

REGULAMENTO TÉCNICO
PARA
TODAS AS DISCIPLINAS DE TIRO

CAPÍTULOS

- 6.1. GENERALIDADES
- 6.2. SEGURANÇA
- 6.3. NORMAS GERAIS PARA ALVOS
- 6.4. NORMAS PARA PROVAS DE TIRO
- 6.5 INSTRUMENTOS DE MEDIÇÃO E CONTROLE
- 6.6 PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS
- 6.7 REGRAS PARA VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO
- 6.8 JURÍDE COMPETIÇÃO - DEVERES E FUNÇÕES
- 6.9 COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO - OFICIAIS DE COMPETIÇÃO
- 6.10 DIRIGENTE DE ALVOS - ALVOS ELETRONICOS
- 6.11 PROCEDIMENTOS PARA COMPETIÇÃO
- 6.12 REGRAS DE CONDUTA PARA ATLETAS E DIRIGENTES
- 6.13 AVARIAS
- 6.14 CLASSIFICAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS COMPETIÇÕES
- 6.15 DESEMPATES
- 6.16 PROTESTOS E APELOS
- 6.17 FINAIS OLIMPICAS NAS PROVAS DE PISTOLA E CARABINA
- 6.18 PROVAS DE EQUIPES MISTAS DE CARABINA E PISTOLA
- 6.19 FORMULÁRIOS

REGRA DE EM UERAÇÃO

Todas as Regras da ISSF são em umeradas de acordo com um protocolo de em umeração, que limita o número de regras a quatro (4) níveis (i.e. 6.10.3.5).

Se for usado um quinto nível estas regras são designados com as letras a), b), c), etc).

Definições e Abreviaturas

As abreviaturas seguidamente apresentadas são definições de termos e, ou abreviações Especiais que são usados nas Regras Gerais e Técnicas da ISSF para Carabina, Pistola, armas de caça e alvo móvel.

Termo	Definição
Atletas	Concorrentes ou participantes em uma competição desportiva. Os atletas que praticam o desporto "Tiro" são normalmente chamados de <i>Atiradores</i> .
Bib Número/Número de início	Cada atleta que participa em um Campeonato é atribuído um número único Bib ou número de início. Estes números são utilizados para identificar e encontrar os competidores e devem de ser utilizados nas costas dos atletas durante os treinos e competições.
Campeonato	Uma competição única de tiro, organizado com um determinado programa de eventos / competições. Um <i>Campeonato</i> é uma competição que é autorizada e supervisionada pelas Regras da ISSF, Delegados Técnicos, Júris e controles antidopagem.
Classificação	Um termo obsoleto utilizado nas antigas regras de ISSF para categorizar "classificação, cronometragem e resultados". Ver "RTS".
Competição	Uma referência geral a um evento desportivo, que pode incluir uma série de <i>competições</i> (Campeonato) ou pode ser uma <i>competição</i> dentro de um evento único.
Curso da Competição	É a descrição das fases/etapas da competição dentro de uma prova subordinada a uma especificidade de regras, tempo, tipo de tiro, número de tiros para cada série e, ou partes / entradas / escalões.
CRO	Presidente de Júri / Chefe de Estande ("Chief Range Officer")
Variantes	Um subgrupo de eventos dentro de uma modalidade desportiva que têm características comuns. O Tiro ISSF tem quatro (4) variantes: 1) Pistola, 2) Carabina, 3) Armas de Caça e 4) Alvo Móvel.
EST	Alvos Eletrônicos ("Electronic scoring targets")
Disciplina	Uma competição específica de tiro, com um programa e regras específicos. A ISSF também reconhece outras disciplinas adicionais para competições individuais ou por equipas, bem como para atletas dos escalões juniores.
Final	A final é a última etapa de uma competição Olímpica/evento. Na final os melhores seis ou oito atletas da qualificação tem de efetuar uma nova (começar do zero) competição para decidirem o seu ranking final.

FOP (zona do atleta)	Zona do atleta ("Field of Play"). Para a prática de tiro, a FOP inclui toda uma área por detrás da linha de tiro, onde o acesso é restrito aos atletas em competição, aos Juizes de Tiro e seus auxiliares, inclui a linha de tiro ou postos de tiro, e toda a área que envolve o posto de tiro e as respetivas zonas de segurança.
Tiros de Competição	Pontuação ou tiros pontuáveis. Os Tiros que contam para o resultado de um atleta.
Min.	Minuto, minutos.
Evento Olímpico	Um Evento Olímpico aceite pelo Comité Olímpico Internacional para inclusão no programa Olímpico. Evento Olímpico é composto por Qualificação e a Final.
PET	Pré-Evento Treinos
RTS	Resultados, Cronometragem e Pontuação. O processo de RTS é uma parte da operacionalização da competição que envolve a preparação das entradas, pontuação de alvos, resolução de incidências e a preparação e distribuição das classificações.
Seg.	Segundo, segundos.
Séries	Uma sequência de tiros dentro de uma fase ou entrada de tiro. A maioria dos eventos de Tiro tem 10 tiros por série. Os eventos de Pistola a 25m têm séries de 5 tiros. Os eventos de Armas de Caça têm séries de 25 ou 30 tiros. As séries de eventos em Armas de Caça são frequentemente apelidadas de rodadas.
Tiros de Ensaio	Tiros de preparação ou de aquecimento e ensaio que são disparados em um determinada competição antes de se iniciar os tiros de competição.
Desporto	Um grupo distinto de eventos competitivos com elementos comuns e regidos por uma única entidade. O Tiro é uma modalidade desportiva em que os atletas, em diferentes competições, competem entre si fazendo tiro com as suas armas para alvos, por forma classificarem-se de acordo com pontuações obtidas. O COI reconhece a modalidade "Tiro" como um dos 28 desportos Olímpicos.
Apresentação Desportiva	Melhorias a nível visual e auditivo, tais como a apresentação, música, cores e educação ao nível dos média que são usadas na condução de um evento de tiro de forma a torna-lo mais interessantes e informar os espectadores e audiências televisivas.
Parte da Prova	É uma fase da competição de uma determinada disciplina de Tiro. A disciplina de Carabina em três posições tem três partes, uma para cada posição. A Pistola Sport 25m, disciplina para Senhoras, tem duas partes, uma de precisão e outra de velocidade.
Hora de Início	A hora de início de cada competição de Tiro, é o momento em que é dado o comando de início para o primeiro tiro de competição.

Eventos de equipa	A ISSF reconhece eventos de equipa que estão incluídos nos programas do Campeonato do Mundo. Estes eventos de equipa estabelecem um ranking baseados no total de tiros disparados por esses três atletas que por sua vez participaram individualmente.
-------------------	--

EVENTOS RECONHECIDOS PELA ISSF

As seguintes tabelas listam as provas ISSF reconhecidas pela ISSF assim como o seu estatuto aprovado pelo Comité Olímpico e/ou pela Assembleia Geral da ISSF (1.6.7.7) juntamente com detalhes técnicos básicos com respeito aos formatos da competição e números de tiros em cada fase / etapa de competição de acordo com a aprovação do Conselho Administrativo da ISSF (1.7.2.5).

- Em campeonatos de ISSF eventos de Homens, Homens Juniores, Mulheres e Mulheres Juniores podem existir apenas competição individual ou individual e por equipas (3 pessoas) de acordo com o Regulamento e o Programa da Competição (3.7).
- São reconhecidos as seguintes categorias para cada evento:
 - H = o evento é reconhecido como um evento de Homens.
 - M = o evento é reconhecido como um evento de Mulheres.
 - HJ = o evento é reconhecido como um evento de Homens Juniores.
 - Olímpico = o evento é reconhecido pelo COI para ser incluído no Programa Olímpico.
 - WCH = o evento é obrigatório nos eventos do Campeonato do Mundo.
 - WCHS = o evento pode ser separado dos Campeonatos do Mundo que pode ser organizado em separado em um WCH se não puder ser incluído em um WCH "normal" (ver 3.3.3.4).
 - Eventos Olímpicos são compostos por Qualificação e Final. Eventos não Olímpicos apenas tem o programa "total" mas sem Finais.
 - As Regras Técnicas para todas as disciplinas de ISSF encontram-se no Regulamento Técnico Geral capítulo 6.0, e no Regulamento de Carabina e Pistola (7.0 e 8.0).
 - As Regras para as Finais de Carabina e Pistola encontram-se no capítulo 6.17.
 - As Regras para o evento de Equipas Mistas encontram-se no capítulo 6.18.

EVENTOS PARA HOMENS E HOMENS JUNIORES				
Nome do Evento	Abreviatura	Designação	Qualificação ou Programa Total	Final
10m Carabina (pé)	AR60	H, HJ, Olímpico, WCH	60 tiros	24 tiros máximo
50m Carabina 3 Posições (Joelhos, deitado, pé)	FR3X40	H, HJ, Olímpico, WCH	3 X 40 tiros	3 X 15 tiros máximo
50m deitado	FR60PR	H, HJ, WCH	60 tiros	

300m Carabina 3 Posições (Joelhos, Deitado, Pé)	300FR3X40	H, WCHS	3 X 40 tiros	
300m Carabina Std	300STR3X20	H, WCHS	3 X 20 tiros	
300m Carabina Deitado	300FR60PR	H, WCHS	60 tiros	
10m Pistola	AP60	H, HJ, Olímpico, WCH	60 tiros	24 tiros máximo
25m Pistola de Velocidade	RFP	H, HJ, Olímpico, WCH	30 + 30 tiros	8 X 5 tiros máximo
25m Pistola Std (series de 150, 20 e	STP	H, HJ, WCH	20 + 20 + 20	
25m Pistola de Percussão Central	CFP	Apenas Homens, WCH	30 + 30 tiros	
25m Pistola (séries de precisão e velocidade)	SPM	Apenas HJ, WCH	30 + 30 tiros	
50m Pistola	FP	Homens, Homens Juniores, WCH	125 Alvos	50 alvos máximo

EVENTOS PARA SENHORAS E SENHORAS JUNIORES

Nome do Evento	Abreviatura	Designação	Qualificação ou Programa Total	Final
10m Carabina (pé)	AR60W	S, SJ, Olímpico, WCH	60 tiros	24 tiros máximo
50m Carabina 3 Posições (Joelhos, deitado, pé)	R3X40	S, SJ, Olímpico, WCH	3 X 40 tiros	3 X 15 tiros máximo
50m deitado	R60PR	S, SJ, WCH	60 tiros	
300m Carabina 3 Posições (Joelhos, Deitado, Pé)	300R3X40	S, WCHS	3 X 40 tiros	
300m Carabina Deitado	300R60PR	S, WCHS	60 tiros	
10m Pistola	AP60W	S, SJ, Olímpico, WCH	60 tiros	24 tiros máximo
25m Pistola (séries de precisão e velocidade)	SP	S, SJ, Olímpico, WCH	30 + 30 tiros	10 x 5 tiros máximo

EVENTOS DE EQUIPES MISTAS PARA 2 PESSOAS (UM HOMEM & UMA SENHORA)

Nome do Evento	Abreviatura	Designação	Qualificação ou Programa Total	Final
10m Carabina (pé)	ARMIX	H, S, HJ, SJ, Olímpico, WCH	40 + 40 tiros	2 x 24 tiros com eliminatórias que começam depois do 17 tiro

10m Pistola (pé)	APMIX	H, S, HJ, SJ, Olímpico, WCH	40 + 40 tiros	2 x 24 tiros com eliminatórias que começam depois do 17 tiro
Outros eventos de Equipes Mistas podem ser incluídos nos Campeonatos da ISSF desde que sejam aprovados pelo Comité Executivo.				

6.1. GENERALIDADES

6.1.1 Objetivo 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). O objetivo da ISSF é conseguir uniformidade na realização do Tiro Desportivo em todo o Mundo e promover o seu desenvolvimento. Os Regulamentos Técnicos da ISSF têm por fim a realização deste objetivo.

- a) **O Regulamento Técnico da ISSF** inclui normas para a construção Provas de Tiro, Armas, Alvos, Classificação, etc. para todas as disciplinas de tiro, com Carabina, Pistola, Armas de Caça e Alvo Móvel.
- b) **Os Regulamentos Técnico e Disciplinar** da ISSF foram aprovados pelo seu Conselho Administrativo, de acordo com os seus Estatutos
- c) Os mesmos Regulamentos estão subordinados aos Estatutos e ao Regulamento Geral da ISSF. e
- d) **Os Regulamentos Técnico e Disciplinar** são aprovados para se manterem em vigor durante um período mínimo de quatro anos a contar de 1 de Janeiro do ano seguinte à efetivação 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

- a) Consideram-se Campeonatos da ISSF, as competições de tiro desportivo nos Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais, Taças do Mundo, Finais das Taças do Mundo, Campeonatos Continentais, Jogos Continentais que são supervisionados pela ISSF de acordo com as Regras Gerais da ISSF, 3.2.1, e as presentes Regras;
- b) A ISSF como a aprovação do Comité Executivo, pode designar outras competições que se enquadrem dentro dos parâmetros "standard" de supervisão da ISSF (i.e. Delegados técnicos, juizes, controle de doping e procedimentos e gestão de resultados, etc) nestas competições onde as pontuações MQS possam ser obtidas e estabelecidos Recordes Mundiais.
- c) As Regras Técnicas para Todas as Disciplinas e as Regras de Cada Disciplina devem ser aplicadas em todos os Campeonatos ISSF;

- d) A ISSF recomenda que as Regras ISSF sejam aplicadas nas competições regionais, nacionais e outras competições que não são Campeonatos ISSF, mas têm disciplinas ISSF no seu programa;
- e) Todos os Oficiais de Competição, atletas, treinadores e dirigentes das equipes devem estar familiarizados com as Regras ISSF e devem-se assegurar que elas são respeitadas;
- f) É da responsabilidade de cada atleta cumprir estas regras;
- g) Quando uma regra se referir a um atleta destro, o reverso da Regra aplica-se a atletas canhotos; e
- h) A menos que uma Regra se aplique apenas especificamente a uma disciplina para homens ou para senhoras, deve-se aplicar indistintamente às disciplinas para homens e para senhoras.
- i) Quando os diagramas e quadros destas Regras contenham informação específica, esta tem o mesmo valor que as Regras em umeradas.

6.1.3 Objetivo do Regulamento Técnico da ISSF

O Regulamento Técnico da ISSF inclui:

- a) Regras para preparar e organizar os Campeonatos ISSF.
- b) Regras a aplicar a todas as disciplinas de tiro ou a mais do que uma disciplina de tiro; (Regulamento Técnico Geral)
- c) Regras que se aplicam a todas ou a mais do que uma disciplina de tiro. (Regulamento Técnico Específico).

6.1.4 Uniformização standard para equipamento e roupa

O tiro é um desporto onde o equipamento e a roupa têm um papel crítico na condução do desporto. Os atletas devem de utilizar apenas o equipamento e a roupa de cumprem as regras da ISSF. Qualquer arma, dispositivo, equipamento ou acessórios o outro item que possa dar ao atleta uma injusta vantagem sobre os outros que não esteja especificamente mencionado nestes regulamentos, ou que vá contra o espirito destas regras é proibido. As regras ISSF para equipamento e roupa são referidas (ver 6.7.9) para garantir que não existam atletas que possa usar equipamento, roupa ou acessórios que lhes possam dar uma injusta vantagem sobre os outros atletas.

6.1.5 Organização e Supervisão dos Campeonatos ISSF

6.1.5.1 Supervisionamento da ISSF. O Comité Executivo da ISSF nomeia os Delegados Técnicos da ISSF, Membros do Júri e Oficiais Técnicos para cada Campeonato ISSF de acordo com 1.8.2.6 e 3.4. Estas nomeações incluem:

- a) Delegado Técnico(s)
- b) Júri da Competição(s)
- c) Um Júri de Apelação
- d) Um Técnico de Resultados Oficiais responsável por fornecer e operar os alvos ou Alvos Eletrônicos e fazer a gestão das entradas, os resultados dos atletas da respetiva competição.

6.1.5.1.1 Comissão de Organização. Deverá constituir-se uma Comissão de Organização para todos os Campeonatos ISSF de acordo com a regra 3.4.1. O Comité de Organização será responsável pela preparação, administração e direção das competições. A Comissão de Organização deve nomear:

- a) O Presidente de Júri/Chefe de Equipa e os Juizes-Árbitros, que serão responsáveis pela condução das competições;
- b) O chefe RTS (Resultados Cronometragem e pontuação) e os seus oficiais constituirão o Gabinete de Classificação, que será responsável pelas entradas, acreditação, controle e validação de alvos e validação e publicação de resultados durante o Campeonato;
- c) O Chefe do Controle de Equipamento e os Oficiais de Controle de Equipamento que serão responsáveis pelo Controle de Equipamento; e
- d) Os restantes assistentes para irem de encontro as responsabilidades exigidas de um Organizador de um Campeonato ISSF.

6.2. SEGURANÇA

A SEGURANÇA É DE VITAL IMPORTÂNCIA

6.2.1 Regras Gerais de Segurança

6.2.1.1 As Regras da ISSF estabelecem requisitos específicos de segurança exigíveis em todos os "Campeonatos ISSF". Os Júris ISSF e a Comissão de Organização, são responsáveis pela segurança.

6.2.1.2 Os regulamentos necessários e especiais para Provas de Tiro diferem de país para país, desta forma regras adicionais podem ser estabelecidas pelo Comité Organizador.

6.2.1.3 A segurança dos atletas, dos oficiais e dos espectadores requer atenção continuada e cuidadosa no manuseamento das armas. É necessária autodisciplina por parte de todos. Quando tal disciplina for descuidada, os oficiais de Tiro devem impô-la e tanto os atletas como os dirigentes das equipes deverão colaborar nessa tarefa.

6.2.1.4 A ISSF pode recusar a participação de um atleta em uma competição, se tiver informação das competentes autoridades que esse atleta representa uma série ameaça para terceiros em uma Carreira de Tiro.

6.2.1.5 Na defesa da segurança qualquer Juiz pode interromper o Tiro em qualquer momento. Tanto os atletas como os dirigentes das equipes têm que informar imediatamente os Juízes de qualquer situação perigosa ou que possa causar um acidente.

6.2.1.6 Um Oficial de Controle de Equipamentos, ou um Membro do Júri, podem pegar no equipamento de um atleta (incluindo uma arma), sem a sua permissão, mas na sua presença e conhecimento. No entanto no caso de uma quebra de segurança deverá de haver uma atuação imediata.

6.2.2 Segurança no transporte das armas

6.2.2.1 Por segurança, todas as armas deverão ser sempre manuseadas, com o máximo de precaução. Nenhuma arma deverá sair da linha de tiro durante a realização de uma competição, exceto se houver autorização de um Juiz - Árbitro.

6.2.2.2 As bandeiras de segurança de cor laranja fluorescente, ou de um material brilhante similar, devem sempre ser inseridas em todas as carabinas e pistolas, exceto quando a remoção da bandeira de segurança estiver autorizada por estas regras. Para demonstrar que as armas de ar comprimido estão descarregadas, as bandeiras de segurança (linhas de segurança) têm de ser suficientemente longas para se prolongar através de todo o comprimento do cano. As bandeiras de segurança para todas as outras armas devem ter uma parte que se insere no interior da câmara (extremidade da culatra do cano), para demonstrar que a câmara está

vazia.

- a) As bandeiras de segurança devem de estar colocadas em todas as armas que não se encontrem dentro das suas caixas/sacos, antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, quando abandonam o posto de tiro, depois de completarem a prova e quando houver deslocação de pessoal à linha de alvos. Nas finais as bandeiras de segurança não podem ser removidas até se dar início ao tempo de preparação e ensaio.
- b) As bandeiras de segurança não podem ser removidas antes do início do período de preparação e ensaio
- c) Se não for usada uma bandeira de segurança conforme exigido por esta regra, um Membro do Júri deve avisar o atleta (WARNING) para inserir uma bandeira de segurança na sua arma.
- d) Se o Júri confirmar que um atleta se recusa a usar uma bandeira de segurança conforme exigido por esta regra, o atleta depois de avisado deve ser desqualificado (DSQ).

- 6.2.2.3** Quando os atletas se encontrem no posto de tiro as armas deverão estar apontadas em uma direção segura. O mecanismo de fecho ou a culatra não devem ser fechados, enquanto a arma não estiver apontada, em direção segura, para a zona dos alvos.
- 6.2.2.4** Ao colocar a arma para sair do posto de tiro ou depois da prova concluída, todas as armas devem ser descarregadas com o mecanismo de Ação (culatra ou mecanismo de fecho) aberto e as bandeiras de segurança inseridas. Antes de sair do posto de tiro, o atleta deve certificar-se e o Juiz- Árbitro de Tiro deve verificar, que não há nenhuma munição ou chumbo na câmara da arma, ou nos carregadores, e se a bandeira de segurança está inserida.
- 6.2.2.5** Se um atleta colocar ou remover a sua arma da respetiva caixa ou mala, ou a remover do posto de tiro, sem ser previamente verificada por um Juiz Árbitro, pode ser desqualificado, caso o Júri determine que houve uma grave violação de segurança.
- 6.2.2.6** Durante o tempo de tiro, a arma só pode ser colocada na bancada ou em descanso (não *empunhada* pelo atleta), depois do(s) invólucro(s) e/ou o carregador serem retirados e o mecanismo de fecho ou a culatra serem abertos.
- 6.2.2.7** Sempre que qualquer pessoa esteja à frente da linha de tiro, não é permitido o manuseamento de armas e as bandeiras de segurança devem ser inseridas.
- 6.2.2.8** Na Carreira de Tiro, quando as armas não estão nos postos de tiro, devem estar guardadas nas suas caixas ou malas, a menos que haja autorização em contrário de um Juiz - Árbitro.

6.2.3 Comandos na Carreira de Tiro

- 6.2.3.1** O Diretor da Prova e os competentes Juízes - Árbitros, são responsáveis por darem as vozes "Carregar", "Começar", "Parar", "Descarregar" e outras necessárias. Os Juízes - Árbitros devem-se assegurar que as vozes são cumpridas e as armas são usadas com segurança.
- 6.2.3.2** As armas e os carregadores só podem ser municados, no posto de tiro, e depois da voz de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" for dada. Em todos os outros momentos, as armas e os carregadores, devem encontrar-se desmunicados.
- 6.2.3.3.** Mesmo que uma Carabina ou Pistola de 50m tenha carregador, só poderá ser carregada com uma munição antes de cada disparo. Se uma Pistola de ar comprimido de 5 Tiros for utilizada em uma prova de Pistola de ar comprimido a 10m, só poderá ser municada com 1 chumbo antes de cada disparo.
- 6.2.3.4.** Uma arma é considerada Carregada quando uma munição, um chumbo ou um carregador municado esteja em contato com a arma. Ninguém pode colocar/ter uma munição ou um chumbo ou um carregador municado em contato com a arma até que a voz de Carregar ser dada.
- 6.2.3.5.** Se um atleta disparar um tiro antes da voz de "**CARREGAR**" ou "**COMEÇAR**" ser dada, ou após a voz de "**ALTO**" ou "**DESCARREGAR**" ser dada, pode ser desclassificado se colocar a segurança em risco.
- 6.2.3.6.** Quando a voz de "**ALTO**" é dada, os disparos devem terminar imediatamente. Quando a voz de "**DESCARREGAR**" é dada todos os atletas devem descarregar as suas armas e carregadores e colocá-los em segurança (para descarregar armas de gás comprimido devem pedir permissão ao Juiz - Árbitro). Os disparos só podem ser retomados após a voz de "**COMEÇAR**".

6.2.4 Regras de segurança adicionais

- 6.2.4.1** **Tiro em seco** significa a libertação do mecanismo de disparo de uma arma descarregada ou a libertação do mecanismo de disparo de uma arma de ar/gás equipada com um dispositivo que permite que o gatilho possa ser operado sem libertar a carga propulsora (ar/gás). O tiro em seco e os exercícios de pontaria são apenas permitidos na linha de tiro ou em áreas designadas de acordo com estas regras.
- 6.2.4.2** É da responsabilidade dos atletas que os cilindros de ar comprimido ou CO2 se encontram dentro do seu período de validade. O Controle de Equipamento pode verificar a validade dos cilindros.

6.2.5 Proteção Auditiva

Todos os atletas, Juízes - Árbitros e outras pessoas que estejam na envolvente das

linhas de tiro de 25m, 50m e 300m, devem ser aconselhados a usar protetores auditivos. Deve haver avisos, visivelmente expostos, sobre a necessidade de uso de proteção auditiva e deverão estar disponíveis proteções auditivas para todas as pessoas que estiverem na área da Carreira de Tiro. Não é permitido aos atletas e treinadores o uso de proteções auditivas na zona FOP que tenham qualquer tipo de receptores de som incorporados.

Os oficiais de competição podem usar proteção auditiva e outros aparelhos de comunicação no FOP. Pessoas com deficiências auditivas podem usar dispositivos para melhorar o som desde que sejam aprovados pelo Juri.

6.2.6 Proteção Ocular

Aconselham-se todos os atletas a utilizarem óculos não estilhaçáveis ou proteção semelhante durante a prática de tiro.

6.3 NORMAS PARA ALVOS

6.3.1 Requisitos gerais para os alvos

Os alvos utilizados nos campeonatos ISSF tanto podem ser Alvos Eletrônicos (EST) ou alvos de papel para eventos de Carabina ou Pistola.

Nota: Regras específicas para manuseamento de alvos de papel estão agora disponíveis no anexo a estas regras, Regras de classificação para alvos de papel

6.3.1.1 Todos os alvos usados em Campeonatos da ISSF devem cumprir com os anéis de pontuação, dimensões ou outras especificações constantes destas regras.

6.3.2 Requisitos para Alvos Eletrônicos

6.3.2.1 Apenas podem ser usados Alvos Eletrônicos testados e aprovados pela ISSF.

6.3.2.2 A exigência de precisão para os Alvos Eletrônicos, é a da marcação de tiros com uma precisão mínima de metade da décima do anel de pontuação. As tolerâncias indicadas para os tamanhos dos anéis em alvos de papel não são aplicáveis aos Alvos Eletrônicos.

6.3.2.3 Todas as unidades de Alvos Eletrônicos devem fornecer uma área negra de pontaria que corresponda ao exato tamanho das áreas negras dos alvos de competição (Regra 6.3.4) e, à volta a zona de pontaria, uma zona não refletiva, em branco contrastante ou de cor esbranquiçada.

6.3.2.4 As pontuações registadas pelos Alvos Eletrônicos, devem ser determinadas de acordo com as dimensões da pontuação dos anéis para Alvos de Competição (Regra 6.3.4).

6.3.2.5 Cada tiro que acerte em um Alvo Eletrônico, tem de ter a sua localização e o seu resultado exibidos em um monitor colocado no posto de tiro.

6.3.2.6 Os Alvos Eletrônicos para 10m, devem usar uma tira de papel ou outra forma de marcação, que permita determinar se o tiro acertou ou não no alvo.

6.3.2.7 A impressão dos resultados de cada atleta, a partir de uma fonte de memória diversa da do computador principal do sistema de Alvos Eletrônicos (memória de backup) deve estar disponível imediatamente, durante e depois de uma competição.

6.3.2.8 Quando forem usados Alvos Eletrônicos, os mesmos devem ser verificados sob a supervisão do Delegado Técnico, para garantir que os resultados são marcados corretamente, e estão em condições normais de utilização antes de cada Campeonato ISSF.

6.3.3 Requisitos para Alvos de Papel

Os alvos de carabina e pistola devem de cumprir as suas dimensões tais como dimensão dos anéis, tolerâncias e especificações apresentadas neste regulamento

6.3.3.1 Os alvos para Carabina e Pistola podem ser classificados pelo valor unitário de cada anel ou, se forem usados Alvos Eletrônicos, pelos valores decimais do respetivo anel. As pontuações decimais do anel são determinadas dividindo-se a área de pontuação de um anel completo em 10 anéis de pontuação iguais, que são designadas com valores decimais começando no zero (ou seja, 10,0; 9,0..) e terminando no nove (isto é, 10,9; 9,9; etc.).

6.3.3.2 As Eliminatórias e Qualificações de Carabina e Pistola serão classificadas pelo valor unitário de cada anel, exceto em competições ISSF. As Eliminatórias e as Qualificações das competições de carabina homens e homens juniores 10m, carabina senhoras e senhoras juniores 10m, carabina deitado homens e homens juniores e senhoras e senhoras juniores 50 m, carabina 10m equipes mistas e equipes mistas juniores devem ser classificadas em valores decimais.

6.3.3.3 As Finais de Carabina, Pistola e a fase de Qualificação e Final da disciplina de Equipes Mistas Carabina e Pistola são pontuadas em valores decimais, exceto nas finais de Pistola a 25m onde se usa o método acerta-falha nas zonas de impacto definidas em valores decimais estabelecidas pelo Comité Executivo ISSF.

6.3.4 Alvos Oficiais ISSF

6.3.4.1 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 central = 50mm ($\pm 0,5$ mm)

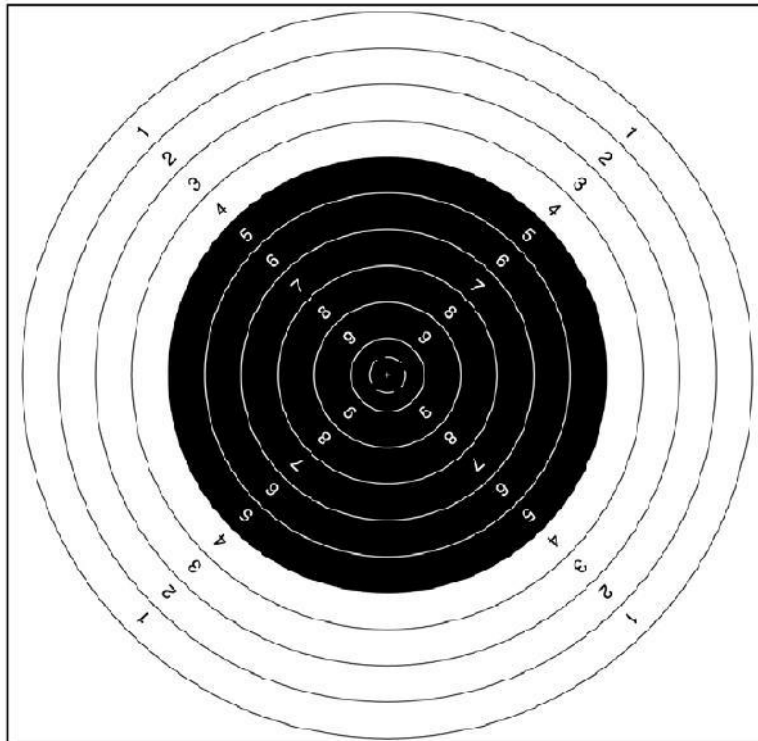
Zona negra: anéis 5 ao 10 = 600mm (± 3.0 mm)

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 respetivas, em planos diagonais, formando ângulos retos entre si.

