

Regulamento da Disciplina de Percurso de Tiro Prático de Caça (PTPC)
(variante da disciplina de Percurso de Caça)



Edição de 1 de março de 2026

Conteúdo

Preâmbulo.....	5
Capítulo 1: Licença Federativa e Aquisição de Espingardas	6
1.1 Emissão e Manutenção da Licença Federativa da Classe E/PTPC	6
1.2 Aquisição de Espingardas	6
Capítulo 2: Projeto das Pistas de Tiro.....	8
2.1 Princípios Gerais	8
2.2 Tipos de Pistas de Tiro	8
Capítulo 3: Construção das Pistas de Tiro.....	10
3.1 Regulamento Geral	10
3.2 Critérios de Construção da Pista de Tiro.....	12
3.3 Modificações na Construção da Pista de Tiro	13
3.4 Áreas de Segurança.....	14
3.5 Pista de Tiro de Teste/Regulação de Miras.....	15
3.6 Áreas de Fornecedores	15
3.7 Áreas de Higiene	16
Capítulo 4: Informações da Pista de Tiro	17
4.1 Regulamento Geral	17
4.2 “Briefings” Escritos da Pista de Tiro	17
Capítulo 5: Equipamentos da Pista de Tiro.....	19
5.1 Alvos – Princípios Gerais	19
5.2 Alvos Aprovados pela FPTAC para Provas de PTPC – Papel	19
5.3 Alvos Aprovados pela FPTAC para Provas de PTPC – Metal.....	20
5.4 Alvos Aprovados pela FPTAC para Provas de PTPC – Frangíveis.....	21
5.5 Reorganização do Equipamento ou da Superfície da Pista de Tiro	21
5.6 Falha nos Equipamentos da Pista de Tiro e Outros Problemas	21
Capítulo 6: Equipamentos do Competidor	23
6.1 Espingardas	23
6.2 Transporte e Armazenamento e Equipamentos do Competidor.....	24
6.3 Roupas Apropriadas	25
6.4 Proteção para Olhos e Ouvidos	25
6.5 Munições e Equipamentos Relacionados.....	26
6.6 Mau Funcionamento – Equipamentos do Competidor.....	27
Capítulo 7: Estrutura da Disciplina	29

7.1 Princípios Gerais	29
7.2 Divisões da Disciplina.....	29
7.3 Categorias da Disciplina	30
7.4 Equipas	31
7.5 Cronograma e Agrupamento dos competidores	32
Capítulo 8: Gestão da Prova	33
8.1 Oficiais da Prova	33
8.2 Ações disciplinares dos Oficiais da Prova	34
8.3 Nomeação dos Oficiais da Prova	34
Capítulo 9: A Pista de Tiro	35
9.1 Condições de Prontidão da Espingarda	35
9.2 Condições de Prontidão do Competidor.....	35
9.3 Comandos na Pista de Tiro	36
9.4 Carregar, recarregar ou descarregar durante a tentativa de resolução da pista de tiro ...	38
9.5 Movimentação na pista de tiro.....	38
9.6 Assistência ou Interferência	38
9.7 Tirar Fotografias, Disparar em Seco e Inspeção da Pista de Tiro	39
Capítulo 10 – Pontuação.....	41
10.1 Regulamento Geral	41
10.2 Método de Pontuação	43
10.3 Empates de pontuação.....	43
10.4 Pontuação dos Alvos e Valores das Penalidades	43
10.5 Política de Pontuação de Alvos	44
10.6 Verificação da Pontuação e Desafio.....	45
10.7 Folhas de Pontuação.....	46
10.8 Responsabilidade de Pontuação	47
10.9 Pontuação dos Alvos que Desaparecem.....	48
10.10 Tempo Oficial	48
10.11 Programas de Pontuação	49
Capítulo 11: Penalidades e Desclassificações.....	50
11.1 Penalidades (Erros) de Procedimento – Regulamento Geral	50
11.2 Penalidades (Erros) de Procedimento – Exemplos Especificos.....	50
11.3 Desclassificação – Regulamento Geral.....	52
11.4 Desclassificação – Disparo Acidental.....	53
11.5 Desclassificação – Manuseamento Inseguro da Espingarda	54

11.6 Desclassificação – Conduta Antidesportiva.....	55
11.7 Desclassificação – Substâncias Proibidas	56
Capítulo 12 – Arbitragem e Interpretação das Regras	57
12.1 Princípios Gerais	57
12.2 Composição da Comissão de Arbitragem	58
12.3 Prazos e Sequências.....	58
12.4 Taxas.....	58
12.5 Regulamento Interno	58
12.6 Veredicto e Ação Subsequente	59
12.7 Interpretação das Regras	59
Anexo 1 – Rácio Aprovado de Pistas de Tiro.....	61
Anexo 2 – Alvos aprovados pela FPTAC para provas de PTPC.....	62
Anexo 3 – Calibração e Testes dos Alvos.....	67
Anexo 4 – Divisões das Espingardas.....	69
Anexo 5 – Exemplos de Equipamentos do Competidor	73
Anexo 6 – Munições/Tipos de Cartuchos.....	79
Anexo 7 – Resumo da Carreira de Juiz Árbitro de PTPC	80
Anexo 8 – Condição de Prontidão do Competidor	82

Preâmbulo

O *Percurso de Tiro Prático de Caça* (PTPC) é uma variante da disciplina de *Percurso de Caça* tradicional, da Federação Portuguesa de Tiro com Armas de Caça (FPTAC), sendo uma disciplina que se desenvolve em pistas de tiro onde existem alvos estáticos e/ou móveis reproduzindo situações de tiro.

Esta disciplina utiliza todas as possibilidades do terreno e de pequenas estruturas ligeiras e amovíveis a partir das quais se pode disparar sobre alvos de papel, de metal [*“Poppers”* e placas de metal (quadrangulares, retangulares, redondas e silhuetas recortadas de animais)] e frangíveis, a fim de colocar em evidência as qualidades técnicas e desportivas dos competidores. Cada pista de tiro é desenhada de forma a oferecer distintos níveis de dificuldade de realização. Igualmente deve ser acautelada a proteção da natureza e a correta gestão ambiental, sendo proibido o tiro sobre animais vivos.

Capítulo 1: Licença Federativa e Aquisição de Espingardas

1.1 Emissão e Manutenção da Licença Federativa da Classe E/PTPC

1.1.1 Poderá praticar esta disciplina quem estiver habilitado, cumulativamente, com a Licença Federativa da Classe E/PTPC, emitida pela FPTAC e Licença de Uso e Porte de Arma de Tiro Desportivo, emitida pela Direção Nacional da Polícia de Segurança Pública (DNPSP) ou isentos de Licença de Uso e Porte de Arma.

1.1.2 Para a obtenção da Licença Federativa da Classe E/PTPC, emitida pela FPTAC, o competidor têm de frequentar com aproveitamento o Curso de Formação de PTPC, ministrado exclusivamente por *Formadores de PTPC*, credenciados pela FPTAC e ter aproveitamento no Exame de PTPC.

1.1.3 Tanto o Curso de Formação de PTPC como o Exame de PTPC, realizar-se-ão, pelo menos duas (2) vezes por ano, em data e local a designar pela FPTAC.

1.1.4 A manutenção da Licença Federativa E/PTPC está dependente da participação do seu titular, em cada época desportiva, em duas (2) provas oficiais de PTPC (da FPTAC ou provas de Clubes, homologadas pela FPTAC), com o mínimo de seis (6) pistas de tiro, tendo de ter sempre disponíveis as 5 Divisões, com exceção dos competidores seniores, veteranos e masters, que apenas têm de participar em, pelo menos, uma (1) prova oficial de PTPC.

1.1.5 O não cumprimento do disposto na *Regra 1.1.4*, obriga a frequência de novo Curso de Formação de PTPC e consequente submissão a Exame de PTPC.

1.1.6 Os competidores que na época anterior (2023) tenham participado em provas de PTPC do calendário oficial da FPTAC, cumprindo o estipulado na *Regra 1.1.4*, estão isentos da obrigatoriedade de frequentar o Curso de Formação de PTPC e consequentemente de se submeterem a Exame de PTPC, conforme está estipulado na *Regra 1.1.2*, podendo aceder diretamente à Licença Federativa E/PTPC.

1.1.7 Com a entrada em vigor do presente regulamento em 2024 é recomendável que todos os competidores frequentem nos clubes uma ação de formação de reciclagem, com *Formadores de PTPC*, credenciados pela FPTAC.

1.2 Aquisição de Espingardas

1.2.1 Sendo que a aquisição de armas de fogo longas semiautomáticas ou de repetição de cano de alma lisa (espingardas) com cano igual ou superior a 60 centímetros da classe D (alínea a), n.º 6, do artigo 3.º da Lei n.º 50/2019, de 24 de julho) não sujeitas a pedido de Autorização de Compra, emitida pela Direção Nacional Polícia de Segurança Pública (DNPSP), Departamento de Armas e Explosivos, a sua compra poderá ser efetuada diretamente pelo interessado, seguindo o procedimento legalmente estabelecido.

1.2.2 Sendo que a aquisição de espingardas, com cano igual ou superior a 46 centímetros e inferior a 60 cm da classe C (alínea p), n.º 2 e a alínea c), n.º 5, do artigo 3.º da Lei n.º 50/2019, de 24 de julho, respetivamente) sujeitas à emissão de autorização de compra pela DNPSP, Departamento de Armas e Explosivos, a FPTAC emite a respetiva Declaração de Aptidão Desportiva de Arma de Fogo ao interessado.

1.2.3 Para obter a Declaração de Aptidão Desportiva de Arma de Fogo, o interessado deverá solicitá-la junto do clube em que se encontra filiado, que por sua vez, enviará o pedido em formulário próprio (*disponível em www.fptac.pt*), via e-mail para a FPTAC para o endereço eletrónico [*informacoes.fptac@gmail.com*](mailto:informacoes.fptac@gmail.com) acompanhado de uma fotografia tipo passe.

1.2.4 Após deferimento da Declaração de Aptidão Desportiva de Arma de Fogo, a mesma será enviada para o clube, sendo o custo de emissão de vinte euros (20€).

1.2.5 A detenção destas espingardas (classes C e D) está dependente do cumprimento do disposto na *Regra 1.1.4*, e implica também a obrigação da FPTAC de comunicar à autoridade policial quais os Atletas que não cumpriram os requisitos para a manutenção anual de Licença Federativa E/PTPC.

Capítulo 2: Projeto das Pistas de Tiro

Os seguintes princípios gerais para o projeto das pistas de tiro definem os critérios, as responsabilidades e as restrições que regem os desenhistas das pistas de tiro como arquitetos da prestigiada disciplina do PTPC.

2.1 Princípios Gerais

2.1.1 **Segurança:** As provas de PTPC devem ser projetadas, construídas e conduzidas com a máxima consideração à segurança.

2.1.2 **Qualidade:** O valor de uma prova de PTPC é determinado pela qualidade do desafio apresentado no desenho de cada pista de tiro, sendo que estas devem ser construídas para testar a habilidade de tiro do competidor e não as suas capacidades físicas.

2.1.3 **Diversidade:** Embora não seja necessário construir novas pistas de tiro para cada prova, nenhuma pista de tiro deve ser repetida para permitir que o seu uso não seja considerado uma medida definitiva das habilidades do PTPC.

2.1.4 **Estilo Livre:** Os competidores devem ter permissão para resolver o desafio apresentado de forma livre e disparar nos alvos numa base “*como e quando visível*”. Após o “*Sinal de Início*”, as pistas de tiro não devem exigir recargas obrigatórias nem ditar uma posição de tiro ou localização (salvo instruções específicas em contrário resultantes do “*briefing*” escrito de cada pista de tiro). No entanto, limitações podem ser criadas, e barreiras ou outras limitações físicas podem ser construídas, para obrigar o competidor a adotar diferentes posições de tiro ou localizações.

2.1.4.1 Pistas curtas podem incluir recargas obrigatórias e podem ditar uma posição de tiro ou localização. Quando uma recarga obrigatória é necessária, ela deve ser completada após o competidor disparar no seu primeiro alvo e antes de disparar no seu último alvo.

2.1.4.2 Pistas curtas podem especificar que apenas pode ser usado o ombro fraco ao disparar.

2.1.4.3 Se o “*briefing*” escrito da pista de tiro especifica que um competidor é obrigado a carregar, reter ou agarrar um objeto durante sua tentativa de resolução da pista de tiro, o disposto na *Regra 11.2.2* será aplicado.

2.1.4.4 Os desenhistas da pista de tiro podem dar liberdade aos competidores para aguardar o “*Sinal de Início*” em qualquer lugar dentro dos limites de uma área de tiro bem demarcada.

2.2 Tipos de Pistas de Tiro

As provas de PTPC podem conter os seguintes tipos de pistas de tiro:

2.2.1 Pistas de Tiro Gerais

2.2.1.1 **Pistas curtas:** não podem requerer menos de 8 nem mais de 12 alvos de pontuação para serem concluídas. O projeto e a construção da pista de tiro não podem permitir realizar mais do que 8 disparos pontuáveis de uma única localização e/ou visão.

2.2.1.2 **Pistas médias:** não podem requerer menos de 16 nem mais de 24 alvos de pontuação para serem concluídas. O projeto e a construção da pista de tiro não podem permitir realizar mais do que 8 disparos pontuáveis de uma única localização e/ou visão.

2.2.1.3 **Pistas longas:** não podem requerer menos de 28 nem mais de 32 alvos de pontuação para serem concluídas. O projeto e a construção da pista de tiro não podem permitir realizar mais do que 8 disparos pontuáveis de uma única localização e/ou visão. Nestas pistas é obrigatório que condição de prontidão da espingarda seja carregada (opção 1) ou municada (opção 2).

2.2.1.4 O rácio mínimo aprovado para uma prova de PTPC é uma proporção de três (3) pistas curtas para duas (2) pistas médias e uma (1) pista longa (ver *Anexo 1*).

2.2.1.5 A *Condição de Prontidão da Espingarda* com a câmara vazia e/ou carregador/tubo vazio não pode ser obrigatório em mais do que 25% das pistas de tiro numa prova.

2.2.2 **Pista de Tiro Especial**

2.2.2.1 **Desafio Paralelo:** Um evento conduzido separadamente numa prova. Dois competidores elegíveis disparam simultaneamente sobre duas séries de alvos idênticas e adjacentes. Recomenda-se a utilização de alvos metálicos e que o alvo final (*“Popper”* de PTPC) para cada competidor seja montado de forma que se sobreponha ao do outro competidor quando for derrubado, sendo o vencedor o competidor cujo alvo fica por baixo. Cada série de alvos não pode exceder 8 disparos e cada competidor tem de ser obrigado a realizar uma recarga obrigatória depois de disparar no seu primeiro alvo e antes de disparar no seu último alvo. As violações estão sujeitas a perda automática da eliminatória em disputa no desafio paralelo. Na disciplina de PTPC a referida pista de tiro especial é utilizada exclusivamente em situações de empate dos competidores.

Capítulo 3: Construção das Pistas de Tiro

Os seguintes regulamentos gerais de construção de pistas de tiro listam os critérios, responsabilidades e restrições aplicáveis às pistas de tiro em provas de PTPC. Os designers/arquitetos das pistas de tiro, as organizações anfitriãs e os *Oficiais da Prova* são orientados por estes regulamentos.

3.1 Regulamento Geral

3.1.1 **Construção Física** – Considerações de segurança no projeto, construção física e requisitos declarados para qualquer pista de tiro são da responsabilidade da organização anfitriã, sujeitas à aprovação do *Juiz Árbitro Principal da Prova*. Todos os esforços devem ser feitos para evitar lesões nos competidores, *Oficiais da Prova* e espectadores durante a prova. O projeto da pista de tiro deve evitar ações inadvertidas e inseguras sempre que possível. Deve-se ter em consideração que a operação de qualquer pista de tiro tem de fornecer acesso adequado aos *Juízes Árbitros da Prova* que supervisionam os competidores.

3.1.2 **Ângulos de Tiro Seguros** – As pistas de tiro devem sempre ser construídas tendo em consideração ângulos de tiro seguros. Deve-se ter em consideração a construção segura do alvo e estrutura e o ângulo de quaisquer possíveis ricochetes. Onde for apropriado, as dimensões físicas e a adequação do para-balas principal e dos para-balas laterais devem fazer parte do processo de construção. A menos que especificado de outra forma no “*briefing*” escrito de cada pista de tiro, o ângulo máximo padrão do cano é de 90 graus em todas as direções, medido a partir da frente do competidor voltado diretamente para o para-balas principal. As violações estão sujeitas à *Regra 11.5.2*.

3.1.3 **Distâncias Mínimas** – Sempre que forem utilizados alvos metálicos ou coberturas duras numa pista de tiro, aplicam-se distâncias mínimas para o disparo. Sempre que possível, isto deve ser feito com barreiras físicas. Se forem usadas linhas de penalidade para limitar a aproximação a alvos metálicos, elas devem ser colocadas mais distantes para quando o competidor inadvertidamente ultrapassar a linha de penalidade ainda assim ficar fora da distância mínima (ver *Regra 11.4.7*). Deve-se ter o mesmo cuidado no que respeita à utilização de adereços metálicos na linha de tiro.

3.1.3.1 **Distâncias Mínimas para Disparos com Cartuchos de Chumbo Fino (“*Birdshot*”)** – A distância mínima é de 5 metros. As linhas de penalidade devem ser colocadas a pelo menos 6 metros dos alvos ou da cobertura dura.

3.1.3.2 **Distâncias Mínimas para Disparos com Cartuchos Bala (“*Slug*”)** – A distância mínima é de 40 metros, para alvos de metal, e de 10 metros, para alvos de papel. As linhas

de penalidade devem ser colocadas a pelo menos 41 dos alvos ou da cobertura dura ou 11 metros dos alvos de papel, respetivamente.

3.1.4 Localização dos alvos – Quando uma pista de tiro é construída para incluir localizações dos alvos que não sejam na direção do para-balas principal, as organizações anfitriãs e *Oficiais da Prova* devem proteger ou restringir as áreas circundantes às quais os competidores, ou espectadores têm acesso. Cada competidor deve ter permissão para resolver o problema competitivo da sua própria maneira e não deve ser prejudicado por ser forçado a agir de qualquer maneira que possa causar uma ação insegura. Os alvos devem ser dispostos de modo que disparar neles conforme apresentados não faça com que os competidores violem ângulos de tiro seguros.

3.1.5 Superfície da Pista de Tiro – Onde for possível, a superfície da pista de tiro deve ser preparada antes da prova e mantida moderadamente limpa durante a prova, para fornecer segurança razoável aos competidores e *Juízes Árbitros da Prova*. Deve-se ter em consideração a possibilidade de condições climáticas adversas e ações dos competidores. O *Assistente Operacional* quando solicitado pelos *Juízes Árbitros da Pista de Tiro* pode adicionar cascalho, areia ou outros materiais a uma superfície deteriorada numa pista de tiro a qualquer momento, e tais ações de manutenção numa pista de tiro não poderão ser objeto de recurso pelos competidores.

3.1.6 Obstáculos – Obstáculos naturais ou criados numa pista de tiro devem razoavelmente permitir variações na altura e na constituição física dos competidores e devem ser construídos para fornecer segurança razoável para todos os competidores, *Oficiais da Prova* e espectadores.

3.1.7 Linhas de Tiro Comuns – Pistas de tiro onde múltiplos competidores são obrigados a disparar simultaneamente numa linha de tiro comum [por exemplo, Desafio Paralelo, devem proporcionar um mínimo de 3 metros de espaço livre entre cada competidor].

3.1.8 Colocação dos Alvos – Deve-se ter cuidado com a colocação física dum alvo de papel para evitar um “*shoot through*”.

3.1.8.1 A colocação dos alvos deve ser claramente marcada nos suportes para substituição dos alvos e os suportes devem ser fixados de forma segura ou as suas localizações devem ser claramente marcadas na superfície da pista de tiro para garantir consistência durante toda a prova. Além disso, os tipos de alvos devem ser especificados e identificados nos suportes antes do início da prova para garantir que um alvo de pontuação não seja trocado por um alvo de penalidade (“*no-shoot*”) após o início da prova.

3.1.8.2 Quando alvos de papel e alvos de metal são usados próximos numa pista de tiro, deve-se ter o cuidado para minimizar o risco de ricochetes dos alvos metálicos nos alvos de papel.

3.1.8.3 Quando Poppers de PTPC são usados numa pista de tiro, deve-se ter o cuidado para garantir que o local ou área de fundação está preparado para proporcionar uma operação consistente (por exemplo, mudar de posição após sucessivas quedas) durante toda a prova de PTPC.

