



# **REGULAMENTOS NACIONAIS**

## **Trap1**

**1º de Janeiro de 2024**



## I. INSTALAÇÕES DESPORTIVAS

### CAPÍTULO 1. GERAL

- 1.1 O Trap1 é composto por um único dispositivo de lançamento oscilante horizontalmente, colocado em uma escavação coberta ao nível do solo por uma cobertura fixa ou articulada, ou colocado no solo, com base na mesma altura do posto de tiro. Neste caso, a máquina deverá ser coberta por um abrigo (ver anexo 2).
- 1.2 A máquina será construída e montada de forma a lançar os pratos de forma completamente aleatória e imprevisível, alterando continuamente os ângulos de trajetória das pranchas dentro dos limites definidos pela regulamentação.
- 1.3 A distância mínima entre duas fossas deverá ser de 25 metros medidos entre os centros das duas posições 3.

### CAPÍTULO 2. TIRO

- 2.1 Os postos de tiro são constituídos por quadrados de 1 m x 1 m, dispostos em linha reta e paralelo ao poço. Uma distância horizontal de 15 m deve ser medida entre a linha frontal dos postos de tiro e aquela que passa pela borda frontal do teto do fosso. Os campos de tiro estão dispostos de modo que haja dois à esquerda e dois à direita do posto de tiro nº 3. Eles estão espaçados de 2,5 m entre eixos, de forma a deixar intervalos de 1,5 m de largura entre cada um dos cinco postos de tiro.

Há um posto de tiro denominado posto de espera, atrás do posto de tiro nº 1.

- 2.2 Para proteger os atiradores e árbitros em caso de más condições climáticas é recomendado que cada instalação seja coberta, se possível.

### CAPÍTULO 3. TRAJETÓRIAS

- 3.1 O prato lançado deverá ter distância de trajetória com vento zero de 50 metros (com tolerância de +/- 2 metros). Esta distância deve ser medida a partir do ponto de articulação do braço de arremesso medida na direção da trajetória.
- 3.2 A altura da trajetória é controlada 10 m à frente do eixo da máquina.  
A altura da bandeja deve ser configurada da seguinte forma:
- De uma **máquina dentro do fosso**:  
Altura da trajetória medida a **10 metros: mínimo de 1,70 metros e 2,70 metros** máximo, com tolerância de +/- 0,1 m (anexo 1).
  - A partir de uma **máquina colocada no solo** ao mesmo nível dos postos de tiro:  
Altura da trajetória medida a 10 metros: **mínimo de 2 metros e máximo de 3 metros** com tolerância de +/- 0,1 m (anexo 2).



**3.3** O layout recomendado da cava (ver artigo 3.1) prevê um ângulo extremo máximo de 22° à direita e 22° à esquerda da linha central da cava, com uma tolerância de +/- 5° (ver apêndice 1).

O clube organizador deverá fornecer os equipamentos necessários para medir e definir a altura, ângulo e trajetória.

**3.4** A máquina, depois de ter sido verificada de acordo com os regulamentos, deve ser fixada de forma segura para que as trajetórias obtidas não possam ser modificadas involuntariamente durante a fase de teste.

**3.5** Os diversos dispositivos de ajuste de cada lançador (potência de projeção, altura das trajetórias, etc.) devem permitir a colocação de selos de controle para evitar alterações não autorizadas de alvos durante a competição

#### **CAPÍTULO 4. PRATOS**

**4.1** Os pratos devem ter diâmetro de 11 cm e altura de 25 a 26 mm, e peso entre 100 e 110 g. Para competições internacionais os pratos deverão ser da mesma cor, do mesmo modelo e do mesmo fabricante previamente escolhido.

**4.2** A localização do campo de tiro e a cor dos alvos devem ser tais que se destaquem visivelmente do fundo, em condições normais de iluminação.

#### **CAPÍTULO 5. DISPOSITIVO DE LANÇAMENTO**

**5.1** As máquinas devem ser acionadas por dispositivo acústico elétrico (ou eletrônico).

**5.2** Podem ser disparados no máximo dois cartuchos por prato.



## II. ORGANIZAÇÃO DE UMA COMPETIÇÃO

São possíveis 4 tipos de organização de tiro:

- tiro por prancha de no máximo 6 atiradores;
- tiro online que requer equipamento eletrônico de tração e arbitragem;
- Competição em 200 alvos: 8 séries de 25 alvos, ou seja, 5 alvos por posição;
- Competição em 300 alvos: 10 séries de 30 alvos, ou seja, 6 alvos por posição.

Esta decisão será tomada quando o campeonato for concedido.

### CAPÍTULO 6. ORGANIZAÇÃO DAS PLACAS DE TIRO

**6.1** As pranchas de tiro deverão prever uma rotação de atiradores entre cada ronda, seja para frente ou para trás, em coordenação com a federação organizadora. Um atirador que inicia sua primeira série na posição um começará sua segunda série na posição seis ou na posição dois.

