



REGULAMENTO

DE

PERCURSO DE CAÇA

(FPTAC)

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO COM ARMAS DE CAÇA

Alameda António Sérgio, 22 - 8º C * 1495-132 * Algés * Portugal

☎ 21.4126160 * 📠 21.4126162

<http://www.fptac.pt>

fptac@mail.telepac.pt

REGULAMENTO DE PERCURSO DE CAÇA

A Federação Portuguesa de Tiro com Armas de Caça adopta o presente Regulamento para as suas competições oficiais, com as adaptações e alterações que vierem a ser divulgadas através das Normas Oficiais em vigor.

CAPÍTULO 1 GENERALIDADES

- GENERALIDADES

- STAND DE TIRO

Segundo a configuração do terreno, um campo de Percurso de Caça deverá ser equipado com um número suficiente de máquinas lançadoras de pratos, para que os atiradores possam encontrar condições de tiro, semelhantes às do tiro à caça natural: perdizes, patos, faisões, coelhos, etc., de salto, rasantes, de batida, transversais, nas planícies ou em bosques, estorvados ou não por árvores ou arbustos.

- Os campos de Percurso de Caça deverão ser reconhecidos pela F.P.T.A.C para a organização de competições de carácter nacional.

- MÁQUINAS LANÇADORAS DE PRATOS

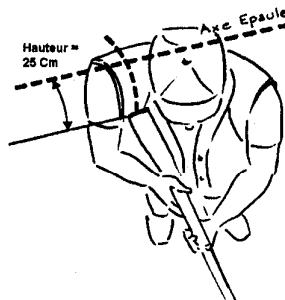
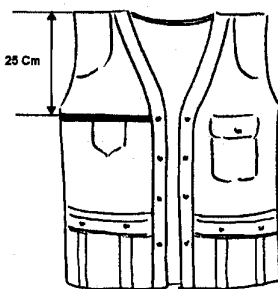
Para percursos pelo sistema antigo, são precisas quatro máquinas por percurso. No novo sistema cada posto de tiro disporá de um mínimo de três máquinas, ou seja de 12 máquinas para cada linha de tiro. As máquinas poderão ser manuais, automáticas ou mistas e serão referenciadas por letras alfabéticas (A, B, C, D,), partindo da esquerda para a direita dos postos de tiro.

- PRATOS

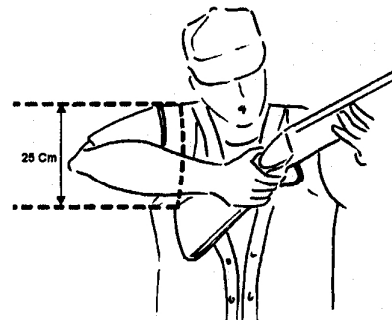
Os pratos a utilizar serão pratos normais de fosso, de skeet, coelhos, pratos mais delgados e de menor diâmetro tendo uma velocidade mais elevada, tipo mini, super-mini, batida, bourdon, flash (eventualmente hélices) . OS PRATOS DEVERÃO OBRIGATORIAMENTE, SER DE COR PRETA OU LARANJA, EM FUNÇÃO DA COR DE FUNDO DOS PERCURSOS.

- POSTOS DE TIRO

O atirador adoptará a posição de pé, com os dois pés dentro do limite do posto de tiro, a chapa de coice da arma tocando o corpo sob uma linha horizontal, traçada no colete de tiro. Esta linha situa-se a 25 cm (9,85 ") abaixo do meio da linha média do ombro (ver esquema a seguir). Conservará esta posição, sem por a arma à cara, até o ou os pratos aparecerem.



