



REGULAMENTO DE AR COMPRIMIDO

Atualizado em 01 de janeiro de 2025

Clube de Tiro Caça e Pesca de Valença

Ar Comprimido

I Finalidade

Regulamentar a disciplina de Ar Comprimido do Clube de Tiro, Caça e Pesca de Valença. Este regulamento foi adaptado considerando as regras oficiais da Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE).

II Disciplinas do Ar Comprimido

- Carabina Mira Aberta de Ar: Distância 10 metros.
- Pistola de ar: Distância 10 metros.
- Carabina WRABF Ar comprimido – Springer (mola) – 25 metros.
- Carabina WRABF Ar Comprimido – Unlimited (PCP) – 25 metros.

III Descrição da prova de Carabina mira aberta de ar

1. Serão permitidas todas as armas longas que contenham as seguintes especificações:

- 1.1. Calibre 4,5mm e Cano basculante;
- 1.2. Miras abertas sem nenhum tipo de aparelho ótico. A massa de mira poderá ter o túnel de proteção;
- 1.3. Poderão ter filamento de fibra ótica na massa e na Alça de Mira;
- 1.4. O acionamento pode ser por mola metálica em espiral ou pelo sistema de mola pneumática. Exemplo: Gás RAM.
- 1.5. Armas com peso com de até 5,5 (cinco vírgula cinco) Kg, incluindo as miras. (o peso poderá ser original da arma ou complementado, desde que tal complemento se restrinja à parte interna da coronha).

2. Não será permitido:

- 2.1. Armas olímpicas, mesmo que tenham sido adaptadas.
- 2.2. Acessórios de armas olímpicas.
- 2.3. Modificações ou adaptações que alterem as características originais da arma: uso de contrapesos de cano, contrapesos externos na coronha, freio de boca, compensador, garfo, apoio do rosto ajustável, elevador do apoio do rosto, qualquer tipo de apoio para mão sob a coronha, tubo prolongador do cano/ massa de mira, coronha olímpica, prolongamento da telha como “guarda- mata” mais largo.
- 2.4. A alça de mira deve ficar obrigatoriamente à frente da posição do gatilho. Considera-se para este efeito o ponto de inserção do gatilho no mecanismo.

2.5. Soleira com regulagem vertical e horizontal. Caso este equipamento conste na arma (original ou adaptada), a mesma deverá ser alinhada e fixada, não sendo permitido qualquer ajuste ao corpo do atleta.

2.6. Para fins de manutenção, serão aceitas a utilização de componentes similares aos originais em forma e função (inclusive aparelhagem de miras). Com relação a coronha, somente será aceita a substituição da peça original quando adaptada (ou reproduzida) de outra arma igualmente permitida.

3) Distância 10 (dez) metros.

4) Alvo De pistola de ar da ISSF.

5) Posição De pé, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A sustentação da arma se dará com ambas as mãos e o ombro. Um dos cotovelos poderá estar apoiado apoiar no quadril.

Competição:

1. Ensaio e repetições

Um alvo de ensaio com número de tiros livre.

O atleta poderá realizar duas reentradas, valendo como pontuação final, a maior pontuação.

2. Prova

10 (dez) séries de 3 (três) tiros em 10 (dez) alvos de prova, perfazendo 30 (trinta) disparos no total.

3. Tempo

35 (trinta e cinco) minutos para o ensaio e prova.

Obs.:

1 - Todos os alvos, inclusive Ensaio, deverão ser numerados e rubricados pela direção ou árbitro da prova. A rubrica poderá ser substituída por carimbo específico da direção ou árbitro.

2 - Os alvos serão entregues ao atleta imediatamente antes do tempo de preparação.

3 - Não é permitido qualquer objeto alheio à prova sobre a bancada. Uma flanela ou toalha é permitida, desde que inspecionada previamente pelo árbitro.

4 - Os tiros que atingirem o centro olímpico (X) terão o valor de 12 (doze) pontos.



6) Comandos

- **"Seu tempo de 3 minutos de preparação começará a partir de agora"**
- **"Começar"**
- **"Faltam 5 minutos"**
- **"Prova encerrada – armas em segurança"**

Obs.:

1 - Armas em segurança significa: abertas e descarregadas sobre a bancada (com a utilização de safety flag ou fio de cor viva em sua câmara) ou em seus invólucros.

2 - Não é permitido o municionamento durante o tempo de preparação.

