



REGULAMENTO TÉCNICO

PARA

TODAS AS DISCIPLINAS DE TIRO

Edição de 2009 (1ª impressão Novembro de 2008)
Efectivo desde 1 de Janeiro de 2009



CAPÍTULOS

- 6.1. GENERALIDADES
- 6.2. SEGURANÇA
- 6.3. NORMAS GERAIS PARA CARREIRAS DE TIRO E ALVOS
- 6.4. EQUIPAMENTO E MUNIÇÕES
- 6.5. PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS ANTES DAS PROVAS
- 6.6. JÚRI DA PROVA
- 6.7. JUIZES DA PROVA
- 6.8. PROCEDIMENTOS PARA CLASSIFICAÇÃO
- 6.9. PROCEDIMENTOS PARA CLASSIFICAÇÃO (Alvos de Papel) Provas a 25 M
- 6.10. REGRAS DE CONDUTA PARA ATIRADORES E OFICIAIS
- 6.11. REGRAS DE COMPETIÇÃO
- 6.12. AVARIAS
- 6.13. AVARIA DO SISTEMA ELECTRÓNICO DE REGISTO DE PONTUAÇÃO
- 6.14. EMPATES
- 6.15. PROTESTOS E RECURSOS
- 6.16. FINAIS DE PROVAS OLIMPICAS
- 6.17. PROTOCOLO – RECORDES E PRÉMIOS
- 6.18. RELAÇÕES COM OS MEDIA
- 6.19. FORMULÁRIOS
- 6.20. INDICE

NOTA: Quando as figuras e os quadros contenham informações específicas, estas têm o mesmo valor que as regras numeradas.



6.1. GENERALIDADES

6.1.1 Objectivo e Abrangência dos Regulamentos da ISSF

A ISSF estabelece regras técnicas para o desporto do tiro que têm por fim definir a orientação das provas por si reconhecidas (Reg. Geral ISSF, Art.º 3.3.1). O objectivo 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 objectivo.

6.1.1.1 O Regulamento Técnico da ISSF inclui normas para Carreiras de tiro, Armas, Alvos, Classificação, etc. para todas as disciplinas de tiro, com Carabina, Pistola, Armas de Caça e Alvo Móvel.

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 estão aprovados para se manterem em vigor durante um período mínimo de quatro anos a contar de 1 de Janeiro do ano seguinte à efectivação dos Jogos Olímpicos. Salvo situações especiais, os Regulamentos da ISSF não serão alterados durante o quadriénio.

6.1.2 Aplicação dos Regulamentos Técnico e Disciplinar da ISSF

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

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

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

6.1.3 Objectivo 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 planear a construção e instalação de Carreiras de Tiro.

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

6.1.4 Quando uma regra se referir a um atirador dextro, o inverso referir-se-á a atiradores esquerdinos.



- 6.1.4.1** A menos que uma regra se aplique especificamente a provas de homens ou senhoras, aplicar-se-á a ambos os géneros.
- 6.1.5** **Organização e Direcção de 'Provas/Campeonatos ISSF'**
- 6.1.5.1** Uma Comissão de Organização deverá constituir-se, de acordo com o disposto no Regulamento Geral, que será responsável pela preparação, administração e direcção 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 Director de Tiro, devidamente apoiado por Juízes e/ou Árbitros nomeados pela Comissão de Organização 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 pela Comissão de Organização são os responsáveis pelo controle e validação de alvos, e pela validação e publicitação de resultados. O Gabinete 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 Controlo de Equipamento e os Oficiais de Controlo de Equipamento designados pela Comissão de Organização são os responsáveis pelo Controlo 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 Carreiras de Tiro diferem de país para país, por isso, o presente Regulamento não menciona quaisquer detalhes. A segurança de uma Carreira de Tiro depende, em larga medida, das condições locais e a Comissão de Organização pode estabelecer regras de segurança adicionais. Essa Comissão deve conhecer as regras de segurança para carreiras de tiro e tomar as providências necessárias para que sejam aplicadas. A Comissão de Organização assume a responsabilidade pela segurança. Todos, incluindo, os Chefes de Equipa 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 manuseamento das armas e nas deslocações dentro da Carreira de Tiro. É necessária autodisciplina por parte de todos. Quando tal disciplina for descuidada, os oficiais de Tiro devem impô-la e tanto os atiradores como os dirigentes das equipas deverão colaborar nessa tarefa.



- 6.2.2.1** Na defesa da segurança qualquer Juiz pode interromper o Tiro em qualquer momento. Tanto os atiradores como os dirigentes das equipas têm que informar imediatamente os Juízes de qualquer situação perigosa ou que possa causar um acidente.
- 6.2.2.2** Um Inspector de Equipamentos, 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 controlo. No caso de uma quebra de segurança uma acção imediata é imperativa.
- 6.2.2.3** Por segurança todas as armas deverão ser manuseadas a todo o momento com o máximo de precaução. Nenhuma arma deverá sair da linha de tiro durante a realização de uma prova, excepto se com autorização do juiz responsável.
- 6.2.2.4** Desde que o atirador se encontre em no posto de tiro a arma deverá estar direccionada para o fundo da carreira de tiro (d direcção segura). Quando não estiver em condição de tiro todas as armas deverão estar descarregadas e o mecanismo de acção aberto. Nenhuma munição, incluindo carregador municiado, deve ser introduzido, ou a culatra fechada, sem que a arma se encontre direccionada para o fundo da carreira de tiro (d direcção 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 municuada com 1 chumbo de cada vez.
- 6.2.2.4.2** Uma arma, na carreira de Tiro, quando não está a ser utilizada, deverá estar sempre em condições de segurança dentro da sua mala, excepto se devidamente autorizado pelo juiz responsável da Carreira.
- 6.2.2.5** Antes de abandonar o local de tiro o atirador deve assegurar-se e o juiz responsável da carreira 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 juiz responsável pela carreira poderá ser desqualificado.
- 6.2.2.6** Tiro em seco e exercícios de pontaria são permitidos somente se devidamente autorizados pelo juiz responsável pela Carreira, no local de tiro ou em zona própria. Manuseamento de armas é expressamente proibida quando alguém se encontrar á frente da linha de tiro.
- 6.2.2.6.1** Tiro em seco significa a libertação do percutor, de uma arma não municuada ou a libertação do mecanismo de disparo de uma arma de ar/gás não municuada e equipada de forma a que não liberte o ar/gás.



- 6.2.2.7** Armas e carregadores só podem ser municados, no local de tiro, quando o sinal de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" for dado. Em todos os outros momentos, as armas e carregadores, devem encontra-se desmunicados.
- 6.2.2.7.1** Se um atirador der um tiro, antes do sinal de "**CARREGAR**", ou "**COMEÇAR**" ou depois de "**ALTO**" 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 poisada 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 "**ALTO**" 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 Juiz da carreira). Disparos só podem ser retomados após o comando de "**COMEÇAR**", ou após sinalização equivalente ser mostrada.
- 6.2.2.7.4** O chefe dos Juizes de carreira, ou outro Juiz por sua indicação, é responsável pelos sinais de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" ou "**ALTO**" ou "**DESCARREGAR**" e quaisquer outros comandos necessários. Compete aos Juizes a verificação de que os comandos são correctamente obedecidos e que as armas são manuseadas com segurança.
- 6.2.2.7.5** Qualquer atirador que toque na sua arma, excepto para a descarregar, após a indicação de "**ALTO**", durante uma prova de eliminação ou qualificação, série ou entrada, sem a permissão de um Juiz, 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 Protecção Auditiva

Deve haver avisos visivelmente expostos e deverão estar disponíveis protecções auditivas para todas as pessoas que estiverem na área da carreira de tiro. Aconselham-se os atiradores e todos quantos se encontrem perto da linha de tiro a usarem tampões, atenuadores de som ou outro qualquer sistema de protecção auditiva. Protecções auditivas sob a forma de tampões ou atenuadores (não algodão comum) devem ser fornecidos a todos os juizes e oficiais cujos deveres exijam que se encontrem perto da linha de tiro durante a prova (i.e. Registadores, Dirigentes, Membros do Júri, etc.) Aos atiradores não é permitida a utilização de protecções que tenham qualquer tipo de receptores de som incorporados.



6.2.4 Protecção Ocular

Aconselham-se todos os atiradores a utilizarem óculos inestilhaçáveis ou protecção semelhante durante o tiro.

6.2.5 Equipamentos de som

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

6.3 NORMAS PARA CARREIRAS DE TIRO E ALVOS

6.3.1 Requisitos gerais para os alvos

6.3.1.1 Com uma antecedência mínima de seis (6) meses sobre o 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 baços, não reflectivo, para que a zona de pontaria (centro) seja claramente visível em condições normais de luminosidade e à distância apropriada. Tanto o alvo como os círculos de marcação devem manter todas as medidas intactas em quaisquer condições de tempo e clima. Os alvos devem registar 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 excepção 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 Electrónicos (EST)

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



6.3.2 Alvos de Papel para Competição:
6.3.2.1 Alvo para Carabina a 300m:

Anel do 10	100 mm	(± 0.5 mm)	Anel do 5	600 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 9	200 mm	(± 1.0 mm)	Anel do 4	700 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 8	300 mm	(± 1.0 mm)	Anel do 3	800 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 7	400 mm	(± 3.0 mm)	Anel do 2	900 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 6	500 mm	(± 3.0 mm)	Anel do 1	1000 mm	(± 3.0 mm)

Dez interior = 50mm (± 0,5 mm)

Zona negra: anéis 5 ao 10 = 600mm (± 3.0 mm)

Espessura dos anéis : 0,5 – 1.0mm

Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 1300mm x 1300mm (ou o mínimo de 1020 x 1020 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 rectos entre si.

A zona do 10 não é marcada com qualquer número.

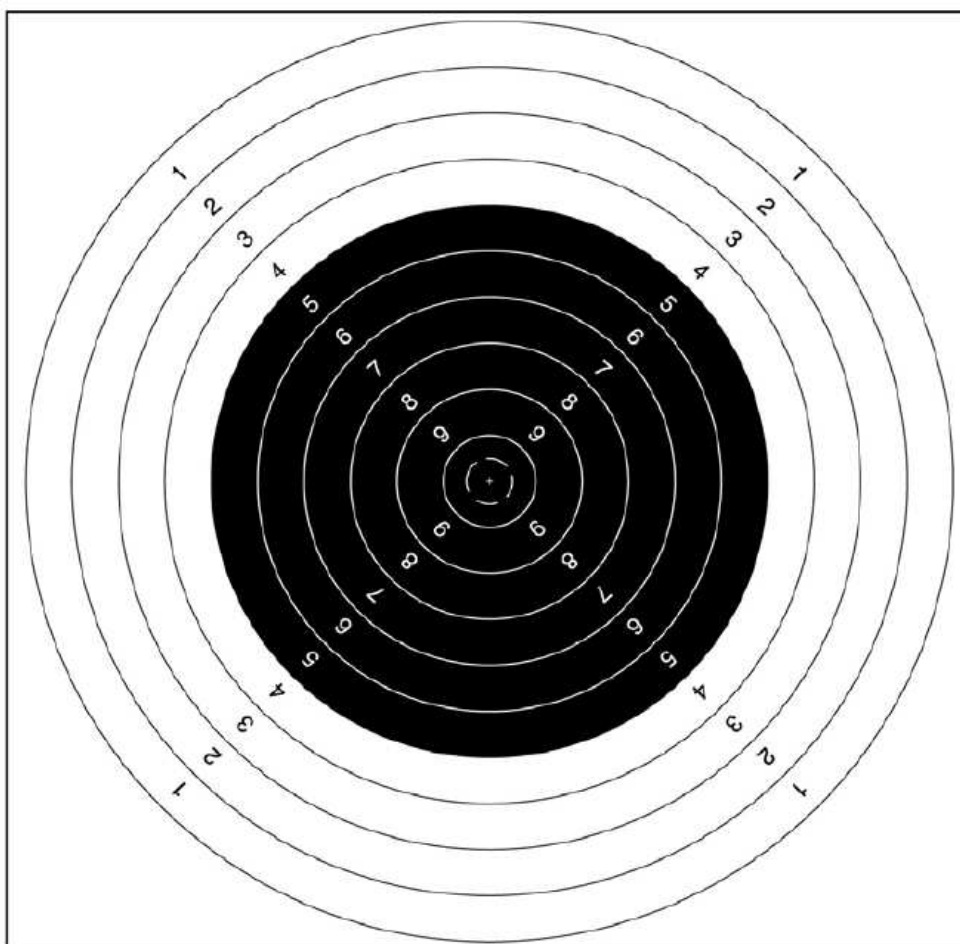


Fig. 1: Alvo para Carabina a 300 Metros



6.3.2.2 Alvo para Carabina a 50 Metros

Anel do 10	10,4 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 5	90,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 9	26,4 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 4	106,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 8	42,4 mm	(± 0.2 mm)	Anel do 3	122,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 7	58,4 mm	(± 0.5 mm)	Anel do 2	138,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 6	74,4 mm	(± 0.5 mm)	Anel do 1	154,4 mm	(± 0.5 mm)

Dez interior = 5mm (± 0,1mm)

zona negra: anéis 3 ao 10 = 112,4mm (± 0,5mm)

Espessura dos anéis : 0,2 a 0,3mm

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

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

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

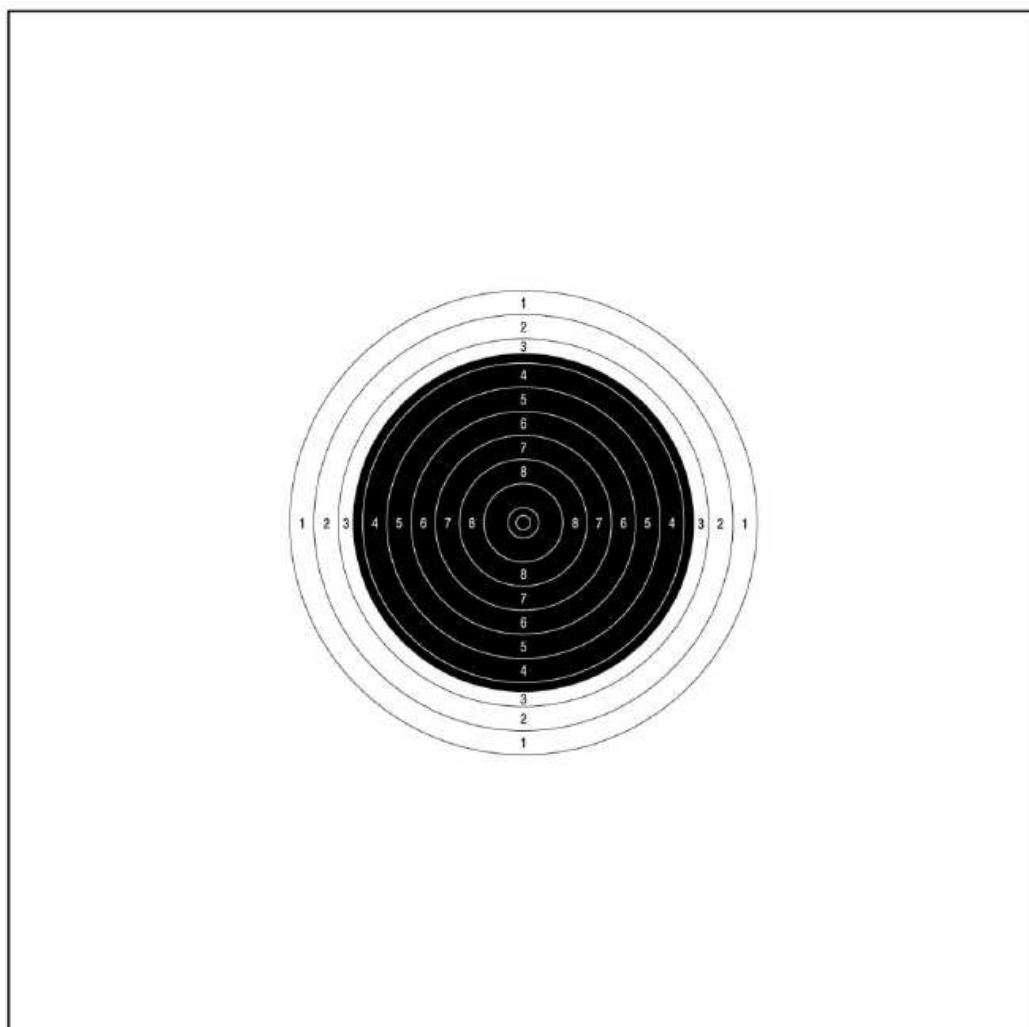


Fig. 2: Alvo para Carabina a 50 Metros



6.3.2.3 Alvo para Carabina de Ar a 10 Metros

Anel do 10	0,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 5	25,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 9	5,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 4	30,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 8	10,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 3	35,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 7	15,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 2	40,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 6	20,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 1	45,5 mm	(± 0.1 mm)

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

Zona negra: anéis 4 ao 9 = 30,5mm (± 0.1 mm)

O anel do 10 é branco = 0,5mm (± 0.1 mm)

Espessura dos anéis: 0,1 a 0,2mm

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

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

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

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

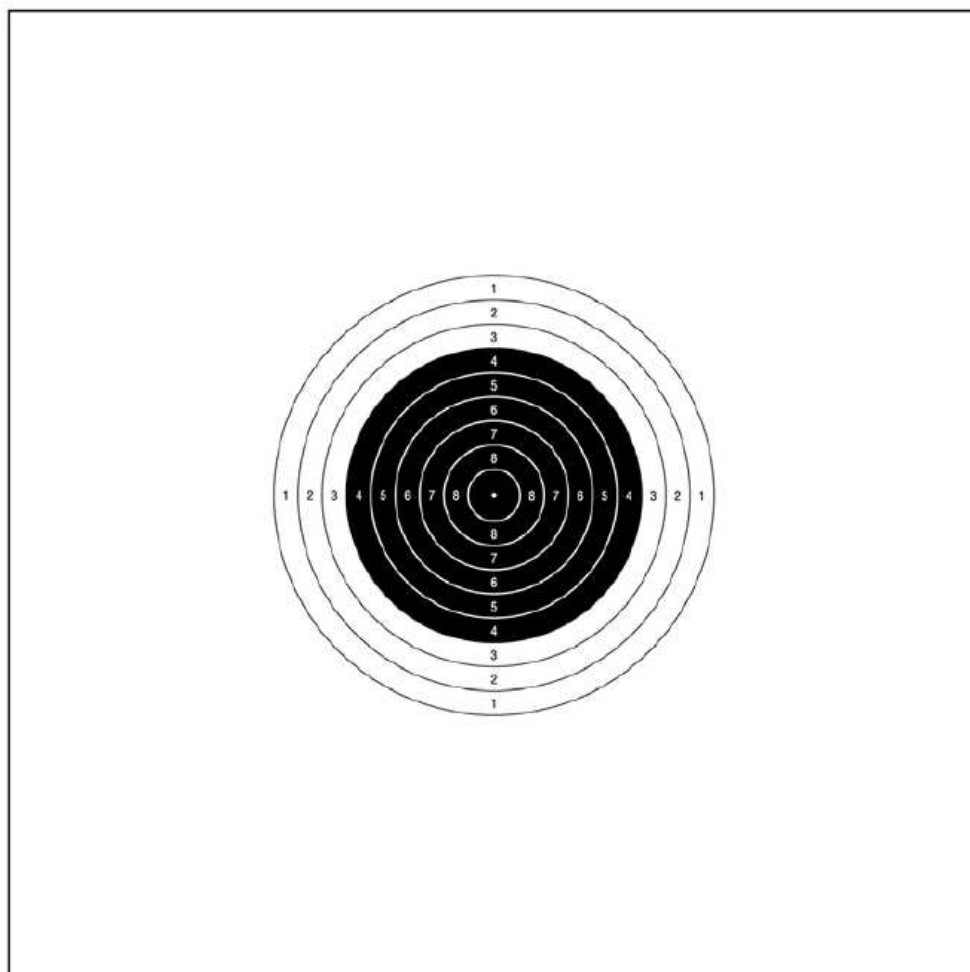


Fig. 3: Alvo para Carabina de Ar a 10 Metros



6.3.2.4 Alvo para Pistola de Velocidade a 25m

(para Provas de Pistola de Velocidade a 25m, e séries de Velocidade com Pistola de precursão anelar e central, a 25 m)

Anel do 10	100 mm	(± 0.4 mm)	Anel do 7	340 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 9	180 mm	(± 0.6 mm)	Anel do 6	420 mm	(± 2.0 mm)
Anel do 8	260 mm	(± 1.0 mm)	Anel do 5	500 mm	(± 2.0 mm)

Dez interior 50mm = ($\pm 0,2$ mm)

Zona negra: anéis 5 ao 10 = 500mm (± 2.0 mm)

Espessura dos anéis : 0,5 a 1,0mm

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

altura: 520 – 550mm

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.

