



# **REGULAMENTO DE COMPAK SPORTING**

( 2010 )

## 1. INSTALAÇÕES DE TIRO

O terreno é delimitado por uma zona retangular de vôo obrigatório dos pratos, com 40 metros de comprimento e 25 metros de largura. (Fig.01)

Na medida do possível, esta zona deverá ser referenciada no chão por quatro estacas com 50 cm de altura cada, tendo no topo uma bandeirola. Na Fig.01 estas bandeirolas estão sinalizadas como A-B-C-D.

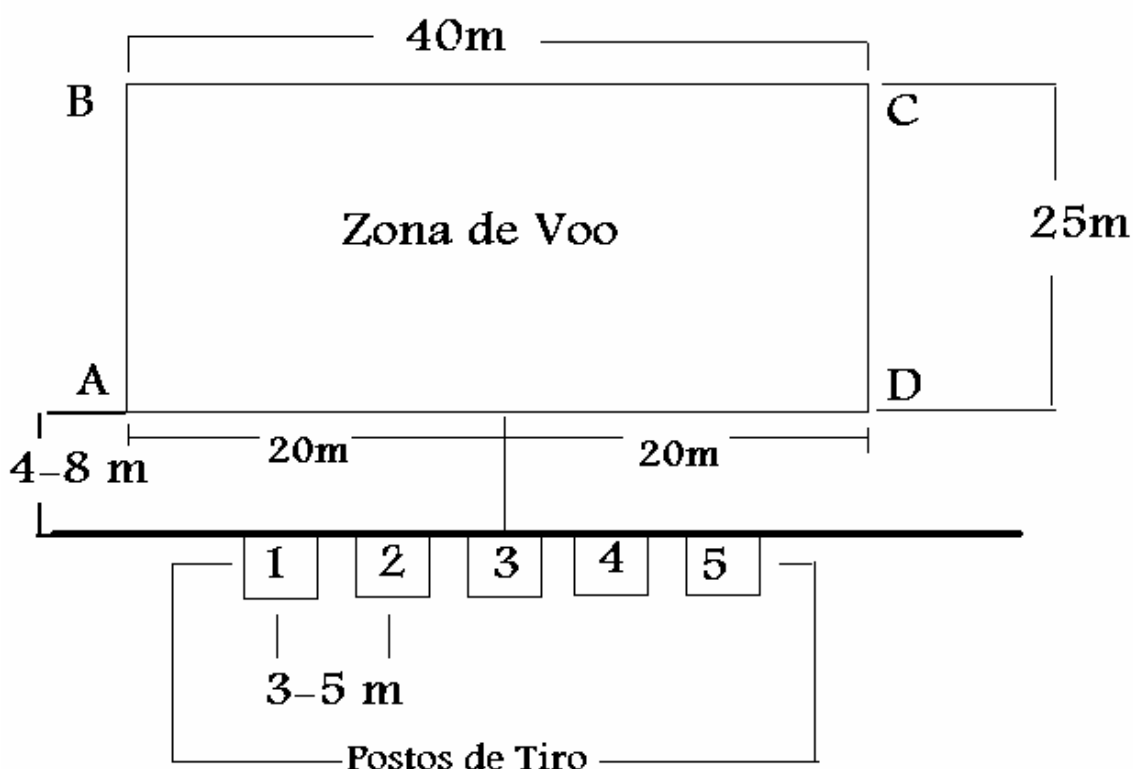
A localização das máquinas é livre, na condição de que os pratos lançados não apresentem nenhum perigo para os atiradores, árbitros, o pessoal de campo e os espectadores, mesmo que o prato saia quebrado (NO BIRD).

Todos os pratos devem obrigatoriamente, com vento calmo, no momento da sua trajetória, sobrevoar o retângulo ABCD.

Existirão cinco (5) posições de tiro, sem espera.

