



REGULAMENTO FOSSA AUTOMÁTICA

Criado em 19.11.2020

Regulamento de Fossa Automática

Criado em 19.11.2020

POSIÇÃO DE TIRO

O atleta deve ficar com os dois pés inteiramente dentro dos limites dos postos de tiro e não pode se deslocar deste posto até que o atleta à sua direita tenha disparado em um prato regular, exceto quando o atleta disparou seu próprio prato regular no posto 5, ele deve proceder imediatamente para a posto 1, caminhando por trás dos postos de tiro e tendo cuidado para não incomodar os atletas que estão nos outros postos.

TRINCHEIRA

A trincheira será construída, de maneira que a parte superior do telhado terá a mesma elevação que a superfície dos postos de tiro. As medidas interiores mínimas da trincheira devem ser de aproximadamente 4m de largura, 2m de profundidade e 2m de altura. Essas dimensões permitirão a liberdade de circulação do pessoal de trabalho e espaço suficiente de armazenamento para os pratos. Também podem ser utilizadas trincheiras de maiores dimensões, como as de Fossa Universal, de Fossa Olímpica ou de Trap Americano. Sendo essa última somente até o ano de 2022.

POSTOS DE TIRO

Os 5 postos de tiro serão organizadas em linha reta distantes 15m a partir da borda dianteira do telhado da trincheira. O posto 6 deve estar situada atrás da posto 1.

O posto 3 deverá estar localizada em uma linha imaginária que passa pelo centro do eixo da máquina e seja perpendicular à frente da trincheira. Os postos 1, 2, 4 e 5 serão localizados em pontos distando de 3m a 3.3m para a esquerda e direita da linha central, respectivamente. Todas as posições de tiro devem estar niveladas com o teto da trincheira e medir 1m x 1m.

MÁQUINA LANÇADORA DE PRATOS

Uma única, máquina lançadora de pratos multi-oscilante (direções verticais e horizontais), operada eletricamente deve ser utilizada. Pode ser carregada manual ou automaticamente. Os pratos devem ser liberados por comando de voz. A máquina deve ser construída e posicionada de modo a que ele jogue um prato regular de forma aleatória e em constante mudança de ângulos e elevações, dentro dos limites verticais e horizontais estabelecidos neste regulamento. A máquina deve ser equipada com um dispositivo de interrupção para tornar impossível prever a trajetória dos pratos. A máquina deve ser posicionada dentro da trincheira com o eixo do seu braço de lançamento a uma distância de 0,5m (+- 0,1m) da borda dianteira da trincheira e o eixo deve estar a uma altura de 0,5m (+- 0,1m) da parte superior do teto da trincheira.

DISTÂNCIAS DOS PRATOS, ÂNGULOS E ELEVAÇÕES

A máquina lançadora de pratos deve ser ajustada de modo que, em vento calmo, e com uma elevação de 2m a 10m de distancia da borda da trincheira, um prato regular irá atingir 75m + - 1m, medido sobre o terreno nivelado. Caso não seja possível aferir corretamente a distância regulamentar, os pratos poderão ser ajustados com auxílio de um radar, utilizando a velocidades de 93 km/h +- 1 km/h (58 mph +- 1 mph). Para correta utilização do radar, veja observações contidas no item "Nota 1" ao final deste Regulamento.

A altura da trajetória dos pratos deve ser medida a 10m da frente da borda da trincheira e deve ser de pelo menos 1.5m e não exceder 3.5m.

Os pratos devem ser lançados dentro de uma área delimitada por ângulos de 32,5 ° (+/- 2,5 °) à direita e à esquerda da linha central imaginária desenhada pelo centro trincheira e do posto 3. Os ângulos horizontais serão medidos a partir da borda dianteira da trincheira.

A máquina de lançamento dos pratos deve ser ajustada e examinada pelo Júri todos os dias antes do início da prova. Um prato de teste deve ser lançado para cada esquadra antes do início da prova.

LIMITES DE TEMPO

É responsabilidade do atleta, estar no posto designado no horário especificado com munição suficiente e equipamento necessário.

Regulamento de Fossa Automática

Criado em 19.11.2020

Os atletas devem posicionar-se, carregar sua arma e chamar seu prato dentro de 10 segundos após o atleta à esquerda ter disparado em um prato regular, ou depois que o árbitro tenha dado o sinal para começar a disparar.

Será feita uma exceção em caso de uma esquadra incompleta, onde os atletas devem posicionar-se, carregar sua arma e chamar seu prato dentro de 15 segundos após o atleta à esquerda ter disparado em um prato regular ou depois que o árbitro der o sinal para começar.

