



REGULAMENTO TÉCNICO
PARA
TODAS AS DISCIPLINAS DE TIRO

AGRADECIMENTOS

À Federação Portuguesa de Tiro, que gentilmente nos cedeu a tradução dos novos regulamentos da ISSF – International Shooting Sport Federation;

Ao tradutor e revisor, atirador Jacques B. Gros, pela adaptação ao nosso idioma;

Ao Sr. Ronaldo B. da Silva Freire, pela revisão dos textos.

Edição de 2009 (1ª impressão Novembro de 2008)

Em vigor desde 1 de Janeiro de 2009

Revisado de acordo com a Errata ISSF de Jan/2010

CONTEÚDO

6 GENERALIDADES 1

6.1.4 Conhecimento das Regras 2

6.2 SEGURANÇA 2

6.3 NORMAS PARA ESTANDES DE TIRO E ALVOS 5

6.4 EQUIPAMENTO E MUNIÇÕES- Generalidades 34

6.5. Procedimentos Administrativos Antes Das Provas 37

6.6 JÚRIS DA COMPETIÇÃO 40

6.7 ÁRBITROS DAS COMPETIÇÕES 42

6.8 PROCEDIMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO 48

6.9 Procedimentos De Classificação (Alvos De Papel) Provas 25 m 52

6.10 Regras de Conduta para Atiradores e Dirigentes 53

6.10.3 O Chefe de Equipe é responsável por: 54

6.11 REGRAS DAS COMPETIÇÕES 55

6.12 AVARIAS 62

6.13 Avarias De Sistemas De Alvos Eletrônicos – 10, 50 e 300 m 62

6.14 DESEMPATES 65

6.15 PROTESTOS E APELAÇÕES 67

6.16 FINAIS NAS DISCIPLINAS OLÍMPICAS 69

6.17 PROTOCOLO: PRÊMIOS E RECORDES 78

6.18 RELAÇÕES COM OS ÓRGÃOS DE INFORMAÇÃO 79

6.19 FORMULÁRIOS DE PROTESTO 79

6.20 ÍNDICE 80

6 GENERALIDADES

A ISSF estabelece regras técnicas para o esporte do tiro que têm por fim definir a orientação das provas por ela reconhecidas (Reg. Geral ISSF, Art.º 3.3.1). O objetivo da ISSF é conseguir uniformidade na realização do tiro desportivo em todo o Mundo e promover o seu desenvolvimento. Os Regulamentos Técnicos da ISSF têm por fim a realização deste objetivo.

6.1.1.1 **O Regulamento Técnico da ISSF** inclui normas para a construção de Estandes, Armas, Alvos, Classificação, etc. para todas as disciplinas de tiro. As regras das Disciplinas aplicam-se especificamente às quatro disciplinas do tiro: Carabinas, Pistolas, Chumbo e Alvos Móveis.

6.1.1.2 **Os Regulamentos Técnico e Disciplinar** da ISSF foram aprovados pelo seu Conselho Administrativo, de acordo com os seus Estatutos.

6.1.1.3 Os mesmos Regulamentos estão subordinados aos Estatutos e ao Regulamento Geral da ISSF.

6.1.1.4 Os Regulamentos Técnico e Disciplinar foram aprovados para vigorarem durante um período mínimo de quatro anos, a contar de 1º de Janeiro do ano seguinte à efetivação dos Jogos Olímpicos. Salvo situações especiais, os Regulamentos da ISSF não serão alterados durante o quadriênio.

6.1.2 Aplicação dos Regulamentos Técnico e Disciplinar da ISSF

6.1.2.1 De acordo com estas Regras, todas as competições em que se possam estabelecer Recordes Mundiais e que são supervisionadas pela ISSF, de acordo com o seu Regulamento Geral, passam a denominar-se "Provas / Campeonatos ISSF",

6.1.2.2 Os Regulamentos serão aplicados em todas as "Provas / Campeonatos ISSF".

6.1.2.3 A ISSF recomenda que os seus Regulamentos sejam aplicados em todas as competições onde se disputem modalidades ISSF, ainda que nelas não possam estabelecer-se Recordes Mundiais. Tais eventos são referidos como “eventos supervisionados ISSF”.

6.1.3 Objetivo do Regulamento Técnico

O Regulamento Técnico inclui:

6.1.3.1 Regras para preparar e organizar as "Provas/Campeonatos ISSF".

6.1.3.2 Regras para planejar a construção e instalação de Estandes de Tiro.

6.1.3.3 Regras que se aplicam a todas ou mais do que uma das disciplinas de tiro.

topo

6.1.4 Conhecimento das Regras

Todos os atiradores, Chefes de Equipe e demais oficiais devem estar familiarizados com as Regras da ISSF e devem assegurar que essas regras sejam cumpridas. È da única responsabilidade de cada atirador o estrito cumprimento das regras ISSF.

6.1.4.1 Quando uma regra se referir a um atirador destro, o inverso referir-se-á a atiradores canhotos.

6.1.4.2 A menos que uma regra se aplique especificamente a provas de homens ou Damas, aplicar-se-á a ambos os gêneros.

6.1.5 Organização e Direção de 'Provas/Campeonatos ISSF'

6.1.5.1 Um Comitê Organizador deverá constituir-se, de acordo com o disposto no Regulamento Geral, responsável pela preparação, administração e direção das competições. Pode(m) ser convidado(s) representante(s) da ISSF como consultor(es) técnico(s), mas sem direito a voto.

6.1.5.2 O Diretor de Tiro, devidamente apoiado pelos Juízes e/ou Árbitros nomeados pelo Comitê Organizador, deve ser responsável pelos aspectos técnicos e pela realização de cada prova.

6.1.5.3 O Chefe de Classificação e os Oficiais de Classificação designados pelo Comitê Organizador são os responsáveis pelo controle e validação de alvos e pela validação e publicação de resultados. A Sala de Classificação deve estar sob a supervisão do Chefe de Classificação, sendo este auxiliado pelo número de Oficiais que entender apropriado.

6.1.5.4 O Chefe do Controle de Equipamento e os Oficiais de Controle de Equipamento designados pelo Comitê Organizador são os responsáveis pelo Controle de Equipamento.

6.2 SEGURANÇA

A SEGURANÇA É DE VITAL IMPORTÂNCIA

6.2.1 As Regras da ISSF estabelecem requisitos específicos de segurança exigíveis em todas as "Provas/Campeonatos ISSF". Os regulamentos necessários e especiais para Estandes de Tiro diferem de país para país, por isso, o presente Regulamento não menciona quaisquer detalhes. A segurança de um Estande de Tiro depende, em grande parte, das condições locais e o Comitê Organizador pode estabelecer regras de segurança adicionais. Essa Comissão deve conhecer as regras de segurança para Estandes de Tiro e tomar as providências necessárias para que sejam aplicadas. O Comitê Organizador assume a responsabilidade pela segurança. Todos, incluindo, os Chefes de Equipe e os atiradores, devem ser informados de quaisquer regras especiais relacionadas com a segurança.

6.2.2 A segurança dos atiradores, dos dirigentes e dos espectadores requer atenção continuada e cuidadosa no manuseio das armas e nos deslocamentos dentro do Estande de Tiro. É necessária auto-disciplina por parte de todos. Quando tal disciplina for relaxada, os oficiais de Tiro devem impô-la e tanto os atiradores como os dirigentes das Equipes deverão colaborar nessa tarefa.

6.2.2.1 Na defesa da segurança qualquer Árbitro pode interromper o Tiro a qualquer momento. Tanto os atiradores como os dirigentes das Equipes têm que informar imediatamente os Árbitros de qualquer situação perigosa ou que possa causar um acidente.

6.2.2.2 Um Inspetor de equipamento, ou membro do Júri, pode pegar no equipamento de um atirador (incluindo uma arma) sem a sua permissão, mas com o seu conhecimento e na sua presença, para controle. No caso de uma quebra de segurança uma ação imediata é imperativa.

6.2.2.3 Por segurança todas as armas deverão ser manuseadas sempre com o máximo de precaução. Nenhuma arma deverá sair do Estande de Tiro durante a realização de uma prova, exceto se com autorização do Árbitro responsável.

6.2.2.4 Sempre que o atirador esteja no posto de tiro a arma deverá estar direcionada para o fundo do Estande de Tiro (direção segura). Quando não estiver em condição de tiro todas as armas deverão estar descarregadas e o mecanismo de ação aberto. Nenhuma munição, incluindo carregador municiado, deve ser introduzida, ou a culatra fechada, sem que a arma se encontre direcionada para o fundo do Estande de Tiro (direção segura).

6.2.2.4.1 Mesmo que uma carabina ou pistola 50 m tenha carregador, só uma munição poderá ser introduzida de cada vez. Se uma Pistola de ar-5 Tiros for utilizada numa prova de pistola de Ar 10 m só poderá ser municiada com um chumbo de cada vez.

6.2.2.4.2 Uma arma, no Estande de Tiro, quando não estiver sendo utilizada, deverá estar sempre em condições de segurança dentro da sua mala, exceto se devidamente autorizado pelo Árbitro responsável pela Linha.

6.2.2.5 Antes de abandonar o local de tiro o atirador deve assegurar-se e o Árbitro responsável da Linha deve verificar, que a culatra se encontra aberta, e que nenhuma munição se encontra na arma, incluindo no seu carregador. Se o atirador guardar a sua arma ou a retirar do local de tiro sem ter sido verificada pelo Árbitro responsável pela Linha poderá ser desqualificado.

6.2.2.6 Tiros em seco e exercícios de pontaria são permitidos somente se devidamente autorizados pelo Árbitro responsável pela Linha, no lo-

cal de tiro ou em zona própria. O manuseio de armas é expressamente proibido quando alguém se encontrar á frente da Linha de Tiro.

6.2.2.6.1 Tiro em seco significa a liberação do percussor, de uma arma não municiada ou a liberação do mecanismo de disparo de uma arma de ar/gás não municiada e equipada de forma a que não libere o ar/gás.

6.2.2.7 Armas e carregadores só podem ser municiados, no local de tiro, quando o sinal de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" for dado. Em todos os outros momentos, as armas e carregadores devem estar descarregados.

6.2.2.7.1 Se um atirador der um tiro, antes do sinal de "**CARREGAR**", ou "**COMEÇAR**" ou depois de "**CESSAR**" ou "**DESCARREGAR**" serem dados, poderá ser desqualificado se a segurança estiver em causa.

6.2.2.7.2 Durante uma competição uma arma pode ser apoiada somente se o carregador estiver retirado e a culatra aberta. Armas de ar/gás são consideradas em segurança se a arma e/ou a alavanca de carregamento estiverem abertas.

6.2.2.7.3 Quando o comando ou sinal de "**CESSAR**" é dado os disparos devem terminar imediatamente. Quando o comando "**DESCARREGAR**" é dado todos os atiradores devem descarregar as suas armas e carregadores e colocá-las em segurança (para descarregar armas de gás comprimido devem pedir permissão ao Árbitro da Linha). Disparos só podem ser retomados após o comando de "**COMEÇAR**", ou após sinalização equivalente ser mostrada.

6.2.2.7.4 O chefe dos Árbitros de Linha, ou outro Árbitro por sua indicação, é responsável pelos sinais de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" ou "**CESSAR**" ou "**DESCARREGAR**" e quaisquer outros comandos necessários. Compete aos Árbitros a verificação de que os comandos são corretamente obedecidos e que as armas são manuseadas com segurança.

6.2.2.7.5 Qualquer atirador que toque na sua arma, exceto para descarregá-la, após a indicação de "**CESSAR**", durante uma prova eliminatória ou de qualificação, série ou rodada, sem a permissão de um Árbitro, pode ser desqualificado.

6.2.2.8 É da responsabilidade de cada atirador a certificação e segurança dos cilindros de ar ou gás comprimido, e que se encontram dentro do seu período de validade.

6.2.3 Proteção Auditiva

Deve haver avisos visivelmente expostos e deverão estar disponíveis proteções auditivas para todas as pessoas que estiverem na área do Estande de Tiro. Aconselham-se os atiradores e todos

quantos se encontrem perto do Estande de Tiro a usarem tampões, atenuadores de som ou outro qualquer sistema de proteção auditiva. Proteções auditivas sob a forma de tampões ou atenuadores (não algodão comum) devem ser fornecidos a todos os Árbitros e oficiais cujos deveres exijam que se encontrem perto do Estande de Tiro durante a prova (i.e. Registradores, Dirigentes, Membros do Júri, etc.) Aos atiradores não é permitida a utilização de proteções que tenham qualquer tipo de receptores de som incorporados.

6.2.4 Proteção Ocular

Aconselham-se todos os atiradores a utilizarem óculos inquebráveis ou proteção semelhante durante o tiro.

6.2.5 Equipamentos de som

Só equipamentos atenuadores de som são permitidos. Rádios, gravadores, ou qualquer tipo de equipamento reprodutor de som ou sistema de comunicação são proibidos durante a competição e treinos.

6.3 NORMAS PARA ESTANDES DE TIRO E ALVOS

6.3.1 Requisitos gerais para os alvos

6.3.1.1 Com uma antecedência mínima de seis (6) meses do início de cada "Prova/Campeonato ISSF", devem ser enviadas ao Secretário-Geral, **amostras** de todos os alvos de papel (5 de cada tipo) para que se testem e verifiquem a concordância com as especificações e sejam devidamente aprovados.

6.3.1.2 **A qualidade e as dimensões** de todos os alvos devem ser novamente examinadas pelos Delegados Técnicos antes de começar "Prova/Campeonato ISSF". Só poderão utilizar-se alvos iguais aos das amostras aprovadas.

6.3.1.3 O **alvo de papel** deve ser de cor e material opacos, não refletivos, para que a zona de pontaria (centro) seja claramente visível em condições normais de luminosidade e à distância apropriada. Tanto o alvo como os anéis de marcação devem manter todas as medidas intactas em quaisquer condições de tempo e clima. Os alvos devem registrar os impactos sem provocar rasgões ou distorções excessivas.

6.3.1.4 **As dimensões** de todos os anéis de marcação medem-se a partir do seu bordo exterior (diâmetro exterior).

6.3.1.5 Nas "Provas/Campeonatos ISSF", com exceção das provas com Alvo Móvel a 50 m só se permitem alvos com **uma (1) zona de pontaria.**

6.3.1.6 Os alvos são divididos em **zonas de marcação separadas por anéis**. Os impactos que atinjam uma zona de marcação classificam-se com o número de pontos correspondente a essa zona.

6.3.1.7 Sistemas Eletrônicos (EST)

6.3.1.7.1 Só poderão ser utilizados sistemas eletrônicos de alvos previamente aprovados pela ISSF.

6.3.2 Alvos de Papel para Competição:

6.3.2.1 Alvo para Fuzil a 300 m: (milímetros)

Anel do 10	100	± 0,5	Anel do 5	600	± 3
Anel do 9	200	± 1	Anel do 4	700	± 3
Anel do 8	300	± 1	Anel do 3	800	± 3
Anel do 7	400	± 3	Anel do 2	900	± 3
Anel do 6	500	± 3	Anel do 1	1.000	± 3

Dez interior = 50 mm ± 0,5 mm

Zona preta: anéis 5 ao 10 = 600 mm ± 3 mm

Espessura dos anéis: 0,5 – 1 mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 1.300 mm x 1.300 mm (ou o mínimo de 1.020 x 1.020 mm desde que o plano de fundo em que estiver montado e o alvo tenham a mesma cor).

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos diagonais, formando ângulos retos entre si.

A zona do10 não é marcada com qualquer número.

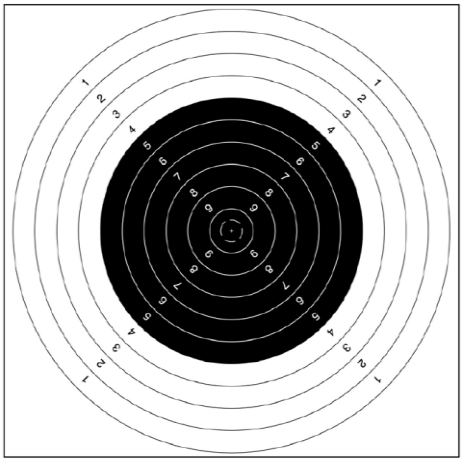


Fig. 1: Alvo para Fuzil a 300 m

topo

6.3.2.2 Alvo para Carabina a 50 m (milímetros)

Anel do 10	10,4	± 0,1	Anel do 5	90,4	± 0,5
Anel do 9	26,4	± 0,1	Anel do 4	106,4	± 0,5
Anel do 8	42,4	± 0,2	Anel do 3	122,4	± 0,5
Anel do 7	58,4	± 0,5	Anel do 2	138,4	± 0,5
Anel do 6	74,4	± 0,5	Anel do 1	154,4	± 0,5

Dez interior = 5 mm ± 0,1 mm

Zona preta: anéis 3 ao 10 = 112,4mm ± 0,5 mm

Espessura dos anéis: 0,2 a 0,3mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 250 mm x 250 mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si.

As zonas do 9 e do 10 não são marcadas com qualquer número. Alvos de 200 mm x 200 mm de inserção são permitidos

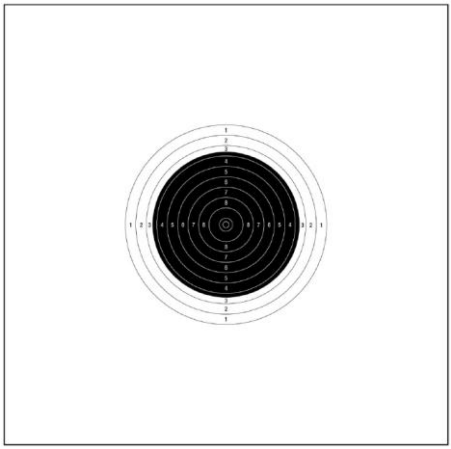


Fig. 2: Alvo para Carabina a 50 m

topo

6.3.2.3 Alvo para Carabina de Ar a 10 m (milímetros)

Anel do 10	0,5	± 0,1	Anel do 5	25,5	± 0,1
Anel do 9	5,5	± 0,1	Anel do 4	30,5	± 0,1
Anel do 8	10,5	± 0,1	Anel do 3	35,5	± 0,1
Anel do 7	15,5	± 0,1	Anel do 2	40,5	± 0,1
Anel do 6	20,5	± 0,1	Anel do 1	45,5	± 0,1

Dez interiores: sempre que os impactos façam desaparecer completamente a zona do 10, determina-se com o uso de um Calibrador INTERIOR de 4,5 mm, próprio para o tiro com Carabina de Ar Comprimido.

Zona preta: anéis 4 ao 9 = 30,5 mm ± 0,1 mm

O anel do 10 é branco = 0,5 mm ± 0,1 mm

Espessura dos anéis: 0,1 a 0,2 mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 80 mm x 80 mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si.

A zona dos 9 não é marcada com algarismo. A zona do 10 é branca.

Para facilitar a visibilidade devem fornecer-se cartões com 170 mm x 170 mm, de cor semelhante à do alvo, para serem colocados por detrás deste durante a execução do tiro.

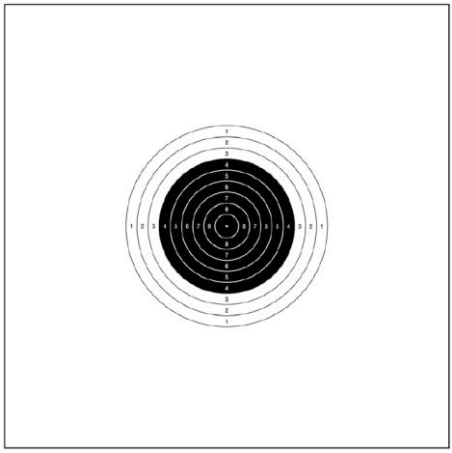


Fig. 3: Alvo para Carabina de Ar a 10 m

topo

6.3.2.4 Alvo para Pistola de Tiro Rápido a 25 m

(para Provas de Pistola de Tiro Rápido a 25 m, e séries de Velocidade com Pistola de fogo circular e central, a 25 m.

Anel do 10	100	± 0,4	Anel do 7	340	± 1
Anel do 9	180	± 0,6	Anel do 6	420	± 2
Anel do 8	260	± 1	Anel do 5	500	± 2

Dez interior: 50 mm = ± 0,2 mm

Zona preta: anéis 5 ao 10 = 500 mm ± 2 mm

Espessura dos anéis: 0,5 a 1,0 mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: largura: 550 mm

altura: 520 – 550 mm

Os algarismos 5 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, unicamente em linhas verticais. Os algarismos terão aproximadamente 5 mm de altura e 0,5 mm de espessura

A zona do 10 não é marcada com algarismos. As linhas horizontais de pontaria substituem os valores dos anéis, à esquerda e à direita do centro do alvo. Cada uma destas linhas mede 125 mm de comprimento e 5 mm de largura.

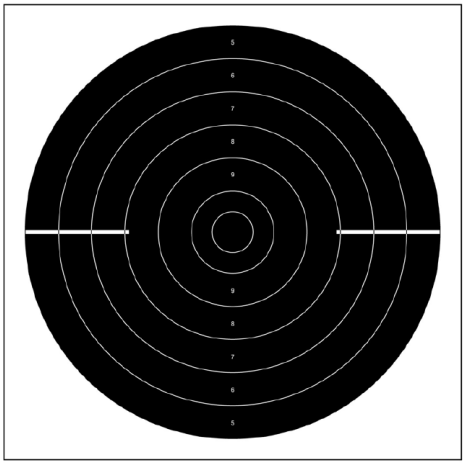


Fig. 4: Alvo para Provas de Tiro Rápido a 25 m

6.3.2.5 Alvo de Precisão para Pistola 25 m e para Pistola 50 m - milímetros

(Para Pistola a 50 m, Pistola Standard e partes de Precisão com Pistola de Fogo Central e Pistola a 25 m

Anel do 10	50	± 0,2	Anel do 5	300	± 1
Anel do 9	100	± 0,4	Anel do 4	350	± 1
Anel do 8	150	± 0,5	Anel do 3	400	± 2
Anel do 7	200	± 1	Anel do 2	450	± 2
Anel do 6	250	± 1	Anel do 1	500	± 2

Dez interior = 25 mm ± 0,2 mm

Zona preta: anéis 7 ao 10: 200 mm ± 1 mm

Espessura dos anéis: 0,2 a 0,5 mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: largura: 550 mm

altura: 520 – 550 mm

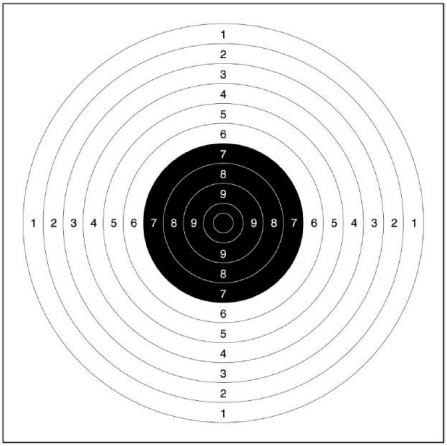


Fig. 5: Alvo de Precisão para Pistola 25 m e para Pistola 50 m

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si.

A zona do 10 não é marcada com algarismos. Os algarismos devem medir 10 mm de altura e 1 mm de espessura, aproximadamente, e devem poder ser lidos à distância apropriados através de uma simples luneta de tiro.

topo

6.3.2.6 Alvo para Pistola de Ar a 10 m (milímetros)

Anel do 10	11,5	± 0,1	Anel do 5	91,5	± 0,5
Anel do 9	27,5	± 0,1	Anel do 4	107,5	± 0,5
Anel do 8	43,5	± 0,2	Anel do 3	123,5	± 0,5
Anel do 7	59,5	± 0,5	Anel do 2	139,5	± 0,5
Anel do 6	75,5	± 0,5	Anel do 1	155,5	± 0,5

Dez interior = 5,0 mm ± 0,1 mm

Zona preta: anéis 7 ao 10: 59,5 mm ± 0,5 mm

Espessura dos anéis: 0,1 a 0,2 mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 170 mm x 170 mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si. As zonas 9 e 10 não são marcadas com algarismos. Os algarismos não medirão mais de 2 mm de altura.

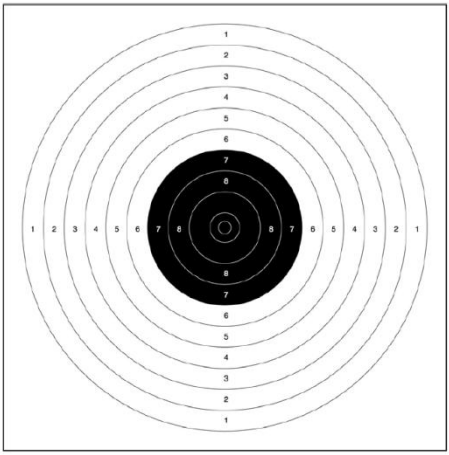


Fig. 6: Alvo para Pistola de Ar a 10 m

6.3.2.7 Alvo Móvel

6.3.2.7.1 O **Alvo Móvel a 50 m** deverá ter um javali desenhado com os anéis de marcação impressos na espádua do animal. Os alvos devem ser impressos numa única cor. A impressão deverá ser feita de maneira a mostrar o animal deslocando-se para a esquerda e para a direita.

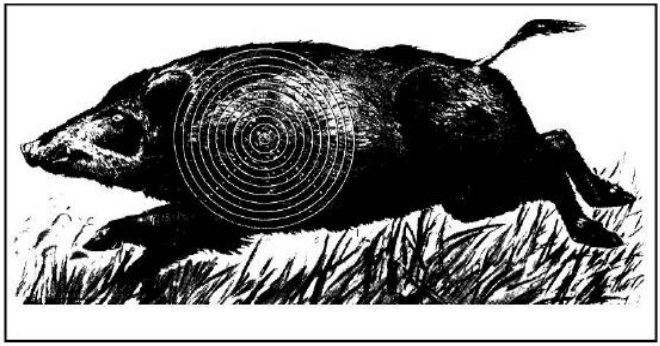
topo

O animal é impresso em papel com forma retangular. Não é permitido ornamentar o contorno do animal (v. Fig. 7 A).

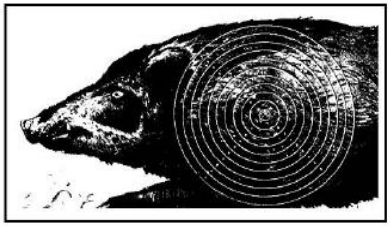
Alvo Móvel a 50 m (milímetros)

Anel do 10	60	± 0,2	Anel do 5	230	± 1
Anel do 9	94	± 0,4	Anel do 4	264	± 1
Anel do 8	128	± 0,6	Anel do 3	298	± 1
Anel do 7	162	± 0,8	Anel do 2	332	± 1
Anel do 6	196	± 1	Anel do 1	366	± 1

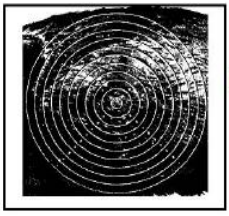
Dez interior = 30 mm ± 0,2 mm
Espessura dos anéis: 0,5 mm a 1 mm
O centro do anel do 10 deve estar a 500 mm, medidos na horizontal, a partir do extremo do focinho do animal.
Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos claramente nas zonas respectivas, em planos diagonais, formando ângulos retos entre si. Pode-se reparar os alvos só com centros (C) ou meios alvos (B) que terão que coincidir com o resto do alvo.



