FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO

Instituição de Utilidade Pública por Decreto de 14/10/1929 Instituição de Utilidade Pública Desportiva (D.R. 288 de 11/12/1993) Oficial da Ordem Militar de Cristo
Medalha de Educação Física e Bons Serviços

6

Regulamento Técnico Geral

EDIÇÃO DE 2022 (Primeira Impressão 01/2023) Em vigor desde 1 janeiro 2022

CAPÍTULOS

6.1. GENERALIDADES

6.2. SEGURANÇA

6.3. NORMAS GERAIS PARA ALVOS

6.4. CARREIRAS DE TIRO E OUTRAS INSTALAÇÕES

6.5 INSTRUMENTOS DE MEDIÇÃO E CONTROLO

6.6 PROCEDIMENTOS ADMINISTRATIVOS

6.7 REGRAS PARA VESTUARIO E EQUIPAMENTO DE COMPETIÇÃO

6.8 JURI DE COMPETIÇÃO – DEVERES E FUNÇÕES

6.9 COMISSÃO DE ORGANIZAÇÃO – OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

6.10 ALVOS ELETRONICOS

6.11 PROCEDIMENTOS PARA COMPETIÇÃO (ver também 6.17, procedimentos das finais)

6.12 REGRAS DE CONDUTA PARA ATLETAS E DIRIGENTES

6.13 AVARIAS

6.14 CLASSIFICAÇÃO E RESULTADOS DAS COMPETIÇÕES

6.15 DESEMPATES

6.16 PROTESTOS E APELOS

6.17 FINAIS OLIMPICAS NAS PROVAS DE PISTOLA E CARABINA

6.18 PROVAS DE EQUIPAS MISTAS DE CARABINA E PISTOLA

6.21 FORMULÁRIOS

6.22 CÓDIGO DE VESTUÁRIO ISSF

6.23 INDICE

1 REGRAS PARA CLASSIFICAÇÃO DE ALVOS DE PAPEL

2 EQUIPAMENTO DAS CARREIRAS DE TIRO

3 DEVERES DO OFICIAL DE COMPETIÇÃO

4 PROCEDIMENTOS DE COMPETIÇÃO

5 PROCEDIMENTOS DE CLASSIFICAÇÃO

6 PROCEDIMENTOS DE CLASSIFICAÇÃO A 300M REGRA DE NUMERAÇÃO

REGRAS DE NUMERAÇÃO

Todas as Regras da ISSF são numeradas de acordo com um protocolo de numeração, 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 abreviaturas que são usados nas Regras Gerais e Técnicas da ISSF para Carabina, Pistola.

Termo	Definição
Atletas	Concorrentes ou participantes numa competição desportiva.
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 Campeonato é uma competição que é autorizada e supervisionada pelas Regras da ISSF, Delegados Técnicos, Júris e controlos antidopagem.
Competição	Uma referência geral a um evento desportivo, que pode incluir uma série de competições (Campeonato) ou pode ser uma competição dentro de um evento único.
Curso da Competição	É a descrição das fases/etapas da competição dentro de uma prova que especifica o número de tiros em cada série ou etapa, o tipo de tiro e os tempos limites.
CRO	Presidente de Júri / Chefe de Equipa (“Chief Range Officer”)
Disciplina	Um subgrupo de eventos dentro de uma modalidade desportiva que têm características comuns. O Tiro tem cinco (5) disciplinas: 1) Carabina, 2) Pistola, 3) Armas de Caça e 4) Alvo Móvel. 5) “Target Sprint”
EST	Alvos Eletrónicos (“Electronic scoring targets”)
Prova	Uma competição específica de tiro, com um programa e regras específicos.
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 e medalhas.
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 Juízes de Tiro, incluí 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	Todos os tiros que contam para a pontuação do atleta.
MQS	Minimum Qualification Score – Pontuação Mínima de Qualificação
Min.	Minuto, minutos.

Evento Olímpico	Um Evento Olímpico aceite pelo Comité Olímpico Internacional para inclusão no programa Olímpico. O Tiro tem 15 eventos Olímpicos. Cada evento Olimpico tem Qualificação e Final.
Eventos Abertos	Eventos em que todos os atletas podem competir sem género ou limite de idade.
PET	Treinos Pré-Evento
Lista de Ranking	Existem duas listas de Ranking baseadas no desempenho do atleta nos Campeonatos ISSF. 1 – Ranking Mundial, baseado nas conquistas do atleta durante o calendáro anual nos Campeonatos ISSF 2 – Ranking de Qualificação para os Jogos Olimpicos, baseado nas conquistas do atleta nas Competições de Qualificação ISSF, durante o período de Qualificação Olimpica
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.
Etapas	Uma fase da competição dentro de um evento de tiro. Os eventos podem ter etapas de eliminação, etapas de qualificação e finais.
Seg.	Segundo, segundos.
Séries	Uma sequência de tiros dentro de uma fase ou ~~e~~ntrada de tiro.
Tiros de Ensaio	Tiros de preparação ou de aquecimento e ensaio que são disparados num 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.
“Lista” de Entradas	Documento oficial produzido nas competições, que lista todos os competidores que entram num evento, a sua entrada e posto de tiro.

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 Regulamentos e o Programa da Competição (3.7).

São reconhecidos as seguintes categorias para cada evento:

a) H = o evento é reconhecido como um evento de Homens.

b) S = o evento é reconhecido como um evento de Senhoras.

c) HJ = o evento é reconhecido como um evento de Homens Juniores.

d) SJ = o evento é reconhecido como um evento de Senhoras Juniores.

e) Olímpico = o evento é reconhecido pelo COI para ser incluído no Programa Olímpico.

f) WCH = o evento é obrigatório nos eventos do Campeonato do Mundo.

g) 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 3.3.6.3 e 3.3.6.4).

h) Eventos Olímpicos são compostos por Qualificação e Final. Eventos não Olímpicos apenas tem o programa “total” com uma final opcional.

i) 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).

j) As Regras para as Finais de Carabina e Pistola encontram-se no capítulo 6.17.

k) 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
50m Carabina 3 Posições (Joelhos, deitado, pé)	FR3X20	H, HJ, Olímpico, WCH	3 X 20 tiros	45 tiros
50m deitado	FR60PR	H, HJ, WCH	60 tiros	
300m Carabina 3 Posições (Joelhos, Deitado, Pé)	300FR3X20	H, WCHS	3 X 20 tiros	
300m Carabina Std 3 Posições (Joelhos, Deitado, Pé)	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
25m Pistola de Velocidade (8, 6 e 4 segundos série)	RFP	H, HJ, Olímpico, WCH	30 + 30 tiros	40 tiros
25m Pistola Std (series de 150, 20 e 10 segundos)	STP	H, HJ, WCH	20 + 20 + 20 tiros	
25m Pistola de Percursão Central	CFP	Apenas Homens, WCH	30 + 30 tiros	
25m Pistola (séries de precisão e velociade)	SPM	Apenas HJ, WCH	30 + 30 tiros	
50m Pistola	FP	Homens, Homens Juniores, WCH	60 tiros	

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
50m Carabina 3 Posições (Joelhos, deitado, pé)	R3X20	S, SJ, Olímpico, WCH	3 X 20 tiros	45 tiros
50m deitado	R60PR	S, SJ, WCH	60 tiros	
300m Carabina 3 Posições (Joelhos, Deitado, Pé)	300R3X20	S, WCHS	3 X 20 tiros	
300m Carabina Deitado	300R60PR	S, WCHS	60 tiros	
10m Pistola	AP60W	S, SJ, Olímpico, WCH	60 tiros	24 tiros
25m Pistola (séries de precisão e velociade)	SP	S, SJ, Olímpico, WCH	30 + 30 tiros	50 tiros

EVENTOS DE EQUIPAS 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	30 tiros cada atleta	Fase final 1 & 2 EM a alcançar 16 pontos ganha
10m Pistola (pé)	APMIX	H, S, HJ, SJ, Olímpico, WCH	40 + 40 tiros	Fase final 1 & 2 EM a alcançar 16 pontos ganha
Outros eventos de Equipas 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). O objetivo dos Regulamentos Técnicos ISSF é conseguir uniformidade na condução dos Campeonatos ISSF e das competições autorizadas pela ISSF. Os eventos Olimpicos de tiro estão autorizados pelo COI. Eles aplicam-se ao desporto de tiro por todo o mundo com o intuito de promover o desenvolvimento deste desporto.

a) **O Regulamento Técnico da ISSF** inclui normas para a construção Carreiras 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, Campeonatos do Mundo de Juniores, e Taças do Mundo de Juniores 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, juízes, controlo de doping e

procedimentos e gestão de resultados, etc) nestas competições onde as pontuações MQS/RPO possam ser obtidas e estabelecidos Recordes Mundiais, por exemplo as competições “Grand Prix”.

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;

f) Todos os Oficias de Competição, atletas, treinadores e dirigentes das equipas devem estar familiarizados com as Regras ISSF e devem-se assegurar que elas são respeitadas;

g) É da responsabilidade de cada atleta cumprir estas Regras;

h) Quando uma Regra se referir a um atleta destro, o reverso da Regra aplica-se a atletas esquerdinos; e

i) 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.

j) Quando os diagramas e quadros destas Regras contenham informação específica, esta tem o mesmo valor que as Regras numeradas.

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); e

c) Regras que se aplicam a todas ou a mais do que uma disciplina de tiro. (Regulamento Técnico Especifico).

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/ Controlo de Equipamento / Júri de Classificações

c) Um Júri de Apelo, pode ser nomeado, caso contrário o Delegado Técnico pode nomear um Júri de Apelação como e quando necessário.

d) Um Técnico de Resultados Oficiais responsável por fornecer e operar os alvos ou Alvos Eletrónicos e fazer a gestão das entradas, os resultados dos atletas, operações da competiação, apresentação de resultados e arquivar os resultados.

6.1.5.2 **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 em cooperação com a ISSF devem nomear:

a) CRO(´s), RO´s, Chefe dos Juízes-Árbitros, Juízes-Árbitros, apropriados que serão responsáveis pela condução das competições;

b) O chefe RTS (Resultados Cronometragem e pontuação) e os seus oficias constituirão o Gabinete de Classificação, que será responsável pelas entradas, acreditação, controlo e validação de alvos e validação e publicação de resultados durante o Campeonato;

c) O Chefe do Controlo de Equipamento e os Oficiais de Controlo de Equipamento que serão responsáveis pelo Controlo 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 Carreiras de Tiro diferem de país para país, desta forma regras adicionais podem ser estabelecidas pelo Comité Organizador. Os Juízes-Árbitros, RO´s, responsáveis das equipas,e atletas devem ser avisados caso exista alguma regra específica no programa de competição.

6.2.1.3 A segurança dos atletas, dos oficiais e dos espectadores requer atenção continuada e cuidadosa no manuseamento das armas. É o dever dos RO´s reforçar a segurança no uso das armas, assim como é o dever dos atletas e dos responsaveis de equipa aplicar essas mesmas regras assim como regras de manuseamento.

6.2.1.4 A ISSF pode recusar a participação de um atleta numa competição, se tiver informação das competentes autoridades que esse atleta representa uma série ameaça para terceiros numa 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 equipas têm que informar imediatamente os Juízes de qualquer situação perigosa ou que possa causar um acidente.

6.2.1.6 Um Oficial de Controlo 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 um treino e 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 bandeirolas 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 bandeirolas de segurança não podem ser removidas até se dar inicio ao tempo de preparação e ensaio.

b) Se não for usada uma bandeira de segurança conforme exigido por esta regra, um Membro do Júri deve avisar o atleta (WARNING) e dar instruções para inserir uma bandeira de segurança na sua arma.

c) 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 numa 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 Acão (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 (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. As armas de ar devem ser colocadas em segurança abrindo a “câmara /alavanca”, ou “zona para colocar o chumbo”.

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. Caso seja necessário um membro do Júri, um RO ou um técnico ir à frente da linha de tiro, durante um treino, uma competição ou final, esta ação deve ser autorizada e controlada pelo CRO e qualquer movimento a frente da linha de tiro apenas pode ser permitido depois de todas as armas estarem com as respetivas bandeiras de

segurança.

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 CRO e os 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 municiados, 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 desmuniciados.

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 numa prova de Pistola de ar comprimido a 10m, só poderá ser municiada com 1 chumbo.

6.2.3.4 Uma arma é considerada Carregada quando uma munição, um chumbo ou um carregador municiado esteja em contacto com a arma. Ninguém pode colocar/ter uma munição ou um chumbo ou um carregador municiado em contacto 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 puser em causa a segurança.

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 ar 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 Controlo 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 recetores 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

6.3.1.1 Os alvos utilizados nos campeonatos ISSF tanto podem ser Alvos Eletrónicos (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

6.3.1.2 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 Eletrónicos

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

6.3.2.2 A exigência de precisão para os Alvos Eletrónicos, 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 Eletrónicos.

6.3.2.3 Todas as unidades de Alvos Eletrónicos 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 Eletrónicos, 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 num Alvo Eletrónico, tem de ter a sua localização e o seu resultado exibidos num monitor colocado no posto de tiro.

6.3.2.6 Os Alvos Eletrónicos 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 Eletrónicos (memória de backup) deve estar disponível imediatamente, durante e depois de uma competição.

6.3.2.8 Quando forem usados Alvos Eletrónicos, 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 Eletrónicos, 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 10m homens e homens juniores, Carabina 10m senhoras e senhoras juniores, Carabina 50m homens e homens juniores, Carabina 50m senhoras e senhoras juniores, 10m equipas mistas e 10m equipas mistas juniores devem ser classificadas com valores decimais.

6.3.3.3 As Finais de Carabina, Pistola e a fase de Qualificação e Final da disciplina de Equipas 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:

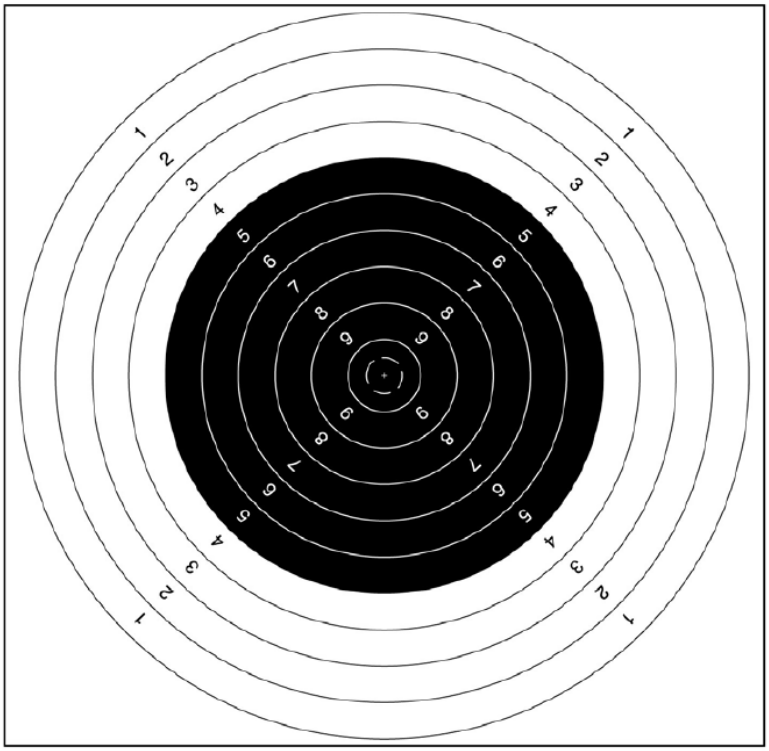
Anel do 10	100 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 5**	600 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 9	200 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 4**	700 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 8	300 mm	(± 1.0 mm)	**Anel do 3**	800 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 7	400 mm	(± 3.0 mm)	**Anel do 2**	900 mm	(± 3.0 mm)
Anel do 6	500 mm	(± 3.0 mm)	**Anel do 1**	1000 mm	(± 3.0 mm)

Dez centrado = 50mm (± 0,5 mm)

Zona negra: anéis 5 ao 10 = 600mm (± 3.0 mm)
Espessura dos anéis: 0,5 – 1.0mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 1300mm x 1300mm (ou o mínimo de 1020 x 1020 mm desde que o plano de fundo em que estiver montado e o alvo tenham a mesma cor).

