

REGULAMENTO DO

TIRO DEFENSIVO - TD



2026 vs2



ÍNDICE

1 -	INTRODUÇÃO.....	3
2 -	SEGURANÇA.....	4
3 -	PROJETO E CONSTRUÇÃO DE PISTA DE TIRO.....	10
4 -	DAS PISTAS DE TIRO	15
5 -	MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PAR A COMPETIÇÕES	17
6 -	EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR.....	21
7 -	COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO	28
8 -	REGRAS DE PONTUAÇÃO.....	36
9 -	PENALIDADE.....	40
10 -	ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO.....	42

ANEXO A1.1	-PISTOLA MAIOR.....	44
ANEXO A1.2	-PISTOLA MIRA ÓTICA.....	45
ANEXO A1.3	-PISTOLA MENOR.....	46
ANEXO A1.4	-REVOLVER.....	47
ANEXO A2	- ESPINGARDA PUMP	48
ANEXO A2	- ESPINGARDA SEMI AUTO	50
ANEXO A3.1	-CARABINA ..	52
ANEXO A3.2	-CARABINA MIRA ÓTICA.....	54
ANEXO A3.3	-CARABINA CALIBRE PISTOLA.....	56
ANEXO A3.4	-CARABINA RIMFIRE..	58
ANEXO A4.1	-TRIGUN / MULTIGUN	60
ANEXO A4.2	-TRIGUN / MULTIGUN MIRA ÓTIC.....	62



ANEXO A4.3 - TRIGUN / MULTIGUN CALIBRE PISTOLA.....	64
ANEXO A5 - AIRSOFT / AIRGUN DIVISÃO	66
ANEXO B1 - NÍVEIS DE COMPETIÇÕES.....	68
ANEXO B2 - ADMINISTRAÇÃO GERAL.....	71
ANEXO C - ARBITRAGEM.....	72
ANEXO C1 - CERTIFICAÇÃO DO ÁRBITRO... ..	72
ANEXO C2 - CONDUTAS DO ÁRBITRO.....	73
ANEXO C6 - COMANDOS DE PISTA	75
ANEXO D - LOGÍSTICA DA COMPETIÇÃO	76
ANEXO E1 - ALVOS (PADRONIZADOS).....	77
ANEXO E2 - ALVO NÃO AMEAÇADOR (REFÉM COM NOME)	78
ANEXO E3 - ALVO AMEAÇADOR COM ARMA LONGA AUTOMÁTICA.....	78
ANEXO E4 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR PARCIALMENTE ABRIGADO.....	79
ANEXO E5 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR DEITADO E ABRIGADO.....	79
ANEXO E6 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR INCLINADO E ABRIGADO	80
ANEXO E7 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR COM COLETE BALÍSTICO	80
ANEXO E8 - EXEMPLOS DE ALVO AMEAÇADORES COM COBERTURA BAIXA.....	81
ANEXO E9 - EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO DENTRO DO PADRÃO	82
ANEXO E10 - ALVO BLACK TD	82
ANEXO E11 - ALVOS METÁLICOS	83



1. INTRODUÇÃO

A partir de diversas solicitações de esportistas, iniciamos em 2016 o desenvolvimento de uma **modalidade esportiva** dinâmica, divertida e desafiadora para seus praticantes, voltada para atiradores brasileiros, que proporcionasse condicionamento físico e mental, através do desenvolvimento das habilidades cognitivas (coordenação motora, adaptação e psicomotricidade), possibilitando a sua prática, independente da sua idade ou condição física ou profissão.

Contamos com a colaboração de diversos profissionais das organizações militares, da segurança pública/privada e esportistas na formatação desta modalidade. A regulamentação da parte de segurança no esporte, optamos por adotar o que o mundo esportivo internacional já utiliza, pois já está consagrado como 100% segura. Segurança deverá ser sempre a base para seus praticantes.

O **Tiro Defensivo (TD)**, é resultado da compilação das experiências profissionais de agentes de Segurança Pública, que são praticantes do esporte do Tiro e das experiências das modalidades esportivas como **IDPA** (*International Defensive Pistol Association*), **IPSC** (*International Practical Shooting Confederation*), do **IDSC** (*International Defensive Shooting Confederation*), do Tiro de Defesa da NRA (National Rifle Association), praticados na Europa e América do Norte e Sul. Do *Tiro Tático Dinâmico – TTD*. E da recente modalidade de TDT – *Tiro de Defesa Tático*, da Liga Nacional do TDT, que são excelentes opções esportivas.

O Tiro Defensivo (TD) é uma modalidade “Esportiva”, que utiliza em suas pistas, cenários do cotidiano da “vida real brasileira”. Onde poderá aplicar seus conceitos esportivos, de forma livre e Independente da idade e condição física.



2 – SEGURANÇA

É de responsabilidade dos Clubes ou associações de Tiro Esportivo, ministrar um curso básico de segurança, a todos os seus associados participantes ou visitantes.

As regras básicas de segurança são reconhecidas universalmente pelos praticantes do tiro, como **“não se pode apontar uma arma para algo que não queira atingir, mesmo que descarregada”**, **“Considerar que a arma está sempre carregada”**, **“Dedo sempre fora do guarda mato”** e outras já bastante difundidas por todas as modalidades.

- É dever do praticante do tiro, em identificar uma situação que ofereça riscos à integridade das pessoas presentes no evento de tiro, e auxiliar/orientar dos riscos/perigos das atitudes indevidas ou comunicar imediatamente a um **Árbitro** para que tome as providências necessárias.
- Simulacros, identificados como tais, serão considerados para todos os efeitos, como se fossem armas de fogo.
- Nenhuma pessoa poderá permanecer em um local de treinamento ou competição, que tenha consumido bebidas alcoólicas ou drogas psicotrópicas.
- A inobservância das normas de segurança poderá ensejar a desclassificação (**DQ**) do atirador na competição, ocasião em que o infrator ficará impedido de realizar qualquer outra atividade de tiro naquela mesma competição ou a suspensão de suas atividades de treino, até que o atleta seja reavaliado.

2.1 REGRAS DE SEGURANÇA TD

- As competições de TD devem ser preparadas e conduzidas de modo a incentivar o esporte, sempre tomando as providencias para preservar a integridade física de cada participante e expectador do evento.
- Os clubes que sediarem competições de TD podem ter requisitos de segurança adicionais e mais restritivos, desde que não sejam conflitantes com este regulamento. Neste caso, deverá haver a publicação dessa informação por meios eletrônicos ou outros meios e nas pistas de tiro da competição.
- As regras de segurança devem ser observadas por todos os membros da TD, incluindo o *ÁRBITRO Master* e *ÁRBITRO da prova*.
- O manuseio inseguro de armas de fogo que coloque em risco a integridade física das Pessoas resultará na desqualificação imediata (DQ) do atleta da competição, independentemente de a conduta estar ou não expressamente descrita neste regulamento.

2.2 REGRAS BÁSICAS

- Considerar toda arma como carregada;
- Inspecionar o interior da câmara sempre que entregar e receber uma arma, certificando que ela está vazia e segura;
- Manter o dedo sempre fora do interior do protetor do gatilho (guarda- mato) se não for disparar num alvo;



- Manter, em qualquer hipótese, o cano da arma direcionado para um local seguro;
- Estar sempre seguro de seu alvo e do que está atrás dele;
- Não apontar a arma para si próprio, para alguém ou algo que não seja o alvo;
- Não desabilitar qualquer dispositivo de segurança da arma;
- Carregar e descarregar a arma somente sob a supervisão do *ÁRBITRO*.

2.3 PROCEDIMENTO DE SEGURANÇA

2.3.1 Transporte da Arma

- Todas as armas devem estar, em qualquer situação, desmuniadas ao entrar e sair do campo de provas e nos deslocamentos entre as pistas de tiro, incluindo, as armas coldreadas, guardadas em bolsas, cases ou penduradas com a boca do cano direcionada para o céu, quando se tratar de armas longas.
- Quando se tratar de provas especiais, as armas longas poderão ser transportadas conforme as condições de transporte previstas pelas respectivas corporações militares e policiais, desde que o procedimento de transporte seja considerado seguro pelo *ÁRBITRO*.
- As armas curtas devem ser transportadas descarregadas com o cão desarmado (*decocked*), sem a inserção de carregadores quando se tratar de pistolas e, deverão estar inseridas no coldre ou guardadas em bolsas ou *cases*.
- Todos os eventos produzidos e sancionados pela TD requerem o uso de sinalizadores de segurança (*ex. Chamber; Safety Flag*) inseridos nas câmaras das armas longas, a fim de indicar visualmente que estas armas estejam descarregadas.
- É vedado o manuseio da arma durante o seu transporte e no estacionamento.
- Todo o manuseio de arma deverá ocorrer exclusivamente na área de segurança, sendo vedado o manuseio de munição nesse local.