### CAPÍTULO 7. CAMPEONATOS INTERNACIONAIS

**7.1** Os prémios poderão premiar os melhores resultados em cada dia de tiro, mas as medalhas e títulos oficiais do campeonato internacional só poderão ser atribuídos de acordo com o regulamento e em 200 ou 300 alvos (art. 11.12).

**7.2** As instalações deverão estar abertas para treinamento durante os três dias anteriores à competição. Durante estes treinos, os alvos serão do mesmo tipo que os utilizados durante a competição (art. 4.1 e 4.2).

A Comissão Técnica verifica as configurações na véspera da competição.

**7.3** Salvo indicação em contrário da Comissão Organizadora, durante o campeonato é proibido treinar entre séries, nos campos montados para a competição.



## CAPÍTULO 8. ARMAS

**8.1** São admitidas todas as armas, exceto espingardas de bomba, inclusive os modelos semiautomáticos, desde que a ejeção da caixa vazia do cartucho não perturbe os vizinhos e desde que o seu calibre não seja superior ao calibre 12.

Nenhuma vantagem será dada aos atiradores que utilizem calibres menores que calibre 12.

**8.2** Não será autorizada nenhuma arma com comprimento de cano inferior a 66 cm.

**8.3** Correias e suspensórios são proibidos nas armas. É proibido qualquer uso de microcâmara montada na arma.

**8.4** Todas as armas de tiro, mesmo descarregadas, devem ser manuseadas com a maior precaução.

As armas devem ser transportadas abertas e descarregadas. Para armas semiautomáticas, a corredeira deve estar aberta e a arma transportada com o cano apontando para cima ou para baixo.

**8.5** Quando o atirador não estiver usando a sua arma, ele deverá colocá-lo verticalmente em um porta-armas ou local similar. É proibido tocar na arma de outro atirador sem a sua permissão.

**8.6** Sistema de disparo de liberação – Marcação obrigatória

Qualquer proprietário de uma arma equipada com sistema de gatilho de liberação deverá afixar, na face externa da coronha, um adesivo com um "R" maiúsculo sobre fundo fluorescente, como advertência:



Se a lei do país organizador de uma competição internacional proibir o sistema de liberação de gatilho, isso deverá constar no programa da competição.

## CAPÍTULO 9. MUNIÇÃO

**9.1** Após o disparo, o comprimento do cartucho não deverá exceder 70 mm. A carga do cartucho é limitada a 28 gramas de chumbo, com tolerância de +/-0,5g.

Os chumbos devem ter forma esférica e diâmetro regular não superior a 2,5 mm, com tolerância de mais 0,1 mm.

É proibido o uso de pólvora negra, assim como o uso de cartuchos traçadores, dispersantes ou recarregados em competições internacionais.

**9.2** O Árbitro Oficial poderá retirar dois cartuchos da arma ou dos bolsos do colete de tiro de um ou mais atiradores para que o júri possa verificar o cumprimento do regulamento.



## **CAPÍTULO 10. CÓDIGO DE VESTIARIO**

**10.1** O atirador deverá apresentar-se no posto de tiro trajado de maneira adequada e adaptada às uma manifestação pública.

Shorts curtos são proibidos, apenas shorts longos (bermudas com no máximo 5 cm acima do joelho) são permitidos.

As camisas devem ter no mínimo mangas curtas com ou sem gola, mas no mínimo gola redonda (t-shirt). É proibido torso nu sob colete. O uso de sandálias é proibido por questões de segurança.

Na Cerimônia de Abertura, durante o desfile da Seleção, seus integrantes deverão estar com uniforme da Seleção ou com calça social e jaqueta tipo blazer.

Na cerimônia de encerramento, todos os atiradores premiados deverão comparecer à cerimônia de premiação, seja com uniforme de sua seleção, ou com calça social e jaqueta tipo blazer.

### **10.2 DORSAL**

O dorsal do atirador deve ser usado nas costas e totalmente visível.

Qualquer violação destas regras será punida com um "AVISO" do árbitro que poderá resultar em sanções que poderão incluir a exclusão da competição, por decisão do júri.

### **10.3 Equipamento**

Os telefones celulares e qualquer equipamento de áudio portátil devem ser desligados ou colocados no modo silencioso.

### **10.4 Proteção auditiva**

A proteção auditiva é obrigatória para atiradores, árbitros, funcionários e público dentro e perto do campo. Os atiradores que comparecerem sem proteção auditiva adequada no posto de tiro serão considerados ausentes. Em todos os casos, fora do Club House, as crianças presentes no campo de tiro deverão usar proteção auditiva.

### **10.5 Óculos de proteção**

Óculos de proteção são obrigatórios, sem exceção, para atiradores, árbitros, funcionários ou qualquer outra pessoa que esteja nas imediações de um posto de tiro.

Os atiradores que comparecerem ao posto de tiro sem óculos serão considerados ausentes.



## **CAPÍTULO 11. JÚRI**

### **O júri dirige os aspetos técnicos da competição.**

**11.1** O andamento dos eventos internacionais será controlado por um júri composto por um representante de cada país que tenha inscrito uma seleção nacional. O júri será presidido pelo representante oficial da FITASC que não deverá ser da nacionalidade do país organizador.

