



FEDERAÇÃO MINEIRA DE TIRO PRÁTICO

REGULAMENTO DA FEDERAÇÃO MINEIRA DE TIRO PRÁTICO (FMTP) PARA REALIZAÇÃO DAS PROVAS ON LINE

IMPORTANTE LER AS REGRAS BEM COMO TIRAR AS DÚVIDAS ANTES DA REALIZAÇÃO DAS PROVA.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

- O pagamento da inscrição será feito diretamente para o clube.
- A I Etapa ONLINE FMTP sera realizada nos dias 23 e/ou 24 de janeiro de 2016.
- **SÓ SERÃO ACEITAS INSCRIÇÕES DE ATLETAS FEDERADOS QUE ESTEJAM COM NOME NAS PLANILHAS QUE SERÃO ENVIADAS AOS CLUBES.**
- A prova ONLINE é de caráter Estadual, regulada e controlada pela FMTP.
- A Planilha de resultados DEVE ser enviada por email no dia 24/01/16, Domingo, até às 21 horas para diretoria@fntp.com.br impreterivelmente!
- Na segunda feira, dia 25/01/16 até as 14:00 devem ser enviadas digitalizadas para o email acima, copia das sumulas dos CINCO primeiros colocados de cada divisão, juntamente com o comprovante de deposito no banco Itau, nº 341, ag 6590 / cc 09699-3, em nome da Federação Mineira de Tiro Pratico, CNPJ 65.162.232/001-91, referente aos inscritos. Valor acordado, R\$ 10.00 para a primeira arma e R\$ 5,00 para as demais em cada divisão. RO's estão isentos de pagar o valor.
- Segue anexo o desenho das pistas com as respectivas medidas, favor enviarem fotos das montagens, mostrando uso de trena nas medidas.
O valor de cada inscrição é:
 - **Desafio do Aço** 100 disparos – inscrição 1ª arma R\$ 50.00, 2ª arma R\$ 20,00
 - **TRP** 20 disparos; inscrição 1ª arma R\$ 30.00, 2ª arma R\$ 20,00
 - **NRA** 24 disparos; inscrição 1ª arma R\$ 30.00, 2ª arma R\$ 20,00
 - **Saque Rápido** 50 disparos; inscrição 1ª arma R\$ 30.00, 2ª arma R\$ 20,00
 - **OBRIGATÓRIO o uso das Sumulas que constam nas planilhas**
 - **Pista 1** = Roundabout
 - **Pista 2** = Smoke & Hope
 - **Pista 3** = Showdown
 - **Pista 4** = Accelerator
 - A planilha de Apuração é a mesma que foi usada em 2015 pela CBTP
 - No campo **Nº FMTP** é preciso colocar o numero da FMTP do Atleta.

O resultado sera divulgado na terça feira. O clube que não atender os procedimentos acima ficará suspenso de realizar provas Online por 12 meses. Vamos nos organizar e fazer um evento muito bacana!



FEDERAÇÃO MINEIRA DE TIRO PRÁTICO

1. DESAFIO DO AÇO (STEEL CHALLENGE)

As pistas sorteadas para a I etapa ONLINE são:

Roundabout , Smoke & Hope, Showdown e Accelerator.

Como critério de desempate, a pista selecionada para a prova ONLINE é a ROUNDABOUT.

Só poderá ser feita uma passada por divisão com cada tipo de arma.

O tempo a ser anotado é o tempo do timer, mesmo que haja disparo depois de atingir o Stop Plate.

Cada alvo que não for atingido antes de atingir o Stop Plate é contado como MISS e esta penalidade deve ser marcada na sumula a parte e não acrescida no tempo.

O tempo máximo é de 30 segundos. O competidor será parado e orientado a recarregar, se ultrapassar o limite de trinta segundos. Na sumula será anotado 30 segundos, independentemente de excesso de tempo e faltas.

Penalidades:

-Cada alvo que não for atingido antes de atingir o Stop Plate é contado como Penalidade, por não ter acertado o alvo.