25 cm = 9,85 inches



- Num double ao tiro, simultâneo ou rafale, a posição da arma é livre entre o primeiro e o segundo prato.
- Se o atirador se encontrar em posição irregular ou se põe a arma à cara antes de o prato aparecer, receberá UMA ADVERTÊNCIA. (anotada pelo árbitro na folha de marcação.)
- Após uma primeira advertência no mesmo percurso ou na mesma linha de tiro, o prato será declarado “ZERO PARA UM PRATO SIMPLES” ou “ZERO NULO SE SE TRATAR DUM DOUBLE AO TIRO” ou “ZERO ZERO NO CASO DUM DOUBLE SIMULTÂNEO OU RAFALE”.
- O atirador não tem o direito de recusar um prato, a menos que o não tenha pedido. O árbitro será o único juiz a avaliar a regularidade das trajectórias ou se um prato é nulo.
- Os postos de tiro serão delimitados por quadrados de 1 m de lado, ou por círculos de 1 m de diâmetro.
- Após a aparição do ou dos pratos, o atirador deverá atirar com a arma à cara, mesmo no caso de coelhos.
- Nenhum prato poderá ser atirado, seja a que pretexto for, após o árbitro ter anunciado claramente que o mesmo é NULO. Após uma PRIMEIRA ADVERTÊNCIA, o atirador será penalizado com um ZERO PARA UM PRATO SIMPLES ou ZERO NULO CASO SE TRATE DE UM DOUBLE AO TIRO ou ZERO ZERO SE SE TRATAR DUM DOUBLE SIMULTÂNEO OU RAFALE.

- ENSAIO DAS ARMAS

Em caso algum, o ensaio da arma poderá ser feito no posto de tiro, antes do começo da série. Antes de se juntar à sua esquadra para uma série, o atirador poderá, se for o seu desejo, testar o funcionamento da sua arma. Só o poderá fazer num posto especialmente concebido para este efeito, que se situará perto do armeiro.

CAPÍTULO 2 **ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES**

AS ATRIBUIÇÕES DO JÚRI SÃO:

- Controlar antes do começo das competições, que os campos estão conforme os regulamentos e o caderno de encargos e que os preparativos foram feitos de maneira conveniente e efectiva.
- Nenhum treino será permitido antes do desenrolar das competições, no ou nos traçados fixados pela comissão técnica.
- O director de tiro estabelecerá antes do começo das competições, um menu indicando as trajectórias dos pratos para cada máquina. Estas trajectórias traçadas e calculadas com tempo calmo, poderão ser perturbadas pela acção do vento.
- Vigiar para que durante o tiro os regulamentos sejam respeitados, controlar as armas, as munições e os pratos por meio de ensaios técnicos.
- Tomar decisões em caso de falhas técnicas, caso não tenham sido tomadas pelo árbitro responsável.
- Responder a eventuais reclamações.
- Decidir das sanções a aplicar quando um atirador não cumpre os regulamentos, ou se comporta de maneira anti-desportiva.

- De se entender para que pelo menos dois membros do júri estejam sempre presentes no terreno de tiro.

CAPÍTULO 3 **ARMAS E MUNIÇÕES**

- Todas as armas com cano de alma lisa, incluindo os modelos semi-automáticos, com excepção das espingardas de repetição (sistema de “bomba” ou “pump”), são autorizadas, com a condição de não excederem o calibre 12 e estarem equipadas com canos de comprimento igual ou superior a 66 cm.

- Todas as armas, mesmo não carregadas, deverão ser manejadas com a maior precaução.

- As armas devem ser transportadas abertas. **Os modelos automáticos deverão ter a culatra aberta e o cano ser dirigido para o alto ou para baixo.**

- Quando o atirador não se serve da sua arma, deverá colocá-la verticalmente num armeiro, ou noutro local similar, previsto para o efeito.

- É proibido tocar nas armas de outros atiradores, sem a sua autorização.

- É proibido que dois atiradores integrando um mesmo grupo, utilizem a mesma arma, em competições ou campeonatos oficiais.

- É permitido com carácter de excepção, que no caso de mau funcionamento da sua arma, um atirador possa utilizar a arma de outro atirador, com sua autorização, afim de poder terminar o seu percurso.

