

REGULAMENTO

TRAP 5



Diego de León, 47 - 28006 Madrid España
Telf. +34 91 286 6871 Fax. +34 91 838 8588
Email: inform@cmfedecat.com

REGULAMENTO DE TRAP - 5

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º - O presente Regulamento vigora para a modalidade de tiro desportivo com armas de caça, na disciplina de "TRAP 5"

CAPÍTULO II CAMPOS DE TIRO

Artigo 2º - Os campos de tiro devem obedecer pelo menos às seguintes condições:

- 1 - Serem planos e nivelados desde as pranchas de tiro até cerca de 20 a 25 metros para além do fosso das máquinas.
- 2 - A partir da distância fixada no parágrafo anterior e até ao ponto de queda dos pratos (65m), os campos deverão ser limpos de obstáculos impeditivos da boa regularidade do voo dos pratos e visibilidade do atirador. (Não é considerado como elemento impeditivo a rede dos campos de tiro, desde que o fosso das máquinas de lançar pratos esteja simetricamente enquadrado com ela);
- 3 - Estarem orientados, de preferência, para nordeste, de forma que nas horas normais de tiro o sol se apresente no máximo de tempo possível pelas costas dos atiradores; (no hemisfério sul, a sueste.)
- 4 - Situaem-se tanto quanto possível, em local abrigado dos ventos dominantes;
- 5 - Disporem de um recinto com armeiro, cadeiras e demais requisitos para comodidade dos atiradores.

Artigo 3º

- 1 - Para instalação das máquinas 5 (cinco) de lançamento, o campo, terá um fosso construído com a profundidade necessária para que a superfície superior da placa de cobertura fique à mesma altura do nível das posições de tiro.

CAPÍTULO III MÁQUINAS DE LANÇAR PRATOS

Artigo 4º

- 1 - As máquinas, devem ser montadas à distância de um metro (1,0) a um metro e dez centímetros (1,10), entre si, de forma tal que a máquina do centro lance pratos cuja trajectória não tenha desvios de mais de 10 graus entre cada lado e as máquinas da direita e da esquerda lancem os pratos para o seu lado contrário, isto é, para os lados esquerdo e direito, respectivamente;
- 2 - O sistema de disparo deverá ser accionado electricamente, preferindo-se qualquer sistema de disparo instantâneo, pela acção da voz do atirador.

CAPÍTULO IV
DISTÂNCIAS; ALTURAS, ÂNGULOS E ESQUEMAS (grelhas)

Artigo 5º

- 1 - O voo do prato deve em condições normais e no ângulo óptimo de elevação, atingir no plano horizontal, a distância de 65 metros (+ ou - (1)metro/s).
- 2 - As alturas dos pratos são medidas a partir do plano horizontal e à distância de 10 metros do centro das máquinas, a uma altura mínima e máxima de 1,50m/ e 3,00 m/, respectivamente.
- 3 - As alturas dos pratos, entre o 1,50m/ e 3,00 m/ (variação + ou - (0,15m)
- 4 - As alturas, distâncias e os ângulos da queda dos alvos, estão previstos no (ANEXO 1).

CAPÍTULO IV
ESPECIFICAÇÃO DOS PRATOS

Artigo 6º

- 1 - Os pratos deverão ter um diâmetro de 110 mm (+ ou - 2 mm), uma altura de 25 a 28 mm e o peso de 105 gramas (+ ou - 5 gramas).
- 2 - A cor do prato será a que melhor se destaque do plano de fundo em condições normais de luz, devendo a escolha recair nos de reconhecida marca, para que melhor se garanta a perfeição e uniformidade de voo, bem como a sua facilidade de fragmentação com a acção do tiro;
- 3 - Durante uma prova oficial, os pratos serão obrigatoriamente sempre iguais, quer na cor, quer na marca, fabricante e modelo.

