



REGRAS INTERNACIONAIS FOSSO UNIVERSAL-UT

01/01/2024

REGRAS INTERNACIONAIS - PIT-UT UNIVERSAL

Em caso de interpretação controversa do presente regulamento, o texto escrito em francês fará fé.

CAPÍTULO 1

PONTOS GERAIS

1.01 Uma disposição do Fosso Universal-UT consiste em cinco máquinas colocadas em um fosso, equipados com uma placa fixa ou articulada.

1.02 As cinco máquinas estão dispostas em linha reta sobre bases firmemente apoiadas, no mesmo nível e perfeitamente planas. As bases são numeradas de 1 a 5 da esquerda para a direita.

1.03 As cinco bases são dispostas de modo que as cinco máquinas quando carregadas com os pratos colocada sobre o braço de cada um tem:

1°) Uma distância horizontal mínima de 1 m e máxima de 1,25 m (recomenda-se 1,10 m) entre o centro de 2 pratos colocados em máquinas adjacentes prontas para serem lançadas.

2°) As máquinas devem ser instaladas no fosso de modo que o ponto de articulação do braço lançador fique 0,50 m (+/- 10 cm) abaixo da superfície superior do teto do fosso e recuadas 0,50 m (+/- 10 cm) da borda frontal do fosso, quando a máquina estiver colocada a 2 metros de altura.

ÁREA DE TIRO

1.04 Os postos de tiro, constituídos por uma área de 1m x 1m quadrado, são colocados em linha reta paralela às 5 máquinas dentro do fosso. Deve ser medida uma distância horizontal de 15 metros entre a linha frontal dos postos de tiro e a borda frontal do fosso.

1.05 Um prato deve ser colocado sobre a placa do fosso e posicionado acima da máquina nº3 para indicar o ponto em que o alvo emerge quando ajustado para lançamento em zero (0) graus.

O prato será posicionado um dia antes da competição durante a adequação das instalações. Em caso de quebra acidental por parte de um atirador, este será reposicionado pelo árbitro responsável pelo campo.

Os postos de tiro são colocados de forma que haja 2 à esquerda e 2 à direita do posto nº 3. São colocados 2,5 metros de centro a centro, de modo a permitir intervalos de 1,5 metros entre cada um dos 5 postos.

1.06 Cada posto de tiro deverá estar equipado com um suporte para os atiradores colocarem seus cartuchos.

Quando uma posição de tiro estiver equipada com uma caixa ou recipiente para cartuchos vazios, o atirador deverá deixá-los ali. Os atiradores que utilizam espingardas semiautomáticas devem recolher os cartuchos vazios após saírem da posição de tiro e jogá-las nas caixas.

O incumprimento desta regra dará origem às sanções habituais (Ver capítulo 11 - Penalidades).

1.06 Cada instalação deverá ser coberta, para proteger os atiradores e árbitros em caso de más condições climáticas.

Na parte traseira de cada campo deve ser instalada uma tenda ou abrigo, para permitir que os atiradores de espera possam se abrigar em caso de más condições climáticas.

TRAJETÓRIAS E ESQUEMAS DE LANÇAMENTO

1.07 As trajetórias dos pratos lançados pelas 5 máquinas do fosso podem ser modificadas para variar as condições de tiro.

Para realizar estes diferentes ajustes, foram estabelecidos 10 esquemas oficiais (ver última página destas regras).

1.08 O prato lançado deverá ter uma trajetória em condições de ar calmo que esteja de acordo com os esquemas oficiais, com tolerância de +/- 5m. Esta distância deve ser medida a partir do **ponto de articulação do braço da máquina (1.03.2)** das cinco máquinas medidas na direção da trajetória.

1.09 O controle de altura das trajetórias é feito 10m à frente da máquina. O controle de altura das trajetórias é feito 10m à frente da máquina. A altura de um prato deve ser no mínimo 1,50m e no máximo 3,50m, com tolerância de +/- 0,50 m.

O dube organizador deverá fornecer o material necessário para controlar essas trajetórias.

1.10 O ajuste da trajetória para a direita ou para a esquerda deve ser feito de forma que os pratos não ultrapassem os limites representados pelos dois lados de um ângulo de 90°, onde o vértice é o centro da máquina nº 3, de modo que o canteiro central se estende atrás do centro da posição de tiro nº 3.

1.11 As Máquinas nº 1 e nº 2 jogam os Pratos para a direita, e as máquinas nº 4 e nº 5 para à esquerda, de forma que as trajetórias devem cruzar a linha mediana.

1.12 As máquinas do fosso devem ser dotadas de um dispositivo permanente que permita, através de uma simples leitura, realizar diversos ajustes que atendam aos pontos estipulados nos parágrafos 1.07, 1.08, 1.09, 1.10 e 1.11.

1.13 Cada purgador, depois de ter sido verificado desta forma, deve ser solidamente fixado para que a trajetória obtida não possa ser alterada involuntariamente durante o processo de teste.

Caso uma máquina se mova da posição definida, o árbitro responsável pelo campo interromperá imediatamente o round para refazer os ajustes da máquina.