- “A TROCA DE ARMA, MOBIL CHOQUE OU CANOS É AUTORIZADA” durante um percurso, entre dois postos ou entre pratos simples e doubles. Todavia não será permitido nenhum atraso por causa disso.

- Logo que o atirador se encontre no posto de tiro, não poderá efectuar nenhuma troca.

- O tempo concedido aos atiradores entre dois pratos simples ou doubles, não poderá exceder “20 segundos”.

No caso de um atirador ultrapassar esse lapso de tempo, o árbitro e após lhe dar uma advertência.

- No caso de um mau funcionamento da arma constatado pelo árbitro, o atirador terá direito duas vezes a um novo prato, durante um mesmo percurso.

O SEGUNDO MAU FUNCIONAMENTO E OS SEGUINTE SERÃO CONSIDERADOS COMO “ZERO”.

Sob decisão do árbitro, o atirador poderá continuar com o seu grupo, na condição de rapidamente arranjar outra arma.

Caso contrário, deverá deixar o seu lugar e o seu grupo e acabará os de atirar aos pratos a que não tenha atirado, logo que tenha lugar noutro grupo e que o júri lhe dê autorização.

Se a arma for reparada antes do grupo terminar a série, o atirador poderá retomar o seu lugar, com a autorização do árbitro.

- No caso em que os dois tiros são dados em simultâneo “DEFEITO DA ARMA “ a um prato simples ou ao primeiro prato dum double, o prato será considerado “NULO”, não se registando nenhum resultado..

- A carga dos cartuchos não pode ultrapassar as 28 grs de chumbo. Os chumbos terão a forma esférica e um diâmetro entre 2 e 2,5 mm, mais ou menos 5%.
- A utilização de dispersores ou outros artifícios de carregamento é rigorosamente proibida, bem como de cartuchos recarregados.
- A mistura de chumbos de várias dimensões ou qualidades, é considerada um artifício de carregamento e como tal, rigorosamente proibida.
- A utilização de pólvora preta bem como de cartuchos tracejantes é proibida.
- Dois cartuchos poderão ser utilizados para cada prato simples. Porém para os doubles, os atiradores apenas terão direito a dois cartuchos para cada double.
- Se num double os dois pratos são partidos com um único cartucho, serão considerados como BOM BOM.
- O árbitro poderá em qualquer momento retirar um ou dois cartuchos da câmara da arma de um atirador, para serem examinados pelo júri.

CAPÍTULO 4 **VESTUÁRIO, REGRAS DE CONDUTA, SEGURANÇA**

- O vestuário dum participante numa competição deverá ser correcto. O uso de calções curtos é proibido, apenas sendo autorizados os calções tipo bermudas, com um máximo de 5 cm acima do joelho. As camisas deverão ter no mínimo mangas curtas, com ou sem colarinho, mas junto ao pescoço (tee-shirt). A utilização de sandálias é interdita por razões de segurança. O dorsal do atirador deverá ser posto na sua integralidade e a sua visibilidade deverá ser total. Qualquer falta a estas regras de conduta será sancionada com uma “ PRIMEIRA ADVERTÊNCIA PELO ÁRBITRO “. De seguida o mesmo poderá aplicar sanções, que poderão ir até à exclusão da competição, sob decisão do júri.
- Um atirador só poderá atirar na sua vez e somente quando um prato foi lançado, salvo se para isso recebeu autorização do árbitro (teste).
- É proibido visar ou atirar a pratos doutros atiradores.
- É igualmente proibido visar ou atirar a animais vivos.
- Os simulacros de tiro não são autorizados nos postos de tiro ou fora deles.
- Se um atirador efectuar quando colocado no posto de tiro e antes de ter pronunciado a ordem de saída do prato, simulacros de tiro (por a arma à cara seguindo a linha teórica da trajectória dos pratos) ou faz partir involuntariamente um tiro, receberá uma ADVERTÊNCIA do árbitro. Após a primeira advertência, todo o simulacro será penalizado com um “ZERO”, para o primeiro prato bom da série.
- No momento em que é chamado, o atirador deve estar preparado para atirar imediatamente, e ter consigo as munições e o equipamento necessário para a execução da série.
- Em nenhum caso um atirador deve avançar para o posto de tiro, antes que o atirador precedente o tenha deixado e que seja a sua vez de atirar.
- O atirador não pode carregar a arma senão quando se encontra na posição de tiro onde tomou lugar, com os canos virados na direcção do campo de tiro e só após o árbitro lhe dar autorização para isso.