Os algarismos 1 a 9, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas 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

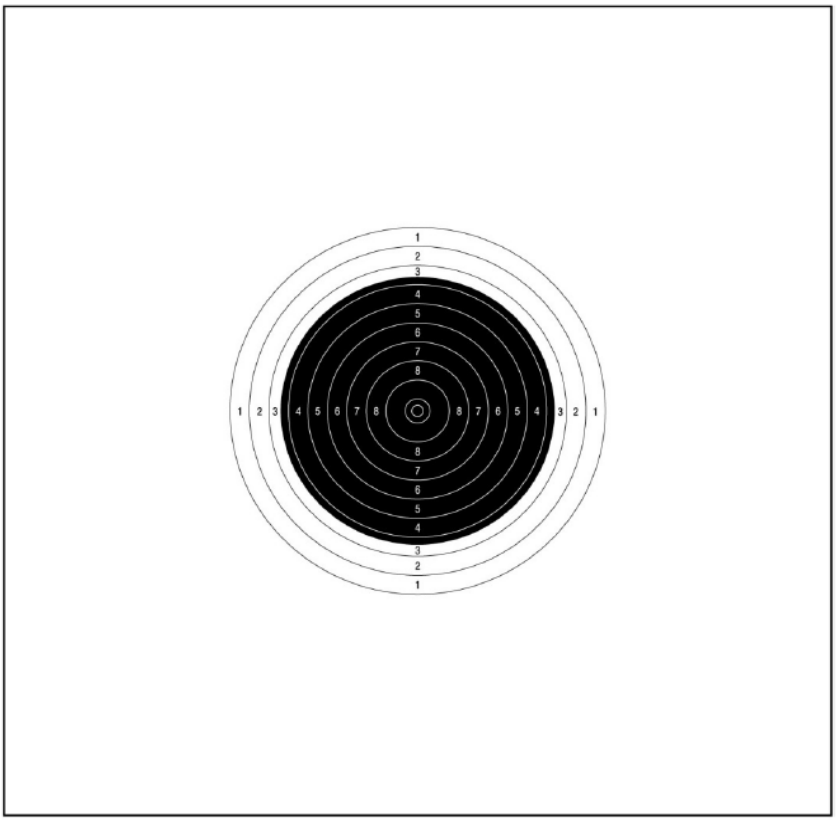
Anel do 10	10,4 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 5**	90,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 9	26,4 mm	(± 0.1 mm)	**Anel do 4**	106,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 8	42,4 mm	(± 0.2 mm)	**Anel do 3**	122,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 7	58,4 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 2**	138,4 mm	(± 0.5 mm)
Anel do 6	74,4 mm	(± 0.5 mm)	**Anel do 1**	154,4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

Dez centrado = 5mm (± 0,1mm)

Zona negra: anéis 3 ao 10 = 112,4mm (± 0,5mm)
Espessura dos anéis: 0,2 a 0,3mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 250mm x 250mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas 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 centrado: 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.

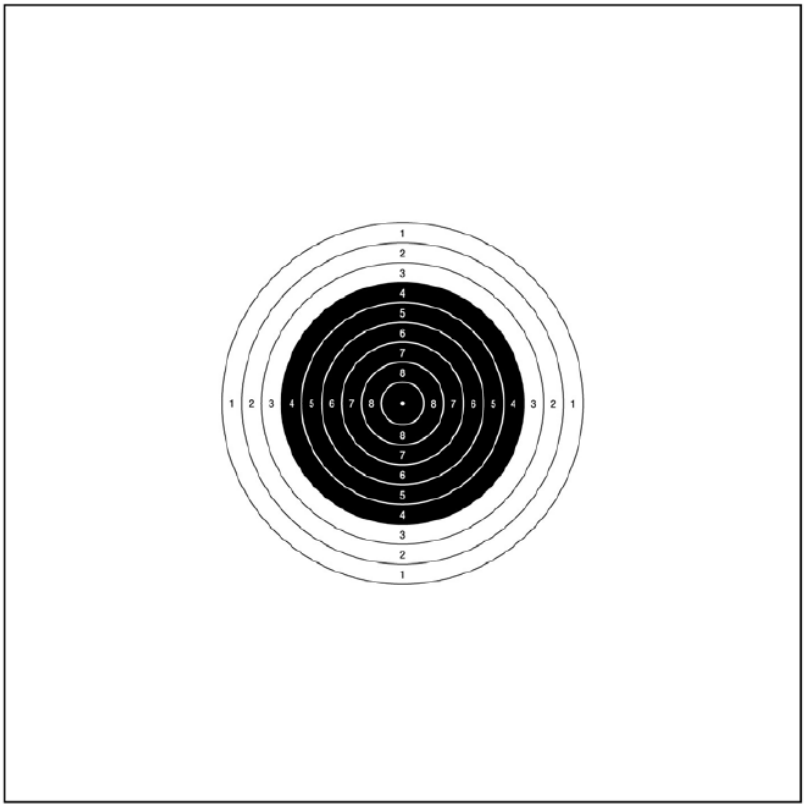
Zona negra: anéis 4 ao 9 = 30,5mm (± 0.1 mm)

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.



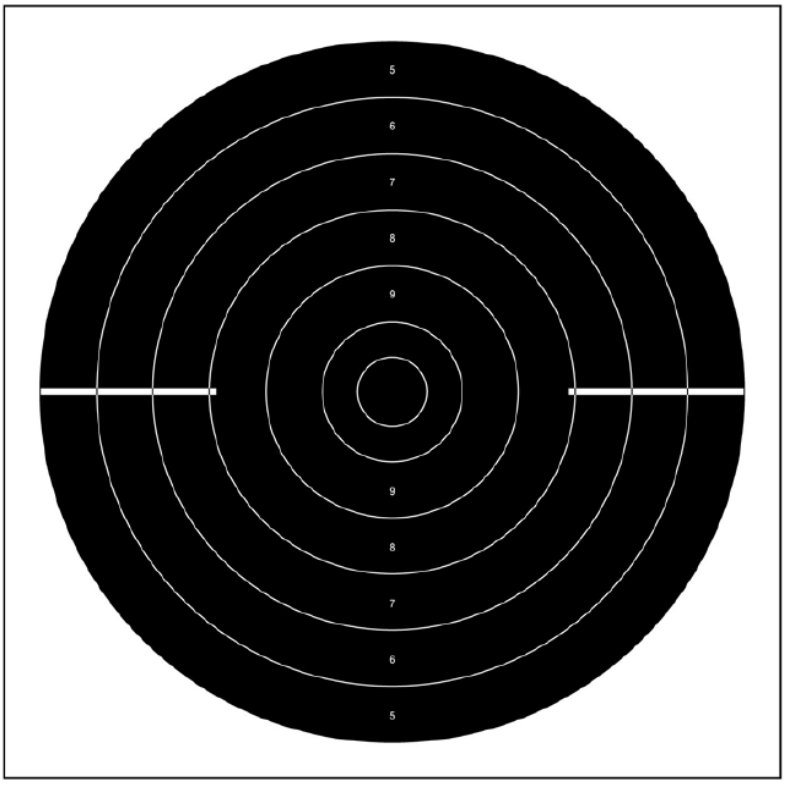
Alvo para Carabina de Ar Comprimido a 10 Metros

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 centrado: 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

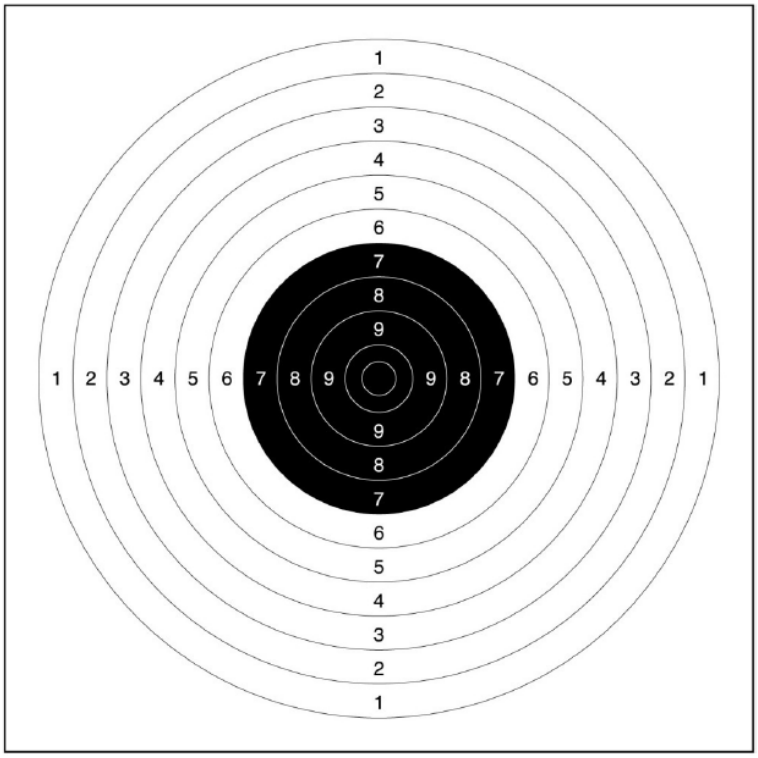
(Para Pistola a 50m, Pistola Standard e para as partes de Precisão com Pistola de

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 centrado: 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.



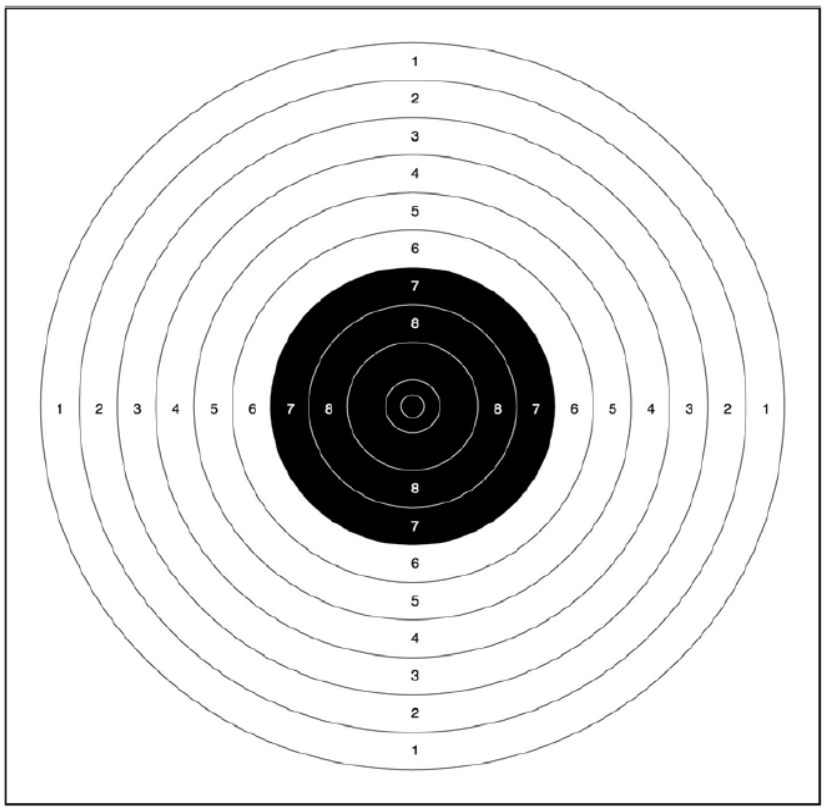
Alvo de Precisão para Pistola 25 M e para Pistola 50 M

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 centrado: 5,0mm (± 0,1mm)
Zona negra: anéis 7 ao 10: 59,5mm (± 0.5 mm)
Espessura dos anéis: 0,1 a 0,2mm
Medidas mínimas visíveis do cartão do alvo: 170mm x 170mm

Os algarismos 1 a 8, correspondentes aos valores das marcações, são impressos nas zonas 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

Não Aplicado

6.3.4.8 Alvo Móvel a 10m

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

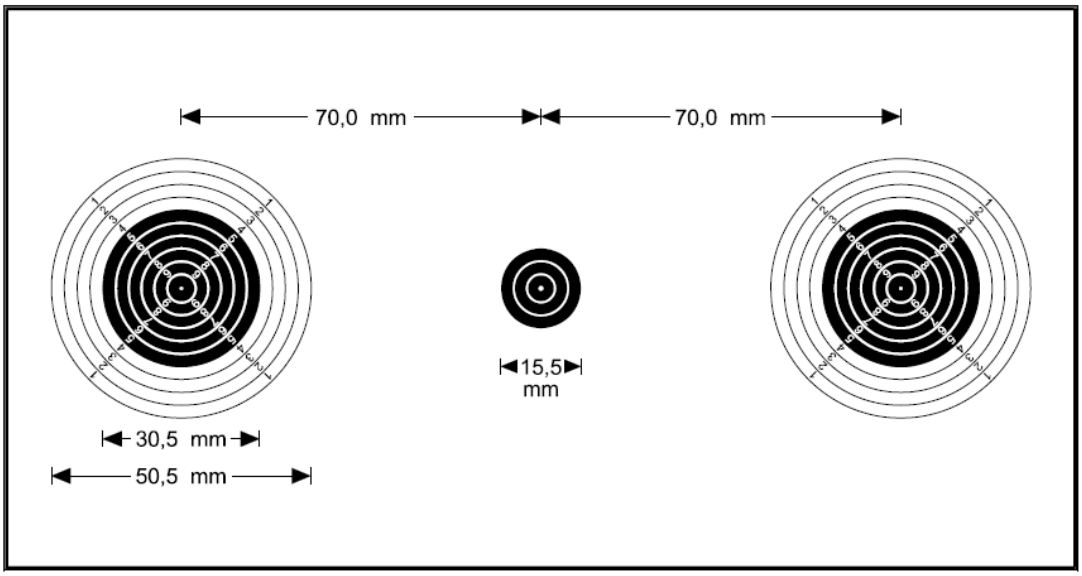
Alvo Móvel a 10 m

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)

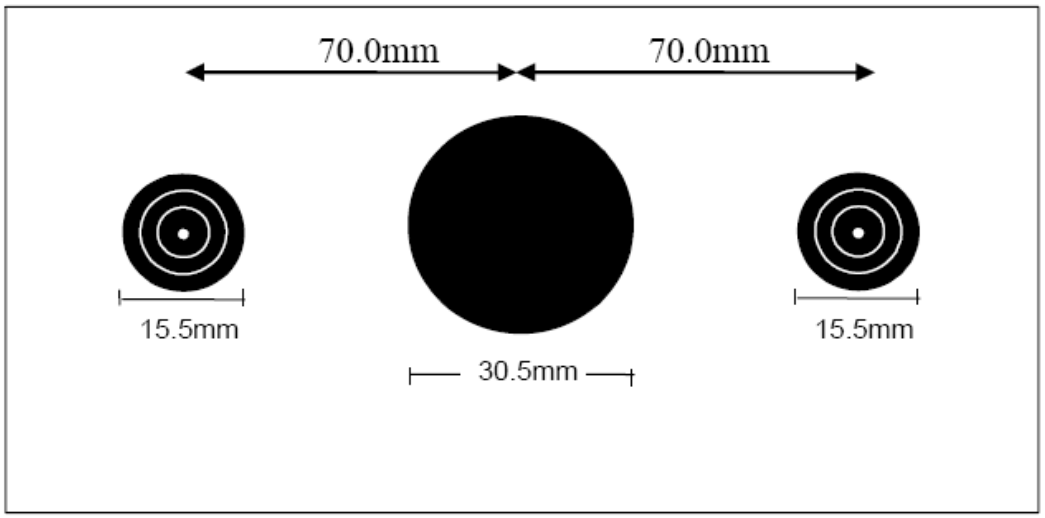
O dez centrado é branco: 0,5mm (± 0,1mm), medido da mesma maneira que os anéis de 3 a 10.
Zona negra: anéis 5 a 10 = 30.5mm (± 0.1mm).
Espessura dos anéis: 0,1mm a 0,2mm

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 centrado branco (0.5mm).