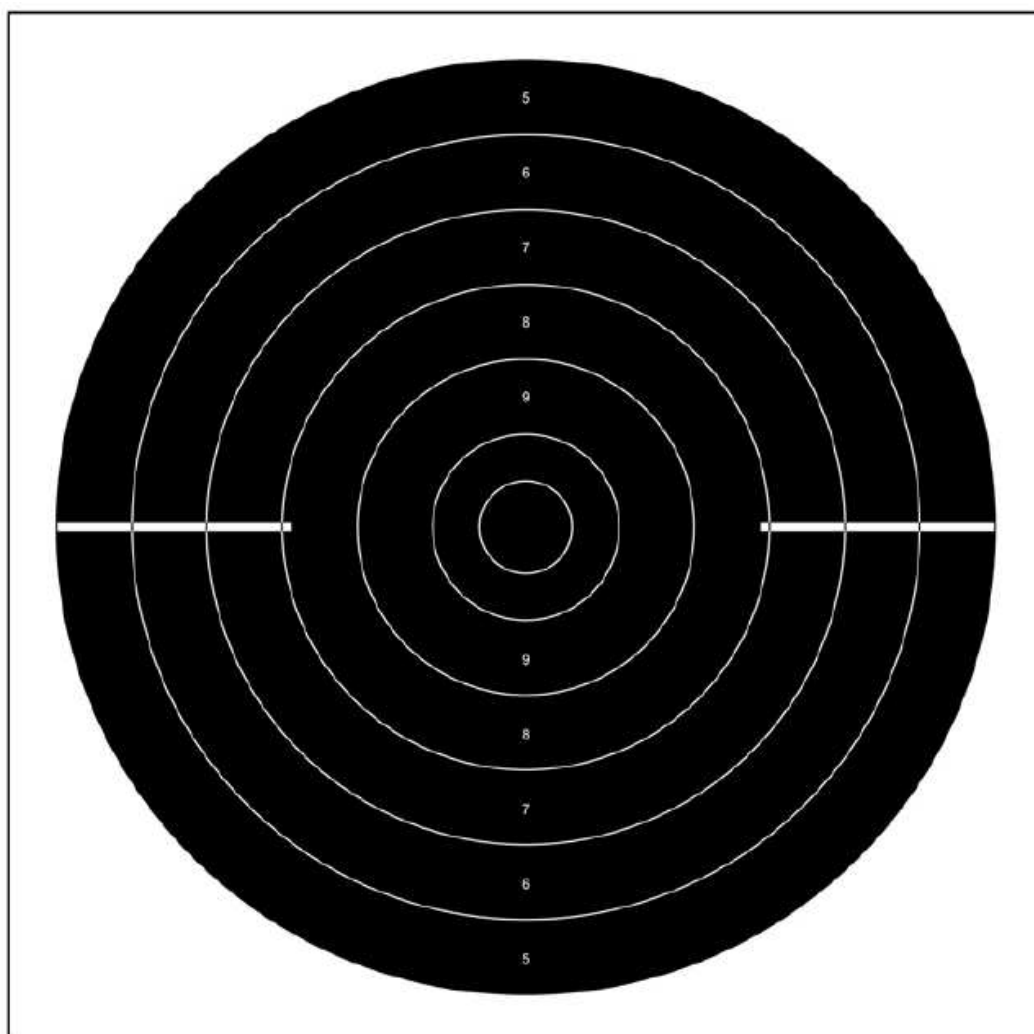


Fig. 4: Alvo para Provas de Velocidade a 25 Metros



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

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

Anel do 10	50 mm	(± 0.2 mm)	Anel do 5	300 mm	(± 1.0mm)
Anel do 9	100 mm	(± 0.4 mm)	Anel do 4	350 mm	(± 1.0mm)
Anel do 8	150 mm	(± 0.5 mm)	Anel do 3	400 mm	(± 2.0 mm)
Anel do 7	200 mm	(± 1.0 mm)	Anel do 2	450 mm	(± 2.0 mm)
Anel do 6	250 mm	(± 1.0 mm)	Anel do 1	500 mm	(± 2.0 mm)

Dez interior = 25mm (± 0,2mm)

Zona negra: anéis 7 ao 10 : 200mm (± 1.0 mm)

Espessura dos anéis : 0,2 a 0,5mm

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

altura: 520 – 550mm

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respectivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos rectos entre si. A zona do 10 não é marcada com algarismos. Os algarismos devem medir 10mm de altura e 1mm de espessura, aproximadamente, e devem poder ser lidos à distância apropriada através de um vulgar óculo de tiro.

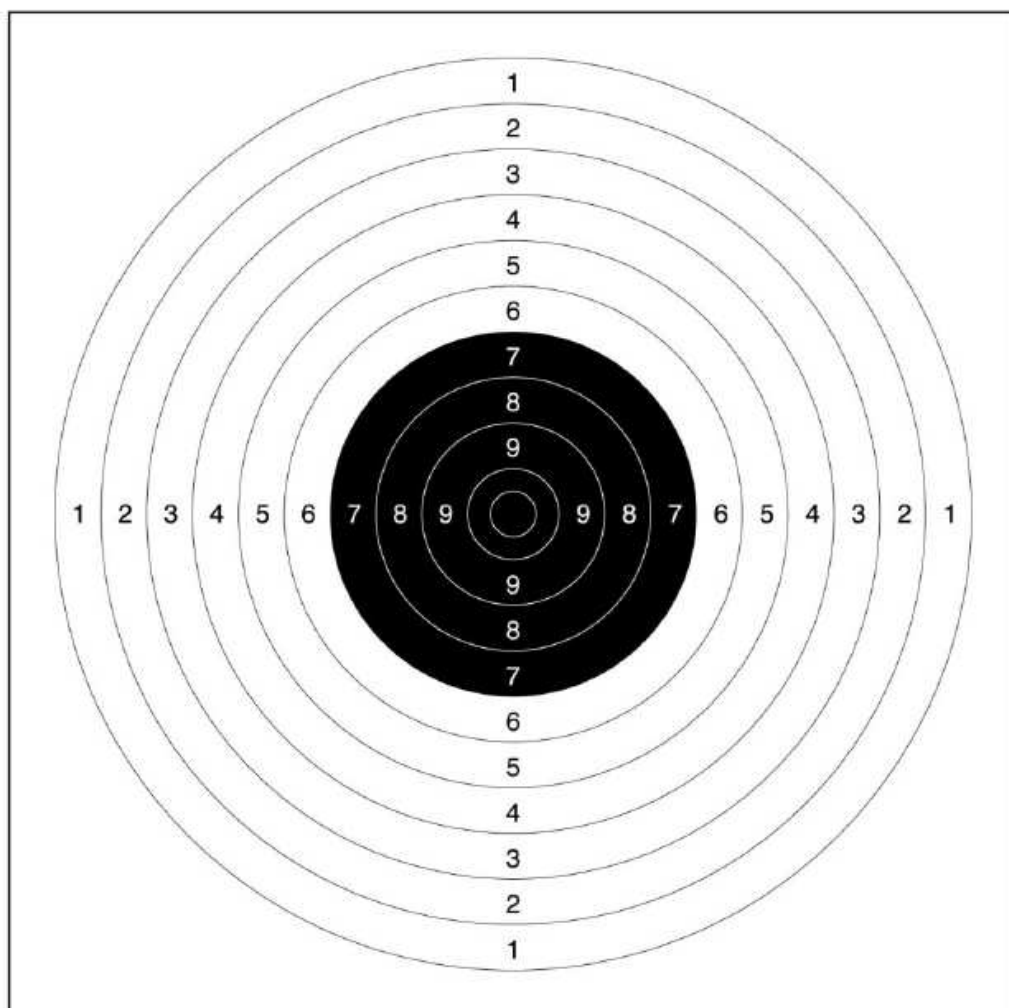


Fig. 5: Alvo de Precisão para Pistola 25 M e para Pistola 50 M



6.3.2.6 Alvo para Pistola de Ar a 10m

Anel do 10	11,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 5	91,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 9	27,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 4	107,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 8	43,5 mm	(± 0.2 mm)	Anel do 3	123,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 7	59,5 mm	(± 0.5 mm)	Anel do 2	139,5 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 6	75,5 mm	(± 0.5 mm)	Anel do 1	155,5 mm	(± 0.5 mm)

Dez interior = 5,0mm (± 0,1mm)

Zona negra: anéis 7 ao 10 : 59,5mm (± 0.5 mm)

Espessura dos anéis : 0,1 a 0,2mm

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

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

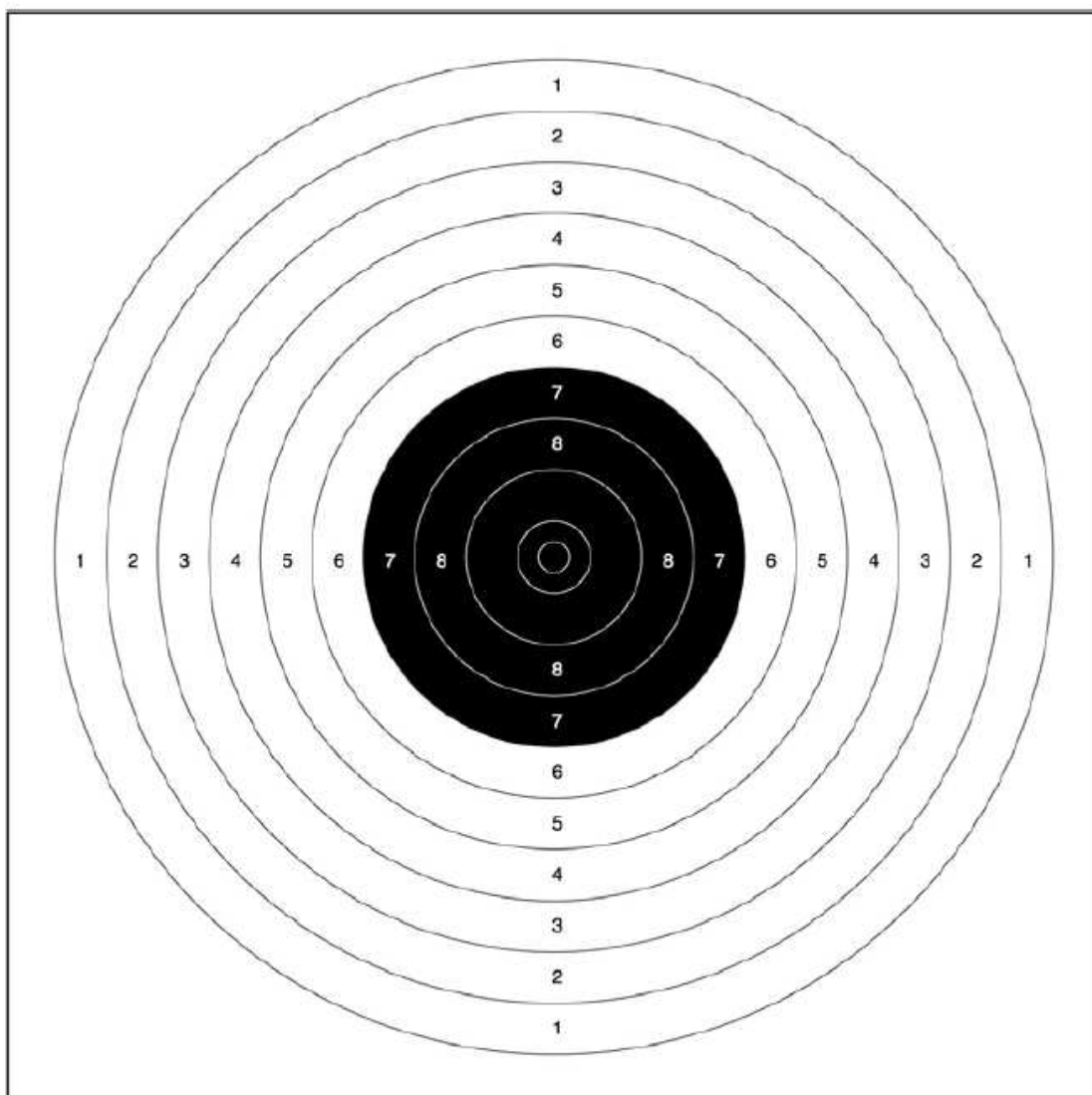


Fig. 6: Alvo para Pistola de Ar a 10 m



6.3.2.7 ALVO MÓVEL

6.3.2.7.1 O Alvo Móvel a 50m deverá ter um javali desenhado com os anéis de marcação impressos na espádua do animal. Os alvos devem ser impressos numa única côr. A impressão deverá ser feita de maneira a mostrar o animal deslocando-se para a esquerda e para a direita. O animal é impresso em papel com forma rectangular. Não é permitido ornamentar o contorno do animal (v. Fig. 7 A).

Alvo Móvel a 50 m

Anel do 10	60 mm	(± 0.2 mm)	Anel do 5	230 mm	(±1.0mm)
Anel do 9	94 mm	(± 0.4 mm)	Anel do 4	264 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 8	128 mm	(± 0.6 mm)	Anel do 3	298 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 7	162 mm	(± 0.8 mm)	Anel do 2	332 mm	(± 1.0 mm)
Anel do 6	196 mm	(± 1.0 mm)	Anel do 1	366 mm	(± 1.0 mm)

Dez interior = 30mm (± 0,2mm)

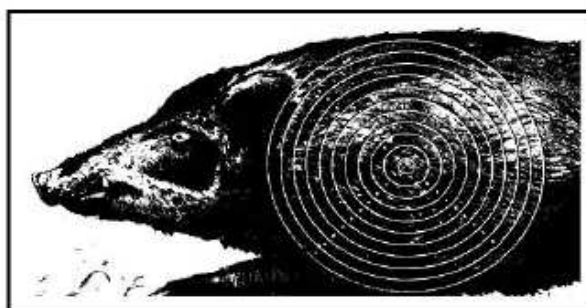
Espessura dos anéis : 0.5 mm a 1.0 mm

O centro do anel do 10 deve estar a 500mm, medidos na horizontal, a partir do extremo do focinho do animal.

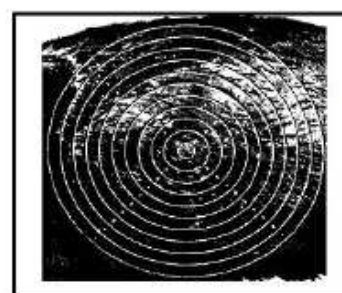
Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos claramente nas zonas respectivas, em planos diagonais, formando ângulos rectos entre si. Podem utilizar-se reparadores do alvo só com centros (C) ou meios alvos (B) que terão que coincidir com o resto do alvo.



A



B



C

Figuras 7A,B,C: Alvo Móvel a 50 Metros



6.3.2.7.2 Alvo Móvel a 10m

Este alvo tem duas zonas de marcação num único cartão, numeradas de 1 a 10, uma de cada lado, e uma zona de pontaria, ao meio.

Anel do 10	5,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 5	30,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 9	10,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 4	35,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 8	15,5 mm	(± 0.1 mm)	Anel do 3	40,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 7	20,5 mm	(± 0.2 mm)	Anel do 2	45,5 mm	(± 0.1 mm)
Anel do 6	25,5 mm	(± 0.2 mm)	Anel do 1	50,5 mm	(± 0.1 mm)

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

Zona negra: anéis 5 a 10 = 30.5mm (± 0.1mm).

Espessura dos anéis : 0,1mm a 0,2mm

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

O centro do anel do 10 deve situar-se a 70mm (± 0.2 mm), medidos na horizontal, a partir do centro da marca de pontaria.

Zona visível do alvo (recomendada) : 260 mm x 150 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 rectos entre si.

A marca central de pontaria é negra, tem o diâmetro de 15,5mm e deve incluir anéis brancos com as dimensões do 10 (5,5mm) e do 9 (10,5mm) bem como o dez interior branco (0.5mm).

