



REGULAMENTO

2024



SUMÁRIO

ASSUNTO	PÁGINA
Capítulo 1 - Introdução	5
Capítulo 2 - Segurança	6
2.1 Instalações do Estande	7
2.1.1 Área de Descarregamento e Carregamento	7
2.1.2 Área de Segurança	8
2.2 Conduitas	8
2.2.1 Deslocamentos dentro do Clube de Tiro	8
2.2.2 Proteção Visual e Auditiva	9
2.2.3 Condição de Segurança da Pista	9
2.2.4 Controle de Cano	10
2.2.5 Controle de Dedo no Gatilho ou interior do Guarda-Mato	11
2.2.6 Diversos	12
2.3 Equipamentos	12
2.3.1 Queda de Arma	12
2.3.2 Arma Insegura	13
2.3.3 Munição Insegura	13
2.3.4 Alvos Metálicos e Suportes de Alvos	14
Capítulo 3 – Pistas	14
3.1 Princípios	14
3.2 Pontuação	15
3.3 Tipos de Penalidades	16
3.4 Alvos Oficiais	16
3.4.1 Alvo de Papelão	17
3.4.2 Alvos de Metal	19
3.4.3 Outros Alvos	19
3.4.4 Engajamento dos Alvos	20
3.4.5 Convenções sobre posicionamento dos Alvos	21
3.5 Tipos de Pista	22
3.6 Tipos de Contagem	22
3.7 Estrutura da Pista	23
3.7.1 Cobertura	23
3.7.2 Barreiras de Visão	23
3.7.3 Posto de Tiro, Linha de Partida e Linha de Falta	24
3.7.4 Suportes de Alvos	24
3.7.5 Recipiente Designado para Transição	25
3.8 Fundamentos	26
3.8.1 Traje de Ocultação	26
3.8.2 Tempo do Primeiro Disparo	26
3.8.3 Uso das Coberturas	27
3.8.4 Ordem de Engajamento	28
3.8.5 Barreiras de Visão	30

3.8.6 Remuniciamento, Recargas ou Troca de carregadores e Transição de cartucho	30
3.8.7 Panes/Incidentes de Tiro	32
3.10 Parâmetros	33
3.10.1 Condição de início da Pista	33
3.10.2 Condições de segurança do sistema da Arma	33
3.10.3 Percurso	34
3.10.4 Distância dos Alvos	34
3.10.5 Quantidade de Alvos	35
3.10.6 Tiro em movimento e Alvos Móveis	36
3.10.7 Pistas com Armas Múltiplas	36
3.10.8 Ficha da Pista	37
Capítulo 4 – Arbitragem	38
4.1 Inspeção da Pista	39
4.2 Reunião inicial e Inspeção do Armamento e Equipamento	39
4.3 Recepção dos Atletas e Explicação da Pista	40
4.4 Início das passagens e Comandos Verbais	41
4.5 Apuração	45
4.6 Contestações e Recursos	46
4.6.1 Contestações	47
4.6.2 Recurso	48
4.7 Súmula da Pista	49
4.8 Pista Incompleta e Prova Incompleta	49
4.9 Motivos de Penalidades	50
4.9.1 Erro de Procedimento (EP)	50
4.9.2 Conduta Antidesportiva (CA)	51
4.9.3 Desqualificação (DQ)	52
4.9.4 Afastamento Temporário e Banimento Definitivo	54
Capítulo 5 - Armamento e Equipamento	54
5.1 Requisitos para todas as armas	54
5.1.1 Peso mínimo de gatilho por segurança	55
5.1.2 Carregadores e Porta-Carregadores	55
5.2 Armas Curtas	56
5.2.1 São permitidas as seguintes modificações	57
5.2.2 não são permitidas as seguintes modificações	57
5.2.3 Coldres	58
5.3 Armas Longas	59
5.3.1 Carabinas e Fuzis	60
5.3.2 Espingardas	60
5.4 Fator de Potência	60
Capítulo 6 – Competições	61
6.1 O Atleta	61
6.2 Divisões	62
6.3 Categorias	63
6.4 Níveis de Competição	64

6.4.1 Nível I ou Locais	64
6.4.2 Nível II ou Estadual/Regional/Interclubes	64
6.4.3 Nível III (Copas Nacionais e Campeonato Brasileiro)	65
6.4.4 Nível IV (Provas Internacionais)	65
6.5 Empates	65
Capítulo 7 – Administração	
7.1 O Árbitro	66
7.1.1 São atribuições dos Árbitros	66
7.1.2 Níveis de Árbitro	67
7.1.3 A formação do Árbitro	67
7.2 Diretor da Prova	68
7.3 Coordenador Estadual e Regional	69
7.4 Clubes Registrados	69
7.5 Organização de Campeonatos e Provas Especiais	71
7.6 Expansão para outros países	71
<u>ANEXOS</u>	
I – ALVOS DE PAPELÃO II – ALVOS DE METAL III – SUPORTES IV – EQUIPAMENTOS V – FICHA DE PISTA VI – SÚMULA DE PISTA VII – LISTA DE PRESENÇA VIII – CAIXA PADRÃO E PESO DE GATILHO IX – SITES QUE RECOMENDADOS X – ANEXO INTERNACIONAL	

Capítulo 1 - Introdução

A LNTD Nacional de Tiro Defensivo foi idealizada no final de 2023, por dois atletas praticantes do Tiro Defensivo (no início IDPA adaptado e posteriormente IDSC) por mais de 10 anos, Fernando Perez e Marcelo Augusto, ambos com diversos títulos Estaduais e Nacionais na modalidade. A motivação dos mesmos e objetivo principal da Liga, foi a de ter essa modalidade dinâmica consolidada e padronizada nos quatro cantos do País, sem oscilações ou mudanças constantes nas regras ou na interpretação das mesmas.

Ela está estruturada baseada em uma Diretoria Nacional, responsável pela administração da LNTD, definição de regras da modalidade, promoção de competições locais, estaduais, regionais e nacionais e formação dos Instrutores de Árbitros. Em um Departamento Internacional e em Coordenadores Estaduais e/ou Regionais que serão o elo de ligação da LNTD com os Clubes filiados e seus Atletas, e responsáveis pela formação e observação de conduta dos Árbitros.

A Liga foi planejada de modo a valorizar e respeitar os Atletas, os Árbitros e os Clubes de Tiros, com agilidade na aprovação de competições, com redução de custos de filiação e de valores de inscrição, com comunicação rápida e com Pistas bem montadas e arbitradas no mesmo padrão de excelência no País todo e no exterior, seguindo regras claras sobre a modalidade.

O Tiro Defensivo é uma modalidade dinâmica de tiro desportivo que simula cenários da vida real, praticada com armas e equipamentos fabricados para a defesa ou para o combate, e em condições de emprego aplicáveis à uma situação de legítima defesa.

São proibidas armas e equipamentos configurados exclusivamente para competições esportivas de alto rendimento, que não seriam portadas diariamente. Todas as armas curtas e longas de uso individual, projetadas para a defesa ou combate, poderão ser utilizadas nas competições, desde que atendam as especificações previstas neste Regulamento. O Atleta geralmente usa um Traje de Ocultação para não deixar explícito que está armado.

A maioria das Normas do Tiro Defensivo da LNTD foram inspiradas nas que foram praticadas nos diversos tipos de Tiro Defensivo até o ano de 2019 pelo País, em grande parte derivadas do IDPA dos EUA. Como o Tiro Defensivo da LNTD é similar aos diversos tipos de Tiro Defensivo e suas dissidências ou variantes que foram criadas ou praticadas no País (BRA-IDPA, IDSC, TDP, TTDs, TDT), é possível que os Atletas que pratiquem as demais variantes venham atirar também nas competições da LNTD e vice-versa, sem perceber grandes diferenças nas regras. Também será possível que os Árbitros ativos das demais modalidades dinâmicas passem por uma adaptação, com custo simbólico, para poder arbitrar também as Provas da LNTD.

Nas Provas locais, em que não for utilizado o sistema de inscrição pela Liga, 100% do valor arrecadado com as inscrições ficará para o Clube. Nas Provas locais que optarem por utilizar o sistema, bem como em todas as provas Estaduais, Regionais e Nacionais, que obrigatoriamente usarão o sistema para fins de amparo do nível da competição, a maior parte (70%) do valor das inscrições ficará para o Clube.

Focaremos na formação, nivelamento e acompanhamento dos Árbitros para atingirem a excelência na sua atuação. Isto preserva a pessoa do Árbitro que muitas vezes acaba recebendo as críticas sem ter culpa, seja por problemas de organização ou por falta de

respaldo em regras claras e padronizadas. Desta maneira o Atleta é favorecido não sofrendo com Pistas fora do padrão, horários não cumpridos, inscrições de valor elevado ou com arbitragem inconstante ou que não segue as normas.

Os logotipos da LNTD são de propriedade privada e devidamente registrados, sendo vedado o uso completo ou parcial sem autorização em documentos ou anúncios de Provas não homologadas pela LNTD. Os Clubes registrados, Árbitros habilitados e Atletas filiados podem usar o logotipo em vestimentas, adesivos, premiações e banners.

Capítulo 2 - Segurança

- a. A segurança é primordial em um evento de tiro. Todas as normas em vigor referente ao emprego de armas e munições deverão ser observadas. Bem como todas as normas de segurança inerentes ao Tiro Esportivo que se espera que todo Clube de Tiro observe. Reforçaremos algumas neste capítulo para fins de padronização e alerta aos riscos que existem em modalidades dinâmicas;
- b. A segurança nas demais áreas do Clube, a construção da Pista, o nível técnico dos Atletas e a conduta dos Árbitros são de suma importância para um evento sem acidentes;
- c. A segurança na Pista de tiro, instalações físicas e equipamentos empregados são de responsabilidade da organização anfitriã e estão sujeitas à aprovação do Diretor da Prova. Os Atletas e todas as outras pessoas presentes em uma competição da LNTD são inteira, exclusiva e pessoalmente responsáveis por garantir que todo e qualquer armamento ou equipamento trazido para a competição se encontra plenamente de acordo com todas as leis locais em vigor. A LNTD, sua Diretoria, seu Departamento Internacional, seus Coordenadores Estaduais e Regionais e seus Árbitros, não aceitarão nenhum tipo de responsabilidade a esse respeito nem a respeito de nenhuma perda, dano, acidente ou morte sofridos por alguma pessoa ou a qualquer prejuízo de Entidade de Tiro, em decorrência do uso legal ou ilegal desses armamentos ou equipamentos;
- d. Nenhuma pessoa deverá permanecer, no local de competição e durante a mesma, sob influência de álcool ou de qualquer substância entorpecente, sejam elas lícitas ou ilícitas. Retirar essa pessoa do local é responsabilidade do Clube anfitrião;
- e. Recomendamos fortemente que iniciantes no Tiro Esportivo não participem de Provas de Tiro Defensivo sem nunca terem atirado em uma Pista anteriormente. O ideal é que o futuro Atleta faça antes um Curso de Tiro Defensivo com um Árbitro habilitado na LNTD que seja Instrutor. Ou que os Árbitros conduzam treinos ou Clínicas de Tiro Defensivo onde os iniciantes terão o primeiro contato com essa modalidade dinâmica, onde o risco de acidentes é maior do que em modalidades estáticas, antes de se inscrever em uma Prova;
- f. É de responsabilidade de cada Atleta ler, entender e cumprir este Regulamento, as Normas do Clube anfitrião e a explicação de cada Competição/Pista de Tiro Defensivo;

- g. O manuseio inseguro de armas de fogo que coloque em risco a integridade física das pessoas resultará na Desqualificação imediata (DQ) do Atleta na competição, independentemente de a conduta estar ou não expressamente descrita neste Regulamento. Além do DQ na prova, o Clube tem liberdade e autonomia para aplicar mais alguma sanção ao Atleta (normalmente aplicam suspensão temporária), dependendo da gravidade do fato;
- h. Os Árbitros normalmente ficarão desarmados durante a arbitragem da Pista. Caso seja necessário para reforçar a segurança do Clube, e autorizados pelo Diretor da Prova e Diretoria do Clube, poderão estar armados ostensivamente, com carregadores plenos, mas não inseridos na arma. Se houver necessidade de que alguns fiquem com arma a pronto uso, a Diretoria do Clube designa pessoal de sua confiança, mas de fora da arbitragem da competição;
- i. O Árbitro nunca deverá ceder e baixar o nível de segurança das Pistas sob pressão de Atletas ou da Diretoria do Clube. Sempre leve em conta os ensinamentos abaixo para não ter dúvida sobre o quanto é importante seguir rigorosamente as normas:
 - 1) Se um possível problema de segurança existe, e você nada faz para saná-lo, você passa a fazer parte desse problema!
 - 2) Para acontecer um acidente pela primeira vez, é porque nunca aconteceu antes mesmo, senão não seria a primeira vez. Isso serve para encerrar o assunto quando pessoas querem não cumprir alguma norma alegando que nunca aconteceu acidente devido ao não cumprimento dela;
 - 3) Todas as pessoas que realizaram disparos involuntários achavam que a arma estava vazia antes do tiro acontecer! Não confie em ninguém quanto à Segurança. Inspeção você mesmo. E quantos mais anos de estande você tiver, mais rigoroso ainda quanto a segurança deve ser, até mesmo porque já viu diversos imprudentes, imperitos ou negligentes causando acidentes das mais variadas maneiras. Seja sábio e aprenda com o erro dos outros. Não deixe para aprender só após repetir erros que outros já cometeram! E não confie na sorte para não errar, não é uma boa estratégia!

2.1 Instalações do Estande

2.1.1 Área de Descarregamento e Carregamento

- a. Todas as armas devem ser desmuniadas quando o Atleta e seus acompanhantes chegarem no local de competição com as armas com munição na câmara ou apenas no carregador que estiver inserido nela (legalmente, ou por ignorância das Leis vigentes

ou por imprudência/esquecimento), independentemente de as mesmas estarem em maletas, caixas, bolsas, coldres ou em qualquer outro local;

- b. A Área de Descarregamento e Carregamento é um local específico para descarregar a arma na chegada ao clube e carregar antes de sair, prevista para atletas e acompanhantes que possuam o porte de arma, ou que incorram nos erros do item anterior. Em muitos Clubes consiste em uma Caixa de Areia (que por vezes, erroneamente, é confundida com a Área de Segurança);
- c. Se não houver uma Área de Descarregamento e Carregamento no Clube, quando da sua chegada, o Atleta deverá verificar com o responsável pelo Clube onde esse procedimento pode ser realizado. Normalmente neste caso é designado um estande para tal fim;
- d. Se o Atleta **só** está conduzindo armas desmuniadas, ele pode seguir direto para o Estande ou para a Área de Segurança.

2.1.2 Área de Segurança

- a. É o único local em que o Atleta poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, se equipar/desequipar, prática em seco, manuseio e a inserção e remoção de carregador vazio;
- b. É terminantemente proibido o manuseio ou a presença de qualquer tipo de munição na Área de Segurança, seja solta ou em caixa/blister, inserida nos carregadores ou em qualquer outro acessório auxiliar de muniamento. Inclusive munições de manejo/inertes;
- c. Esta Área é normalmente encontrada em todo Clube de Tiro Esportivo. É bem sinalizada e geralmente possui mesa ou bancada para o Atleta colocar seu equipamento e armamento. Todo manuseio de arma nesta área tem que ser realizado com o cano voltado para o pára-balas da mesma. Esta área não se presta ao descarregamento/carregamento da arma porque nela é terminantemente proibido o manuseio de munição.

2.2 Condutas

2.2.1 Deslocamentos dentro do Clube de Tiro

- a. Todas as armas devem estar desmuniadas, em qualquer situação, independente do Atleta ser integrante da Segurança Pública, enquanto o Atleta permanecer no evento da LNTD no Clube de Tiro, incluindo as armas coldreadas, guardadas em bolsas, caixas, maletas ou transportadas no ombro (quando se tratar de armas

longas). Todos os carregadores, que devem estar fora das armas, podem estar plenos;

- b. As armas curtas devem ser transportadas descarregadas com o cão desarmado e ferrolho/tambor fechado. Não precisam estar travadas neste caso. Deverão estar coldreadas (sem carregador inserido) ou guardadas em bolsas, caixas ou maletas;
- a. As armas longas requerem o uso de sinalizador de segurança (Plugue de Segurança) inserido na câmara, a fim de indicar visualmente que estejam seguras quando não estiverem sendo utilizadas na Pista de tiro enquanto durar a situação de Pista quente. É obrigatório seu uso no deslocamento dentro do estande, entre estandes ou quando estiverem no suporte de armas longas que alguns Clubes oferecem. O deslocamento com as mesmas deverá ser realizado com o cano da arma apontando para cima e passando do ombro do Atleta. Ou pode ser realizado com a arma guardada em bolsa, caixas ou maleta. É vedado o manuseio da arma durante o seu transporte;
- b. O **Plugue de Segurança** é um objeto, normalmente de plástico, de cor viva, com formato diferente de um cartucho ou parte dele, que deve ser inserido na câmara das armas longas para indicar que a mesma não contém uma munição. Deverá ter uma aba integral ou fita, também de cor viva, projetando-se para fora da janela de ejeção, a fim de que todos vejam claramente, que aquela arma se encontra segura;

2.2.2 Proteção Visual e Auditiva

- a. O uso de proteção visual e auditiva na área de competição é obrigatório para todos os Atletas e acompanhantes que estejam a menos de 20 metros da Pista;
- b. A escolha dos equipamentos de proteção visual e auditiva é de responsabilidade do Atleta. É proibido o uso de óculos de lente de vidro, exceto se o mesmo estiver protegido por outro óculos de segurança. Óculos de segurança aceitáveis são todos os modelos com lentes de policarbonato. Ou óculos com lentes de outro material descrito como inquebrável ou de proteção nas suas especificações;
- c. Nos locais de competição deverá haver farta sinalização informando da obrigatoriedade de utilização de equipamentos de proteção visual e auditiva;
- d. Se um Árbitro perceber que uma pessoa não está utilizando os equipamentos de proteção individual, ele deverá adverti-la na primeira vez. Na segunda vez é aplicado um Erro de Procedimento. Se o advertido for acompanhante de Atleta, a penalidade é aplicada ao Atleta. E na terceira vez o Atleta é Desqualificado.

2.2.3 Condição de Segurança da Pista

- a. Antes do início e após o término da execução da Pista de tiro de cada Atleta, o Árbitro comandará, respectivamente, “Pista Quente” e “Pista Fria”;
- b. O comando “Pista Quente”, significa que todos os presentes deverão utilizar os equipamentos de proteção individual e que não deve ter ninguém dentro da Pista, pois será iniciada uma sessão de tiro;
- c. O comando “Pista Fria”, significa que a sessão de tiro encerrou e o armamento está em segurança e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior da Pista de tiro, a fim de conferir as marcações, obrear e preparar a Pista para o próximo Atleta.

2.2.4 Controle de Cano

- a. Uma arma nunca deverá ser apontada em uma direção que não ofereça segurança, seja na Pista de tiro, na Área de Segurança ou na Área de Descarregamento e Carregamento. Nas demais áreas do Clube as armas não devem nem ser manejadas;
- b. Na Pista de tiro o Atleta deve controlar, a todo o momento, a direção do cano, inclusive não apontando o mesmo para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa, exceto na varredura abaixo do cinto ao retirar ou colocar a arma do coldre enquanto estiver de pé, a comando do Árbitro, desde que o dedo esteja claramente estendido fora do interior do guarda-mato. Atletas iniciantes podem ter o vício de auxiliar com a mão fraca o ato de sacar ou recoldrear a arma, geralmente passando o cano da arma pelos dedos dessa mão. Serão desqualificados (DQ) certamente. Mas o mais importante é evitar que o acidente ocorra. Deve ser enfatizada a eliminação dessa pratica perigosa no Esporte;
- c. No sentido horizontal, o limite consiste num arco imaginário de 180º com o corpo do atleta voltado para o pára-balas do fundo do estande, no qual o Atleta deverá manter o controle do cano da sua arma dentro dessa área do arco. Se for especificada na Explicação da Pista, e devidamente balizada, uma angulação menor poderá ser adotada. Este balizamento pode ser com cones, fita zebraada ou outro objeto bem visível. Em estandes indoors que não tenham pára-balas nas paredes laterais, ou sub pára-balas que possibilitem alvos nas laterais, deve-se limitar em 45 graus o ângulo do cano em relação a elas, para não danificá-las e/ou aumentar o risco de ricochetes;
- d. No sentido vertical, o ideal é a arma ser conduzida com o cano apontando para a altura dos Alvos, próximo da horizontal, não podendo ser conduzida apontando muito para cima (limite de referência é a altura do pára-balas/paredes da maioria dos Estandes, para o Atleta acostumar e não ser penalizado em estandes com proteção mais baixa. E minimizar o risco de disparo por cima da mesma ou no

teto) e podendo estar apontada um pouco para baixo, desde que não aponte para alguma parte do corpo do Atleta. Se o Atleta der mais de um passo com o cano apontando muito para cima, ou varrer parte do seu corpo apontando para baixo, ele é Desqualificado;

- e. As ações executadas pelo Atleta decorrentes dos comandos do Árbitro para a preparação da arma no início da Pista ou no descarregamento da mesma após o final, as soluções de panes e o recarregamento da arma deverão ser efetuadas também com a arma direcionada para o pára-balas do fundo, podendo nestes momentos inclinar levemente o cano para cima ou para baixo (até cerca de 45º), desde que com o dedo fora do guarda-mato. Não tem problema solucionar panes ou recarregar a arma em deslocamento. O desencatilhamento final (percussão em seco) deve ser feito com a arma na horizontal e sem apontar para objetos que possam causar ricochetes graves.

2.2.5 Controle de Dedo no Gatilho ou interior do Guarda-Mato

- a. O dedo no gatilho em momentos errados é o principal causador de disparos acidentais. Em modalidades dinâmicas esse risco aumenta exponencialmente. Não basta que o Atleta deixe o dedo fora do gatilho, precisa deixar ele fora do interior do guarda-mato, para evitar um acionamento do gatilho ao contrair involuntariamente a mão em um momento de queda/desequilíbrio, ou sem perceber devido a efeito da adrenalina ou da pressa no manejo da arma;
- b. O dedo deverá estar fora do interior do guarda-mato quando:**
 - 1) O Atleta for mudar de Posição de tiro (posição sentada, de pé, ajoelhada ou deitada) ou de Posto de tiro;
 - 2) O Atleta for dar mais de um passo simples para qualquer direção, sem estar engajando Alvo;
 - 3) Houver uma parede separando Alvos ou grupos de Alvos no mesmo Posto de Tiro. Também aplicável dentro de veículos quando o Atleta vai mudar de janela ou setor (para-brisa ou vão de porta) para engajar outros Alvos;
 - 4) For sacar ou coldrear a arma;
 - 5) For sanar panes;
 - 6) For for realizar as trocas de carregador/recargas;
 - 7) For preparar a arma para fazer a Pista e quando for desmunicar a mesma após terminar, sempre seguindo os comandos do Árbitro;

8) For abrir portas ou acionar algum dispositivo da Pista.

2.2.6 Diversos

- a. Em nenhuma hipótese o Atleta poderá deixar a Pista de tiro portando uma arma carregada;
- b. É vedado o manuseio de armas nos locais de estacionamentos, dentro de veículos, ou em qualquer outra área, exceto nas Área de Segurança/Área de Descarregamento e Carregamento. No seu veículo o Atleta pode colocar ou retirar seu coldre e porta carregadores, sem tocar em arma. Se o fizer será Desqualificado;
- c. Não são permitidas, por medida de segurança, a realização de recargas ou solução de panes com o uso de apenas uma das mãos, ainda que Explicação da Pista determine que o Atleta só possa engajar os Alvos com uma mão. E jamais será previsto que o Atleta saque a arma do coldre com a mão auxiliar (mão fraca);
- d. Nunca exigir que o Atleta inicie Pista sentado com Pistola coldreada e com munição na câmara. Ou a Pistola inicia fora do coldre em uma mesa ou gaveta, e aí poderia estar com munição na câmara e realizar os disparos ainda sentado ou de pé, de acordo com a Explicação da Pista, ou inicia no coldre sem munição na câmara. Neste caso na Explicação é determinado que se levante primeiro e depois saque e atire de pé, ou pode ser determinado sacar e atirar ainda sentado (não recomendado para quando houver iniciantes, devido ao risco de varrerem as pernas ou até mesmo balearem as pernas ao manobrar o ferrolho com o dedo no gatilho). No caso de Revólver pode ser determinado que inicie e saque ainda sentado mesmo com o tambor pleno. Mas com as mesmas precauções de segurança quanto a iniciantes e de controle de cano e dedo fora do guarda-mato. Na Explicação dinâmica da Pista deve ser enfatizado sobre não varrer as pernas se for previsto sacar pistola ou revolver ainda sentado;
- e. O Atleta que for passar na Pista também com arma longa pode ficar com a arma curta no cinto, desde que desmuniada. Mas assumindo o risco de DQ caso ela caia na Pista.

