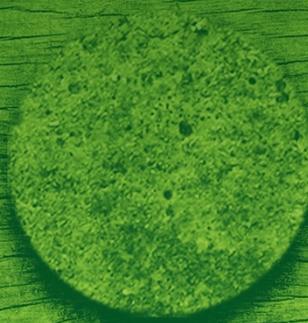




CARABINA CMP FOGO CIRCULAR SPORTER

Atualizado em 21.01.2017



Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

INTRODUÇÃO

O presente regulamento foi traduzido e adaptado pela CBTE, da regra internacional oficiais “Regras de Competições de Carabina e Pistola do CMP” (Competition Rules for CMP Games Rifle and Pistol Matches). Caberá à Diretoria de Rifle Internacional da CBTE, quando necessário ou indicado, revisar ou alterar este regulamento, em conformidade com a regra oficial do CMP.

A disciplina **Carabina CMP Fogo Circular Sporter** de tiro de rifle/carabina é uma disciplina internacional de Tiro Esportivo, regulada pelo CMP (Civilian Marksmanship Program) e é baseada na modalidade “3 Positions Rifle NRA”, visando à formação de base para o tiro esportivo utilizando armas longas raiadas com munição .22LR de fogo lateral (rimfire) e regras que limitam os atletas a participarem com modelos de carabinas .22LR menos sofisticadas e mais facilmente disponíveis ao atirador em geral, fato este especialmente relevante no Brasil. Esta modalidade foi criada especialmente para ser acessível ao maior número possível de atletas, de todas as idades, mantendo os fundamentos técnicos do tiro de carabina, em uma competição fácil de ser organizada e realizada, nas distâncias de 50 e 25 metros, permitindo que um maior número de clubes promova competições dessa disciplina com grande número de participantes.

Todos os tipos de carabinas no calibre .22LR que possuem características e peso máximo dentro do limite (3,4 Kg ou 7,5 libras) podem participar com sucesso dessa disciplina de tiro esportivo. As regras oficiais criam limitações destinadas especificamente a não permitir o uso de armas específicas de tiro esportivo, muito sofisticadas e/ou pesadas, para promover o nivelamento e incrementar a competitividade entre os atletas de NRA Sporting Rifle.

A exigência desta prova está pautada na prática dos fundamentos básicos do tiro esportivo (visada, puxada de gatilho, respiração etc), conjugada com um alvo de razoáveis dimensões (ex.: o anel do 10 possui aprox.. 4,5cms / 1,78 polegadas / 3,5 MOA). Isso permite que os resultados alcançados sejam mais elevados, servindo como fonte de entusiasmo para o praticante, mas mesmo assim, exigindo um alto grau de dedicação e treinamento para a classificação entre os primeiros lugares.

Por ser uma disciplina do tiro esportivo de carabina que possui o foco no atirador esportivo iniciante e nos fundamentos do tiro esportivo, com o uso de carabinas mais simples e acessíveis e um alvo de proporções generosas, os atletas de CMP Rimfire Sporter poderão fazer uso de munições .22LR simples e baratas com grande sucesso, não necessitando usar munições caras e difíceis de serem encontradas no Brasil.

Obs: os pontos mais importantes da presente regra foram destacados de forma a permitir uma fácil visualização e localização dos assuntos.

1- Competições

1.1- Intenção e Espírito da disciplina

A intenção e o espírito das regras é disponibilizar aos atletas de carabina .22LR, uma competição em que os atletas usarão carabinas de baixo custo, não especializadas e facilmente disponíveis no mercado. Qualquer carabina e/ou configuração de equipamento que não é mencionado nessas regras ou que seja contrário a intenção e espírito da presente regra são proibidos. As carabinas e os equipamentos permitidos nas provas são estritamente limitados com o objetivo de evitar uma “corrida de equipamento” na presente disciplina de tiro esportivo.

1.2- Divisões

Os atletas serão divididos em 2 ou 3 grupos:

■ Mira Aberta

Qualquer carabina equipada com miras abertas (alça e massa).

■ Mira Fechada

Qualquer carabina equipada com miras óticas ou fechadas (peep sight, dioptro etc). A entidade organizadora nacional poderá estabelecer uma divisão específica, (Classe A) para as miras metálicas fechadas (regra 1.2.6).

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

■ Tática

Qualquer carabina que tenha a aparência similar a um rifle tático semiauto. Se a entidade organizadora incluir essa divisão, essas carabinas deverão atirar na divisão **Mira Fechada**.

2- Carabinas Esportes .22LR (Carabinas Fogo Circular Sporter)

Qualquer carabina no calibre .22LR que se enquadre nas regras a seguir podem ser usadas nas provas de Carabina CMP Fogo Circular Sporter.