- As armas automáticas só podem ser carregadas com dois cartuchos.
- O atirador não deve voltar-se na posição de tiro, antes de ter aberto a arma e de ter tirado os cartuchos das câmaras, quer tenha ou não atirado.
- Durante a mostra de pratos ou numa interrupção de tiro, o atirador é obrigado a ter a arma aberta e descarregada. Não deve recarregá-la antes de o árbitro o autorizar a fazê-lo.
- Em caso de falha ou mau funcionamento da arma ou do cartucho, o atirador deve ficar no seu lugar, com a arma dirigida para o campo de tiro, sem a abrir nem tocar na patilha da segurança, antes de o árbitro a controlar.
- O tiro pode deste modo prosseguir sem interrupção, estando os atiradores somente autorizados a pronunciar as palavras de comando de saída dos pratos necessárias, “ PRONTO “, “ PULL “, “ GO “ ou outra, e de responder às questões do árbitro.
- Se um membro do júri observar algo que não esteja conforme o regulamento, deve disso advertir o árbitro.
Se o árbitro não puder tomar de imediato as medidas necessárias, deverá prevenir o júri
- **PROTECÇÕES AUDITIVAS** – Os atiradores, os árbitros, o pessoal de campo e o público que se encontrem num percurso ou na sua proximidade, devem obrigatoriamente usar protecções auditivas.
- **ÓCULOS** – Os atiradores, os árbitros e o pessoal de campo devem obrigatoriamente usar óculos de protecção.
Excepcionalmente, em caso de chuva ou neve, se o atirador ou o árbitro consideram ser incomodados pelo uso dos óculos, para atirar ou arbitrar correctamente, podem tirá-los, sob sua inteira responsabilidade.

CAPÍTULO 5

ÁRBITROS

- Os árbitros devem ser reconhecidos pelo júri antes do começo da competição. Caso exista um grande número de árbitros sem referências suficientes, deverão os mesmos controlados por árbitros internacionais.
- O árbitro toma sozinho as suas decisões. Se o atirador discorda da sua decisão, deve protestar de imediato na posição de tiro, levantando um braço e dizendo “ PROTESTO “. O árbitro deve então interromper o tiro e dar de imediato a conhecer a sua decisão definitiva.
- O atirador pode apelar da decisão do árbitro, dirigindo ao júri um protesto por escrito, acompanhado do depósito de uma importância em vigor no dia da competição e que lhe será restituída se a reclamação for aceite.
Se o júri aceitar o protesto como justificado, pode dar instruções ao árbitro com vista a apreciações futuras ou nomear um outro árbitro ou enfim modificar a decisão do mesmo.
Em nenhum caso a reclamação pode assentar em se saber se um prato é partido ou falhado, ou se o seu lançamento foi defeituoso, casos em que não se pode apelar da decisão do árbitro.
- Quando um atirador está preparado para atirar, anuncia “ PRONTO” ao árbitro, devendo o prato ser lançado num lapso de tempo que pode variar de 0 a 3 segundos, após o árbitro ter transmitido o comando do atirador aos pulleurs.
- O árbitro deverá transmitir a ordem de comando do atirador aos pulleurs, num lapso de tempo o mais curto possível.

- O árbitro poderá excepcionalmente interromper o tiro, em caso duma chuvada forte ou violento temporal que pareçam ser de curta duração. Todavia deverá informar o júri se essa interrupção correr o risco de longa duração.

