



**International Shooting Sport Federation  
International Schiess-Sportverband e.V.  
Fédération Internationale de Tir Sportif  
Federación Internacional de Tiro Deportivo**

**REGULAMENTO TÉCNICO**

**PARA**

**TODAS AS DISCIPLINAS DE TIRO**

## CAPITULOS

6.1	GERAL.....	- 177 –
6.2	SEGURANÇA.....	- 178 –
6.3	PADRÕES E LIMITES PARA ALVOS.....	- 180 –
6.4	EQUIPAMENTOS E MUNIÇÕES – GERAL.....	- 220 –
6.5	ADMINISTRAÇÃO PRÉ-COMPETIÇÃO.....	- 222 –
6.6	JURADOS DE COMPETIÇÃO.....	- 225 –
6.7	OFICIAIS DE COMPETIÇÃO.....	- 226 –
6.8	PROCEDIMENTOS DE PONTUAÇÃO.....	- 232 –
6.9	PROCEDIMENTOS DE PONTUAÇÃO (Alvo de papel) prova 25 m..	- 235 –
6.10	REGRAS E CONDUTAS PARA ATIRADORES E OFICIAIS.....	- 237 –
6.11	REGRAS DE COMPETIÇÃO.....	- 239 –
6.12	MAU FUNCIONAMENTO.....	- 245 –
6.13	FALHAS DO SISTEMA DE MARCAÇÃO ELETRÔNICA 10m E 50 m.-	245 –
6.14	DESEMPATE.....	- 248 –
6.15	PROTESTOS E APELAÇÕES.....	- 250 –
6.16	FINAIS EM EVENTOS OLIMPICOS.....	- 252 –
6.17	PROTOCOLO: PREMIAÇÕES E RECORDES.....	- 260 –
6.18	RELAÇÕES DE MIDIA.....	- 261 –
6.19	FORMULÁRIOS.....	- 262 –
6.20	INDICE.....	- 272 –

## **6.1 GERAL**

### **6.1.1 Objetivos e Propósitos das Regras da ISSF**

A ISSF estabeleceu Regras Técnicas para o esporte do tiro para regulamentar a conduta em eventos de tiro reconhecidos pela ISSF (ver Regulamentos Gerais ISSF). O objetivo da ISSF é alcançar uniformidade na conduta do esporte do tiro através do mundo para promover o desenvolvimento do esporte. Os Regulamentos Técnicos da ISSF têm o propósito em auxiliar que se alcance este objetivo.

**6.1.1.1 Regulamento Técnico ISSF** inclui regras de construção de áreas, alvos, escores, etc para todas as disciplinas de tiro. Regras Disciplinares aplicáveis especificamente para quatro disciplinas de tiro: Carabina, Pistola, Espingarda (prato) e Alvo Móvel.

**6.1.1.2 Regulamentos Disciplinar e Técnico ISSF** são aprovados pelo Conselho Administrativo da ISSF em consonância a Constituição da ISSF.

**6.1.1.3 Regulamentos Disciplinar e Técnico ISSF** são subordinados à Constituição da ISSF e às Regulamentações Gerais.

**6.1.1.4 Regulamentos Disciplinar e Técnico ISSF** são aprovados para terem efetividade por um mínimo de quatro anos iniciando em 1º de Janeiro do ano seguinte aos Jogos Olímpicos. Exceto em situações especiais, as Regras da ISSF não são modificadas durante este período de quatro anos.

### **6.1.2 Aplicação dos Regulamentos Disciplinar e Técnico ISSF**

**6.1.2.1** Através destes regulamentos, as competições onde Recordes Mundiais podem ser estabelecidos e as quais forem aprovadas pela ISSF, de acordo com as Regulamentações Gerais ISSF serão referidas como “Competições/Campeonatos supervisionadas pela ISSF”.

**6.1.2.2** Os Regulamentos da ISSF devem ser aplicados a todas as “Competições/Campeonatos supervisionadas pela ISSF”.

**6.1.2.3** A ISSF recomenda que as regras da ISSF sejam aplicadas em competições onde eventos da ISSF estejam no programa, mesmo que Recorde Mundiais não possam ser obtidos. Estes eventos são chamados de “Eventos Supervisionados pela ISSF”.

### **6.1.3 Escopo do Regulamento Técnico**

O Regulamento Técnico inclui:

**6.1.3.1** regras para preparação e organização de Campeonatos/Competições supervisionados pela ISSF.

**6.1.3.2** regras para construção e instalação de áreas de tiro.

- 6.1.3.3** regras aplicáveis a todas as disciplinas ou a mais de uma disciplina de tiro.
- 6.1.4** Quando uma regra se referir a atiradores destros, o contrário desta regra irá se referir a atiradores sinistros (canhotos).
- 6.1.4.1** A menos que uma regra seja aplicável especificamente em eventos para homens ou mulheres, esta deve ser aplicada uniformemente para ambos eventos de homens e mulheres.
- 6.1.5** **Organização e Condução de Competições/Campeonatos supervisionados pela ISSF**
- 6.1.5.1** Um Comitê Organizador deve ser formado de acordo com as Regulamentações Gerais da ISSF e ser responsável pela preparação, administração e condução das competições de trio. Representante(s) da ISSF podem ser convidados como conselheiros técnicos sem direito de voto.
- 6.1.5.2** Oficial Chefe de Linha de Tiro e Oficiais de Linha de Tiro capacitados; Chefe de Árbitros e Árbitros indicados pelo Comitê Organizador devem ser responsáveis pelo aspecto técnico e condução de eventos de tiro individuais.
- 6.1.5.3** O Comitê Organizador deve estabelecer uma sala de Classificação para teste, impressão, numeração e preparação de alvos antes da competição, para marcação e controle de alvos durante a competição e para gravação e produção de lista de resultados após a competição. Esta sala deve estar sob a supervisão de um Oficial Chefe de Classificação, com os Assistentes necessários.
- 6.1.5.4** Um Chefe de Controle de Equipamento e um Oficial de Controle de Equipamento capacitados, indicados pelo Comitê Organizador, devem ser responsáveis pelo Controle de Equipamento.

## **6.2** **SEGURANÇA**

### **SEGURANÇA É DE IMPORTÂNCIA SUPREMA**

- 6.2.1** As Regras da ISSF expressam somente necessidades específicas de segurança requeridas pela ISSF para uso em Competições/Campeonatos supervisionados pela ISSF. As regulamentações necessárias e especiais para as áreas de tiro diferem de país para país. Por esta razão nenhum detalhe está discriminado nestas regras. A segurança em uma área de tiro depende de uma vasta extensão das condições locais, portanto regras adicionais de segurança devem ser estabelecidas pelo Comitê Organizador. O Comitê Organizador deve conhecer os princípios de segurança das áreas de tiro e tomar as providências necessárias para aplicá-las. O Comitê Organizador detém a responsabilidade pela segurança. Juízes, Oficiais de Linha de Tiro, chefes de equipe e atiradores devem ser comunicados de qualquer regulamentação especial.

- 6.2.2** A segurança dos atiradores, dos Oficiais de Linha de Tiro e do público requer, requer atenção e cuidado continuados em relação ao porte da arma e cautela ao se deslocar na área de tiro. Auto-disciplina é necessária por parte de todos. Onde falta a auto-disciplina, é dever do Oficial de Linha de Tiro assegurar a disciplina e dever dos atiradores e chefes de equipe obedecer a tais medidas.
- 6.2.2.1** No interesse da segurança, um Membro do Júri ou um Oficial de Linha de Tiro pode parar a prova a qualquer tempo. Atiradores e chefes de equipe devem notificar imediatamente ao Oficial de Linha de Tiro ou ao Membro do Júri sobre qualquer situação que possa ser perigosa ou que possa vir a causar acidente.
- 6.2.2.2** Um Inspetor de Equipamento, um Oficial de Linha de Tiro ou um Membro do Júri pode tomar para controle o equipamento do atirador (mesmo a arma) sem sua permissão, porém em sua presença e com seu conhecimento. De qualquer forma uma ação imediata deve ser tomada quando se envolve questão de segurança.
- 6.2.2.3** Para assegurar a segurança, todas as armas devem ser portadas com o máximo de cuidado durante todo o tempo. A arma não deve ser removida da Linha de Tiro durante o curso dos disparos, exceto com a permissão de um Oficial de Linha de Tiro.
- 6.2.2.4** Enquanto o atirador estiver no posto de tiro, a arma sempre deve ser apontada para uma direção segura. Quando não estiver realmente atirando, todas as armas devem estar descarregadas e o ferrolho ou acionamento abertos. A ação, culatra ou qualquer dispositivo de carga não deve ser fechado até que a arma esteja apontada em uma posição segura voltada para o alvo.
- 6.2.2.4.1** Mesmo que uma Pistola de 50 m ou uma Carabina tenham um carregador, somente deve-se carregá-las com um cartucho. Se uma pistola de ar de 5 tiros é utilizada em uma prova de 10 m de pistola de ar, somente um chumbinho deve ser carregado.
- 6.2.2.4.2** Na Linha de Tiro, quando a arma não está no posto de tiro, ela deve sempre estar em sua caixa, a menos que de outra forma tenha sido autorizado por um Oficial de Linha de Tiro.
- 6.2.2.5** Antes do atirador deixar o posto de tiro, o atirador deve certificar-se que o Oficial de Linha de Tiro tenha verificado que a ação da arma está aberta e que não tem nenhum cartucho ou chumbinho na câmara ou no carregador. Se o atirador colocar sua arma na caixa ou retirá-la do posto de tiro sem tê-la inspecionada pelo Oficial de Linha de Tiro, ele pode ser desclassificado.
- 6.2.2.6** Tiro em seco e exercício de pontaria são permitidos, porém somente com a autorização do Oficial de Linha de Tiro e somente na Linha de Tiro ou em uma área designada. O porte de arma não é permitido quando o pessoal de operação estiver à frente da Linha de Tiro
- 6.2.2.6.1** **Tiro em seco** significa a liberação do sistema de gatilho de uma arma descarregada ou a liberação do sistema de gatilho de uma arma de ar ou gás

montada com um equipamento que capacita o gatilho ser operado sem a liberação da carga propelente (ar ou gás).

- 6.2.2.7** Armas/carregadores podem ser carregados apenas no posto de tiro e somente após o comando de **“carregar” (load)** ou **“iniciar” (start)** for dado. Fora deste momento, as armas/carregadores devem permanecer descarregadas.
- 6.2.2.7.1** Se um atirador dispara um tiro antes do comando ou sinal de **“carregar”** ou **“iniciar”**, ou após o comando de **“parar”** ou **“descarregar”** ter sido dado, ele pode ser desclassificado se a segurança estiver envolvida.
- 6.2.2.7.2** Durante a competição a arma deve ser abaixada somente após o(s) cartucho(s) e/ou carregador tiverem sido removidos e a ação estiver aberta. Armas de ar e gás devem ser mantidas em segurança abrindo e mantendo aberta a porta de carregamento.
- 6.2.2.7.3** Quando o comando ou sinal de **“parar”** é dado, o atirador deve parar imediatamente. Quando o comando de **“descarregar”** é dado, todos os atiradores devem descarregar suas armas e carregadores, e deixá-los seguros (para descarregar armas de ar peça permissão ao Oficial de Linha de Tiro). Os disparos só devem ser reiniciados quando o comando apropriado ou o sinal de **“iniciar”** for dado novamente.
- 6.2.2.7.4** O Oficial Chefe de Linha, ou outro Oficial de Linha de Tiro capacitado, é responsável por dar os comandos **“carregar”**, **“iniciar”**, **“parar”**, **“descarregar”** e outros comandos necessários. O Oficial de Linha de Tiro deve assegurar-se que os comandos são obedecidos e de que as armas estão portadas de maneira segura.
- 6.2.2.7.5** Qualquer atirador que segurar uma arma ou carregador, exceto para descarregar, após o comando de **“parar”** ter sido dado durante uma eliminatória ou qualificatória, intervalo ou série, sem a permissão do Oficial de Linha de Tiro, pode ser desclassificado.
- 6.2.2.8** É responsabilidade do atirador que qualquer cilindro de ar ou CO2 tenha sido certificado como seguro e ainda esteja dentro da data de validade.

### **6.2.3 Proteção Auricular**

Informações devem ser exibidas visivelmente e protetores auriculares devem estar disponíveis para todas as pessoas na área de tiro. Todos os atiradores e outras pessoas nas imediações da Linha de Tiro são aconselhadas a utilizar tampões auriculares, abafadores, ou protetores auriculares semelhantes. Protetores de audição na forma de tampões ou abafadores (não simplesmente algodão) devem ser fornecidos para os Oficiais de Linha de Tiro dos quais o dever requer-lhes estar próximo à Linha de Tiro durante os disparos (ex: Anotadores, Oficiais de Linha de Tiro, Membros do Júri, etc.) Protetores auriculares que incorporem qualquer tipo de aparelho receptor não são permitidos aos atiradores.

## **6.2.4 Protetores Oculares**

Todos os atiradores são aconselhados a utilizar óculos de tiro à prova de quebra ou proteção ocular semelhante enquanto atiram.

## **6.2.5 Equipamentos que Produzam Som**

Somente equipamentos redutores de som podem ser usados. Rádios, gravadores, ou qualquer tipo de reprodutores de som ou sistema de comunicação são proibidos durante a competição e em qualquer treinamento.

## **6.3 PADRÕES DE ALVOS E ÁREAS**

### **6.3.1 Requisitos Gerais para Alvos**

**6.3.1.1** Amostras de alvos de papel (cinco (05) de cada tipo) e pratos (vinte (20) pratos de qualificação e vinte (20) de pratos 'flash' de finais, que serão utilizados nas Competições/Campeonatos supervisionados pela ISSF onde Recordes Mundiais podem ser estabelecidos, devem ser submetidos à Secretaria Geral da ISSF para teste, verificação das especificações e aprovação, pelo menos seis (06) meses antes do início de tais Campeonatos/Competições.

**6.3.1.2** **A qualidade e dimensão** de todos os pratos serão examinados novamente pelo Delegado Técnico antes de ter início a Competição/Campeonato supervisionado pela ISSF. Somente pratos que sejam os mesmos das amostras aprovadas podem ser utilizados.

**6.3.1.3** **Alvo de papel** deve ser de cor e material não refletivos de modo que a área preta de tiro (centro) seja claramente visível sob condições normais na distância apropriada. O alvo de papel e os anéis de pontuação devem manter acuidade dimensional sob qualquer condição de tempo e climática. O alvo de papel deve registrar os furos do tiro sem distorção ou dobras excessivas.

**6.3.1.4** As dimensões de todos os anéis de pontuação são medidas da margem externa (diâmetro externo) dos anéis.

**6.3.1.5** Nas Competições/Campeonatos supervisionados pela ISSF somente alvos com uma (01) área preta de mira serão permitidos, exceto no caso do Alvo Móvel.

**6.3.1.6** Os alvos são divididos em zonas de pontuação pelos anéis de pontuação.

### **6.3.1.7 Alvos Eletrônicos (EST)**

Somente Alvos Eletrônicos aprovados pela ISSF podem ser utilizados.

### **6.3.19 Padrões Gerais para Áreas de Tiro ao Prato (Pedanas)**

Pedanas, construídas no Hemisfério Norte, devem estar posicionadas de maneira que os disparos sejam feitos para a direção Norte ou Nordeste. Pedanas, construídas no Hemisfério Sul, devem estar posicionadas de maneira que os disparos sejam feitos para a direção Sul ou Sudeste. Esta disposição coloca o sol nas costas do atirador tanto quanto possível em um dia de tiro.

Novas áreas de tiro ao prato devem ser construídas, onde seja estritamente necessário, com uma zona de precipitação do tiro razoavelmente nivelada e livre de obstáculos para permitir o recolhimento mecânico dos bagos de chumbo.

#### **6.3.19.1 Padrões para a Área (Pedana) da Fossa**

##### **6.3.19.1.1 A trincheira da fossa**

A trincheira da fossa deve ser construída de modo que a parte superior do teto esteja na mesma elevação que a superfície dos postos de tiro. As medidas internas da trincheira devem ser aproximadamente 20 m de lado a lado, 2 m da frente para trás, e de 2 m a 2,10 m do chão à superfície interna do teto. Estas dimensões permitirão liberdade suficiente para o pessoal operacional e espaço de estocagem de pratos suficiente (ver figuras).

##### **6.3.19.1.2 Distância entre as Trincheiras (construção de mais de uma fossa)**

A distância entre o centro da máquina 15 na Pedana A e o centro da máquina um (01) na Pedana B não deve ser menos do que 35 m. Para pedanas pré-existentes com uma distância menor do que 35 m, como especificado acima, os Árbitros devem diminuir o ângulo de lançamento na regulagem das máquinas 13 da Pedana A e três (03) da Pedana B, se necessário, para impedir que estes pratos cruzem com os pratos das pedanas adjuntas e atrapalhem aos atiradores.

#### **6.3.19.2 Os Pratos (máquina lançadora de pratos)**

Cada trincheira deve ter 15 máquinas de fossa presas à sua parede frontal. As máquinas devem ser divididas em cinco (05) grupos de três (03). O centro de cada grupo deve ser indicado somente por uma marca pintada no topo do teto que deve ser posicionada de maneira que indique a posição de cada máquina central de cada grupo no qual um prato deve emergir quando a regulagem de lançamento for zero (0) grau. A distância entre cada máquina de cada grupo deve ser igual, entre 1,00 m e 1,10 m. A distância da máquina central dos grupos adjacentes deve ser de 3,00 m a 3,30 m. Para pedanas já existentes esta pode ser de 3,00 m a 6,00 m.

**6.3.19.2.1** No caso do uso de máquinas com rotação à esquerda (sentido horário) do braço de lançamento, a distância entre a máquina do lado esquerdo (visto por trás) e a do centro em cada grupo pode ser reduzida para menos do que o



prescrito de 1,00 m a 1,10 m (ver também regra 6.3.21.1).

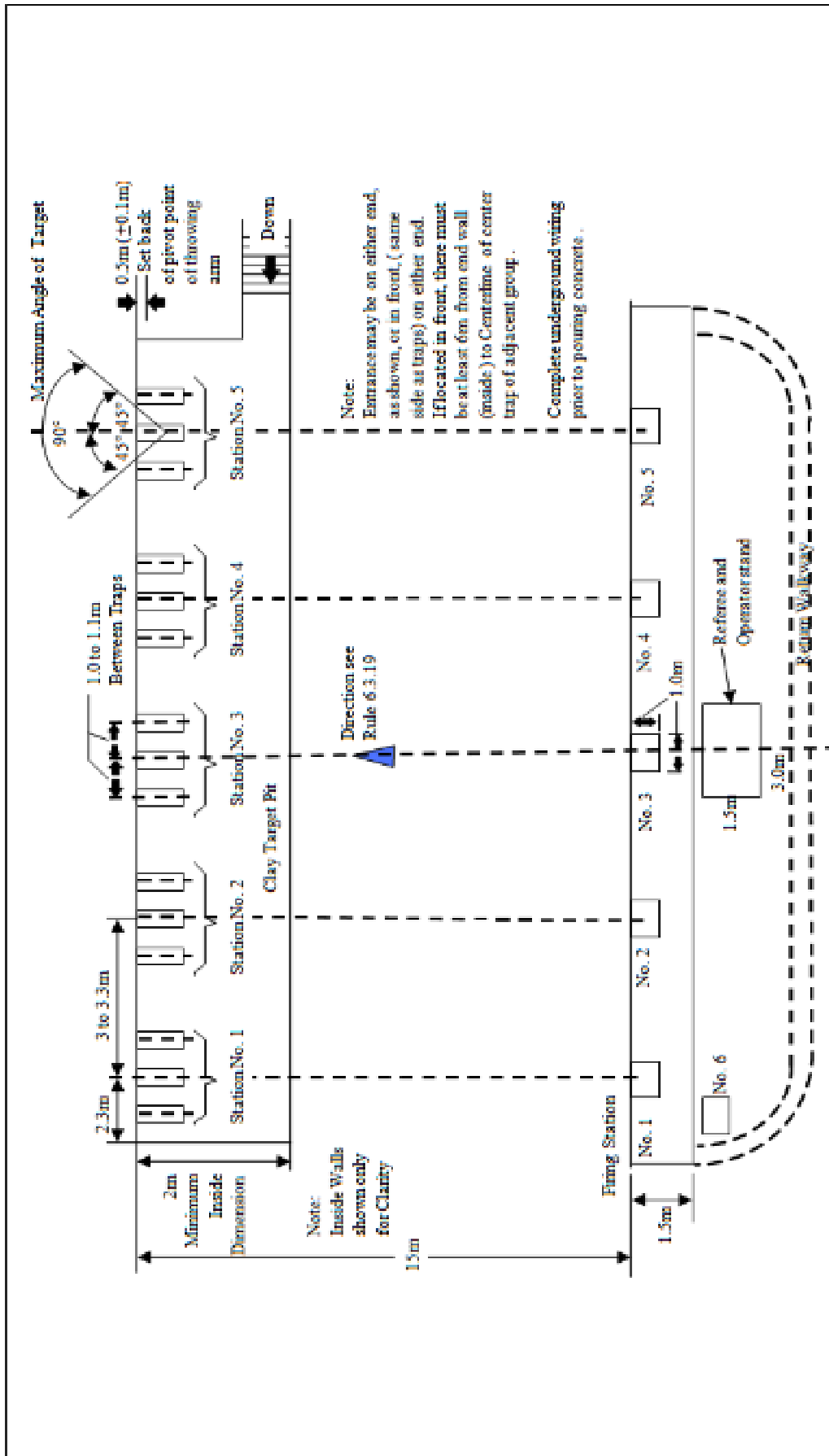
- 6.3.19.3** As máquinas devem ser instaladas na trincheira de modo que o ponto de pivô do braço de lançamento esteja 0,50 m (+/- 0,10 m) abaixo da superfície externa do teto da trincheira e assentado posteriormente 0,50 m (+/- 0,10 m) desde o limite anterior do teto quando a máquina estiver regulada para lançamento a 2,00 m de altura. Isto é definido como Ponto de Lançamento. As máquinas podem ser carregadas automaticamente (auto carregamento e engatilhar), semi-automática (manualmente carregada e auto engatilhar) ou manual (manualmente carregada e engatilhada). Cada máquina deve ser provida da possibilidade de selar a regulagem de seu ângulo de elevação e a tensão principal da mola após estes terem sido inspecionados e aprovados pelos Árbitros. Todas as máquinas devem ser providas de uma maneira para se fazer a regulagem de lançamento de pratos em um ajuste preciso. Todas as máquinas que são carregadas manualmente devem ter dois pontos limítrofes fixados à ela. Estes pontos são necessários para prevenir movimentos deliberados ou acidentais dos pratos para frente ou para trás no braço de lançamento, com isso modificando a direção pré-ajustada do prato. Cada máquina deve ter os setores de elevação e angulação marcados em incremento de dez (10) graus.
- 6.3.19.4** As máquinas devem ser liberadas, ou seja lançar os pratos, por um sistema elétrico-manual ou elétrico-microfone. O sistema de controle deve ser colocado em uma posição tal que o lançador possa ver e ouvir claramente ao atirador. Os equipamentos de liberação devem garantir distribuição equânime de pratos para cada atirador em uma série de 25 pratos. Esta distribuição deve ser: 10 pratos à direita, 10 pratos à esquerda e 5 pratos ao centro. Com a distribuição correta, em uma série de 25 pratos, cada grupo de máquinas deverá lançar dois pratos da máquina à esquerda, dois da máquina à direita e um da máquina ao centro enquanto o atirador progride do posto 1 ao posto 5. Após cada cinco (5) pratos o indicador do seletor deve avançar uma posição.
- 6.3.19.5** Os cinco (5) postos de tiro devem estar arranjados em uma Linha de Tiro reta a uma distância de 15 m da margem frontal da casamata. Cada posto de tiro deve ser proeminentemente marcado com um quadrado de 1m x 1m, o qual está centralizado em uma Linha de Tiro perpendicular à Linha de Tiro do posto de tiro e estendida até a marca pintada que indica o ponto de saída a zero grau acima da máquina do meio em cada grupo de três. Um posto seis deve ser marcado a 2 m atrás e ligeiramente à esquerda do posto 1, onde o atirador número 6 deve tomar sua posição. Todas as seis (06) posições devem ter uma mesa ou banco onde o atirador possa colocar seus cartuchos extras e outros equipamentos. O posto deve ser firme e alinhado em todas as direções. Cada posto deve ter nos cantos direito e esquerdo dianteiros um bloco de madeira, pedaço de carpete ou borracha de forma quadrada ou redonda de 15 cm, sobre o qual o atirador possa repousar sua arma.
- 6.3.19.5.1** Para as finais de fossa olímpica, uma luz colorida de intensidade média deve ser posicionada no suporte do microfone do posto 1 ou em um suporte colocado do lado esquerdo atrás do posto 1, a uma distância de 1.0 m a 1.5 m

e a uma altura de 40 cm a 50 cm. A lâmpada deve ser controlada por um sistema que indique que por um período de 10 a 12 segundos, imediatamente após o atirador do posto 5 ter disparado um prato bom, este microfone do posto 1 está inoperante.

