

# REGULAMENTO

## TRAP 3

### Organização:



Calle Diego de León, nº 47  
28006 - Madrid - España  
Tel.: +34 91 286 6871  
Email: [inform@cmfedecat.com](mailto:inform@cmfedecat.com)

### Promoção:



LIGA NACIONAL  
TIRO AO PRATO

Rua Saldanha Marinho, nº 1361  
85010-290 - Guarapuava/PR - Brasil  
Tel.: +55 42 4102 4080  
Email: [contato@tirobrasil.com.br](mailto:contato@tirobrasil.com.br)

### Apoio:



Rua Gama Neto, nº 1120, Sala 01  
33015-620 - Santa Luzia/MG - Brasil  
Tel.: +55 31 9225 0127  
E-mail: [secretaria@cbct.org.br](mailto:secretaria@cbct.org.br)

## CAPÍTULO I

### DISPOSIÇÕES GERAIS

Artigo 1º - O presente Regulamento vigora para o tiro ao prato, na modalidade "TRAP 3"

## CAPÍTULO II

### PEDANAS

Artigo 2º - As pedanas devem obedecer pelo menos às seguintes condições:

- 1 - Serem planas e niveladas desde os postos de tiro até cerca de 20 a 25 metros além do fosso das máquinas, fosso este que pode ser o mesmo utilizado nas modalidades Fossa Olímpica (máquinas 7, 8 e 9) ou Fossa Double (máquinas 1, 2 e 3);
- 2 - O campo de tiro deverá ser limpo de obstáculos impeditivos da boa regularidade do vôo dos pratos e visibilidade do atirador;
- 3 - Estarem orientados, de preferência, para o sul, de forma que nas horas normais de tiro o sol se apresente no máximo de tempo possível pelas costas dos atiradores;
- 4 - Situarem-se tanto quanto possível, em local abrigado dos ventos dominantes;
- 5 - Disporem de um recinto com armeiro, cadeiras e demais requisitos para comodidade dos atiradores.

Artigo 3º

- 1 - Para instalação das 03 (três) máquinas de lançamento, o campo, terá um fosso construído com a profundidade necessária para que a superfície superior da placa de cobertura (laje) fique à mesma altura do nível dos postos de tiro.

## CAPÍTULO III

### MÁQUINAS DE LANÇAR PRATOS

Artigo 4º

- 1 - As máquinas, devem ser montadas à distância de um metro (1,00) a um metro e dez centímetros (1,10), entre si, de forma tal que a máquina do centro lance pratos cuja trajetória não tenha desvios de mais de 10 graus entre cada lado e a máquina da direita e da esquerda lancem os pratos para o seu lado contrário, isto é, para os lados esquerdo e direito, respectivamente;
- 2 - O sistema de disparo deverá ser acionado eletricamente, preferindo-se qualquer sistema de disparo instantâneo, pela ação da voz do atirador (fono-comando).

## CAPÍTULO IV

### DISTÂNCIAS, ALTURAS, ÂNGULOS E ESQUEMAS (planilhas)

Artigo 5º

- 1 - O vôo do prato deve em condições normais e no ângulo ótimo de elevação, atingir no plano horizontal, a distância de 60 metros (+ ou - ( 5 )metro/s).
- 2 - As alturas dos pratos são medidas a partir do plano horizontal e à distância de 10 metros do centro da máquina (3), a uma altura média de 2,25m, variando entre 1,50m e 3,00m.
- 3 - As alturas dos pratos, entre 1,50m e 3,00m (variação + ou - 0,5m).
- 4 - A trajetória do prato não deve atingir tanto à direita como à esquerda, um ângulo superior a 45 graus, marcados de uma linha imaginária que passa pelo eixo da máquina do centro. Duas bandeiras, colocadas uma de cada lado do campo de tiro e à distância de 20 metros da máquina limitarão o máximo dos ângulos permitidos.
- 5 - As alturas, distâncias e os ângulos da queda dos alvos, estão previstos no (ANEXO 1).