CAPÍTULO 6 **PRATOS SIMPLES, PARTIDOS OU FALHADOS**

O prato é declarado “ BOM “

- Quando é lançado e o atirador lhe atira segundo o regulamento e que pelo menos um pedaço visível se destaca, ou se é pulverizado total ou parcialmente, sendo isto válido também para os pratos “ FLASH “.

O prato é declarado “ ZERO “

- Se não foi tocado e nenhum pedaço se destacou visivelmente, ou se somente largou poeira.
- Se o atirador não pode atirar porque tem a arma em segurança, esqueceu de a carregar ou de a armar, a mesma está mal fechada ou ainda esqueceu de fazer a manobra necessária para introduzir o cartucho na câmara (caso use uma arma automática).
- Ao SEGUNDO mau funcionamento da arma durante um mesmo percurso.
- Se o atirador não pode atirar o segundo tiro por ter esquecido de meter um segundo cartucho, ou se esqueceu de suprimir o dispositivo de blocagem do depósito de uma arma automática, ou por qualquer outro motivo “ ZERO “.
- Se o segundo tiro não pode partir por ter dado uma gatilhada e ter errado o prato com o primeiro.
- Se o atirador em caso de mau funcionamento ou falha da arma, a abre ou toca do dispositivo de segurança, antes do árbitro a controlar.

CAPÍTULO 7 **PRATOS SIMPLES “ NULOS “**

- O prato será declarado “ NULO “ e um novo prato será lançado, quer o atirador tenha ou não atirado.
 - a)** se o prato se parte à saída.
 - b)** se o prato não é lançado da máquina devida.
 - c)** se no caso dum prato simples outros pratos são lançados de máquinas do mesmo percurso, quer o atirador seja prejudicado ou não.
 - d)** se no tiro a um coelho o prato se parte após o atirador o ter falhado com o primeiro tiro e antes de lhe ter dado o segundo; neste caso o prato é “ NULO “ e deverá ser repetido, atirando o primeiro tiro ao lado e só o podendo partir com o segundo.
- Se o prato é de cor manifestamente diferente dos outros pratos lançados na mesma trajectória, num mesmo posto de tiro.
- Se o prato é atirado antes de o atirador o pedir.
- Se o prato é lançado num lapso de tempo excedendo os três segundos, após o comando do árbitro.
- Se a trajectória é julgada irregular pelo árbitro.
- Se no caso de uma arma automática a ejeção do primeiro cartucho impede a introdução do segundo, após o prato ter sido falhado. Neste caso o primeiro tiro será dado na direcção do prato sem lhe tocar registando-se o resultado do segundo tiro.

- Se se verificar um incidente ao primeiro tiro devido a uma falha do cartucho ou mau funcionamento da arma, não imputável ao atirador e se o atirador não atira o segundo tiro, “ SE ATIRAR O SEGUNDO TIRO O RESULTADO SERÁ REGISTRADO “.
- O árbitro poderá declarar um prato como “ NULO “, se o atirador foi visivelmente incomodado.
- Quando outro concorrente atira ao mesmo prato.
- Quando o árbitro por qualquer motivo não tiver possibilidade de julgar se o prato foi tocado ou falhado.
- Todos os pratos “ NÃO “ anunciados como “ NULOS “ pelo árbitro, deverão ser atirados. Todavia o árbitro poderá anunciar “ NULO “ após o ou os pratos terem sido atirados (caso dum lançamento prematuro, tardio ou má trajectória).
- Em caso de falha do cartucho ou mau funcionamento da arma, não imputável ao atirador, o prato será declarado “ NULO “ e um novo prato será lançado, mas após duas falhas ou dois maus funcionamentos da arma, durante um mesmo percurso, (quer o atirador tenha ou não mudado de arma) registar-se-ão os incidentes seguintes como “ ZERO “.

CAPÍTULO 8

DOUBLES AO TIRO

DEFINIÇÃO DE UM DOUBLE AO TIRO

- Dois pratos lançados de uma ou duas máquinas diferentes, sendo o segundo lançado num lapso de tempo de 0 a 3 segundos, após o tiro dado ao primeiro.

