



REGRAS INTERNACIONAIS FITASC SPORTING

- I. Definição de regras Sporting
- II. Arbitragem da competição
- III. Organização da competição

01/01/2022

Fédération Internationale de Tir aux Armes Sportives de
Chasse 10 rue Médéric, 75017 Paris França
Telefone: (33) (0)1 4293 4053 / Fax: (33) (0)1 4293 5822 / E-mail:

I. Definição de esportes

Capítulo 1 - Definição de esportes

Sporting é uma disciplina de tiro que reproduz situações de caça e praticada com uma arma de caça e alvos artificiais. A disciplina utiliza todos os recursos de um terreno e alvos artificiais de diferentes tipos que são lançados a fim de destacar as habilidades técnicas e esportivas dos atiradores. Os layouts reproduzem trajetórias de caça com níveis variados de dificuldade.

A organização de um layout esportivo deve levar em consideração a segurança de todos os presentes, a proteção da flora e a gestão do meio ambiente. Atirar em animais vivos não é permitido.

Capítulo 2 - Layouts esportivos

2.1 Layout

Dependendo da configuração do terreno da competição, uma gama esportiva deve ser equipada com máquinas suficientes para que os competidores possam atirar em condições que se assemelham a jogos naturais de tiro tanto quanto possível; Perdizes, patos, faisões, lebres etc. As trajetórias do alvo devem incluir: entrada, saída, travessia e em diagonal, em níveis baixos e altos, em florestas abertas ou em florestas, atrapalhadas ou não por árvores e arbustos.

2.2 Máquinas

O equipamento de layout é o seguinte:

Tipo de layout	Número de máquinas	Composição de simples e duplos
Layout (sistema antigo)	5 máquinas para 3 posições de tiro	15 simples, 5 duplos
Linha com 4 posições de tiro (novo sistema)	3 posições de tiro com 4 máquinas E 1 posição de tiro (o #2 ou #3) com 3 máquinas	15 simples, e 5 duplos das quais 2 duplos na posição de tiro com 3 máquinas
Linha com 5 posições de tiro (novo sistema)	5 posições de tiro com 3 máquinas / por posição de tiro	15 simples, 5 duplos
Linha com 3 posições de tiro (novo sistema): permitido apenas para Grand Prix	5 máquinas por posição de tiro	15 simples, 5 duplos

As máquinas podem ser manuais, automáticas ou misturadas, identificadas por letras alfabéticas (A, B, C e D) da esquerda para a direita do posto de tiro.

2.3 Alvos

Os alvos a serem utilizados são: alvos padrão normais, lebre, mídi, super mini, battue, flash e zz(hélice) alvos. Os alvos devem estar em cores que se destacam claramente do fundo.

2.4 Estandes de tiro

As arquibancadas de tiro devem ter um metro quadrado ou um metro de diâmetro. Se possível, as arquibancadas de tiro devem estar niveladas, garantindo que os competidores devem pelo menos ser capazes de se levantar sem escorregar. (Segurança)

Em frente ao suporte de tiro será colocado o menu alvo, visível para o atirador e que mencionará, na ordem de tiro, a lista de máquinas (exemplo: A, B, C).

O tipo de alvos especiais (90mm, 70mm, 60 mm, battue, lebre) deve ser mencionado no menu de posições de tiro. Antes da competição, os árbitros garantirão que as 4 máquinas estejam devidamente carregadas com alvos compatíveis com o menu alvo

Os postos de espera devem ser o mais próximo possível das posições de tiro, não representando nenhuma distração para o esquadrão atirando e cumprindo as regras de segurança.

2.5 Trajetórias

2.5.1 Os layouts esportivos devem estar em conformidade com a ética de caça e distâncias de tiro, ou seja.

- Nenhum tiro à queima-roupa porque o alvo será impróprio para consumo;
- Nenhum tiro além do alcance efetivo da espingarda ou cartucho caso contrário o animal seria somente ferido.
- Deve ser possível disparar os dois cartuchos em cada alvo simples

A dificuldade é classificada conforme abaixo:

Os percentuais mostrados em cada classe devem corresponder aos resultados dos alvos quebrados pelo atirador médio:

<i>Dificuldade</i>	<i>Classe A</i>	<i>Classe B</i>	<i>Classe C</i>
	<i>Mais de 80%</i>	<i>de 60% a 80%</i>	<i>de 40% a 60%</i>

São recomendadas trajetórias variadas para cada posto, definido por uma escala de dificuldade da classe "A" para a classe "C".

- Uma trajetória "A"
- Duas trajetórias "B"
- Uma trajetória "C"

No caso de um posto com cinco alvos simples, o alvo adicional pode ser apenas uma classe "A" ou "B".

2.5.2 Duplos devem ser atiradas em alvos já lançados como simples a partir dessa posição. Além disso:

- Uma trajetória "C" pode ser usada uma vez apenas para um duplo em um posto, melhor associado a um alvo "A".
- Duas trajetórias "B" podem ser usadas para um duplo, ou um único "B" pode estar associado a uma trajetória "A".

2.5.3 Em um layout, em posições de tiro com 3 máquinas e 2 duplos, há um duplo simultâneo ou um duplo rafale, ou mesmo ambos: mas não pode haver 2 duplos ao tiro.

Capítulo 3 - Regras de tiro

3.1 Posição de tiro

3.1.1 Os atiradores devem adotar a posição pronta, ou seja, de pé com os dois pés dentro dos limites do suporte de tiro. A base da coronha da arma deve tocar o corpo.