Os resultados dos alvos já lançados desta máquina serão contados, nenhum deles será relançado e nenhum atirador poderá alegar ter feito o tiro.

1.14 Os diferentes dispositivos de ajuste de cada máquina (velocidade de projeção, altura da trajetória e se for o caso, posição do prato desde o início) deverão ser dotados de ocular para permitir a fixação de selos de chumbo que verificarão cada dia da concorrência.

PRATOS

1.15 Os pratos devem ter diâmetro de 11cm, altura de 25 a 26mm e peso entre 100 e 110 gramas. Para competições internacionais, os pratos deverão ser da mesma cor e da mesma marca acordada.

1.16 A situação do campo de tiro e a cor dos pratos devem ser tais que estas se destaquem visivelmente do fundo, em condições normais de iluminação

DISPOSITIVO DE LANÇAMENTO

1.17 As máquinas deverão ser libertadas através de um dispositivo fono-pull (elétrico ou eletrônico) que incorpore um distribuidor que garanta que cada atirador terá de disparar, de forma aleatória, as 5 trajetórias de cada posto de tiro.

CAPÍTULO 2

ARMAS E MUNIÇÕES

2.01 Todas as armas, expeto metralhadoras, podem ser utilizadas, inclusive os modelos semiautomáticos, desde que a ejeção do cartucho vazio não perturbe os demais atiradores e desde que o calibre não ultrapasse o calibre 12.

Nenhuma vantagem será dada aos atiradores de calibre inferior a 12.

2.02 Não são permitidas armas com comprimento de cano inferior a 66 cm.

2.03 Correias e fundas em armas são proibidas.
Qualquer uso de microcâmara montada em espingarda é proibido.

2.04 Todas as armas de tiro, mesmo que descarregadas, devem ser manuseadas com extremo cuidado. As armas devem ser portadas abertas e descarregadas.

As armas semiautomáticas devem ser portadas com a culatra aberta e o cano apontado para cima ou para baixo.

2.05 Quando o atirador não estiver utilizando sua arma, ela deverá ser colocada verticalmente em um porta-armas ou local similar. É proibido tocar na arma de outro atirador sem autorização.

2.06 Marcação obrigatória do gatilho de liberação

Qualquer proprietário de uma espingarda com gatilho de liberação afixará, na parte externa da coronha, um adesivo com um grande "R" sobre fundo fluorescente, como advertência.



Se a lei do país anfitrião de uma competição internacional proibir o gatilho de liberação, isso deverá ser incluído no programa da competição.

2.07 Depois de disparado, o comprimento do cartucho não deve ser superior a 70 mm.

A carga do cartucho não deve exceder 28 gramas de chumbo com tolerância máxima de +2%. O tiro deve ser esférico, de diâmetro regular não superior a 2,5 mm e com tolerância superior a 0,1 mm.

É proibido o uso de pólvora negra, bem como cartuchos traçadores ou cartuchos de recarga em competições internacionais e nacionais.

2.08 O árbitro mandatado pode retirar dois cartuchos da arma de um atirador ou de vários atiradores, para permitir ao júri verificar se estão em conformidade com as regras.

CAPÍTULO 3

VESTIARIO

3.01 Traje pessoal

Os atiradores devem comparecer ao stand de tiro vestidos de maneira adequada para um evento público.

Shorts são proibidos, apenas shorts na altura do joelho (do tipo bermuda cortados no máximo 5 cm acima do joelho) são permitidos

As camisas devem ter pelo menos mangas curtas, com ou sem gola, mas devem chegar pelo menos até a base do pescoço (camiseta).

É proibido tirar a roupa até a cintura sob a jaqueta de tiro.

Sandálias são proibidas por razões de segurança.

Na cerimónia de abertura, durante o desfile das Seleções Nacionais, os seus integrantes deverão estar com o traje da sua Seleção Nacional, ou com calça justa e blazer.

Na cerimónia de encerramento, todos os atiradores premiados comparecerão à entrega dos prémios, quer com o traje da sua seleção nacional, quer com calças justas e blazer.

3.2 Números

O número de competidor do atirador deverá estar fixado na parte superior das costas, entre os ombros e a cintura, estar totalmente visível e usado por inteiro.

A não observância desta regra é penalizada com uma primeira advertência do árbitro. A não retificação deste requisito acarretará novas penalidades que poderão estender-se à exclusão do concurso por decisão do júri.

3.3 Equipamento

Todos os dispositivos eletrônicos, mecânicos ou quaisquer outros que possam indicar as trajetórias e ângulos do prato para os atiradores são estritamente proibidos.

É proibido o uso de telefones celulares, walkie-talkies ou dispositivos similares por competidores, treinadores e oficiais de equipa dentro da área de competição ou fora da área de competição. Todos os telemóveis devem estar desligados ou silenciosos.

Somente dispositivos de redução de som podem ser usados. Rádios, gravadores ou qualquer tipo de sistema de produção de som ou comunicação (como "Bluetooth") são proibidos dentro da área de competição durante as competições e treinamentos oficiais.

