

SKEET INDIVIDUAL
HOMENS, MULHERES, HOMENS JUNIORES, MULHERES JUNIORES
QUALIFICAÇÃO E FINAL

Versão aprovada em 02/12/2021 e válido a partir de 01.01.2022

O evento Skeet individual consiste em duas etapas, uma fase de qualificação e uma fase final.

ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

A fase da Etapa de Qualificação será conduzida de acordo com os Procedimentos de Competição especificados nas regras atuais da ISSF para Espingardas de Skeet (seção 9.10), a menos que especificado de outra forma nestas regras.

O número total de pratos é de 125, disparados em 2 dias (75+50).

Após a fase da Etapa de qualificação com 125 pratos atirados, os oito (8) atletas de melhor classificação se qualificarão para a Etapa Final. Quaisquer empates para os lugares de 1 a 8 serão decididos por um desempate de acordo com as regras atuais do Skeet (shoot-offs após a qualificação – apenas estação 4).

As posições iniciais nos desempates dos atletas empatados serão decididas pela Qualificação Ranking (atleta de maior ranking para atirar primeiro). As posições iniciais dos atletas com pontuações ou empates que não podem ser solucionados pela regra de contagem regressiva serão decididos por sorteio.

No caso de vários empates, os desempates das posições mais altas atirarão primeiro.

Os 8 atletas qualificados para a Etapa Final receberão novos números de 1 - 8 conforme classificação de qualificação ou qualquer eventual desempate.

ETAPA FINAL

A Etapa final consiste nas Semifinais (Semifinal 1 e Semifinal 2 – Composta por 4 atletas cada) e a Disputa de Medalhas (4 atletas). A Etapa Final (Semifinal 1, Semifinal 2 e Disputa de Medalha) será realizado na Pedana das Finais.

SEMIFINAIS (SEMIFINAL 1 – SEMIFINAL 2) – 4 atletas cada

A Semifinal 1 será composta pelos atletas nas vagas 1, 3, 5, 7, após a Etapa de Qualificação.

A semifinal 2 será composta pelos atletas das vagas 2, 4, 6, 8, após a Etapa de Qualificação.

A semifinal 1 atirá primeiro, seguida pela semifinal 2.

Antes de cada semifinal os atletas observarão os pratos e farão teste de tiro.

Tempo limite de preparação, para cada estação: 30 segundos (monitorado por relógio eletrônico conforme regras ISSF).

Os atletas começarão do 0 e competirão em séries de pratos duplos seguidos de eliminações que continuam até que os 2 vencedores sejam decididos, como segue:

1ª Série: 20 pratos

Os 4 atletas, um atrás do outro, em ordem pelo número (conforme Ranking de Qualificação) atirarão em sequência num total de 20 pratos (10 duplos) na seguinte ordem de tiro:

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo normal)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo reverso)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Após a 1ª Série de 20 pratos (10 duplos) o atleta com menor número de acertos será eliminado.

Em caso de empate, o atleta com o Ranking de Qualificação mais baixo (número, Bib Number, mais alto) é eliminado.

2ª Série: 10 pratos

Os 3 atletas restantes continuarão a atirar na seguinte ordem de tiro composta por 10 pratos (5 duplos):

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo normal)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Após a 2ª Série de 10 pratos (5 duplos) o atleta com o menor número de acertos no resultado do total de 30 pratos das duas séries (20+10=30 pratos) será eliminado.

Quaisquer empates para o 3º lugar a ser eliminado, serão decididos por um desempate (conforme as regras atuais da ISSF para desempates após as finais (Regra 9.18.3.3 da ISSF). Os atletas atirarão na ordem do número. O atleta com o número mais baixo começará primeiro.

Os dois atletas vencedores na 1ª e 2ª posição (de cada Semifinal) se classificarão para a Disputa de Medalhas.

Os 4 atletas eliminados (2 de cada Semifinal), terão as vagas 5,6,7,8 com base no seu resultado na semifinal. Em caso de igualdade nos resultados da Semifinal, as vagas serão decididas pela Classificação de Qualificação.

DISPUTA DE MEDALHAS – 4 atletas

As posições iniciais na Disputa de Medalhas dos 4 atletas qualificados são decididas por seus resultados na semifinal (o maior resultado na SF vai atirar primeiro usando o menor número, Bib Number, de classificação). Em caso de igualdade de resultados nas semifinais, as posições iniciais serão decididas pelo Ranking de Qualificação.

Novos números, Bib Numbers, de 1 - 4 serão distribuídos aos finalistas.

Tempo limite de preparação para cada estação: 30 segundos (monitorado por um relógio eletrônico conforme as regras ISSF).

Os atletas começarão do 0 e competirão em séries de pratos duplos seguidos de eliminações que continuam até que os vencedores sejam decididos (ouro, prata, bronze, 4º lugar), como segue:

1ª Série: 20 pratos

Os 4 atletas, um atrás do outro, em ordem de número (conforme resultado da Semifinal) atirarão em sequência num total de 20 pratos (10 duplos) na seguinte ordem de tiro:

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo normal)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo reverso)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Após a 1ª Série de 20 pratos (10 duplos) o atleta com menor número de acertos será eliminado, ficando em 4º lugar.

Em caso de empate, o atleta com o menor resultado na Semifinal (maior número, Bib Number mais alto) é eliminado.

2ª Série: 10 pratos

Os 3 atletas restantes continuarão a atirar na seguinte ordem de tiro composta por 10 pratos (5 duplos):

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo normal)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Após a 2ª Série de 10 pratos (5 duplos) o atleta com o menor número de acertos no resultado do total de 30 pratos das duas séries (20+10=30 pratos) será eliminado, (Medalha de Bronze decidida).

Em caso de empate, o atleta com o menor resultado na Semifinal (maior número, Bib Number mais alto) ficará em 3º lugar.

3ª Série: 10 pratos

Os 2 atletas restantes continuarão a atirar na seguinte sequência composta por 10 pratos (5 duplos):

Estação 3: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Estação 4: 2 pratos (1 duplo reverso)

Estação 5: 4 pratos (2 duplos – 1 normal e 1 reverso)

Após a 3ª Série de 10 pratos (5 duplos) o atleta com o menor número de acertos no resultado do total de 40 pratos das três séries (20+10+10=40 pratos) será Medalha de Prata e o vencedor recebe a Medalha de Ouro.

Quaisquer empates para o Ouro/Prata serão decididos por um shoot off imediato, de acordo com as regras da ISSF para desempates após as finais (Regra 9.18.3.3 da ISSF). Os atletas atirarão na ordem do número, (Bib Number). O atleta com o número mais baixo começará primeiro.

'PRATO DE OURO':

Caso, em qualquer fase da Disputa de Medalhas, o vencedor (medalha de ouro) possa ser claramente estabelecido matematicamente pelo número total de pratos já atingidos pelos dois Medalhistas participantes, antes que o número total de pratos da Disputa seja completado, então a Disputa será interrompida e o resultado ('Golden Hit') será declarado, pelo Júri responsável.

Os vencedores das Medalhas de Ouro e Prata serão então anunciados.

TEMPO PARA APRESENTAÇÃO DO ATLETA, CONTROLE DE CARTUCHO, APRESENTAÇÃO E COMENTÁRIOS

Os oito (8) atletas classificados para as Semifinais 1 e 2 ou seus representantes (treinadores ou oficiais da equipe) devem se apresentar na Pedana das Finais para controle de cartuchos, pelo menos 30 minutos antes da Hora de Início programada para a Final (Semifinal 1). Neste momento o Júri distribuirá os números (Bib Numbers) para todos os atletas qualificados.

O Júri instruirá os atletas e seus representantes (treinadores ou oficiais de Equipe) que coloquem todos os cartuchos em caixas numeradas (correspondentes aos números de identificação). O júri selecionará cartuchos para controle de cartuchos e realizará inspeção dos equipamentos.

As verificações dos cartuchos devem ser concluídas antes da apresentação.

Os atletas podem deixar o FOP, mas os participantes da Semifinal 1 devem retornar a Pedana das Finais pelo menos 15 minutos antes do início da Final (Semifinal 1).

Nenhum cartucho adicional pode ser levado ao FOP.

Os 4 atletas classificados da Semifinal 2 devem se apresentar ao FOP, no momento da largada/início oficial da semifinal 1.

Os 4 finalistas participantes da Disputa de Medalhas devem apresentar-se ao FOP, 10 minutos após o final da Semifinal 2, e após a qual será realizada a apresentação dos pratos, tiro de teste e apresentação dos atletas.

Lugar e colocação.

Durante a apresentação os atletas devem estar prontos para entrar antes de serem chamados um por um para o seu grupo.

O Júri deve certificar-se de que os atletas estão reunidos na ordem correta.

Os atletas entrarão no FOP um de cada vez - conforme cada atleta entra no FOP o locutor irá apresentá-los aos espectadores – enquanto eles entram. Os atletas devem permanecer de frente para os espectadores até que todos tenham sido apresentados, também o Membro Responsável do Júri e o Árbitro.

Uma penalidade de um (1) ponto será deduzida da pontuação do primeiro prato atingido, "HIT", na Etapa Final (Semifinal) se algum atleta cujos cartuchos não forem apresentados 30 minutos

antes do início da Final (Semifinal 1) e/ou se algum atleta não se apresentar ao FOP nos tempos estipulados nestas regras.

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, os comentários (não por mais de 1 minuto) terão lugar após cada série de cinco duplos (após a estação 5).

APOIO A MÚSICA E PÚBLICO.

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, a música deve ser tocada. O Delegado Técnico deve aprovar o programa de música. O apoio do público entusiasmado deve ser incentivado e é recomendado durante a Fase das Etapas Semifinais e Final.

MAU FUNCIONAMENTO DURANTE A ETAPA FINAL

a) Se o Árbitro decidir que uma espingarda avariada, ou o mau funcionamento da espingarda ou munição, não é culpa do atleta, o atleta deve receber no máximo três (3) minutos para reparar a espingarda ou obter outra espingarda aprovada, ou substituir sua munição. Se isso não puder ser feito dentro de três (3) minutos, o atleta deve se retirar da disputa.

b) Após a correção do mau funcionamento ou a desistência do atleta, a Semifinal ou Final (SF 1 ou SF 2 mais Final) deve continuar. A classificação final do atleta retirado será determinada pelo número total de pratos atingidos quando ocorreu o mau funcionamento.

c) Um atleta pode ter no máximo dois (2) maus funcionamentos durante a fase Final (SF 1 ou SF 2 mais Final), incluindo qualquer shoot-off, quer ele tenha tentado ou não corrigir o mau funcionamento.

d) Quaisquer pratos regulares em que ocorra qualquer mau funcionamento adicional, serão declarados "LOST" se o atleta tentou ou não atirar.

PROTESTOS DURANTE AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS

a) Se um atleta discordar da decisão do Árbitro referente a "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou prato (s) "IRREGULAR (es), ele/ela deve agir imediatamente antes do próximo Atleta atirar, levantando o braço e dizendo "PROTESTO".

b) O Árbitro deve então interromper temporariamente a competição e depois de ouvir as opiniões dos Árbitros Assistentes, tomar a sua decisão. Nenhum protesto será aceito após o próximo atleta disparar.

c) Qualquer outro protesto do atleta ou técnico será decidido pelo Júri de Protesto das Finais imediatamente. A decisão do Júri de Protesto das Finais é SOBERANA e não pode ser apelada.

d) Se um protesto em uma Final por qualquer outro assunto que não seja as decisões do Árbitro sobre "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou "IRREGULAR" não são permitidos e uma penalidade de dois (2) pontos deve ser aplicada aos últimos dois (2) pratos "HIT" do atleta.

e) As atuais Regras do VAR da ISSF (9.18.4) serão seguidas durante as Semifinais e a disputa de medalhas.