Para todos os tipos de coronhas, incluindo:

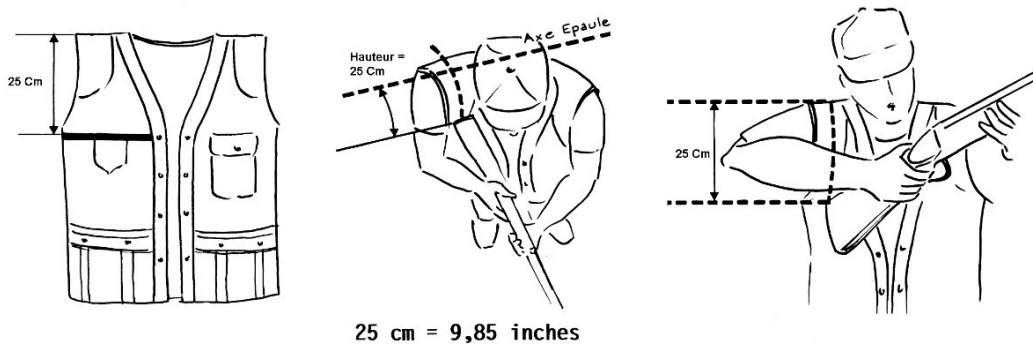
- Coronha padrão,
- Tipo de Monte Carlo,
- Coronhas equipadas com um pente ajustável ou qualquer outro equipamento permitindo encurtar a distância de ombro,

o ponto traseiro da parte mais alta da coronha deve, na posição pronta do atirador, estar sob a linha horizontal marcada na jaqueta do atirador.

Esta linha está 25 cm (9,85") abaixo do eixo do ombro e em paralelo com este eixo (veja diagrama abaixo), esta linha deve ser contrastada com a jaqueta.

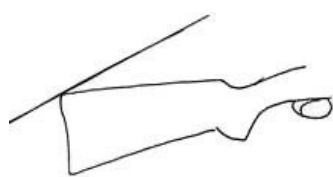
Os atiradores devem permanecer nesta posição até que o alvo seja liberado e seja visível.

3.1.2 Os atiradores não devem carregar suas armas até que o alvo apareça. Os atiradores devem estar com suas armas apoiadas no ombro em todos os tiros ao atirar nos alvos, incluindo lebres.

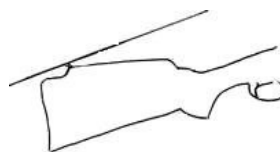


25 cm = 9,85 inches

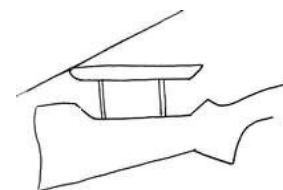
Altura: 25 cm Eixo do
ombro 25 cm = 9,85
polegadas



Coronha padrão



coronha Monte Carlo



com pente ajustável

3.1.3 Em um duplo ao tiro, duplo simultâneo ou rafale, os atiradores podem posicionar suas armas como quiserem apenas entre o primeiro e o segundo alvos.

3.1.4 Armas de teste

Sob nenhuma circunstância as armas podem ser testadas no tiroteio. Antes de entrar em um layout, os atiradores podem, se desejarem, testar o funcionamento de suas armas em um posto especialmente projetado e disposto para o propósito perto da sede do clube.

3.2 Proteção auditiva

Consulte o capítulo "Regras de conduta/Segurança", artigo 8.9.

3.3 Óculos de segurança

Consulte o capítulo "Regras de conduta/Segurança", artigo 8.10.

Capítulo 4 - Definições

4.1 Definição de um alvo simples

Qualquer alvo, de qualquer tipo de argila, é lançado por uma máquina. Deve ser possível disparar dois cartuchos em cada alvo.

4.2 Definição de duplos

Os atiradores só podem atirar dois cartuchos por duplo. Ambos os cartuchos podem ser disparados no mesmo alvo.

4.2.1 Duplo ao tiro

Dois alvos são lançados de uma ou duas máquinas, com o segundo alvo lançado dentro de um período máximo de 0 a 3 segundos após o primeiro alvo ter sido atingido.

4.2.2 Duplo simultâneo

Dois alvos são lançados simultaneamente por uma ou duas máquinas. Os alvos podem ser atirados em qualquer ordem.

4.2.3 Duplo rafale

Os alvos são lançados da mesma máquina na mesma trajetória, na sequência de recarga do braço da máquina. Os alvos podem ser atirados em qualquer ordem.