A



B



C

Figuras 7A, B.C: Alvo Móvel a 50 m

topo

6.3.2.7.2 Alvo Móvel a 10 m

Este alvo tem duas zonas de marcação num único cartão, numeradas de 1 a 10, uma de cada lado, e uma zona de pontaria, no meio.

Anel do 10	5,5	± 0,1	Anel do 5	30,5	± 0,1
Anel do 9	10,5	± 0,1	Anel do 4	35,5	± 0,1
Anel do 8	15,5	± 0,1	Anel do 3	40,5	± 0,1
Anel do 7	20,5	± 0,2	Anel do 2	45.5	± 0,1
Anel do 6	25,5	± 0,2	Anel do 1	50,5	± 0,1

O dez interior é branco: 0,5 mm ± 0,1 mm, medido da mesma maneira como nos anéis de 3 a 10,

Zona preta: anéis 5 a 10 = 30,5 mm ± 0,1 mm.

Espessura dos anéis: 0,1 mm a 0,2 mm

Dimensões do cartão do alvo 260 mm x 150 mm (mínimo 260 mm x 140 mm)

O centro do anel do 10 deve situar-se a 70 mm ± 0,2 mm, medidos na horizontal, a partir do centro da marca de pontaria.

Zona visível do alvo (recomendada): 260 mm x150 mm (mínimo 260 mm x 140 mm)

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos diagonais, formando ângulos retos entre si. A marca central de pontaria é preta, tem o diâmetro de 15,5 mm e deve incluir anéis brancos com as dimensões do 10 (5,5 mm e do 9 (10,5 mm bem como o dez interior branco (0,5 mm.

6.3.2.7.2.1 Alvo móvel a 10 metros - Papel

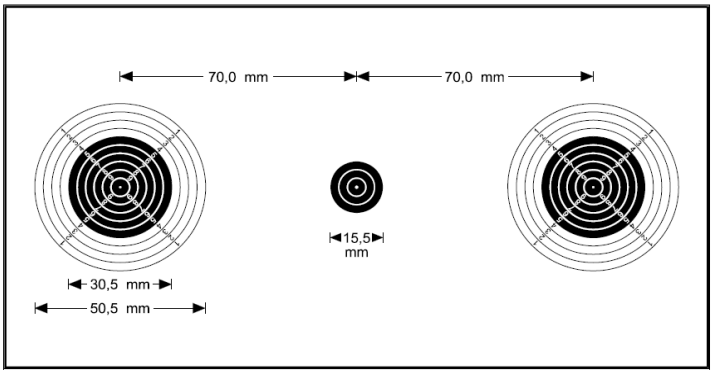


Fig. 8: Alvo Móvel de papel a 10 m

6.3.2.7.2.2 Alvo móvel a 10 m – Eletrônico

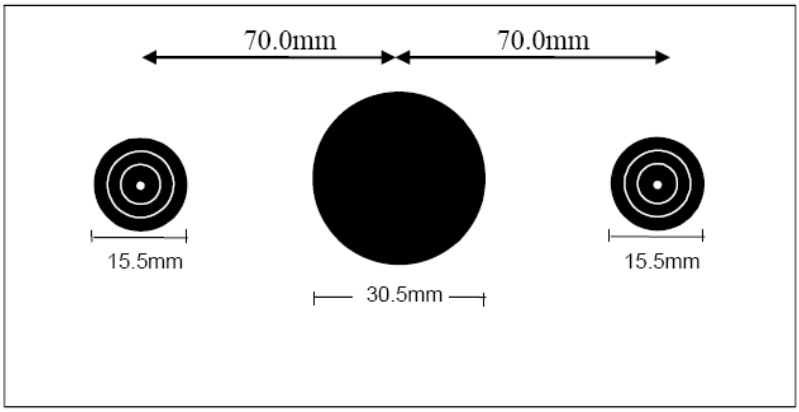


Fig. 9: Alvo Móvel Eletrônico a 10 m

O diâmetro de 30,5 mm central é um buraco.

6.3.2.8 Calibradores para alvos de papel

Para classificar os impactos de valor duvidoso, utilizam-se calibradores de inserção com as seguintes dimensões:

6.3.2.8.1 Pistola de Fogo Central 25 m

Diâmetro exterior da flange	9.65 mm (+ 05 / – 00 mm
Espessura da flange	0,50 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	De acordo com o calibre utilizado
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Provas com Pistola de Fogo Central

6.3.2.8.2 Fuzil 300 m

Diâmetro exterior da flange	8 mm (+ 05 / – 00 mm
Espessura da flange	0,5 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	De acordo com o calibre utilizado
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Provas com Fuzil a 300 m

topo

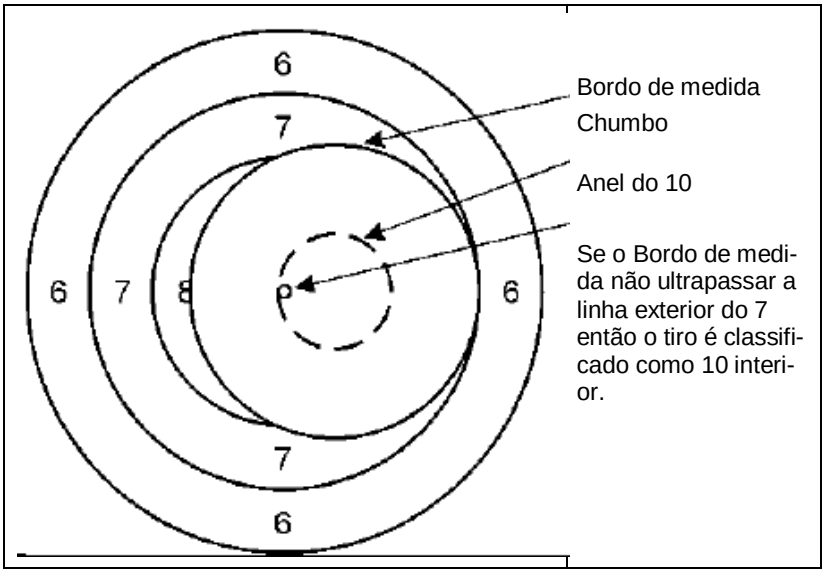
6.3.2.8.3 Carabina e Pistola de Pequeno Calibre 5,6 mm (Cal. 22).

Diâmetro exterior do flange	5.60 mm (+ 05 / – 00 mm
Espessura do flange	0,50 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	50 mm (+ 05 mm
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Todas as provas com munição calibre 5.6mm

6.3.2.8.4 Calibrador INTERIOR de 4,5 mm

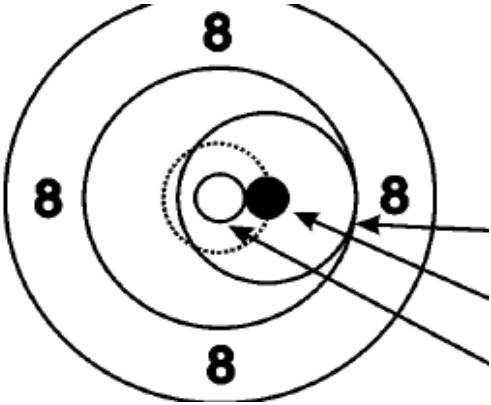
Diâmetro exterior do flange	4.50 mm (+ 05 / – 00 mm
Espessura do flange	0,50 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	Medida do diâmetro exterior da flange menos 02 mm (4.48mm
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Medir os anéis 1 e 2 nas provas de Carabina de Ar e Alvo Móvel a 10 m. Medir o anel 1 da Pistola de Ar

6.3.2.8.4.1 Para registro de 10 interiores de carabina de Ar a 10 m utilizar o Calibrador EXTERIOR de 4,5 mm para Pistola 10 m



6.3.2.8.4.2 Para registro de 10 internos de Pistola de Ar a 10 m utilizar o Calibrador EXTERNO de 4,5 mm para Pistola 10 m

Diâmetro exterior da flange	18 mm (+ 00 / – 05 mm
Espessura da flange	0,50 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60 mm (+ 05 mm
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Classificação de 10 interior em Pistola de Ar



Se o Bordo de medida não ultrapassar a linha exterior do 9 então o tiro é classificado como 10 interior.

Bordo de medida

Chumbo

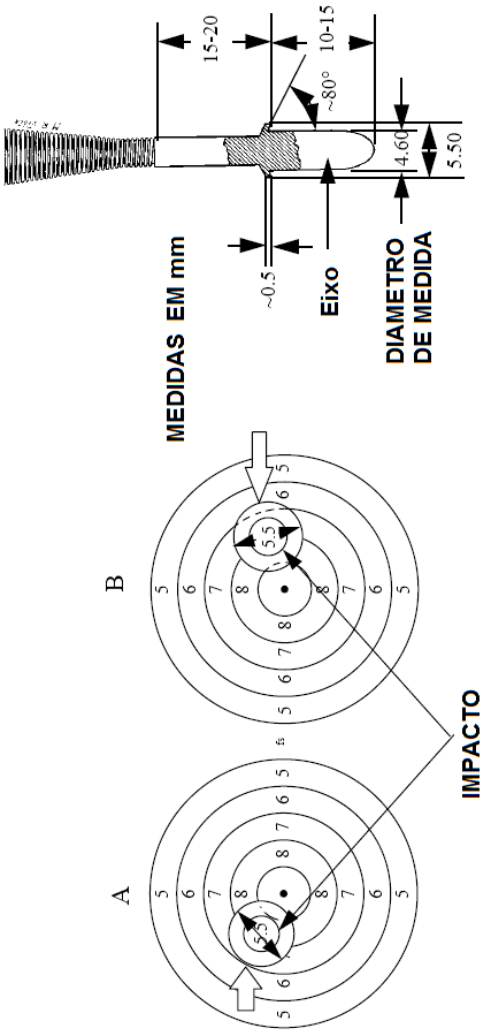
Anel do 10 interno

6.3.2.8.5 Calibrador EXTERIOR de 4,5 mm para Carabina de Ar e Alvo Móvel a 10 m

Diâmetro exterior da flange	5.50 mm (+ 00 / – 05 mm
Espessura da flange	0,50 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60 mm ± 05 mm
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Anéis 3 a 10 em Carabina de Ar e Alvo Móvel a 10 m. Também para o dez interior em Alvo Móvel

topo

6.3.2.8.5.1 Carabina de Ar – Medidas de contagem exterior



A ilustração "A" representa um impacto de valor duvidoso. O Calibrador Exterior mostra que o bordo exterior do flange se situa dentro do círculo dos 7, logo, o tiro é classificado com 9.

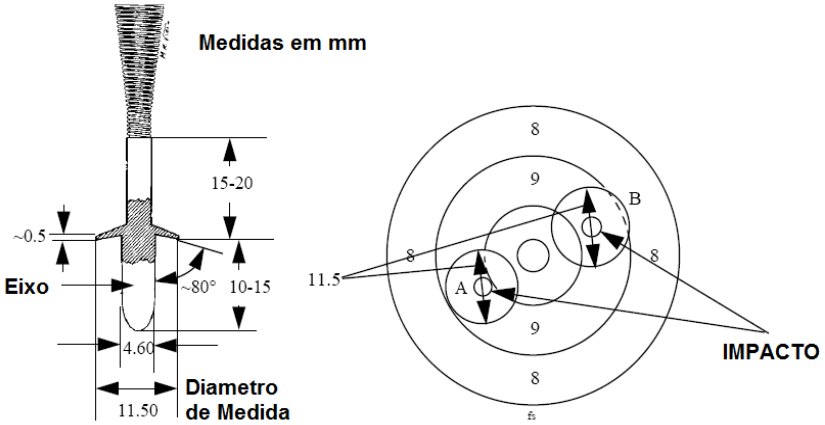
topo

A ilustração "B" representa um impacto de valor duvidoso. O Calibrador Exterior mostra que o bordo do flange se situa para além do círculo dos 7 e dentro do 6, logo, o tiro é classificado com 8.

6.3.2.8.6 Calibrador EXTERIOR de 4,5 mm para Pistola de Ar a 10 m

Diâmetro exterior da flange	11.50 mm (+ 0 / – 05 mm
Espessura da flange	0,50 mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60 mm (+ 05 mm
Comprimento do eixo de inserção	10 mm a 15 mm
A ser usado para	Pistola de Ar a 10 m, anéis 2 a 10,

6.3.2.8.6.1 Calibrador EXTERIOR para Pistola de Ar



A ilustração "A" representa um impacto de valor duvidoso com o Calibrador Exterior já colocado. O bordo exterior da flange está dentro do anel do 9, logo, o tiro é classificado como 10,

A ilustração "B" representa um impacto de valor duvidoso com o Calibrador Exterior já colocado. O bordo exterior da flange situa-se para além do anel do 9 e dentro do 8, logo, o tiro é classificado como 9.

6.3.2.8.7 Calibrador Plano:

Consiste numa lâmina, plana, de plástico transparente, tendo gravados na mesma face 2 segmentos de reta paralelos.

topo

6.3.2.8.7.1 Para Pistola de Fogo Central 25 m (9,65 mm a distância entre os segmentos é de 11 mm (+ 0,05 / – 0,00 mm medidos entre os bordos interiores da gravação)).

6.3.2.8.7.2 Para competições com Pequeno Calibre (5,6 mm a distância entre os segmentos é de 7,00 mm (+ 0,05 mm / – 0,00 mm medidos entre os bordos interiores da gravação)). (Para ser usado em provas com pistola de calibre 5,6 mm a 25 m).

6.3.2.8.8 Todos os Calibradores e instrumentos, que se destinem a ser utilizados nos Campeonatos da ISSF, devem ser examinados e aprovados pelo Delegado Técnico da ISSF antes das competições.

6.3.3 Alvos de Ensaio em Papel

Com exceção dos alvos de Tiro Rápido e alvo móvel a 50 m, todos os alvos de ensaio devem estar claramente assinalados no canto superior direito por meio de uma lista diagonal preta. Esta deve ser nitidamente visível a olho nu, à distância apropriada e em condições normais de luminosidade.

6.3.4 Contra-alvos, Cartões, Folhas de Controle.

6.3.4.1 Contra-alvos nos Estandes de Tiro de 50 e 300m

Para se localizarem tiros cruzados é possível utilizarem-se contra-alvos a uma distância recomendada de entre 0,5 m a 1 m. A distância exata entre os alvos e os contra-alvos deve ser medida e registrada, e, dentro do possível, deve ser a mesma para todos os alvos.

6.3.4.2 Contra-alvos nos Estandes de Tiro de 25 m

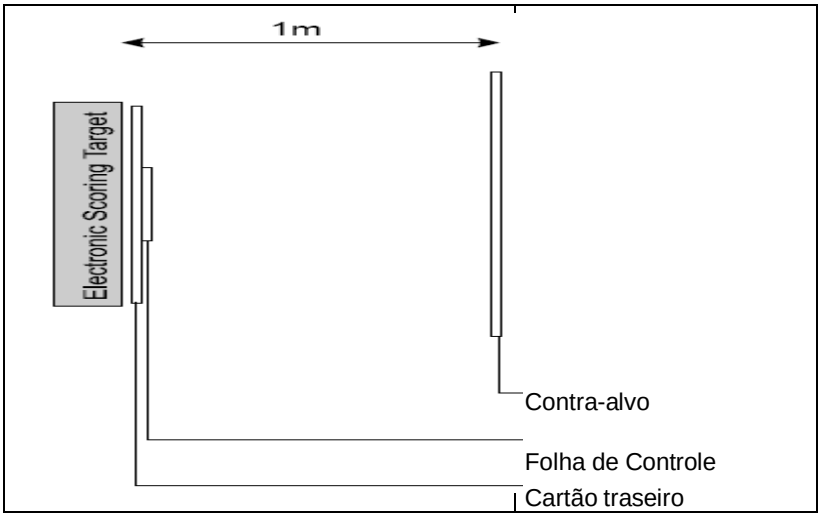
6.3.4.2.1 Nos Campeonatos da ISSF devem utilizar-se contra-alvos em todas as competições a 25 m para auxiliar na identificação de tiros que tenham errado o alvo.

6.3.4.2.2 Os contra-alvos terão que, no mínimo, cobrir toda a altura e largura das molduras dos 25 m (5 alvos). Ficarão localizados à distância uniforme de um (1) metro atrás dos alvos de competição. Devem ser contínuos ou encostados uns aos outros sem quaisquer espaços entre eles para poderem registrar todos os tiros que passem entre os alvos de competição.

6.3.4.2.3 Os contra-alvos serão feitos de papel não refletor, de cor neutra similar à cor do alvo.

6.3.4.2.4 Deverão ser fornecidos novos contra-alvos para cada atirador. Nas séries de Tiro Rápido das provas de pistola 25 m, Pistola Fogo central 25 m e Pistola Standard 25 m os contra-alvos deverão ser substituídos ou obreados a cada série de cinco (5) tiros.

6.3.4.3 Folhas de Controle – Alvos de Marcação eletrônica a 25 m



6.3.4.3.1 As áreas para alem das zonas de pontaria serão cobertas por folhas de controle que podem ser trocadas após cada série nas turmas de Tiro Rápido e depois das séries de ensaio em cada rodada de precisão. Nas rodadas de Tiro Rápido as folhas de controle devem ser obreadas ou trocadas depois dos tiros de ensaio e depois de cada rodada.

	Obreadas ou Substituídas depois das séries de ensaio	Obreadas ou substituídas depois de cada série de 5 tiros	Fornecidos a cada atirador para cada rodada
Pistola Tiro Rápido 25 m			X
Pistola 25 m	X	X	X
Pistola Fogo central 25 m	X	X	X
Pistola Standard 25 m	X	X	X

6.3.4.3.2 Se a localização de algum impacto estiver fora da área da folha de Controle, a relação geométrica entre o impacto na folha de Controle e o cartão traseiro deve ser feita antes da remoção da folha de Controle;

topo

6.3.4.4 Cartões de contra alvo – Alvos com marcação eletrônica 10 m / 50 m / 300 m

Por detrás do alvo deve ser fixado um cartão que possa ser substituído e recolhido em cada rodada e, na prova de carabina 3 posições a 50 m e fuzil a 300m homens, para cada posição, exceto se uma folha de Controle for utilizada (exceto a 10 m quando for usada a fita preta de papel).

6.3.5 NORMAS PARA ESTANDES DE TIRO

6.3.5.1 Generalidades para todas as disciplinas

6.3.5.1.1 O Delegado Técnico da ISSF de acordo com Reg. Geral ISSF e com a cooperação com o Diretor da Competição e dos Árbitros de Tiro indicados para as diferentes disciplinas pelo Comitê Organizador, devem inspecionar as instalações e o equipamento dos Estandes de tiro em que os “Provas/Campeonatos ISSF” irão ser disputados. Excetuando o que se referir às distâncias de tiro e às especificações dos alvos, podem aprovar pequenas alterações ao que se encontra estabelecido nas Regras da ISSF, desde que isso não vá contra a intenção e espírito, tanto dos Regulamentos como das Regras. Antes da data limite para o encerramento das inscrições, os países ou federações participantes devem ser notificados de todas as alterações que forem aprovadas.

6.3.5.1.2 Ao serem construídos novos Estandes de tiro ao ar livre deve ter-se em conta que, tanto quanto possível, o sol deverá situar-se por detrás do atirador durante a competição. Especial atenção deve ser tomada relativamente à não existência de sombras nos alvos.

6.3.6 Normas Gerais para Estandes de Tiro para Fuzil a 300 m, Carabinas e Pistolas a 50 m, 25 m e 10 m.

6.3.6.1 Os Estandes de Tiro terão uma Linha de Alvos e uma Linha de Tiro. A Linha de Tiro tem que ser paralela à Linha de Alvos.

6.3.6.2 Por razões de segurança e se necessário, o Estande de Tiro pode ser murada. Devem existir parabalas transversais entre a linha de tiro e a linha de alvos.

6.3.6.3 A área dos atiradores deverá estar protegida do sol, vento e chuva. Essa proteção não pode proporcionar vantagens evidentes a quaisquer postos de tiro ou partes da Linha.

6.3.6.3.1 Os Estandes para 300 m devem ter, pelo menos, 290 m a céu aberto.

6.3.6.3.2 Os Estandes para 50 m devem ter, pelo menos, 45 m a céu aberto.

6.3.6.3.3 Os Estandes para 25 m devem ter, pelo menos, 12.5 m a céu aberto.

6.3.6.3.3.1 Os Estandes para 50 m e 25 m deverão, sempre que possível, ser exteriores, mas, excepcionalmente, poderão ser interiores ou em recinto fechado se tal for exigido por razões legais ou climáticas.

6.3.6.3.4 Os Estandes para 10 m terão que ser interiores.

6.3.6.3.5 É proibida a colocação de qualquer substância no chão do Posto de Tiro.

É proibido limpar ou esfregar o Posto de Tiro sem permissão.

6.3.6.4 Área de competição

6.3.6.4.1 É proibido **fumar** na Linha de Tiro e na área destinada aos espectadores.

6.3.6.5 Atrás dos postos de tiro deve haver o espaço necessário para que os Árbitros e os membros do Júri possam desempenhar as suas funções.

6.3.6.5.1 Deve haver espaço para os espectadores. Este espaço estará separado do que se destina aos atiradores e dirigentes por uma barreira colocada a uma distância de 5 m, no mínimo, da linha de tiro.

6.3.6.6 É proibido o uso de telefones móveis, walkie-talkies ou pagers e aparelhos similares pelos concorrentes, treinadores e dirigentes das Equipes enquanto estiverem na área da competição. Todos os telefones celulares, etc. **devem ser desligados nas linhas de tiro**.

6.3.6.6.1 Devem existir avisos visíveis informando os espectadores da necessidade de desligar os celulares e não é permitido tirar fotografias com o uso de flash, até a competição ter terminado.

6.3.6.7 Cada Linha de Tiro terá um grande relógio em cada extremo do edifício, colocados de forma a poderem ser vistos facilmente pelos atiradores e pelos dirigentes da competição. Os relógios deverão estar sincronizados.

6.3.6.8 Os bastidores ou os mecanismos transportadores de alvos serão assinalados com os números correspondentes aos respectivos postos de tiro. (começando a numeração a partir do lado esquerdo). Os números terão as dimensões necessárias para que, em condições normais de tiro, possam ser vistos com facilidade à vista desarmada e à distância apropriada. Poderão ainda (obrigatório para os 300 m ser pintados com cores contrastantes, colocadas alternadamente e bem visíveis durante as competições, quer os alvos estejam expostos ou não. Na Linha de 25 m cada grupo de 5 alvos deverá também ser numerado da esquerda para a direita.

6.3.6.9 A fixação dos alvos deve ser de forma a que não tenham movimento apreciável, mesmo sob ventos fortes.

6.3.6.10 Pode-se usar qualquer sistema para fixar os alvos, desde que tenha o grau de segurança necessário, garanta o controle perfeito dos

topo

tempos e permita que sejam eficiente, precisa e rapidamente marcados e mudados.

6.3.6.11 Se forem utilizados Registradores deve colocar-se uma mesa e uma cadeira atrás de cada posto de tiro, mas de forma a não perturbar os atiradores.

6.3.6.12 Deverá ser instalado um sistema que permita aos Árbitros que se encontram na linha comunicar com o pessoal que, atrás dos alvos, aciona os mecanismos respectivos ou trabalhe na Trincheira.

6.3.6.13 Se forem utilizados fossos com marcadores individuais para cada alvo, será necessário montar um sistema de sinais entre o Registrador e o Marcador.

6.3.7 Bandeirolas indicadoras de vento nos Estandes de tiro a 300 m e 50 m para fuzil, carabina e pistola.

6.3.7.1 São proibidos indicadores de vento privativos.

6.3.7.1.1 São proibidos indicadores de vento na prova de alvo móvel a 50 m.

6.3.7.2 As bandeirolas, destinadas a indicar os movimentos do ar no leito do Estande de Tiro, devem ser retangulares, feitas em tecido de algodão com o peso aproximado de 150 g/m^2. Serão colocadas o mais perto possível da trajetória dos projeteis, mas de forma a não interferir com ela nem com a visão do atirador durante a pontaria. A cor deve ser contrastante com o plano de fundo. São permitidas e recomendáveis as bandeirolas com duas cores ou com faixas.

Dimensões das Bandeirolas Indicadoras de Vento

Linha de Tiro	Distâncias	Dimensões da Bandeirola
50 m	a 10 e a 30 m	50 mm x 400 mm
300 m	a 50 m	50 mm x 400 mm
	a100 e a 200 m	200 mm x 750 mm

6.3.7.3 Nos Estandes de 50 m (carabina e pistola), as bandeirolas serão colocadas às distâncias indicadas da linha de tiro, ao longo de uma linha imaginária separando cada posto de tiro e alvo correspondente dos postos e alvos adjacentes. Colocam-se ao lado do atirador e afastadas de quaisquer painéis de proteção.

6.3.7.3.1 Se o Estande de Tiro de 50 m for também usado como de 10 metros, as bandeirolas que deveriam estar colocadas a 10 metros devem ser deslocadas para uma distância tal que permita continuar a dar indicação do vento.

6.3.7.4 Nos 300 m, as bandeirolas serão colocadas às distâncias indicadas da linha de tiro, ao longo de uma linha imaginária separando cada 4 postos de tiro e alvos correspondentes dos alvos e postos adjacen-

tes. Colocam-se ao lado do atirador e afastadas de quaisquer painéis de proteção.

6.3.7.5 Os atiradores devem verificar que as bandeirolas não interferem na visão dos seus alvos. Essa verificação deverá ser realizada antes de iniciado o tempo de preparação.

6.3.8 Distâncias de Tiro

6.3.8.1 A distância de tiro mede-se desde a linha de tiro até a face do alvo. Se o sistema de alvos for de trincheira, mede-se até ao alvo da frente que é sempre o de competição.

6.3.8.2 As distâncias de tiro devem ser tão exatas quanto possível, embora possam permitir-se as seguintes variações:

300 m	±1 m
50 m	± 0,20 m
25 m	± 0,10 m
10 m	± 0,05 m
50 m Alvo Móvel	± 0,20 m
10 m Alvo Móvel	± 0,05 m

6.3.8.3 Nos Estandes de tiro a 50 m construídas de forma a que nelas possam disputar-se provas com Carabina, Pistola e Alvo Móvel, a variação permitida para a última pode ser aumentada até + 2,50 m. A Abertura deve ser ajustada na mesma proporção.

6.3.8.4 A linha de tiro deve ser assinalada com toda a nitidez. A distância deve ser medida desde a linha dos alvos até á borda da linha de tiro mais próxima do atirador. A utilização de um painel como linha de tiro não é permitida. O pé ou o cotovelo, na prova deitado não pode estar na linha ou além dela.

