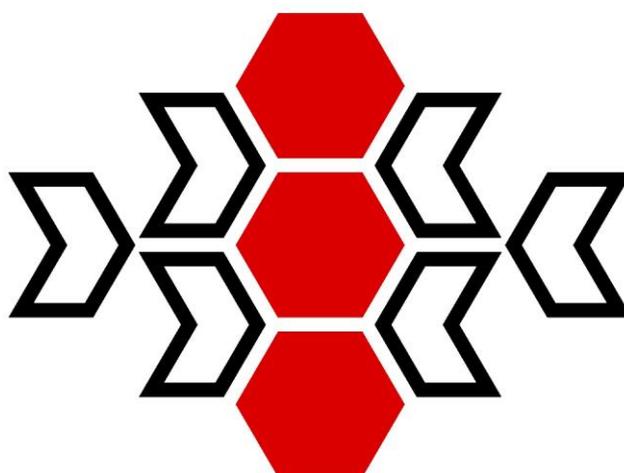


FEDERAÇÃO PAULISTA DE TIRO PRÁTICO

DESDE 1986



FEDERAÇÃO PAULISTA
DE TIRO PRÁTICO

REGRAS PARA TIRO MULTICALIBRE DE PRECISÃO –
TMCP FPTP – 2025
V.9.0

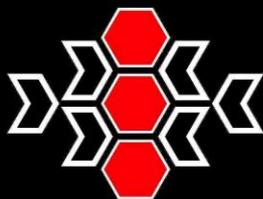


TMCP – Tiro MULTI



precisão





REGRAS PARA DISCIPLINA TIRO MULTICALIBRE DE PRECISÃO - TMP

A Disciplina **TIRO MULTI CALIBRE DE PRECISÃO** consiste em disparos de posição estática, com número de disparos e tempo para efetuar os disparos determinados conforme abaixo.

1 - **TIPO DE ALVO E PROVA:** o alvo a serão dois Alvos com Centro Redondo duplo, sobrepostos, homologado para uso padrão em Carabina de Precisão na FPTP, conforme demonstrado em anexo ou Alvo **TPC – Tiro de Precisão por Calibre – FPTP** com quatro centros de alvos.

Cada alvo poderá ser utilizado para quatro Séries.

Cada **PASSAGEM** terá, obrigatoriamente 4 SÉRIES, uma SÉRIE no alvo da esquerda alto, uma SÉRIE no alvo da direita alto, uma SÉRIE no alvo da esquerda baixo, uma SÉRIE no alvo da direita baixo em sequência. Caso o competidor queira participar de todas as séries, deverá aguardar o procedimento de todas as séries dos outros competidores antes de ser autorizado, pelo Range Officer, a terminar a PASSAGEM.

Cada série poderá ser executada com calibres distintos e armas distinta.

2 - **DISTÂNCIA DO ALVO:** o alvo deverá ser montado a 8 (oito) metros da linha de tiro, a uma altura de 1,20m do centro do alvo ao solo, a uma altura de 1,20m do centro do alvo ao solo, tendo como referência o piso do atirador. O segundo alvo deverá ser montado logo abaixo do Primeiro Alvo montado sobreposto com o topo do papel alvo de baixo tangenciando o limite do último círculo do alvo de cima. Criando assim 4 centros de pontuação: Esquerda Acima, Direita Acima, Esquerda Abaixo, Direita Abaixo. Os Alvos podem ser grampeados para formar um único conjunto. Obrigatoriamente deveram ser identificados com o nome do competidor, número da passagem, data e hora. O Alvo TPC – Tiro de Precisão por Calibre – FPTP é o alvo oficial da prova, cada centro deve identificar o grupo da arma utilizada e seu número de série.

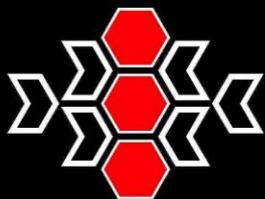
3 - **DA ARMA E ACESSÓRIOS:** poderão ser utilizadas Pistolas e Revolveres de todos os calibres permitidos pela legislação vigente, tanto os classificados como PERMITIDO, quanto os classificados como RESTRITOS

4 – **Divisões:** as armas e equipamentos serão enquadradas nas disciplinas/divisões descritas abaixo. Em caso de dúvida sobre qual a Divisão adequada para o equipamento, o Range Master será consultado.