3.1.8.4 Alvos estáticos (ou seja, aqueles que não são ativados) não devem ser apresentados com um ângulo superior a 90 graus em relação à superfície da pista de tiro.

3.1.9 **Bermas** – Todas as bermas estão interditas a todas as pessoas em todos os momentos, exceto quando o acesso a elas for especificamente permitido por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* (ver *Secção 11.6*).

3.1.10 **Buchas Destacáveis** – Alguns tipos de cartuchos bala (“*slug*”) têm buchas destacáveis. Tendo em consideração este facto os alvos de papel devem ser apoiados (“*backstops*”) (por exemplo, com contraplacado ou outro produto de espessura adequada) ou colocados a uma distância maior.

3.1.11 **Cartuchos de Chumbo Fino (“*Birdshot*”) com Alvos de Papel** – Um competidor nunca deve ser obrigado a disparar sobre alvos de papel usando cartuchos de chumbo fino (“*birdshot*”).

3.1.12 **Munição Permitida** – As pistas de tiro devem indicar um único tipo de munição permitida, ou seja, cartuchos de chumbo fino (“*birdshot*”) ou cartuchos bala (“*slug*”).

3.2 Critérios de Construção da Pista de Tiro

Durante a construção duma pista de tiro, uma variedade de barreiras físicas podem ser usadas para restringir o movimento do competidor e para proporcionar desafios competitivos adicionais.

3.2.1 **Linhas de Penalidade** – O movimento do competidor deve preferencialmente ser restringido através do uso de barreiras físicas. No entanto, o uso de linhas de penalidade é permitido da seguinte forma:

3.2.1.1 Evitar avanços ou recuos inseguros e/ou irrealistas aos alvos;

3.2.1.2 Simular a utilização de barreiras físicas e/ou cobertura;

3.2.1.3 Definir os limites duma área de tiro ou parte dela.

3.2.1.4 As linhas de penalidade devem ser fixadas firmemente no lugar, devem elevar-se pelo menos 2 centímetros acima do nível do solo, devem ser construídas em madeira ou outros materiais rígidos, e devem ser de cor consistente (preferencialmente **vermelho**), em todas as pistas de tiro numa prova. A menos que sejam usadas de maneira contínua para definir os limites de uma área de tiro, as linhas de penalidade devem ter no mínimo 1,5 metros de comprimento, mas consideram-se que se estendem até o infinito.

3.2.1.5 Se uma pista de tiro tem uma passagem visivelmente delimitada por linhas de penalidade e/ou uma área de tiro claramente demarcada, qualquer competidor que tomar um atalho fora da passagem e/ou área de tiro incorrerá em uma penalidade (erro) de procedimento para cada disparo efetuado após iniciar o atalho.

3.2.2 **Barreiras** – Devem ser construídas da seguinte forma:

3.2.2.1 Devem ser suficientemente altas e fortes para servir a finalidade pretendida. A menos que sejam complementadas por uma plataforma de tiro ou similar, considera-se que as barreiras com pelo menos 1,8 metros de altura se estendem em direção ao céu até o infinito (ver também *Regra 11.2.11*).

3.2.3.2 Elas devem incluir linhas de penalidade projetando-se para trás, no nível do solo, a partir das bordas laterais.

3.2.3 **Túneis de Cooper** – São túneis compostos por postes reforçados que suportam materiais suspensos soltos (por exemplo, ripas de madeira), que podem cair quando inadvertidamente tocados pelos competidores (ver *Regra 11.2.5*). Esses túneis podem ser construídos com qualquer altura, mas os materiais suspensos não devem ser pesados o suficiente para causar ferimentos se caírem.

3.2.4 **Adereços da Pista de Tiro** – Quando estes itens se destinam a apoiar um competidor em movimento ou enquanto dispara em alvos, eles devem ser construídos tendo como prioridade a segurança do competidor e dos *Juízes Árbitros da Prova*. Devem ser tomadas medidas para permitir que os *Juízes Árbitros da Prova* monitorizem e controlem com segurança a ação do competidor em todos os momentos. Os adereços da pista de tiro devem ser fortes o suficiente para suportar o uso de todos os competidores.

3.2.5 **Janelas e Portas** – Devem ser colocadas a uma altura acessível para a maioria dos competidores, com uma plataforma robusta disponível para utilização para outros, se solicitado, sem penalidade.

3.3 Modificações na Construção da Pista de Tiro

3.3.1 Os *Juízes Árbitros das Pistas de Tiro* podem, por qualquer motivo, modificar a construção física ou procedimentos da pista de tiro, desde que tais alterações sejam previamente aprovadas pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*. Quaisquer alterações físicas ou acréscimos a uma pista de tiro publicada deverão ser concluídas antes do início da prova.

3.3.2 Todos os competidores deverão ser notificados das alterações o mais rápido possível. No mínimo, deverão ser notificados pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* durante o briefing da esquadra.

3.3.3 Se o *Juiz Árbitro Principal da Prova* aprovar quaisquer modificações após o início prova, ele deverá:

3.3.3.1 Permitir que a pista de tiro continue com as modificações afetando apenas os competidores que ainda não a completaram. Se as ações dum competidor causaram a mudança, esse competidor deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”), sujeito à *Regra 3.3.4.1*; ou

3.3.3.2 Se possível, exigir que todos os competidores refaçam a pista de tiro (“reshoot”) modificada, com todas as tentativas de resolução anteriores removidas dos resultados da prova.

3.3.3.3 Um competidor que recusar refazer uma pista de tiro (“reshoot”), sob esta ou qualquer outra regra, quando assim ordenado por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, receberá pontuação zero para a pista de tiro, independentemente de qualquer tentativa de resolução anterior.

3.3.4 Se o *Juiz Árbitro Principal da Prova* (em consulta com o *Diretor da Prova*) determinar que modificar a construção física ou procedimentos da pista de tiro resulta em perda de equidade competitiva e é impossível para todos os competidores refazerem a pista de tiro (“reshoot”) modificada, ou se a pista de tiro for considerada inadequada ou impraticável por qualquer motivo, essa pista de tiro e todas as pontuações dos competidores associadas deverão ser excluídas da prova.

3.3.4.1 Um competidor que foi desclassificado numa pista de tiro que é posteriormente excluída, poderá ter direito à reintegração, se o mais alto nível de recurso interposto pelo competidor (ou seja, o *Juiz Árbitro Principal da Prova* ou a Comissão de Arbitragem, conforme o caso), determinar que a desclassificação foi diretamente atribuível às razões da eliminação da pista de tiro.

3.3.5 Durante condições climáticas adversas, o *Juiz Árbitro Principal da Prova* pode ordenar que os alvos de papel sejam equipados com coberturas protetoras transparentes e/ou coberturas superiores, e esta ordem não poderá ser objeto de recurso por parte dos competidores. Tais itens devem ser aplicados e permanecerem aplicados em todos os alvos afetados pelo mesmo período de tempo, até que a ordem seja revogada pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

3.3.6 Se o *Juiz Árbitro Principal da Prova* (em consulta com o *Diretor da Prova*) determinar que as condições climáticas ou outras condições afetaram, ou são suscetíveis de afetar seriamente a segurança e/ou condução de uma prova, ele deverá ordenar que a prova seja suspensa, até que ele emita uma ordem de retomar a prova.

3.4 Áreas de Segurança

3.4.1 A organização anfitriã é responsável pela construção e colocação de um número suficiente de Áreas de Segurança para a prova. Devem estar convenientemente localizadas e ser facilmente identificadas com sinalização.

3.4.2 As Áreas de Segurança devem incluir um quadro esquemático com informação da direção segura e a posição dos para-balas claramente identificada. Os para-balas deverão ser construídos com materiais capazes de conter disparos. As áreas de segurança devem incluir um número suficiente de suportes para espingardas numa zona adjacente, mas não dentro, da área de segurança para armazenamento seguro das espingardas com a boca do cano para cima.

3.4.3 Os competidores estão autorizados a usar as Áreas de Segurança sem supervisão para as atividades indicadas abaixo, desde que permaneçam dentro da Área de Segurança e a espingarda esteja a apontar para uma direção segura. As violações podem estar sujeitas a desclassificação (ver *Regra 11.5.1*).

3.4.3.1 Colocar e retirar as espingardas da bolsa/estojo ou mala.

3.4.3.2 Praticar a colocação da espingarda ao ombro e disparar em seco.

3.4.3.3 Praticar a inserção e retirada de carregadores vazios e/ou o manusear da ação ou da culatra da espingarda.

3.4.3.4 Realizar inspeções, desmontagem, limpeza, reparações e manutenção das espingardas, peças componentes e outros acessórios.

3.4.4 Munições falsas (“*dummy*”) e munições reais, sejam elas soltas, embaladas ou contidas em carregadores ou dispositivos de recarga rápida (“*shotgun speed loaders*”), não podem ser manuseadas numa Área de Segurança sob nenhuma circunstância (ver *Regra 11.5.11*).

3.5 Pista de Tiro de Teste/Regulação de Miras

3.5.1 Quando disponível numa prova, uma Pista de Tiro de Teste/Regulação de Miras deverá ser operada sob a supervisão e controle de um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

3.5.2 Os competidores poderão testar o funcionamento das suas espingardas e cartuchos, sujeitos a todas as regras de segurança existentes e quaisquer limites de tempo ou outras restrições impostas por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

3.5.3 Em provas de PTPC, alvos de papel e metal aprovados pela FPTAC (quando possível, com auto-restauração), devem estar disponíveis para uso dos competidores para auxiliar na regulação de miras das espingardas.

3.6 Áreas de Fornecedores

3.6.1 Os fornecedores (ou seja, indivíduos, empresas e outras entidades que exibem ou vendem mercadorias numa prova de PTPC são os únicos responsáveis pelo manuseamento seguro e pela segurança dos seus produtos e outros itens sob seus cuidados, e por garantir que sejam exibidos em condições que não coloquem ninguém em perigo. As espingardas montadas devem ser desativadas antes de serem exibidas.

3.6.2 O *Juiz Árbitro Principal da Prova* (em consulta com o *Diretor da Prova*) deve delinear claramente a área do fornecedor, e pode emitir Diretrizes de Práticas Aceitáveis para todos os

vendedores, que são responsáveis pela sua implementação no que diz respeito às suas próprias mercadorias.

3.6.3 Os competidores poderão manusear espingardas descarregadas do fornecedor, permanecendo totalmente dentro da área do fornecedor, desde que sejam tomados cuidados para garantir que a boca do cano não esteja a apontar para qualquer pessoa durante o manuseamento.

3.7 Áreas de Higiene

3.7.1 Deve ser fornecido um número suficiente de áreas de higiene, com materiais e instalações para limpeza das mãos, adjacentes às casas de banho e perto da entrada das áreas de serviço de alimentação.

Capítulo 4: Informações da Pista de Tiro

4.1 Regulamento Geral

O competidor é sempre responsável por cumprir com segurança os requisitos duma pista de tiro, mas só pode ser razoavelmente esperado que o faça depois de receber verbalmente ou fisicamente o “*briefing*” escrito da pista de tiro, que deve explicar adequadamente os requisitos aos competidores. As informações das pistas de tiro podem ser divididas nos seguintes tipos:

4.1.1 Pistas de Tiro Publicadas – Aos competidores e aos *Juízes Árbitros da Prova* deverão ser disponibilizadas pelo *Diretor da Prova* as informações das pistas de tiro, dentro do mesmo período de aviso prévio, no mínimo 3 dias antes da prova. A informação pode ser fornecida por meios físicos ou eletrónicos, ou por referência ao website da FPTAC (ver também a *Secção 3.3*).

4.1.2 Pistas de Tiro Não Publicadas – Igual à *Regra 4.1.1*, exceto que os detalhes da pista de tiro não são publicados antecipadamente. As instruções da pista de tiro são fornecidas no “*briefing*” escrito da pista de tiro.

4.2 “Briefings” Escritos da Pista de Tiro

4.2.1 Um “*briefing*” escrito da pista de tiro, consistente com estas regras e aprovado pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*, deverá ser afixado em cada pista de tiro antes do início da prova. Este briefing terá precedência sobre qualquer informação da pista de tiro publicada ou de outra forma comunicada aos competidores antes da prova, e deverá fornecer as seguintes informações mínimas:

- Alvos (tipo e número);
- Número mínimo de disparos (indicado apenas para orientação);
- Tipo de munição;
- Condição de Prontidão da Espingarda;
- Posição inicial e Condição de Prontidão do Competidor;
- Início do tempo: sinal sonoro ou visual;
- Procedimento.

4.2.2 O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deve ler o “*briefing*” escrito da pista de tiro literalmente para cada esquadra. O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deve demonstrar visualmente a posição inicial aceitável (seja por meio de uma imagem ou fisicamente).

4.2.3 O *Juiz Árbitro Principal da Prova* pode modificar um “*briefing*” escrito da pista de tiro a qualquer momento por razões de clareza, consistência ou segurança (ver *Secção 3.3*).

4.2.4 Após o “*briefing*” escrito da pista de tiro ter sido lido aos competidores, e as questões decorrentes dele terem sido respondidas, os competidores deverão ser autorizados a realizar

uma *inspeção da pista de tiro* (“*walkthrough*”). O tempo de duração da inspeção deverá ser estipulado pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, não podendo ser superior a 3 (três) minutos e deverá ser o mesmo para todas as esquadras. Se a pista de tiro incluir alvos móveis ou itens similares, estes deverão ser demonstrados a todas as esquadras pela mesma duração e frequência.

Capítulo 5: Equipamentos da Pista de Tiro

5.1 Alvos – Princípios Gerais

5.1.1 Somente alvos aprovados pela FPTAC e que cumpram integralmente as especificações do Anexo 2, podem ser usados em provas de PTPC.

5.1.1.1 Se um ou mais alvos numa prova não cumprirem exatamente as especificações declaradas, e se os alvos substitutos com as especificações corretas não estiverem disponíveis, o *Juiz Árbitro Principal da Prova* deverá decidir se a variação é ou não aceitável para aquela prova, e quais disposições da *Secção 3.3* serão aplicadas, se alguma. Entretanto, a decisão do *Juiz Árbitro Principal da Prova* afetará apenas a prova em questão, e não servirá como precedente para futuras provas de PTPC realizadas no mesmo local, ou para qualquer utilização posterior dos alvos em questão em outra prova.

5.1.1.2 Existem aprovados para uso em provas de PTPC alvos de papel, de metal [*“Poppers”* e placas de metal (quadrangulares, retangulares, redondas e silhuetas recortadas de animais)] e frangíveis (ver Anexo 2).

5.1.2 Os alvos de pontuação utilizados em todas as provas de PTPC têm de ser de uma única cor, conforme segue:

5.1.2.1 A área de pontuação dos alvos de papel PTPC deve ser de cor **parda** (ou em alternativa **branca**), exceto quando o *Juiz Árbitro Principal da Prova* considerar que a falta de contraste com a área circundante ou fundo exige que uma cor diferente seja usada.

5.1.2.2 Toda a frente dos alvos metálicos de pontuação pode ser pintada de uma única cor, de preferência **branca** (ou em alternativa **amarela**).

5.1.3 Os alvos metálicos de penalidade (*“no-shoots”*) devem ser de uma única cor, **vermelha**.

5.1.4 Os alvos utilizados na pista de tiro poderão ser parcial ou totalmente ocultados através do uso de coberturas duras, conforme referido:

5.1.4.1 A cobertura fornecida para ocultar todo ou parte de um alvo será considerada cobertura dura. Quando possível, a cobertura dura não deve ser simulada, mas sim construída com materiais impenetráveis (ver *Regra 3.1.3*).

5.1.5 Somente alvos metálicos de PTPC e dispositivos operados mecânica ou eletricamente podem ser usados para ativar alvos móveis.

5.2 Alvos Aprovados pela FPTAC para Provas de PTPC – Papel

5.2.1 Existem dois (2) alvos de papel aprovados pela FPTAC para uso em provas de PTPC (Alvo de Papel de PTPC A4 e Alvo de Papel de PTPC A3).

5.2.2 Os alvos de papel de PTPC têm linhas de pontuação e bordas de não pontuação de 0,5 cm claramente marcadas na frente do alvo. Contudo, as linhas de pontuação e as bordas de não pontuação não devem ser visíveis além de uma distância de 10 metros.

5.2.3 Quando a área de pontuação dum Alvo de Papel PTPC for parcialmente ocultada, os desenhadores das pistas de tiro devem simular a cobertura dura de uma das seguintes maneiras:

5.2.3.1 Ocultando de fato uma parte do alvo ou pintando ou colando, com limites bem definidos, a parte do alvo considerada oculta por cobertura dura com cor única e visivelmente contrastante. (ver *Regra 5.1.4.1*); ou

5.2.3.2 Cortando fisicamente os alvos de ponta a ponta para remover a parte considerada oculta por uma cobertura dura. Esses alvos devem ser equipados com uma borda de não pontuação de 0,5 cm, que deve se estender por toda a largura da borda da área de pontuação cortada (ver *Regra 5.2.2*); ou

5.2.3.3 Quando o alvo estiver parcialmente oculto pintado e/ou colado com fita adesiva, ou fisicamente cortado, pelo menos uma parte de todas as zonas de pontuação deverá permanecer visível.

5.3 Alvos Aprovados pela FPTAC para Provas de PTPC – Metal

5.3.1 Regras Gerais

5.3.1.1 São expressamente proibidos alvos metálicos de pontuação e de penalidade (“*no-shoots*”) que possam acidentalmente rodar e ficar com a borda virada para a frente ou de lado quando atingidos.

5.3.1.2 Alvos metálicos de pontuação e de penalidade (“*no-shoots*”) que um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* considere terem caído ou tombado devido a serem atingidos no suporte que os sustentava, ou por qualquer outro motivo acidental (por exemplo, ação do vento, ricochete, ser atingido apenas por um bucha de espingarda, etc.), será tratado como falha do equipamento da pista de tiro (ver *Regra 5.6.1*).

5.3.1.3 Os alvos metálicos de pontuação e de penalidade (“*no-shoots*”) não possuem borda de não pontuação.

5.3.1.4 Os alvos metálicos de pontuação e de penalidade (“*no-shoots*”) devem, quando atingidos por um projétil, cair ou tombar para pontuar.

5.3.2 “Poppers” de PTPC

5.3.2.1 “*Poppers*” e “*Mini Poppers*” de PTPC são alvos metálicos aprovados pela FPTAC (ver *Anexo 2*), projetados para reconhecer potência e devem ser calibrados conforme especificado no *Anexo 3*.

5.3.3 Placas metálicas de PTPC

5.3.3.1 Podem ser utilizadas placas metálicas de vários tamanhos e formatos (quadrangulares, retangulares, redondas e silhuetas recortadas de animais) aprovados pela FPTAC (ver *Anexo 2*).

5.3.3.3 Placas metálicas que não caem ou tombam quando atingidas inicialmente, mas que caem ou tombam quando atingidas num disparo subsequente, não estão sujeitas a repetição da pista de tiro (“*reshoot*”).

5.3.4 Alvos de penalidade (“*no-shoots*”) de PTPC

5.3.4.1 “Poppers” e placas metálicas de penalidade (“*no-shoot*”) devem, quando atingidos por um disparo, cair ou tombar para pontuar. Se atingidos, recomenda-se que sejam repintados no início de cada esquadra.

5.3.4.2 Podem ser utilizados alvos metálicos de penalidade (“*no-shoots*”) de vários tamanhos e formatos (quadrangulares, retangulares, redondas e silhuetas recortadas de animais).

5.4 Alvos Aprovados pela FPTAC para Provas de PTPC – Frangíveis

5.4.1 Existe um (1) alvo frangível aprovado pela FPTAC para uso em provas de PTPC [prato “*Standard*” (11 cm Ø)], que pode ser usado como alvo de pontuação, mas não como alvo de penalidade (“*no-shoot*”) (ver *Anexo 2*).

5.5 Reorganização do Equipamento ou da Superfície da Pista de Tiro

5.5.1 O competidor não deve interferir na superfície da pista de tiro, folhagem natural, construções, adereços ou outros equipamentos da pista de tiro (incluindo alvos, suportes de alvos e ativadores de alvo) em nenhum momento. As violações podem incorrer em uma (1) penalidade (erro) de procedimento por ocorrência, a critério do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

5.5.2 Um competidor pode solicitar que os *Juizes Árbitros das Pistas de Tiro* tomem ações corretivas para garantir consistência em relação à superfície da pista de tiro, à apresentação dos alvos e/ou qualquer outro assunto.

5.6 Falha nos Equipamentos da Pista de Tiro e Outros Problemas

5.6.1 Os equipamentos da pista de tiro devem apresentar o desafio de forma justa e equitativa a todos os competidores. A falha dos equipamentos da pista de tiro inclui, mas não está limitada, ao deslocamento dos alvos de papel, à ativação prematura de alvos metálicos ou alvos móveis, ao mau funcionamento de equipamentos operados mecânica ou eletricamente e à falha dos adereços da pista de tiro como aberturas, portas e barreiras.