II. Arbitragem da competição

Capítulo 5 - Árbitros

- 5.1 Os árbitros que participam de uma competição internacional solenemente juram:
- Adere às regras e garanta que as regras sejam cumpridas;
 - Tome suas decisões de forma honesta e imparcial;
 - Desconsiderar sua nacionalidade e federação nacional durante competições internacionais;
 - Coloque-se em um local que lhes permita julgar a observância das regras em condições ideais;
 - Anuncie suas decisões de forma clara e alta o suficiente para os atiradores ouvi-los;
 - Ouça os protestos dos atiradores respeitosamente, mas sem se permitir serem influenciados pelo atirador ou outros concorrentes.
 - Tenha em sua posse uma cópia atualizada das regras esportivas, nas línguas oficiais da Fitasc.
- 5.2 Cada árbitro deve estar em posse de uma certidão de árbitro válida emitida por sua federação nacional ou, no caso do árbitro-chefe, uma certidão de árbitro internacional emitida pelo Fitasc. Caso contrário, o árbitro em questão poderá atuar apenas como árbitro assistente, dependente de aprovação prévia do júri para a competição atual.
- 5.3 Os árbitros devem garantir boa ordem e conduta adequada no posto de tiro e durante os tiros.
- 5.4 Quando um competidor está pronto para atirar, ele diz "pronto" ou "pull" para o árbitro, que passa o comando do atirador para o lançador o mais rápido possível via um sinal de áudio. O alvo deve ser lançado dentro de três segundos após sinal.
- 5.5 Em circunstâncias excepcionais, o árbitro pode interromper se houver uma chuva súbita ou violenta de curta duração. Se o árbitro decidir posteriormente que a interrupção pode ser mais longa do que o inicialmente pensado, o júri deve ser informado.
- 5.6 Um atirador não tem o direito de recusar um alvo a menos que não tenha chamado por ele. Apenas o árbitro tem autoridade para decidir se uma trajetória ou um "Nulo" cumpre as regras.

Capítulo 6 - Arbitragem de alvos

- 6.1 Os árbitros tomam suas decisões sozinhos.
- 6.2 Atiradores de esquadrão não têm o direito de intervir ou expressar suas opiniões sobre as decisões de alvo.
- 6.3 O alvo é chamado de "BOM" quando foi lançado e o atirador disparou contra ele de acordo com o artigo 3.1 e pelo menos uma peça é visivelmente destacada ou está completamente ou parcialmente destruída. Isso também se aplica a alvos flash.

6.4 O alvo é chamado de "zero":

Se o atirador não disparar contra o alvo sem qualquer razão válida (rafale ou duplo simultâneo zero e zero).

Se o atirador disparar, mas o alvo não for atingido e nenhuma peça visivelmente sair ou apenas partículas de poeira forem visíveis (alvos flash)

Se o atirador, no caso de um defeito de arma, abrir a arma ou tocar na trava de segurança antes que o árbitro verifique a arma.

Se houver um segundo defeito da arma ou munição durante a mesma pedana.

6.5 "NULO"

6.5.1 "NULO" devido à arma ou munição

A tabela abaixo se aplica no caso do primeiro incidente na mesma rodada.

O atirador recebe um aviso para o primeiro incidente e o alvo é chamado de "NULO". Após o primeiro incidente, todos os alvos não alvejados pelas mesmas razões do primeiro incidente são contados como "zero".

Defeito	Tipo	Ação
Dois tiros ao mesmo tempo (dupla descarga)	Em um alvo simples	«Nulo», alvo a ser repetido
	No primeiro alvo de um duplo ao tiro	«Nulo», o duplo para ser repetido
	Em um duplo simultâneo	«Nulo», o duplo para ser repetido
	Em um rafale duplo	«Nulo», o duplo para ser repetido
Mau funcionamento com o primeiro tiro*	Em um alvo simples	«Nulo», o alvo a ser repetido
	Em um duplo ao tiro	«Nulo», o duplo para ser repetido
	Em um duplo simultâneo	«Nulo», o duplo para ser repetido
	Em um duplo rafale	«Nulo», o duplo para ser repetido
Mau funcionamento com o segundo tiro	Em um alvo simples	«Nulo», alvo a ser repetido O alvo só pode ser quebrado com o segundo tiro e é contado zero se quebrado com o primeiro tiro.
	Em um duplo ao tiro	"Nulo", o duplo para ser repetido. Resultado do primeiro tiro anotado.
	Em um duplo simultâneo	«Nulo», o duplo para ser repetido
	Em um rafale duplo	«Nulo», o duplo para ser repetido

* Se o segundo tiro for disparado, o resultado será registrado como "Bom" ou "zero".

6.5.2 "NULO" devido ao alvo

A tabela abaixo se aplica nos seguintes casos:

- se um alvo quebrado for lançado;
- se o alvo não for jogado da máquina correta;
- se dois alvos forem lançados de máquinas no mesmo ponto de tiro;
- se o alvo não estiver da cor correta, tamanho ou tipo;
- se a trajetória for considerada incorreta pelo árbitro;
- se o alvo for lançado mais de três segundos após o comando do árbitro;
- se o atirador não pediu o alvo;
- se o árbitro decidir que o atirador foi claramente perturbado;
- se o árbitro não puder decidir sobre o alvo.

Tipo	Ação
Alvo simples	«Nulo», alvo a ser repetido
Lebre quebrada após ser perdido com o primeiro tiro e antes do segundo tiro	"Nulo", lebre a ser repetida O alvo só pode ser quebrado com o segundo tiro e é anotado zero se quebrado com o primeiro tiro.
Primeiro alvo de um duplo no ao tiro	«Nulo», o duplo para ser repetido
Duplo ao tiro se o primeiro alvo (ou pedaços dele) quebrar o segundo antes do atirador ter disparado o segundo tiro	«Nulo», o duplo para ser repetido Resultado do primeiro alvo anotado.
Segundo alvo de um duplo ao tiro	«Nulo», o duplo para ser repetido Resultado do primeiro Tiro anotado.
Alvo duplo simultâneo	«Nulo», duplo a ser repetido Nenhuma pontuação estabelecida
Alvo duplo rafale	«Nulo», duplo a ser repetido Nenhuma pontuação estabelecida

Em todos os duplos, se ambos os alvos forem quebrados com um tiro, os resultados são "BOM" e «BOM»

Capítulo 7 - Armas e munições

7.1 Definição

Todas as espingardas de caça, incluindo semiautomáticas (exceto para espingardas pump), são permitidas desde que o calibre não exceda o calibre de 12, com um comprimento mínimo de cano de 66 cm. O uso de microcâmeras montadas em espingardas ou qualquer dispositivo artificial de mira é proibido.

