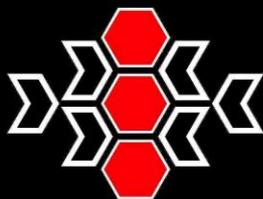


FEDERAÇÃO PAULISTA  
DE TIRO PRÁTICO

REGRAS PARA TIRO DE PRECISÃO FPTP – 2025  
V.3.0





## REGRAS PARA DISCIPLINA TIRO DE PRECISÃO FPTP

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

1 - **TIPO DE ALVO:** o alvo a ser será Alvo Oval duplo, pequeno, homologado para uso padrão em Tiro Rápido de Precisão. Deverá ser utilizado um alvo para cada passagem, por competidor.

2 - **DISTÂNCIA DO ALVO:** o alvo deverá ser montado a 10 (dez) metros da linha de tiro, a uma altura de 1,20m do centro do alvo ao solo.

3 - **DA ARMA E ACESSÓRIOS:** poderão ser utilizadas Pistolas e Revolvers de todos os calibres permitidos pela legislação vigente desde que:

- O comprimento do cano não deverá exceder a 6 (seis) polegadas para revolvers.
- É vedado o uso de Pistolas do tipo "Olimpico", como FAZ, HAMERLI ou WALTHER GPS
- E vedada a utilização de tecla de gatilho cuja largura seja igual ou superior à largura do guarda-mato.
- Não é permitido o uso de cabos envolventes.
- É permitido o uso de "Jet Loaders", "Speed Loaders" e assemelhados,
- Não haverá aferimento de Fator de Potência.

4 - **DIVISÕES:** as armas e equipamentos serão enquadradas nas Divisões descritas abaixo. Em caso de dúvida sobre qual a Divisão adequada para o equipamento, o Range Master será consultado. Não caberá recurso sobre a decisão do Range Master.

TPFP (Tiro de Precisão FPTP) - Divisão OPEN  
TPFP (Tiro de Precisão FPTP) - Divisão PISTOLA  
TPFP (Tiro de Precisão FPTP) - Divisão REVOLVER  
TPFP (Tiro de Precisão FPTP) - Divisão SNUBBY  
TPFP (Tiro de Precisão FPTP) - Divisão PISTOLA .22LR  
TPFP (Tiro de Precisão FPTP) - Divisão REVOLVER .22LR

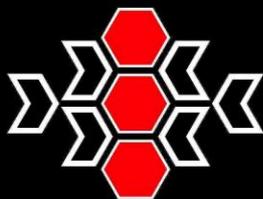
5 - **POSIÇÃO DE TIRO:** o Atleta deverá estar em pé, com ambos os pés no solo, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A arma deverá estar segura com ambas as mãos,; os braços deverão estar estendidos a 45 graus.

6 - **A COMPETIÇÃO:** serão 4 (quatro) séries de disparos, iguais sendo cada série de 5 (cinco) disparos em 30 (trinta) segundos. As duas primeiras séries de 5 disparos deverão ser direcionadas ao alvo da Esquerda, e as duas últimas séries de 5 disparos deverão ser direcionadas ao alvo da Direita.

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

a) "**Pista Quente**" – indica o início da prova. Todos os atletas deverão direcionar a atenção ao RO.

b) "**Carregar com 5 (cinco) cartuchos para a Primeira Série**" – os atletas deverão carregar a arma com 5 (cinco) cartuchos no máximo.



c) **"Atiradores Prontos?"** – ao comando, os atletas deverão estar:

- Armas de Fogo Central: arma coldreada, travada (se ação simples) ou cão abaixado (se ação dupla ou revolver) e posição de tiro descrita acima.

- Armas de Fogo Circular: arma apontando para uma bandeira colocada 3m (treis metros) a frente do posto de tiro e a 60cm (sessenta centímetros) de altura, destravada e dedo for a do guarda-mato.