CAPÍTULO V
POSIÇÕES DE TIRO e PRANCHA DE TIRO

Artigo 7º

- 1 - As posições de tiro são cinco, situadas a quinze (15) metros da borda frontal do fosso e representadas cada uma delas por um quadrado com um (1) metro de lado, devendo o centro desses quadrados distar (2,5) metros entre si.
- 2 - Junto de cada posição de tiro deve estar uma mesa, banco ou outro objecto adequado, para o atirador poder colocar os seus cartuchos;
- 3 - Atrás das posições de tiro, existirá uma passadeira por onde é obrigatória a deslocação dos atiradores da 5ª à 1ª posição.
- 4 - As séries de tiro (25 pratos) devem prever uma rotação de atiradores. O atirador que na 1ª série inicia na posição 1(um), na 2ª série inicia na posição 2 (dois) e assim sucessivamente.

CAPÍTULO VI ARMAS E MUNIÇÕES

Artigo 8º - Armas e munições

- 1 - São permitidas todas as armas de classe D, com um comprimento superior a 66 cm.
- 2 - O cartucho não deve ter mais de 70 mm de comprimento.
- 3 - Não é permitida a utilização de pólvora preta;
- 4 - O chumbo deverá ser esférico, revestido ou não e ter calibre máximo de 2,5 mm de diâmetro, com uma tolerância de um décimo de milímetro.
- 5 - A carga máxima de chumbo permitida é de **24 gramas**, com a tolerância de mais 0,5 gramas (meio grama);
- 6 - São proibidos os cartuchos tracejantes;
- 7 - Não são permitidas armas semi-automáticas;

Artigo 9º - Avaria da arma

- 1 - No caso de mau funcionamento da arma, qualquer atirador pode atirar com outra, se a obtiver no espaço de três minutos. Se a não conseguir obter, deixará a sua posição e interromperá a série, que virá a completar quando lhe for dado consentimento, completando a série em momento a determinar pelo júri.
- 2 - No caso da avaria da arma ser reparada antes de terminado o período acima indicado, o atirador poderá retomar o tiro, desde que autorizado pelo árbitro;
- 3 - O atirador terá direito a outro prato, no máximo de duas vezes em cada série, no caso de mau funcionamento da sua arma, independentemente de ter ou não utilizado mais do que uma;
- 4 - O mau funcionamento da arma pela terceira vez, bem como cada uma das seguintes, implica a marcação de «zero» no resultado;
- 5 - Quando por razões técnicas o fulminante não “picar”, será o prato considerado como «nulo», salvo se tal falha se verificar por mais de duas vezes, o que implicará a marcação de «zero» em conformidade com o estipulado no parágrafo anterior;
- 6 - No caso da arma não disparar por avaria, será aplicada a regra do parágrafo anterior.

CAPÍTULO VII ÁRBITROS E JÚRI

Artigo 10º Árbitros, Júri e suas competências.

- 1 - O tiro é dirigido por um árbitro principal e dois árbitros auxiliares nomeados entre os atiradores da série anterior, por critério a definir pela organização.

2 - Todo o atirador que se recuse a ser árbitro ou que não compareça à chamada para a arbitragem e que não se faça substituir por outro atirador, será punido com três (3) zeros a deduzir no seu resultado final. Em caso de reincidência, na mesma competição, será desclassificado.

Artigo 11º - Ao árbitro principal competirá:

- 1 - Assegurar-se de que as posições dos atiradores correspondem à ordem de chamada;
- 2 - Dar autorização para o início da série;
- 3 - Pronunciar-se sobre o resultado, prato por prato, valendo para o efeito o silêncio, a voz, o sinal sonoro ou outro meio facilmente compreensível;
- 4 - Consultar os árbitros auxiliares em caso de dúvida, ouvindo-os sempre que se aperceba que dele discordam, reservando para si o direito à decisão final;
- 5 - Examinar as armas e munições nos moldes estipulados neste Regulamento;
- 6 - Suspender o tiro quando para essa decisão tenha competência, em conformidade com este Regulamento;
- 7 - Convidar a sair do campo as pessoas que ali não forem necessárias e o atirador que pelo comportamento deva sofrer essa punição;
- 8 - Fazer reunir o júri para a consulta antes de qualquer decisão final, se esta não for de prato "bom", "nulo", ou "zero".

Artigo 12º - As decisões do árbitro principal, quando correctamente tomadas, depois de consulta aos árbitros auxiliares em caso de dúvida, são soberanas e insusceptíveis de recurso, desde que se traduzam em prato "bom", "zero" ou "nulo".