2.1- Todas as carabinas devem ser simples, do tipo esporte ou de caça, no calibre .22 Long Rifle (.22LR). Os calibres de fogo lateral (rimfire) Magnum ou no calibre .17 não podem ser usados. Os canos das carabinas podem ter o perfil leve ou pesado, mas não podem ser canelados (fluted barrels). Existem 3 divisões de carabinas:

- Carabina Rimfire Sporter, Divisão Mira Aberta (Class O: Open Sights);
- Carabina Rimfire Sporter, Divisão Mira Fechada (Class T: Telescopic or Aperture Sights);
- Carabina Tática Rimfire (Tactical: Aperture or Optical Sights)

2.2- Configurações Gerais das Carabinas Esporte e Tática

As carabinas .22LR Esporte devem ser do tipo simples, com aparência de carabinas convencionais de caça. A carabina deve ter uma coronha simples feita de madeira ou material sintético, não sendo permitido que a mesma tenha um pistol grip assimétrico ou anatômico. A coronha pode ter um suporte fixo de bandoleira no fuste (forend). Coronhas do tipo thumbhole ou com qualquer tipo de ajustes, inclusive na soleira (butt plates) e bochecha (cheekpiece) não são permitidos. Trilhos para bandoleiras não são permitidos.

As carabinas .22LR com aparência geral “tática” podem ser usadas nas provas de Carabina CMP Fogo Circular Sporter na classe Tactical Rimfire ou a entidade organizadora pode incluí-las na divisão Classe Mira Fechada (Class T). As carabinas Táticas devem obedecer aos limites de peso da arma e do gatilho e possuir uma configuração externa similar aos rifles táticos semi automáticos militares. As carabinas .22LR Táticas podem ter miras fechadas ou óticas (com aumento não maior do que 6X vezes). Se a coronha possuir algum ajuste de comprimento, a mesma deve ficar fixa em um comprimento durante todas as séries em todas as posições de tiro da prova.

2.3- Peso total de todas as Carabinas .22LR

O peso total da carabina, incluindo as miras, não pode exceder **7,5 libras (ou 3,4 kgs)**. Bandoleiras podem ser removidas antes da aferição do peso, mas na Classe Mira Fechada (Class T) as carabinas deverão ser pesadas com as miras e seus suportes instalados na arma. Carabinas com carregadores destacáveis ou removíveis, devem ser pesados com um carregador na arma, sendo este carregador o mesmo ou igual ao que será usado durante a prova. Pesos internos ou externos podem ser acrescentados ao cano ou coronha, desde que respeitem o limite total permitido, incluindo miras, de 7,5 libras (ou 3,4 kgs). No caso de pesos externos, estes somente podem ser acrescentados ao cano e sua forma deve ser concêntrica.

2.4- Tipos de ação e carregadores das Carabinas .22LR

As carabinas podem ser de qualquer tipo de sistema de funcionamento, semi auto ou de repetição, desde que possua carregadores internos ou externos capazes de comportar um mínimo de 5 cartuchos .22LR. Nas séries de tiro rápido, os competidores com carabinas de repetição terão um tempo adicional de 5 segundos para cada série de 5 tiros de tiro rápido para compensar o tempo mais lento de ciclagem das carabinas com esse tipo de funcionamento (veja quadro na regra 5.1). Os carregadores das carabinas não poderão encostar no chão durante as séries de tiro ou serem usados para apoiar a carabina. O carregador pode tocar o braço, mas não pode ser apoiado por ele ou encostar no chão ou tapete de tiro do competidor.

2.5- Peso dos gatilhos das Carabinas .22LR

Todos os gatilhos das armas usadas devem ser capazes de levantar **um peso de 3 libras (ou 1,36 kgs)** quando engatilhados.

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

2.6- Miras nas Divisões

Existem duas divisões que são determinadas pelo tipo de mira instalada na carabina do atirador:

- **Mira Aberta (Class O: Open Sight)** - A carabina deve ser equipada com uma alça de mira (em forma de U, V ou fenda quadrada) regulável ou não, e uma massa de mira que pode ser um poste, com ou sem cobertura, desde que não seja do tipo de tiro ao alvo com inserts de massas removíveis.
- **Mira Fechada (Class T: Telescopic and Special Sights / Miras Óticas e Miras Especiais)** - A carabina deve ser equipada com uma mira do tipo dioptra/peep ou com uma mira ótica que não exceda o aumento de 6X (seis vezes). Se a mira ótica tiver uma faixa de aumento além de 6X, o seu ajuste de zoom deverá ser envolvido com uma fita para imobilizá-lo em um aumento máximo de até 6X, de forma a impedir seu ajuste durante as séries de tiro. Carabinas com miras do tipo dioptra ou peep sight ou qualquer outro tipo de mira ótica eletrônica (red dot) serão incluídos na divisão **Mira Fechada**. A entidade nacional organizadora pode, por sua opção, dividi-la em duas: miras óticas e miras metálicas fechadas (dioptra / peep sight).

2.7- Carregadores

Não removíveis (de tubo ou internos) não podem ser alimentados enquanto a carabina estiver no estande, exceto após o comando CARREGAR ser dado pelo árbitro da prova. Se o carregador é removível ou destacável, o mesmo deve estar fora do rifle durante todo o tempo, exceto durante a realização das séries de tiro. Carregadores removíveis ou destacáveis poderão estar carregados previamente, desde que os mesmos não tenham contato com a carabina até que o comando CARREGAR seja dado pelo árbitro.

- 2.8- A arma, munição, acessório ou equipamento de tiro utilizado em desacordo com as regras, tornará o atleta passível de desclassificação da prova.

