



REGULAMENTO DE PERCURSO DE CAÇA

(01 / 01 / 2008)

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO COM ARMAS DE CAÇA

Alameda António Sérgio, 22 - 8º C * 1495-132 * Algés * Portugal

☎ 214126160 * 📠 214126162

<http://www.fptac.pt> * fptac@mail.telepac.pt

REGULAMENTO INTERNACIONAL DE TIRO DE PERCURSO DE CAÇA

O presente Regulamento é adoptado pela F.P.T.A.C. para as competições nacionais, com as adaptações decorrentes das Normas Oficiais em vigor

- I. DEFINIÇÃO DO PERCURSO DE CAÇA**
- II. ARBITRAGEM DAS COMPETIÇÕES**
- III. ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES**

I. DEFINIÇÃO DE PERCURSO DE CAÇA

Capítulo 1 - Definição de Percurso de Caça

O Percurso de Caça é uma disciplina de tiro desportivo, que reproduz situações de tiro de caça, praticado com uma arma de caça, sobre alvos artificiais.

Esta disciplina utiliza todas as possibilidades de um terreno, no qual são lançados alvos artificiais de diferentes tipos, afim de mostrar as qualidades técnicas e desportivas dos seus praticantes. Os traçados dos percursos reproduzem trajetórias de caça, com dificuldades de vária ordem.

A instalação de um terreno de Percurso de Caça, deve ter em conta, a segurança de todas as pessoas envolvidas e presentes no terreno, mas igualmente a protecção da vegetação e a gestão do meio ambiente. É proibido atirar a animais.

Capítulo 2 - Traçados dos Percursos de Caça

2.1 STAND DE TIRO

Consoante a configuração do terreno, um stand de Percurso de Caça deve estar equipado com um número suficiente de máquinas lançadoras de pratos, para que os atiradores possam encontrar condições de tiro semelhantes à caça natural: perdizes, patos, faisões, coelhos, etc., de salto, de batida, rasantes, transversais ou meio transversais, em planícies ou bosques, incomodados ou não por árvores ou arbustos.

2.2 MÁQUINAS LANÇADORAS DE PRATOS

Deverão ser num mínimo de quatro, para percursos desenhados pelo antigo sistema e de três por posição de tiro, do novo sistema, dito "em linha". As máquinas podem ser manuais, automáticas ou mistas. Deverão ser identificadas por letras do alfabeto (A, B, C, D, E), partindo da esquerda para a direita da posição de tiro.

2.3 PRATOS

Os pratos a utilizar deverão ser pratos normais, coelhos, tipo mini, super-mini, batida, bourdon, flash ou hélices. Os pratos deverão ter uma cor contrastante, de modo a que se destaquem nitidamente do meio envolvente.

2.4 POSIÇÕES DE TIRO

As posições de tiro serão delimitadas por quadrados com um metro de lado, ou círculos com um metro de diâmetro, aproximadamente.

Na medida do possível, as posições de tiro devem ser planas, de modo a que os atiradores aí possam estar, sem correrem o risco de escorregar.

2.5 TRAJECTÓRIAS

2.5.1

Os traçados dos percursos de caça deverão respeitar a ética e as distâncias do tiro de caça, ou seja:

- Não se atira a uma peça de caça demasiado perto, pois ficará imprópria para consumo
- Não se atira para além do limite de eficácia duma espingarda, ou de um cartucho, correndo o risco de ferir inutilmente uma peça de caça.

A todos os pratos simples, deverá ser possível atirar dois tiros.

A dificuldade de tiro das trajectórias, será classificada segundo a regra seguinte:

As percentagens indicadas por classe, devem corresponder aos resultados dos pratos partidos pela média dos atiradores:

Dificuldade	Classe A	Classe B	Classe C
	Mais de 80%	De 60% a 80%	De 40% a 60%

Em cada posição de tiro, é recomendado traçar trajectórias variadas, definidas por uma escala de dificuldade, da classe A à classe C.

- Uma trajectória da classe A
- Duas trajectórias da classe B
- Uma trajectória da classe C

No caso de uma posição com cinco pratos simples, o prato suplementar só pode ser da classe A ou B.

2.5.2

Os “doubles” serão obrigatoriamente atirados a pratos que já tenham sido atirados em simples. Para além disso:

- No ou nos “doubles” duma posição de tiro, só poderá ser utilizada uma vez uma trajectória da classe C e recomenda-se associá-la a um prato da classe A
- Pode-se, num “double”, utilizar duas trajectórias da classe B ou associar uma classe B com uma trajectória classe A.