CAPÍTULO 4

POSIÇÃO DE TIRO

4.01 O atirador adotará a posição de prontidão e sua arma deverá estar no ombro antes de ser chamado á sua posição de tiro. O atirador coloca os pés dentro dos limites da posição de tiro. Caso o atirador seja encontrado em posição irregular, receberá uma advertência.

CAPÍTULO 5

ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES

JÚRI E ÁRBITRO

5.01 Os eventos internacionais serão controlados por um júri composto por um representante de cada país participante com uma seleção nacional inscrita. O presidente do Júri será o delegado nomeado pela FITASC que será oriundo de um país diferente do país organizador.

Os membros do Júri que constatarem uma irregularidade não podem intervir diretamente junto dos árbitros, mas devem reportar o que observaram ao Júri.

Todos os membros do júri deverão ser portar de crachá de identificação fornecido pela organização.

5.02 O papel do júri é controlar as licenças nacionais ou internacionais dos árbitros, e nomear, se não houver número suficiente, árbitros auxiliares dos competidores que são selecionados pelo júri para oferecer seus serviços para representar a Federação Nacional ou a organização do campeonato.

5.03 Os membros do júri e os árbitros são responsáveis por controlar antes do início dos tiros, se as instalações estão de acordo com as especificações e se os preparativos foram feitos de maneira adequada e eficaz.

5.04 O veredicto do júri só é viável na presença do seu presidente, ou do seu delegado acompanhado de um quarto dos membros do júri que tomará a sua decisão por maioria dos membros presentes. Em caso de empate, prevalece o voto do presidente.

5.05 No caso de uma emergência (por exemplo, risco de interrupção do tiro), dois membros do júri, nomeados pelo presidente, podem tomar uma decisão excecional com o consentimento do árbitro, desde que esta decisão seja aprovada pelo júri.

5.06 Certificar-se de que as regras desportivas sejam cumpridas durante o tiro, incluindo a verificação das armas, das munições e dos pratos por meio de testes técnicos.

5.07 Responder a protestos

5.08 Tomar decisões sobre penalidades a serem impostas a um atirador que não cumpra as regras ou se comporte de maneira antidesportiva (artigos 11.03, 11.04)

5.09 O presidente do júri deverá garantir a presença de pelo menos 2 membros do júri no conjunto de stands.

5.10 A comissão organizadora chegará a um acordo com o júri para um plano de sorteio. A composição dos grupos é sorteada um dia antes da competição no

num horário previamente combinado, para que os delegados nacionais participantes possam estar presentes. As rodadas ou grupos são compostos por no máximo 6 atiradores e no mínimo 3.

5.11 Durante o andamento de uma competição internacional, se necessário, o ajuste esquemas para cada máquina, serão modificados diariamente.

Esses esquemas são elaborados pelo júri.

Assim que os novos esquemas entrarem em vigor, um prato de teste será lançado de cada máquina e todos os dispositivos de ajuste serão novamente bloqueados.

5.12 No caso de Ato de Providência, o júri poderá reduzir o número de series de uma competição. Neste caso, o atirador pode reclamar uma indenização pelas series ou serie sem tiro no preço com base numa ronda de treino. Será criado um júri de recurso para cada competição internacional.

5.13 Um júri de apelação será constituído no início de cada competição internacional.

5.14 No caso de um atirador contestar a decisão do júri ou da FITASC, o júri de recurso poderá ser remetido. Este júri de recurso será composto pelo Presidente do país organizador, pelo Presidente da FITASC ou seu representante, pelo Presidente da comissão técnica ou seu representante, e pelo diretor técnico da FITASC. Este júri de recurso será constituído em simultâneo com o júri.

5.15 Em caso de desistência de um atirador antes do final da competição, este, antes de sair, deverá informar a secretaria da sua desistência. Caso contrário, a sua federação nacional será informada e poderá tomar as medidas que julgar apropriadas.

CAPÍTULO 6

ÁRBITROS

6.01 O tiro em cada campo é supervisionado pelo árbitro principal que possui licença de árbitro internacional da FITASC.

Após cada lançamento, deve informar o atirador de forma suficientemente clara para ter a certeza de que este ouviu a sua decisão, se o prato deve ser contado como « BOM » ou « ZERO ».

Se o atirador contestar a decisão do árbitro, ele deve imediatamente levantar a mão e dizer “protesto” antes que o próximo atirador tenha atirado ao seu alvo. Após este período, nenhuma disputa poderá ser levada em consideração

6.02 O árbitro, sob o controle do júri, aplicará as regras, garantirá a segurança da presença do público e para garantir que este não perturbe os atiradores.

6.03 O árbitro é auxiliado por 2 marcadores assistentes escolhidos entre os atiradores do grupo anterior. Os atiradores não podem recusar-se a desempenhar esta função se lhes for solicitado, mas o árbitro tem o direito de aceitar uma substituição de entre os atiradores em competição.

O atirador que se recusar a aceitar o cargo de assistente de marcador caso tenha sido solicitado ou esteja manifestamente atrasado em seu posto, será penalizado com 5 zeros deduzidos de sua última pontuação.

No caso de arbitragem eletrônica, apenas um apontador assistente é necessário.

6.04 Um apontador assistente deve ser colocado em cada lado do campo de tiro, em uma posição onde possa observar toda a zona de tiro.

