



CAMPEONATO DE TIRO DEFENSIVO TÁTICO (TDT)

REGULAMENTO GERAL

CURITIBA

2024

SUMÁRIO

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO AO TDT.....	3
Capítulo 2 – NORMAS DE SEGURANÇA.....	4
Capítulo 2.1 – Regras Básicas de Segurança	4
Capítulo 2.2 – Demais Procedimento de Segurança.....	5
Capítulo 3 – DAS ATIVIDADES DE TIRO DEFENSIVO TÁTICO.....	7
Capítulo 3.1 – Classificação dos Praticantes	7
Capítulo 3.2 – Regras para Competição e Treinamentos	7
Capítulo 4 – CONTAGEM DE PONTOS	13
Capítulo 5 – PENALIDADES.....	17
Capítulo 6 – RECURSOS EMPREGADOS EM TREINAMENTOS E COMPETIÇÕES.....	20
Capítulo 7 – EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELO ATIRADOR	23
Capítulo 8 – ORIENTAÇÕES PARA CRIAÇÃO DE PISTAS DE TIRO.....	25
Capítulo 9 – BRIEFING DAS PISTAS DE TIRO	29
Capítulo 10 – DISPOSIÇÕES FINAIS	31
ANEXO A – ALVOS DE TIRO DEFENSIVO TÁTICO.....	32
ANEXO D - RESUMO DE PENALIDADES	33

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO AO TIRO DEFENSIVO TÁTICO

O Tiro de Defensivo Tático - TDT é mais uma modalidade de tiro desportivo, contudo, diferentemente de outras modalidades, tem por objetivo condicionar o praticante, que seja possuidor de arma de fogo ou profissional de segurança, que utiliza arma de fogo, para que esteja, ao menos minimamente, preparado para operar em caso de necessidade de ação e/ou reação diante de uma situação real de autodefesa.

A preparação se dá por meio da simulação de casos concretos e/ou de circunstâncias que poderão, verdadeiramente, ocorrer.

Por se tratar de simulações de casos concretos, normalmente ocorridos durante a atividade de práticas rotineiras da vida privada, as armas e demais acessórios devem ser aqueles disponíveis no comércio, destinados à defesa, e devem estar ajustados ao corpo da forma como são portados cotidianamente, salvo quando o caso concreto proposto admitir ou prever a sua utilização em condição diversa, que seja compatível com uma ação real.

O TDT, como é conhecido, nasceu de atiradores de IDPA (*International Defensive Pistol Association*), e posteriormente de IDSC (*International Defensive Shooting Confederation*), na busca de uma modalidade que mais simulasse situações reais, em cumprimento da legislação criminal brasileira, diferente da realidade americana.

Por se tratar de um esporte que utiliza armas de fogo, os procedimentos de segurança e emprego do armamento são quase que universais, havendo modificações apenas na metodologia de contagem de pontos e objetivos a serem alcançados em cada modalidade.

CAPÍTULO 2 – NORMAS DE SEGURANÇA

As regras de segurança são reconhecidas universalmente pelos praticantes do tiro, como “não se pode apontar uma arma para alguém, mesmo que descarregada” e outras já bastante difundidas por todas as modalidades.

É dever de qualquer praticante, ou pessoa capaz de identificar uma situação que ofereça riscos à própria integridade física ou a de terceiros, intervir para fazer cessar o perigo e/ou comunicar, imediatamente, o fato a um Árbitro para que tome as providências cabíveis.

Simulacros, identificados como tais serão considerados, para todos os efeitos, como se fossem armas de fogo. Aqueles não identificados como simulacros deverão ser recolhidos imediatamente, sem prejuízo das demais penalidades cabíveis.

Nenhuma pessoa poderá permanecer em um local de treinamento ou competição sob influência de álcool, drogas psicotrópicas, ou quaisquer substâncias, medicamentosas ou não, que possam interferir na capacidade física e/ou mental de operar máquinas e equipamentos, em especial, arma de fogo.

A inobservância das normas de segurança poderá ensejar a desclassificação (DQ) do atirador na competição, ocasião em que o infrator ficará impedido de realizar qualquer outra atividade de tiro, naquela mesma competição, ou a suspensão de suas atividades de treino, até que o atleta seja reavaliado.

2.1 REGRAS BÁSICAS DE SEGURANÇA

Todos os praticantes de tiro deverão conhecer e cumprir os comandos legais que versam sobre a utilização de armas de fogo e munições.

Salvo aqueles autorizados pela Organização da Competição ou responsável pelo local de treinamento para a realização da segurança, nenhum outro atleta poderá circular, fora da pista de tiro, portando uma arma de fogo carregada.

Todo praticante de tiro, independente da modalidade eleita, obriga-se a conhecer as regras de segurança e as orientações de cada competição ou atividade de treinamento, e segui-las de forma incondicional, estando sujeitos aos seus efeitos no momento em que se inscreve em uma competição ou se apresenta para um treinamento, mesmo que não concorde com as mesmas.

São Regras Básicas e obrigatórias de Segurança:

- a. Considerar toda e qualquer arma como carregada;

- b. Inspecionar o interior da câmara sempre que entregar e/ou receber uma arma, certificando-se de que a mesma se encontra vazia;
- c. Manter o dedo fora do interior do guarda mato, quando não estiver engajando um alvo;
- d. Manter, em qualquer hipótese, o cano da arma direcionado para um local seguro;
- e. Estar sempre seguro da localização de seu alvo e daquilo que está à retaguarda dele;
- f. Não apontar a arma para alguém ou algo que não seja o alvo;
- g. Não desativar qualquer dispositivo de segurança da arma;
- h. Carregar e descarregar a arma somente sob a supervisão do **Árbitro** ou na **Área de Carga e Descarga**.

2.2 DEMAIS PROCEDIMENTOS DE SEGURANÇA

- 1.** Ao entrar e sair de um estande de tiro, ou deslocar-se por ele, fora da pista de tiro, todas as armas devem estar vazias, ou seja, sem carregadores ou munição na câmara, inseridas em coldres apropriados para o TDT, ou acondicionadas em bolsas ou cases. As armas longas deverão estar com “*safety flag*” inseridas.
- 2.** O manuseio do armamento deverá ocorrer exclusivamente na Área de Segurança, onde não é permitido o manuseio de munição, ou na pista de tiro, sob a supervisão do Árbitro.
- 3.** Na Área de Segurança, que deverá estar situada em local seguro e ter sinalização bem visível, o praticante do tiro poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, prática em seco e a inserção e remoção de carregador vazio.
- 4.** Deverá ser designada uma área específica para descarregar e carregar a arma na chegada e saída do local de tiro (Área de Carga e Descarga), destinada aos praticantes e espectadores autorizados a portarem armas de fogo.
- 5.** Nos locais em que estiver autorizado a utilizar a arma, dentro do local de tiro, o praticante deverá controlar a direção do cano da arma, não o apontando para além da linha imaginária, vertical e horizontal, perpendicular à linha central do para-balas (Regra dos 180 graus) ou para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa (*sweeping*), sob pena de desqualificação (DQ).