- Instalação de um Compak Sporting

Fig.01



## **2. Trajetórias**

Deverão ser as mais variadas possíveis:

Ascendentes, descendentes, de saída, de entrada, vela, lebres...

Cada prato simples deverá poder ser atirado com dois tiros, em cada uma das cinco posições de tiro, com toda a segurança para os atiradores, árbitros, pessoal de campo e espectadores.

**Dois tipos de trajetórias compõem um percurso de Compak Sporting:**

**Trajetórias obrigatórias:**

- Uma trajetória da esquerda para a direita, atravessando os lados AB e CD.
- Uma trajetória da direita para a esquerda, atravessando os lados CD e AB.
- Uma trajetória de saída, atravessando o lado BC.

(Esta trajetória pode ser de dois tipos):

- 1) Seja uma máquina de fosso, à frente das posições de tiro.
- 2) Seja uma máquina elevada, atrás das posições de tiro.

**Trajetórias livres:**

Serão marcadas a critério da organização e em função do terreno.

### **2.1 Máquinas**

O compak Estadual utilizara no mínimo seis (6) máquinas.

Estas poderão ser manuais, semi-automáticas ou automáticas.

As máquinas serão designadas por letras; A, B, C, D, E, F... da esquerda para a direita com uma placa visível onde se identifique a sua letra e a sua posição.

O prato deve ser lançado num espaço de tempo de 0 a 3 segundos, após a ordem do atirador.

### **2.2 Pratos**

Qualquer tipo de prato pode ser utilizado (pratos normais, minis, super-minis, lebres, etc.).

A cor deverá ser escolhida de modo a torná-los o mais visível possível, relativamente aos fundos em redor.

### **2.3 Definições dos Doublés**

Pratos simultâneos de duas máquinas diferentes só poderão ser empregados quando

largados pelo mesmo operador, ou quando disparados eletricamente;

### **Double ao Tiro**

Dois pratos lançados de uma ou duas máquinas diferentes, sendo o primeiro prato comandado pelo atirador e o segundo prato pelo tiro dado e deve ser lançado num período de tempo de 0 a 3 segundos.

### **Double Simultâneo**

Dois pratos lançados ao mesmo tempo, ao comando do atirador, por uma ou duas máquinas.

## **2.4 Posições de Tiro**

As cinco posições de tiro serão constituídas por quadrados de 1 m. por 1 m., alinhados e espaçados entre si, de 3 metros a 5 metros, de centro a centro.

A linha teórica que passa pela frente das cinco (5) posições de tiro, deve estar situada entre quatro (4) a oito (8) metros, para trás e paralelamente à linha AD do retângulo.

A posição de tiro N<sup>o</sup> 3 deve estar centrada em relação à base AD do retângulo.

Devem obrigatoriamente ser colocados Limitadores de Ângulo de Tiro (L.A.T.), em cada posição de tiro, a fim de garantir a segurança geral. (Fig.02)