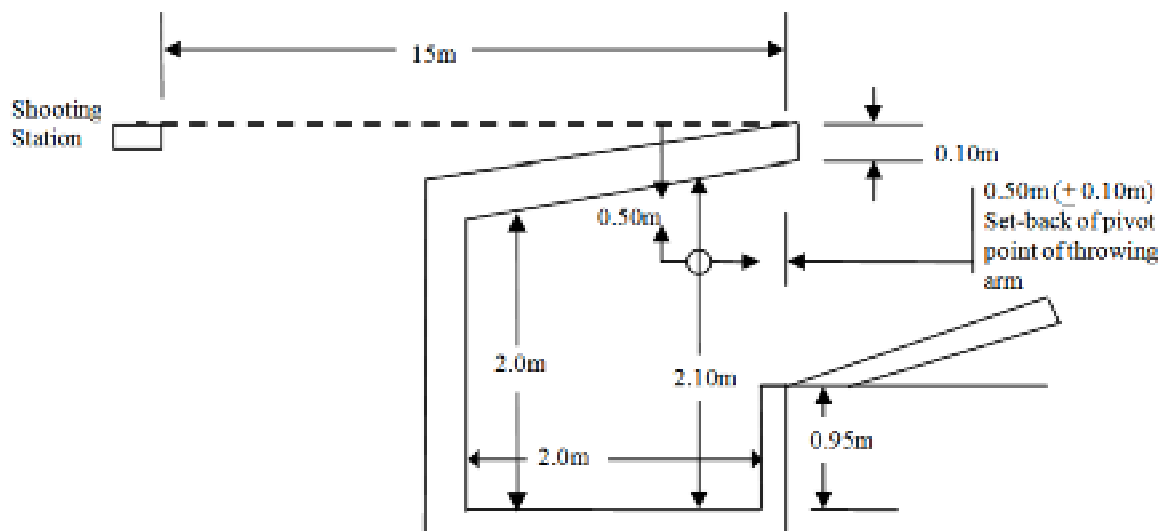
**6.3.19.5.2** Três (3) a quatro (4) metros atrás da Linha de Tiro dos postos de tiro, um caminho deve ser feito para uso obrigatório pelos atiradores que se movem do posto cinco (5) para o posto seis (6). Os atiradores não devem passar entre o caminho e os postos de tiro. Um arame, corda ou outra barreira adequada deve ser erguida de 7 m a 10 m do caminho de volta. A nenhum espectador é permitido estar dentro desta barreira. O Árbitro e os Membros do Júri são os responsáveis em garantir esta regra. Os postos de tiro, local dos árbitros e local dos operadores deve ter proteção adequada contra sol e chuva.

### 6.3.19.5.3

### Trap Range



### 6.3.20 Secção da casamata de Fossa e Fossa Dublê



### 6.3.21 Padrões para as Áreas (Pedana) de Fossa Dublê

#### 6.3.21.1 A trincheira da Fossa Dublê

As áreas são comumente adaptadas para a competição de Fossa Dublê, utilizando-se o grupo central de máquinas, números 7, 8 e 9, diretamente em frente do posto 3. Veja regras para Fossa Dublê.

#### 6.3.21.2 Distância entre as trincheiras de Fossa

6.3.21.2.1 Ver regra 6.3.19.1.2 quando são utilizadas as trincheiras.

6.3.21.2.2 Quando trincheiras de Fossa Dublê são construídas, veja as figuras 6.3.21.2.9, a distância da máquina do centro em um campo à máquina de centro no campo adjacente, não deve ser menos do que 35 m. (Os ângulos dos pratos na Fossa Dublê (veja figura) não são tão severos quanto na Fossa, por isso não precisam de redução).

#### 6.3.21.2.3 As máquinas lançadoras de pratos

Cada trincheira de Fossa Dublê deve ter três (03) máquinas fixadas à sua parede frontal. O ponto de saída de zero grau da máquina central do grupo, deve ser indicado apenas por uma marca pintada no lado de cima do teto da casamata. A distância entre as máquinas dentro do grupo deve ser igual, de 1.00 m a 1.10 m (ver regra 6.3.19.2). As máquinas 1 e 3 devem estar, no mínimo, a 1,50 m das paredes laterais.

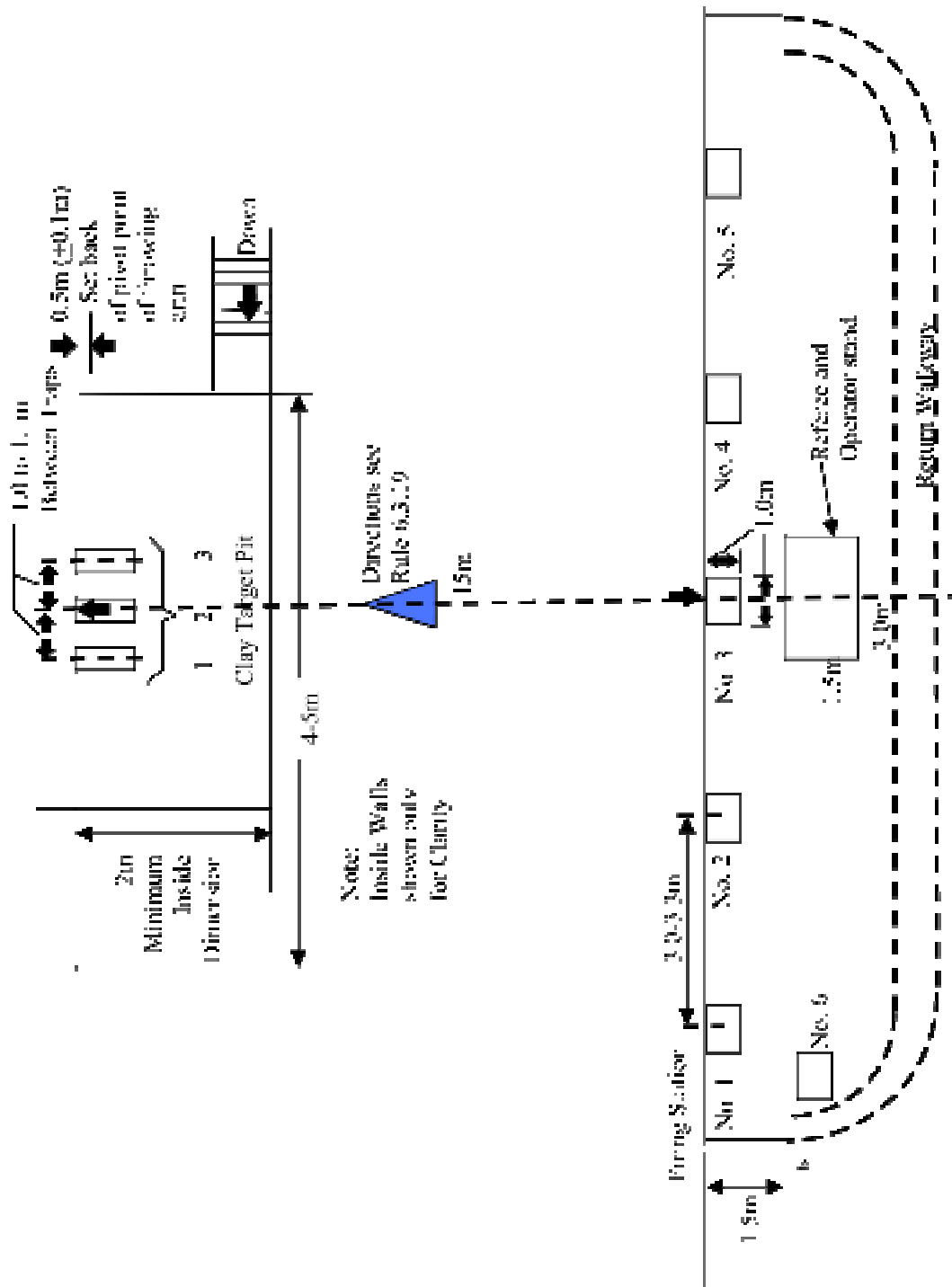
- 6.3.21.2.4** As máquinas devem ser instaladas na trincheira de modo que o ponto de pivô do braço de lançamento esteja a 0,50 m (+/- 0.10 m) abaixo do topo da superfície do teto da trincheira e afastado 0.50 m (+/- 0.10 m) da margem frontal do teto, quando a máquina estiver ajustada para uma altura de 2,00 m de elevação (ver figuras). As máquinas devem ser totalmente automáticas (auto carregáveis e amáveis), semi-automáticas (carregáveis manualmente e auto amáveis), ou manuais (todos os processos manuais). Cada máquina deve estar provida de um meio para que se possa selá-la após regulados a altura, ângulo e tensão da mola principal, após ter sido inspecionada pelo Árbitro. Todas as máquinas devem estar providas de um meio que permita aos pratos serem lançados em um ajuste perfeito. Todas as máquinas devem ter dois retentores fixados a ela. Os retentores são necessários para prevenir movimento deliberado ou acidental do prato para trás ou para frente no braço de lançamento, deste modo mudando a direção do prato pré-ajustada. Cada máquina deve ter os setores de elevação e angulação marcados em incremento de 10 graus.
- 6.3.21.2.5** As máquinas devem ser liberadas, ou seja lançar os pratos, por um sistema elétrico-manual ou elétrico-microfone ligados a um temporizador. O sistema de controle deve ser colocado em uma posição tal que o lançador possa ver e ouvir claramente ao atirador. Para todos os eventos da ISSF, um temporizador automático deve ser utilizado. O temporizador deve estar ajustado para liberar os pratos, com períodos aleatórios variando de zero (0) a um (1) segundo após o pedido do atirador. O sistema deve garantir o lançamento simultâneo de dois (2) pratos das máquinas pré-determinadas. Quando um sistema elétrico-manual for utilizado, o equipamento de disparo deve ser desenhado de modo que apenas um (1) botão ou interruptor possa ser utilizado para liberar o prato.
- 6.3.21.2.6** Os cinco (5) postos de tiro devem estar arrançados em uma Linha de Tiro reta a uma distância de 15 m da margem frontal da trincheira. Cada posto de tiro deve ser proeminentemente marcado com um quadrado de 1m x 1m. O posto três (3) deve estar centralizado em uma Linha de Tiro estendida até a marca pintada acima da máquina do meio do grupo. O posto dois (2) está 3m – 3,30 m à esquerda do posto 3 e o posto 1 equidistante à esquerda do posto 2. Da mesma forma o posto 4 está 3 m – 3,30 m à direita do posto 3 e o posto 5 igualmente 3 m – 3,30 m à direita do posto 4 (ver figura, área de tiro de Fossa Dublê separada). Um posto 6 deve também ser feito cerca de 2 m atrás e ligeiramente à esquerda do posto 1, onde o atirador de número 6 possa tomar posição no momento de início da competição. Todas as seis (06) posições devem ter uma mesa ou banco onde o atirador possa colocar seus cartuchos extras e outros equipamentos. O posto deve ser firme e alinhado em todas as direções e deve estar no mesmo nível da margem frontal do teto da casamata. Cada posto (seis) deve ter nos cantos direito e esquerdo dianteiros um bloco de madeira, pedaço de carpete ou borracha de forma quadrada ou redonda de 15 cm, sobre o qual o atirador possa repousar sua arma.

**6.3.21.2.7** Para as finais de Fossa Dublê, uma luz colorida de intensidade média deve ser posicionada no suporte do microfone do posto 1 ou em um suporte colocado do lado esquerdo atrás do posto 1, a uma distância de 1.0 m a 1.5 m e a uma altura de 40 cm a 50 cm. A lâmpada deve ser controlada por um sistema que indique que por um período de 10 a 12 segundos, imediatamente após o atirador do posto 5 ter disparado um prato bom, este microfone do posto 1 está inoperante.

**6.3.21.2.8** Três (3) a quatro (4) metros atrás da Linha de Tiro dos postos de tiro, um caminho deve ser feito para uso obrigatório pelos atiradores que se movem do posto cinco (5) para o posto seis (6). Os atiradores não devem passar entre o caminho e os postos de tiro. Um arame, corda ou outra barreira adequada deve ser erguida de 7 m a 10 m do caminho de volta. A nenhum espectador é permitido estar dentro desta barreira. O Árbitro e os Membros do Júri são os responsáveis em garantir esta regra. Os postos de tiro, local dos árbitros e local dos operadores devem ter proteção adequada contra sol e chuva.

### 6.3.21.2.9

### Separate Double Trap Range – 3 Machines



## **6.3.22 Padrões para as Áreas (Pedanas) de Skeet**

**6.3.22.1** Um campo (pedana) de Skeet consiste de duas casas (casa alta e casa baixa) e oito (8) postos de tiro. Os postos de 1 a 7 estão arranjados em um segmento de círculo com 19.2 m de raio e a corda de base de 36.8 m (com tolerância de +/- 0.1 m), a qual está a 5.5 m do ponto central do círculo e é assinalada com uma estaca (bandeira central).

**6.3.22.1.1** O centro do círculo é assinalado por uma estaca, a qual também marca a base do ponto de cruzamento dos pratos.

**6.3.22.1.2** O Posto 1 está localizado ao final do lado esquerdo da corda de base e o Posto 7 ao final do lado direito, quando se posicionar em qualquer parte do segmento do círculo e olhar para a estaca central. Os Postos 2 ao Posto 6 estão localizados no segmento de círculo a pontos equidistantes uns dos outros (a distância exata entre o centro da parte frontal do posto 1 e 2, 2 e 3, etc., é de 8.13 m na corda). O Posto 8 está localizado no centro da corda de base (ver figura).

**6.3.22.2** Os Postos de tiro de 1 a 7 são um quadrado de 0.9 m +/- 0.05 m x 0.9 m +/- 0.05 m, com os dois lados paralelos ao raio de um círculo traçado através da sinalização do posto (centro do posto). O Posto de tiro 8 é retangular, 0.9 m +/- 0.05 m de largura por 1.85 m +/- 0.05 de comprimento, com o comprimento paralelo à corda de base. A localização de cada posto de tiro deve ser precisamente indicada. As sinalizações para os postos de tiro de 1 a 7 estão no centro do lado mais próximo ao ponto de cruzamento dos pratos. A sinalização para o posto 8 está no ponto central da corda de base. Todos os oito (8) postos devem estar no mesmo nível, com uma tolerância de +/- 0.05 m de elevação.

### **6.3.22.3 Distância dos Pratos, Ângulos e Elevações**

**6.3.22.3.1** Cada casa deve conter uma máquina lançadora de pratos em uma posição fixa.

**6.3.22.3.2** Os pratos lançados da casa alta devem emergir em um ponto a 0.9 m +/- 0.05 m atrás da sinalização do posto 1 (medido ao longo da extensão da corda de base) e 3.05 m +/- 0.05 m acima do nível do posto 1. O prato lançado da casa baixa deve emergir em um ponto a 0.9 m +/- 0.05 m atrás da sinalização do posto 7 (medido ao longo da extensão da corda de base) (deslocado 0.75 m +/- 0.05 m para o lado externo da corda de base) e a 1.05 m +/- 0.05 m acima do nível do posto 7.

**6.3.22.3.3** Os pratos corretamente lançados devem passar por um círculo de 0.9 m – 0.95 m de diâmetro, localizado 4.60 m +/- 0.05 m acima do ponto de cruzamento dos pratos.

**6.3.22.3.4** Em condições de tempo calmo, os pratos devem cair a uma distância mínima de 65 m e máxima de 67 m medida da face da casa atrás dos postos 1 e 7. Se a posição correta não puder ser verificada por mensuração, o Árbitro decidirá a



trajetória dos pratos.

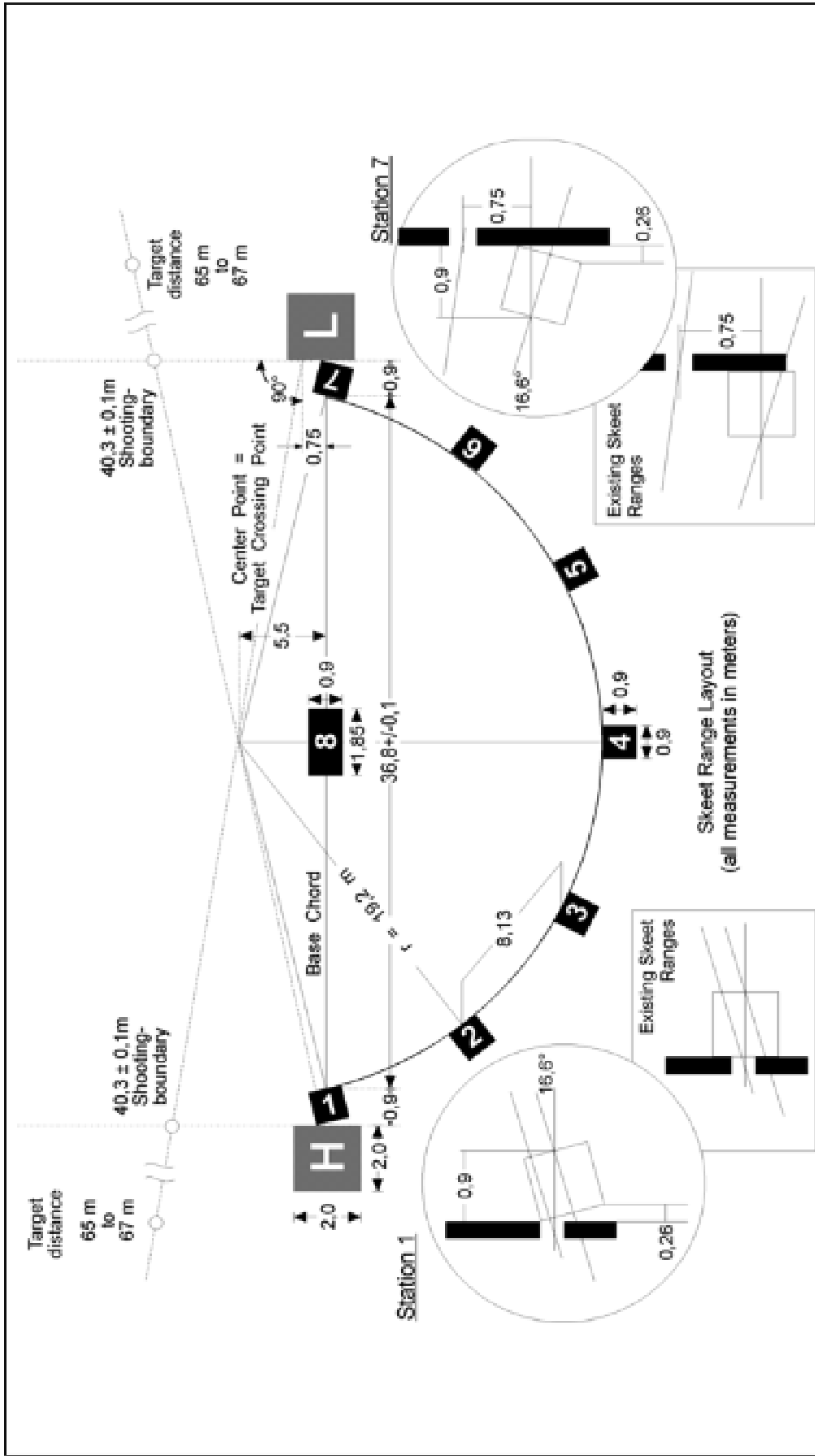
- 6.3.22.4** Os limites de tiro dos postos 1 e 7 estão a 40.3 m +/- 0.1 m à frente de cada casa. Para o posto 8 o limite de tiro está determinado entre o ponto de cruzamento dos pratos entre uma Linha de Tiro reta vinda do posto 4 ao posto 8 até este. Sinalizações adequadas devem ser colocadas na trajetória de vôo do prato, em um ponto a 40.3 m +/- 0.1 m de ambas as casas alta e baixa, para indicar os limites de tiro. Sinalizações similares devem ser posicionadas a 65 m e 67 m para indicar a distância de um prato regulamentar.
- 6.3.22.5** Um anteparo de proteção deve ser instalado na abertura de cada casa de modo que o operador das máquinas não seja visível para o atirador em nenhum posto. Esta precaução é obrigatória como medida de segurança para proteger o operador de injúrias possíveis de um tiro direto ou um ricochete, e aos atiradores, de pratos que saiam quebrados da abertura de lançamento da casa. Um arame, corda ou outra barreira adequada deve ser erguida 7 m a 10 m atrás do posto 4 e paralela à corda de base. A nenhum espectador é permitida a permanência além deste limite. Os Árbitros e Membros do Júri são os responsáveis para que se garanta esta Regra.
- 6.3.22.6** As máquinas devem ser liberadas, ou seja lançar os pratos, por um sistema elétrico-manual ou elétrico-microfone (veja nota abaixo) ligados a um temporizador que deve ser colocado em uma posição tal que permita ao operador ver e ouvir claramente ao competidor. Para todas as Competições/Campeonatos supervisionados pela ISSF, o uso de um temporizador é obrigatório. Ele deve prover para o lançamento do prato um período indefinido de tempo, variando de um lançamento instantâneo até a um máximo de três (3) segundos após o atirador ter pedido o prato. O aparelho de disparo deve ser desenhado de modo que apenas um botão seja utilizado para o lançamento dos pratos duplos.

