



TIRO TÁTICO DINÂMICO

REGULAMENTO COPA SÃO PAULO

TIRO TÁTICO DINÂMICO 2026

DEPARTAMENTO DE TIRO ADJLC

COPA SÃO PAULO DE TIRO TÁTICO DINÂMICO - 2026

I- APRESENTAÇÃO

O TIRO TÁTICO DINÂMICO é uma modalidade de tiro que visa aprimorar a habilidade do atirador em pista(s) de tiro que simula(m) situações do cotidiano em geral.

Para isso aplicam-se regras e regulamentos à filosofia "SPV", que consiste em "S" de segurança, "P" de precisão e "V" de velocidade.

II-DO CAMPEONATO

II.I – NOTAS INTRODUTÓRIAS

1-O objetivo deste regulamento é normatizar a modalidade de tiro conhecida como TIRO TÁTICO DINÂMICO caracterizando seus pontos fundamentais para regulamentação das provas.

2- É obrigação de todo atirador ter conhecimento do regulamento. As explicações dos termos que possam gerar interpretações serão conceituadas no tópico definições.

3- Este ano teremos 10(dez) Etapas do Copa São Paulo cabendo a cada atirador inteirar-se sobre o local e a data das mesmas.

3.1- A Copa SP será composta de provas realizadas uma vez por semana de cada mês pela ADJLC começando no mês de fevereiro e terminando no mês de novembro.

4- Estão aptos a participar da Copa SP todos os atiradores convidados pelo departamento de tiro da Associação Desportiva John Lenin Custom.

5- Todo atirador que for convidado a participar da Copa SP deverá encaminhar antecipadamente seus documentos e de suas armas para prévia avaliação da Comissão de Avaliação de Atiradores.

6- Durante as etapas, o atirador poderá participar apenas uma vez na categoria HP.

6.1 – Se o atirador resolver participar em mais de uma vez, só será computada para efeito de classificação e premiação o resultado da participação da primeira vez.

6.2- Somente se o atirador quiser participar nas etapas na categoria HP e revólver, seus resultados serão válidos para a classificação e premiação da Copa SP.

7- As inscrições serão efetuadas no dia da prova.

8- Admite-se a participação de menores de idade nas categorias desde que devidamente enquadrados e autorizados pela legislação vigente, como também de policiais das forças de segurança e integrantes das instituições dos incisos do caput do art. 144 da Constituição Federal que possuem armas legalmente registradas no acervo de cidadão.

8.1- Em ocorrendo estas situações e o número de participantes for igual ou superior a 3(três) serão criadas as categorias nas mesmas regras das existentes.

8.1.1. Também será(ão) criada(s) categoria(s) feminina(s) das categorias existentes independentemente do número de participantes com as mesmas regras da categoria HP.

III – DA CLASSIFICAÇÃO DOS ATIRADORES E SUA PREMIAÇÃO

9- Serão ordenados e classificados os atiradores mediante as seguintes regras:

9.1- Em cada prova semanal, o atirador terá direito a 2(duas) passagens.

9.1.1- A classificação de cada Etapa semanal dar-se-á pela maior porcentagem em cada categoria.

9.1.1.1- A porcentagem é obtida como referência sobre o atirador que naquela prova e categoria conseguiu o menor tempo total (tempo de pista e penalidades).

9.1.1.1.2- A porcentagem final de cada prova semanal é resultante das somatórias das porcentagens de cada passagem de pista e dividida pelo número de quantidade das mesmas.

9.1.1.1.3- Para o resultado final de cada Etapa mensal, serão somados os 2(dois) melhores resultados em porcentagens das provas semanais do mês mesmo que sejam 0(zero) e dividido por 2(dois).

9.1.2- No caso de empate de dois ou mais atiradores em uma prova semanal, serão utilizados em ordem os seguintes critérios para desempate:

- a- Menor número de “Refém”;
- b- Menor número de “Miss”;
- c- Menor número de “EP”;
- d- Menor número de “FN Fuzil de Assalto”;
- e- Menor número de “FN Pistola”;
- f- Menor número de “FN Faca”,
Menor número de “FN”;
- g- Menor número de “F”;
- h- Maior número de “0”;
- i- Maior número de “2”;
- j- Maior número de “3” e;
- k- Maior número de “5”.

9.3- Caso os atiradores ainda permaneçam empatados, serão creditados para a mesma colocação e a colocação subsequente será considerada vaga.

9.4– Para a apuração do resultado final da Copa SP e premiação, serão classificados somente os atiradores que participarem no mínimo de 70% (setenta por cento) das etapas. Somente os resultados decimais acima de meio ponto serão arredondados para mais.

9.4.1- O resultado final da Copa SP de cada atirador será obtido com a somatória dos resultados de 70% (setenta por cento) de suas melhores etapas mensais do ano. Somente os resultados decimais acima de meio ponto serão arredondados para mais.

9.4.1.1- Para a apuração do resultado final, as porcentagens obtidas em cada etapa mensal serão substituídas pela seguinte pontuação:

1° Colocado	10 pontos
2° Colocado	8 pontos
3° Colocado	7 pontos
4° Colocado	6 pontos
5° Colocado	5 pontos
6° Colocado	4 pontos
7° Colocado	3 pontos
8° Colocado	2 pontos
9° Colocado	1 ponto

9.4.2- Caso dois ou mais atiradores terminem a Copa SP com a mesma pontuação, o critério usado para desempate com base nas etapas utilizadas para o resultado final da Copa SP será o seguinte:

a- Maior número de vitórias;

b- Maior número de 2º lugares;

c- Maior número de 3º lugares;

d- Maior número de 4º lugares, e assim sucessivamente

9.4.2.1- Após isto será utilizado para comparação o maior número de participações em etapas mensais da Copa SP.

9.4.2.2- Perdurando o empate, serão aclamados os dois ou mais atiradores para a mesma colocação deixando o posto subsequente na classificação vago.

IV- DA CLASSIFICAÇÃO DOS CLUBES E SUA PREMIAÇÃO

10- Nesta Copa não teremos classificação, nem premiação aos clubes e suas equipes.