6.3.9 Altura do centro do alvo (centro do anel do 10)

Os centros dos alvos devem estar dentro das medidas seguintes, obtidas a partir do nível do solo no posto de tiro:

	Altura correta	Variação permitida
300 m	3,0 m	± 4,0 m
50 m	0,75 m	± 0,50 m
25 m	1,40 m	+ 0,10 m/-0,20 m
10 m	1,40 m	± 0,05 m
50 m Alvo Móvel	1,40 m	± 0,20 m
10 m Alvo Móvel	1,40 m	± 0,05 m

Os centros de todos os alvos de um mesmo grupo ou de uma Linha de Tiro devem estar todos à mesma altura ± 1 cm

6.3.10 Variações horizontais dos centros dos alvos nos Estandes para 300 m, 50 m e 10 m para fuzil, carabina e pistola.

6.3.10,1 Os centros dos alvos a 300 m, 50 m e 10 m devem estar orientados para o centro dos postos de tiro correspondentes. O desvio permitido, em relação a uma linha traçada perpendicularmente (90 graus) ao centro do posto de tiro é:

Variação máxima para cada lado a partir do centro	
300 m Fuzil	6,00 m
50 m, Carabina e Pistola	0,75 m
10 m, Carabina e Pistola	0,25 m

6.3.11 Variações Horizontais dos Postos de Tiro em Alvo Móvel a 50 m e 10 m e Pistola a 25 m

Os centros dos postos de tiro devem situar-se da forma seguinte:

6.3.11.1 Nas linhas de Tiro Rápido, em frente do centro do grupo de cinco alvos;

6.3.11.2 Nas de Alvo Móvel, em frente do centro da Abertura.

6.3.11.3 O centro do posto de tiro deve estar virado para o centro do respectivo alvo ou Abertura. O desvio horizontal máximo permitido, em relação a uma linha traçada perpendicularmente (90º) ao centro do alvo ou da Abertura é:

Variação máxima para cada lado	
25 m	0,75 m
50 m, Alvo Móvel	2,00 m
10 m, Alvo Móvel	0,40 m

6.3.12 Normas Gerais para os Postos de Tiro das Linhas de 300, 50 e 10 metros.

O posto de tiro deve ser construído de maneira a que não vibre nem se mova.

Desde a linha de tiro até aproximadamente 1,20 metros para trás, o posto de tiro deve estar nivelado horizontalmente em todas as direções. A parte restante pode ser igualmente nivelada ou ter para a retaguarda uma inclinação de alguns centímetros para baixo.

topo

6.3.12.1 Se o tiro for feito a partir de mesas, estas deverão medir cerca de 2,20 m de comprimento por 0,80 a 1,00 m de largura, serem estáveis, firmes, e imóveis. Podem ter uma inclinação máxima de 10 cm para a retaguarda.

6.3.12.2 O posto de tiro deve estar equipado com:

6.3.12.2.1 Uma bancada ou estante, com a altura de 0,7m a 0,8m;

6.3.12.2.2 Um tapete para a execução do tiro nas posições deitado e joelhos. A parte da frente do tapete deverá ser feita de material compressível que não exceda 50 mm de espessura, área de 50 cm x 80 cm e não tenha menos de 10 mm quando comprimido pelo instrumento de medida usado para medir a espessura do vestuário. A parte restante deverá ter as espessuras máxima de 50 mm e mínima de 2 mm. A área mínima deverá ser de 80 cm x 200 cm. Como alternativa pode usar-se dois tapetes, um espesso e outro fino que, em conjunto, não excedam as dimensões definidas nesta Regra. É proibido o uso de tapetes privativos.

6.3.12.2.3 Uma cadeira ou um banco para o atirador.

6.3.12.2.4 Se forem usados alvos de papel, uma mesa e uma cadeira para o registrador e uma luneta;

6.3.12.2.5 Se forem usados alvos de papel, um quadro com as medidas aproximadas de 50 cm x 50 cm para o registrador ir mostrando aos espectadores os resultados oficiosos. O quadro deve ser colocado de forma a poder ser visto facilmente, não impedindo, porém, que se observem os atiradores.

6.3.12.2.6 Se for necessário instalar divisórias no Estande de Tiro de 300 m, elas deverão ser em material transparente e montadas em estruturas leves. Estas divisórias deverão prolongar-se até ao mínimo de 50 cm para além da linha de tiro e deverão ter aproximadamente 2 m de altura.

6.3.12.2.7 Se o posto de tiro estiver exposto a muito vento, providenciar-se-á para que sejam colocadas projeções adicionais mediante a utilização de para ventos, sebes ou de qualquer outro sistema.

6.3.12.2.8 Em novos Estandes de Tiro não são recomendados quebra ventos para além da linha de tiro, embora se devam salvaguardar as condições de igualdade de efeitos climáticos ao longo de toda a Linha.

6.3.13 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 300 m

As dimensões dos postos de tiro não podem ser inferiores a 1,60 m de largura por 2,50 m de comprimento. A largura só poderá ser reduzida se forem construídos painéis entre os postos, mas para que, na posição de deitado, o atirador consiga colocar a perna esquerda sem perturbar o concorrente que se encontra na posição adjacente.

topo

6.3.14 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 50 m

6.3.14.1 As dimensões dos postos de tiro não podem ser inferiores a 1,60 m de largura e 2,50 m de comprimento, no caso de serem também utilizados para o tiro a 300 m.

6.3.14.2 A fim de permitir maior participação nas provas a 50 m, a largura pode ser reduzida para 1,25 m. Neste caso o sistema de suporte dos alvos deve permitir que sejam mudados sem perturbar os atiradores vizinhos.

6.3.15 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 10 m

6.3.15.1 O posto de tiro deve ter a largura mínima de 1 m.

6.3.15.1.1 O bordo da bancada mais próximo dos atiradores deve estar 10 cm para alem da linha de tiro. A utilização da bancada como linha de tiro não é permitida.

6.3.15.2 As Linhas de 10 m devem estar equipadas com transportadores eletromecânicos, ou com alvos de leitura eletrônica.

6.3.16 Normas Gerais para Linhas e Postos de Tiro de Pistola a 25 m

6.3.16.1 Nos Estandes de tiro a 25 m, os atiradores devem estar protegidos com coberturas e painéis adequados de forma a não serem atingidos pelo vento, pela chuva, pelo sol e pelos estojos ejetados.

6.3.16.2 O pavimento do posto de tiro deve ser nivelado horizontalmente em todas as direções. A construção deverá ser firme e não permitir quaisquer vibrações.

6.3.16.3 O posto de tiro deve estar coberto a uma altura mínima de 2,20 m acima do solo.

6.3.16.4 Nas provas a 25 m os alvos devem ser colocados em:

6.3.16.4.1 Grupos de 5 para Tiro Rápido;

6.3.16.4.2 Grupos de 5, ou excepcionalmente Grupos de 4 ou de 3 podem ser usados para Pistola a 25 m, Pistola de Fogo Central a 25 m e Pistola Standard a 25 m.

6.3.16.5 As Linhas de 25 m devem ser divididas em seções compostas por dois (2) grupos de 5 alvos (sendo cada um, um setor).

6.3.16.5.1 Deve também haver caminhos protegidos que permitam o deslocamento em segurança do pessoal de apoio às linhas de alvos.

6.3.16.5.2 Cada seção deve ser capaz de ser comandada não só centralmente, mas também de forma independente.

6.3.16.6 Dimensões do posto de tiro

	Largura	Profundidade
Pistola Tiro Rápido 25 m	1.50 m	1.50 m
Pistola 25 m e Pistola Fogo Central 25 m Pistola Standard 25 m	1 m	1.50 m

6.3.16.7 Os postos de tiro devem ser separados por divisórias transparentes, que protejam os atiradores contra os estojos ejetados, mas permitam que sejam vistos pelos Árbitros. As divisórias devem:

6.3.16.7.1 Prolongar-se até ao mínimo de 0,75 m além do bordo exterior da linha de tiro e aproximadamente 0,25 m da parte traseira.

6.3.16.7.2 Ter o mínimo de 1,7m de altura e o topo a, pelo menos, 2 m acima do pavimento do posto de tiro.

6.3.16.7.3 Distar o máximo de 0,7m do pavimento se nele não assentarem.

6.3.16.8 Cada posto de tiro deve estar equipado com:

6.3.16.8.1 Uma bancada ou uma mesa removível ou ajustável, medindo aproximadamente 0,5 m x 0,6m de área e 0,7m a 0,8m de altura.

6.3.16.8.2 Uma cadeira ou um banco para o atirador;

6.3.16.8.3 Uma mesa e uma cadeira para o registrador;

6.3.16.8.4 No caso de se utilizarem Alvos de Papel, um quadro com as medidas aproximadas de 0,5 m x 0,5 m, onde o primeiro registrador vai inscrevendo os resultados oficiosos para informação dos espectadores. O quadro deve ser colocado de forma a que estes os vejam facilmente, mas os não impeçam de ver os concorrentes.

6.3.16.9 Normas Gerais para Instalações de Alvos Giratórios a 25 m

As molduras dos alvos para provas com Tiro Rápido devem ser colocados em grupos de cinco (5) e todos à mesma altura ± 1 cm, funcionando simultaneamente, de forma a que na posição de frente fiquem voltados para o posto de tiro que se encontra centrado com o alvo do meio.

A distância entre os centros dos alvos, eixo a eixo, em cada grupo de cinco deve ser de 75 cm ± 1 cm.

Quando não são usados sistemas eletrônicos de marcação as linhas para provas a 25 m devem dispor de um mecanismo que lhes permita que os alvos rodem 90 graus (± 10 graus) sobre o seu eixo vertical. Nos Estandes destinados ao tiro de precisão com pistola a 25 m podem utilizar-se molduras fixas.

6.3.16.9.1 O tempo de rotação para a posição aberta não pode exceder 0,3 segundos.

topo

6.3.16.9.2 Após os movimentos, não pode haver vibrações visíveis que possam distrair o atirador.

6.3.16.9.3 Quando vistos de cima, os alvos devem rodar, para posição aberta, no sentido dos ponteiros do relógio e no sentido inverso quando retomarem a posição inicial (ver figura).

Movimento rotativo dos alvos

Direção do movimento para a posição aberto



Direção do movimento para a posição fechado

6.3.16.9.4 Os alvos de cada seção devem rodar simultaneamente. Este movimento deve ser comandado por um mecanismo que assegure funcionamento eficiente e exatidão nos tempos.

6.3.16.9.5 O mecanismo automático de rotação e dos tempos deve ainda assegurar a permanência dos alvos na posição aberta durante o período de tempo determinado e o retorno das molduras à posição inicial depois do período de tempo especificado (+ 0,2 seg. - 0,0 seg.).

6.3.16.9.6 A contagem do tempo inicia-se quando os alvos começam a virar para a posição de frente e termina quando iniciam o movimento de retorno.

6.3.16.9.7 Se o tempo obtido for inferior ao especificado ou superior em mais de 0,2 seg., o Árbitro, por sua iniciativa ou por indicação de um membro do Júri, deve interromper a competição para que o mecanismo seja regulado. Nestas circunstâncias, o Júri pode protelar o início ou o recomeço da prova.

6.3.16.10 Tempos na posição aberta em provas de Pistola a 25 m:

6.3.16.10,1 Tiro Rápido 25 m - 8, 6 e 4 segundos.

6.3.16.10,2 Pistola Standard 25 m - 150, 20 e 10 segundos.

6.3.16.10.3 Pistolas a 25 m e de Fogo Central nas Séries de Tiro Rápido :

Exposição de 3 segundos para cada tiro, alternando com a posição de lado durante 7 segundos ± 0,1 seg.).

6.3.16.10.4 Para todas as exposições de frente permite-se uma tolerância de + 0,2 – 0,0 segundos.

6.3.16.11 Se as molduras forem de madeira prensada ou de outro material compacto, toda a sua área central correspondente à zona do 8 deverá ser ou removida ou em cartolina para facilitar a marcação e a medição exata de impactos atravessados.

6.3.16.12 Normas Gerais para Sistemas Eletrônicos de Marcação a 25 m

6.3.16.12.1 Quando forem utilizados sistemas eletrônicos de marcação o temporizador deve ser regulado para dar os tempos nominais de exposição mais 0,1 seg.

6.3.16.12.2 Haverá um acréscimo em + 0,2 seg. num "tempo posterior" (período destinado a assegurar que os impactos que seriam considerados "tiros atravessados" em alvos convencionais sejam também marcados nos alvos eletrônicos); serão acrescentados +0,2 segundos (Total = 0,3 segundos).

6.3.17 Necessidades de luminosidade num Estande de Tiro fechado (Lux)

	Geral		Linha de Alvos	
	Mínimo admissível	Mínimo recomendado	Mínimo admissível	Mínimo recomendado
10 m	300	500	1500	1800
10 m AM	300	500	1000	1000
25 m	300	500	1500	2500
50 m	300	500	1500	3000

Para as finais as Linhas devem ter uma luminosidade mínima geral de 500 Lux e mínima no posto de tiro de 1000 Lux. Para novos Estandes de tiro recomenda-se um valor aproximado de 1500 Lux no posto de tiro.

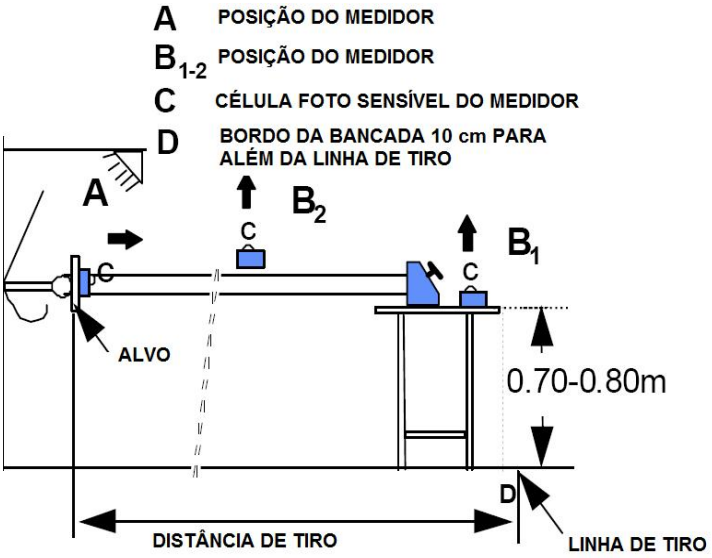
6.3.17.1 Todos os estandes fechados devem ser iluminados artificialmente de forma a garantir a quantidade de luz necessária sem que provoque ofuscamento nem sombras, tanto nos alvos como nos postos de tiro. O plano de fundo dos alvos deve ter cor fosca, suave e neutra.

6.3.17.2 A medição da luminosidade nos alvos é realizada com o medidor orientado para o posto de tiro **(A)** e colocado ao nível do alvo.

6.3.17.3 Medição da iluminação geral da Linha de Tiro deve ser feita colocando o aparelho no posto de tiro **(B1)**, a meia distância entre este e a linha de alvos **(B2)** virado diretamente para a iluminação vinda da cobertura.

topo

6.3.17.4 Medição de Luminosidade no Estande de Tiro fechado.



6.3.18 Normas para Estandes de Tiro em Alvo Móvel

6.3.18.1 A instalação deve ser feita de forma a que o alvo se desloque em espaço aberto, horizontalmente, em ambas as direções e com velocidade constante. Aquele espaço, dentro do qual se deve efetuar o disparo, chama-se "abertura". O deslocamento do alvo através da Abertura tem o nome de "percurso".

6.3.18.2 Os muros de proteção situados em ambos os lados da abertura devem ser suficientemente altos para que não seja visível parte alguma do alvo até ele a alcance. As beiras do muro deverão ser pintadas em cor diferente das do alvo.

6.3.18.3 Os alvos para os 50 m são colocados num transportador, suspenso ou não, construído de forma que os dois alvos (um, deslocando-se para a esquerda e o outro, para a direita) possam ser mostrados alternadamente.

O transportador pode deslocar-se em trilhos, cabos ou sistema similar e deve ser impulsionado por um mecanismo cuja velocidade possa ser regulada com precisão. Os alvos para os 10 m só são mudados após um percurso para a esquerda e outro para a direita.

6.3.18.4 As instalações devem ser construídas de forma a evitar que as pessoas fiquem expostas a qualquer perigo durante o tiro.

6.3.18.5 O posto de tiro deve permitir que o atirador seja visto pelos espectadores. Deve estar protegido contra a chuva. O atirador também deve estar protegido contra o sol e o vento, mas de forma a que os espectadores possam vê-lo.

6.3.18.5.1 O posto de tiro deve ter a largura mínima de 1 m e estar alinhado com a linha de tiro central. A posição de "Tiro em Seco" ficará à esquerda do posto de tiro. Este deve ter painéis separadores em ambos os lados para que o concorrente não seja perturbado nem pelo tiro em seco nem por outros motivos. Os painéis separadores entre o posto de tiro e a posição de tiro em seco devem ser dimensionados de forma a que o atirador que se encontra nesta segunda posição possa ver a posição de "pronto" do concorrente em prova observando o movimento da boca do cano da sua arma.

6.3.18.6 Em frente do atirador deve haver uma mesa ou uma bancada com 0,7m a 0,8m de altura.

6.3.18.7 Atrás do atirador deve haver lugar para o Árbitro de Tiro e para um membro do Júri, pelo menos. O Registrador ficará atrás ou ao lado do posto de tiro.

6.3.18.8 Tempos dos Percursos:

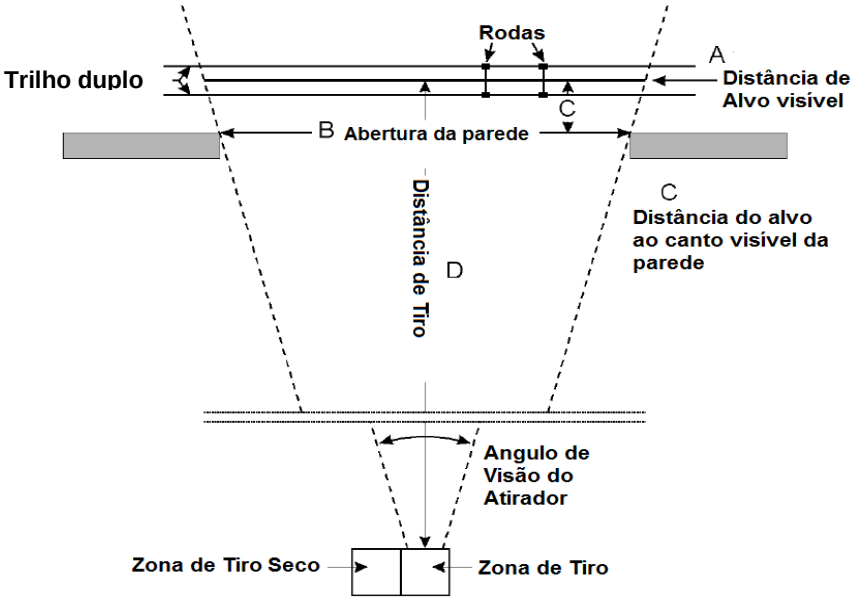
Velocidade lenta:	5 segundos, + 0,2 segundo - 0 segundo.
Velocidade rápida:	2.5 segundos, + 0,1 segundo - 0 segundo.

6.3.18.9 Os tempos são medidos, preferivelmente, por meio de um temporizador eletrônico acionado por interruptores montados nos trilhos. Se este sistema não for possível, medir-se-ão utilizando (3) três cronômetros acionados por três pessoas diferentes achando-se a média dos tempos registrados. No caso de a média encontrada ser inferior ou ultrapassar o tempo regulamentar, o pessoal do Estande de Tiro ou o Júri terão que proceder à regulagem de acordo com as normas. Se o temporizador estiver montado dentro do Controle de partida o Júri deverá examiná-lo e, depois, selá-lo.

6.3.18.10 Nos “Provas/Campeonatos ISSF”, os tempos devem ser controlados por meio de sistemas eletrônicos e exibidos continuadamente para que atiradores e Árbitros possam verificá-lo. Qualquer desvio deve ser imediatamente corrigido.

topo

6.3.18.11 Linhas de Tiro para Alvo Móvel



A	Comprimento visível do percurso	
B	Abertura da parede entre os cantos visíveis	
C	Distância entre o alvo e o canto visível da parede	
D	Distância de tiro	
Fórmula para determinar a abertura		B = A x (D – C) / D
Exemplo (50 m) C = 0,20	B = 100 m x (500 m – 0,20 m / 500 m B = 100 m x 49.80 /500 = 100 x 0,996 B = 9.96 m	
Exemplo (10 m) C = 0,15	B = 20 m x (100 m – 0,15 m / 100 m B = 20 m x 9.85 / 100 = 20 m x 0,985 B= 1.97m	

topo

6.3.18.11.1 Normas Especiais para Estandes de Tiro em Alvo Móvel a 50 m

6.3.18.11.1.1 De ambos os lados da Abertura deve haver muros verticais destinados a proteger o pessoal que opera os maquinismos e os Marcadores.

6.3.18.11.1.2 Atrás da Abertura deverá haver uma barreira e, à frente, um muro baixo para ocultar e proteger o transportador dos alvos.

6.3.18.11.1.3 A largura visível da Abertura deve medir **10 m** (+ 0,05 m / – 0 m) vista do posto de tiro. Isto deve ser tomado em consideração quando se mede a abertura uma vez que a distância entre o canto visível e o alvo aumenta a distância sobre a qual este é visível.

6.3.18.11.2 Normas Especiais para Estandes de Tiro em Alvo Móvel a 10 m

6.3.18.11.2.1 Se a troca de alvos e a classificação forem feitas atrás do transportador, tanto o pessoal como os Marcadores têm que estar protegidos. A troca de alvos e a classificação deverão ser fiscalizadas por um membro do Júri.

6.3.18.11.2.2 Atrás da Abertura deverá haver uma barreira destinada a parar os projeteis e evitar ricochetes. À frente do mecanismo transportador dos alvos deverá ser colocada uma chapa de proteção.

6.3.18.11.2.3 A largura visível da Abertura deve medir **2 m** (+ 0,01 m / – 0,00 m) vista do posto de tiro. Isto deve ser tomado em consideração quando se mede a abertura uma vez que a distância entre o canto visível e o alvo aumenta a distância sobre a qual este é visível.

6.3.18.11.2.4 Para economizar tempo, podem ser instalados dois postos de tiro para serem utilizados alternadamente. Neste caso, qualquer dos postos deve obedecer ao regulamentado.

6.3.18.11.2.5 Quando forem utilizados sistemas de marcação de alvos eletrônicos, ao tempo nominal de exposição deve ser acrescentado 0,1 segundo, permitindo assim o aparecimento, mais cedo, da área de pontaria do alvo eletrônico.

6.4 EQUIPAMENTO E MUNIÇÕES- Generalidades

6.4.1 O Comitê Organizador deve providenciar um conjunto completo de calibradores e demais equipamentos que sejam necessários para controlar o equipamento utilizado antes e durante a realização da competição. Equipamentos certificados e calibrados, ou equipamento de calibração próprio deve ser fornecido.

6.4.2 Os atiradores só podem usar equipamento que esteja de acordo com as regras da ISSF. É proibido utilizar qualquer elemento (carabinas, dispositivos, equipamento, acessórios, etc.) que possa trazer a um atirador vantagem adicional sobre os outros, mesmo que não esteja mencionada nestas regras, ou que contrarie o espírito das Regras e Regulamentos da ISSF. O atirador é responsável por a-

presentar todo o equipamento e acessórios na Seção de Controle de Equipamento, para ser inspecionado e aprovado, antes do início da competição. Os Chefes de Equipe são igualmente responsáveis quanto ao atirador ter o equipamento e os acessórios em conformidade com as Regras e Regulamentos da ISSF.

6.4.2.1 Regras de vestuário

É responsabilidade de o concorrente apresentar-se nos Estandes de Tiro vestido de forma apropriada para um evento público. O Júri deve verificar esta situação. Roupa fabricada com materiais de camuflagem é proibida.

6.4.2.1.1 É proibido utilizar quaisquer acessórios ou guarnições que imobilizem ou reduzam indevidamente o movimento das pernas, do corpo ou dos braços do atirador, com o fim de aumentar artificialmente o seu desempenho por meio de vestuário especial.

6.4.2.2 Antes da competição as armas e todo o equipamento de cada atirador deverão ser examinados pela Seção de Controle de Equipamento, a fim de assegurar que tudo se encontra de acordo com as Regras da ISSF. O atirador é responsável por apresentar para inspeção e aprovação oficial todas as armas e demais equipamentos e/ou acessórios, incluindo tudo o que possa suscitar dúvidas, antes de qualquer utilização.

6.4.3 Antes da competição e com a antecedência indispensável, o Comitê Organizador deve comunicar aos dirigentes das Equipes e aos atiradores onde e quando será feita a inspeção do equipamento.

6.4.4 A Seção de Controle de Equipamento é assistida e fiscalizada por membro (s) do Júri.

6.4.5 A Seção de Controle de Equipamento deve fazer um registro em que conste o nome do atirador e a marca (fabricante), número de série e calibre da cada arma aprovada numa folha de Controle de Equipamento.

6.4.6 Todo o equipamento que for aprovado deve ser marcado com um selo ou uma etiqueta e a aprovação registrada na folha de Controle.

6.4.6.1 Para a prova de Alvo Móvel as carabinas verificadas devem ser marcadas de forma a que qualquer troca de visor, ou a adição de pesos de compensação que não tenham sido oficialmente pesados seja imediatamente reconhecível.

6.4.7 O equipamento que for aprovado não poderá ser alterado de forma a ficar em contravenção ao que as Regras da ISSF estipulam, nem antes nem durante as competições.

6.4.8 Se houver dúvidas a cerca de qualquer alteração que tenha sido feita, o equipamento deve voltar à Seção de Controle, para ser reexaminado e aprovado.

topo

6.4.9 A aprovação de qualquer equipamento só é válida para a competição para a qual for feita.

6.4.9.1 Para carabina: Se o equipamento de um atirador não tiver passado por uma verificação controle de tipo “Única” então esse equipamento só está validado para a competição em que foi verificado.

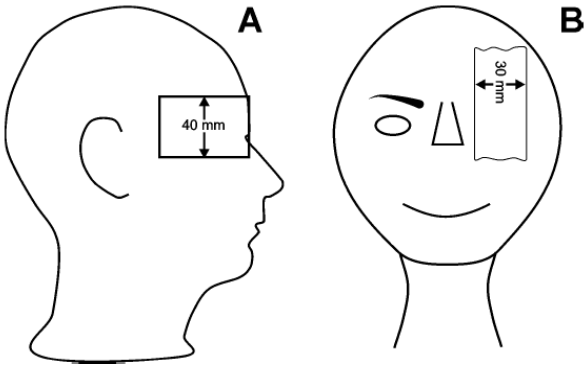
6.4.10 A todos os atiradores devem ser fornecidos Números de Partida **(Bib)** que devem ser usados nas suas costas, acima da cintura durante todo o período da prova. O número de Partida (Bib) deve indicar o número atribuído, o nome de família e Iniciais, e o País. Deve ser usada a denominação abreviada do País aprovada pelo IOC. O tamanho das letras deve ser o maior possível e nunca menor que 20 mm.

6.4.10.1 **Números de Partida (Bib)** devem ser usados por todos os atiradores nas suas costas, acima da cintura sempre que estejam em treinos ou em prova. Sem o Número de Partida (Bib) o atirador não pode começar/continuar.

6.4.102 Todos os atiradores têm que cumprir as Regras de Elegibilidade e de Patrocínios da ISSF (Seção 4 dos Estatutos, Regras e Regulamentos Oficiais). Esta Seção cobre as regras para participar nas competições da ISSF e matérias como: Emblemas, Patrocínios, Anúncios e Marcas Comerciais do Vestuário, juntamente com Controle e Sanções.