5.6.1.1 É proibida a declaração e/ou utilização de qualquer arma de fogo como equipamento da pista de tiro.

5.6.2 Um competidor que for incapaz de completar uma pista de tiro devido a uma falha no equipamento da pista de tiro, ou se um alvo de metal ou alvo móvel não tiver sido restaurado

antes de sua tentativa de resolução da pista de tiro, deverá ser obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”) após serem executadas ações corretivas.

5.6.2.1 Alvos de papel não restaurados não são falhas dos equipamentos da pista de tiro (ver *Regra 10.1.4*).

5.6.2.2 Se o *Juiz Árbitro Principal da Prova* considerar que um ou mais alvos numa pista de tiro estão defeituosos e/ou foram apresentados de maneira significativamente diferente das apresentações anteriores, ele poderá oferecer uma repetição da pista de tiro (“reshoot”) ao(s) competidor(es) afetado(s).

5.6.3 O mau funcionamento crónico dum equipamento numa pista de tiro pode resultar na remoção daquela pista de tiro dos resultados da prova (ver *Regra 3.3.4*).

Capítulo 6: Equipamentos do Competidor

6.1 Espingardas

6.1.1. As espingardas e equipamentos são regulamentadas por *Divisões* (ver *Anexo 4*), mas as pistas de tiro devem permanecer consistentes para todas as *Divisões*.

6.1.2 O calibre mínimo para espingardas utilizadas nas provas de PTPC é calibre 20.

6.1.3 Miras

Os tipos miras reconhecidos pela disciplina de PTPC são:

6.1.3.1 “*Miras abertas*” são dispositivos de pontaria instalados numa espingarda que não utilizam circuitos eletrónicos e/ou lentes. As inserções de fibra ótica não são consideradas lentes.

6.1.3.2 “*Miras óticas/eletrónicas*” são dispositivos de mira instalados numa espingarda que utilizam circuitos eletrónicos e/ou lentes.

6.1.3.3 O *Juiz Árbitro Principal da Prova* é a autoridade final em relação à classificação de quaisquer miras usadas numa prova de PTPC e/ou sua conformidade com estas regras.

6.1.4 Não há restrição quanto ao peso do gatilho dum espingarda, mas o mecanismo do gatilho deve sempre funcionar de forma segura.

6.1.5 Gatilhos e/ou sapatas de gatilho (“*trigger shoes*”) (ver *Anexo 5*) que ultrapassem a largura do guarda-mato são expressamente proibidos.

6.1.6 As espingardas devem estar em boas condições de uso e funcionar de forma segura. Os *Juizes Árbritos das Pistas de Tiro* podem exigir a inspeção da espingarda e equipamentos dum competidor, a qualquer momento, para verificar se estão a funcionar de forma segura. Se um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* afirmar que algum dos itens referidos (espingarda e/ou equipamentos) não estão em boas condições de uso ou não estão a funcionar de forma segura, o referido item deverá ser retirado da prova até que seja reparado de forma a satisfazer o *Juiz Árbitro Principal da Prova* (ver também a *Regra 6.6.5*).

6.1.7 Os competidores têm de usar a mesma espingarda, cano e tipo de mira em todas as pistas de tiro da prova. Isto inclui os tubos da espingarda que não podem ser trocados. Contudo, no caso dum espingarda e/ou mira originais dum competidor deixarem de estar em boas condições de uso e a funcionar de forma segura durante prova, o competidor deverá, antes de usar uma espingarda e/ou mira de substituição, solicitar permissão ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*, que poderá aprovar a substituição, desde que os seguintes requisitos sejam satisfeitos:

6.1.7.1 A espingarda de substituição satisfaz os requisitos da Divisão e é do mesmo tipo, ação e calibre e está equipada com o mesmo tipo de mira; e

6.1.7.2 Ao utilizar a espingarda de substituição o competidor não terá vantagem competitiva.

6.1.8 Um competidor que substitua ou modifique significativamente a espingarda e/ou mira durante uma prova sem a aprovação prévia do *Juiz Árbitro Principal da Prova* estará sujeito às disposições da *Regra 11.6.1*.

6.1.9 Um competidor nunca deve usar ou transportar consigo mais do que uma espingarda durante uma tentativa de resolução da pista de tiro (ver *Regra 11.5.6*).

6.1.10 A espingarda deve estar equipada com uma coronha que permita ser disparada ao ombro (ver *Regra 11.5.13*).

6.1.11 Espingardas que oferecem a possibilidade de escolher as opções rajada e/ou totalmente automática (ou seja, onde mais de um cartucho pode ser disparado com um único puxão do gatilho) são proibidas (ver *Regra 11.5.13*).

6.1.12 São proibidas armas de fogo combinadas que ofereçam um cano ou canos adicionais que não sejam um cano de espingarda convencional (por exemplo, uma combinação de espingarda e carabina).

6.2 Transporte e Armazenamento e Equipamentos do Competidor

6.2.1 Transporte e Armazenamento – Exceto quando sob a supervisão e comando direto dum *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, as espingardas devem estar sempre descarregadas e com a boca do cano a apontar para o céu. As espingardas colocadas numa bolsa/estojo ou mala (ver *Anexo 5*) não precisam de estar a apontar para o céu. O não cumprimento pode estar sujeito às disposições da *Regra 11.5.1*. A ação ou culatra pode estar aberta ou fechada, mas uma bandeira de segurança (ver *Anexo 5*) deve estar inserida na câmara sempre que a espingarda não estiver em uso. Carregadores destacáveis devem estar removidos. As violações incorrerão numa advertência na primeira ocorrência, mas estarão sujeitas à *Regra 11.5.1* para ocorrências subsequentes na mesma prova.

6.2.1.1 Os competidores que chegarem a uma prova de PTPC na posse duma espingarda carregada deverão reportar imediatamente a um *Juiz Árbitro da Prova*, que supervisionará o descarregamento da espingarda. Competidores que não cumpram podem estar sujeitos à *Regra 11.5.11*.

6.2.1.2 Dentro das disposições da *Regra 6.2.1*, nenhuma munição de qualquer tipo [mesmo munições falsas (“dummy”)] é permitida na espingarda, ou em porta-cartuchos e cliques, acoplados à espingarda, exceto quando sob a supervisão e em resposta a uma instrução direta emitida por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

6.2.3 A menos que especificado em contrário nas instruções específicas do “*briefing*” escrito de cada pista de tiro, o cinto de equipamentos do competidor carregando cartuchos [em porta

cartuchos (“caddies”, “strippers” ou “loops”), cliques, sacos ou bolsas (ver Anexo 5) e/ou carregadores removíveis e/ou dispositivos de recarga rápida (“shotgun speed loaders”) devem ser usados ao nível da cintura. “Chest-Rigs”, bandoleiras e similares são expressamente proibidos. São permitidos porta cartuchos (“loops”) ou cliques adicionais montados nos antebraços (ver Anexo 5).

6.2.3.1 É permitido apenas um cinto para transporte do equipamento. Os cartuchos presos em porta cartuchos (“loops”) ou cliques no cinto estão limitados a uma altura total máxima de 170 mm. Os cartuchos transportados em porta cartuchos (frequentemente conhecidos como “strippers”) (ver Anexo 5) não devem exceder 6 cartuchos.

6.2.3.2 O Juiz Árbitro Principal da Prova poderá fazer concessões para variações da Regra 6.2.3 devido a considerações anatómicas. A decisão do Juiz Árbitro Principal da Prova sobre conformidade com a Regra 6.2.3 é final.

6.2.4 Cartuchos e/ou carregadores removíveis e/ou dispositivos de recarga rápida (“shotgun speed loaders”) devem ser transportados no competidor ou na espingarda nos dispositivos de retenção adequados referidos ou nos bolsos das calças, a menos que especificado de outra forma no “briefing” escrito de cada pista de tiro. Os dispositivos de retenção adequados instalados na arma para segurar cartuchos (ver Anexo 5) são permitidos.

6.2.5 Quando transportados em porta cartuchos ou cliques, nenhuma parte de qualquer cartucho poderá se afastar para além de 75 mm do corpo do competidor. Os cartuchos transportados na espingarda e os cartuchos soltos transportados num saco ou bolsa estão isentos desta regra. A decisão do Juiz Árbitro Principal da Prova será final neste assunto.

6.2.5.1 A medição deverá ser feita enquanto o competidor estiver naturalmente em pé.

6.2.5.2 Qualquer competidor que falhar no teste anterior antes do “Sinal de Início” será obrigado a ajustar imediatamente o seu cinto, equipamento ou cartuchos para obter conformidade.

6.3 Roupa Adequada

6.3.1 Não é permitido o uso de camuflagem ou outros tipos similares de roupas militares ou policiais mesmo por competidores que sejam agentes da lei ou militares. O Juiz Árbitro Principal da Prova é a autoridade final em relação às roupas que não devem ser usadas pelos competidores.

6.4 Proteção para Olhos e Ouvidos

6.4.1 Todas as pessoas são avisadas de que o uso correto de proteção ocular e auditiva adequada é do seu próprio interesse e de vital importância para evitar lesões à visão e à audição. É obrigatório que todos os competidores que estiverem na carreira/campo de tiro usem proteção

para os olhos e ouvidos em todos os momentos (nos termos do n.º 3, do artigo 42.º do Decreto Regulamentar n.º 4/2021, de 26 de julho).

6.4.2 As organizações anfitriãs devem exigir o uso de tal proteção por todas as pessoas, como condição de comparecimento e enquanto estiverem presentes na carreira/campo de tiro.

6.4.3 Se um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* perceber que um competidor perdeu ou deslocou sua proteção ocular ou auditiva durante uma tentativa de resolução da pista de tiro, ou iniciou uma tentativa de resolução da pista de tiro sem eles, deve parar imediatamente o competidor que deverá repetir a pista de tiro após a restauração dos dispositivos de proteção.

6.4.4 Um competidor que inadvertidamente perder a proteção ocular ou auditiva durante uma tentativa de resolução da pista de tiro, ou iniciar uma tentativa de resolução da pista de tiro sem eles, tem o direito de parar, apontar a sua espingarda para uma direção segura e indicar o problema ao *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, neste caso aplicar-se-á o disposto na regra anterior.

6.4.5 Qualquer tentativa de obter repetição da pista de tiro (“*reshoot*”) ou vantagem competitiva removendo a proteção ocular e/ou auditiva durante tentativa de resolução da pista de tiro será considerada conduta antidesportiva (ver *Regra 11.6.2*).

6.4.6 Se um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* considerar que um competidor prestes a iniciar uma tentativa de resolução da pista de tiro está usando proteção inadequada para os olhos ou ouvidos, poderá ordenar ao competidor que retifique a situação antes de permitir que o competidor continue. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* é a autoridade final neste assunto.

6.5 Munições e Equipamentos Relacionados

6.5.1 Os competidores numa prova de PTPC são exclusiva e individualmente responsáveis pela segurança de toda e qualquer munição que tragam para a prova. Nem a FPTAC nem qualquer dirigente da FPTAC, nem qualquer organização afiliada à FPTAC, nem os dirigentes de qualquer organização afiliada à FPTAC aceitam qualquer responsabilidade a este respeito, nem em respeito em relação a qualquer perda, dano, acidente, lesão ou morte sofrida por qualquer pessoa ou entidade como resultado do uso legal ou ilegal de qualquer de quaisquer munições.

6.5.2 Todas as munições dos competidores e seus respectivos carregadores removíveis e/ou dispositivos de recarga rápida (“*shotgun speed loaders*”) devem cumprir as disposições da Divisão relevante (ver *Anexo 4*).

6.5.3 Carregadores removíveis e/ou dispositivos de recarga rápida (“*shotgun speed loaders*”) ou munições largadas ou descartadas por um competidor após o “*Sinal de Início*” poderão ser recuperados. No entanto, a sua recuperação está sempre sujeita a todas as regras de segurança.

6.5.4 Munições metálicas perfurantes, incendiárias e/ou tracejantes são proibidas em provas de PTPC (ver *Regra 11.5.13*).

6.5.5 A munição considerada insegura por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deve ser imediatamente retirada da prova (ver *Regra 11.5.13*).

6.5.5.1 Os cartuchos bala (“*slug*”) que se projetam além dos limites externos do invólucro do cartucho são consideradas inseguras (ver *Regra 11.5.13*).

6.5.5.2 Somente cartuchos usando buchas convencionais são permitidos. Cartuchos que utilizam buchas especializadas de longo alcance são proibidos (ver *Regra 11.5.13*).

6.5.5.3 Cartuchos bala (“*slug*”) ou cartuchos de chumbo fino (“*birdshot*”) com bagos de aço ou tungstênio são considerados inseguros (ver *Regra 11.5.13*).

6.5.7 Apenas determinados tipos de cartuchos, e tamanhos ou tipos de projéteis ou bagos são permitidos e estes estão detalhados no *Anexo 6*.

6.6 Mau Funcionamento – Equipamentos do Competidor

6.6.1 Se a espingarda dum competidor apresentar mau funcionamento após o “*Sinal de Início*” o competidor poderá tentar corrigir o problema, no máximo em 2 minutos, com segurança e continuar a pista de tiro. Durante a ação corretiva, o competidor deve manter a boca do cano apontado em segurança para o para-balas principal em todos os momentos.

6.6.1.1 Um competidor que experimente um mau funcionamento da espingarda enquanto responde à voz de comando “*Carregue e Fique Pronto*” ou “*Fique Pronto*”, mas antes da emissão do “*Sinal de Início*”, tem o direito de se retirar, sob a autoridade e supervisão do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, para reparar a sua espingarda, sem penalidade, sujeito às disposições da *Regra 6.6.4*, *Regra 9.3.1.1* e todas as outras regras de segurança. Uma vez concluídas as reparações (e cumpridas as disposições da *Regra 6.1.7*, se aplicável), o competidor poderá retornar para tentar resolver a pista de tiro, sujeito a agendamento determinado pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* ou pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

6.6.2 Ao corrigir um mau funcionamento que exija que o competidor afaste claramente a espingarda de apontar para um alvo, os dedos do competidor devem estar claramente visíveis fora do guarda-mato (ver *Regra 11.5.9*).

6.6.3 No caso de um mau funcionamento da espingarda não poder ser corrigido pelo competidor dentro de 2 minutos, ou se o competidor parar de corrigir um mau funcionamento por qualquer outro motivo, ele deverá apontar a espingarda com segurança para o para-balas principal e avisar o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, que determinará o **fim da pista de tiro**. A pista de tiro será pontuada como concluída, incluindo todos os erros de tiro (“*misses*”) e penalidades aplicáveis.

6.6.4 Sob nenhuma circunstância é permitido ao competidor sair da pista de tiro na posse de uma espingarda carregada (ver *Regra 11.5.12*).

6.6.5 Quando a espingarda falhar conforme referido acima, o competidor não poderá ser autorizado a repetir a pista de tiro (“*reshoot*”). Isto inclui casos em que uma espingarda é

declarada não estar em boas condições de uso ou não estar a funcionar de forma segura durante uma pista de tiro (ver *Regra 6.1.6*).

6.6.6 No caso de um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* encerrar uma pista de tiro devido a uma suspeita de que um competidor possui uma espingarda ou munição insegura (por exemplo, um “*squib load*”¹), o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* tomará todas as medidas que julgar necessárias para retornar tanto o competidor quanto a pista de tiro para uma condição segura. O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* irá então inspecionar a espingarda ou munição e proceder da seguinte forma:

6.6.6.1 Se o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* encontrar evidências que confirmem o problema suspeito, o competidor não terá direito a repetir a pista de tiro (“*reshoot*”), mas receberá ordem para corrigir o problema. Na folha de pontuação do competidor será registado o tempo até o último tiro disparado, e a pista de tiro será pontuada como concluída, incluindo todos os erros de tiro (“*misses*”) e penalidades aplicáveis (ver *Regra 10.5.6*).

6.6.6.2 Se *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* descobrir que o suposto problema de segurança não existe, o competidor será obrigado a repetir a pista de tiro (“*reshoot*”).

6.6.6.3 Um competidor que pare a tentativa de resolução da pista de tiro devido a um “*squib load*” suspeita ou real não tem direito a repetir da pista de tiro (“*reshoot*”).

¹ Um disparo dum cartucho defeituoso em que o projétil e/ou um ou mais bagos e/ou a bucha não conseguem sair do cano da espingarda.

Capítulo 7: Estrutura da Disciplina

7.1 Princípios Gerais

As seguintes definições são usadas para maior clareza:

7.1.1 Pista de Tiro: Um desafio de tiro individualmente cronometrado e pontuado, conceptualizado e construído de acordo com os princípios do PTPC para a construção de pistas de tiro, contendo alvos e desafios que cada competidor deve resolver com segurança. É recomendado para cada pista de tiro a existência de instalações de apoio, abrigo e sinalização.

7.1.2 Prova: Consiste no mínimo em seis (6) pistas de tiro de PTPC. A soma total dos resultados individuais das pistas de tiro será utilizada para declarar o vencedor da prova, por *Divisão* e *Escalões Etários assim como a Equipa Vencedora* (Ver Seção 7.2, 7.3 e 7.4).

7.1.3 Campeonato: Consiste em três (3) ou mais provas de PTPC. A soma total dos resultados individuais obtidos por cada competidor nas diferentes provas oficiais de PTPC da FPTAC será utilizada para determinar o vencedor do campeonato, por *Divisão* e *Escalões Etários e assim como a Equipa Vencedora* (ver Seção 7.2, 7.3 e 7.4).

7.2 Divisões da Disciplina

7.2.1 As 5 Divisões da Disciplina de PTPC (*Livre, Semiautomática Modificada, Semiautomática, Repetição e Clássica*) reconhecem diferentes espingardas e equipamentos (ver Anexo 4). As provas oficiais de PTPC (da FPTAC ou provas de Clubes, homologadas pela FPTAC), têm de ter sempre disponíveis as 5 Divisões. Cada Divisão deverá ser pontuada separadamente e de forma independente, e os resultados da prova deverão reconhecer um vencedor em cada Divisão.

7.2.2 Antes do início de uma prova, cada competidor deve declarar uma Divisão para pontuação, e os *Juízes Árbitros da Prova*, no **controlo dos equipamentos**, devem verificar se a espingarda e os equipamentos do competidor estão em conformidade com a Divisão declarada, antes do competidor iniciar a prova em qualquer uma das pistas de tiro.

7.2.2.1 Se um competidor discordar de uma regra de conformidade dos equipamentos, cabe a ele, fornecer ao *Juiz Árbitro da Prova* evidências aceitáveis em apoio à sua reivindicação. Na ausência ou rejeição de tais evidências, a decisão original manter-se-á, sujeita apenas a recurso ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*, cuja decisão é final.

7.2.2.2 A espingarda e os equipamentos dum competidor estão sujeitos a testes de conformidade numa pista de tiro, se for solicitado pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

7.2.3 Um competidor pode inscrever-se numa prova em mais de uma Divisão. No entanto, o competidor só pode competir por pontuação em apenas uma Divisão, e essa deve ser a primeira a realizar em todas as pistas de tiro. Qualquer participação em outra Divisão será incluída nos

resultados da prova, com referência à Regra 7.2.3, mas sem contar para atribuição de classificação ou prémio.

7.2.4 Quando uma Divisão for excluída por número insuficiente de competidores [(menos de três (3))], o competidor será colocado na Divisão que, por decisão do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, mais se identificar com espingarda e os equipamentos do competidor. Se, na opinião do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, nenhuma Divisão adequada estiver disponível, o competidor disputará a prova sendo as pontuações incluídas nos resultados da prova, mas sem contar para atribuição de classificação e/ou prémio.

7.2.4.1 Um competidor que não cumpra com os requisitos da espingarda e dos equipamentos da Divisão declarada, após o “*Sinal de Início*”, será colocado na Divisão Livre, se disponível, caso contrário as pontuações do competidor serão incluídas nos resultados da prova, com referência à Regra 7.2.4.1, mas sem contar para atribuição de classificação e/ou prémio. Os competidores já inscritos na Divisão Livre, com a exceção dos competidores referidos acima, que não cumpram com os requisitos da espingarda e dos equipamentos, após o “*Sinal de Início*” serão incluídas as pontuações nos resultados da prova, referência a Regra 7.2.4.1, mas sem contar para atribuição de classificação e/ou prémio.

7.2.4.2 Um competidor que for classificado ou reclassificado conforme referido acima deverá ser notificado o mais rápido possível. A decisão do *Juiz Árbitro Principal da Prova* sobre estes assuntos é final.