## CAPÍTULO IV

### ESPECIFICAÇÃO DOS PRATOS

#### Artigo 6º

- 1 - Os pratos deverão ter um diâmetro de 110 mm (+ ou - 2 mm), uma altura de 25 a 28 mm e o peso de 105 gramas (+ ou - 5 gramas).
- 2 - A cor do prato será a que melhor se destaque do plano de fundo em condições normais de luz, devendo a escolha recair nos de reconhecida marca, para que melhor se garanta a perfeição e uniformidade de vôo, bem como a sua facilidade de fragmentação com a ação do tiro;
- 3 - Durante uma prova oficial, os pratos serão obrigatoriamente sempre iguais, quer na cor, quer na marca, fabricante e modelo.

## CAPÍTULO V

### POSIÇÕES DE TIRO

#### Artigo 7º

- 1- As posições de tiro são cinco, situadas a quinze (15) metros da borda frontal do fosso e representadas cada uma delas por um quadrado com um (1) metro quadrado, devendo o centro desses quadrados distar três (3) metros entre si.
- 2 - Atrás das posições de tiro, existirá uma passagem por onde é obrigatório o deslocamento dos atiradores da 5ª à 1ª posição.
- 3 - As séries de tiro (25 pratos) devem prever uma rotação de atiradores. O atirador que na 1ª série inicia na posição 1(um), na 2ª série inicia na posição 2 (dois) e assim sucessivamente.

## CAPÍTULO VI

### ARMAS E MUNIÇÕES

#### Artigo 8º - Armas e munições

- 1 - São permitidas espingardas de calibre 12 ou calibre 20, com um comprimento de cano superior a 66 cm.
- 2 - O cartucho não deve ter mais de 70 mm de comprimento.
- 3 - Não é permitida a utilização de pólvora preta;
- 4 - O chumbo deverá ser esférico, revestido ou não e ter calibre máximo de 2,5 mm de diâmetro, com uma tolerância de um décimo de milímetro.
- 5 - A carga máxima de chumbo permitida é de 24 gramas, com a tolerância de mais 0,5 gramas (meio grama);
- 6 – Não são permitidas armas semi-automáticas;

#### Artigo 9º - Avaria da arma

- 1 - No caso de mau funcionamento da arma, qualquer atirador pode atirar com outra, se a obtiver no espaço de três minutos. Se não conseguir obter, deixará a sua posição e interromperá a série, que virá a completar quando lhe for dado consentimento, completando a série em momento a determinar pelo júri.
- 2 - No caso da avaria da arma ser reparada antes de terminado o período acima indicado, o atirador poderá retomar o tiro, desde que autorizado pelo árbitro;
- 3 - O atirador terá direito a outro prato, no máximo de duas vezes em cada série, no caso de mau funcionamento da sua arma, independentemente de ter ou não utilizado mais do que uma;
- 4 - O mau funcionamento da arma pela terceira vez, bem como cada uma das seguintes, implica a marcação de «zero» no resultado;
- 5 - Quando por razões técnicas ser acusada falha de espoleta, será o prato considerado como «nulo», salvo se tal falha se verificar por mais de duas vezes, o que implicará a marcação de «zero» em conformidade com o estipulado no parágrafo anterior;
- 6 - No caso da arma não disparar por avaria, será aplicada a regra do parágrafo anterior.

## CAPÍTULO VII

### ÁRBITROS E JÚRI

Artigo 10º Árbitros, Júri e suas competências.

- 1 - O tiro é dirigido por um árbitro principal e dois árbitros auxiliares nomeados entre os atiradores da série anterior, por critério a definir pela organização.
- 2 - Todo o atirador que se recuse a ser árbitro ou que não compareça à chamada para a arbitragem e que não se faça substituir por outro atirador, será punido com seis (6) pontos a deduzir no seu resultado final. Em caso de reincidência, na mesma competição, será desclassificado.

Artigo 11º - Ao árbitro principal competirá:

- 1 - Assegurar-se de que as posições dos atiradores correspondem à ordem de chamada;
- 2 - Dar autorização para o início da série;
- 3 - Pronunciar-se sobre o resultado, prato por prato, valendo para o efeito o silêncio, a voz, o sinal sonoro ou outro meio facilmente compreensível;
- 4 - Consultar os árbitros auxiliares em caso de dúvida, ouvindo-os sempre que se perceba que dele discordam, reservando para si o direito à decisão final;
- 5 - Examinar as armas e munições nos moldes estipulados neste Regulamento;
- 6 - Suspender o tiro quando para essa decisão tenha competência, em conformidade com este Regulamento;
- 7 - Convidar para sair da pedana ou suas proximidades as pessoas que ali não forem necessárias e o atirador que pelo comportamento deva sofrer essa punição;
- 8 - Fazer reunir o júri para a consulta antes de qualquer decisão final, se esta não for de prato "bom", "nulo", ou "zero".