A zona do 10 não é marcada com qualquer número.



Alvo para Carabina a 300 Metros

6.3.4.2

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 central = 5mm ($\pm 0,1$ mm)

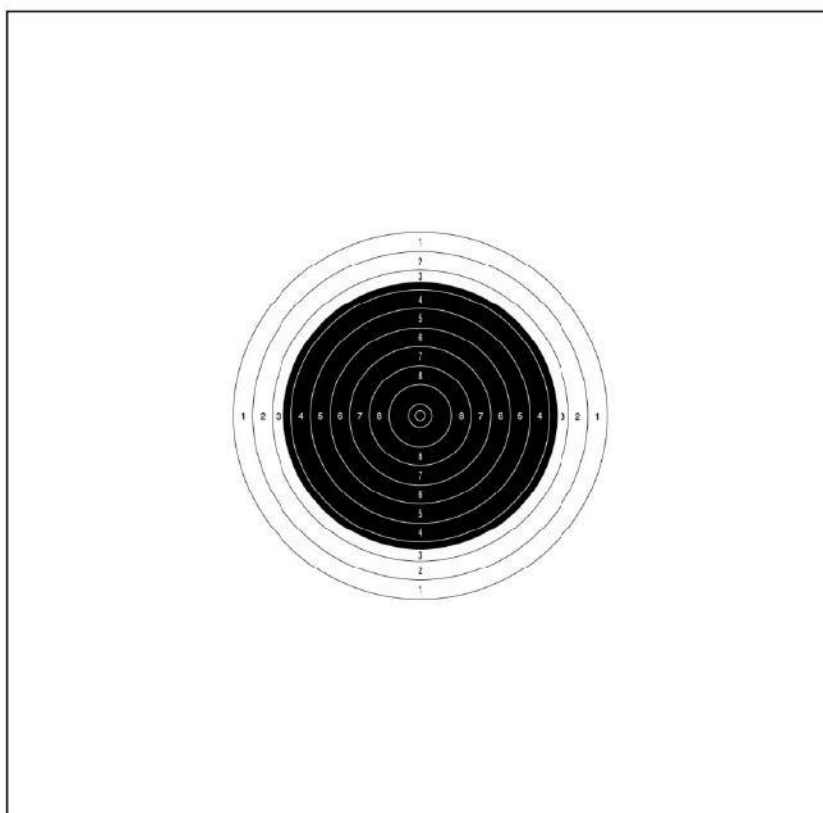
Zona negra: anéis 3 ao 10 = 112,4mm ($\pm 0,5$ mm)

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 respetivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si.

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



Alvo para Carabina a 50 Metros

6.3.4.3 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 central: sempre que os impactos façam desaparecer completamente a zona do 10, determina-se com o uso de um Calibrador EXTERIOR de 4,5mm, próprio para o tiro com Pistola de Ar Comprimido.

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

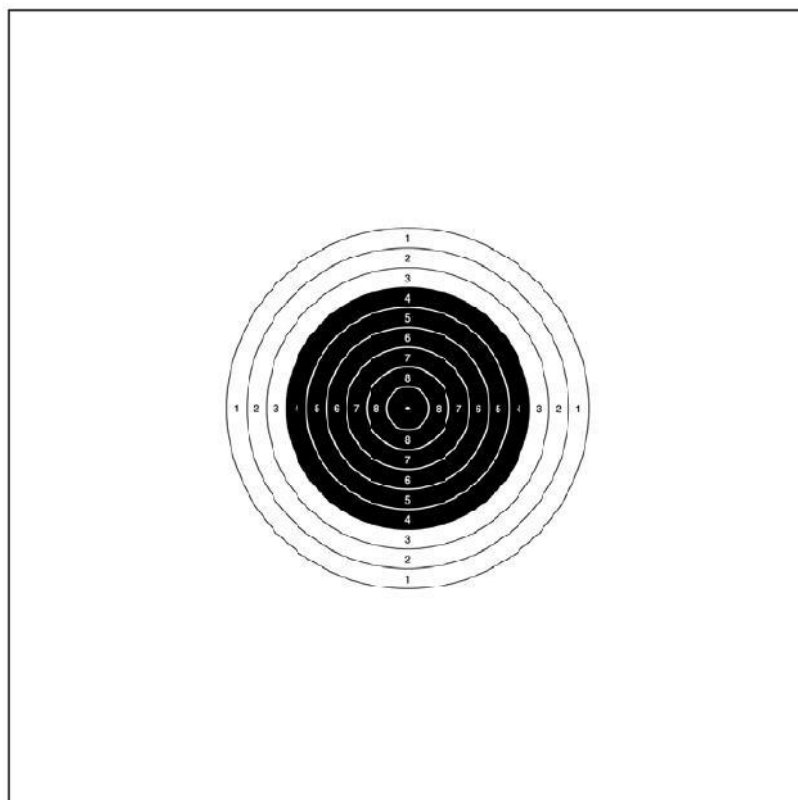
O anel do 10 é branco = 0,5mm (± 0.1 mm)

Espessura dos anéis: 0,1mm 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 respetivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si. A zona do 9 não é marcada com algarismo. A zona do 10 é um ponto branco.

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.



Alvo para Carabina de Ar Comprimido a 10 Metros

6.3.4.4 Alvo para Pistola de Velocidade a 25m

(para Provas de Pistola de Velocidade a 25m, e para as séries de Velocidade com Pistola de Percussão 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 central: 50mm = (± 0,2mm)

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

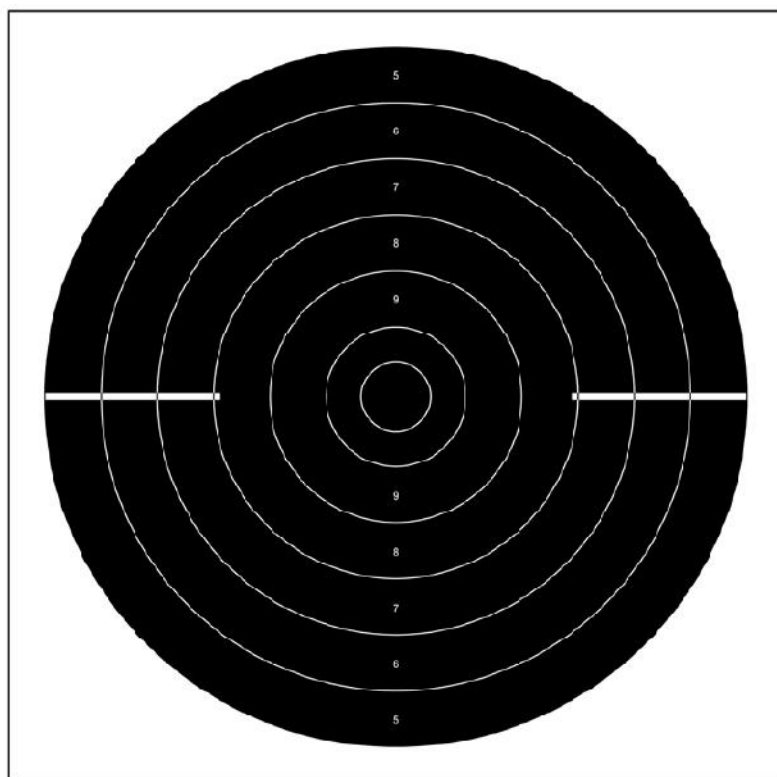
Espessura dos anéis: 0,5 a 1,0mm

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 respetivas, unicamente em linhas verticais. Os algarismos terão aproximadamente 5mm de altura e 0,5mm 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.



Alvo para Provas de Velocidade a 25 Metros

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

(Para Pistola a 50m, Pistola Standard e para as 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 central: 25mm (± 0,2mm)

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

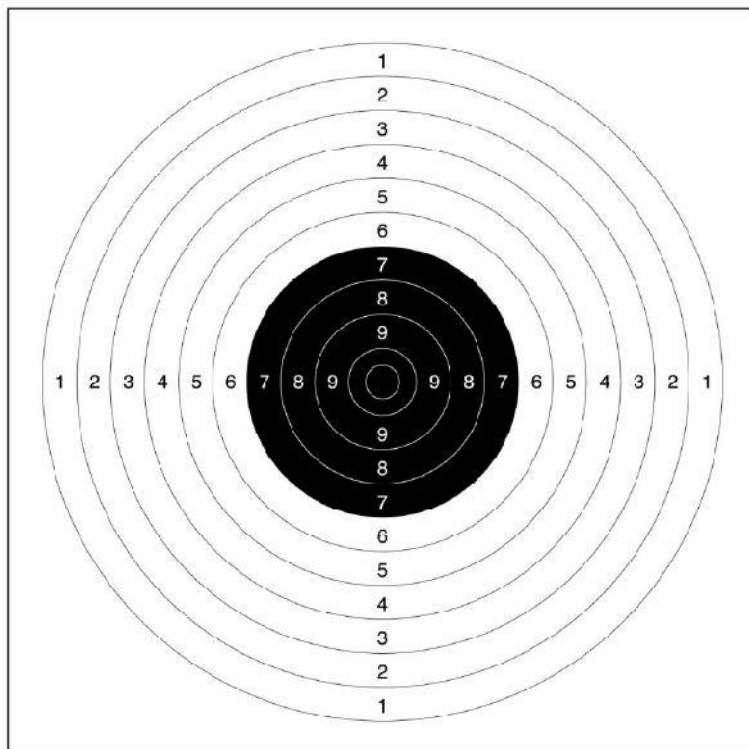
Espessura dos anéis: 0,2 a 0,5mm

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 respetivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos 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.



Alvo de Precisão para Pistola 25 M e para Pistola 50 M

6.3.4.6 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)

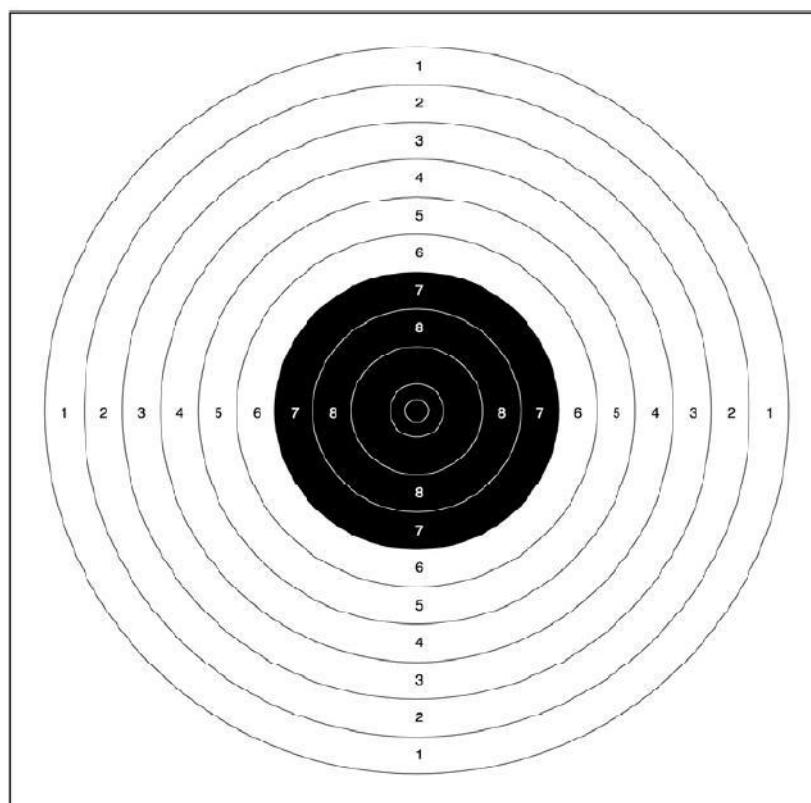
Dez central: 5,0mm ($\pm 0,1$ mm)

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 respetivas, em planos verticais e horizontais, formando ângulos retos entre si. As zonas 9 e 10 não são marcadas com algarismos. Os algarismos não medirão mais de 2mm de altura.



Alvo para Pistola de Ar Comprimido a 10 m

6.3.4.7 Alvo Móvel 50M

O **Alvo Móvel a 50m** deverá ter um javali desenhado com os anéis de pontuação impressos na espádua do animal. Os alvos devem ser impressos em uma única cor. 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 retangular. 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 central: 30mm (± 0,2mm) Espessura

dos anéis: 0.5 mm a 1.0 m

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

Os anéis de pontuação de 1 a 9, devem estar claramente impressos nas respectivas zonas, em planos diagonais, formando ângulos retos entre si. Podem utilizar-se

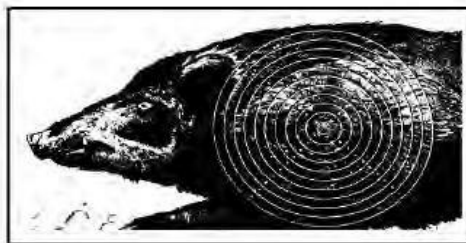
reparadores do alvo só com centros (C) ou meios alvos- (B) que terão que coincidir com o resto do alvo.

Pode ser usados alvos de papel para alvo móvel a 50m, com duas cabeças, cada uma a correr para seu lado, com duas áreas de anéis de pontuação (D).

Podem ser usados Alvos Eletrônicos para alvo móvel a 50m, com duas cabeças, cada uma a correr para seu lado, e com uma área de anéis pontuação.



A

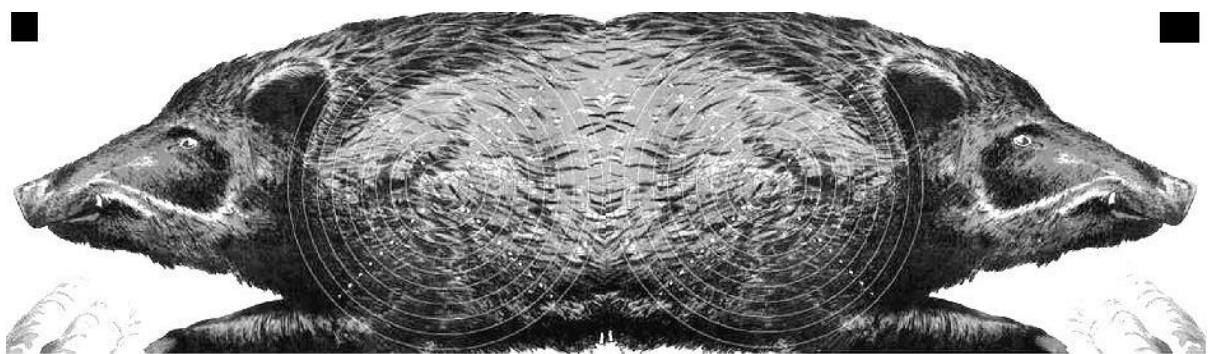


B



C

Alvo Móvel a 50 Metros



D) 50m Alvo Móvel para alvos eletrônicos



6.3.4.8 Alvo Móvel a 10m

Este alvo tem duas zonas de pontuação em um único cartão, em umeradas de 1 a 10, uma de cada lado, e uma zona de pontaria, ao centro.'

Alvo Móvel a 10 m

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 central é branco: 0,5mm (± 0,1mm), medido da mesma maneira que os anéis de 3 a 10.

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

Espessura dos anéis: 0,1mm a 0,2mm

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

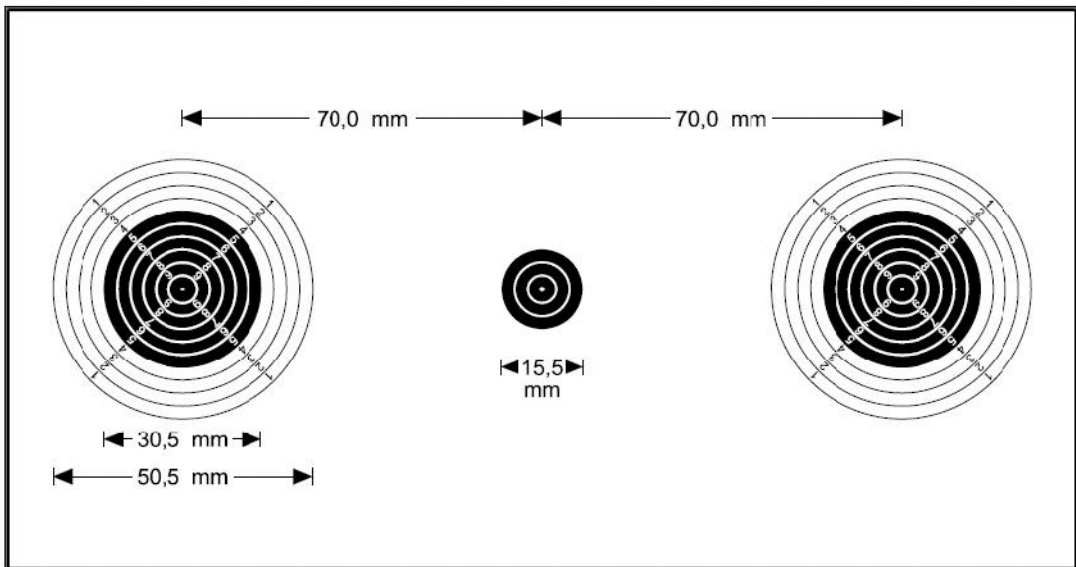
O centro do anel do 10 deve situar-se a 70mm (± 0.2 mm), medidos na Horizontal, a partir do centro da marca de pontaria.

Zona visível do alvo (recomendada): 260mm x 150mm (mínimo 260mm x140 mm)

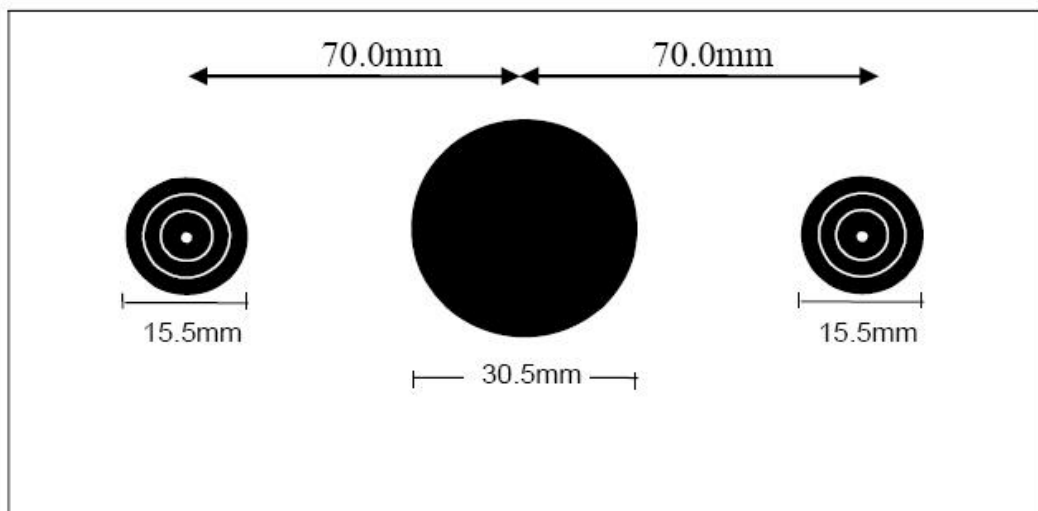
Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas respetivas, em planos diagonais, formando ângulos retos entre si.

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 central branco (0.5mm).

Alvo móvel a 10 metros - Papel



Alvo móvel a 10 metros - Eletrônico



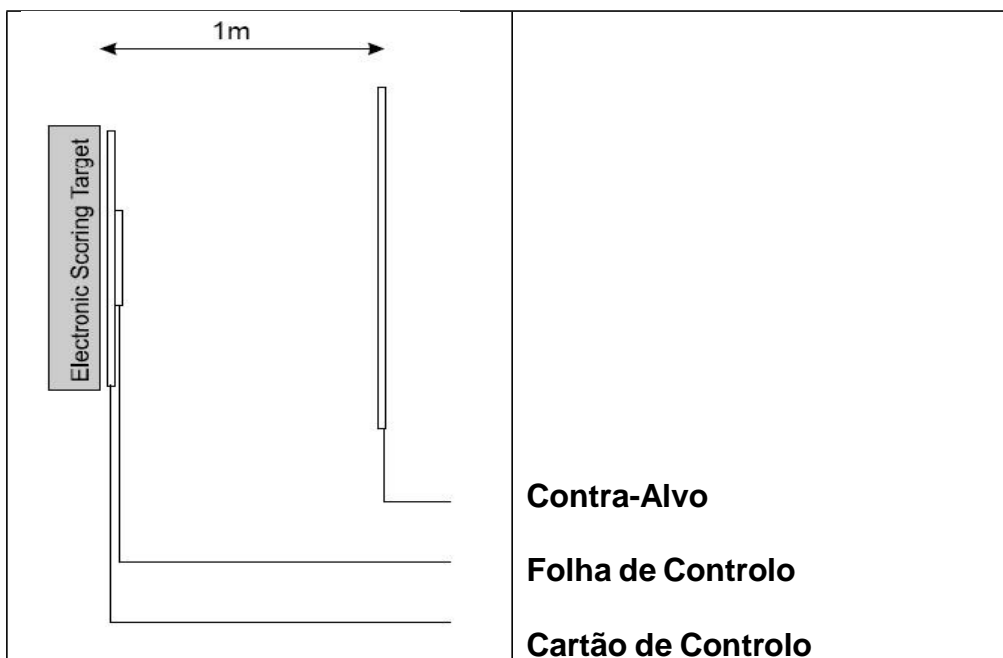
O diâmetro de 30,5 mm central é um buraco.

6.3.5 Sistema de Controle de Alvos

Nas competições de Carabina e Pistola, devem ser usados sistemas de marcação e controle para facilitar a realização das competições.

6.3.5.1 Sistemas de controle dos Alvos Eletrônicos

Os Alvos Eletrônicos devem ter, como sistemas de controle, contra-alvos, cartões de controle ou folhas de controle (ver figura).



6.3.5.2 **Contra-alvos nas Provas de Tiro de 50 metros e 300 metros com Alvos Eletrônicos'**

Para se localizarem tiros cruzados, devem utilizar-se contra-alvos que, se possível, devem ficar localizados a uma distância de entre 0.5 metros a 1 metro atrás dos alvos. A distância exata entre os alvos e os contra alvos deve ser medida e registada, e, dentro do possível, deve ser a mesma para todos os alvos.

6.3.5.3 **Contra-alvos nas Provas de Tiro de 25 metros com Alvos Eletrônicos**

- a) Devem utilizar-se contra-alvos em todas as competições a 25 M para auxiliar a identificação de tiros que tenham falhado o alvo.
- b) Os contra-alvos terão que, no mínimo, cobrir toda a altura e largura das marquises dos 25 M (5 alvos). Deverão ficar colocados 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.
- c) Os contra-alvos serão feitos de papel não refletor, de cor neutra similar à cor do alvo.
 - d) Deverão ser fornecidos novos contra-alvos para cada atleta, em cada parte da prova.

6.3.5.4 **Folhas de Controle - Alvos Eletrônicos a 25 M**

A área imediatamente atrás de cada um dos Alvos Eletrônicos, deverá ser coberta por folhas de controle. Devem de ser providenciadas novas folhas de controle por

cada atleta, para cada parte da prova.

Se a localização de algum impacto for fora da área da Folha de Controle, a relação geométrica entre o impacto na Folha de Controle e no Cartão de Controle deve ser anotada antes da remoção da Folha de Controle.

6.3.5.5 Cartões de Controle e Folhas de Controle para Alvos Eletrônicos a 50M e 300M

Deve ser colocado, na parte de trás de cada Alvo Eletrônico de 50m e 300m, um Cartão de Controle. Devendo ser colocadas, por detrás de cada um dos Cartões de Controle, Folhas de Controle, substituíveis, de tamanho inferior àqueles. As Folhas de Controle e os Cartões de Controle, devem ser substituídas após cada entrada.

6.4 NORMAS PARA PROVAS DE TIRO

6.4.1 Generalidades para todas as disciplinas

6.4.1.1 Os requisitos mínimos para instalações e realização de Campeonatos ISSF constam do Regulamento Geral da ISSF, 3.5.1. Para grandes competições de Carabina e Pistola, como as Taças do Mundo, são recomendados 80 postos de tiro de 10m e 80 postos de tiro de 50m.

6.4.1.2 Para os Campeonatos do Mundo e os Jogos Olímpicos é necessário que as Provas de Tiro para as Finais de Pistola e Carabina sejam separadas. A ISSF recomenda que exista uma Carreira de Tiro autónoma para as Finais em todas as Taças do Mundo.

6.4.1.3 As Confederações Continentais devem estabelecer requisitos mínimos para a realização dos seus Campeonatos Continentais.

6.4.1.4 *(Referente ao tiro com armas de caça)*

6.4.1.5 A área usada por atletas, juízes e espectadores nas Provas de Tiro de Pistola e Carabina devem de ser cobertas de forma a proteger do sol, vento e chuva. Esta proteção não deve de trazer vantagem significativa a qualquer posto ou parte da Carreira de Tiro.

6.4.1.6 A ISSF recomenda que todas as novas Provas de Tiro sejam acessíveis a pessoas com deficiência. As Provas de Tiro existentes devem ser adaptadas por forma a torná-las acessíveis a pessoas com deficiência motora.

6.4.1.7 Recomenda-se que as Provas de Tiro a serem utilizadas em Campeonatos Mundiais e Jogos Olímpicos devem ser concluídas pelo menos com um (1) ano de antecedência.

6.4.1.8 As marcas e modelos de Alvos Eletrônicos (EST) aprovados pela ISSF, devem ser utilizados nas Qualificações e Finais de Carabina e Pistola nos Jogos Olímpicos, e

nas Finais das Taças do Mundo e dos Campeonatos Mundiais ISSF. Se possível, devem também ser utilizados nas Qualificações de Carabina e Pistola das Taças do Mundo. Alvos eletrônicos devem de incluir monitores ou ecrãs que mostrem os tiros individuais e pontuações aos espetadores assim como devem mostrar os resultados dos atiradores ainda em prova (pontuações por terminar).

6.4.1.9 Os Delegados Técnicos da ISSF são responsáveis pelo exame das Provas de Tiro e dos seus equipamentos, a fim de verificarem se estão em conformidade com os Regulamentos da ISSF e se aí pode ser realizado o respetivo Campeonato. Os Delegados Técnicos devem usar a *Cheklíst para os Delegados Técnicos*, para avaliar a organização, Provas de Tiro e equipamento (disponível na Sede da ISSF).

6.4.1.10 Os Delegados Técnicos podem aprovar pequenos desvios às especificações constantes das Regras da ISSF, que não conflituam com o objetivo e o espírito das Regras da ISSF, com exceção das regras relativas às distâncias de tiro e especificações dos alvos.

6.4.2 Instalações Gerais e Administrativas

Deve existir as seguintes instalações nas Provas de Tiro ou nas imediações das Provas de Tiro:

- a) Áreas de descanso de atletas;
- b) Vestuários para atletas que se situem perto das provas de tiro onde se realizem as Qualificações e as finais;
- c) Salas de reuniões para representantes da ISSF, comissões e júris;
- d) Salas para o Comité de Organização, oficiais e Administração;
- e) Uma área para o armazenamento, para RTS;
- f) Salas de RTS para cada carreira de tiro e respetiva produção de resultados;
- g) Áreas para tiro a seco ou aquecimento para todas as carabinas, pistolas e caçadeiras (em todas as provas de tiro);
- h) Todas as provas de tiro de 10m tem de estar munidas de um compressor de ar acessível aos atletas e treinadores; Botijas de ar devem de estar devidamente presas a uma parede ou a outra estrutura para que não possam ser derrubados;
- i) Um painel principal para afixação ou projeção dos resultados oficiais e avisos e pequenos painéis para afixar ou projetar os resultados preliminares em cada Carreira de Tiro; devendo também existir um painel de resultados na zona de descanso dos atletas;

- j) Uma área para o armazenamento, com segurança, de armas;
- k) Uma área de controle de armas e equipamentos, com vestiários;
- l) Um armeiro, com bancadas de trabalho adequadas;
- m) Zonas para instalação dos fabricantes de equipamentos, para poderem realizar a manutenção destes:
- n) Deve estar disponível uma área para exposições de carácter comercial; poderão ser cobradas taxas por estas exposições;
- o) Um restaurante ou instalações de serviço de restauração, venda de alimentos e bebidas;
- p) Instalações sanitárias adequadas;
- q) Serviços de Internet sem fio e de comunicação por e-mail; se possível, devem ser disponibilizados serviços autónomos de internet para as operações administrativas (comunicação de resultados, ISSF-TV, administração) e para o público;
- r) Uma área para as cerimónias de entrega de prémios, ou pódio portátil de cerimónias com pano de fundo para que possa ser instalado nas provas das finais olímpicas;
- s) Instalações para a Imprensa TV, Radio e seus representantes;
- t) Instalações médicas apropriadas, e instalações para a realização de análises de controle anti-dopagem, servidas de instalações sanitárias;
- u) Instalações médicas apropriadas, e
- v) Estacionamento adequado;

6.4.3 Normas Gerais para Provas de Tiro para Carabina e Pistola a 300m, 50m e 25m e 10m

6.4.3.1 As novas Provas de Tiro ao ar livre deve ser construídas tendo em atenção que, tanto quanto possível, o sol deverá situar-se por detrás do atleta durante a competição. Uma especial atenção deve ser tomada relativamente à não existência de sombras nos alvos.

6.4.3.2 As provas de Tiro terão uma Linha de Alvos e uma Linha de Tiro. A linha de Tiro tem que ser paralela à Linha de Alvos.

