



REGULAMENTO DE COMPAK®

- I. A DEFINIÇÃO DE COMPAK® SPORTING
- II. A ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES
- III. A EXECUÇÃO DE COMPETIÇÕES
- IV. A ARBITRAGEM DE COMPETIÇÕES

01/01/2022

FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TIRO COM ARMAS ESPORTIVAS DE CAÇA
10, rua Médéric – F-75017 PARIS FRANÇA Telefone: (33) 1 42 93 40 53 Fax: (33) 1 42 93 58 22
e-mail: fitasc@fitasc.com

I. A DEFINIÇÃO DE COMPAK® SPORTING

Capítulo 1. Informações Gerais

Compak® Sporting é uma disciplina de tiro esportivo com alvos de argila (pratos).

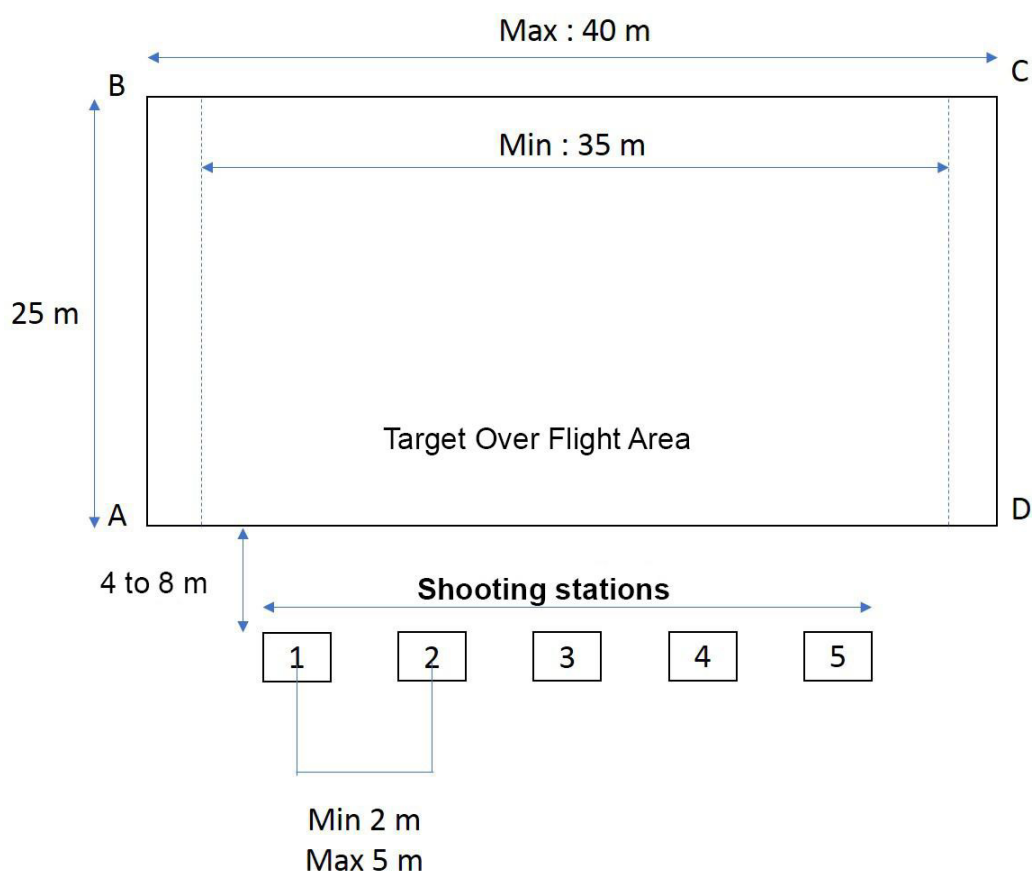
"Compak® Sporting" é uma marca comercial e seus regulamentos esportivos que são protegidos e registrados pela FITASC.

Capítulo 2. Instalações de tiro

2.1 Terreno

O terreno é delimitado por uma zona de sobrevoo retangular obrigatória para os alvos, de 35m mínimo e 40m de largura máxima, e 25m de profundidade (veja diagrama abaixo).

Esta zona é identificada no chão por quatro estacas de aproximadamente 50cm de altura, segurando uma bandeira ou qualquer outro tipo de marcador visível, a fim de facilitar o trabalho de definir as trajetórias e o controle dos atiradores. As laterais, começam pela esquerda e movem-se no sentido horário são: AB-BC-CD-DA.



2.2 Posições de tiro

As cinco posições de tiro são feitas com quadrados de 1m, alinhados com uma distância de 2 a 5 metros entre seus centros.

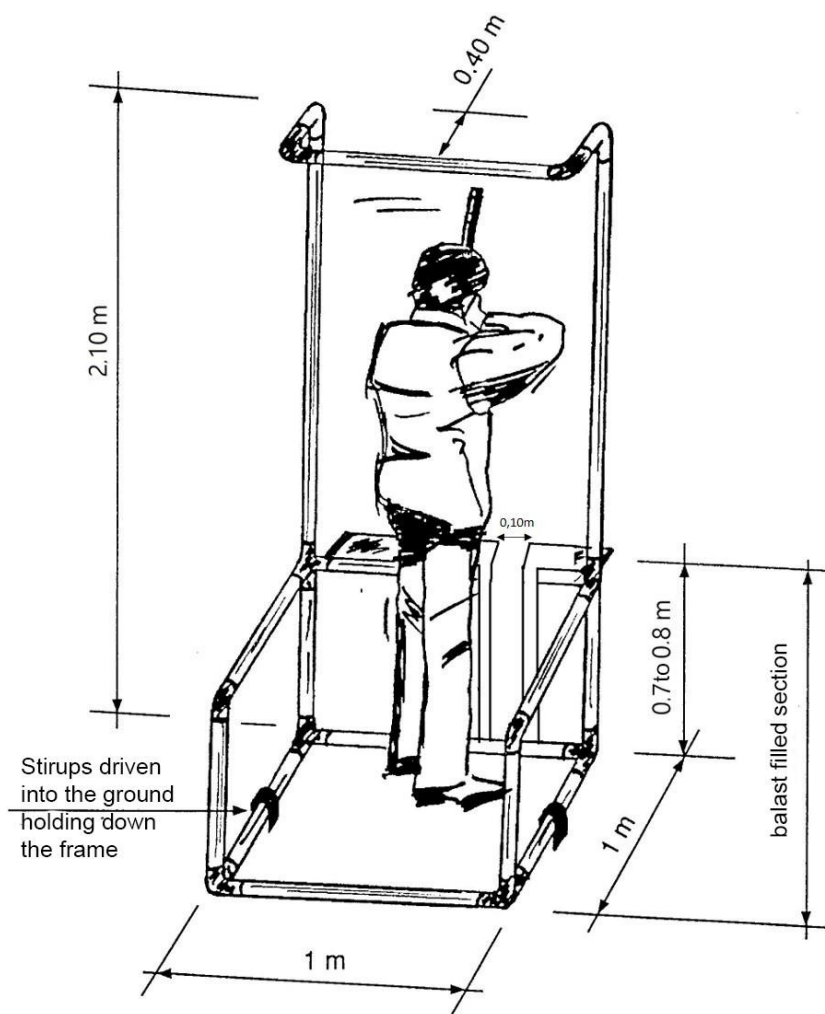
A linha que une a frente das cinco posições de tiro deve estar situada entre 4 e 8 metros da paralela a linha AD do retângulo.

A estação N°3 deve ser centrada na base do retângulo AD.

Os Limitadores de Ângulo de Disparo (LAD) devem ser erguidos em cada posição de tiro, para garantir a segurança geral.

Estes LAD são deste modelo aconselhado (veja abaixo) e eles devem:

- Limitar eficientemente o ângulo de tiro para os lados,
- Limitar eficientemente o ângulo de tiro vertical,
- Evite que os atiradores avancem seu corpo antes da posição de tiro.



Posição de tiro em tubos de PVC coloridos de 50 mm de diâmetro Tubos retos + cotovelos entrelaçantes.
Toda a parte inferior a ser preenchida com água ou areia ou fixada no chão.

2.3 Sistemas de acionamento

As máquinas podem ser operadas manualmente, por controle remoto ou com um sistema tipo sonopull

No caso de uma operação manual, o alvo deve ser acionado imediatamente após a chamada do atirador dentro de um lapso de tempo máximo de 0 a 3 segundos.

Ao operar com sonopull, a caixa eletrônica deve regular automaticamente o atraso de lançar as metas em 0,5 segundos, sem possibilidade de modificação.

No mesmo Compak recomenda-se usar apenas máquinas com o mesmo tempo de atraso.

Para a Compak na linha, as competições internacionais utilizarão apenas sistemas sonopull arbitragem eletrônica e gestão de pontuação aprovados pela FITASC

2.4 Máquinas de lançar pratos

Um Compak® Sporting usa seis máquinas.

Estas máquinas podem ser manuais, semiautomáticas ou automáticas.

Eles serão chamados. A, B, C, D, E, F da esquerda para a direita e um painel com seu número correspondente indicando claramente sua posição.