Artigo 13º - Aos árbitros auxiliares compete coadjuvar o árbitro principal e designadamente:

- 1 - Assinalar de forma visível e dar o seu parecer em casos de dúvida, para que o árbitro principal possa decidir;
- 2 - Verificar os resultados registados no quadro, se este existir e estiver a seu lado;
- 3 - Anotar ele próprio os resultados no quadro ou nos mapas da série.

Artigo 14º - O árbitro principal e seus auxiliares, sob controle do júri, obrigam-se a cumprir este Regulamento, tendo ainda por missão afastar os curiosos e assegurar que os atiradores disponham sempre do campo livre de quaisquer objectos prejudiciais à execução do tiro.

Artigo 15º - Em provas internacionais, o júri será formado por três ou mais pessoas, competindo a esse júri:

- 1 - Verificar antes de começar o tiro, se o campo está conforme as disposições regulamentares, e se os preparativos necessários se acham efectivados, bem como se os pratos que vão ser utilizados obedecem às especificações fixadas, podendo para o efeito mandar abrir do lote de caixas de pratos a utilizar, duas ao acaso.
- 2 - Compete ao Júri verificar se os esquemas dos treinos e de competição estão de acordo com a grelha.
- 3 - Tomar as deliberações necessárias, em casos de defeitos técnicos ou outros que necessitem de resolução, mesmo nos casos em que o árbitro tendo competência regulamentar para o fazer, não tenha tomado as decisões adequadas;
- 4 - Responder a reclamações, bem como decidir nos casos omissos, ou quando for solicitada decisão exclusiva da sua competência;
- 5 - Decidir sobre as sanções a aplicar no momento da infracção a qualquer atirador que não cumpra os regulamentos, ou se comporte de modo menos correcto ou anti-desportivo;
- 6 - Resolver as questões em que tanto o árbitro como as organizações não possam decidir;
- 7 - As deliberações do júri consideram-se válidas desde que tomadas em reunião, sendo as suas decisões soberanas.

REGRAS DE TIRO

Artigo 16º - O tiro deverá ser executado, devendo para o efeito cada atirador colocar-se na sua posição de tiro na prancha correspondente que saiu em sorteio, de modo que os seus pés não ultrapassem os limites dessa posição.

Artigo 17º - Quando o atirador estiver pronto para atirar, deverá dar a «voz» (pedir o prato), para que este seja lançado de imediato.

Artigo 18º - A partir do momento que o atirador à sua esquerda, abrir a arma, o atirador (na sua vez) **têm que executar o tiro em 10 segundos.**

CAPÍTULO IX PRATOS "REGULARES" E "IRREGULARES"

Artigo 19º - Os pratos consideram-se "REGULARES" ou "IRREGULARES"

- 1 - Consideram-se pratos "REGULARES", os pedidos pelo atirador e lançados de acordo com as regras regulamentares;
- 2 - Consideram-se pratos "IRREGULARES" aqueles que voarem com trajectória diferente da especificada no Regulamento, em ângulo, elevação ou distância.
- 3 - Se o atirador disparar sobre um prato "IRREGULAR", o resultado será contado, salvo se o árbitro o tiver considerado "NULO" antes, ou no momento do concorrente atirar sobre ele.

CAPÍTULO X PRATOS "BONS", "ZEROS", OU "NULOS"

Artigo 20º - Os resultados traduzem-se por pratos "BONS", "ZEROS", OU "NULOS".

- 1 - O prato é considerado "BOM", sempre que o atirador tenha disparado sobre ele de acordo com as regras regulamentares e o tenha atingido dum modo tal que, pelo menos, um bocado visível dele se destaque, ou que seja no todo ou em parte pulverizado;
- 2 - O prato é considerado "ZERO", nos seguintes casos:
 - a) Se durante a sua trajectória não for atingido pela acção do tiro;
 - b) Se apenas largar pó, ou for somente sacudido;
 - c) Se o atirador não pôde disparar sobre o prato a que deu voz de saída, por ter a arma travada;
 - d) Se o atirador não pôde disparar sobre o prato por se ter esquecido de introduzir os cartuchos na arma;
 - e) Se o atirador disparou o primeiro tiro e não pôde disparar o segundo, por se ter esquecido de introduzir o cartucho na arma;
 - f) Se o atirador tendo disparado o primeiro tiro, não pôde disparar o segundo, por o cartucho se ter esvaziado em resultado do recuo ou vibração do primeiro tiro;
 - g) Se o atirador não tiver disparado a um prato "REGULAR" a que deu voz de saída;
 - h) Se o atirador, em caso de mau funcionamento ou falha da arma a abrir ele mesmo, ou tocar no dispositivo de segurança, antes de o árbitro a ter verificado;
 - i) Se for a terceira vez, ou mais, de mau funcionamento da arma, ou da não inflamação do fulminante, durante a mesma série de pratos.
 - j) O atirador não pode disparar o segundo tiro, por mau funcionamento da munição, de seguida partiu o prato com o primeiro tiro.