Nota: Se um microfone eletro-eletrônico estiver sendo utilizado, este deve ser feito para que tenha um intervalo de variação randômico de 0.2 a 3.0 segundos.

- 6.3.22.7** Uma lâmpada colorida deve ser colocada do lado de fora tanto da casa alta quanto da casa baixa. A lâmpada deve acender imediatamente quando o disparador apertar o disparador e apagar quando o(s) prato(s) for (em) lançado (s). A lâmpada deve ser claramente visível ao árbitro. A lâmpada pode ser instalada ao lado da casa de skeet, de frente para a área de espectadores a uma altura de 2.2 m – 2.8 m na casa alta e 1.6 m – 2.0 m na casa baixa.

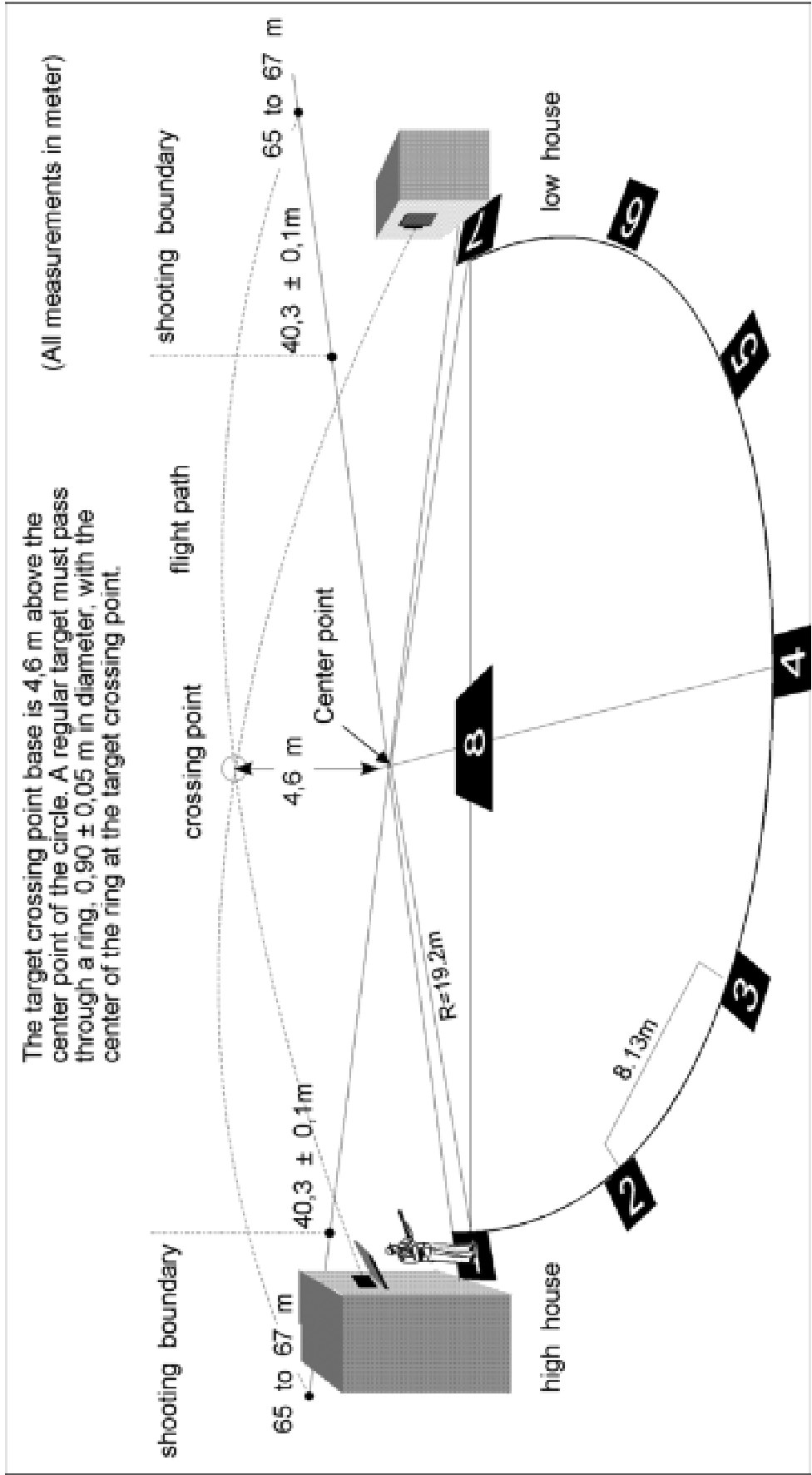
6.3.22.8

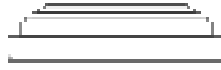
Skeet Range Layout



6.3.22.9

Skeet Range View





**International Shooting Sport Federation  
Internationaler Schiess-Sportverband e.V.  
Fédération Internationale de Tir Sportif  
Federación Internacional de Tiro Deportivo**

**REGRAS DE ESCOPETA**

**PARA**

**FOSSA OLÍMPICA**

**FOSSA DUBLÊ**

**SKEET**



## **CAPÍTULOS**

- 9.1 GERAL**
- 9.2 SEGURANÇA**
- 9.3 PADRÕES DE PEDANA E DE PRATO**
- 9.4 EQUIPAMENTO E MUNIÇÃO**
- 9.5 OFICIAIS DE COMPETIÇÃO**
- 9.6 EVENTOS DE TIRO e PROCEDIMENTOS DE COMPETIÇÃO**
- 9.7 ADMINISTRAÇÃO DE PROVA**
- 9.8 MAU FUNCIONAMENTO**
- 9.9 REGRAS DE CONDUTA PARA ATIRADORES E OFICIAIS**
- 9.10 PRATOS – REGULAR, IRREGULAR, QUEBRADO, ACERTADO, PERDIDO E REPETIR (NO BIRDS)**
- 9.11 CLASSIFICAÇÃO E PROCEDIMENTOS DE PONTUAÇÃO**
- 9.12 EMPATE e DESEMPATE (SHOOT-OFFS)**
- 9.13 PROTESTOS E APELAÇÕES**
- 9.14 FINAIS**
- 9.15 ESQUEMAS e TABELAS**
- 9.16 ÍNDICE PARA REGRAS DE ESCOPETA**

Nota: Onde as figuras e tabelas contiverem informações específicas, estas terão a mesma autoridade que as regras enumeradas.

## 9.1 GERAL

- 9.1.1 Estas Regras são parte do Regulamento Técnico da ISSF e aplicáveis a todos os eventos de escopeta.
- 9.1.2 Todos os atiradores, chefes de equipe e oficiais devem se familiarizar com as Regras da ISSF e devem assegurar que estas sejam cumpridas. É de responsabilidade de cada atirador acatar estas Regras.
- 9.1.3 Quando uma Regra se referir a um atirador destro, o inverso desta Regra referir-se-á a canhotos.
- 9.1.4 A menos que uma Regra aplique-se especificamente a eventos homens ou damas, esta deve ser aplicada uniformemente para ambos eventos, masculino e feminino.

## 9.2 SEGURANÇA

### SEGURANÇA É DE IMPORTÂNCIA SUPREMA

Ver Regulamento Técnico – Seção 6

- 9.2.1 A segurança do atirador, pessoal de pedana e espectadores requer atenção continuada e cuidadosa no portar da arma e cuidado ao se movimentar nas áreas de tiro. É fortemente recomendado que todo pessoal operando à frente da Linha de Tiro deva utilizar jaquetas de alta visibilidade. Auto disciplina é necessária por parte de todos. Onde falta esta auto disciplina, é dever do atirador e chefes de equipe assegurar seu cumprimento.

### 9.2.2 PORTANDO ARMAS

- 9.2.2.1 Para garantir a segurança, todas as escopetas, mesmo descarregadas, devem ser portadas com o máximo cuidado durante todo o tempo (penalidade possível – **DESCLASSIFICAÇÃO**).

- Armas convencionais de dois canos devem ser portadas com a bscula visivelmente aberta.
- Armas semi-automticas devem ser portadas com a cmara visivelmente aberta e o cano apontado em uma direo segura, para cima em direo ao cu ou para baixo em direo ao solo somente.
- Escopetas que no esto sendo utilizadas devem ser mantidas em uma estante de armas, caixa de arma fechada, armaria ou outro local seguro.
- Todas as escopetas devem ser portadas descarregadas, exceto no posto de tiro e somente, ento, aps o comando ou sinal de “**INICIAR**” (“**START**”) ter sido dado.
- Os cartuchos no devem ser colocados em qualquer lugar at que o atirador esteja no posto de tiro, olhando para na direo dos pratos com a arma apontada para a sua rea de vo e aps o rbitro ter dado

permissão.

- Quando o tiro for interrompido, a arma deve ser aberta e descarregada.
- Nenhum atirador deve voltar do postos de tiro antes de ter aberto e descarregado sua arma.
- Após o último tiro e antes de deixar a pedana ou de colocar a arma em uma estante, amaria, etc. o atirador deve assegurar-se e o Árbitro deve verificar que não existam cartuchos ou cartucho na câmara ou no carregador.
- O porte de arma fechada é proibido quando o pessoal operacional estiver à frente da Linha de Tiro

### **9.2.3 PONTARIA**

**9.2.3.1** Exercícios de pontaria são permitidos apenas nos postos de tiro determinados com a permissão do Árbitro, ou em áreas designadas supervisionadas.

**9.2.3.2** É proibido fazer pontaria ou atirar no prato de um outro atirador ou apontar e/ou atirar em um pássaro vivo ou outro animal deliberadamente.

**9.2.3.3** É proibido fazer pontaria em qualquer outra área além da especificada.

### **9.2.4 TIRO E DISPARO DE TESTE (“TEST FIRING”)**

**9.2.4.1** Os tiros só poderão ser disparados quando for a vez do atirador e o prato tenha sido lançado.

**9.2.4.2** Sob a permissão do Árbitro, o disparo de teste da arma ( máximo de dois (02) tiros) é permitido a cada atirador em cada dia de competição, imediatamente antes de iniciar sua primeira rodada do dia.

**9.2.4.3** O disparo de teste da arma é sempre permitido a cada atirador antes do início das Finais ou em cada desempate (shoot-offs) antes ou depois das Finais.

**9.2.4.4** Os tiros para disparo de teste **não podem ser dados em direção ao solo** dentro das áreas de tiro.

**9.2.4.5** O disparo de teste de uma espingarda após o reparo da arma deve ser providenciado pelo Árbitro ou pelo Oficial Chefe de Pedana.

### **9.2.5 COMANDO “PARAR” (“STOP”)**

**9.2.5.1** Quando o comando ou sinal de **“PARAR”** é dado, o tiro deve parar imediatamente. Todos os atiradores devem descarregar suas armas e deixá-las seguras.

**9.2.5.2** Nenhuma arma poderá ser fechada novamente até que o comando para continuar (**“INICIAR”**) seja dado.

**9.2.5.3** O tiro só pode ser reiniciado ao comando ou sinal apropriado (“**INICIAR**”).

**9.2.5.4** Qualquer atirador que segurar uma arma fechada após ter sido dado o comando de “**PARAR**” (“**STOP**”) sem a permissão do Árbitro, pode ser desclassificado.

## **9.2.6 COMANDOS**

**9.2.6.1** Todos os comandos em Competições/Campeonatos supervisionados pela ISSF devem ser dados na língua inglesa.

**9.2.6.2** Os Árbitros ou outro oficial de pedana apropriado, são os responsáveis por dar os comandos “**INICIAR**”, “**PARAR**” e outros comandos necessários. Os Árbitros devem então se certificar que os comandos sejam obedecidos e que todas as espingardas sejam portadas de maneira segura.

## **9.2.7 PROTETORES OCULARES E AURICULARES**

**9.2.7.1** Todos os atiradores e outras pessoas nas imediações da Linha de Tiro devem ser orientados a utilizar plugs de ouvido, abafadores ou protetores auriculares adequados similares. Protetores auriculares que incorporem qualquer tipo de aparelhos receptores de som não são permitidos.

**9.2.7.2** Todos os atiradores são estimulados a usar óculos de tiro à prova de estilhaço ou protetores oculares similares.

## **9.3 PADRÕES PARA AS PEDANAS E PRATOS**

Os padrões para os pratos e pedanas podem ser encontrados no Regulamento Técnico – Seção 6.

## **9.4 EQUIPAMENTO E MUNIÇÃO**

Veja Regulamento Técnico – Seção 6.

### **9.4.1 CONTROLE DE EQUIPAMENTO**

O Júri deve implementar um programa de Controle de Equipamento para inspecionar as armas, vestimentas e outros equipamentos. O Júri tem o direito de examinar qualquer item do equipamento do atirador incluindo a vestimenta. Os Chefes de Equipe detêm responsabilidade semelhante para que seus componentes da equipe façam uso adequado do equipamento de acordo com estas regras.

### **9.4.2 ARMAS**

#### **9.4.2.1 Tipo de Armas**



Todas as espingardas de alma lisa, incluindo as semi-automáticas, podem ser utilizadas desde que o calibre 12 não seja excedido. Armas de calibre menor do que 12 podem ser utilizadas.

#### **9.4.2.2 Liberação de Gatilho**

Armas com qualquer forma de ação de “liberação” de gatilho são proibidas.

#### **9.4.2.3 Bandoleira**

Bandoleiras ou tiras nas armas são proibidas.

#### **9.4.2.4 Carregadores**

Armas com carregadores devem tê-los bloqueados de modo que não seja possível colocar mais de um (01) cartucho neste.

#### **9.4.2.5 Troca de Armas**

Não é permitida na mesma rodada a troca de armas que estejam funcionando adequadamente, ou partes da arma incluindo os “chokes”.

#### **9.4.2.6 Compensadores**

A colocação de compensadores e dispositivos similares adaptados ao cano da arma é permitido para o Skeet, porém proibida para a Fossa e Fossa Dublê.

#### **9.4.2.7 Canos Portados e “Chokes” Portados Intercambiáveis**

- Canos portados são permitidos, assegurando-se que não se estendam para mais do que 15 cm quando medidos do final até a boca.
- “Chokes” portados intercambiáveis são permitidos, assegurando-se que seu porte mais qualquer porte de cano não excedam 15 cm quando medidos do final da boca até o “choke” intercambiável assentado.

#### **9.4.2.8 Visores Óticos**

É proibido todo dispositivo adaptado à arma, o qual magnifica, emite luz, ou dê um estaque visual ao prato.

### **9.4.3 MUNIÇÃO**

#### **9.4.3.1 Especificações do Cartucho**

Os cartuchos permitidos nas competições da ISSF devem ter as seguintes especificações:

- O estojo após o disparo não deve exceder 70 mm

- A carga de chumbo não deve exceder 24.5 g
- Os bagos devem ser de forma esférica
- Os bagos devem ser feitos de chumbo, liga de chumbo ou de qualquer outro material aprovado pela ISSF
- Os bagos não devem exceder 2.6 mm de diâmetro
- Os bagos devem ser folheados
- São proibidos cartuchos de pólvora negra, traçantes, incendiários, ou qualquer outro tipo especial de cartuchos.
- Nenhuma mudança interna pode ser feita, a qual irá dar um efeito de dispersão extra ou especial, tal como carga invertida de componentes, cruzamento de componentes, etc.

#### **9.4.3.2 Inspeção de Cartuchos**

O Júri pode implementar um programa de inspeção de cartuchos, o qual deve causar o mínimo de interferência ao disparo ou ao atirador durante a competição:

- O árbitro ou um membro do Júri pode recolher um cartucho não disparado do atirador, para inspeção.
- Um membro do Júri ou um árbitro pode tomar para inspeção o cartucho de um atirador a qualquer tempo em que o atirador estiver na área de tiro.
- Se um atirador utilizar munição ou arma que não estejam de acordo com estas regras, o Júri pode decidir que todos os pratos atirados com tal arma ou tal munição podem ser declarados **“LOST” (ZERO)**.
- Se o Júri entender que o atirador cometeu tal violação deliberadamente, este pode desclassificá-lo da competição. Se, entretanto, o Júri acreditar que o atirador não teve consciência da falta e que ele, através desta, não tenha obtido nenhuma vantagem maior, o Júri pode decidir não impor-lhe uma penalidade.

### **9.5 OFICIAIS DE COMPETIÇÃO**

#### **9.5.1 GERAL**

Todas as pessoas designadas para servir como um oficial em uma competição da ISSF devem possuir uma qualificação apropriada válida ao nível da competição.

#### **9.5.2 JÚRI**

##### **9.5.2.1 Deveres Antes do Início da Competição**

O Júri deve assegurar que o seguinte está conforme com as regras da ISSF

- As pedanas
- Os pratos estejam corretamente ajustados
- A organização da competição

### **9.5.2.2 Deveres Durante a Competição**

- A função do Júri é:
- Supervisionar a competição
- Aconselhar e auxiliar o Comitê Organizador
- Assegurar a correta aplicação das regras do tiro
- Checar as armas da competição, munição e equipamentos
- Checar após a quebra de uma máquina, que o lançamento dos pratos tenham sido regulados corretamente
- Aceitar um protesto que tenha sido submetido de modo correto
- Assegurar as Regras de Elegibilidade (ver **Seção 4**)
- Tomar decisões a respeito de penalidades
- Implementar sanções onde forem apropriadas
- Tomar decisões em todo e qualquer caso que não esteja previsto nas Regras, ou que esteja em contrário com o espírito destas

### **9.5.3 OFICIAL CHEFE DE PEDANA**

**9.5.3.1** O Oficial Chefe de Pedana é designado pelo Comitê Organizador. Ele deve ter uma licença válida da ISSF para Árbitro de Escopeta ou Licença de Árbitro.

**9.5.3.1.1** Ele deve ter uma ampla experiência em tiro de escopeta e um conhecimento minucioso de escopeta e dos equipamentos da pedana.

**9.5.3.2** O Oficial Chefe de Pedana é responsável por:

- Todas as questões técnicas e logísticas a cargo da preparação e condução corretas da competição
- Realizar todas as tarefas listadas em estreita cooperação com o Delegado Técnico, Júri, Comitê Organizador, Chefe de Árbitros, sala de Classificação e outros membros do pessoal de apoio.

**9.5.3.3** As obrigações do Oficial Chefe de Pedana são, em geral:

- Dar instruções e supervisionar a preparação das pedanas de tiro de acordo com os requisitos técnicos e de segurança como descritos no Regulamento Técnico da ISSF, relevantes ao evento de um campeonato de Escopeta
- O Árbitro pode não avaliar penalidades e desclassificações que estejam sob responsabilidade do Júri

•

### **9.5.6 ÁRBITROS ASSISTENTES**

**9.5.6.1** O Árbitro pode ser auxiliado por dois (02) ou três (03) Árbitros Assistentes:

- Estes normalmente estão entre os atiradores que atiraram no grupo anterior

- Todos os atiradores devem servir a esta função quando designados
- O Comitê Organizador deve providenciar substitutos qualificados aos Árbitros Assistentes
- O Árbitro deve aceitar substitutos experientes

**9.5.6.2** Os principais deveres de um Árbitro Assistente são:

- Observar cada prato lançado
- Observar cuidadosamente se o prato é quebrado antes do disparo ser dado
- Dar imediatamente depois de um disparo, um sinal ao Árbitro se ele observar que, em sua opinião, o(s) prato(s) é/são zero (LOST)
- Se necessário, marcar o resultado da decisão do Árbitro em cada disparo, na planilha oficial
- Se questionado, alertar o Árbitro sobre qualquer fato relacionado aos pratos
- Estar posicionado de modo que observe toda a área de tiro sem obstruí-la
- Indicar ao Árbitro, em um evento de Skeet, se um prato não é quebrado além da bandeira

### **9.5.6.3 Falta de um Árbitro Assistente Indicado**

Se um atirador for designado para Árbitro Assistente e faltar à sua apresentação, sem dar uma razão plausível à falha em sua participação, ou apresentar um substituto aceitável, ele deve ser penalizado pelo Júri pela dedução de um (01) prato em seu resultado final, para cada falta. Faltas continuadas podem resultar em desclassificação da competição.

### **9.5.6.4 Avisar ao Árbitro**

O Árbitro deve sempre tomar a decisão final. Se algum Árbitro Assistente estiver em desacordo, é seu dever avisar ao Árbitro, levantando o braço ou algo que chame sua atenção. O Árbitro deve então chegar a uma decisão final.