6.4.3.3 O projeto e a construção da Carreira de Tiro devem ter em conta os seguintes aspetos:

- a) As Provas de Tiro devem, se necessário, ser muradas por motivos de segurança;
- b) Devem existir estruturas para interceção e detenção de projéteis transviados, entre a linha de tiro e a linha dos alvos;
- c) As provas de tiro de 10m devem de ser interiores;
- d) As Provas de Tiro de 50m e 25m deverão, sempre que possível, ser ao ar livre, mas podem, excecionalmente, ser interiores ou cobertas, se for necessário por razões legais ou climatéricas;
- e) As Provas de Tiro de 300 m devem ter, pelo menos, 285 m a céu aberto;
- f) As Provas de Tiro de 50 m devem ter, pelo menos, 35 m a céu aberto;
- g) As Provas de Tiro de 25 m devem ter, pelo menos, 12.5 m a céu aberto;
- h) As Provas de tiro de 25m e 50m para finais podem ser exteriores ou interiores;

6.4.3.4

Deve haver espaço suficiente atrás dos postos de tiro para que os funcionários de serviço e o Júri possam executar suas funções. Deve haver também um espaço reservado para os espectadores. Esta área deve ser demarcada da área dos atletas por uma barreira bem definida, colocada pelo menos 7 m atrás da linha de tiro

6.4.3.5

Cada Carreira de Tiro deve ser equipada com um relógio grande em cada extremidade, para que se possa ver claramente o tempo de prova por parte dos atletas e oficiais. A área de preparação da Carreira de Tiro para as Finais deverá também ter um relógio. Os relógios das Provas de Tiro devem estar sincronizados com os dos computadores que produzem os resultados. As Provas de Tiro para as Finais de Carabina e Pistola devem ter um relógio de contagem regressiva que mostre o tempo restante para cada tiro.

6.4.3.6

A zona de cada alvo ou mecanismo deve estar marcada com um número (a partir da esquerda) correspondendo ao número do respetivo posto de tiro. Os números devem ser suficientemente grandes de modo a serem facilmente vistos em condições normais de tiro. Os números devem ser de cores alternadas e contrastantes e devem ser visíveis durante toda a competição.

Nos alvos a 25m, cada grupo de cinco (5) alvos deve ser identificado por letras, começando com o grupo "A", à esquerda. Os alvos a 25m devem também ser individualmente em umerados com números 11-20 para os alvos dos grupos A e B, os números 21-30 para os grupos C e D, etc.

6.4.4

Bandeirolas indicadoras de vento nas Provas Tiro de 50m e 300m

6.4.4.1 As bandeirolas, destinadas a indicar os movimentos do ar na Carreira de Tiro, devem ser retangulares, feitas em tecido de algodão com o peso aproximado de 150 gr/m². Serão colocadas, em altura, o mais perto possível da trajetória dos projéteis, mas de forma a não interferir com a mesma, nem com a visão do atleta 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.

6.4.4.2 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 x 750 mm

6.4.4.3 Nas Provas de Tiro de 50m, 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 atleta e afastadas de quaisquer painéis de proteção.

6.4.4.4 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.

6.4.4.5 Nas Carreira de Tiro de 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 atleta e afastadas de quaisquer painéis de proteção.

6.4.4.6 Os atletas devem verificar se as bandeirolas não interferem na visão dos seus alvos. Essa verificação deverá ser realizada antes de iniciado o tempo de preparação e ensaio.

6.4.4.7 Não são permitidas bandeirolas indicadoras de vento privadas.

6.4.5 **Distâncias de Tiro**

6.4.5.1 A distância de tiro mede-se desde a linha de tiro até à face do alvo.

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

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

6.4.5.3 Nas Provas de Tiro a 50m 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.

6.4.5.4 A linha de tiro deve ser assinalada com toda a nitidez. A distância deve ser medida desde a linha dos alvos até ao bordo da linha de tiro mais próxima do atleta. O pé do atleta ou, na posição de deitado o cotovelo do atleta, não pode ser colocado em cima da linha de tiro ou para além desta.

6.4.6 Localização do Centro dos Alvos

O centro dos alvos deve ser medido no centro do anel do 10.

6.4.6.1 Altura dos Centros dos Alvos

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

Carreira de Tiro	Altura correta	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
Alvo Móvel a 50 m	1.40 m	± 0.20 m
Alvo Móvel a 10 m	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 (± 1 cm).

6.4.6.2 Variações horizontais dos centros dos alvos nas Provas a 300 m, 50m e 10m para Carabina e Pistola

Os centros dos alvos a 300m, 50m e 10m devem estar orientados com 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:

Carreira de Tiro	Variação 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

6.4.6.3 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:

- a) Nas linhas de Pistola de Velocidade, em frente do centro do grupo de cinco alvos;
- b) Nas de Alvo Móvel, em frente do centro da Abertura;
- c) O centro do posto de tiro deve estar virado para o centro do respetivo alvo ou Abertura. O desvio horizontal máximo permitido em relação a uma linha traçada perpendicularmente (90°) ao centro do alvo ou da Abertura é:

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

6.4.7 Normas Gerais para os Postos de Tiro das Provas de Carabina e Pistola

O posto de tiro deve ser estável ou seja 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 direções. A parte restante pode ser igualmente nivelada ou ter, para a retaguarda, uma inclinação de alguns centímetros para baixo.

6.4.7.1 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. As banquetas podem ter uma inclinação máxima de 10cm para a retaguarda.

6.4.7.2 Equipamento do Posto de Tiro. O posto de tiro deve estar equipado com:

- a) Uma bancada ou estante, com a altura entre 0.7m a 1.00 m: os atletas de carabina não podem colocar qualquer item ou material na mesa para mudar a altura.
- b) Um tapete que permita 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.

- c) Uma cadeira ou um banco para o atleta, nas Provas de Tiro de Qualificações; nos postos de tiro das finais não há bancos ou cadeiras para os atletas.
- d) Nas novas Provas de Tiro não são recomendados quebra ventos para além da linha de tiro, embora se possam usar para salvaguardar as condições de igualdade de vento em toda a carreira.
- e) Se for necessário instalar divisórias na linha de tiro de 300m, 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.

6.4.8 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 que permitam que um atleta, na posição de deitado, consiga colocar a perna esquerda no posto de tiro adjacente, sem perturbar o atleta que aí se encontra.

6.4.9 Normas Gerais para os Postos de Tiro a 50m

- a) O posto de tiro deve ser no mínimo uma largura 1,25 m x 2,50 m de comprimento
- b) Se o posto de tiro for também utilizador para o tiro a 300 metros, deve ter no mínimo 1,60m de largura.

6.4.10 Normas Gerais para Posto de Tiro a 10m

- a) O posto de tiro deve ter a largura mínima de 1m;
- b) O bordo da bancada mais próximo dos atletas deve estar 10 cm para além da linha de tiro; e
- c) Se a carreira de tiro for usada para tiro a 50m, o posto de tiro deve de ter um mínimo de 1,25m de largura.

6.4.11 Normas Gerais para Provas e Postos de Tiro de Pistola a 25m

6.4.11.1

Nas Provas de Tiro a 25 m, os atletas devem estar protegidos com coberturas e painéis adequados por forma a não serem atingidos pelo vento, pela chuva, pelo sol e pelos invólucros ejetados.

- 6.4.11.2** O posto de tiro deve estar coberto a uma altura mínima de 2,20 m acima do solo.
- 6.4.11.3** As Provas de Tiro de 25m devem ser divididas em secções compostas por dois (2) grupos de 5 alvos (sendo cada um, um sector).
- 6.4.11.4** Nas provas de 25m, os alvos devem estar colocados em grupos de 5 para a competição de Pistola de Velocidade; e em Grupos de 4 ou de 3 ou excepcionalmente 5, para as competições de Pistola a 25 m, Pistola de Percussão Central a 25 m e Pistola Standard a 25 m.
- 6.4.11.5** Deve também haver corredores protegidos que permitam a deslocação, em segurança, do pessoal de apoio às linhas de alvos.
- 6.4.11.6** Cada seção deve ser capaz de ser comandada não só centralmente mas também de forma independente.
- 6.4.11.7** Dimensões dos postos de tiro:

Disciplina	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

- 6.4.11.8** Os postos de tiro devem estar separados por divisórias transparentes que defendam os atletas dos invólucros ejetados, mas que permitam que sejam vistos pelos Juízes. As divisórias devem ser colocadas ou penduradas próximo dos locais de onde vão ser disparadas as armas e ser suficientemente largas para evitar que cartuchos ejetados batam nos outros atletas. As divisórias não devem limitar a visibilidade dos atletas pelos Juízes-Árbitros e espectadores.
- 6.4.11.9** Devem ser colocadas nas paredes da esquerda ou da direita da Carreira de Tiro ou das divisórias das seções, linhas de referência de 45 graus.
- 6.4.11.10** Cada posto de Tiro deve estar equipado com:
- a) Uma bancada ou uma mesa removível ou ajustável, medindo aproximadamente 0,5 m x 0,6 m de área e 0,7 m a 1,00 m de altura;
 - b) Na fase de qualificação ou competições de qualificação os atletas podem colocar apoios de suporte em cima da mesa/bancada desde que a altura total da mesa e do apoio não excede 1.00m;
 - c) Nas competições de finais, os atletas de pistola podem utilizar um suporte ajustável (8.6.3) na bancada desde que a altura total não exceda 1.0m; e
 - d) Uma cadeira ou um banco para o atleta, nas Provas de Tiro de Qualificações; nos postos de tiro das finais não há bancos ou cadeiras para os atletas;

6.4.11.11 Carreira de Tiro de Teste. Deve ser proporcionada aos atletas uma Carreira de Tiro, sem alvos, para estes testarem as suas armas.

6.4.12 Normas Gerais para Instalações de Alvos Rotativos a 25m

- a) Pistola de Velocidade 25 m - 8, 6 e 4 segundos
- b) Pistola Standard 25 m - 150, 20 e 10 segundos
- c) Pistola a 25 m e Pistola 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.).

6.4.13 Normas Gerais para Alvos Eletrônicos a 25m

Quando forem utilizados Alvos Eletrônicos o temporizador deve ser regulado para dar os tempos nominais de exposição mais 0.3 seg. para estabilizar. Corresponde aos 0,2 segundos da tolerância da exposição mais 0,1 segundo da tolerância na posição de topo em alvos rotativos. Estas tolerâncias pretendem estabelecer a igualdade de condições entre alvos de papel e Alvos Eletrônicos.

6.4.14 Necessidades de luminosidade em uma Carreira de Tiro Interior(Lux)

Tipo de Carreira de Tiro	Iluminação geral mínima recomendada	Linha de Alvos	
		Minima	Recomendada
10m	500	1500	>1800
10m AM	500	1000	>1000
25m	500	1500	>2500
50m	500	1500	>3000

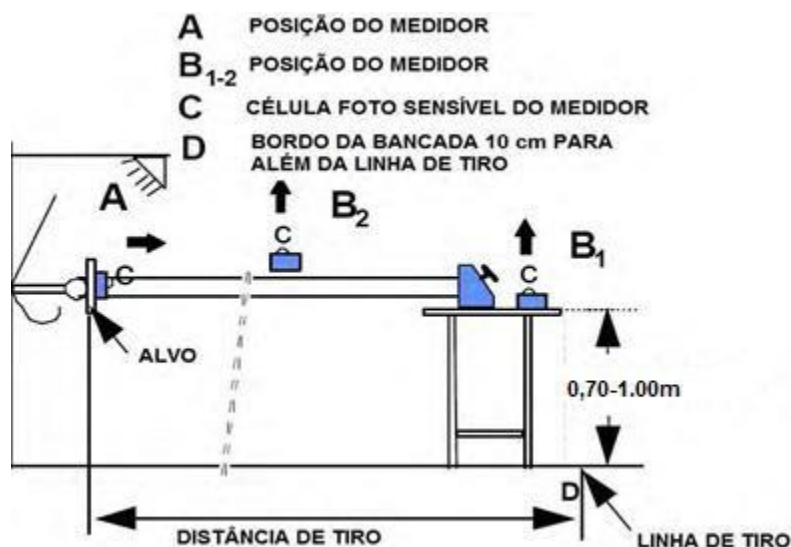
Para as finais as provas devem ter uma luminosidade mínima geral de 500 Lux e mínima, na linha de tiro, de 1000 Lux. Para novas Provas de Tiro é recomendado um valor aproximado de 1500 Lux na linha de tiro.

6.4.14.1 As provas 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.

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

6.4.14.3 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 diretamente para a iluminação vinda da cobertura.

Medição de Luminosidade na Carreira de Tiro interior.



6.4.15 Normas para Provas de Tiro em Alvo Móvel

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

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

6.4.15.3 Os alvos para os 50m, são colocados em um 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.

6.4.15.4 O posto de tiro deve permitir que o atleta seja visto pelos espectadores. Deve estar protegido da chuva. O atleta também deve estar protegido do sol e do vento mas de forma a que os espectadores possam vê-lo.

6.4.15.5 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 atleta 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.

6.4.15.6 Em frente do atleta deve haver uma mesa ou uma bancada com 0,7 m a 1,00 m de altura.

6.4.15.7 Atrás do atleta deve haver lugar para o Juiz de Tiro e para um Membro do Júri, pelo menos. O Registador ficará atrás ou ao lado do posto de tiro.

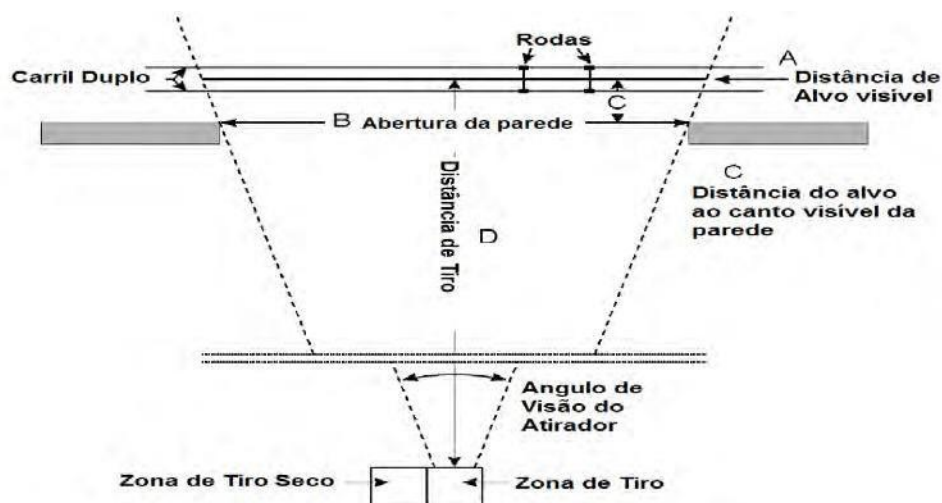
6.4.15.8 Tempos dos Percursos:

Velocidade lenta	5.0 segundos, + 0.2 segundos - 0.0 segundos
Velocidade rápida	2.5 segundos, + 0.1 segundos - 0.0 segundos

Os tempos são medidos, preferivelmente, por meio de um temporizador eletrônico acionado por interruptores montados no carril. Se este sistema não for possível, medir-se-ão utilizando (3) três cronómetros acionados 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 controle de partida o Júri deverá examiná-lo e, depois, selá-lo.

6.4.15.9 Os tempos devem ser controlados por meio de sistemas eletrônicos e exibidos continuamente para que atletas e Juizes possam verificá-lo. Qualquer desvio deve ser imediatamente corrigido.

6.4.16 Provas de Tiro 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	

6.4.16.1 Normas Especiais para Provas de Tiro em Alvo Móvel a 50 m

- De ambos os lados da Abertura deve haver muros verticais destinados a proteger o pessoal que opera os maquinismos e os Marcadores.
- Atrás da Abertura deverá haver uma barreira e, à frente, um muro baixo para ocultar e proteger o transportador dos alvos
- 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.
- As bandeirolas de vento não são permitidas nas provas de Alvo em Movimento 50m.

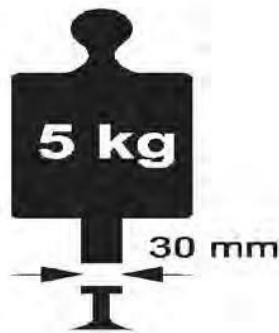
6.4.16.2 Normas Especiais para Provas de Tiro em Alvo Móvel a 10 m

- 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.
- Atrás da Abertura deverá haver uma barreira destinada a parar os projéteis e evitar ricochetes. À frente do mecanismo transportador dos alvos deverá ser colocada uma chapa de proteção
- 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.
- Para economizar tempo, podem instalar-se dois postos de tiro para serem utilizados alternadamente. Neste caso, qualquer dos postos deve obedecer ao regulamentado, e
- Quando sejam utilizados Alvos Eletrônicos, ao tempo nominal de exposição deve ser acrescentado 0,1 segundos, permitindo assim o aparecimento, mais cedo, da

6.5 INSTRUMENTOS DE MEDIÇÃO E CONTROLE

- a) Comissão Organizadora deve ter disponível um conjunto completo de instrumentos para o controle de equipamentos durante um Campeonato ISSF.
- b) Uma lista detalhada de **equipamentos e instrumentos de controle** que são necessários para realizar os testes de controle ao equipamento, os seus requisitos e especificações estão disponíveis na sede da ISSF
- c) O Delegado Técnico da ISSF ou o Presidente do Júri de Controle de Equipamento deve examinar e aprovar todos os instrumentos de medição e controle antes da competição.
- d) O equipamento de teste de calibração e aferição dos instrumentos de medição e controle do equipamento está disponível da sede da ISSF, e deve ser utilizada para calibrar os instrumentos de teste antes de cada dia de testes e quando a desqualificação é considerada durante um teste pós competição. (os formulários de relatórios de calibração estão disponíveis na sede da ISSF) e
- e) Os dispositivos para testar a espessura, flexibilidade e rigidez das roupas dos atletas devem ser construídos de acordo com esta regra (ver regra 6.5.1 abaixo) e ser aprovado pelo comité técnico da ISSF.

6.5.1 Dispositivo de Medição de Espessura



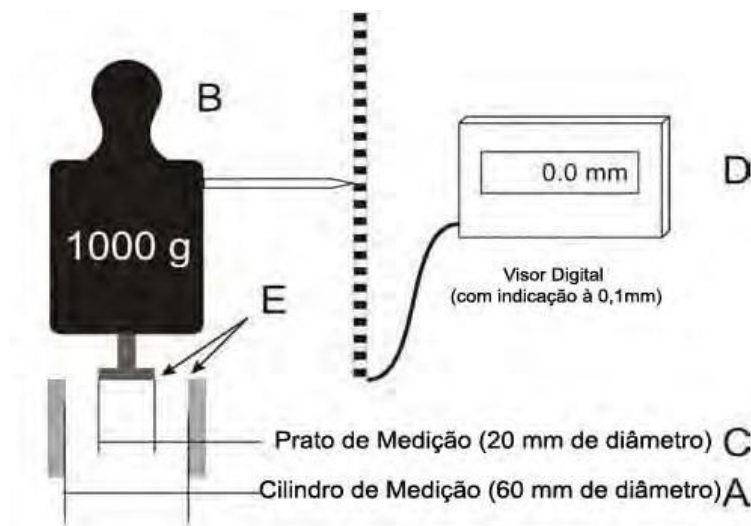
O aparelho utilizado para medir a espessura de uma peça do equipamento e calçado deve ser capaz de medir ao décimo de milímetro (0,1 mm). As medidas devem ser obtidas com a aplicação de um peso de 5,0 kg. O dispositivo deve ter duas (2) superfícies planas circulares voltadas uma contra a outra, cada uma com 30 mm de diâmetro.

6.5.2 Dispositivo de Medição de Rigidez

O aparelho utilizado para medir a rigidez do equipamento tem de ser capaz de medir ao décimo de milímetro (0,1 mm) e tem as dimensões seguintes:

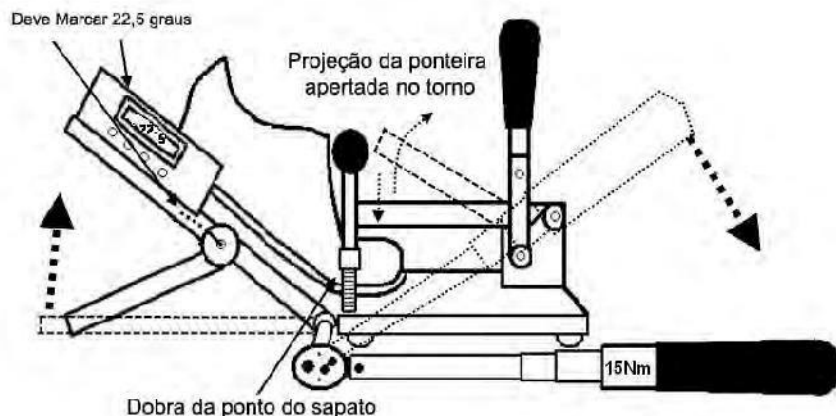
A	Cilindro de Medição	=	60 mm de diâmetro
B	Peso de medição	=	1000g (incluindo punho e prato de medição C)
C	Prato de Medição	=	20 mm de diâmetro
D	Visor Digital		Indicação à 0,1 mm
E	O arredondamento das arestas da base do prato de medição (C) e do cilindro de medição (A) não deve ter um raio superior a 0,5 mm.		

- As medições da rigidez devem ser efetuadas com o tecido / material deitados, sem os esticar, e serem medidas pelo cilindro "A."
- A medição é feita pressionando o peso "B" no prato "C" contra o tecido / material a medir pelo cilindro "A."



6.5.3 Dispositivo de Medição Flexibilidade da sola dos sapatos

O aparelho utilizado para medir a flexibilidade da sola do sapato tem de ser capaz de medir com precisão, em graus, a flexibilidade da sola do sapato com uma quantidade precisa de uma pressão ascendente (NM).



Ao efetuar uma pressão para baixo da chave de dinamômetro a plataforma irá mover-se para cima, o ângulo conseguido deve ser superior a 22,5 graus antes do "click" da chave de dinamômetro, porque nesse momento já foram os 15 Nm de força sobre o sapato, de pressão foram atingidos.

6.6. PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS

6.6.1 Programa de competição e horário

A administração dos Campeonatos da ISSF deve ser realizada de acordo com esta Regra, à exceção dos Jogos Olímpico e Continentais. Os Campeonatos de Tiro serão realizados sob a diretrizes regulamentadas pelo COI ou pelo NOC.

6.6.1.1 Programa Oficial do Campeonato. O escritório do Secretário-Geral da ISSF fornecerá um Programa de Campeonato padronizado e coordenará a preparação de um **Programa Oficial do Campeonato** com cada Comitê Organizador de forma a ser finalizado no Workshop anual da ISSF para Organizadores que decorrerá em Novembro do ano anterior ao Campeonato. **O Programa Oficial do Campeonato**, incluindo convites, horários, o símbolo oficial ou logotipo e os formulários de inscrição serão publicados no site da ISSF e do Comitê Organizador que devem publicar o Programa Oficial e enviá-lo a todas as Federações Membros da ISSF o mais breve possível após sua finalização.

6.6.1.2 Programa Oficial. O escritório do Secretário-geral da ISSF, o Comitê Organizador e o Delegado Técnico apontados para o Campeonato devem preparar um **Programa Oficial** detalhado para cada Campeonato. Os horários do campeonato devem incluir o dia de chegada, pelo menos um dia de treino livres, os dias de competição necessários e um dia para a saída/partida das delegações. Os Horários dos Campeonatos do Mundo, incluindo os dias de treino e as cerimônias de abertura e encerramento, não devem exceder os 16 dias. Pode haver dias adicionais de treino antes do dia do treino oficial, ao critério da Comissão Organizadora. Programa Oficial deve fornecer datas e horários para os treinos oficiais, treinos de pré-evento, fases de

eliminação, fases de qualificação, horários das finais, cerimônias finais. Elas devem de ser publicadas no site da ISSF assim que possível depois do workshop anual que se realiza em Novembro do ano anterior do Campeonato. Alterações de horários aprovados pelo Delegado Técnico, deve de ser feitas o mais breve possível após o Prazo final de inscrição e distribuída a todas as delegações participantes.

- 6.6.1.3 Inscrições e Limites.** As Federações Nacionais podem inscrever o máximo de três (3) atletas por nação, por evento que se encontram a competir por prémios (em competição) nos eventos dos Campeonatos ISSF. Nas Taças do Mundo a critério do Comité Organizador pode aceitar no máximo duas inscrições adicionais de atletas por nação, por evento que podem competir por o MQS Olímpico status (só MQS) ou participar fora da competição.
- 6.6.1.4 Máximo de Entradas.** A Comissão Organizadora e o Delegado Técnico devem estabelecer o máximo de entradas (de acordo com a capacidade da carreira de tiro) para cada evento do programa. As entradas finais que excedam as permitidas para o evento serão postas em uma lista de espera e apenas serão aceites se houver entradas disponíveis antes do prazo final de inscrição.
- 6.6.2 Reunião Técnica**
- Deve de ser realizada uma reunião técnica, dirigida pelo Diretor da Competição e pelo Delegado(s) Técnico(s), no dia anterior ao primeiro dia de competição, para informar os delegados das equipas sobre os detalhes da competição e eventuais alterações.
- 6.6.3 Treinos**
- 6.6.3.1 Treino Oficiais.** Para Taças do Mundo, devem ser agendados um dia inteiro de treinos oficiais no dia seguinte ao dia oficial da chegada.
- 6.6.3.2 Treino Oficial (PET).** O treino de Pré-Evento ou treino oficial deve ser inserido na agenda, em função de cada evento programado, no dia anterior ao início da competição. Para eventos de Carabina e Pistola, cada atleta deve ser autorizado a treinar no respetivo posto de tiro, no mínimo 40 minutos por entrada (30 minutos por entrada no caso da Pistola de Velocidade) no dia anterior ao evento.
- 6.6.3.3 Treinos não oficiais.** Além dos treinos livres e do Treino oficial, ou de Pré- evento programado, pode ser concedida aos atletas a possibilidade de participar em treinos adicionais se houver disponibilidade por parte do Staff afeto ao Stand
- 6.6.4 Inscrições e Confirmação de Inscrições**
- As Federações Nacionais devem efetuar as inscrições no Sistema de Inscrições da ISSF, até 30 dias antes do dia de início da Campeonato (Regra 3.7.3.2).
- a) As Inscrições tardias** podem ser apresentadas até três dias antes do dia do início da competição, se uma taxa de penalização adicional for paga, e se ainda houver espaço de entradas disponível (Regra 3.7.3.4).

- b) **A Confirmação de inscrição** e o pagamento de taxas de inscrição aplicáveis à Comissão Organizadora deve ser concluído pelos líderes das equipes no dia de chegada à competição (Regra 3.7.4). e
- c) **As Alterações às inscrições** só podem ser aceites de acordo com a Regra 3.7.3. As alterações de inscrições devem ser concluídas o mais tardar até às 12:00 horas do dia anterior ao do Treino de um determinado evento.

6.6.5 Listas de entradas

- a) As listas de entradas, com a informação do posto de tiro e das entradas dos atletas, devem ser publicadas e distribuídas o mais tardar até às 16:00 horas do dia anterior ao do treino para qualquer das competições.
- b) **Opção de Sustentabilidade:** Se o Organizador disponibilizar um sistema de distribuição de email ou internet via wireless que geralmente se encontra disponível em todo o lado e com acesso publico, o Organizador pode com a aprovação do delegado técnico ter uma politica de redução de papel não imprimindo as listas de entrada, e
- c) **Substituições.** Apenas para a Classificação por Equipes, um atleta pode ser substituído por outro atleta previamente inscrito, até 30 minutos antes da hora agendada para o início da competição. Esta regra também se aplica às competições compostas por várias entradas ou realizadas no decorrer de vários dias.

6.6.6 Princípios básicos para atribuição dos postos de tiro

- a) A atribuição dos postos de tiro e das entradas em prova fazem-se sob supervisão de Delegado (s) Técnico (s), por meio de sorteio ou de um programa de computador próprio para o efeito;
- b) 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;
- c) Atletas individuais e equipes (Nações) devem competir em condições iguais
- d) Os atletas do mesmo país não devem ocupar postos de tiro adjacentes
- e) Os atletas do mesmo país devem ser distribuídos equitativamente pelas diversas entradas que constituem a prova
- f) Se houver mais atletas do que postos de tiro nas disciplinas de Carabina de ar comprimido e Pistola de ar comprimido, estes deverão ser atribuídos por sorteio por duas ou mais entradas

- g) Se houver mais de uma entrada nas competições por equipes, os respectivos membros serão equitativamente distribuídos pelas entradas
- h) Em uma competição de Carabina que se prolongue por mais do que um dia, todos os atletas devem disparar o mesmo número de tiros na mesma posição/posições em cada dia; e
- i) Se uma competição de Pistola for dividida em duas partes ou dias, todos os atletas têm de acabar a primeira parte, antes da segunda parte ou dia começar. Todos os atletas têm de disparar igual número de séries em cada dia de uma prova em dois dias.

6.6.6.1

Provas Exteriores - Eliminatórias 50m e 300m

Se o número de atletas exceder a capacidade utilizável da carreira, deverá efetuar-se uma Eliminatória, no entanto nas Taças do Mundo de Juniores este requisito pode ser dispensado pelo Delegado Técnico devido a limitações de horário.

- a) As Eliminatórias disputam-se por meio de provas completas
- b) As entradas das eliminatórias devem de ser agendadas para o dia antes do dia da Qualificação.
- c) O número de atletas 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 atletas apurados para a Qualificação deve ser anunciado o mais rapidamente possível.
- d) **Fórmula:** Número utilizável de postos de tiro dividido pelo número total de atletas multiplicado pelo número de atletas que iniciam a prova = Número de atletas apurados para a Qualificação. Exemplo 60 postos de tiro e 101 atletas:

1ª Entrada: Iniciam 54 atletas = 32.08 -> 32 atletas continuam; 2ª

Entrada: Iniciam 47 atletas = 27.92 -> 28 Atletas continuam;

- e) Sempre que estiverem programadas provas por equipes e forem necessárias Eliminatórias os respectivos membros devem ser divididos equitativamente por elas. As pontuações das equipes são obtidas nas Eliminatórias.
- f) Se o número de postos não permitir que sejam colocados 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.
- g) O atleta que se não qualifique não poderá continuar a participar na prova; e
- h) No caso de empates para os últimos lugares em uma Eliminatória, a ordem de classificação será determinada de acordo com as Regras de Desempate.