Divisão Armas Alma Raiadas qualquer um dos grupos abaixo:

- Arma Curta Alma Raiada
- Arma Longa Alma Raiada
- Arma Longa Alma Lisa

4.1 – **Categorias:** Segue o critério IPSC.



5 - **ARMAS A SEREM UTILIZADAS NA PASSAGEM:** Após o comando do Range Officer, as armas a serem utilizadas na passagem deverão:

- Ser colocadas sobre a mesa a frente do competidor,
- descarregadas, sem carregadores inseridos (pistolas) ou com tambor aberto (revolver).
- Armas Longas deverão estar descarregadas, sem carregador e com Safety Flag inserido na câmara.

6 - **POSIÇÃO DE TIRO:** Para iniciar a série o Atleta deverá estar em pé, com ambos os pés no solo, sem nenhum tipo de apoio ou suporte.

- A arma deverá estar segura com ambas as mãos;
- os braços deverão estar estendidos para frente a 45 graus, apontando para o chão e o dedo claramente fora do guarda-mato. Armas deverão estar obrigatoriamente travadas.
- Armas longas deverão ter o mecanismo de segurança ativados quando existirem e estarem apoiadas no ombro a 45 graus para o solo.

7 - **A COMPETIÇÃO:** Cada Passagem será composta de:

- 1 (uma) Série de 3 disparos, em 8 (oito) segundos, no alvo da esquerda acima,
- 1 (uma) Série de 3 disparos em 8 (oito) segundos no alvo da direita acima,
- 1 (uma) Série de 3 disparos, em 8 (oito) segundos, no alvo da esquerda abaixo e
- 1 (uma) Série de 3 disparos em 8 (oito) segundos no alvo da direita abaixo.

A soma das séries será atribuída a cada divisão/grupo e corresponde à uma pontuação na competição. Caso o competidor não deseje participar da segunda Série da Passagem, deverá aguardar o término da segunda série pelos outros atletas na linha de tiro, antes de ser autorizado pelo Range Officer a finalizar a Passagem (guardar os equipamentos, recolher cartuchos etc.).

Será considerada somente a melhor passagem do competidor para efeito de ranking e resultado da etapa.

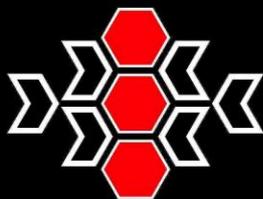
8 - **COMANDOS DE PISTA** e ação requerida:

a) **"Pista Quente"** - indica o início da prova. Todos os atletas deverão direcionar a atenção ao RO e retirar suas armas do armazenamento (caixa, case etc.) e colocá-las descarregadas sobre a mesa. descarregadas, sem carregadores inseridos (pistolas) ou com tambor aberto (revolver). Armas Longas deverão estar descarregadas, sem carregador e com Safety Flag inserido na câmara. Também deverão colocar sobre a mesa toda munição a ser utilizada na Passagem, carregadores devem estar desmuniçados.

Comandos de início das Séries:

b) **Preparar:**

- **"Preparar para a Primeira Série Acima a Esquerda - Armas Raiadas Carregar com 3 (três) cartuchos, Armas Alma Lisa Carregar com 1 (um) cartucho"** - os atletas deverão carregar a arma a ser utilizada no alvo da esquerda acima com 3 (três) cartuchos para armas com alma raiada e 1 (um) cartucho para armas de alma lisa.
- **"Preparar para Segunda Série Acima a Direita - Armas Raiadas Carregar com 3 (três) cartuchos, Armas Alma Lisa Carregar com 1 (um) cartucho"** - os atletas deverão carregar a arma a ser utilizada no alvo da direita acima com 3 (três) cartuchos para armas com alma raiada e 1 (um) cartucho para armas de alma lisa.
- **"Preparar para Terceira Série Abaixo a Esquerda - Armas Raiadas Carregar com 3 (três) cartuchos, Armas Alma Lisa Carregar com 1 (um) cartucho"** - os atletas deverão carregar a arma a ser utilizada no alvo da esquerda abaixo com 3 (três) cartuchos para armas com alma raiada e 1 (um) cartucho para armas de alma lisa.