Assim que um atleta pedir um prato, este deverá ser lançado imediatamente.

Se uma série for interrompida por mais de 5 minutos, a esquadra pode visualizar um prato regular antes de começar a competição novamente.

ESQUADRA

Uma esquadra normalmente consiste em 6 atletas, posicionados aleatoriamente na planilha de entrada. Os sorteios são feitos separadamente para cada dia, em um momento comunicado antecipadamente. No interesse da conveniência, o Júri pode completar o sorteio sem anuência dos atletas. A participação dos concorrentes no sorteio é opcional. A lista de esquadras deve ser postada até às 18 horas todos os dias antes do dia do evento. No início de cada série, os cinco primeiros atletas em cada esquadra tomarão posições nos postos de 1 a 5, o sexto atleta ficará atrás do posto 1, pronto para se deslocar para ele assim que o atleta do posto 2 efetuar o disparo, e assim por diante. Quando o atleta do posto 5 efetuar o disparo, ele deve mover-se imediatamente pela parte traseira dos postos de tiro e retornar ao posto 1, continuando a rotação até que cada atleta dispare em 25 pratos. Nenhum membro de uma esquadra, depois de ter disparado, deve prosseguir em direção à próxima posição, antes que o outro atleta tenha feito um disparo em um prato regular, de forma a não interferir com o mesmo.

Os pratos serão lançados em uma base completamente aleatória com cada atleta tendo que disparar em cada prato regular que seja lançado ao seu chamado.

Uma vez que a série for iniciada, deve continuar sem interrupção, exceto pela quebra mecânica ou outras emergências determinadas pelo árbitro e pelo júri. Em caso de mau tempo, o árbitro, com o acordo do júri, pode interromper temporariamente a prova.

PRATO REGULAR

Qualquer prato lançado ao chamado do atleta de acordo com a regra (Anexo 1) é considerado um prato regular.

PRATO IRREGULAR

Qualquer prato, que se desvie das especificações da regra (Anexo 1) quanto ao ângulo e elevação e distância, deve ser considerado irregular.

MARCAÇÃO

Um prato é considerado atingido, e a súmula de pontuação marcada, quando um prato é lançado e disparado de acordo com as regras e pelo menos uma parte visível do prato é quebrada pelo tiro.

PRATO PERDIDO

Um prato é declarado perdido ou zero quando:

- Não é atingido durante o seu voo.
- É apenas "empurrado" (nenhum pedaço visível cai).
- O atleta não dispara contra um prato regular previamente chamado.
- O atleta não pode disparar sua arma porque não liberou a trava de segurança, esqueceu-se de carregar a arma, ou não conseguiu engatilhar sua arma.
- O primeiro tiro não quebrou o prato e o atleta não disparou seu segundo tiro porque se esqueceu de colocar um segundo cartucho na arma ou porque a trava de segurança tenha se movido para a posição "segura" com o recuo do primeiro tiro.

Regulamento de Fossa Automática

Criado em 19.11.2020

- Ocorre um mau funcionamento da arma ou da munição e o atleta abre a arma ou toca na trava de segurança antes do árbitro ter examinado a arma.
- Ou após o terceiro mau funcionamento da arma ou a munição pelo mesmo atleta em uma rodada de 25 pratos.

PRATO NÃO VÁLIDO "NO TARGET"

Um prato é declarado não válido "NO TARGET" e outro prato permitido, caso o atleta não tenha disparado, nas seguintes condições:

- Se o prato não tenha sido imediatamente lançado e o atleta tenha abaixado sua arma.
- Se o prato não for lançado, depois de pedido e o atleta abaixe sua arma.
- Se o prato for irregular.
- Nestes casos, se o atleta disparar no prato, o resultado será marcado acordo à decisão do árbitro.

Nos seguintes casos de mau funcionamento ou falta de ignição não causada pelo atleta, outro prato pode ser autorizado:

- Se o primeiro tiro do atleta falhar e ele não são disparar o segundo tiro. (Se o segundo tiro é efetuado, o resultado é marcado).
- Se o primeiro tiro não quebra o prato e o e o segundo tiro falhar. Neste caso, o atleta deve errar o primeiro tiro e tentar acertar o prato somente no segundo tiro. Caso o prato seja atingido pelo primeiro tiro o prato é considerado como perdido ou zero.