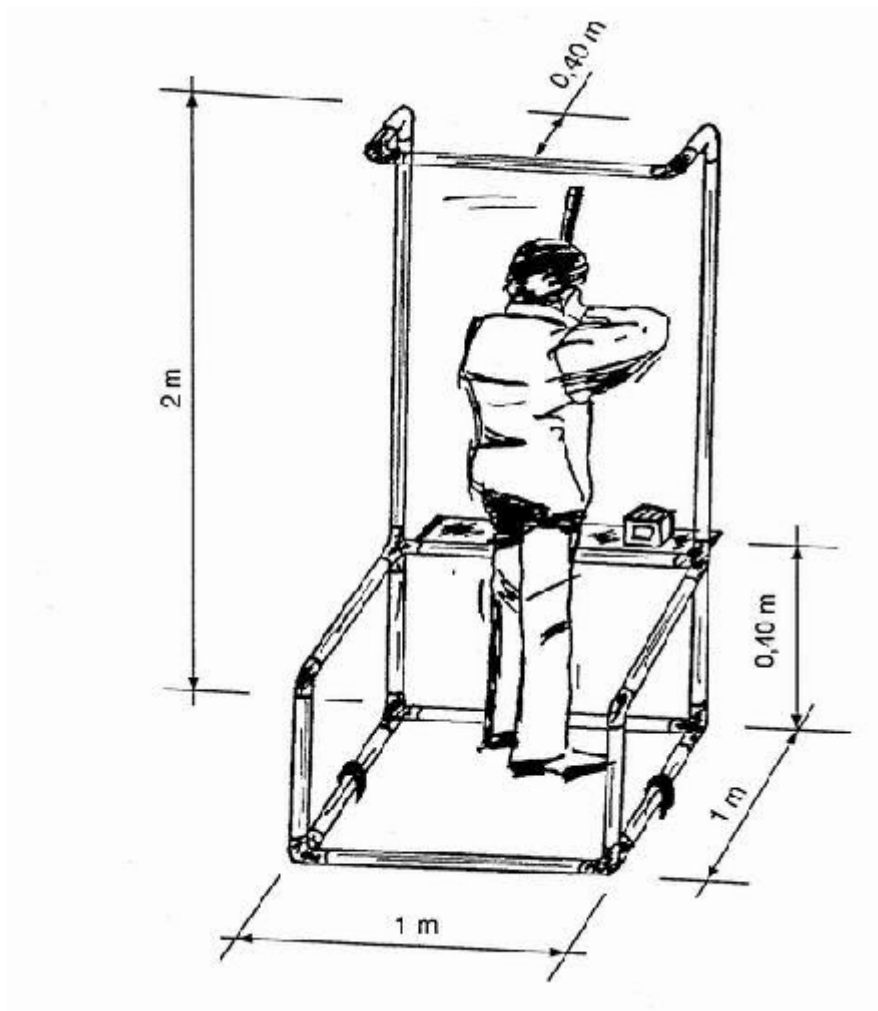
Estes Limitadores de Ângulo de Tiro podem ser conforme o modelo aconselhado (ver fig.02), podendo também ter formas diferentes.

Nesse caso, deverão:

- Limitar eficazmente os ângulos de tiro laterais.
- Limitar eficazmente o ângulo de tiro na vertical.
- Impedir que os atiradores avancem para frente da posição de tiro.

Limitadores de Ângulo de Tiro  
(Modelo aconselhado)

Fig.02



Construção em tubos PVC, Ø 50 mm.  
Tubos retos + curvas ou joelhos  
A parte inferior pode ser cheia com água, areia, ou fixado ao chão

### **3. EQUIPAMENTO DE TIRO**

#### **3.1 Armas**

Todas as armas com cano de alma lisa são permitidas, desde que o comprimento dos canos seja igual ou superior a 66 cm. e que o seu calibre não seja superior ao calibre 12. Os modelos semi-automáticos ou pump só poderão ser carregados com o máximo de dois cartuchos.

A utilização de bandoleiras ou correias é proibida em todas as armas.

A troca de arma, total ou parcial, de “mobilchoques”, ou de canos, é proibida durante uma mesma série, mas autorizada entre séries.

#### **3.2 Munições**

A recarga será permitida .

Os cartuchos utilizados para o Compak Sporting serão no máximo de 28 gramas de chumbo, com uma tolerância de + 0,5 gramas. O diâmetro Máximo será de chumbo 7 ( 2,5 mm )

Os artifícios de carregamento, a mistura de chumbo de diferentes diâmetros, formas e qualidades, num mesmo cartucho, são absolutamente proibidos.

A utilização de pólvora preta ou de cartuchos traçantes é proibida.

#### **3.3 Proteções Auditivas**

Os atiradores, árbitros, pessoal de campo e público que se encontrem num Compak Sporting ou na sua proximidade, devem obrigatoriamente usar proteções auditivas.