## **9.6 EVENTOS DE TIRO E PROCEDIMENTOS DE COMPETIÇÃO**

### **9.6.1 EVENTOS**

Evento de escopeta são:

**TRAP (FOSSA OLIMPICA)  
TRAP DOUBLE (FOSSA DUBLÊ)  
SKEET**

**9.6.1.1** Os Programas para cada evento são:

EVENTO	Número de Pratos
--------	------------------

	<b>Homem Individual</b>	<b>Dama Individual</b>
Fossa Olímpica (25)	125 + Final	75 + Final
Fossa Dublê (50)	150+ Final	-----
Fossa Dublê (40)	-----	120
Skeet (25)	125 + Final	75 + Final

## 9.6.2 TREINAMENTO

### 9.6.2.1 Treinamento Pré-Evento

- Deve ser disponibilizado para cada evento, um dia antes do início da competição oficial, na(s) mesma(s) pedana(s) e com os mesmos pratos, fabricante e coloração, utilizados na competição oficial
- Todos os treinamentos devem ser programados de maneira equânime entre todas as Nações presentes de modo que nenhuma vantagem seja dada a alguma.

### 9.6.2.2 Treinamento Livre (não oficial)

Toda disponibilidade de pedana para treinamento não oficial é de responsabilidade do Comitê Organizador, o qual deve:

- Assegurar que nenhum desses treinamentos venha a interferir com nenhum dos programas de competição do evento
- Que sejam programados de maneira equânime entre todas as Nações presentes de modo que nenhuma vantagem seja dada
- Assegurar que todos os Chefes de Equipe sejam informados de qualquer programa de treinamento não oficial

## T.9.6.3 REGRAS DE COMPETIÇÃO para FOSSA OLÍMPICA (TRAP)

### T.9.6.3.1 Condução de uma rodada de Fossa Olímpica

Cada membro de um grupo, com munição suficiente e todo o equipamento necessário para completar uma rodada deve, na ordem mostrada no quadro, ocupar sua posição no posto de tiro. O sexto atirador deve posicionar-se na posição marcada (posto 6) atrás do posto 1, pronto para mover-se para este posto tão logo quanto tenha o primeiro atirador disparado um prato regular e o resultado seja conhecido. O Árbitro deve assegurar-se de que todos os procedimentos preliminares estejam completos (nomes, números, Árbitros Assistentes (laterais), visualização dos pratos, disparo de teste (test firing), etc.) antes de dar o sinal de iniciar, **“START”**.

### T.9.6.3.2 Método

- Quando o primeiro atirador estiver pronto para disparar, ele deve levar a arma ao ombro e chamar de maneira clara **“VAI” (PULL, LOS, GO)**, ou outro sinal ou comando, após o qual o prato deve ser lançado, quando o

resultado do disparo(s) seja(m) conhecido(s) o segundo atirador fará o mesmo, seguido pelo terceiro e assim por diante

- Quando o atirador pede o prato, este deve ser lançado imediatamente, permitindo-se apenas o tempo de reação humano ao apertar o botão de disparo, caso o mesmo seja manual
- Dois (02) tiros podem ser disparados em um mesmo prato exceto nas “Finais”, quando apenas um (01) cartucho pode ser carregado
- Após o atirador número 1 ter atirado um prato regular ele deve preparar-se para caminhar para o posto dois (02) tão logo o atirador deste posto tenha disparado um prato regular. Os outros atiradores do grupo devem, em seus postos, fazer a mesma rotação da esquerda para a direita
- Toda esta seqüência deve continuar até que todos tenham disparado 25 pratos
- Um atirador só poderá fechar sua arma uma vez iniciada a série
- Um atirador que já tenha disparado, não poderá deixar o posto antes que o atirador à sua direita tenha disparado um prato regular e o resultado registrado, exceto quando o atirador tenha completado o tiro no posto 5. Neste caso ele poderá dirigir-se imediatamente ao posto 6, tomando o cuidado de não atrapalhar os atiradores que estejam na Linha de Tiro na qual ele irá transitar
- Todas as armas devem ser conduzidas abertas quando do deslocamento entre os postos 1 e 5 e devem ser conduzidas abertas e descarregadas quando do deslocamento do posto 5 ao posto 1 (6)
- Nenhum atirador que tenha disparado em um posto, poderá deslocar-se ao outro de maneira a interferir com outro atirador ou com oficiais da prova

#### **T.9.6.3.3 Tempo Limite de Preparação**

- Um atirador deve tomar posição, fechar a arma e pedir o prato dentro de um tempo limite de dez (10) segundos após o atirador anterior ter disparado um prato regular e o resultado ter sido apontado, ou após o Árbitro ter dado o comando de “**INICIAR**”
- Em caso do não cumprimento deste limite, as penalidades previstas nestas regras serão aplicadas

#### **T.9.6.4 INTERRUPÇÃO**

Se uma rodada ou o tiro é interrompida por mais de cinco (05) minutos devido a mau funcionamento que não seja culpa do atirador, antes que a rodada seja reiniciada deve ser permitido ao grupo que se veja um (01) prato regular de cada máquina deste grupo de máquinas na qual ocorreu a interrupção.

#### **T.9.6.5 DISTÂNCIAS, ÂNGULOS E ALTURAS DOS PRATOS**

##### **T.9.6.5.1 Planilha de Ajuste de Máquinas**

Cada máquina deve ser regulada no primeiro dia antes do início da competição entre as planilhas I – IX sorteadas, sob a supervisão do Delegado Técnico e do Júri.

#### T.9.6.5.2 Distribuição Preferida para um evento de Fossa Olímpica

##### Dois (02) Dias de Competição (75 + 50)

Dias	1º DIA	2º DIA	
Pratos	75 Pratos	50 Pratos	
3 Pedanas	3 ajustes (diferentes para cada pedana)	<b>Muda planilha</b> – porém o <b>mesmo</b> ajuste para todas	
4 Pedanas	Mesmo ajuste para todas as pedanas	Muda planilha, porém o mesmo ajuste para 1 e 3 e o mesmo para 2 e 4	
<b>ou Dois (02) Dias de Competição (50 + 75)</b>			
Dias	1º DIA	2º DIA	
Pratos	75 Pratos	50 Pratos	
3 Pedanas	<b>Mesmo</b> ajuste para todas as pedanas	<b>Muda planilha</b> – porém um ajuste para cada pedana	
4 Pedanas	mesmo ajuste para 1 e 3 e diferente destas, mas o mesmo para 2 e 4	<b>Muda planilha</b> – porém um ajuste para cada pedana	
<b>Três (03) Dias de Competição (50 + 50 + 25)</b>			
Dias	1º DIA	2º DIA	3º DIA
Pratos	50 Pratos	50 Pratos	25 Pratos
3 Pedanas	<b>Mesmo</b> ajuste para todas as pedanas	3 ajustes (muda planilha com ajustes diferentes para cada pedana)	
<b>ou</b>			
3 Pedanas	<b>Mesmo</b> ajuste para todas as pedanas	<b>Muda planilha</b> , mas o mesmo ajuste para todas	<b>Muda planilha</b> , mas o mesmo ajuste para todas
4 Pedanas	<b>Mesmo</b> ajuste para 1 e 3 e diferente destas, mas o <b>mesmo</b> para 2 e 4	<b>Muda planilha</b> , mas o <b>mesmo</b> ajuste para todas	<b>Muda planilha</b> , mas o <b>mesmo</b> ajuste para todas
<b>ou</b>			
4 Pedanas	Diferentes ajustes para cada pedana	<b>Muda planilha</b> , mas o <b>mesmo</b> ajuste para todas	
<b>ou Três (03) Dias de Competição (50 + 25 + 50)</b>			
Dias	1º DIA	2º DIA	3º DIA
Pratos	50 Pratos	25 Pratos	50 Pratos
3 Pedanas	3 ajustes (diferentes para cada pedana)		<b>Muda planilha</b> , mas o <b>mesmo</b> ajuste para todas

<b>4 Pedanas</b>	<b>Mesmo</b> ajuste para 1 e 3 e <b>diferente</b> destas, mas o <b>mesmo</b> para 2 e 4	<b>Muda</b> planilha, mas o <b>mesmo</b> ajuste para todas	<b>Muda</b> planilha, <b>Mesmo</b> ajuste para 1 e 3 e <b>diferente</b> destas, mas o <b>mesmo</b> para 2 e 4
------------------	---	--	---

<b>Ou Três (03) Dias de Competição (25 + 50 + 50)</b>			
<b>Dias</b>	<b>1º DIA</b>	<b>2º DIA</b>	<b>3º DIA</b>
<b>Pratos</b>	<b>25 Pratos</b>	<b>50 Pratos</b>	<b>50 Pratos</b>
<b>3 Pedanas</b>	3 ajustes (diferentes para cada pedana)		<b>Muda</b> planilha, mas o mesmo ajuste para todas
<b>4 Pedanas</b>	<b>Mesmo</b> ajuste para todas as pedanas	<b>Muda</b> planilha, <b>Mesmo</b> ajuste para 1 e 3 e <b>diferente</b> destas, mas o <b>mesmo</b> para 2 e 4	<b>Muda</b> planilha, <b>Mesmo</b> ajuste para 1 e 3 e <b>diferente</b> destas, mas o <b>mesmo</b> para 2 e 4
<b>Dois (02) ou Três (03) DIAS de Competição</b>			
<b>5 Pedanas</b>	5 ajustes ( <b>diferentes</b> para cada pedana)		

**T.9.6.5.3** Se os ajustes especiais acima descritos não forem assim utilizados, devem então os grupos, serem ordenados de modo, se possível, que cada um atire:

- Em cada pedana em uso o mesmo número de vezes
- Em um certo ajuste o mesmo número de vezes

**T.9.6.5.4** Se o Comitê Organizador, junto com o Júri, decidir que a competição de fossa olímpica para cada grupo de atiradores (ex: homens, damas ou juniores) será conduzido em apenas uma (01) pedana em separado, os ajustes devem ser mudados após todos os atiradores de cada grupo terem completado cinquenta (50) pratos (exceto em uma competição Final de Copa do Mundo).

#### **T.9.6.5.5 Limites do Pratos**

Cada prato deve ser lançado de acordo com o esquema escolhido nas planilhas I – IX e dentro dos limites seguintes:

- Altura aferida a 10 m; 1,5 m a 3,5 m com tolerância de 0,5 m (1 m mínimo e 4 m máximo)
- Ângulo; máximo de 45 graus à direita e à esquerda
- Distância de 76 m +/- 1 m (medido do limite final da parte da frente da cobertura da fossa)

#### **T.9.6.5.6 Procedimento de Ajuste das Máquinas**



Cada máquina deve ser ajustada para lançar os pratos com segue:

- Ajuste do ângulo em zero (0) grau, alinhada para frente;
- Altura mensurada a 10 graus a frente da margem dianteira do teto da fossa;
- Ajuste da tensão da mola para obter a elevação e a distância requeridas;
- Ajuste do ângulo requerido desde uma posição imediatamente acima do centro de cada máquina, em cima do teto da fossa.

## **T.9.6.6 AVALIAÇÃO DO JURÍ**

### **T.9.6.6.1 Pratos de Teste**

- Após o ajuste das máquinas e a aprovação do Júri, a cada dia, antes do início da competição, um (01) prato de teste deve ser lançado de cada máquina em seqüência
- Os pratos teste podem ser vistos pelos atiradores
- Todos os atiradores, treinadores e chefes de equipe estão proibidos de entrar nas instalações da fossa após o Júri ter examinado e aprovado os ajustes das máquinas
- Cada pedana deve ser ajustada antes do início da competição, a cada dia. Estes ajustes devem ser examinados, aprovados e selados pelo Júri.

### **T.9.6.6.2 Trajetória Irregular**

Qualquer prato voando em uma trajetória que não a especificada em ângulo, altura e distância deve ser considerado irregular.

## **T.9.6.7 PRATO RECUSADO**

Um atirador pode recusar um prato se:

- Este não tenha sido liberado imediatamente após o pedido do atirador
- Tenha sido visivelmente perturbado
- O Árbitro concordar que o prato tenha sido irregular

### **T.9.6.7.1 Procedimento pelo Atirador**

O atirador ao recusar o prato deve indicar isto abrindo a arma e levantando o braço. O Árbitro então deve dar sua decisão.

## **T.9.6.8 “NO BIRD” (REPETIR O(S) PRATO(S))**

**T.9.6.8.1** O “NO BIRD”, repetição do prato, é aquele que não tenha sido lançado de acordo com estas regras:

- A decisão do “NO BIRD” é sempre responsabilidade do Árbitro
- Um prato declarado “NO BIRD” pelo Árbitro, deve sempre ser repetido partindo da mesma máquina (sendo ou não atirado). No entanto o atirador pode recusar o prato se ele considerar que o mesmo tenha sido lançado de uma outra máquina dentro do mesmo grupo
- O Árbitro deve tentar chamar o “NO BIRD” antes do atirador disparar. No entanto, se o árbitro chamar o “NO BIRD” no momento ou após o disparo, vale sua decisão e o prato deve ser repetido ainda que o prato tenha sido quebrado ou não

**T.9.6.8.2** Um prato deve ser declarado “**NO BIRD**” mesmo que o Atirador o tenha disparado quando:

- Surgir um prato quebrado ou irregular
- Um prato com uma cor diferente daquela utilizada na competição ou no evento de treino pré competição, tenha sido lançado
- Dois (02) pratos sejam lançados
- O prato seja lançado por uma máquina de um outro grupo
- Um atirador atire fora da sua vez
- Um outro atirador atire ao mesmo tempo
- O Árbitro esteja convencido que o atirador, antes de chamar o prato, tenha sido visivelmente perturbado por algum fator externo
- O Árbitro detectar um início de violação na posição do pé do atirador em uma rodada
- O Árbitro detectar um início de violação no limite do tempo
- O Árbitro, por qualquer razão, não puder decidir se o prato foi atingido ou não, (neste caso o Árbitro deve sempre consultar o Árbitro Assistente, lateral, antes de anunciar sua decisão)
- O tiro tenha sido disparado involuntariamente antes do atirador pedir o prato (no entanto, se o atirador disparar contra o prato com o segundo tiro, o resultado deve ser apontado)
- O primeiro tiro é errado e o segundo tiro é falho devido a um mau funcionamento da arma ou do cartucho. Neste caso o prato deve ser repetido e **errado o primeiro tiro** e atingido, se for o caso, apenas com o segundo tiro. Se o prato for atingido pelo primeiro tiro, este deve ser declarado “ZERO”

**T.9.6.8.3** Um prato deve ser declarado “**NO BIRD**” ainda que o atirador não tenha disparado quando:

- O prato seja lançado antes do pedido do atirador
- O prato não seja lançado imediatamente após o pedido do atirador (ver **Nota**)
- A trajetória do prato seja irregular (ver **Nota**)
- Ocorra um mau funcionamento permitido da arma ou do cartucho
- O primeiro tiro falhe devido a um mau funcionamento tanto da arma quanto do cartucho e ele não dispare o segundo tiro. Se o segundo tiro for disparado o resultado deve ser apontado

**Nota:** A menos que o Árbitro chame o “**NO BIRD**” antes, durante ou imediatamente após o atirador disparar, nenhuma reclamação de prato irregular deve ser permitida se este tiver sido atirado, isto quando esta reclamação recaia apenas sobre um “lançamento rápido” ou um “lançamento lento” ou um desvio de trajetória predeterminada. Por outro lado, se o atirador disparar o resultado deve ser apontado.

**T.9.6.8.4** Um prato deve ser declarado “**LOST**” (**ZERO**) quando:

- Este não tenha sido atingido durante seu voo
- Ele faça apenas “pó” e nenhum pedaço quebrado dele seja visível
- Um atirador, por alguma razão não permitida, não atire em um prato regular o qual tenha pedido
- Após o mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador abra a arma ou toque a trava de segurança antes que o Árbitro tenha inspecionado a arma
- O atirador tenha um terceiro ou subsequente mau funcionamento da arma ou do cartucho na mesma rodada
- O primeiro tiro seja perdido e o atirador falhe o segundo por ter se esquecido de colocar o segundo cartucho na arma, de liberar a trava do carregador em uma semi-automática ou porque a trava tenha deslizado para a posição de segurança devido ao recuo do primeiro tiro
- O atirador não tenha sido capaz de atirar porque ele não liberou a trava de segurança ou porque ele se esqueceu de colocar cartucho na arma
- O tempo limite tenha sido violado e o atirador tenha já sido novamente informado na mesma rodada
- A posição do pé do atirador seja violada e ele já tenha sido alertado mais de uma vez na mesma rodada

**T.9.6.8.5** **Disparo Simultâneo**

**T.9.6.8.5.1** Não se deve declarar “**NO BIRD**” quando dois (02) tiros são disparados simultaneamente. O prato sobre o qual ocorreu o disparo deve ser declarado “**LOST**”, **ZERO** ou “**HIT**”, **BOM**, de acordo com o resultado.

**T.9.6.8.5.2** Se após um disparo simultâneo o Árbitro concordar com o atirador que a arma necessita de reparo, uma atitude pode ser tomada de acordo com **Regras para “Armas Inoperantes”**.

**D.9.6.9** **REGRAS DE COMPETIÇÃO para FOSSA DUBLÊ**

**D.9.6.9.1** **Condução de uma rodada de Fossa Dublê**

- Cada membro de um grupo, com munição suficiente e todo o equipamento necessário para completar uma rodada deve, na ordem mostrada no quadro, ocupar cada um sua posição no posto de tiro.

- O sexto atirador deve posicionar-se na posição marcada (posto 6) atrás do posto 1, pronto para mover-se para este posto tão logo tenha o primeiro atirador disparado um Dublê regular e o resultado seja conhecido.
- O Árbitro deve assegurar-se de que todos os procedimentos preliminares estejam completos (nomes, números, Árbitros Assistentes (laterais), visualização dos pratos, disparo de teste (test firing), etc.) antes de dar o sinal de iniciar, **“START”**.

#### **D.9.6.9.2 Método**

- Quando o primeiro atirador estiver pronto para disparar, ele deve levar a arma ao ombro e chamar de maneira clara **“VAI” (PULL, LOS, GO)**, ou outro sinal ou comando, após o qual um Dublê deve ser lançado, com um Período de tempo indefinido variando de maneira aleatória de zero (0) a no máximo um (01) segundo.
- Quando então o resultado dos disparos seja conhecido o segundo atirador fará o mesmo, seguido pelo terceiro e assim por diante
- Após o atirador número 1 ter atirado um Dublê regular ele deve se preparar para caminhar para o posto dois (02) tão logo o atirador deste posto tenha disparado um Dublê regular. Os outros atiradores do grupo devem, em seus postos, fazer a mesma rotação da esquerda para a direita
- Toda esta sequência deve continuar até que todos os atiradores tenham disparado o número de Dublê s requeridos
- Uma vez iniciada a série o atirador só poderá fechar sua arma depois que o atirador antes dele tenha completado os seus disparos
- Um atirador que já tenha disparado, não poderá deixar o posto antes que o atirador à sua direita tenha disparado um Dublê regular e o resultado registrado, exceto quando o atirador tenha completado o tiro no posto 5. Neste caso ele poderá se dirigir imediatamente ao posto 6, tomando o cuidado de não atrapalhar aos atiradores que estejam na Linha de Tiro na qual ele irá transitar
- Todas as armas devem ser conduzidas abertas quando do deslocamento entre os postos 1 e 5 e devem ser conduzidas abertas e descarregadas quando do deslocamento do posto 5 ao posto 1 (6)
- Nenhum atirador que tenha disparado em um posto, poderá deslocar-se ao outro de maneira a interferir com outro atirador ou com oficiais da prova

#### **D.9.6.9.3 Tempo Limite de Preparação**

Um atirador deve tomar posição, fechar a arma e pedir um Dublê dentro de um tempo limite de dez (10) segundos após o atirador anterior ter disparado um prato regular e o resultado ter sido apontado, ou após o Árbitro ter dado o comando de **“INICIAR”**

Em caso de não cumprimento deste limite, as penalidades previstas nestas regras serão aplicadas

#### **D.9.6.9.4 INTERRUPÇÃO**

Se uma rodada ou o tiro é interrompido por mais de cinco (05) minutos devido a mau funcionamento que não seja culpa do atirador, antes que a rodada seja reiniciada ao grupo deve ser permitido que se veja um (01) Dublê regular das duas (02) máquinas quando ocorreu a interrupção.

#### **D.9.6.10 DISTÂNCIAS, ÂNGULOS E ALTURAS DOS PRATOS**

##### **D.9.6.10.1 Planilha de Ajuste de Máquinas**

Cada máquina deve ser regulada no primeiro dia antes do início da competição de acordo com as seguintes planilhas:

<b>Ajustes</b>	<b>Máquina No.</b>	<b>Ângulos * (graus)</b>	<b>Altura a 10 m (+/- 0.1 m)</b>	<b>Distância (+/- 1m)</b>
<b>A</b>	7 (1)	5 esquerda	3.0 m	<b>55 m</b> (medidos a partir da margem dianteira do teto da fossa)
	8 (2)	0	3.5 m	
<b>B</b>	8 (2)	0	3.5 m	
	9 (3)	5 direita	3.0 m	
<b>C</b>	7 (1)	5 esquerda	3.0 m	
	9 (3)	5 direita	3.0 m	
<b>* Nota</b> O ângulo entre as máquinas 7-8 e 8-9 deve ser ajustado em cinco (05) graus e entre as máquinas 7-9 deve ser ajustado em dez (10) graus. Estes ângulos não devem ser excedidos				

##### **D.9.6.10.2 AVALIAÇÃO DO JURI**

##### **D.9.6.10.3 Pratos de Teste**

- Após o ajuste das máquinas e a aprovação do Júri, a cada dia, antes do início da competição, um (01) Dublê de teste deve ser lançado
- Os pratos teste podem ser vistos pelos atiradores
- Todos os atiradores, treinadores, chefes de equipe estão proibidos de entrarem dentro da fossa após o Júri ter examinado e aprovado os ajustes das máquinas

##### **D.9.6.10.4 FINAIS e Ajustes para “Shoot-off”**

Ajuste “C” deve ser utilizado para todos as finais de Fossa Dublê e todos os “Shoot-offs” antes e depois das finais

##### **D.9.6.10.5 Trajetória Irregular**

Qualquer prato voando em uma trajetória que não a especificada em ângulo, altura e distância deve ser considerado irregular.