- “Preparar para Quarta Série Abaixo a Direita - Armas Raiadas Carregar com 3 (três) cartuchos, Armas Alma Lisa Carregar com 1 (um) cartucho” - os atletas deverão carregar a arma a ser utilizada no alvo da direita abaixo com 3 (três) cartuchos para armas com alma raiada e 1 (um) cartucho para armas de alma lisa.

Comando do Tiro das Séries:

- c) “**Atiradores Prontos?**” - ao comando, os atletas deverão estar com a arma segura com ambas as mãos, com os braços estendidos a 45 graus, na direção do para o para balas. Caso o atleta diga “**Não Pronto**”, haverá uma espera adicional de 10 (dez) segundos, após os quais o RO perguntará novamente “**Atiradores Prontos?**”. Em uma mesma série não será aceita mais de uma contestação “**Não Pronto**”.
- d) “**Sinal Sonoro**”: - ao sinal sonoro (eletrônico ou apito) os Atletas deverão iniciar sua Série de disparos. Ao final de 5 (cinco) segundos haverá novo sinal sonoro (eletrônico ou apito) que indicará o final da série.
- e) “**Atiradores Descarregar**” – A arma deve ser descarregada, o cão batido (exceto .22lr), e aberta sobre a mesa. Armas longas e .22lr com flag de segurança inserido na camara.

Comando Após a 4ª e última série:

- f) “**Atiradores Guardar as Armas**” – Os atiradores devem guardar suas armas na caixa de transporte.
- g) “” “**Pista Fria**” – Indica o final da passagem e o início da apuração da pontuação e substituição/recuperação dos alvos.

9 - **PONTUAÇÃO**: a pontuação será a soma direta dos pontos determinados pelos impactos nos alvos. Os impactos serão pontuados de 1 a 10, conforme o ponto de impacto. Os impactos no centro branco serão marcados como 15 pontos.

- No caso de disparo efetuado APÓS o Sinal Sonoro de final da Série (disparo “Over time”) terá, como penalidade, um EP por disparo. Cada EP descontará 15 pontos da pontuação da série.

- ARMAS RAIDAS - Deverão ser pontuados 3 impactos por alvo. Impactos faltantes serão pontuados como MISS. No caso de impactos em número maior que 3, para cada impacto extra, será subtraída a pontuação de maior valor.

- ARMAS LONGAS LISAS –**Bird Shot** (Chumbo Fino) no alvo de qualquer pellet serão registrados 3 impactos de da maior área de pontuação atingida por um pellet.

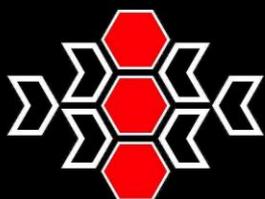
- ARMAS Raiadas - A pontuação máxima é de 180 (cento e oitenta) pontos por série.

- ARMAS LONGAS LISAS - A pontuação máxima é de 180 (cento e oitenta) pontos por série.

- A pontuação mínima é de 0 (zero) pontos por série.

- **ARMAS RAIDAS**: No caso de empate no total de pontos na Divisão, o desempate ocorrerá pela quantidade total de “15” pontos da Série. Persistindo o empate, repete-se o processo pela quantidade de “10”, “9”, “8”, “7”, “6”, “5”, “4”, “3”, “2” e “1” respectivamente. Ainda persistindo o empate, a posição final no resultado será pelo Atleta de maior idade.

- **ARMAS LONGAS ALMA LISA**: No caso de empate, a competição devera ser repetida com **Buck Shot (chumbo grosso) com no máximo 12 pellets por cartucho**, os 3 melhores impactos serão pontuados, o desempate ocorrerá pela quantidade total de “15” pontos da Série. Persistindo o empate, repete-se o processo pela quantidade de “10”, “9”, “8”, “7”, “6”, “5”, “4”, “3”, “2” e “1” respectivamente. Ainda persistindo o empate, a posição final no resultado será pelo Atleta de maior idade.