2.3 Equipamentos

2.3.1 Queda de Arma

- a. Se durante a execução da Pista de tiro, após o comando de Pista Quente, o Atleta deixar cair uma arma ou provocar a sua queda, municiada ou não, o Árbitro imediatamente gritará **“PARE”** e será atribuição do Árbitro recolher a arma caída e certificar-se que ela está desmuniada antes de entregá-la ao Atleta. Após o Atleta coldrear a mesma o Árbitro aplica a Desqualificação. Se caiu desmuniada na Pista e antes do comando de Pista Quente, segue o mesmo do item “b” citado abaixo;

- b. A arma caída fora da Pista de tiro, também só poderá ser recolhida por um Árbitro, estando ela municada ou não. Se ocorrer pela segunda vez desmunicada, o Atleta é Desqualificado. Se estiver municada o DQ já é aplicado na primeira vez, visto que seria DQ mesmo que não tivesse caído;
- c. O Árbitro ao recolher uma arma caída deverá manuseá-la com a boca do cano virado para o pára-balas ou em direção segura quando a arma não tiver caído na Pista de tiro. O ideal é que o Árbitro gire o cano da mesma para uma direção segura antes de pegar a mesma para desmunicar.

2.3.2 Arma Insegura

- a. A responsabilidade pelas falhas e reparação dos armamentos é de competência exclusiva do Atleta;
- b. No caso de uma arma não poder ser descarregada devido à falha no seu mecanismo, caberá a Equipe de Arbitragem conduzir a arma em segurança até o local onde resolverão a pane com ferramental necessário. Em nenhuma hipótese o Atleta poderá sair da Pista com munição (mesmo que seja só um estojo) no interior da sua arma!
- c. Quaisquer armas, equipamentos ou acessórios de armas, considerados inseguros pelo Árbitro, deverão ser retirados imediatamente da competição e poderão ser substituídos por outros que atendam a todos os requisitos da Divisão em que o Atleta estiver inscrito, no prazo de até 10 (dez) minutos. Esse prazo pode ser dilatado, a critério do Diretor da Prova, mas de maneira que não prejudique o andamento da mesma. Se isso ocorrer durante a execução de uma Pista, o Árbitro interrompe o Atleta e apura a Pista como incompleta, sem gerar direito de refazimento da mesma.

2.3.4 Munição Insegura

- a. A responsabilidade pelas falhas de munições é exclusiva do Atleta;
- b. Qualquer munição considerada insegura (Ex: com retardo na percussão, excesso de pressão nítido, sem pólvora, com baixa pressão nítida) pelo Árbitro, deverá ser imediatamente retirada da competição. O Atleta deve providenciar outra munição se desejar continuar competindo na próxima Pista, sem atrasar o andamento da Prova ou os rodízios de Grupos de tiro. Se a Pista for interrompida por este motivo, a apuração da mesma será igual a de Pista Incompleta;
- c. É de responsabilidade do Atleta a ocorrência de qualquer dano, acidente, lesão ou morte sofridos por ele ou por terceiros, em decorrência do uso de qualquer munição em sua posse.

2.3.4 Alvos Metálicos e Suportes de Alvos

- a. Os Alvos metálicos deverão ser posicionados de modo que preservem a segurança de todas as pessoas que estejam na área da competição. Deve-se levar em conta a direção dos estilhaços (fragmentos do projétil) que sempre são gerados após impacto em metal. **Não devem ser usados Alvos com buracos ou mossas na superfície**, porque potencializam em muito o risco do ricochete de fragmentos maiores e em qualquer direção. Todo metal deve ter movimento livre para cair ou tombar absorvendo parte do impacto e direcionando os estilhaços no mesmo sentido do disparo, minimizando o risco de um ricochete com letalidade. Não se deve travar o livre movimento do metal por preguiça de ir levantar quando cai, isso eleva em muito o risco do ricochete com letalidade;
- b. Qualquer disparo efetuado sobre um Alvo metálico deverá observar a distância mínima de 9 (nove) metros para armas curtas, carabinas de calibres de armas curtas e espingardas com chumbo fino ou 3T e de 12 (doze) metros para chumbo SG. E de 50 metros para fuzil, para balote de espingarda e para armas curtas ou longas de calibres de .44 Magnum para cima (apesar de não serem comuns na modalidade). A Direção do Clube pode autorizar ou não o uso de cartuchos de espingarda com chumbo SG, visando não danificar seus Alvos de metal, dependendo da espessura e tipo de aço dos mesmos.

Capítulo 3 – Pistas

3.1 Princípios

- a. As Pistas de Tiro Defensivo devem buscar simular situações reais de uso de uma arma de fogo em situação de legítima defesa. Em resumo: se você não puder, honestamente, dizer “isso realmente poderia acontecer”, tal situação não será uma boa Pista;
- b. Os cenários dentro de uma competição de Tiro Defensivo devem ser diversificados, buscando vários tipos de situações diferentes, formas de emprego da arma de fogo, emprego de alvos móveis, emprego de tiro em movimento, dentre outros, variando assim também, o desafio de Tiro apresentado ao Atleta;
- c. As competições de Tiro Defensivo podem ter vários níveis de dificuldade, no entanto nada que atente contra os fundamentos da modalidade ou eleve demais o grau de risco ao se tentar deixar a mesma o mais próximo da realidade. Nenhum motivo justifica um acidente em treinamento ou esporte. Recomendamos aos Clubes que tem muitos Atletas com poucos anos de pratica que montem Pistas simples, sem forçar o Atleta a exagerar na velocidade de deslocamento, de manejo do armamento ou de tiro;

- d. As Pistas de Tiro Defensivo devem buscar avaliar, primordialmente, a habilidade no tiro e não a capacidade física ou capacidade de memória do Atleta;
- e. Um dos erros mais comuns nos projetos de construção de Pista é tornar a solução extremamente complexa;
- f. Um projeto de Pista bem elaborado é aquele que minimiza a incidência de diversos Erros de Procedimento dos Atletas e a tomada de decisões subjetivas pelos Árbitros;
- g. A ordem de engajamento dos Alvos deve ser óbvia para o Atleta, a fim de se evitar a necessidade de uma explicação muito longa e complexa. Uma Pista bem montada e que segue o Regulamento será facilmente compreendida pelo Atleta, o que será de suma importância quando for uma Pista de Cenário Desconhecido, que ele não poderá reconhecer antes. Nunca deverá haver o emprego de “pegadinhas” para confundir o Atleta, sob pena de perder a seriedade da modalidade;
- h. Os Atletas portadores de necessidades especiais, terão a explicação/execução da Pista adaptada, sempre que necessário.

3.2 Pontuação

A pontuação do Tiro Defensivo é mensurada em segundos. As penalidades e os acertos nos alvos também são computados em segundos e acrescentados ao tempo em que o Atleta fez a Pista.

A metodologia de pontuação do Tiro Defensivo é baseada na conjugação da precisão com a velocidade. O tempo que uma pessoa leva para responder a uma ameaça letal com sua arma é muito importante, porém a precisão é ainda mais decisiva. No Tiro Defensivo, a precisão é mais relevante do que a velocidade com que o Atleta corre pela Pista de tiro, uma vez que não adianta o Atleta errar rápido demais os Alvos Inimigos ou até mesmo acertar Alvos Amigos.

A apuração é muito fácil bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na Súmula de apuração. Também podem ser usados aplicativos online ou em rede.

O resultado final do Atleta é a soma do seu tempo de passagem na Pista de tiro, acrescido dos tempos em segundos atribuídos às penalidades e aos impactos no Alvo ou fora dele.

O tempo de passagem na Pista é medido por um aparelho chamado Timer. Ele inicia a contagem do tempo quando emite um som de Bip após ser acionado pelo Árbitro. E para automaticamente a contagem do tempo, sem precisar que o Árbitro aperte algum botão, quando capta o último estampido de tiro.

O Atleta que tiver o menor tempo total na Pista/Competição será o vencedor da sua respectiva Divisão ou Categoria. Basicamente o desafio é ser o mais rápido possível, seguindo os fundamentos da modalidade durante o deslocamento para não ter penalidades, acertando todos os tiros na Zona central dos Alvos e derrubando todos os metais.

3.3 Tipos de Penalidades

- a. **Erro de Procedimento (EP):** acrescenta 4 segundos ao tempo do Atleta;
- b. **Conduta Antidesportiva:** acrescenta 25 segundos ao tempo da Pista, ou ao tempo total da Competição caso tenha sido aplicada por infração fora da Pista;
- c. **Desqualificação (DQ):** impede o Atleta de continuar competindo devido à falta de nível técnico que o levou a quebrar alguma das Regras de Segurança;
- d. **Afastamento Temporário ou Banimento Definitivo:** o afastamento de 6 meses das competições pode ser empregado para Atleta que demonstrar comportamento indesejável nas Provas. O Banimento definitivo é aplicado em caso de reincidência após o Afastamento Temporário ou em casos mais graves de comportamento desrespeitoso ou hostil.

3.4 Alvos Oficiais

A modalidade é baseada no Alvo Inimigo de Tiro Defensivo padrão da LNTD, inspirado e modificado a partir do antigo Alvo de IPSC com cabeça, confeccionado em papelão, conforme medidas citadas no Anexo I a este Regulamento. Podem ser empregados também Alvos Oficiais de Metal, comuns a outras modalidades dinâmicas oficiais. Nenhum outro tipo de Alvo de papelão ou de metal deverá ser usado. Também pode ser usado o prato de argila.

3.4.1 Alvo de Papelão

O Alvo Inimigo tem a marcação das Zonas de Pontuação/Penalização definidas por linhas pontilhadas, sem cores, a fim de que tais linhas não sejam facilmente visíveis pelo Atleta. Na explicação da Pista deve ser definido se cada Alvo Inimigo tem que ser engajado, e de preferência atingido, duas (mais usual) ou três vezes. Essa quantidade é para todos os Alvos da Pista, não pode ser diferente para alguns Alvos na mesma Pista. Deste Alvo derivam os demais tipos de Alvos.

a. Demais tipos de Alvos de papelão

- 1) **Alvo Tarjado ou cortado:** São Alvos Inimigos que tem parte da sua superfície pintada de preto ou cortada e retirada. São duas maneiras de reduzir a área do Alvo para aumentar a dificuldade e/ou simular que está mais distante, no caso do Alvo cortado, ou que está protegido por cobertura ou colete/placa balística, no caso também do Alvo cortado ou o com tarja ou área pintada de preto. Os impactos que atingem a área tarjada não são computados;
- 2) **Alvo inimigo com Fuzil:** Consiste em um Alvo Inimigo com um Fuzil AK-47 inclinado para cima pintado na frente do mesmo em cor preta. Este Alvo passa a ser um Alvo Prioritário, pois tem grau de ameaça maior do que os demais Alvos expostos que não tem fuzil, independente da distância dos mesmos;

- 3) **Alvo reduzido:** São Alvos que são utilizados para simular a colocação do Alvo padrão em distâncias maiores, para estandes curtos e em Pista para qualquer tipo de arma, e para aumentar o grau de dificuldade em Pistas exclusivas para as Divisões de Carabinas e Fuzis, mesmo em estandes maiores. As dimensões do reduzido correspondem à 2/3 (dois terços) das dimensões do Alvo padrão;
- 4) **Alvo Amigo:** São os Alvos que tem duas mãos vazias espalmadas pintadas com a cor preta no verso do Alvo Inimigo (para que se aproveite os dois lados quando necessário). Acertar um Alvo Amigo uma vez, gera um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do Atleta. Podendo gerar acréscimo de **até** 20 segundos caso seja atingido duas vezes (nas Pistas com 2 disparos previstos por Alvo), ou **até** acréscimo de 30 segundos caso seja atingido 3 vezes (nas Pistas com 3 disparos previstos por Alvo).

b. Zonas de Pontuação/Penalização

Um impacto deve estar completamente dentro de uma Zona de Pontuação para pontuar nela. Senão é considerado um disparo de raspão nela. Se ele tiver rompido a linha tracejada e parte dele, por menor que seja, estiver na Zona de Pontuação exterior, o valor dessa Zona exterior é que será computado. O que conta para a pontuação é em que Zona o furo do projétil que passou está, e não o prolongamento radial dos rasgos do furo.

Cada tiro que não acertar o Alvo (chamados de Miss) gera um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo total do Atleta, desde que o Alvo não possua o mínimo de impactos requeridos na Explicação da Pista de tiro.

Existem 3 (três) **Zonas de Pontuação/Penalização** no Alvo de Tiro Defensivo:

- 1) **Zona Zero:** Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do Atleta. Portanto é a Zona ideal para ser atingida;
- 2) **Zona Dois:** Área em que os acertos geram um acréscimo de 2 (dois) segundos ao tempo final do Atleta;
- 3) **Zona Cinco:** Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos ao tempo final do Atleta.

3.4.2 Alvos de Metal

Os **Alvos oficiais de Metal**, que estão discriminados em detalhes no Anexo II, são normalmente pintados de amarelo ou branco, ou outra cor clara que dê contraste com o fundo do estande. Quando a cor começar a sumir devido aos impactos, devem ser repintados para dar as mesmas condições a todos os Atletas. Para espingardas, que sujam rapidamente o Alvo devido ao chumbo fino, o ideal é deixar na cor do aço mesmo ou pintar de cinza antes da Prova para não ter que pintar muitas vezes durante a mesma. Os Alvos de Metal precisam cair para pontuar, o que seria equivalente a um acerto na Zona Zero do Alvo de papelão. Se não caírem, são contabilizados como impacto que faltou (Miss).

Só poderão ser utilizados Alvos metálicos derrubáveis. Não podem ser utilizados Alvos que, por defeito de construção da base, viram de lado e não caem quando atingidos por um projétil.

Não poderão ser utilizados Alvos que ao serem atingidos apenas pendulam, pendurados por correntes ou eixo no topo ou do tipo silhuetas inclinadas penduradas por gancho à retaguarda.

a. Tipos de Alvos de Metal

- 1) Discos/Pratos redondos ou placas quadradas (Plates)**, sendo os redondos com diâmetro de 20cm ou 15cm e os quadrados com 20cm ou 15cm de laterais, com aço e espessura adequados aos calibres que serão empregados. Nas Pistas exclusivas para Armas longas, o Plate redondo pode ter 10cm de diâmetro e o quadrado 10cm de lateral. O Alvo deverá ter um retângulo de metal soldado perpendicular à base do mesmo e que se apoiará em outro retângulo similar soldado na haste de metal vertical que sustenta o Alvo, de maneira que caia ao chão ao receber o impacto do projétil. Normalmente é soldado um ressalto no retângulo de baixo para que o Plate não consiga girar, apenas cair. Não são aceitos Plates que tenham eixo e que rebatem para trás, devem ser independentes da sua haste para que realmente caiam;
- 2) Popper e Mini Popper**, que são Alvos com formato retangular vertical com uma parte redonda no topo. Na parte inferior são articulados com um eixo preso a uma base e tem nela um parafuso de regulagem de inclinação. Os Popper tem 85cm de altura total e diâmetro de 30cm na parte redonda e os Mini Popper tem 56cm de altura total e 20cm de diâmetro na parte redonda (chamada de Zona de calibragem). São Alvos que caem para trás ao receber o impacto do projétil. É obrigatório ter pelo menos um pneu ou caixa de madeira na frente dos Poppers para proteger o parafuso de regulagem e minimizar ricochetes perigosos nas quinas da sua base. É recomendado colocar mais pneus ou caixas acima deste primeiro para elevar a zona de impacto e garantir alavanca suficiente para acionar o metal com calibres menos potentes, gerando menos chance de perda de tempo com contestação e novas calibrações. Se possível esses pneus ou caixas devem ser preenchidos com areia, terra, trapos de pano ou raspas de pneu. Existem também placas de borracha que podem ser utilizadas para este fim;
- 3) Alvo de metal Amigo**: são usados nas Pistas para Espingarda e tem as mesmas medidas dos Alvos de metal Inimigos, bastando pintar os mesmos com cor diferente da dos metais Inimigos, e que todos tenham a mesma cor em uma Pista.

b. Teste e Calibragem dos Alvos de Metal

- 1) Os Alvos de Metal tipo Plates redondos ou quadrados deverão ser testados, antes do início da competição, utilizando-se arma com o menor calibre que será empregado pelos Atletas e na mesma distância que serão engajados. Depois disso os mesmos não estão sujeitos a questionamentos de funcionamento;
- 2) Os Alvos de Metal tipo Popper e Mini Popper deverão ser calibrados (agindo no parafuso de regulagem) pela Equipe de Arbitragem antes do início da competição. E durante a mesma, caso seja contestada a calibragem. É considerado adequadamente calibrado quando é derrubado com o calibre de menor potência dos inscritos na Prova. Este teste é realizado pela equipe de Arbitragem utilizando munição que atinja o Fator Mínimo de Potência, se for o caso. Os disparos devem ser realizados na mesma distância em que os Atletas engajarão o metal, e na direção da Zona de calibragem do mesmo.

3.4.3 Outros Alvos

A modalidade também prevê o uso de Alvo do tipo Prato de argila e betume (mesmo das modalidades de Tiro ao Prato) para ser lançado para o alto por alavanca ou lançador iniciados por Alvo de metal que caia ao receber o impacto dos balins ou que seja acionado pelo Atleta, para emprego nas Pistas das Divisões de Espingarda. Basta que um pequeno pedaço do prato se quebre para ser pontuado o acerto no mesmo, sendo considerado da mesma maneira que a pontuação dos Alvos de metal.

3.4.4 Engajamento dos Alvos

- a. Um Alvo é considerado engajado quando o Atleta executar em sua direção, a partir do Posto de Tiro correto, a quantidade mínima de disparos prevista por Alvo Inimigo de papelão na Explicação da Pista, e um disparo por Alvo de Metal ou Prato de argila, mesmo que os disparos não atinjam o Alvo visado. Portanto o Alvo de papelão é considerado engajado quando o Atleta dispara 2 ou 3 vezes (conforme previsto na Explicação) na direção dele, e 1 vez quando for Alvo de Metal/Prato de argila, a partir do Posto de Tiro previsto;
- b. Deixar de engajar os Alvos corretamente (Posto de Tiro não previsto) e completamente (Nr de Disparos mínimos exigidos por Alvo) ensejará na aplicação de um Erro de Procedimento (EP) para cada Alvo que isso ocorrer;
- c. O engajamento dos Alvos a partir de local não especificado na Explicação da Pista, mesmo que já tenha engajado esses Alvos do Posto de Tiro correto, resultará na aplicação de um EP por Alvo engajado e no descarte dos melhores impactos, em quantidade equivalente aos disparos realizados erroneamente nos mesmos. Não compete ao Árbitro ter que saber quais são os impactos que foram disparados de Posto errado, basta descartar os melhores portanto, porque o Atleta em questão teve mais oportunidades do que os demais de acertar os Alvos, e provavelmente de

posição mais vantajosa. Se o fato envolver um grupo de Alvos, considera-se descartar os melhores impactos desse grupo, na impossibilidade de saber quais Alvos foram engajados a mais.

3.4.5 Convenções sobre posicionamento dos Alvos

- a. Os **Alvos Inimigos** que tiverem menos de 1 metros entre si são considerados de mesmo grau de ameaça, independente se algum deles está mais perto do Atleta;
- b. Os **Alvos Inimigos** com mais de 1 metros entre si tem graus de ameaça diferentes, sendo que o mais próximo do Atleta oferece mais risco e deve ter prioridade de engajamento;
- c. Os **Alvos Reduzidos** não poderão estar próximos a Alvo de tamanho normal num mesmo Posto de tiro, a fim de não serem confundidos como simuladores de crianças;
- d. **Situação de Tomada de Refém:** Quando um Alvo Amigo é pregado no mesmo suporte de um Alvo Inimigo, sobrepondo o mesmo, configura uma situação de tomada de refém, que passa a ter prioridade (Alvo prioritário) em relação aos demais Alvos expostos, independente da distância. Os dois Alvos devem estar desalinhados para facilitar a definição do contorno dos limites dos mesmos;
- e. **Alvos Vestidos:** Poderá ser utilizada camisa no Alvo Inimigo, a fim de não proporcionar a visão do local dos impactos e, com isso, conferir uma situação mais realística de legítima defesa;
- f. Em caso de mau tempo, os Alvos deverão ser cobertos com plástico transparente, caso o volume de chuva permita, com segurança, que a competição continue;
- g. As obreias utilizadas deverão ser de boa qualidade e da mesma cor parda do Alvo, e de cor preta quando forem coladas nas mãos do Alvo Amigo, ou no fuzil e nas tarjas pretas dos Alvos Inimigos. É recomendável, a critério do Árbitro, que os Alvos sejam substituídos quando a quantidade das obreias começar a atrapalhar apurar em que Zona de pontuação o projétil atingiu;
- h. O Alvo Amigo pregado sobreposto a Alvo Inimigo no mesmo Suporte (chamamos de **Tomada de Refém**) é considerado não tranfixável (cobertura dura), portanto, um disparo que “matar” o Refém não pontuará no Alvo Inimigo, e aí não haverá necessidade de despregar o mesmo para verificar onde atingiu no Alvo de trás;
- i. Alvo Amigo que não estiver pregado sobreposto a Alvo Inimigo é considerado tranfixável (cobertura mole), portanto um projétil que atingir o mesmo e também atingir outro Alvo (Amigo ou Inimigo) será computado em todos os Alvos

envolvidos. O mesmo procedimento é adotado quando um projétil atingir primeiro um Alvo Inimigo e depois um Alvo Amigo;

- j. Alvos devem estar em um plano de 90º em relação a direção de tiro do Posto de onde serão engajados. Podem ser levemente inclinados para trás quando o ângulo de engajamento for inclinado para baixo, o que normalmente ocorre em Alvos muito baixos e próximos que serão engajados através de janelas ou Coberturas tipo muro;
- k. Não devem ser pregados dois Alvos Inimigos no mesmo suporte, ficando um acima do outro verticalmente, para não atrapalhar o julgamento do Atleta sobre como devem ser engajados;
- l. Os Alvos Inimigos que estiverem muito próximos entre si devem ter variação de altura para facilitar a observação do Árbitro sobre em qual o Atleta está disparando durante as Sequências ou Prioridades Defensivas;
- m. Os Alvos Amigos deverão ser facilmente diferenciados dos Alvos Inimigos. As duas mãos deverão sempre estarem visíveis para o Atleta.

3.5 Tipos de Pista

As Pistas de Tiro Defensivo podem ser dos seguintes tipos:

- a. **Pista de Cenário Conhecido:** tem contexto explicando o que está sendo simulado e todos os dados da mesma são previamente informados na Ficha da Pista e na Explicação inicial. Os Atletas poderão realizar seu ensaio na Pista;
- b. **Pista de Cenário Desconhecido:** tem contexto explicando o que está sendo simulado, mas não tem todas as informações prévias sobre ela. Não verão a mesma antes de iniciar sua passagem, portanto não haverá ensaio da Pista. Os Árbitros dela não podem competir valendo. Ideal para quando o grupo de Atletas já for experiente e conhecer bem os Fundamentos da modalidade para saber interpretar os tipos de engajamento. O risco de o Atleta quebrar ângulo é elevado;
- c. **Pista de Exercício:** é uma Pista com exercícios de tiro que contemplam a prática dos fundamentos da modalidade para testar a precisão e a habilidade do Atleta. Não tem contexto sobre o que está sendo simulado e os Atletas podem realizar o ensaio da mesma.

