

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE PETANCA

REGULAMENTO DO CAMPEONATO DO MUNDO DE TIRO DE PRECISÃO

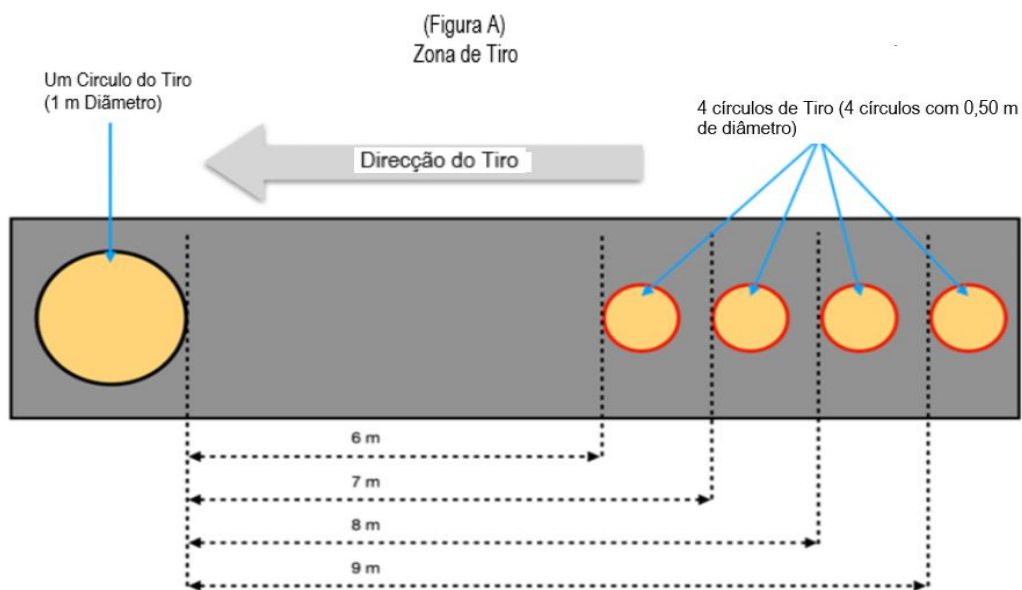
RESUMO DAS REGRAS DO TIRO DE PRECISÃO E COMO ATRIBUIR OS PONTOS

- **Plataforma de tiro: Figura A**
- **Validade do tiro: Figura B**
- **Posicionamento dos objetos no círculo de tiro de 1 metro e atribuição de pontos: Figura 1 a 5**

1 – Plataforma de tiro

É composta por um círculo de um metro de diâmetro com as marcas necessárias para posicionar os objetos- alvos e obstáculos- e de quatro círculos de lançamento com 50 centímetros de diâmetro, ligados entre si cujos bordos dianteiros estão situados a 6 m, 7 metros, 8 metros e 9 metros, do bordo mais próximo do círculo onde se encontram o alvo e os obstáculos.

Nos confrontos diretos, seja nos quartos de final, é desejável que as plataformas de tiro, estejam colocadas na direção da largura dos jogos em competição no evento.



2- Material utilizado

- 2.1 As bolas alvo (figuras 1,2,3 e 4) têm todas 74 mm de diâmetro, 700 g de peso e são lisas. São de cor clara (aço) e idênticas para todas as plataformas(ateliês).
- 2.2 O “but” alvo (figura 5) e o “but” obstáculo (figura 2) têm 30 mm de diâmetro e pesam mais de 10 gramas, são de madeira e cor clara.
- 2.3 As bolas obstáculo (figuras 3 e 4) têm as mesmas características que as bolas alvo, mas são de cor escura e idênticas para os dois ateliês onde são utilizadas.

No Campeonato do Mundo de Tiro de Precisão, é imperativo no mínimo, instalar quatro plataformas de tiro cujos círculos destinados aos alvos e obstáculos, contêm as marcações necessárias para que aí sejam colocados em lugares específicos.