6. Na iminência de uma quebra de ângulo, o Árbitro comandará “CANO”, a fim de que o praticante ajuste a posição do cano da sua arma, evitando a concretização da violação. Concretizada ou reiterada a iminente violação, e presente o risco à segurança do praticante ou de terceiros, ele deverá ser desclassificado (DQ).

7. Dependendo da localização da pista de tiro ou outra circunstância que implique em risco à segurança, esse ângulo poderá ser alterado, providenciando-se a sinalização da nova área e observação no briefing da competição.

8. O praticante deverá manter o dedo fora do interior do guarda mato quando não estiver engajando um alvo, seja em deslocamento ou parado. Quando o dedo do competidor não estiver bem visível fora do guarda-mato, o Árbitro comandará “DEDO”, a fim de que o praticante corrija a posição do seu dedo. Concretizada ou reiterada a iminente violação, ou presente o risco à segurança do praticante ou de terceiros, ele deverá ser desclassificado (DQ).

9. No início e no término da execução da pista de tiro de cada competidor, o Árbitro comandará, respectivamente: Pista Quente, ocasião em que todos os presentes deverão estar utilizando os equipamentos de proteção individual (EPIs), e os espectadores se manterem na área designada, pois será iniciada a sessão de tiro; e Pista Fria, indicando que a sessão de tiro se encerrou, e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior da pista de tiro.

10. O uso de protetores visuais e auditivos (EPIs) na área de competição é obrigatório para todos os praticantes e observadores, mesmo para aqueles que justifiquem a não necessidade ou assumam os riscos.

11. Se um Árbitro perceber que qualquer um presente não está utilizando os equipamentos de proteção individual, ele deverá adverti-lo. Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (DQ) da competição, e o espectador será retirado do local, a fim de preservar a sua segurança.

12. Os alvos metálicos deverão ser posicionados de modo que preservem a segurança de todas as pessoas que estejam na área de competição. Qualquer disparo efetuado em um alvo metálico deverá observar a distância mínima de 8 (oito) metros

SOB PENA DE APLICAÇÃO DE DQ. Essa distância e a posição dos alvos metálicos deverão ser mais bem avaliadas, caso haja a previsão de utilização de munição encamisada.

13. A responsabilidade pela falha e reparação do armamento, munição ou equipamento é de competência, exclusiva, do competidor, não podendo o atirador solicitar *reshoot*. Qualquer arma, munição ou equipamento considerado inseguro pelo Árbitro deverá ser retirada imediatamente da competição.

14. Havendo a necessidade da retirada de arma, munição ou equipamento inseguro da competição, os mesmos, poderão ser substituídos por outros desde que atendam a todos os requisitos da classe de tiro em que o competidor estiver inscrito.

CAPÍTULO 3 – DAS ATIVIDADES DE TIRO DEFENSIVO TÁTICO

3.1 CLASSIFICAÇÃO DOS ATLETAS PARTICIPANTES

15. No campeonato o praticante compete por classes, de acordo com os calibres e especificidades da arma, nas quais competem todos os atiradores, independentemente de sexo, idade ou atividade profissional.

16. As armas, quanto à CLASSES, são discriminadas da seguinte forma:

- a. Pistola Mira Aberta: do calibre .380 ACP ao .45 ACP
- b. Pistola Mira Ótica: do calibre .380 ACP ao 45 ACP
- c. Revólver: do calibre .32 S&W ao .357 MAG
- d. Carabina de fogo circular: até o calibre .22LR

17. Os competidores concorrerão na subclasse “OVERALL”, que corresponde a todos os participantes divididos por classe independente de idade, sexo ou calibre.

CAPÍTULO 3.2 – REGRAS PARA COMPETIÇÃO E TREINAMENTOS

18. A quantidade de disparos mínimos, exigidos no briefing, deverá ser efetuada na direção ao alvo, independentemente de já haver perfurações por falta de obreia, e a não observância deste regramento, sujeitará o competidor a punição, com aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo não engajado corretamente. Caso não conste no alvo perfurações suficientes às exigidas no briefing (geralmente, duas mínimas), será aplicado um *miss* equivalente a quantidade de disparos não efetuados no alvo.

19. Ao disparar em um alvo, estando o praticante abrigado, deverá obedecer ao fatiamento, ou seja, atingir inicialmente aquele alvo que se apresentar primeiro, sob pena de aplicação de um PE por cada alvo em que haja a exposição indevida.

Parágrafo 1º: *Disparos de conferência somente poderão ser realizados do posto onde o alvo poderia ser visto inicialmente. Tiros de conferência realizados, fora das condições impostas anteriormente, ensejarão a exclusão do melhor resultado, nos alvos corrigidos.*

Parágrafo 2º: *O fatiamento consiste na tomada de ângulo, através de abrigo ou cobertura, possibilitando a visão, pelo atirador, de um alvo por vez, evitando a sua exposição aos demais alvos, não sendo suficiente a mera aposição de 100% dos membros inferiores e 50% do tronco superior aquém do abrigo e/ou cobertura.*

20. No caso de não haver abrigo disponível, o engajamento deverá ser realizado, sempre em movimento, inicialmente nos alvos com o maior grau de ameaça, considerando a distância (da menor para a maior, superior a 50 centímetros) e eventuais armamentos utilizados pelos agressores, que deverá estar descrito no briefing da pista ou estampado no próprio alvo. Um alvo ameaçador mais distante portando um fuzil, por exemplo, deverá ser considerado mais letal que um alvo mais próximo portando uma pistola, para cada alvo alvejado sem que o atirador esteja em movimento será aplicada uma penalidade (PE).

21. Os abrigos são quaisquer meios de proteção que possam ser utilizados pelo atirador como barreira física para realizar o tiro de forma segura, em relação aos alvos a serem engajados, simulando uma proteção a ser utilizada numa situação real de autodefesa. As coberturas apenas ocultam o atirador em relação aos alvos ameaçadores.

22. Ao disparar em direção aos alvos, em abrigo, o praticante deverá se posicionar de forma que a ponta do cano da arma, não ultrapasse o limite da barreira de proteção, evitando que, em uma situação de real de autodefesa, um agressor possa derrubar a sua arma com um golpe, sob pena de aplicação de uma Penalidade (PE) por alvo.

23. Todos os abrigos e coberturas disponíveis deverão ser utilizados pelo competidor para os disparos contra os alvos, bem como, para realização de recargas e/ou sanar panes.