6.3.2.7.2.1 Alvo móvel a 10 metros - Papel

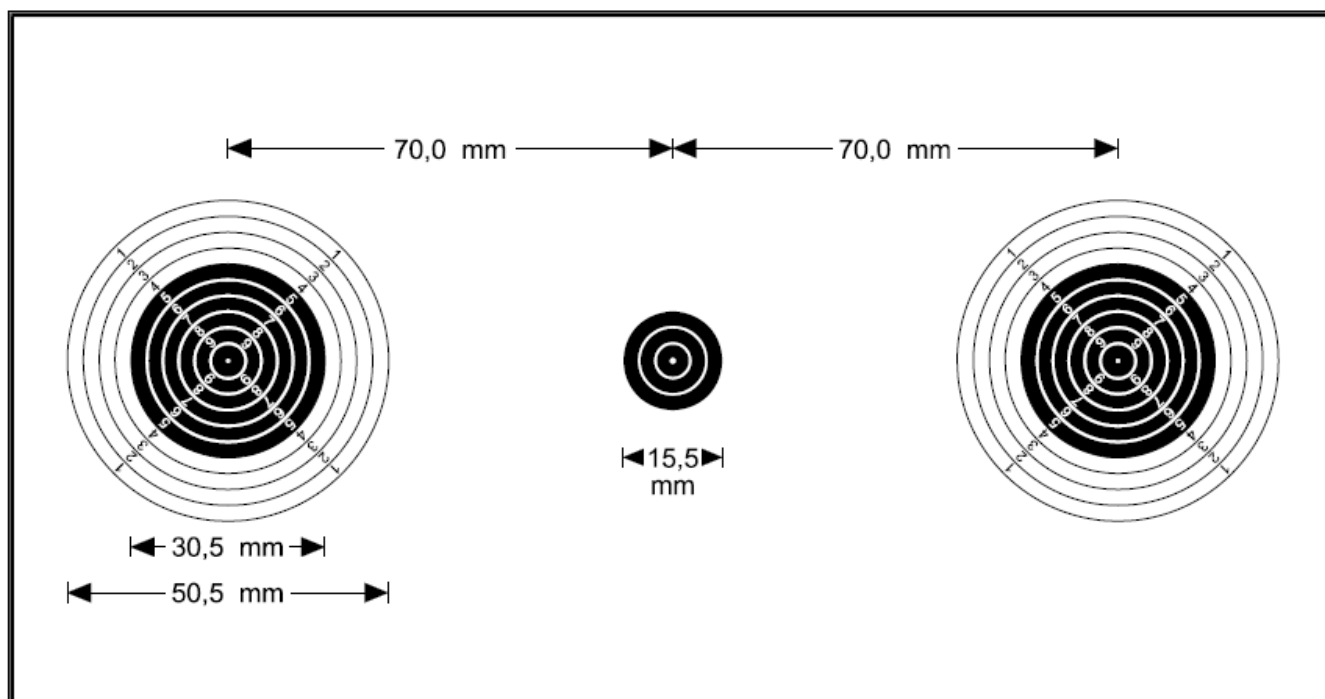


Fig. 8: Alvo Móvel de papel a 10m



6.3.2.7.2.2 Alvo móvel a 10 metros - Electrónico

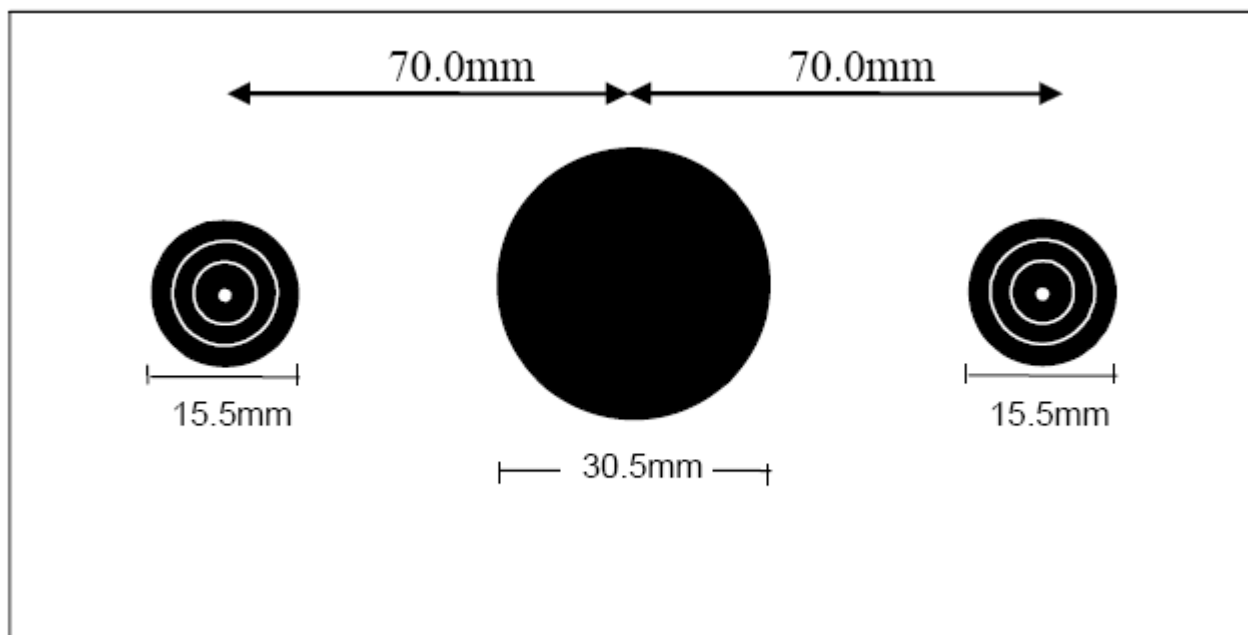


Fig. 8: Alvo Móvel Electrónico a 10m

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 Percussão Central 25 m

Diâmetro exterior da falange	9.65mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da falange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	De acordo com o calibre utilizado
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Provas com Pistola de Percussão Central

6.3.2.8.2 Carabina 300 m

Diâmetro exterior da falange	8.00mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da falange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	De acordo com o calibre utilizado
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Provas com Carabina a 300m



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

Diâmetro exterior da flange	5.60mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da flange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	5.00mm (+ 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Todas as provas com calibre 5.6mm

6.3.2.8.4 Calibrador INTERIOR de 4,5mm

Diâmetro exterior da flange	4.50mm (+ 0.05 / – 0.00mm)
Espessura da flange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	Medida do diâmetro exterior da flange menos 0.02mm (4.48mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	O Dez Interior nas provas de Carabina e Alvo Móvel a 10m. O anel 1 em Pistola de Ar

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

	<p>Bordo de medida</p> <p>Chumbo</p> <p>Anel do 10</p>	<p>Se o Bordo de medida não ultrapassar a linha exterior do 7 então o tiro é classificado como 10 interior.</p>
--	---	--



6.3.2.8.4.2 Para registo de 10 interiores de Pistola de Ar a 10 m utilizar o Calibrador EXTERIOR de 4,5mm para Pistola 10 m

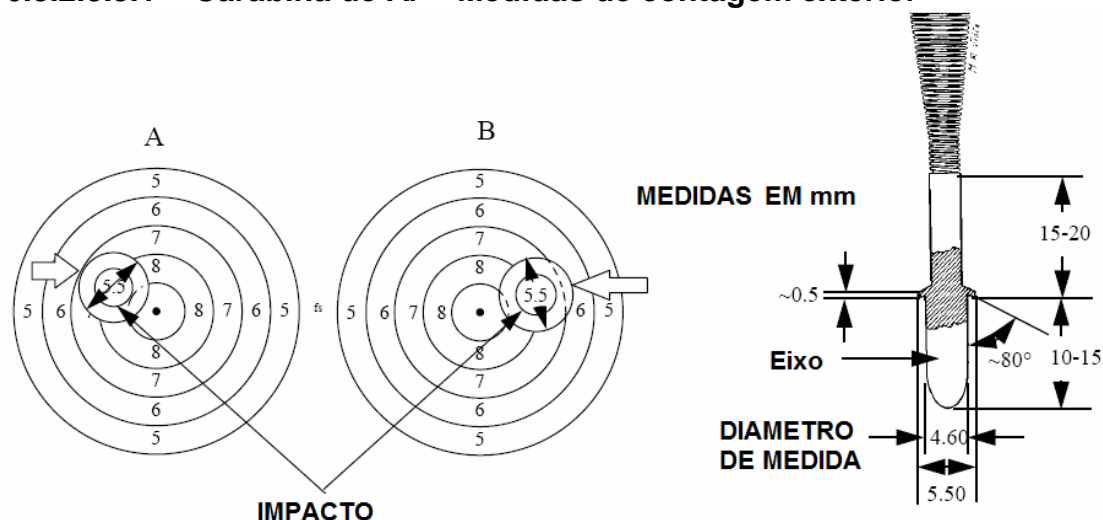
Diâmetro exterior da flange	18.0mm (+ 0.00 / – 0.05mm)
Espessura da flange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60mm (+ 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Classificação de 10 interior em Pistola de Ar

	<p>Bordo de medida</p> <p>Chumbo</p> <p>Anel do 10</p>	<p>Se o Bordo de medida não ultrapassar a linha exterior do 9 então o tiro é classificado como 10 interior.</p>
--	--	---

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

Diâmetro exterior da flange	5.50mm (+ 0.00 / – 0.05mm)
Espessura da flange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60mm (\pm 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Anéis 3 a 10 em Carabina de Ar e Alvo Móvel a 10m. Também para o dez interior em Alvo Móvel

6.3.2.8.5.1 Carabina de Ar – Medidas de contagem exterior





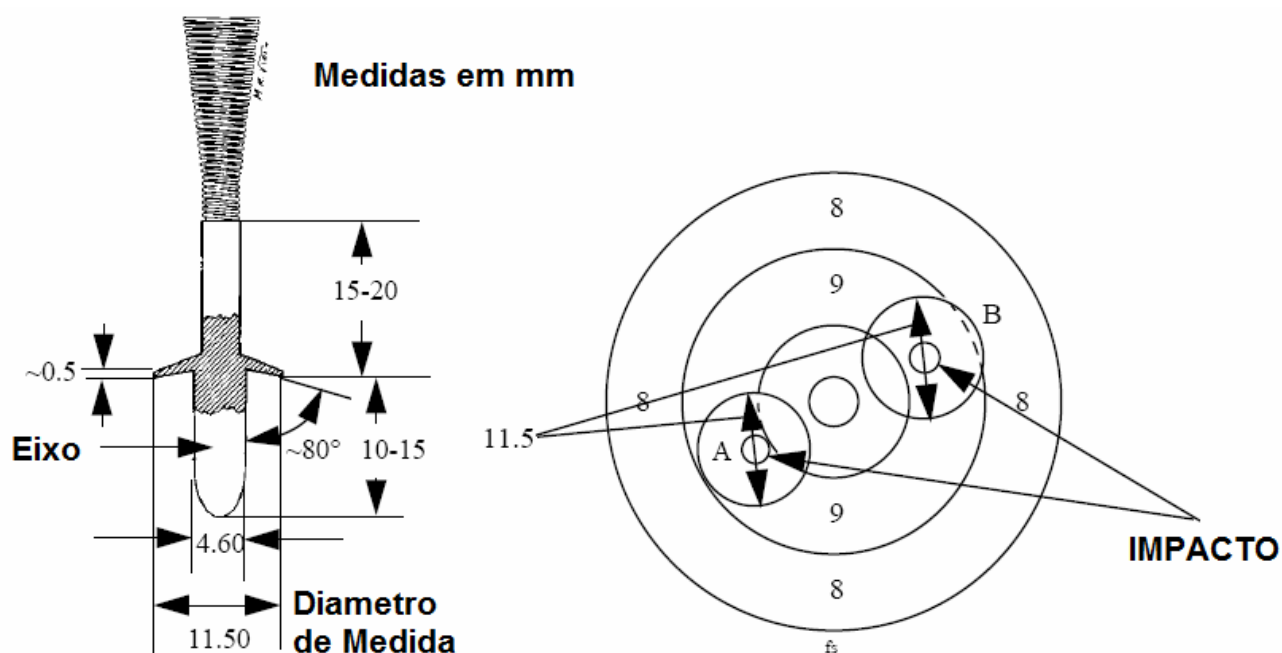
A ilustração "A" representa um impacto de valor duvidoso. O Calibrador Exterior mostra que o bordo exterior da flange se situa dentro do círculo do 7, logo, o tiro é classificado com 9.

A ilustração "B" representa um impacto de valor duvidoso. O Calibrador Exterior mostra que o bordo da flange se situa para além do círculo do 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	11.50mm (+ 0.0 / – 0.05mm)
Espessura da flange	0.50mm aproximadamente
Diâmetro do eixo de inserção	4.60mm (+ 0.05mm)
Comprimento do eixo de inserção	10mm a 15mm
A ser usado para	Pistola de Ar a 10m, 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 com 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 com 9.



6.3.2.8.7 Calibrador Plano:

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

6.3.2.8.7.1 Para Pistola de Percussão Central 25 m (9,65 mm) a distância entre os segmentos é de 11mm (+ 0,05 / – 0,00mm) 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 7,00mm (+ 0,05mm / – 0,00mm) 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 excepção dos de Pistola de Velocidade, todos os alvos de ensaio devem estar claramente assinalados no canto superior direito por meio de uma lista diagonal negra. Esta deve ser nitidamente visível a olho nú, à distância apropriada e em condições normais de luminosidade.

6.3.4 Contra Alvos, Cartões, Folhas de Controlo

6.3.4.1 Contra Alvos nas Carreiras de Tiro de 50 metros

Para se localizarem tiros cruzados é possível utilizarem-se contra alvos a uma distância recomendada de entre 0.5 metros a 1 metros. A distância exacta entre os alvos e os contra alvos deve ser medida e registada, e, dentro do possível, deve ser a mesma para todos os alvos.

6.3.4.2 Contra Alvos nas Carreiras de Tiro de 25 metros

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 falhado 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 registar todos os tiros que passem entre os alvos de competição.

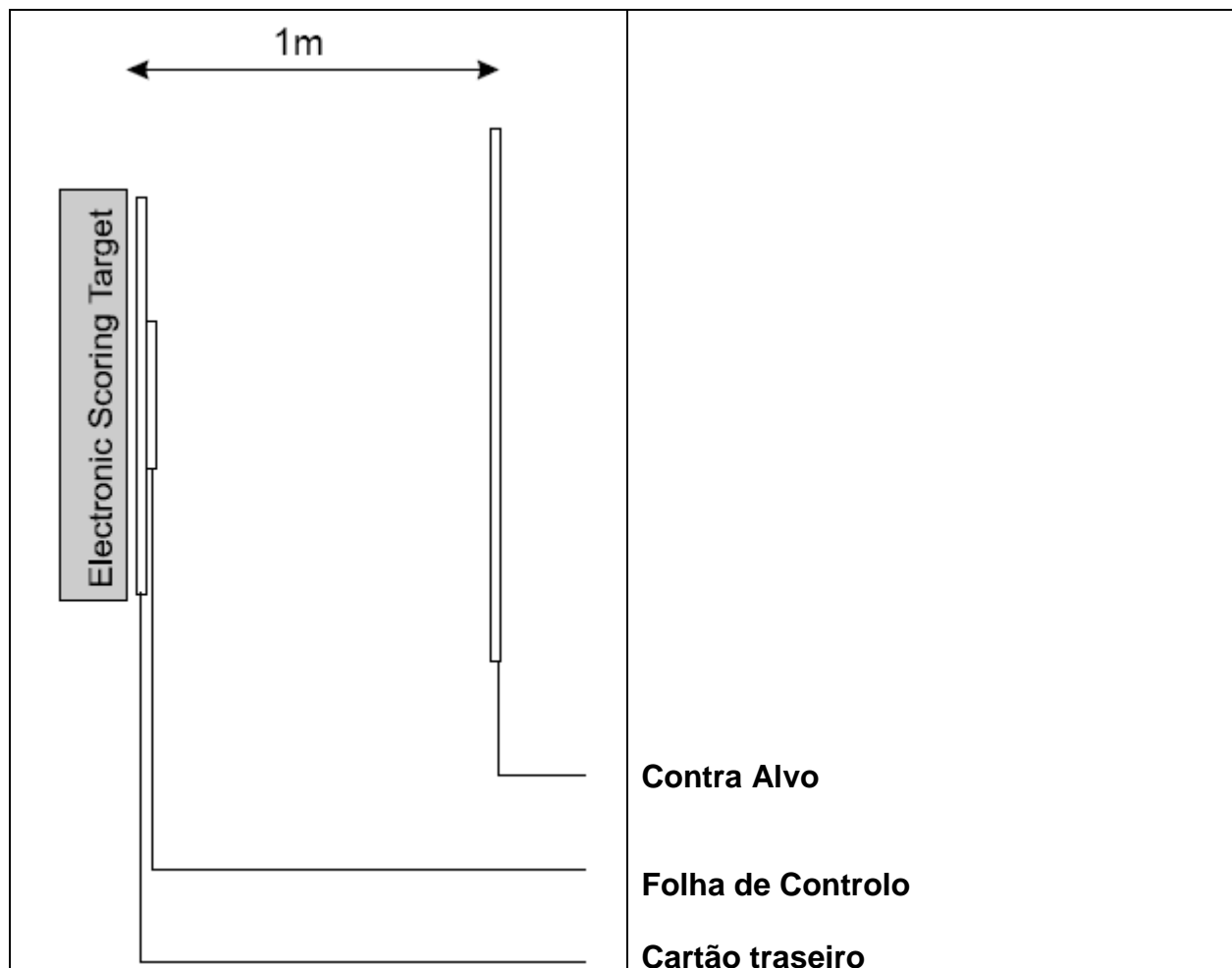
6.3.4.2.3 Os contra alvos serão feitos de papel não reflector, de cor neutra similar à cor do alvo.

6.3.4.2.4 Deverão ser fornecidos novos contra alvos para cada atirador. Nas séries de velocidade das provas de pistola 25 M, Pistola Percussão central 25 M e



Pistola Standard 25 M os contra alvos deverão ser substituídos ou calepinados de cada série de cinco (5) tiros.

6.3.4.3 Folhas de Controlo – Alvos de Marcação electrónica a 25 M



6.3.4.3.1 As áreas para além das zonas de pontaria serão cobertas por folhas de controlo que podem ser trocadas após cada série nas entradas de velocidade e depois das séries de ensaio em cada entrada de precisão. Nas entradas de velocidade as folhas de controlo devem ser calepinadas ou trocadas depois dos tiros de ensaio e depois de cada entrada.

	Calepinadas ou Substituídas depois das séries de ensaio	Calepinadas ou substituídas depois de cada série de 5 tiros	Fornecidos a cada atirador para cada entrada
Pistola Velocidade 25 M			X
Pistola 25 M	X	X	X
Pistola Percussão central 25 M	X	X	X
Pistola Standard 25 M	X	X	X



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

6.3.4.4 Cartões traseiros – Alvos com marcação electrónica 10 M / 50M/300M

Por detrás do alvo deve ser fixado um cartão que possa ser substituído em cada entrada e, na prova de carabina 3 posições a 50m homens, para cada posição, excepto se uma folha de controlo for utilizada (excepto a 10 M quando for usada a fita negra de papel).

6.3.5 NORMAS PARA CARREIRAS 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 Director da Competição e dos Juizes de Tiro indicados para as diferentes disciplinas pela Comissão de Organização, devem inspeccionar as instalações e o equipamento das carreiras de tiro em que os “Provas/Campeonatos ISSF” irão ser disputados. Exceptuando 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 construídas novas carreiras 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 Carreiras de Tiro para Carabina e Pistola a 300m, 50m e 25m e 10m

6.3.6.1 As carreiras 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, a carreira de tiro pode ser murada. Devem existir pára balas 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 protecção não pode proporcionar vantagens evidentes a quaisquer postos de tiro ou partes da Carreira.

