

CARABINA FIELD TARGET 2025

Regulamento

Atualizado em 20/04/2025



Estas regras aplicam-se às provas do Campeonato Brasileiro de Carabina Field Target da Confederação Brasileira de Tiro Esportivo e de todos os eventos que desejem estar adequados às normas oficiais destas disciplinas no país.

1. EQUIPAMENTO

1.1 ARMAS

1.1.1 Carabinas de ar (PCP ou Springer) cuja potência não exceda 16 Joules, e que se encontrem em condições de funcionamento seguras e que sejam regulamentadas pela legislação atual.

1.1.2 Não são permitidos ajustes de potência da arma durante a competição.

1.1.3 São permitidas coronhas ajustáveis, excluindo apoios de perna, de forma a permitir os vários estilos e posições de tiro.

1.1.4 *Não é permitido o uso de Magazines ou dispositivos multitiros nas carabinas, somente carabinas monotiro com carregamento tiro a tiro.*

1.2 MUNIÇÃO

Pode ser utilizado qualquer tipo de pellets, que seja constituído por chumbo, liga de chumbo, zinco ou liga de zinco, ou material similar.

Proibido o uso de pellets do tipo "Slugs", estes não poderão ser usados.

1.3 MIRAS

Pode ser usado qualquer tipo de mira, excetuando-se as miras de laser, termal ou de visão noturnas (que atendam a legislação vigente). Não é permitido o uso de telémetros (range finder) embutidos ou separados (medidor de distância).

1.4 ACESSÓRIOS DE TIRO PERMITIDOS

a. (Uma) bandoleira – não são permitidas Straps (Cintas)



b. Chapa de coice (soleira).



c. Nível de bolha de ar

d. Pára-Sol

e. Scope enhancer

f. Termômetro

g. Indicador de vento (não eletrônico)

h. Inclínômetro (não eletrônico)

i. Bipé (Que apenas apoie a arma quando não está em uso)

j. Pesos no rail, cano e chapa de coice

k. Close Focus



1.4.1 Assim que a competição começar, todos os acessórios devem permanecer fixos e conectados à sua carabina durante a competição. Nada pode ser adicionado ou removido (a menos que especificado de outra forma nas regras).

1.5 OPÇÕES DE LEITURA DE VENTO

1.5.1 De forma a auxiliar os atletas a lerem o vento as opções disponíveis são:

- a) Indicador de vento (fita ou similar) fixado à arma.
- b) Corda para levantar os alvos.

1.5.2 Nenhum equipamento adicional, eletrônico ou de outro tipo, pode ser usado para auxiliar os atletas a avaliar o vento, ou qualquer outra condição atmosférica, durante a competição.

1.6 ROUPA

1.6.1 Deverá ser observado o Código de Vestimenta da ISSF (Regra 6.4.2.1 do código de vestimentas), que determina que não é permitido o uso na linha de tiro ou cerimônia de premiação, dos seguintes itens de vestimenta: roupas esfarrapadas, desfiadas, rasgadas, com remendos ou com buracos, camisetas tipo regatas ou camisetas sem manga, roupas com padrões de camuflagens, roupas com cores não esportivas (cores exageradas, berrantes), mensagens não esportivas nas roupas e todo e qualquer tipo de sandálias, roupas com motivos políticos.
Será tolerado calças blue jeans ou tecido jeans desde que não sejam camufladas.

1.6.2 A roupa pode ser utilizada como apoio para reduzir a pressão da coronha da arma apoiada no braço ou no joelho do atleta.

1.6.3 As luvas não podem conter qualquer material rígido que vá para além do pulso.

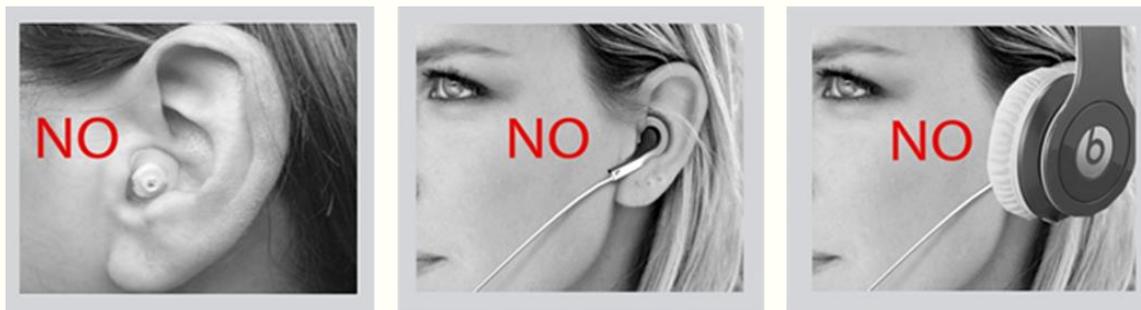


1.6.4 Correias/elásticos ou produtos similares não podem ser utilizados para bloquear o movimento natural do corpo.



1.6.5 Qualquer tipo de equipamento auditivo deve obstruir os ouvidos durante a prova, exceto em casos especiais (deficiência auditiva – avisar previamente o Marshal).

1.6.6 É proibido o uso de telefone celulares, tablet ou máquina de tirar fotos durante a prova.



1.7 ALMOFADA

1.7.1 O seu assento (almofada) pode ter qualquer forma, porém deve caber dentro de uma caixa de 55 x 55 cm e com 15 cm de altura máxima.



1.7.2 A almofada apenas pode ser utilizada como uma ajuda nos tiros em posição sentada.



Obs.: Exceções

A almofada pode ser utilizada pelo competidor em posto livre para suportar o competidor quando este opta por atirar de joelhos. A almofada pode ser utilizada para apoiar o joelho, canela ou perna.



Em postos de posição livre, em um alvo em posição alta (com angulação), para apoiar o competidor, a almofada pode ser utilizada para apoiar as nádegas e/ou as costas.



POSIÇÃO DE JOELHOS

1.7.3 Um rolo de joelhos poderá ou não ser fornecido pela organização (outro formato – cônico).

1.7.4 O atleta pode usar o seu próprio rolo na posição de tiro de joelhos.

- Forma: rolo
- Diâmetro: 180mm (máximo)
- Peso: qualquer



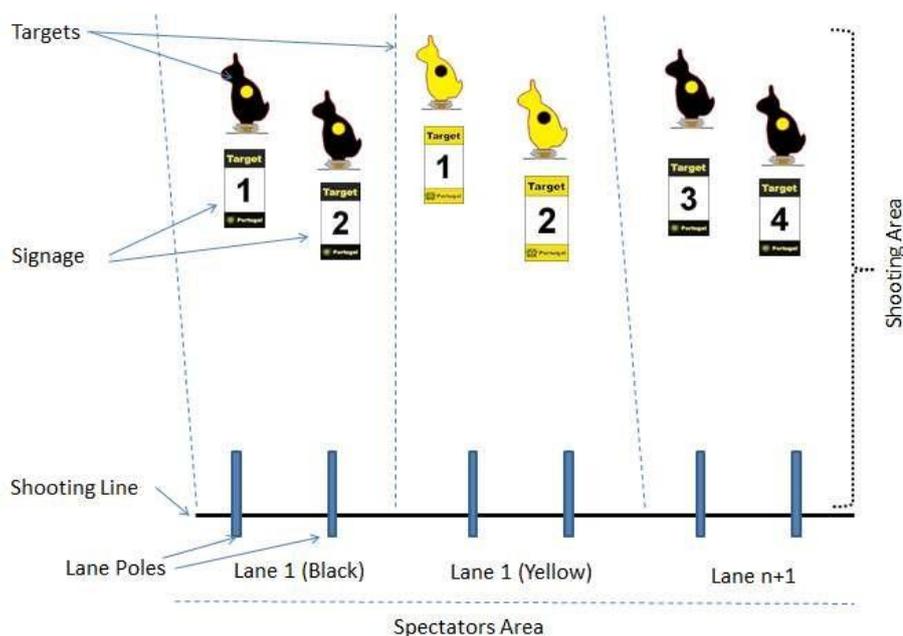
1.7.5 Também é permitido atirar sem qualquer tipo de apoio.