3- Equipamentos e Alvos

3.1- Roupas

O competidor poderá vestir não mais do que duas camadas de roupa esporte ou casual macia (camisa, moletom, etc). Camisas e suéteres devem ser feitos de uma camada única de tecido macio e/ou flexível. O acréscimo de reforço ou acolchoamento nos cotovelos ou ombros não é permitido, exceto se forem bolsos normais. Jaquetas, casacos ou roupas pesadas de inverno não são permitidas (exceto se estiver uma temperatura excepcionalmente baixa). Jaquetas, casacos, calças ou calçados especiais de tiro ao alvo são proibidos. Calçados comuns, casuais, de trabalho ou botas do tipo de caça são permitidos.

3.2- Bandoleiras

Uma bandoleira, não maior do que **1,25 polegadas de largura (3,18 cm)**, pode ser aderida a carabina usando um ou dois pontos fixos e não ajustável (não é permitido hand stops ou trilhos). A bandoleira deverá ser uma tira simples de couro, tecido ou material sintético, não sendo permitido que a mesma tenha acolchoamentos, forros ou que tenha uma construção assimétrica. A bandoleira poderá ser usada para apoiar a carabina nas posições Deitado, de Joelhos ou Sentado, sendo vedada sua utilização na posição de Pé, embora possa continuar aderida a carabina ou ser removida. Bandoleiras do tipo militar de couro ou de material trançado podem ser utilizadas. Bandoleiras específicas de tiro ao alvo que não se enquadrem nesse regra, não são permitidas.

3.3- Lunetas de Espotagem

Os competidores poderão usar uma luneta de espotagem ou binóculos para visualizarem os disparos efetuados no alvo.

3.4- Luvas

Os competidores poderão usar luvas normais de trabalho ou de esporte na mão que apoia a carabina. Luvas acolchoadas ou outro material acolchoado são proibidos, assim como luvas específicas de tiro.

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

3.5- Tapetes de tiro

Os competidores poderão usar um tapete de tiro, ou cobertor, desde que o mesmo não forneça um suporte adicional artificial ao atirador.

3.6- Rolos de perna

Se um competidor decide atirar na posição de Joelhos, o mesmo poderá usar um rolo de apoio em uma das pernas de apoio de não mais do que 6 polegadas de diâmetro (15,24 cm), que poderá ser colocado embaixo do pé, da canela, ou entre o pé e as nádegas.

3.7- Munição

Todas as carabinas deverão ser cameradas para o calibre .22 Long Rifle (LR). Qualquer munição segura no calibre .22LR poderá ser utilizada.

3.8- Alvos

Os alvos de Carabina CMP Fogo Circular Sporter serão usados em todas as provas nas distâncias de tiro de 25 e 50 metros. Os anéis de pontuação são baseados nas dimensões do alvo internacional de Pistola Livre 50 metros. A zona dos anéis dos escores 9, 8 e 7 serão na cor preta; a zona do 10 e X serão brancas para prover um ponto de visada para as carabinas Classe T.

3.9- Montagem dos Alvos

Para reduzir o tempo de troca de alvos, é recomendado que ao menos 2 alvos sejam colocados no suporte ao mesmo tempo. Com suportes grandes é possível colocar um máximo de até 6 alvos para cada posto de tiro.

4- Competição e procedimentos de tiro

4.1- Posições de tiro

As posições deitado, sentado, ajoelhado e em pé são as utilizadas para a realização das respectivas séries de tiro. Qualquer das posições, se utilizadas com apoio artificial, somente poderão ser usadas no estágio de ensaio. **Nas séries de tiro rápido, a posição inicial é a de PÉ com arma carregada, porém sem munição na câmara e ferrolho aberto.**

4.2- Turmas ou Tandas

As turmas ou tandas serão constituídas de atletas disparando carabinas semiautomáticas e aquelas operadas manualmente, **conjuntamente**. Se possível, as carabinas semiauto serão organizados de um lado do estande e as de repetição (manualmente operados) do outro lado. Isso facilita o escalonamento da partida do estágio de fogo rápido, conforme descrito nessas regras. A entidade organizadora do evento poderá separar em turmas ou tandas distintas, as carabinas semiauto das operadas manualmente, se assim for mais conveniente.

4.3- Etiquetando os alvos

Antes de colocar os alvos no suporte para a série de tiro, todos os alvos deverão ser etiquetados ou marcados com o nome do atleta e número (se disponível). Essa informação deverá ser colocada no canto superior direito de cada alvo.

A etiqueta ou marcação do alvo deverá conter o nome do competidor, o número (se possível), a tanda, o posto de tiro (número do alvo), fase de tiro e a divisão de rifle utilizado, marcando com "Mira Aberta", "Mira Fechada" ou "Tática".

4.4- Procedimentos de tiro e Comandos de Estande

Deverão ser conduzidos conforme os Procedimentos de tiro e Comandos de Estande da prova CMP Fogo Circular Sporter publicados como anexo F desta regra (ver ao final).

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

4.5- Comandos de Estande

Os comandos de estande, procedimentos de carregar e instruções das provas incluem:

4.5.1- Chamado para a linha de tiro

O árbitro instruirá os atletas a trazerem seus rifles e equipamentos para a linha de tiro. As armas deverão estar com o mecanismo aberto e/ou com indicadores de câmara vazia inseridos quando carregados para a linha de tiro. Após os atletas terem sido chamados para linha de tiro, eles poderão transportar seus rifles, colocar as bandoleiras, estabelecer posições, mas eles não poderão remover o indicador de câmara vazia ou fechar o ferrolho até que o período de preparação comece.