Todas as espingardas, mesmo descarregadas, devem ser tratadas como maior cuidado. As armas devem ser transportadas abertas (as armas semiautomáticas devem ser transportadas com a culatra aberta), com o cano apontando para cima ou para baixo.

Alças ou bandoleiras em armas não são permitidas.

Quando os atiradores não estão usando suas armas, eles devem ser colocados verticalmente em um rack de armas ou em um lugar semelhante fornecido para este fim. A culatra deve estar aberta para armas semiautomáticas.

7.2 As armas dos outros atiradores não devem ser tocadas sem a permissão deles.

Dois atiradores no mesmo esquadrão não podem usar/compartilhar a mesma arma em uma competição oficial ou campeonato.

7.3 Em circunstâncias excepcionais, um atirador pode, no caso de sua arma apresentar defeituoso, pegar emprestado a arma de outro atirador, com o acordo deste último, a fim de completar o posto.

A substituição completa ou parcial de uma arma, choque ou cano é permitida durante o mesmo posto, entre os postos ou entre alvos simples e duplos, embora isso não deva causar nenhum atraso.

7.4 Uma vez que os atiradores estão no posto de tiro, eles não estão autorizados a fazer qualquer uma das mudanças previstas acima.

7.5 O tempo máximo permitido para atiradores entre alvos simples ou duplos é de quinze segundos. Se um atirador exceder desta vez, o árbitro emitirá uma advertência ao atirador e, em seguida, aplicará o artigo 12.2.

7.6 O árbitro declarará "Nulo" pelo primeiro defeito na arma. Após os mal funcionamentos para a mesma rodada são marcados zero. Se a arma for reparada antes que a sequência naquele posto seja concluída por sua esquadra, o atirador pode atirar por último com a permissão do árbitro. Se a falha não puder ser reparada, o atirador tem o direito de continuar com seu esquadrão com o acordo do árbitro e desde que obtenha imediatamente outra arma (cf. artigo 7.3). Caso contrário, o atirador deve deixar sua posição e esquadra e pode atirar nos alvos restantes apenas uma vez que haja um lugar livre em outro esquadrão e o júri o autorize a fazê-lo.

7.7 Caso ambos os canos disparem simultaneamente (duplo descarga) devido a um mau funcionamento da arma para um único alvo ou o primeiro alvo de um duplo, o alvo é chamado de "Nulo" e nenhum resultado é registrado (artigo 6.5).

7.8 A carga de tiro do cartucho não deve exceder 28 gramas de chumbo com uma tolerância máxima de +2%. O tiro deve ser esférico, de diâmetro regular de 2,0 a 2,5 mm com tolerância de mais ou menos 0,1mm.

- O uso de dispersores, ou qualquer outro dispositivo de carregamento incomum é estritamente proibido, assim como o uso de cartuchos recarregados.
- A mistura de diferentes dimensões e/ou qualidades é estritamente proibida, assim como o uso de cartuchos de pólvora preta e rastreador.

7.9 Se ambos os alvos forem quebrados por um tiro em um duplo, eles são marcados como "Bom" e "Bom".

7.10 O árbitro pode pedir ao atirador para fornecer dois cartuchos para verificar antes que o atirador comece em uma posição de tiro, tirando um cartucho do bolso direito do colete do atirador e o outro do bolso esquerdo.

7.11 Liberar o uso de gatilho de liberação

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



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

7.12 Sistema com gatilho de liberação

7.12.1 Primeiro tiro - Nulo

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

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

7.12.2 Segundo tiro - Nulo

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

7.13 Sistema com gatilho de liberação duplo

7.13.1 Primeiro tiro –

Nulo Mesmo processo de 7.12.1

7.13.2 Segundo tiro – Nulo

Mesmo processo de 7.12.1

Capítulo 8 - Regras de conduta / Segurança

- 8.1 Se um atirador age de forma a demonstrar que perdeu o autocontrole (jogando a arma, linguagem abusiva ou agindo violentamente em relação ao árbitro ou outros concorrentes, etc), o árbitro deve encaminhar o assunto ao júri o mais rápido possível (13.4).
- 8.2 Um atirador só pode atirar em sua posição adequada e somente quando um alvo for lançado.

Atiradores não têm permissão para mirar ou disparar contra alvos de outros atiradores ou mirar ou atirar conscientemente em animais vivos (13.4).

Nenhum tiro é autorizado nos intervalos de tiro ou fora. Se um atirador, antes de dizer "pronto", se envolve em tiro simulado (por exemplo, ombro a arma e seguindo a linha teórica da trajetória do alvo) ou dispara um tiro involuntariamente, o árbitro deve dar uma advertência ao atirador. Após o primeiro aviso, qualquer ocorrência adicional é pontuada como "zero" para o próximo alvo atingido.

- 8.3 Os atiradores devem estar prontos para atirar imediatamente quando chamados e devem ter as munições e equipamentos necessários para sua ronda. Sob nenhuma circunstância um atirador deve avançar para o posto até que o atirador anterior o tenha deixado e é a vez de atirar.
- 8.4 Os atiradores não devem carregar até que estejam no local, com a arma apontando para baixo do alcance, e apenas uma vez que o árbitro tenha dado permissão para começar a disparar.
- 8.5 As armas semiautomáticas podem ser carregadas com um máximo de dois cartuchos.
- 8.6 Os atiradores não devem se virar no campo de tiro antes de abrir suas armas e remover os cartuchos das câmaras, quer tenham sido disparados ou não.