1.7.6 A almofada não pode ser utilizada na posição de joelhos.

2. CAMPO DE TIRO

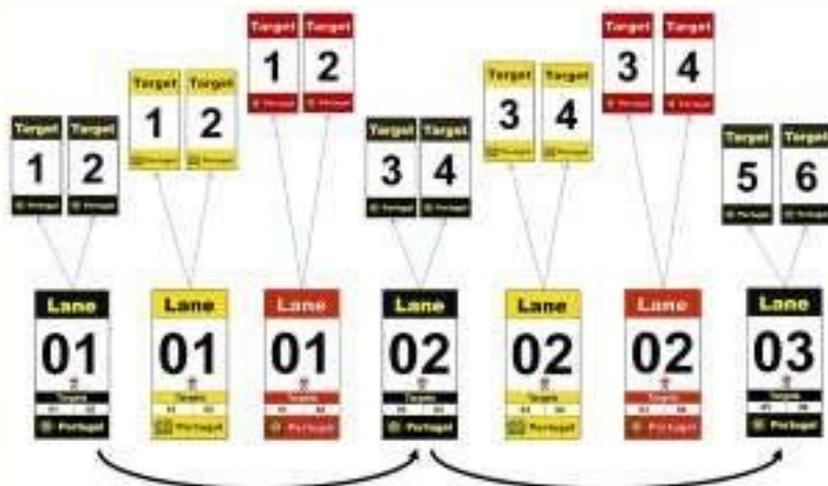
2.1 TERRENO

2.1.1 Para provas de Carabina Field Target deve ser escolhido e preparado um campo/bosque adequado à prática da modalidade.



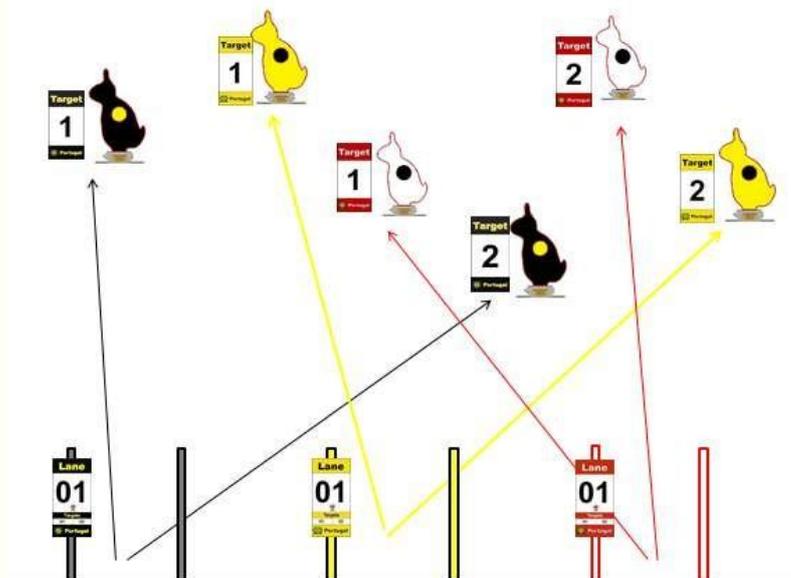
2.1.2 Cada etapa do Campeonato brasileiro de Carabina Field Target deverá ter um circuito, com 25 pistas, onde deverão estar dois alvos por pista (totalizando 50 alvos por prova).

- 2.1.3** Se as pistas de diferentes etapas forem integradas, elas devem ser alternadas (Ex. vermelha / branca / amarela / preta) ao longo do terreno.



2.2 CIRCUITO

- 2.2.1** A prova consiste em 50 alvos ao longo do dia. Nos casos de força maior outras opções podem ser consideradas por acordo entre os organizadores/delegados das provas.
- 2.2.2** As pistas/linhas devem ter 2 alvos.
- 2.2.3** Alvos cruzados são considerados como fazendo parte da modalidade.



- 2.2.4** A silhueta e a hit zone dos alvos devem estar totalmente visíveis a partir de todas as posições de tiro; em pé, de joelhos e sentada.

Nota: O alvo só deve ser visível a 100% de um ponto dentro do posto, não precisa ser visível a 100% de todos os pontos dentro dos marcadores do posto - o atleta tem a opção de deslocar sua posição para visibilizar o alvo dentro dos limites do posto.

Não pode haver nenhuma lacuna visível entre a borda da silhueta e a hit zone a partir de qualquer posição de disparo. Atenção especial deve ser dada aos alvos altos ou baixos.

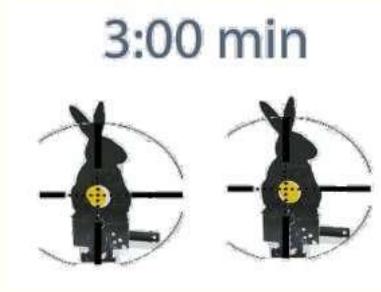
2.2.5 Nenhuma zona de tiro de uma pista deve resultar numa posição perigosa que condicione o atleta, i.e. excessivamente inclinada, escorregadia etc.

2.2.6 Qualquer obstrução deve ser removida pelo Marshal antes do primeiro atleta atirar, caso isso não tenha sido referido pelo primeiro atleta, a obstrução deve permanecer durante toda a competição.

2.3 EM PROVA

2.3.1 Os alvos estão colocados numa sequência numérica, i.e. 23,24,25,26, etc...

2.3.2 Os atletas dispõem de 3 minutos para atirarem 2 alvos, que são contados logo após entrar em posição (sentado/em pé ou de joelhos).



2.3.3 Cada atleta, ao abandonar a zona de tiro de cada pista, é responsável por o fazer de forma segura para os atletas que se seguem.

2.4 ALVOS

2.4.1 Devem ser usados alvos com silhueta metálica que caem quando atingidos, tendo a silhueta um orifício por onde se vê a hit zone, e são rearmáveis com um cordel a partir do posto de tiro.

2.4.2 A hit zone propriamente dito deve ser circular e possuir uma cor contrastante com a da silhueta.

2.4.3 É proibido a simulação em qualquer outra parte da silhueta.

2.4.4 A hit zone standard deve ter um diâmetro de 40 mm.

2.4.5 Um número limitado de alvos pode ser de diâmetro reduzido de 15 mm ou 25 mm.

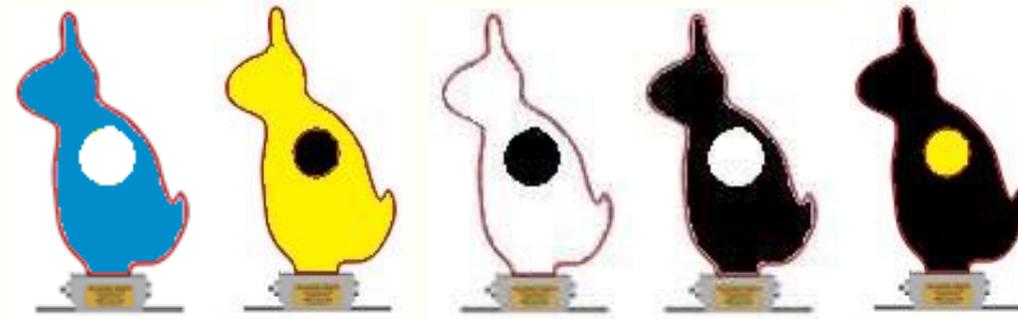
2.4.6 Os alvos devem ser pintados todos os dias antes do começo de uma nova competição/prova.