Artigo 12º - As decisões do árbitro principal, quando corretamente tomadas, depois de consulta aos árbitros auxiliares em caso de dúvida, são soberanas e insuscetíveis de recurso, desde que se traduzam em prato "bom", "zero" ou "nulo".

Artigo 13º - Aos árbitros auxiliares compete coadjuvar o árbitro principal e designadamente:

- 1 - Assinalar, de forma visível, (bandeiras) cada prato que seja quebrado ao 2º (segundo) tiro;
- 2 - Dar o seu parecer em casos de dúvida, para que o árbitro principal possa decidir;
- 3 - Anotar ele próprio os resultados nas súmulas.

Artigo 14º - O árbitro principal e seus auxiliares, sob controle do júri, obrigam-se a cumprir este Regulamento, tendo ainda por missão afastar os curiosos e assegurar que os atiradores disponham sempre do campo livre de quaisquer objetos prejudiciais à execução do tiro.

Artigo 15º - Nas etapas, o júri será formado por três atiradores experientes, competindo a esse júri:

- 1 - Verificar antes de começar o tiro, se o campo está conforme as disposições regulamentares, e se os preparativos necessários se acham efetivados, bem como se os pratos que vão ser utilizados obedecem às especificações fixadas, podendo para o efeito mandar abrir do lote de caixas de pratos a utilizar, duas ao acaso.
- 2 - Compete ao Júri verificar se os esquemas dos treinos e de competição estão de acordo com a planilha sorteada para o evento.
- 3 - Tomar as deliberações necessárias, em casos de defeitos técnicos ou outros que necessitem de resolução, mesmo nos casos em que o árbitro tendo competência regulamentar para o fazer, não tenha tomado as decisões adequadas;
- 4 - Responder a reclamações, bem como decidir nos casos omissos, ou quando for solicitada decisão exclusiva da sua competência;
- 5 - Decidir sobre as sanções a aplicar no momento da infração a qualquer atirador que não cumpra os regulamentos, ou se comporte de modo menos correto ou anti-desportivo;
- 6 - Resolver as questões em que tanto o árbitro como a organização não possam decidir;
- 7 - As deliberações do júri consideram-se válidas desde que tomadas em reunião, sendo as suas decisões soberanas.

## CAPÍTULO VIII

### REGRAS DE TIRO

Artigo 16º - O tiro deverá ser executado, devendo para o efeito cada atirador colocar-se na sua posição de tiro na pedana correspondente que saiu em sorteio, de modo que os seus pés não ultrapassem os limites dessa posição.

Artigo 17º - Quando o atirador estiver pronto para atirar, deverá dar o «comando» (pedir o prato), para que este seja lançado de imediato.

Artigo 18º - A partir do momento que o atirador à sua esquerda, abrir a arma, o atirador (na sua vez) **têm que executar o tiro em 10 segundos.**

## CAPÍTULO IX

### PRATOS "REGULARES" E "IRREGULARES"

Artigo 19º - Os pratos consideram-se "REGULARES" ou "IRREGULARES"

- 1 - Consideram-se pratos "REGULARES", os pedidos pelo atirador e lançados de acordo com as regras regulamentares;
- 2 - Consideram-se pratos "IRREGULARES" aqueles que voarem com trajetória diferente da especificada no Regulamento, em ângulo, elevação ou distância.
- 3 - Se o atirador disparar sobre um prato "IRREGULAR", o resultado será anotado, salvo se o árbitro o tiver considerado "NULO" antes.

## CAPÍTULO X

### PRATOS "BOM", "ZERO", OU "NULO"

Artigo 20º - Os resultados traduzem-se por pratos "BONS", "ZEROS", OU "NULOS".