- Cada alvo não atirado serão 2 (duas) Penalidades, uma por não ser acertado e outra por erro de procedimento por não ter disparado

-Partida prematura

-Disparar com os pés tocando o chão fora da área de tiro

-Disparar em alvos fora do boxe designado

Obs: As penalidades acima deverão ser marcadas a parte na sumula, e não acrescida no tempo.

Mini Rifle: Saida com rifle apontado para a marca, (uma haste) que devera estar a 3 metros a frente do posto de tiro no centro da pista, e 60 cm de altura.

2. SAQUE RÁPIDO

Número de tiros: 50 (cinquenta).

Alvos: 5 alvos oficiais da CBTP denominado "A1" por competidor. Os centros dos alvos devem estar posicionados na altura de 1,3 m (um metro e trinta centímetros) do piso onde se posicionam os atiradores. A distância entre os centros dos alvos deve ser de 0,75 à 1,2 m (de setenta e cinco centímetros à um metro e vinte centímetros) de alvo à alvo. São admitidas variações de 5 cm nestes valores.

Posição de partida: de pé. As mãos deverão estar na altura dos ombros de modo que os pulsos possam ser vistos por trás do atirador. Caso as mãos não estejam posicionadas altas o suficiente, o atirador será avisado em cada sequência de tiro. Um erro de procedimento será dado, caso o atirador posicione as mãos abaixo do permitido quando da abertura inicio da série dos alvos.

Nos alvos com excesso de impactos, serão contados os cinco melhores. No caso de ser disparado o sexto tiro em diante em uma série, o atirador também recebe penalidade de - 10 (menos 10) pontos por erro de procedimento para cada disparo excedente.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE TIRO PRÁTICO

Impactos obtidos com as silhuetas em movimento serão admitidos, considerando no máximo o comprimento de rasgo de 1,5 (uma vez e meia) o calibre utilizado. Acima deste limite será considerado zero. Essa condição se aplica tanto para alvos montados em suportes fixos como móveis.

Falhas de armas e/ou munições correm por conta e risco do atirador. Caso ocorra quebra de arma, o atirador poderá substituir a mesma, conforme item 3.2 regulamento em vigor. O atirador continuará a competição a partir da série subsequente em que ocorreu a quebra da arma, não cabendo repetição da série ou séries anteriores. Valendo a pontuação já obtida. O atirador pode tentar resolver o problema da arma e terminar sua série. Se não houver solução deverá comunicar ao árbitro solicitando auxílio.

EXECUÇÃO

1ª SÉRIE:

Distancia 15m, tempos 08, 06 e 04 segundos.

2ª SÉRIE:

Distancia 10m, tempos 08, 06 e 04 segundos.

3ª SÉRIE:

Distancia 05 m, tempos 06, 04 e 03 segundos.

4ª SÉRIE:

Distancia 05m, tempo de 03 segundos, 5 disparos no mesmo alvo.

Total de Disparos na Prova 50

Máximo de Pontos Possíveis 500

Quando for usado “timer” na execução da prova, deverá ser aplicada a tolerância de + 0,3 segundo ao tempo de execução de cada série.

A contagem dos pontos se dará ao final da série. (Por exemplo: a série de 15 metros será feita com as subséries de 8 segundos, depois com 6 segundos e por último com 4 segundos. Somente ao término de todos os tempos da série serão pontuados os 15 impactos resultantes da série, 3 em cada um dos alvos do competidor)

Comandos do árbitro da prova:

1 - “Atirador ao seu posto”. Após este comando o atirador poderá fazer uma e, somente uma visada no alvo, ou seja, uma visada no início de cada serie por distancia, com a arma descarregada.

O atirador deve posicionar-se no espaço compreendido entre o segundo e o quarto alvo, podendo a seu critério, iniciar a série da direita para a esquerda ou vice-versa.

2 - “Carregar”. Para a Série de ___ metros em ___ segundos. (Exemplo: Carregar para série de 15 metros em 8 segundos)

3 - “O Atirador está pronto?” ou “Atirador Pronto?”.

Neste momento, qualquer atirador que ainda não esteja bem posicionado e sem condições de iniciar, devem proferir "NÃO PRONTO" de forma audível e levantar na

vertical o braço livre, preparando-se rapidamente, para repetição do comando, que ocorrerá no período máximo de 20 segundos.