A proporção sugerida em um campeonato é de duas ou três Pistas do tipo Cenário para cada uma do tipo Exercício. Geralmente as Pistas tipo Cenário demandam paredes/coberturas e as de Exercício não.

Há a possibilidade de Pistas tipo Cenário que simulem situação de baixa luminosidade ou escuridão. Mas os Árbitros têm que adotar medidas extras de segurança porque o risco aumenta muito. Não se deve permitir a participação de Atletas que não sejam experientes. Não se deve montar Pista com iluminação intermitente (que pisca, estroboscópica, luz de danceteria) para não atrapalhar o controle e percepção das ações do Atleta e que não se enquadra em contexto de defesa. E nem o emprego de qualquer tipo de música ou sons, para não atrapalhar os comandos verbais de segurança. No momento da inspeção final o Árbitro deverá utilizar lanterna para ver a câmara vazia ou acender a luz do local, antes de autorizar percutir a seco.

3.6 Tipos de Contagem

- a. **Contagem Ilimitada:** em Pista de Contagem Ilimitada o Atleta pode executar quantos disparos a mais nos Alvos ele desejar. Inicia a Pista com carregadores plenos, exceto se a Explicação da Pista determinar diferente para o primeiro carregador. São computados apenas os melhores resultados de cada Alvo, de acordo com a quantidade mínima prevista naquela Pista;
- b. **Contagem Limitada:** em Pista de Contagem Limitada o Atleta inicia a Pista com carregadores plenos, mas só pode executar a quantidade de disparos prevista na Ficha da Pista, por Alvo e para a Pista toda. É mais comum ser usada em Pistas de Exercício, simulando que o atleta tem pouca munição e deve caprichar nos disparos, valorizando cada uma para não ficar sem munição antes de terminar a reação na vida real. E deixar de engajar Alvos por ter gasto munição a mais nos Alvos anteriores da Pista.

Se o Atleta executar a Pista com mais disparos do que o previsto, receberá a aplicação de um EP pelo grupo de disparos a mais. Além disso, por ter tido mais oportunidades de acertar os Alvos do que os demais Atletas, para cada disparo executado a mais, será desconsiderado um impacto na apuração dos Alvos. Sempre será escolhido o impacto na Zona de melhor pontuação para isso.

O Árbitro não precisa decorar em quais Alvos foram disparados tiros a mais, basta procurar onde tem impactos na Zona 0, depois na Zona 2 e depois na Zona 5. Aí verifica nessa ordem e vai descontando os melhores, de acordo com a quantidade de tiros disparados a mais, sempre escolhendo impactos nos alvos que prejudiquem menos o Atleta (que gerem menos Miss).

Sempre que for Contagem Limitada, independente do Atleta ter disparados tiros a mais considerando a Pista toda, sempre valem os piores impactos nos Alvos. Se for previsto dois tiros por Alvo, computam os dois piores, se tiver mais que dois impactos. E os três piores em Pista com engajamento previsto de três tiros por Alvo, se tiver mais que três impactos.

3.7 Estrutura da Pista

É de responsabilidade do Clube anfitrião ter pára-balas eficiente, estrutura para Coberturas (simuladores de paredes/muros), Suportes de Alvos com dois sarrafos de madeira e Alvos de Metal dentro das especificações, para proporcionar a construção de Pistas seguras. A Segurança sempre será a preocupação principal, seguida de respeito aos fundamentos da modalidade e da boa apresentação da Pista. Caso algum material disponível não ofereça condições de segurança, o mesmo não deve ser empregado!

O Árbitro que for montar a Pista levará em conta as características do estande, a altura do pára-balas, a altura das bermas laterais, as possibilidades de ricochetes, as condições do piso do estande, as condições meteorológicas, os ângulos seguros e o material disponível. Na hora de definir a altura do Alvo, deve-se levar em conta Atletas de baixa estatura para ver se a trajetória dos projéteis, devido ao ângulo gerado, não vai passar por cima do pára-balas. Havendo essa possibilidade, basta diminuir a altura do Suporte do Alvo.

As Pistas são construídas com Coberturas, Postos de Tiro, Linhas de Partida/Falta e Suportes de Alvos. E podem ser complementadas com veículos, mobília e outros objetos.

3.7.1 Cobertura

Consiste na barreira física, opaca, existente entre o Atleta e os Alvos a serem engajados, simulando uma barreira de proteção a ser utilizada numa situação de legítima defesa. Geralmente são caracterizadas por simuladores de paredes/muros, veículos, mobília ou objetos/simuladores de objetos que ofereceriam proteção balística na vida real. Os simuladores de paredes podem ser construídos com placas/pranchas/tábuas de madeira ou ter armação de madeira que sustenta pano ou lona/banner. Também podem ser empregadas paredes de alvenaria com os devidos cuidados quanto a ricochetes.

Se no início o Clube só dispuser de paredes com armação de metal, o risco de ricochete deve ser minimizado amarrando um sarrafo/ripa de madeira macia nas quinas de onde o Atleta vai disparar, na altura provável em que as armas estarão.

É proibido utilizar toneis de metal ou bombonas de plástico para servir de bancada (exceto se tiver tampo de madeira ou similar), de obstáculo e principalmente de Posto de tiro. Os ricochetes produzidos pelos mesmos são perigosos. Podem, no máximo, serem utilizados para ocultar alvos de outras posições, desde que não sirvam de Posição de tiro e fiquem fora da trajetória dos disparos.

Podem ser empregadas janelas e portas na estrutura da Pista. As janelas devem ter altura similar as de construções reais. As portas devem ser facilmente abertas por todos os Atletas (considerar a força de mulheres e adolescentes), e sem que voltem e batam no Atleta.

Os disparos ao redor ou de dentro de veículos devem ser planejados pelo Diretor da Prova para quando o grupo de Atletas já está com nível alto de experiência e segurança, visto a quantidade de metal e outras superfícies que podem gerar ricochete e também a facilidade em quebrar ângulo de segurança ou de varrer o corpo com a arma. É comum o Atleta com pressa bater a arma no volante, portanto o Árbitro deve prever como obrigatório passar a arma por cima do volante, aplicando um EP para o Atleta que não o fizer.

3.7.2 Barreiras de Visão

São objetos (vaso de planta, mobília, cortinas) que não são considerados Cobertura ou podem ser configuradas com grupo de Alvos Amigos juntos. Não protegem, portanto, o Atleta dos tiros do oponente, apenas bloqueiam sua visão em relação aos Alvos Inimigos. Quando uma Barreira de Visão é montada no interior de uma Pista, num espaço aberto entre uma Cobertura e a próxima, volta a ser possível engajar Alvos em campo aberto.

Simulam uma situação em que o Atleta é surpreendido neste deslocamento sem proteção até a próxima Cobertura.

3.7.3 Posto de Tiro, Linha de Partida e Linha de Falta

a. O **Posto de Tiro** é o local na Pista, em campo aberto ou em Cobertura, de onde o Atleta deve engajar determinado Alvo ou grupo de Alvos. Os Postos de Tiro podem ser balizados/limitados por objetos (mesas, sofás, pneus, etc...), ou balizados por Linhas de Falta, ou não ter nenhuma referência de limite, devendo o Atleta saber se posicionar para utilizar corretamente a Cobertura. Também pode ser caracterizado por um trajeto que liga dois pontos da Pista.

O Posto de Tiro **Inicial** pode ser em uma Linha de Partida, ou ser um trajeto que inicia em uma Linha de Partida e vai em direção a outro ponto, normalmente uma Cobertura. Também pode ser caracterizado por uma cadeira, cama, veículo, cela de cavalo ou outro local/objeto de onde o Atleta deve iniciar a Pista;

b. A **Linha de Partida** pode ser balizada por um sarrafo/ripa preso ao solo, ou por uma faixa pintada/adesivada no chão ou por qualquer outro objeto que sirva de referência. Ela pode ser tátil;

c. As **Linhas de Falta** são faixas horizontais pintadas/adesivadas no chão, não táteis, porque na vida real não há uma referência tátil para saber se as pernas e parte do tronco estão protegidas atrás da cobertura. Devem ter pelo menos 30mm de largura e cor de fácil visualização em contraste com o chão. Em estandes de terra, brita ou grama podem ser usados sarrafos ou ripas como Linha de Falta, porém devem ser enterrados para ficarem rente à superfície, de maneira que o Atleta não os sinta ao pisar, mas consiga ver os mesmos. Poderão ser utilizadas, em cada Posto de Tiro, até duas Linhas de Falta para verificação da realização do tiro em cobertura. Também pode ser utilizada uma Linha de Falta transversal para limitar o avanço do Atleta no Posto de Tiro. Não deverão ser utilizadas faixas suspensas (tipo fita zebra) ou ser pintada linha vertical em objeto para servirem de Linha de Falta.

3.7.4 Suportes de Alvos

a. Para os Alvos de papelão são usados dois sarrafos de madeira macia (porque de madeira dura racham mais rápido) que ficam paralelos e tangentes aos limites laterais dos Alvos, escondidos atrás dos mesmos. Os sarrafos devem ser cortados se ficarem aparecendo por cima do Alvo. Os pés desses sarrafos podem ser de

madeira mais pesada, de metal ou de canos de PVC. No Anexo III há sugestão de modelos simples, eficientes e baratos de Suportes;

- b. É terminantemente proibido pregar os Alvos de papelão em Suportes metálicos ou de armação metálica! Devem ser pregados em sarrafos da madeira. Esporadicamente, algum Alvo pode ser pregado direto no parabalas ou colunas de madeira ou borracha, ou serem pendurados em transportadores de Alvo. É comum precisar pendurar os Alvos nos transportadores em Clubes que ainda não tenham os suportes ideais no início, quando a Liga apresenta a modalidade aos mesmos;
- c. Podem ser utilizados Suportes móveis como transportadores de Alvos que correm em um cabo ou trilho, ou que giram após serem acionados de maneira que fiquem pouco tempo expostos aos disparos, ou que sobem e descem após acionados, ou que são acoplados em Popper/Mini Popper que os levantam ao serem atingidos, ou que pendulam para um lado e para o outro após acionados (apelidados de bailarinas no meio do Tiro Esportivo). Os Suportes móveis podem empregar Alvo Inimigo ou Alvo Amigo;
- d. Todas as quinas vivas, eixos, trilhos, cabos, parafusos e dispositivos desses Suportes móveis devem ser protegidos de impactos, deixando só o Alvo de papelão e os sarrafos de madeira expostos, tanto para evitar ricochetes perigosos quanto para preservar e não quebrar os mesmos durante uma competição. Isso pode ser feito facilmente com o uso de pneus ou caixas de madeira, de preferência cheios de raspa de pneu, areia, trapos de pano ou terra. Estes Suportes que se movimentam podem ser acionados por um Popper/Mini Popper que cai após ser atingido ou por algum dispositivo na Pista que o Atleta precise acionar. Este dispositivo deve ser facilmente acionado por Atletas da Categoria Junior ou por adultos com pouca força física ou limitações de movimento;
- e. É recomendável ter mais de um desses Suportes especiais e de seus dispositivos de acionamento, como reservas, para substituir o principal em caso de quebra que não seja rapidamente consertada, evitando cancelar uma Pista do Campeonato ou repetir a passagem dos competidores porque um ou mais Alvos foram eliminados da Pista ou tiveram sua posição alterada.

3.7.5 Recipiente Designado para Transição

- a. Nas Pistas das Divisões de Armas Múltiplas, a transição das armas deve ser feita em local seguro, chamado de Recipiente Designado para Transição. Todos os recipientes devem ser fixos ao solo ou a outro objeto estável, a fim de se evitar a perda do controle da arma de fogo durante o processo de aterramento/abandono ou de apanha da mesma para a transição;

- b. Todos os recipientes designados para o aterramento seguro de Armas Longas devem ser angulados verticalmente, em 45 graus, de modo que o cano da arma fique apontado para baixo. O ideal é o uso de bombonas plásticas de 200 litros, comuns nos Estandes, ou similar de plástico ou madeira. Pode ser forrada com pano por dentro para amortecer a pancada da arma no fundo. Para Armas Curtas deverá haver uma caixa de madeira de bordas baixas (tipo bandeja) sobre uma mesa, para que a arma não escorregue e caia no chão.

3.8 Fundamentos

3.8.1 Traje de Ocultação

- a. Uma das principais características do Tiro Defensivo é o porte oculto da arma de acordo com o Porte de Armas previsto no Brasil e, por isso, a **maioria** das Pistas das Divisões de Armas curtas devem prever o uso do Traje de Ocultação. Todo equipamento deve ser utilizado de modo que mesmo quando o Atleta esticar os seus braços lateralmente em posição paralela ao solo, para inspeção do Árbitro, a arma e os carregadores não possam ser visualizados por quem estiver na sua frente;
- b. É proibido utilizar Trajes de Ocultação em que o volume da arma e dos equipamentos fiquem evidenciados mesmo estando cobertos. Podem ser utilizados como Traje de Ocultação camisas/camisetas folgadas, jaquetas, gandolas, coletes (exceto os de tela que deixam a arma à vista), blusas, paletós, moletons, casacos, etc...

3.8.2 Tempo do Primeiro Disparo

Em uma situação de legítima defesa é muito importante que a reação de sacar e disparar seja rápida. Por isso é mensurado quanto tempo o Atleta levou para efetuar o primeiro tiro. Este fundamento é chamado de Tempo do Primeiro Disparo (TPD) da Pista. É o maior tempo aceitável para que naquela Pista seja executado o primeiro tiro.

- a. O TPD estará definido na Explicação da Pista. Nunca o TPD exigido poderá ser inferior a 3 (três) segundos. A medida que a condição de início da Pista dificultar o acesso do Atleta a arma, ou exigir movimentações do mesmo, ou obrigar o mesmo a iniciar segurando algum objeto, ou tenha um primeiro Alvo com elevada dificuldade, ou obrigar o mesmo a deixar o carregador fora da arma, o TPD tem que ser aumentado para que seja coerente com o tempo a mais que o Atleta vai precisar para cada dificuldade imposta. Não pode ser um tempo apertado demais, em que só poucos Atletas cumpram ou que force movimentações perigosas devido a pressa, e nem folgado demais;

- b. Se o Atleta realizar o primeiro disparo em tempo igual ou inferior ao TPD estipulado, não haverá nenhuma penalização e o tempo gasto poderá ser anotado para controle, mas será desconsiderado para fins de apuração;
- c. Se o Atleta realizar o primeiro disparo em tempo maior que o TPD estipulado, todo o tempo que ele gastou, e não apenas a diferença que passou do TPD, será somado ao seu tempo de Pista;
- d. Não se aplica qualquer outra penalidade pelo fato do Atleta exceder o TPD.

3.8.3 Uso das Coberturas

- a. Uma das principais características da modalidade é o tiro em Cobertura, que tem o mesmo significado de tiro abrigado nesta modalidade. Isto é, aquele em que o Atleta efetua disparos se expondo o mínimo possível para dificultar ser alvejado pelo Alvo Inimigo, se fosse uma situação real. As Coberturas deverão ser utilizadas para engajar os Alvos, sempre que disponíveis;
- b. Deverão estar em Cobertura, em relação ao Alvo engajado no momento, 100% (cem por cento) das pernas e pelo menos 50% (cinquenta por cento) do tronco do Atleta;
- c. Em nenhuma hipótese o Atleta poderá abandonar uma Cobertura disponível e ir em direção aos Alvos que está engajando ou que ainda nem engajou;
- d. Quando o Atleta cruza por uma abertura da Pista ou entra em um novo ambiente, **se expondo a Alvos ainda não engajados**, comete o erro de abandonar cobertura, e recebe um Erro de Procedimento por Alvo não engajado a que se se expôs;
- e. Pode ser previsto na Explicação da Pista que o Atleta, ao engajar os Alvos em cobertura, seja em quinas de paredes ou janelas, não poderá posicionar a arma após a borda da cobertura, de maneira que ela não entre no próximo ambiente, devido ao risco na vida real dela ser atingida ou agarrada. O limite aceito deverá ser padronizado e demonstrado pelo Árbitro na Explicação Dinâmica da Pista. Neste caso o Atleta receberá um Erro de Procedimento por Alvo engajado com a arma passando do limite estipulado. Também podem ser utilizados objetos ou Linhas de Falta transversais para bloquear o avanço do Atleta e não permitir que ele passe a arma da cobertura, quando a Pista o exigir;
- f. Tentar engajar o primeiro Alvo de um Posto de tiro, com a arma **visivelmente vazia** (ferrolho aberto e carregador vazio), leva um EP a cada Posto em que isto ocorrer;
- g. O engajamento dos Alvos através das janelas e das portas também deve ser feito em cobertura, “fatiando” o ambiente, para não se expor a Alvos ainda não engajados;

- h. O Árbitro não dará nenhum comando informando a violação das regras de Cobertura quando forem utilizados objetos ou Linhas de falta como indicadores dos limites de Cobertura. Cada Alvo engajado com parte do pé passando da Linha de Falta ou do objeto limitador, ensejará a aplicação de um Erro de Procedimento;
- i. Inexistindo objetos ou Linhas de falta como indicadores dos limites de Cobertura, o Árbitro gritará o comando “**COBERTURA**”, **uma única vez em cada Posto de Tiro**, sempre que possível, quando o Atleta for engajar um Alvo **sem estar corretamente coberto**. Se o Atleta estiver ocupando corretamente a Cobertura, o Árbitro **não** fala nada para não atrapalhar. Tal comando visa evitar a concretização da violação que é caracterizada com a execução do tiro, e serve para o Árbitro dizer para o Atleta que ele não está bem coberto. Se o Atleta corrigir sua posição antes de disparar, ficando bem coberto, o Erro de Procedimento não será aplicado. Se o Atleta disparou sem estar coberto, antes mesmo do Árbitro ter tempo de gritar “COBERTURA”, o Erro de Procedimento será aplicado do mesmo jeito, por Alvo engajado. A mesma regra se aplica as Janelas, pois mesmo que nelas as pernas do Atleta estejam 100% cobertas, também tem que ser avaliada a não exposição de mais que 50% do tronco;
- j. Nas Pistas em que não forem utilizados obstáculos físicos ou Linhas de falta, a marcação da penalidade só poderá ser efetuada quando a infração for evidente e não restar qualquer dúvida da arbitragem quanto à sua aplicação;
- k. Pelo menos um dos joelhos do Atleta deverá tocar no solo quando ele estiver engajando os Alvos em cobertura de altura média que obrigue a ajoelhar. Cuidados especiais devem ser tomados para que Atletas com problema no joelho não caiam com arma carregada ao abaixarem para ajoelhar ou deitar ou ao levantarem. Um apoio para a mão auxiliar pode resolver isso e/ou deixar a posição de joelhos ou deitada para o último Posto de Tiro da Pista, evitando que o Atleta tenha pressa para levantar, momento que ocorrem a maioria das quedas;
- l. Podem ser previstos disparos deitados. Recomendamos deixar essas posições mais críticas para quando o grupo de Atletas estiver mais experientes, visto que elevam bastante a chance de queda e/ou de varrer o próprio corpo com o cano da arma ao se abaixar ou levantar. Cuidados especiais devem ser tomados com a altura dos alvos que serão engajados de posição de tiro deitada ou ajoelhada, pois o ângulo facilmente pode passar por cima do pára-balas.

3.8.4 Ordem de Engajamento

- a. **Prioridade Defensiva:** É o modo de engajamento principal no qual o Atleta engaja os Alvos à medida que eles surgem ou de acordo com o maior grau de ameaça.

- 1) Quando o Atleta ainda está sem Cobertura disponível, ou após passar por uma Barreira de Visão, e os Alvos Inimigos tem mais de 1 metro entre si, escalonados em profundidade, ele engaja os mesmos iniciando do mais próximo para o mais afastado. Nesta situação pode ser colocado um Alvo Inimigo com Fuzil ou uma situação de Tomada de Refém, chamados de Alvos Prioritários, que terão prioridade de engajamento em relação ao critério de distância. Não deverão ser usados dois Alvos Prioritários em um mesmo Posto de Tiro;
 - 2) Quando o Atleta está em Cobertura, ele engaja o Alvos Inimigos à medida que eles surgem enquanto vai “fatiando” o ambiente;
 - 3) Deixar de seguir a Prioridade Defensiva é penalizado com um Erro de Procedimento a cada Posto de Tiro que ocorrer.
- b. Sequência Defensiva:** É o modo de engajamento em que o Atleta se depara, ainda sem estar em cobertura, ou após passar por uma Barreira de Visão, com Alvos Inimigos que tem menos de 1 metros entre si, ou seja, mesmo grau de ameaça. O Atleta então deve engajar cada Alvo uma vez e depois engajar cada um deles a segunda vez. A idéia é que em uma situação real todos os Inimigos sejam alvejados uma primeira vez o mais rápido possível, para só depois serem alvejados uma segunda ou mais vezes. Se fossem executados dois disparos em cada Inimigo, os Inimigos ainda não alvejados poderiam continuar seu ataque sem problemas.
- 1) Essa Sequência pode iniciar por qualquer lado/extremidade do grupo de Alvos, se não existir Alvo prioritário. Se em uma das extremidades tiver Alvo Inimigo com Fuzil ou situação de Tomada de Refém, o engajamento inicia por este lado. Não se monta Pista com Sequência Defensiva colocando o Alvo Prioritário no meio dos demais, somente pode estar em uma das laterais;
 - 2) Essa ordem de engajamento é chamada de (1-2-1) quando são dois Alvos e de (1-1-2-1-1), quando se tratarem de 3 (três) Alvos. Os números indicam que cada Alvo foi engajado uma vez, indo de uma extremidade a outra, e depois cada um foi engajado mais uma vez voltando a extremidade inicial;
 - 3) Deixar de executar corretamente a Sequência de Defensiva é penalizado com um Erro de Procedimento a cada Posto de Tiro que ocorrer;
 - 4) Em Pistas onde for exigido 3 disparos por Alvo, não poderá haver previsão de Sequência Defensiva.
- c.** Em Pista de Contagem Ilimitada o Atleta pode disparar mais vezes para melhorar seu resultado, mas somente se, estando em campo aberto, realizar primeiro e corretamente a Prioridade ou a Sequência Defensiva. Se o fizer antes, desconfigura a ordem de engajamento e é penalizado com um Erro de Procedimento. Se estiver

em Cobertura, já pode disparar a mais a medida que engaja cada Alvo em Prioridade Defensiva e/ou após terminar de engajar todos.

3.8.5 Barreiras de Visão

- a. Todos os Alvos avistados nesse espaço aberto são vistos ao mesmo tempo, pois não se pode exigir que o Atleta “fatie” a Barreira de visão, já que ela não oferece proteção e que os Alvos Amigos não podem ser usados como escudos humanos;
- b. Provavelmente será exigido na Explicação da Pista engajar esses Alvos em Sequência Defensiva (se tiverem menos de 1 metro entre si) ou em Prioridade Defensiva (se tiverem mais de 1 metro e escalonados em profundidade). Também pode ser empregado Alvo de maior prioridade neste local;
- c. Todos os disparos após o Atleta passar a Barreira de Visão tem que ser previstos em movimento, sempre em direção a próxima cobertura.

3.8.6 Remuniciamento, Recargas ou Troca de carregadores e Transição de cartucho

- a. Há 2 (dois) tipos de Recargas utilizadas no Tiro Defensivo:
 - 1) **Recarga de Emergência:** É a realizada quando o carregador e a câmara das Pistolas, Espingardas e Carabina estão vazios ou o cilindro dos Revólveres. O Atleta poderá iniciar a Recarga tanto pela retirada do carregador/munição inserido na arma quanto pela retirada do carregador, jetloader ou moon clip dos porta-carregadores acoplados aos cintos ou das munições nos porta-cartuchos. Sendo o ideal que faça as duas coisas ao mesmo tempo para ser mais rápido. Os carregadores vazios e os estojos podem ser abandonados, seja no chão ou em cima de algum objeto ou levados pelo Atleta. No caso das Espingardas é caracterizada quando o Atleta insere o cartucho direto na câmara vazia;
 - 2) **Recarga Tática:** É a realizada quando ainda há munição na câmara (situação presumida quando o ferrolho está fechado) e possivelmente algumas no carregador, com a finalidade de plenar a capacidade da arma. A única maneira correta de realiza-la é inicialmente acessando um carregador pleno, para só depois retirar o carregador da arma e realizar a imediata a inserção do pleno, de maneira que fique o mínimo de tempo só com o cartucho da câmara.