A colocação das máquinas é livre desde que os alvos arremessados não sejam perigosos para os atiradores, árbitros, pessoal ou espectadores, mesmo no caso de um NULO.

Na situação em que a máquina é colocada atrás das posições de tiro, ela deve ter um mínimo de 4m em relação à altura das posições de tiro (torre).

É obrigatório que todos os alvos devam, com um vento calmo, voar sobre o retângulo da ABCD como parte de sua trajetória.

São 5 estações de tiro (ver art.2.2).

Capítulo 3. Alvos e Trajetórias

3.1 Trajetórias (veja o desenho de instalação n)

Eles devem ser os mais variados possíveis:

Subindo, caindo, recuando, aproximando-se, elevado (por cima), lebre.

Cada alvo deve ser capaz de ser atingido com dois tiros em cada uma das cinco posições de tiro, e com segurança para os atiradores, os árbitros, o pessoal e os espectadores.

Dois tipos de trajetórias compõem um Compak® Sporting

3.1.1 Trajetórias obrigatórias:

1. Uma trajetória da esquerda para a direita cruzando os lados AB e CD.
2. Uma trajetória da direita para a esquerda cruzando os lados CD e AB.
3. Uma trajetória recuando cruzando o lado BC. As instalações da máquina podem ser de três tipos:
 - Ou uma máquina de uma instalação de trincheira em frente aos estandes de tiro,
 - ou uma máquina no retângulo
 - ou uma instalação elevada atrás das bancas de tiro (Torre)

3.1.2 Trajetórias livres:

Estes são determinados pela preferência do organizador e pelo funcionamento do local. As trajetórias de um Compak® Sporting são curtas, para não afetar o Compak adjacente.

3.2 Alvos T

Todos os tipos de alvos podem ser usados sejam padrões ou especiais (battue, 60mm, 90mm, lebre, foguete etc.).

A cor dos alvos deve ser selecionada para garantir que elas sejam o mais claramente visíveis possível, dependendo do contexto ambiental.

É aconselhável não usar o alvo "battue" em trajetórias muito curtas.

3.3 Definição de duplos

3.3.1 Duplo ao tiro:

Dois alvos lançados de uma ou duas máquinas diferentes, o primeiro é acionado pelo atirador, e o segundo é acionado pelo tiro disparado contra o primeiro alvo e é lançado dentro de um lapso de tempo de acordo com o artigo 2.3.

3.3.2 Duplo simultâneo:

Dois alvos são lançados ao mesmo tempo acionados pela chamada do atirador e jogados de duas máquinas diferentes.

3.3.3 Nos duplos, apenas um cartucho deve ser disparado por alvo. É proibido atirar duas vezes no primeiro alvo.

Em um duplo ao tiro, se os dois alvos são quebrados com apenas um cartucho, o resultado do tiro no primeiro alvo é registrado, e o do segundo alvo é NULO. O duplo se repete.

Em um duplo simultâneo, a ordem de tiro do alvo é livre. Se os 2 alvos forem quebrados com apenas um cartucho, o duplo é declarado NULO, nenhuma pontuação é obtida e o duplo deve ser repetido

Capítulo 4. Júri

4.1 Constituição do Júri

Eventos internacionais são constituídos por um júri composto por:

1. Os membros presentes da comissão técnica.
2. O representante de cada país apresentando uma seleção masculina.
3. Os membros presentes no comitê executivo da FITASC, com exceção daqueles que são membros do Júri de apelação.

É presidida pelo Presidente ou pelo representante da federação organizadora.

Cada membro do júri usa um distintivo para que possam ser reconhecidos por todos.

Deve haver sempre pelo menos dois membros do Júri presentes no evento.

Os jurados que observarem uma irregularidade, não podem intervir diretamente com o árbitro, mas devem fazer um ao tiro sobre o que observaram ao júri que decidirá sobre qual decisão tomar.

4.2 Papel do júri

1. O júri em conjunto com a secretaria de competição, define os horários de etapa e supervisiona o sorteio dos lotes para a ordem de etapa dos participantes.
2. O júri deve verificar que os regulamentos são observados durante o tiro, para verificar as armas, as munições e os alvos por meio de testes técnicos.
3. O júri processa reclamações.
Em nenhuma circunstância pode haver uma reclamação sobre se um alvo foi ou não atingido ou perdido, nem se o alvo lançado estava defeituoso ou fora da trajetória planejada. Nestes casos, não podem ser tomadas apelações contra a decisão do árbitro.
Os atiradores podem contestar todas as outras decisões de um árbitro.
A denúncia deve ser feita por escrito ao júri, juntamente com um depósito do valor estabelecido no dia da competição.
Para ser aceita uma denúncia só deve se ocupar de um incidente que aconteceu no mesmo dia. Não pode de forma alguma ser sobre os acontecimentos dos dias anteriores. Se o júri julgar que a denúncia é aceitável, então o depósito será reembolsado.
Se o júri achar que a denúncia é justificada, eles podem dar instruções a um árbitro para julgamentos futuros, ou nomear um novo árbitro.
4. O júri toma as decisões necessárias sobre falhas técnicas, se não foram tomadas pelo árbitro responsável.
5. O júri decide sobre as sanções que precisam ser feitas quando se trata de um atirador que não tenha observado os regulamentos ou que tenha se comportado de forma não esportiva.
6. No caso de uma emergência (por exemplo: o risco de a parada de tiros), dois membros do júri nomeado pelo Presidente, podem tomar uma decisão excepcional com o acordo de o Árbitro Chefe, mas com a reserva que o júri deve ratificar esta decisão.
7. O júri só pode deliberar validamente na presença de seu Presidente ou da representação do Presidente, e quando acompanhado por um quarto dos membros do júri.

8. Se um membro do júri observar algo que não está de acordo com os regulamentos, ele deve avisar o júri que deve tomar imediatamente as medidas apropriadas.
9. As decisões são tomadas com a maioria dos membros presentes. No caso de uma votação empatada, o voto do presidente prevalece.

4.3 Júri de apelação

Um júri de apelação existirá previamente definido.

O júri de apelação é criado ao mesmo tempo que o júri em cada competição internacional. O recurso consistirá em:

1. O Presidente da FITASC ou seu representante,
2. O Presidente do Comitê Técnico ou seu representante,
3. O presidente da federação organizadora ou seu representante.

Um membro do júri não pode, de forma alguma, ser membro do júri de apelação.

Caso a decisão do júri seja contestada pelos atiradores ou pela FITASC, o júri de apelação pode ser convocado.

Tudo sobre problemas disciplinares é apresentado ao comitê disciplinar da FITASC.

Capítulo 5. Layouts

Uma competição internacional será executada em:

- a. 3 Compak com 3 alvos simples e um duplo ao tiro,
- b. 1 Compak com 3 alvos simples e um duplo simultâneo,
- c. 3 Compak com 1 alvo simples e dois duplos ao tiro,
- d. 1 Compak com 1 alvo simples e dois duplos simultâneos.

Antes do início da competição e na presença do responsável pelo terreno, os layouts são estabelecidos:

- Seja por escolha do júri ou pela pessoa que marca as tabelas de configuração de trajetória pré-estabelecidas (ver anexo 3), serão verificadas e, se necessário, modificadas (por segurança, variedade, equilíbrio de trajetórias) pelos membros da comissão técnica da FITASC presentes.
- Ou então pelo responsável pelos layouts, verificados e, se necessário, modificados (por segurança, variedade, equilíbrio de trajetórias) pelos membros da comissão técnica da FITASC presentes.

Em ambos os casos, se não houver nenhum membro da Comissão Técnica presente, é o júri que assume a responsabilidade desta tarefa.

As trajetórias e/ou as máquinas e/ou os menus e/ou a distância entre as posições de tiro e/ou entre as posições de tiro e a linha de atiradores, podem ser alteradas após cada rodada completa (50 alvos se houver 2 instalações, 100 alvos se houver 4 instalações) uma vez que todos os atiradores tenham atirado na mesma rodada de alvos.

Durante um campeonato continental ou no mundial, em ordem de assegurar justiça para todos os concorrentes, aplicar as seguintes regras:

- não utilizar as máquinas normalmente usadas pela organização;

- é compulsório usar 48 máquinas novas, que serão instaladas e ajustadas somente para a prova.

Capítulo 6. Prática

A prática pode ocorrer nas trajetórias utilizadas durante a competição. No entanto, essas trajetórias podem ter algumas modificações durante o tour dos membros da Comissão ou durante a implementação das tabelas de definição de trajetória.

As tabelas usadas durante a prática devem ser diferentes das utilizadas na competição.

Durante um COMPAK continental ou mundial o treino oficial será aberto no sábado precedente à prova.

Antes desta prova não poderão ser usadas as máquinas e as trajetórias da competição.

Capítulo 7. Código de vestimenta

7.1 Código de vestimenta

O atirador é obrigado a aparecer na posição de tiro vestido de forma apropriada e prática para um evento público.

Shorts curtos são proibidos, apenas shorts longos (como bermudas que chegam não superiores a 5cm acima do joelho) são permitidos.