2.3.2 Área de Descarga e Recarregamento

- Todas as armas devem ser descarregadas (esfriadas) quando o competidor e seus acompanhantes chegarem no local de competição com as armas carregadas, independentemente de estarem em maletas, bolsas, coldres ou em qualquer outro local.
- Uma área específica para descarregar a arma deve ser estabelecida, de modo que os competidores e acompanhantes, legalmente autorizados a portarem arma de fogo, possam descarregá-la de modo seguro, antes de entrarem no campo de tiro, sob a supervisão de um *ÁRBITRO*.
- Nenhum outro tipo de manuseio de arma é Permitido na Área de Descarga.
- Se não houver uma Área de Descarga, quando da sua chegada, o competidor deverá verificar com *ÁRBITRO* o procedimento a ser adotado.
- Na saída deve ser adotado idêntico procedimento para recarregar a arma, devendo o competidor sempre buscar instruções prévias sobre como proceder.
- É vedado o manuseio de armas nos locais de estacionamentos, dentro de veículos ou em qualquer outra área, exceto na Área de Segurança.
- Ao sair do local de competição o competidor somente poderá carregar a sua arma na Área de Descarga e Recarregamento.



- Os acompanhantes dos competidores que, reincidentemente, não cumprirem as regras de segurança deverão ser retirados do local de competição e o respectivo competidor anfitrião será desclassificado da competição (DQ).

2.3.3 Área de Segurança

- É o único local em que o competidor poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, prática em seco, manuseio e a inserção e remoção de carregador vazio. Este local deve ser sinalizado.
- Deverá ser disponibilizada nessa área uma mesa e avisos sobre a direção segura da boca do cano.
- Em todo o momento a arma deve ser apontada para uma direção segura.
- Não é permitido o manuseio de qualquer tipo de munição na Área de Segurança, seja solta, embalada, inserida nos carregadores, *speed loaders* ou em qualquer outro acessório.
- Qualquer violação às regras de segurança nessa área ensejará na desqualificação imediata do competidor (DQ), mesmo que ele sequer tenha iniciado a sua série de tiro na competição ou já tenha terminado a execução das suas pistas.

2.3.4 Teste de Disparos e Regulagem de Miras

- Sempre que possível, será disponibilizada uma pista para teste de disparos e regulagem de miras, cujo controle e supervisão será de responsabilidade de um *ÁRBITRO* designado para tal fim.
- Compete ao Árbitro da Prova definir a logística e horários para a utilização dessa pista de teste, quando for o caso.

2.3.5 Controle de Cano

- Uma arma nunca deverá ser apontada em uma direção que não seja segura, seja na pista de tiro, na área de segurança ou na área de descarga e recarregamento.
- Na pista de tiro o competidor deve controlar, a todo o momento, a direção do cano, inclusive não apontando a boca do cano da arma para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa (*sweeping*).
- Quando o cano da arma do competidor estiver próximo à quebra de ângulo, o *ÁRBITRO* comandará “Cano”, sempre que possível, a fim de que o competidor melhore a posição do cano da sua arma. É permitido o deslocamento da arma na posição “Temple Index”, que consiste em manter a arma ao lado da têmpora, com o cano para cima.
- As armas devem estar apontadas diretamente para os alvos que devem ser engajados em observância às regras de controle de cano, descritas abaixo, que podem ser empregadas isoladamente ou cumulativamente, conforme o disposto no *briefing*.

2.3.5.1 Regras dos 90 graus (Quebra de ângulo)

- O ângulo máximo do cano é 90 graus em todas as direções, medido da frente do competidor olhando diretamente para o centro do downrage (para-balas).



- As ações executadas pelo competidor decorrentes dos comandos dos *ÁRBITROS*, as soluções de panes, as recargas e os deslocamentos sem a realização de disparos deverão ser efetuados com a arma direcionada para o para-balas do fundo.

2.3.6 Controle de Dedo no Protetor do Gatilho

- O dedo do competidor deverá permanecer fora do protetor do gatilho (guarda-mato) durante as ações executadas decorrentes dos comandos dos *ÁRBITROS*, soluções de panes e nos movimentos na execução da pista de tiro, exceto quando ele estiver apontando, atirando nos alvos ou executando procedimento de disparo a seco por término da sua série de tiro, sob a supervisão do *ÁRBITRO*.
- Quando o dedo do competidor não estiver bem visível fora do protetor do gatilho, o *ÁRBITRO* comandará “DEDO”, sempre que possível, a fim de que o competidor melhore a posição do seu dedo na arma. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de controle de dedo já configurada, mas tão somente evitar a concretização da violação às normas de segurança, que enseja a aplicação da desclassificação (DQ).

2.3.7 Pista Fria e Pista Quente.

- Em todos os eventos promovidos ou sancionados pela TD os competidores deverão estar com as suas armas desmuniadas e descarregadas, exceto quando receberem, por ocasião do início da execução da sua pista de tiro, o comando verbal do *ÁRBITRO*.
- Participantes da prova podem ser designados pelo *Árbitro Master*, para estarem com as suas armas carregadas para auxílio na segurança da competição, desde que sejam comprovadamente preparados para essa função auxiliar. É recomendável que a arma sejam portadas de forma velada.
- Os carregadores somente poderão ser inseridos nas armas, sob comando do *ÁRBITRO*, quando o competidor for iniciar a sua pista de tiro.
- No início e no término da execução da pista de tiro de cada competidor, o *ÁRBITRO* comandará, respectivamente, “*Pista Quente*” e “*Pista Fria*”.
- O comando “*Pista Quente*”, significa que todos os presentes deverão utilizar os equipamentos de proteção individual (EPI) e não deverão se aproximar da área de tiro, pois será iniciada uma sessão de tiro na pista.
- O comando “*Pista Fria*”, significa que a sessão de tiro se encerrou 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 competidor.

2.3.8 Queda de Arma

- Se durante a execução da pista de tiro o competidor deixar cair a arma ou provocar a sua queda, carregada ou não, o *ÁRBITRO* imediatamente gritará: “Para” o “Stop” e será atribuição deste, recolher a arma caída e certificar-se que ela está descarregada antes de entregá-la ao competidor.
- A arma caída fora da pista de tiro, também, só poderá ser recolhida por um *ÁRBITRO*,



estando ela carregada ou não.

- A queda de uma arma carregada em qualquer local da competição ou a queda de uma arma descarregada após o comando “*Apito/sinal de início da Pista*” resultará na desclassificação (DQ) do competidor.
- A reincidência na queda de uma arma descarregada fora da pista de tiro ou antes do comando “*Apito/sinal de início da Pista*” também ensejará na desclassificação (DQ) do competidor.
- O **ÁRBITRO** ao recolher uma arma caída deverá manuseá-la com o cano virado para o para-balas ou em direção segura.

2.3.9 Proteção Visual e Auditiva.

- O uso de protetores visuais e auditivos (EPI) na área de competição é obrigatório para todos que estiverem na área de competições.
- A escolha dos equipamentos de proteção visual e auditiva é de responsabilidade do competidor.
- A TD recomenda a utilização de protetores auditivos com a atenuação mínima de 21 dB NRR ou 16 dB NRRsf;
- A TD recomenda, ainda, a utilização de protetores visuais de impactos que atendam, no mínimo, a proteção prevista na norma ANSI Z87.1, salvo se existir outra referência técnica, com melhor proteção;
- No local da competição deverá haver sinalização informando da obrigatoriedade de utilização de equipamentos de proteção visual e auditiva.
- Se o **ÁRBITRO** perceber que uma pessoa não estiver utilizando os equipamentos de proteção individual, ele deverá adverti-la. Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (DQ) da competição e o expectador não poderá permanecer no local de competição.
- O competidor 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 (*Repetir*), desde que essa ação não seja intencional. Se for intencional, será aplicada uma conduta antidesportiva (CA), penalizada conforme o estipulado na Seção 9.2.

O direito ao “*Repetir*” (*reshoot*) Pela queda ou deslocamento da proteção dos olhos ou ouvidos, poderá ser exercido uma única vez em toda a competição.

2.3.10 Alvos Metálicos.

- Os alvos metálicos deverão ser posicionados de modo que preservem a segurança de todas as pessoas que estejam na área de competição.
- Qualquer disparo efetuado sobre um alvo metálico deverá observar a distância mínima de 8 metros, salvo quando especificado de modo diverso nos ANEXOS A2, A3 e A4.
- A distância mínima deverá ser medida da frente do alvo até a parte mais próxima do corpo do competidor que estiver tocando o solo.



2.3.11 Arma Insegura

A responsabilidade pelas falhas e reparação dos armamentos é de 9ínima9ncia exclusiva do competidor;

- Qualquer arma considerada insegura pelo *ÁRBITRO* deverá ser retirada imediatamente da competição e essa decisão será submetida à apreciação do *ÁRBITRO Master*, que poderá ratificar ou não essa decisão.
- Havendo a necessidade da retirada de arma insegura da competição, ela poderá ser substituída, por outra arma que atenda a todos os requisitos da divisão em que o competidor estiver inscrito.
- No caso de uma arma não poder ser carregada ou descarregada devido à falha no seu mecanismo, o competidor deverá notificar o *ÁRBITRO*, a quem caberá tomar as medidas necessárias para a retirada da arma em segurança.