Obs.: só poderão ser utilizados alvos homologados pela entidade Nacional (CBTE) e que estejam em concordância com a legislação vigente no Brasil.

2.5 CORES DOS ALVOS

No Campeonato Brasileiro de Carabina Field Target são permitidas as seguintes cores nos alvos:

- Silhueta amarela com hit zone preta, ou
- Silhueta preta com hit zone amarela, ou
- Silhueta branca com hit zone preta, ou
- Silhueta preta com hit zone branca, ou
- Silhueta azul claro com hit zone branca.



2.6 COLOCAÇÃO DOS ALVOS E SUA NUMERAÇÃO

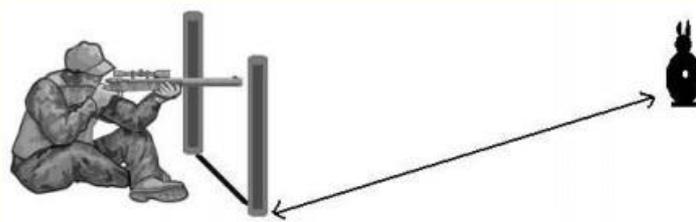
2.6.1 Os alvos devem ser colocados com distâncias entre os 9 e os 50 metros a partir da linha de tiro, de acordo com a seguinte tabela:

Alvos (Distância máxima)	15 mm	25 mm	40 mm
Alvos de posição livre	20 metros	35 metros	50 metros
Alvos de posição forçada	Não são permitidos	20 metros	40 metros

2.6.2 Todos os alvos devem ser numerados de forma visível (em cada linha, da esquerda para a direita) junto ao alvo e na linha de tiro.

2.6.3 Os alvos podem ser colocados em zonas mais elevadas, ou mais baixas, relativamente à linha de tiro, mas devem estar sempre completamente visíveis a partir de todas as posições de tiro e a silhueta deve encontrar-se de frente para o atleta com um ângulo de 90° (mais ou menos 5° - nível horizontal).

2.6.4 A distância até ao alvo pode ser medida a partir do poste mais próximo, através de uma linha direita deste o poste até ao alvo.



2.6.5 Logo que o Campeonato/etapa tenha iniciado, qualquer alvo que esteja fora das distâncias válidas (incluindo alvos de posição) passam a ser considerados válidos, desde que a distância não exceda mais do que os 50 metros, e não menos do que os 9 metros.

2.6.7 No decurso da competição, se um atleta considerar que um alvo está colocado para além dos 50 metros, ou antes dos 9 metros, deve decidir entre atirar ao alvo, ou apresentar um protesto junto do Marshal. Se optar por atirar ao alvo, o resultado será registrado e o atleta perde a possibilidade de apresentar o seu protesto.

Se o atleta optar por apresentar um protesto, essa informação será registrada no score card e no fim da competição, a distância do alvo em questão será verificada pelo Marshal. Se o alvo estiver dentro das distâncias oficiais (entre os 9 e os 50 metros) será registrado no score card do atleta como “tiro falhado”. Se o alvo estiver fora das distâncias oficiais, será removido da competição e regista-se um “X” nos scores cards de todos os atletas.

2.7 ALVOS DE DIÂMETRO REDUZIDO

2.7.1 O número total de alvos com diâmetro reduzido não pode exceder 25% (12 alvos) do número total numa competição de 50 alvos.

2.8 ALVOS DE POSIÇÃO FORÇADA

2.8.1 A posição de tiro básica/livre é obrigatoriamente a sentada, mas algumas pistas podem ser designadas como sendo de “Tiro em pé” e de “Tiro de joelhos”.

2.8.2 O número total de alvos designados como sendo de “Tiro em pé” e de “Tiro de joelhos” não pode exceder 20% do total de número de alvos naquela competição em particular, ex. 10 alvos (5 pistas) numa prova com 50 alvos.

2.8.3 Esses alvos de posição forçada devem ser divididos da forma mais equitativa possível, ex. 3 pistas com alvos de “Tiro em pé” e 2 pistas de alvos de “Tiro de joelhos”, ou vice-versa.

2.8.4 A distância máxima dos alvos de posição forçada pode ser até aos 40 metros.

Alvos (Distância máxima)	15 mm	25 mm	40 mm
Alvos de posição forçada	Não são permitidos	20 metros	40 metros

2.8.5 Uma sinalização deve indicar as pistas das posições forçadas (recomenda-se a colocação da placa entre os postes da linha de tiro).



2.9 TREINOS

2.9.1 Deve ser colocado à disposição dos atletas um campo de tiro/zona de zeragem para poderem praticar, no dia anterior e/ou antes do início da prova.

2.9.2 O referido espaço deve estar próximo de onde ocorrerá a prova/competição.

- 2.9.3** Múltiplos alvos de papel devem ser colocados nas diferentes distâncias de competição, entre os 9 e os 50 metros.
- 2.9.4** No mínimo, os salvos de papel devem ser colocados aos 9 metros e, a partir daí, a cada 5 metros dos 10 metros até os 50 metros, e cada distância deve estar impressa no alvo correspondente.
- 2.9.5** No mínimo, os referidos alvos de papel devem ser substituídos pelo menos uma vez por dia.
- 2.9.6** O campo de tiro/zona de zeragem deve ser suficientemente larga para poder acomodar todos os atletas.
- 2.9.7** Aplicam-se igualmente todas as normas de segurança, não se devendo nunca entrar na zona de zeragem. O atleta que descumprir dessas regras poderá ser desclassificado.
- 2.9.8** Cada dia de competição deverá contemplar um curto período para prática/treino antes do início da prova (exemplo: 30 minutos).
- 2.9.9** A cada atleta deve ser dada a oportunidade de praticar pelo menos durante 15 minutos, porém nunca após o fechamento da zona de zeragem – que deve ser informado pela organização antes do início do evento.

2.10 LINHA DE TIRO

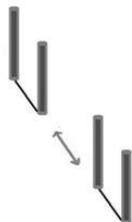
2.10.1 A linha de tiro/ posição é indicada por linha bem visível no chão, ou por dois postes, por entre os quais os atletas devem atirar.

2.10.2 As portas devem ser postes (madeira ou metal) e não troncos de árvores, ou outros objetos.

2.10.3 A distância mínima entre dois postes é de 1 metro.



2.10.1 A distância mínima entre duas (2) linhas de tiro é de três (3) metros.



2.10.2 Durante o tiro, o cano da arma deve estar para além dessa linha, mas o gatilho deve estar antes da mesma linha.



2.11 SINALÉTICA DOS ALVOS

2.11.1 As cores das placas/sinais devem ser facilmente associadas aos alvos, apresentando cores similares entre a silhueta do alvo e os referidos sinais.



Nota: Um documento com a sinalética está disponível no site da Federação Mundial de Field Target (World Field Target Federation) para download.

