DESAFIO SHOTGUN

A LNTD considera o Desafio SHOTGUN (ESPINGARDA), como uma prova de treinamento para a defesa residencial, casas rurais e caça do TD. Que pode desenvolver e aprimorar as qualidades de um atleta do tiro mais rápido, seguro e preciso.
A pista selecionada para este objetivo, pois a modalidade de “Desafio do SHOGUN”, possui diversas opções de pistas.

DESAFIO SHOTGUN ESPINGARDA

1- Segurança na pista *2*
2- Regras Gerais da Competição *2*
3- Regras de Equipamento do Competidor *2*
4- Regras de Munição do Competidor *3*
5- Procedimentos de pista e Comandos de Pista *4*
6- Pontuação *6*
7- Penalidades *7*
8- Regras de Segurança e Desqualificação *8*
9- Arbitragem *9*
10- Divisões da Competição *10*
11- Categorias da Competição *10*
12- Níveis de Competições *11*
13- Métodos de Pontuação *11*
14- Desenho da Pista *12*
15- Estágios *13*
16- Montagem de pista *13*
17- Glossário *13*

Janeiro de 2024

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

1- SEGURANÇA NA PISTA DE TIRO:

As mesmas do Regulamento do TD da LNTD

2- REGRAS GERAIS DA COMPETIÇÃO

2.1 Divisões da competição: As Divisões destinam-se para proporcionar uma forma de reconhecimento na da competição das espingardas de calibre 36 até 12GA (Mira aberta). É de responsabilidade do atirador declarar corretamente sua divisão(s) antes do início do evento.

2.1.1 As espingardas se enquadram nos critérios da Divisão Production

2.1.2 Veja o Item 10, para especificações detalhadas das divisões reconhecidas

2.2 Categorias da competição (Item 11): As Categorias da competição são destinadas a fornecer uma formade reconhecimento dentro da competição de características pessoais (idade, sexo, etc). É de responsabilidade do atirador declarar corretamente sua categoria(s) de competição antes do início do evento.

2.2.1 O atirador pode se qualificar e competir com reconhecimento em mais de uma categoria.

2.2.2 Se um competidor declara incorretamente uma categoria, mas qualifica-se em uma categoria diferente, eles serão alterados para a categoria correta, sem penalização com a aprovação do Árbitro Master da competição.

2.2.3 Veja o Item “11” para uma lista detalhada das categorias reconhecidas

2.3 Responsabilidade de pontuação: É de responsabilidade do atirador fornecer a súmula correta para cada pista de tiro, evento e Divisão, e verificar sua pontuação como anotada na súmula quando terminar cada estágio.

2.3.1 Qualquer dúvida quanto a pontuação escrita na súmula deve ser direcionado para o Árbitro da pista antes da assinatura da sumula. Se a duvida permanece, o Árbitro Master da Prova deve ser convocado.

2.3.2 Quando a Sumula de pontuação for assinada pelo competidor e pelo Árbitro é definitiva e não pode ser alterada, a não ser para corrigir erros de matemática ou por mútuo consentimento do Árbitro Master da Prova e do competidor.

*** Outra forma de apuração mais prática de um aplicativo digital, onde o atleta aprova os registros e a sumula é compilada pelo sistema, assegurando agilidade nos resultados..

3-REGRAS DE EQUIPAMENTO DO COMPETIDOR

3.1 Serão permitidas espingardas de calibre 36 (67 GA) a 12 GA (Conforme Briefing)

3.2 Alteração de Equipamento - A mesma arma, se especificado na divisão, deve ser utilizado ao longo de uma competição específica.