#### **D.9.6.11**    **Dublê RECUSADO**

Um atirador pode recusar um Dublê se:

- Este não tenha sido liberado dentro do período de tempo requerido após o pedido do atirador
- O atirador tenha sido visivelmente perturbado
- O Árbitro concordar que um ou outro prato tenha sido irregular

##### **D.9.6.11.1**    **Procedimento pelo Atirador**

O atirador ao recusar o Dublê deve indicar isto abrindo a arma e levantando o braço. O Árbitro então deve dar sua decisão.

#### **D.9.6.12**    **“NO BIRD” Dublê (REPETIR OS PRATOS)**

**D.9.6.12.1**    O “NO BIRD” Dublê, ocorre quando um ou outro prato, ou ambos, não tenha(m) sido lançado(s) de acordo com estas regras:

- A decisão do “NO BIRD” é sempre responsabilidade do Árbitro
- Um Dublê declarado “NO BIRD” pelo Árbitro, deve sempre ser repetido se um ou outro, ou mesmo ambos, tenham sido bons ou não
- O Árbitro deve tentar chamar o “NO BIRD” antes do atirador disparar. No entanto, se o árbitro chamar o “NO BIRD” no momento ou após o disparo, vale sua decisão e o Dublê deve ser repetido ainda que o Dublê tenha sido quebrado ou não

**D.9.6.12.2**    Um Dublê deve ser declarado **“NO BIRD” ainda que o Atirador o tenha disparado** quando:

- Surgir um prato quebrado ou irregular
- Um prato com uma cor diferente daquela utilizada na competição ou no evento de treino pré competição, tenha sido lançado
- Somente um (01) prato seja lançado
- O prato seja lançado de uma máquina errada
- Ambos os pratos não sejam lançados simultaneamente
- Um atirador atire fora da sua vez
- Os pratos se choquem
- Fragmentos de um prato quebre o outro
- O primeiro tiro quebre os dois pratos
- Um atirador atire fora da sua vez
- Um outro atirador atire no mesmo Dublê
- Ambos os tiros são disparados ao mesmo tempo
- O Árbitro esteja convencido que o atirador, antes de chamar o Dublê,

- tenha sido visivelmente perturbado por algum fator externo
- O Árbitro detectar um início de violação na posição do pé do atirador em uma rodada
- O Árbitro detectar um início de violação no limite do tempo
- O Árbitro, por qualquer razão, não puder decidir se o prato foi atingido ou não, (neste caso o Árbitro deve sempre consultar o Árbitro Assistente, lateral, **antes** de anunciar sua decisão)
- O tiro tenha sido disparado involuntariamente antes do atirador pedir o Dublê (no entanto, somente é permitido ao atirador uma ocorrência na mesma rodada. Se uma mesma situação acontecer por uma segunda ou subsequente vez, ambos os pratos devem ser declarados zero “**LOST**”)
- O primeiro tiro é errado e o segundo tiro é falho devido a um mau funcionamento da ama ou do cartucho. Neste caso o primeiro prato deve ser declarado zero “**LOST**” e o Dublê repetido para determinar o resultado do segundo prato somente

**D.9.6.12.3** Um Dublê e deve ser declarado “**NO BIRD**” **provido que o atirador não tenha disparado** quando:

- O Dublê seja lançado antes do pedido do atirador
- O Dublê não seja lançado no tempo requerido permitido (ver **Nota**)
- Ambas as trajetórias dos pratos sejam irregulares (ver **Nota**)
- Ocorra um mau funcionamento permitido da ama ou do cartucho
- O primeiro tiro falhe devido a um mau funcionamento tanto da ama quanto do cartucho e ele não dispare o segundo tiro. Se o segundo tiro for disparado o resultado deve ser apontado

**Nota:** A menos que o Árbitro chame o “**NO BIRD**” antes, durante ou imediatamente após o atirador disparar, nenhuma reclamação de prato irregular deve ser permitida se este tiver sido atirado, isto quando esta reclamação recaia apenas sobre um “lançamento rápido” ou um “lançamento lento” ou um desvio de trajetória predeterminada. Por outro lado, se o atirador disparar o resultado deve ser apontado.

**D.9.6.12.4** Um prato deve ser declarado “**LOST**” (**ZERO**) quando:

- Este não tenha sido atingido durante seu voo
- Ele faça apenas “pó” e nenhum pedaço quebrado dele seja visível
- Um atirador, por alguma razão não permitida, não atire em um Dublê regular o qual tenha pedido, os pratos devem ser declarados Zero “**LOST**” e Zero “**LOST**”
- Um atirador, por alguma razão não permitida, não atire o segundo tiro, o resultado deve ser apontado e o segundo prato declarado Zero “**LOST**”
- O atirador atira o primeiro prato, porém um mau funcionamento permitido impede o disparo do segundo tiro, o resultado do primeiro tiro deve ser apontado e o Dublê repetido para que seja determinado

- o resultado apenas deste segundo disparo
- Após o mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador não tenha sido capaz de dar o **primeiro tiro** e este abra a arma ou toque a trava de segurança antes que o Árbitro tenha inspecionado a arma, os pratos devem ser declarados **ZERO, “LOST” e ZERO, “LOST”**
  - Após o mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador não tenha sido capaz de dar o **segundo tiro** e este abra a arma ou toque a trava de segurança antes que o Árbitro tenha inspecionado a arma, o resultado do primeiro prato deve ser apontado e o segundo declarado **ZERO, “LOST”**
  - O atirador tenha um terceiro ou subsequente mau funcionamento da arma ou do cartucho na mesma rodada no **primeiro tiro** os pratos devem ser declarados **ZERO, “LOST” e ZERO, “LOST”**
  - O atirador tenha um terceiro ou subsequente mau funcionamento da arma ou do cartucho na mesma rodada no **segundo tiro** o resultado do primeiro prato deve ser apontado e o segundo prato deve ser declarado **ZERO, “LOST”**
  - O **primeiro tiro** seja declarado ZERO, “LOST”, e o atirador falhe o segundo por ter se esquecido de colocar o segundo cartucho na arma, de liberar a trava do carregador em uma semi-automática ou porque a trava tenha deslizado para a posição de segurança devido ao recuo do primeiro tiro os pratos devem ser declarados ZERO e ZERO (**LOST and LOST**)
  - O atirador não tenha sido capaz de atirar porque ele não liberou a trava de segurança ou porque ele se esqueceu de colocar cartucho na arma, os pratos devem ser declarados ZERO e ZERO (**LOST and LOST**)
  - Um tiro é disparado involuntariamente antes do atirador pedir os pratos, o Árbitro deve declarar o “**NO BIRDS**” e advertir ao atirador
  - Um tiro é disparado involuntariamente **depois que o atirador pedir** os pratos, mas **antes que estes apareçam** e ele atire o segundo tiro, o primeiro prato deve ser declarado ZERO, “LOST”, e o segundo prato deve ser apontado de acordo com o resultado do segundo disparo. (Entretanto é permitido ao atirador apenas uma (01) ocorrência na mesma rodada. Se a mesma situação ocorrer de maneira subsequente ou pela segunda vez ambos os pratos devem ser declarados ZERO, “LOST”).
  - Um tiro é disparado involuntariamente **depois que o atirador pedir** os pratos, mas **antes que estes apareçam** e ele não atira o segundo tiro, o primeiro prato deve ser declarado ZERO, “LOST”, e o Dublê deve ser repetido para determinar o resultado apenas do segundo disparo. (Entretanto é permitido ao atirador apenas uma (01) ocorrência na mesma rodada, se a mesma situação ocorrer de maneira subsequente ou pela segunda vez ambos os pratos devem ser declarados ZERO, “LOST”).
  - O tempo limite tenha sido violado e o atirador já tenha sido mais de uma vez advertido na mesma rodada os pratos devem ser declarados



### ZERO e ZERO, “**LOST and LOST**”

- A posição do pé do atirador seja violada e ele já tenha sido alertado mais de uma vez na mesma rodada, os pratos devem ser declarados ZERO e ZERO, “**LOST and LOST**”

#### **D.9.6.13 Disparo Simultâneo**

**D.9.6.13.1** O Dublê deve ser declarado “**NO BIRD**” quando dois (02) tiros são disparados simultaneamente pelo atirador por no máximo duas (02) vezes na mesma rodada.

**D.9.6.13.2** Se o atirador tiver uma terceira ou subseqüente ocorrência na mesma rodada, os pratos devem ser declarados Zero “**LOST**” e Zero “**LOST**” se os pratos tiverem sido atingidos ou não

**D.9.6.13.3** Se após um disparo simultâneo o Árbitro concordar com o atirador que a arma necessita de reparo, a ação deve ser tomada como na Regra “Ações após Mau Funcionamento são declaradas”.

#### **S.9.6.14 REGRAS DE COMPETIÇÃO para SKEET**

##### **S.9.6.14.1 Condução de uma rodada de Skeet**

O grupo deve reunir-se na pedana com munição suficiente e todo o equipamento necessário para completar uma rodada na área próxima ao Posto 1.

O Árbitro deve assumir e quando todos os procedimentos preliminares estiverem completos (nomes, números, árbitros assistentes, test firing, visualização dos pratos, etc.) dar o comando de INICIAR, “**START**”

##### **S.9.6.14.2 Método**

Após o comando de INICIAR, “**START**” ser dado:

- O primeiro atirador deve se encaminhar para o Posto 1, carregar a arma com um (01) cartucho somente, adotar a POSIÇÃO PRONTO e pedir o prato claramente “**VAI (PULL, LOS, GO)**”, ou outro sinal ou comando, após o qual um prato regular da casa alta, deve ser lançado com um período de tempo indefinido variando de maneira aleatória de zero (0) a no máximo três (03) segundos.
- Quando o resultado do disparo for conhecido, o atirador deve permanecer no posto, adotar a POSIÇÃO PRONTO e carregar a arma com dois (02) cartuchos, pedir e disparar um Dublê regular
- Quando o resultado dos dois tiros forem conhecidos, o atirador deve deixar o posto
- O segundo atirador deve, então, proceder da mesma maneira, seguido

pelo terceiro atirador e assim por diante até que todos os membros do grupo tenham dado seu disparo de acordo com a seqüência requerida para o Posto 1

- O atirador número 1 deve caminhar para o Posto 2 e atirar o número de pratos requeridos na seqüência requerida, seguido na vez de cada atirador do grupo. Esta rotação continuará até que todos os membros do grupo tenham atirados em todos os postos.
- Nenhum atirador do grupo deve avançar para o posto antes da sua vez de atirar, antes da ordem do Árbitro de atirar, ou antes que o atirador prévio tenha completado seu tiro e tenha deixado o posto
- Nenhum atirador que tenha atirado em um posto, deve deslocar-se para o próximo até que todos os membros do grupo tenham completado seus tiros neste posto ou de modo que venha a interferir com um outro atirador ou impedir o cumprimento do dever do oficial da prova

### **S.9.6.14.3 Tempo Limite de Preparação**

**S.9.6.14.3.1** Após o Árbitro ter dado o sinal de INICIAR, “**START**”, ou após o atirador prévio ter deixado o posto, dentro de **quinze (15) segundos** o atirador deve:

- Estar dentro dos limites do posto com os dois pés
- Tomar posição
- Carregar a arma
- Adotar a posição PRONTO
- Pedir o primeiro prato na seqüência requerida para o posto

**S.9.6.14.3.2** Quando um prato seguinte, ou um Dublê, vier a ser disparado no mesmo posto:

- Este deve se completar no menor tempo possível
- **Não deve exceder dez (10) segundos** entre o disparo prévio e o pedido para o próximo prato ou pratos, de acordo com a ordem correta de tiro
- Em caso de não-cumprimento deste limite de tempo, as penalidades previstas nesta regra serão aplicadas.

### **S.9.6.14.3.3 Sequência de Tiro aos Pratos para Rodadas de Qualificação e Finais**

Somente um tiro deve ser dado em cada prato

<b>POSTO</b>	<b>PRATO</b>	<b>SEQUÊNCIA</b>
<b>1</b>	Simple	Alta
	Dublê	Alta – Baixa
<b>2</b>	Simple	Alta
	Dublê	Alta – Baixa
<b>3</b>	Simple	Alta

	Dublê	Alta – Baixa
4	Simples	Alta
	Simples	Baixa
	Dublê	Alta – Baixa
	Dublê	Baixa – Alta
5	Simples	Baixa
	Dublê	Baixa – Alta
6	Simples	Baixa
	Dublê	Baixa – Alta
7	Dublê	Baixa – Alta
8	Simples	Alta
	Simples	Baixa

#### S.9.6.14.4 Procedimento para o Posto 8:

Quando o grupo avançar para o Posto 8, este deve manter-se em sua ordem de tiro **atrás do Árbitro** o qual deverá posicionar-se aproximadamente a cinco (5) metros do Posto 8 em uma Linha de Tiro imaginária que vai do centro do Posto 8 ao Posto 4.

#### S.9.6.14.5 Após o Árbitro declarar INICIAR, “START”, cada atirador por vez deve:

- Tomar posição para o prato da casa alta
- Carregar a arma com um (01) cartucho apenas
- Adotar a posição PRONTO
- Pedir o prato
- Atirar o prato da casa alta

**Fazer então um giro no sentido horário** (para a direita, em direção ao ponto de cruzamento dos pratos):

- Tomar posição para o prato da casa baixa
- Carregar a arma com um (01) cartucho apenas
- Adotar a posição PRONTO
- Pedir o prato
- Atirar o prato da casa baixa
- Quando o resultado deste último tiro for conhecido, o atirador deve deixar o posto e direcionar-se para detrás da Linha de Tiro dos atiradores que ainda tenham que atirar. Cada atirador deve fazer o mesmo em seqüência.

#### S.9.6.14.6 SEQÜÊNCIA DE CARREGAMENTO DE CARTUCHO

- No posto 8, tanto para o prato da casa alta quanto para o da baixa e em outros postos onde apenas o prato simples será atirado, a arma deve ser carregada apenas com um (01) cartucho

- No posto 4 onde dois (02) pratos simples serão atirados, dois (02) cartuchos devem ser carregados antes de pedir o primeiro prato simples
- No caso do atirador esquecer de carregar o segundo cano nos simples no posto 4 e após pedir ou atirar o primeiro prato lembrar-se e então abrir sua ama para carregar ou levantar sua mão para pedir a permissão do Árbitro para carregar sua ama, o prato será declarado ZERO, “**LOST**”
- Os cartuchos não devem ser colocados em nenhuma parte da ama até que o atirador esteja no posto de tiro
- Quando o atirador for interrompido, a ama deve ser aberta e descarregada.
- Nenhum atirador deve deixar o posto de tiro antes que sua ama seja aberta e descarregada.

#### **S.9.6.14.7 VIZUALIZAÇÃO DOS PRATOS**

Um prato regular tanto da casa alta quanto da baixa pode ser visto pelo grupo:

- Do posto 1 imediatamente antes do início de sua primeira rodada em cada dia de competição
- Se o Árbitro declarar “**NO BIRD**” o atirador pode pedir para ter um (01) prato teste lançado após cada prato irregular, ou um (01) duplê teste lançado após um duplê irregular, contanto que o prato irregular não tenha sido atirado e o duplê irregular não tenha sido atirado
- Se uma rodada de tiro é interrompida por mais de cinco (05) minutos devido a um mau funcionamento técnico que não seja falha de um atirador, antes que a competição seja reiniciada, ao grupo deve ser permitido ver um prato teste de cada casa

#### **S.9.6.14.8 VISADA na PEDANA**

Exercícios de pontaria e visada com uma ama fechada, porém descarregada:

- Podem ser feitos **imediatamente** antes do início da rodada nos **postos 1, 2 e 3 somente**, porém apenas com a permissão do Árbitro
- Ao atirador não é permitido ir além do posto 3 antes de iniciar a rodada
- Após o Árbitro ter ordenado o Início, é permitido ao atirador, apenas nos postos 1 e 8, levar a ama ao ombro e visualizar por apenas poucos segundos
- O atirador deve então retornar à posição PRONTO antes de pedir o prato

#### **S.9.6.14.9 ELEVAÇÃO E DISTÂNCIA DOS PRATOS**

As máquinas de Skeet devem ser ajustadas antes do início da competição de acordo com o especificado. Os ajustes devem ser examinados, aprovados e selados pelo Júri antes de cada dia de competição.

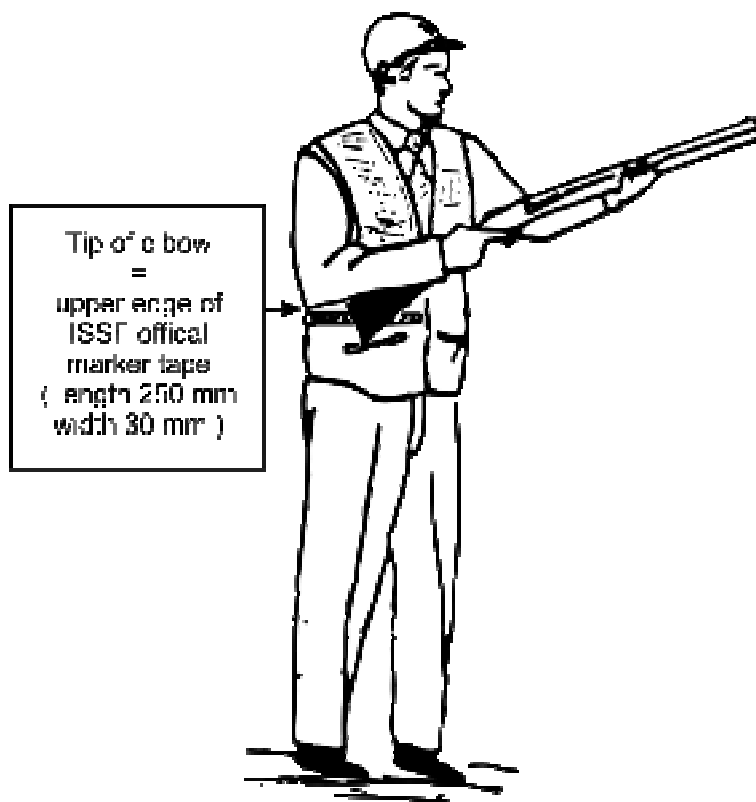
#### S.9.6.14.10 Trajetória Irregular

Qualquer voo de um prato em uma trajetória outra que não a especificada em ângulo, elevação e distância deve ser considerada irregular.

#### S.9.6.14.11 POSIÇÃO CORRETA

No momento em que o atirador pede o prato e até que ele(s) apareça(m), o competidor deve manter-se na posição CORRETA com:

- Ambos os pés inteiramente dentro dos limite do posto
- Segurando a arma com ambas as mãos
- A coronha da arma em contato com seu corpo
- A biqueira da coronha na ou abaixo da faixa oficial da ISSF e claramente visível ao Árbitro em pé na posição correta



#### S.9.6.14.12 FAIXA DE MARCAÇÃO

Para auxiliar ao Árbitro no controle da posição da arma **a faixa oficial de marcação da ISSF** deve ser afixada no colete de tiro do atirador (por fora da roupa)

#### **S.0.6.14.12.1** A faixa de marcação oficial da ISSF:

- tem 250 mm de comprimento, 30 mm de largura, em cor amarela com uma borda preta
- é fixada permanentemente do lado apropriado da vés tia de tiro

#### **S.9.6.14.12.2** Aferição da Faixa de Marcação

O Júri deve implementar um programa, durante o período de treinamento pré-evento, para aferir em todos os competidores a faixa de marcação oficial

#### **S.9.6.14.12.3** A correta posição da faixa de marcação deve ser aferida com segue:

- todos os bolsos da vés tia de tiro devem estar vazios
- o braço do gatilho (direito para destro e esquerdo para canhoto), tocando o corpo, deve ser dobrado para cima em uma posição totalmente fechada sem que se incline para cima do ombro
- a faixa de marcação deve ser afixada permanentemente, horizontalmente abaixo da ponta do cotovelo (ver figura acima)
- uma marca indelével deve ser feita na vés tia do atirador abaixo da faixa de marcação
- qualquer marcação ilegal será solicitada a ser corretamente posicionada e sujeitada a reavaliação antes que seja permitido ao atirador competir

#### **S.9.6.14.13** PRATO RECUSADO

Um atirador pode recusar um prato se:

- Este não tenha sido liberado dentro do período de tempo requerido após o pedido do atirador
- No “Dublê” os pratos não tenham sido liberados simultaneamente
- O atirador tenha sido visivelmente perturbado
- O Árbitro concordar que um prato tenha sido irregular por causa de uma trajetória falha

#### **S.9.6.14.13.1** Procedimento pelo Atirador

O atirador ao recusar o prato deve indicar isto abrindo a ama e levantando o braço. O Árbitro então deve dar sua decisão.

#### **S.9.6.14.14** “NO BIRD” (REPETIR OS PRATOS)

- O prato “NO BIRD” é aquele que não tenha sido lançado de acordo com estas regras;
- A decisão do “NO BIRD” é sempre responsabilidade do Árbitro
- Um prato declarado “NO BIRD” pelo Árbitro, deve sempre ser repetido

ainda que tenha sido bom ou não

- O Árbitro deveria tentar chamar o “NO BIRD” antes do atirador disparar. No entanto, se o árbitro chamar o “NO BIRD” no momento ou após o disparo, vale sua decisão e o prato(s) deve ser repetido ainda que tenha sido quebrado ou não

#### **S.9.6.14.14.1 Um “NO BIRD” ou “NO BIRDS” deve ser declarado ainda que o Atirador o tenha disparado quando:**

- Surgir um prato quebrado ou irregular
- Um prato com uma cor diferente daquela utilizada na competição ou no evento de treino pré competição, tenha sido lançado
- Dois (02) pratos sejam lançados no “simples”
- Um prato seja lançado da casa errada
- Um atirador atire fora da sua vez
- Um atirador tenha um disparo duplo não mais do que uma vez por rodada
- A posição de PRONTO do atirador seja incorreta e o atirador não tenha recebido uma advertência prévia nesta rodada
- O Árbitro esteja convencido que o atirador, antes de chamar o prato, tenha sido visivelmente perturbado por algum fator externo
- O Árbitro detectar um início de violação na posição do pé do atirador em uma rodada
- O Árbitro detectar um início de violação no limite do tempo
- O Árbitro, por qualquer razão, não puder decidir se o prato foi BOM (“HIT”), ZERO (“LOST”) ou “NO BIRD” Neste caso o Árbitro deve sempre consultar o Árbitro Assistente, lateral, **antes** de tomar sua decisão final
- O atirador tenha um mau funcionamento permitido da ama ou do cartucho

#### **S.9.6.14.14.2 Um “NO BIRD” deve ser declarado provido que o atirador não tenha disparado quando:**

- O prato seja lançado antes do pedido do atirador
- O prato seja lançado após o tempo ter excedido três (03) segundos
- A trajetória do prato seja irregular
- Ocorra um mau funcionamento permitido da ama ou do cartucho

#### **S.9.6.14.14.3 Regras Adicionais para “NO BIRD” Aplicadas ao Dublê**

Ambos os pratos devem ser declarados “NO BIRD” e repetir o lançamento do dublê, para determinar o resultados de ambos os tiros quando:

- Ambos os pratos sejam irregulares (ver nota)
- Um prato simples seja lançado no “Dublê”
- O primeiro tiro quebre os dois pratos (ao atirador é permitido apenas duas (02) tentativas em cada posto. Se a mesma situação ocorrer

pela terceira vez, o primeiro prato deve ser declarado BOM e o segundo ZERO)

- Fragmentos do primeiro prato quebrem o segundo prato. Se a mesma situação ocorrer pela terceira vez, o primeiro prato deve ser declarado BOM e o segundo ZERO)
- Os pratos se chocarem
- O atirador tiver um mau funcionamento de arma ou de cartucho permitido e não puder dar o primeiro tiro
- Ambos os disparos sejam dados simultaneamente

**Nota:** A menos que o Árbitro chame o “**NO BIRD**” antes, durante ou imediatamente após o atirador disparar, nenhuma reclamação de prato irregular deve ser permitida mesmo que cada prato tiver sido atirado, se a reclamação de irregularidade recaia apenas sobre um “lançamento rápido”, sobre um “lançamento lento” ou um desvio de trajetória predeterminada. Por outro lado, se o atirador disparar o resultado deve ser apontado.