#### **3.4 Óculos**

Os atiradores, árbitros e pessoal de campo devem obrigatoriamente usar óculos de proteção.

### **4. EXECUÇÃO DE UMA SÉRIE**

#### **4.1 Séries de Tiro**

Uma série de tiro é constituída por vinte e cinco (25) pratos, cinco (5) pratos por posição de tiro, numa das fórmulas seguintes:

- Cinco (5) pratos simples.
- Três (3) pratos simples e um (1) Double (ao tiro ou simultâneo).
- Um (1) prato simples e dois (2) doublés (ao tiro ou simultâneo).

É recomendado utilizar fórmulas diferentes de um Compak para outro, mas em um mesmo Compak o tipo de Double deverá ser o mesmo (sejam ao tiro, sejam simultâneos).

A demonstração dos pratos será realizada apenas uma vez no início da prova.

Em cada posição de tiro haverá placas fixadas em frente ao atirador com a seqüência de tiros escritas de maneira legível para o atirador.

O primeiro prato de cada Double é obrigatoriamente o último prato atirado pelo atirador na posição que esta atirando.

## **4.2 Esquadras de tiro**

Uma esquadra de tiro é composta por cinco ( 5) atiradores.

É proibido ensaiar visada no posto de tiro;

A posição da arma, no momento em que o atirador pedir o prato, é livre.

Porém, todos os pratos devem ser atirados, obrigatoriamente, com a arma à cara.

É sempre o atirador do posto Nº 1 que começa a série de cinco (5) pratos.

Será concedido um tempo máximo de dez (10) segundos para um atirador pedir o seu prato, após o último tiro do atirador da posição precedente.

O juiz deverá assinalar ao atirador da posição 1, a sua vez de atirar.

Quando o atirador da posição nº 5 terminar a seqüência de pratos da sua placa, devera aguardar o juiz sinalizar a troca de posto :

- O atirador deverá se dirigir para a posição de tiro nº 1;
- Os outros atiradores deslocam-se para a posição de tiro imediatamente à sua direita;

As mudanças de posição de tiro serão obrigatoriamente feitas com a arma ABERTA e DESCARREGADA.

## **5. PREMIAÇÃO:**

### **5.1 Premiações do Ranking:**

A FGCT fornecerá um troféu para o 1º, 2º e 3º lugares de cada categoria. A premiação anual será entregue em evento festivo à ser agendado pela FGCT;

Desempate do Ranking – será considerado o sétimo melhor resultado, permanecendo o empate, o oitavo e assim por diante .

Para a classificação do ranking serão utilizados os 06 melhores resultados de cada atirador, sendo 02 resultados por clube.

## **5.2 Premiações por equipe:**

A FGCT fornecerá um troféu para os 1º, 2º e 3º lugares para as equipes que tiverem a maior soma de pontos . A cada prova será computado os melhores resultados de três atiradores de cada clube e somados como equipe.

A ordem das provas no próximo ano será determinada pelas equipes ordenadas de acordo com o resultado final.

## **5.3 Premiações das provas**

A premiação de cada prova será com medalha definida pelos clubes e de responsabilidade do clube que sedia a prova.

Medalhas para os 1º, 2º e 3º lugar de cada categoria .

## **5.4. Critério de Classificação:**

Quantidade de pratos quebrados;

## **5.5 Critérios de desempate:**

- Total de pratos simples acertados ;
- Total de pratos doublés acertados ;
- Posto a posto na ordem de pratos atirados desempata o primeiro prato não quebrado.
- Pela idade , ganha quem nasceu antes.

## **6. Seleção das Provas:**

Serão realizadas 29 provas com 23 descartes, para concorrer no ranking é obrigatória a participação do atirador em em pelo menos duas provas por clube, a saber, Tiro 4, Socapesca e São Leopoldo. Serão considerados os dois melhores resultados obtidos em provas de cada clube.