4.5.2- Período de Preparação

Um minuto após o chamado dos atletas para a linha de tiro, o árbitro deverá dar um período de 3 (três) minutos de preparação antes do ensaio ou 1 (um) minuto de preparação antes de cada estágio de tiro. Durante os períodos de preparação os atletas poderão remover os indicadores de câmara vazia, fechar a ações e executar tiro em seco. Os atletas poderão carregar os carregadores destacáveis durante este período, porém não poderão inseri-los nas armas. Carregar a arma ou encher um carregador não destacável nesse período **não é permitido**.

4.5.3- CARREGAR

Após o término do período de preparação, o árbitro comandará **COM AS AÇÕES ABERTAS OU FECHADAS EM CÂMARAS VAZIAS... CARREGUEM CINCO MUNIÇÕES**. Após o comando CARREGAR, os atletas poderão inserir um carregador carregado com 5 (cinco) munições (série de tiro lenta ou rápida), mas **as ações dos rifles deverão permanecer abertas ou fechadas com a câmara vazia**

Não é permitido a ninguém carregar um magazine não destacável ou colocar um magazine em um rifle até que o comando CARREGAR seja dado. Não é permitido a ninguém carregar ou inserir munição na câmara até que o comando COMEÇAR seja dado.

4.5.4- COMEÇAR

Após os atletas receberem tempo suficiente para carregarem, o árbitro autoriza o início dos tiros com o comando COMEÇAR. Os estágios cronometrados iniciam com esse comando.

Após o comando COMEÇAR, os atletas poderão fechar os mecanismos de suas armas ou ciclarem as mesmas para inserir a primeira munição na câmara e começar a atirar.

Ninguém poderá colocar uma munição na câmara antes que o comando COMEÇAR seja dado. Após o comando COMEÇAR ser proferido, os atletas poderão atirar até que terminem o estágio de tiro ou o comando PARAR seja dado. Quando os atletas terminarem o estágio de tiro, deverão abrir a ação de seus rifles, inserir o indicador de câmara vazia e aguardar para que o árbitro vistorie seus rifles.

4.5.5- PARAR ou CESSAR FOGO E DESCARREGAR.

Quando o comando **PARAR ou CESSAR FOGO** é dado, todos devem parar de atirar imediatamente, abrir as ações de seus rifles, remover munições da câmara e carregador, inserir o indicador de câmara vazia e/ou manter a ação aberta e deixar seus rifles em condição segura. O árbitro comandará **PARAR...DESCARREGAR** quando todos os competidores tiverem terminado o estágio de tiro ou o tempo estiver acabado.

IMPORTANTE: O árbitro ou qualquer pessoa no estande poderá comandar **PARAR— PARAR— PARAR** a qualquer momento se uma emergência de segurança ocorrer. Não é permitido que ninguém dispare um tiro após o comando **PARAR**. Tiros disparados após o **PARAR** deverão ser apurados como tiros perdidos.

4.5.6- Após Completada a Prova.

Se um atleta completar o curso de tiro de uma série lenta antes do tempo terminar ou de ser dado o

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

comando **PARAR** ele/ela deverá abrir a ação de seu rifle, inserir o indicador de câmara aberta e colocar a arma em segurança. Os atletas não deverão remover seus rifles e equipamentos da linha de tiro até que seja orientado, mas poderão dar um passo atrás após seus rifles serem colocados em segurança.

4.5.7- Removendo o Equipamento da Linha.

Após o árbitro inspecionar a linha de tiro para ter certeza de que todos os rifles estão com o mecanismo aberto e com os indicadores de câmara vazia inseridos, o árbitro instruirá aos atletas para que removam suas armas e equipamentos da linha de tiro. As armas não deverão ser removidas da linha de tiro até que autorizado pelo árbitro.

4.6- Treinando ou auxiliando um atleta

É proibido qualquer ajuda técnica (coaching) ao atirador nas séries de prova, sendo permitido somente durante o período de ensaio. Exceção poderá ser feita para o atirador inexperiente, em sua primeira participação na modalidade, sendo a ajuda técnica limitada a auxílio para zerar a arma, assumir as posições de tiro, ajuste de bandoleira, regulagem de miras e informações sobre as séries de tiro.

4.7- Defeitos

4.7.1- Um defeito é uma falha da arma ou da munição no seu funcionamento regular. Se ocorrer um defeito no equipamento ou munição do competidor, o mesmo não terá direito a novo disparo, a menos que o competidor consiga reparar a falha de forma segura ou alimentar e disparar nova munição no tempo regulamentar.

Se o competidor não conseguir reparar a falha, o mesmo deve permanecer na posição com a arma apontada para os alvos e notificar o Árbitro ou Diretor de Prova que tomará as precauções necessárias para retirada do equipamento defeituoso da linha de tiro em segurança.

4.7.2- Não será concedido tempo adicional ou compensação, em caso de equipamento ou munição defeituosa.

Somente em caso de falha do equipamento do estande, ou de comando, afetando um ou mais alvos, poderá ser concedido tempo adicional ou compensação, a critério do Árbitro ou Diretor de Prova.

4.8- Tiros antes ou depois do tempo limite.