6.3.6.3.1 As carreiras a 300 m devem ter, pelo menos, 290 m a céu aberto

6.3.6.3.2 As carreiras a 50 m devem ter, pelo menos, 45 m a céu aberto

6.3.6.3.3 As carreiras a 25 m devem ter, pelo menos, 12.5 m a céu aberto



- 6.3.6.3.3.1** As carreiras a 50m e 25m 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** As carreiras a 10m 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 (esfregar) o Posto de Tiro sem permissão.
- 6.3.6.4** **Área de competição**
- 6.3.6.4.1** É proibido **fumar** na carreira 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 Juízes 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 metros, no mínimo, da linha de tiro.
- 6.3.6.6** É proibido o uso de telefones móveis, walkie-talkies ou pagers, aparelhos similares pelos concorrentes, treinadores e dirigentes das equipas enquanto estiverem na área da competição. Todos os telefones móveis, etc. devem ser **desligados**.
- 6.3.6.6.1** Devem existir avisos visíveis informando os espectadores da necessidade de desligar os telemóveis e não é permitido tirar fotografias com o uso de flash, até a competição ter terminado.
- 6.3.6.7** Cada carreira 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 300m) ser pintados com cores contrastantes, colocadas alternadamente e bem visíveis durante as competições, quer os alvos estejam expostos ou não. Na carreira 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 usar-se qualquer sistema para fixar os alvos, desde que tenha o grau de segurança necessário, garanta o controlo perfeito dos tempos e permitir que sejam eficiente, precisa e rapidamente marcados e mudados.



- 6.3.6.11** Se forem utilizados Registadores 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 Juízes que se encontram na linha comunicar com o pessoal que, atrás dos alvos, acciona os mecanismos respectivos ou trabalhe no fosso.
- 6.3.6.13** Se forem utilizados fossos com Marcadores individuais para cada alvo, será necessário montar um sistema de sinais entre o Registador e o Marcador.

6.3.7 Bandeirolas indicadoras de vento nas carreiras de tiro a 300 m e 50 m para 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 da carreira de tiro, devem ser rectangulares, feitas em tecido de algodão com o peso aproximado de 150 gr/m². Serão colocadas o mais perto possível da trajectória dos projecteis 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 às riscas.

6.3.7.2.1 Dimensões das Bandeirolas Indicadoras de Vento

Carreira de Tiro	Distâncias	Dimensões da Bandeirola
50 metros	a 10 e a 30 metros	50 mm x 400 mm
300 metros	a 50 metros	50 mm x 400 mm
	a 100 e a 200 metros	200 mm x 750 mm

6.3.7.3 Nas carreiras de 50m (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 protecção.

6.3.7.3.1 Se a Carreira de Tiro de 50 metros for também usada 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 300m, 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 adjacentes. Colocam-se ao lado do atirador e afastadas de quaisquer painéis de protecção.



6.3.7.5 Os atiradores devem verificar que as bandeiras não interferem na visão dos seus alvos. Essa verificação de verã 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 à face do alvo. Se o sistema de alvos for de fosso, mede-se até ao alvo da frente que é sempre o de competição.

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

300 m	± 1.00 m
50 m	± 0.20 m
25 m	± 0.10 m
10 m	± 0.05 m
50 m Alvo Móvel	± 0.20 m
10m Alvo Móvel	± 0.05 m

6.3.8.3 Nas carreiras de tiro a 50 M construídas por forma a que nelas possam disputar-se provas com Carabina, Pistola e Alvo Móvel a variação permitida para a última pode ser aumentada até + 2,50m. 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.

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 correcta	Variação permitida
300 m	3.00 m	± 4.00 m
50 m	0.75 m	± 0.50 m
25 m	1.40 m	+ 0.10 m/-0.20m
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 carreira de tiro devem estar todos à mesma altura (± 1cm)

6.3.10 Variações horizontais dos centros dos alvos nas carreiras a 300 m, 50m e 10m para carabina e Pistola

6.3.10.1 Os centros dos alvos a 300m, 50m e 10m 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:

	Varição máxima para cada lado a partir do centro
300 m Carabina	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 50m e 10m e Pistola a 25m**

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

6.3.11.1 Nas linhas de Pistola de Velocidade, 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:

	Varição máxima para cada lado
25m	0.75m
50m, Alvo Móvel	2.00m
10m, Alvo Móvel	0.40m

6.3.12 **Normas Gerais para os Postos de Tiro das carreiras de 300m, 50m e 10m**

O posto de tiro deve ser construído de maneira a que não vibre nem mexa. Desde a linha de tiro até aproximadamente 1,20 metros para trás, o posto de tiro deve estar nivelado horizontalmente em todas as direcções. A parte restante pode ser igualmente nivelada ou ter para a retaguarda uma inclinação de alguns centímetros para baixo.

6.3.12.1 Se o tiro for feito a partir de banquetas, estas deverão medir cerca de 2,20 metros de comprimento por 0,80 a 1,00 metros de largura, ser estáveis, firmes, e amovíveis. Podem ter uma inclinação máxima de 10cm 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 de deitado e de joelhos. A parte da frente do tapete deverá ser feita de material compressível que não exceda 50mm de espessura, a área de 50cm x 80cm e não tenha menos de 10mm quando comprimido pelo instrumento de medida usado para medir a espessura do vestuário. A parte restante deverá ter as espessuras máximas de 50 mm e mínima de 2mm. A área mínima deverá ser de 80cm x 200cm. Como alternativa podem 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 usarem alvos de papel, uma mesa e uma cadeira para o Registador e um telescópio;
- 6.3.12.2.5 Se forem usados alvos de papel, um quadro com as medidas aproximadas de 50cm x 50cm para o Registador ir mostrando aos espectadores os resultados oficiais. O quadro deve ser colocado de forma a poder ser visto facilmente não impedindo, porém, que observem os atiradores.
- 6.3.12.2.6 Se for necessário instalar divisórias na linha de tiro de 300m, elas deverão ser em material transparente e montadas em estruturas ligeiras. Estas divisórias deverão prolongar-se até ao mínimo de 50cm para além da linha de tiro e deverão ter aproximadamente 2,00m de altura.
- 6.3.12.2.7 Se o posto de tiro estiver exposto a demasiado vento, providenciar-se-á para que sejam colocadas protecções adicionais mediante a utilização de para ventos, sebes ou de qualquer outro sistema.
- 6.3.12.2.8 Em novas Carreiras de Tiro não são recomendados quebra ventos para além da linha de tiro, embora se deva salvaguardar as condições de igualdade de efeitos climáticos ao longo de toda a carreira.

6.3.13 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 300m

As dimensões dos postos de tiro não podem ser inferiores a 1,60m de largura por 2,50m 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.

6.3.14 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 50m

- 6.3.14.1 As dimensões dos postos de tiro não podem ser inferiores a 1,60m de largura e 2,50m de comprimento, no caso de serem também utilizados para o tiro a 300m.
- 6.3.14.2 A fim de permitir maior participação nas provas a 50m, a largura pode ser reduzida para 1,25m. 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 10m

- 6.3.15.1 O posto de tiro deve ter a largura mínima de 1m.
- 6.3.15.1.1 O bordo da bancada mais próximo dos atiradores deve estar 10 cm para além da linha de tiro. A utilização da bancada como linha de tiro não é permitida.



6.3.15.2 As carreiras de 10m devem estar equipadas com transportadores electromecânicos, ou com alvos de leitura electrónica.

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

6.3.16.1 Nas carreiras de tiro a 25 m, os atiradores devem estar protegidos com coberturas e painéis adequados por forma a não serem atingidos pelo vento, pela chuva, pelo sol e pelos invólucros ejectados.

6.3.16.2 O pavimento do posto de tiro deve estar nivelado horizontalmente em todas as direcções. 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 25m os alvos devem ser colocados em:

6.3.16.4.1 Grupos de 5 para Pistola de Velocidade;

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 Percussão Central a 25 m e Pistola Standard a 25 m.

6.3.16.5 As carreiras de 25m devem ser divididas em secções compostas por dois (2) grupos de 5 alvos (sendo cada um, um sector).

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

6.3.16.5.2 Cada secção deve ser capaz de ser comandada não só centralmente mas também de forma independente

6.3.16.6 Dimensões do posto de tiro

	Largura	Fundo
Pistola Velocidade 25 M	1.50 m	1.50 m
Pistola 25 M e Pistola Percussão Central 25 M Pistola Standard 25 M	1.00 m	1.50 m

6.3.16.7 Os postos de tiro devem estar separados por divisórias transparentes que defendam os atiradores contra os invólucros ejectados mas permitam que sejam vistos pelos Juízes. As divisórias devem:

6.3.16.7.1 Prolongar-se até ao mínimo de 0.75 m para lá 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, 2m 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 0,6 m de área e 0,7 m a 0,8 m 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 Registador;
- 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 Registador vai inscrevendo os resultados oficiais 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.

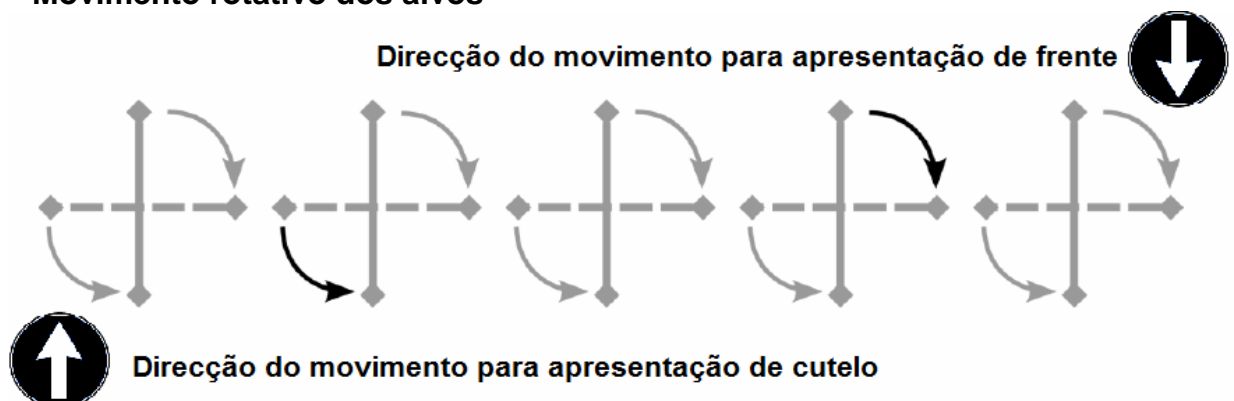
6.3.16.9 Normas Gerais para Instalações de Alvos Rotativos a 25m

Os bastidores dos alvos para provas com Pistola de Velocidade, 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 virados 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 75cm (± 1 cm)

Quando não são usados sistemas electrónicos de marcação as carreiras para provas a 25m devem dispor de um mecanismo que lhes permita que os alvos rodem 90 graus (± 10 graus) sobre o seu eixo vertical. Nas linhas destinadas ao tiro de precisão com pistola a 25m podem utilizar-se bastidores fixos.

- 6.3.16.9.1** O tempo de rotação para a posição de frente não pode exceder 0,3 segundos.
- 6.3.16.9.2** Após as viragens, 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 de frente, no sentido dos ponteiros do relógio e no sentido inverso quando retomarem a posição inicial (ver figura).

Movimento rotativo dos alvos





- 6.3.16.9.4** Os alvos de cada secção devem rodar simultaneamente. Este movimento deve ser comandado por um mecanismo que assegure funcionamento eficiente e exactidão nos tempos.
- 6.3.16.9.5** O mecanismo automático de rotação e dos tempos deve ainda assegurar a permanência dos alvos na posição de frente durante o período de tempo determinado e o retorno dos bastidores 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 Juíz, 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 de frente** em provas de Pistola a 25 m:
- 6.3.16.10.1** Pistola de Velocidade 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 Percussão central nas Séries de Velocidade:
Exposição de 3 segundos para cada tiro, alternando com a posição de topo durante 7 segundos (± 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 os bastidores 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 exacta de impactos atravessados.
- 6.3.16.12** **Normas Gerais para Sistemas Electrónicos de Marcação a 25m**
- 6.3.16.12.1** Quando forem utilizados sistemas electrónicos 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 electrónicos); serão acrescentados +0,2 segundos (Total = 0,3 segundos).

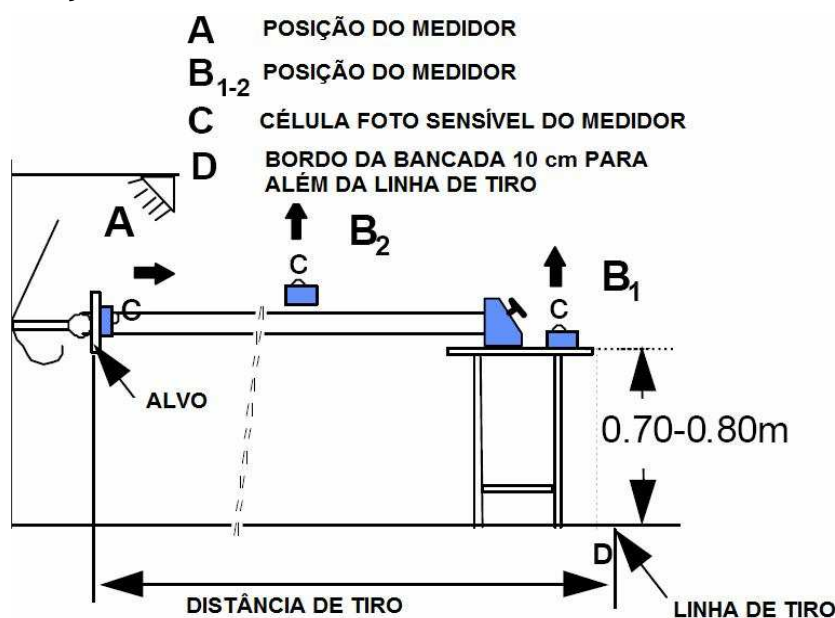


6.3.17 Necessidades de luminosidade numa Carreira de Tiro Interior (Lux)

Carreira interior para	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 carreiras devem ter uma luminosidade mínima geral de 500 Lux e mínima na zona de tiro de 1000 Lux. Para novas carreiras de tiro é recomendado um valor aproximado de 1500 Lux na zona de tiro.

- 6.3.17.1** As carreiras interiores terão que ser iluminadas artificialmente para que a luz seja a indispensável e não provoque reflexos nem sombras, tanto nos alvos como nos postos de tiro. O plano de fundo dos alvos deve ter cor baça, 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 carreira 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 directamente para a iluminação vinda da cobertura.
- 6.3.17.4** Medição de Luminosidade na Carreira de Tiro interior.



6.3.18 Normas para Carreiras de Tiro em Alvo Móvel

- 6.3.18.1** A instalação deve ser feita por forma a que o alvo se desloque em espaço aberto, horizontalmente, em ambas as direcções e com velocidade constante. Aquele espaço, dentro do qual se deve efectuar o disparo,



chama-se "abertura". A deslocação do alvo através da Abertura tem o nome de "percurso".

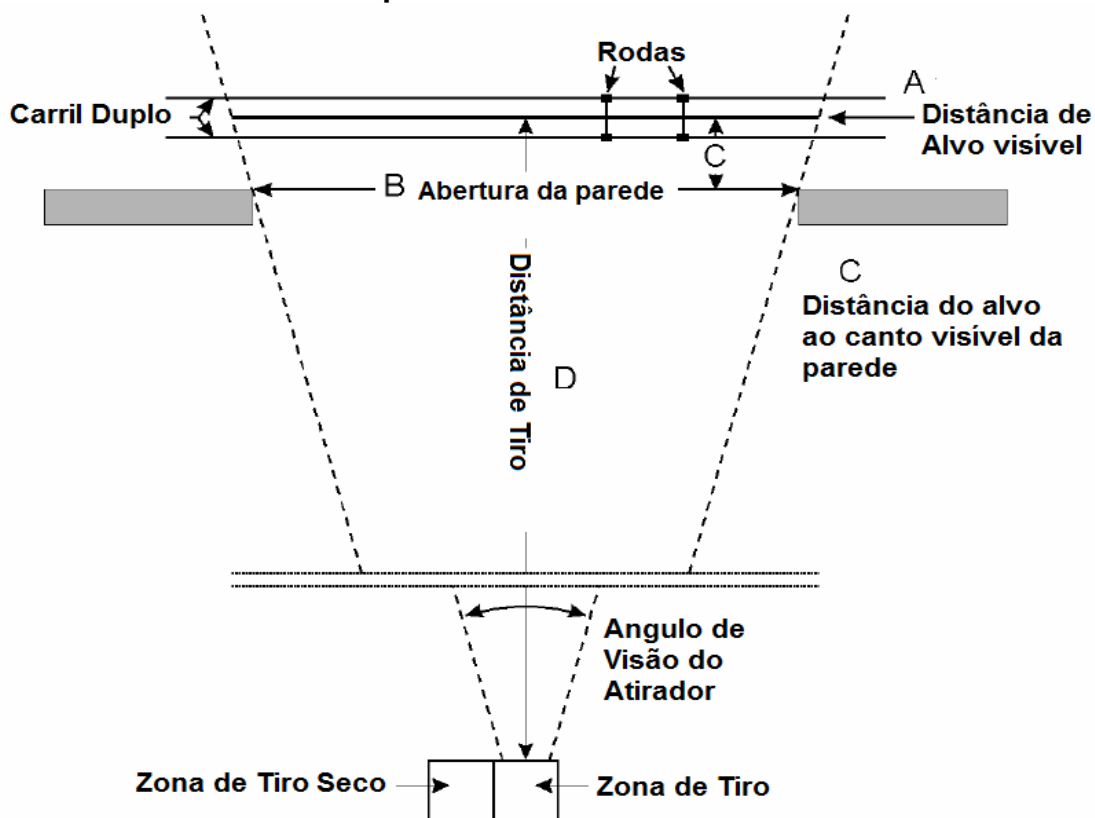
- 6.3.18.2** Os muros de protecção situados em ambos os lados da abertura devem ser suficientemente altos para que não seja visível parte alguma do alvo até ele a alcançar. As orlas do muro deverão ser pintadas em cor diferente das do alvo.
- 6.3.18.3** Os alvos para os 50m, são colocados num transportador, suspenso ou não, construído de forma a 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 carris, cabos ou sistema similar e deve ser impulsionado por um mecanismo cuja velocidade possa ser regulada com precisão. Os alvos para os 10m só são mudados após um percurso para a esquerda e outro para a direita.
- 6.3.18.4** As instalações devem ser construídas por 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 1m 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 0,7 m a 0,8 m de altura.
- 6.3.18.7** Atrás do atirador deve haver lugar para o Juíz de Tiro e para um membro do Júri, pelo menos. O Registador ficará atrás ou ao lado do posto de tiro.
- 6.3.18.8** Tempos dos Percursos:
- | | |
|--------------------------|---|
| Velocidade lenta | 5.0 segundos, + 0.2 segundos - 0.0 segundos |
| Velocidade rápida | 2.5 segundos, + 0.1 segundos - 0.0 segundos |
- 6.3.18.9** Os tempos são medidos, preferivelmente, por meio de um temporizador electrónico accionado por interruptores montados no carril. Se este sistema não for possível, medir-se-ão utilizando (3) três cronómetros accionados por três pessoas diferentes achando-se a média dos tempos registados. No caso de a média encontrada ser inferior ou ultrapassar o tempo



regulamentar, o pessoal da carreira de tiro ou o Júri terão que proceder à regulação de acordo com as normas. Se o temporizador estiver montado dentro do controlo 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 electrónicos e exibidos continuamente para que atiradores e Juízes possam verificá-lo. Qualquer desvio deve ser imediatamente corrigido.