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

Todos os membros do júri usarão um crachá de identificação fornecido pela organização.

**11.2** O papel do júri é controlar a licença nacional ou internacional dos árbitros e nomear, se houver número insuficiente, árbitros adicionais dos competidores que serão selecionados pelo júri sob proposta do representante da federação nacional ou a organização do campeonato.

**11.3** Os membros do júri e os árbitros são responsáveis por verificar, antes do início dos tiros, se as instalações cumprem as especificações e se os preparativos foram feitos de forma adequada e eficaz.

**11.4** O júri só pode deliberar validamente na presença do seu presidente, ou do seu delegado acompanhado de um quarto dos membros do júri que delibera por maioria dos membros presentes. Em caso de empate, o voto do presidente vence.

**11.5** Em caso de emergência (exemplo: risco de cessação prolongada do tiro), dois membros do júri designados pelo presidente, poderão tomar uma decisão excecional com a aprovação do árbitro, desde que o júri aprove esta decisão.

**11.6** O júri deverá garantir a aplicação dos regulamentos desportivos durante o tiro, nomeadamente através da verificação de armas, munições e alvos através de testes técnicos.

**11.7** O júri responderá aos protestos.

**11.8** O júri deverá decidir sobre as sanções que deverão ser tomadas quando um esgrimista não observar os regulamentos ou se comportar de maneira antidesportiva (arts. 17.3 e 17.4).

**11.9** O presidente do júri deve garantir que haja sempre pelo menos dois membros do júri presentes em todos os stands.

**11.10** A comissão organizadora desenvolve, em acordo com o júri, um plano de desenho. A composição dos grupos é sorteada na véspera da competição em horário previamente indicado, para que os delegados das nações participantes possam estar presentes.

As esquadras ou grupos serão assim constituídos por um máximo de seis atiradores e um mínimo de 3 atiradores.



**11.11** Durante uma competição internacional, se necessário, o ajuste de cada box será verificado diariamente (art.3.5).

Após esta verificação, uma placa de teste será lançada do dispositivo e todos os dispositivos de ajuste serão novamente lacrados.

**11.12** Em caso de força maior, o júri poderá reduzir o número de campos de uma competição. Neste caso, o atirador poderá então reclamar o reembolso dos alvos não disparados com base no preço de uma série de treinos.

**11.13** Um júri de apelação será constituído para cada competição internacional.

**11.14** Em caso de contestação da decisão do júri pelos atiradores ou pela FITASC, um júri de recurso poderá ser contactado. Este júri de recurso será composto por: o Presidente da FITASC ou seu representante, o Presidente da Comissão Técnica ou seu representante, o Diretor Técnico da FITASC ou seu representante. Este júri de recurso será constituído em simultâneo com o júri.



### III. ARBITRAGEM

#### CAPÍTULO 12. ÁRBITROS

**12.1** O arremesso é dirigido por um árbitro chefe titular de licença de árbitro internacional da FITASC

**12.2** Após cada lançamento o árbitro deve indicar claramente o número de pontos:

- Prato partido com o primeiro tiro, três pontos.
- Prato partido com o segundo tiro, dois pontos.
- Prato errado: zero pontos.

**12.3** O árbitro e seus assistentes, sob o controle do júri, fazem cumprir o regulamento, zelam pela segurança dos presentes, garantindo que o público não perturbe os atiradores.

**12.4** Nos tiros organizados por pranchas de tiro, o árbitro é auxiliado por três árbitros auxiliares escolhidos dentro dos competidores da prancha anterior. Os atiradores não podem recusar-se a desempenhar esta função se solicitados, mas o árbitro tem o direito de aceitar uma substituição entre os atiradores da competição. O atirador que se recusar a aceitar a função de árbitro auxiliar quando solicitado, ou atrasar ostensivamente a ocupação do seu cargo, poderá ser sancionado (art. 17.3).

**12.5** Um auxiliar deverá ser colocado de cada lado do posto de tiro, em posição que possa observar toda a zona de tiro. O terceiro assistente deve ser colocado próximo ao placar ou ábaco, para registrar publicamente as decisões do árbitro e informar os atiradores.

É obrigatório o uso de pequenas bandeiras de comunicação para os árbitros auxiliares. As bandeiras pequenas serão coloridas e serão utilizadas para indicar um alvo falhado ou para informar o árbitro sobre um problema com a prancha.

**12.6** O Árbitro principal toma suas decisões sozinho. Se um dos árbitros auxiliares tiver uma opinião diferente, deve levantar o braço para informar o árbitro principal que então toma a decisão final. Porém, antes de tomar esta decisão, ele poderá consultar os demais árbitros auxiliares.

**12.7** Após a conferência da pauta, os resultados das eliminatórias são anunciados em voz alta pelo árbitro, para que os atiradores possam ouvi-los. Cada atirador deve então verificar e assinar o seu resultado antes de sair do campo de tiro.