O Atleta deverá continuar com o carregador incompleto consigo, após a realização da troca, retendo ele na mão ou levando junto ao corpo. Se ao realizar uma Recarga Tática, o carregador retirado da arma estiver vazio, mesmo assim o Atleta deverá continuar com ele para configurar a execução completa da Recarga tática e conferir a igualdade entre os Atletas. Nas espingardas é caracterizada quando o Atleta insere cartuchos direto no tubo carregador.

Se a Pista exigir que o Atleta, após realizar uma Recarga tática, troque a arma de mão para engajar os alvos, o mesmo não deverá ter carregador nas mãos, visando evitar queda e acidentes. Será portando obrigado a guardar o carregador antes de iniciar a Recarga. Não é cobrada em Revólveres.

- b. O Atleta não poderá abandonar um carregador/clip com munição inserida nele, salvo quando ele for o causador da pane ou do mau funcionamento da arma (Ex: munição travada ou solta dentro do carregador, carregador que desmontou, nega);
- c. Um carregador/clip com munição abandonado poderá ser recolhido, sem a aplicação de nenhuma penalidade, antes da realização do primeiro disparo no Posto de tiro seguinte. Se isso ocorrer no último Posto, o Atleta que quiser evitar a penalidade por abandonar carregador com munição, precisa realizar pelo menos um disparo após apanhar o carregador caído, para que o timer compute o tempo gasto nisso. Isso só será válido se realizado antes do término do procedimento de desmuniamento e inspeção final;
- d. Munições que caírem durante o remuniamento, manejo ou ao sanar panes, não precisam ser recolhidas e não geram um EP;
- e. Realizar diversos disparos rápidos intencionais a mais e a esmo para desperdiçar munição para ganhar uma vantagem competitiva forçando uma Recarga de Emergência, resultará na aplicação da penalidade de Conduta Antidesportiva;
- f. Havendo Cobertura disponível, o Atleta poderá iniciar a Recarga em deslocamento, desde que ele não fique exposto para Alvo que não tenha engajado. Se estiver fora de Cobertura engajando os Alvos, pode realizar a Recarga em campo aberto;
- g. As Recargas obrigatórias deverão ser executadas no intervalo entre o primeiro e o último disparo. Se o Atleta esqueceu de realizar a Recarga durante a Pista e lembrou só no final, mas ainda antes de terminar o procedimento de desmuniamento e inspeção final, ele faz a recarga prevista e depois dispara na direção dos Alvos ou do pára-balas para o timer marcar o tempo dispendido nisso;
- h. Na explicação da Pista as recargas podem ser exigidas das seguintes maneiras:
 - 1) **Recarga Tática obrigatória:** pode realizar várias recargas, mas só valerá quando realizar uma Recarga Tática (corretamente);
 - 2) **Recarga de Emergência obrigatória:** não precisa nem escrever isso caso seja determinado um limite de munição no primeiro carregador, forçando todos a ficarem sem munição rápido e a realizarem a Recarga de Emergência;
 - 3) **Recarga obrigatória:** basta o Atleta realizar pelo menos uma Recarga de Emergência ou um Recarga Tática (corretamente);
 - 4) **Não obrigatória:** Pode realizar recargas, mas não é obrigatório.

- i. Se o Atleta realizar a Recarga Tática ao contrário, retirando primeiramente o carregador da arma para só então ir pegar o outro carregador, ficando muito tempo só com a munição da câmara (apelidamos de Recarga Anti-Tática ou Incorreta), ele não será penalizado com EP por isso, mas também não será computado como se tivesse feito a Recarga Tática corretamente. A própria perda de tempo já servirá como penalização, visto que só quando ele fizer corretamente será computado. Se era para fazer a Tática, e o competidor termina a Pista e só fez ela de maneira incorreta, ele recebe um EP por não ter feito corretamente uma Tática;
- j. Ao efetuar a Recarga, os Atletas utilizarão primeiramente todos os carregadores com munição que estiverem nos porta-carregadores acoplados ao cinto, para somente depois pegar mais munição nos bolsos. Inverter isso é penalizado com um EP;
- k. Pode ser previsto na Explicação da Pista que seja realizada uma transição de cartucho com balins/bagos (empregados em Alvos de Metal) para cartucho com balote (empregado contra Alvo de papelão ou contra Alvo de Metal a mais de 50 metros). Realizar essa transição de maneira errada de forma que engaje o Alvo Inimigo de papelão ou o Metal que esteja a 50 metros com o cartucho de balins/bagos, é penalizado com um EP. Engajar Alvo de Metal a menos de 50 metros com Balote enseja um DQ. Neste caso o Árbitro deve estar atento para empregar o comando de “NÃO!” para tentar alertar o Atleta antes que ele coloque todos em risco de ricochete grave!

3.8.7 Panes/Incidentes de Tiro

A resolução de panes é atribuição do Atleta. Que deve solucionar as mesmas sempre observando as Normas de Segurança sobre controle de cano e dedo fora do guarda-mato.

- a. Quando o Árbitro perceber que o Atleta está com uma pane mais complexa ou que o mesmo está com dificuldade de sanar uma pane simples, e que já ficou alguns segundos (mais de 10) tentando resolver, deve abrir uma contagem de 2 minutos para que o Atleta resolva a pane. Ao final dos 2 minutos, ou antes do final caso o Atleta manifeste que desistiu de continuar tentando solucionar, a Pista é considerada encerrada e a pontuação da mesma é realizada de acordo com a regra de Pista Incompleta. Para que o Atleta saiba quando iniciou a contagem dos dois minutos, que normalmente é controlada pelo Árbitro Auxiliar, o Árbitro Principal fala: **TEMPO!**;
- b. Em nenhum momento durante a Pista o Árbitro poderá dar dicas ou ajudar na solução da pane;

- c. É proibido o Atleta coldrear arma em pane, se o fizer será Desqualificado;
- d. É proibido coldrear a arma durante a execução da Pista, mesmo que desmuniada, para liberar as mãos para municiar o carregador ou outra finalidade. Se o fizer será Desqualificado;
- e. Após considerar a Pista encerrada, e a arma ainda continuar com a pane, impedindo de ser desmuniada para coldrear e poder comandar “Pista Fria”, o Árbitro assumirá a arma e resolverá a pane. Na impossibilidade dele também não resolver, levará a arma até local do Clube destinado a isso para uso de ferramental que resolva.

3.10 Parâmetros

3.10.1 Condição de início da Pista

- a. Pode ser previsto que a Arma Curta inicie sem carregador inserido/sem munição no tambor, com carregador inserido e sem munição na câmara ou com carregador inserido e com munição na câmara. Não utilizaremos os termos municiar, alimentar e carregar, pois existem duas doutrinas conflitantes no País sobre isso. Escreveremos na Ficha da Pista quando o carregador for iniciar fora da arma e se haverá munição na câmara ou não, de maneira que todos compreendam. Pode iniciar com a arma curta no coldre ou dentro/sobre algum objeto da Pista;
- b. Pode ser previsto que a Arma Longa inicie sem carregador inserido (e aí pode padronizar ferrolho aberto ou fechado) e destravada, ou com carregador inserido e sem munição na câmara e destravada ou com carregador inserido e com munição na câmara e travada. Pode iniciar dentro/sobre algum objeto da Pista ou sendo segurada pelo Atleta com as duas mãos na posição horizontal na altura do cinto ou em 45º para baixo, de acordo com a Explicação da Pista. Não é proibido iniciar com a mão na alavanca de manejo ou na trava se a arma for iniciar nas mãos;
- c. Nas Divisões com previsão de mira Ótica os Atletas poderão ligar/ajustar a sua mira eletrônica só após o comando do Árbitro para ficar pronto ou carregar e ficar pronto, de preferência, antes de inserir o carregador na arma;
- d. Qualquer falha ou mau funcionamento da arma ou do aparelho de pontaria é de responsabilidade exclusiva do Atleta, não ensejando no direito ao refazimento (passar na Pista novamente desde seu início, também chamado de Reshoot) ou ao reinício da Pista caso já tenha sido dado o sinal sonoro de início dela e o Atleta não tenha conseguido iniciar os disparos.

3.10.2 Condições de segurança de início de Pista de acordo com o sistema e tipo de Arma

a. **Pistolas**, quando for previsto saírem **com** munição na câmara, iniciam o primeiro disparo nas seguintes condições, em função do sistema do gatilho:

- 1) **Só Ação simples (que possuam tecla de segurança na retaguarda da empunhadura)**: cão armado e trava de segurança externa acionada;
- 2) **Só Ação dupla**: cão/martelo totalmente batido ou desarmado e trava de segurança externa acionada;
- 3) **De Dupla Ação**: deverá sair em ação dupla, conforme item 2) acima. Se não possuir alavanca de desarmar, o cão deverá ser levado a frente com o devido cuidado. É autorizado o cão ficar no primeiro estágio, desde que travada. E algumas armas **precisam** ficar no primeiro estágio (vulgo meia monta), para serem travadas;
- 4) **De Percussor Lançado**: este conceito se refere ao sistema de percussão, não ao sistema de gatilho. Quanto ao gatilho a maioria é de somente Ação Dupla. Deverão iniciar travadas, se houver trava além da localizada dentro do gatilho, se forem sair com munição na câmara. A trava localizada no guarda-mato de armas como a TS9 da Taurus não precisa ser acionada.

Obs: Devido a imensa variedade de modelos de diversos fabricantes, a Liga sempre que possível gravará vídeos sobre algum modelo específico e determinará como será a sua condição de início, caso não se enquadre em nenhum dos 4 tipos citados acima. O vídeo constará nos canais da Liga e será enviado para os Árbitros.

b. **Revólveres**, iniciam com tambor pleno e cão desarmado. Na explicação da Pista pode ser ordenado iniciar com tambor vazio ou com menos munições;

c. **Armas Longas** iniciam obrigatoriamente travadas se iniciarem com munição na câmara;

d. Nenhuma arma precisa iniciar travada se não tiver munição na câmara;

3.10.3 Percurso

Limitação do deslocamento total a ser percorrido na Pista: As competições de Tiro Defensivo devem privilegiar a destreza do Atleta no tiro e não a sua condição física. Por esse motivo, as Pistas somente poderão ser construídas observando-se a limitação do deslocamento total a ser percorrido pelo Atleta de até 20 (vinte) metros para Pistas de Armas Curtas e até 30 (trinta) metros para de Armas Longas. E não deverá haver obstáculo para ser transposto. Se houver rampa, ponte pênsil ou escada na Pista, esta não pode ter desnível superior a 50cm.

3.10.4 Distância dos Alvos

A maioria dos Alvos das Pistas devem ser colocados a uma distância média ou curta, devendo ser observadas as seguintes restrições:

- a. A maioria dos disparos previstos numa competição de Tiro Defensivo devem ter a distância máxima prevista de até 10 (dez) metros para Pista de arma curta e até 20 (vinte) metros para Pista de armas longas;
- b. Eventualmente, poderão ser colocados Alvos de papel mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 25 (vinte e cinco) metros do Posto de tiro, quando se tratar de Pistas para armas curtas e a mais de 50 (cinquenta) metros, quando se tratar de Pistas para armas longas;
- c. Eventualmente, poderão ser colocados Alvos metálicos mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 20 (vinte) metros ou 60 (sessenta) metros do Posto de tiro, quando se tratar, respectivamente, de Pista de armas curtas e Pista de armas longas, se forem os metais oficiais de medida maior previstos. Se forem os metais da medida menor, essas distâncias são reduzidas para 15 (quize) metros e 30 (trinta) metros;
- d. Somente poderão ser previstos disparos em direção à cabeça (Quando se monta a situação de Tomada de Refém deixando apenas a cabeça do Alvo Inimigo aparecendo ou o Alvo é tarjado deixando só a região da cabeça exposta) ou com a utilização de apenas uma mão, exclusivamente, para os Alvos de papelão que estejam a até 7 (sete) metros do Posto de tiro. Isso exclui a possibilidade de disparos em metais com uma mão só, visto que eles não podem estar a menos de 9 (nove) metros do Posto de tiro.

3.10.5 Quantidade de Alvos

- a. Em cada Posto de tiro há um quantitativo máximo de Alvos que poderão ser empregados, conforme as regras de engajamento a seguir:
 - 1) Engajamento por Prioridade defensiva: É permitida a colocação de até 4 (quatro) Alvos em cada Posto de tiro;
 - 2) Engajamento por Sequência defensiva: É permitida a colocação de até 3 (três) Alvos em cada Posto de tiro.
- b. A Pista não pode exigir mais de 20 (vinte) disparos para a solução dela. Em Divisões de Armas Múltiplas esse limite é por arma, não podendo passar de 50 (cinquenta) disparos necessários no total das 3 armas;
- c. Em uma Pista tipo Cenário poderão ser previstos até 20% (vinte por cento) dos disparos em Alvos metálicos. E até 30% se for Pista tipo Exercício. Essa limitação não se aplica às Pistas para Espingardas.

3.10.6 Tiro em movimento e Alvos Móveis

Sempre que possível devem ser previstos engajamentos em movimento de Alvos. E também o emprego de Alvos Móveis.

- a. Na Explicação da Pista deve ser definido a direção do movimento, que sempre deverá conduzir o Atleta para uma Cobertura;
- b. Se o Atleta terminar de percorrer o trajeto previsto para disparar em movimento, mas ainda não tiver conseguido realizar todos os disparos que deseja, ele pode ficar indo e vindo dentro do trajeto enquanto continua disparando;
- c. Panes e necessidade de remuniamento da arma, que ocorram durante este trajeto, podem ser resolvidos sem precisar continuar em movimento, e sem a necessidade de ir até uma Cobertura, já que o objetivo é justamente expor o Atleta em campo aberto neste trecho da Pista. Se o Atleta ocupasse uma Cobertura, não poderia mais abandonar a mesma e mudaria a forma de engajamento;
- d. Caso seja preciso limitar o movimento do Atleta, para que ele não chegue muito próximo dos Alvos, pode ser usado algum objeto limitador ou ser posicionado Alvo Inimigo, que está previsto para ser engajado de outro Posto de Tiro, de maneira que o Atleta acabe se expondo para o mesmo e sendo penalizado com um EP;
- e. O Atleta será penalizado com um EP por Alvo que ele engajar sem estar com o corpo em movimento contínuo, mesmo que seja com um dos disparos apenas. E mesmo que seja nos disparos a mais que ele decidiu executar após cumprir a Sequência ou a Prioridade Defensiva.

3.10.7 Pistas com Armas Múltiplas

- a. Para as Pistas com emprego de três armas, a grande maioria das regras e parâmetros são as mesmas de cada tipo de arma isoladamente;
- b. O Atleta, após terminar de atirar com a terceira arma da Pista, recebe os comandos do Árbitro para desmunicar a mesma. Na sequência acompanha o Árbitro e realiza o mesmo procedimento com a segunda arma e depois com a primeira arma. Somente após desmunicar e colocar as três armas em segurança é que o Árbitro grita "PISTA FRIA";
- c. A arma curta, se não for a primeira a ser empregada na Pista e for iniciar coldreada, deverá estar desmunicada (sem munição na câmara e sem carregador inserido);
- d. As transições de armas são realizadas nos locais chamados de Recipientes de Transição. As armas pré-posicionadas na Pista podem iniciar de acordo com as normas

de cada tipo de arma. Atenção especial deve ser dada em conferir se as armas estão travadas, se forem iniciar com munição na câmara. Se as armas pré-posicionadas estiverem inicialmente ou em algum momento ficarem atrás do Atleta, fica proibido iniciarem com munição na câmara;

- e. Uma arma só pode ser abandonada/aterrada nos Recipientes de Transição se estiver completamente desmuniada. O não cumprimento dessa regra enseja em Desqualificação. Carregador retirado dessa arma deve seguir com o Atleta caso ainda contenha munição;
- f. O percurso máximo total de uma Pista com três armas deve ser de 50 (cinquenta) metros;
- g. Os carregadores das diversas armas podem estar em porta carregadores no cinto ou em bolsos da roupa.

3.10.8 Ficha da Pista

A Ficha da Pista descreve todas as características principais da mesma e explica como deve ser feita a passagem do Atleta por ela, assegurando que todos os Atletas tenham plenas e idênticas informações para compreender a Pista. Ela deve estar afixada em local visível próximo da Pista.

- a. As Pistas podem ser divulgadas e enviadas para os Atletas previamente, ideal para Provas de maior vulto e competitividade, ou podem ser divulgadas apenas no dia e local da Prova;
- b. É de responsabilidade de cada Atleta ler e entender a Ficha da Pista e seguir às condições especiais ou requisitos estipulados nela;
- c. A Ficha da Pista prevalecerá sobre qualquer outra informação já publicada sobre a Pista de tiro ou comunicada para os Atletas antes do início da competição ou citada pelo Árbitro na Explicação da Pista, no caso de possíveis modificações de última hora. Portanto, se algo for modificado, deve ser atualizado na Ficha afixada/divulgada, antes do início da Prova. Na falta de impressora no local pode ser feito e rubricado a caneta pelo Diretor da Prova;
- d. A Ficha de Pista, cujo modelo está no Anexo V, conterà no cabeçalho esses itens:
 - 1) **Nome da Pista** (e número dela quando há mais de uma);
 - 2) **Tipo de Pista** (Cenário Conhecido, Cenário Desconhecido ou de Exercício);
 - 3) **Autor da Pista e Patrocinador da Pista** (se for o caso);
 - 4) **Contexto** (omitido nas Pista de Exercício);
 - 5) **Tipo de contagem**;

- 6) **Quantidade de Alvos** (somente a quantidade de Alvos de Papelão e de Metal Inimigos. Informar quando tiver Alvo Reduzido e qual a quantidade deles);
- 7) **Impactos por Alvo** (define se serão 2 ou 3);
- 8) **Disparos necessários:** XX (esta será a quantidade mínima se for Contagem Ilimitada e máxima se for Limitada);
- 9) **TPD;**
- 10) **Recargas** (cita se e qual será obrigatória);
- 11) **Traje de Ocultação** (requerido ou não requerido);
- 12) **Procedimentos:** aqui o Árbitro descreve onde e como (arma no coldre ou na mão ou na Pista, munição na câmara ou não, carregador fora da arma ou no porta-carregador ou na Pista, travada ou destravada) a arma iniciará, como e onde o Atleta estará ou irá para cada Posto de Tiro, quais Alvos engaja a partir de cada Posto, se é apenas com uma mão, se é em movimento e se é em Sequência ou Prioridade defensiva. Quando só existe um Alvo para ser engajado de um Posto que tenha Cobertura, e aí não existirá outro Alvo para definir a Prioridade, apenas se escreve que ele tem que ser engajado em Cobertura;
- 13) **Observações:** neste item só se escreve se tiver algo específico da Pista que já não esteja explicitado neste Regulamento ou nos itens acima da própria Ficha. Exemplos: no primeiro carregador só podem haver X munições. Ou, só pode acionar o dispositivo do alvo móvel a partir de determinado momento. Ou, não pode abandonar a arma de airsoft, ela tem que ir pendurada ao corpo do Atleta na Pista toda.

- e. Na parte inferior da Ficha da Pista haverá o Desenho ou Croqui. O Desenho não representa necessariamente a proporção das medidas da Pista. Os Alvos são numerados apenas para facilitar a referência aos mesmos, não quer dizer que a ordem numérica seja a ordem de engajamento, até porque por vezes o Atleta poderá começar pelo Alvo que ele quiser ou escolher entre dois Postos de Tiro simétricos, o que alteraria a ordem de prioridade de engajamento dos Alvos.

No desenho devem constar as Posições de Tiro numeradas, as Coberturas, os Locais de Transição numerados, os Alvos de papelão Inimigos e os metais numerados. Não precisam constar os Alvos Amigos de papelão ou de metal;

- f. No caso de Pista de **Cenário Desconhecido**, a Ficha não conterà o desenho e só informará o Tipo de contagem, a quantidade de disparos por Alvo, o Posto e a posição de saída; a condição inicial da arma; o TPD e a exigência ou não de Recarga e do Traje de ocultação.

Capítulo 4 - Arbitragem

A arbitragem da modalidade envolve desde a inspeção da Pista, antes de iniciar a Prova, até o preenchimento da Súmula da Pista do último Atleta. Seguida da Apuração dos resultados, divulgação do ranqueamento, entrega da premiação e envio da documentação para a LNTD dependendo do tipo de Prova. Cada Pista necessita de 2 Árbitros, o Principal, que opera o timer e emite os comandos verbais, e o Auxiliar, que acompanha o principal para

servir de segunda opinião e preenche a Súmula da Pista na prancheta ou lança os dados em sistema digital.

4.1 Inspeção da Pista

4.1.1 Os Árbitros de cada Pista devem previamente conferir o correto posicionamento de todos os Alvos, das coberturas, dos dispositivos de acionamento e realizar o teste de calibragem dos metais;

4.1.2 Se uma Pista precisar ser modificada por algum motivo, todos os Atletas que já passaram por ela terão que repetir a mesma. Ou ela pode ser eliminada do Campeonato, de acordo com decisão do Diretor da Prova. Um Atleta que se recusar a refazer a Pista de tiro, quando determinado pelo Diretor da Prova, terá essa Pista computada como Pista Incompleta;

4.1.3 As Pistas de tiro somente poderão ser desmontadas após a proclamação do resultado final da competição, que deve ocorrer após o término da análise das Contestações e dos Recursos e do tempo mínimo de divulgação da prévia do resultado final.

4.2 Reunião inicial e Inspeção do Armamento e Equipamento

No início da Prova há uma reunião inicial de boas vindas. Antes dela, os Atletas devem assinar a Lista de Presença da Prova e/ou Livro de Habitualidade do Clube, receber a súmula da pista se for impressa e passar pela Inspeção do Armamento e Equipamento. Portanto é bom que cheguem com no mínimo 30 minutos de antecedência do horário marcado para o início.

A Inspeção do Armamento e Equipamento, realizada por um Árbitro, consiste em visualizar o cinto, coldre e porta-carregadores ou porta-cartuchos já no corpo do Atleta. Se algum item gerar dúvida e precisar ser virado de ponta cabeça, o Atleta vai precisar se desequipar. Na sequência, **após o Árbitro conferir que a arma está sem munição**, é realizada a medição na Caixa padrão (só das Pistolas) e é verificado se o gatilho de todos os tipos de armas atende o peso mínimo previsto, e se as travas de segurança estão funcionando. O Atleta das Divisões de Pistola deve se apresentar para a Inspeção com o maior carregador que vai utilizar, vazio, para que o Árbitro insira ele na Pistola antes de medir na Caixa padrão. Armamento ou Equipamento reprovados devem ser substituídos por outro que consiga ser aprovado antes do início das Pistas. Após aprovado o nome do Atleta é anotado para controle e/ou sua Súmula de Pista é rubricada pelo Árbitro responsável pela Inspeção.

O Diretor da Prova deve organizar os Atletas em Grupos se tiver mais de uma Pista na competição e reunir todos antes do início para explicar a dinâmica de rodízio dos Grupos pelas Pistas, reforçar alguma norma local, passar avisos administrativos e identificar para os mesmos os envolvidos na organização. Algum integrante da Diretoria do Clube anfitrião também pode falar para dar as boas-vindas aos Atletas. Nesta reunião é desejável que seja hasteada a Bandeira Nacional junto ao Canto completo do Hino Nacional.

Cada Grupo deverá escolher o seu chefe que será o Atleta responsável pelo Grupo seguir unido e na sequência prevista no rodízio. Somente o Diretor da Prova pode interferir e modificar os Grupos ou o rodízio entre Pistas, visando otimizar o andamento da Prova. O Atleta que abandonar o seu Grupo e conseguir passar em Pista é penalizado com um EP na primeira vez e com uma Conduta Antidesportiva nas repetições do fato. É recomendado que o chefe do Grupo defina um critério de comum acordo com os demais para que tenha alternância na ordem de passagem dos Atletas a cada Pista, para evitar que sempre o mesmo atire na frente e seja prejudicado. Atletas que tenham compromisso que demande sair mais cedo, ou que vão atirar em mais de uma Divisão, podem pedir para passar na frente para dar tempo de fazer as Pistas com várias armas e não atrasarem o término da Prova.