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

É proibido ficar de peito nu sob a jaqueta de tiro.

O uso de sandálias é proibido no treinamento e durante a competição por razões de segurança.

Na cerimônia de abertura, durante o desfile das seleções nacionais, seus membros devem usar a roupa de sua equipe nacional, ou calças compridas com uma jaqueta tipo blazer.

Na cerimônia de encerramento, todos os atiradores vencedores devem aparecer na entrega do prêmio, vestindo a roupa de sua equipe nacional, ou com calças compridas e uma jaqueta tipo blazer.

7.2 Números da competição

O número de competição de um atirador deve ser fixado em suas costas entre os ombros e a cintura, e deve ser visível em sua totalidade.

Qualquer violação desta regra será primeiro sancionada por um "AVISO" do árbitro. A não retificar sua roupa resultará em sanções suplementares que podem ir até a exclusão da competição, por decisão do júri.

Capítulo 8. Tempos de provas

Os atiradores são informados dos tempos de etapas por avisos e/ou pela distribuição de um folheto com os horários.

Os atiradores são responsáveis por respeitar este cronograma.

Eles devem chegar suficientemente cedo atrás do Compak que eles devem atirar, de modo a:

- Obrigatório: Apresentar-se ao árbitro e confirmar sua presença.
- Certifique-se de não se atrasar.
- Prepare-se para atirar na rodada deles sem demora.
- Olhe para os layouts.

Durante a competição, os atiradores devem ficar informados de atrasos ou avanços dos tempos de tiro na competição, de modo a poder tomar medidas para estarem disponíveis para atirar sua rodada.

Capítulo 9. Atraso de um atirador

Em sua entrada/volta, os competidores devem estar prontos para atirar imediatamente e ter com eles o equipamento e munição para uma rodada completa.

Para um esquadrão: se um atirador está atrasado e o primeiro atirador seguinte seu esquadrão já chamou para o seu primeiro alvo, então a pontuação para o atirador tardio é de 25 zeros.

Para o tiro na linha, se o número de competição do atirador tardio já tinha sido cancelado no sistema de computador, e o seguinte atirador está na estação 1, então a pontuação do atirador atrasado será de 25 zeros.

Em ambas as situações não é responsabilidade do árbitro procurar ou chamar o atirador desaparecido.

Se o atirador sente que tem uma razão válida para seu atraso, eles devem:

1. Apelar ao júri por escrito, no mesmo dia, com a soma designada para um recurso.
2. Cumprir a decisão do júri.
3. Se o júri considerar que o motivo dado é válido, pode autorizá-lo a participar uma rodada com outro grupo, sem penalidade (a quantia dada será reembolsada).
4. Se o júri julgar que a razão dada não é válida, o atirador terá 25 zeros correspondentes aos 25 alvos não atirados, (a soma dada não será reembolsada).

Capítulo 10. Compak em linha / Ausência de um atirador

Um atirador ausente no primeiro dia da competição é removido da lista de atiradores do segundo dia da competição e nos dias seguintes.

Se eles aparecerem no segundo dia ou nos dias seguintes para atirar, eles devem apelar ao júri de acordo com os termos estabelecidos no capítulo 9.

Capítulo 11. Armas de Teste

Antes de participar de um evento Compak® Sporting, se os organizadores desejam que o atirador possa testar o funcionamento de sua espingarda, deve haver um suporte especialmente projetado e configurado para esse fim, não muito longe da sala de armas.

Em nenhuma circunstância as armas podem ser testadas no suporte de tiro antes do início da rodada.

Capítulo 12. Pegando uma espingarda emprestada

É excepcionalmente permitido, mas somente quando uma arma está funcionando mal, que um atirador pode pedir emprestado a espingarda de outro atirador que não faz parte de seu grupo/esquadrão, para terminar sua rodada, com o acordo do outro atirador e do árbitro.

Capítulo 13. O uso de uma espingarda por vários

atiradores

O uso da mesma espingarda por vários atiradores do mesmo grupo é proibido.

Capítulo 14. Tiros

Os estandes do Compak® Sporting, onde há tiros, e também os Layouts, são escolhidos pelos membros da Comissão Técnica da FITASC presentes.

Se não houver membros da Comissão Técnica, é o Júri que recebe essa responsabilidade.

Os tiros são desempatados em um Compak composto por um simples e dois duplos simultâneos.

Os desempates para os três primeiros lugares do ranking aberto e para as diferentes categorias são feitos em uma rodada de 25 alvos. Em caso de empate após esta rodada, o tiro é feito em um 2º round por "PRIMEIRO ZERO ELIMINADOR" após morte súbita (ver ANEXO 5), o mesmo número de alvos para cada um dos atiradores de desempate na mesma pedana.

No caso em que os competidores no mata-mata para o ranking aberto estão na mesma categoria, os resultados do tiro também contam para o seu ranking aberto.

Os tiros são realizados de acordo com o regulamento atual, os lugares vazios no esquadrão, no entanto, não preenchido.

Quando o tiroteio não ocorrer com antecedência, os competidores envolvidos devem manter contato com o júri, de modo a estar pronto para atirar em "MENOS DE 15 MINUTOS APÓS A CHAMADA".

Atiradores ausentes no momento do tiro são considerados como sendo retirados.

O júri pode decidir que o tiro é adiado até o dia seguinte por razões excepcionais. Atiradores ausentes, nesta situação serão considerados retirados.

Abaixo do terceiro lugar no ranking individual, os atiradores empatados serão classificados como iguais e apresentados no ranking por ordem de suas pontuações, contando-os de volta do 8º compak para o 1º.

O desempate das equipes nacionais que empatarem, é resolvido pela pontuação acumulada dos membros das equipes no 8º Compak, e se ainda estiverem empatados voltando ao 7º, 6º, 5º, 4º, 3º, 2º, 1º Compak

Capítulo 15. Planilha de Pontuação

Para atirar por esquadrão, a folha de pontuação, (um exemplo está incluído no ANEXO 1), é mantida pelo árbitro.

No lançamento de linha, quando é marcada manualmente, a folha de pontuação, (um exemplo incluído no ANEXO 2), é mantida pelo árbitro.

Na linha gerenciada por um sistema eletrônico, os resultados são exibidos em uma tela.

O ZERO será anunciado pelo árbitro em voz alta e clara ou com um sinal sonoro audível para os atiradores, permitindo que eles protestem imediatamente quando discordarem da decisão do árbitro.

Os alvos "PERDIDOS" serão marcados com um "O" e os alvos "BOM" por um "X" nas folhas de marcação.

Em todos os casos, o atirador é obrigado a assinar a folha de pontuação no final de um tiro. Se isso for recusado, nenhuma reclamação será admissível.

Capítulo 16. Glossário

LOCAL	as instalações esportivas.
COMPAK®SPORT :	A instalação de tiro para esta disciplina.
ESQUADRÃO :	Grupo de 6 atiradores máximos atirando na mesma rodada ao mesmo tempo nas mesmas instalações. (Compak por esquadrão).
GRUPO (Em linha)	Um grupo é composto pelo número total de atiradores na competição dividido pelo número de Compak. Todos os atiradores começam na estação de tiro N°1 e terminam a rodada com a estação de tiro n°5. Conexão para a animação que ilustra Compak Sporting na linha
ROUND :	Uma rodada consiste em 25 alvos disparados no mesmo Compak®
Sporting. MÁQUINA :	Máquina ou equipamento usado para lançar o alvo.
SONOPULL :	Equipamento acústico que aciona a máquina ao som da voz dos atiradores.
TIRO :	Corresponde ao disparo de um cartucho ou uma pedana
ALVO :	Disco de barro.
TRAJETÓRIAS :	O caminho seguido pelo ar por um alvo.

III – A EXECUÇÃO DE COMPETIÇÕES

Capítulo 17. Execução de uma Rodada

17.1 Rodada de tiro

Uma rodada de tiro é composta de 25 alvos, ou seja, 5 alvos diferentes por posição de tiro nas seguintes combinações:

- Cinco (5) Alvos simples,
- Três (3) Alvos simples e um (1) Duplo (simultâneo ou ao tiro),
- Um (1) Alvos simples e dois (2) Duplo (simultâneo ou ao tiro),

Recomenda-se usar diferentes tabelas de configuração de trajetória de um Compak® Sporting para outro. Mas no mesmo Compak, o tipo de duplo deve ser o mesmo em todas os 5 postos. (simultâneo ou ao tiro)

17.2 Menu ou ordem de tiro alvos

Os menus de disparo são postados em cada estação, escritos de uma forma legível para o atirador. Os alvos simples do menu podem ser escolhidos em uma ordem aleatória de máquinas.

O primeiro alvo de cada duplo deve ser o último alvo atirado na posição anterior.

Se o esquadrão tiver menos de seis atiradores, o último alvo do posto vazio deve ser apresentado ao próximo atirador da competição.

As configurações de trajetória pré-estabelecidas estão disponíveis no anexo 3, informa-se que elas são utilizadas durante as competições.