4.8.1- Se um atleta carrega e dispara um tiro antes do comando **CARREGAR**, ele/ela deverá ser desqualificado da prova por violar regra de segurança.

4.8.2- Se um atleta dispara um tiro depois do comando **CARREGAR**, mas antes do comando **COMEÇAR**, o maior disparo daquele estágio deverá ser contado como zero (0).

4.8.3- Se um atleta dispara após o comando **PARAR**, o disparo de maior valor deverá ser anulado e contado como zero (0).

4.8.4- Durante as séries de fogo rápido, Árbitros deverão ficar atentos para identificarem os atletas que dispararem depois do comando **PARAR**.

4.8.5- Os Árbitros poderão permitir uma tolerância de um (1) segundo de tempo após o comando **PARAR** antes de decidirem se aquele tiro tardio deverá ser registrado como perdido.

4.8.6- Após a linha de tiro estar livre e os alvos terem sido removidos, qualquer disparo tardio deverá ser documentado no alvo do atleta.

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

Nota: A decisão do Árbitro se um disparo é tardio não é diferente do julgamento que os demais juízes de outros esportes devem fazer em situações difíceis. Os Árbitros deverão decidir o que é justo para os demais competidores em vista da situação verificada no estande.

4.9- Tiros não Disparados

Qualquer tiro não disparado deverá ser registrado como zero (0). Atletas que não dispararam os cinco tiros na sua primeira série de tiro rápido, mas que carregaram e dispararam mais de cinco tiros na sua segunda série de tiro rápido deverão ser desqualificados por violarem as regras no quesito honestidade e espírito esportivo.

4.10- Tiros Cruzados

4.10.1- Tiros cruzados deverão ser registrados como zero (0) e não deverão ser atirados novamente.

Se o competidor sofrer um tiro cruzado, tanto na série lenta quanto na série de tiro rápido, que não pode ser identificado do restante dos seus disparos, serão computados os disparos efetuados pelo competidor que tenham o maior valor.

4.10.2- Quando dois ou mais alvos são montados no suporte de alvo, é possível que o próprio atirador cometa um tiro cruzado em seu próprio alvo, porém atirando no alvo incorreto para aquele estágio ou série. Nesse caso, o tiro deverá ser apurado conforme as regras acima descritas. O atleta que realiza um tiro cruzado ou um tiro cruzado em seu próprio alvo não poderá carregar um tiro extra naquela série para substituir o tiro cruzado; qualquer competidor que fizer isso e atirar mais de 10 disparos em um estágio de tiro deverá ser desqualificado.

5- Série de Tiro da prova de Rimfire Sporter

5.1- Série de Tiro

Série de Tiro					
Estágio	Distância	Tipo de Tiro	Posição de Tiro	Número de Tiros	Limite de Tempo
Ensaio	50m	Lento	Deitado ou Deitado Apoiado	Ilimitado	5 minutos
1	50m	Lento	Deitado	10	10 minutos
2	50m	Rápido	Deitado	10, atirados em duas séries de 5	Semi-auto-25 sec. Manual-30 sec.
3	50m	Lento	Sentado ou Ajoelhado	10	10 minutos
4	50m	Rápido	Sentado ou Ajoelhado	10, atirados em duas séries de 5	Semi-auto-25 sec. Manual-30 sec.
5	25m	Lento	De pé	10	10 minutos
6	25m	Rápido	De pé	10, atirados em duas séries de 5	Semi-auto-25 sec. Manual-30 sec.

5.2- Tiros de Ensaio

A série de tiro começa com tiros de ensaio ilimitados, com posição livre de tiro, inclusive com apoio artificial, onde os atletas poderão ajustar as miras de seus rifles e preparar para a prova. Tiros de ensaio não contam para prova. O árbitro ou outra pessoa poderá assistir ou ajudar um atleta no ajuste de miras durante os tiros de ensaio.

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

5.3- Procedimentos de Fogo Rápido

5.3.1- Limite de Tempo

Quando os estágios de tiro rápido são realizados, os competidores com rifles semiautomáticos atiram junto com os de rifles manualmente operados, porém terão limite de tempo diferente.

Os atletas com rifles de repetição terão cinco (5) segundos de tempo adicionais para completar cada estágio de tiro rápido para compensar o tempo necessário para manualmente ciclar as armas a cada disparo, conforme a tabela no item da regra 1.5.1.

Atletas com armas semiautomáticas e armas de repetição começarão a atirar utilizando uma partida escalonada: o Árbitro dará o comando **COMEÇAR** aos atletas com rifles manualmente operados primeiro e um segundo comando **COMEÇAR** para os atletas com rifles semiautomáticos cinco (5) segundos depois.

5.3.2- Assumindo Posição

Atletas começam todos os estágios de fogo rápido **da posição pronta de pé.**

Quando o Árbitro comandar **COM AS AÇÕES ABERTAS OU FECHADAS EM CÂMARAS VAZIAS... CARREGUEM CINCO MUNIÇÕES**, atletas poderão carregar com cinco munições o carregador de seus rifles, mas a ação do rifle deverá permanecer aberta ou o ferrolho fechado com a câmara vazia.