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

3.2.1 Se houver um problema mecânico que exige mudança de equipamentos, equipamentos de marca ou modelo similiar pode ser usado como substituto, sujeito à aprovação do Árbitror. A substituição do equipamento deve atender as diretrizes da divisão, com as mesmas condições ou restrições que o equipamento original.
3.2.2 Nenhuma alteração no equipamento, é permitida sem a aprovação do Árbitro. Se um competidor faz uma mudança sem a aprovação prévia, ele será desqualificado da competição.
3.2.3 Se as diretrizes de equipamentos não podem ser satisfeitas com a espingarda substituto, o competidor pode ser elegível para reconhecimento em outra Categoria ou Divisão, mas continuará a ser elegível para classificação geral (Overall).
3.3 Dispositivos Retentores de Munição : É esperado que cada competidor venha para a linha de tiro pronto para disparar, com quantidade adequada de munição em um número apropriado de carregadores ou de speed loaders ou outros dispositivos de municiamento. Atrasos na competição causados (por exemplo) com excessivo tempo gasto remuniciando carregadores, enquanto na linha de tiro, pode ser encaminhada ao Árbitro Master para orientação. Um competidor pode ter um assistente para ajudá-los na recarga, se necessário. Se um atleta não se encontra preparado, e causaria um grande atraso enquanto ele se prepara, o Árbitro pode movê-lo para baixo na ordem de tiro até que ele esteja preparado.
3.4 Competidores portadores de Limitições/Deficiencias Físicas: Os competidores deficientes físicos devem buscar e obter a aprovação do Árbitro Master para qualquer autorização em relação ao tipo e/ou a substituição de seu coldre e equipamentos relacionados. A decisão do Árbitro Master em relação à segurança e adequação de tais equipamentos será final.
3.4.1 Penalidade Especial: Um competidor que não consiga executar plenamente qualquer parte de uma pista de tiro devido à incapacidade ou lesão pode, antes de fazer sua tentativa na pista de tiro, solicitar que o Árbitro Master aplicar uma penalidade em vez de realizar todo procedimento da Pista de Tiro. O Árbitro Master pode renunciar ou modificar penalidades de procedimento em relação a um competidor que tem uma deficiência física significativa antes de o competidor fazer sua tentativa na pista de tiro

4- REGRAS DE MUNIÇÕES DO COMPETIDOR

4.1 Munições: Todas as munições usadas na competição deve ser seguras, em boas condições e apropriada para a arma de fogo que está sendo usada.
4.2 É permitido munição de uso olímpicas (7 ½ - F-‘150)
4.3 Qualquer munição considerada insegura ou susceptível de danificar os alvos metálicos serão retiradas de uso. (N.T.: PROIBIDAS).
Proibido cargas Magnum.

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

5- PROCEDIMENTOS DE PISTA E COMANDOS DE PISTA

5.1 Responsabilidade do atirador: Quando chamado para a linha de tiro, é de responsabilidade do atirador vir para a linha preparado para atirar, estar familiarizado com os procedimentos de pista e com os comandos de pista. Se um atirador não tem certeza ou é incapaz de cumprir com os procedimentos ou comandos de pista deve dirigir suas perguntas ao Árbitro antes de entrar no Boxe de tiro.

5.1.1 Deixando a Linha de Tiro: Nenhum competidor pode deixar a posição de linha de tiro até que a arma seja descarregada, inspecionada e liberada pelo Árbitro. A arma de fogo, em seguida, deve ser colocada no coldre ou na caixa de transporte ou bolsa de tiro.

5.2 Posição de Início:

5.2.1 A posição de início é em pé dentro do Boxe de tiro ou “tocando a Start Line”. Quando o competidor estiver pronto ele deve assumir a posição de início exigida para indicar a sua disponibilidade para o Árbitro. O competidor deve permanecer na posição adequada até que o sinal de início (Bip do Timer) seja dado.

5.2.2 Para iniciar na "posição de rendição" com punhos e mãos acima dos ombros e totalmente visível por trás; ou com as mão ao longo do corpo.

5.2.3 Nas Divisões de Fogo circular, Poderá ter um ponto de mira (bandeira ou marca) centrado downrange diretamente na frente de cada box de tiro a aproximadamente 3 m de distância e 0,60m de altura. Onde existam vários Boxes no estágio, a bandeira será colocada no centro do conjunto de alvos. O competidor enquanto aguarda o sinal de Inicio, deve manter a arma apontando para a bandeira ou marca com o dedo fora do guarda-mato.

5.2.4 Competidores de armas longas podem começar com o cano de arma de fogo apontado a um ponto de visada (bandeira ou marca). O competidor enquanto aguarda o sinal de início, deve ser manter sua arma apontando para a bandeira ou marca com o dedo fora do guarda-mato.

5.2.5 Um competidor que não estiver na posição inicial adequada ao sinal de início incorrerá em uma penalidade. Veja a item 7 (penalidades).

5.2.6 Qualquer arma de fogo que comece a pista na posição de pronto baixa devem exigir que o atirador comece com o dedo fora do guarda-mato. Nessa posição, a arma de fogo pode começar com cão armado e se aplicável, destravada.