- 1 - O prato é considerado "BOM", sempre que o atirador tenha disparado sobre ele de acordo com as regras regulamentares e o tenha atingido de modo tal que, pelo menos, um pedaço visível dele se destaque, ou que seja no todo ou em parte pulverizado;
- 2 - O prato é considerado "ZERO", nos seguintes casos:
  - a) Se durante a sua trajetória não for atingido pela ação do tiro;
  - b) Se apenas largar pó, ou for somente sacudido;
  - c) Se o atirador não pôde disparar sobre o prato a que deu voz de saída, por ter a arma travada;
  - d) Se o atirador não pôde disparar sobre o prato por se ter esquecido de introduzir os cartuchos na arma;
  - e) Se o atirador disparou o primeiro tiro e não pôde disparar o segundo, por se ter esquecido de introduzir o cartucho na arma;
  - f) Se o atirador tendo disparado o primeiro tiro, não pôde disparar o segundo, por o cartucho se ter esvaziado em resultado do recuo ou vibração do primeiro tiro;
  - g) Se o atirador não tiver disparado a um prato "REGULAR" a que deu voz de saída;
  - h) Se o atirador, em caso de mau funcionamento ou falha da arma a abrir ele mesmo, ou tocar no dispositivo de segurança, antes de o árbitro a ter verificado;
  - i) Se for a terceira vez, ou mais, de mau funcionamento da arma, ou falha de espoleta, durante a mesma série de pratos.
- 3 - O PRATO É CONSIDERADO "NULO" e será lançado outro, quer o atirador tenha ou não disparado sobre ele, nos seguintes casos:
  - a) Se o prato tiver saído partido, ou se partir atrasado ou antes do comando;
  - b) Se dois ou mais pratos forem lançados simultaneamente;
  - c) Se o prato for de cor diferente dos que têm sido utilizados;
  - d) Se o concorrente tiver atirado fora da sua vez;

e) Se o prato não sair à voz e o atirador não tiver disparado sobre ele;

f) Se o prato for "irregular" e o atirador não tiver disparado sobre ele;

NOTA: Nestes dois últimos casos, tendo o atirador disparado sobre o prato, isso significa que o "aceitou" e o resultado terá de ser considerado, salvo se o árbitro o tiver dado como "NULO" antes, ou no momento do atirador disparar sobre ele.

Artigo 21º - O prato é ainda considerado "NULO", se sair antes do atirador ter dado a voz e não tiver disparado sobre ele, ou tiver disparado apenas UM TIRO, pois se disparar também o SEGUNDO TIRO, o resultado que obtiver será considerado.

Artigo 22º - Se a arma disparar simultaneamente os dois tiros, o prato é considerado "NULO".

Artigo 23º - Por quebra ou defeito do mecanismo da espingarda ou munição, sem que desse fato possam ser atribuídas culpas ao atirador, este terá direito a REPETIR O PRATO no seguinte caso:

a) Se o primeiro tiro for disparado sem atingir o prato e o segundo tiro não puder ser dado por avaria na arma ou falha de espoleta.

b) Nestes casos, para o prato ser considerado "BOM" terá de ser partido com o segundo tiro, após o primeiro ter sido disparado para o ar.

c) Os atiradores que utilizarem uma espingarda de dois tiros com um gatilho único e atirem em primeiro lugar com o segundo cano, devem declará-lo antes da competição se iniciar para que possam beneficiar de um novo prato, quando for o caso.

Artigo 24º - No caso da verificação, pela terceira vez de mau funcionamento da arma ou munição na mesma série, o prato deverá ser considerado "ZERO".

Artigo 25º - O árbitro pode ordenar o lançamento de outro prato, sempre que:

a) O atirador tenha sido visivelmente perturbado;

b) Um outro concorrente tenha atirado sobre o mesmo prato;

c) O árbitro, por qualquer motivo, fique na impossibilidade de decidir se o prato foi "BOM" ou "ZERO".

§ Único - Neste último caso, o árbitro deverá consultar os seus auxiliares antes de mandar lançar um novo prato.

## CAPÍTULO XI

### REGRAS DE CONDUTA E SEGURANÇA NAS PEDANAS

Artigo 26º - Todos os atiradores têm por dever cumprir e fazer cumprir o presente Regulamento, bem como ter em atenção que:

1 - Todas as armas, mesmo as descarregadas, devem ser manejadas com as maiores precauções;

2 - Dentro das instalações dos clubes, as armas devem circular abertas e descarregadas;

3. - As armas só podem ser carregadas na pedana depois do árbitro autorizar o início do tiro;

4 - Todas as espingardas devem ser abertas entre as posições 1 e 5

5 - Abertas e descarregadas quando se deslocarem da posição 5 para a posição 1;

6 - Quando não utilizarem a sua arma, devem colocá-la no armeiro.