DOUBLE AO TIRO “ NULO “

- Se dois pratos são lançados simultaneamente.
- Num double ao tiro, quando o atirador não atira ao primeiro prato por surpresa ou por falta de visibilidade deste, o primeiro prato será “ ZERO “ e o segundo “ NULO “. Como o segundo prato só pode ser lançado após o primeiro tiro, o double será repetido afim de se conhecer o resultado do segundo prato.
- Se o prato não é lançado da máquina correcta.
- O primeiro prato é regular e o segundo irregular. Todavia o resultado do primeiro prato é registado como “ BOM ou ZERO “.
- O double será declarado “ NULO “ devendo o atirador atirar um segundo double, para determinar o resultado dos dois tiros:
 - a)** se, durante um double, os dois tiros partem simultaneamente, por “DEFEITO DA ARMA“, o double é “ NULO “ e deverá ser repetido, mesmo que o primeiro prato tenha sido partido.
 - b)** se o atirador faz partir involuntariamente um tiro na posição de tiro, seja ao carregar a arma ou por acidente, antes de ter pedido o prato.
- Num double ao tiro, quando o segundo prato é irregular “ NULO “, o double deverá ser repetido e o resultado do primeiro registado “ BOM ou ZERO “ ; se o primeiro prato foi “ ZERO “ , assim será considerado, mesmo que na repetição do double, seja partido.
 - a)** se o atirador falha o primeiro prato e este entra em colisão com o segundo, antes do atirador atirar o segundo tiro.
 - b)** se fragmentos do primeiro prato vão partir o segundo, antes do atirador atirar o segundo tiro.
 - c)** se num double, quando o segundo tiro não pode ser atirado, devido a um mau funcionamento da arma ou munição.

- Um mau funcionamento da arma ou falha de cartucho impede o atirador de atirar ao primeiro prato.
- Se o atirador não atirar na sua vez, receberá “ UMA ADVERTÊNCIA “. Ao segundo incidente no mesmo percurso ou linha de tiro, o prato será declarado “ ZERO PARA UM PRATO SIMPLES “ ou “ ZERO NULO SE SE TRATAR DUM DOUBLE AO TIRO “ ou “ ZERO ZERO NO CASO DUM DOUBLE SIMULTÂNEO OU RAFALE “.

CAPÍTULO 9

DOUBLE AO TIRO CONSIDERADO BOM ZERO, ZERO BOM ou ZERO ZERO

- Se o atirador não atira o segundo prato dum double regular, o resultado do primeiro é registado e o segundo declarado “ ZERO “.
- O prato será declarado “ ZERO “ ao terceiro mau funcionamento da arma ou falha de cartucho, num mesmo percurso.
- Quando o atirador num double atira os dois tiros ao mesmo prato.

CAPÍTULO 10

DOUBLES SIMULTÂNEOS

- São dois pratos lançados ao mesmo tempo, por uma ou duas máquinas.
- Num double simultâneo “ NENHUM RESULTADO SERÁ REGISTADO “ em caso de “ NULO “ de uma ou das duas trajectórias.
- Os pratos podem ser partidos com um só cartucho e registados como “ BOM BOM “.
- Os pratos podem ser atirados por qualquer ordem.
- Se o atirador “ SEM UM MOTIVO VÁLIDO “ não atira a um double regular, os dois pratos são registados “ ZERO