6.05 O árbitro principal toma sua decisão sozinho. Se um dos marcadores assistentes tomar uma decisão diferente, deverá levantar o braço para informar o árbitro principal que tomará a sua decisão final. Contudo, antes de tomar a decisão final, o árbitro deverá consultar o outro marcador assistente.

6.06 Imediatamente após cada rodada, os resultados dos disparos são examinados e comparados. Em caso de disputa, somente o árbitro poderá decidir o placar final.

Após esta verificação os resultados são anunciados em voz alta pelo árbitro, de forma que os atiradores possam ouvi-los. Cada atirador deverá verificar e assinar o seu resultado, antes de sair do campo de tiro.

6.07 Antes do início de cada esquadra o árbitro deve anunciar claramente e em voz alta ao responsável de campo o número de atiradores presentes no grupo, para que este possa posicionar a sua máquina (sorteador) no número anunciado (6, 5, 4, 3, atiradores).

6.08 Na eventualidade de a máquina (sorteador) não ter sido posicionada corretamente no número de atiradores do grupo pelo responsável de campo e o início do tiro, a distribuição dada a cada atirador com a mesma divisão de massas é falsa.

O árbitro deve interromper imediatamente o tiro assim que perceber.

O resultado dos pratos será considerado e o árbitro posicionará o contador no número correto de atiradores presentes, 6,5,4,3 e o tiro poderá reiniciar onde foi interrompido.

6.09 A serie ocorre sem outras interrupções além das previstas no programa ou que provêm de dificuldades técnicas.

6.10 O árbitro pode, no entanto, em algumas circunstâncias, interromper o tiro se de repente começar a chover forte, ou se houver uma tempestade violenta que pareça durar apenas um curto período. No entanto, ele deve informar o júri se esta interrupção for suscetível de durar.

6.11 Com o sistema de rodízio alinhado, a arbitragem eletrônica é obrigatória: a principal O árbitro e um apontador assistente devem estar presentes durante a competição.

CAPÍTULO 7

REALIZANDO UMA SERIE DE PRATOS

7.01 Cada serie consiste em 25 pratos.

7.02 No momento da chamada, o atirador deve estar pronto para atirar imediatamente e deve ter consigo as munições e equipamentos necessários para atirar em todo o round.

7.03 O teste de armas de fogo é autorizado antes do primeiro round de cada dia, mas só poderá ser feito um atirador de cada vez em sua posição, por ordem de grupo e por ordem do árbitro.

A arma de fogo deve ser apontada para baixo, acima da “zona de perigo”, para que o tiro seja disparado acima da máquina e para o ar.

As trajetórias deverão ser apresentadas aos atiradores da primeira série do dia, na ordem de lançamento de 1 a 5. Esta apresentação é feita apenas no primeiro dia de competição se os mesmos esquemas se mantiverem nos restantes dias. Somente caso os esquemas sejam alterados, as trajetórias deverão ser mostradas novamente na primeira série.

7.04 Tiros por equipe

No início do tiro, 6 competidores estarão prontos, um para cada posição de tiro e o sexto deverá estar pronto para ocupar o lugar do 1º competidor quando ele sair da posição nº 1, etc...

Depois de terem disparado na posição de tiro n.º 5, os atiradores devem regressar imediatamente à posição de tiro n.º 1, com a arma «aberta e descarregada».

Tiro em linha

Todos os atiradores iniciam a série na posição de tiro 1 e terminam na posição de tiro 5. Dois árbitros precedem o primeiro atirador e seguem o último, de modo que o primeiro atirador do dia na posição de tiro #1, assim como o último atirador do dia na posição de tiro #5, nunca atire em cinco alvos seguidos.

7.05 Os árbitros ou outros oficiais designados são responsáveis pelas ordens «INICIAR O TIRO», «PARAR O TIRO» «DESCARREGAR» e todas as outras instruções necessárias para o bom andamento do tiro. Os árbitros juízes devem igualmente certificar-se de que as ordens são dadas e que as armas são manuseadas sem perigo.

Todo atirador que operar uma arma sem a permissão do árbitro, antes da ordem «INICIAR O TIRO» ou depois da ordem «PARAR O TIRO» ter sido dada, pode ser sancionado com um «AVISO» (art. 11.03) e excluído da competição no caso de infrações subsequentes (art. 11.05)

7.06 O atirador nº 1 não deve carregar a sua arma até que o árbitro lhe dê permissão para iniciar o tiro.

Os outros atiradores não podem fechar suas armas carregadas até que o atirador anterior tenha atirado aos seus pratos.

Em todos os casos, a arma não pode ser carregada a menos que esteja apontada na direção do fosso.

Depois de ter disparado, o atirador não deve virar-se no campo de tiro antes de abrir a arma.

É proibido o funcionamento de armas quando houver efetivos em frente aos postos de tiro (art. 11.04).

É proibido mirar ou atirar em outros pratos, é igualmente proibido mirar ou fingir atirar em animais vivos (art. 11.04).

Os atiradores, árbitros, funcionários e membros do público em ou perto de um evento Fosso Universal-UT devem usar proteção auditiva. Qualquer atirador que estiver na prancha sem proteção auditiva será considerado ausente e não terá direito a atirar.

