

ATRIBUIÇÕES E REGRAS PARA JULGAMENTO PELOS JUÍZES DA MODALIDADE FAN 32

(COMPILADAS DO REGULAMENTO INTERNACIONAL FEDECAT)

CAPÍTULO VII - OS ÁRBITROS

Artigo 18.- Os árbitros de uma competição oficial gozam da presunção de veracidade na tomada de suas decisões, excepto em caso de erro material manifesto.

Suas decisões são inalteráveis, porém, quanto às mesmas, poderá caber recurso por parte dos atiradores, de acordo com o disposto no art. 38 do presente Regulamento.

Somente os árbitros credenciados pela FEDECAT podem arbitrar uma competição internacional. Em todas as competições de caráter internacional, os árbitros devem ter sido aprovados pela FEDECAT e indicados para este fim pelo Comitê Técnico.

Para poder arbitrar em uma competição internacional dependente da FEDECAT, é obrigatório estar em posse da carteira de árbitro que o certifica como tal, o qual será expedido pela Comissão Técnica da FAN 32.

Será nomeado um par de árbitros por cancha. Caso não haja árbitros oficiais, o Comitê Técnico pode nomear como tais, outros atiradores participantes da competição, que se baseia na solvência e tenham conhecimento do Regulamento.

A missão dos juízes é determinada pela aplicação em todos os momentos das disposições do Regulamento durante o turno de arbitragem e, especificamente:

- São responsáveis pelo bom funcionamento da pedana, de sua equipe e da disciplina dos mesmos.
- Organizará em sua pedana a ordem de tiro dos atiradores, evitando alterações no mesmo.
- A ficha de controle do árbitro é o meio documental através do qual o árbitro valida o resultado obtido pelos atiradores em seus disparos. Em caso de

- retificação de algum resultado na ficha de controle, sendo rasuras ou rasgos, os árbitros deverão preencher esta circunstância no verso da ficha, esclarecendo o resultado, e identificando-se com o seu nome e assinatura.
- Devem assegurar de que a comunicação entre os responsáveis pelas listas e a Piçarra seja verdadeira e correta.
- Desempenharão a sua função com total imparcialidade, julgando o tiro dentro dos limites estabelecidos em regulamento.
- No caso de dúvida óbvia e razoável, o atirador será beneficiado.
- Estão proibidos de recolher ou solicitar a recolha de quaisquer FAN 32 da pedana, com objetivo de observar ou julgar seja qual for o impacto durante qualquer lance.
- Estão encarregados de impor as multas aos atiradores e por realizar a cobrança das mesmas.
- Ao seu comando de "NULO" ficará invalidada qualquer ação posterior.
- Responderão por suas ações perante a Direção de Tiro e o Comitê Técnico.
- Os árbitros estão proibidos de recolher ou solicitar que recolha da pedana qualquer tipo de alvos que tenham sido disparados com o objetivo de fazer qualquer tipo de comprovação.
- Aos mesmos, serão compensados com a assinatura gratuita ou nas penadas em que participam como árbitros.

Artigo 19.- Em outras competições não amparadas pela FEDECAT, será da responsabilidade do organizador, de acordo com o Regulamento, comunicar o número de árbitros necessários para o desenvolvimento normal da competição. A FEDECAT sugere que nestas competições sejam empregados árbitros oficiais pertencentes às suas respectivas Federações.

CAPÍTULO IX - VESTIMENTA E CONDUTA DO ATIRADOR

Artigo 21.- Os atiradores deverão estar vestidos corretamente durante toda a competição, comparecendo na pedana com um casaco ou colete de tiro, e dorsal na sua medida e preso às costas.

Artigo 22.- Cada atirador deverá estar atento aos sucessivos avisos no quadro. O atirador deverá se posicionar à entrada da pedana com a sua espingarda aberta, abstendo-se de fazer empunhaduras ou pontarias na pedana enquanto aguarda a sua chamada. Deverá transportar pelo menos o dobro da quantidade de munição e fichas necessárias para dar uma volta completa e suas repetições.

Artigo 23.- Qualquer atirador que não esteja presente no posto de tiro, após ter sido chamado por três vezes consecutivas, será penalizado com um **ZERO**.

