



REGULAMENTO GERAL

1. A III Copa CBCT **“BRASIL SPORTING CLAYS”** será disputada somente entre os Confederados da Confederação Brasileira de Caça e Tiro, em dia com suas obrigações e no pleno gozo dos seus direitos e com documentação habilitando ao uso e manuseio de arma de fogo, fornecida pelo Exército Brasileiro.
 - 1.1. O confederado que estiver em débito com a Confederação Brasileira de Caça e Tiro deverá quitá-lo integralmente na Secretaria antes de se inscrever nas etapas da III Copa CBCT “Brasil Sporting Clays”.
2. Os atiradores não confederados poderão participar das etapas da III Copa CBCT “Brasil Sporting Clays”, mas não terão seus resultados considerados no resultado geral da Copa e não participarão da premiação final.
 - 2.1. A distribuição dos pontos entre os confederados participantes das etapas ocorrerá como se não houvessem atirados os visitantes e convidados.
 - 2.2. Os atiradores não confederados terão direito às medalhas e troféus das etapas das quais participarem.
3. A III Copa CBCT “Brasil Sporting Clays”, será disputada em três etapas conforme Calendário oficial da CBCT, sendo que para efeito de resultado final serão considerados os dois melhores resultados de cada atirador.
 - 3.1. É obrigatória a participação da última etapa.
 - 3.2. A pontuação dos atiradores de cada etapa será calculada a partir do percentual em relação ao maior resultado.
4. As etapas serão realizadas com 150 pratos, sendo 75 pratos disputados no primeiro dia e 75 do segundo dia.
5. Serão entregues ao final da III Copa CBCT “Brasil Sporting Clays” troféus para os 1º a 3º lugares das classes A, B e C.
 - 5.1. A cada etapa serão premiados com troféus os três melhores classificados das classes A, B e C, bem como os primeiros lugares das categorias Veteranos (nascidos em 1958 ou antes), Juniores (nascidos em 2005 ou após) e Damas. Os segundos e terceiros lugares das categorias Veteranos, Juniores e Damas receberão medalhas.

- 5.2. O atirador terá sua classe definida de acordo com a média dos seus percentuais em relação ao maior resultado das etapas dos anos anteriores:
 - 5.2.1. Classe A – Média de 90% ou maior.
 - 5.2.2. Classe B – Média entre 80% e 89,9%.
 - 5.2.3. Classe C – Média menor que 80%
- 5.3. A diretoria poderá reclassificar a classe do atirador de acordo com o histórico de provas de outras modalidades ou campeonatos.
- 5.4. Caso o atirador não tenha atirado no ano anterior a sua classe será definida pelo resultado da primeira participação com os percentuais definidos anteriormente em relação ao maior resultado da etapa.
- 5.5. A classe definida na primeira participação do atirador permanecerá a mesma até o final do ano.
- 5.6. Em caso de empate entre 2 (dois) ou mais atiradores nas três primeiras colocações de cada etapa o desempate será por shoot-off em um posto ou campo de tiro escolhido pela Diretoria. O desempate poderá ser de outra forma desde que em comum acordo de todos os atiradores empatados e desde que divulgado antecipadamente.
6. O valor da inscrição de cada etapa será de R\$750 incluindo os 150 pratos sendo que deste valor R\$250,00 será revertido para um Fundo de Premiação que será assim distribuído:
 - 6.1. 40% do valor arrecadado será distribuído para os atiradores da etapa seguindo a tabela de premiação da Confederação na seguinte proporção:
 - 6.1.1. 40% para a classe A
 - 6.1.2. 30% para a classe B
 - 6.1.3. 30% para a classe C
 - 6.2. 60% do valor arrecadado na etapa será transferido para a CBCT que criará um Fundo Anual de Premiação para ser distribuído aos atiradores confederados na etapa final seguindo a tabela de premiação da Confederação na seguinte proporção:
 - 6.2.1. 40% para a classe A
 - 6.2.2. 30% para a classe B