Capítulo 3 - Regras de Tiro

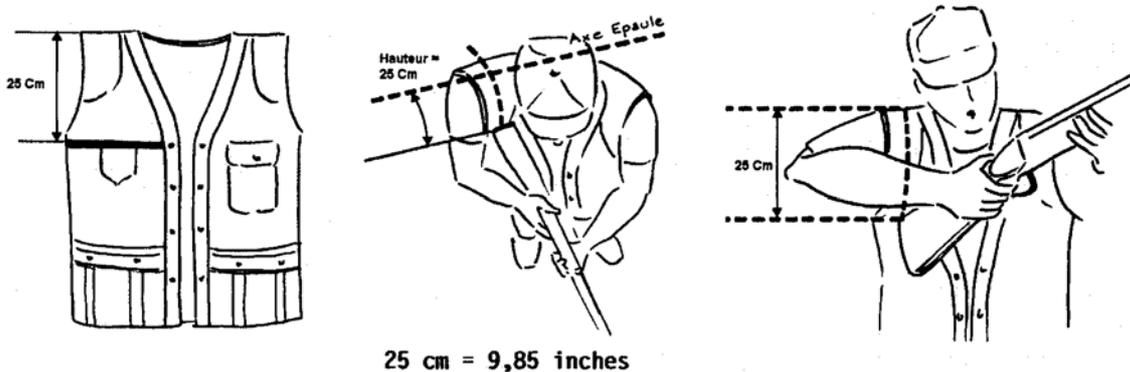
3.1 POSIÇÃO DE TIRO

3.1.1

O atirador deverá estar de pé, pronto a atirar, isto é, com os dois pés no interior do limite da posição de tiro, com a chapa de coice da coronha tocando o corpo, abaixo de uma linha horizontal marcada no colete de tiro. Esta linha situa-se a 25 cm. (9,85 polegadas) abaixo do eixo da espádua e paralela a este. (ver desenho)

3.1.2

O atirador não pode pôr a espingarda à cara, antes da aparição do prato. A todos os pratos, incluindo os coelhos, o atirador deverá obrigatoriamente atirar com a espingarda a cara (apoiada no ombro).



3.1.3

Num “double” ao tiro, simultâneo ou “rafale”, a posição da espingarda é livre, entre o primeiro e o segundo prato.

3.1.4 ENSAIOS DAS ESPINGARDAS

Sob nenhum pretexto, se poderá ensaiar a espingarda na posição de tiro. Antes de se dirigir a um percurso, um atirador poderá, se assim o desejar, testar o funcionamento da sua espingarda num local especialmente concebido e preparado para esse efeito, perto do “Club House”.

3.2 PROTECÇÕES AUDITIVAS

Ver capítulo “Regras de conduta e Segurança” - artigo 8. 9

3.3 ÓCULOS DE PROTECÇÃO

Ver capítulo “regras de conduta e segurança” - artigo 8. 10

Capítulo 4 - Definições

4.1 DEFINIÇÃO DE PRATO SIMPLES

Um só prato, com forma variável, é lançado por uma máquina. A cada prato simples, devem poder ser atirados dois tiros.

4.2 DEFINIÇÃO DE “DOUBLE”

Os atiradores só têm direito a dois tiros para cada “double”.

Os dois tiros podem ser atirados ao mesmo prato.

4.2.1 “DOUBLE” AO TIRO

Dois pratos lançados por uma ou duas máquinas, sendo o segundo prato lançado num espaço de tempo variando entre 0 a 3 segundos, no máximo, após o primeiro prato ter sido atirado.

4.2.2 “DOUBLE” SIMULTÂNEO

Dois pratos são lançados simultaneamente por uma ou duas máquinas.

Os pratos podem ser atirados, não importa por que ordem.

4.2.3 “DOUBLE RAFALE”

Os pratos são lançados pela mesma máquina, na mesma trajectória, ao ritmo do rearmamento da máquina lançadora.

Os pratos podem ser atirados, não importa por que ordem.

II. ARBITRAGEM DAS COMPETIÇÕES

Capítulo 5 - Árbitros

5.1 Os árbitros que participam numa competição internacional, comprometem-se sob sua honra:

- A respeitar e fazer respeitar os regulamentos
- A fazer prova de integridade e de independência nos seus julgamentos
- A não ter em conta, durante as competições internacionais, a sua nacionalidade e a sua federação de origem
- A estar próximo dos atiradores, num enquadramento que lhe permita julgar, nas melhores condições possíveis, o respeito pelo regulamento
- A anunciar as suas decisões de maneira clara e suficientemente audível, para que o atirador as entenda
- A receber as reclamações dos atiradores, de maneira respeitosa, mas sem se deixar influenciar
- A ter consigo o regulamento desportivo actualizado do Percurso de Caça, pelo menos, nas línguas oficiais da FITASC.

5.2

Um árbitro deverá ser possuidor de um cartão de árbitro válido, emitido pela sua federação nacional. O chefe dos árbitros deverá possuir um cartão de árbitro internacional, emitido pela FITASC. Um árbitro que não seja possuidor de um cartão válido, não poderá exercer outras funções que não sejam as de árbitro auxiliar, sob reserva de que tenha sido previamente reconhecido, pelo júri da competição em curso.

5.3

Os árbitros devem assegurar a ordem e o bem-estar nos locais de tiro e de igual modo quando se efectuam desempates.