7 - Devem usar da maior compostura e evitar quaisquer atitudes consideradas anti-desportivas, discussões ou outros motivos que possam perturbar ou enervar não só os demais como quaisquer pessoas presentes.

8 - O atirador que recusar ser Árbitro, ou abandone o lugar, ser-lhe-á retirado (6) "seis" pontos na sua planilha de resultados.

9 - É expressamente proibido os atiradores utilizarem, qualquer aparelho eletrónico, ou mecânico que indique as trajetórias dos pratos.

10 - Na pedana não é permitido aos atiradores, durante a competição e nos treinos utilizarem telefones celulares.

Artigo 27º. - O atirador só na posição de tiro pode apontar a arma, e antes do início de cada série e **somente com autorização** do árbitro, sendo-lhe proibido:

- a) Apontar ou atirar aos pratos lançados para outros atiradores;
- b) Apontar ou atirar sobre quaisquer animais;
- c) Apontar seja o que for, fora dos locais permitidos.

Artigo 28º. - O atirador, quando chamado, deve estar pronto para atirar imediatamente e ter consigo as munições e equipamento necessário e obrigatório (proteção auditiva).

Artigo 29º. - O atirador no início da sua série, não deve carregar a arma sem estar na sua posição de tiro, devendo fazê-lo com a espingarda virada para o "FOSSO" e só depois do árbitro dar sinal de começar.

- 1 - O atirador só pode atirar na sua vez e somente quando o prato tiver sido lançado.
- 2 - O atirador na sua posição de tiro não se pode voltar para trás com a arma "carregada ou municada".
- 3 - No caso de ter de se lançar outro prato, ou de interrupção do tiro, o atirador deverá abrir a sua arma só a fechando novamente quando o tiro recomeçar e à ordem do Árbitro.
- 4 - O atirador deve permanecer na sua posição até que aquele que se encontra à sua direita tenha atirado.
- 5 - Após ter sido atirado o último prato da série, todos os atiradores devem permanecer no seu lugar, até que e o árbitro dê a "SÉRIE" por finalizada.

Artigo 30º. - No caso de travamento ou outro mau funcionamento da arma ou munição, o atirador deve ficar no seu lugar com a arma virada para a frente, sem abrir nem tocar no "dispositivo de segurança", antes que o árbitro a tenha verificado.

Artigo 31º - Os atiradores, quando na posição de tiro, estão somente autorizados a proferir as "palavras de comando" necessárias à saída do prato, ou eventualmente a exclamar "protesto" e ainda a responder a qualquer pergunta do árbitro.

## CAPÍTULO XII

### CATEGORIAS E CLASSES

Artigo 32º. – São estas as categorias e classes da modalidade Trap 3 no Brasil:

- 1 – SÊNIOR (até 60 anos)
  - 1.1 - Classe A: Acima de 90,00%
  - 1.2 - Classe B: Acima de 80,00% até 89,99%
  - 1.3 - Classe C: Até 79,99%
- 2 – VETERANO (mais de 60 anos)
- 3 – JUNIOR (até 20 anos) - Masculino e Feminino
- 4 – DAMA

## CAPÍTULO XIII

### PROTESTOS E RECLAMAÇÕES

Artigo 33º. - Se o atirador não está de acordo com o árbitro, deverá protestar de imediato após o incidente se produzir, levantando para o efeito **o braço** e dizendo "protesto" e ou "Stop".

- 1 - O árbitro interromperá então o tiro e consultará os "árbitros auxiliares", dando de seguida conhecimento da decisão tomada;
- 2 - Se o atirador que tiver "protestado" não achar satisfatória a decisão do árbitro, pode "RECLAMAR" por escrito ao júri.

Artigo 34º.- A RECLAMAÇÃO de uma decisão do árbitro, ou de qualquer irregularidade na organização do evento, deve ser feita ao júri, por escrito e acompanhada de uma taxa de R\$ 100,00 (Cem Reais).

§ Único - Cabe ao "JÚRI" deliberar ou ocupar-se da "RECLAMAÇÃO" .

Artigo 35º. - Ao finalizar a sua série o atirador deve conferir o seu resultado e assinar as súmulas dos resultados.

Artigo 36º. - Se o atirador não cumprir o estabelecido no artigo anterior, não pode em tempo algum "RECLAMAR" do seu resultado.