Contudo, este **ZERO** só será imposto quando o próximo atirador tiver entrado no posto de tiro da pedana. Se for chamado mais de uma vez ou se houver um atraso na sequência competição, será penalizado com sanção correspondente, especialmente se for um reincidente.

O atirador chamado pela piçarra que não atire na sua vez irá automaticamente receber ZERO. Se por engano, não tiver sido chamado, irá disparar no final da rodada.

O atirador deve assegurar que o percurso pelos campos de tiro seja fluído e ordenado, de forma a não causar engarrafamentos ou a espera aos outros atiradores. Deve-se evitar avançar ou atrasar no seu turno ou ordem de disparo, fato que pode implicar em sanção prevista nos parágrafos anteriores.

Artigo 24.- Na posição de tiro, os pés não devem ultrapassar o limite do posto de tiro (1m x 1m), nem devem sair dele para atirar. Se não o fizer, o alvo será **NULO** se for acertado e o testemunho cair dentro da pedana e **ZERO** caso erre o alvo.

Artigo 25.- O atirador deve posicionar-se adequadamente no posto de disparo da pedana, segurando a espingarda com o cano virado para a frente. E a espingarda não poderá ser carregada ou fechada até que o pessoal de apoio de pedana tenham ultrapassado a linha de segurança marcada pelas bandeiras vermelhas.

Artigo 26.- Uma vez feito o tiro, o atirador deve abrir e descarregar a arma antes de sair da posição de tiro ou do posto e se virar para o público.

Artigo 27.- Os atiradores podem escolher a sua própria postura sempre e desde que cumpra com as regras básicas de segurança.

Artigo 28.- Uma vez que o pessoal de apoio de pedana, tenham ultrapassado a linha de segurança marcada pelas bandeiras vermelhas, o atirador terá 30 segundos para solicitar um alvo e atirar.

Os atiradores deverão depositar as cápsulas dos cartuchos utilizados, se possível, nos recipientes montados para este fim, nas entradas e saídas das canchas.

Artigo 29.- Se o atirador for perturbado ou distraído por um incidente, espectador ou qualquer outra pessoa, o árbitro pode autorizar outro alvo, mas sempre e desde que o atirador ainda não tenha disparado. Se o atirador tiver atingido o alvo, este seria considerado "**BOM**" ou "**ZERO**", dependendo do resultado.

Artigo 30.- A competição ocorrerá em seu desenvolvimento sem qualquer interrupção, exceto caso haja um incidente pendente de resolução pelo árbitro ou pelo Diretor de Tiro, ou a direção do tiro decidir recolher os testemunhos ou recarregar as máquinas automáticas.

Artigo 31.- Se um atirador disparar antes da sua vez, lhe será atribuído um "**ZERO**" se errar, e um "**NULO**", se acertar. O mesmo critério será aplicado nas demais pedanas diferente da primeira, onde não há chamada pela piçarra e nos quais o atirador deverá esperar pela sua vez e se certificar de quando deve disparar.

Artigo 32.- Assim que o atirador tiver carregado a arma, o responsável pelo comando de voz irá iniciar imediatamente as máquinas; o atirador dirá "**PRONTO**", "**PREPARADO**", "**TUDO PRONTO**" e aguardará a resposta "**PREPARADO**" do encarregado, e então poderá pedir um alvo, "**PULL**".

Qualquer outro som ou palavra será considerado equivalente. Nenhuma outra palavra do atirador será permitida dentro do posto de tiro.

O sistema automático estabelecido em alguns campos de tiro, onde o atirador é quem manipula comando de voz, pressionando o botão quando está pronto para solicitar um alvo, deverá ter a autorização prévia da CBCT antes de ser colocado em operação em uma competição.

Artigo 33.- Qualquer atirador que dispare deliberadamente contra um alvo SEM INTENÇÃO de abatê-lo **SERÁ EXCLUÍDO AUTOMATICAMENTE** da competição, apesar disso a CBCT procederá a abertura de um processo disciplinar ao atirador, a fim de apurar sua responsabilidade.