***Parágrafo 1º:** Os abrigos e coberturas, não poderão ser abandonados até que se atinja os alvos, em campo aberto, CABENDO A APLICAÇÃO DE UMA (PE), POR CADA CONDUTA/ INFRAÇÃO.*

***Parágrafo 2º:** Não é permitido abandonar um abrigo ou cobertura, com a arma descarregada, ou seja, sem munição na câmara, hipótese esta, que enseja a aplicação de uma Penalidade (PE), por cada conduta/infração.*

24. Os praticantes não poderão cruzar ou entrar em qualquer abertura antes de efetuar os disparos contra os alvos visíveis, a partir das posições de abrigo ou cobertura hipótese esta, que enseja a aplicação de uma Penalidade (PE), para cada alvo ignorado. Porém se o atirador avançar o abrigo se expondo, ainda que exclusivamente com a cabeça e depois retornar à posição correta antes do disparo, será aplicada apenas uma penalidade (PE) por cada conduta/infração.

25. O Árbitro dará o comando “ABRIGO” informando a iminência da violação da regra de fatiamento.

26. Não sendo eficaz o comando previsto no item anterior, diante da velocidade de ação do atirador, ou não corrigida a posição antes do disparo, ou seja, não manter encoberto o tronco inferior e 50% do tronco superior, será aplicada uma Penalidade (PE) para cada alvo engajado de forma irregular.

27. O praticante executará a recarga de munições, de forma livre, salvo quando o briefing prever explicitamente um tipo específico de recarga a ser executada que, em

hipótese, não cumprida ensejará uma Penalidade (PE), de 4 (quatro) segundos, pelo descumprimento de cada item não cumprido do briefing.

28. O descarte do carregador, deixado no solo, se dará somente diante das seguintes hipóteses:

- a) Em caso de pane;
- b) Se encontrar completamente vazio ou;
- c) Quando autorizado no briefing.

Parágrafo Único. *A conduta deverá ser justificada, com anuênciado Árbitro, e a sua não justificativa ensejará a aplicação uma Penalidade (PE) para cada infração/conduta.*

29. O competidor poderá realizar a recarga em movimento, desde que não esteja exposto para qualquer alvo ameaçador, sob pena da aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo ignorado.

30. Os treinamentos e competições deverão prever disparos em deslocamento, sempre em busca de um abrigo ou cobertura, devendo o movimento ser contínuo e uniforme, sob pena de aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo engajado parado ou em movimento considerado desconforme. Uma vez alcançado o abrigo, os disparos seguintes poderão ser realizados parado.

31. A quantidade de disparos mínimos em uma pista de tiro deverá ter dois tipos de contagem, previamente, definidos no briefing: a Limitada, quando o praticante deverá executar a pista com exatamente a quantidade de munições correspondente aos disparos mínimos para sua solução; e a Ilimitada, que permite ao praticante executar quantos disparos considerar necessários, desde que não viole outras as regras do Tiro Defensivo Tático.

32. Na Contagem Limitada, executando o praticante mais disparos que o previsto, receberá uma Penalidade (PE) para cada disparo excedente, sendo excluídos os melhores impactos nos alvos, que excederem a quantidade requerida no briefing (*miss* não contam como impactos).

33. Na Contagem Ilimitada, o praticante, poderá efetuar mais disparos, em um alvo, para melhorar a sua pontuação, obedecido o limite imposto pelo item 71, desde que já tenha efetuado os disparos mínimos previstos no briefing nos demais alvos para os quais esteja exposto.

34. Os Árbitros que participarem das competições, como atletas, não poderão ter conhecimento sobre os projetos de pistas misteriosas, sob pena da aplicação de uma PE por cada alvo (ameaçador ou não) disposto na pista.

35. A posição de início deverá estar descrita no briefing, que em nenhuma hipótese poderá exigir que o praticante saque sua arma com a mão “fraca”.

36. O praticante não poderá alterar a sua posição antes do sinal sonoro do timer. Se a execução da pista de tiro for iniciada com o Atirador em posição incorreta, em decorrência da falha do Árbitro, ela deverá ser refeita (*reshoot*). Se a pista de tiro é iniciada em posição incorreta, em decorrência da falha do Atirador, e havendo vantagem com relação ao tempo, será aplicada uma Penalidade (PE) para aquela conduta.

37. O praticante deverá repetir a execução da pista em decorrência de falha de materiais e equipamentos empregados, erros da Organização, ou outras situações não provocadas pelo Atirador ou seus equipamentos, em caso de recusa proceder conforme item 39 do regulamento.

38. O direito à realização do *reshoot* deverá ser requerido no momento da descoberta da falha, pelo atirador, ou determinado pelo Árbitro até o início da conferência dos impactos nos alvos, sob pena de preclusão do direito.

39. A recusa em refazer uma pista de tiro, quando determinado pelo Árbitro, ensejará a aplicação de um *miss* para cada disparo não efetuado no alvo e um PE para cada alvo não engajado.

40. Qualquer competidor que interferir, de qualquer forma, na execução da pista de um outro competidor será penalizado com a aplicação de uma Conduta Antidesportiva (CA).

41. O dedo do praticante deverá estar fora do interior do guarda-mato ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a execução das ações comandadas pelo Árbitro, e o cano deverá estar posicionado em direção segura, sob pena de Desclassificação (DQ).

42. Os comandos, universais, a serem utilizados pelos Árbitros na execução das pistas são:

43. “Pista Quente” - Informa que será iniciado os preparativos para a execução de disparos em uma pista de tiro.

44. “Óculos e Abafadores” - Informa que todas as pessoas presentes na área de tiro deverão estar com protetores visuais e auriculares, inclusive os expectadores.

45. “Atirador tem dúvidas?” - Indaga se o Atirador tem alguma dúvida sobre o procedimento na pista de tiro.

46. “Carregar a arma” ou “Fique Pronto” - Determina que o praticante carregue a arma e, caso não haja essa previsão no briefing, fique pronto para o início da execução da pista.

47. “Atirador pronto?” - Indaga se o Atirador está pronto para o início da execução da pista. Ele deverá responder que está pronto indicando com um aceno de cabeça ou permanecer em silêncio por mais de 3 (três) segundos. Caso não esteja pronto, responderá com um aceno negativo ou dirá “não pronto”.

48. “À espera” - Indica que o Atirador deverá aguardar o sinal sonoro para iniciar a execução da pista de tiro.

49. “Dedo” - Comando a ser dado quando o dedo do competidor estiver visivelmente no interior do guarda mato, em condições em que não deveria estar.

50. “Cano” - Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de controle de cano.

51. “Pare” - Comando a ser dado quando o Árbitro tiver que interromper a execução da pista, por motivo de segurança. O competidor deverá parar imediatamente e aguardar novas instruções do Árbitro.