O Árbitro declarará prato não válido "NO TARGET" e permitir novo prato, nas seguintes condições:

- O atleta foi visivelmente perturbado. Porém, se o atleta disparar em um prato regular, ele não pode reivindicar interferência ou perturbação.
- Outro atleta disparou contra o seu prato.
- Se ambos os tiros são disparados simultaneamente, caso o fato ocorra antes da terceira ocorrência em uma rodada. (Ver mal funcionamento).

Um prato é declarado como prato não válido "NO TARGET", quando:

- Um atleta dispara fora de sua vez.
- Um tiro é disparado antes que o atleta tenha pedido o seu prato. No entanto, se o prato é lançado e o atleta disparar o segundo tiro, o resultado deve ser marcado. (Nota: se o atleta tem um mau funcionamento no seu primeiro tiro e dispara seu segundo tiro, o resultado deve ser marcado).

REGRAS DE CONDUTA

Todas as armas devem estar abertas quando os atletas se deslocam entre as estações 1, 2, 3, 4 e. Quando se deslocar do posto 5 para a posto 1, a arma deve ser transportada ABERTA E COMPLETAMENTE DESCARGADA.

A prática de visada pode ser feita apenas nos postos de tiro numeradas de um a cinco e antes do Árbitro ter dado a ordem para começar a prova. É expressamente proibido colocar uma arma no ombro e praticar visada atrás das linhas de tiro. Os tiros podem ser disparados apenas quando é a vez do atleta e após o prato ter sido lançado. É proibido fazer visada no prato de outro atleta.

As armas não devem ser carregadas com mais de dois cartuchos. Um atleta não tem permissão para fechar sua arma antes que seja sua vez de atirar.

Se o prato não for lançado imediatamente após ter chamado, o atleta deve indicar que ele recusou o prato baixando rapidamente a arma do ombro.

Regulamento de Fossa Automática

Criado em 19.11.2020

O atleta não tem permissão para sair do posto de tiro antes de sua arma estar aberta. Quando um prato quebrado é lançado ou o tiro é interrompido, a arma deve ser aberta. Nenhuma arma deve ser fechada até que a ordem para continuar a prova tenha sido dada. Em caso de falha ou outro mau funcionamento, o atleta deve permanecer em pé com a arma apontada para a área de lançamento do prato, sem abrir a arma ou tocar a trava de segurança até o árbitro ter inspecionado a arma.

O tiro deve ser realizado sem interrupção de acordo com o programa. Os atletas devem restringir a conversa para chamar seus pratos, informar "pronto" quando solicitado ou solicitar um protesto, se necessário, e responder às perguntas do árbitro.

O árbitro e os auxiliares sob a supervisão do Júri são responsáveis por verificar que as precauções de segurança são observadas, as pessoas não autorizadas devem ser retiradas da pedana e os árbitros e auxiliares devem ter uma visão desobstruída de todas as posições de tiro e da área em frente às trincheiras de lançamento dos pratos.

O atleta quando pronto deve levar sua arma ao ombro e efetuar a chamada do prato.

ARBITRAGEM

O árbitro deve ser auxiliado por dois árbitros auxiliares (paralelos). Os árbitros auxiliares são geralmente nomeados em rotação dentre os atletas, de preferência daqueles que dispararam na esquadra anterior. Todos os concorrentes são obrigados, mediante solicitação, a atuar como árbitros auxiliares. Os árbitros podem aceitar substitutos a seu critério. A função principal do árbitro auxiliar é dar, imediatamente depois de um tiro, um sinal elevando a mão ou a bandeira, se ele considera um prato "perdido". O árbitro auxiliar mais próximo ao painel de campo é responsável por verificar a correta pontuação durante a série.

O árbitro é responsável por tomar decisões imediatas e precisas sobre os pratos quebrados, pratos perdidos, pratos irregulares ou quaisquer outras condições. Sempre que possível, o árbitro deve chamar ou sinalizar um prato quebrado "no target" antes que o atleta tenha disparado seu primeiro tiro.

O árbitro deve tomar todas as decisões. Se algum dos árbitros auxiliares estiver em desacordo, é seu dever sinalizar e aconselhar o árbitro sobre isso. O árbitro deve então tomar uma decisão final.

PONTUAÇÃO

A pontuação é feita oficialmente em cada rodada de 25 pratos, com base na decisão do árbitro. As pontuações serão mantidas em cada esquadra por duas pessoas (árbitros auxiliares) separadas, uma das quais as marcará em uma súmula permanente. A segunda pessoa manterá um placar maior para a verificação dos concorrentes e espectadores. Os auxiliares marcarão seu placar e súmula de forma independente. Na conclusão de cada rodada, os resultados devem ser idênticos. Se houver alguma discrepância nos registros de pontuação, o placar público será o decisivo. É dever do árbitro auxiliar mais próximo do placar garantir que o placar esteja postando corretamente as decisões dos árbitros.