V – CATEGORIAS DE PROVA

11- HP (HIGH POWER)

11.1- A categoria High Power possui sub categorias:

“HP” - Atiradores até 40(quarenta) anos;

“HP1”- Atiradores de 41(quarenta e um) até 50(cinquenta) anos;

“HP2” - Atiradores de 51(cinquenta e um) até 60(sessenta) anos;

“HP3” - Atiradores com mais de 61(sessenta e um) anos.

11.1.1- O atirador que começou o Campeonato do ano em uma sub categoria, não poderá mudar para outra sub categoria mesmo que complete aniversário naquele ano e ultrapasse o limite de idade da sub categoria.

11.2- O calibre para esta categoria é livre dentre os calibres permitidos.

11.2.1- O menor calibre permitido é o .380 ACP.

11.3- A arma utilizada é a pistola semi-automática.

11.4- É proibido o uso de munição com projétil que possa colocar em risco os atiradores e gerar danos materiais ao estande.

11.5- É vedado o uso de compensadores de gases e contrapesos externos, lanternas e apoios para dedo da mão fraca do atirador.

11.5.1- É permitido o uso de arma que tenha cano original com furos híbridos de fábrica.

11.6- O sistema de pontaria é mira aberta ou Red Dot.

11.7- É obrigatório o uso de coldre de cintura externo ou de perna que cubra mais da metade do ferrolho da arma e que cubra totalmente o gatilho.

11.7.1- O coldre deverá ficar preso à cintura do atirador através de cinto ou não e a referência de sua posição é alinhado ao braço do atirador quando este estiver em pé e relaxado.

11.7.1.1- O juiz de prova poderá a qualquer momento analisar se o coldre do atirador é seguro para a prática da modalidade, e se for constatado que o coldre não é seguro o atirador deverá substituí-lo.

11.7.1.2- O alinhamento do cano da arma do atirador quando estiver no coldre é 90(noventa) graus em relação ao piso quando o atirador estiver em pé com uma tolerância de 20(vinte) graus para frente ou para trás.

11.7.2- É permitido o uso de porta carregadores onde o carregador tenha que estar inserido no mesmo. A posição dos porta carregadores é livre.

11.7.2.1- O uso de porta carregadores é opcional.

11.8- São permitidos os seguintes acessórios: luvas, boné, bumpers para os carregadores que aumentem apenas em 2 (dois) tiros à capacidade dos mesmos.

11.9- É obrigatório que a trava do sistema de disparo esteja funcionando perfeitamente, independente se as outras travas estejam desativadas.

11.9.1- Em qualquer momento da etapa, o Juiz ou Diretor de prova pode pedir uma análise técnica sobre o funcionamento da trava de disparo.

11.10- É proibido o uso de coldre interno.

11.11- É proibido o uso de carregadores maiores em tamanho que os dos originais de fábrica.

11.12- É proibido o uso da munição original, ou recarregada que esteja em desacordo com o calibre que consta no registro da arma de fogo.

12- RV (REVÓLVER)

12.1- O calibre para esta categoria é o 38 SPL ou maior.

12.2- A arma utilizada é o revólver.

12.2.1- É permitido usar o revólver com qualquer quantidade de número de tiros que ele possua.

12.3- É proibido o uso de munição com projétil que possa colocar em risco os atiradores e gerar danos materiais no estande.

12.4- É vedado o uso de compensadores de gases e contrapesos externos e apoios para dedo da mão fraca do atirador.

12.4.1- É permitido o uso de arma que tenha cano original com furos híbridos de fábrica.

12.5- O sistema de pontaria é mira aberta ou Red Dot.

12.6- É obrigatório o uso de coldre de cintura externo ou de perna que cubra mais da metade do cano da arma e que cubra totalmente o gatilho.

12.6.1- O coldre deverá ficar preso à cintura do atirador através de cinto ou não e a referência de sua posição é alinhado ao braço do atirador quando este estiver em pé e relaxado.

12.6.1.1- O juiz de prova poderá a qualquer momento analisar se o coldre do atirador é seguro para a prática da modalidade, e se for constatado que o coldre não é seguro o atirador deverá substituí-lo.

12.6.1.2- O alinhamento do cano da arma do atirador quando estiver no coldre é 90(noventa) graus em relação ao piso quando o atirador estiver em pé com uma tolerância de 20(vinte) graus para frente ou para trás.

12.7- É facultativo o uso de porta jet(s) e sua posição é livre.

12.8- São permitidos os seguintes acessórios: luvas, boné e jet/speed loader, clips.

12.9- É proibido o uso de coldre interno.

12.10- É proibido o uso da munição original, ou recarregada que esteja em desacordo com o calibre que consta no registro da arma de fogo.

13- CA (CARABINA DE ASSALTO)

13.1- Esta Categoria poderá ser utilizada somente em provas específicas.

13.1.1- As provas específicas para utilização da CA serão informadas com antecedência.

13.2- O calibre para esta categoria é livre dentre os calibres permitidos.

13.2.1- O menor calibre permitido é o .380 ACP, e o maior é o 45 CP.

13.3- A arma utilizada é a Carabina semi-automática.

13.4- É proibido o uso de munição com projétil que possa colocar em risco os atiradores e gerar danos materiais ao estande.

13.5- É permitido o uso de arma que tenha cano original com furos híbridos de fábrica.

13.6- O sistema de pontaria é mira aberta ou Red Dot..

13.7- O uso de porta carregadores é opcional.

13.8- É obrigatório que a trava do sistema de disparo esteja funcionando perfeitamente.

13.8.1- Em qualquer momento da etapa, o Juiz ou Diretor de prova pode pedir uma análise técnica sobre o funcionamento da trava de disparo.

13.9- É proibido o uso da munição original, ou recarregada que esteja em desacordo com o calibre que consta no registro da arma de fogo.

VI-PISTA DE TIRO

14-A PISTA DE TIRO é criada e montada pelos organizadores do evento com base em possíveis situações do cotidiano.

14.1- A pista de tiro é composta por setores, estes, separados ou não por coberturas, e possuem posições, e ou procedimentos para se efetuar os disparos determinadas em briefing.

14.2- Após sair de um setor de tiro e começar a atirar em outro setor de tiro o atirador não poderá voltar ao setor(es) anterior(res) para efetuar disparo(s) em alvo(s) que tenha esquecido.