Qualquer alvo solicitado pelo atirador nas condições estabelecidas no regulamento deverá ser aceito pelo mesmo. O atirador não poderá recusar um alvo por circunstâncias subjetivas por ele consideradas e que estas não coincidam com a avaliação do árbitro. A validade ou não do alvo será determinada pelo juiz do turno, que é quem tem a última palavra.

Se um atirador disparar contra um alvo declarado **NULO** pelo árbitro antes do tiro, o resultado não será pontuado, seja ele qual for.

CAPÍTULO X – ALVOS BONS, NULOS E ZEROS

Artigo 34.- A FAN 32 disparada com menos de 5 máquinas em funcionamento será **NULA** se acertada, e **ZERO**, se errar.

Artigo 35.- Se o atirador disparar acidentalmente a sua arma antes do comando de voz, o árbitro deverá considerar o alvo como "**NULO**", mas o atirador deve pagar pelo novo alvo. Mas, se o atirador tiver disparado o segundo tiro, será considerado como tendo sido aceito e, então, será registrado o resultado obtido.

Artigo 36.- Se o alvo foi lançado antes do comando de voz, o atirador pode recusar o alvo, levantando imediatamente a espingarda e abrindo-a, sendo o lançamento declarado "**NULO**" pelo árbitro. Mas, se o atirador disparar sobre ele, será entendido que ele o aceita e, em seguida, o resultado obtido será registrado.

Artigo 37.- Para que um alvo seja considerado "**BOM**", o testemunho deve se separar completamente das hélices no ar, após o primeiro ou segundo tiro, e cair (**o testemunho**) dentro da cerca que delimita a área específica da cancha. Caso contrário, o lance será considerado **ZERO**.

1. Se o atirador disparar o primeiro tiro e acertar o alvo de tal forma que este seja repentinamente projetado para o solo sem que o testemunho se solte com a **impossibilidade de realizar o segundo disparo, dada a baixa altura do alvo na sua trajetória com relação ao solo**, o árbitro determinará um novo alvo para ser atirado, mas **com apenas um tiro.**
2. Se o testemunho se desprender no ar em consequência do(s) tiro(s) e, atingir o solo e, no rebote, cair fora do limite estabelecido pela rede, será considerado **BOM.**
3. Se o testemunho se desprender no ar em consequência do(s) tiro(s) e, se atingir em qualquer um dos lados a rede que delimita o campo de tiro/pedana e depois cair fora do limite estabelecido pela rede, sem ter tocado previamente no solo, será considerado **ZERO.**
4. Os alvos devem ser disparados em ambos os tiros em sua fase de aceleração, para que seja considerado **BOM** o resultado. Caso contrário, será **ZERO.**

5. Se, ao disparar o primeiro, tiro a arma ou cartucho falhar, o atirador pode repetir um novo alvo. Se o atirador disparar o segundo cartucho, tendo o primeiro falhado, o resultado obtido será registrado.
6. Será considerado **ZERO** para a TERCEIRA FALTA CONSECUTIVA da arma no mesmo lance.
7. Se ao atirar saíam os dois tiros de uma vez durante o disparo, o resultado será registrado, seja ele qual for.
8. Se o atirador disparar o seu primeiro tiro, errando o alvo e falhar o segundo tiro por qualquer motivo atribuível à espingarda ou cartucho, o atirador pode repetir um novo alvo nas seguintes condições: ele atirará o primeiro tiro **visivelmente no chão** e o segundo no alvo, sempre nas condições do alvo, em sua fase de aceleração. Se o alvo for atingido com o primeiro tiro, será considerado **ZERO**.
9. Se forem disparados dois alvos ao mesmo tempo, o atirador pode optar por renunciar imediatamente ao lance, levantando e abrindo a espingarda, neste caso terá direito a um novo lançamento; se aceitar o lance e disparar UM ou os DOIS tiros no mesmo alvo. Se ele não fizer isso, o resultado obtido no primeiro alvo em que atirou será registrado.
10. O alvo, para ser considerado **BOM**, deve ser atirado dentro dos limites de segurança estabelecidos pelas bandeiras.
11. Um atirador que disparar contra um alvo a uma distância diferente da regulada na competição será **ZERO** se errar e **NULO** se o acertar.
12. O atirador que abrir a espingarda sem a autorização do árbitro, após uma falha de arma ou cartucho, será imputado **ZERO** ao lance.
13. O atirador que não dispare por manter a espingarda em modo segurança será avaliado **ZERO**.
14. Se o atirador acionar o disparo sem ter carregado a espingarda, poderá repetir o alvo, desde que pague uma multa equivalente ao montante total da taxa de inscrição ou à parte proporcional do pagamento do abono.
15. Se tiver carregado à espingarda com apenas um cartucho, o alvo será **BOM** se o atingi-lo. Se errar, poderá repetir o mesmo como se tivesse falhado o segundo tiro, desde que pague uma multa equivalente ao montante total da taxa de inscrição ou à parte proporcional do pagamento do abono.