3 - O PRATO É CONSIDERADO "NULO" e será lançado outro, quer o atirador tenha ou não disparado sobre ele, nos seguintes casos:

- a) Se o prato tiver saído partido, ou se partir após a saída e antes do tiro;
- b) Se dois ou mais pratos forem lançados simultaneamente;
- c) Se o prato for de cor manifestamente diferente dos que têm sido utilizados;
- d) Se o concorrente tiver atirado fora da sua vez;
- e) Se o prato não sair à voz e o atirador não tiver disparado sobre ele;
- f) Se o prato for "irregular" e o atirador não tiver disparado sobre ele;

NOTA: Nestes dois últimos casos, tendo o atirador disparado sobre o prato, isso significa que o "aceitou" e o resultado terá de ser considerado, salvo se o árbitro o tiver dado como "NULO" antes, ou no momento do atirador disparar sobre ele.

Artigo 21º - O prato é ainda considerado "NULO", se sair antes do atirador ter dado a voz e não tiver disparado sobre ele, ou tiver disparado apenas UM TIRO, pois se disparar também o SEGUNDO TIRO, o resultado que obtiver será considerado.

Artigo 22º - Se a arma disparar simultaneamente os dois tiros, o prato é considerado "NULO".

Artigo 23º - Por quebra ou defeito do mecanismo da espingarda ou munição, sem que desse facto possam ser atribuídas culpas ao atirador, este terá direito a REPETIR O PRATO no seguinte caso:

- a) Se o primeiro tiro for disparado sem atingir o prato e o segundo tiro não puder ser dado por avaria na arma ou não inflamação no fulminante.
- b) Nestes casos, para o prato ser considerado "BOM" terá de ser partido com o segundo tiro, após o primeiro ter sido disparado para o ar.
- c) Os atiradores que utilizarem uma espingarda de dois tiros com um gatilho único e atirem em primeiro lugar com o segundo cano, devem declará-lo antes da competição se iniciar para que possam beneficiar de um novo prato, quando for caso disso.

Artigo 24º - No caso da verificação, pela terceira vez dum mau funcionamento da arma ou munição na mesma série, o prato deverá ser considerado "ZERO".

Artigo 25º - O árbitro pode ordenar o lançamento de outro prato, sempre que:

- a) O atirador tenha sido visivelmente perturbado;
- b) Um outro concorrente tenha atirado sobre o mesmo prato;
- c) O árbitro, por qualquer motivo, fique na impossibilidade de decidir se o prato foi "BOM" ou "ZERO".

§ Único - Neste último caso, o árbitro deverá consultar os seus auxiliares antes de mandar lançar um novo prato.

CAPÍTULO XI REGRAS DE CONDUTA E SEGURANÇA NOS CAMPOS DE TIRO

Artigo 26º - Todos os atiradores têm por dever cumprir e fazer cumprir o presente Regulamento, bem como ter em atenção que:

- 1 - Todas as armas, mesmo as descarregadas, devem ser manejadas com as maiores precauções;
- 2 - Dentro das instalações do campo, as armas devem circular abertas e descarregadas;
- 3 - As armas só podem ser carregadas na prancha e depois do árbitro autorizar o início do tiro;
- 4 - Todas as espingardas devem ser abertas entre as posições 1 e 5
- 5 - Abertas e descarregadas quando se deslocarem da posição 5 para a posição 1;
- 6 - Quando não utilizarem a sua arma, devem colocá-la no armeiro.