Quando uma posição de tiro é equipada com uma lixeira ou um recipiente para cartuchos vazios, o atirador deve deixá-los lá. Os atiradores que usam espingardas semiautomáticas têm que pegar seus cartuchos vazios depois de deixar a posição de tiro e jogá-los nas lixeiras.

O descumprimento desta regra levará às sanções usuais (cartão amarelo /cartão vermelho ver capítulo 13 – Penalidades).

- 8.7 Durante a apresentação dos alvos ou quando o tiro é interrompido, os atiradores devem abrir e descarregar suas armas. Eles só podem fechar as armas quando receberem permissão do árbitro.
- 8.8 Se um atirador não conseguir ou em caso de falha em uma arma ou cartucho, o atirador deve permanecer em seu lugar com a arma apontando para baixo do alcance, sem abri-la ou tocar na trava de segurança, até que o árbitro verifique a arma.

Se o competidor em caso de defeito de arma/cartucho, abrir a arma ou tocar na trava de segurança, antes que o árbitro verifique a arma, o alvo será marcado zero.

8.9 Proteção auditiva

A proteção auditiva é obrigatória para todos os atiradores, árbitros, funcionários e membros do público na proximidade ou nas proximidades de um layout. Qualquer atirador em um stand sem proteção auditiva é considerado ausente e o artigo 16.7 se aplica. Em todas as circunstâncias fora da sede do clube, as crianças presentes em uma faixa devem usar proteção auditiva.

8.10 Óculos de segurança

Os óculos de segurança são obrigatórios, sem exceções, para todos os atiradores, árbitros, funcionários e qualquer outra pessoa nas proximidades de um estande. Qualquer atirador em um posto que não use óculos de segurança é considerado ausente e o artigo 16.7 se aplica.

Capítulo 9 - Recursos

9.1 O ônus está sobre os atiradores para quebrar seus alvos em lugares que são visíveis para o árbitro para que ele/ela possa dar uma decisão.

9.2 Se o árbitro decidir que um alvo foi atingido atrás de um obstáculo natural ou limite de tiro, nenhum recurso contra a decisão do árbitro é admissível.

9.3 Em nenhuma circunstância os atiradores poderão sair de suas posições e pegar um alvo para verificar se foi atingido.

9.4 Ao chamar o seguinte alvo, o atirador aceita a decisão do árbitro sobre o anterior.

9.5 Se o atirador discordar da decisão do árbitro, o recurso deve ser feito imediatamente no posto de tiro levantando a mão e dizendo "apelação" ou "protesto".

O árbitro deve então interromper o disparo e o atirador deve expor a razão para o apelo.

9.5.1 Se o árbitro, em toda a consciência, está convencido de que sua decisão está correta, confirma imediatamente a decisão, que se torna executável sem qualquer possibilidade de recurso (artigos 10.1 e 10.2).

9.5.2 Se o árbitro tiver alguma dúvida sobre sua decisão, ele pode consultar um dos seguintes em caráter consultivo antes de tomar uma decisão definitiva:

- outro árbitro presente;
- o lançador;
- os atiradores pertencentes ao esquadrão em causa.

O árbitro não é obrigado a concordar com as opiniões dadas.

- 9.5.3 Após consulta conforme especificado acima, o árbitro dá sua decisão definitiva, que se torna indiscutível e, portanto, é vinculante ao atirador (10.1 e 10.2).
- 9.6 Por qualquer outra razão que não seja uma trajetória considerada correta ou "Nulo" ou um alvo registrado como "Bom" ou "zero", a decisão do árbitro pode ser apelada perante o júri.
- 9.7 Para recorrer da decisão do árbitro, um atirador deve protestar por escrito ao júri, com um depósito correspondente a 40% da taxa de inscrição.
- 9.8 Se o júri achar a favor do atirador o depósito é devolvido, caso contrário, ele é doado para caridade indicada pelo Presidente da Fitasc. Se o júri considerar que o protesto é justificado, embora por uma razão diferente daquelas referidas no artigo 9.6, poderá instruir o árbitro a alterar sua decisão. O júri também pode nomear um novo árbitro ou alterar a decisão do árbitro (artigo 9.6º).

Capítulo 10 - Recusa em cumprir

- 10.1 Os atiradores devem voltar a disparar **dentro de quinze segundos** da decisão final do árbitro.
- 10.2 Se um atirador não retomar a demissão dentro de quinze segundos da decisão final do árbitro, isso é considerado como uma recusa ao cumprimento e as penalidades especificadas no Capítulo 13 serão aplicadas.
- 10.3 Se um árbitro decidir que um competidor está deliberadamente demorando antes de disparar ou está agindo de forma obviamente injusta, isso será considerado como uma recusa a cumprir.

Capítulo 11 - Tentativa de influenciar o árbitro

- 11.1 Os atiradores são considerados como uma tentativa de influenciar o árbitro onde:
- 11.1.1 o atirador em questão continua a contestar a decisão final do árbitro, através de sua atitude ou verbalmente, apesar da retomada do tiro;
 - 11.1.2 o atirador
 - 11.1.3 visivelmente contestar as decisões do árbitro;
 - 11.1.4 os atiradores presentes expressam visivelmente sua opinião ou crítica a uma decisão sem ser permitido pelo árbitro.