3- Colocação de Alvos e Obstáculos

São colocados no interior de um círculo com um metro de diâmetro por um voluntário com experiência com ajuda de um molde aprovado pela FIPJP, segundo as normas determinadas nas figuras 1,2,3,4 e 5.

Os objetos são separados:

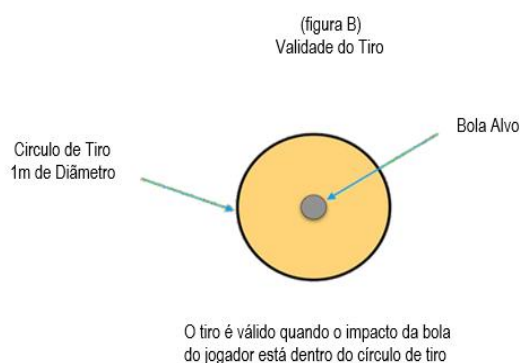
- Quando houver dois (figuras 2 e 4) a 10 cm duma extremidade dos alvos à extremidade mais próxima do obstáculo
- Quando houver três (figura 3), esse espaçamento é apenas de 3 cm

As bolas-alvo são sempre colocadas no centro do círculo de um metro, ou seja, a 6,5 metros, 7,5 metros, 8,5 metros e 9,5 metros das bordas dos círculos de lançamento.

O “but” é colocada a 20 cm da borda do círculo de um metro, mais próximo dos círculos de arremesso. É, portanto, posicionado, respetivamente, 6,2 metros, 7,2 metros, 8,2 metros e 9,2 metros das bordas dos círculos de lançamento.

4- Validação e Valoração dos tiros

Para que um tiro seja válido, o impacto do tiro deve ser dentro do círculo onde estão os alvos e obstáculos. É nulo, mesmo que toque apenas parcialmente o limite deste círculo. Para verificar isso, é recomendado giz ou plasticina na borda do círculo.



Marcação de 1 ponto

- Quando a bola alvo é atingida regularmente sem sair do círculo.
- Nas figuras 2 e 4, quando o objeto obstáculo é atingido no recuo da bola que bateu primeiro a bola alvo, independentemente das posições dos outros objetos. O ponto só será concedido se o impacto da

bola de tiro for atrás do obstáculo posicionado à frente da bola alvo. Se não, a pontuação será de zero (0) pontos.

- Na figura 3, quando uma das bolas obstáculo é batida após a bola alvo e permanece no círculo. Nenhum ponto (0) será concedido se a bola alvo e uma das bolas obstáculo saírem do círculo.

Marcação de 3 pontos

- Quando o objeto tocado de forma regular sai definitivamente do círculo, assim como a bola de tiro sem que os obstáculos – bolas ou “but” quando houver – tenham sido tocados.

- Quando o “but” alvo (figura 5) é tocado regularmente, mas não sai do círculo.

Marcação de 5 pontos

- Quando a bola de tiro não sai do círculo ao contrário da bola batida regularmente, sem que os obstáculos – bola ou “but” quando houver – tenham sido tocados.

- Quando o “but” alvo sai do círculo onde estava posicionado, depois de batido regularmente.

O score máximo possível para uma série é de 100 pontos (ver em anexo as figuras de 1 a 5)

5- Desenrolar da prova

O Campeonato do Mundo de Tiro de Precisão começa com duas provas de qualificação para selecionar oito jogadores para a fase final. Cada atirador fará uma série completa de vinte tiros, seja quatro tiros às quatro distâncias para cada ateliê em menos de 15 minutos.

A ordem de participação na primeira ronda a eliminar é determinada por um sorteio efetuado na primeira parte do Campeonato do Mundo de Tripletes. A Mesa de controle se encarregará de fazer a distribuição dos jogadores nas Plataformas de Tiro.