Alvo móvel a 10 metros - Papel



Alvo móvel a 10 metros – Eletrónico



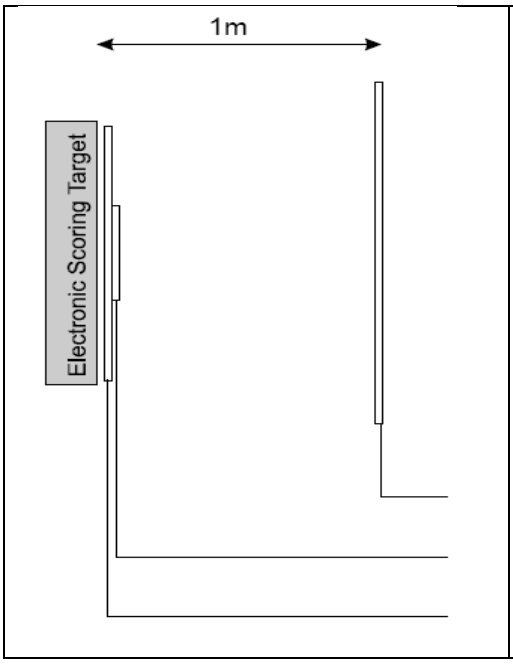
O diâmetro de 30.5 mm central é um buraco.

6.3.5 Sistema de Controlo de Alvos

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

6.3.5.1 Sistemas de controlo dos Alvos Eletrónicos

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



Contra-Alvo

Folha de Controlo

Cartão de Controlo

6.3.5.2 Contra-alvos nas Carreiras de Tiro de 50 metros e 300 metros com Alvos Eletrónicos´

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 Carreiras de Tiro de 25 metros com Alvos Eletrónicos

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 Controlo – Alvos Eletrónicos a 25 M

A área imediatamente atrás de cada um dos Alvos Eletrónicos, deverá ser coberta por folhas de controlo. Devem de ser providenciadas novas folhas de controlo por cada atleta, para cada parte da prova.

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

6.3.5.5 Cartões de Controlo e Folhas de Controlo para Alvos Eletrónicos a 50M e 300M

Deve ser colocado, na parte de trás de cada Alvo Eletrónico de 50m e 300m, um Cartão de Controlo. Devendo ser colocadas, por detrás de cada um dos Cartões de Controlo, Folhas de Controlo, substituíveis, de tamanho inferior àqueles. As Folhas de Controlo e os Cartões de Controlo, devem ser substituídas após cada entrada.
Se a localização de algum impacto for fora da área da Folha de Controlo, a relação geométrica entre o impacto na Folha de Controlo e no Cartão de Controlo deve ser anotada antes da remoção da Folha de Controlo.

6.4 NORMAS PARA CARREIRAS 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, 3.6.1. 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 Carreiras 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 Carreiras 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 Carreiras de Tiro sejam acessíveis a pessoas

com deficiência. As Carreiras 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 Carreiras 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 Eletrónicos (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 eletrónicos devem de incluir monitores ou ecrãs que mostrem os tiros individuais e pontuações aos espetadores assim como devem mostrar os resultados dos atletas ainda em prova (pontuações por terminar).

6.4.1.9 Os Delegados Técnicos da ISSF são responsáveis pelo exame das Carreiras 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 *Cheklist para os Delegados Técnicos,* para avaliar a organização, Carreiras 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 Carreiras de Tiro ou nas imediações das Carreiras de Tiro:

a) Áreas de descanso de atletas;

b) Vestuários para atletas que se situem perto das carreiras 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.

h) Todas as carreiras 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 derrubadas;

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 controlo 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 carreiras 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 controlo anti-dopagem, servidas de instalações sanitárias;

u) Instalações médicas apropriadas, e

v) Estacionamento adequado;

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

6.4.3.1 As novas Carreiras 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 carreiras de Tiro terão uma Linha de Alvos e uma Linha de Tiro. A linha de Tiro tem que ser paralela à Linha de Alvos.

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

a) As Carreiras de Tiro devem, se necessário, ser muradas por motivos de segurança;

b) Devem existir estruturas para interceção e detenção de projéteis, acidentais, transviados, entre a linha de tiro e a linha dos alvos;

c) As carreiras de tiro de 10m devem de ser interiores;

d) As Carreiras de Tiro de 25m e 50m 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 Carreiras de Tiro de 300 m devem ter, pelo menos, 285 m a céu aberto;

f) As Carreiras de Tiro de 50 m devem ter, pelo menos, 35 m a céu aberto;

g) As Carreiras de Tiro de 25 m devem ter, pelo menos, 12.5 m a céu aberto;

h) As Carreiras 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 (é recomendado um relogio de contagem regressiva) 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 Carreiras de Tiro devem estar sincronizados com os dos computadores que produzem os resultados. As Carreiras 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 por pessoas com uma visão normal em condições normais. Os números devem ser de cores alternadas e contrastantes.

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 numerados 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 Carreiras 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 ou poliéster com o peso aproximado de 150 gr/m^2. 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. 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 Carreiras 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 as bandeirolas antes de se dar início ao tempo de preparação e ensaio para confirmarem que não interferem na visão dos seus alvos. Apenas os RO´s / Juris podem reposicionar as bandeirolas indicadoras de vento.

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 Carreiras 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 (± 1cm).

6.4.6.2 Variações horizontais dos centros dos alvos nas Carreiras 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 (90º) ao centro do alvo ou da Abertura é:

Carreira de Tiro	Variação 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 Carreiras 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. Os atletas não podem alterar os tapetes fornecidos pela Carreira de Tiro. 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 Carreiras de Tiro de Qualificações; nos postos de tiro das finais não há bancos ou cadeiras para os atletas.

d) Nas novas Carreiras 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 e

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 Carreiras e Postos de Tiro de Pistola a 25m

6.4.11.1 Nas Carreiras de Tiro a 25 m, os atletas devem estar protegidos com coberturas/telhado 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 Carreiras 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 atletas devem estar asignados com um atleta em cada grupo de (5) alvos para a prova de pistola de velocidade, e com (4) (alvos 1-2-4-5), (3) (alvos 1-3-5) ou excecionalmente cinco (todos os alvos) altletas num grupo de (5) alvos para Pistola 25m, Pistola de Percursão Central e eventos de Pistola Standard 25m

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, 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 Carreiras 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 "Exposição" 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 Eletrónicos a 25m

Quando forem utilizados Alvos Eletrónicos o temporizador deve ser regulado para dar os tempos nominais de exposição mais 0.3 seg. que o estabelecido. Corresponde aos 0,1 segundos da tolerância da exposição mais 0,2 segundos de tempo extra.
Este tempo extra garante que os tiros dados fora de tempo nos alvos de papel / rotativos sejam pontuados da mesma forma nos alvos eletrónicos.
As luzes verdes permanecem ligadas pelo tempo determinado +0.1 seg. e o sistema

eletrónico deve continuar a registar e a pontuar os tiros válidos por um tempo adicional de 0.2 seg de tempo extra.

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

Tipo de Carreira de Tiro	Iluminação geral minima 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 carreiras devem ter uma luminosidade mínima geral de 500 Lux e mínima, na linha de tiro, de 1000 Lux. Para novas Carreiras de Tiro é recomendado um valor aproximado de 1500 Lux na linha de tiro.

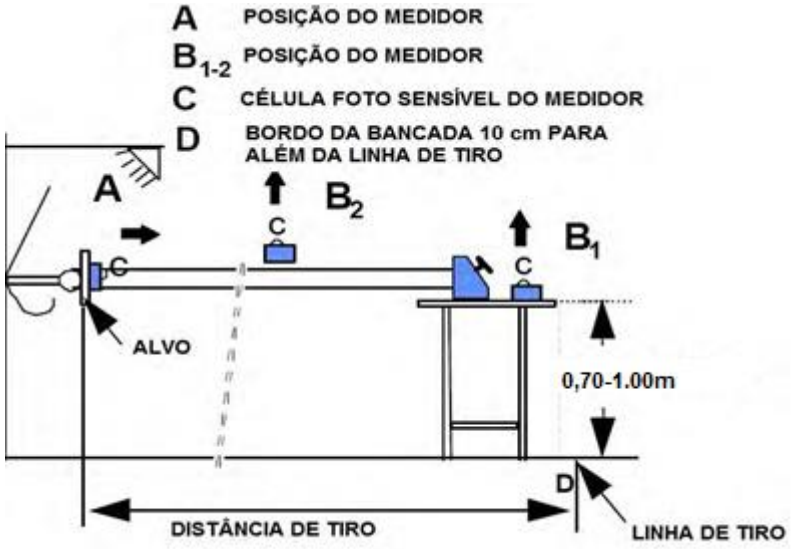
6.4.14.1 As carreiras interiores terão que ser iluminadas artificialmente para que a luz seja a indispensável e não provoque reflexos nem sombras, tanto nos alvos como nos postos de tiro. O plano de fundo dos alvos deve ter cor baça, suave e neutra.

6.4.14.2 A medição da luminosidade nos alvos é realizada com o medidor orientado para o posto de tiro **(A)** e colocado ao nível do alvo. A medição da iluminação do alvo com luz interna deve ser efetuada medindo a luz refeltida na face do alvo.

6.4.14.3 A medição das luzes pode também ser efetuada em Lumen, especialmente se forem utilizadas luzes LED.

6.4.14.4 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 Carreiras 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 num transportador, suspenso ou não, construído de forma a que os dois alvos (um, deslocando-se para a esquerda e o outro, para a direita) possam ser mostrados alternadamente. O transportador pode deslocar-se em carris, cabos ou sistema similar e deve ser impulsionado por um mecanismo cuja velocidade possa ser regulada com precisão. Os alvos para os 10m só são mudados após um percurso para a esquerda e outro para a direita.

6.4.15.4 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.

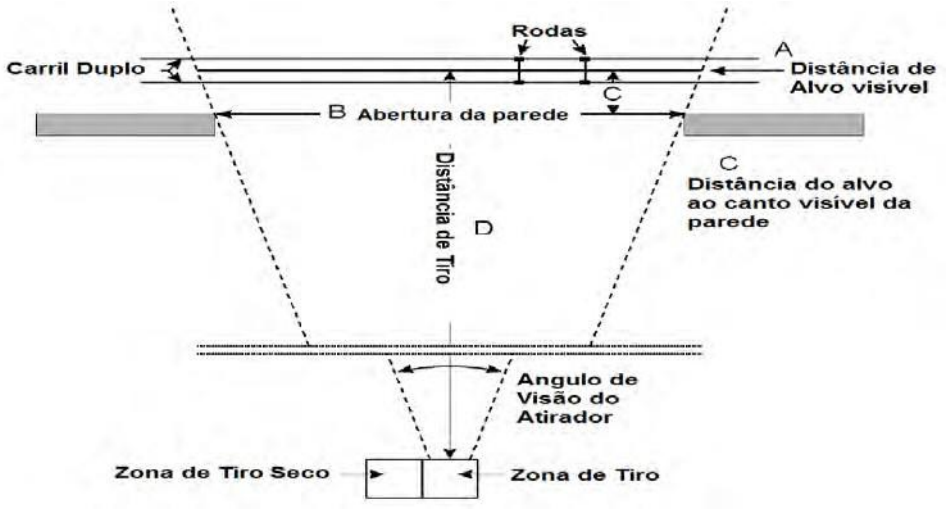
6.4.15.8 Tempos dos Percursos:

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 eletrónico 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 controlo de partida o Júri deverá examiná-lo e, depois, selá-lo.

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

6.4.16 Carreiras 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 x (D – C) / D**
Exemplo (50 m) C = 0.20	B = 10.00 m x (50.00 m – 0.20 m) / 50.00m B = 10.00 m x 49.80 /50.00 = 10.00 x 0.996 **B = 9.96 m**
Exemplo (10 m) C = 0.15	B = 2.00 m x (10.00 m – 0.15 m) / 10.00 m B = 2.00 m x 9.85 / 10.00 = 2.00 m x 0.985 **B= 1.97m**

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

a) De ambos os lados da Abertura deve haver muros verticais destinados a proteger o pessoal que opera os maquinismos e os Marcadores.

b) Atrás da Abertura deverá haver uma barreira e, à frente, um muro baixo para ocultar e proteger o transportador dos alvos

c) 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.

d) As bandeirolas de vento não são permitidas nas provas de Alvo em Movimento 50m.

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

a) 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.

b) 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

c) 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.

d) Para economizar tempo, podem instalar-se dois postos de tiro para serem utilizados alternadamente. Neste caso, qualquer dos postos deve obedecer ao regulamentado, e

e) Quando sejam utilizados Alvos Eletrónicos, ao tempo nominal de exposição deve ser acrescentado 0,1 segundos, permitindo assim o aparecimento, mais cedo, da

área de pontaria do Alvo Eletrónico

6.5 INSTRUMENTOS DE MEDIÇÃO E CONTROLO

a) Comissão Organizadora deve ter disponível um conjunto completo de instrumentos para o controlo de equipamentos durante um Campeonato ISSF.

b) Uma lista detalhada de **equipamentos e instrumentos de controlo** que são necessários para realizar os testes de controlo 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 Controlo de Equipamento deve examinar e aprovar todos os instrumentos de medição e controlo antes da competição.

d) O equipamento de teste de calibração e aferição dos instrumentos de medição e controlo 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.

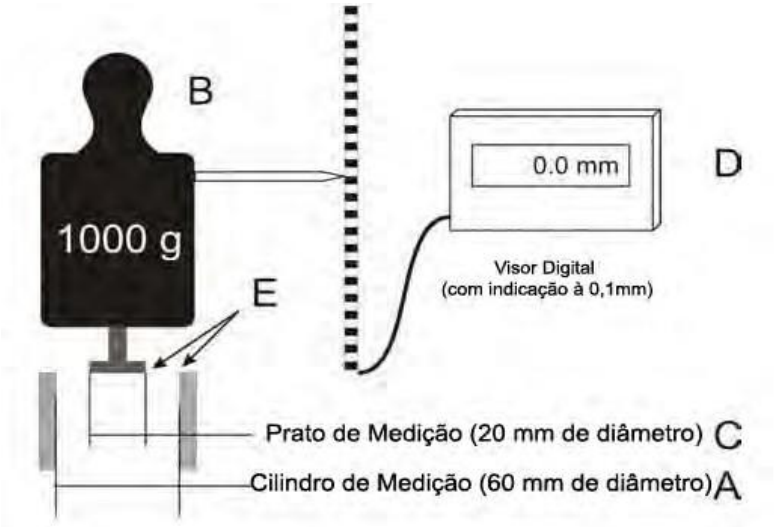
6.5.2 Dispositivo de Medição de Rigidez

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.		

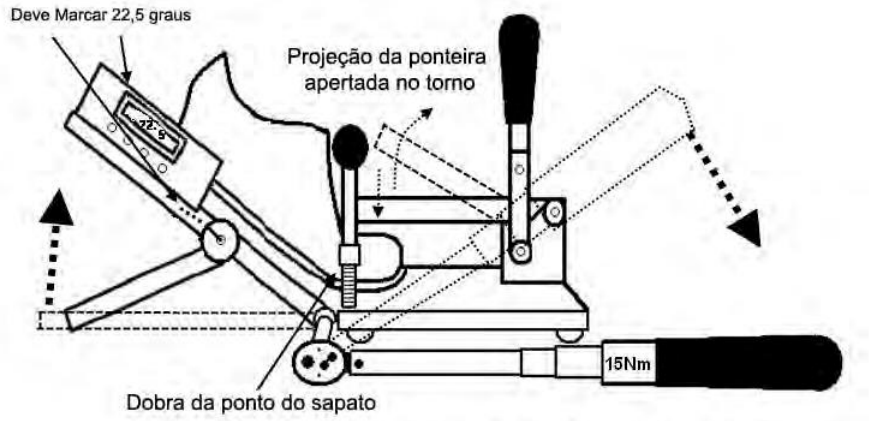
- As medições da rigidez devem ser efetuadas com o tecido / material deitados, sem os esticar, e serem medidas pelo cilindro "A."