2.3.12 Munição Insegura.

- A responsabilidade pelas falhas de munições é de responsabilidade exclusiva do competidor.
- Qualquer munição considerada insegura pelo *ÁRBITRO* deverá ser imediatamente retirada da competição.
- A munição recarregada não poderá exceder os limites de energia adotados pelo fabricante na feitura da munição original.

2.3.13 Equipamentos ou Acessórios Inseguros

Quaisquer 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 competidor estiver inscrito.

2.3.14 Recipiente para Transição e Dispensa de Armas

- Todos os recipientes designados para a transição de armas 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 abandono e transição.
- Todos os recipientes designados para o acondicionamento seguro, devem ser internamente angulados verticalmente, no mínimo em 45 graus, de modo que o cano da arma de fogo fique diagonalmente apontado para baixo quando abandonado ou Dispensado.
- Durante a transição e dispensa de armas deverá ser observada a regra dos 90 graus, inclusive, quando a arma for deixada no recipiente designado para tal finalidade.

2.3.15 Arma de Airsoft

Para fins de disciplina e padronização dos procedimentos de segurança, as armas de *Airsoft* serão tratadas como se fossem armas de fogo, inclusive, quanto às penalizações e desqualificações (DQ).



3 – PROJETO DE PISTAS DE TIRO

3.1 – Regras para Projeto de Pista de Tiro

Considerações sobre a segurança no projeto, na construção física, e nos requisitos declarados para qualquer pista de tiro são de responsabilidade da organização anfitriã sujeitas à aprovação do ÁRBITRO Master. Esforço razoável deve ser feito para prevenir danos aos competidores, oficiais e espectadores durante a competição. O Projeto deve prevenir ações inseguras e involuntárias sempre que possível.

A operação da pista deve ser levada em consideração para oferecer acesso adequado aos oficiais supervisionando os competidores.

- **Segurança:** É a regra mais importante a ser considerada no projeto e na construção de uma pista de tiro. O projeto, construção e condução das pistas de tiro defensivo devem ter a segurança como marco principal para o sucesso da competição e da modalidade. Ao ser iniciada a construção da pista poderão ser detectadas eventuais falhas no projeto dela, que deverão ser prontamente corrigidas.

É de responsabilidade da organização anfitriã, apresentar considerações sobre a segurança no projeto e na construção da pista, que estarão sujeitas à aprovação do Oficial da Prova (*ÁRBITRO Master*).

As Pistas de tiro devem ser concebidas levando-se em consideração os ângulos de tiro seguros, possibilidades de ricochetes, limitações do para-balas, distâncias mínimas dos alvos, superfície da pista, condições meteorológicas e outros procedimentos de segurança previstos no Capítulo 2.

Alvos estáticos não devem ser apresentados em angulação maior do que 45 graus em relação ao para-balas.

Os alvos devem ser dispostos de forma que ao atirar neles, como são apresentados, o competidor não incorra na quebra de ângulo.

- **Realidade:** As competições de TD devem buscar simular situações reais de uso de uma arma de fogo para a autodefesa, priorizando as pistas de cenários, e quando em pistas de exercícios, devem medir a destreza de determinadas habilidades para uso em uma possível situação real. Se você não puder, honestamente, dizer “isso realmente poderia acontecer”, tal situação provavelmente não será uma boa pista de tiro TD.

É muito importante que as pistas sejam criadas simulando situações de autodefesa em que o competidor esteja se afastando dos alvos ameaçadores e não se deslocando para frente em direção a esses alvos, salvo quando esse deslocamento for justificável por algum motivo coerente previsto no descritivo (*briefing*). Afastar-se do perigo é essencial para se manter vivo.

- **Diversidade de situações:** Os cenários dentro de uma competição de TD devem ser diversificados, buscando vários tipos de situações diferentes, formas de emprego da arma de fogo, dentre outros, variando assim, também o desafio apresentado ao competidor.

Ao projetar uma pista, deve ser considerado a possibilidade de diferentes maneiras que a situação poderia ser resolvida na vida real.



- **Dificuldade:** As competições de TD podem ter vários níveis de dificuldade, no entanto nada que não atente contra os fundamentos da modalidade deve ser considerado proibitivo.

As pistas de TD devem buscar avaliar, primordialmente, a habilidade no tiro e não a destreza física ou capacidade de memória do competidor.

Um dos maiores defeitos nos projetos de construção de pista é tornar a solução da pista extremamente complexa. A complexidade é inimiga de uma boa concepção da pista e, por isso, deve ser evitada.

Um projeto de pista bem elaborado é aquele que minimiza a incidência de diversos erros de procedimento dos competidores e a tomada de decisões subjetivas pelos **ÁRBITROS**.

A sequência para o engajamento dos alvos deve ser óbvia para o competidor, a fim de se evitar a necessidade de uma explicação muito longa e complexa.

Os competidores da categoria **Super Sênior** e os **portadores de necessidades especiais**, terão os descritivos das pistas (*briefing*) adaptados, sempre que necessário e possível.

3.2 Tipo de Pistas

As pistas de TD podem ser dos seguintes tipos:

- **Pistas de Cenários Conhecidos:** São as pistas cujos dados principais como: quantidade de alvos, posições de tiro e disparos mínimos são previamente informados no *briefing*.
- **Pistas de Cenários Desconhecidos:** São as pistas em que o competidor não tem informações prévias sobre ela.
- **Pistas de Exercícios:** São pistas nas quais são definidos exercícios para testar a destreza e a habilidade do competidor.

3.3 Homologação do TD.

- Os organizadores de competições deverão oficializar as competições e obedecer aos princípios e normas da TD para receberem a homologação da prova, conforme o disposto no ANEXO B.
- Compete ao organizador local submeter, com a antecedência mínima de 60 (sessenta) dias, quando se tratar de provas homologadas dos níveis III e IV, os desenhos e descrições das pistas (*briefing*) para serem aprovadas pela TD.
- As provas homologadas são eventos oficiais elegíveis para a pontuação dos atletas no *ranking* geral da modalidade.
- O presidente da TD, os coordenadores regionais e os seus representantes podem retirar a homologação de uma competição ou parte dela se constatarem o seguinte:
 - Falta de segurança;
 - Diferença significativa em relação ao projeto de pista homologado;
 - Violação ou descumprimento de qualquer norma da TD;
 - Descumprimento do propósito e princípios fundamentais do projeto de pista de tiro;
 - Descumprimento da legislação do país.



3.4 Regras de Construção de Pistas de Tiro

Para a construção das pistas de tiro o **ÁRBITRO** deverá, inicialmente, examinar as regras para a elaboração do projeto de construção de pista de tiro previstas na Seção 3.1.

As limitações de distâncias e quantidade de alvos e disparos relativas às divisões que prevejam a utilização de armas longas serão disciplinadas nos ANEXOS A2, A3 e A4.

Em seguida, o **ÁRBITRO** deverá observar as seguintes regras para a construção das pistas de tiro:

3.4.1 Limitação do deslocamento total a ser percorrido na pista: As competições de TD devem privilegiar a destreza do competidor no tiro e não a sua condição física. Por esse motivo, as pistas poderão ser construídas observando-se a recomendação de deslocamento total a ser percorrido pelo competidor de aproximadamente 20 (vinte) metros no total.

3.4.2 Limitação dos deslocamentos entre os postos de tiro: A distância a ser percorrida de um posto de tiro para um outro será de aproximadamente 12 (doze) metros.

É recomendável que a maioria das pistas de tiro sejam construídas com aproximadamente 7 (sete) metros de distância de um posto de tiro para um outro.

3.4.3 Limitação da distância dos alvos: A maioria dos combates de autodefesa ocorrem em curtas distâncias. Por esse motivo, os cenários devem ser criados com os alvos colocados a uma distância média ou curta, devendo ser observadas as seguintes restrições:

-A maioria dos disparos previstos numa competição de TD devem ter a distância máxima prevista de até 10 (dez) metros entre o alvo e a posição de tiro do competidor, independentemente, do alvo ser de papel ou de metal, salvo quando se tratar de divisões em que as armas utilizadas demandem uma maior distância de segurança.

-Eventualmente, poderão ser colocados alvos de papel mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 30 (trinta) metros, quando se tratar de armas curtas e a mais de 45 (quarenta e cinco) metros da posição de tiro, quando se tratar de pistas com emprego de armas longas.

-Eventualmente, poderão ser colocados, isoladamente, alvos metálicos mais distantes, mas estes não poderão estar a mais de 20 (vinte) metros ou 60 (sessenta) metros da posição de tiro, quando se tratar, respectivamente, de pista de armas curtas e pista de armas longas. Nas duas situações, os alvos metálicos não poderão estar conectados a outros alvos para fins de acionamento deles.