7) Falhas de munição ou de arma

Serão consideradas como zero, se não solucionados no tempo destinado à prova.

8) Tiro cruzado

Serão considerados como zero. O atleta que atingir o alvo de outro concorrente, quando identificado, será penalizado

em 2 (dois) pontos, não podendo repetir o próprio disparo. Na impossibilidade de se identificar qual é o tiro cruzado,

será computado o valor mais alto, cabendo ao atleta que desejar que não lhe seja atribuído um impacto em seu alvo informar imediatamente ao árbitro.

9) Apuração

Os alvos serão apurados no estande de tiro, sempre que possível, ao final da prova.

10) Penalização para tiros dados a mais.

Serão computados os cinco impactos mais baixos de cada alvo e aplicada uma penalização de menos 2 (dois) pontos no total.

IV) Descrição da prova de Pistola de ar:

<i>Categorias dos Participantes</i>	<i>Tiros de Prova</i>	<i>Tiros de Ensaio</i>	<i>Duração Total</i>	<i>Alvos</i>	<i>Tiros em seco</i>	<i>Distância</i>	<i>Peso do Gatilho</i>
Sêniores Juniors (M)	60	Ilimitados	01:45 h	4E + 60P	Não são Permitidos Durante a Prova	10 m.	500 gr.
Damas Juniors (F)	40		01:45 h	4E + 40P			

1) Distância 10 (dez) metros.

2) Alvo De pistola de ar da ISSF.

3) Comandos de Tiros:

"Seu tempo de 10 min. de preparação começará a ser contado a partir do silvo de apito, ou a partir de agora."

4) Início da Prova: Começar

5) Final da Prova:

- "FALTAM 10 MIN. PARA O FINAL DA PROVA!"

- "FALTAM 05 MIN. PARA O FINAL DA PROVA!"

- "CESSAR - DESCARREGAR AS ARMAS - ESTÁ ENCERRADA A PROVA!"

V) Descrição da prova de WRABF:

As provas WRABF poderão utilizar carabinas com os calibres de 4,5mm e 5,5mm, os alvos de WRABF deverão ser apurados SEMPRES com CALIBRADORES de 5.5mm para termos igualdade nos resultados.

A) Os cartões de prova devem estar posicionados a partir da linha de tiro à distância de 25 metros:

B) Quantidade de disparos:

25 disparos para a prova, mais os disparos de ensaio, em vinte minutos. **A prova poderá ser repetida 1 vez, valendo como pontuação final a maior pontuação.**

C) CARTÃO DE ALVOS

Os cartões de alvos utilizados em todas as competições serão os oficiais de Ar comprimido fornecido pelo fabricante nacional LCL 08B (1 cartão por prova) ou similar.

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

O cartão de alvos deve ser claramente marcado com o Identificação do Competidor, Divisão, Posto de Tiro e Número do Revezamento, quando aplicável.

D) APOIOS (RESTS)

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

■ Apoio Frontal (*Front Rest*): Geralmente o apoio frontal (*Front Rest*) não possui restrições em termos de peso (massa), material e modelo/design. O apoio frontal deve obrigatoriamente incorporar um saco flexível contendo areia. A parte frontal do rifle NÃO deve estar em contato com outras partes do apoio frontal além do saco de areia (exceto o pino limitador na frente do apoio). A parte inferior frontal da coronha deve obrigatoriamente estar 100% em contato com o topo do saco de areia. O apoio pode conter ajustes verticais e horizontais, com quaisquer tipos de mecanismos utilizados para obter tais movimentos.

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

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

■ Restrição de Movimento do Rifle: Quando o rifle for levantado verticalmente, os apoios frontais e traseiros obrigatoriamente não podem levantar-se com o rifle. Se o apoio frontal e/ou traseiro se levantam com o rifle, o apoio frontal e/ou traseiro deverão ser considerados no peso total do rifle. O rifle pode ser deslizado para frente ou para trás para determinar se está preso nos apoios. Os apoios frontais e traseiros não podem ser utilizados para prevenir o recuo do rifle. Em geral, nenhum equipamento do competidor pode estar fixado à bancada.

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

E) FALHA DO RIFLE DURANTE A PROVA

Uma troca de rifle durante a prova é permitida, desde que exista uma falha comprovada com o rifle, especialmente quando está relacionada à segurança e é considerada perigosa. Nesse caso o competidor solicitará ao Árbitro de Prova para verificar o rifle e possivelmente substituí-lo por um novo. O Árbitro de Prova poderá autorizar a substituição do rifle. Nenhum tempo extra será permitido para os competidores quando uma situação dessas ocorrer e eles não serão autorizados a atirar novamente a prova.

