

FITASC

**FEDERATION INTERNATIONALE
DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE**

**REGULAMENTO
INTERNACIONAL DE
PERCURSO DE CAÇA**



**FEDERAÇÃO GAÚCHA
DE CAÇA E TIRO**

REGULAMENTO INTERNACIONAL DE PERCURSO DE CAÇA

FONTE:

FPTAC - FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO COM ARMAS DE CAÇA

CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1.01 - Stand de Tiro

Segundo a configuração do terreno, um campo de Percurso de Caça deverá ser equipado com um número suficiente de máquinas lançadoras de pratos, para que os atiradores possam encontrar condições de tiro, semelhantes às do tiro à caça natural: perdizes, patos, faisões, coelhos, etc..., de salto, rasantes, de batida, transversais, nas planícies ou em bosques, estorvados ou não por árvores ou arbustos.

1.02 - Os campos de Percurso de Caça deverão ser reconhecidos pelas Federações Nacionais para a organização de competições de carácter nacional e pela Federação Internacional para as competições internacionais

1.03 - Máquinas Lançadoras de Pratos

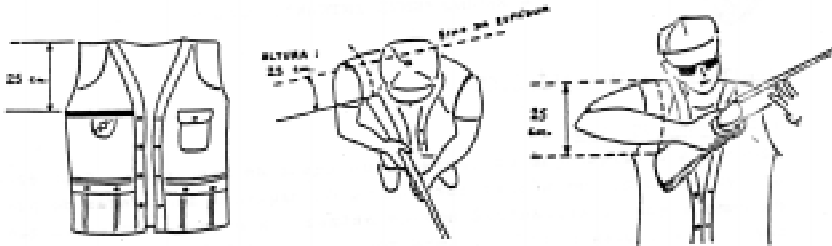
Para Percursos pelo sistema antigo, são precisas quatro máquinas por Percurso. No novo sistema cada posto de tiro disporá de um mínimo de três máquinas, ou seja de 12 máquinas para cada linha de tiro. As máquinas poderão ser manuais, automáticas ou mistas e serão referenciadas por letras alfabéticas (A, B, C, D) partindo da esquerda para a direita dos postos de tiro.

1.04 - Pratos

Os pratos a utilizar serão pratos normais de fosso, de skeet, coelhos, pratos mais delgados e de menor diâmetro tendo uma velocidade mais elevada, tipo mini, super-mini, batida, bourdon, flash, (eventualmente hélices). OS PRATOS DEVERÃO OBRIGATORIAMENTE, SER DE CÔR PRETA OU LARANJA, EM FUNÇÃO DA CÔR DE FUNDO DOS PERCURSOS.

1.05 - Postos de Tiro

O atirador adoptará a posição de pé, com os dois pés dentro do limite do posto de tiro, a chapa de coice da arma tocando o corpo sob uma linha horizontal, traçada no colete de tiro. Esta linha situa-se a 25 cm. (9,85") abaixo do meio da linha média do ombro (ver esquema). Conservará esta posição, sem por a arma à cara, até o ou os pratos aparecerem.



1.06 - Num double ao tiro, simultâneo ou rafale, a posição da arma é livre entre o primeiro e o segundo prato.

1.07 - Se o atirador se encontrar em posição irregular ou se põe a arma à cara antes de o prato aparecer, será advertido e esta advertência anotada pelo árbitro na folha de marcação.

1.08 - Após uma primeira advertência no mesmo percurso ou na mesma linha de tiro, o prato será declarado "ZERO PARA UM PRATO SIMPLES" ou "ZERO NULO SE, SE TRATAR DUM DOUBLE AO TIRO" ou "ZERO ZERO NO CASO DUM DOUBLE SIMULTÂNEO OU RAFALE"

1.09 - O atirador não tem o direito de recusar um prato, a menos que o não tenha pedido. O árbitro será o único juiz a avaliar a regularidade das trajetórias ou se um prato é nulo.

1.10 - Os postos de tiro serão delimitados por quadrados de 1m. de lado, ou por círculos de 1m. de diâmetro.