Não serão aceitas reclamações após esta formalidade.

**12.8** Antes do início de cada série, o árbitro deve anunciar, de forma clara e em voz alta, ao responsável de campo, o número de atiradores presentes no campo, para que este posicione seu dispositivo de lançamento no número de atiradores anunciados (6, 5, 4, 3 atiradores).



**12.9** A filmagem é realizada sem outras interrupções além das previstas no programa ou que decorrem de dificuldades técnicas.

**12.10** O árbitro pode, no entanto, excepcionalmente interromper o tiro se ocorrer chuva forte ou tempestade repentinamente que pareça ser de curta duração. Se esta interrupção continuar, o júri deverá ser informado.

**12.11** No contexto do tiro online, a arbitragem eletrônica sinaliza a decisão do árbitro com um potente sinal sonoro caso este considere que o alvo é “zero”. O atirador tem os dois a três segundos necessários para protestar contra a decisão do árbitro, caso contrário só o árbitro tomará a sua decisão final e o resultado será registado e exibido no ecrã.

### **CAPÍTULO 13. EXECUÇÃO DE UMA SÉRIE DE TRAP1**

**13.1** O tiro é feito em pé e o atirador deve estar apoiado antes de marcar o alvo. O atirador deve colocar os pés dentro dos limites do campo de tiro. Caso um atirador se encontre em posição irregular, receberá uma advertência.

**13.2** Cada série inclui 25 pratos. Porém, para competições com 300 alvos, cada série pode ser aumentada para 30 alvos dependendo do número de boxes disponíveis.

**13.3** Ao chamar o prato, o atirador deve estar pronto para atirar imediatamente e deve ter as munições e equipamentos necessários para atirar uma série completa de 25 ou 30 alvos.

**13.4 Para tiro online** : antes de se dirigir a uma cova, o atirador pode, se desejar, testar o funcionamento da sua espingarda apenas num posto especialmente concebido e equipado para o efeito, próximo do arsenal. Sob nenhuma circunstância a arma poderá ser testada no posto de tiro antes do início da série.

**Para tiro de prancha** : o teste da arma de tiro é autorizado antes da primeira série de cada dia, mas só poderá ser realizado atirador por atirador em sua posição na ordem do grupo e por ordem do árbitro.

**13.5** No início do tiro, cinco competidores ficam de prontidão em cada posto de tiro e o 6º espera°, na postagem atrás do posto 1.

Após o posto de tiro cinco, os atiradores devem seguir imediatamente para o posto de espera com a arma “aberta e descarregada ” e com a devida consideração pelos competidores na linha de tiro.



**13.6** Os árbitros ou outros oficiais designados são responsáveis pelos comandos “INICIAR TIRO”, “PARAR TIRO”, “DESCARREGAR” e quaisquer outras instruções necessárias para a conclusão bem-sucedida do tiro. Os árbitros também devem garantir que os comandos sejam executados e que as armas sejam manuseadas com segurança.

Qualquer atirador que opere uma arma carregada sem a autorização do árbitro, antes do comando “INICIAR TIRO” ou após ter sido dado o comando “PARAR TIRO”, poderá ser sancionado com uma “AVISO” (art. 17.3) e por exclusão do a competição em caso de reincidência (art. 17.4).

**13.7** O atirador nº 1 só deverá carregar a sua arma depois de o árbitro lhe ter dado a ordem para começar a atirar.

Outros atiradores só podem fechar suas armas carregadas depois que o atirador anterior tiver disparado ao seu alvo.

Em todos os casos, a arma só pode ser carregada apontada na direção do fosso. Após o tiro, o atirador não deve se virar no posto de tiro antes de abrir a arma.

É proibido o manuseio de armas quando o pessoal estiver em frente às posições de tiro (art. 17.4).

É proibido visar ou atirar em alvos alheios, também é proibido visar ou atirar em animais vivos (art. 17.4).

Os atiradores e outras pessoas nas imediações da linha de tiro são obrigados a usar proteção auditiva ou proteção semelhante contra ruído (art. 10.4 e 10.5).

Nenhum teste da arma poderá ser realizado no posto de tiro (art. 13.4).

**13.8** Quando o competidor estiver pronto para atirar, ele comanda o aparecimento do alvo através de “PULL”, “AH”, “OH” ou qualquer outro comando acionando o sistema de som de tração.

Depois de o atirador ter atirado os 5 ou 6 alvos da sua posição, o atirador deverá esperar até que o próximo atirador termine de atirar os seus, antes de ocupar o seu lugar. Caso contrário, uma advertência poderia ser dada a ele (art. 17.3).

**13.9** Em caso de interrupção do tiro, a arma deverá ser imediatamente aberta, não deverá ser fechada ou recarregada antes do reinício do tiro, com autorização do árbitro.

**13.10** O atirador tem **10 segundos** para ordenar seu alvo, após o atirador anterior ter atirado.

Caso este prazo seja ultrapassado, o atirador estará sujeito a uma “ADVERTÊNCIA” (art. 17.3).