52. “Se terminou, tire o carregador e mostre vazia” - Comando a ser dado indagando se o competidor encerrou a execução da pista, que confirmará tacitamente ao posicionar a sua arma para a inspeção visual do Árbitro. Com o cano da arma direcionado para local seguro, o Atirador deverá remover o carregador ou os cartuchos do tambor, conforme o caso, e em seguida travar o slide ou segurá-lo aberto para a inspeção visual do Árbitro, aguardando os comandos seguintes. Se o Atirador iniciar os procedimentos antes do comando do Árbitro, ele deverá refazê-los a comando, devendo ser aplicada uma Penalidade (PE) pela conduta.

53. “Feche a Arma, bata o Cão e Coldre” – Comando dado ao atirador para que mostre a câmara ou cilindro vazio, volte o ferrolho à frente ou feche o tambor, realize um disparo em seco na direção do para-balas, no caso das pistolas, e em seguida guardar a arma no coldre.

54. “Pista Fria” – Esse comando encerra a atividade do Atirador naquela pista de tiro, tornando- a segura para que o Atirador, Árbitro e auxiliares possam ingressar, a fim de realizar a conferência dos resultados e as ações necessárias para preparar a pista para a passagem do próximo Atirador.

CAPÍTULO 4 – CONTAGEM DE PONTOS

55. A contagem de pontos no Tiro de Defesa Tático é baseada na aplicação de três fatores preponderantes em uma situação real:

- a) tempo de reação;
- b) precisão;
- c) velocidade.

56. A contagem dos pontos é representada por unidade de tempo, resultante da soma dos segundos gastos com a execução da pista, acrescido dos segundos referentes ao tempo do primeiro disparo, aos impactos em zonas menos letais dos alvos, ou fora deles, e as penalidades aplicadas por violações às regras, em cada pista de tiro, sendo proclamado vencedor em sua respectiva classe ou subclasse, o competidor que obtiver o menor tempo, na soma de todas as pistas da competição.

57. Existem 3 (três) zona de pontuação no alvo de papel homologado e registrado pelo TDT.

58. Zona **ALPHA**: Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo ao resultado final da pista.

59. Zona **CHARLIE**: Área em que os acertos geram um acréscimo de 2 (dois) segundos por impacto ao resultado final da pista.

60. Zona **DELTA**: Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos por impacto ao resultado final da pista.

61. Falta de acerto de disparos mínimos nos alvos, ou seja, tiros realizados fora dos alvos (*misses*), ensejarão um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final da pista, para cada erro.

62. Podem ocorrer situações em que o Atirador realize mais de um disparo no alvo, de forma tão precisa, que o Árbitro identifique apenas uma perfuração no alvo, estando

sobrepostos. Nesses casos, o árbitro deverá atestar, sinceramente, que tem a segurança de que os disparos foram realizados no alvo. Não podendo afirmar, sem tocar no alvo, deverá verificar se existem marcas, ainda que pouco perceptíveis, de uma segunda marca de projétil. Não sendo possível identificar, o Árbitro deverá analisar eventuais imagens realizadas daqueles disparos, para somente após decidir sobre a pontuação.

63. A marca gerada pelo projétil deverá ao menos romper a linha limítrofe da borda do alvo de papel, se houver, para que seja considerado o acerto, o mesmo valendo para os alvos reféns E ZONA DA CABEÇA. Nos alvos metálicos, os acertos serão computados toda vez que eles caírem ou ficar clara a sua reatividade, realizando a sua função na pista de tiro, conforme o caso.

64. Mais de um disparo realizado em um alvo refém gera apenas uma penalidade ao tempo final do competidor (PE).

65. Alvos reféns sobrepostos aos alvos ameaçadores, ou seja, afixados diretamente, são considerados intransponíveis, sendo contabilizada apenas a penalidade, não considerando o acerto no alvo ameaçador. Quando o alvo refém não estiver afixado diretamente, possibilitando a visualização do impacto no alvo ameaçador, este será considerado para efeito de pontuação.

66. Impactos na zona da cabeça só serão permitidos se:

- a) previstos no briefing;
- b) em alvos móveis;
- c) quando o atirador estiver em deslocamento;
- d) quando o atirador for obrigado a empunhar a arma com apenas uma das mãos;
- e) quando não puderem ou não for seguro serem realizados de forma diversa.

Em situações não descritas acima, deverá ser aplicada uma penalidade (PE), ou penalidade PP, quando for exigência do briefing), para cada alvo que receber disparos naquela zona, BASTANDO ROMPER A LINHA LIMÍTROFE.

67. Deverá haver ao menos 02 (dois) impactos em cada alvo presente na pista. Para cada alvo não neutralizado será aplicada uma (PE).

68. Havendo empates na competição, o vencedor será aquele competidor que tiver mais acertos na zona “ALPHA”. Permanecendo o empate, será verificada a maior quantidade de acertos na zona “CHARLIE”, e assim sucessivamente, quando for o caso.

69. O competidor que iniciar uma pista de tiro e, por qualquer motivo, não concluir, terá anotado, pelo Árbitro, o resultado dos respectivos impactos nos alvos, os “misses” e as penalidades pela falta de engajamento dos alvos, além de outras penalidades cabíveis, se for o caso.

70. Dado o comando “Pista Fria”, o Atirador e/ou pessoa por ele designada serão autorizados a acompanhar a apuração. Não exercido esse direito, durante o processo de apuração, o qual se iniciará imediatamente, perderá o Atirador o direito de contestar posteriormente os resultados daquela pista, referente à contagem dos impactos nos alvos.

71. Contestada a pontuação ou penalidade aplicada, o Atirador deverá apelar, imediatamente, ao Árbitro, antes que alvo em questão seja obreado, rearmado ou pintado, conforme o caso.

72. Não aceita a contestação pelo Árbitro, e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o Árbitro Principal, que analisará o caso, admitindo quaisquer meios de provas, cuja decisão final é soberana, salvo quando houver uma Comissão Disciplinar para Análise de Recursos instalada na própria competição.

73. Havendo algum erro na divulgação do resultado final da competição, será responsabilidade do competidor contestá-lo, em até 1 hora. Não realizada a contestação nesse prazo, serão consideradas intempestivas quaisquer reclamações posteriores.

Parágrafo único: o mesmo se aplica quanto ao registro da pontuação da pista, cabendo o atirador acompanhar o registro e contestar no momento do registro, não sendo aceito nenhuma contestação após o fechamento da apuração na pista.

CAPÍTULO 5 – PENALIDADES

74. A aplicação de cada penalidade PE ensejará um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo do competidor. A penalidade por violação a Procedimento de Pista PP, gerará um acréscimo de 4 (quatro) segundos. Violações de Procedimentos de Pista são aquelas em que o atirador deixa de cumprir uma exigência do briefing. Por exemplo: não realizar uma recarga ou atirar de pé quando deveria fazê-lo sentado.