A quantidade de Grupos é definida pela quantidade de Pistas que serão abertas ao mesmo tempo, para otimizar o andamento da Prova. O efetivo dos Grupos deve ser uniforme. Caso algum Atleta chegue atrasado, deve ser designado pelo Diretor da Prova para incorporar ao Grupo que estiver com menor efetivo.

Em Provas de maior vulto o ideal é que os Atletas já recebam previamente a informação de qual Grupo integram. Ou até mesmo que possam escolher em que Grupo querem ficar.

4.3 Recepção dos Atletas e Explicação da Pista

Os Árbitros de cada Pista recebem o Grupo de Atletas designado para a sua Pista, se identificam e dão as boas-vindas. Recolhem então as Súmulas dos mesmos ou conferem no Aplicativo. Na sequência iniciam a leitura da Ficha da Pista (fase estática da Explicação).

Após a leitura convidam os Atletas a ir percorrendo a Pista (fase dinâmica da Explicação) enquanto o Árbitro identifica cada Posto de Tiro, mostra os Alvos que serão engajados deste Posto e reforça se é Prioridade ou Sequência defensiva. Neste momento os dispositivos que acionam Alvos e os Alvos móveis devem ser acionados para que os Atletas vejam o funcionamento e velocidade dos mesmos.

Ao final pergunta ao grupo ainda reunido se há dúvidas. Se houver dúvida ela deve ser respondida de maneira que todos ouçam. As dúvidas devem ser somente sobre a execução da Pista, e não sobre a modalidade, visto que cada Atleta já deve ter conhecimento da mesma. Na sequência autoriza o início das passagens de ensaio dos Atletas. O Árbitro considera um tempo aproximado de 30 segundos por Atleta do Grupo para informar quanto tempo de ensaio o Grupo terá.

Os ensaios das Pistas são realizados com as mãos vazias. Em nenhuma hipótese pode ser realizado empunhando simulacros ou armas, mesmos que desmuniçadas.

Ao final do tempo de ensaio o Árbitro Auxiliar grita a sequência dos primeiros três Atletas, e repete isso, atualizando os nomes, entre a passagem dos Atletas, seguindo este padrão:

- **NA PISTA: Fulano**
- **PREPARA: Beltrano**
- **À ESPERA: Ciclano**

4.4 Início das passagens e Comandos Verbais

- a. Antes de receber o próximo Atleta um dos Árbitros deve verificar pessoalmente se a Pista está vazia. **Não devem delegar essa responsabilidade** para os obreadores ou outros auxiliares. Devido às paredes serem opacas, há grande possibilidade de alguém ainda estar na Pista (obreando, catando estojos ou carregador), por isso esta verificação é muito importante!
- b. Quando um Atleta é chamado para a Pista, ele deve se apresentar imediatamente. Caso não o faça, ele tem 60 segundos para se apresentar equipado, senão é penalizado com um EP;
- c. O Árbitro recebe então o primeiro Atleta, solicita que o mesmo levante os braços de frente (e de lado somente se gerar dúvida se o traje está ocultando a arma e os carregadores) para verificar se a arma e os carregadores estão ocultos, quando o Traje de Ocultação for requerido. **Ao mesmo tempo o Árbitro pergunta se o Atleta tem alguma dúvida sobre a Pista.** Somente dúvidas pontuais sobre a Pista podem ser perguntadas, não deverá haver uma Explicação da Pista particular para o Atleta;
- d. Na sequência inicia os Comandos de Pista em voz alta:

- **ÓCULOS E ABAFADOR!** Os dois Árbitros olham ao redor e conferem se todos os Atletas e acompanhantes estão com os EPI. Depois grita:

- **PISTA QUENTE!** E inicia os Comandos de preparação:

- **ATIRADOR(A), SE NÃO TEM DÚVIDA, FIQUE PRONTO(A)!** (caso a câmara for iniciar vazia) ou **CARREGUE E FIQUE PRONTO(A)!** (caso a câmara for iniciar com munição). Se o Atleta estiver com Arma longa ele abre o ferrolho da mesma para retirar o Plugue de Segurança e passar opcionalmente o mesmo para o Árbitro, antes de preparar a arma para a Pista. O Atleta realiza o manejo que for necessário na arma e coloca a mesma e os carregadores onde foi determinado na Explicação da Pista. Não havendo uma posição de início diferenciada imposta, o Atleta se posicionará com o corpo ereto, pés paralelos tocando completamente o solo e os braços deverão estar estendidos, lateralmente, ao longo do corpo e em posição natural. Se o previsto é iniciar com munição na câmara, não há impedimento do Atleta inserir o carregador, inserir uma munição na câmara, e trocar o carregador por outro pleno. Se o Atleta manobrar o ferrolho inserindo munição na câmara quando não for previsto, ou esquecer de manobrar o ferrolho para inserir munição na câmara quando for previsto, o Árbitro interfere e manda fazer o correto. Mas se o Atleta deseja mesmo sair sem munição na câmara quando for previsto na câmara, o Árbitro pode autorizar. O contrário não pode ser autorizado;

- e. O Atleta não pode sacar sua arma curta ou tirar sua arma longa do ombro antes do Árbitro comandar “PISTA QUENTE” e de emitir o comando de preparação. Se o fizer

será Desqualificado. Não é proibido o Atleta se apresentar com um dos carregadores na mão;

- f. Quando o Árbitro percebe que o Atleta já se preparou corretamente, pergunta em voz alta:

- **O(A) ATIRADOR(A) ESTÁ PRONTO(A)?** O Atleta pode afirmar que sim por voz ou gesto, ou ficar imóvel se concentrando, que também é um indicativo de pronto. Ou fala que não está pronto, se ajeita, e diz que está pronto. Após, o Árbitro comanda:

- **A ESPERA!** Na sequência já aperta o botão de início do timer, dependendo do modelo do timer observa se a contagem randômica iniciou na tela, e vira o sensor do Timer na direção do Atleta tanto para ele ouvir melhor o “Bip” de início quanto para o Timer captar melhor os estampidos dos tiros. Durante toda a Pista o Árbitro mantém o sensor do timer voltado para a arma, porém sem encostar nela ou no Atleta. No caso de calibres com baixo estampido ou de armas com supressores de ruído, a sensibilidade do timer deve ser programada para estar mais aguçada e deve-se colocar o mesmo mais próximo da arma.

O Atleta não poderá alterar a sua posição ou mover os braços após o comando de “A ESPERA” e antes do sinal sonoro do Timer. Na primeira vez que ocorrer o Árbitro deve interromper o Atleta, avisar que ele queimou a largada, e dar novo início. Na segunda vez, o Árbitro deixa o Atleta prosseguir na Pista e aplica um EP.

- g. O sinal sonoro do Timer, após o comando de “A ESPERA”, configura que a Pista foi iniciada, mesmo que o Atleta não efetue nenhum disparo nela por qualquer motivo;
- h. Durante a passagem do Atleta pela Pista o Árbitro fica a distância de um braço, pronto para interferir se preciso, e a direita do mesmo. Só fica do lado esquerdo quando o Atleta estiver “fatiando” os Alvos da esquerda para a direita, de maneira que consiga observar se ele está ocupando corretamente a cobertura. E também nos momentos que for preciso observar o manejo da arma (ao sacar, nos manejos durante a Pista e ao coldrear) por Atletas canhotos;
- i. O Árbitro não pode falar nada durante a Pista, seja para ajudar ou não o Atleta. O Árbitro só pode se manifestar para emitir um dos comandos verbais sobre segurança previstos;
- j. A medida que o Árbitro vai observando situações de penalidade, vai indicando esticando os dedos para controlar a quantidade. Isso serve como comunicação não verbal com o Árbitro Auxiliar para que o mesmo ajude na memorização das infrações;
- k. Quando o dedo do Atleta não estiver bem visível fora do guarda mato e gerar dúvida, o Árbitro comandará “**DEDO!**”, a fim de que o Atleta melhore a posição do seu dedo na arma. Somente na primeira vez que essa dúvida ocorrer na Pista, na segunda vez será Desqualificado;

l. Se o Atleta engajou, mas não derrubou o Alvo de Metal do Posto de tiro correto, ou nem o engajou ainda, e resolve atirar no mesmo a partir de outro Posto ou local, que tenha menos do que a distância mínima prevista, ou que esteja em ângulo inseguro devido a direção dos estilhaços, será emitido pelo Árbitro um comando de **“NÃO!”** assim que perceber a intenção do Atleta. Se mesmo assim ele disparar será Desqualificado. Se desistir de disparar e seguir na execução da sua Pista, nenhuma penalidade será aplicada por esse motivo;

m. O Atleta que deixar cair ou deslocar o seu equipamento de proteção de olhos e ouvidos, durante a execução da Pista de tiro, terá o direito de refazer a Pista uma única vez, desde que essa ação não seja intencional. Se foi o óculos que caiu, o Árbitro deverá intervir com o comando de **“PARE!”** e desmuniciar o Atleta para esfriar a Pista, rearmar e obrear a mesma, e reiniciar a passagem desde o início. Se foi só o protetor de ouvido o Árbitro não interromperá, pois não causa dano imediato, caberá ao Atleta decidir se para ou continua atirando.

Se o Árbitro perceber que o ato de derrubar o óculos foi intencional, comandará **“PARE”**, desmuniciará o Atleta, aplicará a penalidade de Conduta Anti-desportiva e apurará como Pista Incompleta;

n. Quando o Árbitro estima que o Atleta já terminou a Pista, ele inicia os Comandos de Desmuniamento e Inspeção, que devem ser executados com o Atleta voltado de frente para o pára-balas do fundo do estande. A partir deste momento o Árbitro segura o Timer nas costas, para não captar mais nenhum barulho que possa ser confundido com um disparo;

o. Se o Atleta se antecipar e manejar a arma antes dos comandos, ele é penalizado com um EP. Como a contagem do tempo da Pista já acabou, o Árbitro pode interromper tocando no Atleta e/ou falando de maneira enérgica para que o mesmo aguarde cada Comando, e depois repetir os Comandos que foram ignorados. Se o Atleta coldrear a arma sem ter terminado a Inspeção (percussão em seco) e antes do comando de **“COLDRE”** do Árbitro, ele é Desqualificado;

p. Os Comandos de Inspeção e Desmuniamento são:

- **SE TERMINOU, MOSTRE VAZIO(A)!** (para Revólver ou Armas Longas de carregador não destacável) ou **RETIRE O CARREGADOR E MOSTRE VAZIA!** (para Pistolas e Armas longas de carregador destacável). O Revólver deve ser aberto e os estojos e munições retirados, na sequência mostra o tambor vazio para o Árbitro. Nas Longas de carregador não destacável, retira toda a munição da arma e mostra a câmara e o carregador vazios. Na Pistola e nas Longas de carregador destacável o Atleta retira o carregador e abre o ferrolho para retirar a munição da câmara, podendo prender o mesmo pelo retém ou apenas segurar aberto enquanto mostra a câmara para o Árbitro. Após o Atleta ver e mostrar e o Árbitro ver vazia:

- **SE VAZIA, FECHE E PERCUTE!** Não deixar 'deckcocar' ou desarmar o cão da Pistola, é para apertar o gatilho das armas em direção segura, com cano na horizontal na altura dos alvos, para servir de prova real que está segura. Evitar percutir em seco em Arma de fogo circular/radial, mas aí a conferência da câmara tem que ser muito bem feita! É comum armas em .22LR não extraírem o último cartucho!

No caso das TX22 da Taurus, que predominam nas competições nacionais, a fabricante divulgou Nota Técnica em que afirma que pode percutir em seco a mesma porque o percussor não será danificado. Recomendamos fortemente que isso seja repassado aos Atletas e seja cobrado pelos Árbitros percutir a mesma, visto que esse modelo, com muita frequência, não extrai a última munição da câmara, mesmo após várias manobras do ferrolho. Claro que o ideal é que o Atleta e o Árbitro percebam a munição na câmara ao inspecionar a mesma e evitem o constrangimento do tiro acidental. Mas o acionamento do gatilho é justamente para conferir se isso foi bem feito. Melhor um tiro acidental no pára-balas do que o Atleta sair da Pista com munição na câmara por incompetência dele e do Árbitro! Algumas Pistolas precisam que seja inserido o carregador nelas para desarmar o cão.

- **SE VAZIO(A), FECHE!** Usar para Revólver e armas de fogo circular porque não haverá a percussão em seco.

- **COLDRE!** (só para Armas curtas)

Para Arma longa pode comandar **"PLUGUE"**, após mandar percutir, aí o Atleta recua o ferrolho para o Árbitro ou ele mesmo inserir o Plugue de Segurança na câmara.

Só após o Atleta coldrear completamente a arma curta e retirar a mão da mesma, ou colocar o plugue na arma longa e apontar ela para cima no ombro, o Árbitro grita: **PISTA FRIA !!!**

- q. Se durante a inspeção for constatado que tem um cartucho na câmara que não sai mesmo com várias manobras do ferrolho, o Árbitro informa o tempo do Timer para o Árbitro auxiliar anotar, e depois autoriza o Atleta a tentar disparar essa munição no pára-balas, sem atingir nenhum dos Alvos. Depois inspeciona a arma novamente e esfria a Pista;
- r. O Atleta com deficiência auditiva poderá ter os comandos verbais complementados por sinais visuais ou físicos, desde que essa condição seja comunicada previamente;
- s. Os comandos utilizados na Pista de tiro devem seguir estritamente os termos previstos neste Regulamento, não sendo permitidas variações locais dos comandos;
- t. O Árbitro empregará também o comando de **"PARE!"** para interromper o Atleta por motivos de segurança como aplicação de DQ, suspeita de projétil parado no cano, problemas na estrutura da Pista que prejudiquem o Atleta, aparecimento de alguém

dentro da Pista, etc... Emitirá então os mesmos comandos de desmuniamento para esfriar a Pista;

- u. O término do procedimento de desmuniamento e inspeção final é caracterizado pela inserção da arma curta no coldre ou do plugue de segurança na arma longa. A partir deste momento o Atleta não pode mais voltar a efetuar disparo.

4.5 Apuração

Após o comando de Pista Fria é iniciada a apuração da Pista. Na primeira fase a conversação do Árbitro principal com o Árbitro auxiliar é referente ao Tempo do Timer, TPD e Penalidades. Na sequência inicia a fase de conferir os Alvos.

- a. A conversação entre os Árbitros logo após o comando de Pista Fria é padronizada da seguinte maneira e em voz alta, para garantir que o que foi falado é o que foi entendido e para que o Atleta tome ciência em tempo real da apuração:

Árbitro Auxiliar: **TEMPO?**

Árbitro Principal: **20 PONTO 3 SEGUNDOS!** (20,3')

Árbitro Auxiliar: **20 PONTO 3 SEGUNDOS!**

Árbitro Auxiliar: **TEMPO DO PRIMEIRO DISPARO? Ou TPD?**

Árbitro Principal: **X SEGUNDOS!** Ou fala **DESCONSIDERA!**

Árbitro Auxiliar: **X SEGUNDOS!** Ou fala **OK!** Ou **DESCONSIDERADO!**

Árbitro Auxiliar: **PENALIDADES?**

Árbitro Principal: **X ERROS DE PROCEDIMENTO!** Aqui são informados pelo Árbitro Principal quantos EP/CA e o motivo de cada um para o Árbitro Auxiliar conferir com o que ele observou também. Ou é dito: **SEM PENALIDADES!**

Árbitro Auxiliar: **X ERROS DE PROCEDIMENTO!** Ou repete **SEM PENALIDADES!**

- b. Na sequência os Árbitros anotam os resultados dos Alvos. Cada Pista tem um percurso mais rápido para apurar e obrear, dependendo do formato da mesma e da localização do último Posto de tiro, cabendo aos Árbitros definir o mesmo e ganhar tempo na apuração e preparação da Pista para o próximo Atleta. Árbitros e Obreadores eficientes e coordenados conseguem apurar e liberar a Pista em menos de 3 minutos. O Árbitro Auxiliar é o último a voltar da Pista para conferir se ninguém ficou para trás;
- c. Cada impacto é apurado em voz alta para que todos entendam bem o que foi computado. Os Alvos Amigos também devem ser observados, pois podem ter sido impactados;
- d. Após encerrar o Árbitro auxiliar solicita ao Atleta que confira o que foi lançado e assine a Súmula e receba um extrato da mesma ou autorize o envio por aplicativo.

É bom isso ser feito já fora da Pista para que já seja preparada a passagem do próximo Atleta;

- e. Os Atletas só poderão recolher estojos após a passagem de todo o Grupo, para não atrapalhar o andamento da Prova. Se algum Atleta ignorar o pedido de liberar a Pista pode ser aplicado um EP como penalização;
- f. É permitido que um acompanhante do Atleta ou outro Atleta filme a passagem do mesmo, porém isso deve ser solicitado ao Árbitros que irão definir o quanto o filmador deverá ficar para trás deles e onde não poderá estar;
- g. Se o Atleta ou o acompanhante tocar em um Alvo antes da apuração, perde-se o direito de contestar resultado deste, e o Atleta será penalizado com um EP;
- h. Cada Clube deve informar aos Árbitros quais são os Atletas que irão competir em Pista pela primeira vez na vida, para aumentar o grau de atenção e cuidados com eles. Normalmente esses Atletas não farão uma pontuação competitiva. Portanto os Árbitros podem, no sentido de viabilizar a passagem segura e correta destes iniciantes, comentar sobre o que fazer e como, orientando os mesmos durante a passagem. Isso não quer dizer que farão vistas grossas para erros graves de segurança que ensejam uma Desqualificação. Podem, somente neste caso de primeira competição da vida, empregar o comando de **“CANO”** quando o iniciante começar a se aproximar da quebra de ângulo ou do risco de apontar a arma para partes do seu corpo. Este comando não será empregado para Atletas que não se enquadrem no caso acima, estes serão sumariamente Desqualificados sem aviso anterior caso quebrem ângulo de segurança com o cano ou apontem para partes do seu corpo.

4.6 Contestações e Recursos

- a. O Atleta só pode decidir contestar algo referente a defeitos da Pista, visando atirar novamente, imediatamente após o comando de “Pista Fria”, e antes de tomar conhecimento do seu resultado nos Alvos. Contestações intempestivas não serão consideradas;
- b. O Atleta tem direito de ver seus impactos nos Alvos, porém sem atrapalhar o bom andamento do evento. Portanto deve acompanhar a apuração na velocidade que ela acontece. Os Árbitros não irão esperar o Atleta e nem reduzir a velocidade da apuração;
- c. O Atleta ou pessoa por ele designada que não for fiscalizar um Alvo durante o processo de apuração não terá o direito de contestar posteriormente os resultados de apuração daquele Alvo ou conjunto de Alvos se já tiverem sido apurados e obreados;

- d. Se um Alvo for prematuramente obreado, antes de algum Árbitro o apurar, o Atleta terá direito a refazer a Pista, caso não seja possível a apuração correta dos resultados;
- e. Não é permitido o uso de qualquer meio auxiliar como gabarito para verificar se um disparo tocou ou não a linha ou a borda de um Alvo, exceto pelo Diretor da Prova quando estiver avaliando o Alvo após o Atleta entrar com Recurso;
- f. Se o Árbitro tiver fundadas dúvidas na aferição dos impactos no Alvo ou na aplicação de penalidades, será atribuído o melhor resultado para o Atleta;
- g. É prudente que o Atleta permaneça no local da Competição até o término dela, a fim de garantir o seu direito de contestação e/ou realizar o refazer a Pista, quando houver necessidade de sanar alguma divergência ou erro na apuração de alguma Pista. Se houver algum erro na divulgação da prévia do Resultado final, é de responsabilidade do Atleta ponderar sua pontuação ou classificação, no tempo máximo estipulado previamente pelo Diretor da Prova, que jamais deverá ser inferior a 30 (trinta) minutos. Após a solução das ponderações e transcorrido o tempo mínimo de divulgação da prévia, o Resultado final é considerado definitivo, sendo intempestivas quaisquer ponderações posteriores.

4.6.1 Contestações

Havendo contestação de penalidade ou da pontuação, o Atleta deverá ponderar com o Árbitro, imediatamente após saber da penalidade ou antes que o Alvo em questão seja obreado ou rearmado, conforme o caso. Se o fato não for prontamente solucionado a contento, o Atleta deve se retirar da Pista e iniciar o procedimento de entrada com Recurso se desejar, para não atrasar a Pista e virar uma discussão inútil com os Árbitros, que já formaram opinião.

- a. Se o Atleta insistir na contestação e não quiser sair da Pista, será aplicado um Erro de Procedimento (EP) pelo atraso ocasionado na competição;
- b. Se durante o questionamento de um Alvo o Atleta tocar no furo questionado, perderá o direito à apreciação do Recurso, e o resultado apurado será computado;
- c. Os Alvos que tiverem a sua contagem questionada, e que o Atleta manifestou que deseja entrar com Recurso, deverão ser retirados da Pista e substituídos, para serem avaliados pelo Diretor da Prova. O Atleta e o Árbitro deverão assinar o Alvo e indicar com clareza quais impactos estão sendo contestados e de qual Pista e Posto o Alvo fazia parte;
- d. Contestação de Alvos Metálicos:

- 1) Os Alvos metálicos tipo Plates não podem ter sua calibragem contestada. Se por ventura um plate for atingido em cheio, girar e não cair, o Atleta tem direito de refazer a Pista por ser considerado um defeito da mesma. Se só foi atingido de raspão, moveu pouca coisa e ainda é perfeitamente possível ser engajado, ainda não configura mal funcionamento e o Atleta deverá continuar atirando se quiser derrubá-lo;
- 2) Se os Alvos metálicos tipo Poppers, não caírem quando atingidos, deverão ser adotados os seguintes procedimentos alternativos à critério do Atleta:
 - a) Efetuar mais disparos até derrubar o Popper e, neste caso, nenhuma providência adicional deverá ser tomada e a Pista deverá ser computada normalmente;
 - b) Continuar a execução da Pista, não voltar a atirar no Popper e questionar a calibração do Alvo, imediatamente, após o comando “Pista Fria”. Questionamentos intempestivos de calibração não serão apreciados.
- 3) Em caso de contestação deverá então ser realizado, pelo Árbitro, em posição próxima a que o Atleta fez o respectivo disparo, um tiro na zona de calibragem do Popper, de preferência com a arma e a munição do Atleta ou similar, a fim de se verificar a existência de algum defeito no Alvo. Em se constando o mau funcionamento do Poppers, o Atleta terá o direito de refazer a Pista. Se for constatada a improcedência no questionamento da calibração, a Pista deverá ser computada normalmente;
- 4) Atletas que tenham tido dificuldade de derrubar Alvos Metálicos logo no primeiro acerto devem ser priorizados na medição de Fator de Potência da munição.

4.6.2 Recurso

O Atleta tem até 30 minutos para entregar seu Recurso, redigido e assinado, para o Diretor da Prova. O Atleta deverá se manifestar de imediato ao Árbitro se deseja entrar com Recurso. Neste caso o Árbitro avisa o Diretor da Prova para que o mesmo dê prioridade no julgamento deste Recurso, para não atrasar o andamento da Prova, visto que pode ensejar em um refazimento da Pista.

- a. Os Recursos somente serão apreciados quando precedidos do pagamento da taxa de Recurso, correspondente ao mesmo valor da taxa de inscrição na competição. O Diretor da Prova terá até o fim da mesma para apreciar o Recurso e decidir. Caso o Recurso seja acolhido, o valor da taxa será restituído ao Atleta. Se não for acolhido, o valor arrecadado será doado para alguma instituição de caridade;

- b. São admissíveis quaisquer meios de prova, que poderão ser apreciadas pelo Diretor da Prova, cuja decisão final é soberana, salvo se tiver sido designada uma Comissão Recursal para esse fim. As Comissões Recursais geralmente são designadas em Provas de maior vulto, como Campeonatos Estaduais e o Campeonato Brasileiro.

4.7 Súmula da Pista

O Árbitro Auxiliar lançará todas as informações na Súmula da Pista referentes a Tempo de Timer, TPD, Penalidades e impactos nos Alvos. O preenchimento dos dados relativos ao tempo deve ser registrado com duas casas decimais. O Atleta deverá rubricar a Súmula no local indicado, após a assinatura do Árbitro. No caso de uso de Aplicativo digital o Atleta autoriza o envio para o sistema.