14.3- A pista de tiro possui duas possibilidades de apuração de tempo através do medidor de tempo (TIMMER):

a- TEMPO CORRIDO: Tempo de pista apurado desde o acionamento do TIMMER até o último disparo realizado pelo atirador;

b-TEMPO FIXO: Tempo de pista pré-determinado pela organização e informado em briefing. Para cada segundo excedido ao final da pista pelo atirador ao tempo pré-determinado uma penalidade de 5(cinco) segundos será acrescida ao final da mesma. Tempos excedidos decimais acima de 0,50 no timmer serão arredondados para mais. O tempo fixo durante a passagem de pista pelo atirador é alertado ao mesmo através do sinal sonoro do timmer.

14.3.1- A pista de tiro começa a partir do aviso sonoro do acionamento do timmer.

14.3.2- Se o atirador tiver algum problema de funcionamento de sua arma somente antes do primeiro disparo da pista, este terá o direito de reiniciar a mesma. Este procedimento poderá ser utilizado pelo atirador apenas uma única vez por pista.

14.4- A Pista de Tiro possui procedimentos de percurso, quantidade de recargas, tipo de recargas e realização definidos em briefing.

14.4.1- A Pista de Tiro poderá ter Alvo de Tempo Tático. Neste alvo o atirador não poderá disparar mais que duas vezes em sua direção.

14.5 -A recarga ou troca de carregador (jet, clip) poderá ser realizada através da recarga tática com o atirador abrigado, em zonas de abrigo pré-definidas em briefing ou através da recarga dinâmica.

14.5.1- A recarga é considerada a partir do momento que o atirador ejeta o carregador no caso da pistola ou abre o tambor no caso do revólver, até a colocação de um novo carregador ou fechamento do tambor.

14.5.2- Toda a recarga deverá ser precedida de pelo menos 1(um) disparo em direção ao alvo.

14.5.3- Na recarga, o Atirador pode ejetar e descartar o carregador/jet/clip cheio ou vazio sem a necessidade de guardá-lo.

14.6- O Atirador deverá sempre que se deslocar durante a Pista de Tiro estar com a arma municiada e pronta para o disparo.

14.7- O Atirador que tiver um problema(pane) na arma no seu deslocamento com tiro terá um tempo de 5(cinco) segundos em deslocamento para resolver a pane.

14.7.1- Se para resolver sua pane o Atirador for ultrapassar o tempo de 5(cinco) segundos, este deverá se abrigar ou agachar e diminuir sua silhueta e resolver seu problema.

14.7.2- Se para solucionar a pane o atirador tiver que trocar seu carregador/jet, sem estar abrigado e em até 5(cinco) segundos, o mesmo não será penalizado.

14.8- Se a pista de tiro apresentar algum problema estrutural ou mecânico durante o percurso do Atirador na mesma, este não poderá ser responsabilizado e/ou penalizado.

14.8.1- Neste caso se for constatado pela juria que o atirador foi prejudicado, este poderá refazer a pista e será recolocado de acordo com a disponibilidade de vaga(s).

14.8.2- Se no percurso da Pista existir um ou mais alvos metálicos a serem derrubados e por algum motivo já estiverem caídos, mesmo assim o Atirador deverá efetuar disparo em sua(s) direção(ções).

14.8.3- Se no percurso de pista o atirador disparar contra um alvo metálico e além deste, outro(s) alvo(s) metálico(s) cair(em) por algum motivo, desde que nenhum destes alvos acionem algum sistema de pista, o atirador deverá proceder conforme o item 15.8.2.

14.9- A pista de tiro poderá possuir linhas, faixas demarcatórias, janelas ou qualquer outro recurso de limite de tiro e/ou exposição do atirador ao cenário.

14.10- O tiro obrigatório em deslocamento conforme briefing em um sentido até um ponto pré-determinado não poderá ser mudado de sentido se o Atirador não conseguir cumprir o exigido pela Pista.

14.10.1-Quando durante o deslocamento o atirador tiver uma pane em sua arma e não conseguir resolver em 5(cinco) segundos o mesmo deverá se agachar, resolver o problema, e retomar o sentido do tiro em deslocamento daquela situação.

14.11- A pista de tiro poderá ter setores com alvos com grau de prioridade que deverão receber impactos conforme sua classificação e/ou prioridade.

14.12- Os alvos metálicos serão regulados com base no impacto da munição 380ACP ogival original de Fábrica.

14.13- Toda cobertura, seja de papelão, madeira ou outro material é considerada como cobertura dura.

14.13.1- Tecidos não são considerados como cobertura dura.

14.14- Todo tiro que por ventura atingir uma cobertura dura, ou cenário, atravessá-los e atingir um alvo não será considerado.

14.15- Todo impacto no alvo que aumentar o diâmetro nominal do mesmo não será considerado.

14.16- A pista poderá ser composta por setores que exijam que o(s) disparo(s) sejam efetuado(s) apenas com a mão forte, ou com a mão fraca.

14.17- No percurso/estratégia de pista do atirador o(s) alvo(s) de tiro que aparecer(em), ou se apresentar(em) ao mesmo deverá(ão) receber disparo(s) em sua direção, porém sempre seguindo a sequência das prioridades e/ou proximidades.

14.18- Seguir a ordem de disparo dos alvos que se apresentam em lados de cobertura, ou seja quando for atirar pelo lado direito seguir a sequência dos alvos da direita para a esquerda, e quando for atirar pelo lado esquerdo da cobertura seguir a sequência da esquerda para a direita, independentemente das prioridades.

14.19- Se em determinado setor da pista de tiro o atirador não puder realizar os disparos em posição de tiro determinada em briefing devido a problemas físicos, o mesmo deverá avisar o juiz com antecedência e este determinará a penalidade a ser aplicada e autorizará o atirador a efetuar os disparos em outra posição.

14.20- A(s) pista(s) de tiro será(ão) apresentada(s) ao atirador através de um briefing transmitido pelo Juiz de Prova e que após isso determinará o tempo necessário para o atirador conhecer a(s) mesma(s) e montar sua estratégia para realizá-la(s).

VII- PISTA COM MAIS ARMAS

15-Poderão ser criadas pela organização do evento pistas de tiro que utilizem armas de apoio.