4 – “A Espera” (seguido pelo sinal de início ou ativação dos alvos entre 1 e 4 segundos)

5 - Sinal de Início (Timer) ou Ativação dos Alvos.

Com todos os atiradores prontos na linha de tiro, os atiradores podem sacar e iniciar a série de tiros quando se iniciar o movimento dos alvos; desde que não esteja sendo usado o Timer.

6 – Descarregar, Percutir e Coldre

Encerrada a série, os atiradores devem descarregar imediatamente suas armas deixando-as em segurança nos coldres, tudo sob fiscalização dos árbitros de prova.

7 – Pista Fria. (Indica o final da série e permite o avanço aos alvos para início da pontuação e restauração dos mesmos).

Durante a prova, todos terão sua munição avaliada quanto ao fator de potência. A munição para este teste será colhida em algum momento durante o transcorrer da prova, a critério do árbitro. O atirador que tiver fator de potência menor que o estipulado, terá seu resultado reduzido a Zero.

O fator mínimo considerado para a prova é de 120 (cento e vinte) para as divisões Open, Pistola e Revólver e 85 para a Pistola calibre 380 (light).

O competidor que não se apresentar no cronógrafo terá seu resultado excluído da prova.

Regras Gerais

Sempre que possível, deverá ser designado um fiscal para cada atirador, o qual além de acompanhar as posições da prova, deverá ainda anotar os tiros de cada série.

Fica impedido de participar da prova qualquer atirador que apresentar sinais de consumo de álcool ou drogas.

Todo atirador deverá receber uma cópia da Súmula contendo seu resultado parcial.

Outros problemas não previstos neste regulamento serão solucionados pelo Diretor da prova, tendo-se como base o Regulamento da IPSC em Vigor.

3. NRA RAPIDO

1. ARMA: - Revólver ou Pistola, de Tiro Prático, .38 a .45; cano até 6 polegadas; mira óptico - eletrônica ou mecânica aberta; cabo comum ou semi anatômico.

2. COLDRE: - Passado no cinto, à altura da cintura, e que cubra o gatilho da arma. Para as Damas, poderá estar à altura dos quadris.

3. ALVO: - O “A-1” da CBTP, com “X” (também utilizado no Saque Rápido).

4. DISTÂNCIA ÚNICA DE TIRO: - 25 (vinte e cinco) metros.

5. POSIÇÕES DE TIRO: - Em Pé, livre; Ajoelhado; Sentado (nádegas no solo); Deitado (abdome no solo). Sequência obrigatória. No tiro Deitado a arma não pode tocar o solo, só as mãos.

6. EMPUNHADURA: - Livre.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE TIRO PRÁTICO

7. AÇÃO NO GATILHO: - Dupla (Revólveres).

8 . SERÁ DISPUTADO EM 1 (uma) SÉRIE:

- Série: 24 tiros; 6 por posição, na sequência do item 5.; em 80 (oitenta) segundos

Os carregadores das pistolas deverão estar com no máximo 6 (seis) cartuchos, mesmo que possuam capacidade para mais.

OBSERVAÇÃO: NOS CASOS EM QUE O ATIRADOR NÃO POSSUIR OS 04 (QUATRO) CARREGADORES NECESSÁRIOS PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA O PROCEDIMENTO A SER ADOTADO OBRIGATORIAMENTE É O SEGUINTE:

NO CASO DE 03 (TRES) CARREGADORES:

- UM DOS CARREGADORES A ESCOLHA DO ATIRADOR DEVERÁ SER MUNICIADO COM 13 CARTUCHOS E SERÁ O PRIMEIRO A SER UTILIZADO.

- APÓS A REALIZAÇÃO DA PRIMEIRA SÉRIE DE DISPAROS O ATIRADOR DEVERÁ RETIRAR O CARREGADOR DE SUA ARMA, LEVÁ-LO ATÉ ENCOSTAR NO PORTA CARREGADOR, INSERIR O CARREGADOR NA ARMA, REALIZAR MANOBRA PARA EXPULSÃO DO CARTUCHO QUE ESTA NA CAMÂRA, AÍ PODERÁ DAR CONTINUIDADE A SÉRIES RESTANTES.