Artigo 37º. - Se um atirador ou delegado à prova, constatar um caso que não esteja dentro do Regulamento, deve imediatamente dele dar conhecimento ao árbitro ou a um membro do júri, no sentido de serem tomadas as devidas providências.

## CAPÍTULO XIV

### SANÇÕES E DISPOSIÇÕES DIVERSAS

Artigo 38º. - Todos os atiradores conhecem o presente Regulamento e aceitam as "SANÇÕES" e outras consequências que resultam da sua violação ou do não cumprimento das ordens ou recomendações dos árbitros, ou outras previstas.

Artigo 39º. - Se o atirador utilizar "armas ou munições" diferentes das indicadas nos artigos 8º, deste Regulamento, será desclassificado.

Artigo 40º. - A violação involuntária das "REGRAS DE CONDUTA" constantes do capítulo XI deste Regulamento, merecerá apenas uma "advertência" do árbitro ou mesmo do júri.

Artigo 41º. - Estando a série pronta a iniciar-se, se um atirador não se apresentar num minuto, durante o qual o árbitro o deverá chamar três vezes.

§ Único - No caso de o atirador "faltoso" se apresentar ao árbitro, ou ao Juri de competição durante o decorrer da série a que faltou, o júri, dará a possibilidade ao concorrente de atirar numa série mais tarde, em momento a determinar pelo júri, esta no campo onde se deu a falta. Nesta circunstância o atirador será penalizado com (-) menos (seis) pontos.

Artigo 42º. - No caso do júri se perceber que um atirador retarda voluntariamente o tiro, mais que o tempo permitido, referido no ponto ÚNICO do capítulo VII ou se comporta de maneira imprópria e pouco correta, fugindo deliberadamente ao espírito das regras de tiro, deverá puni-lo com um dos seguintes castigos:

- a) Violando o disposto do Artº 37º o atirador é desclassificado.
- b) Violando o disposto do nº 9 e 10 do Artº 26º e Artº 38º o atirador é advertido
- c) Existindo três advertências, o atirador é desclassificado.

## CAPÍTULO XV

### RESULTADOS E PONTUAÇÃO

Artº 43º - A pontuação será elaborado da seguinte forma:

- 1 – O Atirador quebrou o prato de **PRIMEIRO TIRO**, na súmula lhe será atribuído 2 (dois) pontos.
- 2 – O Atirador quebrou o prato ao **SEGUNDO TIRO** na súmula lhe será atribuído 1 (um) ponto.
- 3 – Em hipótese alguma o Atirador somará 3 (três) pontos num único prato, mesmo que venha quebrar o "caco" no segundo tiro.
- 4 – O Atirador não quebrou o prato, na súmula lhe será atribuído 0 (zero) pontos.

## CAPÍTULO XVI

### ESQUADRAS, SÉRIES E FINAIS

Artº 44º – As esquadras, séries e finais:

- 1 - As esquadras são compostas no máximo por (6) atiradores.
- 2 - As séries compreendem 25 pratos.



3 - No Play-off, os primeiros 6 (seis) atiradores da classificação geral (open) disputam uma final a 25 (vinte e cinco) pratos. Nas etapas expressas esta disputa ficará à critério da decisão do delegado local.

4 - Em caso de igualdade pontual, haverá lugar a Shot-Off ( um Tiro), para apurar os finalistas.

## CAPÍTULO XVII

### **CLASSIFICAÇÃO INDIVIDUAL E LIGA NACIONAL DE CLUBES - TRAP 3 (Etapas e Anual)**

Artº 45º – Classificações individuais e de clubes:

A classificação de cada etapa e do final do campeonato obedecerá as categorias e classes.

1 - As situações de empate individual serão ordenadas pelo resultado das séries (count-back). Caso se mantenha o empate nos escores das 04 (quatro) séries, valerá o count-back dos pratos da última para a primeira série.

2 - As Equipes serão formadas pelos atletas com os 04 (quatro) melhores escores de cada clube e, no caso de empate do escore da equipe, serão ordenadas pelo R1 até o R4, mantendo o empate o critério de desempate será o count-back dos pratos do atleta R1.