Exemplo do menu: configurações nº10 (3 simples e 1 duplo):

Estação1	Estação 2	Estação 3	Estação 4	Estação 5	
B	D	Um	F	C	Simple
E	B	D	Um	F	Simple
C	E	B	D	Um	Simple
A-F	F-C	C-E	E-B	B-D	Duplos

Este é apenas um exemplo, mas qualquer combinação é possível, desde que respeite as regras previamente declaradas.

17.3 Esquadrões e grupos de atiradores

Esquadrão Compak® Sporting: um esquadrão é composto por no máximo 6 atiradores.

Na linha Compak® Sporting: o número em um grupo é estabelecido dividindo o número total de atiradores pelo número de Compaks usados.

17.4 Sequência de prova para Compak por esquadrões (ver anexo 4)

Os atiradores do esquadrão vão para as posições de tiro na ordem estabelecida pela folha de pontuação.

Apenas os alvos simples de A até F e os duplos simultâneos são mostrados uma vez pela manhã para o primeiro esquadrão da seguinte forma:

1. Atirador na posição 1 chama todos os alvos simples de A até F (máximo de 2 alvos);
2. Em seguida, o árbitro mostrará todos os duplos simultâneos para as

posições 1 a 5. O árbitro então chama de "prova" ou "competição" para o primeiro

atirador da equipe.

No caso de uma longa interrupção de tiro por mais de 10 minutos, o árbitro deve demonstrar 6 alvos simples.

O atirador de espera atrás da posição de tiro N°1. está pronto para tomar o lugar do atirador atual assim que o atirador na Estação N°5 terminar de atirar nos alvos em seu menu.

A posição da arma no momento da chamada é livre (montada ou não). Todos os alvos devem ser atingidos com uma arma.

Por sua vez, os atiradores atiram em cada alvo simples e duplo na ordem em seu menu.

Um lapso de tempo máximo de 10 segundos é dado ao atirador para chamar seus alvos depois que o alvo da posição anterior foi atirado.

O árbitro deve indicar aos atiradores na Estação N°1 quando é a vez deles atirarem. Quando o atirador da estação N°5 terminar de atirar nos alvos do menu dele:

- Eles se posicionam esperando atrás da estação N°1
- Os outros atiradores se movem para a estação diretamente à direita.
- O atirador que estava esperando anteriormente toma seu lugar na estação n°1.

Depois de ter atirado em sua posição, o competidor espera até que o atirador seguinte termine de atirar no deles, antes de tomar seu lugar, enquanto toma cuidado para não perturbar o atirador em ação.

É sempre o atirador da Estação N°1 que inicia a série de cinco alvos.

A mudança da estação deve ser feita com a arma "ABERTA E DESCARREGADA".

17.5 Sequência de tiro para Compak na linha

17.5.1 Ao tiro Compak Duplo

O atirador 1 entra na posição 1, atirador 2 na posição de espera, árbitro à esquerda da posição 1 sem atrapalhar o atirador.

1. O árbitro mostra os alvos simples de A até F no máximo 2 vezes a pedido do atirador 1.

O árbitro chama de "prova" ou "competição".

O atirador 1 atira em todos os alvos em ordem de menu.

2. O árbitro então mostra o primeiro alvo do ao tiro duplo (até que um atirador esteja na posição 5) em seguida, o atirador atira o duplo. Repita se houver um segundo duplo.
3. O parágrafo 2 é repetido até que todas as posições estejam cheias, ou seja, mostrando o primeiro alvo do duplo(s) para o próximo atirador na posição um.

17.5.2 Duplo Simultâneo Compak

1. Como mostrado em 1 acima, o Árbitro mostra ao primeiro atirador os alvos simples de A até F. Os doubles simultâneos serão demonstrados cada um nas posições 1 a 5.

O árbitro chama de "prova" ou "competição".

2. Para o segundo atirador o árbitro mostrará o primeiro alvo do duplo simultâneo da posição 1 até a 5. Repita se houver um segundo duplo. O mesmo para o último atirador.

Em caso de interrupção do tiro de mais de 15 minutos, o árbitro mostrará os 6 alvos

novamente.

17.5.3 Fechando a linha para todas as situações.

Quando o último atirador da linha se move para a posição 2, o árbitro se move para a posição 1. Depois de todos os alvos terem sido disparados, o árbitro mostra o primeiro alvo de sua dupla no menu, a fim de o atirador na posição 2, antes do atirador tenta seu duplo(s).

Isso se repete em cada posição até que o último atirador complete a rodada.

Capítulo 18. Equipamento de tiro

18.1 Arma

Todas as armas de caça de cano liso com um calibre que não é maior que o calibre 12 e cujo comprimento não é inferior a 66cm (26 polegadas), são admissíveis, exceto espingardas de ação "pump" e cortadas que são proibidas.

Atiradores usando espingardas semiautomáticas devem equipá-las com um dispositivo que impeça que seus cartuchos gastos de perturbar o atirador ao lado deles.

Eles devem municiar com somente 2 cartuchos.

É proibido o uso de correias ou bandoleira em qualquer tipo de arma.

O uso de microcâmeras montadas em espingardas ou qualquer dispositivo artificial de mira é proibido.

A troca de uma arma total ou parcialmente, "choques" ou cano é proibido dentro da mesma rodada. É autorizado entre as rodadas.

18.2 Gatilho com liberação posterior

Qualquer dono de uma espingarda com um gatilho de liberação irá afixar, no lado externo da coronha, um adesivo que ostenta um grande "R" em um fundo fluorescente, como um aviso.



Se a lei do país-sede de uma competição internacional proíbe o gatilho de liberação, isso deve ser incluso no programa de competição.

18.3 Munição

A carga de tiro do cartucho é limitada a 28 gramas de chumbo, com uma tolerância de +2%.

O chumbo deve ser esférico e de diâmetro regular entre 2 e 2,5 mm, com uma

Tolerância +/-0,1 mm.

O uso de munição recarregada é proibido:

- O uso de dispersores ou de todos os outros dispositivos de carga é estritamente proibido, assim como o uso de cartuchos recarregados.
- A mistura de dimensões e/ou diferentes qualidades de chumbo é estritamente proibida.

- É proibido o uso de pólvora preta, bem como cartuchos rastreadores.

Quando uma posição de tiro é fornecida com uma lixeira ou um recipiente para cartuchos vazios, o atirador é obrigado a usá-lo para descartá-los neles. Os atiradores que usam uma espingarda semiautomática são obrigados, ao sair do stand, reunir seus cartuchos vazios, e descartá-los na lixeira.

Não observar essa regra resultará nas penalidades usuais (cartão amarelo/cartão vermelho).

18.4 Proteção auditiva

Os competidores, os árbitros, o pessoal e o público que se encontra nas proximidades de um Compak® evento esportivo são obrigados a usar proteção auditiva obrigatória.

Os competidores presentes sem proteção auditiva na posição de tiro são considerados ausente e não têm o direito de atirar.

18.5 Óculos protetores

Os competidores, árbitros e o pessoal devem usar óculos de proteção.

Os competidores que chegam à posição de tiro sem óculos protetores são considerados ausentes e não têm o direito de atirar.

IV - ARBITRAGEM

Capítulo 19. Árbitros

Os árbitros que participam de uma competição internacional prometem por sua honra:

1. Respeitar e fazer cumprir as normas.
2. Mostrar integridade e independência em seus julgamentos.
3. Não levar em consideração sua própria nacionalidade e federação doméstica durante competições internacionais.
4. Manter-se em uma posição, o que lhes permita julgar nas melhores condições possíveis e respeitar os regulamentos.
5. Anunciar suas decisões de forma clara e alta o suficiente para o atirador ouvir.
6. Receber apelos dos atiradores de forma respeitosa, sem se permitir ser influenciado.
7. Ter com eles os regulamentos esportivos atualizados do Compak Sporting, pelo menos nos idiomas oficiais da FITASC.

Os árbitros devem ser aprovados pelo júri antes da competição.

Cada árbitro deve ter um cartão de arbitragem válido emitido por sua própria federação nacional.

Na situação em que um árbitro não tem referências internacionais suficientes, eles devem ser verificados pelos árbitros internacionais.

O Árbitro Chefe deve ter um cartão de arbitragem internacional e se qualificar como Árbitro Chefe com a FITASC.

O árbitro deve julgar cada tiro.

Deve declarar o resultado de cada tiro.

Deve anunciar os ZEROS com um aviso sonoro.

O árbitro julga sozinho.

O árbitro deve garantir ordem e decoro na posição de tiro.

Se o atirador discordar da decisão do árbitro, a objeção deve ser feita imediatamente e antes que o próximo atirador chame seu alvo ou alvos, na posição de tiro levantando o braço e dizendo "PROTESTO" ou "APELO".

O atirador deve expressar o motivo de sua objeção.

O árbitro deve então interromper o tiroteio e anunciar sua decisão final imediatamente.

Se o árbitro, em boa consciência, tiver certeza de seu julgamento, confirmará imediatamente sua decisão, que deve ser conclusivo, sem opção de recurso.