6.4.10.3 São permitidas viseiras laterais (de um ou ambos os lados), ligadas ao chapéu, boné, aos óculos de tiro ou a uma fita de cabeça, desde que não excedam a altura de 40 mm (B). Estas viseiras não podem avançar além de uma linha imaginária tirada a partir do centro da testa.

É permitido usar um oclusor para cobrir o olho que não aponta, desde que não exceda a largura de 30 mm (B).



6.5. Procedimentos Administrativos Antes Das Provas

(Sorteio dos Postos de Tiro e Eliminatórias)

6.5.1 Os dirigentes das Equipes devem apresentar as inscrições finais com os nomes dos atiradores para as provas individuais ou por Equipes ao Comitê Organizador com a antecedência mínima de trinta (30) dias antes do início da competição.

6.5.2 O horário exato e a atribuição dos postos de tiro devem ser comunicados aos atiradores e aos chefes de Equipe até as 12h do dia que precede a competição. Esta regra aplica-se também aos treinos.

6.5.3 Um atirador, numa prova de Equipes, pode ser substituído por um atirador já registrado, até 30 minutos antes do inicio programado da mesma. Esta regra aplica-se para competições compostas de várias provas ou desenvolvidas ao longo de vários dias.

6.5.4 Princípios básicos para atribuição dos postos de tiro

6.5.4.1 Tanto quanto possível, os atiradores e as Equipes devem competir em condições iguais.

6.5.4.1.1 Atiradores do mesmo país não devem ocupar postos de tiro adjacentes.

6.5.4.1.2 Atiradores do mesmo país devem ser distribuídos pelas diversas turmas que constituem a prova.

6.5.4.1.3 Se houver mais de uma turma nas competições por Equipes, os respectivos componentes serão equitativamente distribuídos pelas mesmas.

6.5.4.2 A atribuição dos postos de tiro e do horário de rodada em prova faz-se, sob a supervisão de Delegado (s) Técnico (s), por meio de sorteio ou de um programa de computador próprio para a finalidade.

6.5.4.3 Quando se realizem sorteios para atribuição de postos de tiro o (s) Delegado (s) Técnico (s) deve(m) aprovar quaisquer restrições do Estande de Tiro que devam ser tomadas em consideração.

6.5.4.4 Provas de Carabina e Pistola 10 m

6.5.4.4.1 Se houver mais atiradores do que postos de tiro, estes deverão ser atribuídos por sorteio por duas ou mais turmas.

6.5.4.5 Estandes exteriores – Eliminatórias

6.5.4.5.1 Se o número de atiradores exceder a capacidade utilizável do estande deverá ser feita uma eliminatória.

6.5.4.5.2 As eliminatórias disputam-se por meio de provas completas.

6.5.4.5.3 O número de atiradores classificados para a qualificação deverá ser proporcional ao número de concorrentes com os resultados mais altos em cada eliminatória, contando somente os que nela participa-

ram. O número de atiradores apurados para a qualificação deve ser anunciado o mais rapidamente possível.

6.5.4.5.4 **Fórmula:** Número utilizável de postos de tiro dividido pelo número total de atiradores multiplicado pelo número de atiradores que iniciam a prova = Número de atiradores apurados para a qualificação.

Ex.: 60 postos de tiro e 101 atiradores

1.ª Rodada: iniciam 54 atiradores = 32,8 32 atiradores continuam;

2.ª Rodada: iniciam 47 atiradores = 27,92 28 atiradores continuam.

6.5.4.6 Sempre que estiverem programadas provas por Equipes e forem necessárias eliminatórias, os respectivos componentes devem ser divididos equitativamente por elas. As pontuações das Equipes são obtidas nas eliminatórias.

6.5.4.6.1 Se o número de postos não permitir que sejam atribuídos a dois membros de cada Equipe na primeira rodada ficando o terceiro para a segunda, será necessário, então, fazer três turnos com um membro de cada Equipe em cada uma delas.

6.5.4.7 O atirador que não se qualificar não poderá continuar participando da prova.

6.5.4.7.1 No caso de empates para os últimos lugares numa eliminatória, a ordem de classificação será determinada de acordo com as Regras de Desempate.

6.5.4.8 No caso de uma competição de carabina se prolongar por mais de um dia, todos os atiradores devem efetuar igual número de tiros de prova na mesma posição em cada um deles.

6.5.4.8.1 Se uma prova de Pistola for dividida em duas partes ou turmas, ou dias, todos os atiradores deverão terminar a primeira rodada antes de se iniciar a segunda parte ou dia. Todos os atiradores deverão efetuar o mesmo número de tiros/séries em cada dia.

6.5.4.9 Atribuição de postos de Tiro - Provas de Pistola de Tiro Rápido 25 m

6.5.4.9.1 A segunda parte de 30 tiros começará somente depois de todos os atiradores terem completado a primeira. Se o número de atiradores for inferior ao necessário para completar todos os turnos na primeira parte, as faltas devem ser deixadas para a última rodada da primeira parte e para a última rodada da segunda parte quando o evento durar mais de 2 dias.

6.5.4.9.2 Na segunda parte, a ordem dos turnos deve ser alterada pela forma seguinte:

6.5.4.9.2.1 O atirador que tiver feito a primeira parte no posto de tiro do lado esquerdo, irá fazer a segunda (na mesma Seção), mas no do lado direito (e vice-versa).

6.5.4.9.3 Quando a prova for disputada num único dia

6.5.4.9.3.1 Todos os atiradores que dispararam no posto de tiro do lado esquerdo na primeira parte devem passar para o lado direito (da mesma Seção) na segunda parte e vice-versa: por exemplo:

Parte	Rodada	Linha Seção 1		Linha Seção 2		Linha Seção 3		Linha Seção 4	
	Baia	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	25	26	27	28	29	30	31	32
2	1	2	1	4	3	6	5	8	7
2	2	10	9	12	11	14	13	16	15
2	3	18	17	20	19	22	21	24	23
2	4	26	25	28	27	30	29	32	31

6.5.4.9.4 Quando a prova for disputada durante dois dias

6.5.4.9.4.1 Para uma competição a ser completada em dois dias na primeira rodada da segunda parte atiram os concorrentes que constituíram o meio da rodada da primeira Parte ou o que se lhe seguir, se o número de turmas for par. Qualquer posição que, no primeiro dia, não tenha sido ocupada continuará vaga no segundo dia; por exemplo:

Parte Dia	Rodada	Linha Seção 1		Linha Seção 2		Linha Seção 3		Linha Seção 4	
	Baia	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	9	10	11	12	13	14	15	16
1	3	17	18	19	20	21	22	23	24
1	4	25	26	27	28	29	30	31	32
2	1	18	17	20	19	22	21	24	23
2	2	26	25	28	27	30	29	32	31
2	3	2	1	4	3	6	5	8	7
2	4	10	9	12	11	14	13	16	15

6.5.6 Prova de Alvo Móvel

6.5.6.1 Cada atirador deverá realizar a totalidade da competição no posto de tiro que lhe for atribuído. Qualquer troca de posto será realizada somente se o Júri decidir que existem diferentes condições entre os postos, tais como de iluminação.

6.5.6.2 Quando a prova for disputada num único dia a ordem de tiro para a segunda parte deverá ser a mesma da primeira.

6.5.6.3 Quando a prova for disputada em dois dias a ordem de tiro deverá ser a seguinte: o atirador de mais baixo resultado ao fim do primeiro dia será o primeiro atirador no inicio do segundo dia, e subsequentemente de acordo com o resultado inverso, terminando com o atirador mais bem colocado no final do primeiro dia.

6.5.7 Treinos

6.5.7.1 Treinos Oficiais

Treinos oficiais deverão ser providenciados no dia após o dia da chegada oficial.

6.5.7.2 Treinos Pré-Competição

Para Provas de Carabina, Pistola, e Alvo em movimento, o Estande deverá estar disponível por um mínimo de uma (1) hora (Tempo total – não por atirador) para pequenas sessões de treino no dia anterior ao da competição. Este período deverá ser um extra relativamente ao período de treino(s) oficial existente no Programa da Competição.

6.5.7.3 Treinos Não Oficiais

Além dos treinos oficiais, deverá ser concedida aos atiradores a possibilidade de realizar outros períodos de treino, desde que seja viável do ponto de vista da organização.

6.5.7.4 Linha de Tiro de teste

Além das zonas de treino indicadas, deverá existir no Estande uma zona, devidamente supervisionada e especialmente indicada como zona de testes de funcionalidade, sem alvos, para os atiradores experimentarem o funcionamento das suas armas.

6.6 JÚRIS DA COMPETIÇÃO

6.6.1 Nos Campeonatos/Competições ISSF um Júri deverá ser constituído de acordo com o Regulamento Geral ISSF, para aconselhar, assistir e supervisionar os Árbitros da Competição nomeados pelo Comitê Organizador. Um Júri de Linha deverá ser indicado para supervisionar a condução da Prova. Um Júri de Classificação deverá ser indicado para supervisionar os resultados e classificações. Um Júri de Controle de equipamento deverá ser indicado. Todos os membros

do Júri, quando em funções, deverão utilizar o vestuário apropriado da ISSF.

6.6.1.1 Os Árbitros do estande são responsáveis pela condução direta da Prova enquanto os Júris deverão funcionar como entidade de aconselhamento e supervisão. Devem ambos cooperar integralmente. Quer os Árbitros quer o Júri são responsáveis junto da Comissão Organizadora pela condução da Prova de acordo com as regras e Regulamentos da ISSF.

6.6.1.2 Todos os Árbitros e membros do Júri deverão estar familiarizados com as Regras da ISSF e deverão assegurar que estas Regras sejam cumpridas de forma justa e equitativa durante a competição.

6.6.1.3 Os membros de um Júri, ou Júris, poderão tomar decisões individuais, durante uma competição, mas deverão conferenciar com os outros membros quando existirem dúvidas sobre alguma situação. Se um Membro, ou atirador, de uma Equipe não concordar com uma decisão individual de um membro de um Júri, uma decisão da maioria desse Júri poderá ser requerida mediante a apresentação de um protesto escrito.

6.6.2 Deveres e funções do Júri.

6.6.2.1 Antes do início de uma competição o Júri de cada disciplina deverá examinar o Estande de Tiro e verificar as determinações organizacionais, bem como o quadro de pessoal operacional, para assegurar que estão de acordo com as regras e Regulamentos da ISSF. Esta verificação será independente de qualquer verificação prévia do Delegado Técnico.

6.6.2.2 Quando forem utilizados alvos de registro eletrônico estes devem ser verificados relativamente ao seu funcionamento e precisão sob a supervisão do Delegado Técnico.

6.6.2.3 O Júri deve supervisionar o Controle das armas, equipamentos e acessórios (na seção de controle de equipamento) e observar continuamente as posições e equipamentos dos atiradores.

6.6.2.4 O Júri tem o direito de inspecionar armas, equipamentos, posições, etc., dos atiradores, em qualquer momento, mesmo durante as competições. Durante a competição a sua abordagem não deverá ser feita antes do atirador completar o disparo (ou séries de disparos nas competições por tempo). Uma ação imediata deverá ser tomada no caso de estar em causa a segurança.

6.6.2.5 O Júri deve supervisionar a distribuição de alvos, a atribuição dos locais de tiro e as programações das séries.

6.6.2.6 O Júri deve resolver qualquer protesto(s) que tenham sido submetidos ao Comitê Organizador de acordo com as Regras e Regulamen-

topo

tos da ISSF. Depois de consultar os Árbitros e outros diretamente envolvidos com assunto o Júri deverá deliberar sobre o Protesto.

6.6.2.7 A maioria dos elementos do Júri deve estar sempre presente durante a competição para que, se necessário, uma reunião possa ser realizada e eventuais decisões possam ser tomadas imediatamente. O Presidente do Júri deverá garantir a presença de membros suficientes também durante todo o tempo da realização dos treinos.

6.6.3 O Júri deve decidir em todos os assuntos que não estejam previstos nas Regras e Regulamentos da ISSF. As decisões tomadas deverão sempre enquadrar o espírito e a intenção dessas Regras e Regulamentos. Quaisquer que sejam essas decisões devem ser sempre colocadas por escrito e enviadas para o Secretariado da ISSF por forma a que as Regras sejam clarificadas e eventualmente corrigidas.

6.6.4 Atiradores e oficiais das Equipes não podem ser membros do Júri. Os membros do Júri não devem aconselhar ou assistir um atirador para alem do estipulado nas Regras ISSF em qualquer momento da Competição.

6.7 ÁRBITROS DAS COMPETIÇÕES

Devem evitar qualquer conversa com os atiradores ou quaisquer comentários que digam respeito à classificação ou ao tempo restante da competição.

6.7.1 Deveres e Funções do Diretor de Tiro

6.7.1.1 Deve ser nomeado um Diretor de Tiro para cada evento num determinado Estande, que terá sob sua responsabilidade todos os Oficiais e pessoais do Estande. Ele é responsável pela correta condução do evento de tiro e por todos os comandos no Estande, bem como por assegurar a cooperação de todo o pessoal do estande com os Júris;

6.7.1.2 É responsável pela rápida correção de todas as avarias de equipamento e por providenciar o pessoal e materiais necessários. Deve resolver quaisquer irregularidades a que os Árbitros não consigam por termo. Um serviço de reparação deverá estar à sua disposição durante todo o tempo. Para casos que excedam a capacidade dos serviços de reparação, medidas adicionais deverão ser previamente tomadas.

6.7.1.3 É responsável pela marcação eficiente e rápida de todos os alvos em cooperação com o Chefe da Sala de Classificação;

6.7.1.4 Se necessário, participa dos sorteios para atribuição dos postos de tiro.

6.7.2 Deveres e Funções do Árbitro

topo

Deve ser nomeado um Árbitro para cada seção de grupos de alvos ou para cada cinco a dez postos de tiro. O Árbitro deve:

6.7.2.1 Ser responsável perante o Diretor de Tiro pela condução da prova na seção de alvos que lhe está atribuída, mas deve cooperar permanentemente com os Membros do Júri;

6.7.2.2 Fazer a chamada dos atiradores para os seus postos de tiro;

6.7.2.3 Conferir os nomes e os números de identificação dos atiradores para assegurar que correspondem à Lista de Partida, ao registro da Linha e aos quadros dos registradores.

6.7.2.4 Confirmar que as armas, equipamento e acessórios dos atiradores foram examinados e aprovados;

6.7.2.5 Verificar as posições de tiro dos atiradores e advertir o Júri sobre quaisquer irregularidades;

6.7.2.6 Dar as vozes de comando requeridas ou necessárias;

6.7.2.7 Tomar as decisões necessárias provocadas por avarias, perturbações ou quaisquer outras matérias surgidas durante a competição;

6.7.2.8 Ser responsável pelo registro correto dos tiros feito pelo Registrador quando forem usados alvos de papel;

6.7.2.9 Fiscalizar o correto manuseio dos alvos;

6.7.2.10 Receber os protestos e enviá-los a um Membro do Júri;

6.7.2.11 Ser responsável pelo registro de todas as irregularidades, perturbações, penalizações, avarias, tiros cruzados, concessões de tempo adicional, repetição de tiros ou séries, etc., num Registro de Incidentes, no registro do estande, no alvo ou na fita da impressora e no quadro de resultados, quando apropriado.

6.7.3 Deveres e Funções do Registrador – Alvos de Papel

Deve ser nomeado um Registrador para cada posto de tiro. O registrador deve:

6.7.3.1 Preencher ou verificar se as informações constantes da súmula correspondem às do quadro (nome do atirador, número de identificação, número do posto de tiro, etc.);

6.7.3.2 Informar ao atirador quando os seus alvos de ensaio e de competição estiverem prontos para o tiro. O atirador deve informar ao registrador com toda a clareza caso deseje fazer tiros de ensaio ou de competição. O Registrador deve confirmar estas instruções. De forma a evitar dificuldades de linguagem devem dar-se ao atirador dois cartões com as palavras **ENSAIO** e **COMPETIÇÃO**. Em cada um destes cartões deve estar impressa uma pequena réplica dos alvos de ensaio e de competição. O atirador só terá que mostrar o cartão apropriado ao Registrador;

6.7.3.3 Dispor de uma luneta se o sistema de alvos for o de controle remoto. Se for ele a controlar a troca, deverá esperar alguns segundos antes de ordenar a troca a fim de dar ao atirador oportunidade para verificar o seu tiro;

6.7.3.4 Inscrever o valor preliminar de cada tiro na súmula e no quadro acima ou ao lado da sua mesa, para informação aos espectadores;

6.7.3.5 Nos Estandes em que os alvos voltam mecanicamente à linha de tiro, juntá-los imediatamente após cada série de dez tiros e colocá-los numa caixa fechada para serem recolhidos por pessoal autorizado, que os levará para a Sala de Classificação;

6.7.4 Deveres e Funções do Registrador – Alvos de Papel – Alvos Móveis

6.7.4.1 Deve verificar se as informações constantes da súmula correspondem às do quadro (nome do atirador, número de identificação, número do posto de tiro, etc.);

6.7.4.2 Lançar o resultado indicado na súmula e compará-lo com o valor indicado no monitor (se utilizado). Os lançamentos dos atiradores nas súmulas de registro de resultados devem ser realizadas de forma a que sejam facilmente identificáveis as séries direitas e esquerdas;

6.7.4.3 Deveres e Funções do Encarregado de Alvos Móveis do estande

6.7.4.3.1 Os encarregados do estande devem estar localizados de forma a poderem observar o estado de prontidão do atirador e poderem ouvir a ordem de “PRONTO” do atirador. Devem ainda poder acompanhar o sistema de registro de impactos após cada tiro, ver o resultado e ao mesmo tempo ver o sinal para iniciar o alvo.

6.7.4.3.2 O encarregado do estande opera o botão de início e de parada e o seletor de velocidade das séries lentas para as mais rápidas. Se não existir um controle eletrônico para as séries mistas o seletor deve ser operado de acordo com um plano aprovado pelo Júri da prova.

6.7.5 Deveres e Funções dos Encarregados dos Alvos e da trincheira – Alvos de Papel

6.7.5.1 O número de encarregados da trincheira deve corresponder ao de Árbitros. Nas operações feitas na trincheira, são responsáveis pelo grupo de alvos que lhes for atribuído, assegurando que sejam rapidamente trocados (classificados, marcados e subidos) para que o atirador faça o tiro seguinte.

6.7.5.2 Se não puder ser encontrado num alvo o orifício correspondente a um tiro, o encarregado da trincheira é responsável por averiguar se o impacto se verificou em algum dos alvos vizinhos e, após consultar o Júri e o Árbitro, resolver o problema.

topo

6.7.5.3 Quando forem utilizados sistemas automáticos de troca de alvos, os encarregados da trincheira são responsáveis pela colocação dos alvos certos nos mecanismos e pela sua remoção e preparação a fim de serem entregues na Sala de Classificação. Faz também parte das suas funções anotar nos alvos quaisquer irregularidades que tenham ocorrido.

6.7.5.4 Assegurar-se de que não há furos de impactos na parte branca do alvo e que estão claramente indicadas quaisquer marcas de impactos nas molduras.

6.7.6 Deveres e Funções dos Encarregados da trincheira – Alvos de Papel – Alvos Móveis

Um Encarregado da trincheira e um assistente devem estar posicionados de cada lado de cada Linha durante toda a competição. O Encarregado da trincheira deve:

6.7.6.1 Assegurar-se que o correto grupo de alvos está colocado na estrutura móvel, e na sequência adequada.

6.7.6.2 Posicionar corretamente os meio-alvos de 50 m e os centros de reposição. Obrear corretamente os impactos. Estabelecer o ritmo de apresentação de resultados, etc.

6.7.6.3 Examinar os alvos após cada passagem e assegurar que cada impacto é corretamente assinalado relativamente ao seu valor e localização.

6.7.6.4 Assegurar que os alvos estão voltados para o lado certo antes de cada passagem.

6.7.6.5 Atribuir o valor mais baixo aos impactos que estejam próximos de um anel de pontuação, quando indicarem a classificação.

6.7.6.6 No final de cada etapa são responsáveis pela remoção dos alvos e colocação numa caixa fechada para serem recolhidos por pessoal autorizado que os levará para a Sala de Classificação, junto com os relatórios, pelo menos após o final de etapa de cada 2 atiradores.

6.7.6.7 Os de tiros de ensaio nos alvos de 50 m devem ser obreados com adesivos negros.

6.7.6.8 Cada série começa com 4 tiros de ensaio. Se o atirador não realizar os disparos, as respectivas obreias devem ser colocados no alvo respectivo, fora dos anéis de marcação.

6.7.6.9 Os tiros de competição nos alvos de 50 m devem ser obreados com adesivos transparentes. Só a parte externa de um impacto junto de um anel de marcação deve ser coberta de forma a auxiliar o Árbitro de Classificação. O último impacto em cada alvo não deve ser coberto.

6.7.6.10 Regras específicas para Provas de Alvos Móveis a 10 m

6.7.6.10,1 Dependendo do sistema utilizado, a troca de alvos poderá ser realizada com um Encarregado da trincheira e um assistente, se utilizarem proteções defletoras adequadas. O Encarregado da trincheira, ou o assistente, é responsável pela troca dos alvos dentro do ritmo de tempo normal.

6.7.7 Chefe de Trincheira – Alvos de Papel – 25 m

6.7.7.1 Deve nomear-se um Dirigente para cada seção ou grupo de alvos ou para cada cinco a dez alvos. O número destes Dirigentes deve corresponder ao número de Árbitros.

6.7.7.2 O Chefe de Trincheira deve:

6.7.7.2.1 Ser responsável pelo grupo de alvos que lhe foi atribuído;

6.7.7.2.2 Chamar a atenção de um membro do Júri para todos os impactos de valor duvidoso e, depois de tomada uma decisão, assinalar o local e o valor dos tiros;

6.7.7.2.3 Assegurar que os alvos sejam rápida, exata e eficientemente classificados, marcados, obreados e/ou trocados, tal como é necessário e requerido pelas Regras;

6.7.7.2.4 Ajudar a resolver situações duvidosas de acordo com as Regras da ISSF e em coordenação com o Árbitro e o Júri.

6.7.7.3 Segundo Registrador – Alvos de Papel – 25 m

Todos os turnos de todas as provas a 25 m são marcadas oficialmente na Linha. O segundo registrador está na linha de alvos. Deve registrar as pontuações nas súmulas tal como são anunciadas pelo Chefe de Trincheira. Se houver alguma diferença entre as anotações feitas pelo Registrador e pelo Segundo Registrador que não possam ser esclarecidas é válida a marcação feita pelo Segundo Registrador.

6.7.7.4 Marcador

O Marcador não deverá obrear os furos no alvo, folhas de Controle ou no contra alvo, ou trocar os alvos, folhas de Controle ou contra-alvos enquanto o cálculo da pontuação não estiver completo.

6.7.8 Membros do Júri da Linha de Alvos – 25 m

6.7.8.1 Quando forem usados alvos de papel para as provas a 25 m deve ser indicado um membro do Júri de Classificação e/ou do Júri de Pistola para cada seção de grupos de alvos ou para cada cinco a dez alvos (i.e. um para cada Chefe de Trincheira). Deverá acompanhar o Chefe de Trincheira à Linha de Alvos.

6.7.8.2 O membro do Júri deve verificar se os alvos foram inspecionados antes de começar a marcação, certificar-se de que o número de impactos está correto, se estão próximos dos anéis de marcação, etc.

topo

As situações duvidosas serão resolvidas antes de começar a marcação.

6.7.8.3 As decisões sobre situações duvidosas devem ser tomadas em simultâneo por dois membros do Júri e pelo Chefe de Trincheira. Um membro do Júri funciona como presidente e é ele que, se necessário, insere o Calibrador.

6.7.8.4 O membro do Júri da Linha de Alvos deve assegurar-se de que estão certos todos os resultados anotados pelo Segundo Registrador, que se encontra na Linha de Alvos e de que as decisões do Júri são devidamente anotadas e autenticadas nas súmulas.

6.7.8.5 O membro do Júri da Linha de Alvos deve garantir que os alvos não são obreados nem os impactos assinalados por meio de discos coloridos até que as situações duvidosas tenham sido resolvidas e os resultados anotados corretamente pelo Segundo Registrador.

6.7.8.6 Quando a marcação é assegurada por equipamento eletrônico de marcação estará(ão) presente(s) membro(s) do Júri de Classificação para auxiliar na resolução de quaisquer assuntos relacionados com a marcação. Membros do Júri de Pistola devem estar presentes quando for necessário tomar decisões e só estiverem disponíveis dois ou menos membros do Júri da Sala de Classificação.

6.7.9 Chefe de Trincheira – Alvos com Marcação Eletrônica

6.7.9.1 Devem assegurar que não existam marcas de impactos na superfície branca do alvo e de que quaisquer marcas de impactos nas molduras estejam claramente indicadas, obreados os contra-alvos e obreados ou trocados os cartões de contra-alvo e as folhas de Controle.

6.7.9.2 Os contra-alvos, os cartões de contra-alvo e as folhas de Controle não devem ser obreados ou trocados enquanto o cálculo da pontuação não estiver completo.

6.7.10 Dirigentes Técnicos – Alvos com Marcação eletrônica

6.7.10,1 Podem ser nomeados para operar e fazer a manutenção do equipamento dos Alvos com Marcação Eletrônica, para aconselhar os Árbitros e Membros do Júri, mas não podem tomar quaisquer decisões.

6.7.10.2 Antes do início de cada Rodada um membro do Júri deve inspecionar os alvos de marcação eletrônica para confirmar o seguinte:

6.7.10.3 Não há impactos na zona clara da face do alvo;

6.7.10.4 Qualquer marca na moldura está devidamente marcada;

6.7.10.5 Os contra-alvos não têm qualquer impacto;

6.7.10.6 Os cartões de contra-alvo não têm impactos:

6.7.10.7 As folhas de Controle são novas;

6.7.11 Procedimento de Exame dos Alvos de Marcação Eletrônica a seguir a protestos sobre contagens, reclamações, etc.

6.7.11.1 Um membro do Júri reúne os seguintes artigos (e o valor do impacto, a orientação do cartão, folha ou alvo, rodada, série e tempo devem ser anotados em cada um):

6.7.11.1.1 A folha de Controle (25 / 50 m). Se a localização de algum impacto estiver fora da área da folha de Controle, a relação geométrica entre o impacto na folha de Controle e o cartão traseiro deve ser feita antes da remoção da folha de Controle;

6.7.11.1.2 O Cartão Traseiro (25 m / 50 m / 300 m);

6.7.11.1.3 O contra Alvo (25 m);

6.7.11.1.4 A tira preta de papel (10 m);

6.7.11.1.5 A faixa preta de borracha (50 m);

6.7.11.1.6 O impresso de incidentes do estande;

6.7.11.1.7 A impressão do LOG;

6.7.11.1.8 Os dados do registro do computador de marcação eletrônica de alvos (se necessário).

6.7.11.2 Um Membro do júri tem que examinar a face do alvo de marcação eletrônica e a moldura, e registrar a localização de qualquer tiro fora da área preta.

