

Diagrama de um assalto no mercado. O cenário é dividido por uma barreira vertical. À esquerda, há uma vítima (P) e um ladrão (T1) com uma arma. À direita, há três vítimas (P) e sete ladrões (T2-T8). Os ladrões T2, T3, T4, T5, T6, T7 e T8 estão armados com armas diferentes, incluindo uma arma de fogo e uma faca. O ladrão T1 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T5 está armado com uma arma de fogo e uma faca. O ladrão T6 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T7 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T8 está armado com uma faca. O ladrão T2 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T3 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T4 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T5 está armado com uma arma de fogo e uma faca. O ladrão T6 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T7 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T8 está armado com uma faca. O ladrão T1 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T2 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T3 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T4 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T5 está armado com uma arma de fogo e uma faca. O ladrão T6 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T7 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T8 está armado com uma faca. O ladrão T1 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T2 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T3 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T4 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T5 está armado com uma arma de fogo e uma faca. O ladrão T6 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T7 está armado com uma arma de fogo. O ladrão T8 está armado com uma faca.

Realizando suas compras no mercadinho do seu bairro você se depara com uma tentativa de assalto aos caixas do estabelecimento, ao tentar correr para a saída é cercado pelos criminosos armados que começam a efetuar disparos em sua direção, sem opção de fuga você saca sua arma e reage aos disparos.

Início no Posto de tiro “P” (lado esquerdo), mãos acima dos ombros, arma na condição de **Alimentada** (sistema **MAC**); ao sinal sonoro sacar, **Carregar (MAC)** e engajar, por **prioridade Defensiva**, os alvos ameaçadores (T1; T2 e T3) em deslocamento, buscando se abrigar. Para cada disparo realizado parado no posto de tiro 1, deverá ser aplicado um Erro de procedimento (PE). O alvo T4 (Popper) deverá ser neutralizado, abrigado no posto de Tiro 2, se não cumprir será 1 x PE. Em seguida buscar os demais alvos ameaçadores aplicando a técnica de fatiamento (posto de tiro 2) e prioridade tática/defensiva no Posto de tiro 3.
O alvo **T1** deverá ser neutralizado com **“Triple Tap”** verticais (1 barriga + 1 Peito + Pescoço).

Término: (1) Ao terminar a pista, o atleta deverá “**varrer 360°**” sobre os DOIS ombros (sem quebrar ângulo).
(2) Ao terminar a pista, se a arma estiver vazia (sem munição ativa ou parar aberta) Revolver ou Pistola, o atirador deverá realizar mais uma recarga, simulando deixar a arma em “Pronto Uso” (em breve será 1 Penalidade: PE). Por ser inovação, vamos apenas orientar este procedimento inicialmente.
(3) E informar ao árbitro que terminou (**TERMINEI**). O árbitro dará a sequência tradicional. É permitido incluir identificação de cores ou objetos, na varredura de 360° do ambiente.

Alvos: 11 (Onze).
Alvos ameaçadores: 8 (Oito).
Disparos ilimitados: 16 disparos mínimos.
Tempo do 1º disparo: 3 segundos.
Traje de ocultação: Requerido.

Deverão ser observados os procedimentos de segurança conforme regulamento do TD da LNTD.