5.3 Comandos de Pista: O Árbitro irá utilizar os seguintes comandos:

5.3.1 **PREPARAR** (“Make Ready”)Sob a supervisão direta do Árbitro, o competidor deve, de frente ao para-balas (downrange), preparar a arma. O competidor deve assumir a posição exigida para começar. Neste momento, o Árbitro continuará.

5.3.1.1 O comando “PREPARAR” (Make Ready) significa o início da tentativa do competidor na Pista. Uma vez que o comando “Make Ready”(PREPARAR) foi dado,

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

o competidor não deve afastar-se do local de início sem a aprovação prévia, e sob a supervisão direta do Árbitro.

5.3.1.2 Visadas nos Alvos: O competidor terá um máximo de dois minutos após o comando PREPARAR para se preparar para sua tentativa, a visada nos alvos só será feita neste momento. Exceção pode ser feita, a critério do Árbitro, que pode oferecer visadas adicionais a sua discrição. No Brasil a arma deverá estar descarregada durante a visada.

5.3.2 **ATIRADOR ESTÁ PRONTO** ? (Are you ready") A falta de resposta negativa por parte do competidor indica que ele/ela entende perfeitamente as exigências da pista de fogo e está pronto para prosseguir. Se o competidor não está pronto para o comando "Are you ready"(Você está pronto?), Ele deve indicar "NÂO PRONTO" (No ready) ou levantar um dos braços.

5.3.3 **À ESPERA** (Stand By) Este comando deve ser seguido pelo sinal de início dentro de 1 a 4 segundos.

5.3.4 **SINAL DE INICIO** (Start Signal) Ao ouvir o sinal de início o competidor é autorizado a começar sua tentativa na pista de tiro. Se o competidor não conseguir reagir ao sinal de início audível, por qualquer motivo, o Árbitro irá confirmar que o competidor está pronto para tentar a pista de tiro, e repetirá os comandos a partir do comando "VOCÊ ESTÁ PRONTO" (Are You Ready?).

5.3.5 **PREPARE-SE PARA A SUA PRÓXIMA SÉRIE** (Prepare for your next string) Após a conclusão de uma série, se o atirador não completou o número necessário de series previsto ele/ela será orientado a preparar-se para a próxima série. O atirador deve recarregar, se necessário, e assumir a posição inicial adequada.

5.3.6 **PARE** (Stop) Qualquer Árbitro designado para um estágio poderá emitir esse comando a qualquer momento. O competidor deverá parar imediatamente de atirar, parar de se mover e aguardar novas instruções do Árbitro.

5.3.7 **SE TIVER TERMINADO, DESCARREGAR E MOSTRAR VAZIA** (If you are finished, unload and show clear) Após a conclusão da série final, o Árbitro emitirá este comando. Se o competidor tiver terminado a ultima série, ele deve baixar o sua arma, descarrega-la completamente e apresentá-la para inspeção ao Árbitro com o cano apontado para downrange.

Armas semi-automáticas devem ser apresentadas sem carregador; slides (ferrolho) travado ou mantido aberto ou e câmara vazia. Preferência com FLAG.

5.3.8 Armas de fogo central semi automaticas - liberar o slide e puxar o gatilho (sem encostar no cão ou decocker, se houver).

5.3.8.1 Armas de fogo circular semi automáticas - mostrar vazia e coldrear ou colocar em caixa ou bolsa.

5.3.8.2 Se a arma provar-se vazia, o competidor deve coldrear ou colocá-la em sua caixa ou bolsa.

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

5.3.8.3 Se a arma não provar-se vazia, o Àrbitro da pista vai retomar os comandos a partir da regra 5.3.7.: “If you are finished, unload and show clear” ("Se terminou, descarregar e mostrar vazia").
5.3.9 **PISTA FRIA** (Range is Clear) Esta declaração significa o final da etapa. Uma vez que a declaração é feita, os auxiliares e os competidores podem avançar até os metais para pontuação/pintura.
5.4 Mal Funcionamento do Equipamento do competidor: Se o equipamento do competidor apresentar mal funcionamento, a série de tiro será pontuada, a pista será esfriada pela regra 5.3.8, e o competidor será permitido sair para reparo ou substituição do equipamento. O Árbitro vai prosseguir com o próximo competidor.
5.4.1 O Árbitro reterá a súmula do competidor até o momento em que o competidor retorna para retomar suas tentativas na pista.
5.4.2 No caso de uma arma de fogo não poder ser descarregada devido a um mecanismo quebrado ou defeito, o atirador notificará o Árbitro. Sob nenhuma circunstância um competidor deve sair da linha de tiro com uma arma carregada. Veja Seção (8.2.1.3).
5.5 Pintura de Alvos: Todos os alvos devem ser pintados de branco e serão re-pintados antes da primeira serie de cada competidor em cada pista de tiro.

