

Modalidade "Club Sporting" da FITASC modalidade é derivada do Fitasc Sporting.

Seu regulamento é mais simples do que o de sua contraparte internacional, o Sporting, que é praticado em todo o mundo. Os alvos apresentados não simulam nenhuma forma específica de caça.

A modalidade foi concebida para torneios de tiro em nível de clube.

O Club Sporting foi desenvolvido para introduzir a modalidade a participantes e clubes que ainda não experimentaram o Sporting; é ideal para aumentar a confiança tanto dos participantes quanto dos clubes antes de avançarem para o Sporting. Também apresenta um custo mais acessível.

Alvos artificiais de diversos tipos e tamanhos são lançados por máquinas disponibilizadas aos clubes e aos montadores de pista para testar as habilidades dos participantes em um ambiente descontraído.

Qualquer semelhança com outras modalidades de tiro a alvos artificiais é mera coincidência e não intencional.

Capítulo 2 – Instalações

As baias de tiro são equipadas com um número suficiente de máquinas para lançar a quantidade de alvos especificada na sequência de tiro definida.

O torneio consiste em um total de 25 a 100 alvos, a critério do clube. Para um evento de 100 alvos, recomenda-se disponibilizar pelo menos 10

baías de tiro, cada uma oferecendo uma sequência de 4 alvos simples e 3 duplas (10 alvos no total). **(Consulte a tabela no Capítulo 11)**

O clube determinará a sequência/ordem das duplas: *on-report* (após o disparo), simultâneas ou sucessivas.

As baías de tiro serão claramente delimitadas por um quadrado ou círculo de 1 metro.

Capítulo 3 – Máquinas

3.1 Os lançadores de alvos serão posicionados pelo clube e identificados por placas com letras de tamanho adequado, facilmente visíveis para o participante.

As placas de identificação devem ser posicionadas de modo a serem lidas da esquerda para a direita (sentido horário) a partir da posição de tiro.

Capítulo 4 – Cartuchos e alvos

4.1 A munição deve ser de marca reconhecida, com carga máxima de 28g e diâmetro de chumbo de 2,5 mm + 0,1 mm.

4.2 Não são permitidas munições recarregadas, com pólvora negra, traçantes ou do tipo *spreader* (dispersoras).

4.3 Qualquer tipo de prato de marca reconhecida pode ser utilizado na competição.

Além disso, qualquer cor de prato pode ser usada, dependendo do fundo contra o qual o prato é lançado.

4.4 As trajetórias dos pratos serão consideradas válidas independentemente de alterações nas condições climáticas, a menos que a segurança seja comprometida.

Não será declarada situação de "prato inválido" (*no bird*) devido a condições climáticas (vento).

Capítulo 5 – Regras do Torneio

5.1 Os participantes devem atirar em todos os pratos a partir da posição de tiro designada. A posição de "pronto para atirar" É LIVRE e fica a critério do atirador. Todos os disparos devem ser efetuados com a espingarda apoiada no ombro.

5.2 Os participantes devem solicitar o lançamento dos pratos dentro de um prazo razoável para o primeiro prato da sequência e para todos os outros listados na tabela de sequência de pratos; isso também se aplica a lançamentos duplos (*doubles*).

Ambos os disparos podem ser efetuados no mesmo prato, seja em um lançamento duplo ou simples.

5.3 Os pratos serão lançados na ordem da sequência estabelecida, sem exigência de alternância entre lançamentos simples e duplos.

É permitido um máximo de seis (6) participantes, incluindo um árbitro designado na equipe (*squad*).

5.4 O uso de proteção auditiva e ocular é obrigatório. Participantes que não estiverem utilizando proteção serão considerados ausentes.

5.5 É permitido o compartilhamento de espingarda.

5.6 O clube decide se pratos simples serão apresentados ao primeiro atirador da equipe ou aos atiradores individualmente.

Observação:

Não será apresentada uma série de lançamentos duplos (*double set*).

Capítulo 6 – Espingardas 6.1 São permitidos todos os tipos de espingardas de alma lisa de calibre até 12, respeitando-se a legislação aplicável no país ou região em questão.

6.2 Podem ser carregados, no máximo, 2 cartuchos de cada vez. Isso também se aplica a espingardas semiautomáticas.

6.3 Todas as espingardas devem estar em boas condições de funcionamento e segurança. O clube não se responsabiliza por danos ou falhas na espingarda durante o torneio enquanto esta estiver sob os cuidados do proprietário.

6.5 Todas as espingardas devem ser mantidas abertas quando não estiverem sendo utilizadas pelo participante.

As espingardas só podem ser carregadas quando o participante estiver na posição de tiro, sob a supervisão do árbitro.