7.2.4.3 Um competidor reclassificado para a Divisão Livre sob a *Regra 7.2.4.1*, estará, a partir de então, sujeito apenas aos requisitos da Divisão Livre, mas será obrigado a continuar a usar a mesma espingarda e miras, a menos que a *Regra 6.1.7* se aplique.

7.2.5 Uma desclassificação do competidor, a qualquer momento durante a prova, impedirá o competidor de participar na prova, incluindo a realizar quaisquer tentativas de resolução das pistas de tiro em outras Divisões em que esteja inscrito.

7.3 Escalões Etários da Disciplina

7.3.1 As provas de PTPC podem incluir diferentes Escalões Etários dentro de cada Divisão para reconhecer diferentes grupos de competidores. Um competidor pode declarar apenas uma Categoria por prova ou campeonato.

7.3.2 O não cumprimento dos requisitos da Categoria declarada antes do início da prova resultará na exclusão dessa Categoria. Detalhes das Escalões Etários atualmente aprovadas e requisitos relacionados estão definidos na *Regras 7.3.4*.

7.3.3 As provas de PTPC reconhecerão, para atribuição de classificação e/ou prémio, Escalões Etários com o **número mínimo de três (3) competidores** que realmente competem na prova,

incluindo os competidores desclassificados durante a prova (por exemplo: quando a Divisão numa prova tem três (3) competidores, mas um ou mais são desclassificados durante a prova, a Divisão vai continuar a ser reconhecida).

7.3.4 Os Escalões Etários provadas na disciplina de PTPC são as seguintes:

7.3.4.1. **Senhoras**: competidores do género feminino ≥ 14 anos de idade. Se há um número insuficiente de competidores nesta categoria individual, as pontuações serão incluídas nos resultados da prova, mas sem contar para atribuição de classificação e/ou prémio.

7.3.4.2. **Juniores**: competidores do género masculino ≥ 14 e < 21 anos de idade. Se há um número insuficiente de competidores nesta categoria individual, os competidores serão incluídos na categoria individual **Homem**.

7.3.4.3. **Homem**: competidores do género masculino ≥ 21 e < 55 anos de idade. Se há um número insuficiente de competidores nesta categoria individual, as pontuações serão incluídas nos resultados da prova, mas sem contar para atribuição de classificação e/ou prémio.

7.3.4.4. **Seniores**: competidores do género masculino ≥ 55 e < 65 anos de idade. Se há um número insuficiente de competidores nesta categoria individual, os competidores serão incluídos na categoria individual **Homem**.

7.3.4.5. **Veteranos**: competidores do género masculino ≥ 65 e < 73 anos de idade. Se há um número insuficiente de competidores nesta categoria individual, os competidores serão incluídos na categoria individual **Seniores**.

7.3.4.6. **Masters**: competidores do género masculino ≥ 73 anos de idade. Se há um número insuficiente de competidores nesta categoria individual, os competidores serão incluídos na categoria individual **Veteranos**.

7.4 Equipas

7.4.1 As provas de PTPC, reconhecerão as equipas (por Divisão e Escalões Etários) com o **número mínimo de três (3) equipas** que realmente competem na prova.

7.4.2 As pontuações de um competidor individual só podem ser usadas numa única equipa numa prova, e cada equipa deve ser composta por competidores da mesma Divisão e Categoria Individual.

7.4.3 As equipas são constituídas por **três (3) elementos**. As pontuações finais dos **três (3) competidores** serão usadas para calcular os resultados da equipa.

7.4.4 Se um membro duma equipa desistir da prova por qualquer motivo antes de completar todas as pistas de tiro, as pontuações obtidas por esse competidor continuarão a valer para a pontuação da equipa. No entanto, a equipa não tem o direito de substituir o membro que saiu.

7.4.5 Um membro da equipa que é incapaz de iniciar a prova poderá ser substituído antes do início por outro competidor, sujeito à aprovação do *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

7.4.6. Se algum competidor de uma equipa for desclassificado numa prova, a pontuação do competidor desclassificado reverterá a zero (0) para todas as pistas de tiro da prova. As equipas não têm o direito a substituir um membro da equipa desclassificado.

7.5 Cronograma e Agrupamento dos competidores

7.5.1 Os competidores devem competir por pontos de acordo com o *Cronograma e Agrupamento* dos competidores em esquadras. Um competidor que não estiver presente na hora e data marcada estipuladas para qualquer pista de tiro não poderá realizar a pista de tiro sem a autorização prévia do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, caso contrário, a pontuação do competidor para aquela pista de tiro será zero (0).

7.5.2 Apenas os *Oficiais da Prova*, aprovados pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*, e competidores, aprovados pelo *Diretor da Prova*, podem competir no evento prévio (“*pre-match*”). As pontuações obtidas no evento prévio (“*pre-match*”) serão incluídas nos resultados gerais da prova, desde que as datas do evento prévio (“*pre-match*”) sejam publicadas com antecedência no cronograma oficial da prova. Os competidores do evento principal (“*main match*”) não podem ser impedidos de assistir ao evento prévio (“*pre-match*”).

7.5.3 Uma prova inicia no primeiro dia em que os competidores (incluindo os especificados acima) começam a disparar para pontuar e acaba quando os resultados são declarados finais pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

Capítulo 8: Gestão da Prova

8.1 Oficiais da Prova

Os deveres e termos de referência dos *Oficiais da Prova* são definidos da seguinte forma:

8.1.1 Juiz Árbitro da Pista de Tiro (JAPT): o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, credenciado pela FPTAC (ver *Anexo 7*), emite comandos na pista de tiro, supervisiona se o competidor cumpre com o “*briefing*” escrito da pista de tiro e monitoriza de perto a segurança das ações do competidor. Ele também declara o tempo, pontuações e penalidades obtidas por cada competidor e verifica se estão corretamente registadas na folha de pontuação do competidor (sob a autoridade de um *Chefe dos Juízes Árbitros das Pistas de Tiro* e do *Juiz Árbitro Principal da Prova*).

8.1.2 Chefe dos Juízes Árbitros das Pistas de Tiro (CJAPT): o *Chefe dos Juízes Árbitros das Pistas de Tiro*, credenciado pela FPTAC (ver *Anexo 7*), é a autoridade máxima sobre todas as pessoas e atividades praticadas nas pistas de tiro sob seu controle, e supervisiona a aplicação justa, correta e consistente dessas regras (sob a autoridade direta do *Juiz Árbitro Principal da Prova*).

8.1.3 Oficial das Classificações (OC): o *Oficial das Classificações* supervisiona a equipa da sala de classificações, que recolhe, ordena, verifica, introduz e guarda todos os dados das folhas de pontuação e finalmente, produz os resultados provisórios e finais (sob a autoridade direta do *Juiz Árbitro Principal da Prova*).

8.1.4 Assistente Operacional (AO): o *Assistente Operacional* supervisiona a equipa que distribui, conserta e faz a manutenção de todos os equipamentos da pista de tiro (por exemplo, alvos, pastilhas, tintas, adereços, etc.), outras necessidades das pistas de tiro (por exemplo, timers, baterias, agrafadores, agrafos, pranchetas, etc.) e que reabastece as bebidas (por exemplo água) de todos os *Oficiais da Prova* (sob a autoridade direta do *Diretor da Prova* e do *Juiz Árbitro Principal da Prova*).

8.1.5 Juiz Árbitro Principal da Prova (JAPP): O *Juiz Árbitro Principal da Prova*, credenciado pela FPTAC (ver *Anexo 7*), tem autoridade total sobre todas as pessoas e atividades dentro da carreira/campo de tiro durante a prova de PTPC, incluindo a segurança da prova, a atividade de todas as pistas de tiro e a aplicação dessas regras. Todas as desclassificações e recursos à arbitragem devem ser do seu conhecimento. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* é nomeado pela FPTAC em sua representação e trabalha com o *Diretor da Prova*.

8.1.5.1 O *Juiz Árbitro Principal da Prova* pode acumular funções e competências de *Chefe dos Juízes Árbitros das Pistas de Tiro* e de *Oficial das Classificações*.

8.1.6 Diretor da Prova (DP): O *Diretor da Prova* lida com a administração geral da prova, incluindo a elaboração do cronograma e o agrupamento dos competidores em esquadras, construção das pistas de tiro, coordenação de toda a equipa de suporte e prestação de serviços. A sua autoridade e decisões prevalecerão em relação a todos os assuntos, exceto no que diz respeito a assuntos das regras que são de domínio do *Juiz Árbitro Principal da Prova*. O *Diretor da Prova* é o anfitrião ou é nomeado pela organização anfitriã e trabalha com o *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

8.1.6.1 O *Diretor da Prova* pode acumular funções e competências de *Assistente Operacional*.

8.2 Ações disciplinares dos Oficiais da Prova

8.2.1 O *Juiz Árbitro Principal da Prova* tem autoridade sobre todos os *Oficiais da Prova*, exceto o *Diretor da Prova* (exceto quando o *Diretor da Prova* está a participar como competidor na prova), e é responsável pelas decisões de questões relativas à conduta e disciplina.

8.2.2 Um *Oficial da Prova* que é desqualificado de uma prova por uma infração de segurança cometida enquanto competia, continuará a ser elegível para servir como *Oficial da Prova*. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* tomará a decisão quanto à participação do *Oficial da Prova*.

8.3 Nomeação dos Oficiais da Prova

8.3.1 O anfitrião ou a organização anfitriã tem que, antes do início da prova, nomear o *Diretor da Prova* e o *Assistente Operacional* e solicitar à FPTAC a nomeação do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, dos restantes *Juízes Árbítrios da Prova* e do *Oficial das Classificações*, para desempenhar as funções detalhadas nestas regras. Uma única pessoa não pode ser nomeada para ser o *Diretor da Prova* e *Juiz Árbitro Principal da Prova*, na mesma prova.

8.3.2 As referências nestas regras aos *Oficiais da Prova* (*Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, *Chefe dos Juízes Árbítrios das Pistas de Tiro*, *Juiz Árbitro Principal da Prova* e *Oficial das Classificações*) diz respeito a pessoas que foram oficialmente nomeadas pela FPTAC para servir numa função oficial na prova. Estas pessoas quando estão a competir no *evento prévio* (“*pre-match*”) não podem participar usando roupas com a insígnia da FPTAC.

8.3.3 Uma pessoa atuando como *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* está proibida de transportar uma arma de fogo enquanto acompanha e cronometra diretamente um competidor na pista de tiro.

Capítulo 9: A Pista de Tiro

9.1 Condições de Prontidão da Espingarda

A condição de prontidão das espingardas será conforme descrito abaixo. No entanto, no caso de um competidor deixar de carregar e/ou municiar a espingarda quando permitido pelo “*briefing*” escrito da pista de tiro, seja inadvertida ou intencionalmente, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* não deve tomar nenhuma ação, porque o competidor é sempre responsável pelo manuseamento da espingarda.

9.1.1 Espingardas:

9.1.1.1 **Carregada (Opção 1):** o carregador/tubo cheio e encaixado (se aplicável), a câmara(s) carregada(s), o cão armado e o botão de segurança ativado (se a espingarda for projetada para ter um).

9.1.1.2 **Municiada (Opção 2):** o carregador/tubo cheio e encaixado (se aplicável), a câmara(s) vazia(s), a ação ou culatra fechada e o botão de segurança ativado (se a espingarda for projetada para ter um).

9.1.1.3 **Descarregada (Opção 3):** o tubo vazio, os carregadores destacáveis removidos e a(s) câmara(s) vazia(s), a ação ou culatra pode estar aberta ou fechada e botão de segurança ativado (se a espingarda for projetada para ter um).

9.1.2 O “*briefing*” escrito da pista de tiro pode exigir que a espingarda e/ou equipamentos do competidor sejam colocados numa mesa ou numa outra superfície segura antes do “*Sinal de Início*”.

9.1.3 A menos que se trate de uma exigência da Divisão (ver *Anexo 4*), ou da *Regra 9.1.1*, não pode ser imposto ao competidor o número de cartuchos a serem carregados ou recarregados na espingarda. Os “*briefings*” escritos das pistas de tiro só podem estipular quando a espingarda pode ser carregada ou quando são exigidas recargas obrigatórias, quando permitidas de acordo com a *Regra 2.1.4.1*.

9.1.4 No carregamento inicial antes do “*Sinal de Início*”, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* pode exigir que todos os cartuchos sejam colocados em um caixa ou outro recipiente para facilitar a verificação do número e configuração dos cartuchos que vão ser carregados.

9.2 Condições de Prontidão do Competidor

Designa uma condição quando, sob o comando direto do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*:

9.2.1 A espingarda é preparada, colocada em segurança e segurada ou colocada conforme especificado no “*briefing*” escrito da pista de tiro, e está em conformidade com os requisitos da Divisão.

9.2.2 A posição do competidor antes do início da pista de tiro será especificada no “*briefing*” escrito da pista de tiro. Ver abaixo:

9.2.2.1 Em pé, ereto, com a espingarda na condição de pronto segura com ambas as mãos, a coronha a tocar no competidor à altura da cintura (osso ilíaco), cano paralelo ao chão, guarda-mato para baixo, boca do cano apontado para o para-balas principal e com os dedos fora do guarda-mato (ver *Anexo 8, Figura 21*).

9.2.2.2 Em pé, ereto, com a espingarda na condição de pronto segura naturalmente apenas com a mão forte, colocada a seguir ao guarda-mato, cano paralelo ao chão, guarda-mato para baixo, boca do cano apontado para o para-balas principal e com os dedos fora do guarda-mato e a mão fraca pendendo naturalmente de lado (ver *Anexo 8, Figura 22*).

9.2.2.3 Em pé, ereto, com a espingarda na condição de pronto segura naturalmente apenas com a mão fraca, colocada a seguir ao guarda-mato, cano paralelo ao chão, guarda-mato para baixo, boca do cano apontado para o para-balas principal e com os dedos fora do guarda-mato e a mão forte pendendo naturalmente de lado (ver *Anexo 8, Figura 23*).

9.2.2.4 Uma posição inicial alternativa, conforme indicado no “*briefing*” escrito da pista de tiro.

9.2.2.5 Salvo disposição em contrário no *briefing* escrito da pista de tiro, é proibido segurar a espingarda na posição invertida (guarda-mato para cima).

9.2.2.5 Um competidor que inicia a tentativa de resolução da pista de tiro numa posição inicial incorreta é obrigado a repetir a pista de tiro (“*reshoot*”).

9.2.2.6 Uma pista de tiro nunca deve permitir que um competidor comece com a coronha da espingarda ao ombro e a apontar para os alvos.

9.3 Uma pista de tiro nunca deve exigir ou permitir que um competidor toque ou segure um carregador, um dispositivo de carregamento ou cartuchos, que não seja um carregador/tubo instalado na espingarda, após o comando “*Atenção ao Sinal*” e antes do “*Sinal de Início*” (exceto um toque inevitável com os antebraços).

9.3 Comandos na Pista de Tiro

Os comandos na pista de tiro aprovados e sua sequência são os seguintes:

9.3.1 “**Carregue e Fique Pronto**” (ou “**Fique Pronto**”) para o início de pistas de tiro com uma espingarda descarregada: Este comando significa o *início da pista de tiro*. Sob a supervisão direta do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, o competidor deve ficar de frente para o para-balas principal ou numa direção segura especificada pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, colocar proteção para os olhos e ouvidos e preparar espingarda de acordo com o “*briefing*” escrito da pista de tiro. O competidor deve então assumir a posição inicial exigida. Neste ponto, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* prosseguirá.

9.3.1.1. Uma vez dado o comando apropriado, o competidor não se pode afastar da posição inicial antes da emissão do “*Sinal de Início*” sem a aprovação prévia e sob a supervisão direta *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*. A violação resultará numa advertência na primeira infração e poderá resultar na aplicação da *Regra 11.6.1* numa advertência subsequente na mesma prova.

9.3.2. “**Está Pronto?**”: A ausência de qualquer resposta negativa do competidor indica que ele entende totalmente os requisitos da pista de tiro e está pronto para prosseguir. Se o competidor não estiver pronto quando for dado este comando, ele deve indicar “**Não Estou Pronto**”. Quando o competidor estiver pronto, ele deve assumir a posição inicial para indicar a sua condição de prontidão ao *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

9.3.3 “**Atenção ao Sinal**”: Este comando deve ser seguido pelo “*Sinal de Início*” dentro de 1 a 4 segundos (ver a *Regra 11.2.6*).

9.3.4 [“**Sinal de Início**”]: O sinal sonoro para o competidor iniciar sua tentativa de resolução da pista de tiro. Se um competidor não reagir ao “*Sinal de Início*”, por qualquer motivo, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* confirmará que o competidor está pronto para iniciar a sua tentativa de resolução na pista de tiro e retomará ao comando da pista de tiro “*Está Pronto?*”.

9.3.4.1 No caso de um competidor inadvertidamente começar a disparar prematuramente (“*falsa partida*”), o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* irá, o mais rápido possível, mandar parar (“*Stop*”) e o competidor reiniciará a tentativa de resolução da pista de tiro logo que a mesma tenha sido repostada.

9.3.4.2 Um competidor que reage ao “*Sinal de Início*”, mas por qualquer motivo, não continua sua tentativa de resolução da pista de tiro e não tiver um tempo oficial registado no dispositivo de cronometragem operado pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, será dada a classificação de tempo zero (0) e pontuação zero (0) naquela pista de tiro.

9.3.5 “**Stop**”: Qualquer *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* designado para uma pista de tiro pode emitir este comando a qualquer momento durante tentativa de resolução da pista de tiro. O competidor deve imediatamente parar de disparar, parar de se mexer e aguardar novas instruções do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

9.3.6 “**Se Terminou, Descarregue e Mostre Espingarda Segura**”: Se o competidor terminou de disparar, ele deve baixar e apresentar a espingarda ao *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* para inspeção com a boca do cano apontado para o para-balas principal com tubo vazio ou o carregador removido, a(s) câmara(s) vazia(s), a ação ou a culatra aberta.

9.3.7 “**Se Espingarda Segura, Dispare em Seco e Abra a Ação ou a Culatra**”: Enquanto continua a apontar a espingarda com segurança para o para-balas principal, o competidor deve realizar uma verificação final de segurança da espingarda da seguinte forma:

9.3.7.1 Fechar a ação ou a culatra, puxar o gatilho para desarmar o cão e abrir novamente a ação ou a culatra.

9.3.7.2 Se a espingarda estiver segura, uma **bandeira de segurança** deverá ser colocada na câmara. A ação ou a culatra pode permanecer aberta ou estar fechada.

9.3.7.3. O total cumprimento das **Regras 9.3.7.1 e 9.3.7.2** significa o **fim da pista de tiro**.

9.3.8 **“Pista de Tiro Segura”**: Os competidores ou os membros da equipa de suporte e prestação de serviços não devem avançar ou afastar-se da linha de tiro ou do local de tiro final até que esta declaração seja dada pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*. Uma vez feita a declaração, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* e competidores podem avançar para pontuar, restaurar alvos, rearmar alvos, etc..

9.3.9 Um competidor com deficiência auditiva grave pode ter, sujeito à aprovação prévia do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, direito a ter os comandos suplementados por sinais visuais e/ou físicos.

9.3.9.1 Os sinais físicos recomendados são toques no ombro lateral fraco do competidor usando um protocolo de contagem regressiva, ou seja, 3 toques para *“Está Pronto?”*, 2 toques para *“Atenção ao Sinal”* e 1 toque para coincidir com o *“Sinal de Início”*.

9.4 Carregar, recarregar ou descarregar durante a tentativa de resolução da pista de tiro

9.4.1 Ao carregar, recarregar ou descarregar durante a tentativa de resolução da pista de tiro, os dedos do competidor deverão estar visivelmente para fora o guarda-mato, e a espingarda deve estar a apontar para o para-balas principal ou outra direção segura autorizada pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* (ver *Regras 11.5.1 e 11.5.2*).

9.5 Movimentação na pista de tiro

9.5.1 Exceto quando o competidor estiver realmente a apontar ou a disparar nos alvos, todos os movimentos deverão ser realizados com os dedos visivelmente fora do guarda-mato. A espingarda deve estar a apontar para uma direção segura. *“Movimentação”* é definida como qualquer uma das ações abaixo:

9.5.1.1 Dar mais de um passo em qualquer direção.

9.5.1.2 Mudar de posição de tiro (por exemplo, de pé para ajoelhado, de sentado para em pé, etc.).

9.6 Assistência ou Interferência

9.6.1 Nenhuma assistência de qualquer tipo poderá ser dada a um competidor durante uma tentativa de resolução da pista de tiro, exceto os avisos de segurança emitidos pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* a um competidor a qualquer momento. Tais advertências não serão motivo para que o competidor repita a pista de tiro (*“reshoot”*).