6.3.18.11 Carreiras 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	
	$B = A \times (D - C) / D$
Exemplo (50 m) C = 0.20	$B = 10.00 \text{ m} \times (50.00 \text{ m} - 0.20 \text{ m}) / 50.00 \text{ m}$ $B = 10.00 \text{ m} \times 49.80 / 50.00 = 10.00 \times 0.996$ B = 9.96 m
Exemplo (10 m) C = 0.15	$B = 2.00 \text{ m} \times (10.00 \text{ m} - 0.15 \text{ m}) / 10.00 \text{ m}$ $B = 2.00 \text{ m} \times 9.85 / 10.00 = 2.00 \text{ m} \times 0.985$ B = 1.97m

6.3.18.11.1 Normas Especiais para Carreiras 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 **10,00 m** (+ 0,05m / – 0,00m) 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 Carreiras de Tiro em Alvo Móvel a 10 m**
- 6.3.18.11.2.1** Se a mudança de alvos e a classificação forem feitas atrás do transportador, tanto o pessoal como os Marcadores têm que estar protegidos. A mudança 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 projecteis e evitar ricochetes. À frente do mecanismo transportador dos alvos deverá ser colocada uma chapa de protecção.
- 6.3.18.11.2.3** A largura visível da Abertura deve medir **2,00 m** (+ 0,01m / – 0,00m) 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 instalar-se dois postos de tiro para serem utilizados alternadamente. Neste caso, qualquer dos postos deve obedecer ao regulamentado.
- 6.3.18.11.2.5** Quando sejam utilizados sistemas de marcação de alvos electrónicos, ao tempo nominal de exposição deve ser acrescentado 0,1 segundos, permitindo assim o aparecimento, mais cedo, da área de pontaria do alvo electrónico.

6.4 EQUIPAMENTO E MUNIÇÕES- Generalidades

- 6.4.1** O Comité Organizador deve providenciar um conjunto completo de calibradores e restantes 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 apresentar todo o equipamento e acessórios na Secção de Controlo de Equipamento, para ser inspeccionado e aprovado, antes do início da competição. Os Chefes de Equipa são igualmente responsáveis por que o atirador tenha o



equipamento e os acessórios em conformidade com as Regras e Regulamentos da ISSF.

6.4.2.1 Regras de vestuário

É responsabilidade do concorrente apresentar-se nas Carreiras de Tiro vestido de uma 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 a sua destreza 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 Secção de Controlo de Equipamento a fim de assegurar que tudo se encontra de acordo com as Regras da ISSF. O atirador é responsável por apresentar para inspecção e aprovação oficial todas as armas e restante equipamento 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, a Comissão de Organização deve comunicar aos dirigentes das equipas e aos atiradores onde e quando será feita a inspecção do equipamento.

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

6.4.5 A Secção de Controlo de Equipamento deve fazer um registo em que conste o nome do atirador e a marca (fabricante), número de série e calibre da cada arma aprovada numa folha de controlo de equipamento.

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

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

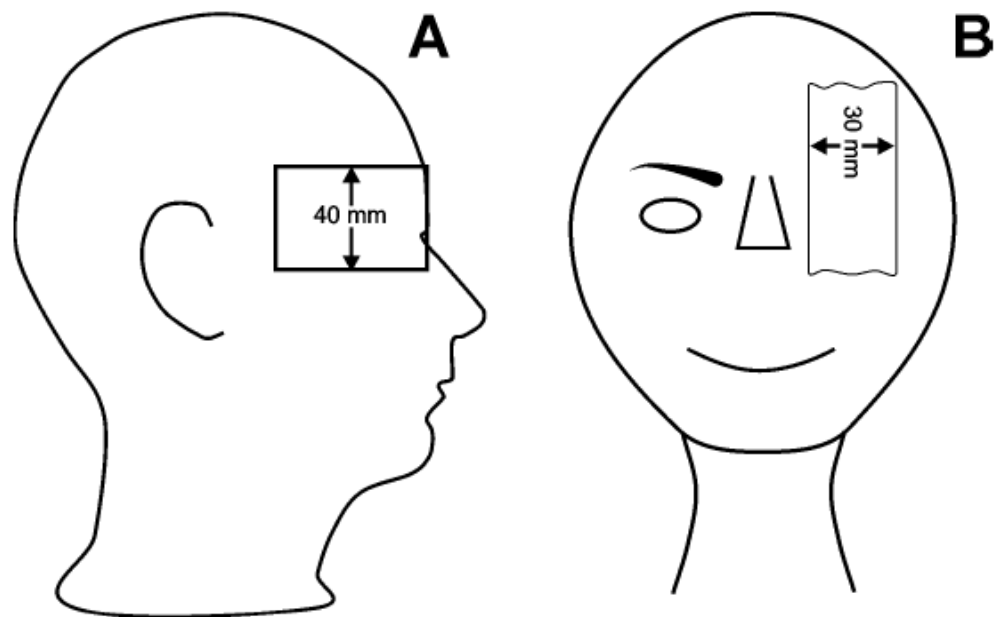
6.4.7 O equipamento que for aprovado não poderá ser alterado por forma a ficar em contravenção com o que as Regras da ISSF estipulam, nem antes nem durante as competições.

6.4.8 Se houver dúvidas acerca de qualquer alteração que tenha sido feita, o equipamento deve voltar à Secção de Controlo, para ser reinspeccionado e aprovado.

6.4.9 A aprovação de qualquer equipamento só é válida para a competição para que 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 verificada.
- 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 to 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.
- 6.4.10.2** Todos os atiradores têm que cumprir as Regras de Elegibilidade e de Patrocínios da ISSF (Secção 4 dos Estatutos, Regras e Regulamentos Oficiais). Esta Secção cobre as regras para participar nas competições da ISSF e matérias como: Emblemas, Patrocínios, Anúncios e Marcas Comerciais do Vestuário, juntamente com Controlo e Sanções.
- 6.4.10.3** São permitidas palas 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 palas não podem avançar para a frente de uma linha imaginária tirada a partir do centro da testa.
É permitido usar uma pala 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 equipas devem apresentar as inscrições finais com os nomes dos atiradores para as provas individuais ou por equipas à Comissão de Organização com a antecedência mínima de trinta (30) dias antes do início da competição.
- 6.5.2** O horário exacto e a atribuição dos postos de tiro devem ser comunicados aos atiradores e aos chefes de equipa até às 12H00 do dia que precede a competição. Esta regra aplica-se também aos treinos.
- 6.5.3** Um atirador, numa prova de equipas, pode ser substituído, por um atirador já registado, até 30 min. antes do início 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 equipas 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 entradas que constituem a prova.
- 6.5.4.1.3** Se houver mais e uma entrada nas competições por equipas, os respectivos componentes serão equitativamente distribuídos pelas entradas.
- 6.5.4.2** A atribuição dos postos de tiro e do horário de entrada em prova fazem-se, sob a supervisão de Delegado (s) Técnico (s) por meio de sorteio ou de um programa de computador próprio para o efeito.
- 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 da Carreira 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 entradas
- 6.5.4.5** **Carreiras exteriores – Eliminatórias**
- 6.5.4.5.1** Se o número de atiradores exceder a capacidade utilizável da carreira, deverá efectuar-se 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 apurados para a qualificação deverá ser proporcional ao número de concorrentes com os resultados mais altos em cada eliminatória, contando somente os que nela participaram. 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 Entrada: iniciam 54 atiradores = 32.08 → 32 atiradores continuam;
2.^a Entrada: iniciam 47 atiradores = 27.92 → 28 atiradores continuam.
- 6.5.4.6** Sempre que estiverem programadas provas por equipas e forem necessárias eliminatórias os respectivos componentes devem ser divididos equitativamente por elas. As pontuações das equipas são obtidas nas eliminatórias.
- 6.5.4.6.1** Se o número de postos não permitir que sejam atribuídos a dois membros de cada equipa na primeira entrada ficando o terceiro para a segunda, será necessário, então, fazer três entradas com um membro de cada equipa em cada uma delas.
- 6.5.4.7** O atirador que se não qualifique não poderá continuar a participar na 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 efectuar 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 entradas, ou dias, todos os atiradores deverão terminar a primeira entrada antes de se iniciar a segunda parte ou dia. Todos os atiradores deverão efectuar o mesmo número de tiros/séries em cada dia.
- 6.5.4.9** **Atribuição de postos de Tiro - Provas de Pistola Velocidade 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 todas as entradas na primeira parte, as faltas devem ser deixadas para a última entrada da primeira parte.
- 6.5.4.9.2** Na segunda parte, a ordem das entradas 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 Secção) 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 Secção) na segunda Parte e vice-versa: por exemplo:

Parte	Entrada	Carreira Secção 1		Carreira Secção 2		Carreira Secção 3		Carreira Secção 4	
		A	B	C	D	E	F	G	H
	Baia								
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 entrada da segunda Parte atiram os concorrentes que constituíram o meio da entrada da primeira Parte ou o que se lhe seguir, se o número de entradas for par. Qualquer posição que, no primeiro dia, não tenha sido ocupada continuará vaga no segundo dia; por exemplo:

Parte Dia	Entrada	Carreira Secção 1		Carreira Secção 2		Carreira Secção 3		Carreira Secção 4	
		A	B	C	D	E	F	G	H
	Baia								
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 mudança de posto será realizada somente se o Júri decidir que existem diferentes condições entre os postos, nomeadamente de luz.

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 o atirador de mais baixo ranking ao fim do primeiro dia ser o primeiro atirador no início do segundo dia, e subseqüentemente de acordo com o ranking 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 Móvel, a carreira 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

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

6.5.7.4 Carreira de Tiro Funcional

Para além das zonas de treino indicadas, uma zona, devidamente supervisionada e especialmente indicada como zona de testes de funcionalidade, sem alvos, deverá existir na Carreira para os atiradores experimentarem a funcionalidade das suas armas

6.6 JURIS 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 Juizes da Competição nomeados pela Comissão Organizadora. Um Júri de Carreira 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 Controlo 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 Juizes da Carreira são responsáveis pela condução directa da Prova enquanto os Júris deverão funcionar como entidade de aconselhamento e supervisão. Deverão ambos cooperar integralmente. Quer os juizes 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 Juízes e membros do Júri deverão estar familiarizados com as Regras da ISSF e deverão assegurar que estas Regras são 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 existam dúvidas sobre alguma situação. Se um Membro, ou atirador, de uma equipa 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 a carreira 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 registo electrónico estes devem ser verificados relativamente ao seu funcionamento e precisão sob supervisão do Delegado Técnico.
- 6.6.2.3** O Júri deve supervisionar o controlo das armas, equipamentos e acessórios e observar continuamente as posições de tiro dos atiradores.
- 6.6.2.4** O Júri tem o direito de inspeccionar 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 acção 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 Comité Organizador de acordo com as Regras e Regulamentos da ISSF. Depois de consultar os Juízes e outros directamente 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 equipas não podem ser membros do Júri. Os membros do Júri não devem aconselhar ou assistir um atirador para além do estipulado nas Regras ISSF em qualquer momento da Competição.

6.7 JUIZES DAS COMPETIÇÕES

Devem conter-se de realizar qualquer conversa com os atiradores ou de fazer quaisquer comentários que digam respeito à classificação ou ao tempo restante da competição.

6.7.1 Deveres e Funções do Director de Tiro

- 6.7.1.1** Deve ser nomeado um Director de Tiro para cada prova numa carreira específica. O Director de Tiro que tenha a seu cargo todos os Juizes e pessoal da Carreira. Ele é responsável por que a prova seja conduzida correctamente e por todos os comandos onde houver controlos centralizados, bem como por assegurar a cooperação de todo o pessoal da Carreira com os Júris.

- 6.7.1.2** É responsável por que todas as falhas de equipamento sejam rapidamente corrigidas para o que deverá providenciar a disponibilidade de peritos e material necessários. Deve resolver quaisquer irregularidades a que os Juizes 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 provisões 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 do Gabinete de Classificação;

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

6.7.2 Deveres e Funções do Juiz

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

- 6.7.2.1** Ser responsável perante o Director de Tiro pela condução da prova na secção de alvos que lhe está atribuída mas deve cooperar permanentemente com o 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 registo da carreira e aos quadros dos registadores.
- 6.7.2.4** Assegurar que as pistolas, equipamento e acessórios dos atiradores foram examinados e aprovados;
- 6.7.2.5** Verificar as posições de tiro dos atiradores e advertir o Júri de 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 registo correcto dos tiros feito pelo Registador quando forem usados alvos de papel;
- 6.7.2.9** Fiscalizar o correcto manuseamento dos alvos;
- 6.7.2.10** Receber os protestos e enviá-los a um Membro do Júri;
- 6.7.2.11** Ser responsável pelo registo de todas as irregularidades, perturbações, penalizações, avarias, tiros cruzados, concessões de tempo adicional, repetição de tiros ou séries, etc., num Registo de Incidentes, no registo da Carreira, no alvo ou na fita da impressora e no quadro pequeno, quando apropriado.
- 6.7.3 Deveres e Funções do Registador – Alvos de Papel**
- Deve ser nomeado um Registador para cada posto de tiro. O registador deve:
- 6.7.3.1** Preencher ou verificar se as informações constantes da minuta correspondem às do quadro (nome do atirador, número de identificação, número do posto de tiro, etc.);
- 6.7.3.2** Informar o atirador quando os seus alvos de ensaio e de competição estiverem prontos para o tiro. O atirador deve informar o registador com toda a clareza caso deseje fazer tiros de ensaio ou de competição. O Registador 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 Registador;
- 6.7.3.3** Dispor de um telescópio se o sistema de alvos for o de controlo remoto. Se for ele a controlar a mudança, deverá esperar alguns segundos antes de ordenar a mudança a fim de dar ao atirador oportunidade para verificar o seu tiro;



- 6.7.3.4** Inscrever o valor preliminar de cada tiro na minuta e no quadro acima ou ao lado da sua mesa, para informação dos espectadores;
- 6.7.3.5** Nas carreiras em que os alvos voltam mecanicamente à linha de tiro, juntá-los imediatamente após cada série de dez tiros e colocá-los num contentor fechado para serem recolhidos por pessoal autorizado que os levará para o Gabinete de Classificação;
- 6.7.4 Deveres e Funções do Registador – Alvos de Papel – Alvos Móveis**
- 6.7.4.1** Deve verificar se as informações constantes da minuta correspondem à do quadro (nome do atirador, número de identificação, número do posto de tiro, etc.);
- 6.7.4.2** Inscrever o resultado indicado na minuta e compará-lo com o valor indicado no monitor (se utilizado). As inscrições dos atiradores nas minutas de registo de resultados devem ser realizadas de forma a que seja facilmente identificável as séries direitas e esquerdas;
- 6.7.4.3 Deveres e Funções do Encarregado de Linha de Tiro – Alvos Móveis**
- 6.7.4.3.1** Os Encarregados de Linha de Tiro devem estar localizados de forma a poderem observar o estado de prontidão do atirador e possam ouvir a ordem de “PRONTO” ao atirador. Devem ainda poder acompanhar o sistema de registo de impactos após cada tiro, ver o resultado e ao mesmo tempo ver o sinal de início do alvo.
- 6.7.4.3.2** O Encarregado de Linha de Tiro opera o botão de início e de paragem e o selector de velocidade das séries lentas para as mais rápidas. Se não existir um controlo electrónico para as séries mistas o selector deve ser operado de acordo com um plano aprovado pelo Júri da prova.
- 6.7.5 Deveres e Funções dos Encarregados dos Alvos e do Fosso – Alvos de Papel**
- 6.7.5.1** O número de Encarregados do Fosso deve corresponder ao de Juízes. Nas operações a efectuar no fosso, são responsáveis pelo grupo de alvos que lhes for atribuído, assegurando que sejam rapidamente mudados (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 do Fosso é responsável por averiguar se o impacto se verificou em algum dos alvos vizinhos e, após consultar o Júri e o Juiz, resolver o problema.
- 6.7.5.3** Quando forem utilizados sistemas automáticos de mudança de alvos, os Encarregados do Fosso são responsáveis pela colocação dos alvos certos nos mecanismos, e pela sua remoção e preparação a fim de serem entregues no Gabinete de Classificação. Faz também parte das suas funções anotar nos alvos quaisquer irregularidades que tenham ocorrido.



- 6.7.5.4** Assegurar que não há furos de impactos na parte branca do alvo e que estão claramente indicadas quaisquer marcas de impactos nos bastidores.
- 6.7.6 Deveres e Funções dos Encarregados do Fosso – Alvos de Papel – Alvos Móveis**
- Um Encarregado de Fosso e um assistente devem estar posicionados de cada lado de cada carreira durante toda a competição. O Encarregado de Fosso deve:
- 6.7.6.1** Assegurar-se que o correcto grupo de alvos está colocado na estrutura móvel, e na sequência adequada.
- 6.7.6.2** Posicionar correctamente os alvos intermédios de 50 M e os postos de reparação. Calepinar correctamente 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 correctamente assinalado relativamente ao seu valor e localização.
- 6.7.6.4** Assegurar que os alvos estão virados 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 num contentor fechado para serem recolhidos por pessoal autorizado que os levará para o Gabinete 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 calepinados com autocolantes negros.
- 6.7.6.8** Cada série começa com 4 tiros de ensaio. Se o atirador não os realizar os respectivos autocolantes negros da calepinagem devem ser colocados no alvo respectivo, fora dos anéis de marcação.
- 6.7.6.9** Os de tiros de competição nos alvos de 50 M devem ser calepinados com autocolantes transparentes. Só a parte externa de um impacto junto de um anel de marcação deve ser coberto, por forma a auxiliar o Juiz 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 mudança de alvos poderá ser realizada com um Encarregado de Fosso e um assistente se utilizarem protecções deflectoras adequadas. O Encarregado de Fosso, ou o assistente, é responsável pela mudança dos alvos dentro do ritmo de tempo normal.



6.7.7 Dirigente de Alvos – Alvos de Papel – 25 M

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

6.7.7.2 O Dirigente de Alvos 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, exacta e eficientemente classificados, marcados, calepinados e/ou mudados, 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 Juiz e o Júri.

6.7.7.3 Segundo Registador – Alvos de Papel – 25 M

Todas as entradas de todas as provas a 25 M são marcadas oficialmente na carreira. O segundo registador está na linha de alvos. Deve registar as pontuações nas minutas tal como são anunciadas pelo Dirigente de Alvos. Se houver alguma diferença entre as anotações feitas pelo Registador e pelo Segundo Registador que não possam ser esclarecidas é válida a marcação feita pelo Segundo Registador.

