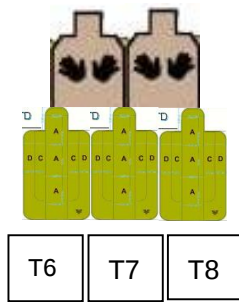
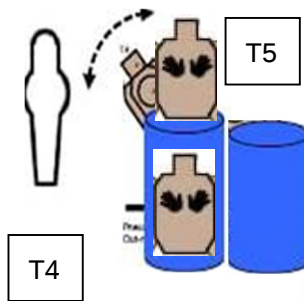


Arrastão na Universidade

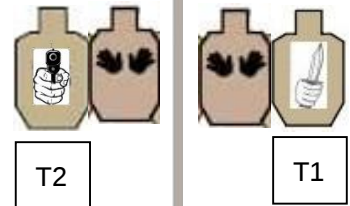
Corredor C



Corredor B



Corredor A



P3



P2



P1

STARTLINE

ARRASTÃO NA UNIVERSIDADE

Você é responsável pela segurança de uma das alas de entradas da universidade, identifica um arrastão da gangue da favela vizinha, que estão drogados e fora de si, atirando para todos os lados.

Você reage, eliminando as ameaças da direita para esquerda, limpando cada corredor de acesso da universidade.

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 obrigatoriamente**).

Inicia no Posto de tiro “P1” (lado direito), e engajar as ameaças, pelo lado direito, com a mão direita e pelo lado esquerdo, com a mão esquerda, no Posto1 uma das mãos está temporariamente inoperante, pois o responsável pela segurança, está chamando a polícia por celular, após neutralizar as duas ameaças (T1 e T2). Parte para o “P2”, neutralizando as ameaças por **prioridade Defensiva**, os alvos ameaçadores (T3; T4 e T5). Temos que ter a habilidade de ver um cenário e ler as ameaças existentes, de forma rápida e segura, para neutralizamos primeiro as ameaças de maior perigo (T3). Alguns defendem a técnica do “pica-pau” Observa o ambiente e volta para barricada e depois neutraliza. A outra forma é a “contínua”, onde o observador visualiza rapidamente as prioridades e já inicia a neutralização, sem perder tempo.

Parte para o Posto “P3”, onde se encontram 3 ameaças fortemente armados e descontrolados (T6; T7 e T8), que será necessário neutralizar por “Sequência Defensiva” (fatiamento), o mais rápido possível, com “**Triple Tap**” verticais (1 barriga + 1 Peito + Pescoço).

*** 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 360º o 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 360º. 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 360º do ambiente.

Uma recarga obrigatória, antes do último disparo

Distância dos alvos:

Posto de Tiro P1 até T1: 6 metro.
Posto de Tiro P1 até T2: 6 metros.
Posto de Tiro P2 até T3: 4 metros.
Posto de Tiro P2 até T4,e T5: 8 metros.
Posto de Tiro P3 até T6; T7 e T8: 6 metros.
Posto de Tiro Start Line até P1: 2 metros

Alvos: 14 (Quatorze).

Alvos ameaçadores; 8 (Oito).

Disparos ilimitados: 18 disparos mínimos.

Tempo do 1º disparo: 5 segundos.

Traje de ocultação: Não Requerido.

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