Na posição de pé pronto, o atleta segura a carabina com ambas as mãos, com a soleira abaixo da linha do peito e com a carabina apontada na direção dos alvos. Após o Árbitro dar comando **COMEÇAR**, atletas poderão então assumir a posição de tiro, fechando ou ciclando suas armas, para então disparar cinco tiros dentro do tempo limite.

Os dedos deverão permanecer fora do guarda mato e os canos deverão permanecer apontados para a linha de tiro enquanto os atletas estão preparando suas posições.

5.3.3- Atletas que não conseguem ficar de pé.

Atletas que possuam 60 anos de idade ou mais, e/ou que possuam limitações físicas ou médicas que sejam difíceis ou inseguras para ele ficar de pé e rapidamente assumir uma posição deitado, ajoelhado ou sentado, poderá começar um estágio de fogo rápido das posições de pronto sentado, ajoelhado ou deitado. Estes atletas deverão notificar o Árbitro dessa condição, antes do início da série de dispo. Atletas autorizados a começar a disparar um estágio de fogo rápido de uma dada posição deverão iniciar cada série de fogo rápido com a soleira fora do ombro e não deverão disparar o primeiro tiro em uma série de tiro rápido, ou seja, somente poderão iniciar seus disparos após um competidor que tenha começado de pé de primeiro um disparo.

6- Apuração e Resultados

As regras a seguir estipulam a forma de apuração dos alvos e a classificação dos atletas.

6.1- Apuração

Após atirados os alvos são recolhidos e os apuradores oficiais deverão apurá-los. Os Diretores de Prova ou árbitro deverão indicar dois ou mais oficiais de apuração ou competidores como apuradores oficiais para apurar os alvos dos outros competidores. Competidores não deverão apurar seus próprios alvos. Depois que os alvos forem apurados eles poderão ser postados num Boletim de Resultados Preliminares para que os competidores possam ver como os alvos foram apurados.

6.2- Determinando valores dos disparos

Cada tiro é dado o valor maior do anel que ele tenha acertado ou tocado a linha.

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

6.3- Apurando Tiros Duvidosos

Um tiro que o valor é duvidoso deverá ser apurado com o uso de calibradores com uma flange de diâmetro de .224 polegadas. O calibrador é inserido no buraco do disparo devendo ser observado um cuidado para não ampliar o furo do tiro no alvo pelo calibrador. O apurador deverá verificar o calibrador por um ângulo para que possa determinar onde o ângulo interno do calibrador toca ou rompe uma linha dos anéis do alvo. Uma lupa poderá ser utilizada como um auxílio para verificar se o calibrador toca ou quebra uma linha. Disparos que são calibrados deverão ser identificados com um "P" e um mais (+) caso seja considerado o valor maior ou um menos (-) caso seja considerado o valor menor.

6.4- Apurando alvos com disparos em excesso ou insuficientes

Um atleta receberá pontos somente pelo número de tiros que ele/ela tenha disparado em seu próprio alvo. Se devido a tiros cruzados, o alvo de um competidor tem mais impactos do que aquele competidor realmente tenha disparado, deverão ser considerados para a pontuação do atirador os valores mais altos dos impactos, no número de tiros dados pelo competidor, excluindo portanto os tiros a mais disparados de forma cruzada por outro competidor em seu alvo.

No caso de mais de um alvo estar no suporte do alvo de um único atirador, um tiro identificado como um tiro cruzado interno (tiros a mais em um alvo do competidor, realizado pelo próprio) não deverá ser transferido para outro alvo, do mesmo atirador, que tenha impactos insuficientes.

6.5- Apurando grupos de dois ou mais tiros

Quando dois ou mais tiros formam um grupo que de tal forma que tiros individuais não são visíveis (dois ou mais tiros em um "furo"), um calibrador poderá ser usado para determinar o valor de cada tiro, porém se aconselha que se use um modelo de apuração ou sobreposição (stencil transparente) para determinar os valores dos impactos.

Se um competidor disparou todos os tiros de sua série e não existe evidência de que ele tenha disparado um tiro em outro alvo ou fora do alvo, deverá ser garantido a ele o benefício da dúvida em casos possíveis de que um de seus disparos tenha passado pelo furo existente de um ou mais disparos seus anteriores.

Nota: Quando um tiro duplica outro furo existe quase sempre a evidência do tiro duplo devido a forma levemente alargada do furo. Árbitros e apuradores deverão procurar com cuidado essas evidências utilizando um apurador de sobrepor e uma lupa. A lente apuradores conhecida como "The Eagle Eye" é um auxílio na apuração recomendado para detecção de tiros duplos, pois combina a capacidade de ampliação ótica com um apurador de sobreposição no calibre .22 LR.

6.6- Protestos de Pontuação

Um competidor poderá solicitar que um Árbitro ou Diretor de Prova cheque novamente a apuração de seu alvo, exceto se aquele alvo foi checado por dois ou mais árbitros ou apuradores oficiais utilizando calibradores, quando então ele não poderá ser apurado novamente. Decisões da Juria da entidade organizadora do evento, em relação ao resultado final protestado são soberanas.

6.7- Listas de resultados

Depois que os alvos são apurados, uma lista de resultado preliminar poderá ser publicada para que os competidores vejam seus resultados. Após a competição ter sido encerrada, uma lista com os resultados finais deverá ser preparada listando todos os atletas, ranqueados pela classe e resultados. A lista final de resultados deverá estar disponível para todos os atletas de forma eletrônica ou impressa.