6- PONTUAÇÃO

6.1 Princípios Gerais: A pontuação do Desafio SHOTGUN é simples: seu tempo é a sua pontuação.
Cada estágio é composto por alvos comumente chamados de Plates. Cada um dos alvos plates devem cair, para não incorrer em penalidades. Os competidores podem disparar tantos tiros quantos considerem necessários para cada serie de tiro. O tempo da melhor sequência de tiro da pista será considerado.
6.2 Tempo Máximo: O tempo máximo permitido para uma série individual é de 60 segundos. Qualquer tiro feito após o tempo máximo não serão considerados. O competidor será parado e atingir o limite de 60 segundos.
6.2.1 A pontuação será o tempo do TIMER/Cronometro da série, mais as faltas ou penalidades.
6.3 Misses: Qualquer plate que não tenha sido atingido, pontuará como um Miss e cada miss irá resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos, somado ao tempo do atirador.
6.3.1 Quando o Árbitro da pista pontua um Miss (não impacto), é responsabilidade do atirador recorrer da decisão ao final desta serie em particular. O Árbitro irá até os alvos (downrange) para inspecionar o alvo.
6.3.2 Se o competidor ainda acha que a pontuação do Miss está errada, ele pode recorrer para o Árbitro Master. A decisão do Árbitro Master será definitiva e não cabem mais recursos a respeito da decisão de pontuação. Uma vez que a próxima

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

série de tiro tenha começado, não haverá mais oportunidade para apelar sobre a decisão do Árbitro.
6.4 Métodos de Pontuação: Competições de Desafio SHOTGUN será pontuado por Som (Timers para competição de Tiro acionados por SOM).
6.5 Empate de Pontuação: Na eventualidade da ocorrência de um empate no primeiro lugar, será realisado o desempata através da passagem pela pista. Se ainda for necessário, a segunda série mais rápida e terceira, etc será usada para quebrar o empate.

7- PENALIDADES

7.1 Penalidades de Procedimento:
7.1.1 FALSA PARTIDA (False Start): Um competidor que está movendo “creeping” (por exemplo, mãos que se deslocam em direção a arma, ou mudança física para uma posição de tiro mais vantajosa ou postura antes do sinal de competição) devem receber uma penalidade de procedimento 3 segundos.
7.1.2 FALTA POR POSICIONAMENTO DOS PÉS (Foot Faults): O competidor que dispara um tiro enquanto tocar o solo fora do BOX (caixa) de tiro apropriado considera-se que ele comete uma falta naquela Box (caixa). Tiros disparados enquanto em falta de pés de uma Box irá resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos para cada tiro disparado enquanto em falta.
7.1.2.1 Colocar o pé em cima da superfície elevada do Box de tiro (borda da caixa de tiro) em si não é um "foot fault". A "foot fault" só ocorre quando o pé toca o solo fora da caixa.
7.1.3 "Alvos Designados": Algumas pistas irão requerer que alvos designados devem ser engajados e atingidos a partir de um Box de tiro (caixas de tiro) específicas. Falha de atingir cada alvo a partir do Boxe correto irá resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos para cada ocorrência.
7.1.3.1 Se o atirador atira (mais de um Box) e deixa o Box A, então percebe que ele errou e/ou atingiu os Plates fora da sequência e retorna para o Boxe A , e continua a atirar, não haverá penalidade.
7.1.3.2 Quaisquer Plates atingidos a partir do Box errado será pontuado como Miss a não ser que o atirador volte ao Box para ação corretiva.
7.1.4 "Erros de procedimento": Um competidor cujas ações estão em violação aos procedimentos especificados na pista é considerado ter cometido um "erro de procedimento". "Erros de Procedimento" irão resultar em uma penalidade de 3 (três) segundos de para cada ocorrência.
7.1.4.1 Movimento incorreto ou falha em movimentar-se em pistas onde é necessário o movimento será considerado um Erro de Procedimento e uma penalidade de 3 segundos será aplicada.