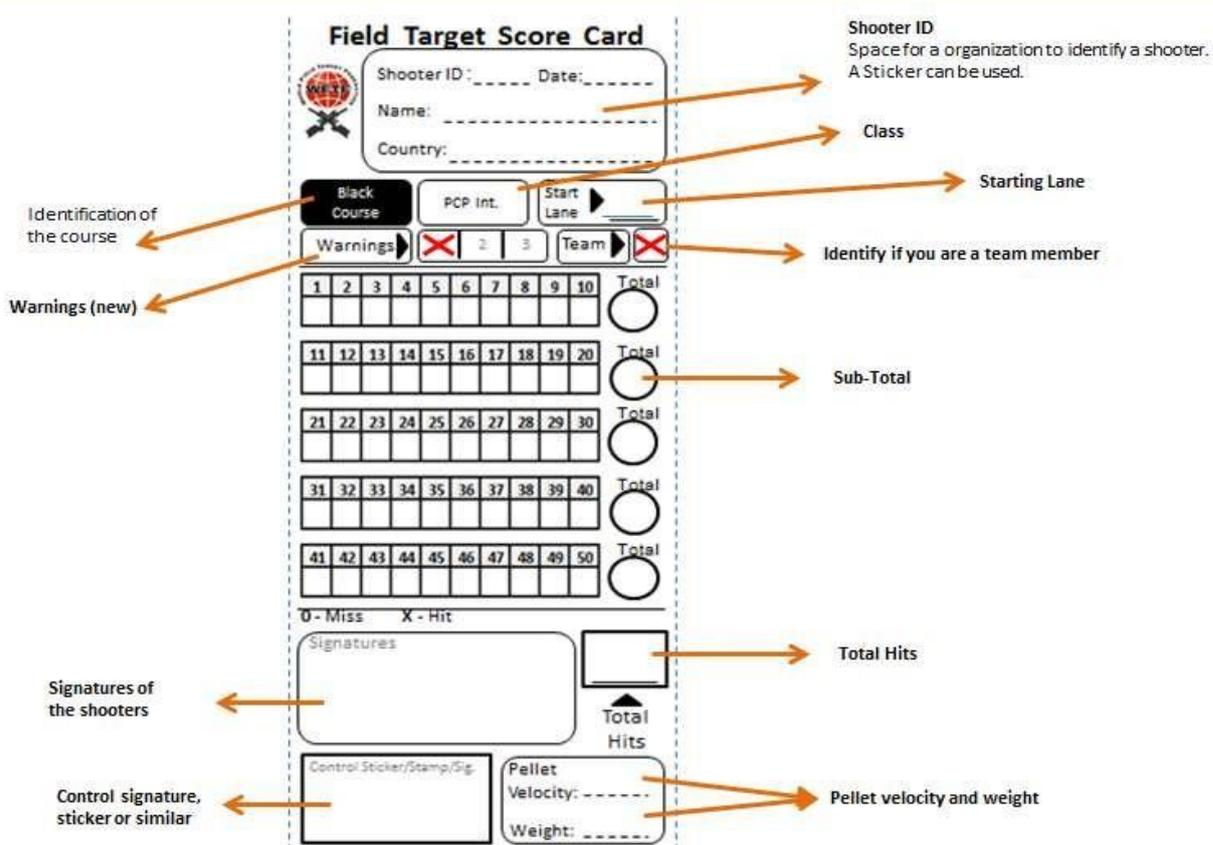
2.12 SINALIZAÇÃO PADRÃO PARA ALVOS DE POSIÇÃO

2.12.1 Tiro de joelhos / Tiro em pé



Nota: Um documento com templates com a sinalética está disponível no site da WFTF para download e impressão.

2.13 SCORE CARD (CARTÃO DE PONTUAÇÃO)



Field Target Score Card

Shooter ID: _____ Date: _____
Name: _____
Country: _____

Black Course PCP Int. Start Lane _____
Warnings: 2 3 Team:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Total
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Total
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	Total

0 - Miss X - Hit

Signatures: _____

Control Sticker/Stamp/Sig: _____ Pellet Velocity: _____ Weight: _____

Annotations:

- Shooter ID: Space for a organization to identify a shooter. A Sticker can be used.
- Class
- Starting Lane
- Identify if you are a team member
- Sub-Total
- Total Hits
- Pellet velocity and weight
- Identification of the course
- Warnings (new)
- Signatures of the shooters
- Control signature, sticker or similar

Nota: Documento disponível no site da WFTF para download.

3. SEGURANÇA

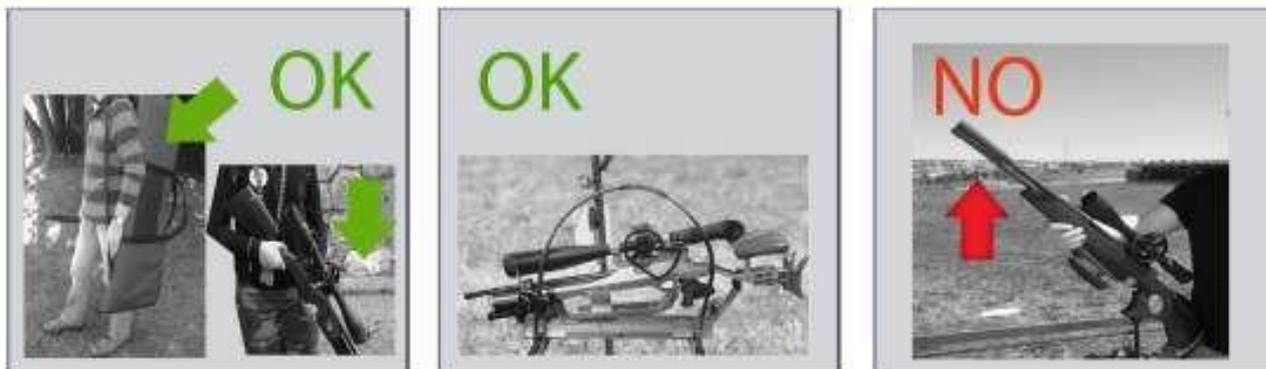
Tal como em todos os esportes de tiro, a segurança é da maior importância, por isso:

- 3.1.1 Todos os atletas devem obter conhecimentos/práticas de segurança, controle de tempo e marcação da pontuação obtida no score card.
- 3.1.2 Nenhuma arma pode, em qualquer circunstância, ser apontada na direção de uma pessoa ou animais.
- 3.1.3 Excetuando o momento do tiro, todas as armas devem estar descarregadas. Quando estiverem carregadas, o cano deve apontar para o solo. Todas as armas devem ser transportadas dentro de cases/malas/maletas de transporte, no caso de uso de suportes abertos estas deverão estar com safet flag.
- 3.1.4 Quando se sinaliza um cessar-fogo (com um apito/buzina) as armas carregadas devem ser descarregadas de forma segura, disparando para o solo.



3.1.5 Durante o seu transporte a arma deve estar sempre com o canovirado para baixo, a menos que esteja dentro de uma caixa ou saco de transporte. Se for transportada num suporte aberto, o braço de armar/ferrolho devem estar sempre na posição de segurança.

3.1.5.a No caso de utilizar suporte aberto este deve sempre estar em ângulo que o cano esteja apontado para o chão, deve ser apoiado no chão por 3 ou 4 suportes (pés) para que não tombe lateralmente em terreno acidentado, tenha alça para transporte e a carabina deve ser transportada com "SAFET FLAG" visível, o cano deverá estar obrigatoriamente apontado sempre para a linha de tiro quando estiver em repouso aguardando ou apontado para o chão em local seguro quando do transporte.



