

2º RAM CLUBE DE ARMA LONGA

REGULAMENTO

OBJETIVO: Agregar a participação de todos os atiradores adeptos da Arma Longa, em virtude do variado número de categorias, acessíveis à todos, em especial o popular calibre .22 e a carabina de pressão.

1. CATEGORIAS

- 1.1. **Rifle Precisão** – Com mira óptica de aumento limitado.

Apoio dianteiro: só Bipé

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

- 1.2. **Rifle Precisão Caçador** – Com mira óptica de aumento máximo 10x

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

- 1.3. **Rifle Ação Mauser com Mira Aberta-**

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

- 1.4. **Carabina .22 (Mira Óptica com qualquer aumento)**

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

- 1.5. **Carabina .22 Com Mira Aberta**

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

- 1.6. **Carabina de Pressão, Ação Mola – Mira Aberta**

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar, sendo vedado o uso de fitas adesivas para travamento de coronha em apoios)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

1.7. **Carabina de Pressão, Ação Mola – Mira Livre**

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar, sendo vedado o uso de fitas adesivas para travamento de coronha em apoios)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

1.8. **Carabina de Pressão – Ação e Mira Livre**

Apoio Dianteiro: (livre – exceto aparelhos com travamento de coronha, tipo Sinclair ou similar, sendo vedado o uso de fitas adesivas para travamento de coronha em apoios)

Apoio Traseiro: Livre

Acessórios: Todos

É permitido o auxílio de “Spoter” em qualquer modalidade.

1.10. Nas Modalidades Carabina de Pressão a distancia é de **20 metros**, nas modalidades de .22 é de **100 metros** e nas demais é de **200 metros**.

2. **PROVAS, CLASSIFICAÇÃO E PREMIAÇÃO**

2.1. O Campeonato será composto de 06 (seis) provas, valendo para classificação final, a soma dos 04 (quatro) melhores resultados.

2.2. No caso de ocorrer empate na soma final, valerá para critério de desempate, a obtenção do maior numero de (X). Persistindo o empate valerá o resultado da 5º prova e se for o caso o resultado da 6º prova.

2.3. A Premiação final será efetuada, em todas as modalidades, da seguinte forma:

A. Modalidade com até 03 (Três) Atiradores:

Prêmio para o 1º colocado.

B. Modalidade com até 05 (cinco) Atiradores:

Prêmio para o 1º e 2º colocados.

C. Modalidade com até 08 (Oito) Atiradores:

Prêmio para 1º, 2º e 3º colocados.

D. Modalidade com mais de 08 (Oito) Atiradores:

Prêmio do 1º ao 5º colocados.

3. O Atirador poderá participar de uma segunda (2º) prova na mesma modalidade, porém, para efeito de classificação valerá somente a primeira participação.

4. PROVAS E ALVOS

4.1. As Provas, para todas as modalidades, serão realizadas da seguinte maneira:

- A. Ensaio em dois tempos com duração de 05 (Cinco) minutos em cada tempo.
Quantidade de disparos: Ilimitados.
- B. Duração da Prova após o ensaio: 30 (trinta) minutos.
Quantidade de disparos: 30 (trinta)

4.2. ALVOS DAS PROVAS

Nas modalidades Rifle Precisão e Carabina .22 LR o alvo terá 06 centros de alvo de Pistola Livre 50 metros.

Na modalidade de Rifle Ação Mauser haverá um único alvo proporcional à distância do tiro (200 metros).

Nas modalidades Carabina a Ar haverá 6 (seis) alvos de pistola a ar.

Nas modalidades em que houver 06 (seis) alvos, o primeiro alvo do alto à esquerda servirá para ensaio, sendo que os 05 (cinco) alvos restantes deverão receber 06 (seis) impactos cada um.

Na hipótese de impactos excedentes em qualquer alvo, o atirador será penalizado com a perda dos impactos excedentes de valor mais elevados.

5. REALIZAÇÃO E APURAÇÃO DAS PROVAS

5.1. Durante a realização das provas, haverá um Diretor de Arbitragem responsável pelo bom andamento das mesmas, pela verificação do cumprimento das regras para cada modalidade, bem como a observação do cumprimento das normas de segurança.

5.2. Verificada uma irregularidade, o Árbitro poderá **advertir** ou **desclassificar** o Atirador.

5.3. O júri de apuração dos resultados será composto por (03) três Atiradores nomeados de Diretor de Arbitragem.

5.4. A apuração será realizada em local isolado.

6. COMANDOS DO DIRETOR DE ARBITRAGEM

- ATIRADORES, PREPARAR PARA O ENSAIO (OU PROVA) NO TEMPO DE.....
- ATIRADORES, CARREGAR (esperar 15 segundos)
- ATIRADORES, PRONTOS À ESQUERDA, PRONTOS À DIREITA
- ATIRADORES, FOGO (iniciar a cronometragem).
- O Diretor deverá avisar aos atiradores quando faltar 01 (um) minuto para o término do tempo.
- Decorrido o tempo de ensaio ou de prova, será dado o seguinte comando:
ATENÇÃO ATIRADORES, CESSAR FOGO, ARMAS ABERTAS E
DESCARREGADAS E NÃO TOQUEM NAS ARMAS.

7. NORMAS DE SEGURANÇA

- 7.1. Além do cumprimento de todas as normas básicas de segurança de conhecimento dos Srs.(as) Atiradores, em especial, deve ser observado que:
- 7.2. Fora do momento de ensaio ou prova, todas as armas devem permanecer com seus ferrolhos abertos.
Na hipótese de armas com carregadores destacáveis, estes devem permanecer fora das armas.
- 7.3. É obrigatório o uso de óculos e protetores auriculares.