#### **S.9.6.14.15 DISPARO SIMULTÂNEO**

- O Simples ou o Dublê devem ser declarados “**NO BIRD(S)**” quando dois (02) tiros são disparados simultaneamente pelo atirador por no máximo duas (02) vezes na mesma rodada.
- Se o atirador tiver uma terceira ou subseqüente ocorrência na mesma rodada, quando atirando o prato simples, este deve ser declarado Zero “**LOST**” ainda que tenha sido atingido ou não
- Se o atirador tiver uma terceira ou subseqüente ocorrência na mesma rodada, quando atirando o Dublê, estes devem ser declarados Zero “**LOST**” e Zero “**LOST**” ainda que os pratos tenham sido atingidos ou não
- Se após um disparo simultâneo o Árbitro concordar com o atirador que a arma necessite de reparo, então uma providência deve ser tomada tendo-se em conta a Regra “**ESPINGARDA INAPTA**”

#### **S.9.6.14.16 PRATO ZERO (“LOST”)**

Um prato deve ser declarado ZERO quando:

- Não tenha sido atingido
- Tenha sido atingido além das bandeiras
- Ele faça apenas “pó” e nenhum pedaço quebrado dele seja visível
- Um atirador, por alguma razão não permitida, não atire em um prato regular o qual tenha pedido
- O atirador não tenha sido capaz de atirar porque ele não liberou a trava de segurança ou porque ele se esqueceu de colocar cartucho na arma
- Após o mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador abra a



arma ou toque a trava de segurança antes que o Árbitro tenha inspecionado a arma

- O atirador tenha um terceiro ou subseqüente mau funcionamento da arma ou do cartucho na mesma rodada
- A posição de PRONTO do atirador não está de acordo com as regras e o atirador já tenha sido avisado mais de uma vez (CARTÃO AMARELO) na mesma rodada
- O tempo limite tenha sido violado e o atirador já tenha sido mais de uma vez advertido na mesma rodada (CARTÃO AMARELO)
- A posição do pé do atirador seja violada e ele já tenha sido alertado (CARTÃO AMARELO) mais de uma vez na mesma rodada
- No simples, um tiro tenha sido disparado involuntariamente **após o atirador ter pedido** pelo prato, mas antes do prato(s) aparecer

#### S.9.6.14.16.1 Regras Adicionais para “ZERO” Aplicadas ao Dublê

Adicionalmente, o seguinte deve ser sempre aplicado para os “Dublês”:

- Quando o atirador por uma razão não permitida, falhar ao atirar o **primeiro prato** de um dublê regular ao qual ele tenha pedido, os pratos devem ser declarados **ZERO e ZERO**
- Quando o atirador por uma razão não permitida, falhar ao atirar o **segundo prato** de um dublê regular ao qual ele tenha pedido, o primeiro prato deve ser apontado de acordo com o resultado e o segundo prato deve ser declarado **ZERO**
- O atirador perde o primeiro prato do dublê e **acidentalmente atinge o segundo prato** com o mesmo tiro; o primeiro prato deve ser declarado **ZERO** e o dublê repetido para se determinar o resultado apenas do segundo tiro. O atirador deve sempre atirar nos dois pratos na repetição do dublê
- Um tiro é disparado **involuntariamente após** o atirador ter pedido o prato, mas **antes** dele aparecer, o primeiro prato deve ser declarado **ZERO** e o dublê deve ser repetido para se determinar o resultado apenas do segundo tiro. O atirador deve sempre atirar nos dois pratos na repetição do dublê
- Por um segundo ou subseqüente disparo involuntário na mesma rodada, os pratos devem ser declarados **ZERO e ZERO** e o Árbitro deve emitir uma “ADVERTÊNCIA” (CARTÃO AMARELO)
- Se um atirador **erra** o primeiro prato e sofre um mau funcionamento permitido no segundo disparo, o primeiro prato deve ser declarado **ZERO** e o dublê repetido para se estabelecer o resultado apenas do segundo tiro. O atirador deve sempre atirar nos dois pratos na repetição do dublê
- Se o atirador **quebra** o primeiro prato em um dublê e sofre um mau funcionamento permitido no segundo disparo, o primeiro prato deve ser declarado **BOM** e o dublê repetido para se estabelecer o resultado apenas do segundo tiro. O atirador deve sempre atirar nos dois pratos na repetição do dublê

## 9.7 ADMINISTRAÇÃO DA PROVA

### 9.7.1 PROGRAMA DE TIRO

- Os atiradores e os oficiais da equipe, devem ser informados da hora exata do início, das turmas, do programa das pedanas e da alocação das posições entre os grupos, não mais que duas horas após a Reunião Técnica no dia que precede a competição
- Os atiradores e oficiais da equipe devem ser informados dos programas da pedanas para o evento pré-competição até as 18:00 horas do dia anterior
- Se se tomar necessário mudar algum dos programas de tiro por qualquer razão, os Chefes de Equipe deve ser informados imediatamente

### 9.7.2 SUBSTITUIÇÃO de ATIRADOR

Se um atirador tiver disparado um tiro na competição e precisar se retirar, ele não poderá ser substituído. Esta regra também se aplicará a competições que se desenvolvam em várias partes ou em vários dias.

### 9.7.3 INTERRUPÇÃO DO PROGRAMA

Uma vez iniciado o tiro, ele deve continuar sem interrupções de acordo com o programa, exceto por razões de segurança, quebras mecânicas, baixa condição de luz, condições climáticas extremas ou outro intervalo dado ao programa que poderiam afetar seriamente a qualidade da competição.

Apenas o Oficial Chefe de Pedana pode interromper o tiro, com a aprovação do Júri, por ocasião de chuva forte, tempestade ou raio.

### 9.7.4 TURMAS

#### 9.7.4.1 Composição das Turmas

- Uma turma deve ser composta de seis (06) membros, exceto quando os inscritos não permitam esta distribuição total
- Grupos **com menos de cinco (05) não são permitidos** em competições supervisionadas pela ISSF, exceto quando um competidor for declarado “**AUSENTE**” no início da rodada ou quando um competidor tenha que se retirar por qualquer que seja o motivo

#### 9.7.4.2 Atiradores Auxiliares (“Complementos”)

O Comitê Organizador deve disponibilizar atiradores capacitados que podem ser solicitados a atuar como Atiradores Auxiliares:

- Em competições supervisionadas pela ISSF, se um grupo consiste de

menos que cinco (05) membros sorteados, ele deve ser preenchido com atiradores não-competidores com capacidade para tanto

- Estes atiradores auxiliares devem ter suas pontuações postadas de maneira usual no placar oficial de modo que mantenha uma continuidade. No entanto, seus nomes e nacionalidade não devem ser listados

#### **9.7.4.3 Formação dos Grupos**

- Em eventos supervisionados pela ISSF, a formação dos grupos para as rodadas de qualificação deve ser feita de modo que os atiradores de cada país sejam distribuídos de maneira que cada esquadra não tenha mais de um atirador de cada nação (exceto nas finais das Copas do Mundo e nos Jogos Olímpicos se necessário)
- A alocação dos atiradores para os grupos e a posição dentro destes deve ser feita por sorteio sob a supervisão do(s) Delegado(s) Técnico(s). Isto pode ser feito por um programa de computador ajustado para este fim
- A seleção aleatória de pedanas e a divisão das rodadas devem ser feitas sob a supervisão do(s) Delegado(s) Técnico(s)

#### **9.7.4.4 Ajustes dos Grupos**

O Júri em conjunto com o Comitê Organizador e com a aprovação do(s) Delegado(s) Técnico(s) pode ajustar a formação dos grupos apenas para garantir que os requisitos de formação dos grupos sejam atingidos

#### **9.7.4.5 Disposição de Tiro**

A disposição de tiro dos grupos e dentro destes deve ser modificada dia a dia pela Comissão Organizadora sob a supervisão do Júri. Isto se deve para que se tenham os grupos e os membros de cada grupo disparando em ordem reversa ou para a separação dos grupos.

### **9.8 MAU FUNCIONAMENTO (FALHAS)**

#### **9.8.1 NÚMERO de FALHAS PERMITIDO**

É permitido ao atirador um máximo de duas (02) falhas por rodada tendo ou não trocado sua arma ou munição.

##### **9.8.1.1** A todo prato(s) regular em que ocorra uma falha adicional de arma ou

munição na mesma rodada será declarado ZERO “**LOST**” tendo ou não o atirador tentado disparar

## **9.8.2 SELEÇÃO DE CANO**

Quando um atirador estiver utilizando uma arma de cano duplo, será entendido que ele está disparando primeiro com o cano inferior (ou cano direito, em caso de paralelas), a menos que ele comunique ao Árbitro **antes** de cada uma de suas rodadas, que ele o faz de outra forma.

## **9.8.3 PROCEDIMENTO em uma OCORRÊNCIA de FALHA**

A decisão de falha de arma ou de munição deve ser dada pelo Árbitro.

### **9.8.3.1** No caso de falha de disparo devido a qualquer razão, o atirador deve:

- Manter a arma apontada para a área de vôo do prato
- Não abrir a arma
- Não tocar a trava de segurança
- Empunhar a arma de maneira segura para o Árbitro, se questionado
- Responder a qualquer pergunta feita pelo Árbitro

### **9.8.3.2** Os itens seguintes **não são considerados falhas**:

- Falta no manuseio do mecanismo pelo atirador
- Falha em colocar cartucho na câmara correta da arma
- Qualquer falta atribuída ao atirador

### **9.8.3.3 Falha de Munição**

A decisão de falha de munição deve ser dada pelo Árbitro.

#### **9.8.3.3.1** Os itens seguintes são considerados falha de munição quando a **indentação do percussor** seja claramente visível e:

- A pólvora não tenha iniciado;
- Somente a espoleta queime;
- A carga de pólvora seja omitida;
- Alguns componentes da carga permaneçam no cano.

#### **9.8.3.3.2** Cartuchos de tamanho errado **não** devem ser considerados como munição defeituosa. (Colocar um cartucho 20 ou 16 dentro de um calibre 12 é perigoso e pode sujeitar o indivíduo a penalidades por falta de cuidado com o manuseio da arma)

## **9.8.4 AÇÕES TOMADAS após uma FALHA**

### **9.8.4.1** Se o Árbitro decidir que uma arma defeituosa ou uma falha de cartucho ou

de arma não sejam faltas do atirador, e que não seja possível reparar a arma suficientemente rápido, o atirador pode utilizar uma outra arma aprovada se esta puder ser obtida em três (03) minutos antes que a arma seja declarada “**DESABILITADA**”

**OU**

**9.8.4.2** O atirador pode, após obter a permissão do Árbitro, deixar o seu grupo e terminar os pratos que faltam desta rodada em um momento a ser determinado pelo Chefe de Árbitros

## **9.8.5 ARMAS DESABILITADAS**

A decisão de desabilitar uma arma deve ser dada pelo Árbitro.

**9.8.5.1** Uma arma pode ser considerada desabilitada quando:

- Não puder disparar
- O atirador que já tenha sofrido duas (02) falhas da arma ou de munição em uma rodada obtém permissão do Árbitro para trocá-la
- Falhe em ejetar devido a um defeito mecânico
- Por outro motivo que leve a inutilizar a arma

## **9.8.6 PROCEDIMENTOS PARA SE COMPLETAR uma RODADA INCOMPLETA**

### **9.8.6.1 Fossa Olímpica**

O atirador sendo alocado em tempo e na pedana que esteja com a planilha correta, deve posicionar-se **atrás do posto a ser atirado** e visualizar os três (03) pratos deste grupo de máquinas, após o qual o Árbitro deve dar o comando de “**INICIAR**”. O atirador deve então deslocar-se para o posto a atirar como usual. Após isto ele deve disparar os postos remanescentes de modo a completar a rodada.

### **9.8.6.2 Fossa Dublê**

O atirador sendo alocado em tempo e na pedana que esteja com a planilha correta, deve posicionar-se **atrás do posto a ser atirado** e visualizar um Dublê, após o qual o Árbitro deve dar o comando de “**INICIAR**”. O atirador deve então deslocar-se para o posto a atirar como usual para os dublês. Após isto ele deve disparar dos postos remanescentes de modo a completar a rodada.

### **9.8.6.3 Skeet**

O atirador sendo alocado em tempo e na pedana, deve posicionar-se **atrás**

**do posto a ser atirado** e visualizar os pratos da casa alta e da casa baixa, após o qual o Árbitro deve dar o comando de “**INICIAR**”. O atirador deve então deslocar-se para o posto a atirar como usual para o número de pratos requeridos. Após isto ele deve disparar dos postos remanescentes de modo a completar a rodada.

### **9.8.7 RODADA INCOMPLETA (Certificação de Pontos)**

O Árbitro deve, então, assegurar que os pontos da rodada complementar à incompleta que foi interrompida, sejam totalizados corretamente, assinado pelo atirador e pelo Árbitro, antes que a planilha seja levada para a Sala de Classificação.

## **9.9 REGRAS DE CONDUTA PARA ATIRADORES E OFICIAIS**

Veja Regulamento Técnico – Seção 6

### **9.9.1 Vestimenta dos Competidores (Ver Regulamento Técnico – Seção 6)**

**9.9.1.1** Calças esportivas, calças de treinamento (aquecimento) e jaquetas, para homens e mulheres e blusas esportivas similares, vestidos e saias para as mulheres são permitidos.

**9.9.1.2** Tênis, sandália ou outro calçado similar sem uma tira ou uma cobertura total no calcanhar, sem um certificado médico, não são permitidos.

**9.9.1.3** Shortes que tenham o final da perna não mais do que 15 cm acima do centro do joelho são permitidos.

**9.9.1.4** Camisas, camisetas e vestuário similar no qual as mangas tenham menos do que 10cm de comprimento ou sem mangas não são permitidas.

Roupas feitas de material camuflado não são permitidas.

### **9.9.2 Números de Identificação**

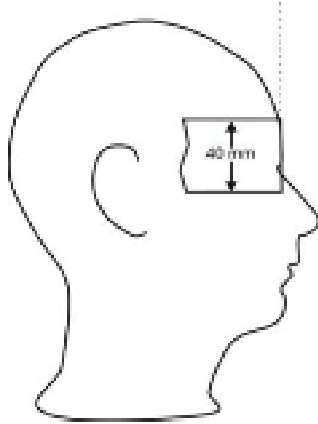
Os números de identificação devem ser usados por todos os atiradores:

- Em suas costas e acima da cintura
- Todo o tempo em que estejam participando no treinamento pré-evento e na competição
- Se o número de identificação não estiver sendo usado, o atirador poderá não iniciar ou não continuar a prova
- O número de identificação deve conter um número tão grande quanto possível e que não tenha menos do que 20 mm de altura

### **9.9.3 IDENTIFICAÇÃO DE NACIONALIDADE**

A abreviação da identificação de nacionalidade de cada atirador e seu sobrenome mais a inicial em letras latinas (letras maiúsculas) devem ser exibidas (nacionalidade acima) nas costas na altura dos ombros na parte externa da vestimenta de tiro e acima do número de identificação.

#### 9.9.4



#### **Side Blinders (antolhos) -**

Antolhos colocados no boné, óculos de tiro ou a uma faixa na cabeça, que não excedam 40 mm de altura, são permitidos. Estes não devem se estender tão a frente de uma Linha central à frente.

#### 9.10 **PRATOS – REGULAR, IRREGULAR, QUEBRADO, ATINGIDO, ERRADO E “NO BIRD”**

##### 9.10.1 **PRATO REGULAR**

- Um prato regular é todo aquele que pedido pelo atirador é liberado de acordo com o especificado no Regulamento.
- Dublê regular são todos os dois (02) pratos que pedidos pelo atirador são liberados simultaneamente de acordo como o especificado no Regulamento.

##### 9.10.2 **PRATO IRREGULAR**

- Um prato irregular é aquele que não é liberado de acordo com o especificado no Regulamento.
- Um Dublê irregular ocorre quando:
  - Um (01) ou ambos os pratos são irregulares;
  - Os pratos não são lançados simultaneamente;
  - Somente emerge um (01) prato;
  - Ambos os pratos emergem quebrados.

##### 9.10.3 **PRATO QUEBRADO**

- Um prato “quebrado” é qualquer um que não esteja de acordo, na sua totalidade, com as Especificações Gerais para Pratos.
- Um prato “quebrado” é um “**NO BIRD**” e deve sempre ser repetido.

##### 9.10.4 **PRATO ATINGIDO**

- Um prato é declarado “atingido” quando é lançado e atingido de acordo com o Regulamento e seja visível pelo menos um (01) pedaço quebrado deste. Um prato que faça apenas “poeira”, mas do qual nenhum pedaço seja visível não é considerado “atingido”.
- Onde pratos “flash” (cheios de pó) com pó Vermelho para as finais, ou com pó Verde para as rodadas classificatórias, estiverem sendo usados, deve sempre serem considerados “atingidos” quando sair pó visível depois do tiro ser disparado.
- Todas as decisões a respeito de prato “ATINGIDO”, “ERRADO”, “IRREGULAR” ou “NO BIRD” ficam por conta do Árbitro.

**Nota:** É proibido pegar um prato na pedana para determinar se este foi ou não “atingido”.

#### 9.10.5 PRATO ERRADO

- Um prato deve ser declarado “errado” quando:
  - Não for atingido durante seu vôo dentro dos limites das bandeiras;
  - Só fizer “poeira” e nenhum pedaço quebrado dele seja visível;
  - O atirador não dispara contra um prato regular pelo qual tenha chamado e não existindo nenhuma falha mecânica ou outra razão externa que o tenha impedido de atirar;
  - O atirador não seja capaz de disparar sua arma por qualquer razão atribuída a uma falta sua;
  - O atirador não seja capaz de disparar, pois ele não liberou a trava de segurança, a trava de segurança deslizou para a posição “travada” ou tenha se esquecido de carregar;
  - No caso de semi-automática, o atirador esqueceu-se de liberar a trava do carregador;
  - Após uma falha, o atirador abriu a arma ou colocou a mão na trava de segurança antes que o Árbitro tenha examinado a arma;
  - Seja a terceira ou subsequente falha na mesma rodada.

#### 9.10.6 “NO BIRDS”

- O “**NO BIRD**” é irrelevante para a competição e deve sempre ser repetido.
- O Árbitro deve sempre que possível, chamar o “**NO BIRD**” antes que o atirador dispare, mas se este o fizer após o disparo o “**NO BIRD**” deve ser declarado ainda que o prato tenha sido ou não atingido.
- Após o “**NO BIRD**” ser declarado, o atirador deve abrir sua arma e reposicionar-se.

#### 9.11 PROCEDIMENTOS DE PONTUAÇÃO E DE CLASSIFICAÇÃO



## 9.11.1 SALA DE CLASSIFICAÇÃO

9.11.1.1 É dever da Sala de Classificação ANTES da competição:

- Preparar as planilhas de marcação para cada grupo
- Assegurar que a planilha de marcação correta está com o grupo correto na pedana correta

9.11.1.2 É dever da Sala de Classificação DEPOIS da competição:

- Receber e verificar a quantidade de pratos atingidos e os resultados
- Tabular os resultados (placar)
- Colocar os resultados no “quadro de resultados” (placar) tornando-os públicos imediatamente
- Se algum resultado estiver sob aguardo devido a um protesto, este resultado deve ser omitido até a solução e os outros devem ser apontados

9.11.1.3 É dever da Sala de Classificação na CONCLUSÃO de cada dia de tiro:

- Totalizar o resultado oficial no menor tempo possível
- Preparar um boletim preliminar de resultados acurado para ser distribuído à imprensa, chefes de equipe, Júri e Delegado Técnico
- Preparar e publicar imediatamente um boletim final acurado de resultados
- Após o encerramento de um protesto aplicável publicar, o mais rápido possível, a lista de resultados final (esta deve conter o nome de família completo, o primeiro nome completo, sem abreviaturas, o número e a abreviatura do nome do país de cada atirador)
- É dever do Comitê Organizador e o Delegado Técnico deve assegurar que no último dia de cada evento uma (01) cópia do resultado oficial do evento, imediatamente após este ter sido verificado seja enviado para a Secretaria da ISSF por fax ou e-mail
- É dever do Comitê Organizador e o Delegado Técnico deve assegurar-se de que dentro de três (03) dias após a conclusão da competição três (03) cópias verificadas da lista de resultado oficial de cada evento sejam enviadas à Secretaria da ISSF

**Nota:** O Comitê Organizador deve guardar por no mínimo 12 meses após a conclusão da competição, as planilhas de anotação usadas nas pedanas que mostrem o resultado de cada prato atirado,.