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

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 Comité 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 oficiais, ou treinos Pré Evento, 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 cerimónias de abertura e encerramento, não devem exceder os 20 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 oficias, treinos de pré-evento, fases de

eliminação, fases de qualificação, horários das finais, cerimonias 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 apenas por Pontos de Ranking (RPO) Olímpico (MQS) status (só MQS) ou participar fora da competição (OOC).

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 para o dia oficial da chegada

6.6.3.2 **Treino Pré Evento (PET).** O treino de Pré-Evento deve ser providenciado para todos os eventos individuais do programa, Antes do início da Eliminação ou Qualificação desse evento. Para os eventos individuais Carabina, Pistola e Alvo Móvel deve ser permitido a cada atleta treinar no seu posto de tiro por um período mínimo de 40m por fase (30 minutos por entrada para pistola de velocidade, 15 minutos por atleta de alvo em movimento), um dia antes da prova onde quer que seja possivel. Isto é adicional ao dia oficial de treinos que constam no programa. Se os eventos de Equipas Mistas forem depois dos eventos individuais, o treino será marcado consoante a disponibilidade.

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.

6.6.3.4 **Treinos Eletronicos/dispositivos de rastreamento**

Aparelhos eletrónicos/dispositivos de rastreamento não devem ser utilizados durante os Treinos Pré Evento ou competição (eliminação, qualificação, finais), mas pode ser autorizado durante treinos oficiais e não oficiais.

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 oficial de chegada (Regra 3.8.3.2).

a) **As Inscrições tardias** podem ser apresentadas até três dias antes do dia oficial de chegada, se uma taxa de penalização adicional for paga, e se ainda houver espaço de entradas disponível (Regra 3.8.3.3).

b) **A Confirmação de inscrição** e o pagamento de taxas de inscrição aplicáveis à Comissão Organizadora deve ser concluído pelos líderes das equipas no dia de chegada à competição (Regra 3.8.4.1). e

c) **As Alterações às inscrições** só podem ser aceites de acordo com a Regra 3.8.3.4. As alterações de inscrições devem ser concluídas o mais tardar até às 12:00 horas do dia anterior ao Treino Pré Evento do evento em questão.

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 Treino Pré Evento para as Carabinas e Pistolas. Para as Equipas Mistas, ver também a regra 6.18.1.4

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 Equipas, um atleta pode ser substituído por outro atleta previamente inscrito, até 1 hora 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 para Carabinas e Pistolas

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. Se houver mais que uma entrada os primeiros 30 atletas do ranking devem ser colocados na 2 entrada.

b) A asignação dos atletas aos postos de tiro na Final também deverá ser aleatória de acordo com a regra 6.17.1.2.

c) Caso haja empates, para que seja determinado o posto de tiro, o Delegado

Técnico deve ter em conta constrangimentos ao nível da carreira de tiro: o Delegado Técnico pode aprovar as “esquadras” de MQS-só, POR e OOC atletas em seções especificas da carreira de tiro.

d) Atletas individuais e equipas (Nações) devem competir em condições iguais

e) Os atletas do mesmo país não devem ocupar postos de tiro adjacentes

f) Os atletas do mesmo país devem ser distribuídos equitativamente pelas diversas entradas que constituem a prova

g) 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

h) Se houver mais de uma entrada nas competições por equipas, os respetivos membros serão equitativamente distribuídos pelas entradas

i) Numa 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

j) 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 Carreiras 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, as classificações obtidas na eliminatória serão usadas para eventos de equipas daquela competição.

b) Os 30 primeiros classificados vão ser asignados na segunda entrada da eliminatória. Todos os restantes são alocados de forma aleatória.

c) As entradas das eliminatórias devem de ser agendadas para o dia antes do dia da Qualificação.

d) 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.

e) **Formula**: 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;

f) Sempre que estiverem programadas Eliminatórias os respetivos membros devem ser divididos equitativamente por elas. As pontuações das equipas são obtidas nas Eliminatórias.

g) 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.

h) O atleta que se não qualifique não poderá continuar a participar na prova; e

i) No caso de empates para os últimos lugares numa Eliminatória, a ordem de classificação será determinada de acordo com as Regras de Desempate.

j) 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.

k) Na qualificação em 50m 3P, se apenas houver uma entrada, esta é considerada como fase 2 e os melhores 8 passam para a final.

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

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, a asignação dos postos de tiro deve ser feita de forma a que as falhas fiquem nas ultimas entradas da primeira parte e 2 parte.

b) Para a segunda parte a ordem das entradas terá como base as pontuações efetuadas na 1 parte da prova., em que os atletas 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 VESTUARIO 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 Controlo 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 Controlo do Júri de Controlo de Equipamento e a Comissão Organizadora estabelece uma área para o Controlo 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 Telemóveis ou quaisquer outros dispositivos portáteis de comunicação (exemplo Tablet´s, etc.), aparelhos eletrónicos, smart watchs 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 6.22 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 Controlo de Equipamentos para executar as verificações de controlo de equipamentos, sob a supervisão do Júri de Controlo de Equipamento. Um serviço de verificação e Controlo 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 Controlo de Equipamentos e a Seção de Controlo devem realizar testes aleatórios de pós-competição (6.7.9).

6.7.6.2 Procedimentos de controlo de Equipamento

a) A Comissão de Organização deve comunicar aos dirigentes das equipas e aos atletas onde e quando podem efetuar a inspeção e o controlo do equipamento antes e durante as competições.

b) Seção de Controlo 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 das Carabinas-Pistolas – Alvo em Movimento.

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 Controlo 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 uso único cumprem este requisito. Casacos e calças sem selo devem ser controlados de acordo com o regulamentos da ISSF de forma a serem colocados os respetivos selos. Os Júris do Controlo de Equipamento vão utilizar o selo do casaso e das calças para efetuar controlos de equipamento aletatorios de acordo com a regra 7.5.1.2;

f) A Seção de Controlo 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 controlo 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 Controlo de Equipamento, esta verificação, bem como emitir as respetivas recomendações.

h) Será dada ao atleta uma cópia do Cartão de Controlo de Equipamento, que a deverá manter junto do seu equipamento em todos os momentos. Se um atleta perder o seu Cartão de Controlo 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 reinspecção de EUR 20,00. Nenhuma peça de roupa pode ser submetida ao Controlo de Equipamento mais do que três vezes. Se uma peça não passar na terceira tentativa não pode ser utilizada na competição e como tal vai resultar em desclassificação.

6.7.7 Dorsal dos atletas e itens usados pelos atletas

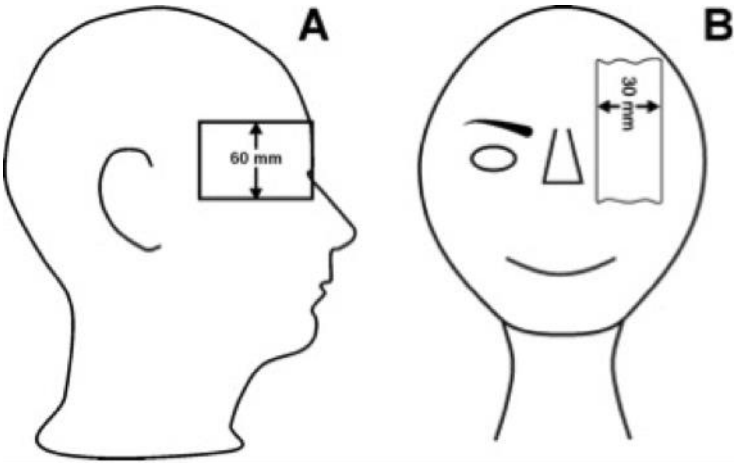
6.7.7.1 Deve ser fornecido a todos os atletas um Dorsal distinto, que deve ser usado nas suas costas, acima da cintura, durante toda a competição. O Dorsal deve indicar o número atribuído nesse Campeonato, o nome de família, a inicial do primeiro nome, e o nome do País (deve ser usada a denominação abreviada do País aprovada pelo COI). Se for utilizada uma bandeira, essa deve ser colocada à esquerda da abreviatura do COI.
O tamanho dos números e letras deve ser o maior possível e nunca menor que 20 mm.

6.7.7.2 **Os Dorsais** devem ser sempre usados por todos os atletas nas suas costas, acima da cintura sempre que estejam em Treinos Pré Competição e em todas as fases de competição. Se o atleta não usar o Dorsal não pode competir. Novos dorsais são entregues na hora de comparência nas Finais.

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 Controlo e Sanções.

6.7.8 Palas Laterais

6.7.8.1 São permitidas **palas laterais** apenas para atletas de Armas de Caça (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 (Regra 9.13.4) (A). Estas palas não podem estar para além de uma linha imaginária tirada a partir do centro da testa, quando vista de lado.
As palas laterais apenas podem ser de plástico.



6.7.8.2 É permitido usar uma **pala frontal** para cobrir o olho que não aponta, desde que não exceda a largura de 30 mm (B).

6.7.9 Controlos pós-competição

6.7.9.1 As verificações pós-competição devem de ser realizadas após as competições de Eliminação e de Qualificação e durante o tempo de apresentação antes das finais de acordo com os procedimentos especificados nas “Diretrizes da ISSF de Controlo de Equipamento”
O Júri de Controlo 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 controlo 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) Armas de Caça: Ver regras de Armas de Caça; e

d) Alvo Móvel: 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 controlo pós-competição depois de ser convocado por escrito.

6.7.9.2 Se, no controlo pós-competição, o atleta não estiver em conformidade com as Regras, o Presidente do Júri de Controlo de Equipamento ou um Membro do Júri designado pelo Presidente do Júri do Controlo de Equipamento deve confirmar se o controlo 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 controlo 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 e “Target Sprint”) 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 Controlo 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 numa 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 esta 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 quando o atleta está efetuar um tiro (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 de acordo com as Regras e Regulamentos da ISSF. Depois de consultar os Juízes-Árbitros e outros diretamente envolvidos no assunto, o Júri deverá deliberar sobre o Protesto.

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 atletas que vão participar na final quando os protestos não envolvam os atletas 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 Pré Evento.

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 Juízes-Árbitros (RO) 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 dorsais (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) / (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 Oficias, de forma a facilitar uma boa conduta nas tarefas de classificação nas suas carreiras de tiro.

6.10 OFICIAL DE ALVOS – ALVOS ELETRONICOS (EST)

6.10.1 Técnico de Alvos Eletrónicos

a) Os Técnicos de Alvos Eletrónicos, são responsáveis pela operação e manutenção de todo o equipamento dos Alvos Eletrónicos;

b) Os Oficiais de Alvos Eletrónicos 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 Eletrónicos são normalmente designados pelo Diretor de Resultados Oficiais, ou devem ser pessoas com formação específica para operar os Alvos Eletrónicos e o funcionamento dos sistemas de gestão eletrónica 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 Eletrónicos. (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 controlo e substituem as folhas de controlo; e

d) **Os contra-alvos, os cartões de controlo e as folhas de controlo** não devem ser calepinados ou trocados, enquanto o cálculo da pontuação não estiver completo.

6.10.3 Deveres dos Membros de Júri – Alvos Eletrónicos

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 Eletrónicos 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 controlo não têm impactos fora da zona central coberta pela folha de controlo.

6.10.4 Realização de Prova em Alvos Eletrónicos

a) É essencial que os atletas se familiarizem durante os treinos com o uso dos botões de controlo 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 controlo** 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 Eletrónicos; 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 Eletrónicos** 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 Eletrónicos 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 controlo, da folha de controlo e do alvo, a entrada e a série, e a hora de recolha):

a) A folha de controlo (25 / 50 M). Se a localização de algum impacto for fora da área da folha de controlo, a relação geométrica entre o impacto na folha de controlo e o cartão de controlo deve ser determinada antes da remoção da folha de controlo;

b) O Cartão de Controlo (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 Eletrónico (se necessário).

6.10.8.2 Um Membro do Júri deve examinar a face do Alvo Eletrónico 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 controlo de resultados computorizados (i.e. introdução de penalidades, correções de resultados após avarias, etc.).

6.10.9 Falha dos Alvos Eletrónicos

Estas regras aplicam-se a falhas de registo nos Alvos Eletrónicos de 10m, 50m e 300m. Para as falhas nos Alvos Eletrónicos 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 num único alvo

a) Se o Alvo Eletrónico 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 Eletrónicos

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 Eletrónicos** 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 Eletrónicos, ou confirmado como um tiro fora do alvo, Nota: isto quer dizer um tiro questionável nos 10m que não foi detetado na fita ou na face do alvo; um tiro questionável nos 25m que não foi detetado no contra alvo, na folha de controlo ou no cartão de controlo; ou quando existem provas que de um tiro questionável nos 50m ou 300m falhou o alvo), então o tiro questionável deve ser classificado como falha e o último tiro disparado (fora da competição) deve 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 50m

6.11.1.1 Tempo de Preparação e Ensaio

Os atletas devem ser chamados para os postos de tiro pelo menos 25 minutos da hora publicada para inicio do evento, permitindo 10 minutos para colocaram o equipamento e depois dar início aos 15 minutos de tempo de preparação e ensaio antes do início da prova.

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 10 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 aos Posto de Tiro;

d) 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;

e) 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 em seco (podem ser retiradas as bandeira de segurança para efetuarem o tiro 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 inicio do tempo de preparação e ensaio.

f) Os controlos pré-competição, realizados pelo Júri e pelos Juízes-Árbitros, devem ser concluídos durante os 10 minutos antes do Tempo de Preparação e Ensaio começar;

g) O Tempo de Preparação e Ensaio começa com o comando de **" TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO... COMEÇAR"**

h) 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);

i) Após 14 minutos, decorridos 30 segundos do Tempo de Preparação e Ensaio, o Juiz-Arbitro deve anunciar "**30 SEGUNDOS**".

j) 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.

k) 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 tiro 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 Eletrónicos a 10m, o Júri se dirigir a um atleta para mudar a sua posição lateralmente (para os lados) dentro do seu posto de tiro por 30cm ou mais, o atleta poderá ter 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 subsequentes 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 desmuniciação 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, o**u tiver que mudar para outro posto de tiro**, tem direito a efetuar tiros de ensaio em número ilimitado num único alvo quando for iniciada a contagem do tempo em falta, incluindo qualquer tempo adicional que lhe tenha sido concedido, acrescido de um período extra de 5 minutos;

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 controlo, 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 numa competição de 10m, 50m ou 300m disparar mais tiros numa competição ou numa posição do que os previstos no programa, o (s) tiro (s) em excesso será (ão) anulado (s) no (s) último (s) alvo (s) de 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 Eletrónicos a 300 m os tiros cruzados não devem ser atribuídos ao alvo atingido mas o centro de controlo 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 deve ser colocada música (6.17.1.11).

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 telemóveis, 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.

6.11.9 Procedimentos de Competição – QUALIFICAÇÃO E ELIMINAÇÃO

6.11.9.1 Carabina e Pistola 10m Homem e Senhoras

Tipo de Evento:	Individual
Nome dos Eventos	10m Carabina de Ar Comprimido Homens 10m Carabina de Ar Comprimido Homens Juniores 10m Carabina de Ar Comprimido Senhoras 10m Carabina de Ar Comprimido Senhoras Juniores 10m Pistola de Ar Comprimido Homens 10m Pistola de Ar Comprimido Homens Juniores 10m Pistola de Ar Comprimido Senhoras 10m Pistola de Ar Comprimido Senhoras Juniores
Número de Entradas	Uma ou mais dependente do número de inscritos
Carreira de Tiro	Carreira de tiro fechada de 10m para realização de todas as entradas.
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as etapas.
Classificação	Carabina de Ar Comprimido: pontuação às décimas Pistola de Ar Comprimido: pontuação sem ser às décimas.
Qualificação	Atletas são chamados para as linhas vinte e cinco (25) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Tempo de Preparação e Ensaio	Quinze (15) minutos para disparem tiros ilimitados de ensaio.