9.6.1.1 Os competidores confinados a cadeiras de rodas ou dispositivos similares poderão receber dispensa especial do *Juiz Árbitro Principal da Prova* em relação à assistência à mobilidade. No entanto, as disposições da *Regra 11.2.10* ainda podem ser aplicadas, a critério do *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

9.6.2 Qualquer pessoa que preste assistência a um competidor durante uma tentativa de resolução da pista de tiro sem a aprovação prévia do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* (e o competidor que receber tal assistência) poderá, a critério do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, incorrer numa penalidade (erro) de procedimento nessa pista de tiro e/ou estará sujeito às disposições da *Secção 11.6*.

9.6.3 Qualquer pessoa que interfira verbalmente ou de outra forma com um competidor durante sua tentativa de resolução da pista de tiro poderá estar sujeita às *Secção 11.6*. Se o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* acreditar que a interferência afetou significativamente o competidor, ele deverá reportar o incidente ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*, que poderá, a seu critério, oferecer ao competidor afetado uma repetição da pista de tiro (“reshoot”).

9.6.4 No caso de um contato inadvertido com o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* ou outra influência externa ter interferido com o competidor durante a pista de tiro, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* poderá oferecer ao competidor uma repetição da pista de tiro (“reshoot”). O competidor deve aceitar ou recusar a oferta antes de ver o tempo ou a pontuação da tentativa inicial de resolução da pista de tiro. Contudo, se o competidor cometer uma infração de segurança durante qualquer interferência, as disposições das *Secções 11.4 e 11.5* ainda poderão ser aplicadas.

9.6.5 No caso de qualquer pessoa aparecer, junto do para-balas principal ou dos para-balas laterais, do competidor durante uma tentativa de resolução da pista de tiro, ela deverá ser imediatamente encerrada e o competidor será obrigado a repetir a pista de tiro (“reshoot”). Se o competidor perceber o problema antes do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, ele deverá parar imediatamente, parar de disparar, apontar a espingarda para uma direção segura e aguardar mais instruções do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*. Contudo, se o competidor não cumprir o procedimento acima, serão aplicadas as disposições das *Secções 11.4 e 11.5*.

9.6.6 Drones ou outros dispositivos controlados remotamente são proibidos, a menos que seu uso seja previamente aprovado pelo *Diretor da Prova*.

9.7 Tirar Fotografias, Disparar em Seco e Inspeção da Pista de Tiro

9.7.1 Os competidores estão proibidos de tirar fotos da pista de tiro, durante a realização da *inspeção da pista de tiro* (“walkthrough”). A violação resultará numa advertência para a primeira ocorrência e uma penalidade (erro) de procedimento para cada ocorrência subsequente na mesma prova.

9.7.2 Os competidores estão proibidos de usar qualquer auxílio de mira (por exemplo, a totalidade ou parte de uma imitação ou réplica de arma de fogo, qualquer parte duma arma de fogo real, incluindo quaisquer acessórios da mesma, etc.), exceto suas próprias mãos, durante a realização da sua *inspeção da pista de tiro* (“*walkthrough*”). As violações incorrerão numa penalidade (erro) de procedimento por ocorrência.

9.7.3 Os competidores estão proibidos de disparar em seco antes do “*Sinal de Início*”. A violação resultará numa advertência para a primeira ocorrência e uma penalidade (erro) de procedimento para cada ocorrência subsequente na mesma prova. Os competidores podem, antes do “*Sinal de Início*”, enquanto apontam a espingarda diretamente para o chão à sua frente, ajustar a mira eletrónica.

9.7.4 Ninguém está autorizado a entrar ou mover-se na pista de tiro sem a aprovação prévia do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, ou do *Juiz Árbitro Principal da Prova*. As violações incorrerão numa advertência para a primeira infração, mas poderão estar sujeitas às disposições da *Secção 11.6* para infrações subsequentes.

Capítulo 10 – Pontuação

10.1 Regulamento Geral

10.1.1 **Aproximação aos alvos** – Enquanto a pontuação estiver a ser verificada, os competidores ou seus representantes não devem aproximar-se de nenhum alvo a menos de 1 metro sem a autorização do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*. A violação resultará em uma advertência pela primeira infração, mas o competidor ou seu representante poderá, a critério do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, incorrer em uma penalidade (erro) de procedimento para ocorrências subsequentes na mesma prova.

10.1.2 **Tocar nos Alvos** – Enquanto a pontuação estiver a ser verificada, os competidores ou seus representantes não devem tocar, medir ou de outra forma interferir em qualquer alvo sem a autorização do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*. Caso um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* considere que um competidor ou seu representante influenciou ou afetou o processo de pontuação devido a tal interferência, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* poderá:

10.1.2.1 Pontuar o alvo afetado como alvo sem impactos (“miss”); ou

10.1.2.2 Impor penalidades para quaisquer alvos de penalidade (“no-shoots”) afetados.

10.1.3 **Alvos Restaurados Prematuramente** – Se um alvo for restaurado prematuramente, impedindo a determinação da pontuação, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deverá ordenar ao competidor que refaça a pista de tiro (“reshoot”).

10.1.4 **Alvos não restaurados** – Se, após a conclusão de uma pista de tiro por um competidor anterior, um ou mais alvos não tiverem sido devidamente restaurados para o competidor que está a ser pontuado, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deve julgar se uma pontuação precisa pode ou não ser obtida. Se houver impactos extras ou penalidades questionáveis, e não for óbvio quais impactos foram feitos pelo competidor que está a ser pontuado, ao competidor afetado deverá ser ordenado a refazer a pista de tiro (“reshoot”).

10.1.4.1 No caso das pastilhas ou fitas aplicadas num alvo de papel restaurado serem acidentalmente arrancadas pelo vento, ou por outro motivo, e não for óbvio para o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* quais impactos foram feitos pelo competidor que está sendo pontuado, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”).

10.1.4.2 Um competidor que hesite ou pare durante sua tentativa de resolução da pista de tiro, devido à crença de que um ou mais alvos não foram restaurados, não tem direito a refazer a pista de tiro (“reshoot”).

10.1.5 **Impenetrável** – A área de pontuação de todos os alvos de pontuação e de penalidade (“no-shoots”) da disciplina de PTPC é considerada impenetrável. Se:

10.1.5.1 Um projétil dum cartucho bala (“slug”) atingir **totalmente** a área de pontuação de um alvo de papel e continuar a atingir (“shoot through”) a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto no subsequente no alvo de papel não contará para pontuação.

10.1.5.2 Um projétil dum cartucho bala (“slug”) atingir **totalmente** a área de pontuação dum alvo de papel e continuar a atingir (“shoot through”) um alvo metálico de pontuação ou de penalidade (“no-shoot”), isso será tratado como falha do equipamento da pista de tiro (ver *Regra 5.6.1*). O competidor será obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”), após esta ter sido restaurada.

10.1.5.3 Um projétil dum cartucho bala (“slug”) atingir **parcialmente** a área de pontuação de um alvo de papel ou alvo metálico de pontuação e continuar a atingir (“shoot through”) a área de pontuação de outro alvo de papel ou um alvo metálico de pontuação ou de penalidade (“no-shoot”), o impacto subsequente no alvo de papel ou no alvo metálico de pontuação ou de penalidade (“no-shoot”) contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso.

10.1.6 Cobertura Dura – Todos os adereços, muros, barreiras, aberturas e outros obstáculos são considerados *Impenetráveis*. Se:

10.1.6.1 Um projétil dum cartucho bala (“slug”) atingir **totalmente** a cobertura dura e continuar a atingir (“shoot through”) a área de pontuação de outro alvo de papel, o impacto subsequente no alvo de papel não contará para pontuação.

10.1.6.2 Um projétil dum cartucho bala (“slug”) ou bagos dum cartucho de chumbo fino (“birdshot”), atingir **totalmente** a cobertura dura e continuar a atingir (“shoot through”) um alvo metálico de pontuação ou de penalidade (“no-shoot”), isso será tratado como falha do equipamento da pista de tiro (ver *Regra 5.6.1*). O competidor será obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”), após esta ter sido restaurada.

10.1.6.3 Um projétil dum cartucho bala (“slug”) atingir **parcialmente** a cobertura dura e continuar a atingir (“shoot through”) a área de pontuação de outro alvo de papel ou um alvo metálico de pontuação ou de penalidade (“no-shoot”), o impacto subsequente no alvo de papel ou no alvo metálico de pontuação ou de penalidade (“no-shoot”) contará para pontuação ou penalidade, conforme o caso.

10.1.7 Suportes de Alvos – Não são *Impenetráveis*. Os disparos que tenham passado total ou parcialmente pelos suportes de alvos e que atinjam um alvo de papel ou de metal contarão para pontuação ou penalidade, conforme o caso.

10.1.8 Impactos de cartuchos de chumbo fino (“birdshot”) em alvos de papel – Impactos de cartuchos de chumbo fino (“birdshot”) num alvo de papel não contam para a pontuação.

10.2 Método de Pontuação

10.2.1 “**Comstock**” – tempo ilimitado, pára no último tiro, ilimitado número disparos.

10.2.1.1 A pontuação dum competidor é calculada somando o maior valor estipulado do número de impactos por alvo, menos as penalidades, dividido pelo tempo total (registado com duas casas decimais) gasto pelo competidor para completar a pista de tiro, para chegar a um rácio de pontos por segundo (“*hit factor*”). Os resultados gerais da pista de tiro são levados em consideração premiando o competidor com o maior rácio de pontos por segundo (“*hit factor*”), com todos os outros competidores classificados por ordem decrescente relativamente abaixo do vencedor da pista de tiro.

10.2.2 Os resultados da pista de tiro devem classificar os competidores dentro da Divisão relevante em ordem decrescente de pontos individuais alcançados na pista de tiro, calculados com 4 casas decimais.

10.2.3 Os resultados da prova devem classificar os competidores dentro da Divisão relevante em ordem decrescente do total combinado de pontos alcançados nas etapas individuais, calculado com 4 casas decimais, com todos os outros competidores classificados em percentagem e por ordem decrescente relativamente abaixo do vencedor da prova.

10.3 Empates de pontuação

10.3.1 Se, na opinião do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, um empate nos resultados da prova precisar ser desfeito, os competidores afetados deverão realizar uma ou mais pistas de tiro, indicadas pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova* (em consulta com o *Diretor da Prova*), até que o empate seja desfeito. O resultado do desempate será usado apenas para determinar a colocação final dos competidores afetados, e os seus resultados originais permanecerão inalterados. Os desempates nunca devem ser determinados por sorteio.

10.4 Pontuação dos Alvos e Valores das Penalidades

10.4.1 Os impactos nos alvos usados nas provas de PTPC serão pontuados de acordo com os valores aprovados pela FPTAC (ver Anexo 2). Os alvos de pontuação móveis (que desaparecem ou não) não podem ser mais que **20% do número total de alvos** da prova.

10.4.2 Os alvos de papel serão pontuados com cinco (5) ou quatro (4) pontos.

10.4.3 Os alvos metálicos de pontuação serão pontuados com cinco (5) pontos.

10.4.4 Os alvos frangíveis serão pontuados com cinco (5) pontos.

10.4.5 Os alvos metálicos de penalidade (“*no-shoots*”) devem, quando atingidos, cair ou tombar para pontuar e então serão penalizados com menos dez pontos (-10).

10.4.6 Cada erro de tiro (“*miss*”) será penalizado com menos dez pontos (-10) (ver Regra 10.9.2).

10.5 Política de Pontuação de Alvos

10.5.1 Para pontuar nos alvos de papel deve-se disparar sobre os mesmos pelo menos uma vez em cada. No caso dos alvos de papel os dois (2) melhores impactos são utilizados para pontuar.

10.5.2 Se o diâmetro do impacto dum cartucho bala num alvo de papel tocar a linha de pontuação entre duas áreas de pontuação, ou na linha entre a borda de não pontuação e uma área de pontuação, será pontuado o valor mais alto.

10.5.3 Rasgos radiais que irradiam para fora do diâmetro do impacto dum cartucho bala “slug” não contarão para pontuação.

10.5.3.1 Buracos alargados em alvos de papel que excedam o diâmetro do impacto dum cartucho bala, não contarão para pontuação, a menos que haja evidência visível dentro dos restos do buraco (por exemplo, uma marca de graxa, estrias ou uma coroa, etc.), para eliminar a presunção de que o buraco alargado foi causado por um ricochete.

10.5.4 A pontuação mínima para uma pista de tiro será zero (0) pontos.

10.5.5 Um competidor que não dispare sobre cada alvo de pontuação numa pista de tiro pelo menos uma vez incorrerá em uma penalidade (erro) de procedimento por não disparar sobre os alvos, bem como penalidades para erros de tiro (“misses”) (ver *Regra 11.2.7*).

10.5.5.1 Se um competidor dispara menos tiros numa pista de tiro do que o número de alvos, e um ou mais alvo(s) recebe/não recebe impactos de pontuação, então as penalidades (erros) de procedimento de não disparar sobre os alvos e penalidades para erros de tiro (“misses”) serão aplicadas conforme apropriado.

10.5.6 Impactos visíveis num alvo de papel de pontuação, que são o resultado de impactos através da parte traseira desse ou de outro alvo de papel de pontuação, e/ou impactos que não conseguem criar um buraco claramente distinguível na frente dum alvo de papel, não contarão para pontuação.

10.5.7 Alvos frangíveis devem ser quebrados com uma peça separada do alvo original para serem pontuados (por exemplo: alvos frangíveis trespassados por bagos, mas não quebrados, não pontuam).

10.5.8 Se uma bucha causou um buraco extra num alvo de papel e não puder ser determinado qual buraco foi causado pelo impacto do projétil do cartucho bala (“slug”), o competidor tem que refazer a pista de tiro (“reshoot”).

10.5.9 Se um competidor utilizar munição contrária ao tipo especificado para a pista de tiro será aplicado o seguinte:

10.5.9.1 Se a pista de tiro é restrita à utilização dos cartuchos de chumbo fino (“birdshot”), e o competidor utilizar cartuchos bala (“slug”), o competidor será desclassificado (ver *Regra 11.4.9*).

10.5.9.2 Se a pista de tiro é restrita à utilização dos cartuchos bala (“slug”), e o competidor utilizar cartuchos de chumbo fino (“birdshot”), a pontuação do competidor para a pista de tiro será zero (0) pontos.

10.6 Verificação da Pontuação e Desafio

10.6.1 Após o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* ter declarado “**Pista de Tiro Segura**”, o competidor ou seu representante poderá acompanhar o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* para verificar a pontuação.

10.6.2 O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* poderá estipular que o processo de pontuação começará enquanto o competidor estiver efetivamente completando a pista de tiro. Os competidores devem ser avisados deste procedimento durante a leitura do “*briefing*” escrito da pista de tiro.

10.6.3 Um competidor (ou seu representante) que não consiga verificar um alvo durante o processo de pontuação perde o direito de recurso em relação à pontuação daquele alvo.

10.6.4 Qualquer contestação a uma pontuação ou penalidade deve ser apelada ao *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* pelo competidor (ou seu representante) antes que o alvo em questão seja restaurado, caso contrário tais contestações não serão aceites.

10.6.5 Caso o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* mantenha a pontuação ou penalidade original e o competidor fique insatisfeito, ele poderá recorrer ao *Chefe dos Juizes Árbitro da Pista de Tiro* e depois ao *Juiz Árbitro Principal da Prova* para uma decisão.

10.6.6 A decisão do *Juiz Árbitro Principal da Prova* em relação à pontuação de impactos nos alvos de pontuação e de penalidade (“*no-shoots*”) será final. Não serão permitidos mais recursos em relação a tais decisões de pontuação.

10.6.7 Durante a verificação da pontuação, o(s) alvo(s) em questão não devem ser pastilhados, aplicada fita ou de outra forma interferidos até que o assunto seja resolvido, caso contrário a *Regra 10.1.3* será aplicada. O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* pode remover um alvo de papel em disputa da pista de tiro para exame mais aprofundado, a fim de evitar qualquer atraso na prova. Tanto o competidor quanto o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* devem assinar o alvo e indicar claramente qual(is) impacto(s) está(ão) sujeito(s) a contestação.

10.6.8 Os gabaritos (“*scoring overlays*”) aprovados pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova* devem ser usados exclusivamente, como e quando necessário, para verificar e/ou determinar a zona de pontuação aplicável dos impactos em alvos de papel.

10.6.9 Se uma pontuação for contestada, os alvos em questão não deverão ser restaurados até que tenham sido verificados pelo competidor ou seu representante, de acordo com quaisquer entendimentos aprovados antecipadamente pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova* (“*Range Master*”) (ver também a *Regra 10.1.3*).

10.7 Folhas de Pontuação

10.7.1 O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deve inserir todas as informações (incluindo quaisquer avisos advertências) na folha de pontuação de cada competidor antes de a assinar. Após o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* ter assinado a folha de pontuação, o competidor deverá adicionar sua própria assinatura no local apropriado. As assinaturas das folhas de pontuação eletrônicas serão aceitáveis se aprovadas pela FPTAC. Números inteiros devem ser usados para registrar todas as pontuações ou penalidades. O tempo decorrido pelo competidor para completar a pista de tiro deverá ser registrado com 2 casas decimais no local apropriado.

10.7.2 Se forem necessárias correções na folha de pontuação, estas serão claramente anotadas no original. O competidor e o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deverão rubricar quaisquer correções.

10.7.3 Caso um competidor se recuse a assinar ou rubricar uma folha de pontuação, por qualquer motivo, o assunto deverá ser encaminhado ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*. Se o *Juiz Árbitro Principal da Prova* estiver convencido de que a pista de tiro foi conduzida e pontuada corretamente, a folha de pontuação não assinada será submetida normalmente para inclusão nos resultados da prova.

10.7.4 Uma folha de pontuação assinada pelo competidor e pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* é evidência conclusiva de que a pista de tiro foi completada e que o tempo, pontuações e penalidades registradas na folha de pontuação são precisos e incontestáveis. A folha de pontuação assinada é considerada um documento definitivo e, com exceção do consentimento mútuo do competidor e do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* signatário, ou devido a uma decisão arbitral, a folha de pontuação só será alterada para corrigir erros aritméticos ou para adicionar penalidades (erros) de procedimento.

10.7.5 Se for constatado que uma folha de pontuação contém entradas insuficientes ou excessivas, ou se o tempo não tiver sido registrado na folha de pontuação, ela deverá ser imediatamente encaminhada ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*, que normalmente ordenará que o competidor refaça a pista de tiro (“reshoot”).

10.7.6 Caso a repetição da pista de tiro (“reshoot”) não seja possível por qualquer motivo, prevalecerão as seguintes ações:

10.7.6.1 Caso falte tempo o competidor receberá nota zero na pista de tiro.

10.7.6.2 Se foram registrados na folha de pontuação um número insuficiente de impactos ou erros de tiro (“misses”), aqueles que foram registrados serão considerados completos e conclusivos.

10.7.6.3 Se foram registrados na folha de pontuação um número excessivo de impactos ou erros de tiro (“misses”), serão usados os impactos de pontuação de maior valor registrados.

10.7.6.4 As penalidades (erros) de procedimento registadas na folha de pontuação serão consideradas completas e conclusivas, exceto quando a *Regra 9.6.2* se aplicar.

10.7.6.5 Se a identidade do competidor estiver a faltar nas folhas de pontuação e do controlo dos equipamentos, elas deverão ser encaminhadas ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*, que deverá tomar as medidas que julgar necessárias para corrigir a situação.

10.7.7 No caso da perda ou indisponibilidade duma folha de pontuação original, será usada a cópia duplicada do competidor, ou qualquer outro registo escrito ou eletrónico aceitável para o *Juiz Árbitro Principal da Prova*. Se a cópia do competidor, ou qualquer outro registo escrito ou eletrónico, não estiver disponível, ou for considerado pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova* como insuficientemente legível, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”). Se o *Juiz Árbitro Principal da Prova* considerar que uma repetição da pista de tiro (“reshoot”), não é possível por qualquer motivo, o competidor incorrerá em tempo e pontuação zero para a pista de tiro afetada.

10.7.7.1 Uma vez concluída uma repetição da pista de tiro (“reshoot”), o resultado da repetição da pista de tiro (“reshoot”) permanecerá válido, mesmo que um registo da pontuação original seja posteriormente descoberto.

10.7.8 Ninguém, exceto a um *Oficial da Prova* autorizado, é permitido manusear uma folha de pontuação original mantida numa pista de tiro, ou em qualquer outro lugar, depois de ter sido assinada por um competidor e um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, sem a aprovação prévia do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* ou do *Oficial das Classificações*. As violações implicarão uma advertência na primeira infração, mas poderão estar sujeitas à *Seção 10.6* para ocorrências subsequentes na mesma prova.