- 13.11** Após o último prato de uma série ter sido disparado, todos os atiradores devem permanecer em seus lugares até que o último competidor tenha atirado e o árbitro tenha anunciado "Tiro finalizado".
- 13.12** Quando o atirador tiver chamado o seu prato, este deverá ser lançado imediatamente, levando em consideração apenas o tempo de reação da transmissão (valor da ordem de 1/10 de segundo).
- 13.13** Qualquer prato lançado deverá ser disparado, a menos que o atirador considere que o seu lançamento não foi imediato de acordo com o artigo 13.12. Neste caso, este último pode recusar, tirando claramente a arma do ombro. Porém, se o árbitro julgar que o prato foi lançado de acordo com as regras, ele poderá contá-lo zero.
- 13.14** Qualquer mau funcionamento de uma máquina durante o arremesso deverá ser relatado pelo árbitro à equipe de manutenção.
- No caso de uma máquina não poder ser reparado dentro de um prazo e condições razoáveis, o árbitro pode decidir substituir a máquina defeituosa e então proceder ao seu ajuste.
- 13.15** Quando uma máquina se move de sua posição inicial durante a competição, o árbitro responsável pelo pit deve parar imediatamente a rodada para colocar a máquina de volta no lugar.
- 13.16** Quando uma máquina se deslocar de sua posição inicial, serão levados em conta os resultados dos alvos já lançados da máquina, nenhum deles será relançado e nenhum atirador poderá solicitar a retirada do tiro.

## **CAPÍTULO 14. INCIDENTES DE TIRO**

- 14.1** Em caso de mau funcionamento da arma ou da munição, seja qual for o motivo, o atirador deverá permanecer em pé com a arma apontada para a zona de tiro, sem abrir a arma ou tocar na segurança, até que a arma seja examinada pelo árbitro.
- 14.2** Uma arma deve ser considerada fora de serviço se:
- a) Ele não pode atirar com segurança.
  - b) Não inicia a carga de pólvora, seja qual for a causa.
  - c) Não há ejeção do cartucho vazio devido a incidente mecânico em arma semiautomática.
  - d) Descarga simultânea de ambos os disparos.

Nestes casos, o atirador terá direito, sem penalidade, a um novo alvo duas vezes durante a mesma série, sem levar em conta a troca da arma. A terceira avaria e as subsequentes serão consideradas "ZERO".



**14.3** Os seguintes incidentes não são considerados mau funcionamento e o árbitro registrará o resultado feito no prato lançado.

- a) Falsa manobra do atirador.
- b) Câmara(s) não carregada(s) ou contendo cartucho(s) vazio(s).
- c) Arma em posição de segurança.
- d) Disparar o segundo tiro após a ocorrência do primeiro tiro.

**14.4** Se o árbitro julgar que o incidente do tiro não é atribuível ao atirador (art. 14.2) e que a arma não pode ser reparada rapidamente, o atirador poderá usar outra arma com o acordo do árbitro, desde que possa obtê-la dentro de três minutos após a declaração da arma fora de serviço.

**14.5** Em caso de força maior, o atirador, após autorização do árbitro, poderá abandonar o seu grupo e terminar a sua série no horário fixado pelo árbitro ou pelo júri, sem penalidade para o primeiro incidente e com penalidade de três zeros para o seguinte.

## **CAPÍTULO 15. REGRAS DE TIRO**

**15.1** Dois cartuchos podem ser disparados em cada prato.

**15.2** O prato afetado é declarado “BOM” quando for lançado e disparado de acordo com os regulamentos, e pelo menos uma peça visível se soltar. A chamada placa “flash” deve atender aos mesmos padrões.

**15.3** O árbitro deve decidir imediatamente se o prato lançado é considerado conforme ou **NULO**, se possível antes do atirador ter disparado seu primeiro tiro.

**15.4** O prato é considerado “ZERO”:

- a) Se o prato for atirado e não for tocado durante sua trajetória.
- b) Se apenas sair poeira e não houver nenhum pedaço destacável visível.
- c) Se o atirador não atirar um prato pedido e lançado corretamente.
- d) Se o atirador não puder disparar porque colocou a arma em segurança ou se esqueceu de a carregar ou engatilhar ou se a arma não estava suficientemente inclinada ao fechar (art. 14.03).
- e) Se o atirador tiver um incidente no primeiro tiro e disparar o segundo tiro errando o alvo.
- f) Se o atirador errar o alvo no primeiro tiro e não poder atirar no segundo porque ele esqueceu-se de colocar um segundo cartucho.
  - ii. Ele não removeu o dispositivo de bloqueio do carregador em uma arma semiautomático.
  - iii. A arma entrou em segurança após o recuo do primeiro tiro. 4. Se o segundo cartucho ficar solto e vazio devido ao efeito de recuo.