3.1.6 Não é permitida a permanência de expectadores junto à linha de tiro ou além do local determinado pela organização.

3.1.7 Durante a competição não é permitida a permanência de crianças, ou animais de estimação, junto às linhas de tiro, a não ser que estejam acompanhados/supervisionados por um adulto e somente até o local determinado pela organização.

3.1.8 Não é permitido o consumo de álcool, ou drogas, antes ou durante o dia de competição até que o último tiro seja disparado. Excluindo a medicação prescrita.

4. ADMINISTRAÇÃO

4.1 INSCRIÇÕES

4.1.1 As inscrições para o Campeonato do brasileiro serão abertas conforme sistema da CBTE.

4.1.2 A organização disponibiliza um website, no qual se registram as inscrições recebidas (além de outras informações relevantes).

4.1.3 As inscrições devem ser feitas através do site indicado pela comissão organizadora da etapa.

4.1.4 A taxa de inscrição no Campeonato brasileiro de Carabina Field Target inclui a "Taxa de inscrição", "Taxa da CBTE", "Taxa do clube" e as taxas para os outros serviços adicionais são opcionais, se disponível (por exemplo alimentação, estadia em hotéis, transporte).

4.2 DISCIPLINAS

4.2.1 As disciplinas para as competições no Campeonato Brasileiro Carabina Field Target são:

- Carabina Field Target - 16J PCP (limitadas à 12 ft. Lbs ou 16,3 joules).
Obrigatoriamente realizada no período da Tarde.
- Carabina Field Target - 16J Springer (limitadas à 12 ft. Lbs ou 16,3 joules).
Obrigatoriamente realizada no período da Manhã.

4.2.2 Todos os atletas competem na mesma categoria, não havendo distinção de gênero ou idade.

4.3 AGRUPANDO OS ATLETAS

Será realizado previamente a competição um sorteio ou alocados de forma pré-definido pela organização.

4.4 GRUPOS DE ATLETAS

4.4.1 Um conjunto de atletas agrupados (esquadra) numa pista de tiro não deve, de preferência, ser composto por membros da mesma região/clube.

4.4.2 Evitar ao máximo irmãos/esposos/amigos próximos ficarem juntos na mesma esquadra.

Obs: Para a Final do Campeonato as duplas serão formadas por atletas que estão em confronto direto no ranking. Ex: 1º atira com o 2º, 3º atira com o 4º, etc.

4.4.3 Onde existirem vários campos a serem utilizados, cada atleta deve atirar em cada campo de uma vez.

4.4.4 Score cards indicando os nomes dos atletas e a pista inicial, e canetas devem estar disponíveis (em cada pista de tiro) e devem ser entregues a todos os participantes antes do início de cada prova.

4.5 MARSHALLING (ARBITOS DA PROVA)

4.5.1 Devem estar disponíveis de Marshal em número suficiente para cobrir toda a extensão do campo, nos dois sentidos, e devem estar equipados com coletes de identificação, equipamentos de comunicação e apitos/buzinas.

4.5.2 O número mínimo de Marshal numa competição do campeonato será de um (1) ou mais.

4.5.3 Todos os Marshals devem ter bons conhecimentos sobre procedimentos de segurança no tiro, as regras de carabina Field Target e, especialmente, sobre a compreensão e tratamento de falhas que ocorram no tiro de campo.

4.5.4 Sempre que possível, também devem ser capazes de falar e entender inglês.

4.6 ATLETAS COM INCAPACIDADE

4.6.1 Os atletas que não possam, por qualquer razão física ou médica, estar em conformidade com uma determinada posição de tiro, devem informar o Chefe Marshal com uma antecedência de 24 horas antes do início de uma prova, e conseqüentemente obter permissão para poderem usar uma posição alternativa ou ajuda, desde que tal não implique uma vantagem injusta face aos restantes.

4.6.2 Todos os Marshals devem ter conhecimento de tal situação.

As posições alternativas permitidas são:

a. A alternativa ao "Tiro de joelhos" é o "Tiro em pé".

b. Como não existe alternativa ao "Tiro em pé", cada alvo conta como um tiro falhado.

4.7 SERVIÇOS DE EMERGÊNCIA

4.7.1 Os Serviços de Emergência, na forma de uma ambulância ou de uma equipe de primeiros socorros qualificada, devem estar presentes, se possível, durante o decurso de uma etapa do campeonato.

4.7.2 Cada atleta é responsável pelo seu próprio seguro de acidentes pessoais. Os organizadores eximem-se de qualquer injúria/acidente/sequela causada durante o campeonato.

4.8 REGRAS DISPONÍVEIS

4.8.1 Uma cópia destas Regras deve estar disponível para todos, no campo e no decurso das provas.

5. EM PROVA

5.1 O PERCURSO

- 5.1.1 Uma etapa completa do Campeonato brasileiro consiste em 50 alvos, SALVO Provas específicas como a Etapa Final, ou provas que contemplem suas especificidades.
- 5.1.2 Uma prova completa deve ser terminada para que a pontuação possa ser considerada válida, com a exceção das circunstâncias listadas na regra: “5.11 – ABANDONANDO A LINHA DE TIRO”.

5.2 DIA DE TREINO

- 5.2.1 Pode ser permitido 1 (um) dia de treino antes do início da etapa, se a organização houver disponibilizar.

5.3 VALIDAÇÃO DA POTÊNCIA (Cronógrafo)

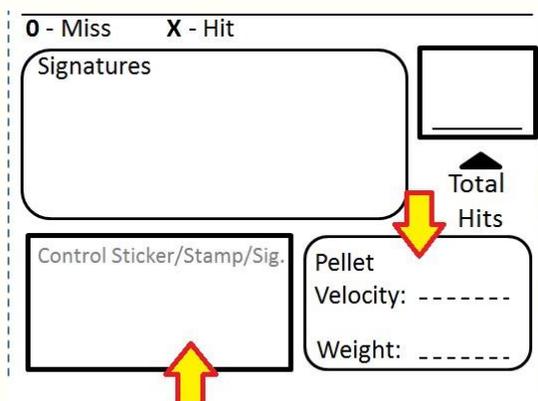
Durante o treino (antes de começar a competição):

- 5.3.1 Não é obrigatório, mas é recomendável, que no zero range haja um cronógrafo disponível para validação de potência, a ser realizado antes do início da competição.
- 5.3.2 Durante o período de treino (zero range), os testes de velocidade/configuração podem ser feitos em múltiplas tentativas sem penalizações.

Durante a Competição

- 5.3.3 Todas as armas devem ser cronografadas. Cronógrafos serão utilizados para aferição das carabinas dos atletas antes/durante cada etapa.
- 5.3.4 **Antes do início da prova** armas que excedam o limite de 12 ft. Lbs ou 16,3 joules limite, devem ser ajustadas para que não sejam reprovadas e o atleta seja desclassificado.
- 5.3.5 O Marshal deve, pessoalmente, carregar cada chumbo, garantindo que não está deformado ou danificado.
- 5.3.6 A cronografagem pode ser realizada em qualquer ponto ao longo do percurso da prova, conforme determinado pelo Marshal.
- 5.3.7 Se uma atleta falha uma cronografagem, então deve ser repetida. Até um máximo de 3 disparos legíveis podem ser feitos.
- 5.3.8 Qualquer falha nas cronografagens subsequentes levará à desqualificação dos resultados desse dia.
- 5.3.9 De cada vez que se procede a uma cronografagem, uma etiqueta será colada na arma que passou no teste, e a velocidade do chumbo anotada numa folha de registro.
- 5.3.10 O resultado do teste de velocidade é registrado no score card pelo Marshall responsável e inclui uma assinatura/controlado de etiqueta/selo/pulseira incluído.