3.4.4 Limitação da quantidade de alvos por posto de tiro: Em cada posto de tiro haverá um quantitativo máximo de alvos que poderão ser empregados, conforme as regras de engajamento de alvos a seguir:

-Engajamento por prioridade defensiva: É permitida a colocação de até 4 (quatro) alvos em cada posto de tiro.

-Engajamento por sequência defensiva: É permitida a colocação de até 3 (três) alvos em cada posto de tiro.

-É recomendável que em cada posto de tiro haja a utilização de suportes que proporcionem a variação do posicionamento dos alvos quanto à altura.

3.4.5 Limitação da quantidade de disparos por pistas: As pistas de cenários devem ter a previsão de:



-Pista curta: de até 14 (quatorze) disparos para a solução dela

-Pista média: de até 24 (vinte e quatro) disparos

-Pista longa: de até 32 (trinta e dois) disparos

3.4.6 Limitação do tempo do primeiro disparo: Numa situação de autodefesa é muito importante para a sobrevivência a rapidez no início dos primeiros disparos e, sendo assim, cada pista de TD deverá ter um tempo estipulado para o primeiro disparo. Esta previsão deve ser condizente com as condições de início da pista e do saque da arma.

A limitação do tempo do primeiro disparo será definido pela condição de saída/início..

3.4.7 Tiro em Cobertura: Uma das principais características do Tiro Defensivo TD é o tiro abrigado. Isto é, aquele em que o competidor efetua o disparo e se expõe o mínimo possível para o alvo ameaçador.

-Deverão estar em cobertura, em relação ao alvo engajado, 100% (cem por cento) dos membros inferiores e pelo menos 50% (cinquenta por cento) dos membros superiores, sendo a linha de falta utilizada (opcionalmente) como meio de aferição objetiva desses percentuais.

-Se o atleta não ultrapassar a linha de falta e executar incorretamente um engajamento por prioridade defensiva ele estará sujeito somente à aplicação da penalidade de não ter executado corretamente o engajamento.

-Os postos de coberturas deverão ser construídos com materiais opacos que não permitam a visão dos alvos através deles.

3.4.8 Tiro em movimento: Deverão ser previstos para serem executados em movimentos, preferencialmente, de afastamento do competidor em relação aos alvos ameaçadores. Nos caso de recarga emergenciais em movimento, deve ser considerado em caso de impossibilidade de uma cobertura, o movimento lateral, diagonal ou ajoelhar para dificultar o engajamento por parte da ameaça.

3.4.9 Linha de Falta: O movimento do competidor deve ser restringido, preferencialmente, por obstáculos físicos, tais como: barris, faixas, cordas, mesas, dentre outros objetos. A linha de falta é uma alternativa ao uso de obstáculos físicos.

É permitida a utilização de linhas de faltas pintadas, afixadas ou adesivadas no chão, desde que tenham pelo menos 1 (um) metro de comprimento e aprox. 5 cm de largura. São permitidas utilização de madeira ou material rígido, pintadas quando necessário em cores vivas, para que tenham destaque, com altura aproximada de 2 cm do chão.

-A linha de falta deverá ser utilizada para delimitar uma posição de cobertura, garantir que um competidor esteja abrigado ao engajar os alvos.

Nas provas 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.

Poderá ser utilizada até duas linhas de falta em cada posto de cobertura, a fim de garantir o tiro em cobertura.

A linha de falta também poderá ser utilizada para indicar as posições de tiro e as limitações previstas no cenário.

É considerada violação à linha de falta, o ato disparar simultaneamente e pisar além do limite da linha. Essa conduta será penalizável com a aplicação de um "Erro de Procedimento" (EP), quando o competidor disparar em um alvo.

Realizar disparos em mais de um alvo, além do limite da linha de falta, ensejará na



aplicação de um Conduta Antidesportiva (CA).

3.4.10 Janelas e Portas: Devem ser colocadas em altura condizente com uma situação realística e deve ser alcançável, confortavelmente, pela maioria dos competidores.

-O engajamento dos alvos através das janelas e das portas deve ser feito em cobertura, empregando-se a técnica de fatiamento em prioridade defensiva.

3.4.11 Obstáculos: Poderão ser inseridos obstáculos a serem transpostos pelos competidores nas pistas, desde que não excedam a altura de 2 (dois) metros e possuam estrutura auxiliar para a subida e descida desse obstáculo.

Os competidores poderão testar os obstáculos antes de iniciar a sua série de tiro.

3.4.12 Alvos: Somente poderão ser utilizados alvos nas competições de TD, que foram aprovados previamente. Para provas internas, os formatos de alvos são livres.

Devem ser observadas as seguintes diretrizes para emprego de alvos:

-Alvos REFÉM: Simulam Pessoas tomadas como reféns ou que estejam presentes no cenário da ocorrência. **Recomendamos nomear cada alvo (João; Maria, José, etc.-Nomes brasileiros, não utilizar nomes em inglês). Que serão anunciados pelo atleta em sequência.**

-Alvos Metálicos: Nas pistas de cenário poderão ser previstos Poderão ser utilizados alvos metálicos reativos ou derrubáveis.

-Alvos Vestidos: Poderão ser utilizados alvos vestidos com camisas, a fim de não proporcionar a visão das zonas de pontuações dos alvos e, com isso, conferir uma situação mais realística de autodefesa.

Em caso de mau tempo, em estandes de tiro abertos, os alvos deverão ser cobertos com proteção plástica transparente.

3.4.13 Barreiras de Visão: São obstáculos (intransponíveis) colocados na pista de tiro que visam bloquear ou diminuir o campo de visão do competidor em relação a um alvo ou grupo de alvos.

Poderão ser utilizados como barreiras de visão os alvos *no-shoot* e alguns objetos, tais como: barris, vegetação artificial, bonecos, barracas, veículos, dentre outros.

3.5 Modificações da Pista de Tiro

3.5.1 Os *ÁRBITROS* poderão propor ao *ÁRBITRO Master*, antes do início da prova, modificações na construção física da pista de tiro ou dos procedimentos inerentes a ela, sempre que constatarem essa necessidade.

3.5.2 A decisão final pela implementação ou não das modificações nas construções das pistas, compete exclusivamente ao *ÁRBITRO Master*.

3.5.3 Havendo modificações da pista, todos os competidores deverão ser informados previamente no *briefing* do seu squad (grupo de atiradores).

3.5.4 Existindo divergências entre o *briefing* e o disposto neste regulamento, deverá haver, sempre que possível, a correção da montagem da pista de tiro e o conseqüente *reshoot* dos atletas que dispararam anteriormente.

3.5.5 Sempre que houver o comprometimento da segurança da pista, a correção deverá ser feita imediatamente e os competidores que já passaram por ela deverão refazê-la.

3.5.6 Um competidor que se recusar a refazer a pista de tiro, quando determinado pelo *ÁRBITRO Master*, terá essa pista computada como não completada (Pista Incompleta).

3.5.7 Nas hipóteses em que a mudança física ou procedural resultar na perda da igualdade



competitiva e, ao mesmo tempo, for inviável o *reshoot* para todos os competidores, ou se a pista for considerada inadequada ou impraticável por qualquer motivo, essa pista e todos os resultados deverão ser excluídos da competição, desde que haja uma decisão conjunta do **ÁRBITRO** e **ÁRBITRO Master**.

3.5.8 Um competidor que tiver sido desqualificado (DQ) em uma pista que foi excluída da prova poderá ser reintegrado à prova, desde que a sua desclassificação tenha nexo de causalidade com os motivos pelos quais a pista foi excluída da competição. Não será reintegrado, por exemplo, um competidor que tenha violado uma regra de segurança e a pista de tiro tenha sido excluída por defeito no material empregado nela.

3.5.9 As pistas de tiro somente poderão ser desmontadas após a proclamação do resultado final da competição, que deve ocorrer após o término do período de análise das contestações dos resultados previamente divulgados.

4- DAS PISTAS DE TIRO

4.1 Dados Informativos da Pista

4.1.1 É importante que o competidor conheça as exigências da pista, que podem ser informadas verbalmente ou por escrito preferencialmente, a fim de que ele tenha condições de realizar aquilo que está previsto para ser executado nela.

4.1.2 As pistas podem ser publicadas previamente para os competidores, conforme decisão da organização da prova, a fim de conferir uma maior transparência.

-Pistas de tiro publicadas: São aquelas em que os competidores inscritos devem receber informações prévias das pistas de tiro por meios eletrônicos ou físicos, dentro de um mesmo período de comunicação.

-Pistas de tiro não publicadas: São as pistas em que não há a publicação prévia, por escrito, das informações delas.

Caso as pistas não sejam previamente publicadas, as instruções serão fornecidas no *briefing* escrito da pista, no início da competição.