### **6.1. Juria**

É de responsabilidade do clube que realiza a prova providenciar a juria e arcar com o custo desta;

Antes do início de cada prova deverão ser indicados três atiradores que formarão o comitê de juria de Prova;

### **6.2. Comitê de Segurança**

Pelo menos dois membros do Comitê de Segurança deverão verificar as condições de segurança antes da realização da prova. Poderá ser durante a montagem, ou imediatamente antes do início. Os integrantes têm o direito de impugnar o início da



prova até que as irregularidades tenham sido corrigidas. Compõe o Comitê:

- Eriovaldo Goldani
- Marcelo Caetano
- Rubens Muller
- Marco Rieck
- Amaro Baptista
- Julio Morandi
- Raul Moraes
- Sandro Gazzi

### **6.3. As provas terão os seguintes horários:**

Diurnas :

9:30h – demonstração

10:00h – início

Noturnas :

19:30h – demonstração

19:45h – início

21:30h – encerramento das inscrições

Não haverá parada para almoço e janta

Valor da inscrição – R\$ 30,00

### **6.4. Calendário**

O calendário de 2010 foi composto pelas provas de compak que cada clube realiza sendo :

- Tiro 4 - no domingo que antecede o Percurso de Caça, prova diurna.
- Socapesca - na quinta feira que antecede o Percurso de Caça, prova noturna .
- São Leopoldo - na 2ª terça feira de cada mês, prova noturna.

A primeira prova será do clube São Leopoldo

### **7. Categorias:**

Serão mantidas as categorias atuais do percurso de caça e seus critérios :

**Júnior:** até 20 anos. Passam para a categoria “Sênior” no ano em que completarem 21 anos;

O júnior, no ano em que completar 21 anos, será classificado para categoria sênior “A” , “B” ou “C”, com base no resultado do ano anterior.

**Sênior:** de 21 até 54 anos. Passam para a categoria “Veterano” no ano em que completarem 55 anos;

“A” média de acerto maior, ou igual a 80% dos pratos no ano anterior;

“B” média de acerto maior do que 50% e menor do que 80% dos pratos no ano anterior;

“C” atiradores iniciantes na modalidade e aqueles que não conseguiram média de acertos superior à 50% no ano anterior;

**Veterano:** de 55 à 64 anos. Passam para a categoria “Super-Veterano” no ano em que completarem 65 anos;

**Super-Veterano:** 65 anos, ou mais;

**Damas** – caso haja demanda

## **8. REGULAMENTO DA PROVA**

### **8.1. O prato é declarado BOM**

O prato será considerado “bom” se atirado de acordo com as normas e, pelo menos um caco visível se soltar, ou se o prato for pulverizado.

### **8.2. O prato é declarado ZERO**

Se não cair nenhum caco visível, mesmo que saia pó do prato o mesmo será considerado “zero”;

### **8.3. O prato é declarado NULO**

#### **8.3.1 Devido a arma ou munições**

serão permitidas 2 (duas) falhas por prova de 25 pratos.

À partir da terceira falha todos os pratos não atirados serão contados como zero  
Como segue :

- **Pratos simples** – zero;
- **Duplos ao tiro**
- Falha no primeiro – zero e zero;
- Falha no segundo – contabiliza o resultado do primeiro e zero para o segundo;
- **Simultâneos**
- Falha no primeiro – zero e zero;
- Falha no segundo – contabiliza o resultado do primeiro e zero para o segundo;

Em caso de falha, o atirador não poderá mexer na trava de segurança da arma e nem abri-la sem o consentimento do juiz. O mesmo poderá pegar a arma fechada do atirador e dispará-la para confirmar se não foi falha do mesmo;

Se o tirador descumprir o supra o juiz deverá dar zero para os pratos atirados, como segue:

- Zero para prato simples;
- Zero e zero para doublés ao tiro e simultâneos;