1.11 - Após a aparição do ou dos pratos, o atirador deverá atirar com a arma à cara, mesmo no caso de coelhos (1.05 e 1.07)

1.12 - Nenhum prato poderá ser atirado, seja a que pretexto for, após o árbitro ter anunciado claramente que o mesmo é NULO. Após uma primeira advertência, o atirador será penalizado com um "ZERO PARA UM PRATO SIMPLES" ou "ZERO NULO CASO SE TRATE DE UM DOUBLE AO TIRO" ou "ZERO ZERO SE, SE TRATAR DUM DOUBLE SIMULTÂNEO OU RAFALE".

CAPÍTULO 2

ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES

JÚRI

2.01 - As competições internacionais serão supervisionadas por um júri composto por um representante de cada país participante e presidido pelo representante do país organizador.

2.02 - O júri toma decisões por maioria dos membros presentes e em caso de igualdade, o voto do Presidente desempata.

2.03 - O júri só pode tomar decisões válidas na presença do seu Presidente ou de um seu delegado, acompanhado de um quarto dos membros do júri.

2.04 - Em caso de urgência (exemplo: risco de paragem do tiro), dois membros do júri designados pelo Presidente, podem tomar uma decisão de excepção com o acordo do árbitro, sob reserva do júri confirmar essa decisão.

AS ATRIBUIÇÕES DO JÚRI SÃO:

2.05 - Controlar antes do começo das competições, que os campos estão conforme os regulamentos e o caderno de encargos, e que os preparativos foram feitos de maneira conveniente e efectiva.

2.06 - Designar uma comissão técnica destinada a fixar na véspera da competição as diferentes trajectórias, a localização dos postos de tiro e a escolha e velocidade dos pratos que serão atirados na prova.

2.07 - Nenhum treino será permitido antes do desenrolar das competições, no ou nos traçados fixados pela comissão técnica.

2.08 - O director de tiro estabelecerá antes do começo das competições, um menu indicando as trajectórias dos pratos para cada máquina. Estas trajectórias traçadas e calculadas com tempo calmo, poderão ser perturbadas pela acção do vento.

2.09 - Vigiar para que durante o tiro os regulamentos sejam respeitados, controlar as armas, as munições, e os pratos por meio de ensaios técnicos.

2.10 - Tomar decisões em caso de falhas técnicas, caso não tenham sido tomadas pelo árbitro responsável.

2.11 - Responder a eventuais reclamações.

2.12 - Decidir das sanções a aplicar quando um atirador não cumpre os regulamentos, ou se comporta de maneira anti-desportiva.

2.13 - De se entender para que pelo menos dois membros do júri estejam sempre presentes no terreno de tiro.

JÚRI DE RECURSO

2.14 - Um júri de recurso será constituído para cada competição internacional.

2.15 - Em caso de contestação de uma decisão do júri, pelos atiradores ou pela FITASC, poder-se-á recorrer para o JURI DE RECURSO. Este júri de recurso será constituído por: Presidente da FITASC ou o seu representante, Presidente da Comissão Técnica ou o seu representante, Director Técnico da FITASC ou o seu representante. O júri de recurso será formado ao mesmo tempo que o júri das provas.

2.16 - Nas competições internacionais e na medida do possível, os representantes de um mesmo país serão dispersos pelos diferentes grupos.

A Comissão Organizadora providenciará um sorteio para a composição dos grupos, a uma hora previamente indicada. Os delegados dos países participantes poderão assistir ao sorteio se assim o desejarem.

2.17 - A competição efectua-se após o sorteio em grupos de seis atiradores, com rotação dos mesmos, não só em cada posição de tiro, mas também no tiro aos doubles. Em cada posição os seis atiradores atirarão primeiro aos pratos simples, depois aos doubles e assim sucessivamente.

2.18 - Todas as trajectórias serão mostradas em cada posição de tiro, com o primeiro atirador colocado na posição.

2.19 - Aquando da apresentação dos pratos, nenhum tiro ou simulacro de tiro é autorizado, sob pena da aplicação dos artigos 1.07 e 1.08.

2.20 - Os pratos dos DOUBLES AO TIRO não serão mostrados. Os outros, DOUBLES SIMULTÂNEOS e RAFALE serão mostrados ao primeiro atirador de cada grupo.

2.21 - Somente poderão ser atirados nos doubles ao tiro, os pratos aos quais se tenha atirado em simples.