15.1- Os procedimentos e armas serão conhecidos pelo atirador antecipadamente.

15.2-Para efeito de colocação e premiação a referência de classificação continua sendo as categorias já existentes.

VIII-ALVOS DE PROVAS

16- Os alvos de TIRO TÁTICO DINÂMICO a receberem impacto são de cor parda com ou sem desenho e possuem zonas com as seguintes marcações: “0” (zero), “2” (dois), “3” (três) e “5” (cinco).

16.1- Os alvos classificados por grau de prioridade são:

- Alvo com ou sem desenho de Tempo Tático;
- Alvo pardo com desenho de Fuzil de Assalto;
- Alvo pardo com desenho de Pistola;
- Alvo pardo com desenho de Faca;
- Alvo pardo sem desenho ou alvo Colete e alvo Moçambique.

16.1.1- Na pista de tiro, os alvos com prioridade no(s) setor(es) são:

- Alvo pardo com desenho com mais proximidade do atirador;
- Alvo pardo sem desenho com mais proximidade do atirador;
- Alvo metálico (poppers ou plates)

16.1.2 - O alvo de tiro pode ter mais de uma prioridade.

16.1.3- Alvos brancos de silhueta humana e/ou animais, alvo de cor branca, tarjas brancas em alvos pardos são considerados alvos refém. Estes alvos, não devem receber impactos.

16.1.3.1- Os alvos de silhueta humana e/ou animais que possuírem desenho com borda terão seus impactos computados a partir de quando o(s) impacto(s) atingir(em) a borda desenhada.

16.1.3.2- Será considerado apenas 1(um) impacto em cada alvo refém ao resultado final da pista do atirador.

16.1.3.3- Somente serão considerados e computados os impactos nos alvos pardos que tenham atingido 100(cem) por cento do seu diâmetro no alvo

16.2- O Atirador deverá efetuar:

- No mínimo 2(dois) disparos em direção ao(s) alvo(s) com desenho Faca, pardo sem desenho, e Colete e fica sem limite para o máximo de disparos por alvo;
- No mínimo e no máximo 2(dois) disparos em double tap em direção ao(s) alvo(s) com desenho Fuzil de Assalto e/ou Pistola.
- No mínimo 3(três) disparos no(s) alvo(s) Moçambique e fica sem limite para o máximo de disparos por alvo;

Para efeito de apuração somente serão computados as “2” (duas) melhores marcas de impactos por alvo, com exceção do alvo moçambique onde serão computadas as duas melhores marcas na região central e uma melhor marca de impacto na região superior. Caso o(s) alvo(s) tiver(em) impacto em zonas brancas(refém), estes impactos também serão computados ao resultado final. Se um impacto pegar uma zona parda e também

uma zona branca serão computados as pontuações das duas zonas desde que não exista nenhum outro impacto melhor somente para a zona escura. Impactos que peguem na linha de “duas” zonas escuras será considerado o da melhor zona.

16.2.1- Alvos com desenho Fuzil de Assalto e/ou Pistola que receberam mais que 2(dois) impactos, além de penalizado com EP por disparo excedido, serão computados para efeito de apuração os 2(dois) piores impactos.

16.2.2- Após efetuar disparos em um determinado alvo e começar a efetuar disparos em outro alvo o atirador não poderá retornar ao alvo anterior para corrigir os impactos ou a falta deles.

16.2.3- Se um alvo de tiro ou alvo refém receber um impacto e este disparo tiver sido anteriormente mesmo que de raspão em uma cobertura dura ou tiver atravessado outro alvo este impacto não será computado.

16.3- Quando houver o alvo de Tempo Tático, este será o primeiro alvo de tiro da pista com tempo pré-definido em briefing para receber o primeiro disparo. Neste alvo o atirador poderá disparar no máximo 2(dois) disparos em sua direção. Se o Atirador efetuar mais que dois disparos neste alvo, além de penalizado com EP por disparo, serão considerados para efeito de apuração somente os 2(dois) piores impactos.

16.4- O alvo Moçambique deverá receber no mínimo “3” (três) impactos, sendo “2” (dois) na região central(peito) e “1” (um) na região superior(cabeça).

16.5- O alvo Colete deverá receber apenas impactos na região superior(cabeça). Impactos em outras regiões não serão computados.

16.5.1- O limite da região superior(cabeça) do alvo está marcada através de pontilhamento no mesmo, onde a partir deste ponto começa a região central(peito).

16.6- Os alvos são apurados pelo Juiz de pista com o acompanhamento do Atirador, sendo que se ocorrer dúvida(s) esta(s) deverá(ão) ser sanada(s) no ato da apuração.

16.6.1- Se quando da apuração da pista de tiro existirem alvos de pista e/ou alvos refém que por algum motivo não foram obreados quando da passagem do atirador anterior deverá ser analisada a súmula do atirador anterior para desconsiderar estes impactos. Se por algum motivo não puderem ser identificados os impactos realizados pelo atirador anterior, serão considerados os melhores impactos para o atirador que está tendo sua pista de tiro sendo apurada.

16.6.2- Se o atirador não concordar com o resultado de seu(s) alvo(s), este poderá recorrer do mesmo.

16.6.3 – Para recorrer do(s) resultado de seu(s) alvo(s), o atirador deverá pagar uma taxa para recurso e por escrito recorrer ao Diretor de Prova, que convocará a Comissão Técnica para discutir o assunto. O(s) alvo(s) a ser(em) analisado(s), deverá(ão) ser retirado(s) e estar(em) de posse do(s) Juiz(es), portanto, não poderá ter sido retirado pelo atirador, nem apresentar sinais de violação (perfurações ou aumento de orifícios, etc). O prazo para a entrada de tal recurso expira ao término da etapa em questão.

16.7- É proibido o uso de imagens ao recurso do atirador quanto da aplicação de penalidade(s) pelo juiz de pista.

16.7.1- Imagens somente serão aceitas em recurso para constatarem se algum alvo e/ou alvo refém alvejado anteriormente não fora obreado, imputando em alguma penalidade ao atirador que entrou com o recurso.

IX- REALIZAÇÃO DAS PROVAS

17- O atirador deverá estar presente para confirmar sua inscrição com a documentação necessária, conforme a legislação vigente, e preencherá e assinará um termo de responsabilidade de participação da Copa SP.