10 - **ERROS DE PROCEDIMENTO:** para cada Erro de Procedimento será descontado 15 (quinze) pontos do total apurado. São considerados Erro de Procedimento:

- ARMAS RAIDAS - Municiar a arma com mais de 3 (tres) cartuchos;
- ARMAS LONGAS LISAS - Municiar a arma com mais de 1 (UM) cartucho;
- Efetuar disparo após o comando de “Atiradores Prontos?” e ANTES do Sinal Sonoro de Início da Série.
- Não obedecer, por qualquer razão, aos comandos do Range Officer.
- Não observar as normas de boa conduta do Range. Nos casos disciplinares, poderá haver uma Advertência Verbal na primeira ocorrência. Para erros disciplinares recorrentes, além do Erro de Procedimento, poderá haver, a critério do Range Master, a Desqualificação do Competidor.

11 - **DESQUALIFICAÇÃO:** poderá haver a Desqualificação do Competidor nos casos abaixo:

- Efetuar disparo ANTES do comando de “Atiradores Prontos?”.
- Portar ou estar com a arma carregada ANTES do comando de carregar.
- Outros eventos (como apontar arma para direção insegura ou não atender ostensivamente aos comandos do Range Officer).

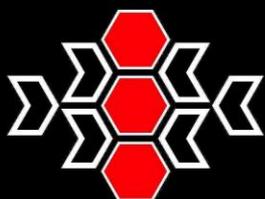
12 - **PREMIAÇÃO:** Não há limite de inscrições. A pontuação total da passada será atribuída a cada grupo. Competidores com múltiplas inscrições na mesma divisão terá a sua melhor pontuação considerada como resultado da disciplina.

A premiação será oferecida obedecendo a tabela abaixo **EM CADA DIVISÃO**. O ordenamento será pela soma total dos pontos, do maior para o menor. Não haverá premiação por Categoria ou Classe.

NÚMERO DE COMPETIDORES POR DIVISÃO:	PREMIAÇÃO:
Qualquer número de Competidores inscritos **	1º, 2º, 3º, 4º e 5º lugares por categoria e overall

13 – **DISPOSIÇÕES GERAIS:**

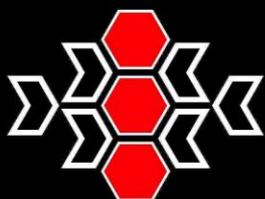
- Todos os expedientes e/ou equipamentos não previstos aqui que possam vir a facilitar o tiro ou contrariem o espírito esportivo, são proibidos a priori. Em caso de dúvida, o Range Master deverá ser consultado. A decisão do Range Master não poderá ser contestada.
- O Range Officer poderá, a qualquer momento, examinar o equipamento utilizado pelo Competidor e, conforme o caso, solicitar mudanças ou alterações nos mesmos. Em qualquer caso de dúvida, o Range Master poderá ser consultado. A decisão do Range Master, em qualquer disputa, não poderá ser contestada.
- Casos omissos ou não previstos neste regulamento serão resolvidos, se possível, utilizando-se as regras para IPSC Handgun vigente. Se não for possível, por decisão final do Range Master.

**TIRO MULTICALIBRE DE PRECISÃO - TMCP****TIRO MULTI CALIBRE DE PRECISÃO - TMCP - ARMAS CURTAS E LONGAS RAIADAS**

Série	Distância	Série em	Disparos	Alvo	Procedimento	Total de disparos da Série
1ª Série	8m	5s	3	Esquerdo Alto	Ao sinal efetuar os disparos	3
2ª Série	8m	5s	3	Direito Alto	Ao sinal efetuar os disparos	3
3ª Série	8m	5s	3	Esquerdo Baixo	Ao sinal efetuar os disparos	3
4ª Série	8m	5s	3	Direito Baixo	Ao sinal efetuar os disparos	3
Total de disparos da PASSAGEM:						12
Máximo de pontos possíveis por SÉRIE:						180
Dois Alvos oficiais de Carabina de Precisão (CP) ou 1 Alvo TPMC – TIRO MULTI CALIBRE DE PRECISÃO - FPTP Posição de início: de pé, de frente para o alvo, braços estendidos a 45 graus segurando a arma, com o dedo fora do guarda-mato. Nas armas que possuírem trava de segurança, estas deverão ser utilizadas.						
Armas longas no ombro a 45 graus, dedo fora do guarda-mato, Nas armas que possuírem trava de segurança, estas deverão ser utilizadas.						