2.22 - Para as competições internacionais um percurso será atirado a 25 pratos. Porém a comissão técnica poderá excepcionalmente mudar este número, se for necessário.

2.23 - Os atiradores deverão precaver-se para estarem a horas nos postos de tiro. Se um atirador não se apresenta à chamada do seu nome, o árbitro deverá chamar o seu nome e número de dorsal, em voz alta, três vezes, no espaço de tempo de um minuto. Se a sua vez não passou para os pratos simples do posto nº 1, o atirador poderá juntar-se ao grupo sem penalização. Se a sua vez passou para os pratos simples ou os doubles "TODOS OS PRATOS SIMPLES OU DOUBLES A QUE NÃO TENHA ATIRADO NA SUA VEZ SER-LHE-ÃO APONTADOS COMO ZERO". Se o atirador se apresentar num dos postos seguintes, "TODOS OS PRATOS NÃO ATIRADOS NOS POSTOS PRECEDENTES SER-LHE-ÃO APONTADOS COMO ZERO"

2.24 - Se o atirador crê que tem um motivo válido para o seu atraso, deverá:

- a) Não se juntar ao seu grupo no percurso em curso.
- b) Dar conhecimento ao júri por escrito.
- c) Conformer-se com a decisão do júri
- d) Só o júri poderá autorizá-lo a atirar o seu percurso, incluído noutra grupo.
- e) Se o júri não aceitar o motivo invocado pelo atirador, o mesmo terá 25 Zeros correspondentes aos 25 pratos não atirados.

2.25 - No caso dum mau funcionamento duma máquina durante o tiro, o árbitro decidirá se a série deverá continuar ou ser interrompida devido ao incidente mecânico. Após reparação do mesmo, o atirador terá o direito de ver o ou os pratos regulares, antes de continuar a atirar.

2.26 - Durante as competições internacionais, os resultados serão registados pelo árbitro ou por um seu delegado, que poderá ser um atirador. Os resultados de cada série serão em seguida registados num quadro central.

2.27 - À saída de cada posto de tiro, o atirador deverá verificar o seu resultado, registado na folha de marcação. Se o atirador "CONTESTA" o resultado, "DEVERÁ DE IMEDIATO DAR CONHECIMENTO AO ÁRBITRO, MAS A DECISÃO DEFINITIVA SÓ A ESTE PERTENCE". Todavia o árbitro poderá informar-se ou aconselhar-se antes de tomar uma decisão. "NENHUMA RECLAMAÇÃO SERÁ ADMITIDA APÓS ESTE CONTROLE".

CAPÍTULO 3

ARMAS E MUNIÇÕES

3.01 - Todas as armas mesmo os modelos automáticos são autorizadas, com a condição de não excederem o calibre 12 e estarem equipadas com canos de um mínimo de 66 cm.

3.02 - Todas as armas, mesmo não carregadas, deverão ser manejadas com a maior precaução.

3.03 - As armas devem ser transportadas abertas. Os modelos automáticos deverão ter a culatra aberta e o cano ser dirigido para o alto ou para baixo.

3.04 - O uso de bandoleiras é proibido.

3.05 - Quando o atirador não se serve da sua arma, deverá colocá-la verticalmente num armeiro, ou noutra local similar, previsto para o efeito

3.06 - É proibido tocar nas armas de outros atiradores, sem a sua autorização.

3.07 - É proibido que dois atiradores integrando um mesmo grupo, utilizem a mesma arma, em competições ou campeonatos oficiais.

3.08 - É permitido com carácter de excepção, que no caso de mau funcionamento da sua arma, um atirador possa utilizar a arma de outro atirador, com sua autorização, afim de poder terminar o seu percurso.

3.09 - “ A TROCA DE ARMA, MOBIL CHOQUE OU CANOS É AUTORIZADA” durante um percurso, entre dois postos ou entre pratos simples e doubles. Todavia não será permitido nenhum atraso por causa disso.

3.10 - Logo que o atirador se encontre no posto de tiro, não poderá efectuar nenhuma troca.

3.11 - O tempo concedido aos atiradores entre dois pratos simples ou doubles, não poderá exceder “20 Segundos”.

No caso de um atirador ultrapassar esse lapso de tempo, o árbitro, e após lhe dar uma advertência, poderá aplicar o artigo 1.08.