Se o árbitro tiver alguma dúvida sobre sua decisão, poderá consultar o seguinte (a ser informado) antes de torná-lo conclusivo:

1. Outro árbitro presente na cena do tiro,
2. O lançador de pratos,
3. Os atiradores pertencentes ao esquadrão,
4. Os atiradores portando a folha de pontuação.

O árbitro não é obrigado a seguir as opiniões que foram dadas.

Após essa consulta, o árbitro deixa sua decisão definitiva conhecida. Isso não pode ser contestado e, portanto, é imposto ao atirador (veja o artigo "recusa a cumprir")

Em nenhuma circunstância o atirador será autorizado a pegar o alvo para verificar se ele foi atingido ou não.

Apenas um árbitro pode julgar se um alvo foi atingido ou perdido, se está defeituoso ou fora da trajetória. A decisão deles é definitiva.

O Árbitro Chefe pode interromper excepcionalmente o tiro se houver uma súbita chuva ou uma violenta tempestade que parece breve. No entanto eles devem informar o júri se há um risco de esta interrupção durar.

Capítulo 20. Julgamento de alvos

20.1 O alvo é declarado "BOM"

Quando foi lançado e o atirador disparou de acordo com as regras, e pelo menos uma peça visível sai ou é pulverizada total ou parcialmente.

Isso também é válido para alvos flash.

20.2 O alvo é declarado "ZERO"

Se não for atingido, e quando nenhuma peça visível sai ou se apenas partículas de poeira são visíveis. (alvos flash ou empoeirados)

20.3 Caso de "NULO"

20.3.1 Devido a armas ou munições

A tabela abaixo se aplica quando é um primeiro incidente durante uma determinada rodada de 25 alvos de um evento Compak® Sporting. O primeiro incidente recebe uma primeira advertência (cartão amarelo).

Para um segundo incidente do mesmo tipo, todos os alvos NÃO disparados serão marcados como "ZERO" (cartão vermelho).

1º Incidente	Tipo	Ação
Ambos os tiros disparados ao mesmo tempo	Em um alvo simples	NULO Outro alvo jogado
	No primeiro alvo de um duplo ao tiro	NULO Outro duplo jogado
	Em um duplo simultâneo	NULO Outro duplo jogado
Falha do primeiro cartucho	Em um alvo simples	NULO outro alvo jogado
	No primeiro alvo de um duplo ao tiro	NULO Outro duplo jogado
	Em um duplo simultâneo	Nulo Outro duplo jogado
Falha do segundo cartucho	Em um alvo simples	NULO Outro alvo jogado. Só pode ser quebrado pelo segundo tiro
	Em um duplo no ao tiro	NULO Outro duplo resultado do primeiro alvo adquirido
	Em um duplo simultâneo	NULO Outro duplo jogado

20.3.2 Devido a alvos

A tabela abaixo é aplicada nas seguintes situações:

1. Um alvo é quebrado ao deixar a máquina,
2. Um alvo é jogado por outra máquina.
3. Um alvo é uma cor diferente,
4. Um alvo é julgado fora do curso de sua trajetória pelo árbitro,
5. O alvo é lançado mais de 3 segundos após a chamada do atirador.
6. O atirador não chamou o alvo.
7. O árbitro julga que o atirador está visivelmente perturbado ou distraído.
8. O árbitro não pode julgar o alvo.
9. Quando um alvo é jogado por erro de uma máquina do mesmo Compak, durante o tiro de um simples ou duplo.

Caso	Ação
O caso de um alvo simples	NULO Outro alvo jogado
Quando uma lebre quebra depois de ser perdido pelo primeiro tiro e antes do segundo tiro	NULO Outra lebre jogada novamente Só pode ser quebrada pelo segundo tiro.
O primeiro alvo de um duplo no ao tiro	NULO Outro duplo jogado
O caso em que o primeiro alvo (ou pedaços dele) quebra o segundo em um duplo no ao tiro, antes que o atirador dispara seu segundo tiro	NULO Outro duplo jogado Resultado do primeiro prato adquirido
O segundo alvo de um duplo no ao tiro	NULO Outro duplo jogado Resultado do primeiro prato adquirido
Um alvo do duplo simultâneo	NULO Outro duplo jogado

* Não há "Nulo" quando o alvo ou pedaços de um alvo de outro Compak são visíveis para o atirador.

20.3.3 Mau tempo

Não há chamadas de "Nulo" devido ao mau tempo.

Caso contrário, todos os alvos quebrados contam como "BOM" e todos os alvos perdidos contam como "ZERO".

Capítulo 21. Arbitragem, regras de conduta e penalidades

21.1 Tempo de disparo

Um lapso de tempo de no máximo 10 segundos é dado a um atirador para chamar seu alvo após o tiro do alvo no posto anterior.

Se o atirador não observar essa regra, após ter recebido uma advertência (anotada pelo árbitro na folha de pontuação) na mesma rodada, os alvos serão contados conforme definido no artigo 21.5.

21.2 Recusa de um alvo

O atirador não tem o direito de recusar um alvo, exceto quando ele não chamou o prato. Se o atirador se recusar a atirar em um alvo julgado regularmente pelo árbitro, o atirador será penalizado conforme definido no artigo 21.5.

21.3 Atirando em um alvo declarado "NULO"

Sob nenhum pretexto, após um árbitro claramente anunciado "NULO", este alvo pode ser atingido. Atenção, o atirador será penalizado, conforme definido no artigo 21.5.

21.4 Arma ou cartucho defeituoso

Quando uma arma ou munição falha, após o primeiro incidente ou se o atirador abre a espingarda ou toca na trava de segurança antes que o árbitro tenha inspecionado a arma o atirador deve ser penalizado conforme definido no artigo 21.5

O atirador então tem dois minutos para consertar ou substituir a espingarda.

Na decisão do árbitro, o atirador tem o direito de continuar com seu grupo, com a condição de pegar outra espingarda. Caso contrário, os alvos não disparados serão contados como "zeros".

21.5 Penalidades

Após a primeira advertência, para todas as outras violações no mesmo Compak, o árbitro mostrará um cartão vermelho e os seguintes alvos serão contados:

Artigo		Alvo simples	Duplo Ao tiro	Simultâneo
21.1	Tempo de disparo	ZERO	ZERO / NULO	ZERO / ZERO
21.2	Recusa de um alvo			
21.3	Atirando em um alvo Nulo			
21.4	Mau funcionamento	ZERO		
	Mau funcionamento no primeiro alvo de um duplo		ZERO / NULO	ZERO/ZERO
	Mau funcionamento no segundo alvo de um duplo		1° ADQUIRIDO & 2° ZERO	1° ADQUIRIDO & 2° ZERO

21.6 Regras de conduta, segurança

Se um atirador, por sua atitude ou comportamento mostrar que está perdendo o controle de si mesmo (se ele joga sua espingarda, se ele é violento contra um árbitro ou outros concorrentes, etc.) o árbitro é obrigado a alertar o júri o mais rápido possível.

Um atirador só tem o direito de atirar quando é a sua vez e apenas uma vez que um alvo foi lançado.

É proibido mirar nos alvos dos outros.

Igualmente é proibido deliberadamente mirar ou atirar em animais vivos.

O atirador só deve carregar sua espingarda na posição de tiro onde ele está em posição de tiro, a espingarda orientada na direção do campo de tiro e apenas uma vez que o árbitro lhes deu a autorização para começar a atirar.

As espingardas semiautomáticas não devem ser carregadas com qualquer mais do que o máximo de dois cartuchos.

O atirador não deve se virar no campo de tiro antes de ter aberto a espingarda e removido os cartuchos de seus canos, se eles foram disparados ou não.

Durante a apresentação dos alvos ou em uma interrupção do tiro, os atiradores são obrigados a manter as espingardas abertas e não carregadas. Eles não devem fechá-la novamente até que o árbitro dê a autorização.

Em caso de falha ou mau funcionamento da espingarda ou do cartucho, o atirador deve permanecer no local, a espingarda apontada na direção do campo de tiro, sem abrir ou tocar na trava de segurança antes que o árbitro verifique a espingarda.

Não é permitido instrução durante uma competição. Se o árbitro julgar que exista será advertido o atirador com um cartão amarelo. Se repetido cabe punição com cartão vermelho.

Frente a tentativa de instrução o instrutor será excluído da área de tiro.

21.7 Recusa em cumprir

Ao árbitro pronunciando a decisão definitiva, o atirador deve iniciar o pedido novamente em um tempo máximo de 10 segundos.

Caso contrário, sua atitude será considerada uma recusa ao cumprimento e, por isso, possivelmente estará sujeita a sanções previstas no 21.5.

Se um árbitro perceber que o competidor intencionalmente está atrasando o tiro, ou que ele está se comportando de forma obviamente morosa sua atitude pode ser considerada como uma recusa para cumprir.

Capítulo 22. Tentativas de influenciar

Há uma tentativa de influenciar quando:

1. Um atirador, apesar da retomada da prova, continua contestando a decisão definitiva do árbitro, seja em palavras ou ações.
2. Um atirador ostensivamente argumenta a decisão do árbitro.
3. Os atiradores ou o público presente ostensivamente mostram sua opinião ou crítica a uma decisão, sem ter sido autorizado pelo árbitro.