COR DOS PRATOS

Etapa de qualificação: pratos normais

Etapa final: pratos com Flash

CASOS IRREGULARES OU DISPUTADOS.

As Regras Técnicas Gerais da ISSF serão aplicadas a assuntos não mencionados nos parágrafos acima.

Questões irregulares ou contestadas serão decididas pelo Júri de acordo com as Normas Técnicas Gerais. (Regras para cada evento)

EVENTO DE EQUIPE MISTA DE SKEET HOMENS, MULHERES, HOMENS JUNIORES, MULHERES JUNIORES QUALIFICAÇÃO E FINAL

Versão aprovada em 02/12/2021 e válido a partir de 01.01.2022.

GERAL

As Equipes Mistas devem ser equipes nacionais com dois membros da equipe (um masculino e um feminino).

Em um Campeonato as Nações podem inscrever no máximo duas Equipes Mistas no evento, de acordo com o Regulamento Geral da ISSF. Os membros da Equipe Mista podem ser trocados por outros atletas inscritos no Campeonato até às 12:00 horas do segundo dia anterior ao dia da competição de Equipes Mistas.

O EVENTO DE EQUIPE MISTA

O evento Equipe Mista consiste em duas etapas, uma Etapa de Qualificação e uma Etapa Final

ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

A fase da Etapa de Qualificação será conduzida de acordo com os Procedimentos de Competição especificados nas regras atuais da ISSF para Espingardas de Skeet (seção 9.10), a menos que especificado de outra forma nestas regras. As esquadras das equipes serão feitas por sorteio aleatório. Os dois membros de cada equipe mista devem ser da mesma esquadra para atirar um ao lado do outro na mesma esquadra, com o homem atirando primeiro e a mulher em segundo. Equipes da mesma Nação não devem estar na mesma esquadra.

Os atletas usarão os mesmos números (Bib Number) que os da competição individual.

O número total de pratos é de 150, disparados em 1 dia (75 pratos para cada atleta).

Cada integrante da Equipe Mista atirá em 75 pratos, em 3 rodadas de 25 pratos (3X25 = 75X2 = 150 pratos para cada equipe).

Após o término da Qualificação, a classificação das Equipes Mistas será decidida pelos resultados combinados dos 2 membros de cada Equipe Mista (1 masculino e 1 feminino) 75X2=150 (conforme as Regras de espingarda da ISSF 9.14.5.2 e 9.15.3). As seis (6) Equipes Mistas de classificação mais alta serão qualificadas para a Etapas Finais.

Quaisquer empates para os lugares 1 a 6 serão decididos por um shoot off conforme especificado abaixo, apenas na estação 4.

Após a Etapa de Qualificação e eventuais desempates, novos números (Bib Numbers) (1₁-1₂, 2₁-2₂, 3₁- 3₂, 4₁- 4₂, 5₁-5₂ e 6₁-6₂) serão distribuídos para as 6 melhores Equipes Mistas qualificadas.

A classificação das Equipes Mistas empatadas em 7º lugar e abaixo não decidida por um desempate, será estabelecida com base nas Regras de espingarda da ISSF 9.14.5.2 e 9.15.3

PROCEDIMENTO DURANTE SHOOT OFFS APÓS A ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

As posições iniciais no desempate das Equipes Mistas empatadas após a Etapa de Qualificação serão decididas pelo Ranking de Qualificação (Equipe Mista de classificação mais alta para atirar primeiro).

As posições iniciais nos desempates, de Equipes com empates perfeitos ou empates que não podem ser quebrados pela regra de contagem regressiva será decidido por sorteio.

Antes dos desempates, os atletas observarão os pratos e testarão o tiro.

O tempo limite de preparação, é de 15 segundos (monitorado por um relógio eletrônico gerenciado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados para a competição, de acordo com as regras da ISSF).

Cada Técnico de Equipe Mista deve designar qual membro da Equipe (masculino ou feminino) irá atirar no primeiro duplo.

Os atletas (masculinos ou femininos) designados para atirar primeiro de cada Equipe devem alinhar-se atrás da estação 4 e atirar em um duplo regular. Se o empate não for desfeito, o mesmo procedimento continuará na mesma estação com o segundo membro de cada Equipe Mista atirando em um duplo reverso. Este procedimento continuará com os membros da Equipe Mista atirando em sequência em ordem alternada (duplos normais e reversos) até que o empate seja desfeito.

No caso de vários empates, os desempates das posições mais altas atirarão primeiro.

ETAPA FINAL

A Etapa Final é composta pelas Semifinais (Semifinal 1 e Semifinal 2, composta por 3 Equipes Mistas cada) e a Disputa de Medalhas (composta por 2 Equipes Mistas). A Etapa Final (Semifinais e Disputa de Medalhas) devem ser realizadas na Pedana das Finais.

SEMIFINAIS (Semifinal 1 e Semifinal 2) 3 Equipes Mistas cada

A semifinal 1 será composta pelas Equipes Mistas qualificadas nas vagas 1, 3, 5

A semifinal 2 será composta pelas Equipes Mistas qualificadas nas vagas 2, 4, 6

A semifinal 1 atirá primeiro, seguida pela semifinal 2.

Antes de cada semifinal, os atletas observarão os pratos (duplos normais e reversos) e farão o teste de tiro.

O tempo limite de preparação, para cada estação é de 30 segundos (monitorado por um relógio eletrônico administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados para a competição, de acordo com as regras da ISSF).

Em cada semifinal os atletas partirão do 0 (zero) e competirão em séries de 12 sequências de pratos nas estações 3, 4 e 5 seguidas de eliminações progressivas que continuam até que o vencedor seja decidido, como segue:

Os 6 atletas (3 Equipes Mistas), um atrás do outro, por ordem do número, Bib Number, (conforme Ranking de Qualificação de sua Equipe Mista) atirarão cada um em sequência em 4 pratos (2 duplos, - 1 normal e 1 reverso) de cada uma das estações 3, 4 e 5 (total $4 \times 3 = 12 \times 2 = 24$ pratos). A Equipe Mista com o menor número de acertos será eliminada.

Em caso de igualdade de pontuações, a Equipe Mista com o Ranking de Qualificação mais baixo (número, Bib Number, mais alto) é eliminada.

As 2 Equipes Mistas restantes (4 atletas) continuarão a disparar em sequência 4 pratos cada (2 duplos – 1 normal e 1 reverso) de cada uma das estações 3, 4 e 5 (total $4 \times 3 = 12 \times 2 = 24$ pratos). Depois disso, a Equipe Mista com o menor número de acertos do total de 48 pratos das duas séries ($12 + 12 = 24 \times 2 = 48$ pratos) é eliminada. A Equipe Mista vencedora levará 1º lugar. Quaisquer empates serão decididos por um desempate (veja o parágrafo abaixo após a Disputa de Medalhas).

As duas Equipes Mistas vencedoras (1º lugar de cada Semifinal) se qualificarão para a Medalha de Ouro e Prata.

As 2 Equipes Mistas em 2º lugar de cada Semifinal receberão ambas Medalha de Bronze.

As 2 Equipes Mistas eliminadas (3º lugar de cada Semifinal), ficarão com o 5º e 6º lugar na classificação geral com base no resultado da semifinal. Em caso de resultados iguais nas semifinais, as vagas serão decididas pelo Ranking de Qualificação.

DISPUTA DE MEDALHAS - 2 Equipes Mistas.

As posições iniciais na Disputa de Medalhas das 2 Equipes vencedoras da Semifinal 1 e Semifinal 2, será decidido pelo resultado da Semifinal (o resultado mais alto da SF será o primeiro). Em caso de igualdade de resultados nas semifinais, as posições iniciais serão decididas pelo Ranking de Qualificação.

Novos números, Bib Numbers, (1_1-1_2 e 2_1-2_2), serão distribuídos às 2 Equipes Mistas qualificadas.

O tempo limite de preparação, para cada estação é de 30 segundos (monitorado por um relógio eletrônico administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição, de acordo com as regras da ISSF).

Antes da Disputa de Medalhas, os atletas observarão os pratos (duplos normais e reversos) e farão o teste de tiro.

As 2 Equipes Mistas (4 atletas) partirão do 0 (zero) e competirão em séries de 8 pratos na sequência e nas estações 3, 4, 5, 3 e 4 e continuam até que as medalhas de Ouro e Prata sejam decididas como segue:

A partir do posto 3, os dois atletas de cada Equipe Mista atirarão, cada um, em sua ordem numérica 2 duplos (1 normal e 1 duplo reverso) 4 tiros ($4 \times 2 = 8$ tiros por Equipe Mista).

Após cada estação, a Equipe Mista com maior resultado após os $4 + 4 = 8$ tiros, levará 2 pontos. A equipe com o menor resultado levará 0 (zero) pontos. Em caso de resultado igual, cada Equipe Mista levará 1 ponto.

A sequência de tiro (qual Equipe vai atirar primeiro) irá alternar entre as duas Equipes Mistas após cada estação).

Os pontos de cada estação serão transportados para a próxima estação.

As pontuações (número de pratos atingidos), em cada estação não serão contabilizados para a próxima estação. As pontuações de cada estação começarão do zero.

Este processo continuará em sequência nas estações 3,4,5,3,4 (5 estações) e a Equipe Mista que ganhar os primeiros 6 pontos será a vencedora. Se a sequência de disparo for concluída em todas as 5 estações e houver um empate de 5 a 5, a equipe Mista vencedora será decidida por um desempate, conforme procedimentos para disputa abaixo.

PROCEDIMENTO DURANTE OS SHOOT OFFS APÓS AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS.

Nos desempates após as Semifinais ou a Disputa de Medalhas, a Equipe com o menor número, Bib Number, atirará primeiro.

Os atletas com número 1 de cada Equipe devem alinhar-se atrás da estação 3 e atirar em um duplo normal. Se o empate não for desfeito, o mesmo procedimento continuará com o segundo membro de cada Equipe (com número, Bib Number, 2) atirando em um duplo reverso. Se o empate não for desfeito, o mesmo procedimento continuará com os membros da equipe atirando em sequência e em ordem alternada em estações sucessivas (4,5,3, etc.) até que o empate seja desfeito.

O tempo limite de preparação, para cada estação é de 15 segundos e monitorado por um relógio eletrônico administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição, de acordo com as regras da ISSF.

Em shoot offs, não haverá observação de pratos ou tiro de teste após as Semifinais ou após a Disputa de Medalhas.

TEMPO DO TREINADOR OU TIME-OUT DO TREINADOR

Durante a Disputa de Medalhas, os Treinadores podem solicitar um (1) Tempo de Espera de Treinamento, por um máximo de um (1) minuto de duração, quando for a vez do (s) atleta (s) dessa Equipe disparar durante o qual o técnico pode se aproximar e falar com seu (s) atleta (s) na estação de tiro. Os outros treinadores podem, durante este tempo, também falar com os seus atletas. O membro do júri responsável deve controlar o tempo.