3.12 - No caso de um mau funcionamento da arma constatado pelo árbitro, o atirador terá direito duas vezes a um novo prato, durante um mesmo percurso.

O TERCEIRO MAU FUNCIONAMENTO E OS SEGUINTEs SERÃO CONSIDERADOS COMO “ZERO”.

Sob decisão do árbitro, o atirador poderá continuar com o seu grupo, na condição de rapidamente arranjar outra arma (3.08)

Caso contrário, deverá deixar o seu lugar e o seu grupo e acabará de atirar aos pratos a que não tenha atirado, logo que tenha lugar noutra grupo e que o júri lhe dê autorização.

Se a arma for reparada antes do grupo terminar a série, o atirador poderá retomar o seu lugar, com a autorização do árbitro.

3.13 - No caso em que os tiros são dados em simultâneo “DEFEITO DA ARMA” a um prato simples ou ao primeiro prato de um double, o prato será considerado “NULO”, não se registando nenhum resultado. Respeitar neste caso o que diz o artigo 3.12

3.14 - A carga dos cartuchos não pode ultrapassar as 36 gramas de chumbo. Os chumbos terão a forma esférica e um diâmetro entre 2 e 2.5 mm, mais ou menos 5%.

3.15 - A utilização de dispersores ou outros artifícios de carregamento é rigorosamente proibida, bem como de cartuchos recarregados.

3.16 - A mistura de chumbos de várias dimensões ou qualidades, é considerada um artifício de carregamento e como tal, rigorosamente proibida.

3.17 - A utilização de pólvora preta bem como de cartuchos tracejantes é proibida.

3.18 - Dois cartuchos poderão ser utilizados para cada prato simples. Porém para os doubles, os atiradores apenas terão direito a dois cartuchos para cada double.

3.19 - Se num double os dois pratos são partidos com um único cartucho, serão considerados como BOM BOM.

3.20 - O árbitro poderá em qualquer momento retirar um ou dois cartuchos da câmara da arma de um atirador, para serem examinados pelo júri.

CAPÍTULO 4

VESTUÁRIO, REGRAS DE CONDUTA

4.01 - O vestuário dum participante numa competição deverá ser correcto. O uso de calções curtos é proibido, apenas sendo autorizados os calções tipo bermudas, com um máximo de 5 cm acima do joelho. As camisas deverão ter no mínimo mangas curtas, com ou sem colarinho, mas junto ao pescoço (tee-shirt). A utilização de sandálias é interdita por razões de segurança. O dorsal do atirador deverá ser posto na sua integralidade e a sua visibilidade deverá ser total.

Qualquer falta a estas regras de conduta será sancionada com uma “PRIMEIRA ADVERTÊNCIA PELO ÁRBITRO”. De seguida o mesmo poderá aplicar sanções, que poderão ir até à exclusão da competição, sob decisão do júri.

4.02 - Um atirador só poderá atirar na sua vez e somente quando um prato foi lançado, salvo se para isso recebeu autorização do árbitro (teste)

4.03 - É proibido visar ou atirar a pratos doutros atiradores.

4.04 - É igualmente proibido visar ou atirar a animais vivos.

4.05 - Os simulacros de tiro não são autorizados nos postos de tiro ou fora deles.

4.06 - Se um atirador efectuar quando colocado no posto de tiro e antes de ter pronunciado a ordem de saída do prato, simulacros de tiro (por a arma à cara seguindo a linha teórica da trajectória dos pratos) ou faz partir involuntariamente um tiro, receberá uma ADVERTÊNCIA do árbitro.

Após a primeira advertência, todo o simulacro será penalizado com um “ZERO”, para o primeiro prato bom da série.

4.07 - No momento em que é chamado, o atirador deve estar preparado para atirar imediatamente, e ter consigo as munições e o equipamento necessário para a execução da série.

4.08 - Em nenhum caso um atirador deve avançar para o posto de tiro, antes que o atirador precedente o tenha deixado e que seja a sua vez de atirar.

4.09 - O atirador não pode carregar a arma senão quando se encontra na posição de tiro onde tomou lugar, com os canos virados na direcção do campo de tiro e só após o árbitro lhe dar autorização para isso.

4.10 - As armas automáticas só podem ser carregadas com dois cartuchos.