6.7.7.4 Marcador

O Marcador não deverá calepinar os furos no alvo, folhas de controlo ou no contra alvo, ou trocar os alvos, folhas de controlo 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 secção de grupos de alvos ou para cada cinco a dez alvos (i.e. um para cada Dirigente de Alvos). Deverá acompanhar o Dirigente de Alvos à Linha de Alvos.

6.7.8.2 O membro do Júri deve verificar se eles foram inspeccionados antes de começar a marcação, certificar-se de que o número de impactos está correcto, se estão próximos dos anéis de marcação, etc. 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 Dirigente de Alvos. 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 Registador, que se encontra na Linha de Alvos e de que as decisões do Júri são devidamente anotadas e autenticadas nas minutas.
- 6.7.8.5** O membro do Júri da Linha de Alvos deve garantir que os alvos não são calepinados nem os impactos assinalados por meio de discos coloridos até que as situações duvidosas tenham sido resolvidas e os resultados anotados correctamente pelo Segundo Registador.
- 6.7.8.6** Quando a marcação é assegurada por equipamento electrónico 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 do Gabinete de Classificação.
- 6.7.9** **Dirigente de Alvos – Alvos com Marcação Electrónica**
- 6.7.9.1** Devem assegurar que não furos de impactos na superfície branca do alvo e de que quaisquer marcas de impactos nas molduras estão claramente indicadas, calepinados os contra alvos e calepinados ou trocados os cartões traseiros e as folhas de controlo.
- 6.7.9.2** Os contra alvos, os cartões traseiros e as folhas de controlo não devem ser calepinados ou trocados enquanto o cálculo da pontuação não estiver completo.
- 6.7.10** **Dirigentes Técnicos – Alvos com Marcação electrónica**
- 6.7.10.1** Podem ser nomeados para operar e fazer a manutenção do equipamento dos Alvos com Marcação Electrónica, para aconselhar os Juizes e Membros do Júri mas não podem tomar quaisquer decisões.
- 6.7.10.2** Antes do início de cada Entrada um membro do Júri deve inspeccionar os alvos de marcação electrónica para confirmar o seguinte:
- 6.7.10.3** Não há impactos na zona branca da face do alvo;
- 6.7.10.4** Qualquer marca na armação está devidamente marcada;
- 6.7.10.5** Os contra alvos não têm qualquer impacto;
- 6.7.10.6** Os cartões traseiros não têm impactos;
- 6.7.10.7** As folhas de controlo são novas;



- 6.7.11 Procedimento de Exame dos Alvos de Marcação Electrónica 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, entrada, série e tempo devem ser anotados em cada um):
- 6.7.11.1.1** A folha de controlo (25 / 50 M). Se a localização de algum impacto for fora da área da folha de controlo, a relação geométrica entre o impacto na folha de controlo e o cartão traseiro deve ser feita antes da remoção da folha de controlo;
- 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 da carreira;
- 6.7.11.1.7** A impressão do LOG;
- 6.7.11.1.8** Os dados do registo do computador de marcação electrónica de alvos (se necessário).
- 6.7.11.2** Um Membro do júri tem que examinar a face do alvo de marcação electrónica e a armação, e registar a localização de qualquer tiro fora da área preta.
- 6.7.11.3** O comando CLEAR LOG não pode ser accionado 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 controlo de resultados computadorizados (i.e. introdução de penalidades, correcções de resultados após avarias, etc).

6.8 PROCEDIMENTOS PARA A CLASSIFICAÇÃO

- 6.8.1** O Gabinete 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 após esgotado o tempo para protestos.



- 6.8.2** As Listas de Resultados Oficiais devem conter o seguinte:
- 6.8.2.1** Uma lista de conteúdos;
- 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 Juízes e Dirigentes das Competições;
- 6.8.2.4** Uma lista de inscrições por Nações e disciplinas;
- 6.8.2.5** O Horário de Competição;
- 6.8.2.6** Uma lista de Medalhados, 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 standard da ISSF por disciplinas (Homens – carabina 10 m, 50m e 300 m, Pistola 10 m, 50 m e 25 m, Alvo Móvel 10 m e 50 m; Senhoras – mesma ordem; Juniores femininos – mesma ordem).
- 6.8.2.9.1** Estas listas devem conter os nomes completos como constem dos registos 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 do Mundo
EWR	Equaled World Record	Recorde do Mundo Igualado
FWR	New Final World Record	Novo Recorde do Mundo (Final)
EFWR	Equaled Final World Record	Recorde do Mundo Igualado (Final)
WRJ	New World Record Junior	Novo Recorde do Mundo Júnior



EWRJ	Equaled World Record Junior	Recorde do Mundo 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 telefax ou E-mail, ao Secretariado da ISSF.
- 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 no Gabinete e nas linhas 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 exactidão.
- 6.8.6** Quando são usados **Alvos com Marcação Electrónica** muitas destas funções serão desempenhadas por estas 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 no Gabinete os alvos das seguintes provas:
- 6.8.7.1** Todas as de Carabina a 10, 50 e 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 entradas cujas marcações sejam feitas na Carreira de Tiro
- 6.8.8** Todos os alvos que devam ser classificados no Gabinete serão para lá transportados desde as linhas de tiro em condições de segurança adequadas dentro de contentores fechados à chave.
- 6.8.9** Os alvos de competição que devam ser classificados no Gabinete terão que estar numerados e conferirem com o que consta nas minutas. O



Gabinete é responsável por que a numeração esteja correcta e deve também verificá-la antes de cada prova e de os entregar ao Director de Tiro ou aos Juízes.

- 6.8.10** O Director de Tiro e o Chefe do Gabinete são responsáveis pela rápida entrega dos alvos no Gabinete, a fim de serem imediatamente classificados e evitadas demoras na elaboração da lista de resultados.
- 6.8.11** Um dos membros do Gabinete 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.
- 6.8.12** Cada interveniente na classificação deverá autenticar o seu trabalho rubricando o alvo, a minuta ou a lista de resultados.
- 6.8.13** Para além da determinação dos resultados, o Júri de Classificação deve conferir as pontuações dos 10 primeiros classificados individualmente e das 3 primeiras equipas, antes de serem 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 projectil, creditar-se-á o valor mais alto das duas zonas. Tal valor é verificado pela simples observação do orifício provocado pelo projectil ou pela utilização de um Calibrador que, depois de inserido nesse orifício, toque no bordo exterior do anel. Constitui excepção 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 em posição horizontal.
- 6.8.14.3** Quando for difícil utilizar o calibrador devido à proximidade de um orifício causado por outro projectil, 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 projecteis, 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 com 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 registadas no Relatório de Incidentes da Carreira (ver o impresso no final deste regulamento), no Registo da Carreira, na fita da impressora, no alvo e na minuta de tiro (alvos de papel) pelo Juiz e/ou Membro do Júri para conhecimento do Gabinete 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 minuta (em poder do Segundo Registador) deve ser assinada pelo Dirigente de Alvos e pelo Membro do Júri da linha de alvos. A minuta original deve ser enviada, de forma segura, ao Gabinete de Classificação para conferir as somas e ser feito o registo final.
- 6.9.1.1** **Tiros Atravessados**
- 6.9.1.1.1** Os tiros feitos com o alvo em movimento não devem ser pontuados como impactos a menos que a maior dimensão horizontal do orifício feito pelo projectil (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 Percussão Central 25 M.
- 6.9.1.1.2** O comprimento do orifício deve ser medido com um **calibrador plano**. Quando o bordo interior das linha gravada 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 Registo do Valor dos Impactos**
- 6.9.1.2.2** Assim que o Dirigente de Alvos receber o sinal de que a Carreira está em segurança, os alvos devem ser virados 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 registador que se encontra na linha de tiro. Este anota-o no registo da Carreira e no pequeno quadro colocado perto da sua mesa.

6.9.1.2.3 O Segundo Registador deve acompanhar o Dirigente de Alvos e registar os valores dos impactos na minuta, 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 Velocidade 25 M**. Estes discos deverão ter um diâmetro de 30 mm a 50 mm e ser encarnados 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 dirigente de Alvos 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 encarnada 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 Registador. O total da série também deve ser anunciado em voz alta. Os discos devem, então, ser retirados e os alvos calepinados.

6.9.1.2.4.3 Em **Provas de Pistola Standard 25 M, Pistola 25 M e Pistola Percussão Central 25 M** o valor dos tiros é indicado por meio de uma vara com cerca de 300 mm de comprimento com um pequeno disco de 30 a 50 mm de diâmetro numa das extremidades, pintado de encarnado numa das faces e de branco na outra. À medida que vai indicando o valor dos impactos, o Dirigente de Alvos vai colocando o disco sobre os respectivos orifícios, virando a face encarnada para linha de tiro quando se tratar de um "10" ou a branca para os outros valores enquanto 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 registados.

6.9.2 Para alvos classificados oficialmente na Carreira:

6.9.2.1 O Dirigente de Alvos e o Juiz devem verificar se os resultados afixados no quadro correspondem aos que foram registados 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 registados:



- 6.9.2.3.1 Os alvos devem ser calepinados e preparados para a próxima série (Pistola Velocidade 25 M e Entradas de Velocidade); ou
- 6.9.2.3.2 Os alvos devem ser substituídos e os contra alvos calepinados 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 minuta de tiro tem que ser assinada, perto do resultado final, antes do atirador abandonar a Carreira.

6.10 REGRAS DE CONDUTA PARA ATIRADORES E DIRIGENTES

- 6.10.1 Não é permitido fazer qualquer tipo de acção ou de propaganda, política, religiosa ou racial, durante os Campeonatos/Competições da ISSF.
- 6.10.2 Cada equipa deverá ter um Chefe que pode ser um dos atiradores e é responsável pela manutenção da disciplina dentro da sua equipa. O Chefe de Equipa deve colaborar permanentemente com os Juízes no interesse da segurança, no desenrolar eficiente da competição e no desportivismo. O Chefe de Equipa é responsável por todos os assuntos oficiais relativos à sua equipa.
- 6.10.2.1 Todos os atiradores, Chefes de Equipa e restantes oficiais devem estar familiarizados com as Regras da ISSF e assegurar que essas regras são cumpridas. É da única responsabilidade de cada atirador o estrito cumprimento das regras ISSF.
- 6.10.3 **O Chefe de Equipa é responsável por:**
 - 6.10.3.1 Completar as inscrições com informações exactas 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 equipa 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 equipas.
- 6.10.4 **O atirador deve apresentar-se**, pronto a 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 Juízes.
- 6.10.5.2** Se desejar falar com outra pessoa, o atirador terá que descarregar a sua arma, 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 Juiz e sem perturbar os outros concorrentes.
- 6.10.5.3** Se um **dirigente da equipa pretender falar** com um dos seus atiradores que se encontra na linha de tiro não pode contactá-lo directamente nem falar com ele enquanto ali se encontrar. Deverá obter permissão do Juiz ou de um Membro do Júri que o chamará para fora da Linha de Tiro.
- 6.10.5.4** Ao dirigente de equipa 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 Juízes ou do Júri poderão ser impostas por um Membro do Júri ou pelo Júri as seguintes penalidades:
- 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 registado no Impresso de Incidentes da Carreira e anotado no registo da Carreira 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 Registo de Incidentes, na fita da impressora e no registo da carreira por um Membro do Júri.
- 6.10.6.3** A desqualificação é expressa pelo Júri mostrando cartão encarnado com a palavra "**DESQUALIFICAÇÃO**". A desqualificação só pode ser aplicada por decisão maioritária do Júri.
- 6.10.6.3.1** No caso de desqualificação nas Finais o atirador ficará em último lugar na Final e pode manter o resultado da qualificação.
- 6.10.6.4** A medida dos cartões deve ser aproximadamente de 70 mm x 100 mm.
- 6.10.6.5** Normalmente as infracções são graduadas pelo Júri da seguinte maneira:



- 6.10.6.5.1** No caso de **violações visíveis** das Regras (pistolas, vestuário, posição, instruções, etc.) deverá, na primeira ocorrência, fazer-se 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 desqualificação.
- 6.10.6.5.2** No caso de **violações ocultadas** das Regras, impõe-se a desqualificação quando a falta for ocultada deliberadamente.
- 6.10.6.6** Ao atirador que **estorvar outro atirador** de forma anti-desportiva, quando este último estiver a executar o tiro, deduzem-se-lhe dois (2) pontos. Se o incidente se repetir, impõe-se a desqualificação.
- 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 desqualificado.
- 6.10.6.8** O Júri desqualificará o atirador que manusear a pistola de forma perigosa ou viole as regras de segurança.

6.11 REGRAS DAS COMPETIÇÕES

6.11.1 Manuseamento 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 mudança de alvos é feita pelos próprios atiradores sob a supervisão dos Juízes. O atirador é responsável por executar o tiro para o alvo correcto.

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 Registador que os colocará dentro de um contentor seguro que será recolhido por pessoal autorizado que o levará para o Gabinete 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 mudança dos alvos tanto pode ser controlada pelo atirador como pelo registador. Em qualquer caso, o atirador é responsável por executar o tiro para o alvo correcto.

6.11.1.1.2.2 O atirador pode chamar a atenção do Juiz se considerar que a marcação está a ser demasiado lenta. Se o Juiz ou o Júri estiverem de acordo com aquela observação, devem tomar-se as providências necessárias para corrigir a anomalia. Se não se verificar a correcção, o atirador ou o



dirigente da equipa podem apresentar um protesto ao Júri. Este poderá conceder tempo adicional até 10 minutos. O protesto não pode ser apresentado dentro dos últimos 30 minutos da competição excepto em circunstâncias excepcionais.

6.11.1.2 Alvos com Marcação Electrónica

É essencial que os atiradores se familiarizem durante os treinos com o uso dos botões de controlo 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 mudança dos alvos de ensaio para competição é responsabilidade do atirador, e deve ser por ele controlada. Se algum atirador tiver dúvidas, deverá pedir a intervenção do Juiz. Nas provas a 25 M o controlo e a responsabilidade são dos Juizes.

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 Carreira.

6.11.1.2.2 Os atiradores e os Dirigentes da Carreira não devem tocar no painel de controlo nem nas fitas da impressora antes do fim da entrada ou das prova excepto quando autorizados pelo Júri. Os atiradores terão que assinar as fitas (perto do resultado total) antes de abandonarem a carreira.

6.11.1.2.3 Quando um atirador não assinar a sua folha de prova, um Membro do Júri ou um Juiz deverá fazê-lo e enviá-la para o Gabinete 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

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 Juiz da carreira 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 Juiz 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 efectuado antes do início da competição.

6.11.2.2.2 Considera-se que a competição teve o seu início quando O Director de Tiro dá a voz de "**COMEÇAR**". Cada disparo efectuado depois de terminados



os tiros de ensaio será registado 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 PARAR

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 as presentes Regras. Classificam-se como zeros – na competição - quaisquer tiros de ensaio disparados em contravenção com 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) registados 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 Director 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 Director de Tiro informará os atiradores através do sistema de difusão som quando faltarem dez (10) e cinco (5) minutos para terminar a prova.

6.11.3.2 A competição pára à voz de “**PARAR**” ou a sinal apropriado.

6.11.3.3 Se um ou mais tiros forem disparados depois da voz de “**PARAR**”, 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 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 por cada uma.

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

6.11.4.1.2 Se um atirador pretender trocar ou encher o seu cilindro de ar ou gás tem que 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) projectil.



- 6.11.4.2.1** Se, acidentalmente, a arma for carregada com mais que um projectil:
- 6.11.4.2.2** Se o atirador se aperceber da situação, deve levantar a mão livre para indicar ao Juiz que tem um problema. Então, sob a supervisão de um Juiz, 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 Juiz, 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 lhe não 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 devem ser feitos para o próximo alvo de competição ainda não usado. Para o alvo de competição seguinte serão disparados dois tiros de prova, de acordo com as instruções dadas pelo Juiz de Tiro ou pelo Júri. Os Juízes de Tiro ou Membros do Júri providenciarão para que, na minuta seja escrita uma explicação completa para o caso.
- 6.11.5.3** Qualquer **tempo adicional** concedido pelo Júri ou pelo Juízes deve ficar claramente indicado, mencionando os motivos no Relatório de Incidentes da Carreira e, se aplicável, na minuta do registador.
- 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 Secção de Controlo 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 desclassificado.
- 6.11.6.3** Se houver alguma dúvida sobre qualquer alteração, a arma ou equipamento deve voltar à Secção de Controlo de Equipamento para ser reinspeccionada 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 possam ser-lhe 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 apresente o Cartão de Controlo** no início da competição ou da Entrada, embora o seu equipamento tenha sido aprovada pela Secção 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 conseguirem, até ao fim do tempo oficial da entrada, obter a confirmação de que o equipamento em causa fora previamente aprovado. É da responsabilidade do atirador (ou do seu treinador ou dirigente) contactar a secção de Controlo de Equipamento para esse fim. Não será concedido qualquer tempo adicional.
- 6.11.6.5.1** No caso da Prova de Alvos Móveis a 50 metros, 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 mais alto. O atirador será também penalizado com dois (2) pontos por 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 deverá ser 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 Registador, 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), por forma a 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 com 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.
- 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 efectuados por outro concorrente, anular-se-á (ão) o (s) de valor mais elevado.
- 6.11.8.5** O atirador que pretender que lhe **não seja atribuído** um impacto existente no seu alvo de competição deverá informar imediatamente o Juiz.
- 6.11.8.6** Se o Juiz confirmar que o atirador não disparou o tiro em causa deve fazer-se a anotação no Registo da Carreira de Tiro e o tiro será anulado.
- 6.11.8.7** Se o Juiz não puder confirmar, para além de qualquer dúvida razoável, que o tiro em questão não foi disparado pelo atirador, este ser-lhe-á creditado e registado.
- 6.11.8.8** Para justificar a anulação de um tiro devem considerar-se os seguintes motivos:
- 6.11.8.8.1** O Registador, baseando-se na sua observação sobre o atirador e sobre o alvo, pode confirmar que ele não efectuou o disparo.



