

## **REGRAS BÁSICAS PARA JULGAMENTO FAN 32 - FEDECAT**

- 1 - A hélice é considerada boa quando: atirada enquanto se distancia da máquina lançadora e o testemunho caia ou toque o solo do limite da cancha, o testemunho deverá estar 100% separado do material da hélice para que seja considerada BOA. Se o testemunho tocar o solo no limite da cancha e for projetado para fora, a hélice é considerada boa.
- 2 - Um testemunho que não toque o solo da cancha, mas sim a rede e caia fora será dado zero.
- 3 - Uma hélice que toque o chão antes de ser atirada será considerada nula, desde que não haja tempo suficiente para que o atirador efetue o primeiro tiro.
- 4 - Uma hélice que toque o chão sem estar destacada após ser atirada com apenas o primeiro disparo, sendo que o atirador foi impossibilitado (não deu tempo) de efetuar o segundo, será repetida com apenas um tiro.
- 5 - Caso o atirador efetue apenas um disparo e a hélice toque o solo sem destacar, sendo que haveria condições para um segundo disparo será dado zero.
- 6 - Caso o atirador erre o primeiro disparo e efetue o segundo concomitantemente ao toque no solo o juiz decidirá se repete ou se é boa caso o testemunho tenha sido destacado, se houver dúvida o atirador deve ser beneficiado.
- 7 - Caso a situação acima ocorra no primeiro disparo o juiz determinará se repete, ou é boa caso o testemunho tenha sido destacado.
- 8 - Caso a hélice tenha as duas pás cortadas e caia dentro sem destacar o testemunho o atirador deverá repeti-la, se fez apenas um disparo repetirá com apenas um tiro, se fez dois disparos repete com dois tiros, se falhou o primeiro tiro e rompe ambas as pás com o segundo repete com o primeiro tiro ao solo.
- 9 - Se ocorrer a terceira falha de arma no mesmo lance será dado zero
- 10 - O atirador tem no máximo 30 segundos para comandar a saída da hélice, após a saída da pedana, do pessoal de serviço.
- 11 - Caso falhe o segundo tiro a hélice deve ser repetida com o segundo tiro (primeiro visivelmente ao solo). Se acertar no primeiro tiro, ZERO.

- 12 - O atirador que após qualquer falha abra a arma sem permissão do arbitro terá zero.
- 13 - Arma travada zero.
- 14 - Caso a arma não seja carregada o atirador poderá repetir, mas pagando uma multa equivalente ao valor da inscrição.
- 15 - Se saem duas hélices ao mesmo tempo o atirador pode: recusar ou atirar, se o faz será anotado o resultado da PRIMEIRA hélice atirada.
- 16 - Se forem disparados dois tiros ao mesmo tempo o resultado será válido.
- 17 - Se o atirador dispara acidentalmente antes de comandar a saída da hélice a mesma será considerada NULA, mesmo que seja acertada com o segundo tiro.

Marcelo Gontijo  
Diretoria Técnica