4.11 - O atirador não deve voltar-se na posição de tiro, antes de ter aberto a arma e de ter tirado os cartuchos das câmaras, quer tenha ou não atirado.

4.12 - Durante a mostra de pratos ou numa interrupção de tiro, o atirador é obrigado a ter a arma aberta e descarregada. Não deve recarregá-la antes de o árbitro o autorizar a fazê-lo.

4.13 - Em caso de falha ou mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador deve ficar no seu lugar, com a arma dirigida para o campo de tiro, sem a abrir nem tocar na patilha de segurança, antes do árbitro a controlar.

4.14 - O tiro pode deste modo prosseguir sem interrupção, estando os atiradores somente autorizados a pronunciar as palavras de comando de saída dos pratos necessárias, “PRONTO”, “PULL”, “GO”, ou outra, e de responder às questões do árbitro.

4.15 - Se um membro do júri observar algo que não esteja conforme o regulamento, deve disso advertir o árbitro.

Se o árbitro não puder tomar de imediato as medidas necessárias, deverá prevenir o júri.

CAPÍTULO 5

ÁRBITROS

5.01 - Os árbitros devem ser reconhecidos pelo júri antes do começo da competição. Caso exista um grande número de árbitros sem referências suficientes, deverão os mesmos ser controlados por árbitros internacionais.

5.02 - Um árbitro deve ser possuidor duma carta de arbitragem válida, emitida pela sua federação nacional e pela federação internacional para o caso do chefe dos árbitros. Caso contrário o júri deverá reconhecer árbitros auxiliares.

5.03 - Os árbitros deverão assegurar a ordem e o bem estar nos postos de tiro e durante os desempates.

5.04 - O árbitro toma sozinho as suas decisões. Se o atirador discorda da sua decisão, deve protestar de imediato na posição de tiro, levantando um braço e dizendo “PROTESTO”. O árbitro deve então interromper o tiro e dar de imediato a conhecer a sua decisão definitiva.

5.05 - O atirador pode apelar da decisão do árbitro, dirigindo ao júri um protesto por escrito, acompanhado do depósito de uma importância em vigor no dia da competição e que lhe será restituída se a reclamação for aceite.

Se o júri aceitar o protesto como justificado, pode dar instruções ao árbitro com vista a apreciações futuras ou nomear um outro árbitro ou enfim modificar a decisão do mesmo. Em nenhum caso a reclamação pode assentar em se saber se um prato é partido ou falhado, ou se o seu lançamento foi defeituoso, casos em que não se pode apelar da decisão do árbitro.

5.06 - Quando um atirador está preparado para atirar, anuncia isso ao árbitro e o prato deve ser lançado num lapso de tempo que pode variar de 0 a 3 segundos, após o árbitro ter transmitido o comando do atirador aos pulleurs

5.07 - O árbitro deverá transmitir a ordem de comando do atirador aos pulleurs, num lapso de tempo o mais curto possível.

5.08 - O árbitro poderá excepcionalmente interromper o tiro, em caso duma chuvada forte ou violento temporal que pareçam ser de curta duração. Todavia deverá informar o júri se essa interrupção correr o risco de longa duração.

5.09 - Em nenhum caso um atirador será autorizado a procurar um prato, afim de constatar que o mesmo tenha ou não sido tocado.

CAPÍTULO 6

PRATOS SIMPLES, PARTIDOS OU FALHADOS

O prato é declarado “BOM”

6.01 - Quando é lançado e o atirador lhe atira segundo o regulamento e que pelo menos um pedaço visível se destaca, ou se é pulverizado total ou parcialmente, sendo isto válido também para os pratos “FLASH”
O prato é declarado “ZERO”

6.02 - Se não foi tocado e nenhum pedaço se destacou visivelmente, ou se somente largou poeira.

6.03 - Se o atirador não pode atirar porque tem a arma em segurança, esqueceu de a carregar ou de a armar, a mesma está mal fechada ou ainda esqueceu de fazer a manobra necessária para introduzir o cartucho na câmara (caso use uma arma automática).

6.04 - Ao terceiro mau funcionamento da arma durante um mesmo percurso; (aplicação do art.3.12).