TIRO MULTI CALIBRE DE PRECISÃO - TMCP- ARMAS LONGAS LISAS

Série	Distância	Série em	Disparos	Alvo	Procedimento	Total de disparos da Série
1ª Série	8m	5s	1	Esquerdo Alto	Ao sinal efetuar o disparo	1
2ª Série	8m	5s	1	Direito Alto	Ao sinal efetuar o disparo	1
3ª Série	8m	5	1	Esquerdo Baixo	Ao sinal efetuar o disparo	1
4ª Série	8m	5s	1	Direito Baixo	Ao sinal efetuar o disparo	1
Total de disparos da PASSAGEM:						4
Máximo de pontos possíveis por SÉRIE:						180
Dois Alvos oficiais de Carabina de Precisão (CP) ou 1 Alvo TPMC – TIRO MULTI CALIBRE DE PRECISÃO - FPTP Posição de início: de pé, de frente para o alvo, arma no ombro a 45 graus segurando a arma, com o dedo fora do guarda-mato. Nas armas que possuírem trava de segurança, estas deverão ser utilizadas.						



COMANDOS DE ARBITRAGEM

TIRO MULTI CALIBRE DE PRECISÃO - TPMC

1 - "PISTA QUENTE"

Início do Curso de Tiro (COF).

2 - ARMAS RAIADAS - "CARREGAR COM 3 (TRES) CARTUCHOS PARA 1ª/2ª/3ª/4ª SÉRIE COM 3, DISPAROS EM 8 SEGUNDOS"

ARMAS LONGAS LISAS - "CARREGAR COM 1 (um) CARTUCHOS PARA 1ª/2ª/3ª/4ª SÉRIE COM 1 DISPARO EM 8 SEGUNDOS"

3 - "ATIRADORES PRONTOS?"

Caso atirador não esteja pronto, deve anunciar "**NÃO PRONTO**". Passados 10 segundos, os Atletas são considerados prontos e o Range Officer anunciará novamente "**ATIRADORES PRONTOS?**".

4 - "A ESPERA"

Após o comando, deverá ser emitido o sinal de início, com retardo de 1 (um) a 4 (quatro) segundos.

5 - SINAL DE INICIO

Os Atletas podem iniciar a série de disparos.

6 - SINAL DE TÉRMINO

Final da série de disparos.

7 - "CARREGAR...."

Terminada a série anterior, inicia-se a segunda série de disparos.

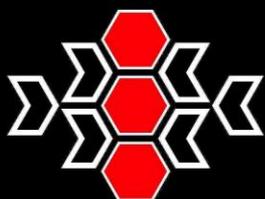
8 - "ATIRADORES DESCARREGAR"

As armas devem ser imediatamente descarregadas, percutidas (exceto .22lr), deixadas abertas sobre a mesa ou com safety flag inserido na camara. Após a quarta passada. coldreadas (ou armazenadas em estojo apropriado).

9 - PISTA FRIA"