Capítulo 23. Sanções

Todos os atiradores participantes de uma competição aceitam os regulamentos da FITASC em sua totalidade e declaram conhecimento dos regulamentos atuais do Compak® Sporting. Ao participar em competições, eles aceitam submeter-se a sanções e outras consequências decorrentes da violação de regulamentos ou da recusa de ordens ou decisões do árbitro.

A violação de um artigo no regulamento primeiro dá origem a uma advertência sinalizada pelo árbitro por meio de cartão amarelo.

No caso de ofender ou tentar influenciar o árbitro, o júri pode condenar o atirador a

1. A perda de um alvo
2. A perda de uma rodada de 25 alvos

3. A exclusão da competição

Na indicação do árbitro, o júri pode excluir imediatamente a competição um atirador ou atirador, que perdeu seu autocontrole, ou que são culpados de tentar influenciar ou de atirar em animais vivos.

Todas as exclusões serão sinalizadas para a federação do atirador e para a sede da FITASC que a manterá registrada por cinco anos.

Uma segunda exclusão, em um lapso de tempo de três anos pode resultar na decisão exclusiva do comitê executivo da FITASC, de uma exclusão definitiva do infrator de todas as competições organizadas sob a égide da FITASC.

A exclusão de um atirador de uma competição pode de forma alguma resultar em um reembolso ou compensação financeira.

Se o atirador usar armas ou munições que não estejam em conformidade com as normas vigentes, todos os tiros disparados com essas armas ou munições antes da inspeção serão considerados como zero.

Se o júri julgar que o atirador não tinha a possibilidade de saber que eles tinham transgredido os regulamentos, e que isso não lhes deu uma vantagem, eles podem decidir aceitar o resultado, na condição de que a culpa seja retificada assim que é reconhecida.

Capítulo 24. Regras de segurança

Todas as espingardas, mesmo descarregadas, devem ser manipuladas com a maior precaução. As espingardas devem ser levadas abertas (não engatilhadas e não carregadas)

A culatra de espingardas semiautomáticas deve estar aberta e a espingarda transportada com o cano direcionado para cima ou para baixo.

Quando um atirador não está usando sua espingarda, ele deve colocá-la verticalmente em um rack de espingarda ou em um espaço de armazenamento planejado para esse fim.

É proibido tocar na espingarda de outro competidor sem sua autorização.

É proibido mirar ou atirar deliberadamente em animais vivos.

Nenhum tiro simulado é autorizado fora das posições de tiro.

Nenhum simulacro de tiro é autorizado enquanto um atirador no esquadrão atira em seus alvos.

O atirador não deve, em nenhuma circunstância, entrar na posição de tiro, antes que o atirador anterior tenha saído.

Uma vez que eles estão no lugar em sua posição de tiro o atirador pode carregar /carregar sua arma, com a condição de mantê-la aberta (ou a culatra aberta para semiautomáticas), com o cano direcionado para o campo de tiro e dentro do limitador de ângulo de disparo. O atirador só pode fechar a espingarda (ou a culatra) quando é a vez deles atirarem.

Quando houver falha ou mau funcionamento de uma espingarda ou um cartucho, o atirador deve permanecer no local até que o árbitro inspecione a espingarda.

Se o atirador, em caso de falha ou mau funcionamento de uma espingarda ou um cartucho abrir sua espingarda ou tocar na trava de segurança antes que o árbitro inspecione a espingarda, o alvo será contado ZERO.

O atirador não deve deixar a posição de tiro, antes de ter aberto sua espingarda e removido os cartuchos da(s) câmara(s), quer eles sejam gastos ou não.

Durante a apresentação do alvo, ou durante uma interrupção no tiro, o atirador deve ter sua espingarda aberta e não carregada.

Capítulo 25. Gatilho de liberação

25.1 Sistema com 1ª versão do gatilho e 2º gatilho de puxar (gatilho de liberação-puxar)

25.1.1 Primeiro tiro Nulo

No primeiro tiro, no caso de um alvo Nulo (anunciado pelo árbitro), ou por qualquer outra razão impedindo o atirador de atirar, ele deve:

- Ou mantém o gatilho puxado e pede um novo alvo;
- ou manter o gatilho puxado e empurrar o ferrolho para o lado, a fim de abrir a arma; para espingardas semiautomáticas, aplique a trava de segurança e puxe a alça de inclinação para trás duas vezes para esvaziar a câmara e a inferior.
- ou notificar o árbitro, e disparar o primeiro tiro em uma direção segura indicada pelo árbitro.

25.1.2 Segundo tiro Nulo

Depois que o atirador disparou seu primeiro tiro e se o segundo alvo for Nulo: a espingarda pode ser aberta.

25.2 Sistema com gatilho de liberação dupla

25.2.1 Primeiro tiro Nulo

Mesmo processo de 25.1.1

25.2.2 Segundo tiro Nulo

Mesmo processo de 25.1.1

ANEXO 1: FOLHA DE PONTUAÇÃO – POR ESQUADRÃO



FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TIRO

ARMAS DE CAÇA ESPORTIVAS

Campeonato Mundial

ESQUADRÃO: 1
O JUN

R D N°: 1

F FHC E:
NC
RA
RII

Número.	Sobrenome/Nome	Cat	Alvos																									Total	Assinatura					
			Estação 1					Estação 2					Estação 3					Estação 4					Estação 5							Esperar				
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25	Esperar						
			Estação 2					Estação 3					Estação 4					Estação 5					Esperar					Estação 1						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	Esperar					21	22	23	24	25		
			Estação 3					Estação 4					Estação 5					Esperar					Estação 1					Estação 2						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	Esperar					16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Estação 4					Estação 5					Esperar					Estação 1					Estação 2					Estação 3						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	Esperar					11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Estação 5					Esperar					Estação 1					Estação 2					Estação 3					Estação 4						
			1	2	3	4	5	Esperar					6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25		
			Esperar					Estação 1					Estação 2					Estação 3					Estação 4					Estação 5						
			1	2	3	4	5	6	7	9	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	19	20	21	22	23	24	25	Esperar						

ANEXO 2 : CONFIGURAÇÕES DE TRAJETÓRIA – ON-LINE - ARBITRAGEM ELETRÔNICA



FEDERATION INTERNATIONALE DE TIR AUX ARMES SPORTIVES DE CHASSE

EUROPEAN / WORLD CHAMPIONSHIP COMPAK SPORTING

Range: 1 - CAMPO 1 - 18/09/2014

Page 1 of 1

Bib	NOC	Cat	✓	1° Penalty	2° Penalty	Results	Name	Signature
1	AUT	VET					FELIX, Tobias	
2	EST	JUN					ANDRIS, Janis	
3	ZAF	SVT					MASI, Robert	
4	ESP	LAD					ALONSO MARTINEZ, Catalina	
5	USA	JUN					BROW, Robert	
6	CYP	SEN					ANTONISIS, Antoniadis	
7	FRA	LAD					CHEVALIER, Pauline	
8	GBR	SEN					TIFFANY, Robert	
9	ITA	SEN					MORI, Marco	
10	POR	SVT					ROSSAO, Franco	
11	BEL	VET					VAN MARTEN, Frank	
12	RUS	LAD					ANTONIN, Ioanna	

ANEXO 3:
COMPAK SPORTING – POSIÇÕES DE TIRO PARA UMA
RODADA

5 simples por posição de tiro

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°1.**

A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°5.**

E	F	A	B	C
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°2.**

B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°6.**

F	A	B	C	D
D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
E	F	A	B	C
C	D	E	F	A

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°3.**

C	D	E	F	A
A	B	C	D	E
E	F	A	B	C
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°7.**

A	C	E	B	D
F	A	C	D	E
B	D	F	A	C
E	B	D	F	A
C	E	B	C	F

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°4.**

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°8.**

D	E	F	A	B
B	C	D	E	F
F	A	B	C	D
C	D	E	F	A
A	B	C	D	E

D	B	E	C	F
F	A	D	B	E
C	F	A	D	B
E	C	F	A	D
B	E	C	F	A

Por Pedana: 3 Simples e 1 Double ao Tiro

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°9.**

D	B	C	F	E
C	D	B	A	F
A	E	F	D	B
<small>CF</small> duplo B-F	<small>CF</small> duplo F-A	<small>CF</small> duplo A-E	<small>CF</small> duplo E-C	<small>CF</small> duplo C&D

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°13.**

E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
A	D	E	B	F
<small>CF</small> duplo F-C	<small>CF</small> duplo C-A	<small>CF</small> duplo A-D	<small>CF</small> duplo G-D	<small>CF</small> duplo E-B

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°10.**

B	D	A	F	C
E	B	D	A	F
C	E	B	D	A
<small>CF</small> duplo A-F	<small>CF</small> duplo F-C	<small>CF</small> duplo C-E	<small>CF</small> duplo E-B	<small>CF</small> duplo B-D