## 9.11.2 PROCEDIMENTO DE PONTUAÇÃO

A pontuação é feita oficialmente em cada pedana, para cada rodada de 25 pratos para a Fossa Olímpica e Skeet, para 25 doublês para homens e 20 doublês para mulheres em provas de Fossa Dublê:

- em todas as competições supervisionadas pela ISSF a pontuação individual deve ser apontada na pedana por duas (02) pessoas em separado, sendo estes usualmente Árbitros Auxiliares.
- uma pessoa pode fazer a marcação oficial permanente (planilha de marcação)
- a segunda pessoa pode fazer a marcação manual visual (pedra), exceto onde um placar eletrônico visível esteja sendo utilizado, sendo este controlado pelo Árbitro

### **9.11.3 PLACAR VISIVEL**

#### **9.11.3.1 Pedanas com Placar Eletrônico Visível**

O Árbitro deve controlar a operação do Placar Eletrônico

#### **9.11.3.2 Três (03) pessoas podem ser apontados como Árbitro Assistente como segue:**

- a primeira pessoa deve ser posicionada atrás da Linha de Tiro para marcar um planilha oficial permanente
- a segunda pessoa deve estar posicionada próxima ao placar eletrônico para assegurar que a pontuação esteja sendo mostrada corretamente e para comunicar ao Árbitro imediatamente se a pontuação estiver sendo registrada incorretamente
- a terceira pessoa deve posicionar-se do lado oposto do placar eletrônico e verificar também que a pontuação nele mostrada esteja sendo registrada corretamente.

#### **9.11.3.3 Erros no Placar Eletrônico Visível**

Se em qualquer momento o placar eletrônico mostrar uma pontuação incorreta, o Árbitro deve parar o tiro e no menor intervalo de tempo possível, tomar qualquer que seja a ação para corrigi-lo

#### **9.11.3.3.1 Se por alguma razão não for possível corrigir a tela, as seguintes ações deverão ser tomadas:**

- o placar oficial deve ser examinado e verificado em que ponto falhou
- então, se possível substituí-lo rapidamente por um placar manual visível, marcar o placar até o ponto da falha e dar continuidade à rodada
- se não for possível substituir por um placar manual, uma planilha de anotação adicional deve ser colocada, a pontuação verificada até o momento deve ser anotada nesta e a rodada deve então continuar com a segunda planilha de anotação sob o cuidado de uma pessoa qualificada indicada pelo Chefe de Árbitros

- no caso de existir uma diferença na marcação da pontuação entre as duas (02) planilhas de anotação, aquela que está sob o cuidado do oficial indicado pelo Chefe de Árbitros deve prevalecer.

#### **9.11.3.4 Pedanas com Placar Manual Visível (pedra)**

Três (03) pessoas devem ser indicadas como Árbitro Assistente com segue:

- a primeira pessoa deve posicionar-se atrás da Linha de Tiro e manter uma planilha de anotação oficial permanente
- a segunda deve atuar como Árbitro Assistente e também manter o placar manual visível (pedra)
- a terceira pessoa deve atuar com Árbitro Assistente do lado oposto ao placar e também para verificar se o resultado apontado neste é apontado corretamente
- cada marcador deve anotar na planilha ou no placar independentemente, porém baseado somente na decisão dada pelo Árbitro
- na conclusão de cada rodada, os resultados devem ser comparados e a pontuação correta deve ser anotada na planilha de anotação oficial antes que esta seja entregue à Sala de Classificação
- a pontuação mostrada no placar manual deve prevalecer se houverem diferenças insolúveis

#### **9.11.4 Certificação da Pontuação**

**9.11.4.1** Quando uma rodada tiver sido completada e os resultados tiverem sido comparados, lido em voz alta e acordado por cada um dos atiradores, o Árbitro e cada atirador devem assinar ou rubricar a planilha de marcação, a menos que o atirador não concorde com o resultado mostrado a ele e seja sua intenção fazer um protesto.

#### **9.11.5 RESULTADOS**

##### **9.11.5.1 Eventos Individuais**

Para cada atirador o resultado de cada rodada deve ser apontado de maneira legível em um placar oficial e o total das rodadas de qualificação, as finais e qualquer “shoot-off”, deve ser anotado e os pontos distribuídos em ordem decrescente, (Empates – veja regra relevante).

##### **9.11.5.2 Eventos de Equipe**

A pontuação de cada membro da equipe deve ser apontada e o número de todos os pratos atingidos pelos membros da equipe de cada equipe em cada rodada de qualificação, deve ser totalizado e os resultados das equipes distribuídos em ordem decrescente (Empates – veja regra relevante).

## 9.12 EMPATES E DESEMPATES (“SHOOT-OFFS”)

### 9.12.1 COMPETIÇÕES COM FINAIS

Empates em eventos Olímpicos para homens e mulheres (especificado nas Regulamentações Gerais da ISSF) e outras competições com finais serão decididas de acordo com as Regras que se seguem.

#### 9.12.1.1 Empates Antes das Finais :

- se houver empate entre os seis (06) primeiros atiradores, após as rodadas de qualificação, para então determinar a ordem que cada atirador deve disparar nas Finais, deve-se aplicar a regra da “contagem para trás” (“Count Back”).
- se o empate não puder ser solucionado com a regra da “Contagem para Trás”, p. ex. dois ou mais atiradores tiverem pontuação perfeita, o Júri decidirá a ordem dos atiradores por sorteio.
- quando existirem mais de seis (06) atiradores elegíveis para as Finais devido a pontuação empatada, p. ex. mais atiradores empatados do que o número de postos correspondentes, este desempate deve ser feito por “shoot-off” de acordo com as Regras para Fossa, F. Dublê e Skeet.
- a todo atirador que não estiver em sua posição marcada e pronto para atirar no momento de início oficial, não deve ser permitido a participar do “shoot-off” e lhe será dado automaticamente a posição mais inferior do “shoot-off” usando as rodadas de qualificação.
- sempre que possível, empates decididos **antes** das Finais devem ocorrer em uma pedana que não a utilizada para as finais
- após o “shoot-off” para determinar os seis (06) participantes das Finais, este resultado decidirá a posição de todos os atiradores que dele participaram. Qualquer atirador restante com o mesmo resultado do “shoot-off” deve ter sua posição determinada de acordo com a regra da **Contagem para Trás**.

#### 9.12.1.2 Empates Após as Finais

Qualquer empate existente após as finais para os seis (06) primeiros lugares será decidido por “shoot-off” de acordo com o seguinte:

- a posição de início será decidida por sorteio, conduzido pelo Júri
- quando vários atiradores estão empatados para mais de um (01) lugar, p. ex. dois (02) empates para o segundo lugar (lugares 2 e 3) e dois atiradores empatados para o quinto lugar (lugares 5 e 6), todos irão atirar na mesma pedana para determinar as posições individuais
- o empate para a posição mais inferior deve sempre ser decidido primeiro, seguido pela próxima posição mais alta até que todos os empates estejam decididos

## 9.12.2 Quatro (04) ou Mais Atiradores Empatados para Mais de Uma (01) Posição

Se durante este “shoot-off”, dois (02) ou mais atiradores errarem seus pratos de modo que haja assim dois (02) ou mais grupos de atiradores com diferentes pontuações empatados, o seguinte procedimento para solucionar este empate deve ser seguido:

- os atiradores empatados com a pontuação mais baixa devem continuar seu “shoot-off” para a posição mais inferior até que haja o desempate.
- aqueles que não estão no desempate para as posições mais inferiores devem deixar o Posto e esperar, com suas armas (abertas e vazias, por segurança) em uma área indicada pelo Árbitro
- somente quando este “shoot-off” estiver completo poderá qualquer outro atirador empatado realizar o “shoot-off” que decidirá por posições mais altas
- quando o “shoot-off” das posições mais altas terminar, os atiradores empatados devem manter sua ordem de tiro original
- este procedimento continuará, se necessário, até que se possa determinar todas as posições requeridas para classificação
- no caso em que um (01) atirador ganhe o desempate, ele deverá ser alocado na posição mais elevada e se retirar, deixando que os atiradores restantes continuem o “shoot-off” até que todos tenham desempatados e decidido suas posições

### 9.12.2.1 Regra da Contagem para Trás

Qualquer empate a ser decidido por esta regra deve ser conduzido como segue:

- a pontuação da última rodada de qualificação de 25 pratos (25 doubles para FD para homens e 20 duplês para mulheres) devem ser comparados. o vencedor é aquele que tiver a pontuação mais alta nesta rodada
- no caso de permanecer o empate, a rodada **anterior** deve ser comparada e se permanecer ainda assim, deve-se comparar à **anterior** e assim por diante
- se o resultado de todas as rodadas forem ainda iguais, o desempate deve ser decidido pela contagem **para frente** a partir do **primeiro prato da última rodada** (e se necessário, a próxima até a última, etc.) até que se encontre um “zero” (0). O atirador com mais acertos sucessivos antes do zero (0) ficará com a posição mais alta

### 9.12.2.2 Posições

Empates individuais do sétimo lugar e abaixo, não decididos por “shoot-off” devem ser posicionados de acordo com a regra de “**Contagem para Trás**”

### **9.12.3 COMPETIÇÕES SEM FINAIS**

#### **9.12.3.1 Empates Individuais**

Empates em eventos e categorias não-Olímpicos e outras competições sem finais serão decididos como segue;

#### **9.12.3.2 Empates com Pontuações Perfeitas**

Estes não serão desempatados, mas dividirão o primeiro lugar com os nomes listados em ordem de acordo com o alfabeto Latino (nome de família). As posições seguintes devem ser numeradas apropriadamente.

#### **9.12.3.3 Empates para os seis (06) primeiros lugares**

Estes devem ser decididos por “shoot-off”:

- as posições de início serão decididas pelo Júri por sorteio
- quando vários atiradores estão empatados em mais de uma posição, p. ex. dois (02) empatados no segundo lugar (2<sup>o</sup> e 3<sup>o</sup> lugares), e dois (02) empatados no quinto lugar (5<sup>o</sup> e 6<sup>o</sup> lugares), todos irão atirar na mesma pedana para determinar as posições individuais;
- o desempate da posição mais baixa será feito primeiro, seguido pela posição mais alta seguinte até que todos tenham desempatado. Todos os atiradores que disputaram o “shoot-off” serão classificados de acordo com a pontuação obtida nesta série.

#### **9.12.3.4 Desempate para o 7<sup>o</sup> Lugar e Abaixo**

Empates individuais na 7<sup>a</sup> posição ou abaixo, não decidirão pelo “shoot-off”, devendo ser classificados igualmente, porém pelo critério da “**contagem para trás**”.

### **9.12.4 EMPATE DE EQUIPES**

Se duas (02) ou mais equipes tiverem a mesma pontuação, a classificação deve ser decidida pela combinação dos resultados dos membros da equipe na última rodada de pratos, então pela anterior rodada, etc. até que se tenha o desempate.

### **9.12.5 “SHOOT-OFFS”**

#### **9.12.5.1 Geral**

Se o horário do “shoot-off” não for anunciado imediatamente, os atiradores envolvidos deverão permanecer em contato com os oficiais da competição, pessoalmente ou através de seu Chefe de Equipe, para que estejam prontos para atirar quando o “shoot-off” for chamado.

**9.12.5.1.1** Qualquer atirador que não se encontrar em seu posto e pronto para atirar no horário oficial de início será declarado **“AUSENTE”** e não lhe deve ser permitido participar do “shoot-off” sendo automaticamente dada a ele a posição mais baixa no resultado do “shoot-off” usando sua pontuação de qualificação.

#### **9.12.5.2 “Shoot-offs” ANTES das Finais**

“Shoot-offs” **antes** das finais devem ser conduzidos com pratos comuns, exceto quando pratos “flash” do mesmo tipo que os utilizados nas rodadas de Qualificação poderão ser utilizados e deverão iniciar no máximo em **trinta (30) minutos** após ter-se completado os tiros regulares.

#### **9.12.5.3 “Shoot-offs” DEPOIS das Finais**

“Shoot-offs” **depois** das finais devem ser conduzidos com pratos “flash” e devem iniciar imediatamente após o término das rodadas de Finais.

#### **9.12.5.4 Tempo de Preparação do Atirador em um “Shoot-off”**

Após o Árbitro ter dado o comando de **“INICIAR”** ou após o atirador precedente ter feito seu disparo em um prato regular, o atirador deve tomar posição, carregar sua arma e pedir o prato, ou Dublê, dentro de vinte (20) segundos.

**9.12.5.4.1** No caso de não-cumprimento deste limite de tempo, penalidades podem ser aplicadas.

#### **9.12.6 PROCEDIMENTOS PARA O “SHOOT-OFF” (Fossa, F. Doublê e Skeet)**

**9.12.6.1 SEGURANÇA:** Nenhum atirador pode colocar cartucho em qualquer parte da arma até que esteja posicionado dentro do posto e preparado para atirar

#### **9.12.6.2 FOSSA OLÍMPICA**

- todos os atiradores empatados irão na sua vez, um após o outro, iniciar no Posto 1, atirando um prato regular na ordem decidida pelo Júri por sorteio
- ao primeiro atirador deve ser sempre permitido ver o prato a ser atirado em cada Posto antes de dispará-lo. O prato a ser visto, deve ser liberado da máquina pelo Árbitro, antes que o atirador se desloque para o Posto. Cada atirador do “shoot-off” deve receber o prato da mesma máquina
- após o Árbitro declarar “INICIAR”, o atirador deve carregar a arma e atirar este prato. Somente um (01) tiro é permitido em cada prato. Ele deve então deixar o posto e se posicionar **no mínimo 1 m** imediatamente atrás do posto seguinte. O restante dos atiradores que deverão disparar naquela posição devem se posicionar em fila atrás do primeiro atirador;

- todos os atiradores que se mantiverem no desempate deverão fazer o mesmo
- o primeiro atirador não deverá se deslocar para um Posto até que o Árbitro comande “INICIAR”
- se um atirador carregar dois (02) cartuchos e disparar o segundo tiro, o prato deve ser declarado “**ZERO**” tendo sido ou não atingido por ambos os tiros
- o atirador que tiver errado o tiro no respectivo Posto é o perdedor e deverá se retirar
- todos os atiradores que continuarem empatados deverão se deslocar para o próximo Posto
- este processo continuará até que todos tenham desempatado

### 9.12.6.3 FOSSA DUBLÊ

- todos os atiradores empatados irão na sua vez, um após o outro, iniciar no Posto 1, atirando um DUBLÊ regular na ordem decidida pelo Júri por sorteio
- no Posto 1 somente, ao atirador deve ser sempre permitido ver um Dublê antes do primeiro atirador dispará-lo.
- após o Árbitro declarar “INICIAR”, o atirador deve carregar a arma e atirar este Dublê. Ele deve então deixar o posto e se posicionar **no mínimo 1 m** imediatamente atrás do posto seguinte. O restante dos atiradores que deverão disparar naquela posição devem se posicionar em fila atrás do primeiro atirador;
- todos os atiradores que se mantiverem no desempate deverão fazer o mesmo
- o primeiro atirador não deverá se deslocar para um Posto até que o Árbitro comande “INICIAR”
- o atirador que errar o maior número de pratos no respectivo Posto é o perdedor e deverá se retirar
- todos os atiradores que continuarem empatados deverão se deslocar para o próximo Posto
- este processo continuará até que todos tenham desempatado

### 9.12.6.4 SKEET

- Antes do início do “shoot-off”, o primeiro atirador deve posicionar-se imediatamente atrás do posto 4 e seja a ele permitido ver um (01) Dublê regular
- todos os atiradores empatados irão atirar no posto 4 na ordem que será decidida pelo Júri por sorteio
- após o Árbitro declarar “INICIAR” o primeiro atirador deve se deslocar para o posto, carregar a arma e atirar um **Dublê regular (alta/baixa)**. Deve então deixar o posto e ir para de trás do atirador que não tenha ainda atirado
- todos os atiradores que permanecerem ainda na disputa deverão fazer o mesmo



- se não ocorrer o desempate, este procedimento de tiro em um **Dublê Regular** deve continuar até que se possa determinar o resultado

## **9.13        PROTESTOS E APELAÇÕES**

### **9.13.1      VIOLAÇÃO DO REGULAMENTO**

O Júri, o Chefe de Árbitros e o Árbitro irão deliberar genericamente sobre três (03) classe principais de infrações ou violações do regulamento:

- **“ABERTA”** – inconsciente
- **“TÉCNICA”** – menor infração da regra
- **“CONSCIENTE”** – um desvio muito sério ou deliberado das regras ou da segurança.

**9.13.2**        O Júri deve ser o responsável por examinar e decidir pelo grau de penalização imposto para todas as violações informadas, e outras das quais não sejam automaticamente previstas por este regulamento.

**9.13.2.1**      Quando algum destes cartões é mostrado, ele deve ser seguido de um dos comandos **“ATENÇÃO”**, **“DEDUÇÃO”** ou **“DESCCLASSIFICAÇÃO”** mais apropriado, de modo que não haja dúvida para o infrator da atitude tomada.

**9.13.2.2**      Não é necessário mostrar um cartão de advertência antes que seja aplicado qualquer outros dos cartões, dedução ou desqualificação.

### **9.13.3      ATENÇÃO (CARTÃO AMARELO)**

#### **9.13.3.1     Violação aberta**

No caso de uma violação aberta inicial das regras:

- irregularidade no código de vestimenta
- interrupção desnecessária do tiro
- receber instruções técnicas durante a competição
- intrusão desnecessária na área de tiro
- conduta anti-desportiva
- intenção deliberada de fugir ao espírito das regras
- qualquer outro incidente que requeira um aviso de advertência

**9.13.3.2**      Uma advertência (Cartão Amarelo) indicada de maneira relevante na planilha pelo júri, Chefe de Árbitros ou Árbitro, será dada primeiramente de modo que o atirador, Treinador ou Chefe de Equipe possa ter a oportunidade de corrigir a falta cometida.

**9.13.3.3**      Se o atirador não corrigir a falta apontada durante o tempo estipulado, penalidades poderão ser impostas.

**9.13.3.4** Em infrações repetidas pelo técnico, ou outro oficial da equipe, o Júri irá solicitar ao infrator que deixe as vizinhanças da pedana para a conclusão da rodada e o atirador poderá ser penalizado.

### **9.13.3.5 Violações Técnicas**

**9.13.3.5.1** No caso de uma **infração Técnica** inicial durante uma rodada da competição como:

- falta na posição dos pés;
- exceder o limite de tempo permitido para pedir o prato e atirar
- no Skeet a posição de “PRONTO” do atirador não esteja de acordo com as regras;
- no Skeet, exceto na posição 8, o atirador abrir a ama entre os dois (02) disparos simples no mesmo posto;
- seguir ou apontar a ama para um prato “lento” ou “rápido” sem dispará-lo;
- uma ADVERTÊNCIA (Cartão Amarelo) indicada na planilha, será dado a qualquer atirador infrator pelo Árbitro;
- qualquer prato declarado “ZERO” pelo Árbitro por qualquer segunda ou subsequente ocorrência na rodada por qualquer das violações listadas, deve ser indicado na planilha pelo Árbitro antes que esta seja levada para a Sala de Classificação

## **9.13.4 DEDUÇÃO (CARTÃO VERDE)**

**9.13.4.1** A dedução de pratos por outras infrações impostas por pelo menos dois (02) Membros do Júri deve ser dada da rodada na qual a infração ocorreu.

Dedução de um (01) prato deve ser dada em cada instância devido a:

- atrapalhar um outro atirador de maneira anti-desportiva
- faltar à presença ou em providenciar um substituto quando solicitado a ser Árbitro Assistente
- se quando perguntado a dar uma explicação sobre um incidente, o atirador conscientemente e sabedor do ocorrido der informações falsas

### **9.13.4.2 Rodada Incompleta**

A dedução de todos os pratos restantes em uma rodada deve ser dada pela maioria do Júri em circunstâncias nas quais o atirador deixa a pedana sem completar a rodada e sem a permissão do Árbitro.

### **9.13.4.3 Ausência do Atirador**

Se um atirador não estiver presente na pedana quando seu nome for conferido na planilha de marcação, o Árbitro deve chamar o número e nome

deste de maneira Audível três (03) vezes dentro de (01) minuto. Se o atirador não aparecer ao final deste minuto o Árbitro deve dedará-lo “**AUSENTE**” e a ele **não mais** será permitido juntar-se ao grupo e a rodada deve ser iniciada sem este.

#### **9.13.4.4 Rodadas de Complemento e Atiradores Ausentes**

**9.13.4.4.1** Um competidor declarado “**AUSENTE**” deve se apresentar ao Chefe de Árbitros antes que o grupo tenha terminado aquela rodada e solicitar permissão para atirar a rodada perdida. Se não tomar esta atitude, pode então ser desclassificado.

**9.13.4.4.2** Ao atirador será então permitido atirar a rodada perdida no momento e na pedana decidida pelo Chefe de Árbitros com uma dedução de três (03) pratos na rodada de complemento.

#### **9.13.4.5 Circunstâncias Excepcionais**

Se um atirador chegar atrasado à competição ou não se apresentar ao Chefe de Árbitros antes que o grupo tenha terminado esta rodada e possa ser provado que o atraso ocorreu por circunstâncias fora de seu controle, o Júri pode quando possível, dar-lhe a oportunidade de tomar parte sem comprometer o programa estabelecido. Neste caso o Chefe de Árbitros irá determinar onde e quando ele atirá e nenhuma penalidade ser-lhe-á atribuída.

#### **9.13.5 DESCLASSIFICAÇÃO (CARTÃO VERMELHO)**

**9.13.5.1** A desclassificação deve ser atribuída por uma decisão unânime ou majoritária do Júri.

**9.13.5.2** A desclassificação de um atirador, ou o banimento de um Oficial da Equipe ou Técnico da pedana, deve ser dado por:

- uma quebra séria da segurança ou uma violação das regras de segurança;
- portar uma arma de maneira perigosa (disparos acidentais repetidos devem ser causas a serem levadas em consideração);
- portar arma carregada após o comando de “**PARAR**” ter sido dado;
- repetição de incidentes que já tenham sido sujeitados a advertência ou a dedução;
- uso deliberado de cartuchos que não estejam de acordo com as regras da ISSF para obter vantagem;
- abuso deliberado de qualquer oficial de equipe ou de pedana
- resistência continua de um atirador em atuar como Assistente de Árbitro;
- falha deliberada em atirar uma rodada previamente perdida;
- dar informação falsa sabedora e conscientemente em uma tentativa

- deliberada a tornar os fatos em um caso sério;
- casos onde violações são deliberadamente cometidas.

