



REGULAMENTO FUZIL

Atualizado em 01 de janeiro de 2025

Clube de Tiro Caça e Pesca de Valença

Fuzil

I Finalidade

Regulamentar a disciplina de Fuzil do Clube de Tiro, Caça e Pesca de Valença.

II Equipamentos e regras da Prova

O calibre para esta categoria é livre.

A arma utilizada é o fuzil de ferrolho.

A prova será dividida em duas categorias:

- Militar (fuzil leve)
- Bull (fuzil pesado)

Os cartões de prova devem estar posicionados a partir da linha de tiro à distância de 200 metros.

A arma poderá ter apoio dianteiro através de bi pé, rest frontal ou saco de areia, e também apoio traseiro, desde que os dois apoios não tenham ligação.

A posição de tiro é deitada ou apoiado na mesa.

A arma só poderá tocar o corpo ou roupa do atirador. Nenhuma parte da arma, com exceção dos suportes, poderá tocar o chão ou a mesa de apoio.

O sistema de pontaria é óptico, através de luneta.

São permitidos os seguintes acessórios: óculos, casaco de tiro, calças e sapatos especiais, bandoleira, tapa-olho, cotoveleiras, tapete com espessura de até 20 (vinte) mm, luneta de observação e luneta de tiro.

Cada Atirador terá um alvo de ensaio e um alvo de prova.

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

Os alvos estarão identificados quanto ao número do atirador na ficha (exemplo: Wilson C. David – atirador 1, alvos 1E, ensaio e 1P, prova).

As provas terão o tempo de 15 (quinze) minutos para a realização de 15 (quinze) disparos, sendo 05 minutos de ensaio para 05 (cinco) disparos e 10 (dez) minutos de prova para os 10 (dez) disparos restantes.

O atirador poderá utilizar qualquer método de esportagem, inclusive uma pessoa o auxiliando, desde que não atrapalhe o andamento da competição.

III Comandos da prova

- a- Atiradores, preparar para a prova;
- b- Atiradores, o seu tempo de preparo começa agora (3 minutos);
- c- Atiradores, carregar (10 segundos);
- d- Atiradores, prontos à esquerda, prontos à direita, atiradores, fogo (inicia-se a cronometragem da prova);
- e- Atenção atiradores, cessar fogo, armas abertas e descarregadas, não toquem nas armas.

O juiz de prova avisará quando faltar 1(um) minuto para o término da prova.

III – 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) resultados das 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.

IV Critério de Classificação e desempate

A classificação de cada etapa dar-se-á pelo maior resultado.

No caso de empate em uma etapa, serão utilizados os seguintes critérios de desempate:

a- Maior número de "x";

b- Maior número de 10;

c- Maior número de 9 e assim, sucessivamente.

Continuando o empate, o impacto do disparo mais distante do centro apontará o perdedor