporte de alvo, é possível que o próprio atirador cometa um tiro cruzado em seu próprio alvo, porém atirando no alvo incorreto para aquele estágio ou série. Nesse caso, o tiro deverá ser apurado conforme as regras acima descritas. O atleta que realiza um tiro cruzado ou um tiro cruzado em seu próprio alvo não poderá carregar um tiro extra naquela série para substituir o tiro cruzado; qualquer competidor que fizer isso e atirar mais de 10 disparos em um estágio de tiro deverá ser desqualificado.

5- Série de Tiro da prova de Rimfire Sporter

Série de Tiro					
Estágio	Distância	Tipo de Tiro	Posição de Tiro	Número de Tiros	Limite de Tempo
Ensaio	50m	Lento	Deitado ou Deitado Apoiado	Ilimitado	5 minutos
1	50m	Lento	Deitado	10	10 minutos
2	50m	Rápido	Deitado	10, atirados em duas séries de 5	Semi-auto-25 sec. Manual-30 sec.
3	50m	Lento	Sentado ou Ajoelhado	10	10 minutos
4	50m	Rápido	Sentado ou Ajoelhado	10, atirados em duas séries de 5	Semi-auto-25 sec. Manual-30 sec.
5	25m	Lento	De pé	10	10 minutos
6	25m	Rápido	De pé	10, atirados em duas séries de 5	Semi-auto-25 sec. Manual-30 sec.



5.2- Tiros de Ensaio A série de tiro começa com tiros de ensaio ilimitados, com posição livre de tiro, inclusive com apoio artificial, onde os atletas poderão ajustar as miras de seus rifles e preparar para a prova. Tiros de ensaio não contam para prova. O árbitro ou outra pessoa poderá assistir ou ajudar um atleta no ajuste de miras durante os tiros de ensaio.

5.3- Procedimentos de Fogo Rápido

5.3.1- Limite de Tempo Quando os estágios de tiro rápido são realizados, os competidores com rifles semiautomáticos atiram junto com os de rifles manualmente operados, porém terão limite de tempo diferente. Os atletas com rifles de repetição terão cinco (5) segundos de tempo adicionais para completar cada estágio de tiro rápido para compensar o tempo necessário para manualmente ciclar as armas a cada disparo, conforme a tabela no item da regra 1.5.1. Atletas com armas semiautomáticas e armas de repetição começarão a atirar Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 utilizando uma partida escalonada: o Árbitro dará o comando COMEÇAR aos atletas com rifles manualmente operados primeiro e um segundo comando COMEÇAR para os atletas com rifles semiautomáticos cinco (5) segundos depois.

5.3.2- Assumindo Posição Atletas começam todos os estágios de fogo rápido da posição pronta de pé. Quando o Árbitro comandar COM AS AÇÕES ABERTAS OU FECHADAS EM CÂMARAS VAZIAS... CARREGUEM CINCO MUNIÇÕES, atletas poderão carregar com cinco munições o carregador de seus rifles, mas a ação do rifle deverá permanecer aberta ou o ferrolho fechado com a câmara vazia. Na posição de pé pronto, a atleta segura a carabina com ambas as mãos, com a soleira abaixo da linha do peito e com a carabina apontada na direção dos alvos. Após o Árbitro dar comando COMEÇAR, atletas poderão então assumir a posição de tiro, fechando ou ciclizando suas armas, para então disparar cinco tiros dentro do tempo limite. Os dedos deverão permanecer fora do guarda mato e os canos deverão permanecer apontados para a linha de tiro enquanto os atletas estão preparando suas posições.

5.3.3- Atletas que não conseguem ficar de pé. Atletas que possuam 60 anos de idade ou mais, e/ou que possuam limitações físicas ou médicas que sejam difíceis ou inseguras para ele ficar de pé e rapidamente assumir uma posição deitado, ajoelhado ou sentado, poderá começar um estágio de fogo rápido das posições de pronto sentado, ajoelhado ou deitado. Estes atletas deverão notificar o Árbitro dessa condição, antes do início da série de dispo. Atletas autorizados a começar a disparar um estágio de fogo rápido de uma dada posição deverão iniciar cada série de fogo rápido com a soleira fora do ombro e não deverão disparar o primeiro tiro em uma série de tiro rápido, ou seja, somente poderão iniciar seus disparos após um competidor que tenha começado de pé dê primeiro um disparo.

6- Apuração e Resultados As regras a seguir estipulam a forma de apuração dos alvos e a classificação dos atletas.

6.1- Apuração Após atirados os alvos são recolhidos e os apuradores oficiais deverão apurá-los. Os Diretores de Prova ou árbitro deverão indicar dois ou mais oficiais de apuração ou competidores como apuradores oficiais para apurar os alvos dos outros competidores. Competidores não deverão apurar seus próprios alvos. Depois que os alvos forem apurados eles poderão ser postados num Boletim de Resultados Preliminares para que os competidores possam ver como os alvos foram apurados.