7 - Devem usar da maior compostura e evitar quaisquer atitudes consideradas anti-desportivas, discussões ou outros motivos que possam perturbar ou enervar não só os demais como quaisquer pessoas presentes.

8 - O atirador que recusar ser Árbitro, ou abandone o lugar, ser-lhe-á retirado (3) "três" pratos na sua pauta de resultados.

9 - É expressamente proibido os atiradores utilizarem, qualquer aparelho eletrónico, ou mecânico que indique as trajetórias dos pratos.

10 - Na zona de tiro não é permitido aos atiradores, durante a competição e nos treinos utilizarem os telemóveis.

Artigo 27º. - O atirador só na posição de tiro pode visar, e antes do início de cada série e **somente com autorização** do árbitro, sendo-lhe proibido:

a) Visar ou atirar aos pratos lançados para outros atiradores;

b) Visar ou atirar sobre quaisquer animais;

c) Visar seja o que for, fora dos locais permitidos.

Artigo 28º. - O atirador, quando chamado, deve estar pronto para atirar imediatamente e ter consigo as munições e equipamento necessário e obrigatório (proteção auditiva).

Artigo 29º. - O atirador no início da sua série, não deve carregar a arma sem estar na sua posição de tiro, devendo fazê-lo com a espingarda virada para o "FOSSO" e só depois do árbitro dar sinal de começar.

1 - O atirador só pode atirar na sua vez e somente quando o prato tiver sido lançado.

2 - O atirador na sua posição de tiro não se pode voltar para trás com a arma "carregada ou municida"

3 - No caso de ter de se lançar outro prato, ou de interrupção do tiro, o atirador deverá abrir a sua arma só a fechando novamente quando o tiro recomeçar e à ordem do Árbitro.

4 - O atirador deve permanecer na sua posição até que aquele que se encontra à sua direita tenha atirado.

5 - Após ter sido atirado o último prato da série, todos os atiradores devem permanecer no seu lugar, até que e o árbitro dê a "SÉRIE" por finalizada.

Artigo 30º. - No caso de encravamento ou outro mau funcionamento da arma ou munição, o atirador deve ficar no seu lugar com a arma virada para a frente, sem abrir nem tocar no "dispositivo de segurança", antes que o árbitro a tenha verificado.

Artigo 31º - Os atiradores, quando na posição de tiro, estão somente autorizados a proferir as "palavras de comando" necessárias à saída do prato, ou eventualmente a exclamar "protesto" e ainda a responder a qualquer pergunta do árbitro.

ESCALÕES/EQUIPAS

Artigo 32º. – Escalões etários e Equipas Nacionais

Escalões

1 – SÉNIOR (até 60 anos)

2 – VETERANO (mais de 60 anos)

3 – SUPERVETERANO (mais de 70 anos)

4 – JUNIOR (até 20 anos)

5 – DAMA

Equipas:

- SENIORES

- VETERANOS

- SUPERVETERANOS

- JUNIORES

- DAMAS

CAPÍTULO XIII

PROTESTOS E RECLAMAÇÕES

Artigo 33º. - Se o atirador não está de acordo com o árbitro, deverá protestar de imediato após o incidente se produzir, levantando para o efeito o **braço** e dizendo "protesto" e ou "Stop".

1 - O árbitro interromperá então o tiro e consultará os "árbitros auxiliares", dando de seguida conhecimento da decisão tomada;

2 - Se o atirador que tiver "protestado" não achar satisfatória a decisão do árbitro, pode "RECLAMAR" por escrito ao júri.

Artigo 34º.- A RECLAMAÇÃO de uma decisão do árbitro, ou de qualquer irregularidade organizativa, deve ser feita ao júri, por escrito e acompanhada de uma verba a estabelecer pelo Júri de competição.

§ Único - Cabe ao "JÚRI" deliberar ou ocupar-se da "RECLAMAÇÃO" .

Artigo 35º. - Ao finalizar a sua série o atirador deve conferir o seu resultado e assinar as pautas dos resultados.

Artigo 36º. - Se o atirador não cumprir o estabelecido no artigo anterior, não pode em tempo algum "RECLAMAR" do seu resultado.

Artigo 37º. - Se um atirador ou delegado à prova, constatar um caso que não esteja dentro do Regulamento, deve imediatamente dele dar conhecimento ao árbitro ou a um membro do júri, no sentido de serem tomadas as devidas providências.