APOIO A MÚSICA E PÚBLICO

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, a música deve ser tocada. O Delegado Técnico deve aprovar o programa de música. O apoio do público entusiasmado deve ser incentivado e é recomendado durante a Fase das Etapas Semifinais e Final.

MAU FUNCIONAMENTO DURANTE AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS.

a) Se o Árbitro decidir que uma espingarda avariada, ou o mau funcionamento da espingarda ou munição, não é culpa do atleta, o atleta deve receber no máximo três (3) minutos para reparar a espingarda ou obter outra espingarda aprovada, ou substituir sua munição. Se isso não puder ser feito dentro de três (3) minutos, o atleta (Equipe Mista) deve se retirar.

b) Após a correção do mau funcionamento ou a desistência do atleta (Equipe Mista), a Semifinal ou Final deve prosseguir. Se a desistência de uma Equipe ocorrer durante uma Disputa de Medalhas, a segunda Equipe deve ser declarada vencedora. Durante uma

semifinal, uma Equipe Mista retirada, terá sua classificação final determinada pelo número total de pratos atingidos até o momento em que ocorreu o mau funcionamento.

c) Uma Equipe Mista pode ter no máximo dois (2) maus funcionamentos durante uma fase Final (Semifinais e Disputa de Medalhas), incluindo qualquer shoot off, tendo ou não tentado corrigir o mau funcionamento.

d) Quaisquer pratos regulares em que ocorra qualquer mau funcionamento adicional, serão declarados “LOST” se o atleta tentou ou não atirar.

PROTESTOS DURANTE AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS

a) Se um atleta discordar da decisão do Árbitro referente a “HIT”, “LOST”, “NO TARGET” ou prato (s) “IRREGULAR (es), ele/ela deve agir imediatamente antes do próximo Atleta atirar, levantando o braço e dizendo “PROTESTO”.

b) O Árbitro deve então interromper temporariamente a competição e depois de ouvir as opiniões dos Árbitros Assistentes, tomar a sua decisão. Nenhum protesto será aceito após o próximo atleta disparar.

c) Qualquer outro protesto do atleta ou técnico será decidido pelo Júri de Protesto da fase Final imediatamente. A decisão do Júri de Protesto da fase Final é SOBERANA e não pode ser apelada.

d) Se um protesto em uma fase Final por qualquer outro assunto que não seja as decisões do Árbitro sobre “HIT”, “LOST”, “NO TARGET” ou “IRREGULAR” não são permitidos e uma penalidade de dois (2) pontos deve ser aplicada aos últimos dois (2) pratos “HIT” do atleta (Equipe Mista).

e) As atuais Regras do VAR da ISSF (9.18.4) serão seguidas durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas.

COR DOS PRATOS

Etapas de qualificação: pratos normais

Etapas finais: pratos com Flash

CASOS IRREGULARES OU DISPUTADOS.

As Regras Técnicas Gerais da ISSF serão aplicadas a assuntos não mencionados nos parágrafos acima.

Questões irregulares ou contestadas serão decididas pelo Júri de acordo com as Normas Técnicas Gerais. (Regras para cada evento)

EVENTO DE EQUIPE DE SKEET
HOMENS, MULHERES, HOMENS JUNIOR, MULHERES JUNIOR
QUALIFICAÇÃO E FINAL

Válido a partir de 01.01.2022

REGRAS E PROCEDIMENTOS GERAIS	
1. Disciplina:	Skeet
2. Tipo de Evento:	Equipe: Três (3) atletas por Equipe (Nação)
3. Nome dos Eventos	Equipe de Skeet masculino Equipe de Skeet Masculino Júnior Equipe de Skeet Feminino Equipe de Skeet Feminino Júnior
4. Composição da Equipe	As Equipes devem ser compostas por 3 (três) membros, da mesma Nação. Todos os membros da Equipe devem usar o mesmo uniforme com cores nacionais e identificação conforme as Regras aplicáveis da ISSF. Regras aplicáveis. Na Etapa de Qualificação os atletas, usarão os números, Bib Numbers, da competição individual. Novos números, Bib Numbers, serão emitidos para a Etapa Final (Disputa de Medalhas) após o Ranking de Qualificação ser estabelecido ou qualquer eventual desempate, conforme seção 9 abaixo.
5. Inscrições de Equipe	Em um Campeonato, as Nações podem inscrever no máximo uma Equipe em um evento de Equipe, de acordo com o Regulamento Geral da ISSF. Os membros da Equipe podem ser trocados por outros atletas registrados no Campeonato o mais tardar até a hora definida pelo Júri do primeiro dia da competição individual.
6. Formato da Competição	O evento será realizado em duas etapas, conforme abaixo: a. ETAPA DE QUALIFICAÇÃO Composto por três (3) rodadas normais de competição de 25 pratos cada (3 rodadas X 25 = 75 pratos por atleta). Total de pratos por Equipe 75X3 = 225 pratos. b. ETAPA FINAL Composto por uma disputa de medalhas de Ouro, Prata e Bronze.
	Os membros das Esquadras em fase de qualificação serão

7. Esquadras em Qualificação	por sorteio, de acordo com as regras ISSF para Espingardas. Nenhuma esquadra deve conter mais de um (1) atleta do mesmo País.																								
8. Classificação após a qualificação e Procedimento para habilitar-se na Etapa Final	<p>a. Após o término da Etapa de Qualificação, as Equipes serão classificadas em ordem decrescente pelos resultados totais combinados dos três (3) membros de cada equipe 75X3 = 225 pratos, conforme as Regras ISSF de Espingarda 9.14.5.2 e 9.15.3.</p> <p>b. Se duas ou mais Equipes estiverem empatadas em qualquer posição do 1º ao 4º lugar, sua classificação de qualificação deve ser decidida por um desempate conforme seção 12 abaixo. Em caso de mais de um empate, os desempates nas posições mais baixas devem ser disparados primeiro, seguidos pelos desempates de posições mais altas.</p> <p>c. Em caso de empate nas classificações de 5º lugar e abaixo, não decidido por um shoot off, será estabelecido de acordo com as Regras ISSF 9.14.5.2 e 9.15.3.</p> <p>d. As quatro (4) melhores Equipes se classificarão para competir na Etapa Final (Disputa de Medalhas).</p> <p>e. As Equipes nos lugares 1 e 2 se qualificarão para as Medalhas de Ouro e Prata.</p> <p>As equipes nos lugares 3 e 4 se qualificarão para a Medalha de Bronze.</p>																								
9. Novos números, Bib Numbers, para qualificação e eventuais Shoot Offs	<p>a. Após a Etapa de Qualificação e eventuais desempates, as quatro (4) Equipes que se classificaram para a Etapa Final (Disputa de Medalhas) receberão novos números, Bib Numbers, com base em sua classificação final de qualificação.</p> <p>b. Os atletas da Equipe na posição 1 receberão o número, Bib Number, 11, 12 e 13. Os atletas da Equipe na posição 2 receberão os números, Bib Numbers, 21, 22 e 23. Os atletas da Equipe na posição 3 receberão os números, Bib Numbers, 31, 32 e 33 e a quarta Equipe receberá 41, 42 e 43. Os números, Bib Numbers, devem conter também o COI abreviatura de cada País representado.</p> <p>c. Exemplo dos números, Bib Numbers, das Equipes Finalistas:</p> <table border="1" data-bbox="608 1469 1406 1541"> <tr> <td>USA</td><td>USA</td><td>USA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>LUX</td><td>LUX</td><td>LUX</td> </tr> <tr> <td>1 1</td><td>1 2</td><td>1 3</td><td>2 1</td><td>2 2</td><td>2 3</td><td>3 1</td><td>3 2</td><td>3 3</td><td>4 1</td><td>4 2</td><td>4 3</td> </tr> </table>	USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX	1 1	1 2	1 3	2 1	2 2	2 3	3 1	3 2	3 3	4 1	4 2	4 3
USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX														
1 1	1 2	1 3	2 1	2 2	2 3	3 1	3 2	3 3	4 1	4 2	4 3														
10. A Etapa Final, disputa de Medalhas OURO PRATA BRONZE	<p>Procedimentos de competição.</p> <p>a. A Medalha de Bronze será disputada primeiro, seguida pela disputa das Medalhas de Ouro e Prata nas finais.</p> <p>b. Os atletas ou seus representantes (treinadores ou oficiais de Equipe) de todas as Equipes que se classificaram para a Etapa Final (Disputa de Medalhas) devem se apresentar para controle de cartuchos, na área designada, pelo menos trinta (30) minutos antes da hora de início programada para a disputa da medalha de Bronze. Neste momento o Júri distribuirá também o número, Bib Number, de cada atleta.</p> <p>c. Cada Técnico será responsável por designar o número, Bib Number, para cada um dos membros de sua Equipe.</p> <p>d. Os atletas participantes para a Competição de Medalha de Bronze devem se apresentar na Pedana das Finais pelo</p>																								

	<p>menos quinze (15) minutos antes do horário de início da hora marcada.</p> <p>e. Os atletas participantes da Disputa das Medalhas de Ouro/Prata devem apresentar-se ao Júri na Pedana das Finais no horário de início da Medalha de Bronze.</p> <p>f. O Júri deve concluir o controle de cartuchos e verificação de equipamentos durante o período das apresentações.</p> <p>g. Uma penalidade de um ponto (1) será deduzida da pontuação do primeiro prato atingido do atleta da Equipe, se os cartuchos de sua Equipe não forem apresentados para controle de cartuchos ou se algum dos membros da Equipe não apresentou seus atletas nos horários estipulados.</p>
<p>11. Número de pratos nas Finais (Disputa de Medalhas)</p>	<p>a. Nas Disputas de Medalhas cada membro das duas Equipes atirá, em sequência em cada uma das estações 3,4,5,3 e 4 (5 séries), 4 pratos (2 duplos). Máximo de 20 pratos por atleta, como segue: 1ª série - Estação 3: 1 duplo normal e 1 duplo reverso 2ª série - Estação 4: 1 duplo normal e 1 duplo reverso 3ª série - Estação 5: 1 duplo normal e 1 duplo reverso 4ª série - Estação 3: 1 duplo normal e 1 duplo reverso 5ª série - Estação 4: 1 duplo normal e 1 duplo reverso</p> <p>b. Na 1ª série (estação 3) os atletas da Equipe com o menor número, Bib Number menor, atirarão primeiro na ordem numérica do Bib Number (um atrás do outro) seguida pelos atletas da 2ª Equipe que se alinharão atrás dos atletas da 1ª Equipe e atirarão em sequência e na ordem do número, Bib Number.</p> <p>c. A sequência de tiro (a Equipe que atirá primeiro) será alternada entre as duas equipes após cada estação de 4 pratos (2 duplos), exemplo: Na 2ª estação 4 a 2ª Equipe atirá primeiro e a 1ª Equipe atirá em 2º e assim por diante).</p> <p>d. Após cada estação, a Equipe com o maior número de pratos atingidos da pontuação total de 12 pratos (3 atletas X 4 pratos = 12) receberão 2 pontos e a outra Equipe 0 (zero) pontos. Se os resultados forem iguais, cada Equipe receberá 1 ponto. Os pontos de cada estação serão transportados para a próxima Estação.</p> <p>e. As pontuações, número de pratos atingidos, em cada estação, não serão transportados para a próxima estação. As pontuações em cada estação começarão do zero.</p> <p>f. A primeira Equipe a conquistar seis (6) pontos será a vencedora da Disputa.</p> <p>g. Se no final da 5ª estação, nº 4, as duas Equipes tiverem o mesmo número de pontos 5:5 então, o vencedor será decidido por uma disputa, conforme seção 12 abaixo.</p> <p>h. Após o Árbitro ter dado o sinal de "START" ou após o atleta anterior deixar a estação, o próximo atleta deve ocupar a estação dentro de dez (10) segundos.</p> <p>i. O atleta deve ficar com os dois pés inteiramente dentro dos limites da estação, tomar sua posição, carregar a arma, adotar a posição de "PRONTO", posicionar e chamar os pratos (duplo) na sequência necessária para a estação. O tempo total máximo permitido para chamar os pratos (dois duplos) em cada estação é de trinta (30) segundos, após o</p>

