

## **Regras Básicas para Julgamento FAN-32**

### **Principais artigos**

#### **CAPÍTULO 2 – Hélice – FAN-32**

Artigo 6. - Todas as Hélices de FAN-32, para que possam ser consideradas adequadas para tiro, devem voar por completo, ou seja, devem voar com o testemunho e duas pás girando em seu eixo central. Caso contrário, será declarado "NULA" pelo juiz de plantão, independentemente de ter sido atingida ou não.

Artigo 7. - O sistema deve ser regulado antes de cada competição por serviço técnico, para que a Hélice, quando lançada pela máquina, voe sem tocar o chão, caindo fora da raquete de tiro (delimitada pela cerca) em seu vôo natural.

- ✓ *Complemento CBCT – Eventuais alterações climáticas (ex: ventos) podem afetar o voo da Hélice, que mesmo não sendo atingida por disparos pode vir a cair dentro da raquete de tiro, desta forma a Hélice não deverá ser considerada "NULA".*

#### **CAPÍTULO 3 - DE ARMAS E MUNIÇÕES**

Artigo 9. - O atirador pode usar espingardas paralelas, sobrepostas ou de repetição. O maior calibre autorizado é o calibre 12. Nenhuma vantagem será dada aqueles que usam calibres mais baixos.

- ✓ O atirador usando uma espingarda paralela ou sobreposta com seletor de cano, pode usar o cano esquerdo ou direito, ou inferior ou superior conforme o caso, desde que as espingardas possuam o seletor de fábrica. E, se elas tiverem o seletor, ele não poderá ser manipulado pelo atirador durante o curso da competição.
- ✓ Se a espingarda tiver seletor e esse puder ser manipulado pelo atirador durante a competição e use um cano diferente do normal,

- ✓ não poderá ser invocado os benefícios estabelecidos no regulamento em caso de falha da espingarda ou falha no cartucho, a menos que indique esta circunstância à direção de tiro antes de disparar em seu primeiro alvo.
- ✓ ***Complemento CBCT – Espingardas com seletor de cano devem estar com o mesmo desabilitado ou impossibilitado de manuseio ( “Fita sobre o mesmo evitando manuseio” ).***

## **CAPÍTULO 7 - DOS JUÍZES DE ÁRBITROS**

Artigo 18. - A missão dos juízes é determinada pela aplicação em todos os momentos das disposições do Regulamento durante seu turno de arbitragem e especificamente:

- ✓ São proibidos de coletar ou ordenar a coleta de qualquer Hélice – FAN-32 da raquete de tiro, para observá-lo ou relatar qualquer impacto (Quebra) em virtude de qualquer disparo durante a prova.
- ✓ O seu pronunciamento de "NULO" invalidará qualquer ação posterior do atirador independente do resultado.

## **CAPÍTULO 9 – SOBRE A VESTIMENTA E CONDUTA DO ATIRADOR**

Artigo 28. - No retorno dos carregadores das máquinas, passado a linha de segurança marcada pelas bandeiras de segurança, o atirador terá 30 segundos para pedir o alvo e atirar.

## **CAPÍTULO 10 – HÉLICES BOAS, NULAS E ZEROS**

Artigo 35. - Se o atirador disparar acidentalmente sua arma antes de dizer "PULL", o árbitro pode considerar o alvo como "NULO", mas o atirador deverá pagar pela nova Hélice. Se o atirador disparar o segundo tiro, será

considerado que o atirador aceitou e, então, o resultado obtido será anotado.

Artigo 36. - Se o alvo foi liberado antes da chamada “PULL”, o atirador pode recusar o alvo, levantando imediatamente a espingarda e abrindo a mesma, sendo desta forma declarada “NULA” pelo árbitro. Mas se o atirador aceitar atirando, o resultado obtido será anotado.

Artigo 37.- Para que uma Hélice seja considerada “BOA”, o testemunho (copo branco) deve se separar completamente do alvo após o primeiro ou no segundo tiro e cair dentro da cerca que limita a raquete de tiro.

1. Se o testemunho (copo branco) bater no chão dentro da raquete de tiro (dentro da cerca) e for projetado para fora o mesmo será considerado “BOM”.
2. Se a testemunho bater na cerca que delimita a raquete de tiro e depois cair do lado de fora, sem ter tocado o chão antes (dentro da cerca), será considerado “ZERO”.
3. As Hélices devem ser atiradas ambos os tiros em sua fase de aceleração (distanciando-se das máquinas lançadoras), para ser considerado o resultado “BOM”. No caso contrário, será “ZERO”.
4. Se, ao disparar o primeiro tiro, a arma ou o cartucho falhar, o atirador pode repetir a Hélice. Se disparar o segundo tiro também tendo falhado o primeiro, o resultado obtido será anotado.
5. Será considerado “ZERO” caso ocorram TRÊS FALHAS CONSECUTIVAS da arma no mesmo lance.
6. Se ocorrer o disparo dos dois “tiros” ao mesmo tempo, o resultado obtido “BOM” ou “ZERO” será considerado (Não repete neste caso).

