

CARTILHA BÁSICA – ARBITRAGEM FAN32

- Proibido atirador entrar no posto de tiro sem o bib number. (Número nas costas).
- Atentar para as regras de segurança, não permitir que o atleta municie a espingarda caso tenha alguma pessoa a frente da linha de tiro.
- Não permitir que o atleta vire para trás da pedana com o segundo cartucho na câmara, em caso de quebra da hélice de primeiro tiro. O atleta deve retirar o cartucho da câmara do segundo tiro com a arma voltada para a frente.
- Zelar pelo silêncio na pedana, manter a pedana organizada.
- Para uma hélice ser considerada válida, ela precisa ter condições mínimas de voo, ou seja, ela precisa voar pelo menos até a linha imaginária dos 9 metros à partir das máquinas, lembrando que das máquinas até a cerca temos 21 metros de distância, portanto ela precisa voar pelo menos 40/45% da distância entre as máquinas e a cerca para ser considerada válida. Isso vale para as hélices de fundo de cancha, obviamente aquelas hélices altas, verticais, podem sim subir e cair antes das linhas dos 9 metros que serão sim hélices válidas. Para as hélices laterais considerar a distância entre caixas que é de 4,5m à 5m, desta forma uma hélice saindo da caixa 3 deve chegar no mínimo até a caixa 1 ou 5.
- Hélices “xoxas”, lançadas ao solo pela máquina, sem condições mínimas de voo, sem ultrapassar a linha imaginária dos 9 metros, INDEPENDENTE DO ATLETA DAR OU NÃO OS DOIS TIROS, a hélice é considerada NULA, ou seja, repete com dois tiros. Caso o atleta quebre a hélice, o resultado é considerado BOM.
- Hélices que “ralam” o solo, porém que não sofrem alteração visível de trajetória ou de velocidade, são hélices VÁLIDAS. Se o atleta não atirar, é ZERO.
- Hélices que “quicam” ao solo e tem visivelmente alterada a sua velocidade, sentido ou direção, são hélices “NULAS” que devem ser repetidas. Caso o atleta quebre o alvo antes ou no exato momento do toque ao solo, essa hélice será considerada “BOA”. O momento exato temporal que servira como referência é o momento do toque ao solo, portanto se ela quicar e seguir voo, caso o atleta dispare e venha a quebrar o alvo, essa hélice será NULA e deverá ser repetida, sempre com dois tiros.

- Hélices lançadas ao solo pelo primeiro disparo, ou seja, hélices que tiveram seu voo visivelmente alterado e seu trajeto deslocado em imediato ao solo em função do primeiro disparo, deverá ser repetida apenas com 1 tiro. (diretamente na hélice, sem dar o primeiro tiro ao solo).
- Falha de munição ou de mecanismo no primeiro tiro, repete sempre com dois tiros.
- Falha de munição ou de mecanismo no segundo tiro, repete dando o primeiro tiro VISIVELMENTE ao SOLO e o segundo na HÉLICE.
- Em caso de falha de munição ou de mecanismo no SEGUNDO TIRO, observar a regra do “seletor”. Se a arma tiver seletor de cano ativo (funcional) sem estar isolado e ele não tiver comunicado a diretoria de prova ou a arbitragem com qual o cano que ele dispara por primeiro, será considerado “ZERO”. Essa comunicação deve ser feita ao diretor da prova ou diretamente ao árbitro antes do atleta iniciar a prova. Em caso de armas sobrepostas, de sistema de gatilho mecânico, se o primeiro tiro falhar e o atleta disparar o segundo tiro, acertando a hélice, o resultado será anotado, caso ele erre o segundo tiro e abra a arma de imediato, considera-se zero também, porém se ele atirar o segundo tiro e perceber a falha do primeiro, levantando a mão, sem abrir a arma, solicitando a presença do árbitro, e esse constatar a falha do cartucho no primeiro tiro e confirmar que a arma possui sistema mecânico de disparo, deverá sim permitir ao atleta atirar novamente a hélice com apenas 1 tiro.
- Caso de falha do atleta, por exemplos: arma travada ou gatilhaço, é ZERO.
- Se o atleta não colocar o primeiro ou segundo cartucho e só perceber no momento de tentar efetuar o disparo, poderá repetir, desde que concorde em pagar uma multa, com o valor equivalente a inscrição da prova. Devendo repetir seguindo a mesma regra da falha de munição ou mecanismo, ou seja, se esqueceu de colocar o primeiro cartucho, repete com os dois tiros. Se esqueceu de colocar o segundo cartucho, deverá repetir com o primeiro tiro “visivelmente ao solo” e o segundo na Hélice. Se não quiser pagar a multa será anotado ZERO para hélice e seguirá atirando.
- Caso ocorra os dois tiros simultaneamente, ou seja, os dois cartuchos sejam deflagrados no mesmo disparo, o resultado deverá ser anotado. Se quebrar a hélice é bom, se errar é zero.
- No momento da falha, o atleta deve permanecer com a arma apontada para frente, em segurança e solicitar a presença do árbitro. Esse deve ir até o atleta, pegar a arma “fechada” e seguir o seguinte protocolo:

1º - Tentar disparar, se o tiro sair é ZERO.

2º - Verificar a trava, se ela tiver acionada é ZERO

3º - Só depois abrir a arma para analisar se foi falha de munição ou de mecanismo, e então tomar a decisão correta.

- Em caso de falha, se o atleta inadvertidamente abrir a arma antes da presença do árbitro, será imediatamente aplicado “ZERO”. Mesmo que após aberta seja comprovado que a falha tenha sido de munição ou mecanismo.

- Lembrar e atentar para a regra do IMEDIATISMO, qualquer reclamação ou divergência entre atleta e árbitro, a prova deve ser paralisada e deve ser solicitado de imediato a presença do diretor de prova, para esse sim tomar ou encaminhar a solução. Reclamações posteriores ao fato acontecido, não serão levadas em consideração.

Attilio Motti Neto
DIRETOR DE ARBITRAGEM