	<p>atleta ocupar a estação.</p> <p>j. Os prazos de preparação devem ser monitorados por um relógio eletrônico que deve ser administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição.</p>
<p>12. Procedimentos de tiro</p>	<p>Shoot offs após a qualificação.</p> <p>a. As posições de partida das Equipes nos desempates, após a Qualificação, serão decididas pelo ranking de qualificação provisória de cada Equipe (Equipe de classificação mais alta para atirar primeiro).</p> <p>b. Em caso de empate com pontuação perfeita ou empate com a mesma pontuação que não possa ser resolvido pela regra de contagem regressiva das equipes, a ordem de tiro das equipes nos desempates será determinada por sorteio.</p> <p>c. Os desempates serão realizados apenas na estação 4.</p> <p>d. Cada Treinador de Equipe deve designar a ordem de tiro dos três membros de sua Equipe (quem atirá primeiro, segundo e terceiro). A ordem de tiro dos membros de cada Equipe permanecerá a mesma durante todo o shoot-off.</p> <p>e. Os integrantes de cada Equipe empatada participarão da disputa, em sequência, um a um, na ordem designada pelo Treinador, da seguinte forma:</p> <p>f. Os atletas designados para atirar primeiro de cada Equipe empatada devem alinhar-se atrás da estação 4 e atirar em um duplo regular. Se o empate não for resolvido, o mesmo procedimento continuará com o segundo membro designado de cada Equipe empatada atirando um Duplo Reverso. Se o empate ainda não for desfeito, o mesmo procedimento continuará com o terceiro membro designado de cada Equipe empatada atirando em um duplo normal. Este procedimento continuará com os membros designados das Equipes empatadas atirando em sequência (em duplos normais e reversos) até que o empate seja desfeito.</p> <p>g. Teste de tiro e observação de pratos antes de atirar será permitido.</p> <p>Shoot offs após as disputas de Medalhas.</p> <p>a. As posições iniciais nos desempates após as Disputas de Medalhas serão decididas pelo número, Bib Number, de cada Equipe (a Equipe com o número Bib Number mais baixo atirá primeiro).</p> <p>b. Os shoot offs serão realizados em sequência a partir da estação 3, depois 4, depois 5 e assim por diante, até que o empate seja desfeito.</p> <p>c. Os membros de cada Equipe empatada participarão do desempate, em sequência, um por um, em ordem do número Bib Number. A ordem de tiro dos membros de cada Equipe permanecerá a mesma durante toda a disputa.</p> <p>d. Os atletas com número, Bib Number 1 de cada Equipe empatada devem alinhar-se atrás da estação 3 e atirar em um duplo regular. Se o empate não for desfeito, o mesmo procedimento continuará com os atletas com número, Bib Number 2, de cada Equipe empatada atirando em um duplo reverso e se o empate não for desfeito, o terceiro membro de cada Equipe, a equipe com número, Bib Number 3 atirá na mesma estação em um duplo normal. Se ainda assim o</p>

	<p>empate não for desfeito, o mesmo procedimento continuará com os membros das Equipes empatadas atirando alternadamente em ordem de número, Bib Number, em estações sucessivas (4,5,3, etc.) até que o empate seja desfeito.</p> <p>e. Nos desempates após as Medalhas, não haverá teste de tiro e nenhum prato será observado pelos atletas antes da disputa.</p>
13. Tempo limite de preparação para o shoot off	<p>a. Após o Árbitro ter dado o sinal de “START” ou após o atleta anterior deixar a estação, o próximo atleta deve ocupar a estação dentro de dez (10) segundos.</p> <p>b. O atleta deve ficar com os dois pés inteiramente dentro dos limites da estação, tomar sua posição, carregar a arma, adotar a posição de “PRONTO” e chamar os pratos (duble). O tempo máximo total permitido para chamar os pratos (1 duplo) é de quinze (15) segundos após o atleta ter ocupado a estação.</p> <p>c. Os prazos de preparação devem ser monitorados por um relógio eletrônico que deve ser administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição.</p>
14. Time-out do Treinador Tempo do Treinador	<p>a. Durante a Qualificação e a Final (Disputas de Medalhas) é permitido o treinamento não verbal (de acordo com as Regras de Espingarda da ISSF).</p> <p>b. Durante a Disputa de Medalhas, os Treinadores podem pedir um (1) Tempo com limite máximo de duração de 1 (um) minuto quando for o turno do(s) atleta(s) daquela Equipe para atirar durante o qual o Técnico pode aproximar e falar com o(s) seu(s) atleta(s), no posto de tiro. Os outros Treinadores podem, durante este tempo, também falarem com seus atletas.</p> <p>c. O Júri responsável deve controlar o tempo.</p> <p>d. O Locutor pode fazer comentários durante os intervalos.</p>
15. Mau funcionamento	<p>Maus Funcionamentos durante a Qualificação.</p> <p>a. Os Maus Funcionamentos na Etapa de Qualificação serão decididos de acordo com as Regras de espingarda da ISSF 9.12.</p> <p>Nota: Durante a Qualificação, se uma Equipe desistir da competição devido a uma espingarda avariada de um de seus atletas, sua classificação final será determinada pelo número total de pratos atingidos até o momento da retirada.</p> <p>Mau Funcionamento durante as disputas de Medalhas</p> <p>a. Se o Árbitro decidir que uma espingarda é inválida, ou o mau funcionamento da espingarda ou munição, não é culpa do atleta, o atleta deve receber não mais que três (3) minutos para reparar a espingarda ou obter outra espingarda aprovada, ou substituir sua munição. Se isso não pode ser feito dentro de três (3) minutos, o atleta (Equipe) deverá retirar-se.</p> <p>b. Depois que o mau funcionamento for corrigido, a Disputa de Medalhas deve prosseguir. Se o atleta (Equipe) desistir, a segunda Equipe deve ser declarada vencedora.</p> <p>c. Uma Equipe pode ter no máximo dois (2) maus funcionamentos durante uma Disputa de Medalhas, incluindo qualquer desempate, shoot-off, independentemente de haver ou não uma tentativa de corrigir o mau funcionamento.</p>

	d. Quaisquer pratos regulares em que ocorra qualquer mau funcionamento adicional, serão declarados "LOST" se o atleta tentou ou não atirar.
16. Protestos	<p>Protestos durante a Qualificação.</p> <p>a) Se um atleta discordar da decisão do Árbitro referente a "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou prato (s) "IRREGULAR (es)", ele/ela deve agir imediatamente antes do próximo Atleta atirar, levantando o braço e dizendo "PROTESTO".</p> <p>b) O Árbitro deve então interromper temporariamente a competição e depois de ouvir as opiniões dos Árbitros Assistentes, tomar a sua decisão. Nenhum protesto será aceito após o próximo atleta disparar.</p> <p>c) Qualquer outro protesto do atleta ou técnico será decidido pelo Júri de Protesto das Finais imediatamente. A decisão do Júri de Protesto das Finais é SOBERANA e não pode ser apelada.</p> <p>d) Se um protesto em uma Final por qualquer outro assunto que não seja as decisões do Árbitro sobre "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou "IRREGULAR" não são permitidos e uma penalidade de dois (2) pontos deve ser aplicada aos últimos dois (2) pratos "HIT" do atleta (Equipe de País).</p> <p>e) As atuais Regras do VAR da ISSF (9.18.4) serão seguidas durante as Semifinais e a disputa de Medalhas.</p>
17. Apresentação dos Medalhistas	Os Medalhistas de Ouro e Prata serão acompanhados no Local das Disputas pelos Medalhistas de Bronze e se alinharão como nas Finais Individuais, para fotografias e anúncios oficiais.
18. Comentários	Durante a Etapa Final (Disputas de Medalhas), comentários (por não mais de 1 minuto) ocorrerão após a conclusão do disparo em cada estação.
19. Equipamentos Especiais e Oficiais das Finais	Os detalhes podem ser encontrados na seção 9.18 das Regras da ISSF para Tiro de Espingarda.
20. Produção Final, Música e Atividade do Espectador	<p>Durante a Final (Disputa de Medalha), a música deve ser tocada e os espectadores serão encorajados a apoiar e torcer pela sua Equipe favorita.</p> <p>O Delegado Técnico deve aprovar o programa de música.</p> <p>O apoio entusiasmado do público é incentivado e recomendado durante as Disputas de Medalhas.</p>
21. Tipos de Pratos de Argila	<p>Normal para Qualificação e pratos flash para a Final (Disputa de Medalha)</p> <p>A Final (Disputas de Medalhas) deve ser realizada na Pedana das Finais.</p>
22. Casos irregulares ou contestados	Quaisquer casos irregulares ou contestados ou decisões não cobertas por estas regras, serão decididos pelo Júri com base no Conselho Geral da ISSF, Regras Técnicas e as Regras da ISSF para Espingarda ou qualquer outra Regras ISSF.

FOSSA OLÍMPICA INDIVIDUAL
HOMENS, MULHERES, HOMENS JUNIORES, MULHERES JUNIORES
QUALIFICAÇÃO E FINAL

Versão aprovada em 02/12/2021 e válido a partir de 01.01.2022

O evento individual Fossa Olímpica consiste em duas etapas, uma etapa de qualificação e uma etapa final.

ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

A Etapa de Qualificação será conduzida de acordo com os Procedimentos de Competição especificados nas regras atuais da ISSF para Espingardas de Fossa Olímpica (seção 9.8), a menos que especificado de outra forma nestas regras.

O número total de pratos é de 125, disparados em 2 dias (75+50).

Após a Etapa de qualificação de 125 pratos, os oito (8) atletas de melhor classificação se qualificarão para a Etapa Final. Quaisquer empates para os lugares 1 a 8 serão decididos por um desempate de acordo com as regras atuais de tiro de Fossa Olímpica após a qualificação (Regra 9.15.5.2 da ISSF).

As posições iniciais nos desempates dos atletas empatados serão decididas pelo Ranking de Qualificação (atleta de maior ranking atira primeiro). As posições iniciais dos atletas com pontuações ou empates que não podem ser decididos pela regra de contagem regressiva serão decididos por sorteio.

No caso de vários desempates, desempates nas posições mais altas serão executados primeiro.

Os 8 atletas qualificados para a Etapa Final, receberão novos números, Bib Numbers, de 1-8 conforme classificação de qualificação ou qualquer eventual desempate.