17.1- O atirador interessado em participar da(s) etapa(s) da Copa SP deverá entrar em contato com a organização do mesmo e reservar sua inscrição.

17.1.1- As reservas de inscrição deverão ser comunicadas com antecedência e estas estarão encerradas em data pré determinada pela organização.

17.1.2- O atirador que após efetuar a(s) sua(s) inscrição(ões) desistir de participar da(s) Etapa(s) antes do início da(s) mesma(s), por qualquer motivo, será ressarcido com 50% do valor da(s) inscrição(ões).

17.1.3- O atirador que desistir de participar da(s) Etapa(s) após o início da(s) mesma(s), não terá direito à devolução de sua(s) inscrição(ões).

17.2- O valor de cada inscrição será avisado antecipadamente e colocado em local visível ao atirador.

17.2.1- O valor da inscrição poderá sofrer reajuste no decorrer das Etapas.

17.2.2- Na inscrição, ao valor da mesma poderá ser acrescido uma taxa à ser revertida à uma entidade carente. Neste caso a organização avisará antecipadamente os atiradores.

17.2.3- O atirador deverá pagar sua(s) inscrição(ões) antes do início da(s) mesma(s).

17.2.4- Os organizadores, juízes, apuradores e diretores que desejarem participar da etapa terão prioridade.

17.3 - Em toda prova haverá um Diretor de Prova, um ou mais Juízes e um ou mais apuradores, podendo todos estes acumular funções.

17.4- Se for necessário, será formada uma Comissão Técnica.

17.4.1- A Comissão Técnica poderá, em caráter excepcional, solicitar auxílio a atiradores na apuração dos alvos. O local designado à Comissão deverá ser isolado, não sendo permitida a presença de atiradores, durante a apuração dos alvos.

17.4.2 - Os atiradores que fizerem parte da Comissão Técnica não poderão apurar seus respectivos alvos.

17.4.2.1- O valor da taxa de recurso será afixada em local visível ao atirador.

17.4.2.2- O valor da taxa de recurso poderá sofrer reajuste no decorrer das Etapas.

X- COMANDOS DO JUIZ DE PROVA.

18- São os seguintes os comandos de início de Pista:

- a- O Atirador tem alguma dúvida;
- b- Atirador, carregar, alimentar, travar(se for o caso), coldre;
- c- O Atirador está preparado,(neste momento a atirador acena/fala em resposta);
- d- Atirador à espera(aciona-se o Timmer).

18.1- São os seguintes os comandos de final de Pista, após o Juiz verificar que o Atirador encerrou a mesma:

a- Atirador ,tirar o carregador, manobrar o ferrolho e mostrar a câmara vazia, ou abrir o tambor e ejetar os estojos, fechar a arma, percutir em direção ao para-balas e colocar no coldre.

XI- NORMAS DE SEGURANÇA

19- Deverão ser observadas a Normas Básicas de Segurança, seguidas para qualquer arma de fogo. E mais as abaixo descritas:

- a- Todas as armas deverão ser mantidas em seus coldres, sem carregadores mesmo que vazios e sem munição;
- b- Todos os carregadores/jets deverão ser mantidos, sejam vazios ou municiados em seus respectivos porta carregadores/jets se houver;
- c- Será permitido o municiamento de carregadores/jets em locais pré determinados pelo Diretor de Prova, porém as armas somente serão muniçadas nos boxes de tiro, quando autorizado pelo Juiz de Prova;
- d- O atirador somente poderá tirar a arma de seu coldre com a autorização do Juiz de pista ou em local designado para isto;
- e- O transporte das armas dentro do estande de tiro, bem como em suas dependências e adjacências deverá ocorrer com a máxima segurança e jamais muniçadas;
- f- Fora dessas áreas as armas deverão estar armazenadas, ou seja, fora da vista direta de qualquer pessoa;
- g- O Atirador em linha de tiro poderá movimentar lateralmente sua arma até no máximo 90° (noventa graus) e 45°(quarenta e cinco graus) para cima ou para baixo em relação ao para-balas;
- h- O Atirador somente poderá levar o dedo de disparo ao gatilho quando o alvo estiver em sua visada, do contrário o dedo de disparo deverá estar fora do gatilho e do guarda-mato da arma e ao alcance da visão do Juiz de pista;

- i- O manuseio das armas será autorizado em local pré determinado pelo Diretor de Prova com toda a segurança, sendo proibido o uso de munições nas mesmas;
- j- É obrigatório o uso de óculos e protetores auriculares, inclusive para espectadores que permaneçam perto das linhas de tiro;
- k- Todo atirador deverá estar devidamente trajado e de preferência utilizando o uniforme do clube e/ou entidade de tiro ao qual representa;
- l- Todos os atiradores devem observar as normas de trânsito e segurança dentro dos estandes e das unidades militares, sendo obrigatório portarem os registros e as respectivas Guias de Tráfego das armas que estiverem transportando.

X- PENALIDADES

20- O atirador que começar uma categoria com uma arma ou equipamento não aprovado para a mesma, será advertido pelo Juiz de Prova e/ou recolocado de categoria.

21-São penalidades de Pista de Tiro:

21.1- “EP”(erro de procedimento)= Aumento de 07(sete) segundos por EP ao tempo final da pista. São “EPs”;