Prova	Sessenta (60) tiros de prova em 1h 15m (75 minutos)
Número de entradas	Idealmente, todas as inscrições deviam de originar uma entrada. No entanto se o número de inscrições exceder o número de postos de tiro disponíveis, os atletas devem ser distribuídos através de sorteio em duas ou mais entradas (ver 6.6.6h)
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de quinze (15) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos.
Atletas a Qualificar	Os melhores oito (8) atletas de todas as entradas vão passar para a Final. Os empates são decididos de acordo com a Regra ISSF Desempates 6.15

6.11.9.2 Carabina 50m – 3 Posições Homens e Senhoras

Tipo de Evento:	Individual
Nome dos Eventos	50m Carabina 3 posições Homens 50m Carabina 3 posições Homens Juniores 50m Carabina 3 posições Senhoras 50m Carabina 3 posições Senhoras Juniores
Número de Entradas	Uma ou mais dependente do número de inscritos
Carreira de Tiro	Deverá de ser usada uma carreira de tiro ao ar livre de 50m para todas as entradas.
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as etapas.
Classificação	Pontuação sem ser às décimas.
Qualificação	Atletas são chamados para as linhas vinte e cinco (25) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Tempo de Preparação e Ensaio	Quinze (15) minutos para disparem tiros ilimitados de ensaio.
Prova	Vinte (20) tiros em cada posição, na sequência de Joelhos, Deitado e Pé no tempo total limite de 1h 30 minutos (90 minutos).
Número de entradas	Se o número de atletas exceder a capacidade da carreira de tiro, devem ser efetuadas entradas eliminatórias. Se houver postos de tiro em número suficiente na carreira de 50m, para comportar todos os inscritos, não é necessário efetuar entrada por eliminatórias.
Eliminatórias	As entradas das eliminatórias devem ser marcadas para o dia antes da fase de Qualificação A distribuição dos atletas pelos postos de tiro é efetuada de acordo com a lista (star list) das entradas.

Composição das entradas	A lista de entradas das eliminatórias é efetuada da seguinte forma: Entrada 1 – aleatória completando o número máximo de postos de tiro. Entrada 2 – os 30 melhores atletas de acordo com o Ranking Mundial distribuidos de forma aleatória + aleatória até o máximo de postos de tiro disponíveis. Entrada 3 – aleatoriamente de acordo com o número máximo de postos de tiro.
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de quinze (30) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos. Os atletas são chamados para as linhas de mesma forma que foram chamados para a 1 entrada.
Número de atletas a qualificar	A qualificação deve consistir em um número proporcional de atletas com maior classificação de cada entrada, tendo em conta o número total de inscritos. O número de atletas de cada entrada que se vão classificar deve de ser anunciado o mais rápido possível. O número máximo de atletas que vão progredir da Eliminatória para a Qualificação depende do número de postos de tiro disponíveis na carreira de tiro. O número mínimo é doze (12). Os números são calculados utilizado a seguinte formula:
Formula	Número utilizável de postos de tiro dividido pelo número total de atletas multiplicado pelo número de atletas que iniciam a prova. 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; A mesma fórmula será usada se houver 2 ou 3 entradas.

6.11.9.3 Carabina 50m – Homens e Senhoras

Tipo de Evento:	Individual
Formato do evento	O Evento consiste em uma entrada, a não ser que a capacidade da carreira de tiro seja insuficiente perante o número de inscritos.
Ranking	Não existem Finais. As medalhas são decidias tendo como base a classificação obtida na fase de Qualificação.
Nome dos Eventos	50m Carabina deitado Homens 50m Carabina deitado Homens Juniores 50m Carabina deitado Senhoras 50m Carabina deitado Senhoras Juniores
Número de Entradas	Uma ou mais dependente do número de inscritos
Carreira de Tiro	Deverá de ser usada uma carreira de tiro ao ar livre de 50m para todas as entradas.
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as entradas.
Classificação	Pontuação às décimas.
Tempo de Preparação e Ensaio	Atletas são chamados para as linhas vinte e cinco (25) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Prova	Quinze (15) minutos para disparem tiros ilimitados de ensaio. Sessenta (60) tiros de prova em 50 minutos.
Número de entradas	Se o número de atletas exceder a capacidade da carreira de tiro, devem ser efetuadas entradas eliminatórias.
Eliminatória	A assignação dos atletas aos postos de tiro é de acordo com as Entradas publicadas.
Composição das entradas	A lista de entradas das eliminatórias é efetuada da seguinte forma: Entrada 1 – aleatória completando o número máximo de postos de tiro. Entrada 2 – aleatória completando o número máximo de postos de tiro. Entrada 3 – aleatória completando o número máximo de postos de tiro.
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de quinze (30) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos. Os atletas são chamados para as linhas de mesma forma que foram chamados para a 1 entrada.
Número de atletas a Qualificar	A qualificação deve consistir em um número proporcional de atletas com maior classificação de cada entrada, tendo em conta o número total de inscritos. O número de atletas de cada entrada que se vão classificar deve de ser anunciado o mais rápido possível.

	O número máximo de atletas que vão progredir da Eliminatória para a Qualificação depende do número de postos de tiro disponíveis na carreira de tiro. O número mínimo é doze (12). Os números são calculados utilizado a mesma fórmula utilizada na prova de Carabina 50m 3 posições.

6.11.9.4 Carabina 300m deitado – Homens e Senhoras

A prova é igual à carabina deitado 50m mas com as seguintes diferenças:

Carreira de Tiro	Carreira de tiro ao ar livre de 300m
Classificação	Pontuação sem ser às décimas
Alvos Eletrónicos	Sessenta (60) tiros de prova em 50 minutos
Fosso	Sessenta (60) tiros de prova em 1 hora 15 minutos (75 minutos)

6.11.9.5 Carabina 300m deitado Standard – Homens e Senhoras

A prova é igual à carabina deitado 50m 3 Posições mas com as seguintes diferenças:

Alvos Eletrónicos	Vinte (20) tiros de prova em cada posição no tempo total limite de 1h 45 minutos.
Fosso	Vinte (20) tiros de prova em cada posição no tempo total limite de 2h 15 minutos.

6.11.9.6 Pistola de Velocidade 25m Homens

Tipo de Evento:	Individual
Nome dos Eventos	Pistola Velocidade 25m Homens Pistola Velocidade 25m Homens Junior
Partes	Duas partes
Número de entradas	Uma ou mais depende do número de inscritos.
Carreira de Tiro	25 metros ao ar livre para todas as entradas
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as etapas.
Classificação	Pontuação sem ser às décimas
Qualificação	Atletas são chamados para as linhas treze (13) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Tempo de Preparação e Ensaio	Três (3) minutos para ambas as partes, seguido de uma série de ensaio em 8 segundos para cada parte.
Prova	Trinta (30) tiros de prova em cada parte. Cada parte consiste em 2 séries de cinco tiros em 8s, 2 séries de cinco tiros em 6s e 2 séries de 5 tiros em 4s. (apenas é disparado um tiro para cada alvo em cada série) Todos os atletas devem terminar a primeira parte antes de começarem a segunda parte.
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de quinze (15) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos.
Atletas a Qualificar	Os melhores seis (6) atletas de todas as entradas vão passar para a Final. Os empates são decididos de acordo com a Regra ISSF Desempates 6.15.1

6.11.9.7 Pistola 25m Senhoras / Pistola Percursão Central

Tipo de Evento	Individual
Nome dos Eventos	Pistola 25m Senhoras Pistola 25m Senhoras Juniores Pistola 25m Homens Pistola 25m Homens Juniores
Partes	Duas partes (Parte de Precisão e Parte de Velocidade)
Número de entradas	Uma ou mais depende do número de inscritos.
Carreira de Tiro	25 metros ao ar livre para todas as entradas
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as etapas.
Classificação	Pontuação sem ser às décimas
Qualificação	Atletas são chamados para as linhas treze (13) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Tempo de Preparação e Ensaio	Três (3) minutos para ambas as partes Precisão e Velocidade, seguido de uma série de ensaio de cinco (5) tiros em cada parte.
Prova	Trinta (30) tiros na parte de Precisão e trinta (30) tiros na parte de Velocidade. Todos os atletas devem completar a primeira parte antes de se dar início à segunda parte.
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de quinze (15) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos.
Atletas a Qualificar	Os melhores oito (8) atletas da Qualificação vão passar para a Final (Pistola 25m Senhoras, Pistola 25m Sernhoras Juniores). Os empates são decididos de acordo com a Regra ISSF Desempates 6.15.1

6.11.9.8 Pistola 50m

Tipo de Evento	Individual
Formato do evento	O Evento consiste em uma entrada, a não ser que a capacidade da carreira de tiro seja insuficiente perante o número de inscritos.
Nome dos Eventos	Pistola 25m Senhoras Pistola 25m Senhoras Juniores Pistola 25m Homens Pistola 25m Homens Juniores
Ranking	Não existem Finais. As medalhas são decidias tendo como base a classificação obtida na fase de Qualificação.
Nome dos Eventos	50m Pistola Homens 50m Pistola Homens Juniores
Número de Entradas	Uma ou mais dependente do número de inscritos
Carreira de Tiro	Deverá de ser usada uma carreira de tiro ao ar livre de 50m para todas as entradas.
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as entradas.
Classificação	Pontuação sem ser às décimas, com 10 centrados.
Qualificação / Procedimento Eliminação	Atletas são chamados para as linhas vinte e cinco (25) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Tempo de Preparação e Ensaio	Quinze (15) minutos para disparem tiros ilimitados de ensaio.
Prova	Sessenta (60) tiros no tempo total limite de 1h 30 minutos (90 minutos).
Número de entradas	Se número de inscritos for superior ao número de postos de tiro disponíveis na carreira de tiro, duas ou mais entradas de eliminatórias vão ser necessárias.
Eliminatória	A assignação dos atletas aos postos de tiro é de acordo com as Entradas publicadas.
Entradas	As entradas da fase Eliminatória são elaboradas de acordo com a Regra 6.6.6.1
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de trinta (30) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos.
Número de atletas a qualificar	A qualificação deve consistir em um número proporcional de atletas com maior classificação de cada entrada, tendo em conta o número total de inscritos. O número de atletas de cada entrada que se vão classificar deve de ser anunciado o mais rápido possível. O número máximo de atletas que vão progredir da Eliminatória para a Qualificação depende do número de postos de tiro disponíveis na

	carreira de tiro.
Empates	Os empates são resolvidos de acordo com a regra ISSF 6.15.1

6.11.9.9 Pistola 25m Standard

Tipo de Evento	Individual
Nome dos Eventos	Pistola Standard 25m Homens Pistola Standard 25m Homens Juniores
Número de Partes	Três partes
Número de Entradas	Uma ou mais dependente do número de inscritos
Carreira de Tiro	25 metros ao ar livre para todas as entradas
Alvos	Alvos Eletrónicos para todas as entradas.
Classificação	Pontuação sem ser às décimas.
Qualificação	Atletas são chamados para as linhas treze (13) minutos antes da hora de inicio da prova. Todas as verificações aos atletas devem estar terminadas antes de se dar inicio ao Tempo de Preparação e Ensaio.
Tempo de Preparação e Ensaio	Três (3) minutos de tempo de preparação Uma (1) série de cinco (5) tiros em 150 segundos.
Prova	Vinte (20) tiros em cada parte.(60 tiros no total). Primeira parte consiste em 4 séries de cinco tiros em 150 segundos Segunda parte consiste em 4 séries de cinco tiros em 20 segundos Terceira parte consiste em 4 séries de cinco tiros em 10 segundos
Entradas seguintes	Caso exista mais que uma entradas na fase de Qualificação deve haver um intervalo de quinze (15) minutos entre as entradas e antes de os atletas serem chamados para os postos de tiro, para permitir que seja retirado todo o equipamento e para que o Júri RTS prepare os alvos.
Empates	Os empates são resolvidos de acordo com a regra ISSF 6.15.1

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 Juízes 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 Juízes-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 contacto 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 de 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 Juízes-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 pode ser dada individualmente por um Membro do Júri mostrando o **Cartão Verde** com a palavra "**DEDUÇÃO**". Na maioria dos casos é aplicada esta regra, no entanto existem exceções no presente regulamento, exemplo tiros fora de tempo, ou tiros em seco nas finais. As deduções devem ser anotadas no Relatório de Incidentes da Carreira, na fita da impressora e no Registo da Carreira, e reportado ao Júri RTS. A dedução não necessita de ser precedida pela Advertência.

c) DESQUALIFICAÇÃO (Cartão Vermelho) (DSQ). Um atleta pode ser desclassificado (DSQ) por não passar num controlo 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) Violação Anti-Doping (AD-DSQ). Se um atleta é desclassificado por violação anti dopping, todos os resultados desse atleta em todos os eventos do Campeonato devem ser apagadas e deve ser indicada a explicação AD-DSQ.

f) 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.

g) A equipa da qual pertence o atleta desclassificado não terá pontuação e deverá de aparecer na lista de resultados com a nota de "DSQ".

h) 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, **de maneira perigosa** 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 contacto 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 corrediça 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 repara-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 ADMISSÍVEL.

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 6.17.1.6, 6.17.4, 6.17.4 e 6.17.5.I.

6.13.7 Os Juízes-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 é 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) Homens Eventos de Equipas;
   6) Senhoras 10m, 50m e 300m;
   7) Senhoras 10m e 25m Pistola;
   8) Senhoras Trap, Skeet e Duplo Trap;
   9) Senhoras Alvo Móvel 10m;

10) Senhoras Eventos de Equipas;
11) Equipas Mistas 10m, 25m, 50m, 300m Trap e Skeet<

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), dorsal numerado 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	Recorde Olímpico de Qualificação
EQOR	Equaled Qualification Olympic Record	Recorde Olímpico de Qualificação Igualado

MQS	Minimum Qualification Score	Pontuação Mínima de Qualificação
RPO	Ranking Points Only	Pontos de Ranking
OOC	Out of Competicion	Fora da Competição

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 no valor mais baixo 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 aprovar a Lista Final de Resultados. Quando são utilizados alvos eletrónicos, esta verificação deve de ser realizada comparando os resultados gravados no computador principal com os resultados das fitas impressas ou numa 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. 3.10 (ver também 6.1.2 b) e em todos os eventos da ISSF onde sejam atribuídas medalhas de ouro.

6.14.9.1 Recordes Olímpicos (OR) apenas são estabelecidos nos Jogos Olímpicos.

6.14.9.2 Recordes do Mundo (WR) para homologação em provas não Olímpicas são estabelecidos usando o resultados totais nesses eventos.

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 Quando um Recorde do Mundo é estabelecido num 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 centrados;

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 centrados ou ao seu valor decimal) até que o empate seja resolvido;

c) Se o empate permanecer, as pontuações serão comparadas numa base de tiro a tiro, usando os dezes centrados (ou seja, um dez centrado supera um 10 que não é tão centrado) começando-se do último tiro para trás, etc.

d) Se o empate permanecer, e tiverem sido usados Alvos Eletrónicos, a pontuação será comparada numa 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 a 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 Armas de Caça(Ver regra 9.15)**

6.15.3 **Empates em Eventos de Alvo Móvel (Ver regra 10.12)**

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 Equipas**

Empates em eventos de equipas, incluindo as fases de Qualificação de Equipas 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 ISF 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, Juízes-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 6.19).

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 num 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 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 Eletrónicos

Se um atleta protestar o valor de um impacto num Alvo Eletrónico, 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 , no

entanto esta regra não se aplica se for 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 num 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 eletrónicos 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 Apelo, 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 (6.16.5) 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.** Estes procedimentos aplicam-se às todas as finais de 10m, 25m, 50m carabina e pistola, eventos individuais.

Estes regulamentos aplicam-se a:

Regra 6.17.2 – Carabina 10m e pistola 10m, Homem e Senhoras.