0 - Miss	X - Hit
Signatures	<input type="checkbox"/>
	Total Hits
Control Sticker/Stamp/Sig.	Pellet Velocity: -----
	Weight: -----



5.4 PROCEDIMENTO DE INÍCIO / REINÍCIO DA PROVA

5.4.1 O início / reinício de uma prova é feito pelo Marshal, apitando duas vezes.



5.4.2 Quando os cronógrafos tiverem que ser parados, para cada alvo remanescente, o atleta terá um minuto para preparação mais um minuto por alvo na pista.

5.5 PROCEDIMENTO DE CESSAR-FOGO

5.5.1 Uma prova (ou uma parte) é interrompida quando soa um único apito/buzina.



5.5.2 Todos os cronógrafos são imediatamente parados, e as armas já muniadas são disparadas para o solo na direção em frente aos atletas em toda a linha de tiro.

5.5.3 Um sinal visual deve ser feito por cada grupo, levantando a mão. Ao levantar a mão, a equipe está a dar sinal ao Marshall, pedindo permissão para poder continuar e regressar à competição.



5.5.4 Nenhum atleta pode avançar/ir em direção/caminhar/apontar/medir a distância, ou iniciar qualquer outra forma de preparação até que a prova recomece.

5.6 TEMPO PERMITIDO

5.6.1 É permitido aos atletas estarem 3 minutos em cada pista. 1 minuto para preparação mais a minuto para cada alvo, portanto, 3 minutos no total.

5.6.2 A contagem do tempo começa quando o atleta se senta/ajoelha ou leva a mira ao olho para medir a distância na posição em pé.

5.6.3 Olhar pela mira, medir a distância, municiar a arma e verificar a direção do vento estão inseridos no período de contagem do tempo.

5.6.4 O atleta pode mudar as configurações do hamster e da chapa de coice enquanto espera pela respectiva vez. Não é permitido medir a distância do alvo quando espera, somente quando for a sua vez de atirar.

5.6.5 Imediatamente que o próximo posto esteja desocupado, o atleta seguinte deve começar a sua série de disparos sem qualquer atraso, fazendo com que assim a prova transcorra de forma harmônica e sem atrasos.

5.6.7 **Caso O Árbitro perceba que um atleta está demorando deliberadamente para assumir o posto para aguardar a diminuição de vento ou outra condição que lhe favoreça este deve ser advertido verbalmente, na segunda observância deverá ser dado uma Advertência e anotado no score card, na terceira observância desta mesma falta o Atleta deverá ser penalizado em 02 pontos negativos (descontados do total da pontuação), caso já tenha atletas aguardando para usar o mesmo posto este atleta advertido deverá marcar este posto como tiro perdido e passar para o próximo dando a vez aos atletas que estão aguardando.**

5.7 EM FRENTE AO ALVO

5.7.1 O tiro aos alvos é efetuado em sequência numérica e da esquerda para a direita.

5.7.2 Se o tiro é feito a um alvo incorreto, o atleta marca um '0' no Score Card e continua para o alvo seguinte.



Exemplo: se um atleta na pista 1, atira ao alvo 2 e acerta – no errado, o atleta marca um “0” no alvo 1 (errou o 1), levanta o alvo 2 e atira novamente no alvo 2.

5.7.3 Não é permitido o recurso a apoio extra durante a medição da distância (incluindo postes, árvores, tripés, bipés etc.)



5.8 MARCANDO A PONTUAÇÃO NO SCORE CARD

5.8.1 A pontuação é marcada no score card com um “X” para um alvo derrubado (acerto) ou um “0” se o alvo permanecer em pé (erro).

5.8.2 Apenas os atletas agrupados numa pista, ou um Marshal, podem preencher os scores cards.

5.8.3 Qualquer alteração num score card deve ser validada e assinada por um Marshal.

5.8.4 Assim que uma prova terminar, todos o score card, devidamente preenchido e assinado pelos atletas, devem ser imediatamente devolvidos à Organização/Marshals.

5.9 CORRECÇÕES DAS PONTUAÇÕES NOS SCORE CARDS

5.9.1 Qualquer correção feita em um score card necessita confirmação / validação por um Marshal.

5.9.2 Qualquer correção feita num score card sem a validação de um Marshal pode levar a que o alvo seja contabilizado como sendo um tiro falhado "0".



5.10 ACERTOS DUVIDOSOS

5.10.1 Qualquer acerto duvidoso deve ser denunciado imediatamente após o tiro ser disparado.

5.10.2 Em nenhuma circunstância deve o atleta tocar na corda de rearmar o alvo até que a situação do acerto duvidoso seja resolvida.

5.10.3 Os alvos devem ser verificados pelo Marshal, cuja decisão é a decisiva.

5.10.4 Procedimentos do Marshal para validar um acerto duvidoso.

1. A primeira coisa a fazer é uma verificação visual.
 - a. Ter a certeza de que o atleta não tocou na corda de rearmar o alvo;
 - b. Verificar se a corda de rearmar o alvo não está presa ou em tensão impedindo que o alvo caia;
 - c. Verificar se a inclinação do alvo é a apropriada;
 - d. Verificar se existe algo à volta do alvo que impossibilite o regular funcionamento do alvo (arbusto, árvore, ramos etc.);
 - e. Se a disputa está no início de uma sessão, validar "splits".
2. Depois de passar por todas as verificações visuais, o alvo será testado pelo menos 3 vezes em diferentes áreas do hit zone (ex: superior, médio e inferior), utilizando o dispositivo oficial de verificação da WFFF, por um Marshal habilitado para o usar.



3. Se não se verificar qualquer problema, o atleta terá registrado um tiro falhado.
4. Se for encontrado um alvo defeituoso, deve ser reparado ou substituído imediatamente por um alvo com uma kill zone idêntica, e apenas o atleta que denunciou o alvo pode voltar a atirar.
5. Se for encontrado um alvo com defeito e não houver outro alvo para o substituir, todos os atletas serão premiados com esse ponto, independentemente de eles já terem atirado ou não, e deve ser removido durante o resto da competição.

6. O Marshal poderá ou não realizar a validação dos alvos durante a prova, caso queira, pode fazer isto no início da prova, assim não sendo obrigado a realizar a validação durante a prova.
7. Número de alvos de substituição que a organização deve ter disponíveis como reserva (em cada prova de 50 alvos):

15 mm	25 mm	40 mm
1	1	1

5.11 ABANDONO DA LINHA DE TIRO

Os atletas só podem abandonar a linha de tiro nas seguintes circunstâncias:

- 5.11.1** Abandono voluntário do campo, situação na qual a pontuação obtida até essa altura será aceite como resultado válido;
- 5.11.2** Para reparar equipamento que se tenha tornado inseguro ou incapaz de disparar um tiro por qualquer meio. Isto exclui corrigir o zero da mira, ou de equipamentos mal zerados. O atleta pode substituir a parte avariada ou equipamento com a permissão do Marshal. Não é permitida a deslocação do atleta, ou a qualquer outra pessoa em sua substituição, ao campo de zeragem;
- 5.11.3** Para qualquer outra ocorrência considerada válida pelo Marshal.
- 5.11.4** Em todos os casos referidos anteriormente, o score card do atleta deve ser entregue ao Marshal, e necessita da permissão deste para sair da linha de tiro, tendo como estipulados 5 minutos para regressar. O tempo de partida e regresso será registrado no score card. Caso o atleta não retorne no prazo designado será considerado o resultado parcial.