75. O Árbitro sinalizará ao auxiliar a aplicação de cada Penalidade PE utilizando os dedos da mão livre (que não estiver segurando o Timer).

76. Em casos onde por inobservância, o Árbitro deixe de aplicar alguma penalidade no momento da prova, esta por sua vez, ainda poderá compor o tempo com acréscimos durante a apuração dos resultados, desde que comprovada a existência de penalidade por meio de recursos como fotos ou vídeos que devem ser submetidos à organização da competição.

77. O competidor que violar uma regra de segurança, comprometendo a sua integridade ou de terceiros, ou cometer falta disciplinar considerada grave, será desclassificado (DQ) da competição, pelo árbitro que tomar conhecimento do fato, não podendo participar de nenhuma outra atividade de tiro até o término da competição, inclusive de árbitro, e a sua pontuação não deverá ser excluída do resultado da competição, enquanto estiver pendente a análise de eventual recurso.

78. O Árbitro ou auxiliar deverão anotar na ficha de apuração a expressão “DQ”, relatando os motivos que resultaram na desclassificação do competidor.

79. Se assim o desejar, o competidor deverá manifestar, imediatamente, a intenção de contestar a aplicação do DQ, por escrito, logo após receber a ficha ou for informado sobre a Desclassificação. O Árbitro principal deverá manifestar-se em até 30 (trinta) minutos após a aplicação do DQ, a fim de que o Competidor tenha tempo hábil para a realização das pistas restantes, antes do encerramento da competição, quando possível. O Árbitro que for penalizado com um (DQ) não poderá exercer a função no restante da competição.

Parágrafo único: Exemplos específicos, não limitados, de aplicação do DQ:

- a. Desobedecer às regras de segurança do local, incluindo aquelas regras não relacionadas diretamente com a atividade de tiro, tal como dirigir perigosamente dentro das instalações da entidade anfitriã do evento.
- b. Falsificar ou adulterar as planilhas de apuração ou qualquer outro documento, assim como qualquer alvo utilizado na competição.
- c. Ameaçar, agredir ou ter qualquer comportamento hostil grave contra qualquer pessoa presente no local de competição.
- d. Estar sob influência de álcool, drogas ilícitas ou medicamentos que interfiram na sua coordenação física ou mental.
- e. Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva.
- f. Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo.
- g. Manusear munição “viva” ou “falsa” (snap caps) na Área de Segurança.
- h. Realizar um disparo involuntário, ainda que seja em direção ao para-balas.
- i. Realizar um disparo que passe sobre o para-balas ou sobre as bermas da pista.
- j. Realizar um disparo em um alvo metálico em distância inferior à permitida.
- k. Violar as regras de controle de cano e de dedo.
- l. Deixar cair uma arma carregada.
- m. Deixar cair uma arma descarregada na pista, após o comando “Pista Quente”.
- n. Deixar cair uma arma descarregada, fora da pista, mais de uma vez.
- o. Manter uma arma com o carregador inserido nela sem autorização do Árbitro.
- p. Recuperar por conta própria uma arma caída.
- q. Utilizar munições traçantes, explosivas, perfurantes de blindagens (metal piercing) ou incendiárias.

80. Será aplicada uma Penalidade NS (*no shoot*) quando o competidor atingir um alvo não ameaçador, desde que o projétil cause ruptura de qualquer parte da linha da área de pontuação do alvo. Quando o alvo não possuir linha de borda, a simples marca deixada pelo projétil representará o acerto no alvo, gerando um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo do competidor, para cada alvo refém atingido.

81. Será aplicada uma Penalidade por Conduta Antidesportiva (CA) quando um competidor utilizar, intencionalmente, de quaisquer artifícios espúrios para levar

vantagem sobre os demais participantes da competição. Nesse caso será acrescido o tempo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo do atirador, por cada conduta praticada. A Conduta Antidesportiva reiterada, em uma mesma etapa da competição, ensejará a sua Desclassificação (DQ).

CAPÍTULO 6 – RECURSOS EMPREGADOS EM TREINAMENTOS OU COMPETIÇÕES

82. Os alvos empregados do TDT devem ser de cor parda, sendo os não ameaçadores (reféns) brancos ou contendo a figura de uma mão espalmada, desde que essas cores não contrastem com a cor de fundo do ambiente, vedada de qualquer forma a utilização de alvos na cor preta.

83. As frentes dos alvos metálicos deverão ser pintadas da mesma cor, sendo recomendada a amarela, desde que não contraste com o ambiente.

84. Considerando o Árbitro que os alvos metálicos tenham caído ou girado devido a um disparo no seu suporte, ou por qualquer outro fator externo, tais como: ricochete, ação do vento, bucha de cartuchos, dentre outros, serão tratadas como falha de equipamento da pista, cabendo o refazimento da pista pelo competidor (*reshoot*).

85. As marcações das zonas de pontuação nos alvos de papel serão representadas por linhas pontilhadas, sem cores, a fim de que não sejam facilmente visíveis.

86. As obreias utilizadas preferencialmente deverão ser da mesma cor do alvo.

87. As zonas de pontuação dos alvos de papel poderão ser reduzidas, desde que sejam cortadas fisicamente ou pintadas, a fim de simular que o alvo ameaçador esteja atrás de uma cobertura ou abrigo intransponível ou fazendo uso de equipamento de proteção balística, conforme o caso.

88. Sendo o alvo prematuramente obreado, o competidor terá direito ao *reshoot* da pista, caso não seja possível a apuração correta dos resultados ou atribuição do melhor resultado.

89. Os competidores e os membros da organização da prova não poderão tocar nos alvos ainda não computados. Se o competidor tocar o alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um *miss* para cada disparo previsto para aquele alvo. Sendo algum membro da organização da prova a tocar o alvo, o Árbitro tentará atribuir o resultado correto e, havendo dúvidas, será atribuído o melhor resultado ao competidor.

90. São permitidos alvos metálicos que necessitem receber vários disparos para caírem, simulando um agressor que já tenha sido atingido, mas que continua representando uma ameaça.

91. Os alvos metálicos deverão, obrigatoriamente, cair ou tombar em decorrência dos disparos recebidos para serem computados como acertados, inclusive, os alvos metálicos reféns.

92. O disparo no alvo reativo já configura o acerto, pois ele não é configurado para ser derrubado, mas para realizar um movimento com o impacto do tiro recebido e, em seguida, voltar à sua posição inicial.

93. Podem ser utilizados *Poppers* derrubáveis ou reativos, cuja presença na pista represente uma situação real. Nesse caso, aconselha-se que estejam atrás de alvos de papel, em posição tal que o atirador tenha que atingir uma zona fatal para derrubá-lo.