- i) Se não tiver agendada uma a fase de Eliminatória em uma Taça do Mundo de Juniores e forem agendadas várias entradas, os chefes de equipa devem de poder designar os atletas vão fazer parte da primeira e as seguintes entradas.

6.6.6.2 Atribuição de Postos de Tiro - Provas de Pistola Velocidade 25 M

- a) A segunda parte de 30 tiros começará somente depois de todos os atletas terem completado a primeira parte de 30 tiros. Se o número de atletas for inferior ao necessário para completar todas as entradas na primeira parte, as faltas devem ser deixadas para a última entrada da primeira parte.
- b) Para a segunda parte a ordem das entradas terá como base as pontuações efetuadas na 1 parte da prova., em que os atiradores com menor pontuação entram na primeira entrada. A atribuição dos postos de tiro para cada entrada será efetuada através de um sorteio aleatório.

6.6.6.3 Atribuição de Postos de Tiro - 25m Pistola Mulheres

A prova pode ser disputada em um ou dois dias. Se possível a prova deverá de ser marcada para ser realizada em dois dias em que a prova de velocidade e a final devem de ser realizadas no segundo dia. Se a prova for realizada em mais de dois dias o PET antes do primeiro dia deverá de ser de precisão. Deverá de existir um segundo PET no primeiro dia de competição, depois da prova de precisão para a prova de velocidade.

6.6.6.4 **Armas de caça** regras para sorteio constam na regra 9.11.4.

6.6.6.5 **Alvo móvel** regras para sorteio constam na regra 10.7.3.1.

6.7 REGRAS PARA O VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO

6.7.1 A ISSF estabelece normas específicas para o vestuário de competição e os equipamentos dos atletas a utilizar em Campeonatos ISSF. Os testes de Controle de Equipamento destinam-se a verificar a aplicação dessas normas, e para salvaguardar os princípios da justiça e igualdade na competição, onde nenhum atleta deverá ganhar vantagem injusta sobre os outros atletas.

6.7.2 Os atletas são responsáveis por garantirem que todo o vestuário e equipamento de tiro utilizado nos Campeonatos da ISSF cumprem as Regras da ISSF.

6.7.3 Todo o equipamento dos atletas está sujeito ao Controle do Júri de Controle de Equipamento e a Comissão Organizadora estabelece uma área para o Controle de Equipamento.

6.7.4 Roupas e Equipamentos de Competição

6.7.4.1 O regime específico do equipamento utilizado pelos atletas na prática de uma determinada disciplina, está vertido nas Regras dessa disciplina.

6.7.4.2 É proibido utilizar quaisquer acessórios ou guarnições, incluindo as fitas de kinesio ou similares, que imobilizem ou reduzam indevidamente o movimento das pernas, do corpo ou dos braços do atleta, nas disciplinas de Carabina, Pistola e alvo móvel, com o fim de assegurar que a prestação dos atletas não é artificialmente melhorada.

6.7.4.3 Durante as competições e treinos, é proibido o uso de rádios, iPods ou qualquer outro aparelho similar de produção de som ou sistemas de comunicação, exceto se usados pelos oficiais da competição.

6.7.4.4 Telefones celulares ou quaisquer outros dispositivos portáteis de comunicação (exemplo Tablet's, etc.), aparelhos eletrônicos, smart watches não podem ser utilizados pelos atletas na linha de tiro.

6.7.5 Código de Vestuário da ISSF

É da responsabilidade dos atletas, treinadores e dirigentes, aparecer na Carreira de Tiro vestidos de um modo apropriado para um evento desportivo público. As roupas usadas pelos atletas e funcionários devem cumprir o **Código de Vestuário da ISSF**. Ver 6.20 Para a totalidade das **Regras de Vestuário ISSF**.

6.7.6 Código de Equipamento

6.7.6.1 A Comissão Organizadora deve estabelecer uma Área de Controle de Equipamentos para executar as verificações de controle de equipamentos, sob a supervisão do Júri de Controle de Equipamento. Um serviço de verificação e Controle de Equipamento deve estar disponível para todos os atletas, para que eles possam verificar os seus equipamentos antes das competições. Para garantir que estão em conformidade com as Regras da ISSF, o Júri de Controle de Equipamentos e a Seção de Controle devem realizar testes aleatórios de pós-competição (6.7.9).

6.7.6.2 Procedimentos de controle de Equipamento

- a) A Comissão de Organização deve comunicar aos dirigentes das equipes e aos atletas onde e quando podem efetuar a inspeção e o controle do equipamento antes e durante as competições.
- b) Seção de Controle de Equipamento deve estar aberta para as inspeções voluntárias dos equipamentos dos atletas, começando no dia dos treinos oficiais e continuando até ao último dia da competição.

- c) Os equipamentos de teste de calibragem da ISSF deve ser usado para verificar os instrumentos de teste antes de cada dia de testes e quando for considerada uma desqualificação durante um teste de pós-competição.
- d) Os atletas são incentivados a trazer quaisquer equipamentos para a Seção de Controle de Equipamento para verificar, caso não tenham, a certeza de que vão passar na verificação pós-competição.
- e) A Seção de Controle de Equipamento deve garantir que todos os casacos e calças de tiro estão identificados com o selo com um único número de série registado para o atleta. O selo deve ser afixado de modo a que não possa ser removido sem o quebrar. Os Selos emitidos anteriormente para um período de tempo (2013 e anteriores) devem cumprir este requisito. Casacos e calças sem selo devem estar em conformidade com as Regras da ISSF e registados para o respetivo atleta. Os selos dos casacos e calças em conformidade com a regra 7.5.1.2, serão controlados pelo Júri de Controle de Equipamentos de forma aleatória.
- f) A Seção de Controle de Equipamento deve conter o registo, das armas, dos casacos e calças de tiro, que verificaram anteriormente, com o nome do atleta, a marca (fabricante), número de série e calibre da cada arma, inserida no cartão de controle de equipamento.
- g) O atleta é responsável por apresentar os cilindros de ar ou CO2 com data de fabrico válida (máximo 10 anos sobre a data de fabrico); é competência do Controle de Equipamento, esta verificação, bem como emitir as respetivas recomendações.
- h) Será dada ao atleta uma cópia do Cartão de Controle de Equipamento, que a deverá manter junto do seu equipamento em todos os momentos. Se um atleta perder o seu Cartão de Controle de Equipamento, pagará uma taxa de 10,00 euros para substituí-lo; e
- i) Se uma peça de vestuário de Carabina for novamente submetida a um segundo teste ou outro subsequente durante o mesmo Campeonato, será aplicada uma taxa de reinspeção de EUR 20,00.

6.7.7 O “Bib em umber” dos atletas e itens usados pelos atletas

6.7.7.1 Deve ser fornecido a todos os atletas um “Bib em umber” distinto, que deve ser usado nas suas costas, acima da cintura, durante todo o período da prova. O “Bib em umber” deve indicar o número atribuído nesse Campeonato, o nome de família, a inicial do primeiro nome, e o nome do País (deve ser usada a denominação abreviada do País aprovada pelo COI). O tamanho dos números e letras deve ser o maior possível e nunca menor que 20 mm.

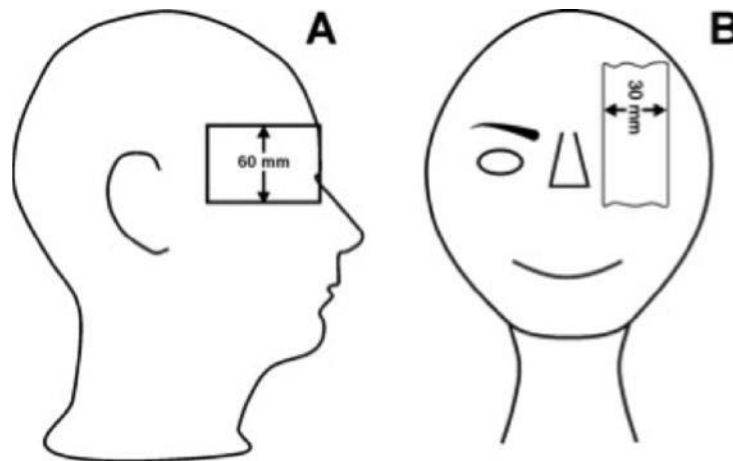
6.7.7.2 Os “Bib em umber” devem ser usados por todos os atletas nas suas costas, acima

da cintura sempre que estejam em treinos oficiais ou em competição. Se o atleta não usar o “Bib em umber” não pode competir.

6.7.7.3 Todos os atletas têm que cumprir **as Regras de Elegibilidade e de Patrocínios da ISSF**. Esta Seção define as regras de participação nas competições da ISSF em matérias como Emblemas, Patrocínios, Anúncios e Marcas Comerciais no Vestuário, e ainda o seu Controle e Sanções.

6.7.8 “Tapa olho Lateral

6.7.8.1 São permitidos “**tapas olho**” **laterais** apenas para atletas de caçadeira (de um ou ambos os lados), ligadas ao chapéu, boné, óculos de tiro ou a uma fita de cabeça, desde que não excedam a altura de 60mm (A). Estas “tapa olho” não podem estar para além de uma linha imaginária tirada a partir do centro da testa, quando vista de lado.



6.7.8.2 É permitido usar um “tapa olho” frontal para cobrir o olho que não aponta, desde que não exceda a largura de 30 mm (B).

6.7.9 Controles pós-competição

6.7.9.1 As verificações pós-competição devem de ser realizadas após as competições de Eliminação e de Qualificação e antes das Finais de acordo com os procedimentos descritos em "Linhas Gerais para Controle de Equipamento". O Júri de Controle de Equipamento é responsável pela supervisão da conduta de todas as verificações pós-competição. Devem estar disponíveis Juízes do mesmo sexo para verificação das roupas e respetiva marcação. O não cumprimento das regras de controle pós-competição resulta em desqualificação (DSQ).

a) Carabinas: Roupa de tiro, roupa interior, fitas e características da carabina (gatilho e peso quando aplicável);

- b) Pistola: Sapatos, fitas, peso do gatilho, dimensões da pistola e punhos (8.12), velocidade das munições e o peso das munições quando aplicável.
- c) Caçadeira: Ver regras de caçadeiras; e
- d) Alvo em movimento: Peso da carabina, alcance da mira telescopia (10m), peso do gatilho (50m, 10.4.3.6 a) e fitas de marcação.
- e) Todas as disciplinas: A não comparência a um controle pós-competição depois de ser convocado por escrito.

6.7.9.2 Se, no controle pós-competição, o atleta não estiver em conformidade com as Regras, o Presidente do Júri de Controle de Equipamento ou um Membro do Júri designado pelo Presidente do Júri do Controle de Equipamento deve confirmar se o controle foi realizado corretamente e se o atleta é desclassificado. O procedimento de confirmação deve incluir o uso de equipamentos de teste de calibragem da ISSF, para confirmar se os instrumentos de teste são fiáveis.

6.7.9.3 São permitidos apelos/recursos do teste de desqualificação ao Júri de Apelo. O Júri de Apelo deve decidir se o teste foi realizado corretamente mas não pode repetir o teste. O Júri de Apelo reverter a decisão tomada apenas se detetar que o teste foi mal executado.

6.7.9.4 Testes Direcionados (escolha de atletas para controle não aleatoriamente), pode ser feito quando o Juiz tem provas credíveis que o atleta alterou a sua arma, roupa ou equipamento.

6.8 JURI DE COMPETIÇÃO - DEVERES E FUNÇÕES

Os Júris são responsáveis por aconselhar, assistir e supervisionar os oficiais de competição designados pelo Comité Organizador.

- a) Júri de Competição (Carabina, Pistola, Caçadeiras, Alvo Móvel) supervisiona o decurso das competições nas diversas disciplinas.
- b) RTS (Resultados, Cronometragem e pontuação), supervisiona a classificação e a publicação de resultados.
- c) O Júri de Controle de Equipamento supervisiona os testes efetuados ao vestuário e equipamentos dos atletas.

6.8.1 Os Juízes-Árbitros, nomeados pela Comissão Organizadora, são responsáveis pela condução da competição enquanto os Júris atuam em uma base de aconselhamento e supervisão. Os Juízes-Árbitros e o Júri são mutuamente responsáveis pela condução dos treinos e competições, de forma a que estes decorram de acordo com as Regras da ISSF, devendo garantir que estas Regras são aplicadas de forma justa e equitativa durante as competições.

- 6.8.2** Todos os Membros do Júri devem usar o colete oficial de Júri ISSF (cor vermelha) quando estão de serviço. Os coletes do Júri devem ser comprados na sede da ISSF. Recomenda-se que todos os Juízes-Árbitros usem um colete distinto ou outros meios de identificação (de preferência de cor verde) quando estão em serviço. Recomenda-se que todos os funcionários ou outro pessoal de serviço na Carreira de Tiro usem um colete de cor fluorescente ou braçadeiras de alta visibilidade.
- 6.8.3** Antes do início da 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.
- 6.8.4** Os membros do Júri devem verificar permanentemente as posições de tiro e o equipamento dos atletas.
- 6.8.5** Os Membros do Júri têm o direito de, a qualquer momento, nos treinos ou na competição, examinar as armas, o equipamento, as posições, etc., dos atletas.
- 6.8.6** Durante os treinos e competições, os membros do Júri, são responsáveis pela verificação das roupas e equipamentos dos atletas e se cumprem as regras da ISSF (4.4-4.7, 6.7.7.3:)
- 6.8.7** Durante a competição a abordagem aos atletas, pelos Membros do Júri, não deverá ser feita antes do atleta completar o disparo (ou séries nas competições ou fases de Velocidade), a menos que tal se torne necessário por questões de segurança.
- 6.8.8** Durante as competições, a maioria dos Membros do Júri deve estar sempre presente na Carreira de Tiro para, quando necessário, poder reunir e tomar imediatamente decisões.
- 6.8.9** Os Membros do Júri têm o direito de tomar decisões individuais durante as competições, mas deve conferenciar com outros Membros do Júri e Diretor de Prova, quando existir qualquer dúvida. Se um oficial de uma equipa ou um atleta não concordar com uma decisão individual de um Membro do Júri, pode fazer um protesto por escrito.
- 6.8.10** Os Membros do Júri devem tomar decisões imparciais e independentemente da nacionalidade, raça, religião e etnia dos atletas envolvidos.
- 6.8.11** Os Membros do Júri deve resolver qualquer protesto(s) que tenham sido submetidos à Comissão de Organização de acordo com as Regras e Regulamentos da ISSF. Depois de consultar os Juízes-Árbitros e outros diretamente envolvidos no assunto,

- 6.8.12** O Júri deverá de atrasar uma final quando o protesto envolve um atleta cuja decisão irá decidir a sua participação na final. O Júri RTS pode publicar a lista de atiradores que vão participar na final quando os protestos não envolvam atiradores que não vão participar na final. As classificações finais não podem ser publicadas enquanto estiverem protestos pendentes de resolução.
- 6.8.13** O Júri deve decidir sobre todos os assuntos que não estejam previstos nas Regras e Regulamentos da ISSF. As decisões tomadas deverão sempre enquadrar-se no espírito e na finalidade dessas Regras e Regulamentos. Quaisquer que sejam essas decisões devem ser sempre colocadas por escrito no relatório efetuado pelo Presidente de Júri que será enviado aos Delegados Técnicos de cada Campeonato.
- 6.8.14** Os atletas e oficiais das equipas não podem ser Membros do Júri. Os Membros do Júri, em qualquer momento da competição, não devem aconselhar ou ajudar um atleta para além do que está estipulado nas Regras ISSF.
- 6.8.15** O Presidente do Júri é responsável por dirigir o quadro das atividades de todos os outros Membros do Júri, e garantir a presença de membro(s) do Júri suficiente(s) no decorrer de toda da competição, incluindo todos Treinos Oficiais e Treinos Livres.
- 6.8.16** O Presidente do Júri deve elaborar um relatório sobre as decisões do Júri e das suas ações, que deve ser submetido ao Secretário-geral da ISSF através do Delegado Técnico, logo que possível, imediatamente após o término do Campeonato.

6.9 COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO - OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

6.9.1 Deveres e Funções do Diretor de Prova (CRO)

Deve ser nomeado um Diretor de Prova (CRO) para cada Carreira de Tiro. Ele está encarregado do comando de todos os Juizes-Árbitros e do Pessoal auxiliar, e é responsável pela correta condução da competição. O Diretor de Prova é responsável por dar todos os comandos, e por assegurar a cooperação do pessoal de serviço com o Júri. O Diretor de Prova é responsável pela correção rápida de qualquer anomalia ou falha, e por disponibilizar os especialistas e os apoios necessários ao funcionamento da Carreira de Tiro. É vivamente aconselhado que seja nomeado um assistente de CRO para servir de backup, especialmente em manter a documentação relacionada com incidentes na carreira de tiro (Formulário IR) que ocorram durante as competições.

6.9.2 Deveres e Funções do Juiz-Árbitro (RO)

Deve ser nomeado um Juiz-Árbitro para cada seção de grupos ou para cada 10 postos de tiro, O Juiz-Arbitro deve:

- a) Ser responsável, perante o Diretor de Prova, pela condução da prova na seção de alvos que lhe está atribuída;
- b) Verificar os nomes e os “Bib em umbers” (Bib) de forma a assegurar que correspondem à listagem das entradas;
- c) Assegurar que as armas, equipamento e acessórios dos atletas foram examinados e aprovados
- d) Verificar as posições de tiro dos atletas e comunicar ao Júri quaisquer irregularidades;
- e) Assegurar que as vozes de comando do Diretor de Prova são cumpridas;
- f) Tomar as decisões necessárias em caso de avarias, protestos, anomalias ou quaisquer outras matérias surgidas durante a competição;
- g) Receber os protestos e enviá-los a um Membro do Júri;
- h) Ser responsável pelo registo de todas as irregularidades, perturbações, penalizações, avarias tiros cruzados, concessões de tempo adicional, repetição de tiros ou séries, etc., no Relatório de Incidentes na Carreira, e no alvo ou na fita da impressora, conforme o apropriado; e
- i) Deve abster-se de quaisquer conversas com atletas e de fazer comentários sobre resultados ou sobre o tempo de prova.

6.9.3 Deveres e Funções do Juiz-Chefe de Classificações (RTS) I (CRTSO)

O Juiz Chefe de Classificação deve ser nomeado para cada Campeonato. Ele é responsável por todos os Oficiais de Classificação. O Juiz Chefe de Classificação é responsável pela correta conduta nas operações de apuramento da pontuação e dos resultados do Campeonato.

6.9.4 Deveres e Funções do Juiz de Classificações

Deve de ser nomeado um Juiz de Classificações para cada carreira de tiro nas provas de Qualificação. Os Juízes de Classificações são responsáveis por trabalharem com os restantes Juízes de Classificações, Juízes-Árbitros e com o Diretor de Resultados Oficiais, de forma a facilitar uma boa conduta nas tarefas de classificação nas suas provas de tiro.

6.10 OFICIAL DE ALVOS - ALVOS ELETRONICOS (EST)

6.10.1 Oficial de Alvos Eletrônicos

- a) Os Oficiais de Alvos Eletrônicos, são responsáveis pela operação e manutenção

de todo o equipamento dos Alvos Eletrônicos;

- b) Os Oficiais de Alvos Eletrônicos pode aconselhar os Juízes-Árbitros e os Membros do Júri a tomar quaisquer decisões relativas à aplicação das Regras da ISSF; e
- c) Os Oficiais de Alvos Eletrônicos são normalmente designados pelo Diretor de Resultados Oficiais, ou devem ser pessoas com formação específica para operar os Alvos Eletrônicos e o funcionamento dos sistemas de gestão eletrônica da competição. (software informático).

6.10.2 Oficial de Alvos

- a) Os Oficiais de Alvos são nomeados pela Comissão Organizadora para auxiliar na operação e manutenção dos Alvos Eletrônicos. (EST);
- b) Antes de cada entrada ou prova, devem assegurar que não existem furos de impactos na superfície branca do alvo e de que quaisquer outras marcas de impactos nas molduras estão claramente indicadas;
- c) Durante a competição, os Oficiais de Alvos calepinam os contra-alvos e os cartões de controle e substituem as folhas de controle; e
- d) **Os contra-alvos, os cartões de controle e as folhas de controle** não devem ser calepinados ou trocados, enquanto o cálculo da pontuação não estiver completo.

6.10.3 Deveres dos Membros de Júri - Alvos Eletrônicos

6.10.3.1 O(s) Membro(s) do Júri de Classificação devem de estar presentes na Carreira de Tiro para supervisionar as operações e assistir à resolução de quaisquer problemas relacionados com a classificação. Os Membros do Júri de Competição devem colaborar nos casos em que precisam de ser tomadas medidas ou decisões e estão disponíveis não mais que dois nos Membros do Júri de Classificação.

6.10.3.2 Antes do início de cada Entrada, um Membro do Júri deve inspecionar os Alvos Eletrônicos para confirmar o seguinte:

- a) Não há impactos na zona branca da face do alvo;
- b) Qualquer marca na armação está devidamente marcada;
- c) Que as fitas são trocadas;
- d) Os cartões de controle não têm impactos fora da zona central coberta pela folha de controle.

6.10.4 Realização de Prova em Alvos Eletrônicos

- a) É essencial que os atletas se familiarizem durante os treinos com o uso dos botões de controle que se destinam a alterar a apresentação do alvo no monitor (ZOOM) e a mudar do alvo de Ensaio (SIGHTING) para o de Competição (MATCH).
- b) Nas provas de 10M, 25M e 50M a mudança dos alvos de ensaio (SIGHTING) para os de competição (MATCH) é efetuada pelo pessoal da Carreira de Tiro. Se algum atleta tiver dúvidas, deverá pedir a intervenção do Juiz-Árbitro.
- c) Na prova de 3-Posições depois do atleta completar a posição de joelhos ou deitado a mudança dos alvos de (MATCH) competição para (SIGHTING) ensaio e de novo para (MATCH) competição é da responsabilidade do atleta. Os atletas podem disparar tiros ilimitados de ensaio antes de começarem os tiros de competição (MATCH) na posição de deitado e de pé. Não será dado tempo adicional para efetuarem os tiros de ensaio. Se um atleta inadvertidamente não efetuar a mudança de MATCH para (SIGHTING) os tiros extra registados na posição anterior devem de ser anulados e o alvo deve ser redefinido para (SIGHTING).
- d) Não é permitido **ocultar o monitor ou parte dele**. A totalidade do monitor deve estar visível tanto para o Júri como para o Pessoal da Carreira.
- e) Os atletas e os Oficiais da Carreira **não podem tocar no painel de controle** nem nas fitas da impressora antes do fim da Entrada ou da Competição, exceto quando autorizados pelo Júri.
- f) Os atletas terão que assinar as fitas da impressora (perto do resultado total) antes de abandonarem a carreira, para identificar o seu resultado.
- g) Quando um atleta não assinar a fita da impressora, um Membro do Júri ou um Juiz-Árbitro deverá fazê-lo, para permitir que a fita da impressora seja enviada para o Gabinete de Classificação.

6.10.5 Reclamações durante o Ensaio

Se um atleta, durante o tempo de ensaio, reclamar sobre a correção do registo ou do valor dos impactos no alvo, o Júri pode sugerir a mudança de posto de tiro.

- a) O atleta terá direito ao devido tempo extra;
- b) O Júri examinará, o mais rapidamente possível, o(s) tiro(s) de ensaio no posto de tiro original, aplicando os **Procedimentos para exame de Alvos Eletrônicos**; e

- c) Se após efetuar o exame do(s) tiro(s) de ensaio, o Júri confirmar que o posto de tiro original assinala corretamente os resultados, o atleta será penalizado com a **dedução** de dois (2) pontos na pontuação do impacto de valor mais baixo da primeira série de competição;

6.10.6

Falha da banda de papel ou de borracha

Se o Júri decidir que o problema que motivou a reclamação de um atleta, resultou de falha no avanço da banda de papel ou de borracha:

- a) O atleta deve de ser transferido para um posto de reserva;
- b) Ser-lhe-á permitido fazer um número ilimitado de tiros de ensaio dentro do tempo que falta para terminar a competição, acrescido do tempo adicional que lhe seja concedido;
- c) O atleta repetirá o número de tiros de competição determinado pelo Júri acrescido do número de tiros necessário para completar a prova;
- d) Concluída a prova/entrada, o Júri de Classificação decidirá quais os impactos que contarão de cada alvo; e
- e) O atleta será creditado pelo valor de todos os impactos exibidos corretamente no monitor do primeiro alvo, acrescido do resultado de todos os disparados no segundo alvo que sejam necessários para completar o programa de tiro.

6.10.7

Protestos sobre o valor de um impacto

Se o atleta discordar do valor do impacto registado de acordo com a regra 6.16.5.2:

- a) Depois da série, os Técnicos ou os Juízes-Árbitros deverão produzir registos (LOG-Print) detalhados das impressoras de todas as linhas de tiro onde houve protestos e também das linhas adjacentes, antes de os equipamentos serem preparados para a próxima entrada.
- b) Depois de completada a série, o **Procedimento de Exame de Alvos Eletrônicos** será aplicado.
- c) Qualquer impacto não indicado será marcado pelo Júri de Classificação.
- d) Se o Júri de Classificação determinar que o registo do impacto estava correto, será aplicada uma penalização de dois (2) pontos (regra 6.16.5.2.c).

6.10.8

Procedimento de Exame dos Alvos Eletrônicos a seguir a protestos sobre pontuações e a reclamações

- 6.10.8.1** Se houve um protesto sobre a pontuação, reclamação ou ausência de indicação do tiro, um Membro do Júri reúne os seguintes itens (deve ser anotado, em cada um, o número do posto de tiro, a orientação do cartão de controle, da folha de controle e do alvo, a entrada e a série, e a hora de recolha):
- a) A folha de controle (25 / 50 M). Se a localização de algum impacto for fora da área da folha de controle, a relação geométrica entre o impacto na folha de controle e o cartão de controle deve ser determinada antes da remoção da folha de controle;
 - b) O Cartão de Controle (25 M/ 50 M/ 300 M);
 - c) O Contra-alvo (25 M);
 - d) A fita preta de papel (10 M);
 - e) A banda de borracha (50 M);
 - f) O Relatório de Incidentes da Carreira;
 - g) A impressão do LOG;
 - h) Os dados do registo do computador do Alvo Eletrônico (se necessário).
- 6.10.8.2** Um Membro do Júri deve examinar a face do Alvo Eletrônico e a armação, e registar a localização de qualquer tiro fora da área preta.
- 6.10.8.3** O comando CLEAR LOG não pode ser acionado sem a permissão do Júri de Classificação.
- 6.10.8.4** O número de impactos deve ser contado e a sua localização levada em conta.
- 6.10.8.5** Os Membros do Júri devem examinar esses itens e fazer uma avaliação individualizada, antes da tomada de decisão formal pelo Júri.
- 6.10.8.6** Um Membro do Júri deve supervisionar qualquer intervenção manual no controle de resultados computadorizados (i.e. introdução de penalidades, correções de resultados após avarias, etc.).
- 6.10.9** Falha dos Alvos Eletrônicos
- Estas regras aplicam-se a falhas de registo nos Alvos Eletrônicos de 10m, 50m e 300m. Para as falhas nos Alvos Eletrônicos de 25m, ver Regra 8.10.
- 6.10.9.1** Falha em todos dos Alvos da Carreira de Tiro

- a) A hora da avaria e o tempo de tiro decorrido deve ser registado pelo Diretor de Tiro e pelo Júri;
- b) Todos os tiros de competição que os atletas tiverem disparado são contados e registados. No caso de faltar a energia elétrica na Carreira de Tiro 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; e
- c) Depois de ter sido reparada a avaria e de toda a Carreira de Tiro 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 pelo menos 5 minutos. Deve permitir-se que os atletas reocupem os seus postos cinco (5) minutos antes de recomeçar o tempo de tiro. É permitido um número ilimitado de tiros de ensaio durante o tempo que falta para terminar a competição mas só até serem retomados os tiros de competição.

6.10.9.2

Falha em um único alvo

- a) Se o Alvo Eletrônico não puder ser reparado em 5 minutos, o atleta será deslocado para um posto de tiro de reserva;
- b) Quando este estiver em posição de tiro, será concedido um período adicional de 5 minutos ao tempo de competição em falta; e
- c) Serão ainda permitidos tiros de ensaio ilimitados, antes de começar os tiros de competição em falta.

6.10.9.3

Falha no registo ou exposição no monitor de um tiro no sistema de Alvos Eletrônicos

O atleta deve informar imediatamente o Juiz-Árbitro mais próximo da existência de falha no registo. O Juiz-Árbitro anotará por escrito a hora do protesto. Um ou mais Membros do Júri devem dirigir-se ao posto de tiro. Será ordenado ao atleta que efetue um disparo adicional para o seu alvo.

Se o valor e a localização deste tiro forem registados e expostos no monitor:

- a) Ordenar-se-á ao atleta que continue a prova;
- b) O valor e a localização deste tiro adicional serão registados. A hora do disparo deste mesmo tiro e respetivo 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 Relatório de Incidentes da Carreira;

- c) Terminada esta entrada da competição, o **Procedimento de exame de Alvos Eletrônicos** será aplicado. De posse destas informações e sabendo a hora e localização do tiro adicional, o Júri de Classificação determinará quais os impactos, incluindo o do tiro adicional, que foram registados pelo computador;
- d) Se todos os impactos estiverem registados corretamente, contam-se para a competição o tiro protestado bem como o tiro seguinte (feito como tiro "adicional"), mas o último (já fora da competição) será anulado.
- e) Se o impacto em causa não for localizado aplicando o **Procedimento de exame de Alvos Eletrônicos**, ou confirmado como um tiro fora do alvo, então o impacto em causa deverá ser registado como falta (falhar o alvo) e o ultimo tiro disparado (extra competição) deverá de ser anulado; ou
- f) Se o impacto em causa for localizado na memória do computador, o Júri de Classificação determinará a respetiva validade e terá em conta esse tiro, ou
- g) Se ocorrer na carreira dos 50m ou 300m, ou seja não for encontrado o tiro, o Júri deve de decidir entre contabilizar o tiro em falta com uma falta (falhar o alvo) ou, se não houver provas evidentes que tiro em falta (falhar o alvo) O júri pode concluir que ocorreu uma falha no sistema do alvo e contabilizar um tiro extra em vez do tiro em falta no último tiro disparado.