5.4

Quando o atirador está preparado para atirar, deve anunciar ao árbitro “PRONTO” ou “PULL “. O árbitro deverá então, através de um sinal sonoro, transmitir a ordem do atirador ao operador das máquinas (“pulleur”), num lapso de tempo o mais curto possível. O prato deverá então ser lançado pelo operador entre 0 a 3 segundos após a transmissão da ordem pelo árbitro.

5.5

O árbitro pode excepcionalmente interromper o tiro, no caso de súbita chuvada ou forte temporal, que pareça, à priori, ser de curta duração. Se verificar entretanto que a interrupção pode ser mais longa que o previsto inicialmente, deverá então informar o Júri.

5.6

O atirador não tem o direito de se recusar a atirar a um prato, salvo se não o pediu. Só o árbitro está habilitado a julgar, se uma trajetória é correcta ou nula (“NO BIRD”).

Capítulo 6 - Arbitragem dos pratos

6.1

O árbitro deverá tomar as suas decisões sozinho.

6.2

Os atiradores do grupo (esquadra ou pranchada), não têm o direito de intervir ou manifestar a sua opinião, no julgamento dos pratos.

6.3

O prato é declarado **BOM**:

Quando, tendo sido lançado, um atirador lhe disparou, numa posição correcta (ver art. 3.1) e, segundo o regulamento, pelo menos um pedaço se destacou visivelmente, ou quando é pulverizado total ou parcialmente.

Isto é igualmente válido, para os pratos flash.

6.4

O prato é declarado **ZERO**:

Quando, sem um motivo válido, não é atirado (“double rafale” ou simultâneo zero-zero).

Se, após ter sido atirado, não foi atingido e nenhum pedaço visível se destacou, ou se somente partículas de poeira são visíveis (pratos que libertam fumo ou poeira).

Se após um mau funcionamento da espingarda, o atirador a abre ou toca no dispositivo de segurança, antes de o árbitro a ter controlado.

Ao segundo mau funcionamento da espingarda ou da munição durante um mesmo percurso.

6.5

O prato é declarado **NULO** (“No Bird”):

6.5.1

NULO devido a avaria da espingarda ou munições.

O quadro abaixo indicado aplica-se no caso de um primeiro incidente, num mesmo percurso.

O primeiro incidente dará lugar a uma advertência e o prato é declarado NULO.

Após o primeiro incidente, todos os pratos não atirados pelos mesmos motivos que o causaram, são considerados ZERO.

DEFICIÊNCIA	TIPO	ACÇÃO
Dois tiros disparados ao mesmo tempo	Sobre um prato simples	NULO, prato a repetir
	Sobre o primeiro prato de um “double” ao tiro	NULO, “double” a repetir
	Sobre um “double” simultâneo	NULO, “double” a repetir
	Sobre um “double rafale”	NULO, “double” a repetir
Falha do primeiro tiro (a)	Sobre um prato simples	NULO, prato a repetir
	Sobre um “double” ao tiro	NULO, “double” a repetir
	Sobre um “double” simultâneo	NULO, “double” a repetir
	Sobre um “double” “rafale”	NULO, “double” a repetir
Falha do segundo tiro	Sobre um prato simples	NULO, prato a repetir. Na repetição, o prato só pode ser partido com o segundo tiro. Partido com o primeiro, é contado como ZERO
	Sobre um “double” ao tiro	NULO, “double” a repetir. O resultado do primeiro tiro é registado
	Sobre um “double” simultâneo	NULO, “double” a repetir
	Sobre um “double rafale”	NULO, “double” a repetir

(a) – Se o segundo tiro é disparado, o resultado é registado como BOM ou ZERO.

6.5.2

NULO devido aos pratos.

O quadro abaixo aplica-se nos casos seguintes:

- Um prato parte-se ao ser lançado
- Um prato não foi lançado pela máquina devida
- Dois pratos são lançados de duas máquinas na mesma posição de tiro
- Um prato é de cor ou tamanho diferentes do que deveria ser
- Um prato é julgado como fora de trajectória pelo árbitro
- Um prato é lançado mais do que três segundos após o comando do árbitro
- O atirador não pediu o prato
- O árbitro considera que o atirador foi visivelmente incomodado
- O árbitro está impossibilitado de julgar o prato

TIPO	ACÇÃO
Um prato simples	NULO, prato a repetir
Um coelho que se parte após ter sido falhado com o primeiro tiro e antes do segundo tiro ser dado	NULO, coelho a repetir Só poderá ser partido ao segundo tiro. Se for partido ao primeiro tiro é considerado ZERO
O primeiro prato de um "double" ao tiro	NULO, "double" a repetir
Num "double" ao tiro, se o primeiro prato (ou pedaços dele) parte o segundo, antes que o atirador tenha atirado o segundo tiro	NULO, "double" a repetir O resultado do primeiro prato é registado
O segundo prato de um "double" ao tiro	NULO, "double" a repetir. O resultado do primeiro prato é registado
Um prato de um "double" simultâneo	NULO, "double" a repetir
Um prato de um "double rafale"	NULO, "double" a repetir

Em todos os "doubles", se os dois pratos são partidos com um só tiro, o resultado será BOM - BOM

Capítulo 7 - Armas e Munições

7.1 DEFINIÇÃO

Todas as armas de caça, incluindo as semi-automáticas (excepto as de rearmamento manual ou de acção tipo "bomba"), são permitidas, com a condição de o seu calibre não exceder o calibre 12, equipadas com canos de 66 cm. de comprimento mínimo.