6.8- Desempate

O desempate deve ser decidido pelos seguintes critérios:

- Maior número de X;

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

- Maior pontuação no último estágio disparado;
- Maior número de X no último estágio disparado;
- Maior pontuação no penúltimo estágio disparado e em caso de permanecer empate, no maior número de X neste penúltimo estágio disparado. Em caso de permanecer o empate, seguir a regra para as séries seguintes;
- Pelo maior número total de 10. Se permanecer empate, pelo maior número total de 9, de 8 etc, sucessivamente em caso de permanecer o empate.

7- Diversos

Os casos omissos ou dúvidas suscitadas, nas provas, serão resolvidos pelo Árbitro da Prova, que deverá informar a questão e a solução dada à Diretoria Técnica de Rifle Internacional da CBTE, responsável pela modalidade, para análise e parecer nas situações semelhantes que porventura venham a ocorrer no futuro.

7.1- Persistindo a dúvida, terá prevalência as regras no formato original e que podem ser encontradas em (a partir da regra 8.0): <https://thecmp.org/wp-content/uploads/CMPGamesRules.pdf>

Nota: Um guia ilustrado está disponível (em inglês) em: <https://thecmp.org/wp-content/uploads/Rimfire.pdf>

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

Tabela de Comandos de Série de Tiro-Carabina CMP Fogo Circular Sporter	
Comando	Instruções / Ações alternativas
SÉRIE INICIAL E DE ENSAIO	Ordem de execução da prova: Ensaio, posição livre, 5 minutos, 50 metros; Deitado, tiro lento, 10 tiros, 10 minutos, 50 metros; Deitado, tiro rápido, 2 séries de 5 tiros em 25+5 segundos (carabinas manuais e semiauto), 50 metros; Sentado ou de joelhos, tiro lento, 10 tiros, 10 minutos; 50 metros; Sentado ou de joelhos, tiro rápido, 2 séries de 5 tiros em 25+5 segundos (carabinas manuais e semiauto); 50 metros; De pé, tiro lento, 10 tiros, 10 minutos a 25 metros; De pé, tiro rápido, 2 séries de 5 tiros em 25+5 segundos (carabinas manuais e semiauto) a 25 metros.
Atenção senhores atletas: Turma (número), movam suas armas e equipamento para a linha de tiro e tomem suas posições.	Instrua os competidores a verificar se seus alvos estão numerados e/ou com seus nomes inscritos. Se os competidores foram a linha de alvos, seus rifles deverão estar desmuniados, sem carregadores e com as ações abertas
Depois que os equipamentos dos competidores estiverem na linha de tiro:	
Seu tempo de preparação de 3 minutos começa agora.	Durante o período de preparação, as ações poderão ser fechadas e disparadas em seco. As carabinas não poderão ser alimentadas ou carregadas (carregador fora da arma).
Depois de decorridos 3 minutos:	
Seu tempo de preparação está encerrado. Vocês terão 5 minutos de ensaio com disparos ilimitados e posição livre. Com as ações abertas ou fechadas com câmaras vazias... carregar. A linha está livre?	Dê aos competidores tempo suficiente para carregar, sem apressá-los. Fique alerta para carregadores tubulares ou quem precise de mais tempo para municiar os carregadores. O Árbitro e/ou Diretor de Prova deve verificar a condição de segurança da linha de tiro.
A linha está livre. Série de ensaio... COMEÇAR!	Inicie o cronômetro para contar até 5 minutos.
Depois de decorridos 5 minutos ou se todos os competidores estiverem acabado de atirar:	
CESSAR FOGO Série de ensaio encerrada.	Todos os atletas deverão parar de atirar.
Descarreguem seus rifles, retirem o carregador, mantenham a ação aberta e deixem suas carabinas no chão. A linha está livre?	Todos os atletas deverão retirar o cartucho da câmara, retirar o carregador e manter suas ações abertas, colocando suas carabinas no chão.
A linha está livre. O alvo de ensaio será trocado para o alvo de prova.	Se houver troca de alvo, esse será o momento. Se houver mais de um alvo no mesmo suporte, o Árbitro deverá indicar qual será o próximo alvo a ser usado (o de baixo, o da