6.7.11.3 O comando CLEAR LOG não pode ser acionado sem a permissão do júri de Classificação.

6.7.11.4 O número de impactos deve ser contado e a sua localização levada em conta. Os Membros do júri examinam esses itens e fazem uma avaliação independente, antes da tomada de decisão formal do júri.

6.7.11.5 Um membro do Júri supervisiona qualquer eventual intervenção manual no Controle de resultados computadorizados (i.e. introdução de penalidades, correções de resultados após avarias, etc.).

6.8 PROCEDIMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO

6.8.1 A Sala de Classificação deve publicar as listas provisórias de resultados no Quadro Principal o mais rapidamente possível depois de terminadas as séries, etapas ou provas.

6.8.1.1 Os resultados finais devem ser publicados no Quadro principal depois de esgotado o tempo para protestos.

6.8.2 As Listas de Resultados Oficiais devem conter o seguinte:

6.8.2.1 Um resumo;

topo

6.8.2.2 Uma página de certificação de resultados (assinada pelo Delegado Técnico e por todos os Presidentes dos júris);

6.8.2.3 Uma lista de Árbitros e Dirigentes das Competições;

6.8.2.4 Uma lista de inscrições por Nações e disciplinas;

6.8.2.5 O Horário da prova;

6.8.2.6 Uma lista de Medalhistas, por nome;

6.8.2.7 Uma lista de medalhas por Nações e por números;

6.8.2.8 Uma lista de novos recordes e de recordes igualados;

6.8.2.9 Os resultados finais por ordem Padrão da ISSF por disciplinas (Homens – carabina 10 m, 50 m e fuzil 300 m, Pistola 10 m, 50 m e 25 m, Alvo Móvel 10 m e 50 m; Damas – mesma ordem; Juniores femininos – mesma ordem).

6.8.2.9.1 Estas listas devem conter os nomes completos como constem dos registros de identificação da ISSF (Sobrenome (letras maiúsculas), primeiro nome completo (primeira letra em maiúsculas e as restantes em minúsculo), dorsal numerado com a indicação do país (abreviatura oficial da ISSF) para cada atirador).

6.8.2.9.2 As seguintes abreviaturas devem ser usadas nas listas de resultados, sempre que necessário:

DNF	Did not Finish	Não Terminou
DNS	Did not Start	Não Começou
DSQ	Disqualified	Desqualificado
NOE	Not Officially Entered	Não Participou Oficialmente
WR	New World Record	Novo Recorde Mundial
EWR	Equaled World Record	Recorde Mundial Igualado
FWR	New Final World Record	Novo Recorde Mundial (Final)
EFWR	Equaled Final World Record	Recorde Mundial Igualado (Final)
WRJ	New World Record Junior	Novo Recorde Mundial Júnior
EWRJ	Equaled World Record Junior	Recorde Mundial Júnior Igualado
OR	New Olympic Record	Novo recorde Olímpico
EOR	Equaled Olympic Record	Recorde Olímpico Igualado
FOR	New final Record Olympic	Novo Recorde Olímpico (Final)
EFOR	Equaled Final Olympic Record	Recorde Olímpico Igualado (Final)

6.8.3 No próprio dia em que terminarem as competições e logo depois de as listas dos resultados terem sido conferidas, deverá enviar-se uma (1) cópia de cada, via fax ou E-mail, ao Secretariado da ISSF.

topo

6.8.4 Também devem ser enviadas ao mesmo Secretariado, dentro de um prazo de 3 dias depois de terminadas as provas, uma (1) cópia das listas completas dos resultados oficiais.

6.8.5 O **Júri de Classificação** deve fiscalizar a marcação dos pontos e todo o trabalho feito na Sala e nos Estandes de alvos a 25 metros. Indica a forma como devem ser classificados os impactos de valor duvidoso, determina esse valor e resolve todas as dúvidas e protestos sobre as classificações. A lista final e oficial de resultados deve ser verificada e assinada por um Membro do Júri de Classificação que, assim, confirma a sua exatidão.

6.8.6 Quando são usados **Alvos com Marcação Eletrônica,** muitas destas funções serão desempenhadas por essas máquinas. No entanto, o Júri de Classificação terá que responder a quaisquer perguntas e protestos relacionados com a marcação.

6.8.7 Nos Campeonatos da ISSF serão classificados na Sala os alvos das seguintes provas:

6.8.7.1 Todas as de Carabina a 10, 50 e fuzil 300 m (só alvos de papel);

6.8.7.2 Todas as de Pistola a 10 e 50 m (só alvos de papel); as de Pistola a 25 m (só alvos de papel) são classificadas na linha de alvos.

6.8.7.3 Todas as de Alvo Móvel a 10 e 50 m (só alvos de papel).

6.8.7.4 São considerados preliminares todos os resultados de provas ou turnos cujas marcações sejam feitas na Linha de Tiro.

6.8.8 Todos os alvos que devam ser classificados na Sala serão para lá transportados desde as linhas de tiro em condições de segurança adequadas dentro de caixas fechadas à chave.

6.8.9 Os alvos de competição que devam ser classificados na Sala terão que estar numerados e conferirem com o que consta nas súmulas. A Sala é responsável por que a numeração esteja correta e deve também verificá-la antes de cada prova e de entregá-los ao Diretor de Tiro ou aos Árbitros.

6.8.10 O Diretor de Tiro e o Chefe da Sala são responsáveis pela rápida entrega dos alvos na Sala, a fim de serem imediatamente classificados e evitadas demoras na elaboração da lista de resultados.

6.8.11 Um dos membros da Sala que não tenha sido interveniente nas classificações deve conferir:

6.8.11.1 O valor de cada impacto

6.8.11.1.1 Identificar e contar os 10 interiores.

6.8.11.2 A soma do valor dos impactos ou de dedução de pontos;

6.8.11.3 As inscrições no quadro geral de classificações;

6.8.11.4 A soma de cada uma das séries e do total geral.

topo

6.8.12 Cada interveniente na classificação deverá autenticar o seu trabalho rubricando o alvo, a súmula ou a lista de resultados.

6.8.13 Além da determinação dos resultados, o Júri de Classificação deve conferir as pontuações dos 10 primeiros classificados individualmente e das 3 primeiras Equipes, antes que sejam publicadas as listas definitivas.

6.8.14 Valor dos Impactos

6.8.14.1 Classificam-se todos os impactos de acordo com o valor mais alto da zona ou anel em que o alvo for atingido. Se qualquer parte do anel (linha de demarcação entre duas zonas) for tocada pelo projétil, creditar-se-á o valor mais alto das duas zonas. Tal valor é verificado pela simples observação do orifício provocado pelo projétil ou pela utilização de um Calibrador que, depois de inserido nesse orifício, toque no bordo exterior do anel. Constitui exceção a esta Regra a marcação do Dez Interior no alvo de Carabina de Ar.

6.8.14.2 Quando houver dúvidas sobre o valor dos impactos deverá recorrer-se ao calibrador ou a outro aparelho cuja precisão tenha sido aprovada pelo Delegado Técnico ISSF. Os calibradores devem ser sempre inseridos com o alvo na posição horizontal.

6.8.14.3 Quando for difícil utilizar o calibrador devido à proximidade de um orifício causado por outro projétil, o valor do impacto será determinado por meio de um calibrador gravado, plano e de material transparente, que permita reconstituir a posição do anel de marcação ou o número de impactos sobrepostos.

6.8.14.4 Se dois dos marcadores não estiverem de acordo quanto ao valor de um impacto, deverá ser pedida imediatamente a decisão do Júri.

6.8.14.5 O calibrador só poderá ser inserido uma vez em qualquer dos orifícios originados pelos projéteis, e somente por um Membro do júri. Por isso, o seu uso deve ser assinalado e rubricado, com as suas iniciais, no alvo por quem o utilizar, e assinalar o resultado.

6.8.14.6 Todos os impactos verificados fora dos anéis de marcação do alvo do atirador, são classificados como zero.

6.8.15 Todas as irregularidades, penalizações, avarias, concessões de tempo adicional, repetição de tiros ou de séries, anulações de tiros, etc., devem ser claramente marcadas e registradas no Relatório de Incidentes do Estande (ver o impresso no final deste regulamento), no Registro da Linha, na fita da impressora, no alvo e na súmula de tiro (alvos de papel) pelo Árbitro e/ou Membro do Júri para conhecimento da Sala de Classificação.

6.8.16 As deduções aos resultados devem ser sempre feitas na série onde a violação ocorreu. No caso de se tratar de deduções gerais, estas

devem ser feitas nos valores mais baixos dos tiros de competição na primeira série.

6.9	**Procedimentos De Classificação (Alvos De Papel) Provas 25 m**

6.9.1 A súmula (em poder do Segundo Registrador) deve ser assinada pelo Chefe de Trincheira e pelo Membro do Júri da linha de alvos. A súmula original deve ser enviada, de forma segura, à Sala de Classificação para conferir as somas e ser feito o registro final.

6.9.1.1 Tiros Atravessados

6.9.1.1.1 Os tiros feitos com o alvo em movimento não devem ser apurados como impactos a menos que a maior dimensão horizontal do orifício feito pelo projétil (são ignorados meros sinais no alvo da superfície da bala ou do chumbo) não exceda 7 mm para provas a 25 m calibre 5.6 mm (.22") ou 11 mm nas provas de Pistola Fogo Central 25 m.

6.9.1.1.2 O comprimento do orifício deve ser medido com um **calibrador plano**. Quando o bordo interior das linhas gravadas tocar o anel de marcação conta-se o valor mais alto das duas zonas.

6.9.1.2 O Júri deve supervisionar todos os procedimentos da marcação.

6.9.1.2.1 Marcação, Classificação e Registro do Valor dos Impactos.

6.9.1.2.2 Assim que o Chefe de Trincheira receber o sinal de que a Linha está em segurança, os alvos devem ser voltados para a linha de tiro. Este mesmo dirigente em conjunto com, pelo menos, um Membro do Júri deve assinalar o valor dos impactos em cada alvo e anunciar o seu valor em voz alta para o registrador que se encontra na linha de tiro. Este o anota no registro da Linha e no pequeno quadro colocado perto da sua mesa.

6.9.1.2.3 O Segundo Registrador deve acompanhar o Chefe de Trincheira e registrar os valores dos impactos na súmula, tal como são anunciados.

6.9.1.2.4 A posição e o valor dos impactos devem ser indicados ao atirador e aos espectadores por meio de:

6.9.1.2.4.1 Discos coloridos em **Provas de Pistola de Tiro Rápido 25 m**. Estes discos deverão ter um diâmetro de 30 mm a 50 mm e ser vermelhos de um lado e brancos do outro. Deverão ainda ter um espigão com 5 mm de diâmetro e 30 mm de comprimento, aproximadamente, fixado no centro do disco e prolongando-se para ambos os lados dele. Depois de cada série de cinco tiros, o Chefe de Trincheira deverá inseri-los nos orifícios dos impactos logo após os valores terem sido decididos e anunciados.

6.9.1.2.4.2 Um “10” deve ser indicado com a face vermelha virada para o atirador. Os restantes valores, com a face branca. Depois de os impactos terem sido assinalados desta forma, o resultado da série será

mostrado no pequeno quadro situado perto da linha de tiro e anotado pelo Segundo Registrador. O total da série também deve ser anunciado em voz alta. Os discos devem, então, ser retirados e os alvos obreados.

6.9.1.2.4.3 Em **Provas de Pistola Standard 25 m, Pistola 25 m e Pistola Fogo Central 25 m** o valor dos tiros é indicado por meio de uma vara com cerca de 30 cm de comprimento, com um pequeno disco de 30 a 50 mm de diâmetro numa das extremidades, pintado de vermelho numa das faces e de branco na outra. À medida que vai indicando o valor dos impactos, o Chefe de Trincheira vai colocando o disco sobre os respectivos orifícios, virando a face vermelha para linha de tiro quando se tratar de um "10" ou a branca para os outros valores e vai anunciando em voz alta os valores dos impactos. Quando for disparada uma série para o mesmo alvo, o anúncio dos valores dos impactos começa pelos "10". O total da série deve também ser anunciado em voz alta depois de indicado cada um dos valores dos impactos.

6.9.1.2.4.4 Os tiros de ensaio devem ser indicados e registrados.

6.9.2 Para alvos classificados oficialmente na Linha:

6.9.2.1 O Chefe de Trincheira e o Árbitro devem verificar se os resultados afixados no quadro correspondem aos que foram registrados na Linha de Tiro.

6.9.2.2 Qualquer diferença de opiniões acerca do valor de um impacto deve ser resolvida imediatamente.

6.9.2.3 Logo que os impactos sejam indicados e registrados:

6.9.2.3.1 Os alvos devem ser obreados e preparados para a próxima série (Pistola de Tiro Rápido 25 m e Turmas de Tiro Rápido); ou

6.9.2.3.2 Os alvos devem ser substituídos e os contra-alvos obreados ou substituídos para a série seguinte;

6.9.2.3.3 Os alvos e os contra-alvos devem ser rapidamente retirados e substituídos por outros, novos, para o atirador seguinte.

6.9.2.4 A súmula de tiro tem que ser assinada, perto do resultado final, antes do atirador abandonar o Estande.

6.10 Regras de Conduta para Atiradores e Dirigentes

6.10.1 Não é permitido fazer qualquer tipo de ação ou de propaganda, política, religiosa ou racial, durante os Campeonatos/Competições da ISSF.

6.10.2 Cada Equipe deverá ter um Chefe de Equipe, que pode ser um dos atiradores, e é responsável pela manutenção da disciplina dentro da sua Equipe. O Chefe de Equipe deve colaborar permanentemente

com os Árbitros no interesse da segurança, no desenrolar eficiente da competição e no espírito esportivo. O Chefe de Equipe é responsável por todos os assuntos oficiais relativos à sua Equipe.

6.10.3 O Chefe de Equipe é responsável por:

6.10.3.1 Completar as inscrições com informações exatas e entregá-las ao dirigente adequado dentro do tempo limite indicado;

6.10.3.2 Estar familiarizado com o programa;

6.10.3.3 Ter os membros da Equipe prontos a iniciar a prova nos postos de tiro designados, dentro do horário e com o equipamento aprovado;

6.10.3.4 Conferir os resultados e redigir protestos, se necessário;

6.10.3.5 Observar os boletins preliminares e oficiais, resultados e comunicações;

6.10.3.6 Receber pedidos e **informações oficiais** e transmiti-las aos membros das suas Equipes.

6.10.4 **O atirador deve apresentar-se**, pronto para atirar, dentro do horário e com o equipamento aprovado no posto de tiro que lhe foi atribuído

6.10.5 Instruções durante qualquer competição

6.10.5.1 **São proibidos** todos os tipos de instruções enquanto o atirador estiver na linha de tiro. Enquanto ali se encontrar, só poderá falar com os Membros do Júri ou com os Árbitros.

6.10.5.2 Se desejar falar com outra pessoa, o atirador terá que descarregar a sua pistola, deixá-la no posto de tiro em condições de segurança (na bancada, se possível). No caso de armas com culatra, esta deve ficar aberta e puxada para a retaguarda. O atirador só pode abandonar a linha de tiro depois de notificar o Árbitro e sem perturbar os outros concorrentes.

6.10.5.3 Se um **dirigente da Equipe pretender falar** com um dos seus atiradores que se encontra na linha de tiro, não pode contatá-lo diretamente nem falar com ele enquanto ali se encontrar. Deverá obter permissão do Árbitro ou de um Membro do Júri que chamará o atirador para fora da Linha de Tiro.

6.10.5.4 Ao dirigente de Equipe ou atirador que violem as regras referentes às instruções será feita uma advertência. Se o caso se repetir deduzem-se dois (2) pontos na série e o dirigente terá que abandonar a vizinhança da linha de tiro.

6.10.6 Penalidades por violação das regras:

6.10.6.1 No caso de violação das regras ou das instruções dos Árbitros ou do Júri poderão ser impostas por um Membro do Júri ou pelo Júri as seguintes penalidades:

topo

6.10.6.1.1 A advertência ao atirador deve ser feita de molde a que ele não tenha dúvidas que se trata de uma **ADVERTÊNCIA** oficial e deve mostrar-se o cartão amarelo. No entanto, não é necessário preceder as outras penalidades por uma advertência. Isto deve ser registrado no Impresso de Incidentes da Linha e anotado no registro da Linha por um Membro do Júri.

6.10.6.2 A dedução de pontos na série é expressa por um mínimo de dois (2) Membros do Júri mostrando o cartão verde com a palavra "**DEDUÇÃO**". Deve ser anotada no Registro de Incidentes, na fita da impressora e no registro do estande por um Membro do Júri.

6.10.6.3 A desclassificação é expressa pelo Júri mostrando cartão vermelho com a palavra "**DESCLASSIFICAÇÃO**". A desclassificação só pode ser aplicada por decisão majoritária do Júri.

6.10.6.3.1 No caso de desclassificação nas Finais o atirador ficará em último lugar na Final e pode manter o resultado da qualificação inclusive de desempates antes das finais.

6.10.6.4 A medida dos cartões deve ser aproximadamente de 70 mm x 100 mm.

6.10.6.5 Normalmente as infrações são graduadas pelo Júri da seguinte maneira:

6.10.6.5.1 No caso de **violações visíveis** das Regras (pistolas, vestuário, posição, instruções, etc.) deve-se, na primeira ocorrência, fazer uma **ADVERTÊNCIA** oficial para que o atirador possa corrigir a falta. Sempre que possível a advertência será feita durante o treino ou os tiros de ensaio. Se o atirador não corrigir a falta dentro do tempo estipulado pelo Júri, deduzem-se dois (2) pontos na série. Se, ainda assim, a falta não for corrigida, impõe-se a desclassificação.

6.10.6.5.2 No caso de **violações ocultadas** das Regras, impõe-se a desclassificação quando a falta for ocultada deliberadamente.

6.10.6.6 Ao atirador que **atrapalhar outro atirador** de forma antiesportiva, quando este último estiver apontando, serão descontados dois (2) pontos. Se o incidente se repetir, impõe-se a desclassificação.

6.10.6.7 Se, quando lhe for pedido um esclarecimento para um incidente, um atirador der conscientemente falsas informações, será penalizado com dois (2) pontos. Em casos graves poderá ser desclassificado.

6.10.6.8 O Júri desclassificará o atirador que manusear a arma de forma perigosa ou que viole as regras de segurança.

6.11 REGRAS DAS COMPETIÇÕES

6.11.1 Manuseio dos Alvos

6.11.1.1 Alvos de Papel

6.11.1.1.1 Carabina e Pistola de Ar comprimido 10 m

6.11.1.1.1.1 A troca de alvos é feita pelos próprios atiradores sob a supervisão dos Árbitros. O atirador é responsável por executar o tiro no alvo correto.

6.11.1.1.1.2 Imediatamente depois de **cada série** de 10 tiros o atirador deve por os 10 alvos num lugar adequado para o Registrador que os colocará dentro de uma caixa segura que será recolhida por pessoal autorizado, que os levará para a Sala de Classificação.

6.11.1.1.2 Pistola e Carabina 50 m

6.11.1.1.2.1 No caso de serem usados transportadores, automáticos ou não, a troca dos alvos tanto pode ser controlada pelo atirador como pelo registrador. Em qualquer caso, o atirador é responsável por executar o tiro no alvo correto.

6.11.1.1.2.2 O atirador pode chamar a atenção do Árbitro se considerar que a marcação está demasiado lenta. Se o Árbitro ou o Júri estiverem de acordo com aquela observação, devem tomar-se as providências necessárias para corrigir a anomalia. Se não se verificar a correção, o atirador ou o dirigente da Equipe podem apresentar um protesto ao Júri. Este poderá conceder tempo adicional de até 10 minutos. O protesto não pode ser apresentado dentro dos últimos 30 minutos da competição exceto em circunstâncias excepcionais.

6.11.1.2 Alvos com Marcação Eletrônica

É essencial que os atiradores se familiarizem durante os treinos com o uso dos botões de Controle para alterar a apresentação do alvo no monitor (ZOOM e para mudar do alvo de Ensaio para o de Competição (MATCH). Nas provas de 10 m e de 50 m a troca dos alvos de ensaio para competição é de responsabilidade do atirador, e deve ser por ele controlada. Se algum atirador tiver dúvidas, deverá pedir a intervenção do Árbitro. Nas provas a 25 m o Controle e a responsabilidade são dos Árbitros.

6.11.1.2.1 Não é permitido obscurecer o monitor ou parte dele. Deve estar todo visível tanto para o Júri como para o Pessoal da Linha.

6.11.1.2.2 Os atiradores e os Dirigentes da Linha não devem tocar no painel de Controle nem nas fitas da impressora antes do fim da rodada ou das prova exceto quando autorizados pelo Júri. Os atiradores terão que assinar as fitas (perto do resultado total) antes de abandonarem o Estande.

6.11.1.2.3 Se um atirador não assinar a sua folha de prova, um Membro do Júri ou um Árbitro deverá fazê-lo e enviá-la para a Sala de Classificação.

6.11.2 Regras para Provas a 10 m e 50 m de Carabina e Pistola

6.11.2.1 Tempo de Preparação

topo

6.11.2.1.1 Deve ser concedido aos atiradores 10 minutos, antes da competição começar, para a sua preparação final. Durante este período os alvos, de ensaio, devem encontra-se visíveis. O Árbitro da Linha deve permitir aos atiradores que desloquem para as linhas de tiro o seu equipamento antes de começar este período desde que qualquer série anterior já tenha terminado. Compete ao Árbitro a indicação de finalização da série anterior. Quaisquer verificações pré-competição deverão ser realizadas e completadas antes deste período começar.

6.11.2.1.2 O tempo de preparação inicia-se com a voz de "**O TEMPO DE PREPARAÇÃO COMEÇA AGORA**". Antes e durante o período de preparação e nos seus postos de tiro, os atiradores podem manusear as suas pistolas, fazer tiro em seco, empunhar a arma e fazer exercícios de pontaria, desde que não exista ninguém para além da linha de tiro.

6.11.2.2 Começar

6.11.2.2.1 Nenhum disparo pode ser efetuado antes do início da competição.

6.11.2.2.2 Considera-se que a competição teve o seu início quando O Diretor de Tiro dá a voz de **"COMEÇAR"**. Cada disparo efetuado depois de terminados os tiros de ensaio será registrado como de competição. No entanto, é permitido o tiro em seco.

6.11.2.3 Tiros de Ensaio - Tiros antes de COMEÇAR e depois de CESSAR

6.11.2.3.1 **Tiros de Ensaio** (em número ilimitado) só podem ser disparados antes do início de cada prova ou posição. Logo que seja disparado o primeiro tiro de prova não são permitidos mais tiros de ensaio, a menos que haja autorização do Júri, concedida de acordo com estas Regras. Classificam-se como zeros – na competição - quaisquer tiros de ensaio disparados em contravenção a esta regra.

6.11.2.3.2 Um tiro ou tiros **disparados antes do início** do tempo oficial incorrem numa **penalização de dois (2) pontos**, por tiro, no primeiro alvo de competição. Um tiro ou tiros que não chegue(m) a ser disparado(s) será(ão) registrados como zero(s) no(s) ultimo(s) alvo(s) de competição. Aplica-se o mesmo princípio aos tiros disparados depois do tempo oficial a menos que o Diretor de Tiro ou o Júri tenham autorizado tempo adicional. Um tiro atrasado que não possa ser identificado será anulado deduzindo o valor mais alto dos impactos no alvo

6.11.3 Tempo restante

6.11.3.1 O Diretor de Tiro informará os atiradores através do sistema de difusão de som quando faltarem dez (10) e cinco (5) minutos para terminar a prova.

6.11.3.2 A competição para à voz de "**CESSAR**" ou a sinal apropriado.

6.11.3.3 Se um ou mais tiros forem disparados depois da voz de "**CESSAR**", serão contados como "zeros". Se não for possível identificar o impacto correspondente a esse(s) tiro(s), o(s) de valor(es) mais elevado(s) será(ão) deduzido(s) e classificado(s) como zero(s).

6.11.4 Regras específicas para Provas de Ar Comprimido a 10 m

6.11.4.1 Ao atirador que libertar a carga propulsora durante o período de preparação será feita uma Advertência na primeira vez; nas subsequentes ser-lhe-á feita a **Dedução** de dois pontos para cada uma.

6.11.4.1.1 Qualquer **liberação da carga propulsora** depois de colocado o primeiro alvo de prova sem que o chumbo atinja o alvo, é classificado como zero. O tiro em seco sem libertar a carga propulsora é permitido exceto nas Finais.

6.11.4.1.2 Se um atirador pretender trocar o seu cilindro de ar ou gás ele deve sair do posto de tiro (terá que obter permissão). Não será concedido qualquer tempo adicional para compensar o que o atirador necessite para se ausentar do posto de tiro a fim de trocar ou carregar o cilindro de gás.

6.11.4.2 A arma só pode ser carregada com um (1) projétil.

6.11.4.2.1 Se, acidentalmente, a arma for carregada com mais que um projétil:

6.11.4.2.2 Se o atirador se aperceber da situação, deve levantar a mão livre para indicar ao Árbitro que tem um problema. Então, sob a supervisão de um Árbitro, a arma é descarregada. Não há lugar a nenhuma penalização. Não é concedido nenhum tempo extra ao atirador e ele poderá continuar a sua prova.

6.11.4.2.3 Se o atirador não se aperceber da situação ou, logo que se aperceba, deve comunicar ao Árbitro, será aplicado o seguinte procedimento:

6.11.4.2.4 Se houver dois impactos no alvo, será creditado ao atirador o de valor mais elevado, e o de menor valor será anulado.

6.11.4.2.5 Se só houver um impacto no alvo, este será creditado ao atirador.

6.11.5 Interrupções

6.11.5.1 O atirador que for obrigado a interromper o tiro **por tempo superior a três (3) minutos** por motivos que não lhe possam ser atribuídos, tem direito a pedir tempo adicional equivalente ao da interrupção ou o tempo que falta mais um (1) minuto se a interrupção se der nos últimos minutos da competição.

6.11.5.2 O atirador que for interrompido por **mais de cinco (5) minutos ou tiver que mudar para outro posto de tiro** tem direito a tiros de ensaio em número ilimitado num único alvo quando for iniciada a contagem do tempo em falta, incluindo qualquer tempo adicional que lhe tenha sido concedido, acrescido de um período extra de 5 minutos.

Se o sistema de alvos for automático e não houver possibilidade de incluir um novo alvo para o efeito, os tiros de ensaio, quantos quiser dar o atirador, devem ser feitos no próximo alvo de competição ainda não usado. O restante dos tiros de prova deverão ser dados neste alvo, de acordo com as instruções dadas pelo Árbitro de Tiro ou pelo Júri. Os Árbitros de Tiro ou Membros do Júri providenciarão para que, na súmula seja escrita uma explicação completa para o caso.

6.11.5.3 Qualquer **tempo adicional** concedido pelo Júri ou pelos Árbitros deve ficar claramente indicado, mencionando os motivos no Relatório de Incidentes da Linha e, se aplicável, na súmula do registrador.