Todas as armas, mesmo que não carregadas, devem ser manejadas com a maior precaução.

As espingardas devem ser transportadas abertas (nas semi-automáticas, a culatra deverá estar colocada na posição mais recuada), com os canos dirigidos para o alto ou para baixo.

As bandoleiras são proibidas.

Quando o atirador não se está a servir da sua espingarda, deverá colocá-la verticalmente num armeiro, ou num local similar previsto para esse efeito. A báscula das espingardas de canos sobrepostos ou justapostos deverão estar abertas. A culatra das espingardas semi-automáticas deverá estar colocada na posição mais recuada.

7.2

É proibido mexer nas espingardas de outros atiradores sem a sua autorização.

Dois atiradores de um mesmo grupo (esquadra ou pranchada), não podem, durante uma competição ou um campeonato oficial, utilizar a mesma espingarda.

Será admitido, excepcionalmente, que em caso de mau funcionamento da sua espingarda, um atirador possa utilizar a de outro, com o acordo deste, a fim de terminar o seu percurso.

7.3

A troca de arma ou de parte da arma "MOBIL CHOQUE" ou CANO é autorizada durante um mesmo percurso, entre duas posições, ou entre os pratos simples e os "doubles". Todavia, essa troca não deverá provocar nenhum atraso.

7.4

Logo que o atirador se encontrar na posição de tiro, não mais poderá ser autorizado a efectuar as trocas previstas no artigo anterior.

7.5

O tempo concedido aos atiradores entre dois pratos simples ou "doubles", não poderá exceder 20 segundos.

Caso um atirador ultrapasse este tempo, o árbitro, após uma advertência ao atirador, aplicará a regra do artigo 12.2

7.6

Ao primeiro mau funcionamento da arma constatado pelo árbitro, o prato será declarado NULO. Os seguintes, no mesmo percurso, serão declarados ZERO.

Se a arma é reparada antes que a série de uma posição seja terminada pelo grupo, o atirador poderá atirar em ultimo lugar na posição, com a autorização do árbitro.

Se a avaria não é reparável, o atirador, com o acordo do árbitro, terá o direito de continuar com o seu grupo, na condição de encontrar de imediato uma outra arma.

Em caso contrário, deverá abandonar o seu lugar e o seu grupo e não poderá atirar os pratos restantes, senão quando tiver um lugar livre num outro grupo e que o Júri lhe tenha dado a autorização para isso.

7.7

No caso de os dois tiros serem disparados em simultâneo, devido a defeito da arma, sobre um prato simples ou sobre o primeiro prato de um "double", o prato será considerado NULO e nenhum resultado será registado (ver art. 6.5).

7.8

A carga de chumbo dos cartuchos está limitada a 28 gr. com uma tolerância de + 2 %. Os chumbos devem ser de forma esférica com um diâmetro regular, compreendido entre 2 a 2,5 mm.

- A utilização de dispersores ou de qualquer outro artifício de carregamento é absolutamente proibido, sendo igualmente proibido utilizar cartuchos recarregados
- A mistura de dimensões ou qualidades de chumbos diferentes é proibida
- É igualmente proibida a utilização de pólvora preta, ou de cartuchos tracejantes.

7.9

Se num "double" os dois pratos são partidos com um único tiro, serão considerados BOM e BOM.

7.10

O árbitro pode pedir ao atirador, antes que ele comece a atirar na posição de tiro, dois cartuchos para controlo. O árbitro deve retirar um cartucho do bolso direito e o outro do bolso esquerdo do colete de tiro do atirador.

Capítulo 8 - Regras de Conduta e Segurança

8.1

Se um atirador, pela sua atitude ou comportamento, demonstra que perdeu o domínio de si próprio (se atira a arma para o chão, se mostra violência com o árbitro ou outros concorrentes, etc.) o árbitro tem a obrigação de informar o Júri, o mais rapidamente possível (13.4).

8.2

O atirador só pode atirar quando chegar a sua vez e somente quando um prato foi lançado.

É proibido apontar ou atirar a pratos de outros atiradores.

É igualmente proibido apontar ou intentar atirar a animais (13.4).

Nenhum simulacro de tiro é autorizado na posição de tiro ou fora dela.

Se o atirador, na posição de tiro e antes de ter pronunciado a palavra PRONTO ou PULL, efectua simulacros de tiro, (por exemplo pôr a arma à cara e seguir a linha de trajectória teórica dum prato ou der involuntariamente um tiro) receberá uma advertência por parte do árbitro.

Após a primeira advertência, qualquer simulacro implicará a penalização de um ZERO, atribuída ao primeiro prato bom da série.