10.8 Responsabilidade de Pontuação

10.8.1 Cada competidor tem a responsabilidade de manter um registo preciso de suas pontuações, verificando as listas publicadas pelo *Oficial das Classificações*.

10.8.2 Após todos os competidores terem completado uma prova, os resultados provisórios das pistas de tiro deverão ser publicados e afixados em local bem visível na carreira/campo de tiro. A hora (hh:mm) e a data (dd/mm/aaaa) em que os resultados dos competidores foram realmente publicados (não apenas impressos) deve ser claramente indicada.

10.8.3 Se um competidor detetar um erro nesses resultados, ele deverá apresentar um recurso ao *Oficial das Classificações* dentro de 1 hora após a publicação dos resultados. Se o recurso não for interposto dentro do prazo, as pontuações publicadas serão mantidas e o recurso será recusado.

10.8.4 Um *Diretor da Prova* pode optar por publicar os resultados eletronicamente (por exemplo, através de um site), além ou em alternativa à impressão física. Nesse caso, o procedimento

relevante deverá ser publicado antecipadamente na literatura da prova e/ou por meio de um aviso afixado em local visível na carreira/campo de tiro, antes do início da prova. Facilidades (por exemplo, um computador) devem ser fornecidas para os competidores visualizarem os resultados se um *Diretor da Prova* optar por ter os resultados publicados apenas eletronicamente.

10.9 Pontuação dos Alvos que Desaparecem

10.9.1 Alvos móveis que apresentem pelo menos uma porção da zona A quando em repouso (seja antes ou depois da ativação inicial), ou que continuamente apareçam e desapareçam durante a tentativa de resolução de uma pista de tiro, não são alvos que desaparecem e o competidor incorrerá em penalidades (erro) de procedimento por não disparar sobre os alvos e/ou penalidades por erros de tiro (“*misses*”).

10.9.2 Os alvos móveis que não cumpram os critérios descritos acima são alvos que desaparecem e o competidor não incorrerá em penalidades (erros) de procedimento por não disparar sobre os alvos, a menos que não ative o mecanismo que inicia o movimento do alvo antes ou quando realizar seu último disparo na pista de tiro.

10.9.3 Alvos estáticos que apresentam pelo menos uma porção da zona A, antes ou depois da ativação de um alvo de penalidade (“*no-shoot*”) móvel e/ou ficam parcialmente ocultos por uma barreira ou por um alvo de penalidade (“*no-shoot*”), não são alvos que desaparecem e o competidor incorrerá em penalidades (erro) de procedimento por não disparar sobre os alvos e/ou penalidades por erros de tiro (“*misses*”).

10.9.4 Alvos que apresentem pelo menos uma porção da zona A cada vez que um competidor opera um ativador mecânico (por exemplo, uma corda, alavanca, pedal, porta, etc.), não estão sujeitos a esta seção.

10.9.5 Se uma pista de tiro exigir que um competidor fique confinado num equipamento que viaja de um local para outro durante sua tentativa de resolução da pista de tiro, qualquer alvo que só possa ser disparado a partir do equipamento durante parte do seu percurso, e que não possa subsequentemente ser disparado, considera-se que é um alvo que desaparece.

10.9.6 Alvos frangíveis que desaparecem e que o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* considere não terem sido quebrados devido a um impacto direto não contarão para pontuação. A decisão do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* sobre impactos ou erros de tiro (“*misses*”) é final.

10.10 Tempo Oficial

10.10.1 Somente o cronômetro (“*timer*”) operado por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* deve ser usado para registrar o tempo oficial decorrido da tentativa de resolução da pista de tiro dum competidor. Se um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* (ou o *Chefe dos Juizes Árbítrios da Pista de Tiro*) considerar que um cronômetro (“*timer*”) está com defeito, um competidor cuja tentativa não possa ser creditada com um tempo preciso será obrigado a refazer a pista de tiro (“*reshoot*”).

10.10.2 Se, na opinião duma Comissão de Arbitragem, o tempo creditado a um competidor para uma pista de tiro for considerado irrealista, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”) (ver *Regra 10.7.4*).

10.11 Programas de Pontuação

10.11.1 Nenhum programa de pontuação poderá ser utilizado sem a aprovação da FPTAC.

Capítulo 11: Penalidades e Desclassificações

11.1 Penalidades (Erros) de Procedimento – Regulamento Geral

11.1.1 Penalidades (erros) de procedimento são impostas quando um competidor não cumpre os procedimentos especificados num “*briefing*” escrito da pista de tiro e/ou viola outras regras gerais. O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* que impõe as penalidades (erros) de procedimento deve registar claramente o número de penalidades e a razão pela qual foram impostas na folha de pontuação do competidor.

11.1.2 As penalidades (erros) de procedimento são avaliadas em *menos dez (-10) pontos cada*.

11.1.3 Um competidor que conteste a aplicação ou o número de penalidades (erros) de procedimento poderá recorrer ao *Chefe dos Juizes Árbitros das Pistas de Tiro* e/ou ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*. Um competidor que continuar a sentir que foi lesado poderá apresentar um recurso à comissão de arbitragem.

11.1.4 As penalidades (erros) de procedimento não podem ser anuladas por ações posteriores do competidor. Por exemplo, um competidor que dispara num alvo enquanto ultrapassa uma linha de penalidade ainda incorrerá nas penalidades aplicáveis, mesmo que subseqüentemente dispare no mesmo alvo sem ultrapassar a referida linha de penalidade.

11.2 Penalidades (Erros) de Procedimento – Exemplos Específicos

11.2.1 Um competidor que dispara enquanto qualquer parte de seu corpo está a tocar no chão ou em qualquer objeto para além da linha de penalidade receberá uma penalidade (erro) de procedimento por cada ocorrência. Nenhuma penalidade será aplicada se um competidor não disparar quaisquer tiros enquanto estiver para além da linha de penalidade, exceto quando a *Regra 3.2.1.5* se aplicar.

11.2.1.1 No entanto, se o competidor obteve uma vantagem competitiva em qualquer alvo(s) (por exemplo: apoiando a espingarda a uma barreira), ele poderá receber uma penalidade (erro) de procedimento por cada disparo contra o(s) alvo(s) em questão.

11.2.2 Um competidor que não cumpra um procedimento especificado no “*briefing*” escrito da pista de tiro incorrerá em uma penalidade (erro) de procedimento por cada ocorrência. Contudo, se um competidor obteve uma vantagem competitiva no incumprimento, o competidor poderá receber uma penalidade (erro) de procedimento para cada tiro disparado, em vez de uma única penalidade. (por exemplo, disparar um ou mais tiros contrários ao local ou posição de tiro contrária à exigida).

11.2.3 Quando múltiplas penalidades forem aplicadas nos casos acima, elas não deverão exceder o número máximo de impactos pontuáveis que podem ser alcançados pelo competidor.

Por exemplo, um competidor que ganha vantagem competitiva ao ultrapassar uma linha de penalidade onde apenas 4 alvos de metal são visíveis receberá uma penalidade (erro) de procedimento por cada disparo realizado para além da linha de penalidade, até um máximo de 4 penalidades (erro) de procedimento, independentemente do número de disparos realmente realizados.

11.2.4 Um competidor que não cumprir com uma recarga obrigatória incorrerá numa penalidade (erro) de procedimento por cada disparo após o ponto onde a recarga era exigida até que uma recarga seja realizada.

11.2.5 Num Túnel de Cooper, um competidor que tirar do lugar uma ou mais peças do material da cobertura receberá uma penalidade (erro) de procedimento para cada peça do material da cobertura que cair. O material da cobertura que caia como resultado de o competidor esbarrar ou bater nas colunas, ou como resultado de gases expelidos pela boca do cano ou do recuo, não será penalizado.

11.2.6 Um competidor que se antecipar (por exemplo, movendo as mãos em direção à espingarda, dispositivo de recarga ou cartuchos) ou se mover fisicamente para uma posição de tiro mais vantajosa após a voz de comando “*Atenção ao Sinal*” e antes do “*Sinal de Início*”, incorrerá em uma penalidade (erro) de procedimento. Se o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* puder parar o competidor a tempo, será emitida uma advertência na primeira infração e o competidor reiniciará a sua tentativa de resolução da pista de tiro.

11.2.7 Um competidor que não disparar sobre qualquer alvo de pontuação com pelo menos um disparo, incorrerá numa penalidade (erro) de procedimento por alvo, mais o número aplicável de penalidades por erros de tiro (“*misses*”), exceto quando as disposições da *Regra 10.9.2* se aplicarem.

11.2.8 Se numa pista de tiro estipula o uso apenas do ombro fraco, o competidor incorrerá em penalidades (erros) de procedimento pelo uso do ombro forte. Isso será avaliado como uma penalidade (erro) de procedimento por cada disparo.

11.2.9 Um competidor que deixe uma localização poderá retornar e disparar novamente no mesmo local, desde que o faça com segurança.

11.2.10 **Penalidade especial:** Um competidor incapaz de executar completamente qualquer parte da pista de tiro devido a incapacidade ou lesão pode, antes de fazer sua tentativa de resolução da pista de tiro, solicitar que o *Juiz Árbitro Principal da Prova* permita a não execução da referida parte da pista de tiro.

11.2.10.1 Se o pedido for aprovado pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*, ele deverá informar, antes do competidor tentar resolver a pista de tiro, a extensão aplicação da penalidade

especial, que implica uma dedução de 10% dos pontos obtidos na pista de tiro pelo competidor.

11.2.10.2 Alternativamente, o *Juiz Árbitro Principal da Prova* pode prescindir da aplicação de quaisquer penalidades em respeito dum competidor que, devido a uma deficiência física significativa, seja incapaz de cumprir as exigências da pista de tiro.

11.2.10.3 Se o pedido for negado pelo *Juiz Árbitro Principal da Prova*, serão aplicadas as penalidades (erros) de procedimento normais.

11.2.11 Um competidor que disparar através de uma barreira construída a uma altura de pelo menos 1,8 metros incorrerá em uma penalidade (erro) de procedimento por cada tiro disparado (ver também *Regra 3.2.2.1*).

11.2.12 Um competidor que usar cartuchos contrários ao tipo especificado para a pista de tiro poderá ter pontuação zero (0) nessa pista de tiro ou ser desclassificado (ver as *Regras 10.5.9 e 11.4.9*).

11.3 Desclassificação – Regulamento Geral

11.3.1 Um competidor que cometa uma infração de segurança ou qualquer outra atividade proibida durante uma prova de PTPC será desclassificado, e ficará proibido de tentar resolver as restantes pistas de tiro, independentemente do cronograma ou layout físico da prova, enquanto aguarda o veredicto de qualquer recurso apresentado de acordo com o *Capítulo 12* destas regras.

11.3.2 Quando uma desclassificação é anunciada, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, tem que registrar as razões da desclassificação, e a hora e data do incidente, na folha de pontuação do competidor, e o *Juiz Árbitro Principal da Prova* deve ser notificado o mais rápido possível.

11.3.3 As pontuações dum competidor que recebeu uma desclassificação não devem ser excluídas dos resultados da prova, e os resultados da prova não devem ser declarados finais pelo *Diretor da Prova*, até que o tempo limite prescrito na *Regra 12.3.1* tenha passado, desde que não tenha sido submetido ao *Juiz Árbitro Principal da Prova* nenhum recurso à arbitragem sobre qualquer assunto.

11.3.4 Se um recurso à arbitragem for apresentado dentro do prazo prescrito na *Regra 12.3.1*, as disposições da *Regra 12.3.2* prevalecerão.

11.3.5 As pontuações de um competidor que tenha completado um evento prévio (*“pre-match”*) ou um evento principal (*“main match”*) sem desclassificação não serão afetadas por uma desclassificação recebida enquanto esse competidor está a participar num Desafio Paralelo ou outra prova paralela (ver também *Regra 7.2.4*).

11.4 Desclassificação – Disparo Acidental

O competidor que cause um disparo acidental tem que ser parado pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* o mais rápido possível. Um disparo acidental é definido da seguinte forma:

11.4.1 Um disparo que passa por cima do para-balas principal, dos para-balas laterais ou em qualquer outra direção, especificada no “*briefing*” escrito de cada pista de tiro pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* como sendo insegura. Note que um competidor que dispara legitimamente um tiro contra um alvo, que se desloca numa direção insegura, não será desclassificado, mas as disposições da *Secção 3.3* poderão aplicar-se.

11.4.2 Um disparo que atinja o solo a menos de 3 metros do competidor. Um disparo que atinja o solo a 3 metros do competidor devido a uma “*squib*” *load* está isento desta regra.

11.4.3 Um disparo que ocorre durante o carregamento, recarregamento ou descarregamento duma espingarda. Isto inclui qualquer disparo durante os procedimentos descritos nas *Regras 9.3.1* e *9.3.7* (ver também *Regra 11.5.9*).

11.4.4 Um disparo que ocorre durante uma ação corretiva em caso de mau funcionamento da espingarda.

11.4.5 Um disparo que ocorre durante a transferência da espingarda entre mãos ou ombros.

11.4.6 Um disparo que ocorre durante o movimento, exceto se estiver realmente a apontar ou a disparar nos alvos.

11.4.7 Um tiro disparado num alvo de metal a uma distância inferior a 7 metros usando cartuchos de chumbo fino (“*birdshot*”) ou inferior a 40 metros usando cartuchos bala (“*slug*”). A distância é medida a partir da frente do alvo até a parte do corpo do competidor mais próxima em contato com o solo (ver *Regra 3.1.3*).

11.4.8 Se for possível estabelecer que a causa da descarga é devida a uma peça quebrada ou defeituosa da espingarda, o competidor não cometeu nenhuma infração de segurança ao abrigo deste artigo, e uma desclassificação será não será invocada, mas a pontuação do competidor na pista de tiro será zero.

11.4.8.1 A espingarda deverá ser apresentada imediatamente para inspeção ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*, que inspecionará a espingarda e realizará todos os testes necessários para estabelecer que uma peça quebrada ou defeituosa causou o disparo. Um competidor não poderá apelar posteriormente de uma desclassificação por disparo acidental devido a uma peça quebrada ou defeituosa se não apresentar a espingarda para inspeção antes de deixar a pista de tiro.

11.4.9 Um tiro disparado com cartuchos bala, a não ser que este tipo de cartuchos tenha sido especificamente indicado como aceitável para a pista de tiro.

11.5 Desclassificação – Manuseamento Inseguro da Espingarda

Exemplos de manuseamento inseguro da espingarda incluem, mas não estão limitados a:

11.5.1 O manuseamento da espingarda a qualquer momento, exceto quando numa Área de Segurança designada, ou em outro lugar considerado seguro por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, ou quando sob a supervisão do *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* e em resposta a um comando direto emitido por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* pode invocar uma desclassificação. Isto não se aplica ao transporte da espingarda onde a *Regra 6.2.1* será aplicada. A violação da *Regra 6.2.1* pode provocar uma desclassificação.

11.5.2 Permitir que a boca do cano duma espingarda aponte na direção oposta ao para-balas principal ou para além dos ângulos de tiro seguros específicos durante a tentativa de resolução da pista de tiro.

11.5.3 Se a qualquer momento durante a tentativa de resolução da pista de tiro, um competidor deixar cair sua espingarda ou provocar queda da espingarda, carregada ou não. Observe que um competidor que, por qualquer motivo durante a tentativa de resolução pista de tiro, colocar de forma segura e intencional a espingarda no chão ou em outro objeto estável não será desclassificado desde que:

11.5.3.1 O competidor mantenha contato físico constante com a espingarda, até que ela seja colocada com firmeza e segurança no chão ou sobre outro objeto estável; e

11.5.3.2 O competidor permaneça sempre a 1 metro da espingarda (exceto quando a espingarda é colocada a uma distância maior, sob a supervisão de um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, para cumprir com a posição inicial enunciada no “*briefing*” escrito da pista de tiro); e

11.5.3.3 As disposições da *Regra 11.5.2* não se apliquem; e

11.5.3.4 A espingarda esteja em condições de prontidão conforme especificado na *Secção 9.1*.

11.5.4 Permitir que a boca do cano da espingarda aponte para qualquer parte do corpo do competidor durante a tentativa de resolução da pista de tiro.

11.5.5 Permitir que a boca do cano da espingarda aponte para qualquer parte do corpo de outra pessoa (por exemplo, *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* ou espectador) durante a tentativa de resolução da pista de tiro. A desclassificação não é aplicável se o problema for devido ao aparecimento de uma qualquer pessoa, junto do para-balas principal ou dos para-balas laterais, do competidor durante uma tentativa de resolução da pista de tiro, desde que o competidor cumpra as disposições da *Regra 9.6.5*.

11.5.6 Utilizar mais duma espingarda durante a tentativa de resolução da pista de tiro.

11.5.7 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato ao solucionar um mau funcionamento quando o competidor afasta claramente a espingarda do alvo.

11.5.8 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o carregamento, recarregamento ou descarregamento. No caso de a espingarda disparar durante esta atividade, a *Regra 11.4.3* ainda será aplicada.

11.5.9 Deixar de manter o dedo fora do guarda-mato durante o movimento de acordo com a *Regra 9.5.1*.

11.5.10 Manusear cartuchos reais ou falsos (“*dummy*”) numa Área de Segurança, (ver *Regra 3.4.4*).

11.5.10.1 A palavra “*manuseamento*” não impede os competidores de entrarem numa Área de Segurança com cartuchos reais ou falsos (“*dummy*”) nos bolsos das calças, no cinto de equipamentos, ou no saco do tiro, desde que o competidor não remova fisicamente os cartuchos soltos ou embalados dos bolsos das calças, do cinto de equipamentos, ou do saco do tiro enquanto estiver dentro da Área de Segurança.

11.5.11 Ter uma espingarda carregada, exceto quando especificamente autorizado por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*.

11.5.12 Recuperar uma espingarda caída. As espingardas caídas deverão ser sempre recuperadas por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* que, após verificar e/ou descarregar a espingarda, a devolverá ao competidor em condições seguras. Deixar cair uma espingarda descarregada ou causar a queda duma espingarda fora da pista de tiro não é infração. No entanto, um competidor que recupere uma espingarda caída será desclassificado.

11.5.13 Usar cartuchos proibidos e/ou inseguros (ver *Regras 6.5.4 e 6.5.5*), e/ou usar espingardas proibidas (ver *Regras 6.1.10 e 6.1.11*).

11.5.14 Realizar disparos sem colocar a espingarda ao ombro (por exemplo: realizar disparos com a espingarda à anca ou utilizando outra qualquer “***Close Quarters Shotgun Technique***”)

11.6 Desclassificação – Conduta Antidesportiva

11.6.1 Os competidores serão desclassificados por conduta que o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* considere antidesportiva. Os exemplos incluem, mas não estão limitados a enganar, desonestidade, incumprimento das instruções razoáveis de um *Juiz Árbitro da Prova* ou qualquer comportamento que possa trazer descrédito ao PTPC. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* deve ser notificado o mais rápido possível.

11.6.2 Um competidor que seja considerado por um *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* como tendo intencionalmente removido ou causado a perda da proteção ocular ou auditiva para obter uma repetição da pista de tiro (“*reshoot*”) ou vantagem competitiva será desclassificado.

11.6.3 Outras pessoas podem ser expulsas da carreira/campo de tiro por conduta que o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* considere inaceitável. Os exemplos incluem, mas não estão limitados a, não cumprir as instruções razoáveis de um *Juiz Árbitro da Prova*, interferência na atividade numa pista de tiro e/ou tentativa de resolução de uma pista de tiro dum competidor, e qualquer outro comportamento que possa trazer descrédito ao PTPC.

11.7 Desclassificação – Substâncias Proibidas

11.7.1 Todas as pessoas devem estar em pleno controle, tanto mental quanto físico, durante as provas de PTPC.

11.7.2 A FPTAC considera o abuso de produtos alcoólicos, drogas não sujeitas a receita médica e não essenciais e o uso de drogas ilegais ou para melhorar o desempenho, independentemente da forma como são tomadas ou administradas, como um delito extremamente grave.

11.7.3 Exceto quando usado para fins medicinais, os competidores e os *Juízes Árbitros da Prova* não podem estar sobre o efeito de drogas (incluindo álcool) de qualquer tipo durante a prova. Qualquer pessoa que, na opinião do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, esteja visivelmente sob a influência de qualquer um dos itens aqui descritos, será desclassificada da prova e poderá ser obrigada a deixar o carreira/campo de tiro.

11.7.4 A FPTAC reserva-se o direito de proibir quaisquer substâncias gerais ou específicas e de introduzir testes para deteção da presença dessas substâncias a qualquer momento (ver Regulamento Antidopagem da FPTAC).