5.12 RESULTADOS

- 5.12.1** Os resultados de cada etapa serão determinados pela soma do total de acertos obtidos por cada atleta, menos os pontos de penalização atribuídos.
- 5.12.2** As advertências serão usadas para ordenar a classificação.

Classificação Geral	Nome do Atleta	Número de Acertos	Advertências
1 ^o	Atleta a	50	0
2 ^o	Atleta b	50	1
3 ^o	Atleta c	50	2

- 5.12.3** Os 3 primeiros lugares em cada categoria não podem ter pontuações empatadas.

5.13 Desempate

5.13.1 - Desempate nas Etapas

Nas etapas o critério de desempate será o Atleta que mantiver acertos por mais postos.

Para isso vale como posição inicial o primeiro posto de cada atleta.

Exemplo:

Atleta A;

Atleta B;

O atleta A iniciou no posto 15, acertou os 3 primeiros alvos e errou o quarto alvo.

O atleta B iniciou no posto 4, acertou os 5 primeiros alvos e errou o sexto alvo.

Logo o atleta melhor colocado será o Atleta B.

Para diferenciação na pontuação e classificação será usado o número de X, casas após a virgula.

Exemplo:

Atleta B = 36,01 pontos.

Atleta A = 36,00 pontos.

Estes pontos após a virgula, não serão levados em consideração para a pontuação final do campeonato.

5.13.2 – Desempate na Final

No caso de empates para posições de pódio, as classificações finais serão decididas por um shoot-off (desempate).

Para cada empate preparam-se, para cada atleta, pistas semelhantes com 2 alvos e os atletas empatados disparam simultaneamente da seguinte forma:

- 1 rodada para cada atleta empatado na posição sentada/livre;
- Se continuarem empatados, 1 rodada para cada atleta na posição de joelhos;
- Se continuarem empatados, 1 rodada para cada atleta na posição em pé;
- Se continuarem empatados, os atiradores continuam a atirar na posição em pé até que todos os lugares no pódio estejam atribuídos.

O tempo definido para cada rodada num empate é de 3 minutos.

O resultado, para cada atleta em cada rodada é obtido somando o total de acertos 'X' em 2 alvos.

5.14 CHEGADAS TARDIAS DOS ATLETAS

5.14.1 É de responsabilidade do atleta chegar a tempo para a competição, e de acordo com o programa da organização.

5.14.2 O atleta que não siga esses requisitos (incluindo o de chegar antecipadamente à pista de tiro antes do início da competição) não poderá atirar se a etapa já iniciou.

5.14.3 Não será permitido a entrada após o início da prova em nenhuma condição – o atleta receberá pontuação zero na etapa.

5.15 ATITUDES PERIGOSAS / BATOTA

5.15.1 Não será tolerada qualquer conduta inaceitável na linha de tiro. É proibido ajudar ou apoiar um atleta que esteja em competição. Não serão compartilhadas armas na linha de tiro.

5.15.2 A penalização para comportamentos perigosos ou qualquer forma de batota (marcar acerto, caso os dois atletas tenham errado), é a desclassificação, e os organizadores reservam-se o direito de tomar outras medidas.

5.16 PROCEDIMENTOS PARA PROTESTO

5.16.1 Qualquer protesto deve ser apresentado ao chefe Marshal até ao fim de cada dia de competição (máximo de 10 minutos depois do fim da competição).

5.16.2 Qualquer protesto que não seja apresentado no mesmo dia da competição, não será considerado.

5.16.3 O protesto será analisado / decidido e a resposta será dada no mesmo dia.

5.16.4 A decisão do chefe Marshal será a final.

5.17 FUMO

5.17.1 Os atletas / Marshals / expectadores não estão autorizados a fumar durante o campeonato (Desde que o Marshall sobre o apito inicial até ao final da competição). Incluindo os cigarros eletrônico e/ou vaporizadores.



6. QUESTÕES DISCIPLINARES

6.1 TIPOS DE MEDIDAS

A CBTE dispõe das seguintes medidas disciplinares:

6.1.1 ADVERTÊNCIA VERBAL

Uma advertência verbal é uma educada instrução de voz com o objetivo de informar ou alertar o atleta para cumprir as regras da CBTE. A advertência deve ser instrutiva, clara e ajudar todos a compreender o que está errado ou não. Uma advertência verbal pode ser feita por um Marshal ou por atletas da mesma equipe.

6.1.2 ADVERTÊNCIA

Uma advertência durante uma competição é mais grave, uma vez que será registrada no cartão de pontuação do atleta.

6.1.3 PENALIZAÇÃO

- As sanções pontuais correspondem a atribuir pontos negativos a um atleta.
- Os pontos negativos serão usados para reduzir a pontuação final do atleta.
- A decisão de atribuir uma penalização diretamente, sem passar a fase de Advertência é uma decisão dos delegados.
- Apenas os delegados podem atribuir pontos negativos, que para os casos não definidos, podem ser um (1) ou dois (2) pontos.

6.1.4 DESQUALIFICAÇÃO

- A desclassificação é a maior penalização e corresponde ao ato de impedir um atleta de continuar na competição.
- Apenas os delegados têm competências para desqualificar um atleta, exceto se a razão estiver relacionada com qualquer assunto definido nas regras "7.4.3. - Desqualificação". Neste caso, o Chefe Marshal pode desqualificar um atleta imediatamente.

6.2 PROCEDIMENTOS PARA TRATAR DAS ADVERTÊNCIAS

6.2.1 Durante o dia de competição a lista de todas as advertências será recolhida.

6.2.2 Assim que um atleta recebe três (3) advertências, os delegados irão analisar a gravidade das advertências e decidirá se os pontos de penalização devem ser atribuídos ao atleta.

Field Target Score Card



Shooter ID: _____ Date: _____

Name: _____

Country: _____

Black Course PCP Int. Start Lane ▶ _____

Warnings ▶ 1 2 3 Team ▶ _____

6.3 PENALIZAÇÕES DEFINIDAS

Esta seção define os casos conhecidos e as penalizações correspondentes. Todos os casos não descritos nesta seção serão decididos no momento pelo Chefe Marshall.

6.3.1 Advertências

ADVERTÊNCIAS	Não respeitar uma instrução do Marshal
	Não cronometrar um atleta (toda a equipe terá 1 advertência)
	Entrar na zona de tiro enquanto a competição está parada
	Durante o tiro, o cano deve estar para frete da linha de tiro e o gatilho deve estar atrás dela
	Não ter permissão para deixar a área de competição durante a prova (os sanitários perto do campo são considerados parte da área de competição)

6.3.2 Penalização pontual

PENALIZAÇÃO PONTUAL (-1 ou -2 pontos)	Disparar um tiro para o chão sem pedir permissão ao outro atleta da mesma equipe (tiro falhado)
	Acessório da arma não permitido
	Fazer a medição da distância recorrendo a uma artificial ou natural
	Altura da almofada acima do limite
	Uso do celular / câmera fotográfica / tablet

6.3.3 Desqualificação

DESQUALIFICAÇÃO	Cada atleta que não siga os procedimentos de segurança, colocando potencialmente as outras pessoas em risco serão desqualificadas da competição
	Fazer batota, comportamentos inapropriados, não cumprimento de horários, uso de droga(s), álcool ou fumo
	Velocidade do chumbo acima do limite (desqualificação do resultado)
	Não cronografar a arma quando solicitado

Importante (regra 7.3.3)

Dependendo da gravidade da infração, pode ser apropriado fazer uma advertência, antes da desclassificação, mas todas as violações das regras de segurança devem ser levadas muito a sério.