6.05 - Se o atirador não pode atirar o segundo tiro por ter esquecido de meter um segundo cartucho, ou se esqueceu de suprimir o dispositivo de blocagem do depósito de uma arma automática, ou por qualquer outro motivo "ZERO"

6.06 - Se o segundo tiro não pode partir por ter dado uma gatilhada e ter errado o prato com o primeiro.

6.07 - Se o atirador em caso de mau funcionamento ou falha da arma, a abre ou toca no dispositivo de segurança, antes do árbitro a controlar.

6.08 - Se o atirador adopta uma posição de espera não conforme com as indicações dos Art. 1.05, 1.08, e 1.11, e se já foi advertido uma vez durante um mesmo percurso.

CAPÍTULO 7

PRATOS SIMPLES " NULOS "

7.01 - O prato será declarado "NULO" e um novo prato será lançado, quer o atirador tenha ou não atirado.

a) se o prato se parte à saída

b) se o prato não é lançado da máquina devida

c) se no caso dum prato simples, outros pratos são lançados de máquinas do mesmo percurso, quer o atirador seja prejudicado ou não.

d) se no tiro a um coelho o prato se parte após o atirador o ter falhado com o primeiro tiro e antes de lhe Ter dado o segundo; neste caso o prato é "NULO", e deverá ser repetido, atirando o primeiro tiro ao lado e só o podendo partir com o segundo.

7.02 - Se o prato é de cor manifestamente diferente dos outros pratos lançados na mesma trajectória, num mesmo posto de tiro.

7.03 - Se o prato é atirado antes de o atirador o pedir

7.04 - Se o prato é lançado num lapso de tempo excedendo os três segundos, após o comando do árbitro.

7.05 - Se a trajectória é julgada irregular pelo árbitro.

7.06 - Se no caso de uma arma automática a ejeção do primeiro cartucho impede a introdução do segundo, após o prato ter sido falhado. Neste caso o primeiro tiro será dado na direcção do prato sem lhe tocar registando-se o resultado do segundo tiro.

7.07 - Se, se verificar um incidente ao primeiro tiro devido a uma falha do cartucho ou mau funcionamento da arma, não imputável ao atirador e se o atirador não atira o segundo tiro, “SE ATIRAR O SEGUNDO TIRO O RESULTADO SERÁ REGISTADO”.

7.08 - O árbitro poderá declarar um prato como “NULO”, se o atirador foi visivelmente incomodado.

7.09 - Quando outro concorrente atira ao mesmo prato.

7.10 - Quando o árbitro por qualquer motivo não tiver possibilidade de julgar se o prato foi tocado ou falhado.

7.11 - Todos os pratos “NÃO” anunciados como “NULOS” pelo árbitro, deverão ser atirados. Todavia o árbitro poderá anunciar “NULO” após o ou os pratos terem sido atirados, (caso de um lançamento prematuro, tardio ou má trajectória).

7.12 - Em caso de falha do cartucho ou mau funcionamento da arma, não imputável ao atirador, o prato será declarado “NULO”, e um novo prato será lançado, mas após duas falhas ou dois maus funcionamentos da arma, durante um mesmo percurso, (quer o atirador tenha ou não mudado de arma), registar-se-ão os incidentes suplementares como “ZERO”, ver Art. 3.12.

CAPITULO 8

DOUBLES AO TIRO DEFINIÇÃO DE UM DOUBLE AO TIRO

8.01 - Dois pratos lançados de uma ou duas máquinas diferentes, sendo o segundo lançado num lapso de tempo de 0 a 3 segundos, após o tiro dado ao primeiro.

DOUBLE AO TIRO “NULO”

8.02 - Se dois pratos são lançados simultaneamente.

8.03 - Num double ao tiro, quando o atirador não atira ao primeiro prato

por surpresa ou por falta de visibilidade deste, o primeiro prato será “ZERO” e o segundo “NULO”. Como o segundo prato só pode ser lançado após o primeiro tiro, o double será repetido afim de se conhecer o resultado do segundo prato, (Art. 3.18)

8.04 - Se o prato não é lançado da máquina correcta.

8.05 - O primeiro prato é regular e o segundo irregular. Todavia o resultado do primeiro prato é registado como “BOM ou ZERO”.