É vedado à audiência contestar a decisão do juiz. Este poderá consultá-la em caso de dúvida. Da mesma forma o atirador poderá protestar no ato, cabendo ao juiz a decisão final. Caso não concorde, o atirador deverá formalizar seu protesto junto à juria da prova;

Observação: Em hipótese alguma será permitido ao atirador recolher o prato no campo à fim de verificar a presença de perfurações;

Se arma estiver travada, se o atirador tiver esquecido de carregar a arma, se a arma não estiver engatilhada, ou não tiver fechado o suficiente (no caso das automáticas e pumps), o prato será considerado “zero” para prato simples e zero e zero para doublés ao tiro, simultâneos e Rafale;

Se o atirador houver esquecido de colocar o segundo cartucho na arma será contabilizado o resultado do primeiro disparo e zero para o segundo;

Se o atirador não houver soltado o gatilho o suficiente para liberar o segundo tiro – (“pane de dedo”) será contabilizado o resultado do primeiro disparo e zero para o segundo;

Se o atirador, após uma falha, abrir a arma sem o juiz tê-la revisado e liberado a abertura, ou se encostar o dedo na trava antes do juiz inspecioná-la o prato será considerado “zero” para prato simples e zero e zero para doublés ao tiro, simultâneos e Rafale;

### **8.3.2 O prato será considerado nulo e outro será lançado, mesmo que o atirador já tenha atirado se:**

- Sair quebrado, ou quebrar antes do primeiro tiro ter sido disparado;
- Se for lançado de máquina errada;
- Se forem lançados dois pratos num simples (mesmo que de máquinas diferentes);
- No caso da lebre, se o prato quebrar sozinho depois do primeiro tiro e antes do segundo;
- Se o prato for de cor, tamanho, ou tipo diferente do regulamentar para a máquina em questão;
- Se o prato for lançado antes do atirador pedir;
- Se o prato sair com mais de três segundos de atraso após o comando do juiz;
- Se o juiz considerar a trajetória do prato irregular;
- Se o atirador foi visivelmente perturbado por algum evento;
- Se um outro competidor disparar contra o mesmo prato;
- Se a arma disparar os dois tiros simultaneamente. É considerado falha de arma, mesmo que o prato tenha sido quebrado, e deverá ser repetido.

Se o juiz, por alguma razão, não tiver certeza se o prato foi bom, ou zero; Neste caso, por liberalidade deste, poderá ser consultada a audiência;

Observação: Todos os pratos que não forem declarados como nulos pelo juiz deverão ser atirados. Se após o disparo, o juiz considerar o prato como irregular, deverá declará-lo como nulo e repetir;

Em caso de falha no segundo tiro em um prato simples, ao ser repetido o prato, o primeiro tiro deve ser disparado em direção a trajetória do prato sem quebrá-lo, e somente poderá ser quebrado no segundo tiro. Caso o atirador quebre o prato no primeiro disparo recebe uma advertência e o prato é repetido novamente. Após a segunda repetição o prato será dado como “zero”;

É permitido ao atirador efetuar dois disparos em um mesmo prato, seja ele simples, doublé ao tiro, simultâneo, ou Rafale;

## **9. Doublé ao tiro**

### **9.1. Dois pratos lançados de uma mesma máquina, ou de duas diferentes sendo o segundo lançado após o primeiro tiro. Este será declarado como “nulo”:**

- Se dois pratos forem lançados simultaneamente
- Se o atirador não disparar no primeiro prato, sem um motivo justo e, por consequência, o segundo prato não for lançado o doublé será declarado zero no primeiro prato e nulo no segundo e deverá ser repetido ;
- Se o prato for lançado de máquina errada;
- Se o segundo prato for irregular, o doublé será repetido, contabilizando o resultado do primeiro prato;
- Se o atirador disparar a arma acidentalmente antes de ter pedido o prato;

