REGULAMENTO 2024 - CARABINA FOGO CIRCULAR .22LR

FORMATO DO CAMPEONATO PARANAENSE

a) **Etapas:** Ocorrerão durante o ano, sempre organizadas em diversos locais virtuais. Cada atleta poderá escolher o local onde realizará suas provas em cada etapa. Será formada por 08 (oito) etapas "online" com 04 (quatro) descartes.

b) **Classificação:** Ocorrerá de forma individual e por clubes (equipes), após apurados os resultados de todos os locais virtuais, considerando as suas classes. Para definição do campeão da temporada 2024, será utilizado a soma dos 04 (quatro) melhores resultados.

c) **Desempate:** Nas etapas será utilizada a contagem de X's. Caso o critério de desempate não seja suficiente para desempatar os atletas, será utilizada a matrícula deste na FPrTE, sendo o vencedor aquele com a menor matrícula (mais antiga). Para desempate no final da temporada, caso haja, será utilizado o critério de melhor resultado na última etapa do campeonato, persistindo o empate, o atleta mais velho será definido como campeão.

d) **Premiação:** Medalhas até o 3º colocado de cada classe nas etapas. As medalhas serão enviadas via correio para o delegado de cada clube, após finalizadas as etapas. Para premiação do campeonato serão agraciados com troféus atletas classificados até o terceiro lugar de cada classe.

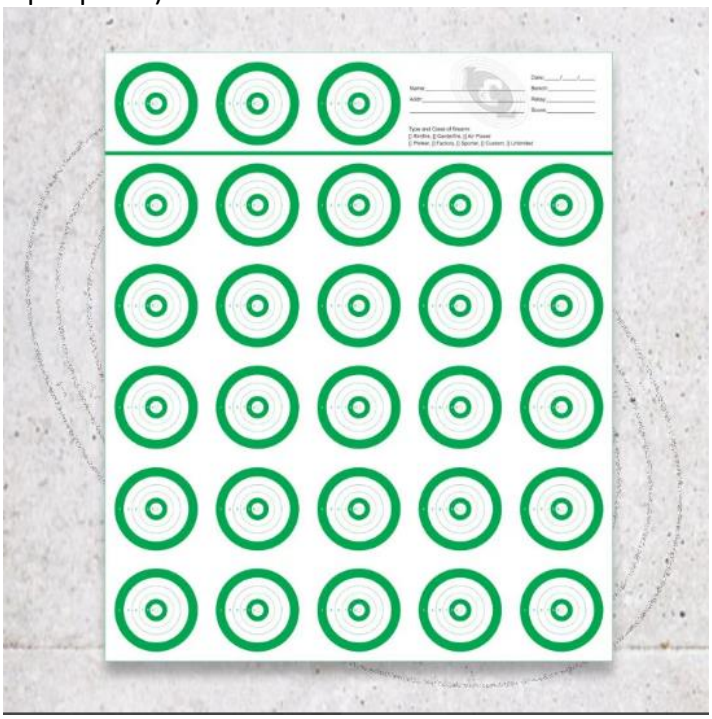
CARABINA FOGO CIRCULAR .22LR

UNLIMITED (50 metros) Carabina de fogo circular, sem limite de peso e modificações, calibre .22LR (desde que de uso legal sob a legislação em vigor).

CLASSES

CLASSE A	241 pontos ou mais
CLASSE B	Até 240 pontos

■ Alvo: LCL 08 (1 cartão por prova)



Descrição da Prova:

A) DISTÂNCIA

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

■ Fogo Circular: 50 metros

B) PROVA

■ 25 disparos para a prova, mais os disparos de ensaio, em vinte minutos.

C) CARTÃO DE ALVOS

Os cartões de alvos utilizados em todas as competições serão os oficiais de Fogo Circular fornecido pelo fabricante nacional LCL.

Estes cartões consistem em vinte e cinco (25) moscas e alvos de ensaio, com pontuação maior para alvos que tocarem a linha. Qualquer número de tiros pode ser disparado nos alvos de ensaio acima das moscas a qualquer momento durante o tempo total de prova. Todos os tiros que entrarem no diagrama das moscas serão contados. Se o primeiro tiro impactar na área de registro, o competidor deve notificar imediatamente o Árbitro (Range Officer), antes de disparar um outro tiro. O árbitro irá inspecionar o alvo e fazer a anotação de que o tiro não será contado. Isso só será permitido em uma ocasião, durante uma prova – Erro do primeiro tiro (First Shot Error). Caso mais de um tiro aparecer em um mesmo alvo, apenas a menor pontuação será contada. No final da competição, onde os impactos sobre o alvo de pontuação são mais de 25, uma penalidade de 1 ponto será atribuída para cada tiro em excesso em comparação com o número permitido de tiros.

O cartão de alvos deve ser claramente marcado com a Identificação do Competidor, Divisão e Posto de Tiro.