ETAPA FINAL

A Etapa Final consiste nas Semifinais (Semifinal 1 e Semifinal 2 – Composta por 4 atletas cada) e a Disputa de Medalhas (4 atletas). A Etapa Final (Semifinal 1, Semifinal 2 e Disputa de Medalha) será realizada na Pedana das Finais.

SEMIFINAIS (SEMIFINAL 1 – SEMIFINAL 2) – 4 atletas cada

A Semifinal 1 será composta pelos atletas nas vagas 1, 3, 5, 7, após a Etapa de Qualificação.

A semifinal 2 será composta pelos atletas das vagas 2, 4, 6, 8, após a Etapa de Qualificação.

A semifinal 1 atirará primeiro, seguida pela semifinal 2.

Antes de cada semifinal os atletas observarão os pratos e farão o teste de tiro.

Apenas um tiro é permitido em cada prato de acordo com as regras da ISSF.

Tempo limite de preparação, para cada estação: 12 segundos (monitorado por um relógio eletrônico conforme regras ISSF)

Os 4 atletas ocuparão os postos 1 a 4 em ordem de número, Bib Number, (classificação de qualificação mais alta atirará primeiro).

Os atletas começarão do 0 (zero) e competirão em séries de sequências de pratos seguidas de eliminações que continuam até que os 2 vencedores sejam decididos, como segue:

1ª Série

Cada um dos 4 atletas atira 15 pratos (1 centro, 1 esquerdo e 1 direito de cada uma das 5 estações).

Depois disso, o atleta com o menor número de acertos é eliminado. Em caso de empate na menor pontuação, o atleta com o maior número, Bib Number, é eliminado.

2ª Série

Os 3 atletas restantes continuam a atirar outros 10 pratos (1 alvo esquerdo, 1 alvo direito de cada uma das 5 estações). Depois disso o atleta com o menor número de acertos do total de 25 pratos (15+10=25) é eliminado.

Quaisquer empates para o 3º lugar eliminado serão decididos por shoot-off de acordo com as Regras atuais da ISSF para desempates após as finais (Regra da ISSF 9.18.3.3 e 9.18.3.4). Os atletas atirarão pela ordem numérica do Bib Number. O atleta com o número, Bib Number, mais baixo começará primeiro.

Os dois atletas vencedores na 1ª e 2ª posição (de cada Semifinal) se classificarão para a Disputa de Medalhas.

Os 4 atletas eliminados (2 de cada Semifinal), terão as vagas 5,6,7,8 com base no seu resultado na semifinal. Em caso de empate no resultado da Semifinal, seus lugares serão decididos por sua classificação de qualificação.

DISPUTA DE MEDALHAS – 4 atletas

As posições iniciais na Disputa de Medalhas dos 4 atletas classificados (2 da Semifinal 1 e 2 da Semifinal 2), serão decididas pelo resultado da Semifinal (o resultado mais alto da SF será o primeiro).

No caso de resultados iguais nas Semifinais, as posições iniciais serão decididas pela Qualificação.

Classificação.

Novos números, Bib Numbers 1 - 4 serão distribuídos aos finalistas.

Os 4 atletas ocuparão as estações 1 a 4 em ordem do número, Bib Number (maior resultado na SF para atirar primeiro).

Apenas um tiro é permitido em cada prato de acordo com as regras da ISSF.

Tempo limite de preparação: 12 segundos (monitorado por relógio eletrônico conforme regras da ISSF).

Os atletas começarão do 0 (zero) e competirão em séries de sequências de pratos seguidas de eliminações que continuam até que os vencedores sejam decididos (ouro, prata, bronze, 4º lugar), como segue.

1ª Série

Cada um dos 4 atletas atira 15 pratos (1 centro, 1 esquerdo e 1 direito de cada uma das 5 estações).

Depois disso o atleta com o menor número de acertos é eliminado (4º lugar decidido).

Em caso de empate, o atleta com o menor resultado na Semifinal (maior número, Bib Number, é eliminado).

2ª Série

Os 3 atletas restantes continuam a atirar outros 10 pratos (1 prato esquerdo, 1 prato direito de cada uma das 5 estações). Depois disso o atleta com o menor número de acertos do total de 25 pratos (15+10=25) é eliminado (Medalha de Bronze decidida). Em caso de empate, o atleta com o menor resultado na Semifinal (maior número, Bib Number) é eliminado.

3ª Série

Os 2 atletas restantes continuam a atirar outros 10 pratos (1 prato esquerdo, 1 prato direito de cada uma das 5 estações). Depois disso, com base no total dos 35 pratos das três séries (15+10+10=35) são declarados os vencedores das medalhas de Ouro e Prata.

Eventuais empates para o Ouro/Prata serão decididos por um shoot off imediato, conforme as Regras da ISSF para desempates após as finais (Regra da ISSF 9.18.3.3 e 9.18.3.4). Os atletas atirarão pela ordem do número, Bib Number. O atleta com o número, Bib Number, mais baixo atirá primeiro.

'Prato de Ouro':

Caso, em qualquer fase da Disputa de Medalhas, o vencedor (Medalha de Ouro) possa ser claramente estabelecido matematicamente pelo número total de pratos já atingidos pelos dois Medalhistas participantes, antes que o número total de pratos da Disputa seja completado, então a Disputa será interrompida e o resultado ('Golden Hit') será declarado, pelo Júri responsável.

Os vencedores das Medalhas de Ouro e Prata serão então anunciados.

TEMPO PARA APRESENTAÇÃO DO ATLETA, CONTROLE DE CARTUCHO, APRESENTAÇÃO E COMENTÁRIOS

Os oito (8) atletas classificados para as Semifinais 1 e 2 ou seus representantes (treinadores ou oficiais da equipe) devem se apresentar na Pedana das Finais para controle de cartuchos, pelo menos 30 minutos antes da Hora de Início programada para a Final (Semifinal 1). Neste momento o Júri distribuirá os números (Bib Numbers) para todos os atletas qualificados.

O Júri instruirá os atletas e seus representantes (treinadores ou oficiais de Equipe) que coloquem todos os cartuchos em caixas numeradas (correspondentes aos números de identificação). O Júri selecionará cartuchos para controle de cartuchos e realizará inspeção dos equipamentos.

As verificações dos cartuchos devem ser concluídas antes da apresentação.

Os atletas podem deixar o FOP, mas os participantes da Semifinal 1 devem retornar a Pedana das Finais pelo menos 15 minutos antes do início da Final (Semifinal 1).

Nenhum cartucho adicional pode ser levado ao FOP.

Os 4 atletas classificados da Semifinal 2 devem se apresentar ao FOP, no momento da largada/início oficial da semifinal 1.

Os 4 finalistas participantes da Disputa de Medalhas devem apresentar-se ao FOP, 10 minutos após o final da Semifinal 2, e após a qual será realizado o teste de tiro. Não haverá observação dos pratos.

Lugar e colocação.

Durante a apresentação os atletas devem estar prontos para entrar antes de serem chamados um por um para o seu grupo.

O Júri deve certificar-se de que os atletas estão reunidos na ordem correta.

Os atletas entrarão no FOP um de cada vez - conforme cada atleta entra no FOP o locutor irá apresentá-lo aos espectadores – enquanto eles entram. Os atletas devem permanecer de frente para os espectadores até que todos tenham sido apresentados, também o Membro Responsável do Júri e o Árbitro.

Uma penalidade de um (1) ponto será deduzida da pontuação do primeiro prato atingido “HIT” na fase Final se algum atleta cujos cartuchos não forem apresentados 30 minutos antes do início da Final (Semifinal 1) e/ou se algum atleta não se apresentar ao FOP nos tempos estipulados nestas regras.

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, os comentários (não por mais de 1 minuto) terão lugar após cada série de cinco pratos.

APOIO A MÚSICA E PÚBLICO.

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, a música deve ser tocada. O Delegado Técnico deve aprovar o programa de música. O apoio do público entusiasmado deve ser incentivado e é recomendado durante a Fase das Etapas Semifinais e Final.

MAU FUNCIONAMENTO DURANTE A ETAPA FINAL

a) Se o Árbitro decidir que uma espingarda avariada, ou o mau funcionamento da espingarda ou munição, não é culpa do atleta, o atleta deve receber no máximo três (3) minutos para reparar a espingarda ou obter outra espingarda aprovada, ou substituir sua munição. Se isso não puder ser feito dentro de três (3) minutos, o atleta deve se retirar da disputa.

b) Após a correção do mau funcionamento ou a desistência do atleta, a Semifinal ou Final deve continuar. A classificação final do atleta retirado será determinada pelo número total de pratos atingidos quando ocorreu o mau funcionamento.

c) Um atleta pode ter no máximo dois (2) maus funcionamentos durante a fase Final (SF 1 ou SF 2 mais Final), incluindo qualquer shoot off, quer ele tenha tentado ou não corrigir o mau funcionamento.

d) Qualquer prato regular em que ocorra qualquer mau funcionamento adicional, serão declarados "LOST" se o atleta tentou ou não atirar.

PROTESTOS DURANTE AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS

a) Se um atleta discordar da decisão do Árbitro referente a "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou prato (s) "IRREGULAR (es), ele/ela deve agir imediatamente antes do próximo Atleta atirar, levantando o braço e dizendo "PROTESTO".

b) O Árbitro deve então interromper temporariamente a competição e depois de ouvir as opiniões dos Árbitros Assistentes, tomar a sua decisão. Nenhum protesto será aceito após o próximo atleta disparar.

c) Qualquer outro protesto do atleta ou técnico será decidido pelo Júri de Protesto das Finais imediatamente. A decisão do Júri de Protesto das Finais é SOBERANA e não pode ser apelada.

d) Se um protesto em uma Final por qualquer outro assunto que não seja as decisões do Árbitro sobre "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou "IRREGULAR" não são permitidos e uma penalidade de dois (2) pontos deve ser aplicada aos últimos dois (2) pratos "HIT" do atleta.

e) As atuais Regras do VAR da ISSF (9.18.4) serão seguidas durante as Semifinais e a disputa de Medalhas.

COR DOS PRATOS

Etapa de Qualificação: pratos normais

Etapa Final: pratos com Flash

CASOS IRREGULARES OU DISPUTADOS

As Regras Técnicas Gerais da ISSF serão aplicadas a assuntos não mencionados nos parágrafos acima.

Questões irregulares ou contestadas serão decididas pelo Júri de acordo com as Normas Técnicas Gerais. (Regras para cada evento).

EVENTO DE EQUIPE MISTA DE FOSSA OLÍMPICA
HOMENS, MULHERES, HOMENS JUNIORES, MULHERES JUNIORES
QUALIFICAÇÃO E FINAL

Versão aprovada em 02/12/2021 e válido a partir de 01.01.2022

GERAL

As Equipes Mistas devem ser Equipes Nacionais com dois membros da Equipe (um masculino e um feminino).

Em um Campeonato, as Nações podem inscrever no máximo duas Equipes Mistas no evento, de acordo com o Regulamento Geral da ISSF. Os membros da Equipe Mista podem ser trocados por outros atletas inscritos no Campeonato até às 12:00 horas do segundo dia anterior ao dia da competição de Equipes Mistas.

As Nações podem inscrever no máximo duas Equipes em um evento de Equipe Mista do Campeonato, conforme as Regras de entrada da ISSF.