4.1.3 Após a leitura do *briefing* para cada *squad* e serem respondidas as dúvidas dos competidores, deverá ser realizada uma inspeção na pista de tiro (*walkthrough*), sem a simulação de tiros com as mãos, apenas para conhecer a pista; no qual o **ÁRBITRO** indicará as barreiras de visão, condições especiais da pista, linhas de falta e os postos e limites de cobertura em relação aos alvos, além de outras informações julgadas importantes por ele.

4.1.4 A duração de tempo previsto para a leitura do *briefing*, solução de dúvidas e execução do *walkthrough* deverá ser previamente informada pelo **ÁRBITRO** e ser igualitária para todos os *squads*, sendo vedada qualquer orientação individual percorrendo a pista.

4.1.5 Os competidores somente poderão ingressar no interior da pista quando estiverem recebendo orientações no *walkthrough* ou quando autorizados pelo **ÁRBITRO** para prestar algum tipo de apoio ou informação. Violação a essa regra implicará na aplicação de um *Erro de Procedimento (EP)* a cada ingresso indevido.

4.1.6 Ao fazer a chamada nominal dos atletas que iniciarão a sua sequência de tiro na pista



de tiro, o **ÁRBITRO** deverá anunciar os nomes do próximo competidor e dos 2 (dois) atletas subsequentes, sendo que estes deverão se preparar e já estarem prontos na sequência (atira + prepara + e a espera).

O ato de se preparar consiste em estar completamente equipado e trajado conforme as condições estabelecidas para a pista, assim como já estar com as munições inseridas nos carregadores, *jet loader* e *moon clip* ou outros dispositivos para armas longas, conforme o caso, sem que estejam inseridas nas armas.

Atrasos na apresentação do competidor para início da pista, superiores a 60 (sessenta) segundos, ensejarão na aplicação de um *Erro de Procedimento (EP)* para cada atraso de pista.

4.1.7 Os casos omissos deste regulamento deverão ser solucionados previamente pela direção da TD, sempre que possível. Não sendo possível a solução prévia, compete ao **ÁRBITRO** e ao **ÁRBITRO Master** solucionarem, respectivamente, as omissões de natureza administrativa e técnica, constatadas no transcurso da competição.

4.2 Descritivo Dos Procedimentos da Pista (Briefing)

4.2.1 Cada pista de tiro deverá ter um descritivo dos procedimentos (*briefing*) afixado, antes do início da competição, em local visível para os competidores.

4.2.2 O *briefing* da pista deverá prever a condição em que a arma será empunhada e, não havendo restrições no descritivo da pista, o competidor poderá empunhá-la com as duas mãos ou apenas com uma delas (*freestyle*).

4.2.3 É de responsabilidade de cada competidor ler e entender o *briefing* e obedecer às condições especiais ou requisitos estipulados nele.

4.2.4 O *briefing* prevalecerá sobre qualquer outra informação já publicada sobre a pista de tiro ou comunicada para os competidores antes do início da competição, no caso de possíveis modificações de última hora.

4.2.5 O **ÁRBITRO** encarregado da pista deverá realizar integralmente a leitura do *briefing* para cada *squad*, podendo demonstrar as posições de saída do competidor e da sua arma, além de outras informações julgadas importantes.

4.2.6 O *briefing* das pistas deverão conter, no mínimo, as seguintes informações:

- Regras básicas de segurança previstas na Seção 2.2.
- Quantidades e tipos dos alvos.
- Posição de saída.
- Condição inicial da arma.
- Quantidade mínima de disparos.
- Tipo de contagem da pista, se limitada ou ilimitada.
- Tempo previsto para o primeiro disparo.
- Identificação das posições de tiro.
- Identificação dos pontos de cobertura.
- Identificação das linhas de falta e alvos correspondentes.
- Identificação da forma de engajamento dos alvos.
- Traje de ocultação, se requerido ou não.
- Procedimentos a serem executados na pista.



- Notificação quanto à aplicação da penalidade de desclassificação (DQ), caso o competidor se comunicar com um atleta que ainda não tenha executado a série de tiro desconhecida.

5- MATERIAIS E EQUIPAMENTOS PARA COMPETIÇÕES

5.1 Condições Gerais dos Materiais e Equipamentos

A organização anfitriã deverá envidar todos os esforços para garantir que todos os materiais, equipamentos e instalações físicas utilizadas na competição estejam em boas condições de uso e de segurança.

Os materiais e equipamentos utilizados na pista de tiro devem apresentar desafios justos e igualitários para todos os atletas, devendo ser realizado o *reshoot* da pista sempre que o competidor for prejudicado por alguma falha da pista ou da arbitragem que comprometa a igualdade de condições.

Uma falha crônica ou uma falha tardiamente detectada poderá resultar na exclusão da pista na competição em andamento.

5.2 Considerações sobre Alvos (Estaduais/Nacionais)

5.2.1 É obrigatório o uso de alvos homologados para provas estaduais e nacionais.

5.2.2 Os alvos empregados na competição devem ser de cor única, salvo se a cor original do alvo não contrastar com a cor de fundo do ambiente.

5.2.3 As frentes dos alvos metálicos deverão ser pintadas da mesma cor, sendo recomendada uma cor clara.

5.2.4 Nas divisões em que se utilizam armas de *airsoft* e *airgun*, os alvos metálicos deverão ser compatíveis com essas armas, sendo vedada a utilização desses alvos nas divisões que contemplam armas de fogo e vice-versa.

5.2.5 Os alvos metálicos utilizados nas divisões *rimfire* deverão ser condizentes com as armas empregadas nelas.

5.2.6 Os alvos *no-shoot* (não ameaçadores) deverão ser facilmente diferenciados dos alvos ameaçadores. As duas mãos deverão sempre estar visível para o competidor.

5.2.7 Nas pistas em que o **ÁRBITRO** considerar que os alvos metálicos tenham caído ou girado devido ao seu suporte ter sido atingido por um disparo, ou por qualquer outro fator externo, tais como: ricochete, ação do vento, bucha de cartuchos, dentre outros, serão tratadas como falha de equipamento da pista, no qual resultará na Repetição da pista pelo competidor (*reshoot*).

5.2.8 O **ÁRBITRO** dará o comando de verificação dos alvos e imediatamente iniciará os procedimentos de apuração.

O competidor que não acompanhar a apuração dos alvos ou não designar alguém para fazê-lo, perderá o direito à contestação do resultado aferido, se o alvo já estiver obreado.



5.3 Alvos de Papel

5.3.1 Os alvos de papel terão a marcação das zonas de pontuação (*score*) por linhas pontilhadas, sem cores, a fim de facilitar a apuração.

5.3.2 As obreias utilizadas deverão ser da mesma cor do alvo a ser coberto.

5.3.3 Os alvos deverão ser substituídos, quando o **ÁRBITRO** julgar necessário, para facilitar a checagem das pontuações.

5.3.4 São empregados os seguintes tipos de alvos de papel no TD:

-Alvo padrão: São aqueles de dimensões compatíveis com o tronco de um agressor.

-Alvo padrão com TRIPLE TAP: São alvos Padrões, com a área “zero” estendida até a base do alvo.

-Alvo reduzido: São alvos que são utilizados para simular a colocação do alvo padrão em distâncias maiores.

5.3.5 As dimensões do alvo reduzido correspondem à 2/3 (dois terços) das dimensões do alvo padrão.

5.3.6 Os alvos reduzidos não poderão ser utilizados afixados em um alvo padrão.

5.3.7 Os alvos *no-shoot* terão duas mãos, de tamanho natural, pintadas de preto.

5.3.8 Poderão ser reduzidas a exibição das zonas de *score* dos alvos, desde que estas sejam cortadas fisicamente ou pintadas na cor preta, a fim de simular que o alvo ameaçador esteja atrás de uma cobertura intransponível ou fazendo uso de equipamento de proteção balística, conforme o caso.

5.3.9 Se o alvo for prematuramente obreado, o competidor terá direito ao *reshoot* da pista, caso não seja possível a apuração correta dos resultados.

-Se o competidor tocar no alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um *miss* para cada disparo previsto para o alvo em questão.

-Se algum membro do *staff* tocar indevidamente no alvo e comprometer a apuração, o **ÁRBITRO** tentará atribuir o resultado correto e, não sendo possível essa correta atribuição, o competidor terá o direito de refazer a pista (*reshoot*).

5.3.10 Alvos de papel podem ser parcialmente pintados de preto para representar as partes dos alvos ameaçadores que estão protegidos por uma cobertura.

Acertos na área pintada de preto são considerados erros e, conseqüentemente, serão marcados como “*misses*”.

5.3.11 Poderão ser utilizados alvos de papel acoplados em suportes derrubáveis.

Tais alvos somente serão considerados atingidos quando derrubados. Serão desprezadas as zonas de *scores* do alvo, sendo computado apenas zero ou *miss*.