- g) Se o atirador, em caso de mau funcionamento ou falha de disparo da sua arma ou de um cartucho, a abrir ele próprio ou tocar no fecho de segurança antes que o árbitro tenha verificado a arma.
- h) Se este for o terceiro (ou mais) caso de mau funcionamento da arma ou munição durante a mesma série do mesmo atirador (art. 14.2).
- i) Se o tiro não for disparado por qualquer motivo que não dê direito a novo prato.

**15.5** O prato é declarado “NO BIRD” e outro será lançado, independentemente de o competidor ter atirado ou não:

- a) Se a prato partir na saída.
- b) Se a trajetória for irregular (o prato zigzagueia, sua velocidade inicial é insuficiente) etc.
- c) Se dois ou mais alvos forem lançados ao mesmo tempo do mesmo poço.
- d) Se o prato for de cor muito diferente dos demais pratos utilizados na competição na mesma disciplina.
- d) Se o prato for lançado antes do atirador ter ordenado.
  - f) Se o alvo não for lançado sob comando do atirador e estiver com a arma claramente fora dos ombros. (art. 13.13)

**15.6** O árbitro também pode declarar um prato “NO BIRD” e ordenar o lançamento. de um novo quando:

- a) O atirador estava visivelmente perturbado.
- b) Outro competidor atira no mesmo alvo.
- c) O árbitro, por qualquer razão, é incapaz de julgar se o prato foi atingido ou falhado.  
O árbitro pode consultar os seus assistentes antes de marcar um novo alvo nestas circunstâncias.
- d) Se um atirador errar no primeiro tiro e tiver um incidente de tiro no segundo tiro (art. 14.2), um novo alvo será lançado e somente o resultado do segundo tiro será registado (o primeiro tiro deverá ser disparado a seguir). para o planalto).

**15.7** Um tiro será considerado não disparado:

- a) Se o atirador atirar, embora não seja sua vez, receberá uma advertência (art.17.3).
- b) Se o atirador disparar um tiro, na sua vez, mas antes de marcar o alvo, receberá uma advertência (art. 17.3). Porém, se o prato for lançado e o atirador der a segunda tiro, o resultado será registado.



## CAPÍTULO 16. PROTESTO

**16.1** Se o atirador discordar da decisão do árbitro relativamente à avaliação do seu prato, o atirador deverá protestar imediatamente, levantando o braço e dizendo “PROTESTO” ou “RECLAÇÃO”.

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

Em nenhuma hipótese será permitido pegar um prato para verificar se ele foi tocado ou não.

**16.2** O atirador poderá apelar ao júri para contestar a decisão do árbitro.

Este recurso deverá ser feito por escrito e acompanhado do valor da caução determinada pelo júri, antes do concurso, e que lhe será devolvido caso a sua contestação seja aceite pelo júri.

Neste caso, o júri poderá dar instruções ao árbitro com vista às suas avaliações futuras ou nomear um novo árbitro ou modificar definitivamente a decisão do árbitro.

**16.3** Da decisão do árbitro não caberá recurso nos seguintes casos:

- a) No julgamento de uma meta boa ou zero.
- b) Se a trajetória for considerada correta.
- c) Se o lançamento da plataforma ocorrer nos prazos previstos na regulamentação.

## CAPÍTULO 17. PENALIZAÇÃO

**17.1** Espera-se que todos os atiradores que participem em competições estejam cientes destes regulamentos e se comprometam a respeitá-los. Concordam antecipadamente em sofrer as sanções e outras consequências que resultariam da violação dos regulamentos ou das ordens dos árbitros.

**17.2** Se um atirador utilizar armas ou munições que não cumpram o disposto nos artigos 8.1, 8.2, 8.3 e 9.1, todos os tiros disparados com tais armas ou munições “DEVERÃO SER CONSIDERADOS ZERO” .

Se o júri julgar que o atirador não teve possibilidade de conhecer a sua violação das regras e que isso não o favoreceu, pode então decidir aceitar o resultado, desde que a falta seja retificada uma vez reconhecida.

### 17.3 SANÇÕES

O árbitro dá ao atirador em caso de violação das regras:

• para a primeira falta: uma advertência

• para a segunda falta na mesma série para cada uma das seguintes faltas, o próximo prato partido será contado como zero.



- 17.4** Em certos casos recomendados pelo árbitro, o júri poderá excluir o atirador da competição.
- 17.5** Quando o árbitro condena um atirador à perda de 1 prato (art. 17.3), esta penalidade será deduzida do(s) próximo(s) alvo(s) quebrado(s) na série, na série seguinte ou se for o(s) último(s) alvo(s) da última série da competição, da pontuação final do atirador.
- 17.6** No caso de atraso do atirador, o atirador que se apresentar após ter sido disparado o primeiro tiro da sua esquadra, ou no tiro em linha, depois de o atirador seguinte o ter substituído no posto um, será penalizado com 25 zeros.
- No entanto, se considerar que o seu atraso se deve a um caso de força maior, poderá solicitar ao júri (após pagamento da caução exigida), mediante apresentação dos seus argumentos, que possa empatar sem penalidades. O júri examinará as razões apresentadas e decidirá se se trata de facto de um caso de força maior ou não.
- 17.7** Em todos os casos onde um atirador interrompe o progresso adequado do tiro sem razão válida, será computada penalidade de um zero (art. 17.5).
- 17.8** Se o atirador abandonar o seu grupo sem uma das razões citadas neste regulamento ou sem uma razão aceite e aprovada pelo árbitro, **todos os alvos da sua série que ainda não sejam atirados serão registados como ZERO**. Em caso de reincidência, poderá ser aplicado o artigo 17.4.
- 17.9** Caso o árbitro ou um membro do júri perceba que um competidor está atrasando deliberadamente o arremesso ou que está agindo de maneira antidesportiva, ele poderá ser condenado (art. 17.3 e 17.4).