DESEMPATES

Caso haja empate nas provas, o vencedor da prova será o atirador que tiver melhor pontuação na sua última série, caso o empate persistir o desempate será feito pelo atirador que tiver a melhor pontuação na sua penúltima série, caso o empate ainda persista, o vencedor será o atirador que tiver errado seu último prato mais próximo do início da prova.

Nota 1: Para medir corretamente a velocidade dos pratos, o radar deve ser utilizado preferencialmente dentro da trincheira com a máquina travada para lançar um prato reto (zero graus) e na altura mínima (1,5 metros). O radar deve ser empunhado de uma maneira que fique corretamente direcionado para a trajetória dos pratos. Caso não seja possível a utilização do radar dentro da trincheira, a leitura poderá ser realizada com a pessoa que esteja fazendo a aferição das velocidades sentado na borda da laje com o radar posicionado na posição mais baixa possível e direcionado corretamente para a trajetória dos pratos. A velocidade deverá ser aferida realizando a média de pelo menos cinco (5) leituras válidas sendo descartadas as leituras tipicamente discrepantes (leituras cujas velocidades tenham um desvio maior que 5 Km/h (3 mph)).

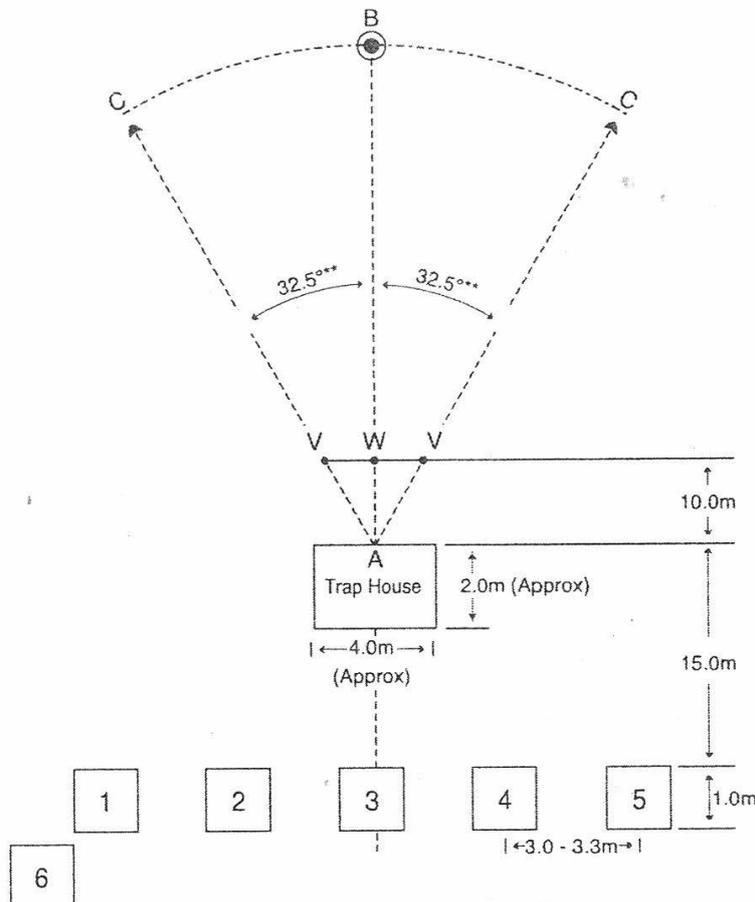
Regulamento de Fossa Automática

Criado em 19.11.2020

ANEXO I

Layout da Pedana de Fossa Automática

AUTOMATIC BALL TRAP LAYOUT



Dimensions:

Firing marks - 1.0m square,
spaced 3.0m - 3.3m apart

$L = 32.5^\circ (+/- 2.5^\circ)^{**}$

A = Front centre of Trap House*

B = Distance marker

AB = Target distance 75.0m +/- 1m
with target height set at 2m above the
level of the Trap House roof, 10.0m
forward of Trap House front.

BC = 42.54m

AV = 11.85m

VW = 6.37m

Targets are thrown randomly within the
horizontal boundaries given and vertically
1.5m - 3.5m +/- 0.1m above the level of the
Trap House roof, 10m forward of the Trap
House front.

* The pivot point of the throwing arm should
be set back from A by 0.5m +/- 0.1m and
0.5m below the front of the Trap House roof
which shall be level with the the Firing Marks