- a. Será de responsabilidade de cada Atleta atestar sua pontuação com a rubrica na Súmula de apuração. A rubrica do Atleta caracteriza o aceite dos dados que constam nela;
- b. Caso sejam necessárias correções de anotações na Súmula, deverá ser feito um traço por cima do dado a ser desconsiderado e ao lado dele deverá ser feita a anotação correta e rubricado pelo Árbitro Auxiliar. Não sendo possível aproveitar a Súmula, deverá ser preenchida uma nova e a anterior deverá ser rasgada;
- c. Caso o Atleta se recuse a rubricar a Súmula, por qualquer razão, a questão será levada ao conhecimento do Diretor da Prova. Se o Diretor da Prova entender que a Pista de tiro foi conduzida e apurada corretamente, a Súmula não assinada será apresentada normalmente para a inclusão no resultado final da competição;
- d. No caso de perda ou indisponibilidade da Súmula original, a cópia/extrato do Atleta ou registro eletrônico idôneo poderá ser aceito. Se a cópia ou registro eletrônico estiver indisponível ou é julgada ilegível, o Atleta será obrigado a refazer a Pista de tiro.

4.8 Pista Incompleta e Prova Incompleta

Quando o Atleta não concluir, por qualquer motivo, uma Pista de tiro iniciada por ele, deverá ser escrito na Súmula as palavras “Pista Incompleta” e o resultado será computado da seguinte forma:

- a. Será anotado o tempo marcado no timer, caso o Atleta tenha efetuado algum disparo. Se ele não tiver disparado, o tempo do timer será anotado na Súmula como “0:00”. Se for sistema de apuração eletrônico, tem que lançar “0:01” senão o aplicativo não aceita;
- b. No caso do Atleta que não disparou nenhum tiro, devido a fatores diversos, não é coerente ele ficar na frente dos demais no ranking, caso algum Atleta que tenha

atirado faça um tempo total muito alto. Para evitar isso basta colocar na Súmula dele, ao finalizar a Prova, substituindo o “0,01” que foi lançado no momento da Pista, o tempo de Timer igual ao do tempo de Timer do colocado mais lento naquela Pista;

- c. Se o Atleta tiver efetuado algum disparo, será verificado também se ele atendeu ou não o limite de tempo para a execução do primeiro disparo;
- d. Em seguida, haverá a conferência dos Alvos e serão anotados o resultado dos impactos (que naturalmente terá vários “Miss”) e um Erro de Procedimento por cada Alvo não engajado, além de outras Penalidades cabíveis, se for o caso;
- e. Se o Atleta desistir ou abandonar uma Competição em que ele tenha iniciado, deixando de se apresentar em uma ou mais Pistas, todas essas pistas serão apuradas como incompletas para fins de ranking e o seu nome aparecerá no final da classificação como Prova Incompleta. Como o Atleta iniciou a competição, mas por algum motivo teve que parar, a mesma continua valendo para fins de comprovação de habitualidade.

4.9 Motivos de Penalidades

4.9.1 Erro de Procedimento (EP)

É a penalidade a ser aplicada quando o Atleta não seguir os procedimentos previstos na Explicação da Pista ou nas normas da modalidade. Não se trata de procedimentos que envolvem segurança, pois esses ensejam a Desqualificação. É aplicado para cada tipo de infração cometida em um Posto de tiro, ou em um Alvo ou na Pista. A aplicação de cada EP gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do Atleta.

Serão relacionados abaixo vários motivos para a aplicação de um EP. Porém outros motivos equivalentes podem também ensejar um EP:

- a. Entrar na Pista sem autorização do Árbitro, quando a Pista está fria;
- b. Ser advertido pela segunda vez pela arbitragem da Pista por não estar usando os EPI, mesmo que fora da Pista;
- c. Realizar disparo parado em um Alvo quando era prevista a realização de disparos em movimento;
- d. Executar incorretamente uma Sequência ou uma Prioridade Defensiva;
- e. Atirar em um Alvo sem utilizar corretamente a Cobertura;
- f. Tentar engajar o primeiro Alvo de um Posto de Tiro com a arma visivelmente vazia;
- g. Mexer na arma antes de cada um dos comandos de desmuniamento;

- h. Deixar de realizar uma recarga obrigatória;
- i. Atrasar o andamento da Pista, seja demorando mais de 60 segundos para se apresentar ou demorando para sair da Pista quando determinado;
- j. Interferir indevidamente nos materiais e equipamentos da Pista;
- k. Iniciar um Pista com carregadores incompletos para forçar uma recarga de emergência ou deixar de sair com a quantidade de munições prevista para o primeiro carregador;
- l. Realizar disparos a mais em uma Pista de Contagem Limitada;
- m. Utilizar os carregadores dos bolsos sem ter antes usado todos os que estão no cinto;
- n. Deixar de engajar um Alvo totalmente ou com a quantidade de disparos prevista;
- o. Disparar em um Alvo com a arma passando do limite definido na Explicação da Pista;
- p. Entrar no próximo ambiente da Pista se expondo a Alvo não engajado (ou não totalmente engajado);
- q. Engajar Alvo de local não previsto;
- r. Abandonar o Grupo de Atletas a que pertencia e realizar Pista integrando outro Grupo.

4.9.2 Conduta Antidesportiva (CA)

Penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo ou de camaradagem que devem reger eventos esportivos. A aplicação de cada CA gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do Atleta. Exemplos específicos, não limitados, para a aplicação da penalidade:

- a. Realizar disparos intencionais para desperdiçar munição para ganhar uma vantagem competitiva;
- b. Interferir verbalmente ou de qualquer outra forma na passagem de Pista de um outro Atleta, seja favoravelmente ou não ao mesmo. Caso quem interferiu não seja Atleta, a penalidade é aplicada ao Atleta responsável por este acompanhante. Se a interferência causou real prejuízo ao desempenho do Atleta, o mesmo tem direito de refazer a Pista;
- c. Ofender verbalmente um outro Atleta ou membro da organização da competição. Dependendo da gravidade pode ser aplicado o DQ;

- d. Jogar objetos ou equipamentos no chão como forma de demonstrar descontentamento com alguma situação da arbitragem;
- e. Retirar/derrubar propositalmente os óculos de segurança para forçar um refazimento da Pista.

4.9.3 Desqualificação (DQ)

A penalidade de Desqualificação impede o Atleta de continuar competindo no evento no dia que recebeu o DQ. Poderá competir no mesmo evento nos dias seguintes, desde que em Divisão distinta da que levou o DQ. Se o Atleta antes de levar o DQ já concluiu as Pistas de outra Divisão, este resultado não é contaminado, continua válido. Se o motivo do DQ foi falha grave de segurança, o Diretor da Prova pode o impedir de competir nos demais dias.

Na Pista, após mandar o Atleta parar e terminar de desmunciar o mesmo, o Árbitro esfria a mesma e só então informa a aplicação do DQ e o motivo. O Árbitro Auxiliar deverá anotar na ficha de apuração em letra grande a sigla “DQ”, relatando o motivo e registrando o horário do fato, para servir de referência ao prazo de 30 minutos para entrar com Recurso. Não precisam ser apurados os resultados nos Alvos e nem anotado tempo e demais penalidades da Pista.

A pontuação do Atleta nas demais Pistas não deverá ser excluída do resultado da competição, enquanto estiver pendente a análise do Recurso. Caso o Atleta tenha seu DQ desconsiderado, terá direito de refazer a Pista e prosseguir na competição. Caso permaneça Desqualificado, os resultados das outras Pistas da Divisão em que levou o DQ serão descartados e aparecerá o termo DQ na classificação final desta Divisão.

Seguem abaixo alguns exemplos, sem esgotar as possibilidades, de motivos para aplicação do DQ:

- a. Entrar na Pista sem autorização do Árbitro, quando a Pista está quente;
- b. Coldrear arma na Pista, mesmo que desmunciacada, antes do Árbitro emitir o comando de “Coldre”;
- c. Informar dados de Pista de Cenário Desconhecido para Atletas que ainda não passaram pela Pista;
- d. Deixar cair arma carregada em qualquer local da competição ou uma arma, mesmo que descarregada, na Pista, após o comando de “Pista Quente”;
- e. Deixar cair pela segunda vez arma, mesmo que descarregada, fora da Pista de Tiro ou na Pista, porém antes do comando de “Pista Quente”;
- f. 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 do Clube;

- g. Falsificar ou adulterar as Súmulas ou planilhas de apuração ou qualquer outro documento, assim como qualquer Alvo utilizado na Competição;
- h. Ameaçar, agredir ou ter qualquer comportamento hostil grave contra qualquer pessoa presente no local de Competição;
- i. Estar sob influência de álcool, drogas ilícitas ou medicamentos que interfiram na sua coordenação física ou capacidade mental;
- j. Ser reincidente na realização de uma Conduta antidesportiva;
- k. Disparar intencionalmente em algo que não seja um Alvo ou pára-balas;
- l. Manusear munição “viva” ou “falsa” (de manejo/inerte) na Área de Segurança;
- m. Realizar um disparo involuntário, ainda que seja em direção ao pára-balas;
- n. Realizar um disparo, involuntário ou não, que passe sobre o pára-balas ou sobre as bermas laterais da Pista, ou em direção ao teto de estandes indoor ou partes das paredes que não tenham pára-balas;
- o. Realizar um disparo em um Alvo metálico em distância inferior a mínima permitida;
- p. Violar as Regras de controle de cano ou de dedo;
- q. Estar, pela segunda vez, pois na primeira recebe uma advertência verbal do Árbitro que viu ou ficou sabendo do fato, no estande ou nas demais áreas do Clube com carregador vazio inserido na Arma curta que está no coldre ou na Arma longa no ombro. Ou estar com o cão da Pistola ou do Revolver engatilhado no coldre, mesmo sem carregador na Pistola ou sem munição no Revolver. Ou estar com a Pistola no coldre sem carregador, mas com ferrolho aberto. Ou estar com Arma longa nas mãos sem o plugue de segurança inserido na câmara ou sem estar com ela no ombro apontando para cima;
- r. Estar com munição na arma em qualquer local ou situação que não seja durante sua passagem de execução da Pista de tiro;
- s. Inserir o carregador na arma, ou sacar arma curta, ou tirar a arma longa do ombro, quando já estiver dentro da Pista, mas antes do Árbitro emitir o comando e preparação;
- t. Recuperar por conta própria uma Arma caída;

- u. Havendo a segunda reincidência na não utilização do EPI, mesmo que fora da Pista, o Atleta será Desqualificado (DQ) da competição;
- v. Deixar arma municada no Recipiente de Transição das Pistas de Armas Múltiplas.

4.9.4 Afastamento Temporário e Banimento Definitivo

- a. O Afastamento Temporário das competições, com duração de três ou de seis meses, pode ser aplicado em Atleta que demonstrar comportamento indesejável nas Provas, sem espírito esportivo, comprometendo o ambiente sadio e de camaradagem que deve ser característica desse esporte. Serve como chance do Atleta repensar sua postura e ter uma segunda chance de voltar a competir em grupo;
- b. O Banimento definitivo é aplicado em caso de reincidência após o Afastamento Temporário ou em casos mais graves de comportamento desrespeitoso ou hostil;
- c. Nenhum Árbitro tem que se sujeitar a ser ofendido. O respeito entre Árbitro e Atleta tem que ser mútuo. As ponderações, contestações e recursos são impessoais. Não se trata de uma disputa entre Árbitro e Atleta;
- d. O Diretor da Prova deve reportar a necessidade do Afastamento Temporário ou do Banimento Definitivo para o Coordenador Estadual/Regional, que reportará o fato à Direção Nacional da Liga. Após decisão, serão adotadas as medidas administrativas para bloquear novas inscrições e emissão de declarações por parte do Atleta envolvido.

Capítulo 5 - Armamento e Equipamento

5.1 Requisitos para todas as armas

As Armas devem ser de modelos destinados para defesa, emprego policial ou combate militar, e que poderiam normalmente ser portadas ocultamente no caso das curtas. Não serão autorizadas armas destinadas exclusivamente a competições esportivas, normalmente chamadas de modelo “Competição/Competition/Marksman” pelos fabricantes. Os dispositivos de segurança internos e externos devem estar operantes da forma como foram projetados pelo fabricante.

As armas devem ser checadas antes do início da Prova, pelo Árbitro responsável, e podem ser checadas para qualquer fim, durante ou depois da competição, até o momento da divulgação final dos resultados.

O uso lanterna acoplada as armas é permitido. O uso de mira/designador laser é permitido em Provas especiais em que todos os Atletas devam usá-lo, mas deve ser observada a Legislação vigente no País quanto ao laser.

5.1.1 Peso mínimo de gatilho por segurança

O peso do gatilho poderá ser reduzido, desde que sejam observados os pesos mínimos permitidos e que sejam mantidas as condições de segurança da arma, cuja responsabilidade pelo trabalho de modificação interna compete exclusivamente ao Atleta.

O peso mínimo do gatilho para todos os tipos de armas é de **1,300 kg** devendo ser medido com a arma engatilhada (cão/martelo armado), mesmo que a condição de saída dela seja prevista em ação dupla.

- a. Para conferir o gatilho, o medidor do peso do gatilho deve ser posicionado de maneira mais central ao corpo do gatilho. Devendo ser feita essa medição com a boca do cano da arma verticalmente apontado para cima. Não devem ser usados medidores analógicos ou digitais para isso, pois podem variar o resultado dependendo da posição de uso, deve ser usado um peso fixo. No Anexo VIII tem sugestão de modelo de medidor de peso fixo;
- b. Após conseguir levantar lentamente o peso sem desarmar o sistema de disparo, o Árbitro acelera o movimento ou o repete de maneira brusca para que o sistema desarme e se comprove que estava mesmo armado e passou no teste. Será realizado também com armas de fogo circular. Se a arma não passar no teste na primeira vez, deverá conseguir passar 3 vezes seguidas para ser aprovada. O Árbitro vai tentar isso por no máximo 10 vezes.

5.1.2 Carregadores e Porta-Carregadores

- a. Os carregadores tem que estar plenos para iniciar qualquer tipo de Pista, salvo se na Explicação da Pista for determinado diferente. É responsabilidade do Árbitro da Pista só iniciar a mesma após conferir se as normas abaixo sobre quantidade e posicionamento dos carregadores ou cartuchos extras estão sendo seguidas;
- b. Os carregadores de Pistola podem ter proteção de base, prolongadores ou bumpers. Podem ser originais de fábrica ou não. Desde que a Pistola com o maior carregador nela inserido caiba na Caixa padrão;
- c. É obrigatória a utilização de 2 (dois) porta-carregadores simples ou 1 (um) duplo quando o Atleta utilizar uma pistola, de maneira que o Atleta tenha até 2 (dois) carregadores sobressalentes no cinto. Os porta-carregadores de pistola devem ser utilizados no lado oposto ao do coldre, ou na frente do corpo, desde que fiquem ocultos quando o traje de ocultação for requerido. Para Carabinas e Fuzis pode ser apenas 1 (um) carregador sobressalente e não há necessidade de serem ocultados;
- d. É obrigatória a utilização de 3 (três) porta-carregadores e 3 (três) carregadores de Revólver acoplados ao cinto, podendo ser todos juntos ou dois na frente do coldre

e um atrás dele, quando necessário para a completa ocultação. Podem estar no lado da arma e/ou no lado oposto;

- e. Os porta-carregadores devem cobrir pelo menos 50% (cinquenta por cento) do comprimento dos carregadores de Pistolas (das carabinas/fuzis pode cobrir menos de 50%) ou da circunferência dos carregadores de Revólveres. Devem ter um sistema de retenção ativo, como uma aba que se prenda com botão, elástico ou velcro, ou um sistema de retenção por atrito causado por pressão. Neste caso os carregadores plenos não podem cair se virados de cabeça para baixo;
- f. Os porta-carregadores das armas curtas devem ser adequados para o transporte oculto e poderão deixar os carregadores distantes do corpo do Atleta em até 2 cm. A distância do carregador em relação ao Atleta será medida do corpo do atleta até a parte lateral do carregador mais próxima do corpo, na linha acima do cinto;
- g. Carregadores adicionais podem ser guardados nos bolsos da calça/bermuda ou do Traje de ocultação. Só deverão ser empregados quando se esgotarem os do cinto. Inverter essa norma é penalizado com um EP;
- h. Os carregadores das Carabinas e Fuzis podem ter a capacidade máxima de até 30 munições. E não podem estar acoplados um no outro;
- i. Não é permitido nas Espingardas instalação de porta cartucho esportivo (tipo Match Saver) a frente ou atrás da janela de ejeção, do mesmo lado da janela, para facilitar uma recarga de emergência;
- j. As munições das Espingardas podem estar em porta cartuchos na lateral do receptáculo oposta a janela de ejeção, ou na coronha, ou em porta cartuchos/baleiros no corpo do Atleta, em formatos que poderiam ser empregados em situação de defesa sem derrubar facilmente os cartuchos e sem expor demais os mesmos. Porta cartuchos feitos para competições esportivas e que expõe os cartuchos, geralmente em formato de barrigueira ou de acoplar no antebraço não são autorizados. No Anexo IV há exemplos de Porta Cartuchos permitidos e não permitidos;
- k. Para as Espingardas a capacidade máxima deve ser de 8 cartuchos no tubo carregador e de 10 em carregadores destacáveis.

5.2 Armas Curtas

- a. As **Pistolas** devem caber em uma Caixa padrão de checagem com dimensões internas de 229 mm x 159 mm. A conferência é feita colocando a pistola na caixa com o maior carregador (vazio), que será utilizado pelo Atleta, inserido. A Caixa padrão deverá ter uma abertura de 100 mm em um dos lados utilizados para a medição do comprimento

da arma, para ser utilizada para a aferição de Pistolas equipadas com mira holográfica moderna;

- b. Os **Revólveres** podem ter até 6,5 polegadas de cano. Não há Caixa padrão para medir Revólver. E devem ficar totalmente escondidos quando o Traje de ocultação for requerido;
- c. Não é permitido compensador que não seja de fábrica.

5.2.1 São permitidas as seguintes modificações:

- a. Troca de miras por qualquer outra compatível com a Divisão. No caso de Pistolas devem continuar cabendo na Caixa padrão;
- b. Troca do botão de liberação do carregador, desde que não sobressaia da maior saliência da armação do cabo original da arma mais do que 6mm, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento);
- c. Troca do botão de liberação do ferrolho ou do botão (dedal serrilhado) de liberação do tambor, desde que não sobressaia da arma mais do que 2 mm em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento);
- d. Instalação de funil, desde que não aumente em mais de 16 mm a largura original da empunhadura no sentido lateral, medindo no exterior da parte mais larga dele. Funis maiores que isso seriam difíceis de serem portados ocultamente;
- e. Instalação de guia de mola dupla;
- f. Instalação de emborrachados, lixas ou fitas no cabo da arma com o intuito de melhorar a aderência;
- g. Acabamentos personalizados de cores, gravações, frisos e efeitos visuais;
- h. Substituição de peças internas e trabalhos de precisão;
- i. Usinagem no cilindro do revólver para permitir o uso de estrela ou clipe.

5.2.2 Não são permitidas as seguintes modificações:

- a. Desconexão ou desativação de quaisquer dispositivos de segurança da arma;
- b. Incluir pesos complementares para obter uma vantagem competitiva;
- c. Instalar compensador no cano;

- d. Instalar apoio de dedo na Pistola ou alongar para trás o dedal serrilhado de liberação do tambor do Revólver;
- e. Instalar alavanca para puxar o ferrolho;
- f. Instalar base de apoio de mão na parte de baixo do cabo da arma curta.

5.2.3 Coldres

Somente são permitidos coldres concebidos para a utilização na defesa pessoal e no transporte oculto da arma, salvo quando se tratar de provas especiais dirigidas ao público policial ou militar, aí podem ser utilizados coldres ostensivos e também todos os demais equipamentos do uniforme dos mesmos.

- a. Os coldres utilizados deverão ser de materiais rígidos como polímero, plástico ou Kydex, sejam eles internos ou externos. Podem ser utilizados os coldres semi-rígidos de couro, que não tem o risco que os de couro simples tem de deformar e poder acionar o gatilho;
- b. O coldre deverá cobrir integralmente o guarda-mato, a fim de impedir o acionamento do gatilho da arma;
- c. O coldre deverá possuir pelo menos um sistema de retenção ativo, podendo ser por atrito devido a pressão. Se for por atrito, a arma deverá permanecer retida pelo sistema de retenção do coldre quando ele for virado de ponta cabeça;
- d. Todos os dispositivos de retenção deverão estar ativados no início da execução da Pista de tiro;
- e. Deverão ser posicionados na lateral do quadril, tomando como referência o centro da perna, de modo que o gatilho fique posicionado atrás da linha central do corpo, do mesmo lado da sua mão hábil (forte). Considera-se linha central do corpo, uma linha imaginária que desce a partir do centro da axila até a lateral da perna;
- f. O cabo da arma deve estar posicionado acima ou na mesma altura do cinto quando se tratar de Atletas do sexo masculino. Quando se tratar de Atletas do sexo feminino, o cabo poderá estar abaixo da altura do cinto;
- g. A arma inserida no coldre poderá estar até 2 cm de distância do corpo do atleta, devendo ser medida do corpo até a lateral do cabo da arma mais próxima do Atleta;
- h. Não são permitidos os seguintes tipos de coldres:
 - 1) Axilares;

- 2) Traseiros;
 - 3) Cruzados;
 - 4) De apêndice ou frontais (Exceto se o Atleta iniciar a Pista **sem** cartucho na câmara);
 - 5) De canela;
 - 6) De coxa;
 - 7) E nem os desenvolvidos para competição do tipo saque rápido.
- i. O coldre deverá estar firmemente preso ao cinto, e este deverá passar por todos os passadores da calça ou bermuda. Não podem ser ancorados na virilha pois não seriam utilizados no porte diário, visto que o tirante seria facilmente visualizado e denunciaria que o cidadão está armado;
 - j. Não são permitidos cintos desenvolvidos para competições, por exemplo, cintos duplos com velcro. O Atleta pode usar uma das duas partes deste cinto, desde que passe pelos passadores da calça ou bermuda. Exceção é feita para as gestantes ;
 - k. Apesar de não serem comuns no dia a dia, é permitida a utilização de joelheiras, cotoveleiras e luvas para evitar lesionar Atletas mais idosos ou que já tenham problemas nessas articulações ou mãos.

5.3 Armas Longas

- a. As Armas Longas devem estar sem bandoleira para evitar enroscar na estrutura da Pista;
- b. As modificações por armeiros não devem ser exageradas a ponto de a aparência da arma ficar mais para um equipamento esportivo do que um armamento de defesa. Para limitar a descaracterização ao customizar uma arma projetada para defesa/combate, não podem ser trocadas mais que uma das partes externas principais originais da arma (coronha, armação, pistol grip, guarda-mão, alojamento do carregador e cano) por peças fabricadas exclusivamente para competições.
- c. É permitida a utilização de supressores de som, compensadores, freios de boca e quebra-chamas em todas as Divisões de Armas Longas;
- d. O Atleta não precisa retirar os acessórios de pontaria/miras fechadas da sua arma quando os mesmos não forem autorizados naquela Prova ou Divisão, basta deixar claro que não os está utilizando. Isto visa não perder a regulagem dos acessórios. Caso os utilize, será Desqualificado;
- e. Nas Divisões que preveem mira Ótica, está autorizado miras tipo luneta, holográficas, reflex, ACOGs, red dot, magnificadores e demais similares;

5.3.1 Carabinas e Fuzis

- a. Não podem ter cano de comprimento superior a 21 polegadas;
- b. Cuidado especial deve ser observado para que armas Institucionais não estejam no modo de fogo automático (rajada).

5.3.2 Espingardas

- a. As Espingardas não podem ter comprimento de cano superior a 28 polegadas;
- b. Não é justo competitivamente misturar espingardas semi-automáticas de carregador tubular com as de carregador destacável. A organização da Prova pode optar por separar o ranqueamento das mesmas.

