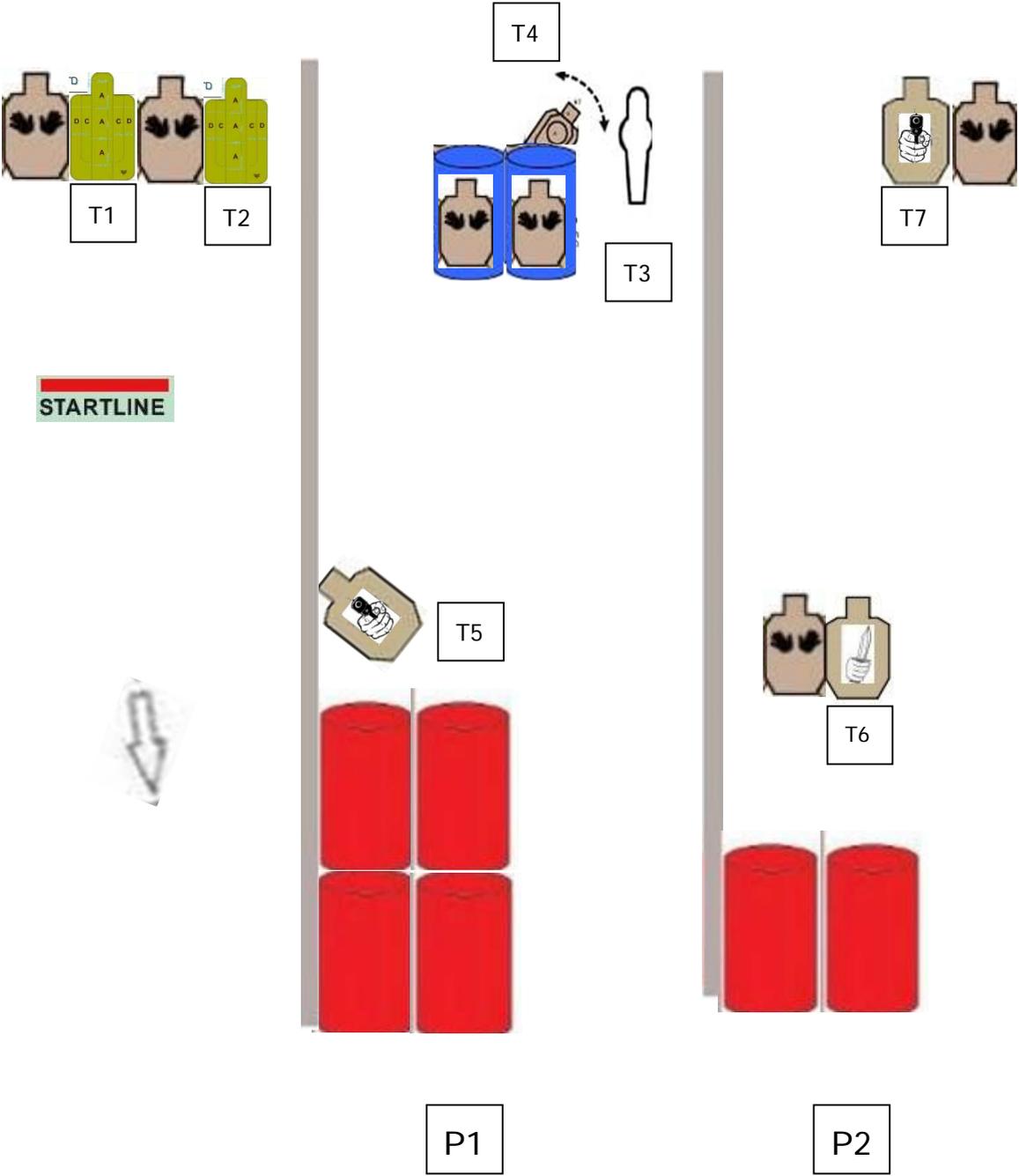


Confronto no Shopping



CONFRONTO NO SHOPPING

Você está no shopping e de repente se depara com dois meliantes armados, você identifica ser um assalto com reféns, percebe também que estão drogados e fora de si. Você reage, eliminando as ameaças e procura um abrigo. E deverá checar os outros ambientes, se existem ameaças e os neutraliza.

BRIEFING:

Início com **os pés** tocando a **START LINE**, mãos ao longo do corpo, **arma no coldre**, na condição de **Alimentada** (sistema **MAC**); ao sinal sonoro sacar, **Carregar (MAC)**, Revolver sai do coldre com munição no tambor (**primeiro disparo em ação dupla**). Os disparos de ser **andando para trás, em direção da barricada mais próxima**; elimina as duas ameaças com "**TRIPLE TAP**" (barriga+peito+pescoço), E parte para o Posto de tiro "**P1**" para se abrigar e engaja as ameaças, neutralizando as ameaças por **sequência Defensiva**, os alvos ameaçadores (T3; T4 e T5). Para os alvos próximos, devem atirar de forma instintiva (sem utilizar o aparelho de pontaria)

Partindo para "**P2**", com a "mão forte", deverá eliminar as ameaças por **prioridade defensiva**, para desenvolver a habilidade de ver um cenário e ler as ameaças existentes, de forma rápida e segura, para neutralizamos primeiro as ameaças de maior perigo (T6), **evitar o tiro Instintivo**, pois está com refém ao seu lado. E já inicia a neutralização, sem perder tempo.

*** Se não tiver coldre, poderá sair com a arma sobre a bancada ou tambor. Arma com o carregador inserido, na condição de **Alimentada** (sistema **MAC**). Revolver sai com munição no tambor **ABERTO**; ao sinal sonoro sacar, **Carregar (MAC)** e engajar as ameaças. O uso de coldre, deve ser incentivados aos atletas experientes, que já dominam as regras de segurança

Término:

- (1) Ao terminar a pista, o atirador deverá "**varrer de 360° ambiente**, procurando possíveis ameaças. O atleta **DEVERÁ** deslocar a perna para trás, do lado da varredura, nos dois lados, para agilizar a formação da posição de tiro / defesa em novos ângulos, **poderá** segurar a arma com uma só mão, sem quebrar ângulo
- (2) Após a varredura 360°. O atirador fará uma **RECARGA TÁTICA**, deixando a arma em condições de "**Pronto Uso**" com a máxima capacidade" (não será Penalizado – 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 recomendado incluir identificação de cores/números ou objetos, na varredura de 360° do ambiente.

Uma recarga obrigatória, antes do último disparo

Distância dos alvos:

Start Line até T1 e T2: 1m.
Posto de Tiro P1 até T3 e T4: 8 metros.
Posto de Tiro P1 até T5: 2 metros.
Posto de Tiro P2 até T6: 3 metros.
Posto de Tiro P2 até T7: 8 metros.

Alvos: 13 (Trreze).

Alvos ameaçadores; 7 (sete).

Disparos ilimitados: 15 disparos mínimos.

Tempo do 1° disparo: 3 segundos.

Traje de ocultação: Não Requerido.

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