DOUBLE SIMULTÂNEO “ NULO “

- O double será declarado “ NULO “ devendo o atirador atirar a outro para determinar o resultado dos dois tiros:
 - a) se um ou os dois pratos se partem à saída.
 - b) se o ou os pratos não são lançados da máquina correcta.
 - c) se um ou os dois pratos são de cor manifestamente diferente dos outros utilizados no mesmo double.
 - d) se o ou os pratos foram lançados antes do atirador os pedir.
 - e) se o double foi lançado num lapso de tempo excedendo os três segundos após o comando do árbitro.
 - f) se uma das trajectórias dos pratos é considerada irregular pelo árbitro.
 - g) se o atirador falha o primeiro prato e este entra em colisão com o segundo, antes do atirador poder atirar o segundo tiro.
 - h) se fragmentos do primeiro prato partem o segundo, antes do atirador atirar o segundo tiro.
 - i) um mau funcionamento da arma ou cartucho impede o atirador de atirar o ou os seus primeiros pratos.
 - j) se num double, quando o segundo tiro não pode ser atirado, devido a mau funcionamento da arma ou falha do cartucho.
 - k) se num double os dois tiros partem em simultâneo “DEFEITO DA ARMA“, o double é “ NULO “ e será repetido.

l) se o atirador quando na posição faz partir involuntariamente um tiro, durante o carregamento ou por acidente, antes de ter pedido o prato.

CAPÍTULO 11 **DOUBLES RAFALE**

DEFINIÇÃO DUM DOUBLE RAFALE

- Os pratos lançados por uma mesma máquina, numa mesma trajectória.
- Podem ser atirados dois tiros ao mesmo prato.
- Os pratos podem ser atirados não importa porque ordem.
- Num double rafale “ NENHUM RESULTADO PODE SER CONSIDERADO “ em caso de “ NULO “ numa das trajectórias.
- Todas as regras dos doubles simultâneos se aplicam aos doubles rafale.

CAPÍTULO 12 **PENALIZAÇÕES**

- Todos os atiradores devem conhecer este regulamento de PERCURSO DE CAÇA (fptac). Ao tomarem parte nas competições, aceitarão sofrer sanções ou outras consequências, resultantes da violação das regras ou das ordens dos árbitros.
- Caso o júri se aperceba que um concorrente retarda voluntariamente o tiro ou que se comporta de maneira desleal, pode dar-lhe uma advertência, condená-lo à perda de um prato, ou excluí-lo da competição.

CAPÍTULO 13 **DESEMPATES**

- Em caso de desempates e se o tempo o permitir, o júri traçará um novo percurso.
- Os desempates para os três primeiros lugares individuais far-se-ão numa série de 25 pratos e se os empates persistirem ao primeiro “ ZERO ELIMINATÓRIO “ numa segunda série. Os atiradores seguintes que se encontrem com o mesmo resultado serão classificados como ex-aequo.
- Quando os desempates não se efectuam num momento previsto com antecedência, os atiradores deverão manter-se em contacto com a comissão desportiva, afim de estarem prontos a atirar em menos de “ QUINZE MINUTOS “ após terem sido chamados.
- Os atiradores que não estejam presentes no momento dos desempates são considerados desistentes.
- Para os desempates de equipas, a classificação será estabelecida subindo as pranchadas na ordem inversa do tiro.

CAPÍTULO 14
FOLHAS DE MARCAÇÃO

- A folha de marcação será apontada pelo árbitro, ou sob a sua responsabilidade por um terceiro designado por ele. Cada árbitro disporá dum lápis de cor diferente nos mesmos percursos ou linhas de tiro.

- Nas folhas de marcação só serão contabilizados os pratos zero (ver cópia anexa). Cada prato zero será apontado na ordem, da esquerda para a direita da folha de marcação.

Os pratos serão numerados em cada posição, na ordem de tiro.

Fed. Portuguesa de Tiro Com Armas de Caça

PERCURSO DE CAÇA (FPTAC)



Esquadra n.º

Campo n.º

Série n.º

| Dor. | Nome | Cat. | 1 | | | | | 2 | | | | | 3 | | | | | 4 | | | | | 5 | | | | | Total | Assinatura | | | | | | |
|------|------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------|------------|--|--|--|--|--|--|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | | | | | | | | |
| | | | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | | | | | | | | |
| | | | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | | | | | | | | |
| | | | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | | | | | | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | | | |

Árbitros