5.4 Fator de Potência

Sempre que possível, deverão ser utilizados cronógrafos nas competições para aferir o Fator de Potência. Dependendo do Nível da competição passa a ser obrigatório. Isso visa não permitir munições fracas demais onde o Atleta ganha vantagem competitiva devido ao baixo recuo e retomada mais fácil da visada.

- a. O Fator de Potência mínimo para calibres da Divisão de Pistola Maior é de 125 para o 9x19mm e de 140 para o .38 Super Auto para cima. Para a Divisão de Revolver Maior é de 125. E para a Divisão de Pistola Menor é de 90. Não serão medidos fator de Armas Longas e nem das Divisões de Fogo Circular;
- b. É recomendável que o Atleta teste previamente as suas munições e que elas tenham variação de 5% para mais em relação ao fator mínimo previsto, tendo em vista que a altitude, umidade, temperatura, iluminação, baterias do cronógrafo, dentre outros fatores, podem gerar variação na aferição realizada no dia da competição;
- c. Ao longo da competição serão recolhidas, aleatoriamente, 7 (sete) amostras de munição de cada Atleta para fins de checagem do Fator de potência;
- d. Serão utilizadas 3 (três) amostras coletadas para disparo e anotadas a velocidade de cada uma delas, a fim de se calcular média aritmética da velocidade;
- e. O cálculo do Fator de Potência é obtido multiplicando o peso do projétil em grãos (grains) pela velocidade média dos três disparos, apurada em pés por segundo (fps), e dividindo por 1000. Devem ser ignorados os números à direita do decimal. Os fatores mínimos de potência estão definidos nos apêndices das respectivas divisões;

- f. A munição deverá ser testada na presença do Atleta e com a arma utilizada por ele. Uma das amostras coletadas deverá ser desmontada e pesada, a fim de verificar a sua conformidade;
- g. Caso o resultado do teste seja insatisfatório, deverá ser realizada uma contraprova com as 3 (três) amostras remanescentes, sem levar em consideração o resultado do exame das 3 (três) amostras anteriores;
- h. Se o resultado da contraprova também for insatisfatório, o Atleta será Desqualificado da competição. Porém pode continuar competindo para fins de habitualidade, já que o motivo do DQ não é relacionado a Segurança;
- i. A checagem dos Fatores de potência poderá ser realizada somente para aqueles Atletas elegíveis para a premiação, caso ocorra algum problema logístico que não permita checar de todos;
- j. O Diretor da Prova poderá solicitar a coleta adicional de munições dos Atletas, sempre que necessitar complementar os testes.

Capítulo 6 – Competições

6.1 O Atleta

- a. Para ser considerado filiado à Liga o Atleta deverá realizar a adesão anual pelo website da Shooting House que pode ser acessado pelo site da LNTD;
- b. Um Atleta não filiado (exceto os que foram banidos ou tiveram sua filiação negada) poderá se inscrever nas Provas, mas pagando valor 50% maior que o filiado;
- c. Do Atleta se espera espírito esportivo, caráter, honra, boa educação e boa convivência com os demais, características normalmente encontradas em Esportistas. Em primeiro lugar vem a Segurança de todos, depois vem a competição;
- d. O Atleta deverá ter conhecimento de todas as normas da modalidade e da Liga;
- e. Ser penalizado com EP, CA ou DQ faz parte do aprendizado e deve ser encarado como um estímulo para melhorar o nível técnico. Não pode ser um motivo para virar uma batalha pessoal contra quem aplicou a penalidade. Quem aplica só segue as normas, quem cometeu o erro é que é o responsável por ele, ou seja, o próprio Atleta;
- f. O Atleta que tiver boas ideias para contribuir com a modalidade ou que presenciar algo em desconformidade com as normas deve levar ao conhecimento do Diretor

da Prova, ou do Coordenador Estadual/Regional ou direto para a Diretoria Nacional, assim que possível. Relatar só no Clubes ou em mídias sociais não ajuda a resolver o problema. A Liga não se omitirá em dar atenção ao pleito do Atleta;

- g. O Atleta pode concorrer a medalha ou troféu ao mesmo tempo nas Divisões autorizadas e em só uma Categoria.

6.2 Divisões

- a. O Tiro Defensivo é separado por Divisões de acordo com os calibres e especificidades das armas, conforme o disposto:

1) Divisões de Armas Curtas:

- a) **Divisão de Pistola Calibre Maior** (Pistolas de calibre 9X19mm para cima)
- b) **Divisão de Pistola Calibre Menor** (Pistolas de calibre .38TPC/.380 ACP pra baixo)
- c) **Divisão de Pistola de Fogo Circular** (Pistolas de calibre de fogo circular)
- d) **Divisão de Revólver Calibre Maior** (Revólveres calibre .38Spl para cima)

2) Divisões de Armas Longas:

- a) **Divisão de Fuzis** (Carabinas e Fuzis de calibre 5,56x45mm para cima)
- b) **Divisão de Carabinas com Calibre de Pistola – CCP** (Carabinas de calibre de fogo central)
- c) **Divisão de Carabinas de Fogo Circular** (Carabinas de calibre de fogo circular)
- d) **Divisão de Espingarda de Repetição** (Espingardas de Gauge 20 para cima)
- e) **Divisão de Espingarda Semi-automática** (Espingardas de Gauge 20 para cima)

3) Divisões de Armas Múltiplas:

- a) **Divisão de Três Armas Maior** (Fuzil, Arma Curta de Fogo Central, Espingarda Pump ou Semi)
 - b) **Divisão de Três Armas Menor** (CCP, Arma Curta de Fogo Central, Espingarda Pump ou Semi)
 - c) **Divisão de Três Armas de Fogo Circular** (Carabina de Fogo Circular, Arma Curta de Fogo Circular, Espingarda Pump ou Semi)
- b. Cada Divisão de armas curtas, longas e múltiplas prevê o uso de miras mecânicas abertas, mas podem ter sua versão com miras ópticas, bastando acrescentar o termo **Óptica** ao nome dela;

- c. Nas Divisões de Pistola de Calibre Maior e de Calibre Menor podem ser separadas para fins de ranqueamento e premiação as pistolas de carregador monofilar, bastando acrescentar o termo **Clássica** ao nome delas;
- d. As Divisões têm classificações separadas para fins de ranqueamento e premiação;
- e. Os Clubes e o Árbitro Diretor da Prova decidem quais Divisões serão abertas e a quantidade de medalhas/troféus para cada uma;
- f. A LNTD sugere premiar com medalha ou troféu somente o primeiro lugar de Divisão com até 3 inscritos e os três primeiros lugares quando tiver mais que 3 inscritos;
- g. O Atleta somente poderá concorrer em uma única Divisão de arma curta e uma única de arma longa para fins de ranqueamento e premiação na mesma Prova. Isto visa dar igualdade de condições e não desestimular Atletas que não tenham mais de um mesmo tipo de arma ou que não queiram dispendir mais recursos para passar novamente na Pista. Para estimular o aumento das inscrições na Divisão de Revólver de Calibre Maior, é autorizado competir, concorrendo para o ranqueamento, inicialmente em uma das Divisões de Pistola e depois na Divisão de Revólver Calibre Maior.

O Clube, junto com o Diretor da Prova, podem decidir aceitar inscrições, e definirem se o valor será menor, para repetir a(s) Pista(s) na mesma Divisão ou em Divisão diferente, porém sem contar para o ranqueamento e premiação com medalhas ou troféus, mas servindo para fins de Habitualidade junto ao Órgão Fiscalizador e de ranqueamento “Hors Concours” interno do Clube;
- h. As Pistas são planejadas para Armas Longas semiautomáticas. As Longas de repetição podem ser empregadas se o Atleta desejar, mas já cientes de que estarão em desvantagem na velocidade de tiro e na de remuniciamento.

6.3 Categorias

As competições de LNTD podem agrupar os Atletas em Categorias específicas. Os Clubes e o Árbitro Diretor da Prova decidem se e quais Categorias serão abertas e a quantidade de medalhas/troféus para cada uma.

- a. As Categorias são:
 - 1) **Homens** (adultos de 18 a 59 anos);
 - 2) **Damas** (adultas de 18 a 59 anos);
 - 3) **Junior** (crianças e jovens até 17 anos);
 - 4) **Segurança Pública** (Militares e Policiais de carreira na ativa ou Veteranos e Militares Temporários somente na ativa);
 - 5) **Sênior/Rainha** (homens e mulheres de 60 anos em diante).

6.4 Níveis de Competição

As Competições são classificadas em Níveis de acordo com o tipo delas em relação a abrangência territorial e a possibilidade de inscrição de Atletas de outros Estados ou Países. As medalhas e troféus das Provas Locais, Regionais e Nacionais são de livre escolha dos Clubes e Diretores de Provas responsáveis. As medalhas das etapas dos Campeonatos Estaduais e do Campeonato Brasileiro deverão obrigatoriamente ser adquiridas junto a Liga, a preço de custo, sendo os troféus dos mesmos de livre escolha.

Os dados do Clube e nome do torneio e da etapa, quantidades mínimas de disparos no total das Pistas, Fichas das Pistas, data da competição, horário de início e de término, valor da inscrição, data limite para inscrição, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o Coordenador Estadual/Regional ou para a Diretoria Nacional criarem a prova no sistema, com no mínimo 30 dias de antecedência.

6.4.1 Nível I ou Locais

- a. As Fichas das Pistas devem ser enviadas pelo Árbitro responsável, com no mínimo 5 (cinco) dias de antecedência, para o Coordenador Estadual homologar;
- b. É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos Atletas;
- c. É opcional a realização da checagem do Fator de potência das munições;
- d. Só é necessário o preenchimento da Lista de presença e o envio dela, devidamente assinada pelo Diretor da Prova, para o correio eletrônico oficial ou para o website ou aplicativo oficial da LNTD, conforme instruções recebidas, somente se a competição for utilizar o site da LNTD para as inscrições. Se forem feitas somente inscrições locais, o Clube anfitrião é o responsável por registrar os dados de presença que são exigidos para fins de habitualidade do Atleta e fiscalização pelas autoridades competentes.

6.4.2 Nível II ou Estadual/Regional/Interclubes

- a. As Fichas das Pistas devem ser enviadas pelo Coordenador Estadual/Regional para a LNTD com a antecedência mínima de 10 (dez) dias para serem homologadas;
- b. O Diretor da Prova terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação do Coordenador Estadual/Regional;
- c. É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos Atletas;
- d. É recomendada a realização da checagem do fator de potência das munições;

- e. São requeridas, no mínimo, 2 (duas) Pistas de tiro, podendo serem montadas em um único estande;
- f. O Campeonato Estadual será realizado em Etapa única, ou em mais Etapas, porém na mesma cidade, até que se tenha quantidade mínima de praticantes e de Clubes interessados em sediar mais etapas em outras cidades;
- g. É obrigatório o preenchimento da lista de presença e o envio dela, devidamente assinada pelo Diretor da Prova, para o correio eletrônico oficial ou para o website ou aplicativo oficial da LNTD, conforme instruções recebidas;

6.4.3 Nível III (Copas Nacionais e Campeonato Brasileiro)

- a. As Fichas das Pistas devem ser enviadas para a LNTD com a antecedência mínima de 30 (trinta) dias para serem homologadas;
- b. O Diretor da Prova terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação do Coordenador Estadual/Regional nas Copas Nacionais e da Direção Geral no Campeonato Brasileiro;
- c. É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos Atletas;
- d. É obrigatória a realização da checagem do Fator de potência das munições;
- e. Para as Copas Nacionais, são requeridas, no mínimo, 2 (duas) Pistas de tiro, podendo serem montadas em um único estande;
- f. Para o Campeonato Brasileiro são requeridas no mínimo 8 (oito) Pistas de tiro. Os Campeonatos Brasileiros serão realizados em etapa única até que se tenha quantidade suficiente de praticantes para ser realizado em três ou mais etapas em diferentes Estados;
- g. É obrigatório o preenchimento da Lista de presença e o envio dela, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial ou para o website ou aplicativo oficial da LNTD, conforme instruções recebidas.

6.4.4 Nível IV (Provas Internacionais)

Serão tratadas no Anexo Internacional a este Regulamento;

6.5 Empates

- a. Os empates não poderão ser decididos por sorteios;

- b. Em Prova de Pista única o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de disparos na “Zona Zero”. Se continuarem empatados utiliza-se o mesmo critério para disparos na Zonas Dois e depois na Zona Cinco. Persistindo, o critério será pela maior idade;
- c. Em Prova de mais de uma Pista, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de disparos na “Zona Zero” considerando todas as Pistas. Se continuarem empatados utiliza-se o mesmo critério para disparos na Zonas Dois e depois na Zona Cinco. Persistindo o empate, o critério será pela maior idade.

Capítulo 7 – Administração

7.1 O Árbitro

O Árbitro é uma pessoa habilitada pela LNTD, que realiza voluntariamente funções relacionadas a montagem, arbitragem e apuração de uma Competição de tiro. É quem propicia um ambiente seguro e agradável para o Atleta. Deve ser uma pessoa agregadora, educada, disciplinada, inteligente, responsável e honesta. O Árbitro não pode adotar postura de cobrança no estilo de Instrutor Institucional, debochando ou pressionando o Atleta como se ele fosse um aluno de curso de formação. São esperadas dos Árbitros as seguintes condutas, dentre outras:

- a. Difundir a modalidade e a LNTD;
- b. Respeitar e apoiar a LNTD e seus Dirigentes e Coordenadores;
- c. Respeitar outras Entidades e modalidades de tiro;
- d. Receber os iniciantes com cordialidade, acessibilidade e respeito.

7.1.1 São atribuições dos Árbitros:

- a. Planejar e montar Pistas seguras e de acordo com este Regulamento;
- b. Garantir a segurança dos Atletas e expectadores;
- c. Verificar o armamento e o equipamento dos Atletas;
- d. Explicar as Pistas;
- e. Empregar corretamente os comandos verbais e se posicionar corretamente na Pista;
- f. Dominar a arbitragem garantindo uma competição justa e imparcial;

- g. Operar o Timer e preencher corretamente a Súmula da Pista;
- h. Observar os erros que geram Penalidades;
- i. Não utilizar a camisa de Árbitro em competição em que não estiver atuando;
- j. Abster-se de atuar em competições que não atendam aos preceitos deste Regulamento e de outras normas da LNTD;
- k. Informar imediatamente a LNTD sempre que souber ou observar a prática do Tiro Defensivo da LNTD em desacordo com este Regulamento;
- l. Sempre que possível, os Árbitros deverão competir no dia anterior da data oficial de início da Competição. Ou pelo menos, quando se tratar de Provas com poucos inscritos, passarão antes dos demais Atletas, porém sem serem pressionados para passar rápido e acabarem sendo prejudicados. Os demais Atletas serão informados sobre que dia e hora os Árbitros irão competir, para que possam observar de fora da Pista se desejarem, e comprovarem a lisura dos mesmos. O Diretor da Prova pode autorizar que alguns Atletas atirem junto com os Árbitros, na impossibilidade dos mesmos conseguirem atirar junto com os demais Atletas;
- m. Em troca do seu empenho, os Árbitros não pagam suas inscrições nas Provas que trabalharem. O Clube pode remunerar o Árbitro, a título de ajuda de custo, sendo livre a negociação do valor entre as partes.

7.1.2 Níveis de Árbitro

Os Árbitros são classificados em 3 (três) níveis:

- a. **Árbitro Iniciante:** são os Árbitros recém-formados ou readaptados de outras modalidades e que só podem atuar em provas internas de Clubes;
- b. **Árbitro Intermediário:** são os Árbitros com mais de um ano de arbitragem em Provas locais. Podem começar a atuar em Provas Estaduais/Regionais;
- c. **Árbitro Experiente:** são os Árbitros que já arbitraram Provas Estaduais/Regionais. Podem arbitrar no Campeonato Brasileiro, desde que bem recomendados pelo respectivo Coordenador Estadual/Regional.

7.1.3 A formação do Árbitro

Para frequentar um Curso de formação de Árbitro, ministrado pelos Diretores Nacionais ou pelos Coordenadores Estaduais autorizados, os alunos precisam ser Atletas

filiados à LNTD e serem indicados por um Clube registrado na LNTD ou pelo Coordenador Estadual/Regional.

É responsabilidade dos Clubes registrados indicar alunos que comprovadamente manuseiem armas de fogo com segurança e que tenham experiência na prática do Tiro Defensivo ou em demais modalidades dinâmicas.

A atualização técnica dos Árbitros poderá ser feita através de plataformas de ensino à distância, sempre que a Liga achar necessário.

O Curso de formação terá carga horária total de 40 horas, sendo 28 horas via EAD, já incluso o tempo da prova teórica, e 12 horas presenciais praticando montagem e arbitragem de Pistas. Os Cursos podem ser levados a qualquer Clube do País que tenha interesse e grupo mínimo de alunos.

Compete exclusivamente à LNTD conceder, manter, ou revogar a situação de Árbitro habilitado, segundo os seus critérios e parâmetros.

7.2 Diretor da Prova

O Árbitro mais experiente será o Diretor da Prova. Esta função tem as seguintes atribuições, apoiadas pelo Clube anfitrião:

- a. Supervisionar os Atletas e os demais Árbitros, como principal responsável pela manutenção de um ambiente seguro e sadio na competição;
- b. Realizar reunião inicial com os Árbitros para garantir a uniformização de condutas;
- c. Coordenar o planejamento e a montagem das Pistas, a divisão dos Grupos de Atletas e seu rodízio e a logística da Prova;
- d. Realizar a reunião inicial com os Atletas;
- e. Apreciar os Recursos;
- f. Decidir sobre questões que envolvem conduta e disciplina;
- g. Certificar-se que a apuração final e proclamação dos resultados sejam feitos corretamente;
- h. Certificar-se, no caso de Provas nível 2 ou 3, que todos os Atletas assinaram a Lista de presença e enviar ela digitalmente para a LNTD, juntamente com o ranqueamento por Divisões;
- i. Designar, em Provas de maior vulto, um Chefe de Arbitragem subordinado ao Diretor da Prova para dividir suas missões e garantir o bom andamento do evento;

- j. O Diretor da Prova pode ser remunerado pelo Clube, a título de ajuda de custo, pelo empenho em organizar a mesma. A negociação de valores é livre entre as partes;
- k. Realizar a reunião de crítica com os Árbitros após a desmontagem das Pistas, para agradecer o empenho e para colher ensinamentos que contribuam com a elevação do padrão da arbitragem.

7.3 Coordenador Estadual e Regional

O Coordenador Estadual/Regional é o responsável por organizar e fiscalizar a prática do Tiro Defensivo na sua área de responsabilidade. Deve ser um Atleta praticante do Tiro Defensivo e Árbitro habilitado.

A escolha dos mesmos se dará por idoneidade, experiência e postura no Tiro Esportivo. A Diretoria avaliará cada voluntário para decidir se atende aos requisitos da função. Após ser escolhido, o novo Coordenador atuará por até um ano na função, podendo ser trocado a qualquer momento a critério da Diretoria. A cada novo ano o Coordenador é avaliado pela Diretoria para ver se merece continuar na função.

Normalmente haverá um Coordenador por Estado da Federação e um no Distrito Federal. Em Estados maiores, ou com maior volume de Atletas, se necessário, será designado um Coordenador Regional para uma determinada região dentro do Estado, caso o Coordenador Estadual não tenha como atender a demanda com celeridade.

O Coordenador não tem poder de ingerência sobre os Clubes, mas tem o poder de coordenar as competições de maneira que não ocorra de dois Clubes chamarem duas Provas diferentes pelo mesmo nome, ou que algum Clube resolva montar sozinho um Campeonato Estadual paralelo, ou que algum Clube não queira corrigir os erros apontados na homologação das Pistas, por exemplo.

O Coordenador analisará todas as Fichas de Pista e/ou vídeos de Pistas que ocorrerão na sua Área de atuação, homologando-as ou relatando as correções necessárias para homologação, inclusive das Provas internas dos Clubes que não utilizarem o sistema da LNTD.

O Coordenador receberá 5% do valor movimentado com inscrições em Provas, que forem feitas pelo sistema da LNTD, referente a provas nível 1, 2 e 3 da sua área de atuação, exceto no caso do Campeonato Brasileiro.

A Diretoria vai habilitar cada Coordenador Estadual a poder formar Árbitros.

Os Coordenadores Estaduais coletarão sugestões para aprimoramento deste Regulamento. As mesmas podem ser enviadas a qualquer tempo para a Direção Nacional. Há a previsão de uma revisão anual para atualizar o mesmo.

O Coordenador não paga suas inscrições nas Provas e nem a anuidade da Liga.

7.4 Clubes Registrados

- a. Para realizar competições de Tiro Defensivo os Clubes deverão estar registrados na LNTD. O registro é consolidado após o envio e aprovação de toda a documentação do Clube e da aquisição, por parte do Clube, a preço de custo, da bandeira horizontal com os logotipos do Clube e da Liga;

- b. Compete aos Clubes registrados cumprir as disposições deste Regulamento e de outras normas e orientações emanadas pela LNTD. As Competições de Tiro Defensivo da LNTD deverão seguir rigorosamente as normas para serem consideradas como Eventos oficiais homologados;
- c. Os Clubes que se candidatarem em sediar competições da LNTD deverão dispor de Árbitros habilitados pela LNTD, pessoal de apoio, materiais e equipamentos necessários para a realização da Competição com segurança e boa apresentação da estrutura da Pista;
- d. A Diretoria dos Clubes, em coordenação com o Diretor da Prova, envia os dados da Prova que desejam montar, visando ser homologada, para o Coordenador Estadual/Regional, que a aprovará ou a enviará para a Diretoria Nacional, dependendo do Nível da mesma;
- e. Os Clubes deverão providenciar o fornecimento de água e lanche/refeição para os Árbitros durante a montagem e arbitragem das Provas;
- f. Para fins financeiros, cada Pista gera a necessidade de dois Árbitros, portanto duas isenções. Em Provas de Pista única e poucos Atletas, os dois Árbitros pode acumular a função da Juria (Apuração das Súmulas e montagem do ranking) e de Diretor da Prova. De duas Pistas em diante em uma Prova, há a necessidade de mais um Árbitro na Juria, que pode acumular a função de Diretor da Prova. Para Provas maiores ainda no quesito quantidade de inscrições, pode ser levado em conta um Árbitro para cada dez Atletas, caso precisem de mais gente do que os dois por Pista, mais um de Diretor e mais um na Juria. É autorizado que na Juria trabalhe alguém que não seja Árbitro;
- g. Os Clubes de Tiro registrados e os Árbitros habilitados que promoverem competições de Tiro Defensivo da LNTD em desacordo com as disposições deste Regulamento, serão orientados na primeira vez, dependendo da gravidade do fato, ou suspensos por 180 (cento e oitenta) dias. Havendo a reincidência, ou dependendo da gravidade do fato, serão excluídos definitivamente da Liga;
- h. A Diretoria Nacional da LNTD, os Coordenadores Estaduais/Regionais podem retirar a homologação de uma competição ou parte dela se constatarem uma das situações abaixo:
 - 1) Falta de segurança;
 - 2) Diferença significativa em relação ao projeto de Pista homologado;
 - 3) Violação ou descumprimento de qualquer norma da LNTD;
 - 4) Descumprimento da legislação do País.

7.5 Organização de Campeonatos e Provas Especiais

Em Campeonatos com várias Etapas o ideal é ranquear os Atletas em porcentagem, para equilibrar o peso de cada Etapa. O Atleta que fizer o menor tempo total na sua Divisão, passa a ser a referência de 100% daquele ranqueamento. Os demais tem sua % calculada proporcionalmente a ele. Todas as Etapas devem ter a mesma quantidade de Pistas.

O ideal é que Campeonatos com várias Etapas tenham a previsão de descarte dos piores resultados de um terço ou um quarto das Etapas, para que o Atleta continue competitivo mesmo que tenha faltado algumas Etapas.

A LNTD está aberta a parcerias com Órgãos de Segurança para difundir a modalidade como forma de complementar ou medir o adestramento dos efetivos e para arbitrar Provas comemorativas desses Órgãos.

