

## REGULAMENTO TRAP 50

Será utilizado como base o Regulamento da Liga Nacional com exceção do critério de desempate e das classes que seguem.

Irão ser premiados somente os Campeões das Classes A, B e C.

**Desempate:** Em caso de empate em cada categoria/classe, ao final da última série, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a) Maior resultado obtido na segunda série, persistindo o empate, utiliza-se o maior resultado obtido na primeira série;
- b) Persistindo o empate perderá o atirador que errar o primeiro prato na contagem de trás para frente: “count-back”, do último ao primeiro prato.
- c) Caso o atleta tenha realizado reinscrição, o resultado computado será somente o maior obtido na inscrição ou reinscrição. A reinscrição não será utilizada como critério de desempate;
- d) Havendo empate com 50/50 no TRAP 50, na mesma categoria e classe, estaria inviabilizado o critério “count-back”. Assim, terá o atleta que tiver feito menos reinscrição será o campeão naquela categoria e classe, caso for igual o único critério possível para desempate é a idade. O atleta mais velho será proclamado campeão naquela categoria e classe.

Classes:

Classe A: Maior pontuação até 9,99% a menos da maior pontuação arredondando para baixo no primeiro número inteiro.

Classe B: Em referência a maior pontuação entre 10% e 19,99% da maior pontuação arredondando para baixo no primeiro número inteiro.

Classe C: Em referência a maior pontuação abaixo de 20% da maior pontuação arredondando para baixo no primeiro número inteiro.

## REGULAMENTO HÉLICES

Será utilizado como base o Regulamento da Confederação Brasileira de Caça e Tiro com exceção do critério de desempate e das classes que seguem.

Irão ser premiados somente os Campeões das Classes A, B e C.

**Desempate:** Em caso de empate em cada categoria/classe, ao final da série, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

- a) Perderá o atirador que errar a primeira hélice na contagem de trás para frente: “count-back”, da última à primeira hélice.
- b) Caso o atleta tenha realizado reinscrição, o resultado computado será somente o maior obtido na inscrição ou reinscrição. A reinscrição não será utilizada como critério de desempate;
- d) Havendo empate com 12/12, na mesma categoria e classe, estaria inviabilizado o critério “count-back”. Assim, terá o atleta que tiver feito menos reinscrição será o campeão naquela categoria e classe, caso for igual o único critério possível para desempate é a idade. O atleta mais velho será proclamado campeão naquela categoria e classe.

Classes:

Classe A: Maior pontuação até 16,99% a menos da maior pontuação arredondando para baixo no primeiro número inteiro.

Classe B: Em referência a maior pontuação entre 17% e 33,32% da maior pontuação arredondando para baixo no primeiro número inteiro.

Classe C: Em referência a maior pontuação abaixo de 33,33% da maior pontuação arredondando para baixo no primeiro número inteiro.

## REGULAMENTO SILHUETAS METÁLICAS

Será utilizado como base o Regulamento da Confederação Brasileira de Tiro Prático com exceção do critério de desempate e das classes que seguem.

Irão ser premiados os Campeões dos Agregados que segue somente da prova interna:

**Small Bore Arma Longa** – A soma dos resultados de Small Bore Arma Longa e Small Bore Arma Longa Hunter (Total máximo 40 pontos)

**Rim Fire** – A soma dos resultados de Field Carbine Rim Fire e Field Carbine Rim Fire Hunter (Total máximo 40 pontos)

**Big Bore Arma Longa** – A soma dos resultados de Big Bore Arma Longa e Big Bore Arma Longa Hunter (Total máximo 40 pontos)

**Center Fire** – A soma dos resultados de Field Carbine Center Fire e Field Carbine Center Fire Hunter (Total máximo 40 pontos)

**Big Bore Arma Curta** – A soma dos resultados de Big Bore Standing e Big Bore Unlimited Standing (Total máximo 40 pontos)

**Field Pistol** – A soma dos resultados Field Pistol Production, Field Pistol Production Any Sight e Field Pistol Production Sporting (Total máximo 60 pontos)

**Small Bore Armas Curtas** – A soma dos resultados de Small Bore Standing e Small Bore Unlimited Standing (Total máximo 40 pontos)

**Ar Comprimido Arma Longa 4,5** – A soma dos resultados de Ar Comprimido Arma Longa e Ar Comprimido Arma Longa Hunter (Total máximo 40 pontos)

**Ar Comprimido Arma Longa 5,5** – A soma dos resultados de Ar Comprimido Field Arma Longa e Ar Comprimido Field Arma Longa Hunter (Total máximo 40 pontos)