94. Cada *Popper* deverá ser regulado para cair quando atingido por um único disparo na área circular, que representa a sua zona de calibragem. Ao não voltar a atirar no *Popper* e não questionar a sua calibração, a pontuação será computada normalmente, sendo atribuído um (miss) ao *Popper* não derrubado.

95. Ninguém poderá tocar o *Popper* questionado. Sendo tocado pelo atirador, será atribuído um (miss) ao *Popper* não derrubado. Se for algum membro da Organização da prova, o atirador terá direito ao *reshoot* da pista.

96. Poderão ser utilizados *plates* quadrados ou circulares, desde que a sua presença na pista represente uma situação real. Nesse caso, aconselha-se que estejam atrás de alvos de papel, em posição tal que o atirador tenha que atingir uma zona fatal para derrubá-lo. Na hipótese do *plate* estar encoberto, o alvo de papel poderá ser engajado mais de três vezes.

97. *Metal Plates* que podem vir a girar ou ficar de lado quando atingidos não são recomendados. O mau funcionamento dos *plates* são tratados como falha de equipamento e ensejarão no refazimento da pista (*reshoot*).

98. Não é permitida a interferência de qualquer pessoa nos materiais e equipamentos utilizados nas pistas de tiro, depois de montadas. Isso inclui tocar ou mover qualquer material.

99. Toda ação corretiva deverá ser solicitada ao Árbitro da pista, o qual caberá tomar as providências para o devido ajuste, se for realmente necessário.

100. Interferências indevidas por parte do competidor ensejará na aplicação de uma Penalidade (PE), para cada conduta irregular praticada. Se da interferência resultar vantagem ou prejuízo a qualquer competidor, será aplicada uma Conduta Antidesportiva (CA).

CAPÍTULO 7 – EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELO ATIRADOR

101. São permitidas modificações de equipamentos, não podendo qualquer dispositivo de segurança estar desabilitado ou inoperante.

102. As armas semiautomáticas devem iniciar a pista de tiro carregadas, com o cão armado e com a trava de segurança externa acionada, ou com o cão totalmente rebatido ou desarmado e, opcionalmente, com trava de segurança externa acionada.

103. É proibida a utilização de armas com modificações internas que reduzam a sua segurança, em relação ao projetado pelo fabricante. Toda modificação que não comprometa a segurança no funcionamento.

104. Não é permitido o porte de mais que uma arma, carregada ou não, durante a execução de uma pista de tiro.

105. Compensadores serão permitidos, desde que sejam originais de fábrica, e que a arma possa ser utilizada para autodefesa.

106. Falha ou mau funcionamento de ARMAS E MUNIÇÕES, após o sinal sonoro do timer, serão de responsabilidade, exclusiva, do atirador, não ensejando o direito ao reinício ou refazimento da pista, mesmo que o atirador não tenha efetuado qualquer disparo.

107. Para a solução de panes ou mau funcionamento da arma, deverão ser observadas as regras de segurança previstas no Capítulo 2, especialmente, no tocante ao controle de cano e de dedo no gatilho.

108. Durante a execução de uma pista, o atirador terá até 120 (cento e vinte) segundos para solucionar uma pane ou falha da arma, caso não opte por encerrar a pista prontamente.

109. Salvo disposição em contrário, devidamente expressa e justificada no briefing, os carregadores devem estar cheios até a sua capacidade máxima no início de cada pista de tiro, sob pena da aplicação de um PE pelo descumprimento da regra, ou uma CA

(conduta antidesportiva), caso o atirador tenha agido dessa forma com o intuito de levar vantagem. Não se aplica ao TDT a regra de carregadores "pleno menos um".

110. Ao se apresentarem para um treinamento ou competição, os atiradores deverão estar com seus carregadores ou *speed loaders* inseridos nos suportes próprios, que deverão ter um sistema de retenção ativo, quer seja por pressão, velcro ou fricção, que permitam manter o carregador cheio preso quando virado de cima para baixo.

111. Assim como os suportes de carregadores, os coldres deverão ser aqueles desenvolvidos pelo fabricante para a utilização na defesa pessoal, fabricados em materiais rígidos, tais como: polímero, plástico ou *Kydex*, sejam eles internos ou externos, e devem cobrir integralmente o guarda-mato, a fim de impedir o acionamento involuntário do gatilho.

112. Os coldres deverão possuir sistema de retenção que mantenha a arma presa quando ele for virado de cima para baixo, que deverá estar ativo no início da execução da pista de tiro.

113. Os atiradores são, exclusivamente, responsáveis pelas munições que utilizam em treinamentos e competições, bem como da ocorrência de qualquer dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, em decorrência do seu uso.

114. Violações às regras, no tocante ao equipamento do atirador, impedirá a sua participação em treinamentos e competições, salvo para os INICIANTES, para os quais haverá uma tolerância, desde que não haja comprometimento da segurança.

CAPÍTULO 8 – PISTAS DE TIRO DEFENSIVO

115. As Pistas de tiro para treinamento e competições de TDT devem ser projetadas de modo que não ofereçam riscos aos atiradores e espectadores, levando-se conta a retaguarda dos alvos, os ângulos de tiro, possibilidade de ricochetes, dimensões do para-balas, distâncias dos alvos, condições do terreno e meteorológicas, além de outros procedimentos de segurança, que devem nortear o projeto das pistas de tiro.

116. As pistas de Tiro de Defesa Tático devem simular situações reais de uso de arma de fogo para a autodefesa, se possível baseadas em fatos concretos, visando condicionar o praticante e medir a sua destreza para eventual utilização em uma possível situação real.

Parágrafo 1º: Poderão ser criados projetos de pistas que não retratem, necessariamente, uma situação real de autodefesa, visando criar dificuldades que possam medir a destreza dos atiradores.

117. As situações propostas para as pistas de TDT devem ser diversificadas, buscando várias perspectivas diferentes de solução, formas de emprego da arma de fogo, etc., variando assim, o desafio apresentado ao praticante.

118. Os alvos, abrigos, coberturas e demais equipamentos instalados nas pistas de TDT devem ser posicionados de forma que o atirador não seja obrigado a realizar movimentos que levem a uma quebra de ângulo forçada. DISPAROS QUE ATINJAM PARTES DOS CENÁRIOS, AINDA QUE METÁLICAS E EM CURTA DISTÂNCIA, REALIZADOS DE FORMA INVOLUNTÁRIA DURANTE A EXECUÇÃO DA PISTA, SEM QUEBRA DE REGRA DE SEGURANÇA, NÃO ENSEJARÃO PENALIDADE.