Os atiradores, árbitros e staff deverão usar óculos de segurança. Qualquer atirador que estiver na prancha sem óculos de segurança será considerado ausente e não terá direito a atirar.

Os atiradores que se encontrem nos postos de tiro e prestes a disparar o seu tiro, poderão testar a pontaria com a sua espingarda (descarregada) após receberem autorização do árbitro, antes do início da sua serie.

7.07 Quando o atirador estiver pronto para atirar ele ordenará por: «PULL», «GO», «LOS», ou outras ordens definidas no fono pull.

Depois de ter atirado em sua posição, o atirador deverá esperar até que o atirador seguinte termine a sua posição, antes de tomar seu lugar. Caso contrário, ele poderá receber uma advertência (art. 11.03).

7.08 No caso de interrupção do tiro, a arma deverá ser imediatamente aberta, não devendo ser fechada ou recarregada antes do reinício do tiro, sem autorização do juiz árbitro.

7.09 O atirador tem **10 segundos** para ordenar seu prato, após o prato anterior ter sido arremessado. Caso este prazo seja ultrapassado o atirador é responsável por um «AVISO» (art. 11.03)

7.10 Após o arremesso do último prato de uma round, todos os atiradores devem permanecer em seus lugares até que o último atirador tenha atirado e o juiz árbitro tenha declarado «SERIE ou FIM "

7.11 Quando o atirador chama seu prato, ele deve ser lançado imediatamente, levando em consideração conta apenas o tempo de reação ao sinal. (aproximadamente 1/10 segundos)

7.12 Todas os pratos lançados devem ser atirados, exceto se o atirador considerar que o seu lançamento não corresponde diretamente ao (art. 7.11). Neste caso, este último pode ser recusado, baixando claramente a arma. Porém, se o árbitro julgar que o prato foi lançado de acordo com a regra, poderá então ser considerado ZERO.

7.13 Todo mau funcionamento das máquinas durante o tiro deverá ser apontado pelo árbitro à equipe de manutenção.

No caso em que a máquina não possa ser reparada a tempo e em condições razoáveis, o árbitro pode decidir mudar a máquina defeituosa e proceder posteriormente ao seu ajuste.

7.14 Quando o atirador for interrompido por mais de 5 minutos durante uma round, devido a um incidente técnico que não seja atribuído ao atirador, as trajetórias deverão ser representadas ao grupo.

CAPÍTULO 8

INCIDENTE

8.01 No caso de um cartucho não ter disparado ou em caso de outro mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador deverá permanecer em seu posto, com a arma voltada para o campo de tiro, sem abri-la ou tocar na patilha de segurança até que o árbitro verifique a arma.

Se o competidor, no caso de mau funcionamento da arma/cartucho, abrir a arma ou tocar na patilha de segurança, antes que o árbitro tenha verificado a arma, o(s) alvo(s) será(ao) pontuado(s) Zero.

8.02 Uma arma deve ser considerada fora de serviço se:

- 1) Não poder ser manejada com total segurança.
- 2) Não prepara a carga de pó.
- 3) Se o cartucho vazio não for ejetado, devido a um problema mecânico em uma arma semiautomática.
- 4) Se houver descarga simultânea.

Nestes casos, o atirador tem direito, sem penalidade, a um novo prato duas vezes no mesmo round, sem levar em conta a troca de arma. A terceira avaria e as seguintes serão consideradas «ZERO».

8.03 Os seguintes incidentes não são considerados mau funcionamento e o árbitro regista a pontuação como se o prato fosse lançado:

- 1) Falso manejo do atirador.
- 2) Câmara(s) não carregada(s) ou com cartuchos vazios.
- 3) Arma em posição de segurança.

8.04 Se o árbitro julgar que o incidente de tiro não é atribuído ao atirador (art. 8.02) e que a arma não pode ser reparada rapidamente, o atirador poderá usar outra arma com o acordo do árbitro, desde que siga este procedimento dentro de 3 minutos. da declaração de que a arma está fora de serviço.

É obrigatório o uso de pequenas bandeiras de comunicação, para os árbitros adicionais. As bandeirinhas serão de cor vermelha e serão utilizadas para acertar a decisão de <ZERO> ou para informar ao árbitro sobre algum problema com a equipe.

8.05 No caso de força maior, o atirador, após autorização do árbitro, pode abandonar o seu grupo e terminar o seu percurso no horário fixado pelo árbitro ou pelo júri, sem penalidade para o primeiro incidente e com penalidade de 3 «ZEROS» para incidentes subsequentes.

CAPÍTULO 9

REGRAS DE TIRO

9.01 Dois tiros podem ser disparados contra cada alvo

9.02 O prato de argila é declarado “NULO” quando é lançado e atirado de acordo com as regras e se pelo menos uma peça visível estiver quebrada. O prato chamado «FLASH» deve obedecer às mesmas regras.

9.03 O árbitro deve decidir imediatamente se o prato lançado é considerado conforme ou é um «NO BIRD», se possível antes do atirador ter disparado o seu primeiro tiro.