6.11.6 Infrações e Regras Disciplinares

6.11.6.1 O atirador que tenha começado uma prova com uma **arma ou equipamento que não tenha sido aprovado** é penalizado com a dedução de dois (2) pontos no tiro de valor mais baixo na primeira série de competição. Não lhe será permitido continuar até a arma ou equipamento ter sido aprovado pela Seção de Controle de Equipamento. Só poderá recomeçar a prova quando o Júri determinar. Não lhe serão concedidos tiros de ensaio nem tempo adicionais.

6.11.6.2 O atirador que **altere uma arma ou equipamento** antes ou durante a competição, depois de oficialmente aprovada, de forma a ficar em contravenção com os Regulamentos, será desqualificado.

6.11.6.3 Se houver alguma dúvida sobre qualquer alteração, a arma ou equipamento deve voltar à Seção de Controle de Equipamento para ser reinspecionada e aprovada, se for o caso.

6.11.6.4 Não pode ser concedido tempo adicional a um **atirador que chegue atrasado** à competição, a menos que o atraso seja devido a motivos que não lhe possam ser imputados. Se conseguir provar tal situação, o Júri poderá conceder-lhe tempo adicional, desde que isso seja possível sem prejudicar a globalidade do programa, e determinará quando e em que posto de tiro poderá compensar o tempo ou as séries perdidas.

6.11.6.5 O atirador **que não apresentar o Cartão de Controle** no início da competição ou da Rodada, embora o seu equipamento tenha sido aprovado pela Seção respectiva, poderá iniciar a prova, mas será penalizado com a dedução de dois (2) pontos no tiro com valor mais baixo da primeira série se ele próprio (ou o seu treinador ou dirigente) não conseguir, até ao fim do tempo oficial da rodada, obter a confirmação de que o equipamento em causa fora previamente aprovado. É da responsabilidade do atirador (ou do seu treinador ou dirigente) contatar a seção de Controle de Equipamento para esse fim. Não será concedido qualquer tempo adicional.

topo

6.11.6.5.1 No caso da Prova de Alvos Móveis a 50 m, serão deduzidos 2 pontos do total dessa série.

6.11.7 Tiros Irregulares em Provas de 10 m, 50 m e 300 m

6.11.7.1 Excesso de tiros na competição ou na posição

6.11.7.1.1 Se o atirador disparar mais tiros numa competição ou numa posição do que os previstos no programa, o(s) tiro(s) em excesso será(ão) anulado(s) no(s) último(s) alvo(s) de prova. No caso de não ser possível identificá-lo(s) anular-se-á(ão) o(s) de valor(es) mais alto(s). O atirador será também penalizado com dois (2) pontos para cada tiro a mais que serão deduzidos no(s) de valor mais baixo da primeira série. Na Prova de 25 m a presente Regra aplica-se, mas a dedução será realizada na série em que ocorrer.

6.11.7.2 Excesso de tiros no alvo de papel

6.11.7.2.1 O atirador que disparar **mais tiros** no seu alvo de competição do que os previstos no programa não será penalizado nas duas (2) primeiras ocorrências. A terceira e todas as que se lhe sucederem serão penalizadas com dois (2) pontos cada uma na(s) série(s) em que tal se verificar. Deverá também descontar o correspondente número de tiros nos alvos restantes de modo a que não seja ultrapassado o número total de tiros da competição.

6.11.7.2.2 Em tais situações, o processo de classificação requer que o(s) valor(es) do(s) tiro(s) em excesso seja(m) transferido(s) para o(s) alvo(s) com menos do que os que deveriam ter, por forma a que cada um seja completado com o número de tiros previstos no programa e nas Regras.

6.11.7.2.3 Se for impossível, através das notas do Registrador, definir claramente o(s) valor(es) do(s) tiro(s) a transferir, a transferência incidirá sobre o(s) de valor mais baixo, que passará(ão) a figurar no(s) alvo(s) seguinte(s) ou sobre o(s) de valor mais alto que passará(ão) a figurar no(s) alvo(s) anterior(es), de forma que, em situações de retro-Contagem, o atirador não seja beneficiado.

6.11.7.2.4 Todas as provas de três posições são consideradas como uma (1) única prova.

6.11.8 Tiros Cruzados

6.11.8.1 Os tiros cruzados classificam-se como zero.

6.11.8.1.1 O atirador que **atingir o alvo de competição de outro concorrente com um tiro de ensaio** será penalizado com a dedução de dois (2) pontos na primeira série.

6.11.8.2 O atirador que atingir o alvo de ensaio de outro concorrente com um tiro de ensaio não será penalizado.

topo

6.11.8.3 Se for possível **confirmar** que no alvo de um atirador há um **tiro cruzado** e não se conseguir determinar qual é, deverá creditar-se-lhe o impacto de valor mais alto.

6.11.8.4 Se no alvo de competição houver mais impactos do que os previstos no programa e se tornar **impossível confirmar** que resultaram de disparos efetuados por outro concorrente, anular-se-á(ão) o(s) de valor(es) mais elevado(s).

6.11.8.5 O atirador que pretender que **não lhe seja atribuído** um impacto existente no seu alvo de competição deverá informar imediatamente ao Árbitro.

6.11.8.6 Se o Árbitro confirmar que o atirador não disparou o tiro em causa deve fazer-se a anotação no Registro da Linha de Tiro e o tiro será anulado.

6.11.8.7 Se o Árbitro não puder confirmar, para além de qualquer dúvida razoável, que o tiro em questão não foi disparado pelo atirador, este lhe será creditado e registrado.

6.11.8.8 Para justificar a anulação de um tiro devem considerar-se os seguintes motivos:

6.11.8.8.1 O Registrador, baseando-se na sua observação sobre o atirador e sobre o alvo, pode confirmar que ele não efetuou o disparo.

6.11.8.8.2 Um atirador ou o respectivo Registrador nos dois ou três postos de tiro vizinhos anunciam, mais ou menos nesse momento, a falta de um impacto.

6.11.8.9 Quando forem utilizados **alvos eletrônicos a 300 m** os tiros cruzados não devem ser atribuídos ao alvo atingido, mas o centro de Controle deve ser informado. Ao atirador em cujo alvo não foi recebido o impacto esperado será atribuído um zero e anotado que fez um tiro cruzado.

6.11.9 Perturbações

Se um atirador considerar que foi perturbado durante a execução de um tiro, deve manter a arma apontada para linha de alvos e informar, de imediato, ao Árbitro ou ao Membro do Júri. Não pode perturbar os outros atiradores.

6.11.9.1 Se a reclamação for considerada justificada:

6.11.9.1.1 O(s) tiro(s) deve(m) ser anulado(s) e a série ou os tiros repetidos.

6.11.9.2 Se a reclamação não for considerada justificada:

6.11.9.2.1 O tiro é creditado ao atirador e ele pode continuar a prova. Não há lugar a qualquer penalidade.

6.12 AVARIAS

6.12.1 No caso de se verificar uma **avaria numa arma ou nas munições**, o atirador poderá reparar a arma ou continuar a prova com outra desde que, para isso, tenha autorização do Júri.

6.12.1.1 As avarias admissíveis em competição são:

6.12.1.1.1 Um cartucho que não detonou;

6.12.1.1.2 Uma projétil que ficou encravado no cano;

6.12.1.1.3 Uma arma não disparou embora o gatilho tenha sido acionado;

6.12.1.1.4 O extrator não retirou o estojo;

6.12.1.2 A opção de utilizar outra arma implica que ela esteja aprovada pela Seção de Controle de Equipamento.

6.12.2 O tempo adicional máximo que pode ser concedido para reparar ou substituir uma arma é de 15 minutos. Os disparos em falta devem se completados na mesma série.

6.12.2.1 Durante o tempo de prova que faltar são autorizados tiros de ensaio em número ilimitado, mas só até serem retomados os tiros de competição.

6.12.2.2 O tempo e os tiros de ensaio adicionais só podem ser concedidos no caso de a interrupção não ter sido provocada pelo atirador.

6.12.2.3 Em todos os casos, os Árbitros ou o Júri devem ser informados para que possam decidir sobre as medidas a tomar.

6.12.3 As avarias não admissíveis em competição são:

6.12.3.1 O atirador não carregou a arma;

6.12.3.2 O atirador não acionou o gatilho;

6.12.3.3 O mau funcionamento foi devido a qualquer causa que poderia ter sido razoavelmente corrigida pelo atirador.

6.13 Avarias De Sistemas De Alvos Eletrônicos – 10, 50 e 300 m

Para Pistola 25 m ver Regulamento de Pistola

6.13.1 Avaria em todos os alvos da Linha:

6.13.1.1 A hora da avaria e o tempo de tiro decorrido **devem ser registrados** pelo Diretor de Tiro e pelo Júri;

6.13.1.2 Todos os tiros de competição que os atiradores tiverem disparado **são** contados e registrados. No caso de faltar energia elétrica na Linha, será necessário esperar que ela seja restabelecida para ser possível saber, não necessariamente no monitor do posto de tiro, o número de tiros registrados pelo alvo.

6.13.2 Depois de ter sido reparada a avaria e de toda a Linha estar operacional, acrescentar-se-á um período de **cinco minutos adicionais**

ao tempo de competição. A hora de recomeço será anunciada através de sistema de difusão sonora com a antecedência de cinco minutos. Deve permitir-se que os atiradores reocupem os seus postos cinco minutos antes de recomeçar o tempo de tiro. É permitido um número ilimitado de tiros de ensaio durante o tempo que falta para terminar a competição, mas só até serem retomados os tiros de competição.

6.13.3 No caso de avaria de um único alvo em Provas de 10, 50 e 300 m

6.13.3.1 Se o alvo eletrônico não puder ser reparado em cinco minutos, o atirador será deslocado para uma posição de reserva, e quando este estiver em posição de tiro novamente será concedido um período adicional de 5 minutos ao tempo de competição em falta. Serão ainda permitidos tiros de ensaio ilimitados antes dos tiros restantes da competição.

6.13.4 Protesto sobre falha no registro ou exposição de um tiro no monitor do sistema de alvos com marcação eletrônica

6.13.4.1 O atirador deve informar imediatamente ao Árbitro. O Árbitro anotará por escrito a hora do protesto. Um ou mais membros do Júri devem dirigir-se ao posto de tiro.

6.13.4.2 O atirador é instruído a fazer mais um disparo apontando ao seu alvo.

6.13.4.2.1 Se o valor e a localização deste tiro forem registrados e expostos no monitor, ordenar-se-á ao concorrente que continue a prova. O valor e a localização deste tiro **adicional** serão registrados. A hora do disparo deste mesmo tiro e respectivo número de ordem (incluindo o tiro em falta), o seu valor e localização bem como o número do posto de tiro devem ser comunicados ao Júri, por escrito, e anotados no Registro da Linha e no Impresso de Incidentes da Linha.

6.13.4.2.2 Terminada esta rodada da competição, o **Procedimento de exame de alvos de marcação eletrônica** será aplicado. De posse destas informações e sabendo a hora e localização do tiro adicional, o Júri determinará quais os impactos, incluindo o do tiro adicional, que foram registrados pelo computador.

6.13.4.2.3 Se todos os impactos estiverem registrados corretamente, contam-se para a competição o tiro protestado bem como o tiro seguinte (feito como tiro "adicional"), mas o último (já fora da competição) será anulado.

6.13.4.2.4 Se o impacto em causa não for localizado aplicando-se o **Procedimento de exame de alvos de marcação eletrônica**, nem em qualquer outro local, contam para o resultado todos os tiros corretamente registrados, incluindo o tiro dado como adicional e o último tiro disparado.

6.13.4.2.5 Se o impacto em causa não for localizado na memória do computador, mas encontrado em qualquer outro lugar, o Júri determinará a respectiva validade e o valor de marcação.

6.13.4.3 Se o tiro adicional executado de acordo com as instruções **não for registrado nem exposto** e o sistema de marcação eletrônica não puder ser reparado dentro de cinco (5) minutos, o atirador deverá mudar-se para um posto de reserva e, quando estiver pronto de novo o tempo que falta para terminar a competição será acrescido de tempo adicional de cinco (5) minutos.

6.13.4.3.1 Nas provas de 10 m e 50 m em Carabina e Pistola o atirador deverá repetir os dois (2) tiros de competição que não foram registrados nem expostos no alvo usado anteriormente.

6.13.4.3.2 Nas provas de 10 m com Alvos Móveis o atirador deverá preparar-se de novo em 2 minutos e então ser-lhe-ão concedidos tiros de ensaio de acordo com as Regras. Deverá então repetir os dois (2) tiros de competição que não foram registrados nem expostos no alvo usado anteriormente.

6.13.4.4 Para o resultado contam os tiros registrados no monitor do primeiro alvo mais os de competição executados no segundo. Anular-se-ão os dois tiros adicionais se, mais tarde, forem encontrados no registro do computador do primeiro alvo.

6.13.4.5 Se um atirador, durante o tempo de ensaio ou enquanto executa os tiros de ensaio, reclamar sobre o registro incorreto ou o valor dos impactos no alvo, pode ser autorizado pelo Júri a mudar de posto de tiro. O atirador terá direito a apropriado tempo extra. O júri examinará, o mais rápido possível, o(s) tiro(s) de ensaio, e aplicará os **Procedimentos para exame de alvos de marcação eletrônica** no ponto de impacto original.

6.13.4.5.1 Se após efetuar o exame do(s) tiro(s) de ensaio, o Júri decidir que o atirador não tinha razão na sua reclamação, será penalizado com a dedução de dois pontos no valor mais baixo dos valores da primeira série de competição.

6.13.5 Avaria da fita de papel ou de borracha

6.13.5.1 Se o Júri decidir que o problema resultou de avaria no avanço da fita de papel ou de borracha mandará que o atirador se mude para um posto reserva. Ser-lhe-á permitido fazer um número ilimitado de tiros de ensaio num alvo de ensaio dentro do tempo que falta para terminar a competição, acrescido do tempo adicional que lhe seja concedido. Então o atirador repetirá o número de tiros de competição determinado pelo Júri. O atirador será creditado do valor de todos os tiros exibidos corretamente no monitor do primeiro alvo, mais o resultado de todos os necessários do segundo alvo, para completar o

programa de tiro. Depois da série o Júri decidirá que impactos serão contados em cada alvo.

6.13.6 Protesto sobre o valor de um impacto no sistema de alvos com marcação eletrônica (ver 8.13.4.2)

6.13.6.1 Depois da série, os Técnicos ou os Árbitros deverão produzir registros (LOG-Print) detalhados da impressora de todas as linhas de tiro onde houve protestos e também das linhas adjacentes, antes dos equipamentos serem preparados para a próxima rodada.

6.13.6.2 Depois de completada a série, o **Procedimento de Exame de Alvos de Marcação eletrônica será** aplicado. Qualquer tiro não indicado será marcado pelo Júri de Classificação.

6.14 DESEMPATES

6.14.1 Desempates Individuais

6.14.1.1 Todos os resultados serão desempatados, com exceção das marcas máximas.

6.14.2 Nas provas de 300 m, 50 m, 10 m e 25 m os resultados serão desempatados (se não houver disparos de desempate) de acordo com a seguinte contagem regressiva:

6.14.2.1 Maior número de 10's interiores;

6.14.2.2 Valor mais alto da última série de dez (10) tiros. Se o empate persistir, passar-se-á para a série anterior e assim sucessivamente, até o desempate ser desfeito.

6.14.2.3 Maior número de 10's, 9's, 8's, etc.

6.14.2.4 Se o empate se mantiver os atiradores ficarão com o mesmo lugar na classificação e serão listados por ordem alfabética (latina) do nome.

6.14.2.4.1 Os atiradores que participem numa prova de disparos de desempate serão classificados de acordo com o resultado ai obtido. Desempates depois destes serão resolvidos pelas regras de contagem regressiva, começando nos resultados de qualquer prova de desempate já realizada.

6.14.3 Provas de 25 m sem Final

6.14.3.1 Se dois ou mais atiradores estiverem empatados nos 3 primeiros lugares o desempate deverá ser obtido por uma prova de desempate (Regra para Prova de Desempate em Competições de 25 m.

6.14.3.2 Quando vários atiradores estiverem empatados em mais de um lugar na classificação, faz-se primeiro o desempate para a colocação mais baixa, seguindo-se o da colocação seguinte até estarem desfeitos todos os empates.

topo

6.14.5 Provas de Alvos Móveis – Ver Regras de Alvos Móveis, Seção 10

6.14.6 Provas Olímpicas (com Finais)

No caso de ser necessário efetuar o desempate para algum dos lugares de uma Final, uma prova de Desempate será necessária, não se aplicando a Regra de Desempates Individuais aos atiradores envolvidos.

6.14.6.1 Os desempates devem ter início o mais rápido possível após o prazo para protestos ter terminado e após resultados oficiais serem afixados no Quadro de Resultados. Se o desempate não tiver início no tempo previamente indicado, os atiradores nele interessados deverão manter-se em contacto com o Diretor da prova, esperando que ele lhes comunique a hora e o lugar em que será efetuado.

6.14.6.2 Os atiradores desempatarão em postos de tiro começando pela esquerda de acordo com o resultado usando 10 internos.

6.14.6.3 Será classificado em último lugar no desempate o atirador que a ele não comparecer. Se faltarem dois ou mais, aplicar-se-á a Regra para Empates Individuais. Durante os desempates, as avarias e as irregularidades devem ser tratadas de acordo com as Regras da ISSF, mas só é permitida uma (1) avaria em cada um e quaisquer repetições ou complemento de tiros serão feitas imediatamente.

6.14.6.4 Nas provas de 10 m e 50 m deverá ser concedido um tempo de preparação e ensaio de 5 minutos seguido de 5 tiros (com pontuação decimal) sob comando, em 75 segundos, nas posições mais relevantes, por tiro (Posição deitado – 45 segundos). Se o empate se mantiver será decidido tiro a tiro até ser desfeito.

6.14.6.5 Regras para Provas de Desempate em todas Competições de 25 m

Os atiradores empatados ocuparão novos postos de tiro no Estande de Qualificação, por sorteio feito sob a direção do Júri. Se for necessário proceder-se a desempates de mais atiradores que grupos de alvos, a sequência de tiro também será determinada por sorteio.

6.14.6.5.1 No caso de o empate persistir, a Prova de Desempate continuará, até que o empate seja desfeito.

6.14.6.5.2 Os desempates têm um tempo de preparação de 2 minutos:

Disciplina	Séries de desempate	Séries de ensaio
Pistola De Tiro Rápido 25 m	Uma (1) em 4 segundos	Uma (1) em 4 segundos
Pistola 25 m Pistola Fogo Central 25 m	Uma (1) de cinco (5) tiros em Tiro Rápido	Uma (1) de cinco (5) tiros em Tiro Rápido
Pistola Standard 25 m	Uma (1) em 10 segundos	5 Tiros em 150 segundos

No caso de o empate persistir, uma segunda série deverá ser realizada. Se ainda assim o empate persistir a Prova de Desempate continuará, até que o empate seja desfeito.

6.14.7 Empates – Equipes

6.14.7.1 Os empates de Equipes devem ser desfeitos totalizando os resultados dos seus componentes e seguindo os procedimentos descritos na Regra para Empates Individuais. (Não há provas de desempate para Equipes).

6.15 PROTESTOS E APELAÇÕES

6.15.1 Taxa para Protestos

6.15.1.1 Protestos: € 25 ou equivalente em moeda local

6.15.1.2 Apelações: € 50 ou equivalente em moeda local

6.15.1.3 A taxa para o assunto em questão será devolvida se o protesto/apelação for considerado procedente, mas será retida pela Comissão Organizadora no caso contrário.

6.15.2 Protestos Verbais

Qualquer atirador ou dirigente de Equipe tem o direito de protestar imediata e verbalmente junto de um dirigente da competição, de um Árbitro ou de um Membro do Júri contra as condições em que está ocorrendo a competição. Tais protestos podem ser apresentados da seguinte maneira e deles são devidas taxas:

6.15.2.1 Por considerar que as Regras e Regulamentos da ISSF ou o programa da prova não estão sendo cumpridos;

6.15.2.2 Por não concordar com uma decisão de um dirigente da competição, de um Árbitro ou de um Membro do Júri;

6.15.2.3 Por um atirador ter sido atrapalhado ou perturbado por outro(s) atirador(es), dirigente(s), Árbitro(s), espectador(es), membro(s) dos órgãos de imprensa ou ainda por outra(s) pessoas ou outro(s) motivo(s);

6.15.2.4 Por um atirador ter tido a sua prova interrompida durante muito tempo devido a avaria no Equipamento do estande, para o esclarecimento de irregularidades ou por outra(s) causa(s);

6.15.2.5 Por haver irregularidades nos tempos de tiro, incluindo tempos muito curtos ou falta de apresentação dos alvos dentro do tempo regulamentar;

6.15.2.6 Os dirigentes da competição, Árbitros e Membros do Júri têm o dever de tomar os protestos em consideração imediatamente. Sem perda de tempo, tomarão as providências necessárias para corrigir

as anomalias ou enviar o protesto para decisão do plenário do Júri. Em tais casos, tanto um Árbitro como um Membro do Júri podem, se necessário, interromper a prova temporariamente.

6.15.3 Protestos Escritos

6.15.3.1 Qualquer atirador ou dirigente de Equipe que discorde das medidas ou decisões tomadas a partir de um protesto verbal pode recorrer para o Júri mediante um **protesto escrito**. Não é indispensável que seja precedido por um protesto verbal. Todos os protestos escritos têm que ser apresentados dentro dos 30 minutos subsequentes à ocorrência que lhes deu origem, e deles são devidas taxas.

6.15.3.2 O Comitê Organizador deve fornecer impressos próprios para a formalização dos protestos escritos.

6.15.4 Protestos sobre os RESULTADOS

Decisões da Sala de Classificação sobre o valor ou no número de tiros num alvo são finais e não têm apelação.

6.15.4.1 Tempo para o Protesto

6.15.4.1.1 Todos os protestos sobre os resultados têm que ser apresentados dentro dos **10 minutos** subsequentes à afixação no Quadro Principal. A hora limite para a apresentação dos protestos tem que ser indicada no Quadro Principal imediatamente após a afixação dos resultados. O local de recepção de eventuais protestos deve ser indicado no programa oficial.

6.15.4.2 Alvos de Marcação eletrônica

6.15.4.2.1 Se um atirador contestar o valor de um impacto, o protesto só será aceito se feito antes do tiro seguinte / série da Prova de 25 m (exceto se, por avaria, a fita de papel ou de borracha não avançar ou outra falha de alvo) ou se for o último tiro, dentro de três (3) minutos.

6.15.4.2.2 Se for feito um protesto sobre o valor de um impacto, pedir-se-á ao atirador que faça outro disparo no fim da competição, para que este tiro extra possa ser contado se o protesto for aceito e não se puder determinar o valor correto do tiro em causa.

6.15.4.2.3 Caso o protesto sobre o valor de um impacto que não se refira a um zero ou avaria no registro, seja considerado **improcedente** haverá uma penalização de dois (2) pontos do valor do tiro em discussão e será cobrada a taxa de protesto.

6.15.4.2.4 O dirigente da Equipe ou o atirador têm o direito de conhecer o resultado da decisão sobre o tiro protestado.

6.15.4.3 Alvos de Papel

6.15.4.3.1 Quando forem usados alvos de papel, um atirador ou um dirigente de Equipe que considere que um tiro foi mal classificado ou incorretamente registrado poderá apresentar um protesto, desde que se

não refira a impactos em que tenha sido usado o calibrador, uma vez que esta decisão é definitiva e não pode ser protestada. Os protestos sobre as classificações só podem incidir sobre os impactos marcados sem o calibrador ou sobre transcrições incorretas nas listas de resultados ou nas súmulas de tiro, e deles são devidas taxas.

6.15.4.3.2 Quando forem usados alvos de papel e as classificações feitas na Sala, o dirigente da Equipe ou o atirador têm o direito de ver o furo do impacto em causa, mas não lhes é permitido tocar no alvo.

6.15.5 Apelações

6.15.5.1 Em caso de **desacordo com a decisão do Júri** é possível recorrer para o Júri de Apelação. Estas apelações devem ser apresentadas pelo Chefe de Equipe ou seu representante, por escrito, não mais de uma (1) hora depois de ter sido anunciada a decisão do Júri. Em circunstâncias especiais o prazo para apresentação das apelações pode ser dilatado até 24 horas por decisão do próprio Júri de Apelação. Tal decisão pode determinar o adiamento da cerimônia de entrega de prêmios referente à prova a que a Apelação se referir.

6.15.5.2 A decisão do Júri de Apelação é final.

6.15.6 As **cópias de todas as decisões** em resposta a protestos escritos a apelações devem ser enviadas pelo Comitê Organizador ou pelos Delegados Técnicos ao Secretário-Geral juntamente com o Relatório Final e as listas de resultados, para serem revistas pela Comissão Técnica.

6.16 FINAIS NAS DISCIPLINAS OLÍMPICAS

TODAS AS VOZES DE COMANDO SÃO DADAS EM INGLÊS

6.16.1 Procedimentos na Competição

6.16.1.1 O Programa de cada evento Olímpico deverá ser realizado completamente como qualificação para as Finais.

6.16.2 Apresentação na Linha para as Finais

6.16.2.1 Os Chefes de Equipe são responsáveis por apresentarem ao Júri os seus atiradores, na Área de Preparação, com todo o equipamento para a Final, com uma antecedência de, pelo menos, 20 minutos, em relação à hora marcada. Deverão estar já vestidos e terem só o equipamento necessário para disputar a final. Os Membros do Júri e os Árbitros devem completar as verificações e Controle de peso de gatilhos, onde seja aplicável, na área de preparação.

6.16.2.2 A **Hora de apresentação** deve estar impressa no programa oficial. Qualquer atraso deve ser anunciado e exposto na Linha para a Final.

6.16.2.3 Dois (2) pontos de penalização no primeiro disparo da Final serão atribuídos ao atirador que não compareça dentro dos prazos estipulados.

6.16.3 Apresentação dos Finalistas

Os atiradores são apresentados por Nome e País e deverão estar de frente para os espectadores até que o último finalista seja apresentado. Depois é permitido que se desloquem para os seus postos de tiro e podem manusear as suas armas, fazer tiro em seco, empunhar a arma e fazer exercícios de pontaria antes e durante o tempo de preparação. Informações adicionais serão dadas durante o tempo de preparação e, se necessário durante os primeiros minutos do período de tiros de ensaio.

6.16.3.1 Prova Masculina de Tiro Rápido 25 m

Se o número de Finalistas (6) exceder o número de grupos de alvos então os atiradores são apresentados todos juntos.

6.16.4 Provas de Carabina e Pistola a 10 m e 50 m

Disciplina	Gênero	Tempo de tiro
Carabina / Pistola AC a 10 m	Homens	75 Seg.
Carabina / Pistola AC a 10 m	Damas	75 Seg.
Carabina 50 m - 3 x 40 (posição em Pé)	Homens	75 Seg.
Carabina 50 m - 3 x 40 (posição em Pé)	Damas	75 Seg.
Carabina 50 m - 3 x 40 (posição Deitado)	Homens	45 Seg.
Pistola a 50 m	Homens	75 Seg.

6.16.4.1 Finalistas em cada disciplina: Oito (8) Concorrentes

6.16.4.2 Posições de Partida

Os atiradores que se classificarem para as Finais ocuparão as posições de partida, de acordo com a sua classificação, começando do lado esquerdo.