6.2- Determinando valores dos disparos Cada tiro é dado o valor maior do anel que ele tenha acertado ou tocado a linha. 10 6.3- Apurando Tiros Duvidosos Um tiro que o valor é duvidoso deverá ser apurado com o uso de calibradores com uma flange de diâmetro de .224 polegadas. O calibrador é inserido no buraco do disparo devendo ser observado um cuidado para não ampliar o furo do tiro no alvo pelo calibrador.

O apurador deverá verificar o calibrador por um ângulo para que possa determinar onde o ângulo interno do calibrador toca ou rompe uma linha dos anéis do alvo. Uma lupa poderá ser utilizada como um auxílio para verificar se o calibrador toca ou quebra uma linha. Disparos que são calibrados deverão ser identificados com um “P” e um mais (+) caso seja considerado o valor maior ou um menos (-) caso seja considerado o valor menor.

6.4- Apurando alvos com disparos em excesso ou insuficientes Um atleta receberá pontos somente pelo número de tiros que ele/ela tenha disparado em seu próprio alvo. Se devido a tiros cruzados, o alvo de um competidor tem mais impactos do que aquele competidor realmente tenha disparado, deverão ser considerados para a pontuação do atirador os valores mais altos dos impactos, no número de tiros dados pelo competidor, excluindo portanto os tiros a mais disparados de forma cruzada por outro competidor em seu alvo. No caso de mais de um alvo estar no suporte do alvo de um único atirador, um tiro identificado como um tiro cruzado interno (tiros a mais em um alvo do competidor, realizado pelo próprio) não deverá ser transferido para outro alvo, do mesmo atirador, que tenha impactos insuficientes.

6.5- Apurando grupos de dois ou mais tiros Quando dois ou mais tiros formam um grupo que de tal forma que tiros individuais não são visíveis (dois ou mais tiros em um “furo”), um calibrador poderá ser usado para determinar o valor de cada tiro, porém se aconselha que se Regulamento Geral - Diretoria de Fuzil 2022 use um modelo de apuração ou sobreposição (stencil transparente) para determinar os valores dos impactos. Se um competidor disparou todos os tiros de sua série e não existe evidência de que ele tenha disparado um tiro em outro alvo ou fora do alvo, deverá ser garantido a ele o benefício da dúvida em casos possíveis de que um de seus disparos tenha passado pelo furo existente de um ou mais disparos seus anteriores. Nota: Quando um tiro duplica outro furo existe quase sempre a evidência do tiro duplo devido a forma levemente alargada do furo.

Árbitros e apuradores deverão procurar com cuidado essas evidências utilizando um apurador de sobrepor e uma lupa. A lente apuradores conhecida como “The Eagle Eye” é um auxílio na apuração recomendado para detecção de tiros duplos, pois combina a capacidade de ampliação ótica com um apurador de sobreposição no calibre .22 LR.

6.6- Protestos de Pontuação Um competidor poderá solicitar que um Árbitro ou Diretor de Prova cheque novamente a apuração de seu alvo, exceto se aquele alvo foi checado por dois ou mais árbitros ou apuradores oficiais utilizando calibradores, quando então ele não poderá ser apurado novamente. Decisões da Juria da entidade organizadora do evento, em relação ao resultado final protestado são soberanas.

6.7- Listas de resultados Depois que os alvos são apurados, uma lista de resultado preliminar poderá ser publicada para que os competidores vejam seus resultados. Após a competição ter sido encerrada, uma lista com os resultados finais deverá ser preparada listando todos os atletas, ranqueados pela classe e resultados. A lista final de resultados deverá estar disponível para todos os atletas de forma eletrônica ou impressa.

6.8- Desempate O desempate deve ser decidido pelos seguintes critérios:



- Maior número de X; 11
- Maior pontuação no último estágio disparado;
- Maior número de X no último estágio disparado;
- Maior pontuação no penúltimo estágio disparado e em caso de permanecer empate, no maior número de X neste penúltimo estágio disparado. Em caso de permanecer o empate, seguir a regra para as séries seguintes;
- Pelo maior número total de 10.

Se permanecer empate, pelo maior número total de 9, de 8 etc, sucessivamente em caso de permanecer o empate.

7- Diversos Os casos omissos ou dúvidas suscitadas, nas provas, serão resolvidos pelo Árbitro da Prova, que deverá informar a questão e a solução dada à Diretoria Técnica de Fuzil da FTERJ, responsável pela modalidade, para análise e parecer nas situações semelhantes que porventura venham a ocorrer no futuro.

7.1- Persistindo a dúvida, terá prevalência as regras no formato original e que podem ser encontradas em (a partir da regra 8.0): <https://thecmp.org/wp-content/uploads/CMPGamesRules.pdf> Nota: Um guia ilustrado está disponível (em inglês) em: <https://thecmp.org/wp-content/uploads/Rimfire.pdf>