119. Ao projetar uma pista, deve-se contemplar a possibilidade de diferentes maneiras que a situação poderia ser resolvida na vida real, proporcionando que cada atirador busque a melhor forma de resolver a pista.

120. As pistas de Tiro de Defesa Tático devem buscar avaliar, em primeiro lugar, a rapidez de raciocínio e a habilidade do praticante. Em alguns casos a capacidade física será exigida, no entanto, movimentos acrobáticos devem ser evitados.

121. A ordem de engajamento dos alvos deve ser claramente perceptível para o atirador, a fim de se evitar a subjetividade de interpretações.

122. Não há limitação do deslocamento total a ser percorrido na pista ou entre postos de tiro.

123. A maioria dos combates de autodefesa ocorrem em curtas distâncias. Por esse motivo, as prospectivas devem ser criadas com os alvos colocados a uma distância média ou curta, não devendo ultrapassar os 15 (quinze) metros.

124. Não há um quantitativo máximo de alvos que poderão ser empregados em cada posto de tiro, porém, a situação não deverá se desconectar da realidade.

125. Recomenda-se que as pistas de tiro que tenham mais que 20 (vinte) disparos mínimos em seu projeto, contenham ao menos uma recarga obrigatória, visando nivelar os competidores e suas diferentes armas, além de condicionar o atirador a realizar a troca de carregadores com rapidez e eficiência.

126. Uma das principais características do TDT é o tiro abrigado, ou seja, o praticante efetua os disparos se expondo o mínimo possível às ameaças.

127. Para que o atirador possa ser considerado protegido por um abrigo, 100% (cem por cento) dos membros inferiores e, pelo menos 50% (cinquenta por cento) do tronco superior deverão estar cobertos em relação ao alvo a ser engajado.

128. Em competições Estaduais e Nacionais, as barreiras de proteção que formarem os postos de abrigo ou coberturas deverão ser construídas com materiais que não permitam a visão dos alvos através deles. Nesses casos, o cuidado deve ser redobrado quando for dado o comando de “Pista Quente”, assegurando o Árbitro que não existem pessoas no interior da pista de tiro.

129. As regras de abrigo e de fatiamento para o engajamento dos alvos na execução de tiros em movimento não devem ser desconsideradas, devendo o deslocamento ser, preferencialmente, para a retaguarda ou lateral, buscando um abrigo disponível. Disparos em deslocamento à frente devem ser justificados, apresentando uma situação que poderia realmente acontecer.

130. Realizar disparos em um alvo, além do limite do abrigo, ensejará na aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo atingido fora do abrigo.

131. O engajamento dos alvos através de janelas e portas deve ser feito em abrigo, empregando-se técnicas de combate em ambientes confinados.

132. Somente poderão ser utilizados alvos que simulem a silhueta de uma pessoa média, ou representem um objeto que possa estar presente em uma situação real, conforme a seguir:

a. Alvos Ameaçadores: Não há limite de quantidade que poderá ser empregada em uma pista de tiro, desde que não sua distribuição não afaste o cenário da realidade.

b. Alvos Refém: Não há limite de quantidade que poderá ser empregada em uma pista de tiro, porém, recomenda-se posicioná-los de forma compatível com uma situação real, em que o atirador não tenha outra opção que não seja a reação, mas que faça os disparos de forma que ofereça o menor risco aos incautos.

c. Alvos Metálicos: Poderão ser previstos disparos em alvos metálicos, desde que estejam a uma distância segura (no mínimo 8 metros do posto de tiro).

d. Alvos Vestidos: Poderão ser utilizados alvos vestidos com camisas, a fim de não proporcionar a visão das zonas de pontuação dos alvos e, com isso, conferir uma situação mais realista de autodefesa.

133. O projeto da pista nem sempre se mostra satisfatório após a sua montagem. Os Árbitros poderão propor, antes do início da prova, modificações na montagem da pista de tiro ou dos procedimentos para a sua execução, sempre que constatarem essa necessidade, seja por motivos de segurança ou técnicos.

134. O Árbitro Principal decidirá sobre a implementação ou não das modificações nas montagens das pistas.

135. Os competidores deverão ser informados, previamente, sobre quaisquer modificações realizadas em uma determinada pista de tiro e, caso já tenha passado por ele, deverá refazê-la.

136. Sempre que houver divergências entre o *briefing* e as regras contidas neste regulamento, deverá ser providenciada a correção da montagem da pista de tiro e o consequente *reshoot* dos atletas.

137. Quando a divergência implicar em comprometimento à segurança, a correção deverá ser feita imediatamente e os competidores que já passaram por ela deverão refazê-la.

138. O competidor que se recusar a refazer a pista de tiro, quando determinado pelo Árbitro Principal após a sua modificação, terá essa pista computada como não completada.

CAPÍTULO 9 – BRIEFING DAS PISTAS DE TIRO

139. Todo competidor deve conhecer e obedecer ao briefing, que nada mais é que o conjunto de procedimentos para a execução de cada pista de tiro, que deve ser informado verbalmente e disponibilizado por escrito, em local visível e de fácil acesso, a fim de que proporcione as condições necessárias para a realização daquilo que está sendo exigido, sendo soberano sobre qualquer outra informação divulgada antes do início da competição.

140. Qualquer pessoa presente em uma competição somente poderá ingressar no interior de uma pista de tiro quando autorizada pelo Árbitro, sob pena de aplicação de um DQ. Esta visitação não poderá durar mais que 60 (sessenta) segundos.

141. O Árbitro deverá determinar e anunciar os nomes do próximo competidor e dos dois atiradores subsequentes, para que estes se preparem, ou seja, estejam equipados, trajados e com as munições inseridas nos carregadores ou *jet loaders*, sem que estejam inseridos nas armas.

142. Salvo disposição em contrário no briefing, o atirador executará a pista empunhando a arma com as duas mãos, e a quantidade de tiros será ilimitada.

143. O briefing das pistas deverá conter, no mínimo, as seguintes informações:

- a. Regras básicas de segurança previstas no Capítulo 2;
- b. Quantidade de alvos, seus tipos e o número de disparos por alvo;
- c. Posição de saída;
- d. Condição inicial da arma;
- e. Quantidade mínima de disparos por alvo;
- f. Tempo máximo para o primeiro disparo, se houver;
- g. Traje de ocultação, se requerido ou não;
- h. Necessidade de Recarga
- i. Condições especiais da pista e outros detalhes julgados importantes, sem fornecer informações ou dicas sobre estratégias de resolução da pista.