Capítulo 12 - Avisos

- 12.1 Se um atirador assume uma posição imprópria, ou seja, não de acordo com o Capítulo

- 3.1 dessas regras, ou se ele/ela monta a arma antes do alvo aparecer, uma advertência verbal é emitida apoiada por um cartão amarelo dos árbitros.
- 12.2 Após a primeira advertência, para qualquer outra ocorrência no mesmo layout, o árbitro mostrará um cartão Vermelho, o alvo é/são declarados
- "zero" para um alvo simples;
 - "zero" e "Nulo" para um duplo ao tiro;
 - "zero" e "zero" para um duplo simultâneo;
 - "zero" e "zero" para um duplo rafale.
- 12.3 Um alvo declarado "Nulo" pelo árbitro não pode ser disparado sob qualquer pretexto. Qualquer atirador que viole esta regra após um primeiro aviso é penalizado da seguinte forma:
- "zero" para um alvo simples;
 - "zero" e "Nulo" para um duplo ao tiro;
 - "zero" e "zero" para um duplo simultâneo;
 - "zero" e "zero" para um duplo rafale.

Capítulo 13 - Penalidades

- 13.1 Todos os atiradores que participam de uma competição aceitam todas as regras da Fitasc e declaram que aceitam as regras esportivas atuais. Eles também concordam em aceitar sanções e quaisquer outras consequências de infringir as regras, desobedecer às ordens dos árbitros e rejeitar as decisões dos árbitros.
- 13.2 Para uma primeira violação de um artigo das regras, o árbitro ou júri emitirá uma advertência.
- 13.3 No caso de uma ofensa repetida, recusa de cumprimento ou tentativa de influenciar um árbitro, o júri pode penalizar um atirador da seguinte forma:
- perda de um alvo;
 - perda de uma rodada de 25 alvos;
 - Expulsão da competição.
- 13.4 No encaminhamento por um árbitro, o júri pode imediatamente expulsar de uma competição qualquer atirador que tenha perdido seu autocontrole ou que tenha sido culpado de recusa em obedecer e/ou tentar influenciar um árbitro ou deliberadamente atirar em animais vivos.
- 13.5 Qualquer expulsão de acordo com o artigo 13.4º é notificada à federação nacional do tiro e à sede da Fitasc, que manterá um registro da expulsão por um período de cinco anos.
- 13.6 Em caso de segunda expulsão no prazo de três anos da primeira expulsão, o infrator poderá, exclusivamente por decisão do Comitê Gestor da Fitasc, ser definitivamente recusado a entrada em qualquer competição organizada sob os auspícios da Fitasc.
- 13.7 Atiradores expulsos de uma competição não serão reembolsados ou receberão qualquer compensação financeira sob nenhuma circunstância.

Capítulo 14 - Cartões de pontuação

- 14.1 Os placares são mantidos pelo árbitro ou, sob sua supervisão, outra pessoa selecionada pelo árbitro. Cada árbitro deve ter um lápis colorido diferente para cada suporte de tiro no mesmo layout.
- 14.2 Apenas os alvos pontuados "zero" são anotados no placar (veja cópia anexada). Cada alvo marcado como "zero" é escrito em ordem cronológica da esquerda para a direita no placar.

Os alvos são numerados em ordem de tiro em cada posto, por exemplo: Estação 1:

Alvo Nº. 1, Não. 2, Não. 3 e Nº. 4, duplo Não. 5 e Nº. 6

Estação 2:

Alvo Nº. 1, Não. 2 e Nº. 3, duplo Não. 4 e Nº. 5, duplo Não. 6 e Nº. 7

III. Organização da competição

Capítulo 15 - Organização da competição

- 15.1 A federação nacional em questão deve aprovar layouts para competições nacionais, enquanto a federação internacional deve aprovar layouts para competições internacionais.
- 15.2 Uma federação encarregada de organizar um campeonato internacional que queira realizar a competição em um curso ou terreno que não tenha sido aprovado, deve apresentar o terreno e os detalhes da organização a um representante da Fitasc pelo menos oito meses antes da data da competição. A Fitasc pode, se achar adequado, obrigar a federação a nomear um desenhista de provas, responsável pelo design & a organização dos layouts.
- 15.3 A Federação Membro da Fitasc pode delegar a responsabilidade pela organização de uma competição a um de seus clubes, mas ela ainda será considerada pela Fitasc como totalmente responsável pela aplicação de todas as especificações previamente aprovadas.
- 15.4 **Júri**
- 15.4.1 Os eventos internacionais são supervisionados por um júri formado ou membros da comissão esportiva da Fitasc presentes no evento e um representante de cada nação participante entrando em uma equipe sênior. O júri é presidido pelo representante da organização Fitasc membro. Os membros do Comitê de Gestão da Fitasc pertencem automaticamente ao júri, exceto aqueles que estão sentados no júri de apelação.
- 15.4.2 O júri toma decisões da maioria dos membros presentes. No caso de uma decisão dividida, o presidente ou seu representante tem um voto de desempate.
- 15.4.3 Para serem válidos, as decisões devem ser tomadas na presença do presidente do júri ou de seu representante e de pelo menos um quarto dos membros.
- 15.4.4 Em uma emergência (por exemplo, risco de o tiro ser interrompido), dois membros do júri nomeados pelo presidente ou seu representante podem tomar uma decisão excepcional, sujeita à subsequente ratificação do júri desta decisão.
- 15.5 **Papel do júri**
- 15.5.1 Os membros da comissão técnica do júri devem verificar, antes do início das provas, que as faixas e layouts estão em conformidade com as regras e especificações.
- 15.5.2 Após a cerimônia de abertura, a federação organizadora anuncia os horários de tiro determinados pelo júri.
- 15.5.3 O júri deve garantir que as regras e requisitos de segurança sejam observados durante as filmagens.
- 15.5.4 O júri pode verificar armas, munições e alvos usando equipamento técnico de teste.