D) APOIOS (RESTS)

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

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

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

■ Guias: Quaisquer dispositivos, adicionais, contornos ou dimensões em um rifle, desenvolvidos para coagir com qualquer equipamento para guiar de volta à sua posição de tiro, sem necessidade de mirar o rifle oticamente para cada tiro, serão considerados ilegais.

E) BANDEIRAS DE VENTO:

Os competidores podem utilizar bandeiras de vento presentes no local ou trazer suas próprias. As bandeiras não devem ser mais altas do que o nível do topo da bancada até a base do cartão e devem estar dentro da área que compreende o seu posto de tiro.

A movimentação de bandeiras está sob controle do Árbitro de Prova e não vai interferir na forma ordeira de condução das provas. O uso de equipamentos eletrônicos de qualquer forma é estritamente proibido em todas as classes de rifle e isso inclui bandeiras de vento eletrônicas.

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

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

H) COMANDOS EM PROVAS:
Para garantir que o campeonato seja conduzido de forma clara e segura, os comandos a seguir serão utilizados:
■ Seu tempo de 5 minutos de preparação começará a partir de agora". Competidores serão chamados às mesas com 5 minutos de antecedência para preparar seu equipamento, com os rifles abertos e em segurança, carregadores removidos e/ou ferrolhos abertos, dependendo do tipo de ação do rifle.
■ Competidores prontos? (Are Shooters ready?) Competidores podem pedir aos delegados de prova tempo adicional para preparação do equipamento (não mais que três minutos), caso estejam com algum problema no equipamento. Este tempo adicional será concedido apenas uma vez durante uma prova.
■ Coloque o ferrolho e removam a bandeira de segurança! (Insert bolt in your rifle/Remove Breech Flag!) Somente após este comando, os competidores estarão autorizados a remover os dispositivos de segurança dos rifles/instalar o ferrolho.
■ Você tem 20 minutos para completar a prova. Começar! (You have 20 minutes to complete this match. Commence fire!) Começar a atirar será um apito inicial. Nenhum competidor poderá sair de sua mesa e deverá continuar sentado até o final da prova. Nenhum competidor poderá entrar na linha de tiro após o início da prova, perdendo-a se estiver atrasado. Qualquer disparo antes do apito inicial, resultará em desqualificação do competidor daquela prova. O tempo restante será anunciado da seguinte forma: ϒ Dez minutos (Ten minutes) ϒ Cinco minutos (Five minutes) ϒ Trinta segundos (Thirty seconds)
■ Cessar fogo será um apito final. ϒ Remover ferrolhos dos rifles, inserir bandeira de segurança (Breech Flag) e desocupar as bancadas. Qualquer tiro disparado após o apito final resultará na desqualificação do atleta. ϒ Após a inspeção e autorização do árbitro, todo o equipamento deverá ser removido da bancada e então guardadas ou colocadas nas estantes apropriadas.

Interpretações:
- Nenhuma munição deverá ser inserida no rifle até que o comando para iniciar prova for ordenado.
- A contagem de tempo se inicia ao início da palavra "Começar" (Commence Fire).
- A contagem de tempo acaba ao término do apito final.
- Quaisquer disparos antes do comando "Começar" (Commence Fire) ou após o apito final, resultará na desqualificação do competidor na referida prova, não afetando o restante da competição no dia.

J) TIRO CRUZADO:
É de responsabilidade do competidor que comete um tiro cruzado imediatamente alertar o Árbitro de Prova e então disparar a quantidade dos tiros restantes (considerando os já efetuados no cartão errado) em seu próprio cartão. Se o autor do tiro cruzado não notificar o Árbitro, será considerado como tendo inadvertidamente causado um tiro cruzado. Pode não ser desqualificado, mas será penalizado de acordo com (Penalidade de Tiro Cruzado).
■ Transferência de Tiro Cruzado: Um tiro cruzado será transferido para o cartão correto e incluído no resultado da prova, porém o atleta deverá ser penalizado conforme "Penalidade de Tiro Cruzado".
■ Penalidade de Tiro Cruzado: O cartão de alvos do competidor que causou um tiro cruzado será penalizado em 5 (cinco) pontos para cada tiro cruzado. Se o tiro cruzado não puder ser identificado (2 tiros no mesmo alvo) a parte inocente será beneficiada com o valor maior;
■ Parte Inocente: O competidor que teve um tiro cruzado identificado em seu cartão é obrigado a informar o ocorrido imediatamente ao Árbitro da Prova;
■ Falha em Notificar: Qualquer competidor que tenha realizado um tiro cruzado ou aqueles que o cartão de alvo demonstra mais do que os tiros necessários, inclusive com a inclusão de tiros cruzados de outro cartão de alvo e não tenham notificado o Árbitro de Prova do ocorrido, serão consideradas condutas antidesportivas e sofrerão como penalidade, por tentar esconder o fato, a desqualificação do evento;
■ Indicação para atirar outra vez (re-shoot): A parte inocente pode indicar que irá disparar no mesmo alvo após o Árbitro de Prova ter verificado o tiro cruzado, ou poderá eleger um alvo de ensaio próximo para registrar o disparo. O Árbitro de prova deve ser avisado da decisão para registrar isso.