6.16.4.3 Número de Alvos: Dez (10)

6.16.4.3.1 Deverão ficar disponíveis um alvo à direita e outro à esquerda dos oito (8) alvos da Final mostrando um alvo de competição.

6.16.4.3.2 Somente Alvos de Papel

6.16.4.3.2.1 Número de Alvos de Ensaio: 4 Alvos em cada prova

6.16.4.3.2.2 Número de Tiros de Competição por Alvo: Um (1) tiro por alvo

6.16.4.3.3 Somente Alvos Eletrônicos

6.16.4.3.3.1 A apresentação dos alvos nas telas para espectadores deverá ser o mesmo em todos os monitores e facilmente visível por todos eles.

6.16.4.3.4 Tempo de Preparação 10 m e 50 m

Os três (3) minutos de tempo de preparação começam com a voz **"PREPARATION BEGINS NOW" "A preparação começa agora"**.

6.16.4.3.5 A liberação de gás nas pistolas de ar não é permitida, sendo penalizada com dois (2) pontos do primeiro tiro da final.

6.16.4.3.6 São permitidos exercícios de pontaria.

6.16.4.3.7 Tiros em seco são proibidos depois do ensaio e se serão penalizados com a dedução de dois (2) pontos do primeiro tiro da final.

6.16.4.4 **O tempo de prova** começa com a voz de "**LOAD**" para o primeiro tiro ou série de competição em cada prova da final e deve estar indicado no programa oficial. Qualquer atraso deve ser anunciado e exposto na Linha utilizada para a realização da Final.

6.16.4.4.1 Qualquer finalista que se não encontre no seu lugar e preparado para atirar quando for iniciado o tempo de prova será automaticamente classificado em último lugar na Final e não será autorizado a participar dela.

6.16.4.5 Comandos para Ensaio

6.16.4.5.1 No fim do tempo de preparação o Árbitro anunciará **"SIGHTING TIME START"**."**O TEMPO DE ENSAIO COMEÇA AGORA**". (Cinco (5) minutos para um número ilimitado de tiros de ensaio).

6.16.4.5.1.1 30 segundos antes de terminar o tempo para ensaio, o Árbitro anunciará "**30 SEGUNDOS**".

6.16.4.5.1.2 No fim dos cinco (5) minutos do tempo para ensaio o Árbitro anuncia "**STOP**".

6.16.4.5.2 Trinta (30) segundos de pausa – Para garantirem que os alvos estão prontos.

6.16.4.5.3 Vozes de comando na competição

A Final consiste em 10 tiros e será conduzida tiro a tiro com as seguintes vozes para cada um:

"Para O Primeiro / Próximo Tiro De Competição – Carregar"	Depois desta voz o atirador carrega a sua arma. A arma **NÃO PODE** estar carregada antes de ser dada esta voz
"Atenção "3 – 2 – 1 – Começar"	O atirador tem 75 segundos (45 segundos se Deitado) para disparar um tiro. Este comando com o tempo em contagem decrescente deverá ser suficiente para os atiradores assumirem as suas posições de tiro. O tempo de tiro começa com a voz de **"COMEÇAR"**

"Cessar"	Este comando é dado cinco (5) segundos depois de o último atirador ter disparado ou logo que termine o tempo de tiro. O último segundo deve coincidir com a palavra "**CESSAR"**
"Troca De Alvos"	Para o operador da trincheira ou sistema de transportadores de alvos depois da voz de **"CESSAR".**

6.16.4.5.3.1 Imediatamente após a voz de "CESSAR" inicia-se o anúncio dos resultados.

6.16.4.5.3.2 10 segundos depois da contagem imediata e final de cada tiro e anúncio dos resultados, o procedimento é repetido até que sejam disparados os 10 tiros do programa.

6.16.4.5.3.3 Cada tiro disparado antes da voz de **COMEÇAR** ou depois da de **CESSAR** é classificado com zero.

6.16.4.5.3.4 Se o atirador disparar mais do que um tiro, a classificação para este(s) tiro(s) da Final é zero(s).

6.16.4.5.3.5 Se for utilizado o sistema de transportadores, os alvos só serão puxados para a linha de tiro depois das vozes de **CESSAR** e **TROCA DE ALVOS** para evitar que os atiradores vizinhos sejam perturbados.

6.16.4.5.3.6 Os exercícios de pontaria são permitidos.

6.16.4.5.3.7 Tiros em seco são proibidos depois do período de ensaio e serão penalizados em 2 pontos para cada caso no primeiro tiro da final.

6.16.4.6 Decisões em casos de empate - Provas a 10 m e 50 m

6.16.4.6.1 No caso de empate depois da Final, o desempate é feito tiro a tiro.

6.16.4.6.2 Todos os atiradores devem ficar na linha de tiro depois dos últimos tiros terem sido marcados e até os resultados finais serem anunciados. Se houver empates, os atiradores envolvidos ficam nos seus postos de tiro; os outros se retiram imediatamente da linha de tiro, deixando as armas nos postos. Quando vários atiradores estiverem empatados para mais de um lugar na classificação, i.e., dois atiradores empatados para o segundo lugar (lugares 2 e 3) e dois atiradores para o quinto lugar (lugares 5 e 6) faz-se primeiro o desempate para a posição mais baixa, seguindo-se o da posição seguinte até estarem desfeitos todos os empates.

6.16.4.6.3 O desempate nas Finais começa sem demora e sem tiros de ensaio adicionais, tiro a tiro, seguindo o procedimento indicado anteriormente, até que seja desfeito.

6.16.4.6.3.1 **NOTA**: Empates múltiplos a 50 m. Se depois da série final houver uma demora de mais de cinco (5) minutos podem, a pedido, ser disparados até três tiros para um alvo sem anéis de marcação no tem-

po máximo de 30 segundos. Este período começa à voz de "**COMEÇAR**" e o último segundo (30º) deve corresponder à voz de "**CESSAR**".

6.16.4.6.3.2 Depois de anúncio do resultado final e do valor de cada tiro, o procedimento indicado anteriormente continuará, até que sejam desfeitos todos os empates.

6.16.5 Provas de Pistola 25 m

As folhas e cartões de registro e os contra alvos não devem ser trocados ou obreados entre as séries ou rodadas

Disciplina	Gênero	Tempo das Séries
Pistola 25 m	Damas	4 Séries Tiro Rápido
Pistola de Tiro Rápido 25 m	Homens	4 Séries em 4 segundos

6.16.5.1 Finalistas em cada Prova

Pistola 25 m	8 Atiradores
Pistola de Tiro Rápido a 25 m	6 Atiradores

6.16.5.2 Posições de Partida

Os atiradores qualificados para as Finais terão os seus postos de tiro, de acordo com o seu Ranking da qualificação, atribuídos da seguinte forma:

6.16.5.2.1 Posições de Partida para Pistola de Tiro Rápido 25 m - Homens

Se o espaço do estande o permitir, todos os atiradores participam ao mesmo tempo:

Grupo de Alvos	A	B	C	D	E	F
Posição Relativa	1º	2º	3º	4º	5º	6º

6.16.5.2.1.1 Ou

Grupo		A	B	C
1.ª Rodada	Posição de partida	4.º lugar	5.º lugar	6.º lugar
2.ª Rodada	Posição de partida	1.º lugar	2.º lugar	3.º lugar

topo

6.16.5.2.1.2 Ou

Grupo		A	B
1.ª rodada	Posição de partida	5.º lugar	6.º lugar
2.ª rodada	Posição de partida	3.º lugar	4.º lugar
3.ª rodada	Posição de partida	1.º lugar	2.º lugar

6.16.5.2.2 Posições de Partida para Pistola 25 m – Damas

	Seção da Linha de Tiro									
Grupo	A					B				
Alvo	1	2	(3)	4	5	1	2	(3)	4	5
Posição de partida	1.ª	2.ª	–	3.ª	4.ª	5.ª	6.ª	–	7.ª	8.ª

6.16.5.2.3 Tempo de Preparação 25 m

Os dois (2) minutos de tempo de preparação começam com o comando “PREPARATION TIME BEGINS NOW”, “O Tempo de Preparação Começa Agora”.

6.16.5.3 Pistola de Tiro Rápido 25 m

A Final será conduzida da seguinte forma:

6.16.5.3.1 Uma série de ensaio de (5) tiros em quatro (4) segundos.

6.16.5.3.2 Quatro (4) séries de competição de (5) tiros cada em (4) segundos.

6.16.5.3.3 Comandos:

“Para A Série De Ensaio – Carregar”	Todos os atiradores carregam dentro do tempo de um (1) minuto
“Para A Primeira/Próxima Série De Competição – Carregar”	Todos os atiradores carregam dentro do tempo de um (1) minuto
"Atenção"	Acende-se a luz vermelha ou, se forem utilizados alvos de papel, os alvos são voltados para a posição de lado
"3 – 2– 1 – Começar"	A voz de COMEÇAR é o sinal para acender a luz verde ou os alvos serem voltados para a posição de frente, Todos os atiradores têm que estar na posição de **PRONTO** quando a contagem regressiva chegar a 1

6.16.5.3.4 Cinco (5) segundos após o final das séries o anúncio dos resultados deve começar.

6.16.5.3.5 Dez (10) segundos após o anúncio dos resultados começa a série seguinte.

6.16.5.4 Pistola 25 m - Damas

A Final será conduzida da seguinte forma:

6.16.5.4.1 Uma série de ensaio de (5) tiros conforme etapa de Tiro Rápido.

6.16.5.4.2 Quatro (4) séries de competição de (5) tiros cada conforme etapa de Tiro Rápido.

6.16.5.4.3 Todas as Finalistas realizarão as Séries de Ensaio e de Competição ao mesmo tempo e aos seguintes Comandos:

"Para A Série De Ensaio – Carregar"	Todas as atiradoras carregam dentro do tempo de um (1) minuto
"Para A Primeira/Próxima Série De Competição – Carregar"	Todas as atiradoras carregam dentro do tempo de um (1) minuto
"ATENÇÃO"	Acende-se a luz vermelha ou, se forem utilizados alvos de papel, os alvos são voltados para a posição de lado. Depois de um atraso de sete (7) segundos (+/-1 segundo) ou a luz verde acende ou os alvos são voltados de frente para o atirador
Antes de cada tiro o atirador deverá baixar o braço e ficar na posição de **PRONTO**	
A arma não pode ser apoiada na bancada ou na mesa de apoio durante as séries	

6.16.5.4.4 Cinco (5) segundos após o final das séries o anúncio dos resultados deve começar.

6.16.5.4.5 Dez (10) segundos após o anúncio dos resultados começa a série seguinte.

6.16.6 Decisões se existirem empates nos 25 m

6.16.6.1 No caso de existir um empate numa Final, uma prova de Desempate será necessária.

6.16.6.2 Provas de Tiro Rápido - Homens

6.16.6.2.1 Os atiradores empatados fazem uma (1) série de cinco tiros nos mesmos tempos e condições da Final até os empates serem desfeitos.

topo

6.16.6.2.2 Todos os outros atiradores abandonam imediatamente a linha de tiro depois da marcação dos resultados finais ter sido feita.

6.16.6.2.3 O desempate começa sem demora.

6.16.6.2.4 Aos atiradores empatados serão atribuídos novos postos de tiro mediante sorteio dirigido pelo Júri. Se houver mais atiradores empatados depois da série final do que grupos disponíveis, a sequência da rodada é feita também por sorteio.

6.16.6.2.5 Quando vários atiradores estiverem empatados para mais de um lugar na classificação, i.e., dois atiradores empatados para o segundo lugar (lugares 2 e 3) e dois atiradores para o quinto lugar (lugares 5 e 6) faz-se primeiro o desempate para as últimas posições, seguindo-se o da posição seguinte até estarem desfeitos todos os empates.

6.16.6.2.6 Todos os desempates começam com uma (1) série de ensaio de cinco (5) tiros em quatro (4) segundos.

6.16.6.3 Pistola 25 m - Damas

6.16.6.3.1 As atiradoras empatadas fazem uma (1) série de cinco tiros nos mesmos tempos e condições da Final até os empates serem desfeitos.

6.16.6.3.2 Todos os outros atiradores abandonam imediatamente a linha de tiro depois ter sido feita a marcação dos seus resultados na Final.

6.16.6.3.3 O desempate começa imediatamente.

6.16.6.3.4 Quando várias atiradoras estiverem empatadas em mais de um lugar na classificação, i.e., duas atiradoras empatadas para o segundo lugar (lugares 2 e 3) e duas atiradoras para o quinto lugar (lugares 5 e 6) faz-se primeiro o desempate para a posição mais baixa, seguindo-se o da posição seguinte até estarem desfeitos todos os empates.

6.16.6.4 Avarias em Provas de 10 m, 25 m e 50 m

6.16.6.4.1 No caso de **avaria admissível** é permitido ao atirador completar ou repetir os tiros ou séries não disparadas por uma vez durante as Finais, incluindo os desempates, se ele puder reparar ou substituir a arma ou a munição dentro dos 3 minutos depois de a avaria ter sido declarada admissível. Não será autorizado a completar ou repetir os tiros ou séries não disparados se for o caso de avaria não admissível.

6.16.6.4.2 Se um tiro não for disparado devido à avaria, o atirador pode tentar corrigi-la durante o tempo que faltar; depois de tentar qualquer correção não poderá reclamar avaria admissível, a menos que uma parte da arma se tenha danificado suficientemente que a impeça de disparar.

6.16.6.5 Avaria de Alvo em Provas de 10 m, 25 m e 50 m

6.16.6.5.1 Quando ocorrer uma **avaria em todos os alvos da Final**, deverá observar-se o seguinte procedimento:

6.16.6.5.2 Os tiros/séries completados serão marcados como resultado provisório e parcial.

6.16.6.5.3 Se não for possível corrigir a avaria de forma a continuar a Final dentro de uma (1) hora, o resultado parcial será considerado como resultado final da competição e os prêmios entregues nesta base.

6.16.6.5.4 Os atiradores com resultados empatados serão ordenados de acordo com as regras de Desempate. Se ainda houver um empate o melhore resultado da final será usado para desempatar.

6.16.6.5.5 **Quando a avaria estiver reparada** e for possível continuar a Final dentro de uma hora, os seguintes procedimentos aplicar-se-ão:

6.16.6.5.5.1 Provas de 10 m e 50 m

Os restantes tiros serão completados. Cinco (5) minutos de ensaio com tiros ilimitados serão concedidos depois de os atiradores estarem de novo nos seus Postos de tiro

6.16.6.5.5.2 Provas de 25 m

Os restantes tiros ou séries serão completados. Uma (1) série de ensaio será concedida nas Provas de Pistola 25 m.

6.16.6.5.6 Se um único alvo deixar de funcionar:

6.16.6.5.6.1 Provas de 10 m e 50 m

O atirador será transferido para um Posto de Tiro reserva. A seu pedido ser-lhe-á concedido um tempo adicional de dois (2) minutos para tiros de ensaio antes de voltar a repetir os tiros de competição não registrados.

6.16.6.5.6.2 Provas de 25 m

6.16.6.5.6.2.1 A atiradora na Prova de Pistola 25 m para Damas será transferida para um Posto de Tiro reserva, ou o alvo mudado. A seu pedido ser-lhe-á concedido uma série adicional para tiros de ensaio antes de repetir os tiros de competição não registrados.

6.16.6.5.6.2.2 Se um ou mais alvos de um grupo de cinco (5) falhar, o atirador, na Prova de Pistola de Tiro Rápido 25 m para Homens, será transferido para outro grupo. A seu pedido ser-lhe-á concedido uma série adicional para tiros de ensaio antes de repetir as séries de competição não registradas.

6.16.6.6 Resultados Finais Oficiais

6.16.6.6.1 Em todas as provas os resultados das Finais são adicionados aos resultados individuais das Qualificações.

6.16.6.6.2 Os resultados das Qualificações, das Finais e os totais devem ser afixados no Quadro Principal e impressos no boletim oficial de resultados.

6.16.6.6.3 A marcação nas Finais será feita, se possível em alvos eletrônicos, com máquinas de leitura de alvos ou com aparelhos que possam dividir cada anel em dez (como 1.1, 1.2, 1.3, etc. até ao máximo de 10,9). Os impactos em alvos de papel que não possam ser classificados pela máquina de leitura serão classificados à mão por Membros do Júri com instrumentos aprovados pela ISSF.

6.16.7 Protestos nas Finais

6.16.7.1 Qualquer protesto relativo a uma Final deverá ser apresentado imediatamente pelo atirador ou pelo seu Treinador levantando uma das mãos.

6.16.7.2 Qualquer protesto será decidido imediatamente.

6.16.7.3 A decisão do Júri é final e a taxa de protesto pode ser aplicada e devida.

6.17 PROTOCOLO: PRÊMIOS E RECORDES

6.17.1 Os Recordes Mundiais e os Recordes Mundiais nas Finais podem ser estabelecidos nos Jogos Olímpicos, em Campeonatos Mundiais, Copas Mundiais, Campeonatos Continentais e Jogos Continentais desde que sejam disputados de acordo com o Regulamento Geral da ISSF.

6.17.2 Recordes Mundiais em provas individuais podem ser estabelecidos nas eliminatórias, nas provas de qualificação ou nas finais.

6.17.2.1 Se, excepcionalmente, as Finais a 25 m e 50 m forem disputadas em Estandes fechados, os Recordes Mundiais podem ser homologados.

6.17.3 O(s) Delegado(s) Técnico(s) da ISSF nessas provas deve(rão) fazer um relatório circunstanciado sobre o estabelecimento dos novos Recordes Mundiais ou Olímpicos. O relatório deve confirmar que os Regulamentos e Regras da ISSF e o programa da prova foram cumpridos.

6.17.4 Os Recordes Mundiais podem ser estabelecidos de acordo com o Regulamento Geral da ISSF

6.17.5 Títulos e Medalhas

6.17.5.1 Nos Jogos Olímpicos, todos os títulos e medalhas destinam-se a premiar unicamente as competições individuais conforme determinado pelas Regras do COI. As disciplinas Olímpicas de tiro estão mencionadas no Regulamento Geral da ISSF.

6.17.5.2 Nas provas programadas para os Campeonatos Mundiais, a ISSF atribui títulos e medalhas, com base nos resultados oficiais, conforme o Regulamento Geral.

6.17.5.3 Nos Campeonatos Mundiais os Títulos e Medalhas, das Provas individuais e de Equipes, serão atribuídos de acordo com o Regulamento Geral da ISSF.

6.17.5.4 As medalhas e prêmios devem ser entregues imediatamente depois das Finais ou depois do tempo para protesto e dando tempo ao atleta para vestir um traje apropriado (não traje de tiro).

6.18 RELAÇÕES COM OS ÓRGÃOS DE INFORMAÇÃO

6.18.1 Devem ser concedidas instalações, assistência e cooperação ao pessoal da imprensa, da rádio e da televisão para assegurar a publicidade. Durante a competição, porem, os atiradores não podem ser perturbados com fotografias e/ou entrevistas.

6.18.2 Os Resultados Finais devem ser disponibilizados aos órgãos de informação.

6.18.3 As pontuações sucessivas e os resultados preliminares e finais devem ser exibidos em grandes quadros para que os concorrentes, o público e os órgãos de comunicação estejam permanentemente informados. Estes quadros estarão colocados perto das linhas de tiro, mas a uma distância suficiente para evitar que os atiradores sejam perturbados.

6.18.4 Deve haver um quadro de resultados com um formato tão grande quanto possível para que tanto os espectadores como os atletas possam vê-lo com facilidade.

6.19 FORMULÁRIOS DE PROTESTO

Os formulários foram removidos desta versão reduzida, por ficarem ilegíveis neste tamanho. Consulte a versão online ou o PDF em tamanho A4.

6.20 ÍNDICE

10 Interior - Carabina AC	6.8.14.1
10 Interior - Marcação	6.3.1.4
Alteração de arma ou equipamento	6.11.6.2
Alteração de equipamento após o Controle	6.4.7
Altura dos Alvos	6.3.9
Alvo de papel do alvo móvel a 10 m	6.3.2.7.2
Alvo eletrônico do alvo de móvel a 10 m	6.3.2.7.2.2
Alvo Móvel - Árbitro de Linha	6.7.4.3
Alvo Móvel - Atribuição de Posto de Tiro	6.5.6
Alvo Móvel - Largura do Posto de Tiro	6.3.18.5.1
Alvo Móvel - Posição de Tiro em Seco	6.3.18.5.1
Alvo Móvel - Tempos de passagem	6.3.18.8
Alvo Móvel - Visibilidade do atirador para os espectadores	6.3.18.5
Alvo Móvel a 50 m - Alvos de Papel	6.3.2.7.1
Alvo para Carabina de Ar a 10 m	6.3.2.3
Alvo para Pistola de Ar a 10 m	6.3.2.6
Alvos - Fixação	6.3.6.9
Alvos - Imobilidade	6.3.6.9
Alvos de ensaio em papel	6.3.3
Alvos de Papel	6.3.1.3
Alvos de papel	6.3.2
Alvos de papel - Manuseio de Alvos	6.11.1.1
Alvos de papel - Pistola e Carabina 50 m	6.11.1.1.2
Alvos de papel - Pistola e Carabina 50 m - Marcação ou troca lenta	6.11.1.1.2.2

Alvos de papel - Pistola e Carabina 50 m - Troca de alvos	6.11.1.1.2.1
Alvos de papel - Protestos sobre pontuação - Direito a ver os alvos	6.15.4.3.2
Alvos de papel - Provas de 10 m	6.11.1.1.1
Alvos de papel - Provas de 10 m - Passar para trás após série de 10 tiros	6.11.1.1.1.2
Alvos de papel - Provas de 10 m - Troca de alvos	6.11.1.1.1.1
Alvos Eletrônicos	6.11.1.2
Alvos Eletrônicos	6.3.1.8
Alvos eletrônicos - para Provas a 300 m - Tiros cruzados	6.11.8.9
Alvos Eletrônicos - Responsabilidade do atirador	6.11.1.2
Alvos eletrônicos - troca de alvos pelos atiradores	6.11.1.2
Alvos Eletrônicos - Verificação pelo Delegado Técnico	6.6.2.2
Alvos para 25 m - Contagem dos Tempos de visualização	6.3.16.9.6
Alvos para 25 m - Direção da rotação	6.3.16.9.3
Alvos para 25 m - Mecanismo de Rotação e de tempos	6.3.16.9.5
Alvos para 25 m - Molduras sólidas	6.3.16.11
Alvos para 25 m - Rotação simultânea	6.3.16.9.4
Alvos para 25 m - Tempo de rotação	6.3.16.9.1
Alvos para 25 m - Tempo de visualização incorreto	6.3.16.9.7
Alvos para 25 m - Tempos de visualização	6.3.16.10
Alvos para 25 m - Vibração	6.3.16.9.2
Amostras de Alvos de Papel	6.3.1.1
Anulação de um Tiro	6.11.8.8
Anulação de um Tiro - O atirador não disparou - Confirmado	6.11.8.8.1
Anulação de um Tiro - O Tiro é reportado por outro atirador	6.11.8.8.2
Apelações	6.15.5
Aplicação das Regras da ISSF	6.1.2

Árbitro da trincheira - Alvo móvel	6.7.4.3
Árbitro da trincheira - Alvos de Papel	6.7.5
Árbitro da trincheira - Alvos de Papel - Alvo móvel	6.7.6
Árbitro de Alvos - Alvos de Papel	6.7.5
Árbitro de Alvos - Alvos de Papel - 25 m	6.7.7
Árbitro de Alvos - Alvos Eletrônicos	6.7.9
Árbitro Técnico - Alvos Eletrônicos	6.7.10
Árbitros das Competições	6.7
Árbitros das Competições - Conhecimento e imposição das Regras da ISSF	6.6.1.2
Árbitros das Competições - Deveres e funções	6.7.2
Árbitros das Competições - Responsabilidades	6.6.1.1
Área de Competição	6.3.6.4
Área para Espectadores	6.3.6.5.1
Área para os Árbitros	6.3.6.5
Arma de reserva - Avaria	6.12.1.2
Arma ou equipamento não aprovado	6.11.6.1
Assinar o registro de tiro impresso - Alvos eletrônicos	6.11.1.2.2
Atirador - Pronto a disparar	6.10.4
Atirador no Posto de Tiro - Direção Segura	6.2.2.4
Atrapalhar um atirador	6.10.6.6
Atribuição de números aos Alvos	6.8.9
Atribuição de números aos sistemas transportadores e aos postos de tiro	6.3.6.8
Atribuição dos Postos de Tiro - Alvo móvel	6.5.6
Atribuição dos Postos de Tiro - Equidade de condições	6.5.4.1
Atribuição dos Postos de Tiro - Equipes - mais de uma série	6.5.4.6.1

Atribuição dos Postos de Tiro - Princípios básicos	6.5.4.
Atribuição dos Postos de Tiro - Provas de 10 m	6.5.4.4
Atribuição dos Postos de Tiro - Provas de Tiro Rápido 25 m	6.5.4.9
Atribuição dos Postos de Tiro - Provas eliminatórias em Linhas exteriores	6.5.4.5
Atribuição dos Postos de Tiro - Restrições da Linha	6.5.4.3
Atribuição dos Postos de Tiro - Supervisão do Júri	6.6.2.5
Avaliação independente de resultados	6.8.13
Avaria de todos os alvos da Linha	6.13.1
Avaria de todos os alvos da Linha - Procedimento na competição	6.13.2
Avaria do papel ou da fita de borracha	6.13.5
Avarias	6.12
Avarias - Tempo extra se a falta não é do atirador	6.12.2.2
Avarias Admissíveis	6.12.1.1
Avarias de Armas ou Munições	6.12.1
Avarias não admissíveis	6.12.3
Avisos	6.10.6.1.1
Baixar a Arma	6.2.2.7.2
Bandeirolas indicadoras de vento - 300 m e 50 m	6.3.7
Garrafas de Gás/Ar comprimido - Responsabilidade dos atiradores	6.2.2.8
Garrafas de Gás/Ar comprimido - Troca ou recarga	6.11.4.1.2
Caixas para Armas	6.2.2.4.2
Calibrador - Exame pelo delegado Técnico	6.3.2.8.8
Calibrador 4,5 mm Exterior - Carabina AC 10 m / Alvo Móvel 10 m	6.3.2.8.5
Calibrador 4,5 mm Exterior - Pistola AC 10 m	6.3.2.8.6
Calibrador 4,5 mm Interior	6.3.2.8.4
Calibrador para Alvos de papel	6.3.2.8