NO CASO DE 02 (DOIS) CARREGADORES:

- OS DOIS CARREGADORES DEVERÃO SER MUNICIADOS COM 13 CARTUCHOS.

- APÓS A REALIZAÇÃO DA PRIMEIRA SÉRIE DE DISPAROS O ATIRADOR DEVERÁ RETIRAR O CARREGADOR DE SUA ARMA, LEVÁ-LO ATÉ ENCOSTAR NO PORTA CARREGADOR, INSERIR O CARREGADOR NA ARMA, REALIZAR MANOBRA PARA EXPULSÃO DO CARTUCHO QUE ESTA NA CAMÂRA, SÓ ENTÃO PODERÁ DAR CONTINUIDADE A SÉRIES RESTANTES.

- REPETIR A OPERAÇÃO ACIMA PARA A REALIZAÇÃO DA 4ª (SÉRIE) DE DISPAROS.

- O sistema de recarga é livre.
- Não serão permitidos tiros de ensaio.
- É terminantemente proibido treinar no local, no dia da prova, mesmo que a título de ajuste de arma.
- A realização das séries deverá contar com no mínimo dois atiradores participantes.
- Não será permitido qualquer auxílio de terceiros, durante a realização das séries de tiro.
- Na hora do tiro, os espectadores deverão permanecer em absoluto silêncio.
- Todo o material a ser utilizado na série, inclusive cronômetro (se for utilizado), deverá estar no corpo do atirador, no momento do início da série. Após o início do tempo, colocará esse material onde melhor lhe convier.

OBS.: Cada disparo além do tempo: - Uma penalidade.

Impactos a mais: - Serão descontados os melhores.

9. PONTUAÇÃO FINAL: - Será o total da soma dos pontos obtidos.

10. CATEGORIAS: -

- a. "Categoria Revólver com Mira Mecânica Aberta".
- b. "Categoria Pistola Standard"
- c. "Categoria Open" (Revolver ou Pistola com mira Eletrônica)
- d. "Categoria Damas".
- e. "Categoria Light"

OBS.: - Um mesmo atirador, ou atiradora, poderá se inscrever em quantas categorias desejar, desde que nelas se enquadre, e desde que não repita a mesma arma.



FEDERAÇÃO MINEIRA DE TIRO PRÁTICO

REALIZAÇÃO DA PROVA: -

- a. Um atirador à frente de cada alvo. Não há ensaio.
 - b. PARTIDA: - Arma carregada no coldre (Pistolas travadas); todo o material a ser utilizado na prova (incluindo cronômetro, se for o caso) deverá estar no corpo do atirador; carregadores das Pistolas com no máximo 6 (seis) cartuchos; braços soltos ao longo do corpo.
 - c. Ao sinal sonoro que marca o início do tempo, o atirador saca sua arma, e efetua 6 (seis) disparos por posição, obedecendo a sequência do item 5 acima. Revólveres em ação dupla do gatilho.
 - d. Terminada a série, descarrega a arma, colocando-a no coldre ou na maleta para isso destinada.
 - e. Mediante ordem, acompanha o levantamento, devendo reclamar, de imediato, possíveis enganos, por parte do Levantador. Todos os impactos corretos dentro da zona de pontuação do alvo serão válidos.
12. DEFEITO DE ARMA OU MUNIÇÃO: - Correrão por conta e risco do atirador. Deverá tentar solucionar o problema (sem auxílio de terceiros) dentro do tempo previsto para a realização da prova. A munição defeituosa deverá ser substituída automaticamente. Só poderá passar à posição seguinte, após efetuar os 6 disparos da posição anterior.
13. PENALIDADES: - 10 pontos negativos para cada uma.
14. DESCLASSIFICAÇÃO: - Será desclassificado o atirador que atentar contra as normas de segurança.
15. DESEMPATE: - Ficará à frente o atirador com maior número de "X" em toda a prova.
16. DEMAIS PROCEDIMENTOS: - De acordo com o previsto no Regulamento completo de NRA da CBTP conforme regulamento da modalidade, disponível no portal da CBTP. * Somente serão aceitos alvos oficiais.