Regra 6.17.3 – Carabina 50m 3 Posições, Homem e Senhoras

Regra 6.17.4 – Pistola Velocidade 25m

Regra 6.17.5 – Pistola 25m Senhoras

Regra 6.18 – Carabina e Pistola 10m Equipas Mistas

6.17.1.1 **Qualificação para a Final.** Todos os atletas que participam no evento vão disparar na fase de Qualificação. (Regra 3.3.5 e 3.3.6.5) 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 Inicio. 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 Inicio 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 concluírem 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. Durante as finais devem ser tomadas medidas de segurança de forma a garantir a segurança do pertences e equipamento dos atletas que foram deixados na área de preparação.

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 nos 10m e 50m.** 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 irá a repetir o tiro. Se um atleta afirmar uma AVARIA ADMISSÍVEL numa 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 ADMISSIVEL 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 Eletrónicos**

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 Senhoras 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 não estar a registar tiros, o atleta deverá de ser colocado num 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 atletas.

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 Carreiras de Tiro das Finais devem estar equipadas com um sistema de placar eletrónico para mostrar os resultados aos oficiais de competição, atletas, treinadores e espetadores; 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 que se retiram do posto de tiro. Deve estar disponível uma mesa ou bancada para que os atletas possam colocar o equipamento antes de entrarem para a Carreira da Final ou para caso se retirem do posto de tiro.

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 / 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 Apelo, 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 / 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 Eletrónicos, 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, 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 **Protestos nas Finais**

a) Quaisquer protestos nas Finais deve ser verbal e imediato. Os protestos são efetuados pelos atletas ou pelos treinadores levantando a mão.

b) Não existem taxas de protesto nas Finais

c) Qualquer protesto deve ser imediatamente decidido pelo Júri de Protesto das Finais (3.12.3.7, 6.16.6 e 6.17.1.10.d.) A decisão tomada pelo Júri de Protesto das Finais é final e não pode ser alvo de Apelo; e

d) Se um protesto numa final não for sustentado, uma penalização de dois acertos deve ser deduzido da pontuação na última tiro ou série.

6.17.1.14 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 20:00 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). Nesta fase não são permitidos exercícios de pontaria. Os atletas devem então regressar à Área de Preparação, e ficarem prontos para serem chamados para os postos de tiro para o período de aquecimento e apresentação. Os treinadores devem ocupar os seus lugares no FOP.

c) **Chamada para os Postos de Tiro,** os atletas são conduzidos e vão alinhar perto da Carreira da Final doze (12) minutos antes da hora início publicada. Quando os finalistas da Carabina são chamados da Área de Preparação para o posto de tiro devem seguir em linha totalmente equipados e com os casacos e calças fechados. O CRO dá a voz **"ATLETAS AOS POSTOS DE TIRO".**

d) **Bandeiras de Segurança.** Depois dos finalistas serem chamados para os postos de tiro, eles podem manusear as armas, colocarem-se na posição de tiro e efetuar exercícios de pontaria, mas não podem retirar as bandeiras de segurança ou efetuar tiro em seco até ser dada a voz de "**TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO……COMEÇA AGORA"** ou a voz de **" PREPARAÇÃO COMEÇA AGORA "** (Pistola 25m).

e) **Tiro em seco**. 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) **Carregar antes de tempo.** 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. Carregar é a definição de trazer a munição o chumbo ou o carregador com munições em contato com a arma (ver 6.2.3.4).

g) **Empunhar e efetuar exercícios de pontaria**. 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, empunhar e exercícios de pontaria não podem ser feitos durante as apresentações.

h) **Disparos antes da voz de COMECAR OU CARREGAR**. Se um dos finalistas, carrega e dispara um tiro numa final de 10m, 25m 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.

i) 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.

j) **Pistola 25m – disparo antes de tempo**. Se um dos finalistas numa 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.

k) **Tiro Extra.** Se um finalista dispara um tiro extra, numa 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.

l) **Disparo inadvertido.** Se um finalista que não esteja envolvido num 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.

m) **Bandeirolas de segurança**. 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 linha de alvos 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 exibir 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.

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

o) **Vozes incorretas**. Se nas Finais quer sejam eventos individuais ou de equipas mistas um CRO dá uma voz incorreta, tal como inicar um início de forma incorreta ou dizer **ALTO** antes dos atletas disparem ou terem completado os tiros, deve ser adotado o seguinte procedimento:

Se na Final de um evento individual ou de equipas mistas durante uma série, **os tiros já dados devem ser contabilizados**. O CRO deve fazer reset o relógio para o tempo original e dar novas vozes para permitir o(s) atelta(s) que não começarem ou que não terminaram, o possam fazer.

Se na Final de um evento individual ou de equipas mistas durante multi tiros, **os tiros já dados devem ser contabilizados**.

O Membro do Júri Responsável deve determinar quanto tempo faltava, parar e adicionar 60 segundos ao tempo e dar indicação para reinicar a série e de forma aos atletas que tenham tiros em falta poderem completar.

Se os atletas não perceberam este prodecimento e acidentalmente derem tiros em excesso, os tiros extra devem ser anulados e não haverá penalizações.

p) **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) "

q) **Avarias.** Apenas uma (1) avaria é permitida a cada atleta no decorrer da Final. Os atletas tem um (1) minuto para reparar ou substituir a arma avariada de forma a permitir que a Final continue sem demoras.

r) **Musica.** Durante a final deve haver música que deve ser aprovada pelo Delegado Técnico. O apoio entusiasmado do público é incentivado e

recomendado durante as Finais.

s) **Penalizações.** As penalizações são efetuadas de acordo com o regulamento ISSF.

t) **Casos irregulares.** As regras Gerais Técnicas da ISSF aplicam-se a pontos não mencionados nos parágrafos anteriores.O Júri irá decidir sobre esses casos de acordo com o Regulamento Técnico Geral de cada evento.

u) **Identificação Nacional (dress code).** Os atletas devem vestir roupas de tiro de acordo com o Dress Code da ISSF (Regra 6.22). Os atletas de carabina devem ter a sua identificação nacional nos seus casacos de tiro da seguinte forma: a bandeira nacional do país, ou o nome do país designado por três letras, conforme determinado pelo COI no bolso do casaco no lado voltado para o público, ou na parte debaixo do casaco.

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.

a) **FORMATO DE FINAL**	As finais consistem em duas séries (2) de 5 (cinco) tiros de competição, realizadas, cada uma, num 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 (12º) 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.
b) **RESULTADOS**	O resultado das finais é feito às décimas. Os resultados totais acumulados nas finais determinarão a classificação final, caso existem empates os mesmo são decididos através de shoot-off. 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.
c) **TEMPO DE INSTALAÇÃO DO EQUIPAMENTO** **20:00 min. antes**	É permitido aos atletas e aos seus treinadores colocar as armas e restante equipamento no posto de tiro pelo menos 20 min. antes da hora de início da Final.

d) **PERÍODO DE AQUECIMENTO** **13:00 min. antes**	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"**. 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. A 30 seg. do final do Tempo de Preparação e Ensaio, o Diretor de Prova anunciará **"30 SEGUNDOS"**. Depois de cinco (5) minutos, o Diretor de Prova dará a voz de **"ALTO... DESCARREGAR".** Não serão anunciadas as pontuações obtidas durante os tiros de ensaio.
e) **APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS** **5:30 min. antes**	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. 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. 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.

f) **TEMPO DE PREPARAÇÃO FINAL**	Imediatamente após a apresentação, o Diretor de Prova vai ordenar **"ÀS VOSSAS POSIÇÕES."** As Linhas de Tiro e o painel de resultados devem ser preparados para os tiros de competição. Decorridos 60 seg., o Diretor de Prova dará a ordem de comando para a primeira série de competição.
g) **1ª FASE DA COMPETIÇÃO** **2X5 tiros** **Tempo Limite de: 250 seg. para cada série** **O início da competição começa aos 0:00 min**	O Diretor de Prova anunciará **"PARA A PRIMEIRA SÉRIE COMPETIÇÃO... CARREGAR."** Depois de 5 seg., o Diretor de Prova dará a voz de **"COMEÇAR".** Os Finalistas tem 250 seg. para disparar cinco (5) tiros. Após 250 seg. ou depois de todos os finalistas terem disparado os (5) cinco tiros, o Diretor de Prova dará a voz de **"ALTO"**. 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. Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará **"PARA A PRÓXIMA SÉRIE DE COMPETIÇÃO, CARREGAR."** Depois de 5 seg., o Diretor de Prova dará a voz de **"Começar".** Após 250 seg. ou depois de todos os finalistas terem disparado (5) cinco tiros, o Diretor de Prova dará a voz de **"ALTO".** 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.

h) **2ª FASE DE COMPETIÇÃO.** **TIRO A TIRO** **14x1 Tiro** **Tempo limite: 50 seg. (30 seg. para carabina deitado) para cada tiro**	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".** Os finalistas têm 50 seg. para disparar cada tiro. 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. 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".** 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.
i) **ELIMINAÇÕES**	Depois de todos os finalistas dispararam 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: Depois de 14 tiros - 7 º lugar Depois de 16 tiros - 6 º lugar Depois de 18 tiros - 5 º lugar Depois de 20 tiros - 4 º lugar Depois de 22 tiros - 3 º lugar (fica decidida a atribuição da medalha de bronze) Depois de 24 tiros – 2 lugar e 1 lugar (fica decidida a atribuição das medalhas prata e ouro).

j) **EMPATES**	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. 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.
k) **CONCLUSÃO DA FINAL**	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."** 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 de acordo com a Regra 6.17.1.14p.

6.17.3 FINAIS – CARABINA 50M – 3 POSIÇÕES HOMENS e SENHORAS

a) **FORMATO DE FINAL**	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.
Equipamento na Carreira de Tiro	Será providenciado aos atletas uma caixa para colocarem o equipamento necessário para efetuarem a mudança nas 3 posições, incluindo munições extras. Estas caixas devem ser colocadas na parte detrás de cada posto de tiro. Antes de voltarem ao posto de tiro após mudarem de equipamento, os atletas devem colocar o material que já não vão utilizar dentro da caixa de forma a deixaram o posto de tiro livre. Se um atleta inadvertidamente deixar equipamento fora da caixa e adopta a posição seguinte, o RO pode ajudar colocando discretamentee o equipamento dentro da caixa de tiro antes de começar a prova. Tapetes de tiro são facultados a cada atleta para utilizarem como desejarem, esses tapetes devem ser colocados na parte detrás de cada posto de tiro quando o atleta começar a posição de Pé. Um RO pode ajudar a recolher os tapetes que não estão a ser utilizados.

b) **RESULTADOS**	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.
c) **PREPARAÇÃO DE EQUIPAMENTO** **20:00 min. antes**	Aos Atletas e seus treinadores é permitida a colocação de armas e equipamento no posto de tiro pelo menos 20 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 num único recipiente que permanece no posto de tiro do atleta durante a final.

d) **TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO** **POSIÇÃO DE JOELHOS** **Começa 13m antes**	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".** 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. 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. A 30 seg. do final do tempo de preparação e ensaio, o Diretor de Prova anunciará **"30 SEGUNDOS"**. Decorridos os cinco (5) minutos do tempo de preparação e ensaio, Diretor de Prova dará a voz de **"ALTO... DESCARREGAR".** 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.
e) **APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS** **5:30m antes**	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, também será apresentado o CRO e os Membros do Júri.

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 **"ÀS 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 num 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. Os atletas que completaram a terceira série devem permanecer na posição de joelhos mas não podem retirar a arma do ombro nem começar a desmanchar a arma para a próxima posição até a respetiva voz ser dada.

g) **TRANSIÇÃO E ENSAIO NA POSIÇÃO DE DEITADO** **7:00 minutos**	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. 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. A 30 seg. do final do período de transição e ensaio, o Diretor de Prova anunciará **"30 segundos"**. 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.
h) **FINAL - POSIÇÃO DE DEITADO** **3 Séries de 5 tiros** **Tempo limite: 150 seg. Para cada série**	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 "**. Os finalistas têm 150 seg. para disparar cada série de 5 tiros na posição de deitado. Este procedimento de comando e sequência de anúncios continuará até os finalistas completarem as 3 séries de 5 tiros na posição de deitado. Após a terceira série, o Diretor de Prova dará a voz de **"ALTO... DESCARREGAR."** Um Juiz-Árbitro deve verificar se as culatras das carabinas estão abertas, e as bandeiras de segurança inseridas. Os atletas que completaram a terceira série devem permanecer na posição de deitado mas não podem retirar a arma do ombro nem começar a desmanchar a arma para a próxima posição até a respetiva voz ser dada.

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.

j) **TIROS DE PROVA NA POSIÇÃO DE PÉ** **2 Séries de 5 Tiros** **5 x 1 tiro** **Tempo limite: 250 seg. para cada série de 5 tiros,** **50 seg. para cada tiro isolado**	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". Os Finalistas terão 250 seg. para disparar cada série de prova de 5 tiros na posição de pé. 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. Após o fim da segunda série, e à ordem de comando do Diretor de Prova de **"ALTO"**, os finalistas que obtiveram o 8º e 7ºlugares são eliminados. O locutor identificará os atletas que são eliminados e comentará os resultados obtidos. Imediatamente após a conclusão do locutor, o Diretor de Prova anunciará **"PARA O PRÓXIMO TIRO DE PROVA, CARREGAR".** Decorridos cinco (5) segundos, o Diretor de Prova dará a voz de **"COMEÇAR"**. Os Finalistas têm 50 seg. para disparar a cada tiro. A visualização do tempo de contagem regressiva deve estar disponível para os atletas. 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. 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.

k) **ELIMINAÇÕES**	Os (2) dois finalistas com menor pontuação são eliminados após a segunda série na posição de pé (40 tiros no total, para o 8º e 7º classificados). Cada atleta com a menor pontuação adicional é eliminado depois de cada um dos cinco tiros isolados que se seguem. Depois de 41 Tiros – 6º Lugar Depois de 42 Tiros – 5º Lugar Depois de 43 Tiros – 4º Lugar Depois de 44 Tiros – 3º Lugar (fica decidida a atribuição da medalhe de bronze). Depois de 45 Tiros – 2º e 1º Lugares (fica decidida a medalha de prata e de ouro).
l) **EMPATES**	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. 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. Se o empate for entre os atletas do 7º e 8º lugar o desempate será desfeito de cordo com a mais alta pontuação da última serie de 5 tiros e assim sucessivamente até à última série de 5 tiros. etc
m) **CONCLUSÃO DA FINAL**	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."** O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, prata e de ouro de acordo com a Regra 6.17.1.14p.
n) **TRANSIÇÃO**	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.

o) **INDICAÇÕES DO TREINADOR**	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. E 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).

6.17.4 FINAIS – PISTOLA DE VELOCIDADE 25M HOMENS

a) **FORMATO DA FINAL**	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 e com a eliminação do finalista com pior classificado. 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.
b) **ALVOS**	Devem ser usados três (3) grupos de cinco (5) alvos a 25m ESTs. 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 (posto de tiro). Os atletas 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.
c) **PONTUAÇÃO** **PENALIZAÇÕES**	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. O total da pontuação (número total de acertos) determina a classificação final, os empates são resolvidos por “shoot-off”. 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

d) **TEMPO DE APRESENTAÇÃO** **30:00 e 20:00 minutos antes**	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, 20 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).