L) APURAÇÃO:
A marcação de pontos Melhor Borda será utilizada para aferição dos alvos. (Se o furo toca a borda do próximo anel mais alto, o ponto mais alto será computado). Nos alvos de fogo circular, o furo tocando o anel central (X) será marcado como pontuação X. A pontuação, na forma de pontos subtraídos do total, deverá ser escrita no campo adequado. Um disparo no quadrado do alvo que não toca o anel mais largo será computado como quatro (4) pontos. Todos os tiros que estiverem próximos serão plugados pelo técnico de aferição. Rasgados e distorções no alvo não serão contados. Pontuação perfeita do cartão: 250 e 25X's.
M) DESEMPATE:
Todos os cartões serão aferidos para Primeiro Erro (FM - First Miss). As caixas de alvos serão checadas começando no primeiro alvo (1). A primeira caixa de alvo que não contiver a pontuação 10, será marcada como FM. Se os alvos 1 a 25 forem todos pontuação 10 (250 total), é necessário voltar ao primeiro alvo e checar os X's . O primeiro alvo a não conter um X, será marcado como FM. Se um empate existe (250 pontos e 25X), inicie no alvo 1 e o primeiro X que não estiver obliterado completamente será marcado como FM. Todos os FM deverão ser marcados na área de dados do alvo e não na caixa do alvo.

N) BANCADAS NÃO UTILIZADAS:
Nenhum competidor ou oficial do time poderá ocupar qualquer mesa em qualquer prova em que pessoalmente não estejam participando no momento.

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

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

EQUIPAMENTOS PARA LOCAL DE PROVA
Além dos equipamentos de segurança e infraestrutura adequada ao tiro esportivo, todos os locais de prova deverão estar munidos de:
- Plugue Aferidor “Scoring Plug” calibre .224;
- Mesas ou de bancadas apropriadas à disciplina;
- Instrumento para medição de coronha (régua, trena, paquímetro);
- Balança digital com capacidade mínima de 10Kg e resolução de 0,01g;

VALORES

TIPO DE INSCRIÇÃO	TAXA FPRTE	TAXA ORGANIZAÇÃO CLUBE	TOTAL
FEMININO	R$25,00	R$ 35,00	R$ 60,00
MASCULINO	R$25,00	R$ 35,00	R$ 60,00
PARATLETA	R$25,00	R$ 35,00	R$ 60,00

O valor sugerido ao clube COMO TAXA DE ORGANIZAÇÃO pode ser alterado para um valor menor, se assim o clube desejar, porém, nunca maior que o valor máximo estipulado pelo regulamento.

CALENDÁRIO DE PROVAS

ETAPA	DATA
1ª Etapa on-line	17/02/2024
2ª Etapa on-line	23/03/2024
3ª Etapa on-line	27/04/2024
4ª Etapa on-line	04/05/2024
5ª Etapa on-line	13/07/2024
6ª Etapa on-line	17/08/2024
7ª Etapa on-line	14/09/2024
8ª Etapa on-line	19/10/2024

DISPOSIÇÕES FINAIS

O campeonato respeitará o formato internacional, dividido em "relays" em datas e horas específicos. O princípio deste formato de campeonato é que todos os atletas participem em igualdade de condições, tantos quanto possível disparando juntos na mesma data e hora, a fim de aumentar a competitividade e esportividade das provas. A quantidade de atletas atirando juntos será a critério do clube organizador. Será responsabilidade do atleta o comparecimento conforme determinação do cronograma da competição, bem como sua inscrição de forma antecipada e respeitando todas as exigências elencadas pela organização. O não comparecimento na data e horários marcados será regido pelo item H ("Nenhum competidor poderá entrar na linha de tiro após o início da prova, perdendo-a se estiver atrasado"). Não será permitida a mudança de horário e/ou "relay" pelos competidores diferente do estabelecido pelo cronograma. O compartilhamento de equipamento por dois ou mais (limite máximo de três) competidores poderá ser implementado nos "relays" quando possível, a critério da organização. Casos omissos e de força maior, que impactem a organização do evento serão decididos pelo Árbitro/Range Officer, ouvida a Diretoria de Rifle Internacional.

Quaisquer tópicos ou regras que não tenham ficado explícitas neste documento, têm como referência e baliza as regras gerais e internacionais da WRABF publicadas no sítio da própria WRABF e da CBTE (www.cbte.org.br), à qual a FPrTE é filiada.

Guarapuava, 29 de janeiro de 2024

Guilherme Gandolfi Ribeiro - Diretor F-class e Tiro de Precisão