O EVENTO DE EQUIPE MISTA

O evento de Equipe Mista consiste em duas etapas, uma Fase de Qualificação e uma Fase Final.

ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

A fase da Etapa de Qualificação será conduzida de acordo com os Procedimentos de Competição especificados nas regras atuais para espingarda da ISSF para Fossa Olímpica (seção 9.8), a menos que especificado de outra forma nestas regras. As esquadras das Equipes serão feitas por sorteio aleatório. Os dois membros de cada Equipe devem estar na mesma esquadra para atirar um ao lado do outro na mesma esquadra, com o homem atirando primeiro e a mulher em segundo. Equipes da mesma Nação não devem estar na mesma esquadra. Os atletas usarão os mesmos números, Bib Numbers, que os da competição individual.

O número total de pratos é de 150, disparados em 1 dia (75 pratos para cada atleta).

Cada membro da Equipe Mista atirá em 75 pratos, em 3 rodadas de 25 pratos (3X25 = 75X2 =150 pratos para cada Equipe).

Após o término da Etapa de Qualificação, a classificação das Equipes Mistas será decidida pelos resultados combinados dos 2 membros de cada Equipe Mista (1 masculino e 1 feminino)

75X2=150 (conforme as Regras de espingarda da ISSF 9.14.5.2 e 9.15.3). As seis (6) Equipes Mistas de classificação mais alta serão qualificadas para a Fase da Etapa Final.

Quaisquer empates para os lugares 1 a 6 serão decididos por um shoot off conforme especificado abaixo, apenas na estação 4.

Após a fase de Qualificação e eventuais desempates, novos números, Bib Numbers, (1₁-1₂, 2₁-2₂, 3₁-3₂, 4₁-4₂, 5₁-5₂ e 6₁-6₂) serão distribuídos para as 6 melhores Equipes mistas qualificadas.

A classificação das Equipes Mistas empatadas em 7º lugar e abaixo não decidida por um desempate será estabelecida com base nas Regras de espingarda da ISSF 9.14.5.2 e 9.15.3.

PROCEDIMENTO DURANTE SHOOT OFFS APÓS A ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

As posições iniciais no desempate das Equipas Mistas empatadas após a fase da Etapa de Qualificação serão decididas pelo Ranking de Qualificação (Equipe Mista de classificação mais alta para atirar primeiro).

As posições iniciais nos desempates, de Equipes com empates perfeitos ou empates que não podem ser decididos pela regra de contagem regressiva será decidido por sorteio.

Cada Técnico de Equipe Mista deve designar qual membro da Equipe (masculino ou feminino) irá atirar no primeiro prato na estação 1.

Antes dos desempates, os atletas observarão os pratos (prato esquerdo e direito de cada estação) e farão teste de cartucho.

Sequência de tiro ao prato:

Estação 1, prato a esquerda,

Estação 2, prato a direita,

Estação 3, prato a esquerda,

Estação 4, prato a direita,

Estação 5, prato a esquerda,

Então a Estação 1 novamente desta vez atirando no prato a direita e assim por diante.

Os atletas designados para atirar primeiro de cada Equipe Mista devem alinhar-se atrás da estação 1 e atirar em um prato regular de acordo com a sequência de tiro ao prato acima. Se o empate não for decidido, o mesmo procedimento continuará na estação 2 com o segundo membro de cada Equipe Mista atirando.

Este procedimento continuará com os membros da Equipe atirando em ordem alternada e em estações sucessivas (1, 2, 3, 4, 5, 1 etc.) até que o desempate seja decidido. (A ordem de tiro dos membros da Equipe será 1 - 2, 2 - 1, 1 - 2, 2 - 1, etc.).

Apenas um (1) tiro é permitido em cada prato.

O tempo limite de preparação é de 12 segundos que deve ser monitorado por um relógio eletrônico, dispositivo que deve ser administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição.

No caso de vários desempates, as posições mais altas disputarão primeiro.

ETAPA FINAL

A fase da Etapa Final é composta pelas Semifinais (Semifinal 1 e Semifinal 2, composta por 3 Equipes Mistas cada) e a Disputa de Medalhas (composta por 2 Equipes Mistas). A Fase Final (Semifinais e Disputa de Medalhas) devem ser realizadas na Pedana das Finais.

SEMIFINAIS (Semifinal 1 e Semifinal 2) 3 Equipes Mistas cada

A semifinal 1 será composta pelas Equipes Mistas qualificadas nas vagas 1, 3, 5

A semifinal 2 será composta pelas Equipes Mistas qualificadas nas vagas 2, 4, 6

A semifinal 1 atirá primeiro, seguida pela semifinal 2.

Antes de cada Semifinal, os atletas observarão os pratos e farão o teste de cartucho.

O tempo limite de preparação, para cada estação é de 12 segundos (monitorado por um relógio eletrônico e administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição, de acordo com as regras da ISSF). 14.5.2 e 9.15.3

Em cada Semifinal, os atletas partirão do 0 (zero) e competirão em séries de sequências de prato seguido por eliminações progressivas que continuarão até que os vencedores sejam decididos, como segue:

Os atletas das 3 Equipes ocuparão os postos de 1 a 6 por ordem de número, Bib Number, conforme Classificação de Qualificação).

Primeiro, cada atleta atirá em 15 pratos (1 central, 1 esquerdo, 1 direito de cada uma das 5 estações).

Total de 30 pratos para cada Equipe ($15 \times 2 = 30$). Depois disso, a Equipe com o menor número de acertos nos 30 tiros (resultado combinado dos dois membros da Equipe $15 \times 2 = 30$), é eliminada.

Em caso de pontuação igual, a Equipe com o Ranking de Qualificação mais baixo (número, Bib Number, mais alto) é eliminada.

Os atletas das 2 Equipes restantes manterão suas posições originais e cada um atirá em sequência outros 10 pratos ($10 \times 2 = 20$ pratos – 1 prato esquerdo e 1 prato direito para cada atleta de cada uma das 5 estações). Depois disso, a Equipe com o menor número de acertos após o total dos 50 tiros das 2 séries ($15 + 10 = 25 \times 2 = 50$) será eliminada. A Equipe com o maior número de acertos qualificará para a disputa de medalha de ouro/prata (1º lugar).

Qualquer empate para a 2ª posição eliminada será decidido por um desempate (conforme procedimento durante desempate após a fase de qualificação descrita acima), mas com a Equipe com o número, Bib Number, mais baixo atirando primeiro e os atletas de cada Equipe atirando em ordem do número, Bib Number.

Antes da disputa, não haverá observação de pratos ou tiro de teste.

As duas Equipes vencedoras em 1º lugar (de cada semifinal) se qualificarão para a Disputa de Medalhas (Ouro/Prata). As 2 Equipes em 2º lugar (de cada Semifinal) receberão ambas Medalha de Bronze.

As 2 Equipes eliminadas (3º lugar de cada Semifinal), ocuparão o 5º e 6º lugar na classificação geral com base no resultado da semifinal. Em caso de resultados iguais na Semifinal, então as vagas serão decididas pelo Ranking de Qualificação.

DISPUTA DE MEDALHAS (2 Equipes Mistas)

As posições iniciais na disputa de medalhas das 2 Equipes vencedoras da Semifinal 1 e Semifinal 2, será decidido pelo resultado da Semifinal (o resultado mais alto da SF será o primeiro a atirar). Em caso de igualdade de Resultados nas semifinais, as posições iniciais serão decididas pelo Ranking de Qualificação.

Novos números, Bib Numbers (1_1-1_2 e 2_1-2_2), serão distribuídos às 2 Equipes Mistas qualificadas.

O tempo limite de preparação, para cada estação é de 12 segundos (monitorado por um relógio eletrônico administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição, de acordo com as regras da ISSF).

Antes da Disputa de Medalhas, os atletas só poderão testar o tiro. Não haverá exibição de pratos.

Os 4 atletas das 2 Equipes partirão do 0 (zero) e competirão em séries de sequências de 5 pratos do seguinte modo:

Os atletas da 1ª Equipe ocuparão as estações de tiro 1 e 2 na ordem do número, Bib Number. Os atletas da 2ª Equipe ocuparão as estações de tiro 3 e 4 na ordem do número, Bib Number. Número de pratos: Até cinco (5) séries de cinco (5) pratos cada série e até um máximo de vinte e cinco (25) pratos para cada atleta (50 pratos para cada Equipe). Durante cada série, cada atleta de cada Equipe atirá em 5 pratos (5 pratos X 2 atletas = 10 pratos).

A sequência de tiro (qual Equipe vai atirar primeiro) irá alternar entre as duas Equipes após cada série de 5 pratos.

Durante cada série, a sequência dos dez (10) pratos de cada Equipe (5 pratos X 2 atletas = 10) será composto por quatro (4) pratos à esquerda, quatro (4) pratos à direita e dois (2) pratos centrais de forma aleatória e na sequência de todas as estações.

Após cada série de 5 pratos, a Equipe com o maior número de acertos da pontuação total de 10 pratos (2 atletas X 5 pratos=10), receberá 2 pontos. A Equipe com o menor resultado receberá 0 (zero) pontos e se os resultados forem iguais, cada Equipe receberá 1 ponto.

Os pontos de cada série serão transportados para a próxima série.

As pontuações (número de pratos atingidos), no entanto, de cada série não serão transportadas para a próxima série. As pontuações de cada série começarão do zero.

A Equipe que somar 6 (seis) pontos primeiro, ganha a Medalha de Ouro e a 2ª Equipe a Medalha de Prata. Se a sequência de tiro das 5 séries de 5 pratos cada (total de 25 pratos) for completada sem que nenhuma Equipe alcance 6 pontos e haja um placar empatado de 5:5, a Equipe vencedora será decidida por um desempate (de acordo com o procedimento de desempate após a fase de qualificação descrito acima), mas com a Equipe com o número, Bib Number mais baixo atirando primeiro e os atletas de cada Equipe atirando em ordem do número, Bib Number.

Não haverá observação de pratos ou tiro de teste antes da disputa.

TEMPO DO TREINADOR

Durante a Disputa de Medalhas, os Treinadores podem solicitar um (1) Tempo de Espera de Treinamento por um máximo de um (1) minuto de duração quando for a vez do(s) atleta(s) dessa Equipe disparar durante o qual o técnico pode se aproximar e falar com seu(s) atleta(s), na estação de tiro. Os treinadores podem, durante este tempo, abordar e falar com os seus atletas também. O membro do júri responsável deve controlar o tempo.

TEMPO PARA APRESENTAÇÃO DO ATLETA, CONTROLE DE CARTUCHO, APRESENTAÇÃO E COMENTÁRIOS.

Os integrantes das 6 (seis) Equipes Mistas qualificadas na Fase da Etapa Final ou seus respectivos representantes (treinadores ou oficiais de Equipe) devem se apresentar a Pedana das Finais para o controle de cartuchos, pelo menos 30 minutos antes do Horário de Início da Final (Semifinal 1). Momento em que o Júri distribuirá os números, Bib Numbers, a todos os 6 atletas classificados

Equipes Mistas.

O Júri instruirá os membros de cada Equipe Mista ou seus representantes (treinadores ou oficiais de Equipe) para colocar todos os seus cartuchos em caixas numeradas (correspondentes a seus números, Bib Numbers). O Júri selecionará cartuchos para controle de cartuchos e fará inspeções de equipamentos. As verificações dos cartuchos devem ser concluídas antes da apresentação.