## CAPÍTULO 18. RELAXAMENTO

### 18.1 Sistema com 1º gatilho de liberação e 2º gatilho normal (gatilho de liberação-puxar)

#### 18.1.1 Primeiro arremesso – no bird

No primeiro arremesso, no caso de um planalto no bird (anunciado pelo árbitro) ou qualquer outra razão que impeça o arremessador de lançar seu arremesso, este

último deve: ÿ Continuar a pressionar o relaxe e chame um novo set; ÿ Continue a

pressionar o gatilho e empurre a alavanca de abertura do gatilho para o lado para abrir a carabina; para rifles semiautomáticos, aplique a trava de segurança e puxe a alavanca de armar para trás duas vezes para esvaziar a câmara e o carregador.

ÿ Avise o árbitro e lance o primeiro tiro em uma direção segura indicada pelo árbitro.

#### 18.1.2 Segundo golpe – nenhum pássaro

Após o atirador ter disparado o primeiro tiro e se o segundo alvo não for um pássaro: a espingarda pode ser abrir.



## 18.2 Sistema de gatilho de liberação dupla

### 18.2.1 Primeiro golpe – sem pássaro

Mesmo processo de 18.1.1

### 18.2.2 Segundo golpe – nenhum pássaro

Mesmo processo de 18.1.1

## CAPÍTULO 19. RESULTADOS E DANOS

**19.1** Em caso de empate nos resultados de uma das três primeiras colocações de um campeonato, os play-offs de cada série e categoria serão feitos em uma série de 25 alvos, “EM CASO DE EMPATE, o atirador deverá **atirar uma segunda rodada usando apenas um cartucho por prato**. O primeiro zero eliminará o atirador da competição após cada atirador ter atirado o mesmo número de alvos.

Além do terceiro lugar no ranking individual e quanto aos atiradores empatados a serem premiados, estes serão decididos pela pontuação do 8<sup>o</sup> pit, e em caso de novo empate passando para o 7<sup>o</sup>, 6<sup>o</sup>, 5<sup>o</sup>, 4<sup>o</sup>, 3<sup>o</sup>, 2<sup>o</sup> e 1<sup>o</sup> poços.

Os atiradores não premiados com pontuação empatada serão classificados ex aequo.

**19.2** O desempate é executado de acordo com as regras anteriores, as vagas vazias no grupo, no entanto, não são cumpridas.

**19.3** Quando o tiro não for realizado em horário previamente planejado, os atiradores envolvidos deverão permanecer em contato com o júri, para estarem prontos para atirar menos de “QUINZE MINUTOS” após suas convocações. Caso não compareçam nesse prazo, serão considerados perdidos.

**19.4** As seleções empatadas são decididas acumulando as pontuações da equipe nas 8<sup>o</sup> boxes e, em caso de novo empate, avançando para as 7<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> e e 1<sup>tempo</sup> 2<sup>a</sup> boxes.