9.04 O prato é considerado «ZERO» quando:

- a) Se o prato for atingido e não destaque durante o voo.
- b) Se apenas largar pó (argilas fumegantes e empoeiradas).
- c) Se o atirador não atirar num prato que foi chamado e lançado corretamente.
- d) Se o atirador não puder disparar porque não soltou o fecho de segurança, se esqueceu de carregar ou engatilhar a arma ou se esta esteve insuficientemente fechada ou (art. 8.03).

- e) Se o atirador errar o prato no primeiro tiro e não puder disparar o segundo tiro porque:
- ele esqueceu de colocar um segundo cartucho
 - ele não lançou o aparelho no carregador de uma arma semiautomática
 - a patilha de segurança da arma voltou ao lugar após o recuo do primeiro tiro.
 - se o segundo cartucho não estiver lacrado e esvaziar devido ao efeito do recuo
- f) se o atirador, em caso de mau funcionamento ou falha de disparo de sua arma, abrir a arma ou tocar na patilha de segurança antes que o árbitro tenha examinado a arma.
- g) se for o terceiro (ou posterior) mau funcionamento da arma ou munição pelo mesmo tiro e pelo mesmo atirador (art. 8.02).
- h) se o prato não for atirado por motivo que não dê direito ao atirador a um novo prato.

9.05 O prato é declarado «NO BIRD». Um novo prato será lançado, independentemente de o concorrente ter disparado:

- a) Se o prato quebrar antes de ser libertado
- b) Se a trajetória for irregular (o prato ziguezagueia, tem velocidade inicial insuficiente), etc...
- c) Se dois pratos ou mais forem lançadas ao mesmo tempo do mesmo fosso.
- d) Se a cor do prato for muito diferente da cor dos outros pratos utilizados na competição do mesmo fosso.
- e) Se o prato for lançado antes do atirador ter dado o comando
- f) Se o prato não for lançado sob comando e o atirador baixar claramente a arma «SEM TEMPO» (art. 7.12)

9.06 O prato substituto deverá ser lançado obrigatoriamente pela mesma máquina na mesma trajetória como o «NO BIRD» (art 9.08)

9.07 O árbitro pode igualmente declarar um tiro no prato «NO BIRD» e ordenar o lançamento de um novo prato quando:

- a) Se o atirador estiver visivelmente perturbado.
- b) Outro atirador atira no mesmo prato.
- c) O árbitro pode, por qualquer razão, considerar que é impossível determinar se um prato foi acertado ou falhado. Nestas circunstâncias, o árbitro pode consultar os seus assistentes antes de concordar com uma nova repetição.
- d) Se um atirador errar o primeiro tiro e tiver uma falha no segundo tiro, um alvo repetido será dado, mas apenas o segundo tiro será contabilizado, sujeito ao artigo 8.02.

9.08 Um tiro será considerado não disparado:

- a) Se o atirador atirar, quando não for sua vez, receberá uma advertência (art. 11.03).
- b) Se o atirador disparar a arma, na sua vez, mas antes de chamar o prato, receberá uma advertência (art. 11.03). Porém, se o prato for lançado e o competidor disparar seu segundo tiro, o resultado será então registado.

CAPÍTULO 10

PROTESTOS

10.01 Se o atirador discordar da decisão do árbitro relativamente à avaliação de um lançamento, o atirador deve protestar imediatamente, levantando o braço e dizendo «PROTESTE» ou «APELO».

O árbitro deve então interromper imediatamente o tiro e, após consultar os árbitros auxiliares, dar a conhecer a sua decisão.

Em nenhum caso ele pode pegar o prato para ver se foi atingido ou não.

10.02 O atirador pode recorrer ao júri para contestar a decisão do árbitro.

Este recurso deverá ser endereçado por escrito e acompanhado de uma quantia que constitui uma caução a determinar pelo júri, antes do concurso, e que lhe será devolvida se o protesto for aceite pelo júri.

Neste caso, o júri pode dar instruções ao árbitro para julgamentos futuros ou nomear um novo árbitro ou finalmente modificar a decisão do árbitro.

10.03 Ele não poderá recorrer da decisão do árbitro nos seguintes casos:

- a) ao julgar se um prato é zero
- b) se uma trajetória for considerada correta
- c) se o lançamento do prato ocorreu no horário que obedece à regra

CAPÍTULO 11-

PENALIDADES

11.01 Todos os atiradores participantes nas competições são obrigados a conhecer as presentes regras e a comprometer-se a respeitá-las. Aceitarão antecipadamente ficar sujeitos a penalidades e outras consequências que resultem da violação destas regras ou das ordens dos árbitros.

11.02 Se o atirador utilizar armas ou munições que não estejam em conformidade com os termos do art. n.º 2.01, 2.02, 2.03, 2.06, todos os tiros disparados com essas armas ou munições «Serão CONSIDERADOS ZERO» .

Se o júri julgar que foi impossível ao atirador ter conhecimento da sua violação das regras e através dela não obteve nenhuma vantagem essencial, pode decidir aceitar o resultado, desde que a falta seja retificada assim que for conhecida.