CAPÍTULO XIV

SANÇÕES E DISPOSIÇÕES DIVERSAS

Artigo 38º. - Todos os atiradores conhecem o presente Regulamento e aceitam as "SANÇÕES" e outras consequências que resultam da sua violação ou do não cumprimento das ordens ou recomendações dos árbitros, ou outras previstas.

Artigo 39º. - Se o atirador utilizar "armas ou munições" diferentes das indicadas nos artigos 8º, deste Regulamento, será desclassificado.

Artigo 40º. - A violação involuntária das "REGRAS DE CONDUCTA" constantes do capítulo XI deste Regulamento, merecerá apenas uma "advertência" do árbitro ou mesmo do júri.

Artigo 41º. - Estando a série pronta a iniciar-se, se um atirador não se apresentar num minuto, durante o qual o árbitro o deverá chamar três vezes.

§ Único - No caso de o atirador "faltoso" se apresentar ao árbitro, ou ao Júri de competição durante o decorrer da série a que faltou, o júri, dará a possibilidade ao concorrente de atirar numa série mais tarde, em momento a determinar pelo júri, esta no campo onde se deu a falta. Nesta circunstância o atirador será penalizado com (-) menos (5) zeros

Artigo 42º. - No caso do júri se aperceber que um atirador retarda voluntariamente o tiro, mais que o tempo permitido, referido no ponto ÚNICO do capítulo VII ou se comporta de maneira imprópria e pouco correcta, fugindo deliberadamente ao espírito das regras de tiro, deverá puni-lo com um dos seguintes castigos:

- a) Violando o disposto do Artº 37º o atirador é desclassificado.
- b) Violando o disposto do nº 9 e 10 do Artº 26º e Artº 38º o atirador é advertido
- c) Existindo três advertências, o atirador é desclassificado.

CAPÍTULO XV RESULTADOS E PONTUAÇÃO

Artº 43º - A pontuação será elaborado da seguinte forma:

- 1 – O Atirador partiu o prato na pauta de resultados é-lhe atribuído “BOM”
- 2 – O Atirador não partiu o prato é-lhe atribuído 0 (ZERO).

CAPÍTULO XVI ESQUADRAS, SÉRIES E FINAIS

Artº 44º. – As esquadras, séries e finais:

- 1 - As esquadras são compostas no máximo por (6) atiradores.
- 2 - As séries compreendem 25 pratos de argila.
- 3 - Os primeiros 6 (seis) atiradores da classificação geral (open) disputam **uma final** a 25 (vinte e cinco) pratos.
- 4 - Em caso de igualdade pontual, haverá lugar a Shot-Off (um Tiro), para apurar os finalistas.

CAPÍTULO XVII

CLASSIFICAÇÃO

Artº 45º. – Classificações individuais, escalões e equipas;

À classificação geral (OPEN) obtida por cada um dos atiradores **é acrescido** o resultado da final.

1 - As restantes situações de empate individual serão ordenadas pelo resultado das séries, em ordem inversa da sua realização (última, penúltima, etc.). Caso se mantenha o empate, serão ordenados pela melhor série até ao primeiro zero efetuado, igualmente por ordem inversa das séries (última, penúltima, etc.)

2 - As Equipas Nacionais empatadas, serão ordenadas pelo resultado das séries (da equipa), em ordem inversa da sua realização (última, penúltima, etc.).

CAPÍTULO XVIII DESEMPATES

Artº 46º. - Desempates e eliminação

1 - Os desempates para o lugar de medalhas em todas as categorias serão resolvidos por um "shoot off".

2 – Mantendo-se o empate, haverá lugar a um Shot – Off (um Tiro), ao primeiro (0) Zero o atirador é eliminado.

PRÉMIOS

Artº 47º. - Prémios. Classificação Geral-Open; Escalões e Equipas

1 - Classificação geral (Open) – Compensação de gastos

2 – Escalões - Compensação de gastos

ÚNICO: Compensação de gastos, de acordo com o programa.

3 – EQUIPAS.