6.10.9.4

Se o tiro adicional executado de acordo com as instruções não for registado nem mostrado e o Alvo Eletrónico não puder ser reparado dentro de cinco (5) minutos:

- a) O atleta deverá ser mudado para um posto de reserva;
- b) Quando estiver pronto para disparar, o tempo que falta para terminar a competição será acrescido de **tempo adicional de cinco (5) minutos** e ser-lhe-ão permitidos tiro de ensaio em número ilimitado;
- c) Nas **competições de 10M e 50M em Carabina e Pistola** o atleta deverá repetir os dois (2) tiros de competição que não foram registados nem expostos no alvo usado anteriormente.

6.10.9.5

OR: Nas competições de 10M com Alvo Móvel o atleta deverá preparar-se de novo em 2 minutos, após o que ser-lhe-ão concedidos 2 tiros de ensaio de acordo com a 10.7.4.2. Deverá então repetir os dois (2) tiros de competição que não foram registados nem expostos no alvo usado anteriormente. 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.

6.11 PROCEDIMENTOS DE COMPETIÇÃO (VER TAMBÉM
6.17 PROCEDIMENTOS PARA FINAIS OLIMPICAS)

6.11.1 Regras para competições de Carabina e Pistola a 10m e 50

6.11.1.1 Tempo de Preparação e Ensaio

Antes do início do tempo de competição, deve ser dado aos Atletas 15 minutos para a sua preparação final, podendo disparar um número ilimitado de tiros de ensaio.

- a) O Tempo de Preparação e Ensaio deverá de ser estimado para terminar aproximadamente 30 segundos antes do tempo oficial de início de prova;
- b) Os alvos de ensaio devem estar visíveis pelo menos 15 minutos antes do tempo de preparação e ensaio começar;
- c) Os atletas não podem colocar suas armas e equipamentos nos seus postos de tiro até o Diretor de Prova chamar os atletas ao Posto de Tiro;
- d) O Diretor de Prova deve chamar os atletas para o posto de tiro pelo menos 15 minutos antes do início do tempo de preparação e ensaio;
- e) Se houver mais de uma entrada, deve estar previsto para cada uma delas o tempo necessário para os atletas transportarem o seu equipamento para o posto de tiro;
- f) Após o Diretor de Prova chamar os atletas para os Postos de Tiro, estes estão autorizados, antes do Tempo de Preparação e Ensaio começar, a mexer nas suas armas, fazer tiro (podem ser retiradas as bandeira de segurança para efetuarem o tiro em seco) em seco ou realizar exercícios de pontaria no seu posto de tiro; Nas finais os atletas não podem retirar as bandeirolas de segurança ou fazer tiro em seco, antes do início do tempo de preparação e ensaio.
- g) Os controles pré-competição, realizados pelo Júri e pelos Juizes-Árbitros, devem ser concluídos durante os 15 minutos antes do Tempo de Preparação e Ensaio começar;
- h) O Tempo de Preparação e Ensaio começa com o comando de "**TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO... COMEÇAR**"
- i) Um atleta que dispare um tiro ou tiros **antes da voz "Começar"** do início do tempo de preparação e ensaio, pode ser desqualificado se a segurança estiver em causa. Se a segurança não estiver em causa (6.2.3.5), o seu primeiro tiro de competição deve ser registado como um zero (0);
- j) Após 14 minutos, decorridos 30 segundos do Tempo de Preparação e Ensaio,

o Juiz-Arbitro deve anunciar "**30 SEGUNDOS**".

- k) No final do tempo de Preparação e Ensaio, o Diretor de Prova deverá ordenar "... **ALTO, FIM DE TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO.**" Deve haver então uma breve pausa, de cerca de 30 segundos para o Oficial de Alvos redefinir a programação dos alvos.
- l) Se um atleta disparar um tiro depois da voz "**ALTO, FIM DE TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO**" e antes da voz "**PARA COMPETIÇÃO... COMEÇAR.**", o tiro não deverá de ser contabilizado como tiro de competição e devem ser aplicados dois (2) pontos de penalização no primeiro alvo de competição.

6.11.1.2

"COMEÇO" da Competição

- a) Quando todos os alvos estiverem reajustados para **COMPETIÇÃO** ou para o registo de Tiros de Competição, o Diretor de Prova irá comandar "**PARA COMPETIÇÃO... COMEÇAR.**" Considera-se como início da competição o momento em que o Diretor de Prova der o comando de "**COMEÇAR**".
- b) Cada tiro disparado após o início da competição deve ser registado como um tiro de **COMPETIÇÃO**, sendo, no entanto, permitidos disparos em seco.
- c) Após o início da **COMPETIÇÃO**, não são permitidos tiros de ensaio, exceto nas de mudanças de posição de tiro nas competições de Carabina a 50m em 3 posições (ver Regra 7.7.3), ou quando tal for permitido pelo Júri, de acordo com o presente Regulamento;
- d) Qualquer tiro de ensaio adicional, realizado em violação do presente regra, deve ser pontuado como um Zero (0) na competição;
- e) O Diretor de Prova tem de informar os atletas pelo altifalante, do tempo restante para o final da competição, aos dez (10) minutos e aos cinco (5) minutos, antes do fim do tempo de competição;
- f) Os tiros que não forem disparados durante o tempo de competição, devem ser pontuados como Zero (0) sobre o último (s) alvo (s) de competição, a menos que o Diretor de Prova ou um Membro do Júri tenha autorizado tempo extra; e
- g) Se, durante a competição de tiro sobre Alvos Eletrônicos a 10m, o Júri se dirigir a um atleta para mudar a sua posição dentro do seu posto de tiro, o atleta terá direito a tiros de ensaio adicionais e a dois minutos de tempo adicional para concluir os tiros de Competição.

6.11.1.3

Comando de "ALTO"

A competição deve parar ao comando "ALTO".

- a) Se um tiro (s) for disparado após o comando ou sinal de "**ALTO**", esse tiro (s) deve ser contado como um zero (0), e
- b) Se o tiro (s) não poder ser identificado, o melhor impacto (s) desse alvo deve ser deduzido da pontuação e classificado como zero (0).

6.11.2 Regras específicas para competições com armas de ar comprimido a 10m

6.11.2.1 Se um atleta **libertar a carga propulsora** antes de se iniciar o Tempo de Preparação e Ensaio, deve receber uma **ADVERTÊNCIA (cartão amarelo)** para a primeira violação e a **DEDUÇÃO (cartão verde)** de dois (2) pontos, no valor do tiro mais baixo da primeira série de prova, pelas segundo e subseqüentes violações.

6.11.2.2 Qualquer libertação da carga propulsora, depois de começar a **COMPETIÇÃO**, sem que exista um impacto no alvo, será pontuado como uma falha / Zero (0). Os disparos em seco, sem libertação da carga propulsora são permitidos, exceto durante o decorrer das Finais.

6.11.2.3 Se um atleta desejar mudar, ou encher, um seu cilindro de gás ou ar, deve abandonar o posto de tiro para proceder a esta operação, depois de obter autorização de um Juiz-árbitro. Não é concedido nenhum tempo adicional para encher ou trocar um cilindro de gás ou ar durante a competição.

6.11.2.4 A arma só pode ser carregada com um (1) chumbo. Quando uma arma é carregada acidentalmente com mais de um (1) chumbo:

- a) Se o atleta se aperceber da situação, deve levantar a mão que não empunha a arma, para indicar ao Juiz-Árbitro que tem um problema. A desmunição da arma deve ser supervisionada por um Juiz-Árbitro, não sendo atribuída qualquer penalização ao atleta. Não é concedido ao atleta tempo extra para este procedimento; ou
- b) Se o atleta não se aperceber da situação e disparar dois chumbos ao mesmo tempo, deve informar um Juiz-Árbitro que há dois (2) impactos no alvo, sendo então contabilizada a pontuação do impacto de maior valor e o segundo impacto anulado. Se houver apenas um (1) tiro que tenha acertado no alvo, este será o contabilizado.

6.11.3 Interrupções em provas de 10m, 50m e 300m

6.11.3.1 Se o atleta for obrigado a interromper o tiro por tempo superior a três (3) minutos, por motivos que não lhe possam ser imputados, não sendo a interrupção causada por mau funcionamento da sua arma ou munições, tem direito a pedir tempo adicional equivalente ao da interrupção ou ao tempo que faltava, aquando da

interrupção, acrescido de um (1) minuto, se a interrupção se der nos últimos cinco (5) minutos da competição.

6.11.3.2

Se um atleta for interrompido **por mais de cinco (5) minutos**, por motivos que não lhe possam ser imputados, não sendo a interrupção causada por mau funcionamento da sua arma ou munições, **ou tiver que mudar para outro posto de tiro**, tem direito a efetuar tiros de ensaio em número ilimitado em um 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;

- a) Os Juízes-Árbitros ou os Membros do Júri tomarão medidas para seja descrita no Relatório de Incidentes da Carreira, uma completa explicação do ocorrido.
- b) Qualquer **tempo adicional** concedido pelo Júri ou pelos Juízes- Árbitros deve ficar documentado, com a menção dos motivos, no Relatório de Incidentes da Carreira.

6.11.4

Atrasos por parte do Atleta

Se um atleta **chegar atrasado** à competição, pode participar, mas não lhe será concedido tempo adicional. Se o atleta chegar depois do Tempo de Preparação e Ensaio, não lhe será concedido qualquer tempo adicional de Ensaio. Se o atleta provar que o atraso se deveu a circunstâncias alheias ao seu controle, o Júri deve conceder-lhe tempo adicional, incluindo Tempo de Preparação e Ensaio, desde que tal não provoque o atraso do início da Final ou altere o programa geral da competição. Neste caso o Júri determinará quando e em que posto de tiro o atleta atrasado pode iniciar a sua participação.

6.11.5

Tiros Irregulares - Excesso de tiros Competição ou na Posição

Se o atleta disparar em uma competição de 10m, 50m ou 300m disparar mais tiros em uma competição ou em uma posição do que os previstos no programa, o (s) tiro

(s) em excesso será (ão) anulado (s) no (s) último (s) alvo (s) de competição. No caso de não ser possível identificá-lo (s) anular-se-á (ão) o (s) de valor mais alto no último alvo de competição. O atleta será também penalizado com dois (2) pontos por cada tiro a mais, que serão deduzidos no (s) de valor mais baixo da primeira série.

6.11.6

Tiros Cruzados

6.11.6.1

Os tiros de competição cruzados classificam-se com zero.

6.11.6.2

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

- 6.11.6.3** O atleta 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.
- 6.11.6.4** Se for possível confirmar que no alvo de um atleta há um tiro cruzado e não se conseguir determinar qual é, deverá creditar-se-lhe o impacto de valor mais alto.
- 6.11.6.5** Se houver mais impactos no alvo de competição do que os previstos no programa e for impossível confirmar que resultaram de disparos efetuados por outro concorrente, anular-se-á (ão) o (s) de valor mais elevado.
- 6.11.6.6** O atleta que pretender que lhe não seja atribuído um impacto existente no seu alvo de competição deverá informar imediatamente o Juiz-Árbitro.
- 6.11.6.7** Se o Juiz-Árbitro confirmar que o atleta não disparou o tiro em causa deve fazer a anotação no Relatório de Incidentes da Carreira e no Registo da Carreira e o tiro será anulado.
- 6.11.6.8** Se o Juiz-Árbitro não puder confirmar, para além de qualquer dúvida razoável, que o tiro em questão não foi disparado pelo atleta, este ser-lhe-á creditado e registado.
- 6.11.6.9** Para justificar a anulação de um impacto, devem considerar-se os seguintes motivos:
- a) Se o Árbitro, baseando-se na sua observação do atleta e do alvo, poder confirmar que o atleta não efetuou o disparo.
 - b) Se for reportado um tiro em falta por outro atleta o Juiz Arbitro aproximadamente na mesma altura e na proximidade de dois ou três postos de tiro; e
 - c)** Quando forem utilizados Alvos Eletrônicos a 300 m os tiros cruzados não devem ser atribuídos ao alvo atingido mas o centro de controle deve ser informado. Ao atleta em cujo alvo não foi recebido o impacto esperado, será atribuído um zero e anotado que fez um tiro cruzado.

6.11.7 Perturbações

Se um atleta 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-Árbitro ou o Membro do Júri. Não pode perturbar os outros atletas. Se a reclamação for considerada justificada, o(s) tiro(s) deve(m) ser anulado(s) e repetido(s). Se a reclamação não for considerada justificada o tiro é creditado ao atleta e ele pode continuar a prova. Não há lugar a qualquer penalidade

6.11.8

Regulamento Especial de Competição

- a) Durante o tempo de Ensaio e Preparação de todas as provas, podem ser utilizados anúncios e/ou exibições para informar os expetadores sobre o evento. Durante o tempo de Ensaio e Preparação e Eliminatórias, Qualificação e Finais pode ser colocada música.
- b) Não é permitido colocar qualquer substância no chão do posto de tiro para ganhar qualquer vantagem ou limpar o posto de tiro sem permissão.
- c) Não é permitido colocar fitas ou marcadores não removíveis ou desenhar linhas com um marcador de forma permanente no chão.
- d) Ninguém pode alterar ou modificar qualquer estrutura de Carreira de Tiro ou equipamento.
- e) É proibido fumar na Carreira de Tiro em todas as áreas utilizadas por atletas e dirigentes, bem como nas áreas destinadas aos espectadores.
- f) É proibido o uso de telefones celulares, walkie-talkies, pagers ou dispositivos similares, por atletas, treinadores e oficiais da equipa, durante a permanência na área de competição. Todos os telefones móveis ou similares devem ser desligados ou colocados em modo de silêncio.
- g) É proibido o uso de Flash até terminarem as competições. e
- h) Devem ser publicados Avisos para informar os espectadores que os telefones móveis devem ser colocados no modo de silêncio, que não é permitido fumar e que a fotografia com recurso a flash é proibida até as competições estarem concluídas.

6.12

REGRAS DE CONDUTA PARA ATLETAS E DIRIGENTES

6.12.1

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

6.12.2

Cada equipa deverá ter um Chefe de Equipa que é responsável pela manutenção da disciplina no seio da sua equipa. O Chefe de Equipa pode ser um dos atletas. O Chefe de Equipa deve colaborar permanentemente com os Juizes no plano da segurança, no eficiente desenrolar da competição e no desportivismo.

6.12.3

O Chefe de Equipa é responsável por:

- a) Completar as inscrições com informações exatas e entregá-las aos respetivos

oficiais dentro do tempo limite indicado;

- b) Estar familiarizado com o programa;
- c) Ter os membros da equipa prontos a iniciar a prova nos respetivos postos de tiro, dentro do horário programado e com o equipamento aprovado.
- d) Conferir os resultados e redigir protestos, se necessário;
- e) Verificar os boletins preliminares e oficiais, os resultados e as comunicações
- f) Receber pedidos e informações oficiais e transmiti-los aos membros das suas equipas: e
- g) Representar a Equipa em todas as atividades oficiais.

6.12.4

O Atleta é responsável por:

- a) Apresentar-se no respetivo posto de tiro, pronto a atirar, dentro do horário previsto e com o equipamento aprovado.
- b) Ocupar o seu posto de tiro e a sua posição de tiro, sem perturbar os atletas adjacentes; e
- c) Comportar-se de modo a que não perturbe ou afete negativamente o desempenho de outros atletas. Um atleta, cujo comportamento ou ações, na opinião do Júri, perturbe outros atletas, pode receber uma advertência, penalização ou desclassificação, em conformidade com as circunstâncias.

6.12.5

Instruções durante a competição

6.12.5.1

Em todos os eventos, é permitida comunicação não verbal. Nos 50m na final de três-posições, é permitida comunicação apenas durante a mudança de posição. Na linha de tiro o atleta apenas pode falar com os Membros do Júri e com os Juizes-Árbitros. Instruções durante o treino são permitidas mas de forma a que não prejudique os outros atletas.

6.12.5.2

Se um atleta quiser falar com o seu Treinador ou Responsável de Equipa durante a fase de Eliminação ou Qualificação, o atleta deve descarregar a arma e deixá-la em condições de segurança na linha de tiro com a culatra aberta e uma bandeira de segurança inserida. Um atleta só pode deixar a linha de tiro após avisar um Juiz-Árbitro e sem perturbar os outros atletas.

6.12.5.3

Se um treinador ou um oficial da equipa pretender falar com um atleta da sua equipa que estiver na linha de tiro, não pode entrar em contato direto com o atleta ou falar com o mesmo enquanto este estiver na linha de tiro. Para o efeito,

deve solicitar autorização de um Juiz-Árbitro, que chamará o atleta para fora da linha de tiro.

6.12.5.4 Se um dirigente ou treinador da equipa ou atleta violar as regras sobre instruções, deverá receber um aviso pela primeira violação das regras. Pelas violações subsequentes, devem ser deduzidos dois (2) pontos na pontuação do atleta, e o dirigente ou treinador da equipa deve abandonar as imediações da linha de tiro.

6.12.6 Penalidades por violação das regras

6.12.6.1 **Penalidades por Violações Visíveis e Violações Ocultas**

O Juiz deve decidir as violações de acordo com estas normas:

- a) No caso de **violação visível** das regras deverá na primeira ocorrência, fazer-se uma **ADVERTÊNCIA (CARTÃO AMARELO)** para que o atleta possa corrigir a falta. Sempre que possível, a ADVERTÊNCIA será feita durante o treino ou no Tempo de Preparação e Ensaio. Se o atleta não corrigir a falta em conformidade com as instruções do Júri, serão deduzidos dois (2) pontos na sua pontuação. Se, ainda assim, a falta não for corrigida, a atleta deve ser desqualificado.
- b) No caso de **violação encoberta** das Regras, o atleta deve ser **DESQUALIFICADO (CARTÃO VERMELHO) (DSQ)** quando a falta for ocultada deliberadamente. Ou
- c) Se um atleta, quando lhe for pedida uma explicação para um incidente, prestar, conscientemente, **falsas informações**, será penalizado com dois (2) pontos ou, em casos graves, desqualificado.

6.12.6.2 No caso de violação das Regras ou das instruções dos Juizes-Árbitros ou do Júri poderão ser impostas, por um Membro do Júri ou pelo Júri, as seguintes penalidades:

- a) **ADVERTÊNCIA (Cartão Amarelo)**. A advertência ao atleta deve ser feita de molde a que ele não tenha dúvidas de que se trata de uma **ADVERTÊNCIA** oficial e deve mostrar-se o cartão amarelo. No entanto, a aplicação de outras penalidades não depende da aplicação prévia de uma advertência. A advertência deve ser registada no Relatório de Incidentes da Carreira e anotado no Registo da Carreira. A advertência pode ser aplicada por um único Membro do Júri.
- b) **DEDUÇÃO (Cartão Verde)**. A dedução de pontos na pontuação, é decidida por um mínimo de dois (2) Membros do Júri, mostrando o **Cartão Verde** com a palavra "**DEDUÇÃO**". Deve ser anotada no Relatório de Incidentes da Carreira, na fita da impressora e no Registo da Carreira. A dedução pode ser aplicada por um único Membro do Júri. e

- c) **DESQUALIFICAÇÃO (Cartão Vermelho) (DSQ).** Um atleta pode ser desclassificado (DSQ) por não passar em um controle pós-competição (6.7.9.1). A desqualificação de um atleta por qualquer outra razão só pode ser aplicada por uma decisão da maioria do Júri. A desqualificação de um atleta é decidida pelo Júri mostrando um **Cartão Vermelho** com a palavra "**Desqualificação**". Se um atleta é desqualificado em uma fase qualquer do evento (Eliminação, Qualificação ou Final), os resultados desse atleta para todas as fases desse evento devem de ser apagadas e o atletas aparecerá no final da classificação com a explicação sobre o porque de o atleta ter sido desqualificado.
- d) **Comportamento antidesportivo (DQB).** Se um atleta é desqualificado por motivos de doping, por uma violação seria das regras de segurança ou por confrontos físicos de um oficial de competição ou de outro atleta (Regra 6.12.6.4) decidida pela maioria do Júri, todos os resultados desse atleta para todos os eventos do Campeonato devem ser eliminado e a explicação deve de ser indicada DQB.
- e) As penalidades devem ser aplicadas com uma explicação verbal e a apresentação do respetivo cartão amarelo, verde ou vermelho A medida dos cartões deve ser aproximadamente de 70mm x 100 mm.
- f) A equipa da qual pertence o atleta desclassificado não terá pontuação e deverá de aparecer na lista de resultados com a nota de 'DSQ'
- g) Quando é aplicada uma penalidade ou uma desqualificação, o Membro do Júri deve de fornecer ou aprovar essa notas para serem colocadas na lista de resultados explicando o motivo da penalidade e da desqualificação.

6.12.6.3

Violações Graves de Segurança:

Se o Júri determinar que um atleta manuseou a arma ou violado uma regra de segurança, o atleta deve de ser desqualificado (DSQ) (ver 6.2.2).

6.12.6.4

Abuso Físico de um Competidor ou Oficial de Equipa

Um atleta ou oficial de equipa que efetuar o contato físico com um membro do Júri, Árbitro, ou outro oficial na competição, ou outro atleta, segurar, empurrar, bater, ou usar outros meios similares, podem ser excluídos de participar no Campeonato. Qualquer ato de violência física deve ser comunicado ao Presidente do Júri responsável pela supervisão dessa área de atividade. Uma ou mais testemunhas das evidências físicas devem confirmar o ato de alegado abuso. O Júri deve, então, decidir se o atleta ou a equipa oficial devem ser excluídos do Campeonato. A decisão da exclusão pode ser enviada para o Juiz de Apelo. (6.16.6). Se o Júri ou Júri de Apelo concluiu que o ato de abuso foi de natureza tão grave que novas sanções podem ocorrer, eles podem, além de

excluir o atleta ou a equipa oficial do campeonato, remeter o caso ao Comité de Ética da ISSF (3.12.3.5, Anexo "CE") para uma análise mais aprofundada.

6.13 AVARIAS

6.13.1 Uma avaria ocorre quando uma arma falha o disparo do projétil após o gatilho ser acionado.

6.13.2 Avarias podem ser ADMISSIVEIS ou NÃO ADMISSIVEIS.

6.13.2.1 As Avarias Admissíveis são:

- a) Uma munição que não percutiu;
- b) Uma bala ou chumbo que ficou alojado no cano da arma, ou
- c) Uma arma que falha o disparo ou o seu funcionamento, tendo sido acionado o gatilho;

6.13.2.2 As Avarias Não Admissíveis são:

- a) O atleta abriu a culatra ou corredeira da sua arma;
- b) A segurança da arma estava ativada;
- c) O atleta não carregou corretamente a sua arma;
- d) O atleta não puxou o gatilho; ou
- e) O mau funcionamento é devido a qualquer causa que pudesse ter sido corrigida facilmente pelo atleta.

6.13.3 Se um atleta tiver um mau funcionamento da arma ou da munição, pode repará-la e continuar a atirar, ou se a avaria for ADMISSIVEL, ele pode continuar a disparar com outra arma do mesmo tipo e calibre que cumpra essas regras. A arma de substituição está sujeita a testes de tiro.

6.13.4 Não haverá tempo competição extra para reparar ou substituir uma arma depois de qualquer avaria, nas Eliminatórias e Qualificações de Pistola e Carabina a 10m, 50m e 300m, podendo no entanto o Júri permitir que um atleta possa disparar tiros de ensaio adicionais depois de reparar a arma se a avaria for considerada ADMISSIVEL.

6.13.5 As regras específicas relativas a avarias em competições de Pistola a 25m estão definidas na Regra 8.9.3.

- 6.13.6** As normas específicas relativas as avarias em Finais estão definidas nas Regras
- 6.13.7** Os Juizes-Árbitros ou Membros do Júri devem assegurar que as avarias são documentadas nos Relatórios de Incidentes da Carreira e no Registo da Carreira.
- 6.14** **PONTUAÇÃO E CLASSIFICAÇÃO DAS COMPETIÇÕES**
- 6.14.1** Gabinete de Classificação deve publicar as listas provisórias de resultados no Quadro Principal, o mais rapidamente possível depois de terminadas as entradas, as partes ou finalizada cada competição.
- 6.14.2** Os resultados finais devem ser publicados no Quadro principal após se ter esgotado o tempo para protestos.
- 6.14.3** Distribuição dos Resultados: A Organização deve de providenciar a distribuição de resultados provisórios e resultados definitivos a todos os oficiais de prova, equipas participantes e imprensa. A distribuição da lista de resultados pode ser feita por papel ou eletronicamente (ver 6.6.5 b, opção sustentável).
- 6.14.4** Após cada Campeonato da ISSF, a sede da ISSF produzirá um livro oficial de resultados (on-line). O livro oficial de resultados de cada Campeonato deverá conter:
- a) Uma lista de conteúdos;
 - b) Uma página de certificação de resultados assinada pelo Delegado(s) Técnico(s) e por todos os Presidentes dos Júris;
 - c) Uma lista dos Oficiais da Competição;
 - d) Uma lista de inscrições por Nações e disciplinas;
 - e) O Horário de Competição
 - f) Uma lista de Medalhados, por nome
 - g) Uma lista de medalhas por Nações, ordenada por número de medalhas;
 - h) Uma lista de novos recordes e de recordes igualados; e
 - i) Todos os resultados finais por ordem standard da ISSF por disciplinas:
 - 1) Homens 10m, 50m, e 300m Carabina;
 - 2) Homens 10m, 25m e 50m Pistola;
 - 3) Homens Trap, Skeet e Duplo Trap;
 - 4) Homens Alvo Móvel 10m e 50m;
 - 5) Senhoras 10m, 50m e 300m Carabina;

- 6) Senhoras 10m, 25m Pistola;
- 7) Senhoras Trap e Skeet
- 8) Senhoras 10m Alvo Móvel

6.14.4.1 Estas listas devem conter os nomes completos como constam dos registos de identificação da ISSF: Apelido (em letras maiúsculas), primeiro nome completo (primeira letra em maiúsculas e as restantes em minúsculas), “Bib em umber” em umerado com a indicação do país (abreviatura oficial da COI) de cada atleta.

6.14.4.2 Devem ser usadas as seguintes abreviaturas nas listas de resultados, sempre que necessário:

DNF	Did not Finish	Não Terminou
DNS	Did not Start	Não Começou
DSQ	Disqualified	Desqualificado
DQB	Disqualification for Unsportsmanlike Behavior	Desqualificado por comportamento anti desportivo
WR	New World Record	Novo Recorde do Mundo
QWR	New Qualification World Record	Novo Recorde de Qualificação
EWR	Equaled World Record	Recorde do Mundo Igualado
EQWR	Equaled Qualifcation World Record	Recorde do Mundo de Qualificação Igualado
WRJ	New World Record Junior	Novo Recorde do Mundo de Juniores
QWRJ	New Qualification World Record Junior	Novo Recorde do Mundo Igualado de Qualificação Igualado
EWRJ	Equaled World Record Junior	Recorde do Mundo Júnior Igualado
EQWRJ	Equaled Qualification World Record Junior	Recorde do Mundo Júnior de Qualificação Igualado
OR	New Olympic Record	Novo Recorde Olímpico
EOR	Equaled Olympic Record	Recorde Olímpico Igualado
QOR	Qualification Olympic Record	Record Olímpico de Qualificação
EQOR	Equaled Qualification Olympic Record	Record Olímpico de Qualificação Igualado

- 6.14.5** Os resultados finais oficiais devem de ser verificados e assinados por um Membro do Júri de Classificação de forma a confirmar a sua fidelidade.
- 6.14.6** 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, no Registo da Carreira, na fita da impressora pelo Juiz-Árbitro e/ou Membro do Júri. Deve ser imediatamente enviada cópia completa do Relatório de Incidentes (Formulário IR) da Carreira para o Gabinete de Classificação. No final da competição o Júri deve examinar os resultados para verificar se todos os registos e penalizações estão devidamente assinalados na lista de resultados.
- 6.14.7** As deduções aos resultados nas Carabina e na Pistola devem ser sempre feitas na série onde a violação ocorreu. No caso de se tratar de deduções gerais, devem ser feitas nos valores mais baixos dos tiros da primeira série de competição onde ocorreu a violação.
- 6.14.8** O Júri RTS deve de verificar os dez (10) melhores resultados individuais e os três (3) melhores resultados por equipa antes de certificar a Lista Final de Resultados. Quando são utilizados alvos eletrônicos, esta verificação deve de ser realizada comparando os resultados gravados no computador principal com os resultados das fitas impressas ou em uma fonte de memória independente (Regra 6.3.2.7) tendo em conta também todas as intervenções manuais nas pontuações que se encontrem documentadas no Relatório de Incidentes (IR) ou nos formulários de avarias.
- 6.14.9** **RECORDES DO MUNDO**
- Os Recordes do Mundo são estabelecidos em todos os Campeonatos da ISSF de acordo com as Regras Gerais, Art. 3.9 (ver também 6.1.2 b) e em todos os eventos da ISSF onde sejam atribuídas medalhas de ouro.
- 6.14.9.1** Recordes do Mundo (WR) nos eventos Olímpicos são estabelecidos nas finais dos respetivos eventos usando unicamente os resultados das finais; Recordes do Mundo (WR) para homologação em provas não Olímpicas são estabelecidos usando o resultados totais nesses eventos.
- 6.14.9.2** Recordes Olímpicos (OR) apenas são estabelecidos nos Jogos Olímpicos.
- 6.14.9.3** Recordes do Mundo de Juniores (WRJ) em eventos Olímpicos são estabelecidos nas finais desses eventos utilizando apenas os resultados obtidos nas finais. Recordes do Mundo (WRJ) para homologação em provas não Olímpicas são estabelecidos usando o resultados totais nesses eventos.
- 6.14.9.4** Recordes do Mundo de Qualificação (QWR) e Recordes do Mundo de

Qualificação de Juniores (QWRJ) são estabelecidos usando o total dos resultados das competições de Qualificação em todos os eventos Olímpicos.