144. O briefing das pistas” misteriosas” deverá conter as seguintes informações:

- a. Posição de saída;
- b. Condição inicial da arma;
- c. Traje de ocultação, se requerido ou não;
- d. Regras básicas de segurança previstas no Capítulo 2;
- e. Ciência aos competidores quanto à possibilidade de desclassificação (DQ), no caso de se comunicar com outro atirador que ainda não tenha passado pela pista

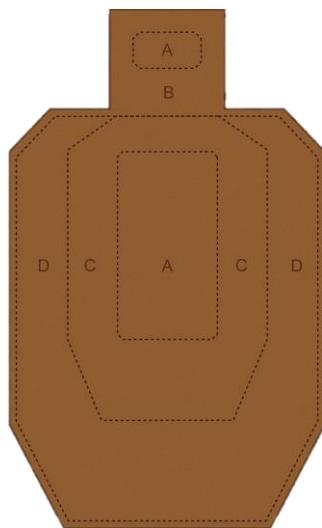
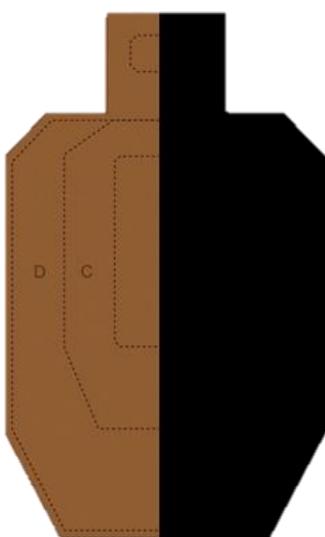
CAPÍTULO 10 – DISPOSIÇÕES FINAIS

145. O presente regulamento tem por objetivo difundir os fundamentos do Tiro Defensivo Tático, visando condicionar o praticante, que possui ou porta arma de fogo, a se preparar para um eventual combate armado real. Muitas das regras contidas no presente instrumento são comuns entre as diversas modalidades de tiro mundo a fora, pois se trata de “cláusulas pétreas” quando o assunto é a prática do esporte de tiro.

146. O conteúdo deste documento foi desenvolvido a várias mãos, ouvindo-se experientes praticantes e representantes de Clubes, sem qualquer objetivo comercial, estando o presente regulamento disponível para utilização, sob a orientação e supervisão da Liga Nacional de TDT, de forma gratuita, para todo aquele que busca uma modalidade de tiro que o prepare minimamente para a sua autodefesa.

147. Anualmente, após o encerramento das competições internas, estaduais e nacionais, uma Comissão instalada pela Liga Nacional, composta pelos representes das Ligas Estaduais atuantes, decidiram sobre as sugestões de modificações ao Regulamento, encaminhadas durante o ano pelas Ligas.

148. Os casos omissos deste regulamento deverão ser solucionados previamente pela Organização da competição.

ANEXO A – ALVOS DE TIRO DEFENSIVO TÁTICO**ALVO SILHUETA TDT PARDO****ALVO SILHUETA TDT COM REGIÃO DE ACERTO DIMINUTA (*NO SHOOT*)**

ANEXO B – RESUMO DE PENALIDADES

<u>ITEM</u>	<u>ASSUNTO</u>	<u>PENALIDADE</u>	<u>TEMPO</u>
<u>1</u>	Varrer os membros (<i>Sweeping</i>)	DQ	X
<u>2</u>	Quebra de ângulo (180 graus)	DQ	X
<u>3</u>	Concretizada DEDO ou reiterada a iminente violação dedo no gatilho.	DQ	X
<u>4</u>	Após aviso de uso de EPI. Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (DQ) da competição.	DQ	X
<u>5</u>	Após aviso (EPI) reincidindo, o espectador será retirado do local, a fim de preservar a sua segurança.	DQ	X
<u>6</u>	Alvos não engajados corretamente. Um PE para cada alvo não engajado.	PE	4s
<u>7</u>	Deixar transpor as mãos após uma barreira de proteção. Um PE por alvo engajado assim.	PE	4s
<u>8</u>	Deixar a proteção de um abrigo com arma descarregada. Uma PE por infração/conduita	PE	4s
<u>9</u>	Cruzar ou entrar em aberturas sem disparar contra alvos visíveis. Uma PE para cada	PE	4s
<u>10</u>	Atirar à descoberto com ou sem aviso de "ABRIGO". Uma PE por alvo engajado de forma.	PE	4s
<u>11</u>	Deixar de fazer uma recarga mencionada no briefing.	PE	4s
<u>12</u>	Descartar irregularmente carregador com munições.	PE	4s
<u>13</u>	Fazer recarga exposto a algum alvo. Uma PE por alvo ignorado	PE	4s
<u>14</u>	Disparar parado em alvos quando o briefing manda em movimento. Uma PE por alvo.	PE	4s
<u>15</u>	Na contagem limitada receberá uma Penalidade (PE) Dara cada disparo excedente/excluído.	PE	4s
<u>16</u>	Pista iniciada com atirador em posição incorreta.	PE	4s
<u>17</u>	Recusa em fazer (<i>reshoot</i>) - um <i>miss</i> por disparo não efetuado e PE por alvo não engajado.	PE	4s
<u>18</u>	Competidor interferir na execução da pista de outro.	CA	25s
<u>19</u>	Dedo no gatilho ao carregar/descarregar sob comando do Arbitro e cano virado para direção INSEGURA. (QUEBRA 180º)	DQ	X
<u>20</u>	Mais de um disparo realizado em um alvo refém gera apenas uma PE no tempo final.	PE	4s
<u>21</u>	Disparos na cabeça quando não autorizados no briefing exceto alvos móveis ou durante Deslocamento com 1 mão.	PE	4s
<u>22</u>	Cada penalidade PE ensejará um acréscimo de 4 (quatro) segundos.	PE	4s

<u>23</u>	A penalidade por violação a Procedimento de Pista PE Gerará um acréscimo de 4s.	PE	4s
<u>25</u>	O Competidor que violar regra de segurança ou cometer falta grave será desqualificado.	DQ	X
<u>26</u>	Será aplicada uma Penalidade NS quando o competidor atingir um alvo não ameaçador (alvo refém)	NS	10s
<u>27</u>	Se o competidor tocar o alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um MISS para cada disparo atribuído.	MISS	10s
<u>28</u>	Interferências indevidas por parte do competidor ensejarão na aplicação de uma penalidade. (PE) para cada conduta.	PE	4s
<u>29</u>	Se a conduta acima resultar em vantagem ou prejuízo a qualquer competidor, uma CA será imputada.	CA	25s
<u>32</u>	Carregadores cheios no início da Pista. Descumprimento um PE.	PE	4s
<u>33</u>	No item acima, caso o atirador tenha agido dessa forma com o intuito de levar vantagem.	CA	25s
<u>34</u>	Realizar disparos em um alvo, além do limite do abrigo, ensejará na aplicação de um (PE) para cada alvo.	PE	4s
<u>37</u>	INGRESSAR NA PISTA SEM AUTORIZAÇÃO DO ÁRBITRO.	DQ	X