No final desta prova os quatro melhores resultados dão qualificação para os quartos de final, recebendo os números de 1 a 4. Os desaseis seguintes, pelo menos, ficam retidos para participar na segunda prova. Porém, se vários atiradores obtiverem a mesma pontuação que o 16º, serão todos repescados.

Para a segunda volta de qualificação a ordem de atuação é inversa à ordem de resultados obtidos na primeira ronda, os jogadores com piores resultados atirarão em primeiro. A Mesa de controle é responsável pela distribuição na plataforma de tiro.

Como resultado o score de cada jogador é constituído pelo total do score das duas rondas.

No final da segunda ronda de qualificação, os quatro melhores resultados, segundo o método acima definido, são igualmente qualificados para os quartos de final, recebendo os números de 5 a 8.

Em caso de igualdade pontual nos quatro primeiros em cada ronda, o melhor será o que tiver obtido na prova mais contagens de 5 pontos, persistindo a igualdade, será o que tiver obtido mais contagens de 3 pontos.

Barragem – Em caso de igualdade perfeita, organiza-se uma barragem onde cada jogador em igualdade pontual, tira uma única bola por ateliê, desde o círculo de 7 metros. Se a igualdade persistir, a prova é recomeçada até que um dos jogadores obtenha superioridade pontual num dos alvos. Este procedimento é igual para a fase final.

Os confrontos da fase final, desenrolam-se de acordo com o esquema seguinte até à final.

1	Contra	8
4	Contra	5
3	contra	6
2	contra	7

Em cada jogo qualifica-se o jogador que obtiver maior pontuação.

Nos quartos de final, meias finais e final, os dois adversários atiram na mesma plataforma.

6- Regras Gerais

Os jogadores ou jogadoras, individualmente durante as qualificações ou um a seguir ao outro nas oposições diretas, atiram por ordem, de 6 metros, até 9 metros, como mostram as figuras de 1 a 5.

Cada jogador ou jogadora tem 15 minutos para efetuar o conjunto dos seus tiros. O tempo é registado na mesa de controle, anunciado aos jogadores no final de cada ateliê e, se possível, exibido de forma visível.

A contagem do tempo começa no momento em que o árbitro dos pontos levanta o braço, quando o auxiliar retira o molde de colocação de objetos no ateliê. O cronometro é parado quando a bola sai da mão do jogador.

O jogador ou jogadora deve permanecer no círculo com os pés no chão até que a bola de tiro toque o solo ou o alvo. O facto de ter pelo menos um pé completamente descolado do chão, é penalizado com cartão vermelho, valendo a anulação do tiro, mesmo se o jogador ou jogadora só sair do círculo depois do impacto da bola de tiro.

Será igualmente mostrado um cartão vermelho o todo o jogador ou jogadora que tiver um pé a morder o círculo de lançamento.

Um jogador ou jogadora que receba um segundo cartão vermelho terá a sua série interrompida, mas conservará os pontos até aí obtidos.

Só um árbitro ou alguém mandatado pela organização pode colocar, com a ajuda de um molde homologado pela FIPJP, o alvo e os obstáculos. É interdito que treinadores ou jogadores intervenham na plataforma de tiro.

Contudo, o Treinador pode assistir o jogador ou jogadora permanecendo de lado. Não está autorizado a deslocar-se às 4 posições do tiro.

Para cada terreno é preciso:

- Um árbitro ou auxiliar para ver a posição dos pés dos atiradores. Dispõe de uma plaqueta branca para anunciar que valida o tiro e outra vermelha para anunciar que o tiro é nulo. Deverá ser impetuoso (cartão vermelho), para com um jogador ou jogadora que descole completamente do solo um pé, antes da bola ter tocado o solo ou o alvo. Não deve prevenir um jogador ou uma jogadora que tenha o pé a morder o círculo.
- Um árbitro que anuncie a pontuação de 0,1,3 ou 5, com a ajuda de uma plaqueta, depois de se certificar da validade do tiro. Deve posicionar-se à frente do círculo que o atirador vai usar e sempre a pelo menos 2 metros deste último.
- Um marcador para cada jogador, colocado na mesa de controle para registar o resultado, ponto a ponto, nas fichas apropriadas e um cronometro para registar o tempo decorrido, que pode estar incluído no próprio marcador.