1º 2 e 3º lugares de cada escalão – TROFEU + Medalha

CAPÍTULO XIX GRANDES PRÉMIOS FEDECAT, CAMPEONATOS DA EUROPA E DO MUNDO

Artº 48º. – Campeonatos Internacionais e Equipas Nacionais

1 – Os Grandes Prémios FEDECAT Campeonatos da Europa e Campeonatos do Mundo, serão disputados a 150 pratos.

2 - Os pratos a utilizar nos treinos oficiais, serão do mesmo tipo (marca) no decorrer da competição.

3 - A grelha dos treinos **oficiais**, será idêntica à da competição.

4 - A Organização da competição, deve proporcionar as condições necessárias, para a realização de treinos oficiais, até (2) dois dias antes, do início da competição.

5 - O nome dos atiradores que representam as Selecções Nacionais deverão ser divulgados aos organizadores antes do campeonato começar.

6 - O Júri de competição é constituído por um (1) representante de cada País.

7 – Na falta de representação de equipa Nacional, não é aplicável o ponto anterior.

CAPÍTULO XX
INDUMENTÁRIA; DORSAL E COMPORTAMENTO

Artº 49º - Indumentária e outros:

- 1 - Todos os participantes numa competição oficial deverão vestir-se de maneira adequada ao evento, dignificando assim as cores nacionais.
- 2 - Apenas calças, ou calções tipo bermudas, (máximo 5 cm acima do joelho) são permitidos. Calções curtos são expressamente proibidos.
- 3 - As camisas/camisolas devem ser no mínimo de manga curta, e poderão ou não ter colarinho desde que sejam chegadas ao pescoço.
- 4 - Por razões de segurança, o uso de sandálias é proibido.
- 5 - O dorsal deve ser fixado nas costas, e deverá ser visível na sua totalidade
- 6 - O não cumprimento do referido nos números anteriores, o atirador é sancionado com “advertência”. Se o seu comportamento não for alterado, poderá ser sancionado com a sua exclusão da competição.

CAPÍTULO XXI

Outras disposições, estão previstas no caderno de encargos de competições.

FEDECAT - TRAP 5 - ESQUEMAS - GRELHAS

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
1	1		35°	1,5 m	65 m
	2		20°	2,0 m	65 m
	3	10°		1,5 m	65 m
	4	30°		3,0 m	65 m
	5	45°		1,5 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
6	1		40°	1,5 m	65 m
	2		15°	1,5 m	65 m
	3		5°	2,5 m	65 m
	4	30°		2,5 m	65 m
	5	45°		3,0 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
2	1		40°	2,0 m	65 m
	2		25°	3,0 m	65 m
	3		5°	2,5 m	65 m
	4	15°		1,5 m	65 m
	5	35°		2,0 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
7	1		40°	2,0 m	65 m
	2		15°	1,5 m	65 m
	3	0°	0°	2,0 m	65 m
	4	20°		2,5 m	65 m
	5	40°		2,0 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
3	1		45°	2,0 m	65 m
	2		25°	2,0 m	65 m
	3	5°		3,0 m	65 m
	4	30°		2,5 m	65 m
	5	45°		1,5 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
8	1		35°	2,0 m	65 m
	2		15°	1,5 m	65 m
	3	0°	0°	2,5 m	65 m
	4	20°		3,0 m	65 m
	5	45°		2,5 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
4	1		40°	2,0 m	65 m
	2		15°	3,0 m	65 m
	3	5°		1,5 m	65 m
	4	30°		3,0 m	65 m
	5	35°		2,5 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
9	1		40°	2,5 m	65 m
	2		25°	2,0 m	65 m
	3	0°	0°	1,5 m	65 m
	4	15°		3,0 m	65 m
	5	35°		3,0 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
5	1		45°	2,5 m	65 m
	2		30°	3,0 m	65 m
	3		5°	2,0 m	65 m
	4	30°		3,0 m	65 m
	5	40°		2,0 m	65 m

Esquema	Máquina	Ângulo		Altura (a 10 m)	Distância
		----- ----- E D			
10	1		35°	2,0 m	65 m
	2		25°	2,0 m	65 m
	3		10°	3,0 m	65 m
	4	30°		2,5 m	65 m
	5	45°		2,5 m	65 m

* A distância + ou - 1 metro.

* A altura + ou - 0,15 metro.