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

8- REGRAS DE SEGURANÇA E DESQUALIFICAÇÃO

8.1 Desqualificações: princípios gerais: Pessoas que tenham sido desqualificadas não podem continuar a atirar durante o restante do evento. No entanto, pontos da prova concluídos ainda vão contar. (Por exemplo, se uma pessoa atira uma prova completa em uma divisão, em seguida, é desqualificada enquanto atira a pontuação do competidor obtida será mantida.)
8.2 Desqualificações: Violações de Segurança: Os itens abaixo serão motivo para uma desqualificação automática do evento.
8.2.1 Manuseio inseguro da arma
8.2.1.1 Apontar uma arma de fogo uprange.(quebrando a linha do ângulo de 90 graus) .
8.2.1.2 Deixar cair uma arma de fogo, seja carregada ou descarregada, a qualquer momento durante a pista de tiro.
8.2.1.3 Deixar a linha de tiro com uma arma carregada, ou a posse de uma arma carregada em qualquer lugar que não seja na linha de tiro.
8.2.1.4 Recuperar uma arma caída. Armas de fogo caídas sempre devem ser recuperadas por um Árbitro que irá, após a verificação de segurança, coloca-la diretamente no coldre, caixa da arma ou bolsa de tiro do competidor. Deixar cair uma arma descarregada ou provocar sua queda fora de uma pista de tiro não é uma infração; no entanto, o competidor que recuperar uma arma caída será desqualificado da prova.
8.2.1.5 ”Sweeping” ou apontar o cano de uma arma de fogo, para qualquer parte do corpo de qualquer pessoa.
8.2.1.6 Movimento”("Moving") (dando mais de um passo) com o dedo dentro do guarda-mato.
8.2.1.7 "Dedo dentro do guarda mato” durante o recarregamento, descarregamento, carregamento ou durante a ação corretiva de uma falha.
8.2.2 Disparo acidental
8.2.2.1 Qualquer disparo enquanto carrega/descarrega /recarrega ou abaixando o cão (N.T. Ex.: Production ao desarmar o cão para iniciar a pista).
8.2.2.2 Qualquer tiro disparado fora de uma série com o tempo sendo medido.
8.2.2.3 Qualquer tiro disparado no coldre ou no chão dentro de 3m medidos a partir do pé do competidor.
8.3 Desqualificações - Outras Violações: Os Itens abaixo serão motivo para uma desqualificação automática do competição.
8.3.1 Substância Proibida (s):
8.3.1.1 DESAFIO SHOTGUN - ESPINGARDA - considera o abuso de álcool, uso de drogas não essenciais ou sem prescrição médica, o uso de drogas ilegais ou para melhora de desempenho, independentemente de como elas são tomadas ou administradas, uma ofensa extremamente grave.

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

8.3.1.2 Exceto quando utilizados para fins medicinais, competidores e organizadores de competições do Desafio SHOTGUN, não devem estar sob o efeito de drogas (inclusive álcool) de qualquer espécie. Qualquer pessoa que na opinião do Árbitro for encontrada visivelmente debilitado ou sob a influência de qualquer um dos itens descritos será desqualificada da competição e pode ser convidado a sair do estande de tiro.

8.3.2 Comportamento anti-desportivo:

8.3.2.1 Os competidores serão desqualificados da competição por comportamento que o Árbitro julgar não esportivo. Exemplos de conduta anti-desportiva incluem, mas não estão limitados a, engano, desonestidade, não cumprir as instruções razoáveis do auxiliar da prova ou qualquer comportamento que possam trazer má reputação ao esporte. O Árbitro Master deverá ser notificado logo que possível.

8.3.2.2 Outras pessoas poderão ser expulsas do estande por comportamento que o Árbitro julgue não aceitável. Exemplos de conduta inaceitável incluem, mas não estão limitados a, deixar de cumprir as instruções razoáveis de qualquer Oficial da Competição, interferência com o Árbitro de uma pista de tiro e/ou durante tentativa de um competidor da mesma, bem como qualquer outro comportamento que pode trazer má reputação ao esporte.

8.3.2.3 O competidor que é o Árbitro considera que tiver intencionalmente retirado ou provocado a perda de seus óculos ou protetores de ouvido, a fim de obter uma vantagem competitiva será desclassificado.

9- ARBITRAGEM

9.1 Direito de Arbitragem: O competidor que deseja uma revisão oficial de uma questão competitiva pode apresentar um pedido de arbitragem.

9.2 Limite de tempo: O protesto deve ser preparado por escrito e apresentado ao Árbitro Master da prova dentro de meia hora (30 min) da hora de ocorrência da "violação" e antes do encerramento da competição no dia da ocorrência.