7- Instalação de Câmaras de Vídeo

Quando for possível a sua instalação, pode ser utilizado nos jogos de confronto direto, em caso de contestação a uma decisão arbitral. Nesse caso o Treinador disporá de um cartão verde para pedir recurso ao vídeo.

Se a solicitação lhe der razão conservará o cartão verde que poderá utilizar novamente. Caso contrário, perderá o cartão e não poderá fazer qualquer reclamação até final do jogo.

8- Inscrição no Campeonato do Mundo de Tiro

Só pode haver um participante por país e fazer parte da equipe de quatro jogadores inscritos pela sua Federação para o Campeonato do Mundo de Tripletas.

Porém, existe exceção para o titular de campeão no mundo, que pode vir defendê-lo, mesmo que o seu país não esteja qualificado para o Campeonato do Mundo de Tripletas, e somente nesta condição; caso contrário, ele deve fazer parte da equipa, beneficiando das mesmas condições logísticas.

9- Prémios e título

Os quatro primeiros da prova recebem respetivamente: para o vencedor uma medalha de ouro, um troféu pessoal de Campeão do Mundo, outro para a sua federação e uma camisola de Campeão do Mundo; para o finalista uma medalha de prata, uma taça pessoal e outra para o seu país, atribuídas pela Comissão Organizadora; e, para os semifinalistas, uma medalha de bronze e uma taça concedida pela comissão organizadora. Cada finalista das quartas-de-final também recebe uma taça concedida pelo comité organizador.

As medalhas são entregues pela FIPJP no pódio previsto para o efeito, cerimónia seguida do hastear das bandeiras dos medalhados e entoar do hino nacional do vencedor.

10- Incidentes

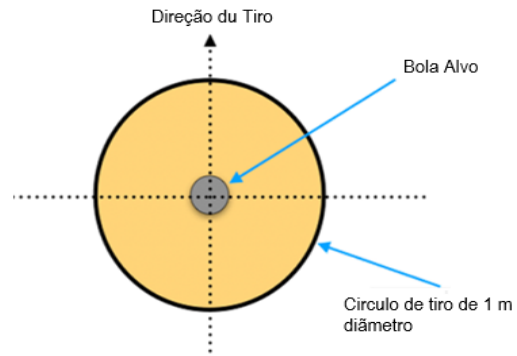
Se ocorrer um incidente durante a prova (falha de energia, tempestade, manifestação pública, arremesso de objetos ou raio laser - etc.), que não envolva diretamente um jogador, ela é interrompida. Deve ser retomada o mais rápido possível, com os mesmos jogadores começando novamente como na Figura 1.

Após a primeira chamada, o jogador tem 5 minutos para se apresentar no campo de tiro. Em caso de ausência, é chamado novamente, mas inicia a prova com uma penalização de 5 pontos. Se não comparecer 5 minutos após a segunda chamada, é eliminado.

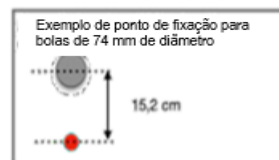
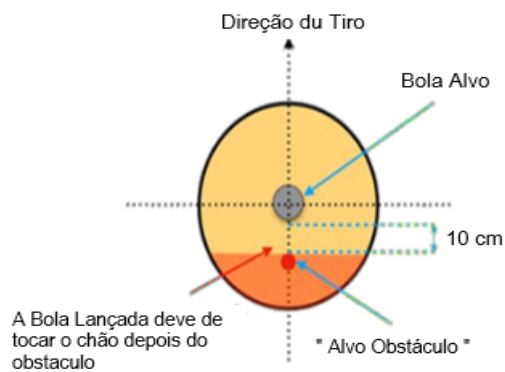
Anexo 1 Figuras de 1 a 5