5.4. Alvos Metálicos

5.4.1 Poderão ser empregados no TD alvos metálicos reativos ou derrubáveis.

5.4.2 Aplicam-se aos alvos metálicos derrubáveis as seguintes diretrizes:

Não podem ser utilizados alvos que viram para o lado quando atingidos por um tiro, sem que esse disparo resulte na queda do alvo.

É permitida a utilização de alvos metálicos ameaçadores que necessitam receber vários disparos para caírem, simulando um agressor que já tenha sido alvejado, mas que continua atirando.



Os alvos deverão cair ou tombar para serem computados como atingidos.

Aplicam-se aos alvos metálicos reativos as seguintes diretrizes:

-O disparo no alvo já configura o acerto nele, pois o alvo reativo não é configurado para ser derrubado e sim para realizar um movimento com o impacto do tiro recebido e, em seguida, voltar à sua posição inicial.

5.4.3 Uso de alvos *Popper* no TD: Podem ser utilizados alvos *popper* derrubáveis ou reativos, desde que possuam a altura mínima de 50 (cinquenta) centímetros e um diâmetro mínimo de 15 (quinze) centímetros, sendo esta largura aferida na área destinada ao recebimento do impacto do tiro e o correto acionamento do alvo.

-Os alvos deverão ser calibrados utilizando-se duas armas, com amostras de pelo menos 3 (três) munições que atendam aos requisitos mínimos dos fatores de potência ou características das divisões, quando for o caso.

-Após a realização dos testes e aprovação conjunta do *ÁRBITRO Master* e do *ÁRBITRO*, o método de calibração não poderá ser contestado pelos competidores.

-Na calibragem inicial, cada *popper* deverá ser regulado para cair quando atingido por um único tiro disparado na área circular do alvo, que é a sua zona de calibragem.

-Os tiros de testes da calibragem deverão ser efetuados a partir do local mais afastado do posto de tiro em que o competidor deverá engajar o *popper*.

-O *ÁRBITRO Master* e ou o *ÁRBITRO* deverão verificar, antes do início da competição e no transcorrer dela, quando necessário.

-Um alvo é considerado adequadamente calibrado quando testado e funcionando perfeitamente 3 (três) vezes seguidas.

-Se os alvos derrubáveis, tipo *popper*, não caírem quando atingidos, deverão ser adotados os seguintes procedimentos alternativos à critério do competidor:

- Efetuar mais disparos até derrubar o *popper* e, neste caso, nenhuma providência adicional deverá ser tomada e a pista deverá ser computada normalmente.
- Continuar a execução da pista, não voltar a atirar no *popper* e não questionar a calibração do alvo. Neste caso, a pista é computada normalmente e é atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado.
- Continuar a execução da pista, não voltar a atirar no *popper* e questionar a calibração do alvo, imediatamente, após o comando "*Pista FRIA* " (*Range is Clear*).
- Não continuar a execução da pista, indicar que finalizou a mesma e questionar a calibração, imediatamente, após o comando "*Range is Clear*", estando sujeito à aplicação das regras previstas na Seção 8.5, caso o questionamento seja considerado improcedente.

-Nenhuma Pessoa poderá interferir ou tocar no alvo questionado.

Se o competidor tocar no alvo, será atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado. Se for algum membro do *staff*, o competidor terá direito ao *reshoot* da pista.

-Deverá ser realizado pelo *ÁRBITRO* da pista, em posição próxima a que o competidor fez o respectivo disparo, um tiro na zona de calibragem do *popper*, a fim de se verificar a existência de algum defeito no alvo.

-Em se constando o mau funcionamento do *popper*, o competidor terá o direito de refazer a pista (*reshoot*).



-Se for constatada a impropriedade no questionamento da calibração, será atribuído um erro de tiro (*miss*) ao *popper* não derrubado e deverão ser coletadas 3 (três) amostras de munições do competidor em questão, de livre escolha do *ÁRBITRO Master* ou pessoa por ele designada, para posterior teste de fator de potência no cronógrafo.

5.4.4 Uso de *Plates* no TD: Poderão ser utilizados *plates* quadrados ou circulares, desde que estes possuam, respectivamente, a largura ou o diâmetro mínimo de 15 (quinze) centímetros.

Os *plates* deverão ser testados antes do início da competição e não estão sujeitos à calibração ou questionamentos da calibração.

O mau funcionamento dos *plates* são tratados como falha de equipamento da pista e ensejará na Repetição da pista (*reshoot*).

5.5 Alvos de Argila e Sintéticos

- É permitida a utilização estática de alvos de argila e similares, a fim de simular situações em que se tenha que destruir um objeto contextualizado no cenário.
- Os alvos de argila e similares não se sujeitam aos questionamentos de calibração.

5.6 Interferência nos Materiais ou Equipamentos da pista

- É proibida a interferência do competidor nos materiais e equipamentos utilizados nas pistas de tiro. Isso inclui tocar ou mover qualquer material.
- Qualquer ação corretiva necessária deverá ser solicitada ao *ÁRBITRO* da pista, a qual caberá tomar as providências necessárias decorrentes, quando for o caso.
- Qualquer interferência indevida por parte do competidor ensejará na aplicação de um “Erro de Procedimento” (EP), penalizável a cada conduta irregular praticada.

5.7 Alvos não Permitidos

- Não são permitidos nas pistas de cenários alvos não condizentes com uma situação de autodefesa (nas provas Estaduais ou Nacionais).
- Não é permitida a utilização de objetos não concebidos como alvos para tiro, tais como: balões, bolas, pinos de boliche, latas, ovos, dentre outros (nas provas Estaduais ou Nacionais).

5.8 Cronógrafo e Fator de Potência

5.8.1 Sempre que possível, deverão ser utilizados cronógrafos nas competições de TD.

5.8.2 Os fatores de potência de cada divisão estão estabelecidos nos ANEXOS A1, A2, A3 e A4, sendo recomendável que o competidor teste previamente as suas munições e que elas tenham o fator mínimo previsto no dia da competição.

5.8.3 Munições oficiais das competições disponibilizadas pela TD não estão sujeitas à aferição no cronógrafo, desde que o competidor utilize na competição somente a munição oficial disponibilizada.

Caso o competidor utilize parcialmente as munições oficiais disponibilizadas, deverão ser



aplicados normalmente os procedimentos previstos para a checagem do fator de potência.

5.8.4 O cronógrafo deverá ser previamente configurado e aferido conforme as orientações do fabricante em cada dia de checagem dos fatores de munição.

A aferição prévia deverá ser conduzida pelo *ÁRBITRO* designado pelo *ÁRBITRO Master*, com a realização de 3 (três) disparos.

5.8.5 Ao longo da competição serão recolhidas, aleatoriamente, 7 (sete) amostras de munição de cada competidor para fins de checagem do fator de potência.

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.

O fator de potência é calculado usando o peso do projétil e a velocidade média dos três cartuchos disparados.

O cálculo do fator de potência é obtido multiplicando o peso do projétil em grains pela velocidade média apurada em pés por segundo (*fps*), dividindo por 1000. Devem ser ignorados os números à direita do decimal. Os fatores mínimos de potência estão definidos nos ANEXOS das respectivas divisões.

A munição deverá ser testada na presença do competidor com a arma utilizada por ele na respectiva divisão.

Uma das amostras coletadas deverá ser desmontada e pesada, a fim de verificar a sua conformidade.

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.

Se o resultado da contraprova também for insatisfatório, o competidor será desclassificado da competição.

5.8.6 A checagem dos fatores de potência poderá ser realizada somente para aqueles competidores elegíveis para a premiação, quando expressamente autorizado pelo *Árbitro Master*. E quando houver dúvidas quanto a munição de um atirador. Ou estatisticamente por sorteio.

5.8.7 O *ÁRBITRO Master* poderá solicitar a coleta adicional de munições dos competidores, sempre que necessitar complementar os testes.

5.8.8 As munições utilizadas nas divisões *Rimfire* não estão sujeitas ao teste de cronógrafo para o cálculo do fator de potência.

5.8.9 A tolerância para o Fator mínimo, será de até 5% (para menos), com aplicação de uma Penalidade de Conduta Antidesportista (CA = 25 segundos). Se a variação for maior que 5% (para menos), será aplicado a penalidade de DQ.

6- EQUIPAMENTOS DO COMPETIDOR

6.1 Requisitos Gerais de Armas E Equipamentos

6.1.1 Os dispositivos de segurança internos e externos devem estar operantes da forma como foram projetados pelo fabricante.

6.1.2 Nenhum dispositivo de segurança deverá estar desabilitado ou inutilizado.

6.1.3 Somente é permitida a utilização de armas, peças e acessórios originais de fábrica.

6.1.4 É permitido a utilização de **Supressores de som** (silenciadores), conforme (§ 2º e § 5º do art. 27 da Portaria nº 136-COLOG/2019), nas armas curtas e longas.



6.1.5 Pistolas semiautomáticas iniciam o primeiro tiro nas seguintes condições:

-Ação simples: Câmara carregada, cão armado, trava de segurança externa acionada.