11.03 SANÇÕES

O árbitro dá ao atirador quando uma regra é infringida:

- na primeira falha: 1 aviso
- na segunda falha: 2 aviso
- na terceira falta durante a mesma volta e para cada uma das faltas sucessivas, o próximo prato quebrado será contado como ZERO.

11.04 No caso de recomendação do árbitro, o júri poderá excluir o atirador da competição.

11.05 Quando o árbitro condena um atirador a perder 1 ou 3 pratos (11.03), esta penalidade será deduzida da(s) próximo(s) prato(s) quebrado(s) na round, no round seguinte até ao(s) último(s) prato(s) da round, na pontuação final do atirador.

11.06 Por sua vez, o atirador competidor deverá estar pronto para atirar imediatamente. Ele deve ter consigo o equipamento e a munição para a série completa.

Para tiro em serie: se o atirador não se apresentar depois de ter sido chamado uma vez pelo árbitro e antes de ser dada a ordem de início do tiro, a pontuação do atirador atrasado é de 25 zeros.

Para tiro em serie: se o número de inscrição do atirador atrasado já tiver sido cancelado no sistema de computador, e o próximo atirador estiver na posição de tiro 1, então o último atirador marcará 25 zeros.

Nestes dois casos o árbitro não tem de procurar ou chamar o atirador desaparecido.

Se o atirador achar que tem um motivo válido para o atraso, DEVE:

1. Recurso para o júri por escrito, no próprio dia, acompanhado da verba designada para recurso.
2. Cumprir a decisão do júri.
3. Se o júri considerar válida a razão apresentada poderá autorizar a realização de uma volta com outro grupo, sem penalização (o valor dado será reembolsado).
4. Se o júri considerar que a razão apresentada não é válida, o atirador terá 25 zeros correspondentes aos 25 alvos não abatidos, (o valor dado não será reembolsado).

11.07 Na segunda infração ao artigo 11.06 (ausência), o atirador será excluído da prova

11.08 Em todos os casos em que um atirador interrompa o decorrer do tiro sem motivo viável, ser-lhe-á imputada penalidade zero (art. 11.05)

11.09 Caso o atirador abandone seu grupo sem um dos motivos citados nas regras, ou sem motivo aceito e aprovado pelo árbitro, **todos os pratos de sua ronda aguardando serem arremessados serão registados como ZERO**. Em caso de infração subsequente, poderá ser aplicado o artigo 11.04.

11.10 No caso em que o árbitro ou um membro do júri constatar que um competidor atrasa intencionalmente o tiro ou age de maneira antidesportiva, ele poderá ser sancionado (art. 11.03 e 11.04).

Não é permitido treinar um competidor durante uma competição. Se o árbitro julgar que o treinamento está ocorrendo, o competidor receberá um cartão amarelo. Em caso de reincidências da mesma natureza serão aplicadas penalidades/sanções (Capítulo 11.03).

O indivíduo que tentar treinar será excluído da zona de tiro pelo árbitro.

CAPÍTULO 12

LIBERAR O GATILHO

12.1 Sistema com 1º gatilho de liberação e 2º gatilho de puxar (gatilho de liberação-puxar)

12.1.1 Primeiro tiro – sem alvo

No primeiro tiro, em caso de alvo “no-bird” (anunciado pelo árbitro), ou por qualquer outro motivo que impeça o atirador de atirar, ele deverá:

- Mantenha o gatilho puxado e chame um novo alvo;

- ou mantenha o gatilho puxado e empurre a alavanca de abertura para o lado para abrir a arma; para espingardas semiautomáticas, aplique a trava de segurança e puxe a alavanca de armar para trás duas vezes para esvaziar a câmara e o carregador.
- ou notificar o árbitro, e disparar o 1º tiro na direção segura indicada pelo juiz.

12.1.2 Segundo tiro – sem alvo

Após o atirador ter disparado o primeiro tiro e se o segundo alvo for “nulo”: a espingarda pode ser aberta.

12.2 Sistema com gatilho de liberação dupla

12.2.1 Primeiro tiro – sem alvo

Mesmo processo de 12.1.1

12.2.2 Segundo tiro – sem alvo

Mesmo processo de 12.1.1

CAPÍTULO 13

RESULTADOS E

DESEMPATES

13.01 Em caso de empate para os três primeiros lugares de um campeonato, haverá um desempate realizado em uma série de 25 pratos para decidir o vencedor. «**SE O EMPATE PRESISTIR», os atiradores dispararão uma nova série de 25 pratos usando apenas um cartucho (shot-off)**». Eliminará ao primeiro zero o atirador após cada atirador ter atirado o mesmo número de pratos.

Todos os restantes resultados individuais, os atiradores empatados serão classificados em igualdade e apresentados na competição na ordem de suas pontuações, contando-os regressivamente da 8ª série até a 1ª.

13.02 O desempate é feito de acordo com as presentes regras, porém, os lugares vazios no grupo não são substituídos.

13.03 Quando os atiradores não forem realizados em horário previamente fixado, os atiradores envolvidos deverão manter contato com o júri, para estarem prontos para atirar em menos de «QUINZE MINUTOS» após a sua convocação. Caso não se apresentem neste prazo, serão considerados eliminados.