6.2.3. 30% para a classe C

- 6.3. O valor da inscrição poderá ser reajustado se houver aumento no valor do custo dos pratos.
7. Em caso de empate no resultado final da III Copa CBCT "Brasil Sporting Clays" o desempate será por *shoot-off* em posto escolhido ou montado pela Diretoria. O desempate poderá ser de outra forma, desde que em comum acordo de todos os atiradores empatados e desde que divulgado antecipadamente.
 8. O atirador poderá conferir a sua pontuação total do Campeonato no site da Confederação Brasileira de Caça e Tiro.
 9. Caso a Direção de Tiro ou juiz de prova detecte qualquer tipo de violação das regras que regem a competição em disputa o atirador responsável pelas transgressões será desclassificado.
 10. O preço máximo a ser praticado pelos Clubes na munição será no máximo de 10% (dez por cento) sobre o preço de nota fiscal do fornecedor podendo repassar aos atletas eventual aumento que ocorra após sua aquisição.
 11. O preço máximo a ser cobrado pelo prato extra será de R\$1,60.
 12. Serão seguidas as regras definidas em Regulamento próprio durante toda a Copa CBCT, sendo as regras da NSCA subsidiárias.
 13. Dúvidas ou casos omissos deste regulamento serão resolvidos pela Diretoria de Tiro que será formada em cada etapa com um representante de cada Estado participante.



BRASIL SPORTING CLAYS

REGULAMENTO

1. A Copa CBCT "Brasil Sporting Clays" será atirado obrigatoriamente com cartuchos com carga máxima de 32 gramas, não sendo permitido o uso de cartuchos recarregados. A variação da carga de chumbo pode ser de 0,5 grama. Por medida de segurança e atender as regras internacionais o diâmetro máximo do chumbo utilizado deverá ser de 2,5mm (n.º 7). Poderá haver, a critério do juiz ou do Diretor de Tiro, aferimento da gramatura dos cartuchos. Em caso de descumprimento da carga ou diâmetro máximos permitidos o atirador será desclassificado.
2. As etapas serão disputadas com pratos standard, mini, midi, battue ou lebre. Poderão ser usadas hélices desde que com a trajetória fixa. Os tipos de pratos que não forem o standard deverão estar identificados nos menus, que deverão ser no mínimo do tamanho A4.
 - 2.1. Os pratos poderão ser simples ou duplos ao tiro, simultâneos ou rafal (contínuo).
 - 2.2. Dois tiros poderão ser dados nos pratos simples. Se o prato for errado no primeiro tiro e ocorrer um mau funcionamento no segundo tiro, o prato será repetido e o primeiro tiro deverá ser fora do prato intencionalmente. Caso o prato seja quebrado no primeiro tiro na repetição o resultado será considerado zero.
 - 2.3. Nos pratos duplos simultâneos, o atirador pode escolher qual prato atirá primeiro. Os dois tiros poderão ser dados no mesmo prato.
 - 2.4. Nos pratos duplos ao tiro, o atirador pode, se errar o primeiro prato, atirar o segundo tiro no mesmo prato. Neste caso o resultado do

- primeiro prato será definido pelo tiro e o resultado do segundo prato será zero.
- 2.5. Caso o atirador quebre dois pratos com um tiro apenas, serão considerados ambos bons.
 - 2.6. Nos pratos duplos simultâneos ou rafal, caso um ou os dois pratos não sejam válidos, não será considerado o resultado em caso de tiro. Os dois pratos devem ser válidos para ser considerado o resultado. Esta regra também é válida para o caso de defeito de arma ou munição.
 - 2.7. Nos pratos duplos ao tiro, em caso de falha no segundo prato, o resultado do primeiro prato será considerado e o atirador deverá atirar novamente para definir o resultado do segundo prato. Na repetição o atirador deverá atirar no primeiro prato novamente.
 - 2.8. Em caso de pratos duplos ao tiro, em caso de falha do atirador no primeiro prato, este será considerado zero e o atirador deverá atirar novamente para definir o resultado do segundo prato. Na repetição o atirador deverá atirar no primeiro prato novamente.
 - 2.9. O número de pratos por posto, tipo de prato e a ordem de apresentação ficará a critério do Diretor da Prova.
 - 2.10. Os pratos poderão ser lançados imediatamente após a chamada do atirador ou em um atraso de até três segundos.
 - 2.11. O atirador poderá chamar os pratos com a arma empunhada no ombro ou não.
 - 2.12. Caso o prato quebre ao ser lançado, será considerado nulo e novo prato deverá ser lançado. Caso o prato lançado siga uma trajetória obviamente diferente, a critério do juiz, deverá ser considerado nulo e novo prato deverá ser lançado.
 - 2.13. O atirador não tem o direito de recusar um prato, a não ser que não o tenha chamado. Somente o árbitro tem a autoridade de julgar se a trajetória ou um alvo está de acordo com as regras. Os atiradores não terão o direito de interferir ou expressar suas opiniões no julgamento de pratos.
3. O número de campos e de postos de tiros serão definidos pelo Diretor da Prova e serão os mesmos para todos os atiradores. Todos os campos e os postos serão numerados e identificados e serão marcados com um