Capítulo 12 – Arbitragem e Interpretação das Regras

12.1 Princípios Gerais

12.1.1 **Administração** – Disputas ocasionais são inevitáveis em qualquer atividade competitiva regida por regras. Contudo, uma administração e planeamento eficazes das provas evitarão a maioria, se não todas, as disputas.

11.1.2 **Acesso** – Os recursos poderão ser submetidos à arbitragem de acordo com as regras seguintes para qualquer assunto, exceto quando especificamente negados por outra regra. Recursos decorrentes de uma desclassificação por **infração de segurança** só serão aceites apenas em circunstâncias que determinem se a exceção justifica a reconsideração da desclassificação. Contudo, a prática da violação descrita pelo *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* não está sujeita a contestação ou recurso.

12.1.3 **Recursos** – O *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* toma as decisões inicialmente. Se o recorrente discordar duma decisão, o *Chefe dos Juizes Árbitros das Pistas de Tiro* deverá ser solicitado a decidir. Se ainda existir um desacordo, o *Juiz Árbitro Principal da Prova* deve ser solicitado a decidir.

12.1.4 **Recurso à Comissão de Arbitragem** – Caso o requerente continue a discordar da decisão, poderá recorrer à Comissão de Arbitragem, apresentando recurso em nome próprio.

12.1.5 **Retenção de Evidências** – O requerente é obrigado a informar o *Juiz Árbitro Principal da Prova* sobre o seu desejo de apresentar recurso à Comissão de Arbitragem e pode solicitar que os *Juizes Árbitros da Prova* retenham todo e qualquer documento relevante ou outras evidências enquanto se aguarda a audiência. Gravações de áudio e/ou vídeo podem ser aceites como evidência.

12.1.6 **Preparação do Recurso** – O requerente é responsável pela preparação e entrega da petição escrita, juntamente com os honorários apropriados. Ambos devem ser submetidos ao *Juiz Árbitro Principal da Prova* dentro do período de tempo especificado.

12.1.7 **Deveres dos Juizes Árbitros da Prova** – Qualquer *Juiz Árbitro da Prova* que receber um recurso à Comissão de Arbitragem deverá, sem demora, informar o *Juiz Árbitro Principal da Prova* e anotar as identidades de todas as testemunhas e *Juizes Árbitros da Prova* envolvidos e passar esta informação ao *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

12.1.8 **Dever do Diretor da Prova** – Ao receber o recurso do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, o *Diretor da Prova* deve reunir a Comissão de Arbitragem em um local privado o mais rápido possível.

12.1.9 Dever da Comissão de Arbitragem – A Comissão de Arbitragem é obrigada a observar e aplicar as regras atuais da disciplina de PTPC e a proferir uma decisão consistente com essas regras. Quando as regras exigirem interpretação ou quando um incidente não for especificamente coberto pelas regras, a Comissão de Arbitragem usará seu melhor julgamento no espírito das regras.

12.2 Composição da Comissão de Arbitragem

12.2.1 A Comissão de Arbitragem nomeada pela FPTAC composta por três *Juízes Árbitros* credenciados pela FPTAC que não sejam partes envolvidas no recurso e que não tenham conflito de interesses direto no resultado do mesmo. Todos os membros da Comissão de Arbitragem votarão.

12.3 Prazos e Sequências

12.3.1 **Prazo para Recurso à Arbitragem** – Os recursos por escrito à arbitragem devem ser submetidos ao *Juiz Árbitro Principal da Prova* no formulário apropriado, acompanhados da taxa aplicável, no prazo de uma hora, a partir do momento em que o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* regista na folha de pontuação a hora (hh:mm) a que o recurso foi apresentado pelo competidor. O não cumprimento tornará o recurso inválido e nenhuma ação adicional será tomada. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* deverá, no formulário de recurso, registrar imediatamente a hora (hh:mm) e data (dd/mm/aaaa) em que recebeu o recurso.

12.3.2 **Prazo para decisão** – A Comissão de Arbitragem deve chegar a uma decisão no final da prova, no prazo máximo de 4 horas antes que os resultados tenham sido declarados definitivos pelo *Diretor da Prova*. Se a Comissão de Arbitragem não proferir uma decisão dentro do prazo, o requerente terá automaticamente sucesso no seu recurso e a taxa será devolvida.

12.4 Taxas

12.4.1 **Valor** – Para provas de PTPC, a taxa de recurso para permitir que um competidor possa recorrer à Comissão de Arbitragem será de cem euros (100,00€) em numerário.

11.4.2 **Reembolso** – Caso a decisão da Comissão de Arbitragem seja dar provimento ao recurso, a taxa paga será devolvida. Se a decisão da Comissão de Arbitragem for não dar provimento ao recurso, a taxa de recurso e a decisão deverão ser enviadas para a FPTAC.

12.5 Regulamento Interno

12.5.1 **Deveres e Procedimentos da Comissão de Arbitragem** – A Comissão de Arbitragem estudará o recurso submetido por escrito e reterá em nome do anfitrião ou da organização anfitriã o valor pago pelo requerente até que uma decisão seja tomada.

12.5.2 **Submissões** – A Comissão de Arbitragem poderá exigir que o requerente forneça pessoalmente mais detalhes do recurso submetido e poderá questioná-lo sobre qualquer ponto relevante.

12.5.3 **Audiência** – Ao requerente poderá ser solicitado a retirar-se enquanto a Comissão de Arbitragem ouve mais evidências.

12.5.4 **Testemunhas** – A Comissão de Arbitragem poderá ouvir os Juízes Árbitros da Prova, bem como quaisquer outras testemunhas envolvidas no recurso. A Comissão de Arbitragem examinará todas as evidências apresentadas.

12.5.5 **Perguntas** – A Comissão de Arbitragem poderá questionar testemunhas e autoridades sobre qualquer ponto relevante para o recurso.

12.5.6 **Opiniões** – Os membros da Comissão de Arbitragem abster-se-ão de expressar qualquer opinião ou veredicto enquanto um recurso estiver em andamento.

12.5.7 **Inspecionar Área** – A Comissão de Arbitragem poderá inspecionar qualquer pista de tiro relacionada com recurso e solicitar que qualquer competidor ou *Juiz Árbitro da Prova* que considere útil ao processo os acompanhe.

12.5.8 **Influência Indevida** – Qualquer pessoa que tentar influenciar os membros da Comissão de Arbitragem de qualquer forma que não seja a apresentação de evidências, poderá estar sujeita a ação disciplinar a critério da Comissão de Arbitragem.

12.5.9 **Deliberação** – Quando Comissão de Arbitragem estiver convencida de que possui todas as informações e evidências relevantes para o recurso, deliberará em particular e tomará sua decisão por maioria de votos.

12.6 Veredicto e Ação Subsequente

12.6.1 **Decisão Comissão de Arbitragem** – Quando uma decisão for tomada pela Comissão de Arbitragem, a comissão convocará o requerente, o *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* e o *Juiz Árbitro Principal da Prova* para apresentar a decisão.

12.6.2 **Implementar a Decisão** – Será responsabilidade do *Juiz Árbitro Principal da Prova* implementar a decisão da Comissão de Arbitragem. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* publicará a decisão em local disponível a todos os competidores. A decisão não é retroativa e não afetará nenhum incidente anterior à decisão.

12.6.3 **A Decisão é Final** – A decisão da Comissão de Arbitragem é final e não pode ser apelada a menos que, na opinião do *Juiz Árbitro Principal da Prova*, novas evidências recebidas após a decisão, mas antes dos resultados terem sido declarados finais pelo mesmo, justifiquem reconsideração.

12.6.4 **Ata** – As decisões da Comissão de Arbitragem serão registadas e servirão de precedente para qualquer incidente semelhante e subsequente durante aquela prova.

12.7 Interpretação das Regras

12.7.1 A interpretação destas regras e regulamentos é de responsabilidade da FPTAC.

12.7.2 As pessoas que pretendam esclarecimentos sobre qualquer regra devem enviar as suas dúvidas por escrito, por carta ou e-mail (informacoes.fptac@gmail.com) para a sede da FPTAC.

Anexo 1 – Rácio Aprovado de Pistas de Tiro

Pistas	Curta	Média	Longa
6	3	2	1
7	4	2	1
7	3	3	1
8	4	3	1
8	5	2	1
9	5	3	1
9	4	4	1
10	4	5	1
10	5	4	1
11	5	5	1
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3

Pistas	Curta	Média	Longa
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5

Anexo 2 – Alvos aprovados pela FPTAC para provas de PTPC

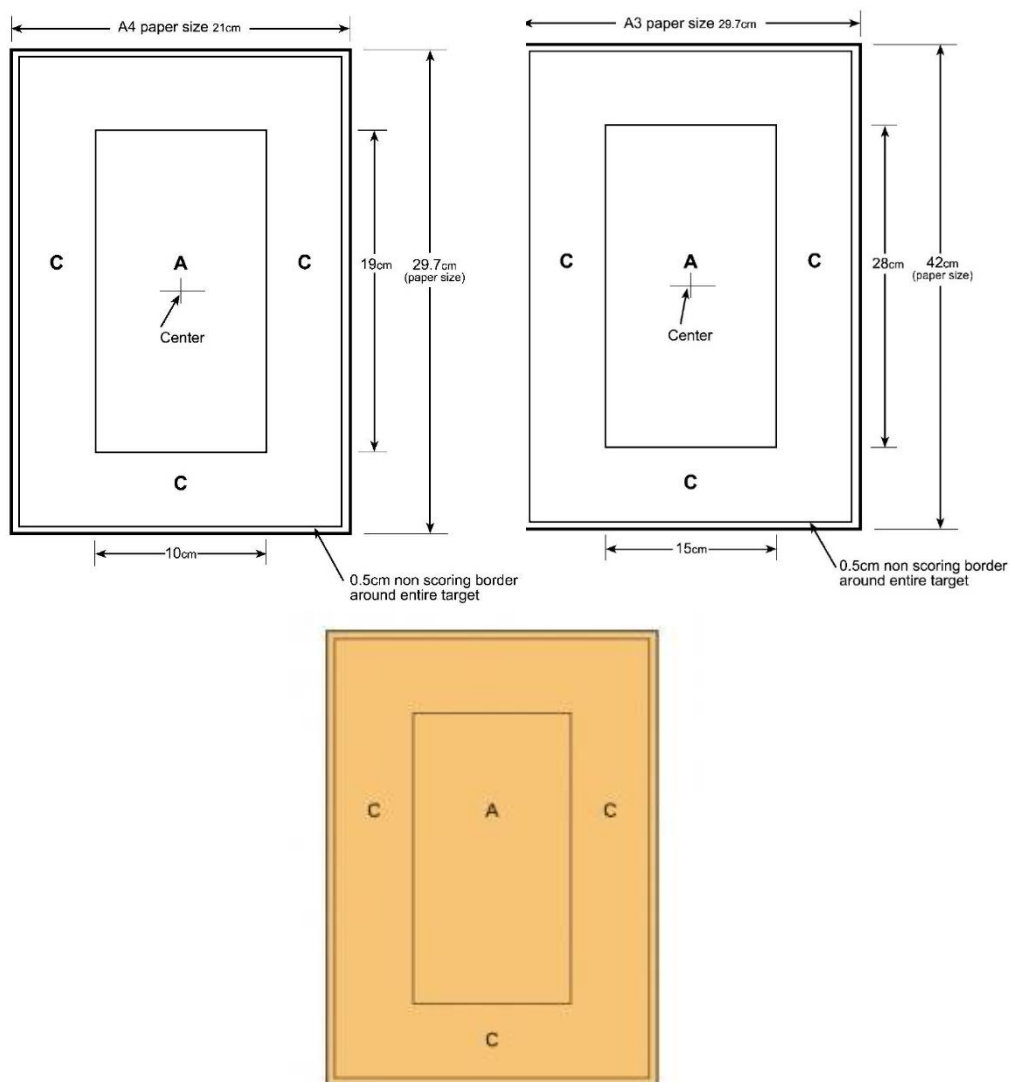


Figura 1 – Especificações e exemplo do alvo de papel de PTPC

Notas: O centro da Zona A é posicionado exatamente sobre o centro da folha de papel que está a ser usada

Alvos de Papel	
Pontuação Zona A	Cinco pontos (5)
Pontuação Zona C	Quatro pontos (4)
Penalidade "Miss"	Menos dez pontos (-10)

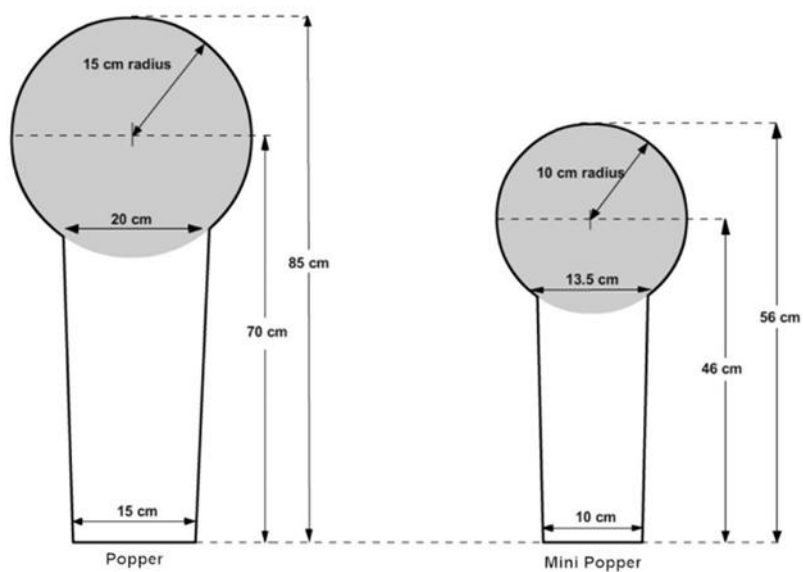


Figura 2 – Diagramas e exemplos dos “Poppers” e “Mini Poppers” de PTPC

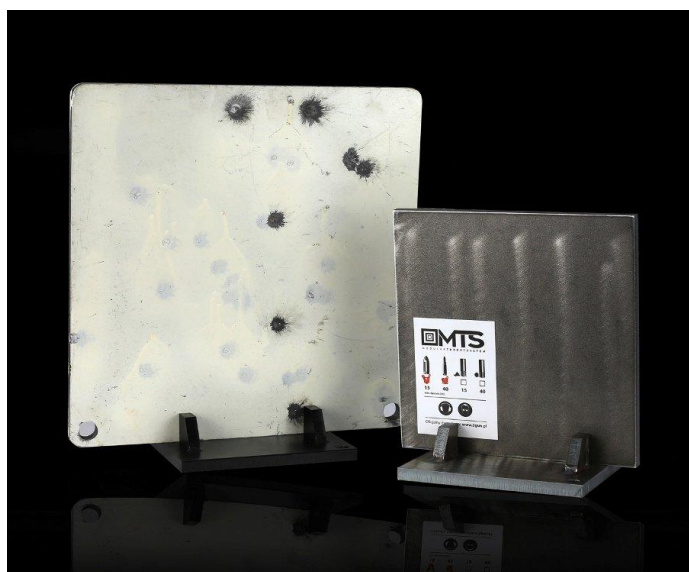
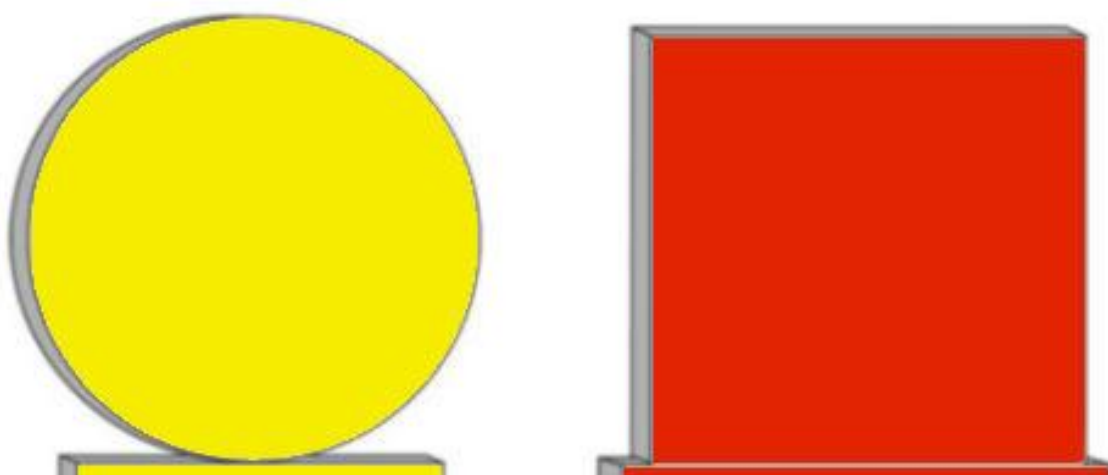


Figura 3 – Exemplos de placas metálicas (quadrangulares e redondas) de PTPC

Notas: São permitidos 2 tamanhos para placas metálicas redondas: 15 cm Ø (mínimo) 30 cm Ø (máximo)

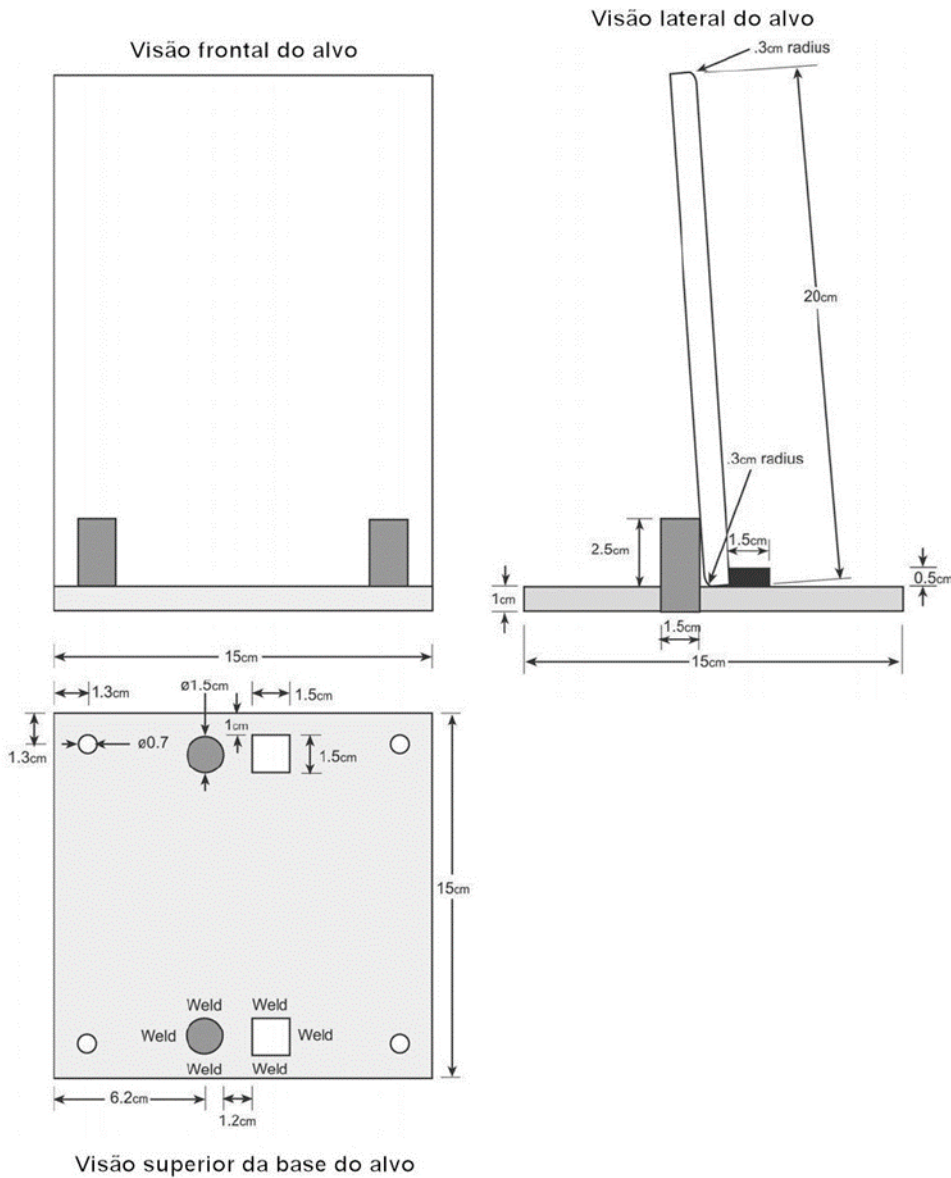


Figura 4 – Diagramas das placas metálicas (quadrangulares e retangulares) de PTPC

Notas:

Esses alvos oferecem restauração precisa e consistente e são muito confiáveis, pois resistem a disparos repetidos.