8.06 - O double será declarado “NULO” devendo o atirador atirar um segundo double, para determinar o resultado dos dois tiros:

a) violação do Art. 1.05, posição de espera do primeiro prato (1.07 - 1.08)

b) se, durante um double, os dois tiros partem simultaneamente, por “DEFEITO DA ARMA”, o double é “NULO”, e deverá ser repetido, mesmo que o primeiro prato tenha sido partido (Art. 3.12 e 3.13).

c) se o atirador faz partir involuntariamente um tiro na posição de tiro, seja ao carregar a arma ou por acidente, antes de ter pedido o prato.

8.07 - Num double ao tiro, quando o segundo prato é irregular “NULO”, o double deverá ser repetido e o resultado do primeiro registado “BOM ou ZERO”, se o primeiro prato foi “ZERO” o atirador não poderá atirar-lhe de novo.

a) se o atirador falha o primeiro prato e este entra em colisão com o segundo, antes do atirador atirar o segundo tiro.

b) se fragmentos do primeiro prato vão partir o segundo, antes do atirador atirar o segundo tiro.

c) se num double, quando o segundo tiro não pode ser atirado, devido a um mau funcionamento da arma ou munição (Art. 3.12 e 3.13).

8.08 - Um mau funcionamento da arma ou falha de cartucho impede o atirador de atirar ao primeiro prato (Art. 3.12 e 3.13)

8.09 - Se o atirador não atirar na sua vez, receberá “UMA ADVERTÊNCIA”. Ao segundo incidente no mesmo percurso ou linha de tiro, o prato será declarado “ZERO PARA UM PRATO SIMPLES” ou “ZERO, NULO SE , SE TRATAR DUM DOUBLE AO TIRO” ou “ZERO, ZERO NÓ CASO DUM DOUBLE SIMULTÂNEO OU RAFALE”.

8.10 - As regras dos Artigos 6.01 ao 7.12, APLICAM-SE NOS TIROS DOS DOUBLES AO TIRO.

CAPÍTULO 9

DOUBLE AO TIRO CONSIDERADO BOM ZERO, ZERO BOM ou ZERO ZERO

9.01 - Se o atirador não atira ao segundo prato dum double regular, o resultado do primeiro é registado e o segundo declarado "ZERO".

9.02 - O prato será declarado "ZERO", ao terceiro mau funcionamento da arma ou falha de cartucho, num mesmo percurso Art. 3.12 e 3.13.

9.03 - Quando um atirador num double atira os dois tiros ao mesmo prato

9.04 - As regras dos Artigos 6.01 a 7.12 são aplicáveis ao tiro dos doubles.

CAPÍTULO 10

DOUBLES SIMULTÂNEOS

10.01 - São dois pratos lançados ao mesmo tempo, por uma ou duas máquinas.

10.02 - Num double simultâneo "NENHUM RESULTADO SERÁ REGISTADO", em caso de "NULO", de uma ou das duas trajectórias.

10.03 - Os pratos podem ser partidos com um só cartucho e registados como "BOM BOM".

10.04 - Os pratos podem ser atirados por qualquer ordem

10.05 - Se o atirador "SEM UM MOTIVO VÁLIDO", não atira a um double regular, os dois pratos são registados "ZERO", Art.8.03

DOUBLE SIMULTÂNEO "NULO"

10.06 - O double será declarado "NULO", devendo o atirador atirar a outro para determinar o resultado dos dois tiros:

a) se o ou os pratos se partem à saída

b) se o ou os pratos não são lançados da máquina correcta

c) se o ou os pratos são de côr manifestamente diferente dos outros utilizados no mesmo double

d) se o ou os pratos foram lançados antes do atirador os pedir.

e) se o double foi lançado num lapso de tempo excedendo os três segundos após o comando do árbitro.

f) se uma das trajectórias dos pratos é considerada irregular pelo árbitro

g) se o atirador falha o primeiro prato e este entra em colisão com o segundo, antes do atirador poder atirar o segundo tiro.

h) se fragmentos do primeiro prato partem o segundo, antes do atirador atirar o segundo tiro.

i) por violação dos Artigos 1.05 e 1.06, posição de espera para o primeiro prato (1.07 e 1.08)

j) um mau funcionamento da arma ou cartucho impede o atirador de atirar o ou os seus primeiros pratos (Art. 3.12 e 3.13).

k) se num double, quando o segundo tiro não pode ser atirado, devido a mau funcionamento da arma ou falha do cartucho (Art. 3.12 e 3.13).

l) se num double os dois tiros partem em simultâneo “DEFEITO DA ARMA”, o double é “NULO” e será repetido (Art. 3.12 e 3.13)

m) se o atirador quando na posição faz partir involuntariamente um tiro, durante o carregamento ou por acidente, antes de ter pedido o prato

10.07 - As regras dos Artigos 6.02 a 6.08, “SÃO APLICADAS NO TIRO DOS DOUBLES SIMULTÂNEOS”.