- 6.11.8.8.2** Um atirador ou o respectivo Registador 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 electrónicos a 300 m** os tiros cruzados não devem ser atribuídos ao alvo atingido mas o centro de controlo 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, o Juiz ou o 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 repetido(s).
- 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 deflagrou;
- 6.12.1.1.2** Uma bala ou chumbo que ficou encravada no cano;
- 6.12.1.1.3** Uma arma não disparou embora o gatilho tenha sido accionado;
- 6.12.1.1.4** O extractor não retirou o invólucro;
- 6.12.1.2** A opção de utilizar outra arma implica que ela esteja aprovada pela Secção de Controlo 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 Juízes 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 accionou 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 ELECTRÓNICOS – 10 M e 50 m

Para Pistola 25 M ver Regulamento de Pistola

- 6.13.1 **Avaria em todos os alvos da carreira:**
 - 6.13.1.1 A hora da avaria e o tempo de tiro decorrido **deve ser registado** pelo Director de Tiro e pelo Júri;
 - 6.13.1.2 Todos os tiros de competição que os atiradores tiverem disparado **são** contados e registados. No caso de faltar a energia eléctrica na Carreira será necessário esperar que ela seja restabelecida para ser possível saber, não necessariamente no monitor do posto de tiro, o número de tiros registados pelo alvo.
- 6.13.2 Depois de ter sido reparada a avaria e de toda a carreira estar operacional, acrescentar-se-á um período de **5 minutos adicionais** ao tempo de competição. A hora de recomeço será anunciada através de sistema de difusão sonora com a antecedência de 5 minutos. Deve permitir-se que os atiradores reocupem os seus postos cinco 5 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 M e 50 M**
 - 6.13.3.1 Se o alvo electrónico não puder ser reparado em 5 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.



- 6.13.4 Protesto sobre falha no registo ou exposição de um tiro no monitor do sistema de alvos com marcação electrónica**
- 6.13.4.1** O atirador deve informar imediatamente o Juiz. O Juiz anotarà 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 para fazer mais um disparo apontando ao seu alvo.
- 6.13.4.2.1** Se o valor e a localização deste tiro for registado e exposto no monitor, ordenar-se-á ao concorrente que continue a prova. O valor e a localização deste tiro **adicional** serão registados. 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 Registo da Carreira e no Impresso de Incidentes da Carreira.
- 6.13.4.2.2** Terminada esta entrada da competição, o **Procedimento de exame de alvos de marcação electrónica** 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 registados pelo computador.
- 6.13.4.2.3** Se todos os impactos estiverem registados correctamente, 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 o **Procedimento de exame de alvos de marcação electrónica**, nem em qualquer outro lado contam para o resultado todos os tiros correctamente registados 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 registado nem exposto** e o sistema de marcação electrónica 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 registados 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 registados nem expostos no alvo usado anteriormente.

6.13.4.4 Para o resultado contam os tiros registados no monitor do primeiro alvo mais os de competição executados para o segundo. Anular-se-ão os dois tiros adicionais se, mais tarde, forem encontrados no registo 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 registo correcto 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 electrónica** no ponto de impacto original.

6.13.4.5.1 Se após efectuar 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 Falha da banda de papel ou de borracha

6.13.5.1 Se o Júri decidir que o problema resultou de falha no avanço da banda de papel ou de borracha, mandará que o atirador se mude para um posto de reserva. Ser-lhe-á permitido fazer um número ilimitado de tiros de ensaio para um 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 correctamente 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 electrónica (ver 8.13.4.2)

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

6.13.6.2 Depois de completada a série, o **Procedimento de Exame de Alvos de Marcação electrónica** 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 excepção 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 apelido.
- 6.14.2.4.1** Os atiradores que participem numa prova de disparos de desempate serão classificados de acordo com o Ranking aí obtido. Desempates após esses 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 para os 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 para mais de um lugar na classificação faz-se primeiro o desempate para a posição mais baixa, seguindo-se o da posição seguinte até estarem desfeitos todos os empates.
- 6.14.5** **Provas de Alvos Móveis – Ver Regras de Alvos Móveis, Secção 10**
- 6.14.6** **Provas Olímpicas (com Finais)**
- No caso de ser necessário efectuar 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 Principal. Se o desempate não tiver início no tempo previamente indicado, os atiradores nele interessados deverão manter-se em contacto com o Director de Tiro esperando que ele lhes comunique a hora e o lugar em que será efectuado.
- 6.14.6.2** Os atiradores desempatarão em postos de tiro adjacentes atribuídos por sorteio supervisionado pelo Júri.



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) à ordem, 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 as Competições de 25 M
Os atiradores empatados ocuparão novos postos de tiro na Carreira de Tiro da Qualificação, por sorteio feito sob a direcção 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 Velocidade 25 M	Uma (1) em 4 segundos	Uma (1) em 4 segundos
Pistola 25 M Pistola Percussão Central 25 M	Uma (1) de cinco (5) tiros em velocidade	Uma (1) de cinco (5) tiros em velocidade
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 – Equipas

6.14.7.1 Os desempates de equipas 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 equipas).



6.15 PROTESTOS E APELOS

6.15.1 Taxa para Protestos

6.15.1.1 Protestos 25.00 Euros ou equivalente em moeda local

6.15.1.2 Apelos 50.00 Euros ou equivalente em moeda local

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

6.15.2 Protestos Verbais

Qualquer atirador ou dirigente de equipa tem o direito de protestar imediata e verbalmente junto de um dirigente da competição, de um Juiz ou de um Membro do Júri contra as condições em que está a correr 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 ISF ou o programa da prova não estão a ser cumpridos;

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

6.15.2.3 Por um atirador ter sido estorvado ou perturbado por outro(s) atirador(es), dirigente(s), Juiz(es), espectador(es), membro(s) dos órgãos de informação 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 da Carreira, por clarificação 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 regulamentado;

6.15.2.6 Os dirigentes da competição, Juízes 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 Juiz 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 equipa 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 A Comissão de Organização deve fornecer impressos próprios para a formalização dos protestos escritos.

6.15.4 Protestos sobre os RESULTADOS

Decisões do Gabinete de Classificação sobre o valor ou no número de tiros num alvo são finais e não têm apelo.

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 limita 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 estar indicado no programa oficial.

6.15.4.2 Alvos de Marcação electrónica

6.15.4.2.1 Se um atirador contestar o valor de um impacto, o protesto só será aceite se feito antes do tiro seguinte / série da Prova de 25 M (excepto se, por avaria, a banda de papel ou de borracha não avançar) 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 um outro disparo no fim da competição para que este tiro extra possa ser contado se o protesto for aceite e não puder determinar-se o valor correcto do tiro em causa.

6.15.4.2.3 Caso o protesto acerca do valor de um impacto que não se refira a um zero ou falha no registo, seja considerado improcedente haverá uma penalização de dois (2) pontos e será cobrada a taxa de protesto.

6.15.4.2.4 O dirigente da equipa 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 equipa que considere que um tiro foi mal classificado ou incorrectamente registado poderá apresentar um protesto desde que se não refira a impactos em que tenha sido usado o calibrador porquanto 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 incorrectas nas listas de resultados ou nas minutas de tiro, e deles são devidas taxas.



6.15.4.3.2 Quando forem usados alvos de papel e as classificações feitas no Gabinete, o dirigente da equipa 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 Apelos

6.15.5.1 Em caso de **desacordo com uma decisão do Júri** é possível recorrer para o Júri de Apelo. Estes apelos devem ser apresentados pelo Chefe de Equipa 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 dos apelos pode ser dilatado até 24 horas por decisão do próprio Júri de Apelo. Tal decisão pode determinar o adiamento da cerimónia de entrega de prémios referente à prova a que o Apelo se referir.

6.15.5.2 **A decisão do Júri de Apelo é final.**

6.15.6 As **cópias de todas as decisões** em resposta a protestos escritos a apelos devem ser enviadas pela Comissão de Organização 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 Carreira para as Finais

6.16.2.1 Os Chefes de Equipa 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 Juízes devem completar as verificações e controlo 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 Carreira 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 pistolas, 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 Pistola de Velocidade 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	Género	Tempo de tiro
Carabina / Pistola AC a 10 M	Homens	75 Segundos
Carabina / Pistola AC a 10 M	Senhoras	75 Segundos
Carabina 50 m - 3 x 40 (posição de Pé)	Homens	75 Segundos
Carabina 50 m - 3 x 20 (posição de Pé)	Senhoras	75 Segundos
Carabina 50 m - (posição Deitado)	Homens	45 Segundos
Pistola 50 M	Homens	75 Segundos

6.16.4.1 Finalistas em cada disciplina: Oito (8) Concorrentes

6.16.4.2 Posições de Partida

Os atiradores que se qualificarem 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 Electrónicos

6.16.4.3.3.1 A apresentação dos alvos nos ecrãs 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

6.16.4.3.4 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 libertação de gás nas pistolas de ar não é permitida, sendo penalizada com dois (2) pontos de penalização.

6.16.4.4 **O tempo de prova** começa com a voz de "**CARREGAR**" 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 Carreira 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 nela.

6.16.4.5 Comandos para Ensaio

6.16.4.5.1 No fim do tempo de preparação o Juiz 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 Juiz anunciará "**30 SEGUNDOS**".

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

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:

<p>"PARA O PRIMEIRO / PRÓXIMO TIRO DE COMPETIÇÃO – CARREGAR"</p>	<p>Depois desta voz o atirador carrega a sua pistola A pistola NÃO PODE estar carregada antes de ser dada esta voz</p>
<p>"ATENÇÃO 3 – 2 – 1 – COMEÇAR"</p>	<p>O atirador tem 75 segundos (45 segundos se Deitado) para disparar um tiro. Esta voz 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"</p>



"ALTO"	Esta voz é dada 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 "ALTO"
"TROCA DE ALVOS"	Para o operador de fosso ou sistema de transportadores de alvos depois da voz de "ALTO".

- 6.16.4.5.3.1** Imediatamente após a voz de "ALTO" 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 **ALTO** 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 **ALTO** e **TROCA DE ALVOS** para evitar que os atiradores vizinhos sejam perturbados.
- 6.16.4.5.3.6** **OS EXERCÍCIOS DE PONTARIA SÃO PERMITIDOS SOMENTE** entre as vozes de "STOP", "Alto" e a de "LOAD", "Carregar" que se lhe seguir. **É PROIBIDO TIRO EM SECO.**
- 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 de os 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 retiram-se imediatamente da linha de tiro deixando as pistolas 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 tempo máximo de 30 segundos. Este período começa à voz de "COMEÇAR" e o último segundo (30º) deve corresponder à voz de "ALTO".



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

Disciplina	Género	Tempo das Séries
Pistola 25 M	Senhoras	Quatro (4) Séries Tiro Rápido
Pistola Velocidade 25 M	Homens	Quatro (4) Séries em 4 segundos

6.16.5.1 Finalistas em cada Prova

Pistola 25 M	8 Atiradores
Pistola Velocidade 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 Velocidade 25 M - Homens

Se o espaço da Carreira de tiro o permitir, todos os atiradores participam ao mesmo tempo:

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

6.16.5.2.1.1 Ou

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

6.16.5.2.1.2 Ou

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

6.16.5.2.2 Posições de Partida para Pistola 25 M - Mulheres

Grupo	Secção da Carreira de Tiro									
	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 Velocidade 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 encarnada ou, se forem utilizados alvos de papel, os alvos são virados para a posição de topo
“3 – 2– 1 – COMEÇAR”	A voz de COMEÇAR é o sinal para acender a luz verde ou os alvos serem virados para a posição de frente, Todos os atiradores têm que estar na posição de PRONTO quando a retro contagem 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 - Senhoras

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 encarnada ou, se forem utilizados alvos de papel, os alvos são virados para a posição de topo. Depois de um atraso de sete (7) segundos (+/-1 segundo) ou a luz verde acende ou os alvos são virados de frente para o atirador
Antes de cada tiro o atirador deverá baixar o braço e ficar na posição de PRONTO	
A Pistola 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 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 Pistola de Velocidade - 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.
- 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 entrada 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 a posição mais baixa, 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 - Senhoras**
- 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 para 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 e **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 pistola ou a munição dentro dos 3 minutos depois de a avaria ter sido declarada admissível. Não é autorizado a completar ou repetir os tiros ou séries não disparadas se for o caso de avaria não admissível.
- 6.16.6.4.2** Se um tiro não for disparado devido a avaria, o atirador pode tentar corrigi-la durante o tempo que faltar; depois de tentar qualquer correcção não poderá reclamar avaria admissível, a menos que uma parte da arma se tenha danificado suficientemente que a iniba 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 completado+a) s serão marcados como resultado provisório e parcelar.
- 6.16.6.5.3** Se não for possível corrigir a avaria de forma a continuar a Final dentro de uma (1) hora, resultado parcelar será considerado como resultado final da competição e os prémios entregues nesta base.
- 6.16.6.5.4** Os atiradores com resultados empatados serão ordenados de acordo com as regras de Desempate. O resultado da Final é contado como última série.
- 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 de 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 registados.

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 Senhoras será transferida para um Posto de Tiro de 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 registados.

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 Velocidade 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 registadas.

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 electrónicos, com máquinas de leitura de alvos ou com aparelhos que possam dividir cada anel em dez secções (tal 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 mão.

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: PRÉMIOS E MÁXIMOS

6.17.1 Os Recordes Mundiais e os Recordes Mundiais nas Finais podem ser estabelecidos nos Jogos Olímpicos, em Campeonatos do Mundo, Taças



do Mundo, 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 carreiras interiores 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 CIO. As disciplinas Olímpicas de tiro estão mencionadas no Regulamento Geral da ISSF.
- 6.17.5.2** Nas provas programadas para os Campeonatos do Mundo, a ISSF atribui títulos e medalhas, com base nos resultados oficiais, conforme o Regulamento Geral.
- 6.17.5.3** Nos Campeonatos do Mundo os Títulos e Medalhas, das Provas individuais e de equipas, serão atribuídos de acordo com o Regulamento Geral da ISSF.
- 6.17.5.4** As medalhas e prémios devem ser entregues imediatamente depois das Finais ou depois do tempo para protesto e dando tempo ao atleta para vestirem 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

Formulário de Protesto - Pagina 1

Informação do Protesto (a completar pelo atirador ou oficial)	
Campeonato:	
Protesto ao Júri:	
Data:	Hora: <i>da acção a protestar</i>
<i>Acção ou decisão em Protesto (descrever por escrito)</i>	
<i>Fundamentação do Protesto (Listar as Regras e Regulamentos ISSF correspondentes)</i>	
Protesto apresentado por: _____	
<i>Nome</i>	
País/Clube:	
Assinatura	

Informação do Protesto (a completar pelo Comité Organizador)
Protesto recebido:

<i>Data</i> <i>Hora</i>
Taxa Paga:
<i>Nome completo em maiúsculas e Assinatura do Juiz que recebeu o Protesto</i>



Formulário de Protesto - Pagina 3

Pedido de Decisão pelo Júri de Apelo

(a completar pelo Chefe de equipa ou seu representante)

Se existe desacordo com a decisão do Júri a decisão pode ser submetida ao Júri de apelo

Razão do Apelo

Fundamentação do Apelo

Protesto apresentado por:

Nome

País/Clube:

Assinatura

Informação do Apelo (a completar pelo Comité Organizador)

Apelo recebido:


Data

Hora

Taxa Paga:

Nome completo em maiúsculas e Assinatura do Juiz que recebeu o Apelo



		GABINETE DE CLASSIFICAÇÃO FORMULÁRIO DE NOTIFICAÇÃO DE RESULTADO			CN	
PROVA				DATA		
SÉRIE				ELIMINATORIA QUALIFICAÇÃO		
Resultado Preliminar enviado por: (Nome)					HORA	
Tempo de Protesto terminou às:				HORA		
Não houve Protestos		Nome		RESULTADOS CONFIRMADOS		
OU						
PROTESTO APRESENTADO (VER ANEXO FORMULÁRIO DE PROTESTO)				Hora do Protesto		
RESULTADOS AINDA NÃO CONFIRMADOS						
Assinatura do Juiz de Classificação				NOME em MAIÚSCULAS		Hora
Assinatura do Membro do Júri de Classificação				NOME em MAIÚSCULAS		Hora
Assinatura do Juiz Técnico de Ranking				NOME em MAIÚSCULAS		Hora
Referência do anexo de Pontuação				Ref:		

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato



Pistola Velocidade a 25 M - Homens - Avaria Sistema de Registos

A

ETAPA E SÉRIE	/	SÉRIE	1 ^a / 2 ^a	HORA DA AVARIA		
		TEMPO ETAPA	8S / 6S / 4S			
Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente				
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA		
Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM" Para Tiros não disparados inserir "0"						
Séries	Tiros	Monitor Esquerdo	Monitor	Monitor Central	Monitor	Monitor Direito
PROVA						
AVARIA REPETIÇÃO						
PONTUAÇÃO FINAL						
(Pontuação final é igual ao menor resultado de cada coluna)						
Se na segunda parte de uma série de 10 Tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco		Primeiros 5 Tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida		
Assinatura do Juiz de Carreira			NOME em MAIÚSCULAS			
Assinatura do Membro do Júri de Carreira			NOME em MAIÚSCULAS			
Assinatura do Juiz de Classificação			Assinatura do Membro do Júri de Classificação			
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação			Assinatura do Juiz Técnico			
Assinatura do Membro do Júri de Classificação			Número de Referência da Correção			

NOTA: Quando completado pelos Juizes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato



Pistola a 25 M Senhoras - Precisão / Velocidade - Avaria Sistema de Registos

B

ELIMINATÓRIA		SÉRIE	1ª / 2ª / 3ª / 4ª / 5ª / 6ª				HORA DA AVARIA	
Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente						
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA				
Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM" Para Tiros não disparados inserir "0"								
Séries	Tiros	1	2	3	4	5	Total	
PROVA								
AVARIA CONCLUSÃO								
PONTUAÇÃO FINAL								
(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros)								
Se na <u>segunda parte</u> de uma série de 10 Tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco		Primeiros 5 Tiros				Pontuação dos 10 Tiros corrigida		
Assinatura do Juiz de Carreira				NOME em MAIÚSCULAS				
Assinatura do Membro do Júri de Carreira				NOME em MAIÚSCULAS				
Assinatura do Juiz de Classificação				Assinatura do Membro do Júri de Classificação				
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação				Assinatura do Juiz Técnico				
Assinatura do Membro do Júri de Classificação				Número de Referência da Correção				

NOTA: Quando completado pelos Juizes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato



Pistola a 25 M Percussão Central - Precisão / Velocidade - Avaria Sistema de Registos

C

ELIMINATÓRIA		SÉRIE	1ª / 2ª / 3ª / 4ª / 5ª / 6ª				HORA DA AVARIA	
Número do Ponto de Tiro		Nome do Concorrente						
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube		DATA				
Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM" Para Tiros não disparados inserir "0"								
Séries	Tiros	1	2	3	4	5	Total	
PROVA								
AVARIA CONCLUSÃO								
PONTUAÇÃO FINAL								
(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros)								
Se na <u>segunda parte de uma série de 10 Tiros</u> o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco		Primeiros 5 Tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida				
Assinatura do Juiz de Carreira				NOME em MAIÚSCULAS				
Assinatura do Membro do Júri de Carreira				NOME em MAIÚSCULAS				
Assinatura do Juiz de Classificação				Assinatura do Membro do Júri de Classificação				
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação				Assinatura do Juiz Técnico				
Assinatura do Membro do Júri de Classificação				Número de Referência da Correção				

NOTA: Quando completado pelos Juizes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato



Pistola Standard a 25 M - Homens - Avaria Sistema de Registos

D

ETAPA		SÉRIE	1 ^a / 2 ^a / 3 ^a / 4 ^a				HORA DA AVARIA	
		TEMPO ETAPA	150S / 20S / 10S					
Número do Ponto de Tiro				Nome do Concorrente				
Número de concorrente (Bib)		Nacionalidade / Clube				DATA		
Para avaria admissível inserir "AM" para não admissível inserir "NAM" Para Tiros não disparados inserir "0"								
Séries	Tiros	1	2	3	4	5	Total	
PROVA								
AVARIA REPETIÇÃO								
PONTUAÇÃO FINAL								
(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros de mais baixo valor)								
Se na segunda parte de uma série de 10 Tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco		Primeiros 5 Tiros				Pontuação dos 10 Tiros corrigida		
Assinatura do Juiz de Carreira					NOME em MAIÚSCULAS			
Assinatura do Membro do Júri de Carreira					NOME em MAIÚSCULAS			
Assinatura do Juiz de Classificação					Assinatura do Membro do Júri de Classificação			
Confirmação de intervenção manual no sistema informático de pontuação					Assinatura do Juiz Técnico			
Assinatura do Membro do Júri de Classificação					Número de Referência da Correção			

NOTA: Quando completado pelos Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato



6.20 INDICE

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 Controlo	6.4.7
Altura dos Alvos	6.3.9
Alvo de papel do alvo móvel a 10m	6.3.2.7.2
Alvo electrónico do alvo de móvel a 10 M	6.3.2.7.2.2
Alvo Móvel - Atribuição de Posto de Tiro	6.5.6
Alvo Móvel - Juiz de Linha	6.7.4.3
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 - Manuseamento 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 mudança lenta	6.11.1.1.2.2
Alvos de papel - Pistola e Carabina 50 M - Mudança 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 - Mudança de alvos	6.11.1.1.1.1
Alvos de papel - Provas de 10 M - Passar para trás após série de 10 tiros	6.11.1.1.1.2
Alvos Electrónicos	6.11.1.2
Alvos Electrónicos	6.3.1.8
Alvos Electrónicos - Responsabilidade do atirador	6.11.1.2
Alvos Electrónicos - Verificação pelo Delegado Técnico	6.6.2.2
Alvos electrónicos mudança de alvos pelos atiradores	6.11.1.2
Alvos electrónicos para Provas a 300 M - Tiros cruzados	6.11.8.9
Alvos para 25 M - Bastidores sólidos	6.3.16.11
Alvos para 25 M - Contagem dos Tempos de visualização	6.3.16.9.6



Alvos para 25 M - Direcção 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 - 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 incorrecto	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
Apelos	6.15.5
Aplicação das Regras da ISSF	6.1.2
Área de Competição	6.3.6.4
Área para Espectadores	6.3.6.5.1
Área para os Juízes	6.3.6.5
Arma de substituição - Avaria	6.12.1.2
Arma ou equipamento não aprovado	6.11.6.1
Assinar o registo de tiro impresso - Alvos electrónicos	6.11.1.2.2
Atirador - Pronto a disparar	6.10.4
Atirador no Posto de Tiro - Direcção Segura	6.2.2.4
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 - Equipas - 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 Pistola de velocidade 25 M	6.5.4.9
Atribuição dos Postos de Tiro - Provas eliminatórias em Carreiras exteriores	6.5.4.5
Atribuição dos Postos de Tiro - Restrições da Carreira	6.5.4.3
Atribuição dos Postos de Tiro - Supervisão do Júri	6.6.2.5
Avaliação independente de resultados	6.8.13
Avaria - Tempo extra se a falta não é do atirador	6.12.2.2
Avarias	6.12
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
Botijas de Gás/Ar comprimido - Mudança ou recarga	6.11.4.1.2
Botijas de Gás/Ar comprimido - Responsabilidade dos atiradores	6.2.2.8
Caixas para Armas	6.2.2.4.2
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 300 M	6.3.2.8.2
Calibrador para Carabina e Pistola de pequeno calibre - Calibre 5,6 mm	6.3.2.8.3
Calibrador para classificação de 10 Interiores - Pistola AC	6.3.2.8.4.2
Calibrador para Pistola Percussão 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 300 M - Alvos de Papel	6.3.2.1
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
Carreira de Tiro de teste de funcionalidade	6.5.7.4
Carreiras de Tiro de 25 M - Ar Livre	6.3.6.3.3
Carreiras de Tiro de 25 M - Dimensões dos Postos de Tiro	6.3.16.6
Carreiras de Tiro de 25 M - Divisórias entre os Postos de Tiro	6.3.16.7
Carreiras de Tiro de 25 M - Equipamentos nos Postos de Tiro	6.3.16.8
Carreiras de Tiro de 25 M - Normas	6.3.16
Carreiras de Tiro de 25 M - Secções (Grupos)	6.3.16.5
Carreiras de Tiro de 300 M - Ar Livre	6.3.6.3.1
Carreiras de Tiro de 300 M - Normas dos Postos de Tiro	6.3.13
Carreiras de Tiro de 50 M - Ar Livre	6.3.6.3.2
Carreiras de Tiro de 50 M - Normas dos Postos de Tiro	6.3.14
Carreiras de Tiro em Alvo Móvel	6.3.18.11
Carreiras de Tiro interiores de 25 M e 50 M	6.3.6.3.3.1
Carreiras de Tiro para 10 M	6.3.18.11.2
Carreiras de Tiro para 50 M	6.3.18.11.1
Cartão de Controlo - Não apresentação - Alvo Móvel 50 M	6.11.6.5
Cartão de Controlo - Não apresentação do Cartão	6.11.6.5



Cartões de Penalização	6.10.6.4
Cartões traseiros 10 M / 50 M / 300 M	6.3.4.4
Cerimónias - Apresentação dos Atletas	6.17.5.5
Certificação de resultados pelos Juizes - Iniciais dos pontuadores	6.8.12
Chefe de Equipa	6.10.2
Chefe de Equipa - 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" - "PARAR"	6.2.2.7.4
Comunicações na Carreira de Tiro	6.3.6.12
Conhecimento das Regras	6.10.2.1
Constituição do Comité Organizador	6.1.5.1
Contra Alvos nas Carreiras de Tiro de 50 M	6.3.4.1
Contra Alvos nas Carreiras de Tiro de 25 M	6.3.4.2
Contra Alvos, Cartões traseiros, Folhas de Controlo	6.3.4
Controlo de equipamento - informação dos atiradores e oficiais	6.4.3
Controlo de equipamento - Instrumentação e Calibradores	6.4.1
Controlo de equipamento - marcação do equipamento e das armas	6.4.6
Controlo de equipamento - marcação do equipamento e das armas - Alvo móvel	6.4.6.1
Controlo de equipamento - Registo	6.4.5
Controlo de equipamento - Reinspeção	6.4.8
Controlo de equipamento - Responsabilidade do atirador	6.4.2
Controlo de equipamento - Supervisão pelo júri	6.4.4
Controlo de equipamento - Validade	6.4.9
Controlo de equipamento - Validade não tendo "Inspeção única"	6.4.9.1
Controlo de equipamento - Vantagem desleal sobre outros	6.4.2
Controlo de equipamento - Verificação antes de utilizar o equipamento	6.4.2.2
Controlo de equipamento no interesse da segurança	6.2.2.2
Decisões do Júri de Classificação	6.15.4
Decisões - Júri	6.6.1.3
Decisões - Júri - Casos não abrangidos nas Regras ISSF	6.6.3
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 - Demasiados Tiros por Alvo	6.11.7.2.1
Deduções de pontos - Falsa informação	6.10.6.7
Deduções de pontos - Impedimento de um atirador	6.10.6.6
Deduções de pontos - Libertar a carga de gás durante o tempo de preparação	6.11.4.1



Deduções de pontos - Não conseguir apresentar o Cartão de Controlo	6.11.6.5
Deduções de pontos - Tiros disparados antes do comando de "COMEÇAR"	6.11.2.3.2
Delegado Técnico - Relatório de Recordes do Mundo ou Olímpicos	6.17.3
Delegado Técnico - Supervisão - Atribuição de Postos de Tiro	6.5.4.2
Delegado Técnico - Verificação dos Alvos Electrónicos	6.6.2.2
Delegado Técnico - Verificação dos Calibradores	6.3.2.8.8
Demasiados Tiros numa Prova ou Posição	6.11.7.1
Demasiados Tiros por Alvo - 2 ocorrências	6.11.7.2.1
Demasiados Tiros por Alvo - mais de 2 ocorrências	6.11.7.2.1
Demasiados Tiros por Alvo de Papel	6.11.7.2
Demasiados Tiros por Alvo de Papel - Prova de 3 posições - consideração	6.11.7.2.4
Demasiados Tiros por Alvo de Papel - Transferência dos valores dos tiros excessivos	6.11.7.2.2
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
Director 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 "PARAR"	6.11.3.3
Disparos após o comando "PARAR" / "DESCARREGAR"	6.2.2.7.3
Disparos após o comando "DESCARREGAR" / "PARAR"	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 Equipas	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



Entradas - Entradas Finais	6.5.1
Equipamento de Som	6.2.5
Equipamento do Registador	6.3.6.11
Equipamento e Munições	6.4
Equipamentos dos Alvos numa Carreira de 10 M	6.3.15.2
Equipamentos especiais - vestuário	6.4.2.1.1
Espírito das Regras da ISSF	6.4.2
Estorvar um atirador	6.10.6.6
Exame de Alvos Electrónicos	6.7.11
exame de Alvos pelo Delegado Técnico	6.3.1.2
Exame de equipamento, armas, posicionamento	6.6.2.3
Exame de equipamento, armas, posicionamento durante a competição	6.6.2.4
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 de todos os alvos da carreira	6.13.1
Falha de todos os alvos da carreira - Procedimento na competição	6.13.2
Falha do papel ou da banda de borracha	6.13.5
Falha num único alvo	6.13.3
Falha os Alvos Electrónicos 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 Electrónicos Provas de 10 M e 50 M	6.16.4.3.3
Finais - Apresentação dos participantes	6.16.3
Finais - Apresentação na Carreira	6.16.2
Finais - Atrasos das Finais	6.16.2.2
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 "PARAR" - Provas de 10 M e 50 M	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 Velocidade 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 - Senhoras	6.16.6.3
Finais - Empates - Provas de Pistola Velocidade 25 M - Homens	6.16.6.2



Finais - Exercícios de Pontaria	6.16.4.5.3.6
Finais - Falha de todos os alvos	6.16.6.5
Finais - Falha de todos os alvos - Provas de 10 M e 50 M	6.16.6.5.5.1
Finais - Falha de todos os alvos - Provas de 25 M	6.16.6.5.5.2
Finais - Falha num único alvo - Provas de 10 M e 50 M	6.16.6.5.6.1
Finais - Falha num único alvo - Provas de 25 M	6.16.6.5.6.2
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 começo	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 Velocidade 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 Velocidade 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 Controlo - Alvos Electrónicos	6.3.4.3
Folhas de Controlo - Alvos Electrónicos 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
Gabinete de classificação - Deveres e procedimentos	6.8.11



Impactos fora dos anéis de pontuação	6.8.14.6
Índice	6.20
Informação de atiradores e oficiais das equipas - Mudança de Programa de Provas	6.5.2
Informação sobre avarias	6.12.2.3
Informação sobre falha no registo ou na apresentação de impacto - Alvos electrónicos	6.13.4.1
Infracções e Regras Disciplinares	6.11.6
Infracções e Regras Disciplinares - Acção / Exame do Júri	6.11.6.1
Início da Competição	6.11.2.2
Inserção do Calibrador	6.8.14.5
Inspeção da Carreira 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 mudança de posto de tiro	6.11.5.2
Interrupção de Tiro por ordem de Membro do Júri ou Director de Tiro no interesse da segurança	6.2.2.1
Interrupções	6.11.5
Juiz de Alvos - Alvos de Papel	6.7.5
Juiz de Alvos - Alvos de Papel - 25 M	6.7.7
Juiz de Alvos - Alvos Electrónicos	6.7.9
Juiz de fosso - Alvo móvel	6.7.4.3
Juiz de Fosso - Alvos de Papel	6.7.5
Juiz de Fosso - Alvos de Papel - Alvo móvel	6.7.6
Juiz Técnico - Alvos Electrónicos	6.7.10
Juízes das Competições	6.7
Juízes das Competições - Conhecimento e imposição das Regras da ISSF	6.6.1.2
Juízes das Competições - Deveres e funções	6.7.2
Juízes das Competições - Responsabilidades	6.6.1.1
Júri de Classificação - Alvos electrónicos	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 - Mudança ou marcação de Alvos demasiado lenta	6.11.1.1.2.2
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
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
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
Manuseamento de Alvos	6.11.1
Manuseamento de Armas - Autodisciplina	6.2.2
Manuseamento de Armas - Depois de "PARAR"	6.2.2.7.5
Manuseamento de Armas - Remoção das armas durante a competição	6.2.2.3
Marcação - Alvos de Papel - 25 M	6.7.7.4
Marcação ou mudança lenta - Alvos de Papel - Carabina 50 M	6.11.1.1.2.2
Medição da luminosidade numa Carreira de 10 M	6.3.17.4
Medição da luminosidade numa Carreira 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 equipas	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
Mudanças ou recargas - Botijas de ar ou gás	6.11.4.1.2
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 electrónicos	6.11.1.2.3
Necessidades de luz em Carreiras interiores	6.3.17
Normas comuns para Carreiras 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 Carreiras 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 Carreiras de Tiro - Generalidades	6.3.5
Normas para Carreiras 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
Objectivo e Abrangência dos Regulamentos da ISSF - Carreiras, Alvos	6.1.1
Objectivo e intenção dos Regulamentos Técnicos	6.1.3
Organização de Campeonatos da ISSF	6.1.5
Organização e Direcção dos Campeonatos da ISSF	6.1.5
Palas	6.4.10.3
Penalizações por violação das Regras	6.10.6
Perturbações	6.11.9
Pistola de Percussão Central, Pistola Standard e Pistola 25 M - Alvos utilizáveis	6.3.16.4.2
Pistola de Velocidade 25 M - Alvos de Papel	6.3.2.4
Pistola de Velocidade 25 M - Distribuição dos Postos de Tiro	6.5.4.9
Pistola de Velocidade 25 M - Grupos de Alvos	6.3.16.4.1
Pontuação de Equipa - Provas eliminatórias de 50 M e 300 M	6.5.4.6
Pontuação no Gabinete de Classificação	6.8.7
Pontuações Progressivas	6.18.3
Posição de reserva	6.13.4.3
Prémios 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 Electrónicos	6.7.11
Programas - Verificado pelo Júri	6.6.2.5
Projecteis - Carregar só um (1)	6.11.4.2
Pronto a disparar - Atirador	6.10.4
Propaganda	6.10.1
Protecção auditiva	6.2.3
Protecção ocular	6.2.4
Protecção para a chuva, sol e vento	6.3.6.3
Protesto sobre falha no registo ou exposição de um tiro (sistema de alvos electrónicos)	6.13.4.1
Protesto sobre valor de um tiro (sistema de alvos electrónicos)	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 Apelos	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 Electrónicos	6.15.4.2
Protestos sobre pontuação - Alvos Electrónicos - 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 electrónicos	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 pontuados oficialmente na Carreira	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 registador	6.9.1.2.3
Provas de 25 M - Procedimentos para Pontuação - Supervisão do Júri	6.9.1.2.1
Provas de 25 M - Tiros atravessados	6.9.1.1
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
Provas de Senhoras	6.1.4.1
Quadro principal	6.8.1
Reclamação durante os tiros de ensaio	6.13.4.5
Reclamação relativa a falha de registo ou de apresentação de impacto - Alvos electrónicos	6.13.4
Recordes	6.17
Recordes do Mundo - Carreiras Interiores 25 M e 50 M	6.17.2.1
Recordes do Mundo - Eliminatórias - Qualificações - Finais	6.17.2
Recordes do Mundo - Estabelecimento - Igualar - Bater	6.17.1
Recordes do Mundo e/ou Olímpicos - Relatório do Delegado Técnico	6.17.3
Recordes do Mundo e/ou Olímpicos - requisitos nos Regulamentos Gerais	6.17.4
Registador - Alvos de Papel	6.7.3
Registador - 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 Carreira	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 Juízes - "CARREGAR" / "COMEÇAR" - "DESCARREGAR - "PARAR"	6.2.2.7.4
Resultados Finais	6.18.3
Resultados Preliminares	6.8.1
Resultados Preliminares	6.18.3
Segundo Registador - Alvos de Papel - 25 M	6.7.7.3
Segurança	6.2
Segurança das Carreiras	6.3.6.2
Segurança dos atiradores, Juízes e espectadores	6.2.2
Sistema de sinais entre o Registador e o Fosso	6.3.6.13
Sistemas de Alvos	6.3.6.10
Sol - Orientação das Carreiras	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 equipas	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 Apelos	6.15.1
Telemóveis	6.3.6.6
Telemóveis - Indicação de Proibição	6.3.6.6.1
Tempo de Preparação	6.11.2.1
Tempo de Preparação - Alvos de ensaio, verificações Pré competição	6.11.2.1.1
Tempo de Preparação - Manuseamento 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 mudança de alvos demasiado lenta	6.11.1.1.2.2
Tempo extra dado pelo Júri - Mudança para outro Posto de Tiro	6.11.5.2
Tempo extra dado pelo Júri - Registo no Relatório de Incidente	6.11.5.3
Tempo para protesto	6.15.4.1
Tempo restante	6.11.3
Terminar disparos após "PARAR"	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 apontado	6.13.4.2
Tiro Extra - Não registado nem visível no monitor	6.13.4.3
Tiro Extra - Registado e visível no monitor	6.13.4.2.1
Tiro irregulares - Provas a 300 M, 50 M e 10 M	6.11.7
Tiro questionado - Pontuação	6.13.4.2.4
Tiro questionado - Tiro não localizado	6.13.4.2.5
Tiros adicionais de ensaio - Avaria	6.12.2.1
Tiros Cruzados	6.11.8
Tiros Cruzados - Alvos electrónicos 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 Juiz de Carreira	6.11.8.7
Tiros Cruzados - O atirador não atirou: confirmado pelo Juiz de Carreira	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 atravessados - Provas de 25 M	6.9.1.1
Tiros falhados - Tiros não disparados	6.11.2.3.2
Tiros fora da área da Folha de Controlo	6.3.4.3.2
Tiros não disparados	6.11.2.3.2
Títulos e Medalhas	6.17.5
Títulos e Medalhas - Campeonatos do Mundo	6.17.5.2
Títulos e Medalhas - Campeonatos do Mundo Individuais e de Equipas	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 excessivos - Classificação Regressiva	6.11.7.2.3
Transferência dos valores dos tiros excessivos - Demasiados Tiros 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
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 - 6.3.11
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
Zona de Pontaria - Só 1 Zona de Pontaria	6.3.1.6
Zonas de Pontuação - Anéis de Pontuação	6.3.1.7