Calibrador para Carabina e Pistola de pequeno calibre - Calibre 5,6	6.3.2.8.3
Calibrador para classificação de 10 Interiores - Pistola AC	6.3.2.8.4.2
Calibrador para Fuzil 300 m	6.3.2.8.2
Calibrador para Pistola Fogo central	6.3.2.8.1
Calibrador Pistola AC para classificação de 10 Interiores - Carabina de AC	6.3.2.8.4.1
Calibrador plano	6.3.2.8.7
Camuflagem	6.4.2.1
Canhoto	6.1.4
Carabina 50 m - Alvos de Papel	6.3.2.2
Carregar Armas	6.2.2.7
Carregar Armas - Utilização de carregador	6.2.2.4.1
Carregar mais que um (1) projétil	6.11.4.2
Cartão de Controle - Não apresentação - Alvo Móvel 50 m	6.11.6.5
Cartão de Controle - Não apresentação do Cartão	6.11.6.5
Cartões de contra-alvo 10 m / 50 m / 300 m	6.3.4.4
Cartões de Penalização	6.10.6.4
Celulares	6.3.6.6
Celulares - Indicação de Proibição	6.3.6.6.1
Cerimônias - Apresentação dos Atletas	6.17.5.5
Certificação de resultados pelos Árbitros - Rubricas dos marcadores	6.8.12
Chefe de Equipe	6.10.2
Chefe de Equipe - Responsabilidades	6.10.3
Chegar atrasado	6.11.6.4
Classificação regressiva - transferência de Tiros em excesso	6.11.7.2.3
Comandos "CARREGAR" / "COMEÇAR" - “DESCARREGAR”. - "CESSAR"	6.2.2.7.4
Comunicações na Linha de Tiro	6.3.6.12

Conhecimento das Regras	6.10.2.1
Constituição do Comitê Organizador	6.1.5.1
Contra-alvos nos Estandes de Tiro de 50 m	6.3.4.1
Contra-alvos nos Estandes de Tiro de25 m	6.3.4.2
Contra-alvos, Cartões de contra-alvo, Folhas de Controle	6.3.4
Controle de Equipamento - informação dos atiradores e oficiais	6.4.3
Controle de Equipamento - Instrumentação e Calibradores	6.4.1
Controle de Equipamento - marcação do equipamento e das armas	6.4.6
Controle de Equipamento - marcação do equipamento e das armas - Alvo móvel	6.4.6.1
Controle de Equipamento - Registro	6.4.5
Controle de Equipamento - Re-inspeção	6.4.8
Controle de Equipamento - Responsabilidade do atirador	6.4.2
Controle de Equipamento - Supervisão pelo júri	6.4.4
Controle de Equipamento - Validade	6.4.9
Controle de Equipamento - Validade não tendo "Inspeção única"	6.4.9.1
Controle de Equipamento - Vantagem desleal sobre outros	6.4.2
Controle de Equipamento - Verificação antes de utilizar o equipamento	6.4.2.2
Controle de Equipamento no interesse da segurança	6.2.2.2
Decisões - Júri	6.6.1.3
Decisões - Júri - Casos não abrangidos nas Regras ISSF	6.6.3
Decisões do Júri de Classificação	6.15.4
Decisões pelo Júri de Classificação	6.15.4
Decisões sobre o valor de um impacto	6.8.14.4
Deduções	6.10.6.2
Deduções da pontuação	6.8.16

Deduções de pontos - Arma ou equipamento não aprovado	6.11.6.1
Deduções de pontos - Falsa informação	6.10.6.7
Deduções de pontos - Impedimento de um atirador	6.10.6.6
Deduções de pontos - Liberar a carga de gás durante o tempo de preparação	6.11.4.1
Deduções de pontos - Não conseguir apresentar o Cartão de Controle	6.11.6.5
Deduções de pontos - Tiros a mais por Alvo	6.11.7.2.1
Deduções de pontos - Tiros disparados antes do comando de "COMEÇAR"	6.11.2.3.2
Delegado Técnico - Relatório de Recordes Mundiais ou Olímpicos	6.17.3
Delegado Técnico - Supervisão - Atribuição de Postos de Tiro	6.5.4.2
Delegado Técnico - Verificação dos Alvos Eletrônicos	6.6.2.2
Delegado Técnico - Verificação dos Calibradores	6.3.2.8.8
Desqualificação	6.10.6.3
Desqualificação - Impedimento de um atirador	6.10.6.6
Desqualificação - Violação das Regras de Segurança	6.10.6.8
Desqualificação nas Finais	6.10.6.3.1
Destro	6.1.4
Desvios às especificações	6.3.5.1.1
Deveres e funções do Júri	6.6.2
Dimensões dos anéis de marcação (Diâmetro exterior)	6.3.1.5
Diretor de Tiro - deveres e funções	6.7.1
Disparo antes do comando "COMEÇAR"	6.11.2.2.2
Disparo antes do comando "COMEÇAR"	6.11.2.3.2
Disparos antes do comando "CARREGAR" / "COMEÇAR"	6.2.2.7.1
Disparos após o comando "CESSAR"	6.11.3.3
Disparos após o comando "CESSAR" / “DESCARREGAR"	6.2.2.7.3
Disparos após o comando "DESCARREGAR" / "CESSAR"	6.2.2.7.1

Distâncias de tiro	6.3.8
Distâncias de tiro - Medições	6.3.8.1
Dúvida sobre o valor dos impactos	6.8.14.2
Elegibilidade dos atiradores	6.4.10.2
Empates - Generalidades	6.14
Empates - Individuais	6.14.1
Empates - Provas de 25 m sem Finais	6.14.3
Empates - Provas Olímpicas com Final - Prova de desempate	6.14.6
Empates - Regra de classificação regressiva	6.14.2
Empates de Equipes	6.14.7
Empates individuais	6.14.1
Empates individuais - Resultado máximo	6.14.1.1
Empates para os 3 primeiros lugares - Provas de 25 m sem Finais	6.14.3
Equipamento de Som	6.2.5
Equipamento do Registrador	6.3.6.11
Equipamento e Munições	6.4
Equipamentos dos Alvos numa Linha de 10 m	6.3.15.2
Equipamentos especiais - vestuário	6.4.2.1.1
Espírito das Regras da ISSF	6.4.2
Exame de Alvos Eletrônicos	6.7.11
Exame de Alvos pelo Delegado Técnico	6.3.1.2
Exame de equipamento, armas, posicionamento durante a competição.	6.6.2.4
Exame de equipamento, armas, posicionamento.	6.6.2.3
Exame e verificação pelo Júri	6.6.2.1
Exame pelo Júri - Tiros extras	6.13.4.4
Exercícios de Ensaio	6.2.2.6

Falha num único alvo	6.13.3
Falha os Alvos Eletrônicos dos 10 m e 50 m	6.13.
Falsa informação	6.10.6.7
Finais - Alvos - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.3
Finais - Alvos de Papel - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.3.2
Finais - Apresentação de atirador atrasado - 2 pontos de dedução	6.16.2.3
Finais - Apresentação dos Alvos Eletrônicos Provas de 10 e 50 m	6.16.4.3.3
Finais - Apresentação dos participantes	6.16.3
Finais - Apresentação na Linha	6.16.2
Finais - Atrasos das Finais	6.16.2.2
Finais - Avaria de todos os alvos	6.16.6.5
Finais - Avaria de todos os alvos - Provas de 10 m e 50 m	6.16.6.5.5.1
Finais - Avaria de todos os alvos - Provas de 25 m	6.16.6.5.5.2
Finais - Avaria num único alvo - Provas de 10 m e 50 m	6.16.6.5.6.1
Finais - Avaria num único alvo - Provas de 25 m	6.16.6.5.6.2
Finais - Avaria numa arma (Todas as Provas)	6.16.6.4
Finais - Comandos na Competição - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.5.3
Finais - Comandos para ensaios	6.16.4.5
Finais - Descarga de gás nas armas de AC - 2 Pontos de Dedução	6.16.4.3.5
Finais - Disparos antes de "COMEÇAR" ou depois de "CESSAR" -Provas de 10m e 50m	6.16.4.5.3.3
Finais - Divulgação dos impactos - Provas a 10 m e 50 m	6.16.4.5.3.1
Finais - Divulgação dos impactos - Provas de Pistola 25 m	6.16.5.4.4
Finais - Divulgação dos impactos - Provas de Pistola De Tiro Rápido 25 m	6.16.5.3.5
Finais - Divulgação dos resultados finais	6.16.4.6.2
Finais - Empates - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.6
Finais - Empates - Provas de Pistola 25 m - Damas	6.16.6.3

Finais - Empates - Provas de Pistola De Tiro Rápido 25 m - Homens	6.16.6.2
Finais - Exercícios de Pontaria	6.16.4.5.3.6
Finais - Finalistas ausentes e tempo de começo - Ranking	6.16.4.4.1
Finais - Hora de apresentação impressa no Programa oficial	6.16.2.2
Finais - Hora de início	6.16.4.4.
Finais - Língua utilizada	6.16
Finais - Mais de um tiro disparado	6.16.4.5.3.4
Finais - Número de participantes - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.1
Finais - número de participantes - Provas de 25 m	6.16.5.1
Finais - Pontuação	6.16.6.6.3
Finais - Posições de início - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.2
Finais - Posições de início - Provas de Pistola 25 m	6.16.4.2.2
Finais - Posições de início - Provas de Pistola De Tiro Rápido 25 m	6.16.4.2.1
Finais - Procedimentos na Competição	6.16.1
Finais - Programa de Provas - 10 m e 50 m	6.16.4.
Finais - Protestos nas Finais	6.16.4.5.3.2
Finais - Protestos nas Finais - Decisões	6.16.6.6.3
Finais - Provas de Pistola 25 m	6.16.5
Finais - Provas de Pistola 25 m	6.16.5.4
Finais - Provas de Pistola De Tiro Rápido 25 m	6.16.5.3
Finais - Provas Olímpicas	6.16.
Finais - Qualificação - Programa completo	6.16.1.1
Finais - Resultados Finais Oficiais	6.16.6.6
Finais - Sistemas de Transportadores	6.16.4.5.3.5
Finais - Tempo de Preparação - Provas de 10 m e 50 m	6.16.4.3.4
Finais - Tempo de Preparação - Provas de 25 m	6.16.5.2.3

Finais - teste de peso de gatilhos antes das Finais	6.16.2.1
Finais - Tiro em Seco proibido	6.16.4.5.3.6
Finais - Verificação de atiradores e equipamento antes do inicio das finais	6.16.2.1
Flashes fotográficos - Indicação de Proibição	6.3.6.6.1
Folhas de Controle - Alvos Eletrônicos	6.3.4.3
Folhas de Controle - Alvos Eletrônicos para provas 25 m	6.3.4.3
Fórmula para a prova de Qualificação	6.5.4.5.4
Formulários	6.19
Fumar	6.3.6.4.1
Fuzil 300 m - Alvos de Papel	6.3.2.1
Gabinete de classificação - Deveres e procedimentos	6.8.11
Impactos fora dos anéis de pontuação	6.8.14.6
Índice	6.2
Informação de atiradores e oficiais das Equipes - Mudança de Programa de Provas	6.5.2
Informação sobre avaria no registro ou na apresentação de impacto - Alvos eletrônicos	6.13.4.1
Informação sobre avarias	6.12.2.3
Infrações e Regras Disciplinares	6.11.6
Infrações e Regras Disciplinares - Ação / Exame do Júri	6.11.6.1
Início da Competição	6.11.2.2
Inserção do Calibrador	6.8.14.5
Inspeção da Linha pelo Delegado Técnico	6.3.5.1.1
Instalações para Tiro com armas de Ar Comprimido a 10 m	6.3.6.3.4
Instruções	6.10.5
Interrupção de Tiro por mais de 3 minutos	6.11.5.1
Interrupção de Tiro por mais de 5 minutos ou troca de posto de tiro	6.11.5.2

Interrupção de Tiro por ordem de Membro do Júri ou Diretor de Tiro no interesse da segurança	6.2.2.1
Interrupções	6.11.5
Júri de Classificação - Alvos eletrônicos	6.8.6
Júri de Classificação - Supervisão da pontuação	6.8.5
Júris - Aconselhamento e Supervisão	6.6.1.1
Júris - Conhecimento e imposição das Regras da ISSF	6.6.1.2
Júris - Decisões	6.6.1.3
Júris - Exame e Verificações antes da competição	6.6.2.1
Júris - Júris da Competição - Generalidades	6.6
Júris - Maioria	6.6.2.7
Júris - Nomeação dos Júris	6.6.1
Júris - Prolongamento concedido pelo Júri	6.11.5.2
Júris - Responsabilidades	6.6.1.1
Júris - Supervisionado - Exame de equipamento. Armas e posições	6.6.2.3
Júris - Troca ou marcação de Alvos demasiado lenta	6.11.1.1.2.2
Libertação do gás propulsor durante uma Prova de 10 m	6.11.4.1.1
Linha de Alvos	6.3.6.1
Linha de Alvos	6.3.6.1
Linha de Tiro	6.3.6.1
Linha de Tiro - equipamento	6.3.12.2
Linha de Tiro - Marcação e Medida	6.3.8.4
Linha de Tiro - Substâncias	6.3.6.3.5
Linha de Tiro de teste de funcionalidade	6.5.7.4
Linhas de Tiro de 25 m - Ar Livre	6.3.6.3.3
Linhas de Tiro de 25 m - Dimensões dos Postos de Tiro	6.3.16.6
Linhas de Tiro de 25 m - Divisórias entre os Postos de Tiro	6.3.16.7

Linhas de Tiro de 25 m - equipamentos nos Postos de Tiro	6.3.16.8
Linhas de Tiro de 25 m - Normas	6.3.16
Linhas de Tiro de 25 m - Seções (Grupos)	6.3.16.5
Linhas de Tiro de 300 m - Ar Livre	6.3.6.3.1
Linhas de Tiro de 300 m - Normas dos Postos de Tiro	6.3.13
Linhas de Tiro de 50 m - Ar Livre	6.3.6.3.2
Linhas de Tiro de 50 m - Normas dos Postos de Tiro	6.3.14
Linhas de Tiro em Alvo Móvel	6.3.18.11
Linhas de Tiro interiores de 25 m e 50 m	6.3.6.3.3.1
Linhas de Tiro para 10 m	6.3.18.11.2
Linhas de Tiro para 50 m	6.3.18.11.1
Lista de Resultados Finais - Disponibilidade aos órgãos de informação	6.18.2
Lista de Resultados Oficiais	6.8.2
Lista de Resultados Oficiais - Abreviações	6.8.2.9.2
Lista de Resultados Oficiais - Conteúdos	6.8.2
Lista de Resultados Oficiais - Envio para a Federação / ISSF	6.8.3. 6.8.4
Maioria - Júri	6.6.2.7
Manuseio de Alvos	6.11.1
Manuseio de Armas - Autodisciplina	6.2.2
Manuseio de Armas - Depois de "CESSAR"	6.2.2.7.5
Manuseio de Armas - Remoção das armas durante a competição	6.2.2.3
Marcação - Alvos de Papel - 25 m	6.7.7.4
Marcação ou troca lenta - Alvos de Papel - Carabina 50 m	6.11.1.1.2.2
Medição da luminosidade numa Linha de 10 m	6.3.17.4
Medição da luminosidade numa Linha de 10 m	6.3.17.4
Medição de Tempos do Alvo móvel	6.3.18.9

Medição de Tempos do Alvo móvel - Campeonatos ISSF	6.3.18.10
Membros do Júri - Aconselhamento ou assistência aos atiradores	6.6.4
Membros do Júri - Atiradores ou oficiais das Equipes	6.6.4
Membros do Júri na linha de Tiro - 25 m	6.7.8
Mesas de Tiro	6.3.12.1
Monitores - Visibilidade	6.11.1.2.1
Mudar para outra posição de tiro	6.11.5.2
Mudar para posição de tiro de reserva	6.13.4.3
Não assinar a folha de prova - Alvos eletrônicos	6.11.1.2.3
Necessidades de luz em Linhas interiores	6.3.17
Normas comuns para Linhas de Tiro	6.3.6
Normas de Segurança	6.2.1
Normas gerais	6.1
Normas gerais para alvos	6.3.1
Normas Gerais para Linhas de Alvo Móvel	6.3.18
Normas gerais para os postos de tiro a 10 m	6.3.15
Normas gerais para os postos de tiro a 300 m, 50 m e 10 m	6.3.12
Normas para Linhas de Tiro - Generalidades	6.3.5
Normas para Linhas de Tiro e Alvos	6.3
Novo teste / inspeção de uma arma ou equipamento	6.11.6.3
Números de Partida (Bib)	6.4.10
Objetivo e Abrangência dos Regulamentos da ISSF - Linhas, Alvos	6.1.1
Objetivo e intenção dos Regulamentos Técnicos	6.1.3
Organização de Campeonatos da ISSF	6.1.5
Organização e Direção dos Campeonatos da ISSF	6.1.5
Penalizações por violação das Regras	6.10.6

Perturbações	6.11.9
Pistola de Fogo Central, Pistola Standard e Pistola 25 m - Alvos utilizáveis	6.3.16.4.2
Pontuação de Equipe - Provas eliminatórias de 50 m e 300 m	6.5.4.6
Pontuação na Sala de Classificação	6.8.7
Pontuações Progressivas	6.18.3
Posição de reserva	6.13.4.3
Prêmios e Recordes	6.17
Presença do Júri	6.6.2.7
Procedimentos administrativos antes das provas	6.5
Procedimentos para a pontuação	6.8
Procedimentos para a pontuação (Alvos de Papel) Provas de 25 m	6.9
Procedimentos para exame de Alvos Eletrônicos	6.7.11
Programas - Verificados pelo Júri	6.6.2.5
Projéteis - Carregar só um (1)	6.11.4.2
Pronto a disparar - Atirador	6.10.4
Propaganda	6.10.1
Proteção auditiva	6.2.3
Proteção ocular	6.2.4
Proteção para a chuva, sol e vento	6.3.6.3
Protesto sobre falha no registro ou exposição de um tiro (sistema de alvos eletrônicos)	6.13.4.1
Protesto sobre valor de um tiro (sistema de alvos eletrônicos)	6.13.6
Protestos - Escritos	6.15.3
Protestos - Protestos sobre classificação - Júri de Classificação	6.15.4
Protestos - Resolvidos pelo Júri	6.6.2.6
Protestos - Verbais	6.15.2
Protestos e Apelações	6.15

Protestos escritos	6.15.3
Protestos escritos - Envio de decisão à Federação / ISSF	6.15.6
Protestos sobre pontuação	6.15.4
Protestos sobre pontuação - Alvos de Papel	6.15.4.3
Protestos sobre pontuação - Alvos Eletrônicos	6.15.4.2
Protestos sobre pontuação - Alvos Eletrônicos - 2 pontos de dedução	6.15.4.2.3
Protestos Verbais	6.15.2
Prova de Desempate - Empates em Finais de Provas Olímpicas	6.14.6
Prova de Desempate - Provas 25 m	6.14.6.5
Provas 25 m - Contagem dos Tempos em Alvos eletrônicos	6.3.16.12
Provas 25 m - Normas de instalação de Alvos rotativos	6.3.16.9
Provas de 10 m - Normas específicas para Carabina e Pistola - Ar Comprimido	6.11.4
Provas de 25 m - Alvos	6.3.16.4
Provas de 25 m - Alvos apurados oficialmente na Linha	6.9.2
Provas de 25 m - Pontuação de impactos	6.9.1
Provas de 25 m - Procedimentos para Pontuação - (Alvos de Papel)	6.9
Provas de 25 m - Procedimentos para Pontuação - Indicação de Tiros	6.9.1.2.4
Provas de 25 m - Procedimentos para Pontuação - Indicação de valor dos impactos	6.9.1.2.2
Provas de 25 m - Procedimentos para Pontuação - Segundo registrador	6.9.1.2.3
Provas de 25 m - Procedimentos para Pontuação - Supervisão do Júri	6.9.1.2
Provas de 25 m - Tiros atravessados	6.9.1.1
Provas de Damas	6.1.4.1
Provas de Homens	6.1.4.1
Provas de Pistola a 25 m e 50 m- Etapas Precisão - Alvos de Papel	6.3.2.5
Quadro principal	6.8.1

Reclamação durante os tiros de ensaio	6.13.4.5
Reclamação relativa à falha de registro ou de apresentação de impacto - Alvos eletrônicos	6.13.4
Recordes	6.17
Recordes Mundiais - Eliminatórias - Qualificações - Finais	6.17.2
Recordes Mundiais - Linhas Interiores 25 m e 50 m	6.17.2.1
Recordes Mundiais e/ou Olímpicos - Relatório do Delegado Técnico	6.17.3
Recordes Mundiais e/ou Olímpicos - requisitos nos Regulamentos Gerais	6.17.4
Registrador - Alvos de Papel	6.7.3
Registrador - Alvos de Papel - Alvo móvel	6.7.4
Regras das Competições	6.11
Regras de Conduta para atiradores e oficiais	6.10
Regras Gerais para Carabina e para Pistola de 10 m e 50 m	6.11.2
Regulamentos de Vestuário - Vestimenta apropriada	6.4.2.1
Relações com os Órgãos de Informação	6.18
Relações com os Órgãos de Informação - Instalações - Apoio - Cooperação	6.18.1
Relatório de Incidente	6.8.15
Relatório para o Júri - Tiro extra	6.13.4.2.1
Relógio na Linha	6.3.6.7
Reparação ou substituição de uma arma - Tempo máximo 15 minutos	6.12.2
Responsabilidade do atirador - equipamento	6.4.2
Responsabilidade do transporte dos alvos	6.8.10
Responsabilidades dos Árbitros - "CARREGAR" / "COMEÇAR" - "DESCARREGAR - "CESSAR"	6.2.2.7.4
Resultados Finais	6.18.3
Resultados Preliminares	6.8.1
Resultados Preliminares	6.18.3

Segundo Registrador - Alvos de Papel - 25 m	6.7.7.3
Segurança	6.2
Segurança das Linhas	6.3.6.2
Segurança dos atiradores, Árbitros e espectadores	6.2.2
Sistema de sinais entre o Registrador e a Trincheira	6.3.6.13
Sistemas de Alvos	6.3.6.10
Sol - Orientação das Linhas	6.3.5.1.2
Sombra nos alvos	6.3.5.1.2
Sorteio de Grupos - Atribuição de Postos de Tiro	6.5.4.2
Substâncias - colocação no Posto de Tiro	6.3.6.3.5
Substituição de um atirador numa prova de Equipes	6.5.3
Substituição ou Reparação de uma arma - Tempo máximo 15 minutos	6.12.2
Tapetes de Tiro	6.3.12.2.2
Taxas - Protestos e Apelações	6.15.1
Tempo de Preparação	6.11.2.1
Tempo de Preparação - Alvos de ensaio, verificações pré-competição	6.11.2.1.1
Tempo de Preparação - Manuseio de armas, Tiro em seco, exercícios de pontaria	6.11.2.1.2
Tempo extra dado pelo Júri - Interrupção por mais de 5 minutos	6.11.5.2
Tempo extra dado pelo Júri - Marcação ou troca de alvos demasiado lenta	6.11.1.1.2.2
Tempo extra dado pelo Júri - Registro no Relatório de Incidente	6.11.5.3
Tempo extra dado pelo Júri - Troca para outro Posto de Tiro	6.11.5.2
Tempo para protesto	6.15.4.1
Tempo restante	6.11.3
Terminar disparos após "CESSAR"	6.2.2.7.3
Teste de armas - funcionalidade	6.5.7.4
Tiro em seco	6.2.2.6

Tiro em seco - Definição	6.2.2.6.1
Tiro Extra - Anulando o último disparo (extra competição)	6.13.4.4
Tiro Extra - Comandado a disparar um Tiro adicional	6.13.4.2
Tiro Extra - Não registrado nem visível no monitor	6.13.4.3
Tiro Extra - Registrado e visível no monitor	6.13.4.2.1
Tiro questionado - Pontuação	6.13.4.2.4
Tiro questionado - Tiro não localizado	6.13.4.2.5
Tiro Rápido 25 m - Alvos de Papel	6.3.2.4
Tiro Rápido 25 m - Distribuição dos Postos de Tiro	6.5.4.9
Tiro Rápido 25 m - Grupos de Alvos	6.3.16.4.1
Tiros a mais numa Prova ou Posição	6.11.7.1
Tiros a mais por Alvo - 2 ocorrências	6.11.7.2.1
Tiros a mais por Alvo - mais de 2 ocorrências	6.11.7.2.1
Tiros a mais por Alvo de Papel	6.11.7.2
Tiros a mais por Alvo de Papel - Prova de 3 posições - consideração	6.11.7.2.4
Tiros a mais por Alvo de Papel - Transferência dos valores dos Tiros excedentes	6.11.7.2.2
Tiros adicionais de ensaio - Avaria	6.12.2.1
Tiros atravessados - Provas de 25 m	6.9.1.1
Tiros Cruzados	6.11.8
Tiros Cruzados - Alvos eletrônicos a 300 m	6.11.8.9
Tiros Cruzados - Anulação de um Tiro	6.11.8.8
Tiros Cruzados - Anulação de um Tiro Cruzado	6.11.8.5
Tiros Cruzados - Determinação de um Tiro Cruzado confirmado	6.11.8.3
Tiros Cruzados - Determinação de um Tiro Cruzado não confirmado	6.11.8.4
Tiros Cruzados - Não confirmado pelo Árbitro de Linha	6.11.8.7
Tiros Cruzados - O atirador não atirou: confirmado pelo Árbitro de Linha	6.11.8.6

Tiros Cruzados - Pontuação	6.11.8.1
Tiros Cruzados - Tiro de ensaio no alvo de competição de outro atirador	6.11.8.2
Tiros Cruzados - Tiro de ensaio no alvo de ensaio de outro atirador	6.11.8.2.1
Tiros de Ensaio	6.11.2.3
Tiros de Ensaio antes de COMEÇAR	6.11.2.3.1
Tiros de Ensaio depois de COMEÇAR	6.11.2.3.1
Tiros falhados - Tiros não disparados	6.11.2.3.2
Tiros fora da área da Folha de Controle	6.3.4.3.2
Tiros irregulares - Provas a 300 m, 50 m e 10 m	6.11.7
Tiros não disparados	6.11.2.3.2
Títulos e Medalhas	6.17.5
Títulos e Medalhas - Campeonatos Mundiais	6.17.5.2
Títulos e Medalhas - Campeonatos Mundiais Individuais e de Equipes	6.17.5.3
Títulos e Medalhas - Jogos Olímpicos	6.17.5.1
Títulos e Medalhas - Momento de entrega	6.17.5.4
Tocar num anel	6.8.14.1
Transferência dos valores dos Tiros excedentes - Classificação Regressiva	6.11.7.2.3
Transferência dos valores dos Tiros excedentes - Tiros a mais por Alvo	6.11.7.2.2
Transporte de Alvos	6.8.8
Treinos - generalidades	6.5.7
Treinos Não Oficiais	6.5.7.3
Treinos Oficiais	6.5.7.1
Treinos Pré Evento	6.5.7.2
Trocas ou recargas - Cilindros de ar ou gás	6.11.4.1.2
Turmas - Turmas Finais	6.5.1

Utilização de Calibradores transparentes	6.8.14.3
Valor dos impactos	6.8.14
Vantagem injusta sobre outros	6.4.2
Variação horizontal dos Alvos	6.3.10.6.3.1 1
Verificação da segurança das Armas	6.2.2.5
Verificação de Alvos de Papel pela ISSF	6.3.1.1
Vestimenta apropriada para eventos públicos - Regulamentos de Roupas	6.4.2.1
Violação das Regras - Penalidades	6.10.6
Violação das Regras de Segurança	6.10.6.8
Violação das Regras de Segurança - Não Ocultadas	6.10.6.5.1
Violação das Regras de Segurança - Ocultadas	6.10.6.5.2
Viseiras	6.4.10.3
Zona de Pontaria - Só 1 Zona de Pontaria	6.3.1.6
Zonas de Pontuação - Anéis de Pontuação	6.3.1.7