8.3

No momento da chamada, um atirador deverá estar pronto para atirar de imediato e deve ter consigo as munições e equipamento necessário para a sua série.

Em caso algum deve avançar para a posição de tiro, antes que o atirador precedente a tenha abandonado e que seja a sua vez de atirar.

8.4

O atirador só pode carregar a arma no posição de tiro quando aí toma o seu lugar, com a arma dirigida para o campo de tiro e somente após receber autorização do árbitro para começar o tiro.

8.5

As armas semi-automáticas não podem ser carregadas com mais que dois cartuchos.

8.6

O atirador não deve voltar-se para trás, na posição de tiro, antes de ter aberto a arma e retirado os cartuchos das câmaras, quer tenham sido atirados ou não.

8.7

Durante a mostra dos pratos ou se acontecer uma interrupção do tiro, o atirador deverá ter a arma aberta e não carregada. Não deve fechá-la antes de receber autorização do árbitro.

8.8

Em caso de falha ou mau funcionamento da arma ou da munição, o atirador deverá conservar-se no seu lugar, com a arma dirigida para o campo de tiro, sem a abrir ou tocar no dispositivo de segurança, antes de o árbitro a controlar.

8.9 PROTECÇÕES AUDITIVAS

As protecções auditivas são obrigatórias para os atiradores, os árbitros, o pessoal de campo e o publico que se encontra na proximidade de um percurso. Os atiradores que se apresentem nas posições de tiro

sem protecção auditiva, são considerados como ausentes e será aplicado o art. 16.7. As crianças presentes no stand de tiro, quando no exterior do Club House, devem ter sempre protecções auditivas.

8.10 ÓCULOS DE PROTECÇÃO

Os óculos de protecção são obrigatórios, sem quaisquer excepções, para os atiradores, árbitros, pessoal de campo e para todas as pessoas que se encontrem próximo duma posição de tiro. Os atiradores que se apresentem sem óculos numa posição de tiro, serão considerados como ausentes e será aplicado o art. 16.7.

Capítulo 9 - Reclamações

9.1

É da responsabilidade do atirador, partir os pratos em sítios visíveis e onde possam ser julgados pelos árbitros.

9.2

Se o árbitro considera que um prato foi atirado atrás de um obstáculo natural, ou atrás de um limite de tiro, nenhuma contestação que ponha em causa a sua decisão será aceitável.

9.3

Em nenhum caso, um atirador poderá abandonar a posição de tiro ou ir apanhar um prato, para verificar se ele foi atingido

9.4

Ao pedir o prato seguinte, o atirador aceita a decisão do árbitro sobre o prato precedente.

9.5

Se o atirador discorda da decisão do árbitro, a reclamação deve ser feita de imediato, na posição de tiro, levantando um braço e dizendo "PROTESTO", ou "RECLAMAMAÇÃO".

O árbitro deverá então interromper o tiro.

O atirador deve expor o motivo da sua reclamação.

9.5.1

Se o árbitro tem plena consciência da certeza do seu julgamento, confirma de imediato a sua decisão, a qual se torna executória, sem possibilidade de recurso (art. 10.1 e 10.2).

9.5.2

Se o árbitro tiver qualquer dúvida acerca da sua decisão, pode, antes de a tornar definitiva, consultar a título informativo:

- Seja um outro árbitro presente no local
- Seja o operador da máquina (pulleur)
- Sejam atiradores pertencentes à esquadra ou pranchada em causa

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

9.5.3

Após a consulta, o árbitro dará então a conhecer a sua decisão definitiva. Esta não pode mais ser contestada e é imposta ao atirador (ver art. 10.1 e 10.2).

9.6

Por qualquer outro motivo, que não seja uma trajetória julgada como boa ou irregular, ou um prato julgado bom ou zero, é possível reclamar das decisões de um árbitro, junto do júri da competição.

9.7

Para reclamar da decisão do árbitro, o atirador deve dirigir por escrito um protesto ao júri, acompanhado do depósito de uma caução, cujo montante corresponderá a 40 % do montante da inscrição.

9.8

Se o Júri der razão ao atirador que protestou, a caução ser-lhe-á restituída. Em caso contrário, esta caução será entregue pelo presidente da FITASC a uma obra de caridade.

Se o Júri considerar o protesto justificado, por outro motivo para além dos invocados no art. 9.6, poderá dar instruções ao árbitro a fim de que este modifique as suas avaliações, O Júri pode igualmente nomear um novo árbitro, ou alterar a sua decisão (art. 9.6).

Capítulo 10 - Recusa em Obedecer

10.1

Após o árbitro ter pronunciado a sua decisão definitiva, o atirador deverá retomar o tiro num prazo máximo de 20 segundos.

10.2

Caso isso não aconteça, a sua atitude será considerada como recusa em obedecer ao árbitro e por isso susceptível das sanções previstas no capítulo 13.

10.3

Se o árbitro se aperceber que o atirador retarda voluntariamente o tiro, ou que age de uma maneira manifestamente desleal, a sua atitude poderá ser considerada como recusa em obedecer.