- a- Deslocar-se na pista de tiro com a arma descarregada;
- b- Quando em deslocamento de pista o atirador trazer sua arma em retenção junto ao seu corpo que impeça que o Juiz de pista verifique o ângulo do cano da mesma;
- c- A primeira vez em que o atirador estiver com o dedo de disparo no gatilho passando por uma cobertura dura, por alvos refém e/ou em todas as transições de cobertura e sendo advertido pelo juiz;
- d- Passar a arma do limite de 45(quarenta e cinco) graus tanto para cima ou para baixo e sendo advertido pelo juiz;
- e- Não cumprir o procedimento ou sequência da pista e/ou briefing será aplicado 2(dois) EPs por setor;
- f- Voltar ao(s) setor(s) de tiro anterior(es) depois de começar a atirar em outro setor de tiro será aplicado 1(um) EP por disparo neste(s) setor(es);
- g- Efetuar o primeiro disparo no alvo de tempo tático acima do tempo definido em briefing;
- h- Quando houver Alvo de Tempo Tático e o atirador efetuar mais que 2(dois) disparos em sua direção será aplicado 1(um) EP para cada disparo a mais;
- i- Não seguir a ordem de disparo nos alvos com prioridade será aplicado 2(dois) EPs por setor;
- j- Esquecer de alvejar 1(um) alvo em um setor será aplicado 1(um) EP;
- k- Esquecer de alvejar mais de 1(um) alvo em um setor será aplicado 2(dois) EPs;
- l- Não seguir a ordem de disparo nos alvos que se apresentam ao atirador pelos lados de cobertura (ou seja lado direito sequência da direita para a esquerda e do lado esquerdo da esquerda para a direita) será aplicado 2(dois) EPs;
- m- Fazer a recarga de munições sem cumprir o procedimento da recarga tática ou o limite da dinâmica ou se expor ao novo setor ;
- n- Após realizar a recarga, o atirador não efetuar pelo menos 1(um) disparo em direção a algum alvo da pista;
- o- Atirar com as duas mãos em vez de uma só mão como apresentado no briefing será aplicado 1(um) EP por tiro;

- p- Atirar com a mão forte em vez da mão fraca como mandar o procedimento da pista será aplicado 1(um) EP por tiro;
- q- Atirar com a mão forte ou fraca conforme procedimento, porém com o auxílio/apoio da outra mão, seja no braço, punho ou antebraço sendo aplicado 1(um) EP por tiro;
- r- Atirar parado em vez de em deslocamento será aplicado 1(um) EP por tiro;
- s- Atirar em deslocamento seja para frente, para trás ou para os lados arrastando os pés em vez de caminhar será aplicado 1(um) EP por tiro;
- t- Quando no percurso/estratégia de pista do atirador o alvo que aparecer, ou se apresentar ao mesmo e não receber disparo em sua direção, será aplicado 1(um) EP por alvo;
- u- Quando o atirador começar a atirar num alvo Moçambique, não efetuar a quantidade mínima de disparos neste alvo, disparar em outro alvo e voltar para efetuar mais disparos no alvo citado com a tarja preta será aplicado 1(um) EP por tiro;
- v- Quando o atirador não seguir o briefing de postura e posição do corpo, mãos e braços do início da pista;
- w- Quando o atirador tiver um problema(pane) em sua arma em deslocamento com tiros e não conseguir resolvê-lo em no máximo 5(cinco) segundos e sabendo que após este tempo deveria se abrigar ou diminuir sua silhueta para resolver o problema e não o fizer;
- x- Quando em deslocamento na pista o atirador bater, esbarrar ou derrubar alvo(s) ou alvo(s) de cenário, será aplicado um EP para cada erro;
- y- Quando o atirador não obedecer aos comandos do juiz de pista;
- z- Se no percurso da Pista existir um ou mais alvos metálicos a serem derrubados e por algum motivo já estiverem caídos e o Atirador não efetuar disparo em sua(s) direção(ções), será aplicado 1(um) EP por alvo metálico;
- aa-Quando se é exigido atirar lateralmente e o atirador mantém o tronco em direção aos alvos mas as pernas ficam viradas em outro sentido caracterizando vantagem será aplicado 1(um) EP por tiro;
- bb-Pisar ou ultrapassar o limite para disparo em percurso definido na pista de tiro disparando em deslocamento será aplicado 1(um) EP por tiro;
- cc- Chegar no limite de disparo em percurso definido na pista de tiro, voltar e reiniciar o tiro em deslocamento no sentido correto definido em briefing será aplicado 1(um) EP por tiro;
- dd-Não efetuar o mínimo de 2(dois) disparos em direção ao alvo ou os 3(três) em direção ao alvo Moçambique;
- ee-Efetuar mais do que 3(três) disparos nos alvos, Fuzil de Assalto ou Pistola será aplicado 1(um) EP por disparo;
- ff- Efetuar mais que 2(dois) disparos nos alvos Fuzil de Assalto será aplicado 1(um) EP por disparo;
- gg-Não efetuar os 2(dois) disparos nos alvos Fuzil de Assalto em Double Tap será aplicado 1(um) EP;
- hh-Não respeitar o Limite para Primeiro Disparo para alvos com prioridade será aplicado 1(um) EP por tiro;
- ii- Após efetuar o primeiro disparo antes do limite para o mesmo, ou em disparos em deslocamento e der mais que dois passos(cerca de um metro) sem efetuar nenhum disparo ao alvo com prioridade(pistola ou faca) que lhe aparece ou se apresenta ou correr próximo ao(s) alvo(s) para efetuar os próximos disparos será aplicado 1(um) EP por disparo;
- jj- Cada disparo efetuado apoiando a arma seja no chão, paredes e/ou coberturas duras;
- kk- Coldre utilizado fora da especificação da categoria será aplicado 1(um) EP para cada acessório;

- ll- Utilizar carregador com capacidade maior que o original de fábrica;
- mm- Quando ao posto de início de pista o atirador demorar mais que 10(dez) segundos seja para se posicionar para receber os comandos iniciais ou para acenar/responder em resposta ao Juiz que já está preparado;
- nn-Disparar estando o pé na(s) linha(s) ou faixa(s) demarcatória(s) de limite será aplicado 1(um) EP por tiro;
- oo-Disparar passando a arma pela cobertura e/ou janela de posto de tiro será aplicado 1(um) Ep por tiro;
- pp- Após efetuar disparos em um determinado alvo e começar a efetuar disparos em outro alvo e retornar ao alvo anterior e disparar para corrigir os impactos ou a falta deles será penalizado com 1(um) EP e será considerado para apuração os 2(dois) piores impactos neste alvo;
- qq- Durante a apuração dos resultados dos alvos, ou enquanto se está aguardando a chegada do outro atirador, ou mesmo quando a pista estiver vazia, qualquer outro(s) atirador(es) ficar(em) fazendo sua estratégia na pista fora do tempo determinado em briefing, ou sem autorização do Juiz de pista;
- rr- Não derrubar, esquecer ou desistir de derrubar um alvo metálico no setor, cujo alvo ao ser derrubado acione um ou outros alvos neste ou em outro setor.