CAPÍTULO XI – RECLAMAÇÕES DOS ATIRADORES

Artigo 38.- As reclamações dos atiradores são regidas pelo princípio do imediatismo. Qualquer atirador que não concorde com a decisão de um árbitro, deverá informar imediatamente ao árbitro em serviço, antes que o próximo atirador tenha tomado a sua posição na pedana.

Se o protesto do atirador ao árbitro não tiver sucesso e o árbitro persistir, ele poderá solicitar a presença de um membro da Comissão de Arbitragem na pedana, que resolverá a reclamação de imediato. Se o atirador não concordar com a decisão do membro da Comissão de Arbitragem, poderá entrar com um recurso na Comissão de Arbitragem. Se a Comissão de Arbitragem for consultada, este órgão, tendo em vista o que fora declarado por ambas as partes, decidirá o que for cabível, sendo sua decisão inapelável a nível federativo.

Este recurso para a Comissão de Arbitragem, deve ser feito por escrito e com o pagamento prévio de R\$ 50,00 (cinquenta reais) como depósito, valor que será reembolsado ao interessado, caso o protesto seja aprovado. Caso contrário, esse montante permanecerá em propriedade da CBCT, que emitirá recibo ao interessado.

Em nenhum caso a pedana será paralisada. Se o protesto for aceito, o atirador em questão será direcionado para a cancha do incidente no final da rodada para atirar no alvo ou nos alvos pendentes na referida volta. Os alvos das rodadas seguintes serão disparados na vez do atirador.

CAPÍTULO XII - MULTAS E SANÇÕES

Artigo 39.- Os árbitros têm competência para aplicar as seguintes multas:

- 100 reais ao atirador que entrar ou sair do posto de tiro com a arma carregada; que feche a arma ou dispare antes que o pessoal de campo retorne ao seu lugar atrás das linhas de segurança marcadas pelas bandeiras.
- 50 reais ao atirador que disparar ou armar a espingarda na entrada da pedana de tiro antes de ser chamado para atirar.
- 50 reais ao atirador cujo comportamento distraia o atirador na cancha de tiro.
-

- 25 reais ao atirador que, encontra-se na pedana, e que não disponha de munições suficientes para o número de alvos.
- 50 reais ao atirador que disparar contra mais do que um alvo, se for disparado mais do que um ao mesmo tempo.
- 50 reais para o atirador que atirar fora da diagonal das bandeiras.
- 100 reais para o atirador que disparar o segundo tiro após ter deixado a posição.
- 50 reais para o atirador que não esteja atento a chamada da piçarra.
- 100 reais para o atirador que disparar contra um alvo recusado ou contra qualquer outro alvo.
- 50 reais para qualquer atirador que faça “test fire” sem notificar o árbitro.
- É emitido um aviso a qualquer atirador que passe mais de 30 segundos sem “solicitar” um alvo, contados a partir do momento em que entra na posição de tiro. Os infratores reincidentes serão cobrados em 50 reais.
- Exclusão da competição para atiradores que utilizem uma gramatura superior ao máximo autorizado.
- Exclusão da competição para atirador que seja inscrito mais do que uma vez na mesma competição e que comprove a sua má fé, sem comprometer a iniciação da abertura do correspondente processo disciplinar.

O pagamento da sanção será feito imediatamente ao árbitro de serviço. O atirador não pode continuar ou participar em futuras competições até que a penalidade tenha sido efetivada. Todas as multas recebidas serão entregues à CBCT após a emissão do respectivo recibo, se solicitado.