(Figura 1)
Uma bola alvo

Resultados do Tiro	Pontos
Bola Alvo sai do círculo e a Bola de tiro fica no círculo " Carreau"	5
Conseguir (bola alvo e bola de tiro saíram do círculo)	3
Tocada - Bola de alvo tocada e fica no círculo	1
Bola alvo tocada e recua na bola na bola alvo	
Falhar ou impacto da bola lançada antes do alvo	0

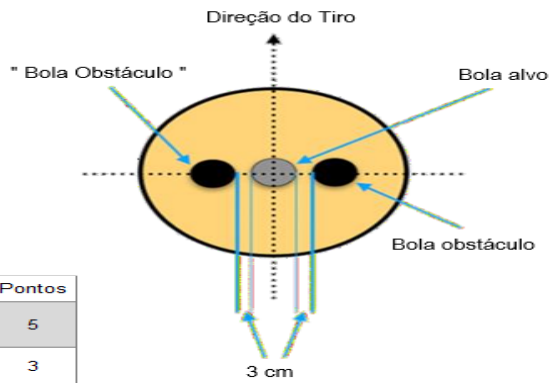


(Figura 2)
Bola alvo atrás do alvo



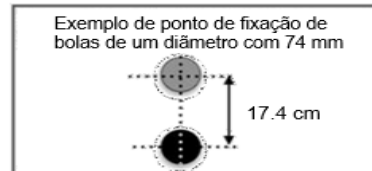
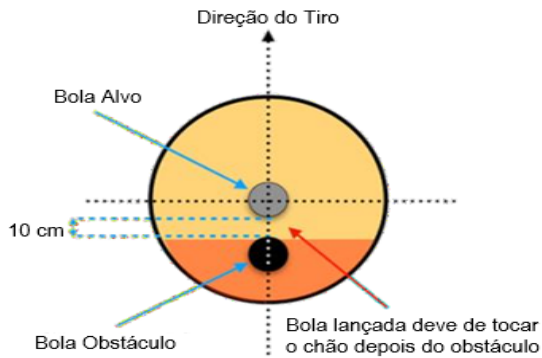
Resultados do Tiro	Pontos
Bola Alvo sai do círculo e a Bola de tiro fica no círculo " Carreau"	5
Conseguir (bola alvo e bola de tiro saíram do círculo)	3
Tocada - Bola de alvo tocada e fica no círculo	1
Bola alvo tocada e recua na bola na bola alvo	
Falhar ou impacto da bola lançada antes do alvo	0

(Figura 3)
Bola alvo entre 2 bolas obstáculo



Resultados do Tiro	Pontos
Bola Alvo sai do círculo e a Bola de tiro fica no círculo " Carreau"	5
Conseguir (bola alvo e bola de tiro saíram do círculo)	3
Tocada - Bola de alvo tocada e fica no círculo	1
Bola alvo tocada e recua na bola na bola alvo	
Falhar ou impacto da bola lançada antes do alvo	0

(Figura 4)
Bola Alvo atrás da Bola



Resultados do Tiro	Pontos
Bola Alvo sai do círculo e a Bola de tiro fica no círculo " Carreau"	5
Conseguir (bola alvo e bola de tiro saíram do círculo)	3
Tocada - Bola de alvo tocada e fica no círculo	1
Bola alvo tocada e recua na bola na bola alvo	
Falhar ou impacto da bola lançada antes do alvo	0

(Figura 5)
Alvo

Resultados do Tiro	Pontos
Alvo sai completamente do círculo	5
Conseguio (alvo deslocado dentro do círculo (considerado como tal deixar sua localização inicial).	3
Falhado	0