**Ar Comprimido Arma Curta** – A soma dos resultados de Ar Comprimido Standing e Ar Comprimido Unlimited Standing (Total máximo 40 pontos)

**Damas Rim Fire** – A soma dos resultados de Field Carbine Rim Fire e Field Carbine Rim Fire Hunter somente Damas (Total máximo 40 pontos)

**Damas Center Fire** – A soma dos resultados de Field Carbine Center Fire e Field Carbine Center Fire Hunter somente Damas (Total máximo 40 pontos)

**Desempate:** Em caso de empate em cada agregado, ao final, serão adotados os seguintes critérios para desempate:

a) Caso o atleta tenha realizado reinscrição, o resultado computado será somente o maior obtido na inscrição ou reinscrição. A reinscrição não será utilizada como critério de desempate;

b) Havendo empate na pontuação máxima, no mesmo agregado, o atleta que tiver feito menos reinscrição será o campeão no agregado, caso for igual o único critério possível para desempate é a idade. O atleta mais velho será proclamado campeão no agregado. (em caso de ausência de um dos atletas será usado idade).

## Regras

- O atleta que fez inscrições na FTGO e interna, poderá usar a sumula para lançar na prova interna (economizando munições), já na reinscrição o atleta fará novos disparos.
- As reinscrições terão um limite de duas (2) por modalidade.
- Não é obrigatório realizar a prova interna para poder participar da etapa FTGO ou vice e versa.
- Serão computadas somente provas em pé.

ANEXO I

Armas a serem utilizadas, caso o atirador realizar a prova com a arma errada não será possível realizar outra e terá seu resultado cancelado.

Anexo III

CATEGORIA	ARMA	COMP. DO CANO	POSIÇÃO DE TIRO	TIPO DE MIRA
PRODUCTION	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 10 3/4"	QUALQUER POSIÇÃO	MIRA ABERTA
UNLIMITED	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 15"	QUALQUER POSIÇÃO	MIRA ABERTA
REVOLVER	REVOLVER	ATÉ 10 3/4"	QUALQUER POSIÇÃO	MIRA ABERTA
UNL. ANY SIGHT	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 15"	QUALQUER POSIÇÃO	QUALQUER MIRA
UNL. STANDING	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 15"	EM PÉ	QUALQUER MIRA
STANDING	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 10 3/4"	EM PÉ	MIRA ABERTA
FILD PISTOL PROD.	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 10 3/4"	EM PÉ	MIRA ABERTA
F. P. P. ANY SIGHT	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 10 3/4"	EM PÉ	QUALQUER MIRA
F.P. SPORTING	PISTOLA OU REVOLVER	ATÉ 6"	EM PÉ	MIRA ABERTA
ARMA LONGA	CARABINA OU FUZIL	S/ RESTRIÇÃO	EM PÉ	MIRA ABERTA
ARMA LONGA HUNTER	CARABINA OU FUZIL	S/ RESTRIÇÃO	EM PÉ	ÓPTICA / MIRA ABERTA

Big Bore			
Categoria	Abrev	Espoleta	Observação
Production	BB-P / 1	Fogo Central	Revólver ou Pistola - até 10 3/4" - Mira Aberta - Qualquer posição
Unlimited	BB-U / 2	Fogo Central	Revólver ou Pistola - até 15" - Mira Aberta - Qualquer posição
Revólver	BB-R / 3	Fogo Central	Revólver - até 10 3/4" - Mira Aberta - Qualquer posição
<b>Standing</b>	<b>BB-S / 4</b>	<b>Fogo Central</b>	<b>Revólver ou Pistola - até 10 3/4" - Mira Aberta - Em Pé</b>
<b>Unl. Standing</b>	<b>BB-US / 5</b>	<b>Fogo Central</b>	<b>Revólver ou Pistola - até 15" - Qualquer Mira - Em Pé</b>
Unl. Any Sight	BB-UAS / 6	Fogo Central	Revólver ou Pistola - até 15" - Qualquer Mira - Qualquer Posição
<b>Arma Longa</b>	<b>BB-AL / 7</b>	<b>Fogo Central</b>	<b>Arma Longa - Mira Aberta - Em Pé</b>
<b>Arma Longa Hunter</b>	<b>BB-ALH / 8</b>	<b>Fogo Central</b>	<b>Arma Longa - Optica/Mira Aberta - Em Pé</b>