7. Se o atirador disparar seu primeiro tiro, errar a Hélice e o segundo tiro por qualquer motivo atribuível à falha da espingarda ou a falha do cartucho, o atirador poderá repetir. Nesse caso **deve disparar o primeiro tiro visivelmente no chão** e o segundo na Hélice, sempre na condição da Hélice em sua fase de vôo ascendente (Distanciando-se da máquina lançadora). Se acertar a Hélice com o primeiro tiro, será considerado zero.

**Atenção principais mudanças no regulamento itens 8, 9 e 10 deste artigo**

8. Se o primeiro tiro acertar a Hélice visivelmente (quebrando um pedaço visível) e como consequência a mesma for projetada ao solo dentro do limite estabelecido pela raquete de tiro, sem ter separado o testemunho (copo branco), a Hélice será considerada “NULA”, devendo o atirador repetir outra Hélice com dois tiros.
  - ✓ ***Complemento CBCT – Se ocorrer o descrito anteriormente porém o atirador efetuar o segundo disparo antes da Hélice tocar o solo (dentro da raquete), independente de acertar ou não a Hélice com o segundo tiro, a Hélice será considerada “NULA” e repete com dois tiros.***
9. Se o atirador errar o primeiro tiro e com o segundo acertar a Hélice (rompendo pedaço visível ao arbitro) e a mesma cair no chão dentro do limite estabelecido pela raquete de tiro, sem ter separado o testemunho (copo branco), a Hélice será considerada “NULA”, devendo ser repetida. O atirador, neste caso, deve disparar o primeiro tiro para o chão e o segundo na Hélice. Caso ocorra a mesma situação, porém sem aparente pedaço laranja rompido, será considerado ZERO. Em caso de repetir a hélice, se o atirador acertar a Hélice com o primeiro tiro, a mesma será considerada “ZERO”.
10. **É proibido que os árbitros levantem ou mandem buscar dentro da área da raquete de tiro, qualquer Hélice atirada para fazer qualquer tipo de verificação.**

- ✓ ***Complemento CBCT – Os Juízes precisam estar atentos no momento que o atirador comandar o disparo da Hélice, e acompanhar a Hélice durante toda sua trajetória, observando se ocorreu quebra da mesma (Pedço visível da Hélice – Parte Laranja), no primeiro, no segundo ou em ambos os disparos. E caindo a Hélice dentro da raquete de tiro, aplicar ao atirador o disposto nos item 8 ou 9.***

10. Se duas Hélices saírem ao mesmo tempo, o atirador pode optar por recusar solicitando nova Hélice ou pode aceitar a Hélice disparando um ou dois tiros “no mesmo alvo”. Se o atirador atirar nas duas Hélices, será considerado o resultado obtido com primeiro disparo (se errar a primeira e acertar a segunda, será considerado zero). Neste caso, os dois alvos serão de responsabilidade do atirador (ou seja a escolha em qual atirar).
11. A Hélice para ser considerada “BOA”, deve ser atingida dentro dos limites de segurança estabelecidos pelas bandeiras.
12. O atirador que atira uma Hélice em outra distância que não aquela regulamentada no programa será considerado “ZERO” se “ERRAR” e “NULA” se “ACERTAR” a Hélice, separando o testemunho (copo branco) e o mesmo caindo dentro dos limites da raquete de tiro.
13. Se o atirador abrir a espingarda, sem a permissão do árbitro, após uma falha (espingarda ou de cartucho), “ZERO” será imposto para essa Hélice.
14. O atirador que não efetuar o disparo por ter a espingarda com a trava de segurança acionada, “ZERO” será imposto para essa Hélice.
15. Se o atirador disparar sem ter carregado a espingarda, ele pode repetir a Hélice desde que pague uma multa equivalente ao valor



total da inscrição ou a parte proporcional da ABONO equivalente para a prova em questão.

16. Se o atirador carregar a espingarda com um único cartucho, a Hélice será considerada “BOA” se acertar (separar o testemunho e o mesmo cair dentro da raquete de tiro). Se “ERRAR”, o atirador pode repetir a Hélice como se tivesse falhado o segundo tiro (Ver item 7), mas deverá pagar uma multa equivalente ao valor total da inscrição ou a parte proporcional da ABONO equivalente para a prova em questão.