- bambolê ou um limitador. Mudanças de trajetórias, distâncias e velocidades causadas pelo vento, chuva, horário do dia ou outra causa natural não serão considerados pelos juízes motivos para recusa ou repetição dos pratos.
- 3.1. No caso da eliminação de uma máquina, um posto ou de um campo, todos os atiradores terão os pratos eliminados definidos como bons, independente de já terem atirado os mesmos.
 4. Somente poderão ser utilizadas armas calibre 12 ou menor, em pleno funcionamento, e com capacidade mínima de dois tiros. Não é permitido carregar mais do que dois cartuchos a cada vez.
 - 4.1. É permitido a troca de canos ou de choques somente a cada mudança de posto ou de campo. Caso não seja cumprida esta regra todos os pratos do posto serão considerados zero.
 - 4.2. O primeiro atirador do posto pode ver os pratos e, depois, mudar os choques antes de atirar. Depois os choques somente poderão ser trocados no próximo posto ou campo. Caso não seja cumprida esta regra todos os pratos do posto serão considerados zero.
 - 4.3. Ao primeiro atirador da esquadra será permitido ver uma boa apresentação dos pratos que serão atirados. Se necessário os pratos poderão ser vistos mais de uma vez. Este atirador é o único autorizado a empunhar sua arma desmuniada e acompanhar a trajetória do prato visto. Será feita rotação dos atiradores dentro da esquadra a cada troca de posto e campo.
 - 4.4. O atirador poderá usar mais de uma arma, mas a troca de arma dentro do posto de tiro somente será permitido em caso de defeito. Caso não seja cumprida esta regra todos os pratos do posto serão considerados zero.
 - 4.5. O Atirador não deve apontar sua arma para fora do posto de tiro antes de ter aberto sua arma e removido os cartuchos das câmaras, estejam eles atirados ou não
 5. Os atiradores são responsáveis por conferir o seu resultado marcado em cada posto. As planilhas de resultados poderão ser individuais ou por esquadra.
 - 5.1. O juiz é responsável por julgar os pratos atirados. O juiz poderá ser definido por campo, posto ou por esquadra. Quando solicitado, o

- juiz poderá ser auxiliado na marcação dos resultados. Os pratos serão
- 5.2. considerados bons quando, na opinião do juiz, um pedaço visível for quebrado, inclusive nos pratos flash, e serão marcados com X, / ou \. Os pratos ruins serão marcados com 0.
 - 5.3. O resultado de cada tiro quando ZERO ou NULO deverá ser anunciado em voz alta pelo juiz.
 - 5.4. Se o atirador discordar do resultado anunciado pelo juiz, deverá se manifestar antes de atirar os próximos pratos ou antes de sair do posto. O juiz poderá consultar os espectadores e pode rever o resultado anunciado. Em todos os casos a decisão do juiz é a final.
6. O atirador poderá ter três eventos de falha de arma ou de munição por dia. Os pratos dos três eventos deverão ser repetidos. A partir da quarta falha os pratos serão considerados como zero.
- 6.1. No caso da arma não disparar, o atirador deverá permanecer parado, com a arma apontada para uma direção segura e aguardar o juiz. O juiz testará a trava e a arma. Caso a arma dispare, será considerado falha do atirador. Caso a arma não dispare será considerada falha de arma.
 - 6.2. São consideradas também falhas de arma quando os dois tiros dispararem juntos, quando o segundo tiro disparar sem a ação do atirador ou quando uma arma semiautomática não ejetar o cartucho do primeiro tiro e for necessário o segundo tiro.
 - 6.3. Em caso de falha de arma ou munição, o atirador deverá permanecer parado, com a arma apontada para uma direção segura, e não poderá abrir a arma e nem tocar no gatilho, trava ou seletor, até a ordem do juiz.
 - 6.4. Caso a arma fique inoperável, o atirador tem a opção de usar outra arma, caso disponível, ou deixar a competição para repará-la, desde que seja viável seu retorno a tempo de terminar a competição.
 - 6.5. Os pratos serão considerados zero se o tiro não disparar por falha do atirador, sendo considerado como tal, como exemplos não exaustivos, arma travada, esquecimento de carregar ou armar a espingarda, uso de cartuchos já disparados, gatilhada ou não visualização do prato.

- 6.6. São consideradas falhas de munição, como exemplos não exaustivos, quando a espoleta não dispara, quando o cartucho é fraco e deixa no cano chumbo ou a bucha ou quando parte da casca do cartucho se rompe e é disparado junto com o chumbo. Caso ocorra um tiro fraco mas não fique no cano a bucha ou o chumbo, o resultado do prato será considerado.
7. É obrigatório o uso de protetores auriculares e óculos de segurança.