As placas de metal podem ser colocadas verticalmente ou horizontalmente.

Vários tamanhos de placas de ataque de metal ficarão seguras nessas bases.

As bases podem ser pregadas ou aparafusadas à madeira ou mesmo ao solo (pregos de 15 cm) para fixação.

As bases podem ser soldadas a estacas de metal ou fixadas em estacas de madeira para permitir sua fixação no solo.

Os alvos podem ser feitos de um metal mais grosso, mas recomenda-se 1 cm como mínimo. Quanto mais pesada a placa, menor a distância que ela percorrerá ao ser atingida.

Se for feito um furo na placa de metal, uma corrente pode ser instalada para restringir a distância que a placa pode percorrer quando atingida.

São permitidos vários tamanhos para placas de metal quadrangulares ou retangulares, entre: 15cmx15cm (mínimo) e 45cmx30cm (máximo). Os tamanhos preferidos são 15cmx15cm, 20cmx15cm e 25cmx20cm.

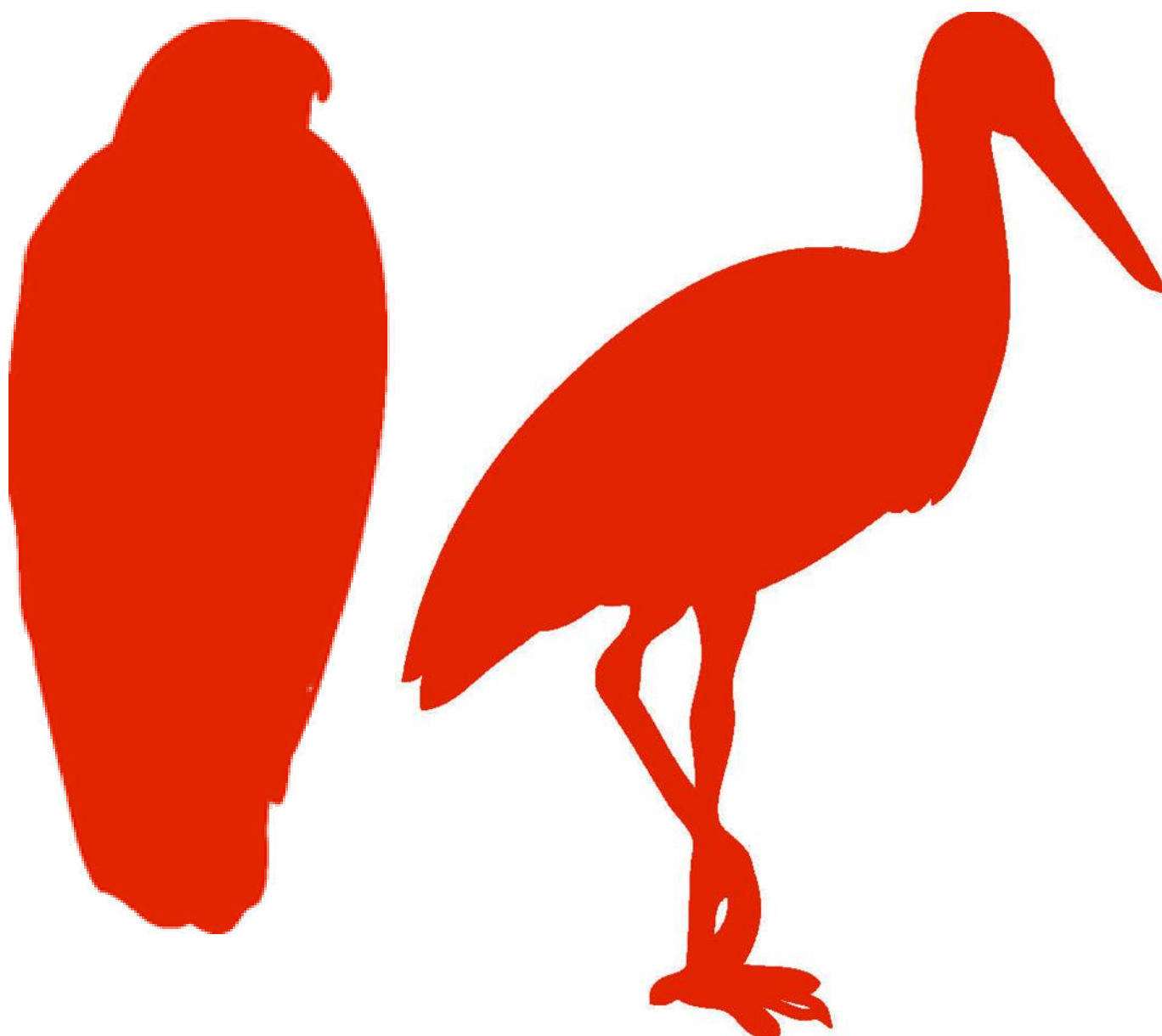


Figura 5 – Diagramas e Exemplos de placas de metal (silhuetas recortadas de animais) de PTPC.

Notas: Falcão (400x165 mm) / Cegonha (600x444 mm)

Alvos de Metal	
Pontuação dos alvos estáticos	Cinco pontos (5)
Pontuação dos alvos móveis	Cinco pontos (5)
Penalidade "Miss" – "No-Shoot"	Menos dez pontos (-10)



Figura 6 – Exemplos de alvo frangível

Nota: prato "Standard" (\varnothing 11 cm)

Alvos Frangíveis	
Pontuação dos alvos estáticos	Cinco pontos (5)
Pontuação dos alvos móveis	Cinco pontos (5)
Penalidade "Miss"	Menos dez pontos (-10)

Anexo 3 – Calibração e Testes dos Alvos

1. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* deve designar uma ou mais espingardas (ver abaixo especificações) para serem utilizadas como ferramentas oficiais de calibração por *Juízes Árbitros da Prova* por ele autorizados para servir como oficiais de testes.
2. O *Juiz Árbitro Principal da Prova* deve tomar medidas que julgar necessárias antes do início da prova para ter certeza de que todos os alvos de metal caiem ou tombam e os alvos frangíveis partem, quando atingidos com sucesso e ele determinará quais desses alvos ele considera necessário testar.
3. Os alvos de metal devem ser ajustados para cair ou tombar quando atingidos adequadamente dentro da zona de calibração por uma espingarda designada. As zonas de calibração para poppers são indicadas nas imagens do *Anexo 2*. A zona de calibração ou de teste para outros alvos de metal é o centro do alvo. Os oficiais de teste, em consulta com o *Juiz Árbitro Principal da Prova* se considerado necessário, determinarão se cada disparo de teste atinge o alvo com sucesso e está sujeito aos seguintes pontos:
 - (a) Se o alvo não cair quando atingido corretamente, ele deverá ser recalibrado/testado novamente; se necessário, o alvo deverá ser movido para mais próximo até que um teste bem-sucedido seja alcançado.
 - (b) Todos os testes, incluindo os testes previstos abaixo, deverão ser realizados no local mais próximo e mais fácil de onde um competidor poderia atingir o alvo.
4. Se, durante a tentativa de resolução da pista de tiro, um alvo metálico não cair ao ser atingido, o competidor pode solicitar que o alvo seja testado. Neste caso, o alvo e a área circundante em que ele está não devem ser tocados ou interferidos por qualquer pessoa. Se um *Juiz Árbitro da Prova* violar esta regra, o competidor será obrigado a refazer a pista de tiro (“reshoot”). Se o competidor ou qualquer outra pessoa violar esta regra, o alvo será pontuado como um erro de tiro (“miss”) e o resto da pista de tiro será pontuada como concluída. Ao competidor é permitido um máximo de 2 solicitações de testes durante uma prova, após a conclusão de cada pista de tiro.

5. Quando o teste for solicitado nos termos do item acima, o responsável pelo teste inspecionará visualmente o alvo em busca de obstruções que possam ter impedido a operação adequada. Então, se nenhuma obstrução for encontrada, o seguinte será aplicado:

(a) Se o primeiro disparo atingir adequadamente a zona de calibração de um alvo de metal e o alvo cair, o alvo será considerado devidamente calibrado e será pontuado como um erro de tiro (“*miss*”).

(b) Se o primeiro disparo atingir adequadamente a zona de calibração de um alvo de metal e o alvo não cair, o alvo será considerado como tendo uma falha, e ao competidor deverá ser ordenado refazer a pista de tiro (“*reshoot*”), logo que o alvo tenha sido recalibrado.

Especificação da espingarda de teste:

Calibre: calibre 12.

Comprimento máximo do cano: 51cm.

Cano sem “*choke*” ou com “*true cylinder choke*” (★★★★★).

Qualquer tipo de ação.

Anexo 4 – Divisões da Disciplina de PTPC

Características \ Divisão	Livre	Semiautomática Modificada	Semiautomática	Repetição	Clássica
1. Calibre mínimo	Calibre 20	Calibre 20	Calibre 20	Calibre 20	Calibre 20
2. Porta cartuchos e cliques acoplados à espingarda	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
3. Comprimento total máximo da espingarda	1320 mm; ver n.º 1. do Anexo 4.	1320 mm; ver n.º 1. do Anexo 4.	Não aplicável	Não aplicável	Não aplicável
4. Compensadores, furos no cano, supressores de som e/ou chama	Sim	Sim	Não	Não	Não
5. Modificações externas, como pesos ou dispositivos externos para controlar ou reduzir o recuo (com exceção das almofadas de recuo montadas na face traseira da coronha da espingarda)	Sim	Não	Não	Não	Não
6. Miras Óticas ou Eletrónicas	Sim	Sim	Não	Não	Não
7. Tubos rotativos ou múltiplos	Não aplicável	Sim	Não	Não	Não
8. Restrições de capacidade máxima para carga inicial antes do “Sinal de Início”	Carregadores: 10 cartuchos Opção 1 (9 no carregador + 1 na câmara) Opção 2 (10 no carregador e câmara vazia)	Tubos: 14 cartuchos Opção 1 (13 no tubo + 1 na câmara) Opção 2 (14 no tubo e câmara vazia)	Tubos: 9 cartuchos Opção 1 (8 no tubo + 1 na câmara) Opção 2 (9 no tubo e câmara vazia)	Tubos: 9 cartuchos Opção 1 (8 no tubo + 1 na câmara) Opção 2 (9 no tubo e câmara vazia)	2 cartuchos
9. Carregadores removíveis/destacáveis	Sim; ver n.º 2. do Anexo 4.	Não	Não	Não	Não
10. Dispositivos de recarga rápida (“shotgun speed loaders”)	Não aplicável	Sim, 6 cartuchos no máximo; ver Figura 7 do Anexo 4.	Não	Não	Não
11. Modificações/acessórios na rampa de carregamento	Sim (nas espingardas com carregadores).	Sim, restrito (nas espingardas com tubos); ver n.º 3. e Figura 8 do Anexo 4.	Sim, restrito; ver Figura 9 do Anexo 4.	Sim, restrito; ver Figura 9 do Anexo 4.	Não se aplica

1. A espingarda descarregada, com o seu carregador/tubo mais longo encaixado, e com o cano paralelo à borda longa da caixa retangular (aberta em um dos comprimentos), deve caber totalmente no sentido do comprimento. O comprimento interno da caixa é de 1320 mm (tolerância: + 1 mm, - 1 mm). A espingarda descarregada não deve ser comprimida artificialmente de forma alguma durante o teste. Para além disso os tubos telescópicos devem estar totalmente estendidos.

2. Os carregadores destacáveis com capacidade original máxima de até 12 cartuchos são permitidos. Os carregadores destacáveis não podem ser cortados, colados ou anexados a qualquer outro carregador em nenhum momento.



Figura 7 – Exemplos de dispositivos de recarga rápida (“*shotgun speed loaders*”) na Divisão Livre

3. Modificações ou acessórios podem ser feitos ou adicionados à rampa de carregamento. Estas modificações ou acessórios não devem exceder 75 mm de comprimento e não devem sobressair mais do que 32 mm, do quadro padrão da espingarda em qualquer direção (Figura 8).



Figura 8 – Exemplos de Modificações/acessórios na rampa de carregamento na Divisão Livre

4. Substituições ou modificações em elevadores/rampa de carregamento, desde que nenhuma parte se projete além da estrutura padrão da espingarda, são permitidas.



Figura 9 – Exemplos de modificações/acessórios na rampa de carregamento permitidas na Divisão Semiautomática e Repetição

5. No caso de espingardas de cano duplo, que têm capacidade máxima de 2 cartuchos carregados a qualquer momento, os dispositivos que ajudam a carregar um par de cartuchos em simultâneo não são considerados dispositivos de recarga rápida (“*shotgun speed loaders*”) (ver Figura 10).



Figura 10 – Exemplo de dispositivos de carregamento permitidos na *Divisão Clássica*

Anexo 5 – Exemplos de Equipamentos do Competidor



Figura 11 – Exemplo de sapatas de gatilho (“*trigger shoes*”)



Figura 12 – Exemplos de bolsa/estojo ou mala para a espingarda



Figura 13 – Exemplos de bandeiras de segurança para a espingarda



Figura 14 – Exemplos de porta cartuchos (“caddies”, “strippers”, “loops”) para o cinto/cintura



Figura 15 – Exemplo de clipe para o cinto



Figura 16 – Exemplo de saco ou bolsa para o cinto/cintura



Figura 17 – Exemplo de clipe para antebraço



Figura 18 – Exemplo de porta cartuchos (“loops”) para antebraço



Figura 19 – Exemplo de porta cartuchos para a espingarda



Figura 20 – Exemplo de clipe para a espingarda

Anexo 6 – Munições/Tipos de Cartuchos

Geral:

1. Peso mínimo do cartucho	Não
2. Calibre mínimo	Calibre 20
3. Comprimento	Sem restrições
4. Apenas cartuchos produzidos em fábrica	Sim
5. Cartuchos com bagos de Chumbo	Permitido
6. Cartuchos com bagos de Bismuto, Tungsténio ou Aço	Proibido
7. Cartuchos Bala de Bismuto, Tungsténio ou Aço	Proibido
8. Cartuchos Bala que ultrapassem os limites externos do invólucro	Proibido
9. Munições penetrantes	Proibido
10. Munições incendiárias	Proibido
11. Munições tracejantes	Proibido
12. Buchas	Permitidas apenas buchas convencionais

13. O uso de todos os tipos de munição está sujeito à legislação Portuguesa (ver NORMA OFICIAL 7/2023 da FPTAC).

14. O *Diretor da Prova* e/ou o *Juiz Árbitro Principal da Prova* podem restringir a munição a ser usada por razões de segurança. Qualquer exigência deste tipo deve ser comunicada antes das datas das provas de PTPC.

17. Não é obrigatório de que todos os tipos de cartuchos permitidos sejam utilizados numa prova.

18. Cartuchos de chumbo fino (*“birdshot”*) são um tipo munição em que bagos se separam facilmente. Qualquer composto ou substância, como cola ou resina, que uma bagos é considerado uma violação da definição deste tipo de munição nos termos do presente regulamento. Além disso, tal tratamento tornar este tipo de cartuchos sujeito às disposições das Regras 6.5.6 e 11.5.14.

Cartuchos de Chumbo Fino (*“Birdshot”*):

Diâmetros dos bagos de 2,5 mm (Chumbo N.º 7) a 2,25 mm (Chumbo N.º 8) são aceitáveis.

Massa máxima de chumbo de 28g a 24g (ver NORMA OFICIAL 7/2023 da FPTAC) são aceitáveis.

Cartuchos Bala (*“Slug”*):

Massa máxima de chumbo de 28g é aceitável (ver NORMA OFICIAL 7/2023 da FPTAC).

Anexo 7 – Resumo da Carreira de Juiz Árbitro de PTPC

1. Categorias de Juiz Árbitro de PTPC: A carreira de Juiz Árbitro de PTPC compreende as categorias de *Juiz Árbitro da Pista de Tiro*, *Chefe dos Juízes Árbítrios das Pistas de Tiro* e *Juiz Árbitro Principal da Prova*. Os Juízes Árbítrios de PTPC de categoria superior têm as competências conferidas aos de categoria inferior.

2. Juiz Árbitro da Pista de Tiro (JAPT): a categoria de *Juiz Árbitro da Pista de Tiro* é atribuída pela Direção da FPTAC, aos competidores de PTPC que reúnam os seguintes requisitos: Licença Federativa E/PTPC válida, o mínimo de 2 anos de experiência como competidor de PTPC, frequência com aproveitamento do *Curso de Formação de Juiz Árbitro de PTPC*, certificado pela FPTAC, frequência com aproveitamento do *Estágio de Arbitragem* (Arbitrar 2 provas oficiais de PTPC, sob supervisão de um Juiz Árbitro da Pista de Tiro, de um Chefe dos Juízes Árbítrios das Pistas de Tiro ou de um Juiz Árbitro Principal da Prova) e parecer favorável do Diretor da disciplina de PTPC.

3. Chefe dos Juízes Árbítrios das Pistas de Tiro (CJAPT): a categoria de *Chefe dos Juízes Árbítrios da Pista de Tiro* é atribuída pela Direção da FPTAC, sempre e só quando haja necessidade funcional e/ou logística nestas funções, aos Juízes Árbítrios da Pista de Tiro que reúnam os seguintes requisitos: Licença Federativa E/PTPC válida, Licença Federativa de Juiz Árbitro de PTPC válida, mínimo de 5 anos de experiência como Juiz Árbitro da Pista de Tiro e parecer favorável do Diretor da disciplina de PTPC.

4. Juiz Árbitro Principal da Prova (JAPP): a categoria de *Juiz Árbitro Principal da Prova* é atribuída pela Direção da FPTAC, sempre e só quando haja necessidade funcional e/ou logística nestas funções, aos Chefes dos Juízes Árbítrios das Pistas de Tiros que reúnam os seguintes requisitos: Licença Federativa E/PTPC válida, Licença Federativa de Juiz Árbitro de PTPC válida, o mínimo de 8 anos de experiência como Juiz Árbitro da Pista de Tiro e/ou Chefe dos Juízes Árbítrios das Pistas de Tiro e parecer favorável do Diretor da disciplina de PTPC.

5. Manutenção das Licenças de Juiz Árbitro de PTPC: Para manterem as suas licenças os *Juízes Árbítrios da Pista de Tiro* são obrigados a arbitrar o mínimo de 2 provas oficiais de PTPC por ano civil; os *Chefes de Juízes Árbítrios das Pistas de Tiro* e os *Juízes Árbítrios Principais da Prova* são obrigados a arbitrar no mínimo 1 prova oficial de PTPC na respetiva categoria. Todos os Juízes Árbítrios de PTPC sempre que sejam convocados pela Direção da FPTAC são obrigados a frequentar ações de formação de reciclagem, certificadas pela FPTAC.

6. Listagem dos Juízes Árbítrios de PTPC: O Diretor da disciplina de PTPC apresenta anualmente à Direção da FPTAC, até ao dia 31 de dezembro, a lista dos Juízes Árbítrios de PTPC

a credenciar/promover no ano seguinte. A Direção da FPTAC fará publicar, até ao dia 10 de janeiro de cada ano, a lista dos Juizes Árbitros de PTPC credenciados, com a respetiva categoria.

7. Formadores de PTPC: Os *Formadores de PTPC*, credenciados pela FPTAC, têm de ter no mínimo a categoria de *Juiz Árbitro de Pista de Tiro* para poderem ministrar o Curso de Formação de PTPC, certificado pela FPTAC, para a obtenção da Licença Federativa da Classe E/PTPC, emitida pela FPTAC (ver *Regra 1.1.2 e 1.1.3*). As restantes ações de formação, certificadas pela FPTAC, (Curso de Formação de Juiz Árbitro de PTPC, Curso de Formação de Formadores de PTPC, ações de formação de reciclagem de competidores, juizes árbitros e formadores de PTPC) e o Exame de PTPC (ver *Regra 1.1.2 e 1.1.3*) são ministradas por *Formadores de PTPC*, com a categoria *Juiz Árbitro Principal da Prova*.

8. Listagem dos Formadores de PTPC: O Diretor da disciplina de PTPC apresenta anualmente à Direção da FPTAC, até ao dia 31 de dezembro, a lista dos *Formadores de PTPC* credenciados e a credenciar no ano seguinte. A Direção da FPTAC fará publicar, até ao dia 10 de janeiro de cada ano, a lista dos *Formadores de PTPC* credenciados.

Anexo 8 – Condição de Prontidão do Competidor



Figura 21 – Condição de Prontidão do Competidor referida em 9.2.2.1



Figura 22 – Condição de Prontidão do Competidor referida em 9.2.2.2



Figura 23 – Condição de Prontidão do Competidor referida em 9.2.2.3