### **9.13.6 DESCLASSIFICAÇÃO em FINAIS**

Se um atirador é desclassificado por qualquer razão durante uma Final, ele será classificado como o último da lista de finalistas participantes, mas manterá seu resultado de qualificação na lista de publicação.

### **9.13.7 PROTESTO VERBAL**

#### **9.13.7.1 Direito de Protesto**

Qualquer atirador ou Oficial de Equipe tem direito de protesto de acordo com a condição da competição, ou uma ação **imediate e verbalmente** a um oficial da competição (Júri, Oficial Chefe de Pedanas, Chefe de Árbitros, etc).

#### **9.13.7.1.1 Tal protesto deve ser feito da seguinte maneira:**

- que as Regras e Regulamento da ISSF não tenham sido seguidos;
- que o programa da competição em andamento não tenha sido seguido;
- falta de concordância com uma decisão ou ação de qualquer oficial de competição ou membro do Júri;
- que um atirador tenha sido impedido ou perturbado por outro atirador, um oficial de competição, espectadores, a mídia ou outra pessoa ou causas.

**Nota:** Somente ao atirador concernente deve recair a decisão do Árbitro de um prato **“ATINGIDO”, “ERRADO”, NO BIRD” ou “IRREGULAR”** levado em consideração na regra 9.13.8.1.

**9.13.7.2.1** O oficial de competição que receber qualquer protesto deve considerá-lo imediatamente e tomar uma ação imediata para corrigir a situação ou encaminhar o problema ao Júri para uma decisão. O tiro deve ser temporariamente suspenso se absolutamente necessário.

### **9.13.7.2 PROTESTOS ESCRITOS**

#### **9.13.7.2.1 Direito de Protesto**

Qualquer atirador ou oficial de equipe que não concordar com a ação ou decisão tomada em um protesto verbal, pode fazer um protesto formal por escrito ao Júri.

**9.13.7.2.2** Um protesto formal por escrito pode ser feito mesmo antes do oral.

### 9.13.7.2.3 Limite de Tempo para o Protesto

Qualquer protesto escrito deve ser **recebido entre trinta (30) minutos** após o final de cada rodada no qual se alegue que o incidente tenha ocorrido. O protesto deve ser acompanhando de sua taxa apropriada.

### 9.13.7.3 APELAÇÃO

#### 9.13.7.3.1 Direito de Apelação

No caso de uma discordância com a decisão do Júri a questão deve ser submetida ao Júri de Apelação.

#### 9.13.7.3.2 Limite de Tempo de Apelação

Tal apelação deve ser submetida por escrito **em até uma (01) hora** após a decisão do Júri ter sido anunciada. A apelação deve estar acompanhada de sua taxa apropriada.

#### 9.13.7.3.3 Circunstâncias Especiais

Em circunstâncias especiais, o tempo para se submeter uma apelação pode ser estendido até **vinte e quatro (24) horas** para uma decisão do Júri de Apelação. Tal apelação pode adiar a cerimônia de premiação devido ao fato sob apelação.

#### 9.13.7.3.4 Decisão do Júri e Apelação

A decisão do Júri de Apelação é **FINAL**.

### 9.13.8 DESACORDO com uma DECISÃO DO ÁRBITRO

#### 9.13.8.1 Ação pelo Atirador

Se um atirador discordar de uma decisão do Árbitro em relação a um prato em particular, ele deve agir imediatamente **antes que o próximo atirador dispare**, levantando um dos braços dizendo **“PROTESTO”**.

O Árbitro deve interromper temporariamente o tiro e após ouvir a decisão dos Árbitros Assistentes, tomar sua decisão.

#### 9.13.8.2 Ação pelo Oficial de Equipe

Se um oficial de equipe não estiver satisfeito com a decisão final do Árbitro, exceto para pratos “ACERTADO”, “ERRADO”, “NO BIRD” ou “IRREGULAR”, ele não deve atrasar o tiro, mas atrair a atenção do Árbitro o qual fará uma anotação na planilha de que o atirador continua sob protesto. O protesto deve ser resolvido pelo Júri.

### 9.14 FINAIS

#### 9.14.1 EVENTOS DE TIRO AO PRATO

O Regulamento Técnico para cada evento deve aplicar também este mesmo para os Jogos Olímpicos exceto com o que aqui se mostra

#### 9.14.2 NÚMERO DE FINALISTAS EM CADA EVENTO

Seis (06) competidores tomarão parte em cada evento Final.

9.14.3	Eventos	Homens Ordem dos Atiradores na Final (Qualificação + Finais)	Damas (Qualificação + Finais)
	Fossa	125 (5x25) + Final (25)	75 (3x25) + Final (25)
	Fossa Doble	150 (3x50) + Final (50)	-
	Skeet	125 (5x25) + Final (25)	75 (3x25) + Final (25)

o finalista irá atirar na ordem determinada por seu resultado de qualificação. O atirador com o maior resultado de qualificação irá atirar na posição No 6, o seguinte maior na No 5 e assim por diante (6-5-4-3-2-1).

- atiradores que entrarem na final empatados, terão seus resultados ordenados pela regra da “contagem para trás”.
- a ordem dos atiradores com pontuação perfeita deve ser decidida pelo Júri por sorteio.

#### 9.14.4 COMANDOS NA PEDANA

Todos os comandos serão dados na língua inglesa.

#### 9.14.5 APRESENTAÇÃO À PEDANA PARA AS FINAIS

Os Chefes de Equipe são responsáveis por assegurar que seus atiradores serão apresentados ao Júri na área de preparação designada ao menos vinte (20) minutos antes da hora de início marcada, corretamente vestidos e equipados com tudo o que será necessário para as Finais.

#### 9.14.6 HORA DE INÍCIO

Como impresso no programa oficial, a menos que:

- toda alteração a este horário publicado tenha sido levada ao conhecimento dos chefes de equipe tão logo quanto possível.
- uma informação separada seja disponibilizada na pedana de Finais e no quadro oficial de informações.

- um anúncio público tenha sido dado informando as alterações de horário.

#### **9.14.7 ATIRADORES ATRASADOS OU “AUSENTES”**

Qualquer finalista que não estiver em sua posição determinada e pronto para disparar no momento de início oficial deve ser declarado “**AUSENTE**” e não lhe deve ser permitido que participe da Final e lhe será atribuído automaticamente o último lugar no resultado da Final usando a pontuação de qualificação.

#### **9.14.8 PROCEDIMENTOS PARA AS COMPETIÇÕES “FINAIS”**

**9.14.8.1** Exceto onde foi exposto nesta seção, as regras normais para Fossa Olímpica, Fossa Dublê e Skeet serão aplicadas para os eventos de finais.

##### **9.14.8.2 Fossa Olímpica**

- Antes de iniciar a Final, aos atiradores deve ser mostrado um prato de cada máquina. Após isto será permitido que os atiradores, a seu tempo, testem um (01) cartucho.
- Apenas no Posto 1, o atirador não deve fechar sua arma ou se preparar para atirar, até que o Árbitro, após um período de 10 a 12 segundos depois de ter o atirador no posto 5 disparado, dar o comando de “**PRONTO**”. O limite de tempo de preparação do atirador deve então iniciar.
- a cada atirador é permitido apenas um (01) tiro em cada prato.
- Se um atirador carregar dois (02) cartuchos e disparar o segundo, o prato deve ser declarado “**ERRADO**” tendo ou não este sido “**ATINGIDO**” pelo outro tiro.

##### **9.14.8.3 Fossa Dublê**

- Antes de iniciar a Final, aos atiradores deve ser permitido que, a seu tempo, testem dois (02) cartuchos. Após isto aos atiradores deve ser permitido ver um Dublê regular.
- Apenas no Posto 1, o atirador não deve fechar sua arma ou se preparar para atirar, até que o Árbitro, após um período de 10 a 12 segundos depois de ter o atirador no posto 5 disparado, dar o comando de “**PRONTO**”. O limite de tempo de preparação do atirador deve então iniciar.

##### **9.14.8.4 Skeet**

- Antes de iniciar a Final, a cada atirador deve ser permitido que, a seu tempo, testem dois (02) cartuchos.
- Após isto aos atiradores, alinhados no Posto 1, deve ser permitido ver um prato regular de cada casa.

- O primeiro atirador do grupo não deve se deslocar para o posto seguinte até que o Árbitro, após um período de vinte (20) segundos depois que o último atirador no posto anterior tenha disparado, dê o comando de “**PRONTO**”. O tempo limite de preparação do atirador deve então começar.

#### **9.14.9 MAU FUNCIONAMENTO DA ARMA OU DA MUNIÇÃO**

**9.14.9.1** Se o Árbitro decide que uma arma defeituosa, ou um mau funcionamento da arma ou da munição, não seja culpa do atirador, a Final deve ser temporariamente suspensa e ao atirador serão concedidos cinco (05) minutos de tempo para reparar a arma ou obter uma outra aprovada, ou substituir a munição. Após expirar o tempo de cinco (05) minutos a Final deve continuar.

#### **9.14.9.2 Número de maus funcionamentos**

- ao atirador é permitido um máximo de duas (02) falhas durante a Final, incluindo qualquer “shoot-off” após a Final, tendo ou não este tentado corrigir um mau funcionamento.
- qualquer prato regular no qual qualquer falha proveniente da arma ou da munição ocorra será declarado “ZERO” tendo ou não o atirador tentado ou não disparar.

#### **9.14.10 PROTESTO DURANTE UMA FINAL**

Qualquer protesto recebido será decidido imediatamente e a decisão será final.

#### **9.14.11 FALHA NO EQUIPAMENTO DA PEDANA DA FINAL**

##### **9.14.11.1 Procedimento**

Se um mau funcionamento no equipamento da pedana da Final ocorre, todos os tiros dados até o momento da quebra serão contabilizados como sub-total e o curso das ações seguintes aplicados:

- se o equipamento puder ser reparado **dentro de uma (01) hora** os tiros restantes serão completados
- se for decidido que o reparo não puder ser conseguido dentro deste tempo e for possível trocar para outra pedana ajustada com a mesma planilha nesta hora, a Final será completada nesta nova pedana.
- nenhum protesto contra uma distribuição desigual de pratos na Fossa Olímpica será considerado

##### **9.14.11.2 Finalização de uma Final Incompleta**

Se a Final não puder continuar em nenhuma pedana substituta ao final de



uma (01) hora após a quebra, o Júri deve declarar a Final encerrada

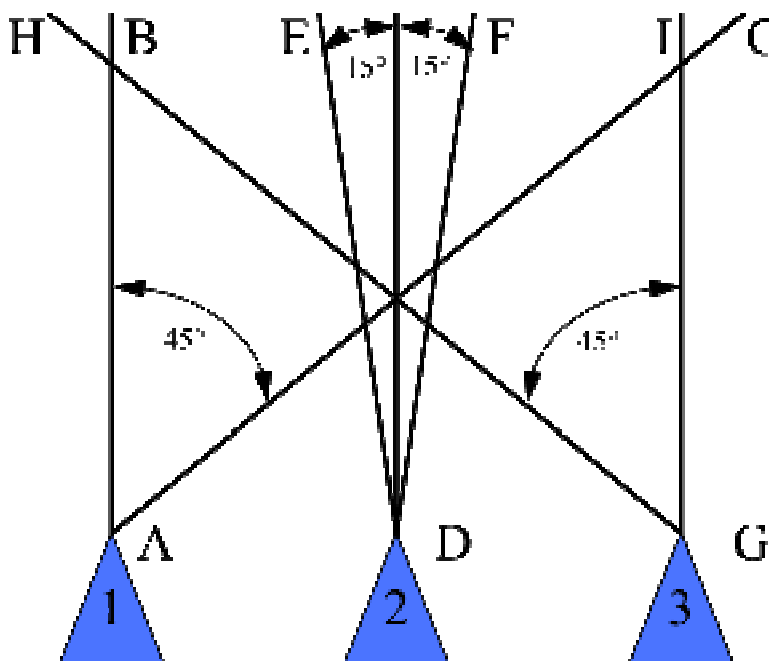
### 9.14.11.3 Procedimentos de classificação após uma Final incompleta

O procedimento de classificação seguinte será aplicado:

- a pontuação dos tiros dados na Final até o momento da quebra deve ser examinada
- no ponto em que todos os atiradores tiverem atirado o mesmo número de pratos uma “sub-pontuação” será anotada
- esta “sub-pontuação” mais a pontuação das rodadas de qualificação será o resultado do evento
- atiradores com pontuação empatada devem ter a classificação determinada pela regra da “contagem para trás”
- a premiação será feita então nesta base.

## 9.15 ESQUEMAS E PLANILHAS

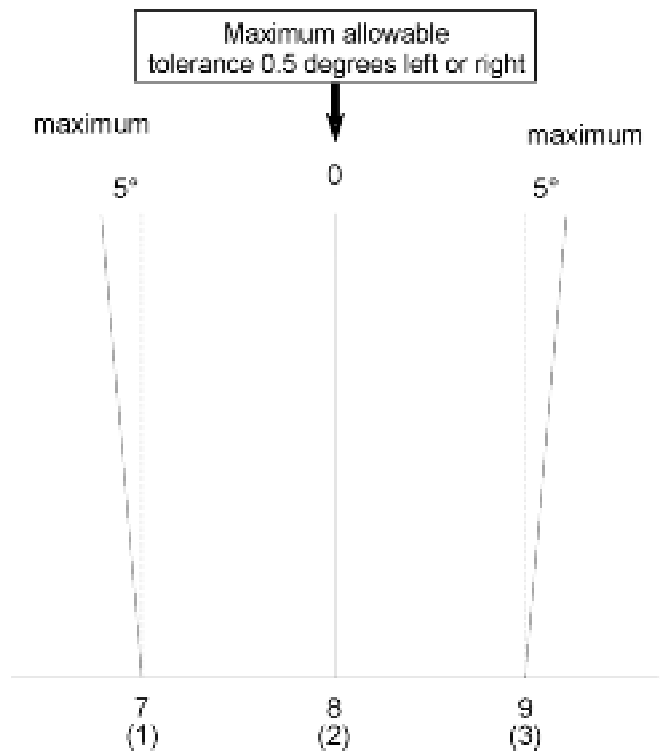
### 9.15.1 Ângulos Horizontais na Fossa Olímpica



Ângulos Horizontais máximos para a primeira, segunda e terceira máquinas de cada grupo

Pratos da máquina No. 1 devem cair na área A B C.  
Pratos da máquina No. 2 devem cair na área D E F.  
Pratos da máquina No. 3 devem cair na área G H I.

### 9.15.2 Ângulos Horizontais na Fossa Double



Tolerância máxima permitida, 0.5 graus à esquerda e direita

### 9.15.3 Planilhas de Regulagem das Máquinas (I-IX)

Planilha I					
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota
1	1	25 graus à direita	2.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 graus à esquerda	3.00 m		
	3	35 graus à esquerda	1.50 m		
2	4	20 graus à direita	2.50 m		
	5	10 graus à direita	1.80 m		
	6	35 graus à esquerda	3.00 m		
3	7	35 graus à direita	3.20 m		
	8	5 graus à esquerda	1.50 m		
	9	45 graus à esquerda	1.60 m		
4	10	40 graus à direita	1.50 m		
	11	0 grau	3.30 m		
	12	25 graus à esquerda	2.60 m		
5	13	45 graus à direita	2.40 m		
	14	5 graus à direita	1.90 m		
	15	35 graus à esquerda	3.50 m		
Planilha II					
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota
1	1	25 graus à direita	3.20 m	76 m +/- 1 m	
	2	5 graus à esquerda	1.80 m		
	3	40 graus à esquerda	2.00 m		
2	4	40 graus à direita	2.00 m		
	5	0 grau	3.00 m		
	6	45 graus à esquerda	1.60 m		
3	7	45 graus à direita	1.50 m		
	8	0 graus	2.80 m		
	9	40 graus à esquerda	2.00 m		
4	10	15 graus à direita	1.50 m		
	11	5 graus à direita	2.00 m		
	12	35 graus à esquerda	1.80 m		
5	13	40 graus à direita	1.80 m		
	14	5 graus à esquerda	1.50 m		
	15	40 graus à esquerda	3.30 m		

<b>Planilha III</b>					
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota
1	1	30 graus à direita	2.50 m	76 m +/- 1 m	
	2	0 grau	2.80 m		
	3	35 graus à esquerda	3.50 m		
2	4	45 graus à direita	1.50 m		
	5	5 graus à esquerda	2.50 m		
	6	40 graus à esquerda	1.70 m		
3	7	30 graus à direita	2.80 m		
	8	5 graus à direita	3.50 m		
	9	45 graus à esquerda	1.50 m		
4	10	45 graus à direita	2.30 m		
	11	0 grau	3.00 m		
	12	40 graus à esquerda	1.60 m		
5	13	45 graus à direita	2.00 m		
	14	0 grau	1.50 m		
	15	35 graus à esquerda	2.20 m		
<b>Planilha IV</b>					
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota
1	1	40 graus à direita	3.00 m	76 m +/- 1 m	
	2	10 graus à direita	1.50 m		
	3	30 graus à esquerda	2.20 m		
2	4	30 graus à direita	1.60 m		
	5	10 graus à esquerda	3.00 m		
	6	35 graus à esquerda	2.00 m		
3	7	45 graus à direita	2.00 m		
	8	0 grau	3.30 m		
	9	20 graus à esquerda	1.50 m		
4	10	30 graus à direita	1.50 m		
	11	5 graus à esquerda	2.00 m		
	12	45 graus à esquerda	2.80 m		
5	13	35 graus à direita	2.50 m		
	14	0 grau	1.60 m		
	15	30 graus à esquerda	3.00 m		

<b>Planilha V</b>									
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota				
1	1	45 graus à direita	1.60 m	76 m +/- 1 m					
	2	0 grau	3.00 m						
	3	45 graus à esquerda	2.00 m						
2	4	40 graus à direita	2.80 m		76 m +/- 1 m				
	5	10 graus à esquerda	1.50 m						
	6	45 graus à esquerda	2.00 m						
3	7	35 graus à direita	3.00 m			76 m +/- 1 m			
	8	5 graus à esquerda	1.80 m						
	9	40 graus à esquerda	1.50 m						
4	10	25 graus à direita	1.80 m				76 m +/- 1 m		
	11	0 grau	1.60 m						
	12	30 graus à esquerda	3.40 m						
5	13	30 graus à direita	2.00 m					76 m +/- 1 m	
	14	10 graus à direita	2.40 m						
	15	15 graus à esquerda	1.80 m						
<b>Planilha VI</b>									
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos					Nota
1	1	40 graus à direita	2.00 m	76 m +/- 1 m					
	2	0 grau	3.30 m						
	3	35 graus à esquerda	1.50 m						
2	4	35 graus à direita	2.50 m		76 m +/- 1 m				
	5	10 graus à direita	1.50 m						
	6	35 graus à esquerda	2.00 m						
3	7	35 graus à direita	2.00 m			76 m +/- 1 m			
	8	5 graus à esquerda	1.50 m						
	9	40 graus à esquerda	3.30 m						
4	10	45 graus à direita	1.50 m				76 m +/- 1 m		
	11	10 graus à esquerda	3.00 m						
	12	25 graus à esquerda	2.60 m						
5	13	25 graus à direita	2.40 m					76 m +/- 1 m	
	14	5 graus à direita	1.50 m						
	15	45 graus à esquerda	2.00 m						

<b>Planilha VII</b>									
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajatória de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota				
1	1	35 graus à direita	2.20 m	76 m +/- 1 m					
	2	5 graus à esquerda	3.00 m						
	3	20 graus à esquerda	3.10 m						
2	4	40 graus à direita	2.00 m		76 m +/- 1 m				
	5	0 grau	3.50 m						
	6	45 graus à esquerda	2.80 m						
3	7	20 graus à direita	3.00 m			76 m +/- 1 m			
	8	0 grau	2.00 m						
	9	40 graus à esquerda	2.20 m						
4	10	45 graus à direita	1.50 m				76 m +/- 1 m		
	11	5 graus à direita	2.00 m						
	12	35 graus à esquerda	1.80 m						
5	13	40 graus à direita	1.80 m					76 m +/- 1 m	
	14	5 graus à esquerda	1.50 m						
	15	45 graus à esquerda	2.00 m						
<b>Planilha VIII</b>									
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajatória de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos					Nota
1	1	25 graus à direita	3.00 m	76 m +/- 1 m					
	2	5 graus à direita	1.50 m						
	3	45 graus à esquerda	2.00 m						
2	4	40 graus à direita	1.50 m		76 m +/- 1 m				
	5	0 grau	3.00 m						
	6	45 graus à esquerda	2.80 m						
3	7	35 graus à direita	3.20 m			76 m +/- 1 m			
	8	5 graus à esquerda	2.50 m						
	9	20 graus à esquerda	2.00 m						
4	10	45 graus à direita	1.80 m				76 m +/- 1 m		
	11	0 grau	1.50 m						
	12	30 graus à esquerda	3.40 m						
5	13	30 graus à direita	2.00 m					76 m +/- 1 m	
	14	10 graus à direita	3.40 m						
	15	15 graus à esquerda	2.20 m						

Planilha IX									
Grupo	Número das Máquinas	Direção de trajetória das máquinas	Trajetoária de elevação a 10 m no nível do chão	Distância de Trajetória para todos os pratos	Nota				
1	1	40 graus à direita	3.50 m	76 m +/- 1 m					
	2	0 grau	1.80 m						
	3	20 graus à esquerda	3.00 m						
2	4	15 graus à direita	3.20 m		76 m +/- 1 m				
	5	10 graus à esquerda	1.50 m						
	6	35 graus à esquerda	2.00 m						
3	7	45 graus à direita	1.60 m			76 m +/- 1 m			
	8	0 grau	2.80 m						
	9	30 graus à esquerda	3.00 m						
4	10	30 graus à direita	2.00 m				76 m +/- 1 m		
	11	5 graus à esquerda	2.00 m						
	12	15 graus à esquerda	3.00 m						
5	13	35 graus à direita	2.90 m					76 m +/- 1 m	
	14	0 grau	1.60 m						
	15	45 graus à esquerda	2.20 m						