## CAPÍTULO 20. GLOSSÁRIO

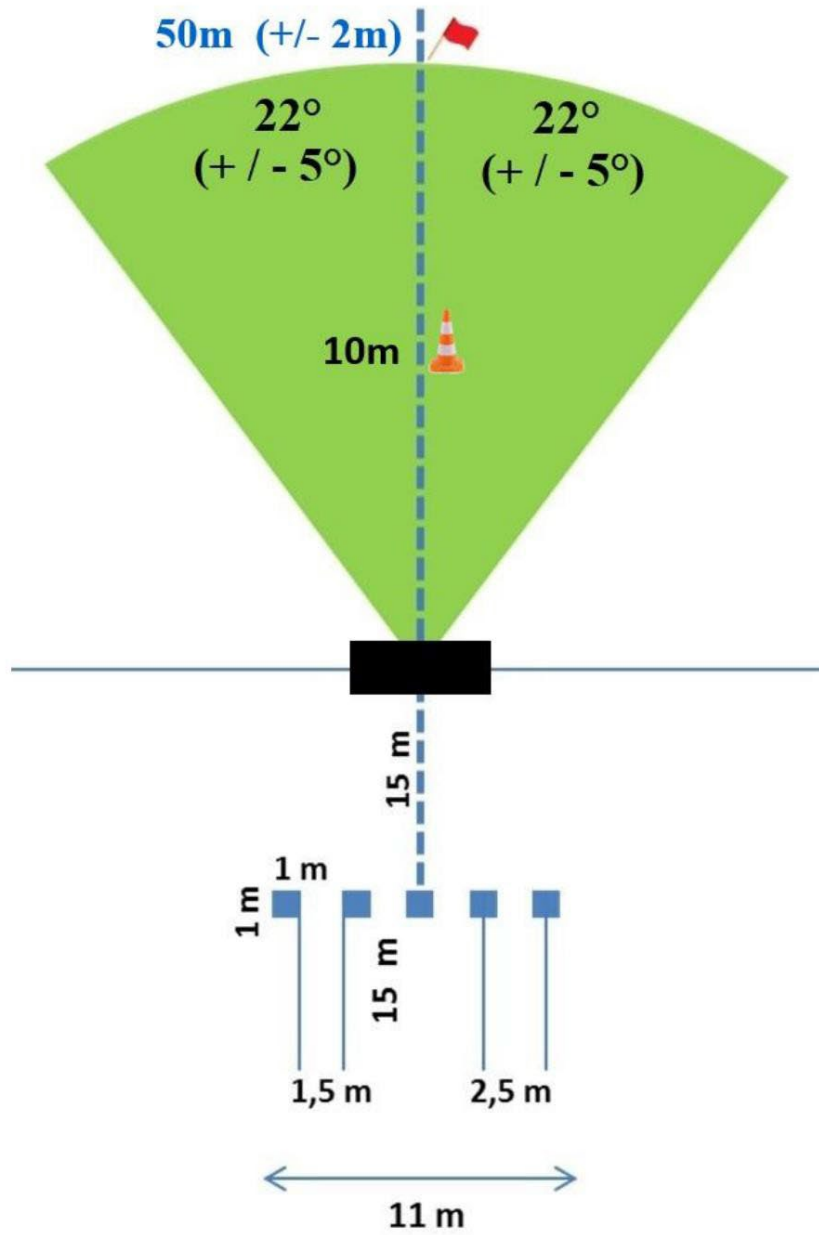
<b>QUADRO DE TIRO:</b> <b>(tiro de tabuleiro)</b>	Conjunto de 6 atiradores sorteados aleatoriamente e atirando ao mesmo tempo tempo nas mesmas instalações.
<b>GRUPO DE ATIRADORES:</b> <b>(Tiro on-line)</b>	Um grupo é formado pelo número total de atiradores da competição, dividido pelo número de boxes.
<b>SERIES:</b>	Uma série inclui 25 ou 30 alvos disparados do mesmo fosso.
<b>ARMADILHA:</b>	Máquina ou dispositivo para lançar pratos.
<b>ESTOU PUXANDO:</b>	Dispositivo acústico acionando o lançador ao som da voz do atirador.
<b>GOLPE:</b>	Corresponde ao disparo de um cartucho.
<b>É:</b>	Escavação à frente dos postos de tiro onde estão localizadas as máquinas.
<b>PLATÔ:</b>	Prato de argila.
<b>CAMINHO:</b>	Linha seguida no espaço por um planalto.

REGULAMENTO APROVADO PELA ASSEMBLEIA GERAL ORDINÁRIA DE 1º DE OUTUBRO DE 2021

*(As modificações nos artigos 3.1, 3.2 e apêndice 1 aprovadas pelo XX Comitê de Gestão serão testadas durante a temporada 2024 e submetidas à aprovação da AG 2024)*

# ANEXO 1

## Dimensions réglementaires





## ANEXO 2

### 13.2 INSTAUAATION DE LA TRAP POSEE SUR LE SOL

#### NOTES :

1/Ce schéma n'est pas à l'échelle

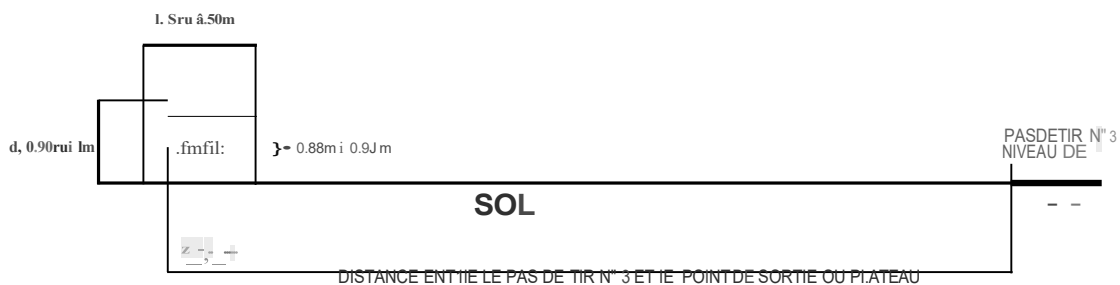
2/Dimensions de la fosse :

Longueur : **de 2.40m à 2.50m**

Profondeur : **de 1.25m à 2.50m**

Hauteur à l'avant : **de 0.90m à 1m**

Hauteur à l'arrière : **de 0.88m à 0.93m**



14.50 à 15.00 mètres