F) COMANDOS EM PROVAS

Para garantir que o campeonato seja conduzido de forma clara e segura, os comandos a seguir serão utilizados:

- Seu tempo de 5 minutos de preparação começará a partir de agora". Competidores serão chamados às mesas com 5 minutos de antecedência para preparar seu equipamento, com os rifles abertos e em segurança, carregadores removidos e/ou ferrolhos abertos, dependendo do tipo de ação do rifle.
- Competidores prontos? (Are Shooters ready?) Competidores podem pedir aos delegados de prova tempo adicional para preparação do equipamento (não mais que

três minutos), caso estejam com algum problema no equipamento. Este tempo adicional será concedido apenas uma vez durante uma prova.

- Coloque o ferrolho e removam a bandeira de segurança! (Insert bolt in your rifle/Remove Breech Flag!) Somente após este comando, os competidores estarão autorizados a remover os dispositivos de segurança dos rifles/instalar o ferrolho.
- Você tem 20 minutos para completar a prova. Começar! (You have 20 minutes to complete this match. Commence fire!)

Começar a atirar será um apito inicial.

- Nenhum competidor poderá sair de sua mesa e deverá continuar sentado até o final da prova. Nenhum competidor poderá entrar na linha de tiro após o início da prova, perdendo-a se estiver atrasado. Qualquer disparo antes do apito inicial, resultará em desqualificação do competidor daquela prova.
 - O tempo restante será anunciado da seguinte forma:
 - Dez minutos (Ten minutes)
 - Cinco minutos (Five minutes)
 - Trinta segundos (Thirty seconds)

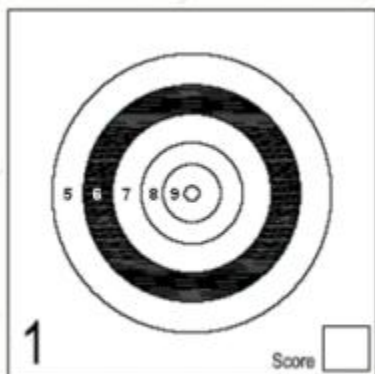
Cessar fogo será um apito final.

- Remover ferrolhos dos rifles, inserir bandeira de segurança (*Breech Flag*) e desocupar as bancadas.
- Qualquer tiro disparado após o apito final resultará na desqualificação do atleta.
- Após a inspeção e autorização do árbitro, todo o equipamento deverá ser removido da bancada e então guardadas ou colocadas nas estantes apropriadas.

G) APURAÇÃO

A marcação de pontos Melhor Borda será utilizada para aferição dos alvos. (Se o furo toca a borda do próximo anel mais alto, o ponto mais alto será computado). Um disparo no quadrado do alvo que não toca o anel mais largo será computado como quatro (4) pontos. Todos os tiros que estiverem próximos serão plugados pelo técnico de aferição. Rasgados e distorções no alvo não serão contados. Pontuação perfeita do cartão: 250 e 25X's.

Nos alvos o anel do seis é azul para ajudar na visada, todos os outros anéis são vazados com as bordas constituídas por linhas azuis. O anel central do 10 possui 2 mm de diâmetro; ele deve ser obliterado para ser considerado um 10X.



H) DESEMPATE

Todos os cartões serão aferidos para Primeiro Erro (FM - First Miss). As caixas de alvos serão checadas começando no primeiro alvo (1). A primeira caixa de alvo que não contiver a pontuação 10, será marcada como FM. Se os alvos 1 a 25 forem todos pontuação 10 (250 total), é necessário voltar ao primeiro alvo e checar os X's . O primeiro alvo a não conter um X, será marcado como FM.

Se um empate existe (250 pontos e 25X), inicie no alvo 1 e o primeiro X que não estiver obliterado completamente será marcado como FM. Todos os FM deverão ser marcados na área de dados do alvo e não na caixa do alvo.

VI) Número de etapas

Durante o ano esportivo teremos a programação de 3 etapas além da etapa final que é obrigatória.

A classificação final de cada modalidade será obtida pela soma dos 2 (dois) melhores resultados em todas as etapas dividido por 2 (dois). A este resultado será acrescido o resultado da etapa final do Campeonato que terá peso 2, ou seja, o resultado da final será multiplicado por 2.