CAPÍTULO 11

DOUBLES RAFALE

DEFINIÇÃO DE UM DOUBLE RAFALE

11.01 - Os pratos lançados por uma mesma máquina, numa mesma trajectória

11.02 - Podem ser atirados dois tiros ao mesmo prato

11.03 - Os pratos podem ser atirados não importa porque ordem

11.04 - Num double rafale “NENHUM RESULTADO PODE SER CONSIDERADO”, em caso de “NULO”, numa das trajectórias.

11.05 - Todas as regras dos doubles simultâneos se aplicam aos doubles rafale, isto é; OS ARTIGOS 10.04 a 10.06.

11.06 - Também as regras dos “ARTIGOS 6.02 a 6.08 e 10.05, SÃO APLICADAS NOS TIROS AOS DOUBLES RAFALE”.

CAPÍTULO 12

PENALIZAÇÕES

12.01 - Todos os atiradores devem conhecer este regulamento de PERCURSO DE CAÇA.

Ao tomarem parte nas competições, aceitarão sofrer sanções ou outras consequências, resultantes da violação das regras ou das ordens dos árbitros.

12.02 - A violação voluntária dos artigos do regulamento dará lugar a uma primeira advertência por parte do árbitro ou do júri.

Em caso de reincidência ou se transgressões mais graves forem cometidas, o júri pode condenar o atirador à perda de um prato e em casos mais sérios, excluí-lo da série ou mesmo da competição.

12.03 - Caso o júri se aperceba que um concorrente retarda voluntariamente um tiro ou que se comporta de maneira desleal, pode dar-lhe uma advertência, condená-lo à perda de um prato, ou excluí-lo da competição.

CAPÍTULO 13

DESEMPATES

13.01 - Em caso de desempates e se o tempo o permitir, o júri traçará um novo percurso.

13.02 - Os desempates para os três primeiros lugares individuais ou de equipas nacionais, far-se-ão numa série de 25 pratos e se os empates persistirem ao primeiro “ZERO ELIMINATÓRIO”, numa segunda série, os atiradores seguintes que se encontrem com o mesmo resultado serão classificados como ex-aequo.

13.03 - O tiro é executado de acordo com as regras precedentes. Os lugares vagos não serão preenchidos.

13.04 - Quando os desempates não se efectuam num momento previsto com antecedência, os atiradores deverão manter-se em contato com a

comissão desportiva, afim de estarem prontos a atirar em menos de “QUINZE MINUTOS”, após terem sido chamados.

13.05 - Os atiradores que não estejam presentes no momento dos desempates são considerados desistentes.

13.06 - O júri poderá decidir que os desempates e por razões excepcionais, sejam feitos no dia seguinte. Os atiradores que não estejam presentes são considerados desistentes.

CAPÍTULO 14

FOLHAS DE MARCAÇÃO

14.01 - A folha de marcação será apontada pelo árbitro, ou sob a sua responsabilidade por um terceiro designado por ele. Cada árbitro disporá de um lápis de cor diferente nos mesmos percursos ou linhas de tiro.

14.02 - Nas folhas de marcação só serão contabilizados os pratos “ZERO”. Cada prato “ZERO” será apontado na ordem, da esquerda para a direita da folha de marcação. Os pratos serão numerados em cada posição, na ordem de tiro.

EXEMPLO: POSTO 1

Prato nº 1, nº 2, nº 3, nº 4, double, nº 5, nº 6.

EXEMPLO: POSTO 2

Prato nº 1, nº 2, nº 3, double, nº 4 e nº 5, double, nº 6, nº 7, etc...

Afim de permitir um controle posterior, o número do prato “ZERO” será apontado na casa correspondente da folha de marcação.