-Ação dupla: Câmara carregada, cão totalmente batido ou desarmado e, opcionalmente, trava de segurança externa acionada.

-Ação seletiva (dupla ação): Se iniciar em ação simples deverá seguir os procedimentos descritos na regra 6.1.5.1 ou se sair em ação dupla, deverá seguir os procedimentos descritos na regra 6.1.5.2.

6.1.6 As condições de início e outras peculiaridades de uso das armas longas seguem as disposições constantes dos ANEXOS A2, A3 e A4.

6.1.7 Nenhuma arma com modificação interna que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante poderá ser utilizada numa competição.

6.1.8 É proibida a utilização de apoio de dedo (*thumb rest*) nas armas.

6.1.9 O competidor jamais poderá usar ou portar consigo mais do que uma arma carregada durante uma pista de tiro.

6.1.10 É proibida a utilização de armas no modo automático.

6.1.11 Quaisquer violações às regras de equipamentos acarretará a qualquer tempo, na imediata desclassificação do competidor (DQ).

6.2 Armas Curtas

6.2.1 Não é permitida, em regra, a utilização de armas curtas com Compensadores, sendo permitidos apenas os modelos originais de fábrica.

6.2.2 As armas curtas são classificadas por divisões, conforme ANEXO A1.

6.2.3 As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de $228.60\text{ mm} \times 158.75\text{ mm} \times 50.80\text{ mm}$ ($9'' \times 6\frac{1}{4}'' \times 2''$) e deverão ser testadas descarregadas com o maior carregador a ser utilizado pelo competidor, que deverá ser inserido na arma sem munições.

-A caixa de checagem deverá ter uma abertura de 80 mm em um dos lados utilizados para a medição do comprimento da arma, quando for utilizada para a aferição de pistolas equipadas com mini *red dot*.

-A referida abertura visa conjugar a medição das dimensões da arma com a projeção da mira mini *red dot* acoplada nela.

6.2.4 As armas podem ser checadas para qualquer fim, a critério do *ÁRBITRO Master*, seja antes, durante ou depois da competição até o momento da divulgação final dos resultados.

6.2.5 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 competidor.

6.2.6 O peso mínimo do gatilho é fixado nos seguintes limites e testados conforme se segue:

-2.27 kg (5 lbs.): Quando a arma descarregada estiver como pronta para disparar em ação dupla.

-1.36 kg (3 lbs.): Quando a arma descarregada estiver como pronta para disparar em ação simples ou no sistema *striker fire*.



- O medidor do peso do gatilho ou balança deve ser posicionado de maneira mais central ao corpo do gatilho.
- Na medição da puxada do gatilho poderá ser utilizada uma balança específica para esse fim ou um peso afixado no gatilho, devendo ser feita essa medição com a boca do cano da arma verticalmente apontado para cima.
- A medição da puxada do gatilho será feita conforme a condição inicial de saída da arma na pista de tiro.
- Pelo menos um dos testes acima deverá ser executado e a arma somente será considerada apta quando testada e aprovada 3 (três) vezes.
- Qualquer falha ou mau funcionamento da arma é de responsabilidade exclusiva do competidor, não ensejando no direito de repetir ou reinício da pista caso já tenha sido dado o sinal sonoro de início dela.
- sinal sonoro do *timer* após o comando “*standby*” configura o início da execução da pista, mesmo que o competidor não tenha efetuado nenhum disparo.
- Em qualquer solução de pane ou mau funcionamento da arma deverão ser observadas as regras de segurança previstas no Capítulo 2, especialmente, quanto aos controles de cano e de dedo no protetor do gatilho.
- Competidor terá, durante a execução da pista, oportunidade para solucionar uma pane ou falha da arma, caso não opte por encerrar a pista prematuramente.
- Uma execução incompleta de pista será computada conforme o disposto na Seção 8.5.

6.3 Modificações Permitidas nas Armas Curtas

6.3.1 Troca de miras por qualquer outra compatível com a especialidade da divisão e que a arma caiba na caixa de checagem, desde que não sejam realizados processos de usinagens do ferrolho para esse fim.

6.3.2 Troca do botão de liberação do carregador, desde que não sobressaia da maior saliência da armação do cabo original da arma mais do que 0.60 cm, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.3 Troca do botão de liberação do ferrolho, desde que não sobressaia da arma mais do que 2.0 mm em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.4 Troca do botão (alavanca) de desmontagem, desde que não sobressaia da arma mais do que 2.0 mm em relação à configuração original básica, sendo permitidas variações de até 5% (cinco por cento).

6.3.5 Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total.

Instalação de *bumper*, desde que o carregador com o acessório instalado não pese mais do que 30 g em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.6 Instalação de guia de mola dupla, desde que seja feito de aço.

6.3.7 Instalação de emborrachados (*beavertail*) ou fitas no cabo da arma com o intuito de melhorar a aderência.

6.3.8 *Plugs* plásticos podem ser usados para preencher a abertura atrás do carregador.

6.3.9 Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais.



6.3.10 Gravações no *slide*.

6.3.11 Substituição por extratores e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala.

6.3.12 Carregadores não originais, desde que não pesem mais do que 30g em relação ao carregador original de mesma capacidade.

6.3.13 Podem ser utilizados prolongadores de carregadores, desde que atendam todas as condições abaixo:

- Sejam originais de fábrica ou produzidos por empresas que comercializem o produto em larga escala;
- As armas com eles inseridos devem caber na caixa de checagem;
- Acresçam até duas munições em relação à configuração padrão especificada pelo fabricante.
- Não pesem mais do que 30 g em relação ao carregador original de mesma capacidade.
- Usinagem no cilindro do revólver para permitir o uso do *moon clip*

6.4 Modificações Não Permitidas nas Armas Curtas

- Modificações nas armas que não possibilitem a reversão para o estado original delas.
- Modificações gerais nas armas que resultem no acréscimo de peso superior à 10% (dez por cento) da configuração original de fábrica.
- Desconexão ou desativação de quaisquer dispositivos de segurança da arma.
- Laser e lanternas acopladas nas armas, salvo quando se tratar de provas especiais em que todos os competidores devam usá-las.
- Modificações internas que façam a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante.
- Modificações internas e externas que alterem a função original e a operação da arma de fogo.
- Incluir pesos complementares para obter uma vantagem competitiva.
- Realizar furos no cano e no *slide*.

6.5 Carregadores e Porta Carregadores de Armas Curtas

- São Permitidos carregadores de alta capacidade que fiquem expostos fora da arma, que são originais da fábrica e que caibam na caixa de checagem.
- Os carregadores iniciam a pista completamente cheios, sendo permitida a inserção de uma munição na câmara, salvo quando o *briefing* dispuser de modo diverso, exclusivamente, em decorrência de uma situação de autodefesa criada no cenário ou em algum exercício.
- Iniciar uma pista com os carregadores municados diferentemente do especificado no *briefing* configura, em qualquer hipótese, conduta irregular, penalizada com um Erro de Procedimento (EP).
- Poderão ser utilizados carregadores não originais, desde que atendam ao disposto na regra 6.3.13.
- Ao efetuar a recarga, os competidores utilizarão primeiramente todos os carregadores



com munição que estiverem nos suportes de carregadores acoplados ao cinto.

Os carregadores deverão estar seguramente armazenados nos suportes de carregadores, ao iniciar a pista.

- O suporte do carregador deverá ter um sistema de retenção ativo, tal como uma aba que proteja com pressão ou velcro, ou ainda, um sistema de retenção por fricção.
- Carregadores adicionais de reposição podem ser guardados nos bolsos.
- É permitida a utilização de 2 (dois) suportes de carregadores simples ou um duplo quando o competidor utilizar uma pistola.
- Os carregadores cheios deverão permanecer retidos pelo sistema de retenção quando o suporte for virado de cima para baixo.
- Ao efetuar uma recarga, os carregadores retirados da arma, ainda com munições, devem ser guardados, exclusivamente, nos bolsos ou no suporte do carregador.

6.6 Speed Loader e Moon Clip

- Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto
- É permitida a utilização de até 3 (três) suportes acoplados ao cinto, podendo ser 2 (dois) na frente do coldre e um atrás dele, quando necessário para a completa ocultação.
- Carregadores adicionais de reposição podem ser guardados nos bolsos, exceto nos traseiros.
- Os suportes devem ser posicionados no cinto o mais perto possível do coldre.
- Os suportes deverão garantir a retenção o suficiente para permitir que eles possam ser virados de cima para baixo e permanecerem retidos.
- Ao efetuar a recarga, os competidores utilizarão primeiramente todos os carregadores com munição que estiverem nos suportes de carregadores acoplados ao cinto.
- Os suportes devem ser adequados para o transporte oculto.

6.7 Miras

- É permitida a utilização dos seguintes tipos de miras, conforme a especialidade de cada divisão:

-Aberta: Poderá ser utilizada qualquer mira aberta fixa ou ajustável, desde que não utilizem componentes eletrônicos ou lentes.