Atletas podem deixar o FOP, mas aqueles cuja Equipe participará da Semifinal 1 devem retornar para a Pedana das Finais pelo menos 15 minutos antes do início da Final (Semifinal 1).

Nenhum cartucho adicional pode ser levado ao FOP.

As 3 Equipes da Semifinal 2 devem se apresentar ao FOP, no horário oficial de largada da Semifinal 1.

As 2 Equipes Mistas participantes da Disputa de Medalhas (as Equipes vencedoras da Semifinal 1 e Semifinal 2) devem se apresentar ao FOP, 10 minutos após o término da Semifinal 2.

Durante a apresentação as Equipes Mistas devem estar prontas para entrar antes de serem chamadas uma a uma para o seu grupo. O Júri deve certificar-se de que as Equipes Mistas (atletas e treinador) estão na ordem correta.

As Equipes Mistas entrarão no FOP uma de cada vez, conforme cada Equipe Mista (atletas e treinador) entrar no FOP, o locutor irá apresentá-los aos espectadores, assim que eles entrarem.

Os membros das Equipes Mistas devem permanecer de frente para os espectadores até que todos tenham sido apresentados, bem como o Membro do Júri Responsável e o Árbitro.

Uma penalidade de um (1) ponto será deduzida da pontuação do primeiro prato atingido na fase Final se os cartuchos das Equipes Mistas não forem apresentados 30 minutos antes do início da Final (Semifinal 1) e/ou se algum dos membros da Equipe Mista não se reportar ao FOP conforme tempo estipulado nestas regras. Isso se aplicará às semifinais e à disputa de medalhas.

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, os comentários (por não mais de 1 minuto) terão lugar após cada série de 5 pratos para cada atleta.

APOIO A MÚSICA E PÚBLICO

Durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas, a música deve ser tocada. O Delegado Técnico deve aprovar o programa de música. O apoio do público entusiasmado deverá ser incentivado e é recomendado durante a Fase Final.

MAU FUNCIONAMENTO DURANTE AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS

a) Se o Árbitro decidir que uma espingarda está avariada, ou o mau funcionamento da espingarda ou munição, não é culpa do atleta, o atleta deve receber no máximo três (3) minutos para reparar a espingarda ou obter outra espingarda aprovada, ou substituir sua munição. Se isso não puder ser feito dentro de três (3) minutos, o atleta (Equipe Mista) deve se retirar da competição.

b) Após a correção da avaria ou a desistência do atleta (Equipe Mista), a Final deve prosseguir. Se a desistência de uma Equipe ocorrer durante uma Disputa de Medalhas, a outra equipe deve ser declarada vencedora. Durante uma semifinal, uma Equipe mista retirada, a classificação final será determinada pelo número total de pratos atingidos até o momento em que ocorreu o mau funcionamento.

c) Uma Equipe Mista pode ter no máximo dois (2) maus funcionamentos durante uma fase Final (Semifinais e Disputa de Medalhas), incluindo qualquer shoot off, quer ele tenha tentado ou não corrigir o mau funcionamento.

d) Qualquer prato regular em que ocorra qualquer mau funcionamento adicional será declarado "LOST" se o atleta tentou ou não atirar.

PROTESTOS DURANTE AS SEMIFINAIS E DISPUTA DE MEDALHAS

a) Se um atleta discordar da decisão do Árbitro referente a "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou prato(s) "IRREGULAR(es), ele/ela deve agir imediatamente antes do próximo Atleta atirar, levantando o braço e dizendo "PROTESTO".

b) O Árbitro deve então interromper temporariamente a competição e depois de ouvir as opiniões dos Árbitros Assistentes, tomar a sua decisão. Nenhum protesto será aceito após o próximo atleta disparar.

c) Qualquer outro protesto do atleta ou técnico será decidido pelo Júri de Protesto da fase Final imediatamente. A decisão do Júri de Protesto da fase Final é SOBERANA e não pode ser apelada.

d) Se um protesto em uma fase Final por qualquer outro assunto que não seja as decisões do Árbitro sobre "HIT", "LOST", "NO TARGET" ou "IRREGULAR" não são permitidos e uma penalidade de dois (2) pontos deve ser aplicada aos últimos dois (2) pratos "HIT" do atleta (Equipe Mista).

e) As atuais Regras do VAR da ISSF (9.18.4) serão seguidas durante as Semifinais e a Disputa de Medalhas.

COR DOS ALVOS

Etapa de Qualificação: pratos normais

Etapa Final: pratos Flash

CASOS IRREGULARES OU DISPUTADOS

As Regras Técnicas Gerais da ISSF serão aplicadas a assuntos não mencionados nos parágrafos acima.

Questões irregulares ou contestadas serão decididas pelo Júri de acordo com as Normas Técnicas Gerais, Regras para cada evento.

EVENTO DE EQUIPE DE FOSSA OLÍMPICA
HOMENS, MULHERES, HOMENS JUNIORES, MULHERES JUNIORES
QUALIFICAÇÃO E FINAL

Válido a partir de 01.01.2022

REGRAS E PROCEDIMENTOS GERAIS	
1. Disciplina:	Fossa Olímpica
2. Tipo de Evento:	Equipe: Três (3) atletas por Equipe (Nação)
3. Nome dos Eventos	Equipe de Fossa Olímpica Masculino Equipe de Fossa Olímpica Masculino Júnior Equipe de Fossa Olímpica Feminino Equipe de Fossa Olímpica Feminino Júnior
4. Composição da Equipe	As Equipes devem ser compostas por 3 (três) membros, da mesma Nação. Todos os membros da Equipe devem usar o mesmo uniforme com cores nacionais e identificação conforme as Regras aplicáveis da ISSF. Regras aplicáveis. Na Etapa de Qualificação os atletas, usarão os números, Bib Numbers, da competição individual. Novos números, Bib Numbers, serão emitidos para a fase Final (Disputa de Medalhas) após o ranking de Qualificação ser estabelecido ou qualquer eventual desempate, conforme seção 9 abaixo.
5. Inscrições de Equipe	Em um Campeonato, as Nações podem inscrever no máximo uma Equipe em um evento de Equipe, de acordo com o Regulamento Geral da ISSF. Os membros da Equipe podem ser trocados por outros atletas registrados no Campeonato o mais tardar até a hora definida pelo Júri do primeiro dia da competição individual.
	O evento será realizado em duas etapas, conforme abaixo: a. ETAPA DE QUALIFICAÇÃO

6. Formato da Competição	<p>Composto por três (3) rodadas normais de competição de 25 pratos cada (3 rodadas X 25 = 75 pratos por atleta). Total de pratos por Equipe 75X3 = 225 pratos.</p> <p>b. ETAPA FINAL Composto por uma disputa de medalhas de Ouro, Prata e Bronze.</p>																								
7. Esquadras em Qualificação	<p>Os membros das Esquadras em fase de Qualificação serão por sorteio, de acordo com as regras ISSF para Espingardas. Nenhuma esquadra deve conter mais de um (1) atleta do mesmo País.</p>																								
8. Classificação após a Qualificação e Procedimento para habilitar-se na Etapa Final	<p>a. Após o término da Etapa de Qualificação, as Equipes serão classificadas em ordem decrescente pelos resultados totais combinados dos três (3) membros de cada Equipe 75X3 = 225 pratos, conforme as Regras ISSF de Espingarda 9.14.5.2 e 9.15.3.</p> <p>b. Se duas ou mais Equipes estiverem empatadas em qualquer posição do 1º ao 4º lugar, sua classificação de Qualificação deve ser decidida por um desempate conforme seção 12 abaixo. Em caso de mais de um empate, os desempates nas posições mais baixas devem ser disparados primeiro, seguidos pelos desempates de posições mais altas.</p> <p>c. Em caso de empate nas classificações de 5º lugar e abaixo, não decidido por um shoot off, será estabelecido de acordo com as Regras ISSF 9.14.5.2 e 9.15.3.</p> <p>d. As quatro (4) melhores Equipes se classificarão para competir na Fase da Etapa Final (Disputa de Medalhas).</p> <p>e. As Equipes nos lugares 1 e 2 se qualificarão para as Medalhas de Ouro e Prata. As equipes nos lugares 3 e 4 se qualificarão para a Medalha de Bronze.</p>																								
9. Novos números, Bib Numbers, para qualificação e eventuais Shoot Offs	<p>a. Após a Etapa de Qualificação e eventuais desempates, as quatro (4) Equipes que se classificaram para a Etapa Final (Disputa de Medalhas) receberão novos números, Bib Numbers, com base em sua classificação final de qualificação.</p> <p>b. Os atletas da Equipe na posição 1 receberão os números, Bib Numbers, 11, 12 e 13. Os atletas da Equipe na posição 2 receberão os números, Bib Numbers, 21, 22 e 23. Os atletas da Equipe na posição 3 receberão os números, Bib Numbers, 31, 32 e 33 e a quarta equipe receberá 41, 42 e 43. Os números, Bib Numbers, devem conter também o COI abreviatura de cada País representado.</p> <p>c. Exemplo dos números, Bib Numbers, das Equipes Finalistas:</p> <table border="1" data-bbox="608 1704 1406 1783"> <tr> <td>USA</td><td>USA</td><td>USA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>ITA</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>KOR</td><td>LUX</td><td>LUX</td><td>LUX</td> </tr> <tr> <td>1 1</td><td>1 2</td><td>1 3</td><td>2 1</td><td>2 2</td><td>2 3</td><td>3 1</td><td>3 2</td><td>3 3</td><td>4 1</td><td>4 2</td><td>4 3</td> </tr> </table>	USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX	1 1	1 2	1 3	2 1	2 2	2 3	3 1	3 2	3 3	4 1	4 2	4 3
USA	USA	USA	ITA	ITA	ITA	KOR	KOR	KOR	LUX	LUX	LUX														
1 1	1 2	1 3	2 1	2 2	2 3	3 1	3 2	3 3	4 1	4 2	4 3														
	<p>Procedimentos de competição.</p> <p>a. A Medalha de Bronze será disputada primeiro, seguida pela disputa das Medalhas de Ouro e Prata nas Finais.</p> <p>b. Os atletas ou seus representantes (treinadores ou oficiais de Equipe) de todas as Equipes que se classificaram para a Fase Final (Disputa de Medalhas) devem se apresentar para controle de cartuchos, na área designada, pelo menos trinta</p>																								