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"**: - haverá um sinal sonoro (eletrônico ou apito) e os Atletas deverão iniciar sua Série de disparos. Ao final de 30 (trinta) segundos haverá novo sinal sonoro (eletrônico ou apito) que indicará o final da série.

e) **"Carregar com 5 (cinco) cartuchos para a Segunda (depois Terceira e Quarta) Série"** - os atletas deverão carregar a arma com 5 (cinco) cartuchos no máximo e a sequência de engajamento de alvos será repetida. Após finalizada a quarta série:

f) **"Atiradores Descarregar"** – As armas devem ser descarregadas e coldreadas.

g) **"Pista Fria"** – Indica o final da competição e o início da apuração da pontuação e substituição/recuperação dos alvos.

8 - **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 "X", valendo também 10 pontos.

- no caso de disparo efetuado APÓS o Sinal Sonoro de final da Série (disparo "Overtime") será, como penalidade, descontado o melhor tiro da série, por cada disparo.

- deverão ser pontuado 10 impactos por alvo. Impactos faltantes serão pontuados como MISS. No caso de impactos de número maior que 10, para cada impacto extra, será subtraído (dos 10 impactos válidos) a pontuação de maior valor.

- A pontuação máxima é de 50 pontos por série, fazendo o total de 200 pontos máximos por tentativa.

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

- no caso de empate no total de pontos, o desempate ocorrerá pela quantidade total de "X", persistindo o empate, pela quantidade de "X" da Primeira Série, persistindo, pela quantidade de "X" da Segunda Série, persistindo, pela quantidade de "X" da Terceira Série, persistindo, pela quantidade de "X" da Quarta Série. Persistindo o empate, repete-se o processo pela quantidade de "10", "9", "8", "7" e "6" respectivamente. Ainda persistindo o empate, o desempate será por sorteio.

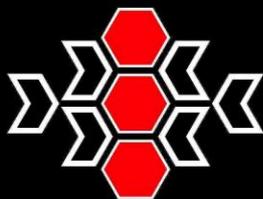
9 - **ERROS DE PROCEDIMENTO**: para cada Erro de Procedimento será descontado 10 (dez) pontos do total apurado. São considerados Erro de Procedimento:

- Municiar a arma com mais de 5 (cinco) cartuchos;

- 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 Maste, a Desqualificação do Competidor.



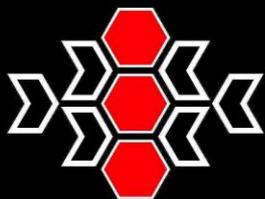
10 - **DESQUALIFICAÇÃO:** poderá haver a Desqualificação do Competidor nos casos abaixo:

- Efetuar disparo ANTES do sinal de início da Série (exceto no caso descrito acima como Erro de Procedimento).
- Portar ou estar com a arma carregada ANTES do comando de carregar.
- Outros eventos (como apontar arma para direção insegura) previstos no regulamento de IPSC Handgun.

11 - **PREMIAÇÃO:** Cada Competidor poderá, a seu critério, fazer duas passadas por Divisão. Será considerada apenas a passagem com maior número de pontos. A premiação será oferecida, havendo número suficiente de Competidores, do 1º (primeiro) ao 5º (quinto) lugar **EM CADA DIVISÃO**. O ordenamento será pela soma total dos pontos, do maior para o menor. Não haverá premiação por Categoria ou Classe.

12 – **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
- 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 DE PRECISÃO POR CALIBRE - TPC

### 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	10m	30s	5	Esquerdo	Ao sinal efetuar os disparos	5
2ª Série	10m	30s	5	Esquerdo	Ao sinal efetuar os disparos	5
3ª Série	10m	30s	5	Direito	Ao sinal efetuar os disparos	5
4ª Série	10m	30s	5	Direito	Ao sinal efetuar os disparos	5
Total de disparos da PASSAGEM:						20
Máximo de pontos possíveis por SÉRIE:						200

Alvo oficial de Carabina de Precisão (CP)

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.