6.14.9.5

Quando um Recorde do Mundo é estabelecido em um Campeonato da ISSF, o relatório **Procedimentos para Verificação de Recordes do Mundo** (Regra 3.12.3.6, Anexo R) deve ser preenchido e enviado para a sede da ISSF pelo Delegado Técnico.

6.15

DESEMPATES

6.15.1

Empates Individuais em eventos 10m, 25m, 50m e 300m

Todas as pontuações empatadas serão resolvidas em competições de 10m, 25m, 50m e 300m aplicando-se as seguintes regras:

- a) O maior número de dezes centrais;
- b) A pontuação mais alta de cada série de dez (10) tiros, começando da última para a primeira série tendo em conta a pontuação dos impactos às unidades (sem atender aos dezes centrais ou ao seu valor decimal) até que o empate seja resolvido;
- c) Se o empate permanecer, as pontuações serão comparadas em uma base de tiro a tiro, usando os dezes centrais (ou seja, um dez central supera um 10 que não é tão central) começando-se do último tiro para trás, etc.
- d) Se o empate permanecer, e tiverem sido usados Alvos Eletrônicos, a pontuação será comparada em uma base de tiro por tiro, usando a pontuação decimal começando do último tiro para o primeiro;
- e) Se quaisquer empates permanecerem, e se os atletas tiverem o mesmo resultado a classificação deverá ser ordenada alfabeticamente usando o nome de família do atleta.
- f) Se for usada a **pontuação decimal** nas competições de Carabina de Ar Comprimido a 10m ou nas Eliminatórias e Qualificações de Carabina Deitado a 50m, os empates serão resolvidos pela maior pontuação obtida na última série de 10 tiros, etc. (pontuações decimais) e depois por comparação dos resultados decimais de cada tiro, a começar do último para o primeiro.

6.15.2

Empates em Eventos de Caçadeiras (Ver regra 9.15)

6.15.4 Empates em Eventos de Olímpicos com Finais

Se houver um empate para ser elegível para as finais na Fase de Qualificação, o empate será quebrado pela Regra 6.15.1.

6.15.5 Empates em Eventos de Olímpicos com Finais

Empates em eventos de equipes, incluindo as fases de Qualificação de Equipes Mistas devem de ser decididos pelo resultado total de todos os elementos dessa equipa e seguindo os procedimentos para empates de eventos individuais.

6.16 PROTESTOS E APELOS

6.16.1 Todos os Apelações e Protestos serão decididos de acordo com as regras ISSF.

6.16.2 Protestos Verbais

6.16.2.1 Qualquer atleta ou dirigente de equipa tem o direito de protestar imediata e verbalmente acerca de uma decisão ou ação junto de um Juiz-Árbitro ou de um Membro do Júri sobre as seguintes matérias:

- a) Por considerar que as Regras e Regulamentos da ISSF ou o programa da prova não estão a ser cumpridos;
- b) Por não concordar com uma decisão de um dirigente da competição, de um Juiz-Árbitro ou de um Membro do Júri;
- c) Por um atleta ter sido estorvado ou perturbado por outro(s) atleta(s), dirigente(s), Juiz(es), espectador(es), membro(s) dos órgãos de informação ou ainda por outra(s) pessoas ou outro(s) motivo(s);
- d) Por um atleta ter tido a sua prova interrompida durante muito tempo devido a avaria no equipamento da Carreira, para clarificação de irregularidades ou por outra(s) causa(s) ou;
- e) Por haver irregularidades nos tempos de tiro, incluindo tempos de tiro muito curtos.

6.16.2.2 Os dirigentes da competição, Juizes-Árbitros e Membros do Júri têm o dever apreciar os protestos verbais imediatamente. Devendo tomar, imediatamente, as providências necessárias para corrigir as anomalias ou enviar o protesto para decisão do plenário do Júri. Em tais casos, tanto um Juiz-Árbitro como um Membro do Júri podem, se necessário, interromper a prova temporariamente.

6.16.3 Protestos Escritos

Qualquer atleta 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 procedido de um protesto verbal. Todos os protestos escritos têm que ser apresentados dentro dos 20 minutos subsequentes à ocorrência que lhes deu origem, sendo acompanhado da respetiva taxa. Protestos escritos e apelos devem ser apresentados no Formulário de Protesto ISSF (ver Formulário de Protesto em 6.18).

6.16.4 Taxa de Protesto torna-se exigível logo que um Protesto é entregue a um Membro do Júri, será efetuada da seguinte forma:

- a) Protesto 50,00€
- b) Apelos 100,00€
- c) A Taxa de Protesto torna-se exigível logo que um Protesto é entregue a um Membro do Júri, e deve ser paga ao Membro do Júri ou à Comissão Organizadora, logo que possível; e
- d) A Taxa de Protesto devem ser devolvidas se o Protesto ou Apelo for confirmado, ou retidos pela Comissão Organizadora no caso de ser negado.

6.16.5 Protestos Relativos aos Resultados

As decisões do Gabinete de Classificação sobre a pontuação ou o número de tiros em um alvo são finais e não têm Apelação.

6.16.5.1 Tempo para o Protesto

Todos os protestos sobre pontuações ou resultados têm que ser apresentados dentro dos 10 minutos subsequentes à afixação dos resultados preliminares no Quadro Principal da Carreira de Tiro (Regra 6.4.2 i). A hora limite para a apresentação dos protestos tem que ser indicada no Quadro Principal imediatamente após a afixação dos resultados. O local de receção dos eventuais protestos deve estar indicado no programa oficial.

6.16.5.2 Protestos Relativos a Alvos Eletrônicos

Se um atleta protestar o valor de um impacto em um Alvo Eletrônico, o protesto só será aceite se for efetuado antes do tiro ou série (competições de 25M) seguintes, ou se for o último tiro, dentro de três (3) minutos após o mesmo (exceto se, por avaria, a banda de papel ou de borracha não avançar ou se existir outra falha do alvo).

- a) Se for feito um protesto sobre a pontuação de um impacto, pedir-se-á ao atleta 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 correto do tiro em causa;

- b) Se o Júri de Classificação decidir que a pontuação do impacto protestado difere em um valor inferior a 0,2 do valor indicado, o protesto não é considerado;
- c) Caso o protesto acerca da pontuação de um impacto, que não se refira a um zero ou falha no registo, seja considerado improcedente, haverá uma penalização de dois (2) pontos no tiro em questão e será cobrada a taxa de protesto;
- d) O dirigente da equipa ou o atleta têm o direito de conhecer o resultado da decisão sobre o tiro protestado;
- e) Tiros em alvos eletrônicos em 50m que sejam 9.5 ou maior não podem ser alvo de protesto na fase de Eliminação e Qualificação, e
- f) Protestos relativamente ao valor do impacto ou número de tiros não são permitidos nas Finais (Regra 6.17.1.7).

6.16.6 Apelos

Em caso de desacordo com uma decisão do Júri é possível recorrer para o Júri de Apelação, exceto quanto às decisões tomadas pelo Júri de Protesto da Final (6.17.1.10 d), e decisões tidas pelo Júri de Classificação relativamente ao valor de um impacto ou número de tiros das quais não há Apelo. Estes Apelos devem ser apresentados por escrito, pelo Chefe de Equipa ou por um seu representante, não mais de trinta (30) minutos depois de ter sido anunciada a decisão do Júri. A decisão do Júri de Apelação é final.

6.16.7 As cópias de **todas as decisões** relativas a protestos e apelos escritos a devem ser enviadas pelos Delegados Técnicos ao Secretário-Geral da ISSF juntamente com o Relatório Final, para serem revistas pela Comissão Técnica.

6.17 FINAIS OLIMPICAS NAS PROVAS DE PISTOLA E CARABINA

6.17.1 Procedimentos gerais de competição - Finais

6.17.1.1 **Qualificação para a Final.** Todos os atletas que participam no evento vão disparar na fase de Qualificação. (Regra 3.3.2.3 e 3.3.4) de forma a determinar os finalistas para esse evento. Os oito (8) atletas melhores classificados na fase de Qualificação têm acesso à final, exceto na modalidade de 25m Homens, onde apenas os seis (6) atletas melhores classificados tem acesso à final.

6.17.1.2 Posições de Início. As posições dos atletas na entrada para a final serão estabelecidas de acordo com um sorteio aleatório que deve ser feito

automaticamente pelo computador quando a lista de entrada na final for publicada. Os postos de tiro dos 10 e 50 m devem ser identificados por R1-A-B-C-D-E-F-G-H-R2. Os alvos para as finais de pistola a 25m senhoras, devem ser identificados por A-B-R1-D-E / F-G-R2-I-J. Os alvos de reserva devem ser identificados por R1 e R2

- 6.17.1.3 Apresentação e Início da Final.** A Hora de início para a Final tem o seu início no momento em que o CRO iniciar os comandos para o primeiro tiro/série de prova. Os atletas devem-se apresentar na Área de Preparação para a Final, pelo menos 30 minutos antes da hora de início da mesma. Dois (2) pontos de penalização serão deduzidos do resultado do primeiro tiro ou série se o atleta não se apresentar a tempo. Os atletas devem apresentar-se com o seu equipamento, incluindo munições suficientes para concluir a Final, roupa de competição e o uniforme da equipa nacional apropriado para a cerimónia de entrega de prémios. O Júri deve confirmar se todos os finalistas estão presentes, bem como se os seus nomes e suas nações estão corretamente registados no sistema de resultados e nos placares do Hall de Finais. Os júris devem completar a verificação dos equipamentos dos atletas durante o período de apresentação dos atletas, o mais rapidamente possível após a apresentação dos mesmos.
- 6.17.1.4 Apresentação tardia.** Qualquer finalista que não se dirija à Área de Preparação dentro de 10 minutos após a Hora de Apresentação não poderá iniciar a Final e ficará registado como o primeiro atleta a ser eliminado, sendo identificado como DNS. Se um finalista não se apresentar, a primeira eliminatória da final começará com o sétimo lugar, ou o quinto lugar no caso da Pistola de Velocidade 25m Homens.
- 6.17.1.5 Pontuação.** A Pontuação de qualificação obtida por um atleta para acesso a um lugar na Final, não será considerada na Final. Pontuação da Final começa a partir de zero (0), de acordo com estas regras. A dedução ou penalização deverá ser aplicada na pontuação do tiro/série de prova da Final onde ocorreu a violação. Nenhuma pontuação abaixo de zero (0) será considerada (dedução de pontos por exemplo, 3-1 = 2, dedução de pontos 0-1 = 0).
- 6.17.1.6 Avarias.** Se um atleta tiver uma AVARIA ADMISSÍVEL (Regra 6.13.2) durante a fase de tiro a tiro, ser-lhe-á dado no máximo um (1) minuto para reparar a avaria ou substituir a arma, e após esse minuto o atleta será autorizado a repetir o tiro. Se um atleta afirmar uma AVARIA ADMISSÍVEL em uma série de 5 tiros, a avaria terá de ser reparada ou a arma substituída dentro de um (1) minuto. Todos os tiros disparados na série serão pontuados, e, será permitido ao atleta continuar a série com um tempo adicional igual ao tempo necessário para reparar a avaria, mas nunca superior a um (1) minuto. Os Finalistas podem apenas ter uma AVARIA ADMISSÍVEL por final.
- 6.17.1.7 Protestos sobre a pontuação.** Nas finais olímpicas não são permitidos protestos relativamente ao valor da pontuação e do número de tiros.

6.17.1.8

Reclamações relativas a Alvos Eletrônicos

- a) Se um atleta reclamar que o seu alvo não registou um tiro durante os tiros de ensaio, o atleta será convidado a disparar outro tiro no mesmo alvo. Se aquele tiro ficar registado, a Final prosseguirá. Se o tiro não ficar registado ou se houver uma reclamação sobre uma falha no avanço da tira de papel / borracha, o CRO deve dar a ordem "ALTO... DESCARREGAR" para todos os finalistas, o atleta com o alvo avariado deve ser mudado para um alvo de reserva. Tão pronto quanto possível, e mal o atleta esteja posicionado no alvo de reserva, o CRO dará a todos os finalistas dois (2) minutos de tempo de preparação e reiniciará o Tempo de Preparação e Ensaio para a Final.
- b) Se houver uma reclamação relativa a um zero (0) inesperado durante a final (MATCH) tiro / serie, o Júri (Membro do Júri em funções, segundo Júri de Competição e um Juiz de Classificação) devem determinar se efetivamente se trata de um zero (0) ou se existe uma anomalia por parte do alvo (O Júri pode pedir ao CRO para parar o tiro para que se possa examinar o alvo). A não ser que o Júri não tenha duvidas que o tiro falhou o alvo, irá pedir ao atleta para disparar outro tiro de competição (10m/50m), 25m Pistola Mulheres completar a serie (um tiro) ou na serie de velocidade homens. Se o tiro extra for registado o valor desse tiro será contabilizado em vez do zero inesperado (tiro em falta) e a Final prosseguirá. Na Final de Velocidade homens a pontuação da serie repetida será contabilizada em vez serie original.
- c) Se o tiro disparado no alvo sobre o qual foi efetuada uma reclamação de não estarem a ser registado tiros, o atleta deverá de ser colocado em um alvo de reserva. (25m pistola de velocidade, em outro grupo de alvos). Nas finais de 10m ou 50m, o atleta que mudou de posto de tiro para um alvo de reserva terá dois (2) minutos de Tempo de Preparação e Ensaio. O atleta que muda de posto de tiro, à voz deverá de completar o tiro, serie ou voltar a disparar uma serie (25m Pistola de Velocidade) antes de a competição continuar para todos os atiradores.
- d) Durante quaisquer atrasos nos disparos, é permitido aos outros finalistas efetuar exercícios de pontaria e tiro em seco. Se a totalidade do atraso em resolver a situação relativamente ao tiro inesperado for superior a cinco (5) minutos, todos os atletas na final de 10m e 50m deve ser atribuído dois (2) minutos de tempo de preparação antes de continuar a competição.

6.17.1.9

Equipamento da Carreira de Tiro das Finais. As Provas de Tiro das Finais devem estar equipadas com um sistema de placar de projeção ou LCD, um relógio de contagem regressiva visível para os finalistas e um sistema de alto-falante. Se o relógio de contagem regressiva não tiver visível para todos os finalistas, os tempos devem de ser apresentados nos monitores para que sejam claramente visível para todos os finalistas. Devem ser disponibilizadas cadeiras

para os Membros do Júri da prova, Juízes-Árbitros, treinadores e atletas eliminados.

6.17.1.10

Oficiais das Finais. A conduta e supervisão das Finais é efetuada pelo seguinte pessoal:

- a) **CRO - Diretor de Prova.** As finais devem de ser dirigidas por um Juiz-Árbitro com licença ISSF A ou B.
- b) **Júri de Prova.** O Júri de Prova deve supervisionar o decorrer das Finais. O Presidente do Júri deve designar-se a si mesmo ou a outro membro do Júri como Membro Executivo do Júri de Prova.
- c) **RTS I Júri de Classificação** - Um membro do Júri de Classificação deve estar presente para supervisionar o processamento dos resultados da Final.
- d) **Júri de Protestos da Final.** Um membro do Júri de Apelação, o Membro Executivo do Júri de Prova e um outro membro do Júri de Prova designado pelo Delegado Técnico e pelo Presidente do Júri de Prova, decidirão os protestos apresentados no decorrer das Finais; não são admitidos recursos da decisão do Júri de Apreciação de Protestos.
- e) **RO I Juiz Arbitro de Tiro.** Um ou dois Juiz-Árbitros experientes assessorará o Diretor de Prova (CRO), verificando se todas as armas estão em segurança, escoltando os finalistas e os seus treinadores para e desde a Zona do Atleta (FOP) e resolvendo quaisquer reclamações de mau funcionamento durante a Final.
- f) **Técnico (s).** O responsável pelos resultados oficiais nomeia o Técnico que preparará e operará os Alvos Eletrônicos, a visualização gráfica dos resultados, e aconselhar-se-á com os Júris sobre quaisquer problemas técnicos.
- g) **Locutor.** O oficial designado pela ISSF ou pela Comissão Organizadora que deve trabalhar junto do Diretor de Prova e será responsável pela introdução e apresentação dos finalistas, anunciar pontuações / resultados e fornecer informações aos espectadores.
- h) **Técnico de som.** Um técnico oficial qualificado deve de estar disponível para operar o sistema de som/musica durante a final

6.17.1.11

Condução das Finais e Musica. A condução das finais deverá ter cor, iluminação, musica, locutores, comentadores, encenação que em conjunto com as vozes do Diretor de Prova para que tudo em conjunto retrate os atletas e as suas performances competitivas para que torne mais apelativa e emocionante para os expetadores e para as audiências televisivas.

6.17.1.12

Apresentação dos Finalistas. Após o Período de Ensaio ou de Séries de tiros, os finalistas das carabinas podem permanecer nas suas posições mas devem de baixar as armas dos seus ombros (colocar na bancada), e voltarem a sua cabeça para os espetadores e para as camaras de televisão. Todos os Finalistas de pistola devem de posar as suas armas e voltar a cara para a audiência. O locutor irá apresentar os finalistas indicando o nome e o país e dará também uma breve informação acerca de cada finalista. O locutor apresentará também o Diretor de Prova e os Membros do Júri.

6.17.1.13

Regras e Procedimentos para as Finais.

- a) As Regras Técnicas Gerais da ISSF ou as Regras Técnicas para cada evento devem ser aplicadas em todos os casos não abrangidos por esta regra (6.17).
- b) Após se apresentarem na sala de preparação, os finalistas ou os seus treinadores devem ser autorizados a colocar as suas armas e equipamentos nos postos de tiro pelo menos 18:00 min. antes da hora de início das Finais, (15:00 min. antes para as finais de Pistola a 25m). As malas das armas e os recipientes dos equipamentos não podem ser deixados na zona do atleta (FOP). Os atletas e treinadores devem, em seguida, voltar para a área de preparação para depois serem chamados para as linhas de tiro para o seu período de aquecimento e apresentação.
- c) Quando os finalistas de carabina forem chamados da área de preparação para as linhas de tiro, devem caminhar até às linhas, com as calças e os casacos completamente vestidos e fechados.
- d) Depois dos finalistas serem chamados para as linhas, podem mexer nas suas armas, colocar-se em posição de tiro, segurar nas armas, fazer exercícios de pontaria, mas não podem e remover as bandeiras de segurança, e fazer tiro em seco até que a voz de "**TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO..COMEÇA AGORA**" ou a voz de "**TEMPO DE PREPARAÇÃO COMEÇA AGORA** " (Pistola 25m).
- e) Nas finais, o tiro em seco só é permitido durante o tempo de Preparação e Ensaio, de mudança no tempo de ensaio ou no período de preparação, exceto nas finais de pistola de velocidade a 25m, em que o tiro em seco é permitido de acordo com a regra 6.17.4. O tiro em seco em qualquer outro momento será penalizado com a dedução de um (1) ponto nas finais de 10m e 50m e a dedução de um (1) acerto nas finais de pistola a 25m.
- f) Não é permitido a nenhum finalista carregar a sua carabina ou pistola até que o Diretor de Prova dê a voz de '**CARREGAR**' ou "**COMEÇAR**". Isto significa que para o Tempo de Preparação e Ensaio quando não existe a voz de '**CARREGAR**', a voz de '**COMEÇAR**' consiste na autorização para carregar.

- g) A definição de carregar é ter uma bala, chumbo ou carregador com munições em contato com a arma. (Ver 6.2.3.4).
- h) Nas finais, é permitido empunhar a arma e fazer exercícios de pontaria desde o momento em que os finalistas são chamados para as linhas através da voz de ("**ATLETAS PARA AS LINHAS**") até que a voz de "**STOP... DESCARREGAR**" no fim das finais seja dado, a não ser que os exercícios de pontaria não possam ser feitos durante as apresentações.
- i) Se um dos finalistas, carrega e dispara um tiro em uma final de 10m ou 50m, antes da voz de "**TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO... COMEÇAR**" ou antes da voz de "**PARA A SÉRIE DE ENSAIO... CARREGAR**", ele deve ser desqualificado.
- j) Se um finalista dispara um tiro após a voz de "**TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO. ... STOP**" ou a voz de "**TEMPO DE MUDANÇA E ENSAIO... STOP**" e antes da voz "**COMEÇAR**" para a próxima série de competição, o tiro não deve ser considerado como um tiro de prova, mas deve ser aplicada uma penalização de dois (2) pontos no primeiro tiro de prova.
- k) Se um dos finalistas em uma final de Homens de Pistola de Velocidade a 25m dispara um tiro antes da luz verde para a série a decorrer, toda a série deve ser marcado com zero (0) acertos. Se uma finalista na Final de Pistola 25m dispara um tiro antes da luz verde para disparar, o tiro deve de ser marcado como uma falha e um (1) acerto de penalidade será deduzido da pontuação da serie.
- l) Se um finalista dispara um tiro extra, em uma série ou no tempo de um tiro individual, o tiro extra deve ser anulado e dois (2) pontos de penalização devem ser aplicados no último tiro correto.
- m) Se um finalista que no esteja envolvido em um Shoot-off ou em um disparo no âmbito de uma avaria, se carrega e dispara um tiro, esse tiro deve de ser anulado. Neste caso não é registada uma penalidade para este erro.
- n) As bandeiras de segurança devem permanecer inseridas nas armas dos finalistas até o tempo de Preparação e Ensaio começar. As bandeira de segurança devem de ser colocadas durante a apresentação e quando o atleta é eliminado ou quando concluída a final. Os atletas que são eliminados durante a final devem colocar as suas armas em baixo no posto de tiro ou na bancada ou na respetiva caixa (Final de 3 posições) com as culatras abertas e com os canos apontados para a carreira de tiro e com a bandeira de segurança inserida. O Juiz de tiro deve verificar todas as armas para garantir que as bandeiras de segurança estão inseridas. Os vencedores das medalhas podem exhibir as suas armas imediatamente após as finais, mas estas não podem ser removidas dos postos de tiro até que as bandeiras de

segurança estejam inseridas e verificadas pelo Juiz de Tiro. Se um atleta inadvertidamente não colocar a bandeirola de segurança um Juiz-Arbitro está autorizado a corrigir esta falha e inserir a bandeira de segurança.

- o) Comunicação não verbal é permitida durante as finais. Comunicação verbal é permitida apenas durante as Final de 3 posições aquando a mudança de posição.

6.17.1.14

Apresentação dos Atletas Medalhados. Depois do Diretor de Prova declarar "OS RESULTADOS SÃO FINAIS", o locutor deve imediatamente identificar os atletas medalhados, anunciando:

"O vencedor da medalha de bronze, representando (nação clube), é (nome)"

"O vencedor da medalha de prata, representando (nação clube), é (nome)"

"O vencedor da medalha de ouro, representando (nação clube), é (nome) "

6.17.2

FINAIS - CARABINA e PISTOLA Ar 10m HOMENS e SENHORAS

Nota: Os tempos desta regra são fornecidos como diretrizes. Para os horários detalhados para a realização das Finais, verificar os documentos de "comandos e anúncios para as Finais" que estão disponíveis na sede da ISSF.

<p>a)</p> <p>FORMATO DE FINAL</p>	<p>As finais consistem em duas séries (2) de 5 (cinco) tiros de competição, realizadas, cada uma, em um tempo de 250 segundos, (5 + 5 tiros). Seguindo-se de catorze (14) tiros de prova, à voz de comando, com o tempo de disparo, para cada um, de 50 seg. A eliminação dos finalistas com menor pontuação, começará após o décimo segundo tiro, e continuará sucessivamente após cada dois tiros, até que as medalhas de ouro e prata estejam decididas. Há um total de vinte e quatro (24) tiros de competição na Final.</p>
<p>b)</p> <p>RESULTADOS</p>	<p>O resultado das finais é feito às décimas do anel de pontuação. Os resultados totais acumulados nas finais determinarão a classificação final, tendo-se ainda em conta os resultados dos desempates. As deduções por violações ocorridas antes do primeiro tiro da final serão subtraídas à pontuação obtida neste. As deduções para outras penalizações serão subtraídas à pontuação obtida no tiro em que ocorreu a respetiva violação.</p>

<p>c)</p> <p>TEMPO DE INSTALAÇÃO DO EQUIPAMENTO</p> <p>18:00 min. antes</p>	<p>É permitido aos atletas e aos seus treinadores colocar as armas e restante equipamento no posto de tiro pelo menos 18 min. antes da hora de início da Final.</p>
<p>d)</p> <p>PERÍODO DE AQUECIMENTO</p> <p>13:00 min. antes</p>	<p>O Diretor de Prova chamará os atletas aos postos de tiro, treze (13) minutos antes da hora de início da Final, anunciando "ATLETAS AOS SEUS POSTOS DE TIRO".</p> <p>Decorridos dois (2) minutos, o Diretor de Prova dará início ao tempo combinado de preparação e ensaio, anunciando "TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO DE CINCO (5) MINUTOS.COMEÇAR". Durante este período, os finalistas podem efetuar tiros de ensaio em número ilimitado.</p> <p>A 30 seg. do final do Tempo de Preparação e Ensaio, o Diretor de Prova anunciará "30 SEGUNDOS".</p> <p>Depois de cinco (5) minutos, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO... DESCARREGAR".</p> <p>Não serão anunciadas as pontuações obtidas durante os tiros de ensaio.</p>
<p>e)</p> <p>APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS</p> <p>5:30 min. antes</p>	<p>Após o comando "ALTO... DESCARREGAR", os finalistas de Carabina devem descarregar as suas armas e inserir bandeiras de segurança. Os finalistas podem permanecer na sua posição durante a apresentação, mas devem de baixar a arma, fora dos ombros, e devem voltar a sua cabeça para os espetadores e para as camaras de televisão utilizadas para a apresentação. Todos os finalistas devem de permanecer nesta posição até terminar a apresentação de todos os finalistas.</p> <p>Depois da voz "ALTO... DESCARREGAR", os atletas das pistolas devem de descarregar as pistolas, inserir as bandeiras de segurança, coloca-las na bancada e voltarem-se de frente para os espectadores para ser efetuada a apresentação.</p> <p>Um Juiz-Árbitro deve verificar se as culatras das armas estão abertas com as bandeiras de segurança inseridas. Depois de verificada esta situação o locutor irá apresentar os finalistas, o Diretor de Prova e os Membros do Júri de acordo com a Regra 6.17.1.12.</p>

<p>f)</p> <p>TEMPO DE PREPARAÇÃO FINAL</p>	<p>Imediatamente após a apresentação, o Diretor de Prova vai ordenar "ÀS VOSSAS POSIÇÕES."</p> <p>As Linhas de Tiro e o painel de resultados devem ser preparados para os tiros de competição.</p> <p>Decorridos 60 seg., o Diretor de Prova dará a ordem de comando para a primeira série de competição.</p>
<p>g)</p> <p>1ª FASE DA COMPETIÇÃO</p> <p>2X5 tiros</p> <p>Tempo Limite de: 250 seg. para eada série</p> <p>O início da competição começa aos 0:00 min</p>	<p>O Diretor de Prova anunciará "PARA A PRIMEIRA SÉRIE COMPETIÇÃO... CARREGAR." Depois de 5 seg., o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".</p> <p>Os Finalistas tem 250 seg. para disparar cinco (5) tiros.</p> <p>Após 250 seg. ou depois de todos os finalistas terem disparado os (5) cinco tiros, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO".</p> <p>Imediatamente após o comando "ALTO", o locutor efetuará 15 a 20 seg. de comentários sobre as classificações e tiros relevantes. Os resultados individuais não são anunciados.</p> <p>Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "PARA A PRÓXIMA SÉRIE DE COMPETIÇÃO, CARREGAR."</p> <p>Depois de 5 seg., o Diretor de Prova dará a voz de "Começar".</p> <p>Após 250 seg. ou depois de todos os finalistas terem disparado (5) cinco tiros, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO".</p> <p>O Locutor vai comentar novamente os atletas e as pontuações obtidas, e explicar que a fase de tiro a tiro vai começar e que a cada dois tiros, o finalista com a pior classificação será eliminado.</p>

<p>h)</p> <p>2ª FASE DE COMPETIÇÃO.</p> <p>TIRO A TIRO</p> <p>14x1 Tiro</p> <p>Tempo limite: 50 seg. (30 seg. para carabina deitado) para cada tiro</p>	<p>Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "PARA A PRÓXIMA TIRO DE COMPETIÇÃO, CARREGAR." Depois de 5 seg., o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".</p> <p>Os finalistas têm 50 seg. para disparar cada tiro.</p> <p>Após 50 seg. o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO" e o locutor irá fazer os comentários sobre os finalistas e as suas pontuações.</p> <p>Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "PARA O PRÓXIMO TIRO DE COMPETIÇÃO, CARREGAR." Depois de 5 seg., o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".</p> <p>Esta sequência irá continuar até ao total de 24 tiros (duas séries de 5-tiros e 14 tiros, tiro a tiro) serem disparados. No final do 24º tiro, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO... DESCARREGAR". Um Juiz-Árbitro deve verificar se as armas estão abertas e as bandeiras de segurança inseridas.</p>
<p>i)</p> <p>ELIMINAÇÕES</p>	<p>Depois de todos os finalistas dispararem doze (12) tiros, o atleta com o menor resultado é eliminado (8º lugar). Os restantes finalistas continuarão a prova até serem eliminados, da seguinte forma:</p> <p>Depois de 14 tiros - 7 º lugar</p> <p>Depois de 16 tiros - 6 º lugar</p> <p>Depois de 18 tiros - 5 º lugar</p> <p>Depois de 20 tiros - 4 º lugar</p> <p>Depois de 22 tiros - 3 º lugar (fica decidida a atribuição da medalha de bronze)</p> <p>Depois de 24 tiros - 2 lugar e 1 lugar (fica decidida a atribuição das medalhas prata e ouro).</p>

<p>j)</p> <p>EMPATES</p>	<p>Se houver um empate entre os dois atletas com a pontuação mais baixa, e a serem eliminados, o desempate é efetuado tiro a tiro, até que o mesmo seja desfeito.</p> <p>Para o tiro de desempate, o Diretor de Prova anunciará imediatamente os apelidos dos atletas empatados e ordena que sejam disparados os tiros de desempate com o procedimento normal de tiro. O locutor deverá fazer comentários até ser obtido o desempate.</p>
<p>k)</p> <p>CONCLUSÃO DA FINAL</p>	<p>Após os últimos dois (2) finalistas dispararem o seu vigésimo quarto tiro (24) tiro, e se não houver empate e ou protestos, o Diretor de Prova anunciará " ALTO.. DESCARREGAR" e anunciará "OS RESULTADOS SÃO FINAIS."</p> <p>O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de ouro, de prata e de bronze (Regra 6.17.1.14).</p>