Capítulo 11 - Tentativa de Influência

11.1 HÁ TENTATIVA DE INFLUENCIA, QUANDO:

11.1.1

Um atirador, apesar do reinício do tiro, continua a protestar, pela sua atitude ou através de palavras, da decisão definitiva do árbitro.

11.1.2

Um atirador contesta ostensivamente as decisões do árbitro.

11.1.3

Os atiradores presentes manifestam ostensivamente a sua opinião ou a sua crítica a uma decisão, sem que tenham sido autorizados pelo árbitro.

Capítulo 12 - Advertências

12.1

Se o atirador se encontra em posição irregular, isto é, não conforme com a descrita no art. 3.1 deste regulamento, ou se põe a arma à cara antes da aparição do prato, receberá uma advertência.

12.2

Após a primeira advertência, para qualquer outra falta num mesmo percurso, o ou os pratos serão considerados:

- ZERO para um prato simples
- ZERO e NULO para um “double” ao tiro
- ZERO e ZERO para um “double” simultâneo
- ZERO e ZERO para um “double rafale”

12.3

Um prato declarado NULO pelo árbitro, não poderá sob nenhum pretexto ser atirado. Se, após uma primeira advertência, o atirador infringe de novo esta regra, será penalizado com:

- ZERO para um prato simples
- ZERO e NULO para um “double” ao tiro
- ZERO e ZERO para um “double” simultâneo
- ZERO e ZERO para um “double rafale”

Capítulo 13 - Penalizações

13.1

Todos os atiradores que participem em competições da FITASC, aceitam os seus regulamentos na sua integralidade e declaram conhecer o presente regulamento de Percurso de Caça. Ao participarem nas competições, aceitam submeter-se às sanções e outras consequências que resultem da violação dos regulamentos, ou da recusa em obedecer às ordens ou decisões dos árbitros.

13.2

A violação de um artigo do regulamento, dará inicialmente lugar a uma advertência, dada pelo árbitro ou pelo júri.

13.3

Em caso de reincidência, ou de recusa de obediência, ou tentativa de influência, o júri poderá condenar o atirador:

- À perda de um prato
- À perda de uma série de 25 pratos
- À exclusão da competição

13.4

Por informação do árbitro, o júri poderá excluir imediatamente de uma competição, o ou os atiradores que tendo perdido o controlo de si próprios, sejam culpados de recusar obediência e ou exerçam tentativas de influência, ou atirem voluntariamente a animais vivos.

13.5

Toda a exclusão visada no art. 13.4 será comunicada à federação de origem do atirador e à sede da FITASC, que a manterá em arquivo, durante 5 anos.

13.6

Uma segunda exclusão num espaço de tempo de 3 anos, poderá dar lugar, sob decisão exclusiva do Comité de Direcção da FITASC, à exclusão definitiva do infractor, de todas as competições organizadas sob a égide da FITASC.

13.7

Em caso algum, a exclusão dum atirador numa competição, poderá dar lugar a qualquer reembolso ou compensação financeira.

Capítulo 14 - Folha de Marcação

14.1

A folha de marcação estará na posse do árbitro ou, sob a sua responsabilidade, na posse de um terceiro designado por ele. Cada árbitro disporá de um lápis de cor diferente no mesmo percurso ou na mesma linha.

14.2

Apenas serão contabilizados na folha de marcação (ver esquema) os pratos declarados zero. Cada prato declarado zero será inscrito na ordem cronológica, da esquerda para a direita, da folha de marcação.

Os pratos serão numerados em cada posição, na ordem de tiro.

Exemplo: Posição 1

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

Exemplo: Posição 2

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

III. ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES

Capítulo 15 - Organização das Competições

15.1

Um stand de tiro, deverá estar homologado pelas federações nacionais, para a organização de competições nacionais e pela federação internacional, para a organização de competições internacionais.

15.2

Uma federação encarregada da organização de um campeonato internacional, que deseje organizar essa competição num stand ou terreno não homologado, deverá, pelo menos oito meses antes do seu começo, apresentar a um delegado da FITASC o terreno e os detalhes da organização. Se o julgar necessário, a FITASC poderá impor um desenhador de traçados acreditado, responsável pelos traçados e pela organização dos percursos.

15.3

A federação membro da FITASC, poderá delegar num dos seus clubes, a organização duma competição. Todavia, ela ficará face à FITASC, a única responsável pelo cumprimento integral do caderno de encargos, que terá anteriormente assinado.

15.4 JÚRI

15.4.1

As provas internacionais serão supervisionadas por um júri, composto pelos membros presentes da Comissão Técnica de Percurso de Caça presentes e um representante de cada nação participante que apresente uma equipa sénior. O júri será presidido pelo representante da federação organizadora (membro FITASC). Os membros do Comité de Direcção da FITASC serão membros de direito, com excepção dos que sejam membros do Júri de Apelo.

15.4.2

O júri tomará as suas decisões por maioria dos membros presentes. Em caso de igualdade de votos, o presidente ou seu delegado desempatará.