9.3 Taxas e Reembolso: Um pedido de arbitragem deve ser acompanhado de uma taxa equivalente a inscrição. Se o protesto for decidido em favor do competidor, a taxa será devolvida ao competidor, se o protesto é negado (a decisão do competidor original será mantida), a taxa será encaminhada para a secretaria do Clube sediador da prova.

9.4 Preparando o Recurso: O competidor é responsável pelo preparo e entrega do recurso por escrito, juntamente com a taxa apropriada. Ambos devem ser apresentados ao Árbitro Master dentro do período de tempo especificado.

9.5 Fatos consolidados: A decisão do Árbitro da pista sobre ocorrência de uma ação observada serão considerados fatos consolidados (ex: falta no posicionamento dos pés(“foot fault”), disparo acidentais, quebra de angulo, acerto/erro em um alvo).

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

9.6 Conselho de Arbitragem: Após o recebimento de um pedido para arbitragem válido, o Árbitro Master irá convocar um Conselho de Arbitragem, que consiste de três Árbitros ou competidores experientes.
9.7 Tempo Limite de Decisão: O Conselho de Arbitragem deve tomar uma decisão dentro de 24 horas após o pedido de arbitragem ou antes que os resultados sejam declarados finais pelo Árbitro Máster.
9.8 A Decisão é Final: A decisão do Conselho é final e não pode ser objeto de recurso.

10- DIVISÕES DE COMPETIÇÃO

10.1 Requisitos de equipamentos para a Desafio SHOTGUN serão regidos pelas respectivas regras e critérios de equipamentos em relação às configurações de arma de fogo.
10.2 calibres para armas de alma lisa: 36, 32, 28, 24, 16 e 12 GA

10.3 Princípios Gerais: Todos os atiradores irão constar na lista de colocação conforme características da espingarda:
-Espingarda calibre 36, 32, 28, 24, 16 e 12 GA (mono tiro ou Cano duplo)
-Espingarda calibre 36, 32, 28, 24, 16 e 12 GA (Repetição)
-Espingarda calibre 36, 32, 28, 24, 16 e 12 GA (semi-auto)

11- CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO

11.1 Princípios Gerais: Todos os atiradores vão competir para a colocação geral da competição(“overall”). Além de colocação no geral, atiradores podem também competir em Categorias Específicas por premiação com base em características pessoais, conforme BRIEFING do Torneio/Campeonato

11.1.1 Os competidores podem entrar em mais de uma categoria. Por exemplo, um indivíduo pode qualificar-se para (e entrar) as categorias Júnior e Lady.
11.2 **DAMAS**: Competidoras com essa caracteristica em seu cartão de identificação(Identidade).
11.3 **INSTITUCIONAL:** Agentes da lei, em tempo integral, com poderes de prisão. Pessoal Militar em serviço ativo das Forças Armadas.
11.4 **JUNIOR:** Todos os competidores com menos de 18 anos de idade no primeiro dia da competição. Todos os competidores com idade inferior a 18 anos devem estar acompanhados de seus pais ou responsáveis durante toda a competição. Se o pai/responsável está competindo no torneio, eles devem ser colocados juntos no Squad. Todos os júniores ou pré-juniores devem ser atiradores suficientemente experientes em manuseio de arma de fogo para poderem participar

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

e competir formalmente. Um termo de responsabilidade deve ser assinado pelo competidor e por seu responsável legal.

11.5 **SENIOR**: Todos os competidores que tem até 50 anos de idade no primeiro dia da competição.

11.6 **SUPER SENIOR**: Todos os competidores acima de 50 anos de idade no primeiro dia da competição.

11.7 **PcD** : Andante, Cadeirante e Amputados

12- NÍVEIS DE COMPETIÇÃO

Nível-1 (Interna)
Nível -2 (Estado)
Nível -3 (Nacional e Internacional)

13- MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

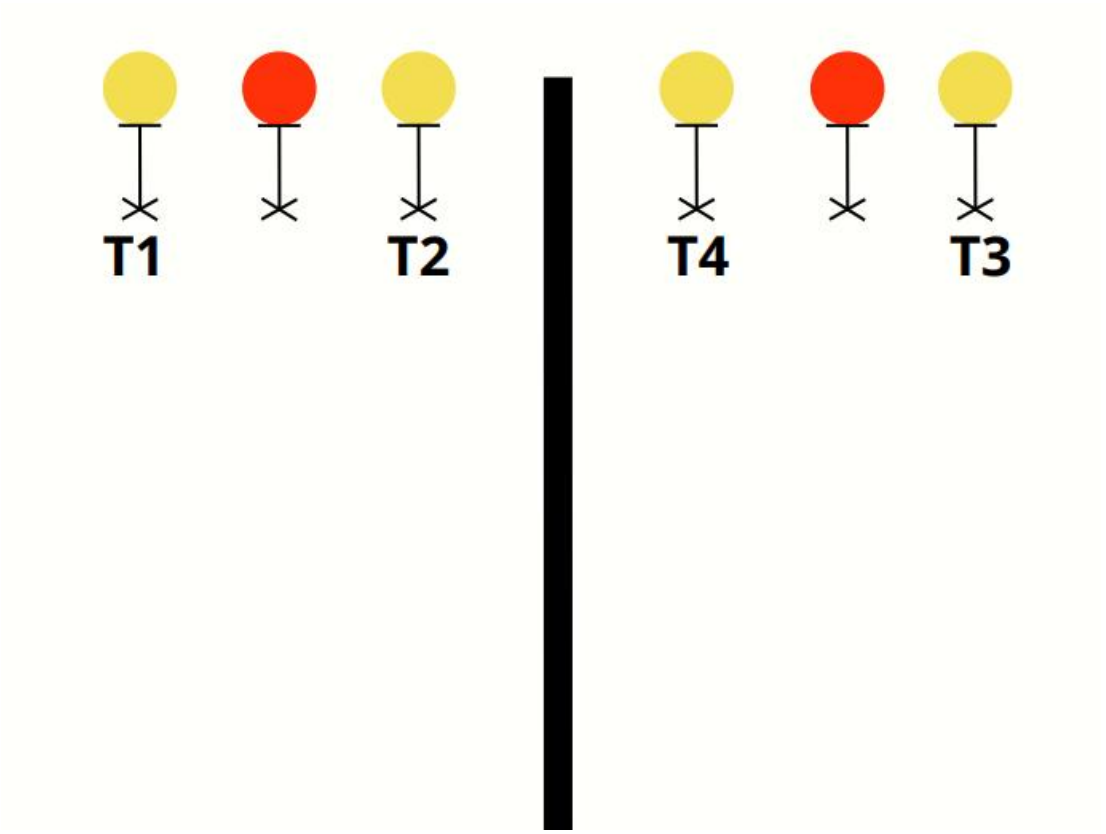
13.1 Métodos de Pontuação: Eventos de desafio SHOTGUN espingarda, serão marcados por SOM ("Sound") (timers acionados por som de tiro).

13.2 A postuação será o tempo de prova. Sendo o menor tempo o vencedor.

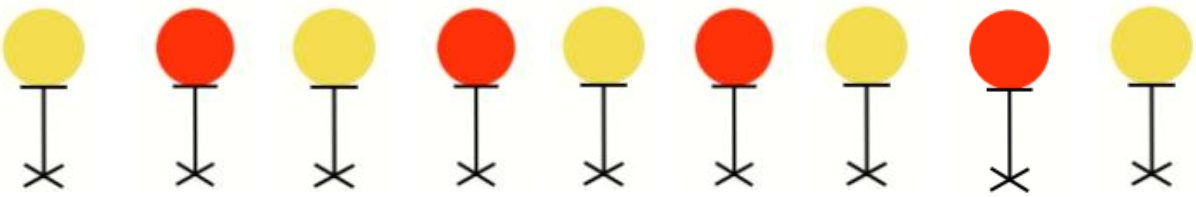
LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

14- DESENHO DA PISTA

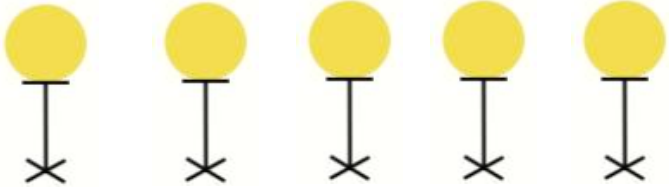
PISTA 2 x 2 plates com parede



PISTA de 5 plates com Refém



PISTA 5 plates



LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

PISTA 13 plates

Plates: 13
Tiros Mínimos : 7
Posição de Início: De pé, em frente a bancada e braços ao longo do corpo.