21.2- “FN” (falsa neutralização)= Quando o alvo de tiro sem desenho não possuir nenhum impacto na zona “zero”, sendo acrescentado 01(um) segundo ao tempo deste alvo.

21.2.1-“FN FACA”=Quando o alvo de tiro com desenho de faca não possuir nenhum impacto na zona “zero”, sendo acrescentado 2(dois) segundos ao tempo deste alvo.

21.2.2-“FN PISTOLA”=Quando o alvo de tiro com desenho de pistola não possuir nenhum impacto na zona “zero”, sendo acrescentado 3(três) segundos ao tempo deste alvo.

21.2.3-“FN FUZIL DE ASSALTO”=Quando o alvo de tiro com desenho de Fuzil de Assalto não possuir nenhum impacto na zona “zero”, sendo acrescentado 3(três) segundos ao tempo deste alvo

21.3- O atirador que participar com pistola calibre 380 ACP terá em cada alvo seu com FN o acréscimo de 1(um) segundo no resultado final de sua pista.

21.3.1-O Atirador que utilizar mira ótica/red dot em sua pistola terá em cada alvo seu com FN o acréscimo de 2(dois) segundos no resultado final de sua pista.

21.4 “MISS”= Quando o alvo não tiver marca(s) de impacto(s) será acrescentado 7(sete) segundos por cada falta de marca de impacto no tempo do alvo

21.5 -“REFÉM”=Quando o alvo refém, alvo brancos de silhuetas humanas e/ou animais de cenário ou qualquer tarja branca em alvo pardo que representam reféns tiverem marcas de impacto, será acrescentado 10(dez) segundos por marca de impacto no tempo final de pista;

21.6- “AAD” (atitude antidesportiva)= Todo procedimento do atirador que vise tomar vantagem intencional. A AAD será determinada pelo Juiz de Pista com o aumento de 60(sessenta) segundos no tempo final de pista. São AAD;

a- Quando o Juiz entender que o atirador provocou problema(s) estrutural(is) ou mecânico(s) na pista de tiro;

- b-Quando o Juiz entender que o atirador evitou algum posto de tiro intencionalmente para levar vantagem no resultado final da pista;
- c-Quando o Juiz entender que o atirador efetuou disparo(s) além das faixas demarcatórias com evidência vantagem;
- d-Toda AAD poderá ser precedida por um DQ;

21.7- “DC” (desclassificado)=Elimina o atirador daquela pista de tiro. O DC é aplicado quando o atirador:

- a- Tiver um problema mecânico ou de munição em sua arma durante a realização da pista de tiro, sem o mesmo conseguir solucioná-lo e precisar da ajuda de terceiros;
- b- Não conseguir terminar a pista de tiro por falta de munição, problema mecânico ou de equipamento;
- c- Desistir de participar daquela pista.

21.8- “DQ” (desqualificado) =Elimina o atirador da competição. O DQ é aplicado quando o atirador:

- a- Passar a arma do limite lateral de ângulo de 90(noventa) graus em relação ao para-balas seja parado ou em deslocamento;
- b- Após ser advertido uma vez pelo Juiz de pista quando trouxer sua arma em retenção junto ao seu corpo que impedindo que o Juiz de pista verifique o ângulo do cano da mesma, passar a arma do limite de 45(quarenta e cinco) graus tanto para cima ou para baixo, e estiver com o dedo no gatilho, seja passando por cobertura dura, passando por alvo(s) refém(s) em transições em recarga ou resolvendo alguma pane na arma;
- c- Passar o cano da arma na frente de qualquer parte de seu corpo ou de qualquer outra pessoa desde os comandos de início até os comandos de final de pista;
- d- Não obedecer os comandos do Juiz após o término da pista de descarregar e disparar em direção ao para-balas e efetuar um disparo de fogo;
- e- Mexer na arma sem a autorização do juiz na pista de tiro ou fora do local pré-determinado;
- f- Inserir o carregador mesmo que vazio na arma, sem autorização prévia;
- g- Ofender o juiz ou a organização do evento;
- h- Atrapalhar a concentração e/ou preparo de outros atiradores;
- i- Interferir na passagem ou na apuração de pista de tiro de outro atirador;
- j- Não respeitar qualquer outra regra de segurança;
- k- Apoiar ou deixar a arma carregada no chão para se levantar;
- l- Tiver uma arma que em análise técnica seja considerada insegura, ou que a trava de disparo esteja desativada ou não esteja funcionando;
- m- Utilizar munição original, ou recarregada que esteja em desacordo com o calibre que consta no registro da arma de fogo;
- n- Deixar cair sua arma quando estiver no coldre em qualquer situação;
- o- Persistir em utilizar coldre que após análise técnica seja considerado inseguro para a prática da modalidade.

22- O atirador que não cumprir este Regulamento, e as normas próprias vigentes de cada estande de tiro, tanto na partes de segurança e disciplinar, será advertido, penalizado e/ou desclassificado pela Arbitragem.

23- O atirador que não estiver utilizando seu óculos de segurança e/ou seu protetor auricular, será advertido e penalizado com o aumento de 15(quinze) segundos no tempo final de pista.

24- As penalidades que não se encontrarem nos itens acima serão analisadas pela Comissão Técnica e aplicadas pelo Diretor de Prova e ou Juízes de acordo com sua gravidade.

XI-PREMIAÇÃO

25- Nas etapas da Copa São Paulo não teremos premiações.

25.1- Ao final do Campeonato serão premiados os 3(três) primeiros colocados (se existirem) de cada sub categoria.

XII- DEFINIÇÕES

Pista de Tiro- A pista de tiro, ou circuito de tiro é um percurso criado e montado para o Atirador efetuar seus disparos.

Atirador: Cidadão registrado junto ao Exército Brasileiro

Atirar em deslocamento: Ato de atirar andando seja para frente, para atrás ou para os lados.

Alvo de prova: Pedaco de papel/papelão ou metal com campos definidos onde são efetuados os disparos do atirador.

Alvo de Tempo Tático: este é o primeiro alvo de tiro da pista com tempo pré-definido em briefing para receber o primeiro disparo. Neste alvo o atirador poderá disparar no máximo 2(dois) disparos em sua direção.