7. DEFINIÇÕES

7.1. HAMSTER

Um suporte colocado na parte inferior da coronha da arma e que se apoia na mão ou no joelho do atleta, de acordo com a posição de disparo. A superfície inferior do hamster pode ter qualquer formato ou forma.



7.2. PCP

Arma de pressão de ar pré-comprimido.

7.3. SINGLE RIFLE SLING

Uma bandoleira pode ser utilizada para meio de estabilizar a mira. Deve estar presa à arma no mínimo em um ponto e, no máximo, em dois quando se está a disparar. Pode ser retirada da arma quando já não estiver em uso.

7.4. SPRINGER

arma de pressão de ar cuja ação é gerada por uma mola/gás ram e um pistão.

7.5. TIRO DE JOELHOS

a. Posição de tiro onde são permitidos apenas três pontos de contato com o solo (2 do pé e 1 do joelho).



b. Pode ser usado um rolo de joelho para apoiar apenas o peito do pé e/ou o tornozelo.



- c. O pé, quando visto da retaguarda deve estar na vertical. Nenhuma outra parte do corpo pode entrar em contato com o rolo de joelho.



- d. É permitido que o pé esteja inclinado para a articulação do tornozelo poder estar mais perto ou mais afastada do solo consoante o atleta deseje. A ponta do pé pode ser dobrada ou ficar direita.



- e. Se um rolo de joelho não está colocado debaixo da articulação do tornozelo, a articulação do tornozelo não deve estar em contato com o solo ou aparentar estar em contato com o solo.



- f. O pé deve estar sempre visível para todos os competidores quando na posição de joelhos. A jaqueta ou outro não pode cobrir o pé.



- g. Enquanto uma mão apoia a arma, do pulso para a frente não pode ser suportado pelo joelho.



- h. O pulso não pode ter de forma algumas restrições ao seu movimento.



- i. Nenhuma parte da arma / hamster pode estar em contato com o antebraço (atrás do pulso) ou parecer estar em contato com o antebraço.



- j. Pode ser usada uma bandoleira / chapa de coice (soleira) para estabilizar a mira.



7.6. TIRO EM PÉ

- É a posição de tiro onde o tiro é feito numa posição ereta, sem o auxílio de qualquer suporte;
- Com apenas dois pontos de contato (2 pés com o solo);
- A principal mão de apoio segura a arma pela coronha ou pelo o hamster;
- Pode ser usada uma bandoleira / chapa de coice (soleira) para estabilizar a mira.

7.7. POSIÇÃO LIVRE

O atleta pode usar qualquer posição de tiro que seja segura e confortável para si. Nenhum outro meio de apoio, para além do atleta, deve ser utilizado para a arma ou para o corpo. A arma não pode entrar em contato com o chão. Não são permitidas cintas corporais.

7.8. TIRO DEITADO

Não é permitido.

7.9. INDICADOR DE VENTO

(Métodos de indicação de vento) - Não devem ser eletrônicos e devem estar ligados à arma. Pode ser lido através da corda que arma o bicho. Não é permitida qualquer outra forma do atleta avaliar o vento. (levantar pó, erva, fumo, poeira, mata etc.).

7.10. DEFINIÇÃO DE 'TIRO'

É considerado um tiro quando o ar é disparado a partir de uma arma. No entanto, o atleta pode disparar um tiro para o solo depois de informar os seus parceiros de pista de que o vai fazer.

7.11. COACHING

O ato de fornecer informação sobre o vento, as distâncias dos alvos, inclinações etc.

7.12. “SPLIT”

Quando o chumbo “corta” a borda do “hit zone”, marcando a borda e o interior do “hit zone”.

7.13. “HIT ZONE”

É chamado de “hit zone” o local que quando acertado pelo projétil desarma a silhueta.

7.14. “SCORE CARD”

É chamado de “score card” o local que se faz a anotação dos pontos.

7.15. “MARSHAL”

É chamado de “Marshal” o Arbitro da prova.

ANEXO A
Tabela de velocidade dos chumbos

Tabela com a velocidade máxima permitida do chumbo com base no respectivo peso:

Weight (grains)	Weight (grams)	FPS	MPS	Weight (grains)	Weight (grams)	FPS	MPS
7,6	0,492	843,0	256,9	10,9	0,706	704,0	214,6
7,7	0,499	838,0	255,7	11,0	0,713	701,0	213,7
7,8	0,505	832,0	253,6	11,1	0,719	698,0	212,8
7,9	0,512	827,0	252,1	11,2	0,726	695,0	211,8
8,0	0,518	822,0	250,5	11,3	0,732	692,0	210,9
8,1	0,525	817,0	249,0	11,4	0,739	689,0	210,0
8,2	0,531	812,0	247,5	11,5	0,745	686,0	209,1
8,3	0,538	807,0	246,0	11,6	0,752	683,0	208,2
8,4	0,544	802,0	244,4	11,7	0,758	680,0	207,3
8,5	0,551	797,0	242,9	11,8	0,765	677,0	206,3
8,6	0,557	793,0	241,7	11,9	0,771	674,0	205,4
8,7	0,564	788,0	240,2	12,0	0,778	671,0	204,5
8,8	0,570	784,0	239,0	12,1	0,784	668,0	203,6
8,9	0,577	779,0	237,4	12,2	0,791	666,0	203,0
9,0	0,583	775,0	236,2	12,3	0,797	663,0	202,1
9,1	0,590	771,0	235,0	12,4	0,804	660,0	201,2
9,2	0,596	767,0	233,8	12,5	0,810	658,0	200,6
9,3	0,603	762,0	232,3	12,6	0,816	655,0	199,6
9,4	0,609	758,0	231,0	12,7	0,823	652,0	198,7
9,5	0,616	754,0	229,8	12,8	0,829	650,0	198,1
9,6	0,622	750,0	228,6	12,9	0,836	647,0	197,2
9,7	0,629	746,0	227,4	13,0	0,842	645,0	196,6
9,8	0,635	743,0	226,5	13,1	0,849	642,0	195,7
9,9	0,642	739,0	225,2	13,2	0,855	640,0	195,1
10,0	0,648	735,0	224,0	13,3	0,862	638,0	194,5
10,1	0,654	732,0	223,1	13,4	0,868	635,0	193,5
10,2	0,661	728,0	221,9	13,5	0,875	633,0	192,9
10,3	0,667	724,0	220,7	13,6	0,881	630,0	192,0
10,4	0,674	721,0	219,8	13,7	0,888	628,0	191,4
10,5	0,680	717,0	218,5	13,8	0,894	626,0	190,8
10,6	0,687	714,0	217,6	13,9	0,901	624,0	190,2
10,7	0,693	711,0	216,7	14,0	0,907	621,0	189,3
10,8	0,700	707,0	215,5				

Importante: Para chumbos com o peso em gramas entre dois (2) valores indicados na Tabela, por exemplo 0,547 gramas, usar o valor mais baixo para determinar a velocidade máxima permitida. Neste exemplo (0,547) usar a velocidade do peso 0,544 gramas – 802,0 fps ou 244,4mps

Casos omissos serão dirimidos conforme Regulamento Geral de Field Target, e, por fim, pela Diretoria de Field Target, nesta ordem, não cabendo recurso a qualquer outra instância.