### **9.2. O doublé será repetido, contabilizando o resultado do primeiro prato se:**

- Se o atirador errar o primeiro prato e este colidir com o segundo antes que o atirador tenha efetuado o segundo disparo;
- Se pedaços do primeiro prato colidirem e quebrarem o segundo prato antes que o segundo disparo tenha sido efetuado;
- Se ocorrer uma falha de arma/munição
- Se o atirador, sem motivo justificável, não atirar o segundo prato, o segundo prato será dado como zero;

## **10. Doublé simultâneo**

### **10.1 Dois pratos são lançados simultaneamente de uma, ou duas máquinas;**

- O doublé será considerado nulo se um dos pratos for irregular;
- Se ambos os pratos forem quebrados por um único tiro, seja pelo primeiro, seja pelo segundo, serão considerados bom e bom;
- Os pratos poderão ser atirados em qualquer ordem;

- Se o atirador não atirar nos pratos, sem motivo justificável, será considerado zero e zero;

### **10.2. O doublé será declarado nulo e repetido se:**

- Se o(s) prato(s) quebrar(em) ao ser(em) lançado(s);
- Se o(s) prato(s) for(em) lançado(s) de máquina(s) errada(s);
- Se o(s) prato(s) for(em) de cor, ou tipo diferente do estipulado;
- Se os pratos forem lançados antes do atirador pedir;
- Se os pratos forem lançados mais de três segundos após o comando do juiz;
- Se uma das trajetórias for considerada irregular pelo juiz;
- Se antes do segundo disparo e depois do primeiro, os pratos colidirem;
- Se pedaços do primeiro prato quebrarem o outro, antes do atirador ter efetuado o segundo disparo;
- Se a arma disparar os dois tiros simultaneamente será considerado falha de arma, mesmo que o prato tenha sido quebrado, e deverá ser repetido.
- Se o atirador disparar a arma acidentalmente antes de ter pedido o prato .

### **10.3. Doublés Rafale**

Dois pratos com a mesma trajetória disparados consecutivamente de uma mesma máquina no tempo de re-engatilhamento da máquina (exclusivo para máquinas automáticas)

Aplicáveis as mesmas regras do Doublé Simultâneo;

## **11. REGRAS DE SEGURANÇA**

- Todas as armas, mesmo quando não carregadas, devem ser manejadas com a maior precaução.
- As armas devem ser transportadas abertas e descarregadas.
- As armas semi-automáticas devem ter a culatra aberta e a boca do cano dirigida para cima ou para baixo.
- Quando um atirador não está a utilizar a sua arma, deve colocá-la verticalmente num armeiro ou noutra local previsto para esse efeito.
- É proibido mexer nas armas doutros atiradores sem a sua prévia autorização.
- É proibido apontar ou atirar a animais vivos.
- Nenhum simulacro de tiro é permitido fora das posições de tiro.
- Nenhum simulacro de tiro é autorizado enquanto um atirador, na mesma pranchada, atira aos seus pratos.

- Em caso algum, um atirador pode avançar para a posição de tiro, antes que o atirador anterior a tenha abandonado.
- O atirador só pode carregar a sua arma quando estiver na sua posição de tiro, com os canos dirigidos para o campo de tiro, no interior do Limitador de Ângulos, devendo mantê-la aberta. No caso de armas semi-automáticas, estas deverão ter a culatra aberta. O atirador apenas poderá fechar a sua arma, ou a culatra, quando for a sua vez de atirar.
- Em caso de falha ou mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador deve manter-se no seu lugar, com a arma dirigida para a zona de tiro, sem a abrir nem tocar na telha de segurança, antes do árbitro ter controlado a arma.
- O atirador, quando na sua posição de tiro, não pode voltar-se para trás, antes de ter aberto a arma e a ter descarregado, quer tenha ou não atirado.
- Durante a mostra de pratos ou durante uma interrupção de tiro, o atirador deverá ter a arma aberta e descarregada.

FGCT  
CBCT