<p>a)</p> <p>FORMATO DE FINAL</p>	<p>As finais consistem em 15 tiros de prova em cada posição, de joelhos, deitado e de pé, disparados nesta ordem. As finais começam com 3 séries de 5 tiros de joelhos, com um limite de tempo de 200 segundos por série. Decorridos os sete (7) min. de tempo de transição e ensaio, os finalistas disparam 3 séries de 5 tiros na posição deitado, com um limite de 150 segundos por série. Decorridos os nove (9) min. do período de transição e ensaio, os finalistas disparam 2 séries de 5 tiros de pé em 250 seg. por série. Os dois finalistas com menor pontuação são eliminados após os 10 tiros (2 x 5) de pé. As finais continuam com cinco (5) tiros, na posição de pé, disparados tiro a tiro, cada um no tempo limite de 50 seg.. O atleta com menor classificação vai sendo eliminado depois de cada tiro, até só restarem dois atletas para disparar o último tiro de prova e decidir o vencedor da medalha de ouro. Haverá um total de 45 tiros de Final.</p>
<p>b)</p> <p>RESULTADOS</p>	<p>O resultado das finais é feito às décimas do anel de pontuação. Os resultados totais acumulados nas finais determinarão a classificação final, tendo-se ainda em conta os resultados dos desempates.</p> <p>As deduções por violações ocorridas antes do primeiro tiro da final serão subtraídas à pontuação obtida neste. As deduções para outras penalizações serão subtraídas à pontuação obtida no tiro em que ocorreu a respetiva violação.</p>
<p>e)</p> <p>PREPARAÇÃO DE EQUIPAMENTO</p> <p>18:00 min. antes</p>	<p>Aos Atletas e seus treinadores é permitida a colocação de armas e equipamento no posto de tiro pelo menos 18 min. antes da hora de início da prova. Todos os acessórios das armas e equipamento necessários a proceder à mudança de posição devem ser mantidos em um único recipiente que permanece no posto de tiro do atleta durante a final.</p>

<p>d)</p> <p>TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO</p> <p>POSIÇÃO DE JOELHOS</p> <p>Começa 13m antes</p>	<p>O Diretor de Prova chamará os atletas aos postos de tiro treze (13) minutos antes da hora de início da competição, anunciando "ATLETAS AOS SEUS POSTOS DE TIRO".</p> <p>Depois de serem chamados para o posto de tiro, os finalistas podem preparar e empunhar as suas carabinas, entrar na posição de joelhos, podendo efetuar exercícios de posição e pontaria, não podendo, no entanto, retirar as bandeiras de segurança, nem efetuar tiro em seco.</p> <p>Decorridos dois (2) minutos, Diretor de Prova anunciará o início do tempo combinado de preparação e ensaio pela voz "TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO DE CINCO MINUTOS... COMEÇAR." Após este comando, os finalistas podem retirar as bandeiras de segurança, e podem fazer exercícios de pontaria, tiro em seco e tiros de ensaio em número ilimitado.</p> <p>A 30 seg. do final do tempo de preparação e ensaio, o Diretor de Prova anunciará "30 SEGUNDOS".</p> <p>Decorridos os cinco (5) minutos do tempo de preparação e ensaio, Diretor de Prova dará a voz de "ALTO... DESCARREGAR".</p> <p>Não são anunciadas pontuações feitas durante tiros de ensaio. Após a voz de "ALTO... DESCARREGAR", os finalistas devem descarregar as suas armas e inserir as bandeiras de segurança para se proceder à apresentação dos finalistas. Um Juiz de tiro deverá verificar se as culatras estão abertas e as bandeiras de segurança inseridas. Os atletas podem permanecer em posição durante as apresentações da final de 3 posições, mas devem retirar as carabinas dos seus ombros, e enquanto esperam, virar a cabeça e a face para os espectadores e para a câmara de TV que irá efetuar as apresentações.</p>
<p>e)</p> <p>APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS</p> <p>5:30m antes</p>	<p>Depois das carabinas dos finalistas serem verificadas, o locutor vai apresentar os finalistas, o Diretor de Prova e o Membro Executivo do Júri de Prova de acordo com o artigo 6.17.1.12. As carabinas de todos os finalistas devem permanecer em baixo, fora dos seus ombros, até a sua apresentação ter terminado.</p>

f)

FINAL - POSIÇÃO DE JOELHOS

3 Séries de 5 Tiros

Tempo limite: 200 seg. para cada série.

O início da competição começa aos 0:00 min

Imediatamente após a apresentação, o Diretor de Prova anunciará "TOMEM AS VOSSAS POSIÇÕES," faz uma pausa de 60 segundos e dará a voz de "PARA A PRIMEIRA SÉRIE DE COMPETIÇÃO... CARREGAR." Depois de cinco (5) segundos., o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".

Os Finalistas têm 200 seg. para disparar cada série de cinco (5) tiros na posição de joelhos.

Findos os 200 seg. ou depois de todos os finalistas dispararem cinco (5) tiros, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO".

Imediatamente após o comando de "ALTO", o locutor terá entre 15 a 20 segundos para comentários sobre a classificação dos atletas no momento e as pontuações mais relevantes. Os resultados de cada de tiro não são anunciados.

Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "PARA A PRÓXIMA SÉRIE COMPETIÇÃO, CARREGAR. "

Decorridos cinco (5) segundos., o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".

Findos os 200 seg. ou depois de todos os finalistas dispararem cinco (5) tiros, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO".

Após o comando de "ALTO", o locutor vai fazer comentários adicionais em um período de 15 a 20 seg. sobre a classificação no momento e as pontuações mais relevantes.

Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "PARA A PRÓXIMA SÉRIE COMPETIÇÃO, CARREGAR."

Decorridos de cinco (5) segundos, o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".

Findos os 200 seg. ou depois de todos os finalistas dispararem cinco (5) tiros, Diretor de Prova dará a voz de "ALTO... DESCARREGAR." Um Juiz-Árbitro deve verificar se as culatras das armas estão abertas e as bandeiras de segurança inseridas.

<p>g)</p> <p>TRANSIÇÃO E ENSAIO NA POSIÇÃO DE DEITADO</p> <p>7:00 minutos</p>	<p>Imediatamente após o comando "ALTO... DESCARREGAR", o Diretor de Prova dará a ordem de início do período de transição e de preparação e ensaio para a posição de deitado com a voz "TEMPO DE TRANSIÇÃO E ENSAIO DE SETE MINUTOS... COMEÇAR." Após este comando, os finalistas podem ajustar as suas carabinas de modo a prepará-las para a posição de tiro deitado, entrar na posição, remover as bandeiras de segurança, fazer tiro em seco e efetuar tiros de ensaio em número ilimitado.</p> <p>Após o tempo de transição começar, o locutor fará comentários sobre os rankings e as pontuações dos finalistas após o período de tiro na posição de joelhos.</p> <p>A 30 seg. do final do período de transição e ensaio, o Diretor de Prova anunciará "30 segundos".</p> <p>Findos os sete (7) minutos de transição e ensaio, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO", seguido de uma pausa de 30 segundos para o Técnico colocar os alvos de prova.</p>
<p>h)</p> <p>FINAL - POSIÇÃO DE DEITADO</p> <p>3 Séries de 5 tiros</p> <p>Tempo limite: 150 seg. Para cada série</p>	<p>Decorridos 30 segundos o Diretor de Prova anunciará "PARA A PRÓXIMA SÉRIE DE COMPETIÇÃO.CARREGAR... ".</p> <p>Decorridos cinco (5) segundos, o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR ".</p> <p>Os finalistas têm 150 seg. para disparar cada série de 5 tiros na posição de deitado.</p> <p>Este procedimento de comando e sequência de anúncios continuará até os finalistas completarem as 3 séries de 5 tiros na posição de deitado.</p> <p>Após a terceira série, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO... DESCARREGAR."</p> <p>Um Juiz-Árbitro deve verificar se as culatras das carabinas estão abertas, e as bandeiras de segurança inseridas.</p>

i)

**TRANSIÇÃO E
ENSAIO PARA A
POSIÇÃO DE PÉ**

9:00 minutos

Imediatamente após o comando de "**ALTO... DESCARREGAR**", o Diretor de Prova dará a ordem de início do período de tempo de transição e da preparação e ensaio para a posição de pé "**TEMPO DE TRANSIÇÃO E ENSAIO DE NOVE MINUTOS. COMEÇAR.**" Após este comando, os finalistas podem ajustar as suas carabinas de modo a prepará-las para a posição de tiro em pé, entrar na posição, remover as bandeiras de segurança, fazer tiro em seco e efetuar tiros de ensaio em número ilimitado.

Após o tempo de transição começar, o locutor fará comentários sobre os rankings e pontuações dos finalistas após a posição de tiro de joelhos e deitado.

A 30 seg. do final do período de transição e ensaio, o Diretor de Prova anunciará "**30 SEGUNDOS**".

Findos os nove (9) minutos de transição e ensaio, o Diretor de Prova dará a voz de "**ALTO**", seguido de uma pausa de 30 segundos para o Técnico colocar os alvos de prova.

<p>j)</p> <p>TIROS DE PROVA NA POSIÇÃO DE PÉ</p> <p>2 Séries de 5 Tiros</p> <p>5 x 1 tiro</p> <p>Tempo limite: 250 seg. para eada série de 5 tiros, e 50 seg. para eada tiro isolado</p>	<p>Decorridos 30 segundos, o Diretor de Prova anunciará "PARA A PRÓXIMA SÉRIE DE COMPETIÇÃO...CARREGAR." Decorridos cinco (5) segundos, o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".</p> <p>Os Finalistas terão 250 seg. para disparar cada série de prova de 5 tiros na posição de pé.</p> <p>O procedimento e o mesmo comando, bem como a sequência de anúncios continuará até que os finalistas findem as duas (2) séries de 5 tiros na posição de pé.</p> <p>Após o fim da segunda série, e à ordem de comando do Diretor de Prova de "ALTO", os finalistas que obtiveram o 8º e 7º lugares são eliminados. O locutor identificará os atletas que são eliminados e comentará os resultados obtidos.</p> <p>Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "PARA O PRÓXIMO TIRO DE PROVA, CARREGAR".</p> <p>Decorridos cinco (5) segundos, o Diretor de Prova dará a voz de "COMEÇAR".</p> <p>Os Finalistas têm 50 seg. para disparar a cada tiro. A visualização do tempo de contagem regressiva deve estar disponível para os atletas.</p> <p>Findos os 50 seg. ou depois de todos os finalistas dispararem um (1) tiro, o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO." O Locutor vai anunciar o atleta que é eliminado e comentar o seu resultado.</p>
--	--

O Diretor de Prova e o locutor vão continuar esta sequência de comandos e anúncios até que o último tiro decida os medalhados com ouro e prata.

<p>k)</p> <p>ELIMINAÇÕES</p>	<p>Os (2) dois finalistas com menor pontuação são eliminados após a segunda série na posição de pé (40 tiros no total, para o 8° e 7° classificados). Cada atleta com a menor pontuação adicional é eliminado depois de cada um dos cinco tiros isolados que se seguem.</p> <p>Depois de 41 Tiros - 6° Lugar</p> <p>Depois de 42 Tiros - 5° Lugar</p> <p>Depois de 43 Tiros - 4° Lugar</p> <p>Depois de 44 Tiros - 3° Lugar (fica decidida a atribuição da medalha de bronze).</p> <p>Depois de 45 Tiros - 2° e 1° Lugares (fica decidida a medalha de prata e de ouro).</p>
<p>l)</p> <p>EMPATES</p>	<p>Se houver um empate entre os dois atletas com a pontuação mais baixa, e a serem eliminados, o desempate é efetuado tiro a tiro, até que o mesmo seja desfeito.</p> <p>Para o tiro de desempate, o Diretor de Prova anunciará imediatamente os apelidos dos atletas empatados e os seus postos de tiro e ordena que sejam disparados os tiros de desempate de acordo com o procedimento normal. O locutor deverá fazer comentários até ser obtido o desempate.</p> <p>Se o empate for entre os atletas do 7° e 8° lugar o desempate será desfeito de acordo com a mais alta pontuação da última série de 5 tiros e assim sucessivamente até à última série de 5 tiros. etc</p>
<p>m)</p> <p>CONCLUSÃO DA FINAL</p>	<p>Após os últimos dois (2) finalistas dispararem o seu último tiro, e se não houver empate e ou protestos, o Diretor de Prova anunciará "ALTO. DESCARREGAR" e anunciará "OS RESULTADOS SÃO FINAIS."</p> <p>O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, prata e de ouro (Regra 6.17.1.14).</p>
<p>n)</p> <p>TRANSIÇÃO</p>	<p>Os atletas não podem iniciar a sua passagem para a próxima posição até o Diretor de Prova dar a voz de "COMEÇAR" do início do tempo de transição e ensaio. Um aviso será dado para a primeira violação. A penalização de dois pontos será aplicada no primeiro tiro da próxima série, caso haja uma segunda violação.</p>

<p>INDICAÇÕES DO TREINADOR</p>	<p>o) Os treinadores podem ajudar os finalistas trazendo o equipamento para as linhas de tiro antes da Final e podem também retirar o equipamento após a Final. Os treinadores não podem ajudar os atletas durante as transições de posição. É permitida comunicação não verbal. Comunicação verbal é apenas permitida durante as transições se o atleta for ter com o treinador (o treinador não pode ir ter com o atleta).</p>
---------------------------------------	--

6.17.4

FINAIS - PISTOLA DE VELOCIDADE 25M HOMENS

<p>a)</p> <p>FORMATO DA FINAL</p>	<p>A final de pistola de velocidade 25m homens consiste em oito (8) Séries de 5 tiros, disparados em 4 segundos por série com pontuação de acerto ou falha.</p> <p>Os finalistas com a pontuação mais baixa vão sendo eliminados após a quarta série, sucessivamente até à oitava série, onde serão decididas as medalhas de ouro e prata.</p>
<p>b)</p> <p>ALVOS</p>	<p>Devem ser usados três (3) grupos de cinco (5) alvos a 25m ESTs devem ser usados. A cada dois finalistas é atribuído um grupo de alvos. O posto de tiro terá 1,50 m x 1,50 m para cada grupo de 5 alvos. Os atiradores devem tomar as suas posições à esquerda, ou à direita do posto de tiro, de modo que pelo menos um (1) pé atinja a linha que marca o lado esquerdo ou o lado direito do posto de tiro, tal como definido pela Regra 6.4.11.7.</p>
<p>e)</p> <p>PONTUAÇÃO</p>	<p>A pontuação nas Finais é obtida por acertar ou falhar; cada vez que o atleta acerta conta um (1) ponto; se o atleta falha conta zero (0) pontos. Qualquer tiro que seja 9,7 ou superior efetuado nos alvos de Pistola de Velocidade a 25M é contabilizado como um acerto.</p> <p>O total da pontuação (número total de acertos) determina a classificação final, os empates são resolvidos por "shoot-off".</p>
<p>d)</p> <p>TEMPO DE APRESENTAÇÃO</p> <p>30:00 e 15:00 minutos antes</p>	<p>Os atletas devem apresentar-se 30 min. antes da hora de início da FINAL com o seu equipamento e a roupa de competição. O Júri deve concluir a verificação dos equipamentos o mais rapidamente possível após a apresentação dos atletas. É permitido aos atletas ou seus treinadores colocar o seu equipamento, incluindo as munições suficientes para realizar a Final, no seu posto de tiro, 15 min. antes da hora de início da Final. O Equipamento do atleta pode incluir uma pistola de reserva que pode ser utilizada para substituir um mau funcionamento da pistola de prova (a bandeira de segurança deve estar inserida).</p>

e)

**CHAMADA AO
POSTO DE TIRO E
TIROS DE ENSAIO**

**10:00 min.
antes**

O Diretor de Prova anunciará **"ATLETAS AOS SEUS POSTOS DE TIRO"** dez (10) minutos antes da hora de início da Final. Decorrido um (1) minuto., o Diretor de Prova dará dois (2) min. de preparação anunciando **"TEMPO DE PREPARAÇÃO COMEÇA AGORA"**.

Decorridos os dois (2) minutos de preparação, o Diretor de Prova anunciará **"FIM DO TEMPO DE PREPARAÇÃO"**.

A série de ensaio é composta por cinco (5) tiros em quatro (4) segundos. Imediatamente após o fim do período de preparação, o Diretor de Prova anunciará **"PARA A SÉRIE DE ENSAIO, CARREGAR."** 30 seg. após o comando de **"CARREGAR"**, o Diretor de Prova vai chamar o nome do primeiro atleta (da esquerda) em cada posto, afirmando **"(Apelido de atleta no posto n.º 1, Apelido do atleta posto n.º 3, Apelido do atleta no posto n.º 5)."** Depois de anunciados os nomes dos atletas, estes podem colocar os carregadores nas suas pistolas e preparar-se para disparar.

15 seg. depois de chamar os finalistas 1, 3 e 5, o Diretor de Prova dará a voz de **"ATENÇÃO"** e serão ligadas as luzes vermelhas. Estes atletas devem colocar-se na posição de pronto (Regra 8.7.2). As luzes verdes acender-se-ão depois de sete (7) seg. Após quatro (4) segundos do período de tiro, as luzes vermelhas tornam-se a acender por 10 a 14 seg. (enquanto os alvos são preparados para a próxima série). Durante este período 10 a 14 seg., os atletas podem observar os seus monitores.

Depois do sinal do Técnico de que os alvos estão prontos, o Diretor de Prova anunciará **"(Apelido do atleta n.º 2, Apelido do atleta n.º 4, Apelido do Atleta n.º 6)."** Depois dos nomes dos atletas serem anunciados, os atiradores podem colocar os carregadores nas suas pistolas e prepararem-se para atirar. Quinze (15) segundos mais tarde, a voz de **"ATENÇÃO"** será dada e o procedimento de temporização para essa série irá ter início.

Após decorrerem os quatro (4) segundos do período de tiro, as luzes vermelhas tornam-se a acender por 10 a 14 seg.. Durante este período de 10 a 14 seg., os atletas podem ver os seus monitores.

Não haverá qualquer anúncio sobre a pontuação feita nas séries de ensaio. Depois de todos os finalistas completarem as suas séries de ensaio, devem descarregar as suas pistolas e colocar as bandeiras de segurança, poisando as armas na bancada, virando-se de frente para os espectadores a fim de ser efetuada a sua apresentação. Um Juiz-Árbitro deve verificar se as armas estão abertas e não existem munições nas câmaras ou nos carregadores.

<p>f)</p> <p>APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS</p> <p>4:45 min. antes</p>	<p>Depois das armas dos finalistas serem verificadas, o locutor vai apresentar os atletas, o Diretor de Prova e o Membro Executivo do Júri de Prova de acordo com o artigo 6.17.1.12.</p>
<p>g)</p> <p>PROCEDIMENTO DETALHADO PARA COMANDOS E DISPAROS</p> <p>Tiros de competição começam às 0:00 min.</p>	<p>Imediatamente depois da apresentação, o Diretor de Prova anunciará "ÀS VOSSAS POSIÇÕES".</p> <p>Cada série da Final consiste em cinco (5) tiros em quatro (4) segundos. A ordem de disparo para todas as séries, será da esquerda para a direita.</p> <p>Todos os finalistas que permanecerem na competição irão disparar separadamente e em sucessão.</p> <p>15 seg. após a apresentação, o Diretor de Prova dará a voz de "CARREGAR." Após o comando de "CARREGAR", os atletas têm 1 min. para carregar dois (2) carregadores (Regra 8.7.6.2 não se aplica na final). Apenas uma voz de "CARREGAR" será dada antes do início da 1 primeira serie da final. Durante toda a final todos os atletas podem continuar a carregar os carregadores conforme necessário.</p> <p>Após o comando de "CARREGAR", os atletas podem fazer exercícios de pontaria, elevando o braço ou fazendo tiro em seco, exceto quando estiver outro atleta no mesmo grupo de alvos (grupo de 5 alvos) a disparar. Durante este tempo o atleta à direita no grupo de 5 alvos pode ter a arma na mão para se preparar, mas não pode fazer exercícios de pontaria, elevar o braço ou tiro em seco. Depois do atleta à sua esquerda disparar ele deve de pousar a sua arma e vir para trás do posto de tiro ou não se mexer enquanto o atleta da direita disparar a sua serie. Um minuto após o comando de "CARREGAR" o Diretor de Prova irá chamar o nome do primeiro atleta "NOME DE FAMILIA DO ATLETA 1". Depois de chamar pelo nome do atleta, ele pode por o carregador na pistola e preparar-se para disparar.</p> <p>15 seg. depois de chamar o nome do primeiro atleta. O Diretor de Prova irá dar a voz de "ATENÇÃO" e irá ligar as luzes vermelhas. O primeiro atleta deverá colocar-se na posição de "PRONTO". As luzes verdes vão acender-se após sete (7) seg. Após os quatro (4) segundos do período de tiro, as luzes vermelhas acender-se-ão em um intervalo de 10 a 14 seg. (tempo de reciclagem dos alvos).</p> <p>Durante este período de 10 a 14 seg., o Diretor de Prova irá anunciar a pontuação da série (por exemplo, "QUATRO PONTOS").</p> <p>Imediatamente depois de anunciada a pontuação do primeiro atleta e após o sinal do oficial técnico de que os alvos estão prontos, o Diretor de Prova irá anunciar ("NOME DE FAMILIA DO ATLETA 2"). 15 seg depois irá ser dada a voz de "ATENÇÃO" e continuará o procedimento para esta serie.</p>

<p>g)</p> <p>Continuação</p>	<p>Depois de terminar a serie. O Diretor de Prova anunciara o resultado. Os outros atletas vão continuar a disparar por ordem até que todos os atletas que estejam em competição finalizarem a série. Haverá uma pausa de 15-20 seg. depois de todos os atletas completarem a primeira (1) serie. Durante esta pausa o locutor irá comentar as classificações/ranking, as melhores pontuações e os atletas eliminados, etc.</p> <p>Para a segunda série o Diretor de Prova irá anunciar "NOME DE FAMILIA DO ATLETA 1" e continuará este procedimento até que todos os finalistas tenham disparado as quatro (4) séries de competição.</p>
<p>h)</p> <p>ELIMINAÇÕES</p>	<p>Depois de todos os finalistas concluírem a quarta série de competição, o atleta com menor pontuação é eliminado (6 ° lugar). Cada atleta será eliminado depois de cada uma das seguintes séries.</p> <p>Depois da 5ª série - 5 ° lugar Depois da 6ª série - 4 ° lugar Depois da 7ª série - 3 ° lugar Depois da 8ª série - 2° e 1° lugar (fica decidida a atribuição da medalha de prata e ouro).</p>
<p>i)</p> <p>DESEMPATES</p>	<p>Se houver empates para o atleta com menor pontuação /a ser eliminado, os atletas empatados disparam séries adicionais de desempate em quatro (4) segundos, até que o desempate seja desfeito. As séries de desempate, são sempre iniciadas pelo atleta colocado à esquerda.</p> <p>Para a série de desempate, o Diretor de Prova vai anunciar imediatamente o nome do primeiro atleta empatado "NOME DE FAMILIA DO ATLETA 1" aplicando-se o procedimento de tiro normal. O Locutor vai fazer comentários até que o empate seja desfeito.</p>

<p>j)</p> <p>CONCLUSÃO DA FINAL</p>	<p>Após os dois (2) últimos finalistas terem disparado a oitava série, se não houver empates e não houver protestos, o Diretor da Prova anunciará "ALTO.DESCARREGAR" e anunciará "OS RESULTADOS SÃO FINAIS."</p> <p>O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, prata e de ouro (Regra 6.17.1.14).</p> <p>Antes que qualquer finalista ou o seu treinador possa remover a pistola da linha de tiro, o Juiz-Árbitro deverá verificar a pistola, para se assegurar que está aberta, com uma bandeira de segurança inserida, com o respetivo carregador removido e todos os carregadores descarregados. As Pistolas devem ser colocadas na respetiva caixa antes de serem retiradas da linha de tiro.</p>
<p>k)</p> <p>TIROS FORA DE TEMPO</p>	<p>Se um atleta disparar fora do tempo ou não disparar em todos os cinco (5) alvos no tempo previsto, uma dedução de um (1) ponto é atribuída por cada tiro fora de tempo ou que não atinja o alvo no decorrer daquela série. O tiro (s) será marcado com fora de tempo "OT".</p>
<p>i)</p> <p>POSIÇÃO DE PRONTO (8.7.2, 8.7.3)</p>	<p>Se o Júri decidir que um atleta levantou o braço antes do tempo, ou não baixou o braço o suficientemente, o atleta deve ser penalizado com a dedução de dois (2) pontos na série (com a amostragem do Cartão Verde). No decorrer da final, não será dado nenhum aviso. Em caso de reincidência, o atleta deve ser desqualificado (amostragem do Cartão Vermelho). Para decidir uma violação à Posição de Pronto, pelo menos dois membros do Júri de Prova devem dar um sinal (por exemplo, levantar uma bandeira) mostrando que um atleta levantou o braço antecipadamente, antes que qualquer pena ou desqualificação lhe possa ser aplicada.</p>

<p>m)</p> <p>AVARIAS</p>	<p>No caso de avaria na série de ensaio, não há direito a reclamação nem a repetição da série. Apenas uma avaria (Admissível ou Não Admissível) pode ser declarada durante a serie de competição. Se ocorrer uma avaria na serie de competição o Juiz-Arbitro deverá de determinar se a avaria é ADMISSIVEL ou NÃO ADMISSIVEL.</p> <p>Se a avaria for ADMISSIVEL, o atleta pode repetir a série e receberá a pontuação da série que acabou de disparar. Os outros finalistas esperam enquanto o atleta repete a serie.</p> <p>O atleta tem 15 segundos para ficar pronto para a nova série de tiro. Tendo o mesmo atleta uma nova avaria, não é permitida a repetição da série ou dos tiros em falta, sendo apenas contabilizados os pontos obtidos pelos tiros disparados. Se a avaria for NÃO ADMISSIVEL, a pena de dois (2) pontos é aplicada, sendo deduzidos da pontuação para a respetiva série.</p>
---------------------------------	--

6.17.5

FINAIS - PISTOLA DE 25M SENHORAS

<p>a)</p> <p>FORMATO DA FINAL</p>	<p>A Final da Pistola 25M Senhoras consiste em dez (10) series de 5 tiros de velocidade. A pontuação é obtida por acertar - falhar.</p> <p>As eliminações começam das atletas com menos pontuação começam depois da quarta serie e continuam até à décima serie onde se irá decidir a medalha de ouro e de prata.</p>
<p>b)</p> <p>ALVOS</p>	<p>Devem ser usados dois (2) grupos de (5) alvos Eletrônicos a 25m. Os alvos têm a seguinte em umeração A-B-R1-D-E-F-G-R2-I-J. Na final oito (8) finalistas são chamadas para os postos A-B-D-E-F-G-I-J de acordo com o sorteio efetuado.</p>
<p>e)</p> <p>RESULTADOS</p>	<p>As Finalistas iniciam as duas fases do zero (0). A pontuação é acertar ou falhar; cada tiro dentro da zona de pontuação é classificado como um ponto. A zona de pontuação é delimitada exteriormente pelo 10,2 do alvo de velocidade a 25m.</p> <p>Durante Final, os resultados são cumulativos, determinando-se a classificação final pelo número total de acertos. Se duas ou mais atletas estão empatadas, estas devem disparar séries adicionais até que o empate seja desfeito.</p>

<p>d)</p> <p>TEMPO DE PREPARAÇÃO</p> <p>30:00 e 15:00 min. antes</p>	<p>As atletas devem apresentar-se pelo menos 30 min. antes da hora de início da Final com o seu equipamento e a roupa de competição. O Júri deve concluir a verificação dos equipamentos tão rápido quanto possível, após a comparência das atletas. É permitido às atletas ou aos seus treinadores colocar o seu equipamento, incluindo as munições suficientes para realizar a Final, no seu posto de tiro, pelo menos 15 min. antes da hora de início da Final.</p> <p>O equipamento da atleta pode incluir uma pistola de reserva que poderá ser utilizada para substituir um mau funcionamento da pistola de prova (a bandeira de segurança deve ser inserida na pistola de reserva).</p>
<p>e)</p> <p>CHAMADA AO POSTO DE TIRO</p> <p>PERIODO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO</p> <p>12:00 min. antes</p>	<p>O Diretor de Prova dá a voz de "ATLETAS AOS VOSSOS POSTOS DE TIRO" doze (12) min. antes do início do tempo. Depois de um (1) minuto, o Diretor de Prova dará o início de dois (2) minutos do período de preparação, à voz de "O TEMPO DE PREPARAÇÃO COMEÇA AGORA."</p> <p>Decorridos os dois (2) minutos do tempo de preparação, o Diretor de Prova dará a voz "FIM DO TEMPO DE PREPARAÇÃO."</p> <p>A série de ensaio é composta por cinco (5) tiros em conformidade com as regras da fase de velocidade (Regra 8.7.6.4). Imediatamente após o período de preparação, o Diretor de Prova anunciará "PARA A SÉRIE DE ENSAIO, CARREGAR." Após este comando as atletas podem introduzir os carregadores nas suas pistolas e preparem-se para disparar.</p> <p>60 seg. após o comando de "CARREGAR", o Diretor de Prova dará a voz "ATENÇÃO" e ligará as luzes vermelhas. Os atletas devem de se colocar na posição de "PRONTO" (Regra 8.7.2). Depois de sete (7) seg., iniciar-se-ão os primeiros três (3) segundos as de luzes verdes vão ligar-se, dando início à série de ensaio. Depois da série, o Diretor de Prova dará a voz "ALTO... DESCARREGAR".</p> <p>Não haverá anúncio das pontuações obtidas na série de ensaio. Após os comandos "ALTO... DESCARREGAR", as Finalistas devem descarregar suas armas, inserir bandeiras de segurança, poisá-las na bancada e virarem-se de frente para os espectadores para a sua apresentação. Um Juiz- Árbitro deve verificar se as culatras das pistolas estão abertas e se as bandeiras de segurança foram inseridas.</p>