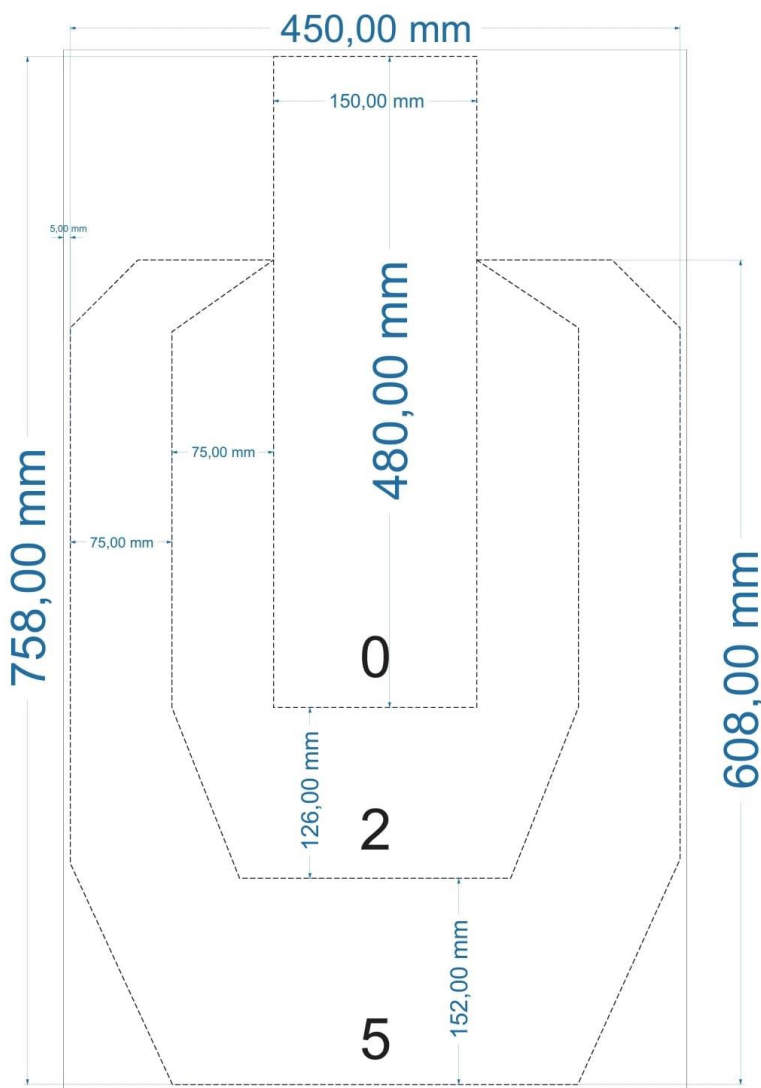
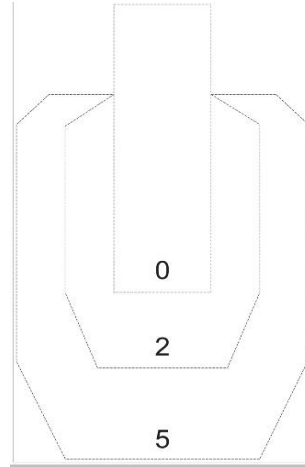
7.6 Expansão para outros países

A LNTD registrou também o nome Liga Internacional de Tiro Defensivo visando a expansão para outros países, que será regulada em anexo ao Estatuto e com anexo a este Regulamento.

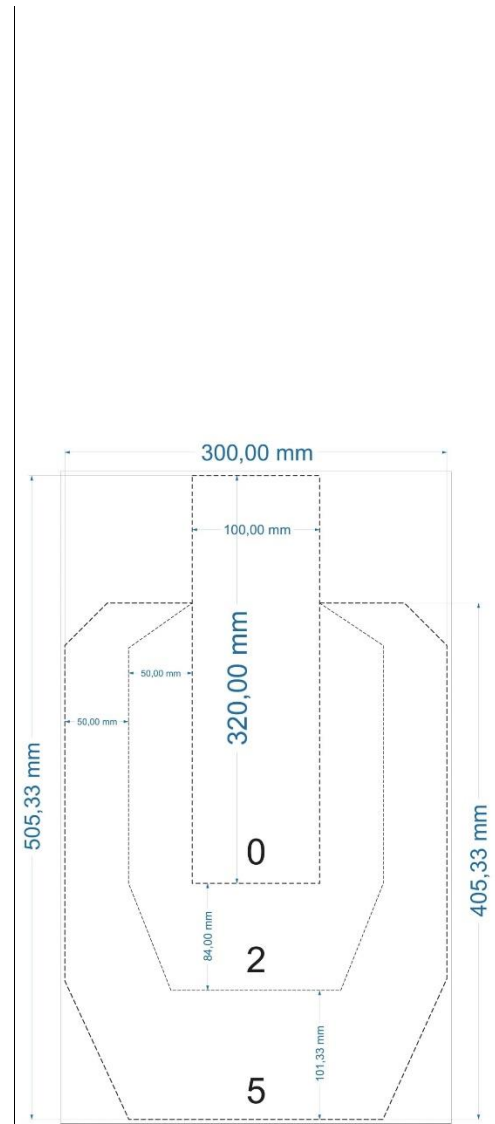
Atualizado em 25 de junho de 2024.

ANEXO I – ALVOS DE PAPELÃO

a. Medidas oficiais do Alvo Inimigo de papelão:



Alvo Padrão



Alvo Reduzido

b. Alvo Amigo:



c. Alvos/Situações Prioritárias:

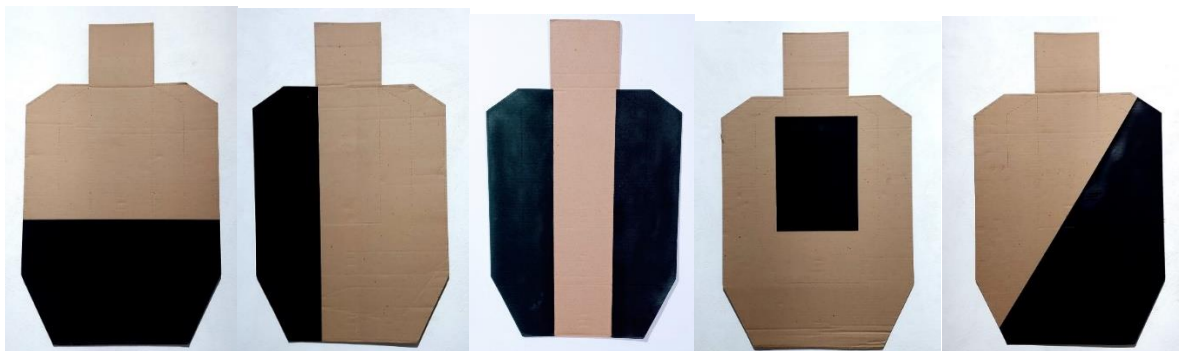


Alvo com Fuzil

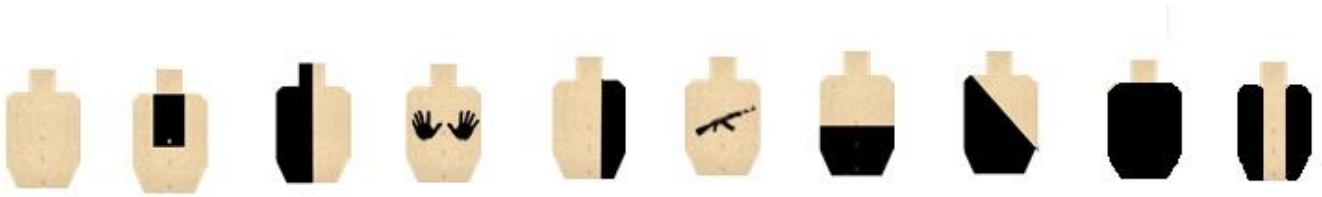


Situação de tomada de refém

d. Exemplos de Alvos Tarjados:



e. Desenhos dos Alvos para uso em Ficha de Pistas:

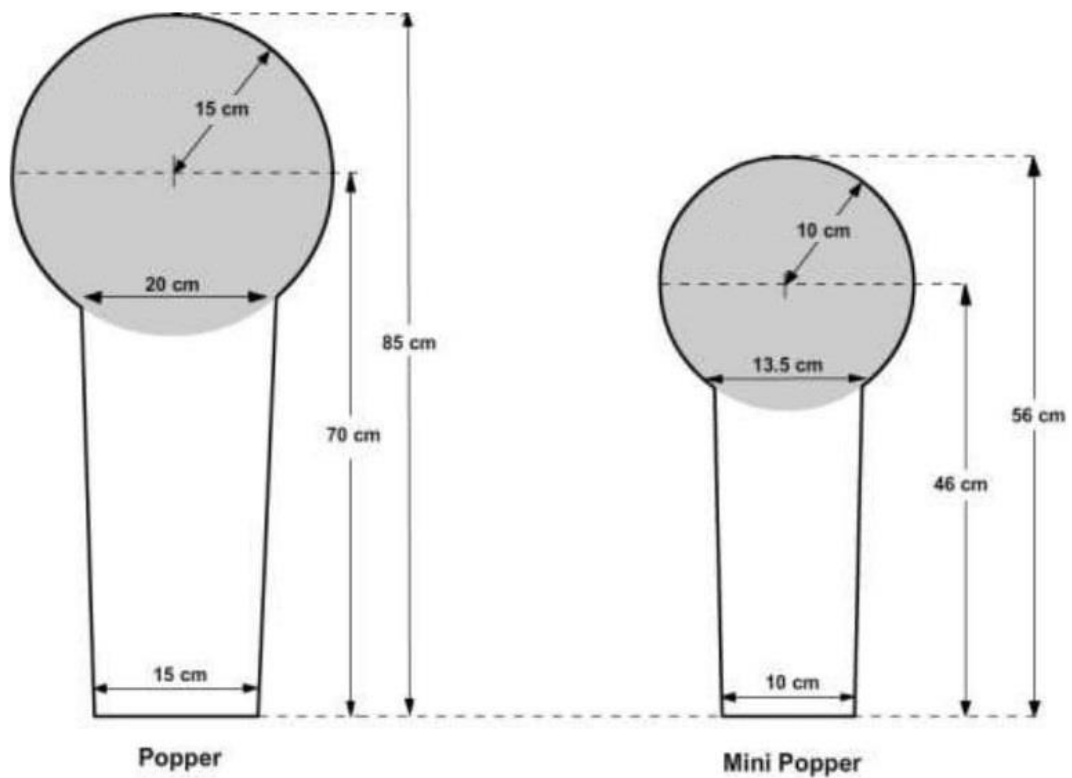


ANEXO II – ALVOS DE METAL

a. Popper e Mini-Popper:



MEDIDAS do POPPER e MINI-POPPER



A parte cinza é a Zona de Calibragem

b. Plates:



MEDIDAS DOS PLATES

TIPO DE PISTA / TIPO DE PLATE	PARA PISTAS DE ARMAS CURTAS/LONGAS	OPCIONAL PARA PISTAS DE ARMAS LONGAS EM ESTANDES CURTOS
DIÂMETRO DO ALVO REDONDO	20 ou 15cm	10cm
LADO DO ALVO QUADRADO	20 ou 15cm	10cm

ANEXO III – SUPORTES DE ALVOS, PAREDES e RECIPIENTE DE TRANSIÇÃO (SUGESTÕES)

a. Exemplos de suportes para Estandes Indoor e Outdoor:



b. Exemplos de suportes móveis:



c. Exemplos de Coberturas tipo parede:



d. Recipiente de Transição:



Exemplo para armas curtas



Exemplo para armas longas

ANEXO IV – EQUIPAMENTOS

a. Alguns exemplos de Coldres autorizados:



b. Exemplo de Coldre feminino autorizado:



c. Alguns exemplos de Coldres não autorizados:



d. Alguns exemplos de Porta-Carregadores autorizados:



Exemplo de Porta-Carregadores não autorizados:



e. Alguns exemplos de Porta Cartuchos autorizados:



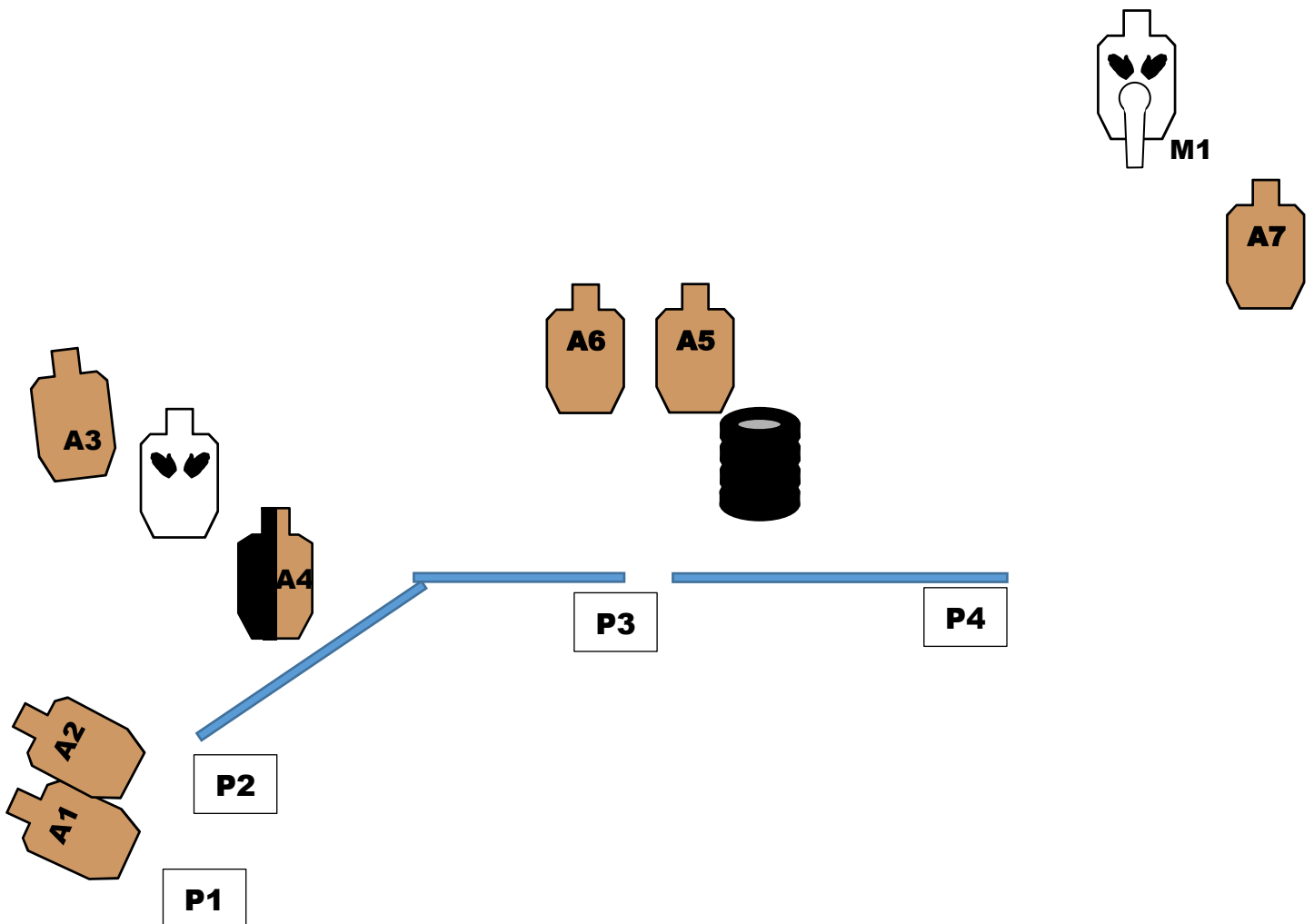
f. Alguns exemplos de Porta Cartuchos não autorizados:



ANEXO V – MODELOS DE FICHA DE PISTA

a. Pista tipo Cenário:

Pista 1 – Chegando do Mercado	
TIPO DE PISTA: Cenário	AUTOR DA PISTA: Fulano de tal PATROCINADOR DA PISTA: Loja tal
CONTEXTO: Você está chegando em casa a pé com sacolas de compra. É abordado logo no portão por dois meliantes que anunciam o assalto. Ao mesmo tempo você ouve gritos de familiares e percebe que tem mais meliantes dentro da sua casa. Reaja e defenda sua família!	CONTAGEM: Ilimitada ALVOS: 7 Inimigos e 1 Metal IMPACTOS POR ALVO: 02 DISPAROS NECESSÁRIOS: 15 TPD: 4 Seg RECARGA: uma Tática obrigatória TRAJE DE OCULTAÇÃO: requerido OBS: ---
PROCEDIMENTO DA PT O Atleta começa em pé em P1, atrás da Linha de Partida, com arma no coldre, sem munição na câmara e segurando as compras. Ao sinal do timer solta as compras no chão e engaja A1 e A2, em Sequência defensiva e em movimento para P2. Em P2, engaja A3 e A4, em Prioridade defensiva. Depois em P3 engaja A5 e A6, em Prioridade defensiva. Depois em P4 engaja A7 e M1, também em Prioridade defensiva.	



b. Pista tipo Exercício:

Pista 2 – Ambidestria em dia

TIPO DE PISTA: Exercício

AUTOR DA PISTA: Fulano de tal

CONTAGEM: Limitada

ALVOS: 3 Inimigos

IMPACTOS POR ALVO: 02

DISPAROS NECESSÁRIOS: 10

TPD: 3 Seg

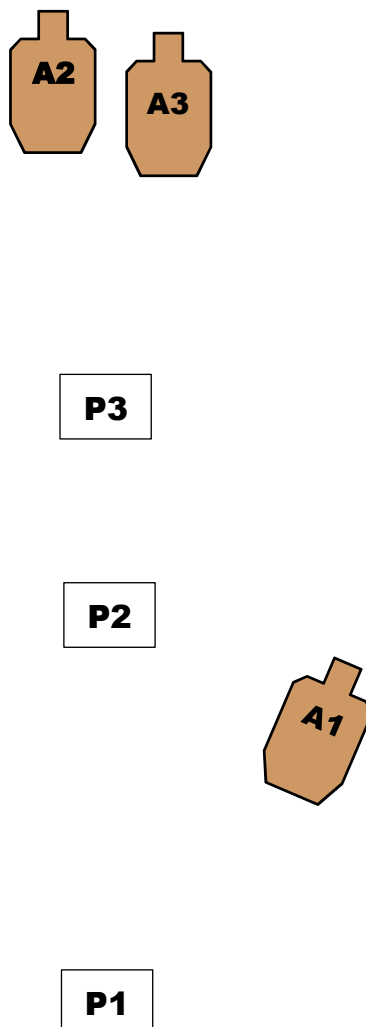
RECARGA: duas Táticas obrigatórias

TRAJE DE OCULTAÇÃO: requerido

OBS: é obrigatório guardar o carregador que sai da arma após a segunda Recarga Tática, antes de trocar a arma de mão!

PROCEDIMENTO DA PT

O Atleta começa em pé na posição P1, atrás da Linha de Partida, com arma no coldre e com munição na câmara. Ao sinal do timer engaja A1, ainda parado em P1. Avança para P2, realizando uma Recarga Tática. De P2, engaja A2 e A3 em Sequência Defensiva e com apenas a mão forte. Avança para P3 realizando mais uma Recarga Tática. De P3 engaja novamente A2 e A3, em Sequência Defensiva, usando apenas a mão fraca.



c. Pista tipo Cenário Desconhecido:

Pista 3 – Casa invadida	
TIPO DE PISTA: Cenário Desconhecido	AUTOR DA PISTA: Fulano de tal
CONTEXTO: Você está para iniciar a manutenção da sua arma quando escuta o alarme e vê pelo monitor que tem meliantes pulando o muro da sua casa. Reaja e defenda sua família!	CONTAGEM: Ilimitada ALVOS: omitidos IMPACTOS POR ALVO: 03 DISPAROS NECESSÁRIOS: omitido TPD: 9 Seg RECARGA: não obrigatória TRAJE DE OCULTAÇÃO: requerido OBS: ---
PROCEDIMENTO DA PT O Atleta começa sentado, segurando uma vareta de limpeza de arma e um frasco de óleo, com arma sem carregador sobre a mesa e com todos os carregadores plenos também sobre a mesa. Ao sinal sonoro apanha a arma e os carregadores e inicia a pista.	

Desenho/Croqui: omitido

ANEXO VI – SÚMULA DE PISTA (Sugestões)

a. Para pistas de Revolver, Pistola, Carabina e Fuzil:

ATLETA: _____ **DIVISÃO:** _____

ALVO	0	2	5	MISS	
A1					
A2					
A3					
A4					
A5					
A6					
A7					
A8					
A9					
A10					
M1					
M2					
TOTAL				(x 10)	

TEMPO do TIMER: _____ + **TPD:** _____ = _____

ALVO AMIGO (x10): _____ = _____

ERRO DE PROCEDIMENTO (x4): _____ = _____

HORA E MOTIVO DO DQ

TOTAL DOS ALVOS = _____

TOTAL: _____

RUBRICA ATLETA

RÚBRICA ÁRBITRO

b. Para pistas de Espingarda:

ATLETA: _____ **DIVISÃO:** _____

ALVO	0	MISS (x 10)	ALVO	0	MISS
M1			M11		
M2			M12		
M3			M13		
M4			M14		
M5			M15		
M6			M16		
M7			M17		
M8			M18		
M9			M19		
M10			M20		
TOTAL METAIS:					

ALVO (balote)	0	2	5	MISS	TOTAL PAPEL:
A1					
TOTAL ALVOS:					

TEMPO do TIMER: _____ + **TPD:** _____ = _____

METAL AMIGO (x10): _____ = _____

ERRO DE PROCEDIMENTO (x4): _____ = _____

HORA E MOTIVO DO DQ

TOTAL DOS ALVOS = _____

TOTAL: _____

RUBRICA ATLETA

RÚBRICA ÁRBITRO

ANEXO VII – MODELO DE LISTA DE PRESENÇA

(A original está no site)

LISTA DE PRESENÇA PARA COMPROVAÇÃO DE HABITUALIDADE



FOLHA Nº _____ / _____

COMPETIÇÃO: _____

CLUBE: _____

CIDADE: _____ UF: _____

DATA: _____ Nº DE DISPAROS: _____ NÍVEL DA PROVA: _____



Nº	NOME COMPLETO	CPF	Nº CR	Nr SIGMA ou SINARM da Arma	Calibre	Assinatura do Atleta
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						

Nome e assinatura do Representante do Clube ou do Diretor da Prova: _____

ANEXO VIII – CAIXA PADRÃO E PESO DE GATILHO (Sugestões)

a. Exemplo de Caixa Padrão (pode ser feita de qualquer material)

Abertura para Divisão Óptica



b. Exemplo de Peso de gatilho



ANEXO IX – MARCAS/SERVIÇOS QUE RECOMENDAMOS:

ALVOS https://alvos.com.br @alvoslcl	PRENSAS DE RECARGA MUSTANG @oficialmaquinasmustang	MUNDO DO ATIRADOR https://www.mundodoatirador.com.br @mundodoatirador
RECARGA CLUB https://www.recargaclub.com.br @diogomachadoconsulting	BROTHERS IN ARMS https://brothersinarmsbrasil.com.br @brothersinarmsbr	BELICA EQUIPAMENTOS @belicamilitar
MARAGATO IMPORTADORA https://maragato.com.br	CERAKOTE E CUSTOMIZAÇÃO DE ARMAS @cerakotepantanal	DE SANTIS CUSTOM @desantiscustom
ARMOR KING @armorkings	MBT GRIPS @mbtgrips	PROJETEIS LYON @projeteislyonbullets
INFOARMAS https://infoarmas.com.br @infoarmas.com.br	ALVOS DE METAL AR500 @ar500tacticaltargets	ORION COLDRES @orioncoldres
PROJETEIS BUFFALO @projeteisbuffalo	HAND DRY @handdrybrasil	DESMODUS https://www.desmodus.ind.br @desmodustatico
SIMULACROS @nengenharia3d	CLARUS TACTICAL https://clarustactical.com @clarustactical	MUNIÇÕES INERTES @snapcapsbrasil
COLDRES VELHO CURTEIRO https://velhocurteiro.com.br @velhocurteiro	Tactical Shoot Botucatu https://www.lojatactical.com.br	COLDRES CAMMOART @cammoart
CURSOS TÁTICOS: www.tti-ops.com e www.ttiops.org		