15.4.3

Para que uma decisão seja válida, é necessário que seja tomada na presença do presidente do júri ou do seu delegado e de pelo menos um quarto dos seus membros.

15.4.4

Em casos de urgência (ex.: risco de paragem do tiro), dois membros do Júri designados pelo seu presidente ou o seu delegado, podem tomar uma decisão de excepção, sob reserva de que o Júri rectifique de seguida essa decisão.

15.5 ATRIBUIÇÕES DO JURÍ

15.5.1

Os membros da Comissão Técnica membros do júri, devem controlar, antes do começo da competição, que os stands e os traçados cumprem os regulamentos e o caderno de encargos.

15.5.2

A federação organizadora anunciará, após a cerimónia de abertura, os horários de tiro decididos pelo júri.

15.5.3

O júri deverá zelar, durante o tiro, para que os regulamentos e as condições de segurança sejam respeitados.

15.5.4

Poderá igualmente controlar as armas, as munições e os pratos, por meio de ensaios técnicos.

15.5.5

O júri deverá tomar as decisões necessárias, no caso de deficiências técnicas, se elas não foram tomadas pelo chefe dos árbitros.

15.5.6

O júri examinará as reclamações. Decidirá as sanções que serão aplicadas aos atiradores que não cumpram os regulamentos ou se comportem de maneira anti desportiva.

15.5.7

O júri deverá assegurar-se, de que pelo menos dois dos seus membros estejam sempre presentes no terreno de tiro.

15.5.8

Se um membro do júri observa algo que não está em conformidade com o regulamento, deverá advertir disso o Júri.

15.6 *RESPONSÁVEIS PELOS PERCURSOS*

15.6.1

Nos dias que antecedem o começo da competição, o delegado encarregue do traçado dos percursos, apresentará os traçados, as trajectórias e os tipos de pratos que propõe, às seguintes pessoas:

- Aos membros do Júri designados “Responsáveis pelos Percursos”
- Ao chefe dos árbitros

15.6.2

Os traçados propostos poderão ser modificados, a fim de respeitarem as regras técnicas, as regras da arbitragem, da segurança e ambientais e de uma maneira mais geral, o estado de espírito das competições FITASC.

15.6.3

Os percursos e traçados não se tornarão definitivos, senão após terem sido validados pelos responsáveis pelos percursos e pelo chefe de árbitros.

15.6.4

O árbitro chefe informará cada árbitro de serviço, sobre as condições da arbitragem.

15.6.5

As trajectórias fixadas com tempo calmo, poderão ser modificadas, tendo em conta as condições climatéricas.

15.6.6

Nenhum treino será permitido, antes do desenrolar das provas, nos traçados homologados pelos responsáveis pelos percursos.

15.7 JÚRI DE APELO

15.7.1

Um Júri de Apelo poderá ser constituído em cada competição internacional. Em caso de contestação de uma decisão do júri, pelos atiradores ou pela FITASC, o Júri de Apelo reunirá para uma tomada de posição final.

15.7.2

O Júri de Apelo será constituído: pelo presidente da FITASC ou o seu representante, pelo presidente da Comissão Técnica ou o seu representante e pelo presidente da federação organizadora (membro FITASC) ou o seu representante.

15.7.3

O Júri de Apelo será constituído ao mesmo tempo que o Júri de Competição.

15.7.4

Se não há um Júri de Apelo constituído, as decisões do júri de competição são definitivas, não sendo susceptíveis de nenhum recurso.

Capítulo 16 - Desenrolar do Campeonato

16.1

Uma competição internacional desenrolar-se-á em 200 pratos, em percursos (séries) de 25. O júri poderá, excepcionalmente, alterar este número se tal se tornar indispensável. Nesse caso, os pratos não atirados serão reembolsados aos atiradores pela organização, com base nos preços dos pratos de treino.

16.2

O tiro efectua-se em grupos de seis atiradores (esquadra ou pranchada), após sorteio, com variação da posição dos atiradores, não somente em cada posição de tiro, mas também no tiro aos "doubles". No decurso das competições internacionais, na medida do possível, os membros das equipas de uma mesma nação, serão repartidos por grupos (esquadra ou pranchadas) diferentes.

A organização afixará previamente os horários e a composição dos grupos (esquadra ou pranchada).

16.3

Em cada uma das posições de tiro, os atiradores de um grupo (esquadra ou pranchada) atirarão primeiro os pratos simples e de seguida os "doubles" (salvo decisão em contrário do júri).

16.4

Todas as trajectórias serão mostradas, em cada posição, ao primeiro atirador de cada grupo, devendo o mesmo estar colocado na posição de tiro.

16.5

Aquando da apresentação (mostra) dos pratos, nenhum tiro ou simulacro de tiro será autorizado, sob pena de aplicação dos art. 12.1 e 12.2.

16.6

Os pratos dos “doubles” ao tiro não serão mostrados. Somente os pratos dos “doubles” SIMULTÂNEO e “RAFALE”, serão mostrados ao primeiro atirador de cada grupo.

