



*REGULAMENTO
CARABINA WRABF
(BENCHREST 22)*

Atualizado em 01 de janeiro de 2025

Clube de Tiro Caça e Pesca de Valença

Carabina WRABF Fogo Circular (Benchrest 22)

I Finalidade

Regulamentar a disciplina de Carabina WRABF Fogo Circular (*Benchrest 22*) do Clube de Tiro, Caça e Pesca de Valença. Este regulamento foi adaptado considerando as regras oficiais da Confederação Brasileira de Tiro Esportivo (CBTE).

III Divisão

A disciplina de Carabina WRABF Fogo Circular (*Benchrest*) do Clube de Tiro, Caça e Pesca de Valença será desenvolvida em duas divisões: SÊNIOR e INICIANTE. A divisão INICIANTE será para os atletas que estão participando da prova pela 1º vez, os demais atletas serão classificados na divisão SÊNIOR. Na prova poderá ser utilizada Carabina de fogo circular, sem limite de peso e modificações, calibre .22LR (desde que de uso legal sob a legislação em vigor).

III – Número de etapas

Durante o ano esportivo teremos a programação de 2 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 Descrição da Prova

A) OS CARTÕES DE PROVA DEVEM ESTAR POSICIONADOS A PARTIR DA LINHA DE TIRO À **DISTÂNCIA DE 25 METROS**

B) PROVA

25 disparos para a prova, mais os disparos de ensaio, em vinte minutos. **O atleta poderá fazer a prova duas vezes, valendo como pontuação final, a maior pontuação**

C) CARTÃO DE ALVOS

Os cartões de alvos utilizados em todas as competições serão os oficiais de Fogo Circular 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.

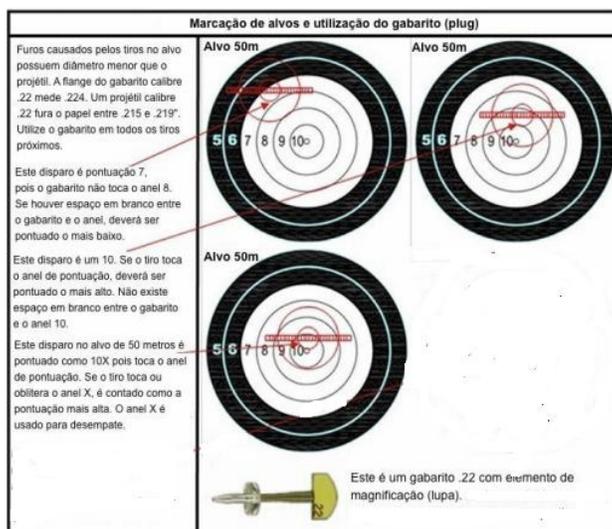
- Nenhum competidor poderá sair de sua mesa e deverá continuar sentado até o final da prova. Nenhum competidor poderá entrar na linha de tiro após o início da prova, perdendo-a se estiver atrasado. Qualquer disparo antes do apito inicial, resultará em desqualificação do competidor daquela prova.
 - O 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 (*Breach 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). Nos alvos de fogo circular, o furo tocando o anel central (X) será marcado como pontuação X. A pontuação, na forma de pontos subtraídos do total, deverá ser escrita no campo adequado. 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.



I) 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.