- 15.5.5 O júri deve tomar as decisões necessárias em caso de defeito técnico se o árbitro-chefe não as fez.
- 15.5.6 O júri deve examinar os recursos e decidir sobre as penalidades necessárias dadas a qualquer atirador que não observar as regras ou se comportar de forma antidesportiva.
- 15.5.7 O júri deve garantir que haja sempre pelo menos dois de seus membros presentes no local do tiro.
- 15.5.8 Os membros do Júri que perceberam uma irregularidade não podem intervir diretamente nos árbitros, mas devem informar o que observaram ao Júri.

15.6 **Pessoas responsáveis pelos layouts**

- 15.6.1 Durante os dias que antecederam o início da competição, os idealizador de cursos apresentarão as configurações dos layouts com suas trajetórias, bem como as metas propostas e registradas, para as seguintes pessoas:
- os membros do júri sendo as pessoas responsáveis pelos layouts",
 - assim como o árbitro chefe.
- 15.6.2 As propostas especificadas no nº 15.6.1 podem ser alteradas para o cumprimento das normas técnicas, de arbitragem, de segurança e ambientais e, de forma mais geral, do espírito das competições da Fitasc.
- 15.6.3 Todos os layouts são finalizados somente após serem validados pelos membros do júri e pelo árbitro-chefe.
- 15.6.4 O árbitro-chefe passa as instruções de arbitragem para cada árbitro de posição.
- 15.6.5 Trajetórias selecionadas pelo júri ou pelos criadores do curso não podem ser modificadas pelo árbitro.

No entanto, em caso de defeito na máquina ou de qualquer alteração excepcional no tempo, o árbitro é autorizado a alterar a trajetória defeituosa se:

- a. O alvo não aparece;
- b. A trajetória do alvo é considerada perigosa pelo árbitro

Em ambos os casos, é aconselhável chamar o desenhista da prova ou um membro do júri para verificar a trajetória retificada.

- 15.6.6 A prática não é permitida antes que os eventos ocorram no layout definido pelos funcionários do layout.

15.7 Júri de apelação

- 15.7.1 Um júri de apelação pode ser criado para cada competição internacional para ouvir qualquer protesto às decisões do júri por atiradores ou pela Fitasc.
- 15.7.2 O júri de apelação é formado pelo Presidente da Fitasc (ou seu representante), pelo Presidente da comissão técnica (ou seu representante) e pelo Presidente da Entidade Organizadora (ou seu representante).
- 15.7.3 O júri de apelação é estabelecido ao mesmo tempo que o júri.
- 15.7.4 Se nenhum júri de apelação for criado, as decisões do júri são definitivas e não estão sujeitas a recurso.

Capítulo 16 - Procedimento do campeonato

- 16.1 Uma competição internacional, composta por duzentos alvos e uma rodada compreende vinte e cinco alvos, embora em circunstâncias excepcionais o número possa ser alterado pelo júri se isso se provar essencial, nesse caso os atiradores são reembolsados pelo organizador para os alvos não usados, com base no preço dos treinos de prática.
- 16.2 O tiroteio ocorre em esquadras de seis atiradores, após sorteios, com os atiradores girando em cada posto e também quando atira em duplos. Em competições internacionais, membros de equipes da mesma nação são divididos entre diferentes esquadrões na medida do possível. O comitê organizador anuncia os tempos e os membros da esquadra com antecedência.
- 16.3 Em cada posição, cada atirador do esquadrão atira primeiro em alvos simples e depois em duplos em rotação. (A menos que o júri decida o contrário).
- 16.4 Todas as trajetórias são apresentadas em cada posto ao primeiro atirador de cada esquadrão, que deve estar pronto no posto de tiro.
- O árbitro, a pedido do competidor no suporte de tiro, repetirá a apresentação da trajetória alvo até um máximo de dois alvos para cada alvo na sequência do menu alvo
- 16.5 Não é permitida disparo ou disparo simulado na execução dos alvos, caso contrário, os artigos 12.1 e 12.2 se aplicam.
- 16.6 Nenhum duplo no ao tiro alvos são apresentados aos atiradores. Apenas alvos duplos simultâneos e rafale são apresentados ao primeiro atirador em cada esquadrão.
- O árbitro, a pedido do competidor na cabine de tiro, repetirá duplos simultâneos ou rafale até um máximo de dois duplos mostrados.

- 16.7 Os atiradores devem chegar a tempo no tiroteio. Se um atirador não estiver presente quando seu nome é chamado, o árbitro deve chamar o nome e o número três vezes dentro do espaço de um minuto. Se o atirador não perdeu sua vez de atirar nos simples na primeira posição, ele pode voltar ao esquadrão sem pena. Se o atirador não se juntar ao esquadrão antes de sua vez, todos os alvos individuais e duplos não disparados são pontuados como "zero". Se um atirador comparecer a uma dos seguintes postos (2, 3, 4 etc), todas os alvos não disparados nos postos anteriores são contados "zero". Em nenhuma circunstância o atirador pode atirar no layout para o qual ele/ela perdeu uma ou mais postos, em **outro esquadrão**.
- 16.8 Se um atirador considera que tem uma boa razão para se atrasar e que o atraso estava fora de seu controle, deve:
- a) Não voltar ao seu esquadrão durante a rodada;
 - b) Apelar ao júri por escrito;
 - c) Cumpra a decisão do júri;
 - d) Atire em outro esquadrão, se autorizado pelo júri.