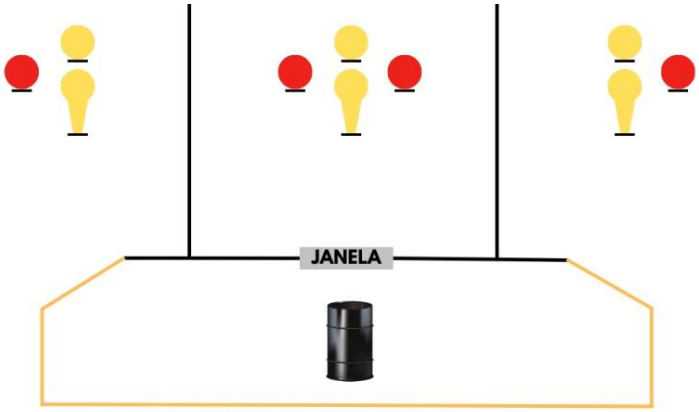
Procedimentos: Conforme BRIEFING

PISTA 4 plates

Plates: 4
Poppers: 3
Tiros Mínimos : 7
Posição de Início: De pé, em frente a bancada e braços ao longo do corpo.

Procedimentos: Conforme BRIEFING

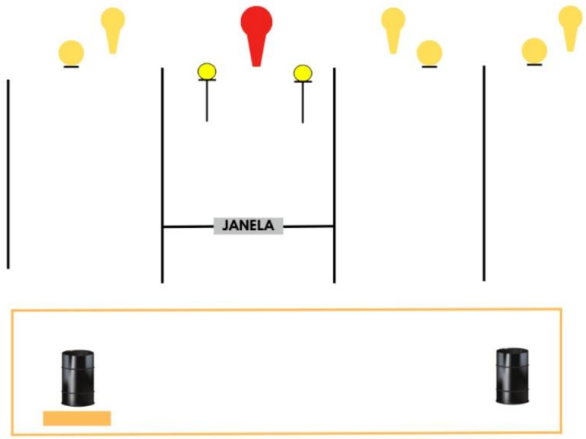
PISTA 7 plates



Plates: 7
Poppers: 3
Tiros Mínimos : 6
Posição de Início: De pé, em frente a bancada e braços ao longo do corpo.

Procedimentos: Conforme BRIEFING

PISTA 5 plates



Plates: 5
Poppers: 4
Tiros Mínimos : 9
Posição de Início: De pé, em frente a bancada e braços ao longo do corpo.

Procedimentos: Conforme BRIEFING

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40

15- ESTÁGIOS

A melhor pontuação (tempo) total para cada passada. O atirador poderá passar até 3 vezes, na mesma pista. Sendo o menor tempo o melhor.

16- MONTAGEM DAS PISTAS

Plate com diâmetro de 5 cm a 30 cm e distância **"orientativa"** entre centros dos alvos de 50 cm.
Altura **"orientativa"** média será de 1,5 m até o topo do plate e poderão ser montados em qualquer altura (a mesma competição a altura deverá ser a mesma ao inicio ao final da prova)

Todos os projetos do pista e as medidas são "**"orientativa"** com ligeiras variações possíveis. Todas as caixas de tiro serão de 90 cm x 90cm.
As pistas de tiro serão atiradas a partir de uma única caixa de tiro (preferencialmente).

A distância mínima da caixa até o plate, será de 8m.

17- GLOSSÁRIO

DQ - O competidor que comete uma infração de segurança ou qualquer atividade proibida durante um evento de Desafio SHOTGUN, será desclassificado daquele evento, e será proibidos de tentar qualquer pista de tiro restantes dessa competição.
Evento - Um dos itens em um programa de esportes.
Competição - Uma disputa.
Movimento - Tomar mais do que um passo em qualquer direção, ou mudando a posição do corpo (por exemplo, de pé para ajoelhado, de sentado para de pé, etc.)
Árbitro - Profere os comandos de pista, supervisiona o Competidor no cumprimento dos requisitos da pista, acompanha de perto a ação segura do competidor. Ele ou ela também declara a pontução de tempo e as pênalidades alcançado por cada competidos, verifica se foram corretamente registrados os tempos na súmula do competidor.
Árbitro Master: coordena a prova no geral

LNTD – LIGA NACIONAL DE TIRO DEFENSIVO TD
Rua: Henrique Correia, 1849, Bairro Alto, CEP:82840-270, Curitiba – Paraná – Brasil
CNPJ: 27.347.774/0001-40