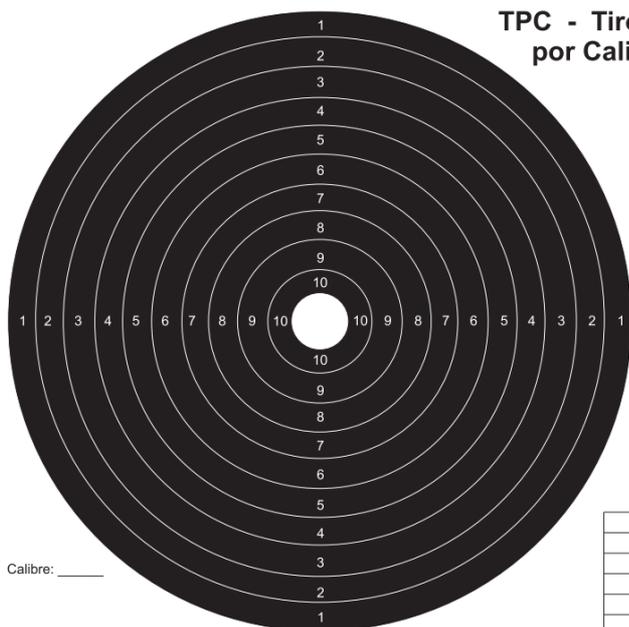
Término do Curso de Tiro (COF). Início da pontuação e restauração dos alvos.

Recomenda-se o uso do Par Time do Timer.



ALVO OFICIAL

TPC - Tiro de Precisão
por Calibre - FPTP

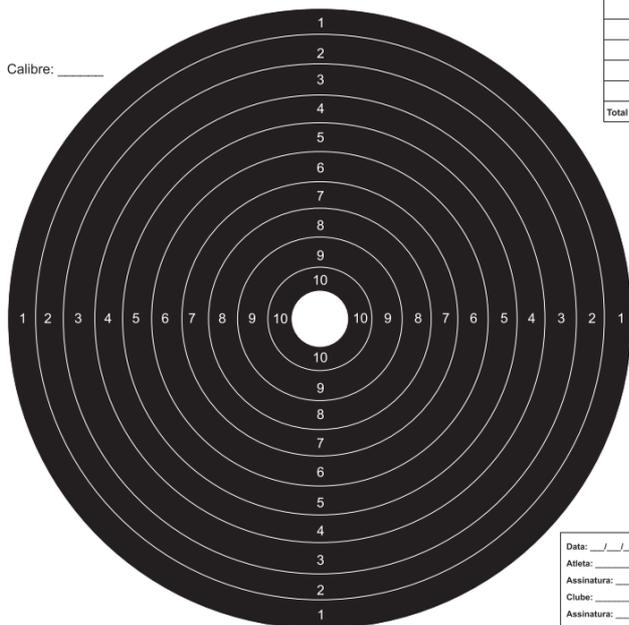


Calibre: _____

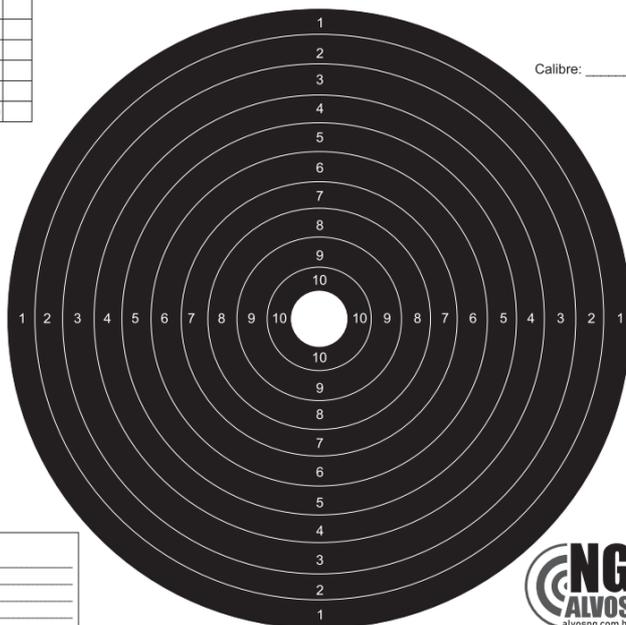


Calibre: _____

X 0=	
X 1=	
X 2=	
X 3=	
X 4=	
X 5=	
X 6=	
X 7=	
X 8=	
X 9=	
X 10=	
X =	
Total Geral=	



Calibre: _____



Calibre: _____

Data: ____/____/____
Atleta: _____
Assinatura: _____
Clube: _____
Assinatura: _____



Dois alvos de carabinas podem substituir o alvo Oficial