<p>f)</p> <p>APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS</p> <p>6:15M ANTES</p>	<p>Depois das armas dos finalistas serem verificadas, o locutor apresenta as atletas, o Diretor de Prova e o Membro Executivo do Júri de Prova de acordo com o artigo 6.17.1.12.</p>
<p>g)</p> <p>PROCEDIMENTO DETALHADO DE VOZES E DISPARO</p> <p>Tiros de Competição começam às 0:00m</p>	<p>Imediatamente após a apresentação, o Diretor de Prova anunciará "ÀS VOSSAS POSIÇÕES".</p> <p>15 seg. mais tarde, vai ter início a primeira série, e o Diretor de Prova dará a voz "CARREGAR". As Finalistas têm um (1) min. para carregarem dois (2) carregadores (Regra 8.7.6.2d não se aplica nas finais).</p> <p>Apenas uma voz de "CARREGAR" será dada antes do início da primeira serie de competição. No decorrer da Final as atletas podem continuar a carregar os carregadores conforme necessário.</p> <p>Um (1) minuto após o comando de "CARREGAR", o Diretor de Prova dará a voz "PARA A PRIMEIRA SÉRIE... PRONTAS". As atletas podem introduzir os carregadores nas suas pistolas e prepararem-se para disparar.</p> <p>15 seg. após o comando "PRONTAS", o Diretor de Prova dará a voz "ATENÇÃO" e ligará as luzes vermelhas. As atletas devem colocar as suas pistolas na posição de pronto (Regra 8.7.2). Decorridos sete (7) seg., iniciar-se-ão os primeiros três (3) segundos de luzes verdes, dando início à série de velocidade. Após a série ser concluída, o Diretor de Prova dará a voz "ALTO".</p> <p>-Os alvos são pontuados e calepinados após cada série de 5 tiros.-</p> <p>Após o comando "ALTO", o locutor vai fazer comentários sobre os rankings dos finalistas e pontuações por estas obtidas.</p> <p>15 seg. depois do locutor finalizar, o Diretor de Prova dará a voz "PARA A PROXIMA SERIE.PRONTAS". Decorridos 15 seg. o Diretor de Prova dará a voz "ATENÇÃO".</p> <p>Esta sequência continuará até que todas as finalistas tenham disparado quatro (4) séries. Após a quarta série, e se não existirem empates para o oitavo lugar, o Diretor de Prova dará a voz "ALTO... DESCARREGAR."</p>

<p>h)</p> <p>ELIMINAÇÕES</p>	<p>Depois das Finalistas terem concluído quatro (4) séries a atleta com a pontuação mais baixa é eliminada (8º lugar). Será eliminada uma nova atleta após cada série.</p> <p>Depois da 5ª série - 7º lugar Depois da 6ª série - 6º lugar Depois da 7ª série - 5º lugar Depois da 8ª serie - 4º lugar Depois da 9ª série - 3º lugar (vencedora da medalha de bronze) Depois da 10ª série - 2º e 1º lugar (estão decididas a medalha de prata e medalhe de ouro).</p>
<p>i)</p> <p>EMPATES</p>	<p>Se duas ou mais atletas tiverem a mesma pontuação (total de acertos) para um lugar "eliminável" as atletas empatadas devem de disparar séries adicionais de 5 tiros de velocidade até o desempate ser desfeito.</p> <p>Se houver um empate, o Diretor de Prova anunciará os apelidos das atletas empatadas e ordenará que seja disputada uma série de desempate dentro do procedimento normal de tiro. O locutor irá fazer comentários até que o empate seja desfeito.</p>
<p>j)</p> <p>FINALIZAÇÃO DA FINAL</p>	<p>Depois da décima serie e se não existirem empates para o 1º e o 2º lugar o Diretor de Prova dará a voz de "ALTO.DESCARREGAR" e "OS RESULTADOS SÃO FINAIS"</p> <p>O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, prata e de ouro (Regra 6.17.1.14).</p>

<p>k)</p> <p>POSIÇÃO DE PRONTO</p>	<p>Se o Júri decidir que um atleta levantou o braço antes do tempo, ou não baixou o braço o suficientemente, o atleta deve ser penalizado com a dedução de dois (2) pontos na série (com a amostragem do Cartão Verde). No decorrer da final, não será dado nenhum aviso. Em caso de reincidência, o atleta deve ser desqualificado (amostragem do Cartão Vermelho). Para decidir uma violação à Posição de Pronto, pelo menos dois membros do Júri de Prova devem dar um sinal (por exemplo, levantar uma bandeira ou um cartão) mostrando que um atleta levantou o braço antecipadamente, antes que qualquer pena ou desqualificação lhe possa ser aplicada.</p>
<p>i)</p> <p>AVARIAS</p>	<p>No caso de avaria na série de ensaio, não há direito a reclamação nem a repetição da série. Apenas uma avaria (Admissível ou Não Admissível) pode ser declarada durante a serie de competição. Se ocorrer uma avaria na serie de competição o Juiz-Arbitro deverá de determinar se a avaria é ADMISSIVEL ou NÃO ADMISSIVEL.</p> <p>Se a avaria for ADMISSIVEL, o atleta pode repetir a série e receberá a pontuação da série que acabou de disparar. Os outros finalistas esperam enquanto o atleta repete a serie.</p> <p>O atleta tem 15 segundos para ficar pronto para a nova série de tiro. Tendo o mesmo atleta uma nova avaria, não é permitida a repetição da série ou dos tiros em falta, sendo apenas contabilizados os pontos obtidos pelos tiros disparados.</p>

6.17.6

PROTESTOS NAS FINAIS

- a) Qualquer protesto em uma Final deve de ser efetuado imediatamente e verbalmente. Os protestos são apresentados pelo atleta ou pelo seu treinador levantando a mão.
- b) Nenhuma taxa de protesto é aplicável para finais.
- c) Qualquer protesto deve ser decidido imediatamente pelo Júri de Protesto da Final (3.12.3.7, 6.16.6 e 6.17.1.10.d.). A decisão do Júri de Protesto da Final é definitiva e não pode ser objeto de recurso.
- d) Se um protesto da final improceder, é aplicada a pena de dois pontos ou dois acertos deduzida no último tiro ou serie.

6.17.7 CERIMÓNIA DE ENTREGA DE PREMIOS

A Cerimónia para homenagear os vencedores das medalhas de ouro, prata de bronze deve ser realizada o mais rapidamente possível, após cada Final, em conformidade com a Regra 3.8.5. Os Padrões da ISSF para a realização de Cerimónias de Entrega de Prémios são fornecidos nos documentos ***Diretrizes para acreditação, Provas de tiro e Finais de Cerimónias de Entrega de Prémios*** que está disponível da sede da ISSF.

6.18 PROVAS DE EQUIPES MISTAS DE CARABINA E PISTOLA

6.18.1 Procedimentos Gerais de Competição

6.18.1.1 Provas

Esta Regra (6.18) estabelece as regras técnicas especiais para estas provas:

- a) Equipa mista de carabina e equipa mista júnior
- b) Equipa mista de pistola a 10m e equipa mista júnior

6.18.1.2 Composição da Equipa

As equipas mistas devem de ser equipas nacionais (não pode ter países/nacionalidades mistas) compostas por dois membros da equipa, um homem e uma mulher. Ambos os membros da equipa devem usar vestuário que corresponda com as cores nacionais e à sua identificação.

6.18.1.3 Inscrições de Equipas

As nações podem participar com o máximo de duas equipas em um Campeonato. A taxa de inscrição para cada equipa é de 170,00 € (3.7.4.1). Podem fazer-se alterações na composição da equipa por outros atletas inscritos no Campeonato, até às 12:00 horas anteriores ao segundo dia antes do dia da competição da Equipa Mista.

6.18.1.4 Formato da Competição

As provas das equipas mistas de 10m serão realizadas em duas fases:

- a) QUALIFICAÇÃO
- b) FINAL

6.18.1.5 Pontuações da Equipa

As pontuações e os rankings da equipa nas provas das Equipas Mistas são baseadas nas pontuações totais dos dois membros da equipa.

6.18.1.6 Instruções durante a Competição

Durante a fase de Qualificação, as instruções aos atletas regem-se pela regra 6.12.5 (instruções não verbais são permitidas). No decorrer da final, e durante os comentários do locutor, os treinadores podem aproximar-se e falar com os membros da sua equipa no seu posto de tiro (uma vez por final) em um período máximo de 30 segundos. O Juiz Árbitro responsável deverá controlar o tempo.

6.18.1.7 Avarias

As avarias na Qualificação serão regidas de acordo com a regra 6.17.1.6. Os atletas podem ter apenas uma avaria por etapa (Qualificação e Final), quer a avaria seja ADMISSIVEL ou NÃO ADMISSIVEL.

6.18.1.8 Protestos Relativamente a Alvos Eletrónicos

Protestos durante a Qualificação serão decididos de acordo com a regra 6.16.5.2.
Protestos durante as Finais serão decididos de acordo com a regra 6.18.3.5.

6.18.1.9 Protestos

Os protestos durante a fase de Qualificação são decididos de acordo com a regra 6.16. Qualquer protesto feito durante as Finais será decidido por o Júri de Protesto da Final (Júri de Protesto das Finais) de acordo com as regras 6.17.1.10 d) e 6.17.6.

6.18.1.10 Cerimónia de Entrega de Prémios

As cerimónias de entrega de prémios para provas de Equipes Mistas serão realizadas de acordo com a regra 6.17.7.

6.18.2 QUALIFICAÇÃO

6.18.2.1 Localização.

As provas de Qualificação das equipas mistas terão lugar na Carreira de Tiro de Qualificação em uma ou mais entradas.

6.18.2.2 Alinhamento

Os dois membros de cada equipa devem de ser colocados na prova, em postos de tiro adjacentes, com o atleta masculino à direita e o atleta feminino à esquerda. As equipas serão distribuídas pelas linhas através de um sorteio de computador aleatório de acordo com a regra 6.6.6. Equipas do mesmo país não podem ser colocadas lado a lado.

6.18.2.3 Chamada às Linhas

Para cada entrada de Qualificação, o CRO chamará os atletas para as linhas cinco (5) minutos antes do início do horário de preparação e ensaio.

6.18.2.4 Tempo de Preparação e Ensaio

Haverá um Tempo de Preparação e Ensaio de dez (10) minutos antes da Qualificação. Haverá seguidamente uma pausa de 30 segundos para redefinir os alvos.

Durante o Tempo de Preparação e Ensaio, o locutor pode explicar o formato da competição para os espectadores e pode também apresentar as equipas em competição.

6.18.2.5 Número de Tiros de Prova e Limite de Tempo

Na fase de Qualificação, cada membro da equipa disparará quarenta (40) Tiros de Prova (80 tiros por equipa no total), em um tempo limite de 50 minutos. A fase de Qualificação será realizada de acordo com a regra 6.11.

A pontuação com décimas (6.3.3.1) será utilizada na fase de Qualificação para a prova de Equipes Mistas de Carabina 10m.

A pontuação total (sem décimas) será utilizada para a fase de Qualificação para a prova de Equipes Mistas de Pistola 10m.

6.18.2.7 Classificação por Equipes

As equipas são classificadas de acordo com as pontuações da própria equipa. Os empates serão desfeitos de acordo com a regra 6.15.1 aos resultados da equipa. (baseado no total das pontuações dos dois membros da equipa).

6.18.2.8 Qualificação para a Final

As cinco (5) primeiras equipas da fase de Qualificação avançam para a Final.

6.18.3 FINAL

6.18.3.1 Localização

As finais das Equipes Mistas de Carabina e Pistola devem, se possível ser realizadas na Carreira de Tiro das Finais. Os resultados deve de ser visíveis nos monitores, na zona do atleta (FOP) para ambos os membros da equipa.

6.18.3.2 Oficiais das Finais

A condução e supervisão das Finais da Equipa Mista serão realizadas de acordo com a regra 6.17.1.10.

6.18.3.3 Alinhamento

As cinco equipas da Final serão sorteadas através de um sorteio aleatório para os dez (10) postos de tiro da Carreira de Tiro das Finais.

Os membros da equipa devem de ser colocados para disparar nos postos de tiro adjacentes. 30 Minutos antes da Final ter início, o treinador da equipa deve informar o RTS/ Júri de Classificação qual o membro da equipa que vai atirar do lado esquerdo e o que vai atirar do lado direito.

As pontuações na fase de Qualificação não contam para a Final. A pontuação final começa a partir do zero.

Todos os tiros efetuados nas finais (de Carabina e de Pistola) serão classificados às décimas.

6.18.3.5 Protestos Durante as Finais (Alvos Eletrônicos)

Se um membro da equipa ou treinador protesta, ou se um Árbitro ou membro do Júri observar que a fita de papel tem dificuldades em avançar, o CRO deve de parar o Tempo de Preparação ou Ensaio ou de Competição, chamar o Responsável Técnico para corrigir o problema e só depois prosseguir com os disparos.

Se um membro da equipa protesta que o seu alvo não registou um tiro ou que existiu um zero inesperado ou um tiro falhado, os seguintes passos devem de ser tomados:

- a) O Juiz Árbitro deve de anotar a hora em que o protesto ocorreu;
- b) O Juiz Árbitro deve mandar parar de disparar o segundo membro da equipa e manda disparar outro tiro ao atleta cujo o alvo não funcionou. Se houver registo do tiro adicional, o Juiz Árbitro indicará à equipa para completar a série/tiro, mais 60 segundos de tempo adicional. O valor do tiro adicional será contabilizado e o tiro "falhado" será ignorado.
- c) Se o tiro adicional não ficar registado, o Juiz Árbitro deve informar a equipa com o alvo que avariou para parar de disparar. No final da série/tiro, o Júri deve parar a competição e pedir ao(s) Responsáveis Técnicos para repararem ou substituir o alvo.
- d) Depois do alvo ser reparado ou substituído todas as equipas receberão dois (2) minutos para efetuarem de tiros de ensaio ilimitados. A equipa que teve o alvo avariado completa então a sua série/tiro no tempo restante quando a interrupção ocorreu, mais 60 segundos de tempo adicional. Depois de completarem as suas séries, a competição continuará.

A hora de inicio da final é quando o Presidente de Júri (CRO), anuncia as vozes para a primeira série de competição. As equipas que se qualificaram para a Final devem apresentar-se na Área de Preparação das Finais, com ambos os membros da equipa, um treinador e todo o equipamento necessário, pelo menos 30 minutos antes da Hora de Início. Uma penalização de 2 (dois) pontos será deduzida da pontuação da primeira série de competição se um ou os dois membros da equipa não chegarem a tempo. Se a Cerimónia de Entrega de Prémios estiver agendada após a Final, todos os atletas devem de se apresentar com o equipamento/uniforme da equipa nacional apropriado para a Cerimónia de Entrega de Prémios. Os júris devem completar a verificação dos equipamentos dos atletas durante o período de apresentação dos atletas, o mais rapidamente possível após a apresentação dos mesmos. Os membros da equipa e os seus treinadores devem ser autorizados a colocar as suas carabinas ou pistolas nos postos de tiro designados, pelo menos 18 minutos antes da Hora de Início. As equipas e os seus treinadores devem de estar prontos por ordem nos postos de tiro, para a Chamada às Linhas, pelo menos 12 (doze) minutos antes da Hora de Início.

6.18.3.7 Chamada à Linha

O Presidente de Júri, irá chamar todos os atletas na Final para os seus postos de tiro através da voz "**ATLETAS AOS SEUS POSTOS DE TIRO**". Todos os atletas devem de permanecer na linha de tiro e virar-se para os espectadores enquanto o Presidente de Júri (CRO) anuncia "**SENHORAS E SENHORES POR FAVOR DÊEM AS BOAS VINDAS AOS ATLETAS DA FINAL DE (10 METROS CARABINA DE AR COMPRIMIDO/ PISTOLA DE AR COMPRIMIDO) " DE EQUIPES MISTAS"**". Depois de uma pausa para aplausos, o CRO dará a voz "**ÀS VOSSAS POSIÇÕES**". Os atletas devem então virar e ir diretamente para os postos de tiro atribuídos.

6.18.3.8 Tempo de Preparação e Ensaio

Após 1 (um) minuto, o CRO dará a voz "**CINCO (5) MINUTOS DE PREPARAÇÃO E ENSAIO.. COMEÇAR**". Após quatro minutos e 30 segundos, o CRO dará a voz "**30 SEGUNDOS.**" Após cinco minutos, o CRO dará a voz "**ALTO.DESCARREGAR**"

Após a voz "**ALTO.DESCARREGAR**," os finalistas os devem descarregar as suas armas e inserir bandeiras de segurança. Os finalistas de Carabina devem de ficar nas suas posições durante a apresentação, mas devem de baixar as carabinas dos ombros, mantê-las em baixo durante a apresentação e voltar a sua cabeça para os espetadores. Os finalistas de Pistola devem de descarregar as pistolas, coloca-las em baixo e voltarem-se de frente para os espectadores para a apresentação. Um Juiz-Árbitro deve verificar se as culatras das armas estão abertas com as bandeiras de segurança inseridas. Depois de verificada se as armas estão em segurança o locutor irá apresentar os finalistas, o Diretor de Prova e os Membros do Júri de acordo com a Regra 6.17.1.12. Imediatamente após a apresentação, o CRO dará a voz "**ÀS VOSSAS POSIÇÕES**".

6.18.3.10 Série de 5 Tiros de Competição

A final começará com cada membro da equipa atirando (3) séries de 5 tiros (10 tiros no total de disparos por equipa por série, 30 disparos totais por equipa). Durante cada série, os dois membros da equipa devem de alternar os disparos. (ser regra 6.18.3.3 acima) com o atleta da esquerda a disparar primeiro, e o atleta da direita em segundo (L-R-L-R-L-R etc.). Ambos os atletas podem carregar e preparar as suas posições após a voz de "**CARREGAR**", mas o atleta da direita não pode disparar enquanto o atleta da esquerda não tiver feito o seu tiro. As equipas tem 300 segundos para disparar 2 X 5 tiros. Uma penalização de 2 (dois) pontos será deduzida na pontuação de uma equipa que disparar fora de ordem.

6.18.3.11 Procedimentos nas Séries de 5 Tiros

60 Segundos depois da voz "**ÀS VOSSAS POSIÇÕES**", o CRO dará a voz "**PARA A PRIMEIRA SÉRIE COMPETIÇÃO... CARREGAR**". Depois de 5 seg., o CRO dará a voz de "**COMEÇAR**".

- a) Após 300 segundos ou depois de todos os finalistas terem disparado os (5) cinco tiros, o CRO dará a voz "**ALTO**".
- b) Imediatamente após o fim dos comentários efetuados pelo locutor, o CRO dará a voz de "**PARA A PRÓXIMA SÉRIE DE COMPETIÇÃO, CARREGAR**". Esta sequência irá continuar até que todos os membros da equipa tenham

disparado as três (3) séries de 5 tiros.

6.18.3.12 Disparos Individuais de Competição

Após todas as equipes terem disparado as 3 séries de 10 tiros (30 disparos por equipe), dá-se início aos disparos de forma individual em que cada membro da equipe irá disparar um (1) tiro. Para cada tiro, o atleta da esquerda deve de disparar primeiro e o atleta da direita em segundo lugar. Cada equipe terá 60 segundos para disparar os dois tiros individuais. Uma penalização de dois (2) pontos será deduzida da pontuação da equipe que disparar fora de ordem. Depois de cada equipe ter disparado dois (2) tiros individuais, a primeira eliminação ocorrerá. O lugar na final de cada equipe será decidido da seguinte forma:

- a) Depois de cada membro da equipe ter disparado 17 tiros (15+2), a equipe que estiver em quinto lugar será eliminada.
- b) Depois de cada membro da equipe ter disparado 19 tiros (15+2+2), a equipe que estiver em quarto lugar será eliminada.
- c) Depois de cada membro da equipe ter disparado 21 tiros (15+2+2+2), a equipe que estiver em terceiro lugar será eliminada.
- d) Depois de cada membro da equipe ter disparado 24 tiros (15+2+2+2+3), serão decididos os vencedores da medalha de ouro e de prata.

6.18.3.13 Procedimento dos Disparos Individuais

Imediatamente após o locutor terminar de comentar os rankings e pontuações das 3 séries de 5 tiros, o CRO dará a voz "**PARA O PRÓXIMA TIRO DE COMPETIÇÃO, CARREGAR.**" Depois de 5 seg., o CRO dará a voz de "**COMEÇAR**".

- a) Após 60 segundos ou depois de todos os finalistas dispararem um (1) tiro, o CRO dará a voz de "**ALTO**".
- b) Imediatamente após o comando "**ALTO**", o locutor efetuará 15 a 20 seg. de comentários sobre as classificações e tiros relevantes. Os resultados individuais não são anunciados.
- c) Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará "**PARA O PRÓXIMA TIRO DE COMPETIÇÃO, CARREGAR**" e esta sequência de tiro individual continuará. Depois de todos os membros da equipe terem disparado dois (2) tiros individuais (2 x 17 total de tiros), a equipe que estiver em 5° lugar será eliminada.

- d) Depois de todos os membros restantes da equipa terem disparado dois (2) tiros individuais adicionais (2 X 19 total de tiros), a equipa que estiver em 4º lugar será eliminada.
- e) Depois de todos os membros restantes da equipa terem disparados dois (2) tiros individuais adicionais (2 X 21 total de tiros), a equipa que estiver em 3º lugar será eliminada.
- f) Depois de todos os membros restantes da equipa terem disparado três (3) tiros individuais adicionais (2 X 24 total de tiros), as equipas que ocupam o 1º e 2º lugar (vencedores da medalha de ouro e prata) estarão decididas.

6.18.3.14 Empates

Os desempates para uma equipa ser eliminada, ou para determinar os vencedores da medalha de ouro ou prata serão desfeitos através de shot-off. Ambos os membros das equipas empatadas devem disparar tiros adicionais de desempate, com o atleta da esquerda a disparar primeiro e o atleta do lado direito a disparar em segundo lugar até que o desempate seja desfeito. O CRO dará a voz "**HÁ UM EMPATE ENTRE AS EQUIPES DA (NAÇÃO) E (NAÇÃO)**" e depois conduzirá o shoot-off. O tempo limite para tiro de desempate é de 60 segundos, por equipa. Os desempates são decididos pelo total de tiros efetuadas pela equipa, no desempate.

6.18.3.15 Conclusão da Final

Se depois do 24º tiro não existirem empates, os vencedores da medalha de ouro e prata estarão decididos, o CRO dará a voz de "**ALTO... DESCARREGAR**" e anunciará "**OS RESULTADOS SÃO FINAIS**". O Juiz Árbitro deverá de verificar que se as culatras das armas estão abertas com as bandeiras de segurança inseridas. O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, de prata e de ouro.

6.19

FÓRMULARIOS

Os formulários a serem utilizados na realização de Campeonatos da ISSF são fornecidos nas páginas seguintes como se segue:

- a) **FORMULÁRIO DE PROTESTO (Form P)**
- b) **FORMULÁRIO DE RECURSO (Form AP)**
- c) **Relatório de Incidente na Carreira de Tiro (Form IR)**
- d) **Formulário de Notificação Gabinete de Classificação (Form CN)**
- e) **25m Pistola de Velocidade Homens Avaria no Sistema de Registos (Form RFPM)**
- f) **25m Pistola Standard Homens Avaria no Sistema de Registos (Form STDP)**

FÓRMULARIO DE PROTESTO - PÁGINA 1

	FÓRMULARIO DE PROTESTO	P
Informação do Protesto (a completar pelo atleta ou chefe de equipa)		
Competição:		
Protesto ao Júri:		
Data	Hora	da ação a protestar.
Ação ou decisão em Protesto (descrever)		
Fundamentação do Protesto (Listar as Regras e Regulamento ISSF correspondentes)		
Protesto apresenta do por:		
		Nome e Assinatura
Confirmação da RECEPÇÃO (A ser preenchido pelo Juiz que recebe o Protesto)		
Protesto Recebido: Data:		Hora:
Valor da Taxa Paga:		Recebido por:
Nome complete e assinatura do Juiz que recebeu o protesto:		

FÓRMULARIO DE PROTESTO - PÁGINA 2

DECISÃO DO JURI (A COMPLETAR PELO PRESIDENTE DO JURI)		
O Júri reuniu em	às	Para analisar o protesto
	Data:	Hora:
O Protesto foi	Aceite o	/ Não aceite o
Fundamentação da Decisão do Júri:		
O Presidente do Júri:		
		Nome e Assinatura
Notificação ao apresentador:		
Data:		
Hora:		

Taxa retida / devolvida:

PEDIDO DE RECURSO AO JURI DE APELAÇÃO

AP

A completar pelo Chefe de Equipa ou seu Representante

Se existe desacordo relativamente à decisão do Júri, a decisão pode ser submetida ao Júri de Apelação. Deve de ser anexada uma cópia do Formulário de Protesto (Form P)

Razão do Recurso:

Recurso apresentado por:

Nome- Nação- Assinatura

Informação do Recurso (A ser preenchido pelo Juiz que recebe o Protesto)

Recurso Recebido: Data:

Hora:

Taxa Paga:

Recebido por:

Nome completo e assinatura do Juiz que recebeu o protesto:

DECISÃO DO JURI DE APELAÇÃO (A COMPLETAR PELO PRESIDENTE DO JURI)

O Júri de Apelação reuniu em: _____ às _____ Para analisar o Recurso.

Data:

Hora:

O protesto foi Aceite o / Não Aceite o

Razão da Decisão do Júri de Apelação:

O Presidente do Júri:

Nome e Assinatura

Notificação ao Apresentador:

Data:

Hora:

Taxa retida / devolvida:

Nome e Assinatura

A DECISÃO DO JURI DE APELO É FINAL.

		RELATORIO DE INCIDENTE DA CARREIRA DE TIRO				IR	
Número de Série do Relatório: (Um relatório deve de ser mantido no arquivo da carreira de tiro)							
Data do Incidente:			Hora do Incidente:				
Competição:		Serie:		Posto de Tiro:			
Nome do Atleta:				Etapa:			
Número do "Bib em umber"		Nacionalidade:		Serie:			
Breve descrição do Incidente:							
Regras ISSF aplicaveis:							
Penalidade aplicada:							
Assinatura do Juiz que iniciou o Formulário:		Nome em Maiúsculas:		Hora:			
Assinatura do Membro do Júri:		Nome em Maiúsculas:		Hora:			
Assinatura do Juiz de Competição:		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 à Alteração da Pontuação:				Ref:			

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

	FÓRMULARIO DE NOTIFICAÇÃO GABINETE DE CLASSIFICAÇÃO		CN	
COMPETIÇÃO:		DATA:		
SERIE:		ELIMINATÓRIA/ QUALIFICAÇÃO:		
RESULTADO PRELIMINAR (NOME):			HORA:	
TEMPO DE PROTESTO TERMINOU ÀS:			HORA:	
NÃO HOUE PROTESTOS (NOME):			RESULTADOS CONFIRMADOS:	
OU...				
PROTESTO APRESENTADO (VER ANEXO FÓRMULARIO DE PROTESTO)			HORA DE RECEPÇÃO DO PROTESTO:	
RESULTADOS AINDA NÃO CONFIRMADOS				
ASSINATURA DO JUIZ DE CLASSIFICAÇÃO:			HORA:	
ASSINATURA DO MEMBRO DO JÚRI DE CLASSIFICAÇÃO:			HORA:	
ASSINATURA DO JUIZ TÉCNICO DE RANKING:			REF:	

		25m PISTOLA DE VELOCIDADE HOMENS AVARIA NO SISTEMA DE REGISTOS				Form RFPM		
Etapa & Serie	Série é	1 / 2		Hora da Avaria				
	Tempo de Etapa	8s / 6s / 4s						
Número do Posto de Tiro	Nome do Atleta							
Número do "Bib em			Nacionalida de			Data		
Para avaria ADMISSIVEL inserir "AM" para NÃO ADMISSIVEL" inserir "NAM", para TIROS NÃO DISPARADOS inserir "0" - apenas para não acerto, ou tiros não disparados em um alvo em ambas as series								
Tiro:	Monitor Esquerdo	Monitor	Monitor Central	Monitor	Monitor Direito	Total		
Serie:								
Prova								
Avaria Repetição								
Pontuação Final								
(A 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.			Total dos primeiros 5 tiros		Pontuação dos 10 Tiros corrigida			
Assinatura do Juiz - Arbitro				Nome do Juiz-Arbitro (Maiúsculas)				
Assinatura do Membro do Júri de Carreira				Nome do Membro do Júri de Carreira (Maiúsculas)				
Assinatura do Juiz de Classificação				Nome do Juiz de Classificação (Maiúsculas)				
Confirmação de intervenção manual no Sistema informático de pontuação					Assinatura do Juiz Técnico			

Assinatura do Membro de Júri de Classificação		Número de Referência da Correção	
---	--	----------------------------------	--

		25m Pistola Standard Homens Avaria Pontuação Computação				Form STDP	
Entrada	Serie e	1 / 2 / 3 / 4			Hora Avaria		
	Tempo Etapa	150 / 20 / 10 seg					
Posto de Tiro		Nome do Atleta					
Número "Bib em		Nacionalidade		Data			
Para avaria ADMISSIVEL inserir "AM" para NÃO ADMISSIVEL" inserir "NAM", para TIROS NÃO DISPARADOS inserir "0" - apenas para não acerto, ou tiros não disparados (por número de tiro) em um alvo em ambas as series							
Tiro:	1	2	3	4	5	Total	
Serie:							
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.			Pontuação dos cinco tiros anteriores:			Pontuação dos 10 Tiros Corrigida:	
Assinatura do Juiz - Arbitro			Nome do Juiz-Arbitro (Maiúsculas)				
Assinatura do Membro do Júri de Carreira			Nome do Membro do Júri de Carreira (Maiúsculas)				
Assinatura do Juiz de Classificação			Nome do Juiz de Classificação (Maiúsculas)				
Confirmação de intervenção manual no Sistema informático de pontuação			Assinatura do Juiz Técnico				
Assinatura do Membro de Júri de Classificação			Número de Referência da Correção				