Small Bore			
Categoria	Abrev	Espoleta	Observação
Production	SB-P / 9	Fogo Circular	Revólver ou Pistola - até 10 3/4" - Mira Aberta - Qualquer posição
Unlimited	SB-U / 10	Fogo Circular	Revólver ou Pistola - até 15" - Mira Aberta - Qualquer posição
Revólver	SB-R / 11	Fogo Circular	Revólver - até 10 3/4" - Mira Aberta - Qualquer posição
Standing	SB-S / 12	Fogo Circular	Revólver ou Pistola - até 10 3/4" - Mira Aberta - Em Pé
Unl. Stading	SB-US / 13	Fogo Circular	Revólver ou Pistola - até 15" - Qualquer Mira - Em Pé
Unl. Any Sight	SB-UAS / 14	Fogo Circular	Revólver ou Pistola - até 15" - Qualquer Mira - Qualquer Posição
Arma Longa	SB-AL / 15	Fogo Circular	Arma Longa - Mira Aberta - Em Pé
Arma Longa Hunter	SB-ALH / 16	Fogo Circular	Arma Longa - Optica/Mira Aberta - Em Pé

Field Carbine			
Categoria	Abrev	Espoleta	Observação
<b>FCRF - Circular</b>	<b>FC-FCRF / 21</b>	<b>Fogo Circular</b>	<b>Arma Longa Fogo Circular - Mira Aberta</b>
<b>FCCF - Central</b>	<b>FC-FCRF / 22</b>	<b>Fogo Central</b>	<b>Arma Longa Fogo Central - Mira Aberta</b>
<b>FCHRF - Opt/Circular</b>	<b>FC-FCHRF/23</b>	<b>Fogo Circular</b>	<b>Arma Longa Fogo Circular - Qualquer Mira</b>
<b>FCHCF - Opt/Central</b>	<b>FC-FCHCF/24</b>	<b>Fogo Central</b>	<b>Arma Longa Fogo Central - Qualquer Mira</b>

Field Pistol			
Categoria	Abrev	Espoleta	Observação
<b>Production</b>	<b>FP-P / 25</b>	<b>S/ Restrição</b>	<b>Revólver ou Pistola - até 10 3/4" - Mira Aberta - Em Pé</b>
<b>Production Any Sight</b>	<b>FP-PAS / 26</b>	<b>S/ Restrição</b>	<b>Revólver ou Pistola - até 10 3/4" - Qualquer Mira - Em Pé</b>
<b>Production Sporting</b>	<b>FP-S / 27</b>	<b>S/ Restrição</b>	<b>Revólver ou Pistola - até 6" - Mira Aberta - Em Pé</b>

**Ar Comprimido**

<b>Categoria</b>	<b>Abrev</b>	<b>Acionamento</b>	<b>Observação</b>
Production	AR-P / 28	Ar/Mola	Pistola de Ar - Até 10 3/4" - Mira Aberta - Qualquer Posição
Unlimited	AR-U / 29	Ar/Mola	Pistola de Ar - Até 15" - Mira Aberta - Qualquer Posição
Unlimited Stantind IS	AR-USIS / 30	Ar/Mola	Pistola de Ar - Mira Aberta - Em Pé
<b>Standing</b>	<b>AR-S / 31</b>	<b>Ar/Mola</b>	<b>Pistola de Ar - Até 10 3/4" - Mira Aberta - Em Pé</b>
<b>Unl. Stading</b>	<b>AR-US / 32</b>	<b>Ar/Mola</b>	<b>Pistola de Ar - Até 15" - Qualquer Mira - Em Pé</b>
Unl. Any Sight	AR-UAS / 33	Ar/Mola	Pistola de Ar - Até 15" - Qualquer Mira - Qualquer Posição
<b>Arma Longa</b>	<b>AR-AL / 34</b>	<b>Ar/Mola</b>	<b>Arma Longa de Chumbinho 4.5 - Mira Aberta - Em Pé</b>
<b>Arma Longa Hunter</b>	<b>AR-ALH / 35</b>	<b>Ar/Mola</b>	<b>Arma Longa de Chumbinho 4.5 - Qualquer Mira - Em Pé</b>
<b>Field Arma Longa</b>	<b>AR-FA / 36</b>	<b>Ar/Mola</b>	<b>Arma Longa de Chumbinho Aberta 5,5 - Mira Aberta - Em Pé</b>
<b>Field Arma Longa Hunter</b>	<b>AR-FAH / 37</b>	<b>Ar/Mola</b>	<b>Arma Longa de Chumbinho Hunter 5,5 - Qualquer Mira - Em Pé</b>