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°14.**

F	C	E	B	D
A	F	B	E	C
C	B	D	A	E
<small>CF</small> duplo E-D	<small>CF</small> duplo D-A	<small>CF</small> duplo A-C	<small>CF</small> duplo C-F	<small>CF</small> duplo F-B

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°11.**

C	E	D	A	F
B	C	E	D	A
F	B	C	E	D
<small>CF</small> duplo D-A	<small>CF</small> duplo A-F	<small>CF</small> duplo F-B	<small>CF</small> duplo B-C	<small>CF</small> duplo C-E

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°15.**

B	C	F	E	A
F	E	C	D	B
D	B	A	C	E
<small>CF</small> duplo E-A	<small>CF</small> duplo A-D	<small>CF</small> duplo D-B	<small>CF</small> duplo B-F	<small>CF</small> duplo F-C

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°12.**

B	D	C	A	E
E	B	F	C	A
D	E	B	F	C
<small>CF</small> duplo C-F	<small>CF</small> duplo F-A	<small>CF</small> duplo A-E	<small>CF</small> duplo E-D	<small>CF</small> duplo D-B

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°16.**

B	E	C	A	F
D	A	B	E	C
F	D	A	C	E
<small>CF</small> duplo E-C	<small>CF</small> duplo C-F	<small>CF</small> duplo F&D	<small>CF</small> duplo D-B	<small>CF</small> duplo B-A

Por Stand: 3 Simples e 1 Duplo Simultâneo

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°17.**

F	E	C	B	A
D	B	F	E	C
A	D	E	A	B
Duplo simultâneo B-C	Duplo simultâneo C-A	Duplo simultâneo A-D	Duplo simultâneo D-F	Duplo simultâneo F-E

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°21.**

C	A	B	E	F
D	B	A	C	E
B	D	C	F	A
Duplo simultâneo A-E	Duplo simultâneo E-F	Duplo simultâneo F&D	Duplo simultâneo D-B	Duplo simultâneo B-C

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°18.**

A	F	E	B	C
D	E	B	F	A
F	A	D	C	E
Duplo simultâneo E-B	Duplo simultâneo B-C	Duplo simultâneo C-A	Duplo simultâneo A-D	Duplo simultâneo D-F

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°22.**

C	E	B	F	A
D	F	A	C	B
F	B	D	B	E
Duplo simultâneo E-A	Duplo simultâneo A-C	Duplo simultâneo C-E	Duplo simultâneo E-D	Duplo simultâneo D-F

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°19.**

A	E	D	B	F
C	D	A	E	B
F	A	E	C	D
Duplo simultâneo D-B	Duplo simultâneo B-C	Duplo simultâneo C-F	Duplo simultâneo F-A	Duplo simultâneo A-E

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°23.**

C	A	F	D	B
E	F	C	A	D
B	E	D	F	A
Duplo simultâneo A-D	Duplo simultâneo D-B	Duplo simultâneo B-E	Duplo simultâneo E-C	Duplo simultâneo C-F

**TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA
TRAJETÓRIA N°20.**

D	B	A	F	C
E	F	C	B	D
A	E	B	C	F
Duplo simultâneo F-C	Duplo simultâneo C&D	Duplo simultâneo G-D	Duplo simultâneo E-A	Duplo simultâneo A-B

**TABELA DE AJUSTE DA TRAJETÓRIA
N°24.**

D	F	A	C	E
B	A	D	F	C
F	B	C	E	A
Duplo simultâneo A-C	Duplo simultâneo C-E	Duplo simultâneo E-B	Duplo simultâneo B-D	Duplo simultâneo D-F

Por Pedana: 1 simples e 2 Duplos ao tiro

TABELA DE AJUSTE DE TRAJETÓRIA N°25.

C	E	A	F	D
CF duplo D-B	CF duplo B-F	CF duplo F-C	CF duplo C-A	CF duplo A-F
CF duplo F-A	CF duplo A-D	CF duplo G-D	CF duplo E-B	CF duplo B-C

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°29.

E	A	D	B	C
CF duplo C&D	CF duplo D-F	CF duplo F-A	CF duplo A-D	CF duplo D-A
CF duplo A-B	CF duplo B-C	CF duplo C-E	CF duplo E-F	CF duplo F-B

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°26.

D	F	B	C	E
CF duplo E-A	CF duplo A-C	CF duplo C-E	CF duplo E-D	CF duplo D-F
CF duplo F-B	CF duplo B-D	CF duplo D-A	CF duplo A-B	CF duplo B-C

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°30.

F	C	E	B	D
CF duplo D-A	CF duplo A-F	CF duplo F&D	CF duplo D-C	CF duplo C-B
CF duplo B-E	CF duplo E-B	CF duplo B-A	CF duplo A-E	CF duplo E-F

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°27.

A	B	C	D	E
CF duplo E-F	CF duplo F&D	CF duplo G-D	CF duplo E-A	CF duplo A-B
CF duplo B-C	CF duplo C-A	CF duplo A-F	CF duplo F-C	CF duplo C&D

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°31.

A	F	D	B	C
CF duplo C&D	CF duplo G-D	CF duplo E-C	CF duplo C-A	CF duplo A-E
CF duplo E-B	CF duplo B-A	CF duplo A-F	CF duplo F&D	CF duplo D-B

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°28.

B	D	F	A	C
CF duplo C-E	CF duplo E-A	CF duplo A-C	CF duplo C-F	CF duplo F-A
CF duplo A-F	CF duplo F-B	CF duplo B-E	CF duplo E-D	CF duplo D-B

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°32.

F	A	C	D	B
CF duplo B-D	CF duplo D-F	CF duplo F-A	CF duplo A-C	CF duplo C-E
CF duplo E-C	CF duplo C-B	CF duplo B-E	CF duplo E-F	CF duplo F&D

Por Pedana: 1 simples e 2 simultâneos



TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°33.

D	C	F	A	B
Dupla simultaneou s B-F	Dupla simultaneou s F-A	Dupla simultaneou s A-B	Dupla simultaneou s B-E	Dupla simultaneou s E-C
Dupla simultaneou s C-E	Dupla simultaneou s E-D	Dupla simultaneou s D-C	Dupla simultaneou s C-F	Dupla simultaneou s F&D

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°37.

F	E	D	B	A
Duplo simultâneo A-D	Duplo simultâneo D-B	Duplo simultâneo B-C	Duplo simultâneo C-F	D.Simultâneo o F-E
Duplo simultâneo E-C	Duplo simultâneo C-A	Duplo simultâneo A-E	Duplo simultâneo E-D	Duplo simultâneo D-B

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°34.

E	D	C	F	A
Dupla simultaneou s A-C	Dupla simultaneou s C-F	Dupla simultaneou s F-A	Dupla simultaneou s A-B	Dupla simultaneou s B-F
Dupla simultaneou s F-B	Dupla simultaneou s B-E	Dupla simultaneou s E-D	Dupla simultaneou s D-C	Dupla simultaneou s C-E

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°38.

B	E	D	F	C
Dupla simultaneou s C&D	Dupla simultaneou s D-F	Dupla simultaneou s F-C	Dupla simultaneou s C-A	Dupla simultaneou s A-F
Dupla simultaneou s F-A	Dupla simultaneou s A-B	Dupla simultaneou s B-E	Dupla simultaneou s E-D	Dupla simultaneou s D-B

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°35.

B	F	A	E	D
Dupla simultaneou s D-C	Dupla simultaneou s C-E	Dupla simultaneou s E-D	Dupla simultaneou s D-A	Dupla simultaneou s A-F
Dupla simultaneou s F-A	Dupla simultaneou s A-B	Dupla simultaneou s B-F	Dupla simultaneou s F-C	Dupla simultaneou s C-E

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°39.

C	B	E	A	D
Dupla simultaneou s G-D	Dupla simultaneou s E-A	Dupla simultaneou s A-D	Dupla simultaneou s D-F	Dupla simultaneou s F-B
Dupla simultaneou s B-F	Dupla simultaneou s F-C	Dupla simultaneou s C-B	Dupla simultaneou s B-E	Dupla simultaneou s E-C

TRAJECTÓRIA AMBIENTE MESA N° 36.

C	A	E	B	F
Dupla simultaneou s F-E	Dupla simultaneou s E-B	Dupla simultaneou s B-F	Dupla simultaneou s F&D	Dupla simultaneou s D-B
Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s

TABELA DE CONFIGURAÇÃO DA TRAJETÓRIA N°40.