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 º3, 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 atletas 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.

f) **APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS** **4:45 min. antes**	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.

g) **PROCEDIMENTO DETALHADO PARA COMANDOS E DISPAROS** **Tiros de competição começam às 0:00 min.**	Cada série da Final consiste em cinco (5) tiros em quatro (4) segundos. Todos os finalistas que permanecerem na competição irão disparar separadamente e em sucessão. A ordem de disparo para todas as séries, será da esquerda para a direita. Imediatamente depois da apresentação, o Diretor de Prova anunciará "**ÀS VOSSAS POSIÇÕES"**. 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 8.7.6.2d 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. 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. 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 num intervalo de 10 a 14 seg. (tempo de reciclagem dos alvos). Durante este período de 10 a 14 seg., o Diretor de Prova irá anunciar a pontuação da série (por exemplo, "**QUATRO PONTOS**"). 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.

g) **Continuação**	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. 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.
h) **ELIMINAÇÕES**	Depois de todos os finalistas concluírem a quarta série de competição, o atleta com menor pontuação é eliminado (6 º lugar). Cada atleta será eliminado depois de cada uma das seguintes séries. Depois da 5ª série - 5 º lugar Depois da 6ª série - 4 º lugar Depois da 7ª série - 3 º lugar Depois da 8ª série – 2º e 1º lugar (fica decidida a atribuição da medalha de prata e ouro).
i) **DESEMPATES**	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. 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.

j) **CONCLUSÃO DA FINAL**	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."** O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, prata e de ouro de acordo com a Regra 6.17.1.14p. 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.
k) **TIROS FORA DE TEMPO**	Se um atleta disparar fora do tempo ou não disparar em todos os cinco (5) alvos no tempo previsto, uma dedução de um (1) acerto 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".
i) **POSIÇÃO DE PRONTO (8.7.2, 8.7.3)**	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.

m) **AVARIAS (8.9)**	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. 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. 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 penalização de dois (2) pontos é aplicada, sendo deduzidos da pontuação da respetiva série.

6.17.5 FINAIS – PISTOLA DE 25M SENHORAS

a) **FORMATO DA FINAL**	A Final da Pistola 25M Senhoras consiste em dez (10) series de 5 tiros de velocidade. A pontuação é obtida por acertar – falhar. 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.
b) **ALVOS**	Devem ser usados dois (2) grupos de (5) alvos Eletrónicos a 25m. Os alvos têm a seguinte numeração 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 aleatório efetuado.
c) **RESULTADOS** **PENALIZAÇÕES**	As Finalistas iniciam 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. 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. 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

d) **TEMPO DE PREPARAÇÃO** **30:00 e 20:00 min. antes**	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 20 min. antes da hora de início da Final. 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).
e) **CHAMADA AO POSTO DE TIRO** **PERIODO DE PREPARAÇAÕ E ENSAIO** **12:00 min. antes**	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."** Decorridos os dois (2) minutos do tempo de preparação, o Diretor de Prova dará a voz **"FIM DO TEMPO DE PREPARAÇÃO."** 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. 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".** 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.

f) **APRESENTAÇÃO DOS FINALISTAS** **6:15M ANTES**	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.
g) **PROCEDIMENTO DETALHADO DE VOZES E DISPARO** **Tiros de Competição começam às 0:00m**	Imediatamente após a apresentação, o Diretor de Prova anunciará **"ÀS VOSSAS POSIÇÕES".** 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). Apenas uma voz de **"CARREGAR"** será dada antes do inicio da primeira serie de competição. No decorrer da Final as atletas podem continuar a carregar os carregadores conforme necessário. 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. 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"** Após o comando **"ALTO"**, o locutor vai fazer comentários sobre os rankings dos finalistas e pontuações por estas obtidas. 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"**. 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."**

h) **ELIMINAÇÕES**	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. 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).
i) **EMPATES**	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. 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.
j) **FINALIZAÇÃO DA FINAL**	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**" O Júri deverá reunir os três medalhados no FOP e o locutor anunciará imediatamente os vencedores das medalhas de bronze, prata e de ouro de acordo com a Regra 6.17.1.14.

k) **POSIÇÃO DE PRONTO (8.7.2)**	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.
i) **AVARIAS (8.9.1)**	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. 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. 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.

6.17.6 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 3.9.6. Os Padrões da ISSF para a realização de Cerimónias de Entrega de Prémios são fornecidos nos documentos ***Diretrizes para acreditação***, ***Carreiras de tiro e Finais de Cerimónias de Entrega de Prémios*** que está disponível da sede da ISSF.

6.18 PROVAS DE EQUIPAS MISTAS DE CARABINA E PISTOLA

6.18.1 Carabina 10m e Pistola 10m

6.18.1.1 Este regulamento especifica as regras para a prova de Carabinas e Pistola 10m Equipas Mistas

6.18.1.2 Composição das equipas

Dois (2) atletas da mesma nação (1 masculino e 1 feminino)

6.18.1.3 Identificação Nacional / Dress Code

a) Os atletas de cada nação evergar a sua identificação nacional na sua roupa de tiro da seguinte maneira:

b) **Carabina:** a bandeira nacional do país, ou o nome do país designado por três letras, conforme determinado pelo COI no bolso do casaco no lado voltado para o público, ou na parte debaixo do casaco, a Bandeira Nacional deve ser colocada no bolso que está voltado para a audiência.

c) **Pistola:** bandeira nacional do país, ou o nome do país designado por três letras, conforme determinado pelo COI colocada na manga da t-shirt/casaco desportivo no lado que está voltado para o público.

6.18.1.4 Entradas Equipas Mistas

a) Nações podem inscrever no máximo duas equipas num Campeonato de acordo com as regras ISSF. Os membros da equipa podem ser alterados por outros atletas inscritos no Campeonato nunca depois das 12h do segundo dia antes da prova de Equipas Mistas. Quaquer equipa que falhe este prazo o pedido será recusado. Os membros serão escolhidos aleatoriamente dos elegíveis a não podem ser alterados.

b) A taxa de inscrição de cada equipa é 170,00€ (Regra 8.4.2)

6.18.1.5 Formato da Competição

A prova de 10m Equipas Mistas será conduzida em duas fases.

a) QUALIFICAÇÃO

b) FINAL (Consiste na 1 fase, onde é decidida a medalha de Bronze e a fase 2 onde é decidida a medalha de Ouro/Prata).

6.18.1.6 Pontuação

Pontuações e Rankings são baseados na pontuação total dos dois membros da equipa.

6.18.1.7 Instruções

a) Durante a Qualificação, comunicação não verbal é permitida.

b) Durante a final é permitido a cada equipa um (1) treinador que deve estar sentado num local onde tenha acesso a poder comunicar com os seus atletas. O treinador pode pedir um “Timeout” levantando a mão imediatamente depois de ser

completada uma série enquanto o locutor está a falar.

Apenas pode ser pedido um “Timeout” durante a Final. O treinador pode aproximar-se e falar com o(s) seus atleta(s), no período máximo de um (1) minuto que começa a contar assim que ele chega aos atletas.

c) O tempo será controlado pelo Membro do Júri responsável, que deve anunciar ”Tempo” quando o tempo termina, e o treinador deve imediatamente regressar ao seu lugar. Se o ”Timeout” e solicitado por um membro de uma equipa, o treinador da outra equipa pode também aproximar-se dos seus atletas e falar com ele(s) ao mesmo tempo. Isto não afeta a possibilidade da outra equipa pedir o seu próprio “Timeout”.

6.18.1.8 Avarias

a) As avarias são resolvidas de acordo com a Regra 6.16.5.2

b) Avarias na Final de Medalhas são resolvidas de acordo com a Regra 6.17.1.6 (apenas uma (1) avaria admissível é permitida a cada equipa durante a Final de Medalhas).

6.18.1.9 Alvos Eletronicos – Reclamação sobre pontuações

a) Reclamações durante a fase de Qualificação são resolvidas de acordo com a Regra 6.16.5.2

b) Ver Regra 6.17.1.8 para reclamações durante a Final.

6.18.1.10 Protestos

a) Protestos durante a fase de Qualificação são resolvidos de acordo com a Regra 6.16

b) Protestos durante a Final são resolvidos pelo Júri de Protesto das Fianis de acordo com a Regra 6.17.1.10d e 6.17.1.13.

6.18.1.11 Cerimónia de Medalhas

A cerimónia de medalhas será conduzida de acordo com a Regra 6.17.6

6.18.2 QUALIFICAÇÃO

6.18.2.1 Localização

A Qualificação será realizada na respetiva carreira em uma ou mais entradas.

6.18.2.2 Assignação dos postos de tiro

a) A assignação dos postos de tiro são efetuadas por computador de forma aleatória de acordo com a Regra 6.6.6

b) Equipas da mesma Nação devem ser colocadas uma ao lado da outra.

c) Membros de cada equipa disparam um ao lado do outro com a Senhora a disparar à esquerda.

6.18.2.3 Chamada para os Postos de Tiro

a) Para cada entrada da Qualificação, o CRO irá chamar os atletas para os postos de tiro vinte (20) minutos antes da hora de início da prova.

b) Os atletas têm dez (10) minutos para colocar o equipamento nos seus postos de tiro.

c) Os atletas não podem retirar das caixas as suas carabinas/pistolas ou colocar o seu equipamento nos postos de tiro até que o CRO os chame para os postos.

d) Depois dos atletas serem chamados para as linhas, é permitido empunharem as suas carabinas/pistolas, retirar as bandeira de segurança, tiro em seco, e efetuarem exercícios de pontaria antes do inicio do tempo de preparação e ensaio.

e) Na final os atletas não podem remover as bandeiras de segurança ou efetuar tiro em seco até que seja dado início ao tempo de preparação e ensaio.

6.18.2.4 Tempo de Preparação e Ensaio

Deve ser permitido aos atletas dez (10) minutos de tempo de preparação e ensaio com número de tiros ilimitados antes do início da prova.

a) O tempo de preparação e ensaio deve terminar aproximadamente trinta (30) segundos antes do tempo oficial de inicio da prova.

b) Controlos pré competição por parte dos RO´s, devem terminar durante os dez (10) minutos antes do Tempo de Preparação e Ensaio começar.

c) O Tempo de Preparação e Ensaio começa com a voz "**TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO……COMEÇA AGORA".** Não podem ser disparados tiros antes da voz de **"COMEÇAR".**

d) Se um atleta diparar antes da voz de **"COMEÇAR"** na voz de Tempo de Preparação e Ensaio, o primeiro tiro de competição deve ser um zero (0). Se estiver envolvido uma falha de segurança o atleta pode ser desclassificado.

e) Depois de nove minutos e trinta segundos decorridos do Tempo de Preparação e Ensaio, o CRO dá a voz de **"30 SEGUNDOS".**

f) No final do Tempo de Preparação e Ensaio, o CRO dá a voz **"FIM DO TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO…ALTO".** Deve haver uma breve pausa de aproximadamente trinta (30) segundos para o oficial de alvos preprar os alvos, e;

g) Se um atleta disparar um tiro depois da voz **"FIM DO TEMPO DE PREPARAÇÃO E ENSAIO…ALTO"** e antes da voz **"PARA COMPETIÇÃO – COMEÇAR"** o tiro deve contar como um tiro de prova.

6.18.2.5 Número de Tiros de Prova e Tempo Limite

a) Na Qualificação, cada membro da equipa dispara trinta (30) tiros de prova (60 tiros por equipa), no tempo limite de trinta (30) minutos. Cada atleta dispara de forma independente.

6.18.2.6 Resultados

Na fase de Qualificação a pontuação é efetuada às décimas (Regra 6.3.3.1) nas carabinas. Nas pistolas a pontuação é efetuada sem ser às décimas.

6.18.2.7 Ranking Equipa

a) As pontuações de cada membro da equipa são somadas.

b) Empates são resolvidos através da Regra 6.15.5 (baseado no total dos dois membros da equipa).

c) As quatro (4) equipas melhor classificadas prosseguem para a Final.

d) As equipas classificadas em 3 e 4 lugar competem uma contra a outra na Final parte 1

e) As equipas classificadas em 1 e 2 competem uma contra a outra na Final parte 2

6.18.3 FINAL

A Final consiste na Fase 1 para decidir a medalha de Bronze, seguida da Final Fase 2 para decidir a medalha de Ouro/Prata. Os procedimentos para condução de ambas as Fases da Final são as mesmas, com vozes próprias ditas pelo CRO.

6.18.3.1 Localização

As Finais de Carabina e Pistola 10m, deve se possível ser efetuada na Carreira de Tiro das Finais. Devem estar visível para cada membro da equipa monitores no FOP.

6.18.3.2 Procedimento

a) Um novo dorsal será fornecido para ser utilizado na Final. Eles são fornecidos na Hora de Apresentação.

b) Os atletas da Final Parte 1, ou os seus treinadores podem colocar o equipamento no posto de tiro designado pelo menos quinze (15) minutos antes da hora de inicio da Final. Devem depois abandonar a carreiroa de tiro e aguardar que sejam chamados para a linha.

c) Não podem ser deixadas malas ou as caixas das armas no FOP.

6.18.3.3 Oficiais das Finais

A condução e supervisão da Final de Equipas Mistas será de acordo com a Regra 6.17.1.10.

6.18.3.4 Apresentação e Hora Início

a) A Hora de Início das Finais é quando o CRO dá a voz para o primeiro tiro da Final Parte 1

b) Todos os oito atletas que se qualificaram para a Final devem apresentar-se na Área de Preparação das Finais com todo o equipamento necessário, pelo menos trinta (30) minutos antes da hora início da Final Parte 1. Dois (2) pontos de penalização são deduzidos da pontuação na primeira séria de competição se um ou os dois membros não se apresentem dentro do tempo estabelecido. Cada equipa pode ser acompanhada por um treinador.

c) Se um atleta ou equipa se apresentar depois de 20 minutos antes da Hora de Início, a equipa não poderá efetuar a Final e será classificada em 4 lugar na Final parte 1, ou em 2 lugar na Final parte 2.

d) Se a Cerimónia de Entrega de Prémios, estiver marcada para depois da Final, todos os atletas devem apresentar-se com o uniforme nacional apropriado para a Cerimónia. Os Júris devem terminar de verificar o equipamento durante o período de apresentação assim que cada atleta se apresenta.

e) Os atletas da Final Parte 1, ou os seus treinadores podem colocar o equipamento no posto de tiro designado pelo menos quinze (15) minutos antes da hora de inicio da Final. Devem depois abandonar a carreiroa de tiro e aguardar que sejam chamados para a linha.

f) As equipas de ambas as Finais devem estar reunidas pela ordem dos postos de tiro para serem chamdas para as linhas dez (10) minutos antes da hora Início da Final Parte 1.

6.18.3.5 Assignação dos Postos de Tiro

a) Para a Final Parte 1, a equipa classificada em terceiro lugar após a Qualificação deve ir para os postos de tiro B e C, com a equipa classificada em quarto lugar que irá ocupar os postos F e G.

b) Para a Final Parte 2, a equipa classificada em primeiro lugar após a Qualificação deve ir para os postos de tiro B e C, com a equipa classificada em segundo lugar que irá ocupar os postos F e G.

c) Os Membros da Equipa podem mudar de posição para a Final de Medalhas. Se pretenderem efetuar essa alteração, o treinador deve informar o Júri RTS qual o membro que irá disparar na esquerdar e qual irá disparar à direita, antes de terminar o tempo de protestos das classificações preliminares.

6.18.3.6 Classificação

a) Todos os tiros nas Finais (tanto para Carabina como para Pistola) são classificados às décimas

b) A equipa com a a pontuação combinada mais alta em cada ronda, comparada com a outra equipa da Final, ganha 2 (dois) pontos.

c) Caso a pontuação seja a mesma cada equipa recebe 1 (um) ponto.

d) A primeira equipa a alcançar dezasseis (16) pontos ou mais ganha a Final em

que está a participar.

e) Em caso de empate onde ambas as equipas alcançaram pelo menos dezasseis (16) pontos, a Final irá continuar com um (1) tiro adicional disparado por ambos os membros de cada equipa para resolver o empate.

f) Se as pontuações continuarem empatadas as equipas vão continuar a disparar tiros adicionais à voz até resolverem o empate.

6.18.3.7 Alvos eletrónicos – Reclamações durante as finais

a) Durante o Tempo de Preparação e Ensaio, se um membro da equipa ou treinador reclamar ou o RO observar que o fita de papel não está a avançar, o CRO deve dar a voz para os atletas pararem de disparar e solicitar ao Oficial Técnico para resolver o problema. O Tempo de Preparação e Ensaio deve ser dado na sua totalidade (re-started).

b) Se um membro de uma equipa reclamar que o seu alvo não está a registar ou que apareceu um zero ou não registou um tiro, devem ser efetuadas as seguintes ações:

c) O Júri deve pedir ao atleta para efetuar outro disparo nesse mesmo alvo. Se esse tiro adicional for registado, o valor desse tiro será contabilizado e outro ignorado. Se o tiro adicional não for registado, o Júri deve parar a competição e mudar o atleta para o posto de tiro de reserva.

d) Se um atleta é colocado num posto de reserva, quando este estiver pronto, será dado a todos os atletas dois (2) minutos de tiros de ensaio ilimitados. O atleta que foi para o posto de reserva irá disparar o seu tiro em cinquena (50) segundos e a competição vai continuar.