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

Ou O próximo alvo na parte inferior será o de baixo (ou do lado direito etc).	direita etc).
SÉRIES DE: 1 & 2: Deitado lento e rápido 3 & 4: Sentado ou Ajoelhado lento e rápido 5 & 6: De Pé lento e rápido	
Atenção senhores atletas: Turma (número), movam suas armas e equipamento para a linha de tiro e tomem suas posições.	Instrua os competidores a verificar se seus alvos estão numerados e/ou com seus nomes inscritos. Se os competidores foram a linha de alvos, seus rifles deverão estar desmuniados, sem carregadores e com as ações abertas.
Seu tempo de preparação de 2 minutos começa agora para a série de (deitado, sentado ou ajoelhado, de pé) de TIRO LENTO.	Durante o período de preparação, as ações poderão ser fechadas e disparadas em seco. As carabinas não poderão ser alimentadas ou carregadas (carregador fora da arma).
Depois de decorridos 2 minutos:	
Tempo de preparação encerrado. O estágio será de 10 disparos no tempo de 10 minutos, na posição (deitado, sentado ou ajoelhado, de pé). Com as ações abertas ou fechadas em uma câmara vazia, carreguem 5 cartuchos. A linha está livre?	Dê tempo suficiente aos competidores para carregar.
A linha está livre. Atenção atletas... FOGO!	O atirador poderá iniciar os disparos no início da palavra FOGO!
Depois de decorridos 10 minutos ou se todos os competidores estiverem acabado de atirar:	
CESSAR FOGO! Série de (posição) encerrada. Descarreguem seus rifles, retirem o carregador, mantenham a ação aberta e deixem suas carabinas no chão. A linha está livre?	O atirador não mais poderá efetuar qualquer disparo quando terminada a pronúncia da palavra CESSAR. Todos os atletas deverão retirar o cartucho da câmara, retirar o carregador e manter suas ações abertas, colocando suas carabinas no chão.
A linha está livre. Seu tempo de preparação de 2 minutos para a série de (deitado, sentado RÁPIDO) começa agora!	Iniciado período de preparação de 2 minutos após o comando.
Depois de decorridos 2 minutos:	
Tempo de preparação encerrado. Esta será sua primeira série de tiro rápido na posição (deitado, sentado ou ajoelhado, de pé). A posição inicial será de pé. Com as ações abertas ou fechadas em uma câmara vazia, carreguem 5 cartuchos.	Informe claramente que embora a posição de tiro seja (deitado, sentada ou de joelhos, ou de pé), a posição inicial das séries rápidas sempre será de pé, com a carabina nas duas mãos, apontada de forma segura para o alvo, com a câmara vazia, até que o competidor esteja na posição final de tiro (deitado, sentado ou ajoelhado ou de pé).
Atenção atletas: O primeiro comando de FOGO será dado para os atletas com carabinas de ferrolho e manuais,	Pode ser uma boa ideia perguntar aos atletas se os mesmos compreenderam que ocorrerão 2 comandos de FOGO, sendo o primeiro para as carabinas manuais e o segundo para as

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

que terão 30 segundos para disparar 5 tiros. O segundo comando de FOGO será dado para os competidores que estiverem usando carabinas semi automáticas, que terão 25 segundos para efetuar os 5 tiros. A linha está pronta?	carabinas semiautomáticas.
A linha está pronta. Para as carabinas manuais... FOGO!	O competidor poderá disparar a partir do início da palavra FOGO.
Depois de decorridos 5 segundos:	
... FOGO para as carabinas semiauto!	
Depois de decorridos 30 segundos (25 + 5 segundos):	
CESSAR FOGO! Primeira série de 5 tiros rápidos na posição (posição) encerrada. Seu tempo de preparação de 2 minutos para a próxima série de 5 tiros rápidos na posição _____ começa agora!	O atirador não mais poderá efetuar qualquer disparo quando terminada a pronúncia da palavra CESSAR.
Depois de decorridos 2 minutos:	
Tempo de preparação encerrado. Esta será sua segunda série de tiro rápido na posição _____. A posição inicial será de pé. Com as ações abertas ou fechadas em uma câmara vazia, carreguem 5 cartuchos.	Informe claramente que embora a posição de tiro seja (deitado, sentada ou de joelhos, ou de pé), a posição inicial das séries rápidas sempre será de pé, com a carabina nas duas mãos, apontada de forma segura para o alvo, com a câmara vazia, até que o competidor esteja na posição final de tiro (deitado, sentado ou ajoelhado ou de pé).
Atenção atletas: O primeiro comando de FOGO será dado para os atletas com carabinas de ferrolho e manuais, que terão 30 segundos para disparar 5 tiros. O segundo comando de FOGO será dado para os competidores que estiverem usando carabinas semi automáticas, que terão 25 segundos para efetuar os 5 tiros. A linha está pronta?	Pode ser uma boa ideia perguntar aos atletas se os mesmos compreenderam que ocorrerão 2 comandos de FOGO, sendo o primeiro para as carabinas manuais e o segundo para as carabinas semiautomáticas.
A linha está pronta. Para as carabinas manuais... FOGO!	O competidor poderá disparar a partir do início da palavra FOGO.
Depois de decorridos 30 segundos (25+5 segundos):	
CESSAR FOGO! Primeira série de 5 tiros rápidos na posição (posição) encerrada. Seu tempo de preparação de 2 minutos para a próxima série de 10 tiros lentos na posição _____ começa agora!	O atirador não mais poderá efetuar qualquer disparo quando terminada a pronúncia da palavra CESSAR.

Carabina CMP Fogo Circular Sporter

Atualizado em 21.01.2017

<p>(dependendo da colocação dos alvos, se vários dele em um único suporte, a próxima série poderá ser iniciada, com tempo de preparação etc.</p> <p>Caso o alvo tenha que ser trocado ou sua distância alterada para 25 metros para a prova de pé, deverá ser dado o comando de tornar a arma segura e deixá-la no chão, aberta, sem carregador e sem munição na câmara, para que seja feita a troca)</p>	
<p>Deve-se reiniciar a ordem dos comandos para as séries seguintes,</p>	
<p>(Ao final da prova e após o comando de CESSAR FOGO da última série e tornar as armas seguras): A linha está livre. Retirem todo seu equipamento da linha de tiro.</p>	