Alvo Moçambique: Alvo pardo com ou sem desenho com tarja preta horizontal em seu rodapé .

Alvo Colete: Alvo pardo com ou sem desenho com tarja preta central na horizontal.

Cobertura ou cobertura dura- Todo material utilizado para fazer a separação de setores da pista de tiro.

Cenário- Material utilizado para compor a pista de tiro. Ex : carro, casa, murro de pedra, etc.

Equipes de tiro – As equipes de tiro serão compostas por atiradores filiados aos clubes os quais representam e estão em dia com suas obrigações comprovadas através de respectiva carta.

Coldre externo tipo de defesa- Coldre tipo Fobus <http://fobusholster.com/>

ou similar onde a arma fique inserida até a altura do guarda mato da mesma e seu cano/ferrolho esteja no mínimo 2/3(dois terços) coberto.

Recarga- A recarga ou remuniamento de munição na arma é considerada a partir do momento em que o carregador que está sendo utilizado na arma de fogo do atirador é ejetado, ou quando o tambor do revólver é aberto até a inserção de um novo carregador ou fechamento do tambor.

Recarga Tática- É quando o Atirador se abriga em zonas de abrigo, ou se agacha para diminuir sua silhueta e a partir deste momento efetua a recarga. Esta recarga pode ser feita em qualquer lugar. Deverá ser sempre utilizada quando o atirador ficar sem munição em deslocamento na pista de tiro.

Recarga Dinâmica- É quando o Atirador troca seu carregador/jet/clip em deslocamento de um setor para outro desde que tenha munição em câmara e não tenha mais nenhum alvo a ser alvejado no setor anterior. A recarga deverá ser realizada antes do atirador entrar ou se expor a outro setor. Esta recarga não se aplica à modalidade revólver.

Abrigo/Abrigado- Porta ou cobertura dura onde o corpo e membros do atirador ficam protegidos e escondidos dos alvos alvejados ou a serem alvejados ao seu redor .

Zona de abrigo- Área próxima ao abrigo onde em deslocamento o corpo e membros do Atirador ficam protegidos e escondidos dos alvos alvejados ou a serem alvejados ao seu redor.

Pane- Problema de funcionamento da arma de fogo.

Passo/Passada do Atirador- A medida é de aproximadamente 50(cinquenta)cm.

Contra peso- Acessório externo que aumenta o peso da arma.

Bumper- Acessório que aumenta em até 2(dois) tiros o limite do carregador.

Jet/Speed Loader- Carregador rápido para remuniamento de revólver.

Clip- Carregador rápido para remuniamento de revólver.

Plates/Poppers- Alvos metálicos.

Fatiar – Passar o cano da arma na frente de alvos ou por partes do corpo do atirador ou de terceiros.

Corpo e suas partes- Corpo humano + braços, mãos, pernas e pés.

Diretor de Prova- É o responsável por toda a organização da prova e de seus juízes.

Juiz de Prova- É o responsável pela condução das pistas da prova, segurança geral, bem como fazer cumprir todo o regulamento.

Comissão Técnica- Equipe formada por 3(três) ou mais atiradores escolhidos pelo Diretor de Prova, que analisa recursos solicitados por atiradores, e todas as demais dúvidas e/ou penalidades que não constarem deste regulamento.

Comissão de Avaliação de Atiradores- Equipe constituída por membros do Clube promovente do Campeonato para avaliar a possibilidade ou não de um ou mais atiradores de participar do Campeonato, além de promover as sanções pertinentes decorrentes de atos antidesportivos ocorridos em cada prova, como ainda, atos que ensejem reprimenda nos termos do presente regulamento. Os atos da Comissão de Avaliação de Atiradores poderão ser reavaliados pelo presidente do clube promovente do campeonato, desde que a solicitação de reforma seja efetivada nos termos do presente regulamento e mediante o depósito da respectiva taxa de recurso.

Briefing- São instruções dadas pelo Juiz de Pista antes de iniciada a mesma.

Mão forte e mão fraca- Mão forte é a mão que o atirador está acostumado a realizar seu tiro. Ex: se o atirador é destro sua mão forte é a direita e sua mão fraca é a esquerda. Se o atirador é canhoto sua mão forte é a esquerda e sua mão fraca é a direita.

Campeonato/Copa SP- Disputa de resultados de atiradores em uma ou várias etapas conduzidas através de um regulamento.

Etapas- Fases de disputas de tiro em dias definidos em calendário que compõem o Campeonato.

Taxa de Recurso- A taxa para cada recurso será no montante de R\$ 200,00 (duzentos reais), sendo a mesma devolvida caso o Recorrente tenha êxito no recurso interposto.

Para-balas- Barreira construída em alvenaria, madeira, pneus, ou outro material que possa bloquear a trajetória de um projétil de arma de fogo.

Carregar/municiar- Ato de colocar munição(ões) no carregador/jet e/ou inserir carregador/jet na arma.

Alimentar- Ato de ao se manobrar o ferrolho da pistola após esta estar carregada/municiada é inserida uma munição na câmara do cano da referida arma.

Limite para Primeiro Disparo - Para efetuar o primeiro disparo, seja parado, em progressão ou regressão, o Atirador deverá obedecer os limites de acordo com o(s) alvo(s) em prioridade à sua frente. Para alvo com prioridade "Fuzil de Assalto" e/ou "Pistola" o limite é de quando avistado pelo menos 70%(setenta) do alvo o atirador já deverá efetuar os disparos em Doble Tap. Entre avistar o alvo e efetuar os 2(dois) disparos, o Atirador não poderá exceder o tempo de 1(um) segundo. Para alvo com prioridade "Faca" o limite é de quando avistado pelo menos 70%(setenta) do alvo o Atirador deverá efetuar o(s) disparo(s). Entre avistar o alvo e efetuar o primeiro disparo o Atirador não poderá exceder o tempo de 3(três) segundos. Para alvo pardo sem prioridade (Pardo, Moçambique, Colete) o Atirador não precisa obedecer limites, podendo se deslocar em direção ao alvo para realizar os disparos.

Arma descarregada- Arma sem munição na câmara do cano ou no tambor.

Double Tap- Dois tiros disparados em rápida sucessão no mesmo alvo com a mesma visada.