16.7

Os atiradores deverão imperativamente estar à hora prevista na posição de tiro. Se um atirador não se apresenta à chamada do seu nome, o árbitro deverá anunciar em alta voz, o nome e o número de dorsal dele, por três vezes seguidas, no espaço de tempo de um minuto.

Se a sua vez não passou para os pratos simples da posição 1, o atirador poderá tomar o seu lugar sem ser penalizado.

Se a sua vez passou para os pratos simples ou os “doubles”, TODOS OS PRATOS SIMPLES OU “DOUBLES” NÃO ATIRADOS NA SUA VEZ, SER-LHE-ÃO CONTADOS COMO ZERO.

Se o atirador se apresenta numa das posições que se seguem à nº 1, (nº 2, nº3, etc.), TODOS OS PRATOS NÃO ATIRADOS NAS POSIÇÕES PRECEDENTES, SER-LHE-ÃO CONTADOS COMO ZERO. Em nenhum caso, o atirador poderá fazer o percurso onde faltou a uma ou mais posições, num outro grupo.

16.8

Se o atirador crê que o motivo do seu atraso é justificável e independente da sua vontade, DEVE:

- a) Não se juntar ao seu grupo durante o desenrolar do percurso (série)
- b) Informar o Júri por escrito
- c) Conformer-se com a decisão do júri
- d) Refazer o percurso num outro grupo, se o júri o autorizar

Se o júri considera que a razão invocada pelo atirador não é aceitável, este será penalizado com 25 zeros por cada percurso não atirado.

16.9

No caso de um mau funcionamento duma máquina lançadora, ou de uma interrupção do tiro, por mais de 10 minutos, o árbitro deverá mostrar de novo os pratos da posição aos atiradores.

16.10

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

16.11

À saída de cada posição de tiro, o atirador deve verificar o seu resultado registados nas folhas de marcação.

Se o atirador CONTESTA o resultado registado, DEVE DE IMEDIATO INFORMAR O ÁRBITRO. A QUEM TODAVIA PERTENCE A DECISÃO DEFINITIVA.

Porém, o árbitro poderá informar-se e pedir conselho (art. 9.5.2) antes de tomar uma decisão definitiva. APÓS A TER TOMADO, NENHUMA RECLAMAÇÃO SERÁ ADMITIDA.

Capítulo 17 - Vestuário

A maneira de vestir dum participante numa competição, deverá ser correcta. Calções curtos são proibidos e somente os calções compridos (tipo Bermudas), caindo no mínimo 5 cm. abaixo dos joelhos, são autorizados. As camisas deverão ter, no mínimo, mangas curtas, com colarinho. Se não houver colarinho, deverão rasar o pescoço (tipo T-shirt). O uso de sandálias é proibido, por questões de segurança. O dorsal do atirador, deverá ser fixado nas costas e deve ser totalmente visível. Qualquer

infracção a estas regras será sancionada com uma PRIMEIRA ADVERTÊNCIA DO ÁRBITRO, que poderá ser seguida, caso o atirador não corrija a sua atitude, de sanções que podem ir até à exclusão da competição, por decisão do júri.

Capítulo 18 - Empates

18.1

Em caso de desempate para os três primeiros lugares individuais, um novo traçado (percurso) será montado pelo júri (se houver tempo suficiente para organizar os desempates).

18.2

Os atiradores seguintes, com o mesmo resultado, serão classificados ex-aequo e ordenados por ordem inversa dos resultados dos percursos (do 8º para o 1º).

18.3

Os desempates serão realizados numa série de 25 pratos. Se novos empates se verificarem, atirarão a uma segunda série de 25 pratos. A partir de aí, mantendo-se a igualdade, será aplicado o princípio da morte súbita, ou seja, a eliminação ao primeiro zero. O vencedor será o atirador que resta, após todos os seus concorrentes serem eliminados. Em caso de igualdade e somente no caso de desempate com aplicação do princípio da morte súbita, o “double” ao tiro será considerado como uma unidade de dois pratos, sem ter em conta a posição de um prato “zero”, quer o “double” seja “bom e zero”, ou “zero e bom”.

18.4

O tiro é executado de acordo com as regras precedentes, não podendo os lugares vazios ser preenchidos.

18.5

Quando os desempates não foram previstos antecipadamente, os atiradores deverão ficar em contacto com o júri, a fim de se encontrarem prontos a atirar, no máximo de 15 minutos após terem sido contactados para o fazerem

Os atiradores ausentes, no momento do desempate,, serão considerados como desistentes.

18.6

O Júri pode decidir que os desempates, por motivo de força maior, terão lugar na manhã seguinte. Os atiradores ausentes, serão, neste caso, considerados desistentes.

18.7

Para a classificação por equipas, as equipas empatadas serão ordenados por ordem inversa dos resultados dos percursos (do 8º para o 1º).

REGULAMENTO HOMOLOGADO PELO COMITÉ DE DIRECÇÃO DA FITASC, EM 26 / 09 / 2007