13.04 No caso de equipes empatadas, a classificação é feita pela pontuação geral dos integrantes da equipe na 8ª série, e caso ainda haja empate, pela contagem regressiva a partir da 7ª, 6ª série, 5ª, 4ª, 3ª, 2ª, 1ª series.

ARTIGO 14.º

CAMPEONATOS INTERNACIONAIS

14.01 Podem ser concedidos prêmios aos melhores resultados de cada dia de tiro, mas as medalhas oficiais e títulos de campeonatos internacionais não podem ser concedidos sem conformidade com as regras e com base em 200 pratos (art. 5.12)

14.02 As instalações deverão estar abertas para treinos durante os três dias anteriores à competição. Durante estes treinos, os pratos serão do mesmo tipo que são utilizadas durante a competição, ver artigos nº 1.16 e 1.17.

Sete dias antes do início do campeonato, o Presidente da comissão técnica entrega ao Presidente da Federação organizadora os esquemas de tiro que serão utilizados no campeonato.

As posições de treino poderão ser definidas nos mesmos esquemas de tiro utilizados no campeonato.

A Comissão Técnica, verifica os ajustes na véspera do campeonato.

14.03 É proibido praticar nos campos da competição durante a competição.

Os treinos em campos não utilizados para a competição poderão ser disponibilizados durante a competição, a critério do organizador oficial.

14.04 Organização de Pranchadas

Dentro de cada elenco deverá haver uma rotação de atiradores entre cada serie, seja para frente ou para trás, de acordo com a federação organizadora. Um atirador que inicia seu primeiro round no posto de tiro 1, atirará o segundo round no posto de tiro 6 ou no posto de tiro 2.

Esta decisão será tomada na véspera do campeonato pelo júri, dependendo da compatibilidade do software da federação organizadora e do utilizado pela Fitasc.

14.05 A federação organizadora do campeonato decidirá a organização do tiro:

1. O campeonato é organizado apenas no sistema por elenco;
2. O campeonato é organizado com o sistema alinhado;
3. A federação organizadora pode fixar, para o sistema por plantel, um número máximo de participantes, acima do qual será utilizado o sistema em linha.

Todas as escolhas acima sobre o sistema de tiro deverão ser mencionadas no programa do campeonato.

RESUMO

ESQUADRA: Grupo de no máximo 6 atiradores atirando ao mesmo tempo no mesmo esquema.

SERIE: consiste em 25 pratos lançados do mesmo fosso.

MAQUINA: máquina ou dispositivo para lançar os pratos.

FONO PULL: máquina automática ativada por voz.

TIRO: disparo de um cartucho.

FOSSO: escavação em frente aos postos de tiro onde as máquinas estão situadas.

PRATO: Alvo de argila.

TRAJETÓRIA: Linha de voo do prato pelo ar.

FOSSO UNIVERSAL-UT

ESQUEMAS DE TIRO

	ARMADILHA DE ESQUEMA	ÂNGULO		ALTURA	DISTÂNCIA
		θ	R (a 10 m)		
1	1		35 °	1,5m	70m
	2		20 °	2,0m	60m
	3	10 °		1,5m	75m
2	4	30 °		3,0m	65m
	5	45 °		1,5m	60m
	1		40 °	2,0m	65m
	2		25 °	3,5m	60m
	3		5 °	2,5m	70m
3	4	15 °		1,5m	75m
	5	35 °		2,0m	65m
	1		45 °	2,0m	60m
	2		25 °	2,0m	75m
	3	5 °		3,5m	60m
4	4	30 °		2,5m	65m
	5	45 °		1,5m	70m
	1		40 °	2,0m	70m
	2		15 °	3,5m	60m
	3	5 °		1,5m	70m
5	4	30 °		3,0m	75m
	5	35 °		2,5m	65m
	1		45 °	2,5m	65m
	2		30 °	3,0m	60m
	3		5 °	2,0m	75m

5 3 5 2,0m 75m

4 30° 3,5m 70m

5 40 ° 2,0m 65m

	ARMADILHA DE ESQUEMA	ÂNGULO		ALTURA	DISTÂNCIA
		θ	R (a 10 m)		
6	1		40 °	1,5m	60m
	2		15 °	1,5m	75m
	3	5 °		2,5m	65m
7	4	30 °		2,5m	65m
	5	45 °		3,0m	60m
	1		40 °	2,0m	70m
	2		15 °	1,5m	65m
	3		5 °	2,0m	75m
8	4	20 °		2,5m	65m
	5	40 °		2,0m	70m
	1		35 °	2,0m	75m
	2		15 °	1,5m	65m
	3		5 °	2,5m	60m
9	4	20 °		3,0m	65m
	5	45 °		2,5m	70m
	1		40 °	2,5m	60m
	2		25 °	2,0m	70m
	3		5 °	1,5m	70m
10	4	15 °		3,5m	65m
	5	35 °		3,0m	75m
	1		35 °	2,0m	65m
	2		25 °	2,0m	75m
	3		10 °	3,0m	60m

10 3 10 3,0m 60m

4 30 ° 2,5m 70m

5 45 ° 2,5m 60m