6.18.3.8 Chamada para as Linhas

Equipas de ambas as Partes da Finais vão entar no FOP uma de cada vez. À medida que cada equipa entra no FOP o locutor apresenta a equipa aos espetadores. Os atletas devem ficar de frente para os seus postos de tiro, voltados para os espetadores e ficaram nessa posição até todos serem apresentados, incluindo o Júri Responsável e o CRO.

As equipas para a Final Parte 2 vão regressar à Área de Preparação

6.18.3.9 Tempo de Preparação e Ensaio

Após um (1) minuto, o CRO dá a voz:

“CINCO MINUTOS DE PREPARAÇÃO E ENSAIO, COMEÇAR”. Após quatro (4) minutos e trinta (30) segundos dá a voz **“30 SEGUNDOS”.**
Após cinco (5) minutos, o CRO dá a voz **“ALTO…DESCARREGAR”**

6.18.4 FINAL

a) Um (1) minuto depois de terminar o Tempo de Preparação e Ensaio, o CRO dá a voz:

b) **PARA O PRIMEIRO TIRO DE COMPETIÇÃO, CARREGAR**… cinco (5) segundos…**COMEÇAR"**

c) Cada membro da equipa dispara um tiro individual no tempo máximo de cinquenta (50) segundos.

d) Qualquer dos atleta pode disparar primeiro

e) O CRO pode dar a voz de **"ALTO"** depois de todos os atletas terem disparado.

f) Imediatamente após a voz de **"ALTO"** a equipa com maior pontuação combinada de cada ronda será anunciada mencionado o número de pontos obtidos.

g) O Locutor irá demorar 15-20 segundos de comentários acerca do Ranking das equipas e tiros efetuados. Não serão anunciadas pontuações individuais.

h) A sequência de tiro será repetida até a Final Parte 1 ser decidida.

6.18.4.1 Finalização da Final Parte 1

a) Assim que a medalha de Bronze seja decidida, o CRO dá a voz **"ALTO…DESCARREGAR", se não houver protestos e empates, será declarado "OS RESULTADOS SÃO FINAIS".** O locutor irá declarar equipa vencedora da medalha de Bronze.

b) O RO deve verificar que as Carabinas/Pistolas estão abertas e com as bandeiras de segurança inseridas.

6.18.4.2 Mudança entre a Final Parte 1 e Final Parte 2

a) Os atletas da Final Parte1, devem abandonar o FOP para colocarem as suas Carabinas/Pistolas em lugar seguro na Área de Apresentação, mas podem voltar para se sentarem e ver a Final Parte 2 nos seus lugares designados.

b) Após pelo menos cinco (5) minutos, após ser decidida a medalha de Bronze e depois dos alvos serem verificados pelo Júri RTS e o CRO declarar **"Carreira de Tiro Limpa"**, os atletas da Final Parte 2 e/ou os seus treinadores podem colocar os seus equipamentos nos seus postos de tiro.

c) Devem depois abandonar a carreira e esperara para serem chamados para as linhas.

6.18.4.3 Finalização da Final Parte 2

a) Assim que as medalhas de ouro/Prata estejam decididas, o CRO dá a voz **"ALTO…DESCARREGAR", se não houver protestos e empates, será declarado "OS RESULTADOS SÃO FINAIS".** O locutor irá declarar equipa vencedora da medalha de Bronze.

b) O RO deve verificar que as Carabinas/Pistolas estão abertas e com as bandeiras de segurança inseridas.

c) Os medalhados de ouro e prata juntam-se no FOP com o medalhado de Bronze,

o Júri irá alinhá-los, como nos eventos individuais para as fotos e os anúncios oficiais. Os atletas podem segurar as suas Carabinas/Pistolas para as fotografias.

6.18.4.4 Produção das Finais e Musica

a) Durante a fase de Qualificação deve ser “tocada” música.

b) Durante as Finais de Medalhas deve ser “tocada” música.

c) O Delegado Técnico deve aprovar as músias. O apoio entusiasmado do público é incentivado e recomendado durante as provas de atribuição das medalhas.

6.18.4.5 Produção das Finais e Musica

O Regulamento Técnico da ISSF, regra 6.17 é aplicado a assuntos não mencionados nas regras acima mencionadas. Assunto irregulares são decididos pelo Júri de acordo com Regra Técnicas Gerais para cada evento.

6.21 FORMULARIOS

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)

g) Formulário de Aviso Código de Vestuário/Publicidade (FormDC)

FORMULARIO DE PROTESTO – PÁGINA 1

	FORMULÁRIO 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 apresentado 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 completo e assinatura do Juiz que recebeu o protesto:

FORMULÁRIO 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:

FORMULÁRIO DE RECURSO – PÁGINA 1

	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 complete e assinatura do Juiz que recebeu o protesto:

FORMULÁRIO DE RECURSO – PÁGINA 2

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.

RELATÓRIO DE INCIDENTE DA CARREIRA DE TIRO

	RELATÓRIO 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 Dorsal (Bib):		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 Juízes este Formulário deve ser enviado ao Gabinete de Classificação de imediato

FORMULÁRIO DE NOTIFICAÇÃO GABINETE DE CLASSIFICAÇÃO

	FORMULÁRIO DE NOTIFICAÇÃO GABINETE DE CLASSIFICAÇÃO	**CN**

COMPETIÇÃO:		**DATA:**	
SERIE:		**ELIMINATÓRIA / QUALIFCAÇÃO:**	
RESULTADO PRELIMINAR (NOME):		**HORA:**	
TEMPO DE PROTESTO TERMINOU ÀS:		**HORA:**	
NÃO HOUVE PROTESTOS (NOME):		**RESULTADOS CONFIRMADOS:**	
OU...			
PROTESTO APRESENTADO (VER ANEXO FORMULARIO 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:**	

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

25m Pistola de Velocidade Homens Avaria no Sistema de Registos

	25m PISTOLA DE VELOCIDADE HOMENS AVARIA NO SISTEMA DE REGISTOS	**Form RFPM**

Etapa & Serie	/	Série é	**1ª / 2ª**	Hora da Avaria	
		Tempo de Etapa	**8s / 6s / 4s**		
Número do Posto de Tiro		Nome do Atleta			
Número do Dorsal		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 em um alvo em ambas as series

Tiro: **Serie:**	Monitor Esquerdo	Monitor	Monitor Central	Monitor	Monitor Direito	Total
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 Referencia da Correção	

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

25m Pistola Standard Homens Avaria no Sistema de Registos

	25m Pistola Standard Homens Avaria Pontuação Computação	**Form STDP**

Entrada	Serie e	**1ª / 2ª / 3ª / 4ª**	Hora Avaria	
	Tempo Etapa	**150 / 20 / 10 seg**		

Posto de Tiro		Nome do Atleta	
Número Dorsal		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: Serie:	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**Total**
Prova						
Avaria Repetição						
Pontuação Final						

(Pontuação final é igual ao somatório dos 5 Tiros de mais baixo valor.)

Se na segunda parte de uma série de 10 tiros o total dos primeiros 5 deva ser registada caso contrário deixar em branco.	**Pontuação dos cinco tiros anterios:**	**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 Referencia da Correção	

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

6.22 Regra de Vesturário ISSF

A Regra Geral Técnica da ISSF 6.7.5 diz:

"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 6.22 Para a totalidade das Regras de Vestuário ISSF."

Esta regra é a base do **Código de Vesturário ISSF**

6.22.1 GERAL

Todos os desportos estão preocupados com a imagem que passam ao público mais jovem e aos média. Em particular os deportos Olímpicos são julgados pelos seus atletas, treinadores e oficiais através das imagens que passam. O crescimento do Tiro como desporto, para atrair novos participantes e fãs e para manter o seu status como desporto Olímpico é afetado pela forma com os seus atletas e oficiais se vestem. Estas Regras de Vestuário ISSF dá as diretrizes para a implementação da regra 6.7.5.

6.22.2 CÓDIGO DE VESTUÁRIO PARA ATLETAS

6.22.2.1 Toda a roupa utilizada pelos atletas nos Treinos, Eliminatórias, Qualificações e Finais deve ser roupa apropriada para ser utilizada por atletas e eventos internacional de competição A roupa dos atletas deve transmitir imagens positivas dos atletas de tiro como atletas Olímpicos.

6.22.2.2 Quando aparecem em competições de Carabina, Pistola, Caçadeira e Alvo em Movimento, os atletas devem usar vestuário de tipo desportivo que incorpore ou exiba cores e emblemas do País ou da Federação Nacional. Roupa apropriada para uso durante as competições inclui fatos de treino ou uniformes de aquecimento etc, confiome emitido pelas Federações Nacionais.

6.22.2.3 Os membros de uma equipa que participem em um evento de equipa devem usar o mesmo uniforme refletindo a nação que representam.

6.22.2.4 Durante as Cerimónias de Vitória ou outras cerimônias, é obrigatório os atletas estarem vestidos com seu uniforme nacional oficial ou fatos de treino nacionais. No caso das equipas todos os membros da equipa devem os apropriados uniformes nacionais. Se um atleta se apresentar para a Cerimónia sem o uniforme nacional da equipa, o Membro do Júri pode adiar a Cerimónia e pedir para o atleta vestir a roupa apropriada para que a Cerimónia possa prosseguir.

6.22.2.5 A roupa dos atletas de Carabina deve obedecer com os Regulamentos do Vestuário das Carabinas descrito na Regra 7.5. Se eles não usarem as calças de tiro ou botas, a roupa utilizada durante as competições deve obedecer a este Código de Vestuário.

6.22.2.6 Durante os treinos e competições de Pistola, é obrigatório às senhoras usarem saias, saias divididas, calções ou calças, e blusas ou tops (deve cobrir a parte da frente e de trás do corpo e estar sobre cada ombro). Os homens são obrigados a usar calças

cumpridas, ou calções e camisas de manga curta ou comprida. Não é permitido aos atletas utilizarem qualquer tipo de roupa que melhore o desempenho. Toda a roupa dos atletas deve cumprir com o Código de Vestuário da ISSF (Regra 6.7.5 e 6.22).

6.22.2.7 Regra Caçadeiras

6.22.2.8 Se forem utilizados calções durante as competições o fim do calção não pode estar acima 15cm do centro da rótula. Saias e vestidos também devem cumprir com esta medida.

6.22.3 ITENS PROIBIDOS

6.22.3.1 Roupa proibida e itens proibidos para competições e Cerimónias de Vitória é proibido o uso de jeans. Jeans ou calças similares com cores não apropriadas, roupa camuflada, T-shirts sem mangas, calções que sejam muito curtos (Ver 6.22.2.8), calções cortados, rasgados. Calças com remendos ou buracos, assim como camisolas ou calças com mensagens não desportivas ou inapropriadas (Regra 6.12.1, não é permitido propaganda). As cores desportivas devem ser as cores dos uniformes nacionais. Se não forem utilizadas cores nacionais devem ser evitadas cores como camuflados, mantas, khaki (cor usada nos camuflados para areia/pó), verde oliva ou castanho.

6.22.3.2 Os atletas não podem usar sandálias de qualquer tipo, ou tirarem os sapatos (com ou sem meias).

6.22.3.3 A troca de roupa deve ser efetuada em áreas designadas e não no FOP. Trocar de roupa nos postos de tiro ou na carreira de tiro é proibido.

6.22.3.4 Toda a roupa deve estar de acordo com as regras ISSF de Elegibilidade, Direitos Comercias, Patrocínios, e Publicidade relativas a marca do fabricante e patrocinadores. Durante os Jogos Olimpicos deve ser cumprida a regra 50 do COI.

6.22.4 CÓDIGO DE VESTUÁRIO PARA TREINADORES E OFICIAIS

6.22.4.1 O Código de Vestuário da ISSF aplica-se aos Membros do Júri e Oficiais Técnicos Nacionais incluindo RO e Àrbitros de Caçadeira. O Código de Vestuário também se aplica a treinadores quando estão a trabalhar no FOP, nos treinos nas competições e Finais.

6.22.4.2 A não ser que o Organizador providencie roupa especial oficial, o Membros do Júri devem usar calças negras, ou saias, com camisas de cores claras, com gola e de manga cumprida ou curta. Se, devido ao clima for necessário uma camisola ou casaco este deve ser preferencialmente de cor negra. Em climas quentes, são recomendadas calças leves. São recomendados também sapatos normais negros ou sapatos desportivos.

6.22.4.3 Quando estão de serviço, os Membros do Júri devem usar o colete vermelho da ISSF

que está disponível na ISSF.

6.22.4.4 Oficiais de competição e treinadores não devem usar os itens proibidos descritos no ponto 6.22.3.

6.22.5 CÓDIGO DE VESTUÁRIO PARA FOTOGRAFOS, COMENTADORES E OPERADORES DE CÂMARA.

6.22.5.1 Fotografos, Comentadores e Operadores de Câmara acreditados e com acesso ao FOP devem respeitar o Código de Vestuário da ISSF pois estão a trabalhar à vista do público.

6.22.5.2 Fotografos e Operadores de Câmara, não podem utilizar camisas em mangas, cut-offs (Jeans sem pernas) ou calções de corrida. Se usarem calções devem usar meias e sapatos.

6.22.5.3 Os Fotografos que trabalham no FOP devem usar o dorsal/colete daISSF POOL OU NON-POOL FOTOGRAFO. O colete do Fotografo deve ter o logotipo da ISSF e pode ter também um logotipo de um patrocinador não maior que o logotipo da ISSF. O colete do Fotografo está numerado para o coordenador dos Fotografo ou o Delegado Técnico da ISSF os possa identificar.

6.22.5.4 Operadores de Câmara que trabalhem no FOP devem usar o colete oficial. Estes coletes devem ter o logotipo da ISSF e ter números facilmente visíveis na parte da frente e na parte de trás para que os operadores de câmara possam ser identificados.

6.22.5.5 Fotografos e Operadores de Câmara não podem usar nenhum tipo de coletes que tenham publicidade quando trabalham no FOP.

6.22.6 PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO DO CÓDIGO DE VESTUÁRIO

6.22.6.1 Os Juízes de controlo de equipamento de Carabina, Pistola, Caçadeira, saõ responsáveis por reforçar o Regulamento ISSF de Equipamento assim com o Regulamento de Vestuário.

6.22.6.2 Durante os Campeonatos da ISSF, na primeira ocorrência, os Juízes emitem advertências por escrito com os pedidos para corrigirem as violações relativas ao vestuário. Atletas que recebam as advertências escritas e que não corrijam a violação do vestuário (mudar de roupa), são desqualificados. Os Juízes normalmente efetuam estas advertências durante o controlo de equipamento ou treino. Os Juízes podem permitir que um atleta complete o PET (Caçadeira ou Pistola 25m) sem que tenha trocado de roupa caso não exista tempo disponível para isso. Não será permitido que nenhum atleta participe na Qualificação ou Final ou Cerimónia de Vitória que esteja a utilizar roupa inapropriada ou proibida.

6.22.6.3 Antes e durante as competições, os Juízes devem usar o Formulário da ISSF de Violação do Código de Vestuário (Formulário DC) para informar os infratores e pedir para corrigirem essa situação.

ISSF	**Formulário de Violação do Código de Vesturário/Publicidade**	**DC**

Número do Incidente: (Deve ser mantido um registo no livro da Carreira)			
Data da Violação:		Hora da Violação:	
Nome do Atleta:			
Número do Dorsal:		Nação:	
Descrição da Violação de Vestuário/Publicidade:			
Ação Corretiva Recomendada:			
Assinatura do Membro do Júri:	Nome Legivel:	Hora:	

IMPORTANTE: O Atleta que receba um Formulário de Violação do Código de Vestuário/Publicidade pode ser desclassificado da competição se a violação não for corrigida.