<p>10. A Etapa Final, disputa de Medalhas OURO PRATA BRONZE</p>	<p>(30) minutos antes da hora de Início programada para a disputa da medalha de Bronze. Neste momento o Júri distribuirá também o número, Bib Number, de cada atleta.</p> <p>c. Cada Técnico será responsável por designar o número, Bib Number, para cada um dos membros de sua Equipe.</p> <p>d. Os atletas participantes para a Competição de Medalha de Bronze devem se apresentar na Pedana das Finais pelo menos quinze (15) minutos antes do horário de início da hora marcada.</p> <p>e. Os atletas participantes da Disputa das Medalhas de Ouro/Prata devem apresentar-se ao Júri na Pedana das Finais no horário de início da Medalha de Bronze.</p> <p>f. O Júri deve concluir o controle de cartuchos e verificações de equipamentos durante os períodos de apresentação.</p> <p>g. Uma penalidade de um ponto (1) será deduzida da pontuação do primeiro prato atingido do atleta da Equipe, se os cartuchos de sua Equipe não forem apresentados para controle de cartuchos ou se algum dos membros da Equipe não apresentou seus atletas nos horários estipulados.</p>
<p>11. Número de pratos nas Finais (Disputa de medalhas)</p>	<p>a. Nas Disputas de Medalhas, cada membro das duas Equipes atirará até cinco (5) séries de cinco (5) pratos em cada série. Durante cada série, cada Equipe atirará quinze (15) pratos (5 pratos X 3 atletas = 15 pratos). Máximo vinte e cinco (25) pratos cada atleta (25X3=75 pratos cada Equipe).</p> <p>b. Durante cada série, a sequência dos quinze (15) pratos de cada Equipe, será composto por um (1) esquerdo, um (1) direita e um (1) prato central de cada estação.</p> <p>c. O prato atirado por cada membro de cada Equipe, de cada estação, durante uma série, será aleatório (esquerda, direita ou Centro).</p> <p>d. Na 1ª série os atletas da Equipe com maior posição de classificação (menor número, Bib Number) ocuparão as estações 1, 2 e 3 em ordem de número, Bib Number. Os atletas da 2ª Equipe ocuparão as estações 4, 5 e 6 com base na sequência do número, Bib Number.</p> <p>e. A sequência de tiro (que Equipe atirará primeiro) será alternada entre as duas equipes após cada série de 5 pratos (exemplo: na 2ª série a 2ª Equipe ocupará as estações 1, 2 e 3 e a 1ª Equipe as estações 4, 5 e 6 e assim por diante).</p> <p>f. Após cada série de 5 pratos, a Equipe com o maior número de pratos atingidos da pontuação total de 15 pratos (3 atletas X 5 pratos = 15), receberá 2 pontos e a outra Equipe 0 (zero) pontos. Se os resultados forem iguais, cada equipe receberá 1 ponto. Os pontos de cada série serão transportados para a próxima série.</p> <p>g. As pontuações (número de pratos atingidos), no entanto, de cada série não serão transportadas para a próxima série. As pontuações em cada série começarão do zero.</p> <p>h. A primeira Equipe a conquistar seis (6) pontos, será a vencedora da Competição.</p> <p>i. Se no final da 5ª série as duas Equipes tiverem o mesmo número de pontos 5:5, então, o vencedor será decidido por shoot off, conforme as seções 13 e 14 abaixo.</p> <p>j. Apenas um (1) tiro é permitido em cada prato (ver Regras da ISSF).</p>

	<p>k. Um atleta deve tomar sua posição, fechar a arma e chamar o prato dentro de doze (12) segundos após o atleta anterior ter atirado em um prato regular e abrir a arma e o resultado é registrado, ou após o Árbitro ter dado o comando "START".</p> <p>l. Os prazos de preparação devem ser monitorados por um relógio eletrônico que deve ser administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição.</p>
<p>12. Procedimentos de tiro após a Qualificação</p>	<p>Shoot offs após a Qualificação.</p> <p>a. As posições de partida das Equipes nos desempates, após Qualificação, serão decididas pela Qualificação provisória de cada Equipe (Equipe de classificação mais alta para atirar primeiro). Cada Treinador de Equipe deve designar a ordem de tiro dos três membros de sua Equipe (quem vai atirar primeiro, segundo e terceiro).</p> <p>b. Em caso de empate com pontuação perfeita ou empate com as mesmas pontuações que não podem ser quebradas pela regra de contagem regressiva da Equipe, a ordem de tiro das equipes nos desempates será determinada por sorteio.</p> <p>c. Teste de tiro e observação de pratos (esquerda e direita de todos as 5 estações) antes do início será permitido, de acordo com as Regras de espingarda da ISSF.</p>
<p>13. Procedimento de desempates após Disputa de Medalhas</p>	<p>a. As posições iniciais nos desempates após a Medalha. A ordem será decidida pelo número, Bib Number, de cada Equipe (a Equipe com o número, Bib Number, mais baixo atirá primeiro). Os membros de cada Equipe atirarão na ordem do número, Bib Number.</p> <p>b. Nos desempates após as Medalhas, não haverá teste de tiro e nenhum prato será observado pelos atletas antes do início.</p>
<p>14. Sequências e Procedimentos do Tiro ao Prato</p>	<p>a. Sequência de disparo: Estação 1: prato esquerdo, Estação 2: prato direito, Estação 3: prato esquerda Estação 4: prato direito Estação 5, prato esquerdo Então Estação 1 novamente desta vez atirando em um prato direito e assim por diante;</p> <p>b. Os membros de cada Equipe empatada participarão da disputa, em sequência, um por um, pela ordem designada pelo Treinador (no caso de desempates após Qualificação) ou na ordem do número, Bib Number, (no caso de disputa após a Disputa de Medalhas), a ordem de tiro dos membros de cada Equipe permanecerá a mesma durante toda a disputa.</p> <p>c. O membro da primeira Equipe empatada designado para atirar primeiro, seguido pelos membros da(s) outra(s) Equipe(s) empatada(s) designado para atirar primeiro, devem se alinhar atrás da estação 1 e atirar na sequência de tiro aos pratos (prato esquerdo). Se o(s) empate(s) não for(em) quebrado(s), o mesmo procedimento continuará na estação 2 (prato direito) com o segundo membro designado de cada Equipe empatada. Se ainda assim o empate não for</p>

	<p>quebrado, então o procedimento continuará na estação 3 (prato esquerdo) com o terceiro membro designado de cada Equipe empatada. Este procedimento continuará com os membros de cada Equipe empatada atirando em ordem alternada nas sucessivas estações (1, 2, 3, 4, 5 e assim por diante) até que o(s) empate(s) seja(m) quebrado / resolvido.</p> <p>d. Apenas um (1) tiro é permitido em cada prato.</p> <p>e. Limites de tempo de preparação para cada disparo: 12 segundos.</p> <p>f. Os prazos de preparação devem ser monitorados por um relógio eletrônico que deve ser administrado por um Árbitro selecionado entre os Árbitros nomeados da competição.</p>
15. Time-out do Treinador Tempo do Treinador	<p>a. Durante a Qualificação e a Final (Disputa de Medalhas), Treinamento não verbal é permitido (conforme as Regras de Espingarda da ISSF).</p> <p>b. Durante a Disputa de Medalhas, os Treinadores podem pedir um (1) Tempo com limite máximo de duração de 1 (um) minuto quando for o turno do(s) atleta(s) daquela Equipe para atirar durante o qual o Técnico pode aproximar e falar com o(s) seu(s) atleta(s), no posto de tiro. Os outros Treinadores podem, durante este tempo, também falarem com seus atletas.</p> <p>c. O Membro do Júri responsável deve controlar o Tempo.</p> <p>d. O Locutor pode fazer comentários durante os intervalos.</p>
16. Mau Funcionamento	<p>Mau Funcionamento durante a Qualificação.</p> <p>a. Os maus funcionamentos na fase da Etapa de Qualificação serão decididos de acordo com as Regras de espingarda da ISSF 9.12.</p> <p>Nota: Durante a Qualificação, se uma equipe desistir da competição devido a uma espingarda avariada de um de seus atletas, sua classificação final será determinada pelo número total de pratos atingidos até o momento da retirada.</p> <p>Mau funcionamento durante as Disputas de Medalhas</p> <p>a. Se o Árbitro decidir que uma espingarda está avariada, ou o mau funcionamento da espingarda ou munição, não é culpa do atleta, o atleta deve receber não mais que três (3) minutos para reparar a espingarda ou obter outra espingarda aprovada, ou substituir sua munição. Se isso não pode ser feito dentro de três (3) minutos, o atleta (a Equipe) deverá retirar-se.</p> <p>b. Depois que o mau funcionamento for corrigido, a Disputa de Medalhas deve prosseguir. Se o atleta (a Equipe) desistir, a segunda Equipe deve ser declarada vencedora.</p> <p>c. Uma Equipe pode ter no máximo dois (2) maus funcionamentos durante uma Disputa de Medalhas, incluindo qualquer desempate, shoot off, independentemente de haver ou não uma tentativa de corrigir o mau funcionamento.</p> <p>d. Quaisquer pratos regulares em que ocorra qualquer mau funcionamento adicional, serão declarados "LOST" se o atleta tentou ou não atirar.</p>
17. Protestos	<p>Protestos durante a Qualificação</p> <p>a. Protestos durante a fase da Etapa de Qualificação serão decididos de acordo com as Regras de espingarda da ISSF</p>

	<p>9.17.</p> <p>Protestos durante as Disputas de Medalhas</p> <p>a. Se um atleta discordar da decisão do Árbitro referente a “HIT”, “LOST”, “NO TARGET” ou prato (s) “IRREGULAR (es), ele/ela deve agir imediatamente antes do próximo Atleta atirar, levantando o braço e dizendo “PROTESTO”.</p> <p>b. O Árbitro deve então interromper temporariamente a competição e depois de ouvir as opiniões dos Árbitros Assistentes, tomar a sua decisão. Nenhum protesto será aceito após o próximo atleta disparar.</p> <p>c. Qualquer outro protesto do atleta ou técnico será decidido pelo Júri de Protesto das Finais imediatamente. A decisão do Júri de Protesto das Finais é SOBERANA e não pode ser apelada.</p> <p>d. Se um protesto em uma Final por qualquer assunto que não seja decisão do Árbitro sobre “HIT”, “LOST”, “NO TARGET” ou “IRREGULAR” não é permitido e uma penalidade de dois (2) pontos deve ser aplicada nos dois últimos (2) pratos “HIT”, do atleta (Equipe).</p> <p>e. As atuais Regras do VAR da ISSF (9.18.4) serão seguidas durante as Semifinais e a disputa de Medalhas.</p>
18. Apresentação dos Medalhistas	Os Medalhistas de Ouro e Prata serão acompanhados no Local das Disputas pelos Medalhistas de Bronze e se alinharão como nas Finais Individuais, para fotografias e anúncios oficiais.
19. Comentários	Durante a Fase da Etapa Final (Disputas de Medalhas), comentários (por não mais de 1 minuto) ocorrerão após a conclusão do disparo em cada série de 5 pratos.
20. Equipamentos Especiais e Oficiais das Finais	Os detalhes podem ser encontrados na seção 9.18 das Regras da ISSF para Tiro de Espingarda.
21. Produção Final, Música e Atividade do Espectador	Durante a fase da Etapa Final (Disputa de Medalha), a música deve ser tocada e os espectadores serão encorajados a apoiar e torcer pela sua Equipe favorita. O Delegado Técnico deve aprovar o programa de música. O apoio entusiasmado do público é incentivado e recomendado durante as Disputas de Medalhas.
22. Tipos de Pratos de Argila	Normal para Qualificação e pratos flash para a Final (Disputa de Medalha) A Final (Disputas de Medalhas) deve ser realizada na Pedana das Finais.
23. Casos irregulares ou contestados	Quaisquer casos irregulares ou contestados ou decisões não cobertas por estas regras, serão decididos pelo Júri com base no Conselho Geral da ISSF. Regras Técnicas e as Regras da ISSF para Espingarda ou qualquer outra Regra ISSF.