F	D	B	E	C
Dupla simultaneou s C-A	Dupla simultaneou s A-E	Dupla simultaneou s E-C	Dupla simultaneou s C-F	Dupla simultaneou s F&D

Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s	Dupla simultaneou s
---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

D-B	B-F	F&D	D-A	A-B
------------	------------	----------------	------------	------------

ANEXO 4: SISTEMA ANTIGO POSICIONA O ATIRADOR PARA A PROGRESSÃO DE UMA RODADA

6 Atiradores	1ª rodada	Estação1 Atirador N° 1	Station2 Shooter N° 2	Estação 3 Atirador N° 3	Estação 4 Atirador N° 4	Estação 5 Atirador N° 5
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 6				
	2ª rodada	Estação1 Atirador N° 6	Estação2 Atirador N° 1	Estação 3 Atirador N° 2	Estação 4 Atirador N° 3	Estação 5 Atirador N° 4
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 5				
	3ª rodada	Station1 Shooter N° 5	Estação2 Atirador N° 6	Estação 3 Atirador N° 1	Estação 4 Atirador N° 2	Estação 5 Atirador N° 3
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 4				
	4ª rodada	Estação1 Atirador N° 4	Estação2 Atirador N° 5	Estação 3 Atirador N° 6	Estação 4 Atirador N° 1	Estação 5 Atirador N° 2
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 3				
	5ª rodada	Estação1 Atirador N° 3	Estação2 Atirador N° 4	Estação 3 Atirador N° 5	Estação 4 Atirador N° 6	Estação 5 Atirador N° 1
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 2				
	6ª rodada	Estação1 Atirador N° 2	Estação2 Atirador N° 3	Estação 3 Atirador N° 4	Estação 4 Atirador N° 5	Estação 5 Atirador N° 6

5 Atiradores	1ª rodada	Estação1 Atirador N° 1	Estação2 Atirador N° 2	Estação 3 Atirador N° 3	Estação 4 Atirador N° 4	Estação 5 Atirador N° 5
	2ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Atirador N° 1	Estação 3 Atirador N° 2	Estação 4 Atirador N° 3	Estação 5 Atirador N° 4
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 5				
	3ª rodada	Estação1 Atirador N° 5	Estação2 Vazia	Estação 3 Atirador N° 1	Estação 4 Atirador N° 2	Estação 5 Atirador N° 3
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 4				
	4ª rodada	Estação1 Atirador N° 4	Estação2 Atirador N° 5	Estação 3 Vazia	Estação 4 Atirador N° 1	Estação 5 Atirador N° 2
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 3				
5ª rodada	Station1 Shooter N° 3	Estação2 Atirador N° 4	Estação 3 Atirador N° 5	Estação 4 Vazia	Estação 5 Atirador N° 1	
	<u>ESPERAR</u> Atirador N° 2					
6ª rodada	Estação1 Atirador N° 2	Estação2 Atirador N° 3	Estação 3 Atirador N° 4	Estação 4 Atirador N° 5	Estação 5 Vazia	

4 Atiradores	1ª rodada	Estação1 Atirador N° 1	Station2 Shooter N° 2	Estação 3 Atirador N° 3	Estação 4 Atirador N° 4	Estação 5 Vazia
	2ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Atirador N° 1	Estação 3 Atirador N° 2	Estação 4 Atirador N° 3	Estação 5 Atirador N° 4
	3ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Vazia	Estação 3 Atirador N° 1	Estação 4 Atirador N° 2	Estação 5 Atirador N° 3
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 4				
	4ª rodada	Estação1 Atirador N° 4	Estação2 Vazia	Estação 3 Vazia	Estação 4 Atirador N° 1	Estação 5 Atirador N° 2
		<u>ESPERAR</u> Atirador N° 3				
	5ª rodada	Station1 Shooter N° 3	Estação2 Atirador N° 4	Estação 3 Vazia	Estação 4 Vazia	Estação 5 Atirador N° 1
<u>ESPERAR</u> Atirador N° 2						

	6ª rodada	Estação1 Atirador Nº 2	Estação2 Atirador Nº 3	Estação 3 Atirador Nº 4	Estação 4 Vazia	Estação 5 Vazia
--	-----------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	-----------------------	-----------------------

3 Atiradores	1ª rodada	Estação1 Atirador Nº 1	Estação2 Atirador Nº 2	Estação 3 Atirador Nº 3	Estação 4 Vazia	Estação 5 Vazia
	2ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Atirador Nº 1	Estação 3 Atirador Nº 2	Estação 4 Atirador Nº 3	Estação 5 Vazia
	3ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Vazia	Estação 3 Atirador Nº 1	Estação 4 Atirador Nº 2	Estação 5 Atirador Nº 3
	4ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Vazia	Estação 3 Vazia	Estação 4 Atirador Nº 1	Estação 5 Atirador Nº 2
		<u>ESPERAR</u> Atirador Nº 3				
	5ª rodada	Estação1 Atirador Nº 3	Estação2 Vazia	Estação 3 Vazia	Estação 4 Vazia	Estação 5 Atirador Nº 1
		<u>ESPERAR</u> Atirador Nº 2				
6ª rodada	Estação1 Atirador Nº 2	Estação2 Atirador Nº 3	Estação 3 Vazia	Estação 4 Vazia	Estação 5 Vazia	

2 Atiradores	1ª rodada	Estação1 Atirador Nº 1	Estação2 Atirador Nº 2	Estação 3 Vazia	Estação 4 Vazia	Estação 5 Vazia
	2ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Atirador Nº 1	Estação 3 Atirador Nº 2	Estação 4 Vazia	Estação 5 Vazia
	3ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Vazia	Estação 3 Atirador Nº 1	Estação 4 Atirador Nº 2	Estação 5 Vazia
	4ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Vazia	Estação 3 Vazia	Estação 4 Atirador Nº 1	Estação 5 Atirador Nº 2
	5ª rodada	Estação1 Vazia	Estação2 Vazia	Estação 3 Vazia	Estação 4 Vazia	Estação 5 Atirador Nº 1
		<u>ESPERAR</u> Atirador Nº 2				
	6ª rodada	Estação1 Atirador Nº 2	Estação2 Vazia	Estação 3 Vazia	Estação 4 Vazia	Estação 5 Vazia

ANEXO 5: EXECUTANDO UMA MORTE SÚBITA SHOOT OUT

O tiro kompak deve ser uma tabela de configuração de trajetória de um único e dois duplos simultâneos.

1. Após sorteio, entre 2 (dois) atiradores:
 - O atirador N°1 toma posição na Estação 1, atira no primeiro alvo, o resultado é registrado.
 - O atirador N°2 toma posição na Estação 1, atira no primeiro alvo, o resultado é registrado.

Se eles empatarem:

- O atirador N°2 atira na primeira Dupla da Estação1, o resultado é registrado.
- O atirador N°1 volta para a Estação 1 e atira no primeiro Double, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°1 atira na segunda Dupla da Estação1, o resultado é registrado.
- O atirador N°2 atira na segunda Dupla da Estação1, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°2 se move para Station2 et atira no primeiro alvo da Estação2, o resultado é registrado.
- O atirador N° 1 atira no primeiro alvo da Estação2, o resultado é registrado.

Se eles empatarem:

- O atirador N°1 atira na primeira Dupla da Estação2, o resultado é registrado.
- O atirador N°2 volta para a Estação2 e atira na primeira Dupla, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°2 atira na segunda Dupla da Estação2, o resultado é registrado.
- O atirador N°1 atira na segunda Dupla da Estação2, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°1 se desloca para a Estação 3 e atira no primeiro alvo da Estação 3, o resultado é registrado.

E assim por diante, até o primeiro ELIMINATÓRIO ZERO com um número igual de alvos disparados.

2. Após sorteio, entre 3 (três) atiradores:

- O atirador N°1 toma posição na Estação 1, atira no primeiro alvo, o resultado é registrado.
- O atirador N°2 toma posição na Estação 1, atira no primeiro alvo, o resultado é registrado.
- O atirador N°3 toma posição na Estação1, atira no primeiro alvo, o resultado é recuadoou eded.

Se eles empatarem:

- O atirador N°2 atira na primeira Dupla da Estação1, o resultado é registrado.
- O atirador N°3 volta para a Estação 1 e atira na primeira Dupla, o resultado é registrado.
- O atirador N°1 volta para a Estação 1 e atira no primeiro Double, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°3 atira na segunda Dupla da Estação1, o resultado é registrado.
- O atirador N°1 atira na segunda Dupla da Estação1, o resultado é registrado.
- O atirador N°2 atira na segunda Dupla da Estação1, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°2 move au Station2 et atira no primeiro alvo du Station2, o resultado é registrado.
- O atirador N°3 toma posição na Estação2, atira no primeiro alvo, o resultado é registrado.
- O atirador N°1 toma posição na Estação2, atira no primeiro alvo, o resultado é registrado.

Se eles empatarem:

- O atirador N°3 atira na primeira Dupla da Estação2, o resultado é registrado.
- O atirador N°1 volta para a Estação2 e atira no primeiro Double, o resultado é registrado.
- O atirador N°2 volta para a Estação2 e atira na primeira Dupla, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°1 atira na segunda Dupla da Estação2, o resultado é registrado.
- O atirador N°2 atira na segunda Dupla da Estação2, o resultado é registrado.
- O atirador N°3 atira na segunda Dupla da Estação2, o resultado é registrado.

Se eles empatarem novamente:

- O atirador N°3 se move para a Estação 3 e atira no primeiro alvo da Estação 3, o resultado é registrado.

E assim por diante, até o primeiro ELIMINATÓRIO ZERO com um número igual de alvos disparados.