Se o júri achar que a razão de um atirador não é admissível, o atirador é penalizado por 25 "zeros" por cada layout não disparado.

- 16.9 No caso de uma máquina funcionar mal ou uma interrupção de disparo que dure mais de dez minutos, o árbitro deve apresentar os alvos da posição para os atiradores novamente.
- 16.10 Em competições internacionais, os resultados são registrados pelo árbitro ou seu representante, que pode ser um atirador. Os resultados de cada rodada são então exibidos em um placar central.
- 16.11 Ao sair de cada posição, os atiradores devem verificar se suas pontuações foram corretamente registradas no placar. Qualquer atirador que discorde da pontuação registrada deve informar o árbitro imediatamente, mas a decisão final cabe exclusivamente ao árbitro, que pode, no entanto, buscar informações e tomar conselhos (Artigo 9.5.2) antes de tomar sua decisão final. Nenhum recurso é admitido uma vez que este processo de consulta tenha sido concluído.

Capítulo 17 - Vestimenta

- 17.1 Os participantes da competição devem estar devidamente vestidos. Shorts curtos não são permitidos; apenas shorts longos (tipo Bermuda no máximo 5 cm acima do joelho) são permitidos. Não é permitido ficar despido debaixo de um colete. As camisas devem ter pelo menos mangas curtas e uma gola ou, sem gola, devem ter um pescoço redondo (como uma camiseta). O uso de sandálias não é permitido por razões de segurança.

O número de competidores do atirador deve ser anexado à parte superior das costas entre ombros e cintura, totalmente visível e usado todo o tempo.

A não observância desta regra é penalizada por uma primeira advertência do árbitro. A não retificar essa exigência levará a novas penalidades que podem se estender à exclusão da concorrência por decisão do júri.

Na cerimônia de abertura, durante o desfile das equipes nacionais, seus membros devem estar no traje de sua equipe nacional, ou usando um par de calças e blazer.

Na cerimônia de encerramento, todos os atiradores premiados participarão da entrega do prêmio, seja no traje de sua equipe nacional, ou usando um par de calças & blazer.

Chapter 18 - Tiroteios

- 18.1 No caso de um tiroteio para os três primeiros lugares individuais, um novo layout é criado pelo júri (se houver tempo suficiente para organizar o tiroteio).
- 18.2 Abaixo do terceiro lugar no ranking individual, os atiradores empatados serão classificados como iguais e apresentados no ranking por ordem de suas pontuações, contando-os de volta do 8º layout para o 1º.
- 18.3 Os tiroteios ocorrem através de uma rodada de 25 alvos. Se os atiradores não puderem ser separados, eles disparam um segundo round, onde o atirador marcando o primeiro "zero" é eliminado (princípio de "morte súbita") desde que todos os atiradores tenham atirado no mesmo número de alvos, sendo o vencedor o atirador remanescentes depois de todos os seus concorrentes terem sido eliminados. No caso de escores iguais e apenas no caso de um tiroteio (aplicando o princípio da morte súbita), um duplo ao tiro é considerado como uma combinação c de dois alvos sem levar em conta a posição de um alvo "zero", seja o duplo "Bom" e "zero" ou "zero" e "Bom".
- 18.4 O tiroteio ocorre de acordo com as regras anteriores, embora os lugares vazios no esquadrão não sejam preenchidos.
- 18.5 Se os tiroteios não foram planejados com antecedência como parte do evento, os atiradores em causa devem permanecer em contato com o júri para que estejam prontos para atirar dentro de quinze minutos após serem chamados. Atiradores ausentes no momento do tiroteio são desqualificados.
- 18.6 O júri pode decidir que os tiroteios devem ser adiados até o dia seguinte por razões de *força maior*, nesse caso, os atiradores ausentes são desqualificados.
- 18.7 No caso de empates por equipes, a classificação é feita pela pontuação geral dos membros da equipe no 8º layout, então, caso ainda esteja empatado, contando de volta a partir do 7º, 6º, 5º, 4º, 3º, 2º, 1º layout.

Glossário

	Esquadrão ou esquadra: Grupo no máximo de seis atiradores sorteados aleatoriamente e atirando ao mesmo tempo nas mesmas instalações.
Rodada:	Uma rodada é composta por 25 alvos disparados no mesmo layout.
Armadilha:	Máquina ou dispositivo para lançar alvos.
Tiro:	Corresponde a disparar um cartucho ou conjunto de tiros
Alvo:	Ver o artigo 2.3
Trajectoria:	Linha seguida no espaço por um alvo.
Layout:	Um layout é composto por alguns postos de tiro, formando um conjunto de 25 alvos
Posição	Para atirar (círculo ou quadrado)
Bom:	Alvo quebrado de acordo com as regras
Zero:	Alvo perdido de acordo com as regras
Desenhista de curso:	Pessoa responsável pela configuração dos layouts
Nulo:	Alvo ou trajetória irregular de acordo com as regras

REGRAS CREDENCIADAS PELA ASSEMBLEIA GERAL ORDINÁRIA DE 30^{DE} JUNHO
DE 2020.