A mesma regra se aplica ao deixar a posição de tiro.

Capítulo 7 – Arbitragem

7.1 É responsabilidade do clube designar um responsável ou um árbitro para supervisionar o grupo (squad) durante os disparos na pista.

7.2 O clube pode optar entre dois tipos de árbitros:

a. Um árbitro que permanece em um local fixo para arbitrar todos os atiradores.

b. Um árbitro designado pelo clube, dentre os membros do grupo, para acompanhar o grupo durante toda a competição.

7.3 O árbitro é responsável por liberar os alvos. No entanto, durante a prova, o árbitro pode designar um membro do grupo para assumir essa responsabilidade.

7.4 Somente o árbitro pode decidir se o alvo ou a trajetória do alvo são aceitáveis. O árbitro pode anunciar "No Bird" (alvo inválido) antes ou depois do lançamento do alvo, independentemente de este ter sido quebrado ou não. Alvos que sofrem desvio, que soltam fumaça ou nos quais são visíveis apenas partículas de poeira são declarados como "ZERO".

7.5 Em qualquer par, se 2 alvos forem quebrados com 1 disparo, a pontuação do par será 1 - 1.

É permitida ao participante uma (1) falha de arma/munição em cada posto de tiro de cada percurso. Caso ocorra uma segunda falha no mesmo posto, todos os alvos não disparados receberão pontuação ZERO.

"No bird" (alvo inválido) devido a falha nos alvos ou na máquina lançadora

Tipos de Falha | Ações

Alvo único | "No bird" – o alvo deve ser relançado

Primeiro alvo de um par | "No bird" – o par deve ser relançado Nenhum resultado registrado Par simultâneo / Par "report" | "No bird" – o par deve ser relançado Nenhum resultado registrado Segundo alvo de um par | "NO BIRD" – o par deve ser relançado Resultado do primeiro alvo registrado

Segundo alvo de um par simultâneo ou "report" "No bird" – o par deve ser relançado Nenhum resultado registrado.

Coelho único No solo (trajetória pelo solo)

Um coelho (Lebre) que quebra após ter sido errado no primeiro disparo e antes do segundo disparo "NO BIRD" – o coelho (Lebre) deve ser relançado e Só pode ser quebrado no segundo disparo.

Se quebrado no primeiro disparo, recebe pontuação zero.

Capítulo 8 – Cartões de Pontuação

8.1 Os árbitros designados são responsáveis por conferir os cartões de pontuação, exceto quando estiverem atirando.

O árbitro designado deve manter o cartão de pontuação consigo o tempo todo, exceto quando estiver atirando. O árbitro designado será responsável por somar as pontuações ao final da rodada e em cada posto de tiro.

Capítulo 9 – Protestos

9.1 Os participantes podem contestar a decisão do árbitro no posto de tiro levantando a mão.

9.2 O árbitro perguntará qual é o motivo da contestação e anunciará sua decisão. Contestações referentes a alvos pontuados como "um", "zero" ou

"no bird" são de responsabilidade exclusiva do árbitro no posto de tiro específico em questão.

9.3 Uma vez que o árbitro tenha tomado sua decisão final, nenhuma outra contestação será considerada.

Capítulo 10 – Empates e desempates

10.1 Cabe ao clube decidir se serão realizados desempates em caso de empate.

Capítulo 11 – Tabela de configuração de lançadores e alvos.

Nº de Pratos | Máquinas Necessárias | Estações de Tiro

15 Máquinas: (Total de 25 pratos) 5 Linhas;

5 Linhas sendo: (3 pratos simples + 1 duplo)

11 Máquinas: (Total de 25 pratos) 4 Linhas;

4 Linhas sendo: (3 postos com 3 pratos simples + 2 duplos) + (01 linha de 2 pratos simples + 1 duplo);

30 Máquinas: (Total de 50 pratos) 10 Linhas;

10 Linhas sendo: (3 pratos simples + 1 duplo)

22 Máquinas: (Total de 50 pratos) 7 Linhas;

06 Linhas sendo: (3 pratos simples + 2 duplos)+ **01 Linha sendo:** (4 pratos simples e 02 duplos);

31 Máquinas: (Total de 75 pratos) 8 Linhas;

07 Linhas sendo: (4 pratos simples + 3 duplos) +

01 Linha sendo: (3 simples + 01 duplo);

40 Máquinas: (Total de 100 pratos) 10 Linhas;

10 Linhas sendo: (4 pratos simples + 3 pratos duplos)

34 Máquinas: (Total de 100 pratos) 11 Linhas;

10 Linhas sendo:(3 pratos simples + 3 pratos duplos) + **01 Linha sendo:** 4 pratos simples + 3 pratos duplos;