## CAPÍTULO XVIII

### **PREMIACÃO**

Artº 46º - Premiação Individual e por Equipes

1 - Individual - Etapas Expressas: Medalhas padrão Liga Nacional e Fedecat para os 03 (três) melhores colocados em todas as categorias e classes;

2 - Individual - Play-Off: Troféus para os 03 (três) melhores colocados em todas as categorias e classes + Bolsa Prêmio em dinheiro (rateio das sobras)

2 – Equipes - Play-Off: Troféus para as 03 (três) melhores equipes + Bolsa Prêmio em dinheiro (rateio das sobras)

ÚNICO: As Bolsas Prêmios serão formadas a partir da arrecadação da modalidade Trap 3. Não serão compartilhadas arrecadações de outras modalidades ofertadas pela Liga Nacional na temporada. Não haverá descarte na competição entre clubes e as 05 (cinco) competições da temporada terão peso 1.

## CAPÍTULO XIX

### **FORMATO DA COMPETIÇÃO**

Artº 47º – O Campeonato será disputado em 05 etapas, sendo 04 etapas expressas (on-line) e 01 etapa presencial obrigatória (Play-Off).

1 – As etapas expressas e o Play-Off serão disputados com 100 (cem) pratos e 04 (quatro) certames de 25 pratos com a distribuição e sequência das esquadras nos mesmos moldes da Fossa Olímpica, com a prerrogativa do atleta poder escolher o posto de tiro que irá iniciar. Os atletas deverão ser os mesmos nas 04 (quatro) esquadras e preferencialmente deverão iniciar e concluir a prova no mesmo dia.

2 - Os pratos utilizados nos treinos oficiais, serão do mesmo tipo (marca) no decorrer da competição.

3 - A planilha (vide anexo 1) sorteada para os dos treinos **oficiais**, será idêntica à da competição e será divulgada até 02 (dois) dias antes do início da competição.

4 - A Organização da competição, deve proporcionar as condições necessárias, para a realização de treinos oficiais, antes do início da competição.

5 - O Júri de competição é constituído por um (3) atiradores experientes, previamente definidos pela organização do evento.

## CAPÍTULO XX

### **INDUMENTÁRIA; DORSAL E COMPORTAMENTO**

Artº 48º - Indumentária e outros:

- 1 - Todos os participantes numa competição oficial deverão vestir-se de maneira adequada ao evento, dignificando assim as cores nacionais.
- 2 - Apenas calças, ou calções tipo bermudas, (máximo 5cm acima do joelho) são permitidos. Calções curtos são expressamente proibidos.
- 3 - As camisas / camisetas devem ser no mínimo de manga curta, e poderão ou não ter colarinho desde que sejam chegadas ao pescoço.
- 4 - Por razões de segurança, o uso de sandálias é proibido.
- 5 - O dorsal (number plate) deve ser fixado nas costas, e deverá ser visível na sua totalidade
- 6 - O não cumprimento do referido nos números anteriores, o atirador é sancionado com “advertência”. Se o seu comportamento não for alterado, poderá ser sancionado com a sua exclusão da competição.

#### CAPÍTULO XXI

Os casos omissos neste regulamento serão solucionados com base no regulamento da Liga Nacional de Tiro ao prato para o Trap Americano.

Curitiba - Paraná, 15/05/2015

---

**ACIR MORES EDLING**

Liga Nacional de Tiro ao Prato  
Presidente

---

**JOÃO DE LIMA GEO NETO**

Confederação Brasileira de Caça e Tiro  
Presidente

## ANEXO 1

## Planilhas Trap 3 - Esquema das Máquinas

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
1	1		40°	1,5m	60m.
	2	10°		2,5m	60m.
	3	35°		2,0m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
2	1		35°	2,5m	60m.
	2		10°	1,5m	60m.
	3	40°		3,0m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
3	1		45°	3,0m	60m.
	2	0°	0°	2,0m	60m.
	3	45°		2,5m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
4	1		40°	2,5m	60m.
	2	10°		2,0m	60m.
	3	35°		1,5m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
5	1		35°	1,5m	60m.
	2		10°	3,0m	60m.
	3	35°		2,0m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
6	1		45°	2,0m	60m.
	2	0°	0°	1,5m	60m.
	3	40°		2,5m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
7	1		35°	3,0m	60m.
	2		10°	2,5m	60m.
	3	45°		2,0m	60m.

Planilha	Máquina	Ângulo		Altura	Distância
		Esq.	Dir.	à 10m.	
8	1		40°	2,0m	60m.
	2	10°		3,0m	60m.
	3	40°		1,5m	60m.