4. TRP – TIRO RÁPIDO DE PRECISÃO

Regulamento de Tiro Rápido de Precisão

1 - DA ARMA

- a. O comprimento do cano não deverá exceder a 6" (seis polegadas) para revólveres
- b. É vedado o uso de munição de fogo circular
- c. É vedado o uso de pistolas calibre .32SWL tipo "olímpico" como FAZ, HAMERLI ou WALTHER GSP
- d. É expressamente vetada a utilização de tecla de gatilho cuja largura seja igual ou superior à largura do guarda-mato.

2- DOS ACESSÓRIOS

- a. Não é permitido o uso de cabos envolventes;
- b. É permitido o uso de "jet ou Speed loader" e assemelhados.

3 – DOS ALVOS

- a. Será adotado ao alvo oval duplo, pequeno, homologado pela CBTP. Para agilizar a apuração dos pontos, poderá ser utilizado dois alvos por atirador, um para a série de 10 disparos em 30 seg. e outro para as séries de 05 disparos em 10 e 8 seg., podendo os

dois alvos serem impressos na mesma folha. Na hipótese de um dos alvos se encontrar com mais de 10 (dez) orifícios, o atirador perde os melhores pontos daquele alvo;
b. A distância de tiro será de 15 (quinze) metros.

4 – DA POSIÇÃO DE TIRO

O atirador deverá ficar na posição em pé, com ambos os pés no solo, sem nenhum tipo de apoio ou suporte. A arma deverá estar no coldre (padrão de segurança IPSC), com braços estendidos e relaxados com ambas as mãos ao longo do corpo.

5 – DA COMPETIÇÃO e COMANDOS DE PISTA.

A prova consistirá de 20 (vinte) disparos, sem ensaio, sendo os 10 (dez) primeiros no alvo da esquerda e os 10 (dez) últimos no alvo da direita, da seguinte forma:

A. 03 (três) séries, sendo:

a. No alvo da Esquerda

- a primeira série com 10 (dez) disparos em 30 (trinta) segundos com uma recarga obrigatória,

b. No alvo da Direita

- a segunda série com 05 (cinco) disparos em 10 (dez) segundos e

- a terceira série com 05 (cinco) disparos em 08 (oito) segundos;

B. “Pista Quente”. Indica o início da prova.

C. Para cada série, ao comando do juiz da prova, **os atiradores deverão carregar a arma com 06 (seis) cartuchos no máximo. (inclusive as pistolas).**

D. “Atiradores Prontos? “ Ao comando de "Atiradores Prontos ?" os mesmos deverão estar com os braços estendidos e relaxados ao longo do corpo;

- Caso o competidor diga "Não Pronto" !, será dado 10 (dez) segundos, findo os quais o juiz da prova perguntará novamente "Atiradores Prontos ?"

E. “Atiradores Descarregar”. As armas devem ser descarregadas e coldreadas.

F. “Pista Fria”. Indica o final da competição e avanço aos alvos para pontuação e restauração.

G. Em uma mesma série não será aceita mais de uma contestação "Não Pronto";

H. Penalidades "Overtime": Será descontado o melhor tiro da série por cada disparo efetuado após o sinal de parada. (Overtime = disparo após o sinal de parada).

6 – ERRO DE PROCEDIMENTO

a. Se municiar a arma com mais de 06 (seis) cartuchos;

b. Se efetuar o disparo antes do sinal sonoro de início da série;

c. Se não obedecer ao comando do R.O. (Range Officer)

Obs.: Para cada erro de procedimento será descontado 10 (dez) pontos.

7 – DISPOSIÇÕES FINAIS

a. Casos omissos ou não previstos neste Regulamento serão resolvidos pelo juiz da prova;

b. Todo atirador deverá ter conhecimento das regras e cuidar para que elas sejam cumpridas;

c. Em caso de recursos, seguir o regulamento da IPSC.