É permitida a utilização de miras abertas luminescentes, de *tritium*, fibra ótica, dentre outras.

-Red Dot: São dispositivos eletrônicos passivos de projeção de um ponto luminoso na lente da mira e que sejam adequados para o transporte oculto.

Os Competidores poderão ajustar as suas miras eletrônicas, apontando suas armas diretamente para o chão em ângulo aproximado de 45° graus, em local seguro designado pela organização de prova.

- Não é permitida a utilização de mira laser ativa e lanternas, salvo quando se tratar de provas especiais.
- As armas que possuírem miras sem baterias com dispositivos luminosos indicativos da correção da visada serão incluídas nas divisões de *red dot*, desde que essas miras sejam usualmente utilizadas para a autodefesa e não especificamente para competições.



6.8 Coldres

6.8.1 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 aos Agentes da Segurança Pública.

6.8.2 Os coldres utilizados nas competições de TD deverão ser de materiais rígidos, preferencialmente de polímero, plástico ou Kydex, sejam eles internos ou externos.

6.8.3 O coldre deverá cobrir integralmente o protetor do gatilho (guarda-mato), a fim de impedir o acionamento involuntário do gatilho da arma.

6.8.4 O coldre deverá possuir pelo menos um sistema de retenção ativo, como o de fricção.

6.8.5 As armas deverão permanecer retidas pelo sistema de retenção do coldre quando ele for virado de cima para baixo.

6.8.6 Todos os dispositivos de retenção deverão estar ativados no início da execução da pista de tiro.

6.8.7 Devem ser utilizados em cintos permitidos para a prática do TD.

6.8.8 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.

-Os coldres utilizados não poderão apontar o cano da arma em direção ao corpo do competidor.

-Devem transportar a arma em uma inclinação neutra (vertical) ou com o cano levemente direcionado para trás, em posição segura.

-Somente atiradores nível II ou acima, poderão utilizar na posição "ANEXO" ou 13 horas ou com experiência comprovada.

-O cabo da arma deve estar posicionado acima do cinto quando se tratar de competidores do sexo masculino e, quando se tratar de competidoras do sexo feminino, o cabo poderá estar na mesma linha do cinto.

-Excepcionalmente, será permitido que as competidoras utilizem o coldre do tipo *Dropped Offset Holster* (DOH), quando o formato do corpo delas não sejam compatíveis com os outros tipos de coldres permitidos para o TD.

6.8.9 Não são permitidos os seguintes tipos de coldres:

- Axilares;
- Traseiros;
- Cruzados;
- Canela;
- Coxa;
- Desenvolvidos para competição.

6.9 Cintos

- Devem passar por todas as presilhas da calça ou bermuda.
- Podem ter a largura de até 4.60 cm.

***Devem permitir o uso no porte velado no dia-a-dia.



6.10 Joelheiras, Cotoveleiras e Luvas

Não é permitida a utilização de joelheiras, cotoveleiras e luvas, salvo quando se tratar de provas especiais envolvendo Agentes da Segurança Pública, desde que tais equipamentos façam parte do respectivo uniforme institucional.

6.11 Traje de Ocultação de Arma

- Uma das principais características do Tiro Defensivo TD é o porte oculto da arma e, por isso, a maioria dos cenários deve prever essa condição.
- Todo equipamento deve ser utilizado de modo que mesmo quando o competidor esticar os seus braços lateralmente em posição paralela ao solo, o equipamento não poderá ser visualizado.
 - Não é permitida a utilização de coletes que possuam tela de ventilação que permitam a visualização dos equipamentos do competidor.
 - Não é permitida a colocação de pesos no traje de ocultação, sendo permitida, exclusivamente, a guarda de carregadores nos bolsos, desde que ocorra após a utilização do carregado na pista em que estiver executando.
 - É proibido utilizar trajes de ocultação em que o volume da arma e dos equipamentos fiquem evidenciados mesmo estando cobertos.
 - Nas competições homologadas como níveis I e II são permitidas a utilização de camisas, por fora da calça, como traje de ocultação.

6.12 Calçados

É permitida a utilização de calçados com travas, desde que estas sejam inteiramente de borracha, sendo vedado o uso de travas de metais.

6.13 Equipamento de Proteção Individual (EPI)

Todas as Pessoas que se encontram na área de tiro deverão utilizar equipamentos de proteção visual e auricular, conforme o estabelecido na Seção 2.3.9.

É permitido a utilização de **Supressores de som** (silenciadores), conforme (§ 2º e § 5º do art. 27 da Portaria nº 136-COLOG/2019), nas armas curtas e longas.

6.14 Munição

- Os competidores são exclusivamente responsáveis pela munição que utilizam.
- É de responsabilidade do competidor a ocorrência de qualquer dano, acidente, lesão sofridos por qualquer Pessoa, em decorrência do uso legal ou ilegal de qualquer munição em sua posse.
- É proibida a utilização de munição incendiária, explosiva, perfurante de blindagem (*metal piercing*) ou traçante.
- Os competidores são responsáveis financeiramente por qualquer dano aos equipamentos e adereços da pista ou alvos danificados pelo uso de munição não autorizada.



7 – COMPETIÇÃO DE TIRO DEFENSIVO TD

7.1 Regulamento

7.1.1 As competições de TD deverão seguir rigorosamente as disposições deste regulamento.

7.1.2 Compete a organização da prova, representante do clube sediado da prova e ao representante da TD, fiscalizar o cumprimento do regulamento e normas emanadas da TD.

7.1.3 Somente as competições homologadas pela TD são consideradas eventos oficiais de TD.

7.1.4 Para participar de uma competição TD, o competidor deverá ter conhecimento mínimo de segurança e curso básico de tiro.

7.1.5 É permitida a participação de um competidor não membro da TD.

7.1.6 Os clubes de tiro vinculados e os *ÁRBITROS* devem promover competições de TD em acordo com as disposições deste regulamento.

7.2 Tipos de Competições

7.2.1 Internacionais

São competições homologadas previamente como evento internacional, que envolvam, no mínimo, a participação de competidores de pelo menos 2 (dois) países.

7.2.2 Nacionais

São as competições para todos os estados.

7.2.3 Estaduais ou Regionais

São competições dentro de uma Unidade da Federação (Estado).

São competições dirigidas aos atletas de uma determinada área geográfica de um país (Estados), que envolvam a participação de atletas registrados ou convidados, de mais de um Estado.

7.2.4 Online

São competições que ocorrem simultaneamente em várias sedes, em período estipulado, não necessariamente em um mesmo momento, cujos resultados são enviados eletronicamente pelos organizadores, a fim de serem consolidados numa única classificação e premiação.

7.2.5 Especiais

São competições dirigidas a um grupo específico de competidores ou patrocinadas por alguma empresa/instituição com esse fim.

Quando se tratar de competições realizadas em ambiente militar ou policial, os competidores poderão utilizar as armas e equipamentos fornecidos pela respectiva corporação, não sendo aplicável às armas e equipamentos institucionais quaisquer restrições deste regulamento.

7.2.6 Internas

São competições internas dos clubes de tiro ou interclubes, dirigidas aos atletas registrados ou não na TD.



7.3 Divisões das Competições

7.3.1 No TD o praticante compete por Divisões, de acordo com os calibres e características das armas. Os atiradores que optarem por Miras Óticas, independentemente de sexo, idade ou atividade profissional, e também podem optar por concorrer por uma Categoria, que visa classificar os atiradores por critérios de idade, sexo, experiência, condição física e também aqueles que, por sua função pública, portam armas de fogo em seu dia a dia.

7.3.2 As armas, quanto à CLASSES, são discriminadas da seguinte forma:

- A. **Pistola Menor:** Calibre .380 - ACP- Fator mínimo 90
- B. **Pistola Menor Mira Ótica :** Calibre .380 – Fator mínimo 90
- C. **Pistola Maior:**(Acima de .380ACP): 38 TPC, 9mm a .45 ACP – Fator mínimo de potência 120
- D. **Pistola Maior Mira Ótica (Optic Pistol):** (Acima de .38 TPC e 380ACP): 9mm a .45ACP
- E. **Revólver:** .38 a .45 – Fator mínimo de potência 105
- F. **Pistola 22:** 22LR (Mira Aberta) – Calibre de treinamento
- G. **Pistola 22:** 22LR (Mira ótica) – Calibre de treinamento
- H. **Air Soft (PA)** Apendice A5. – Calibre de treinamento
- I. **Trigun** ANEXO A4
- J. **Carabina calibre de pistolas:** 9mm e .40
- K. **Carabina calibre 22:** 22 LR e 22 Winchester Magnum . – Calibre de treinamento
- L. **Armas longas:** não haverá classificação por calibre. Havendo, no mínimo, três inscritos nesta classe, será criada ou designada uma pista específica dentro da competição, compatível este tipo de arma.

*****O uso de supressores de som, é permitido para todas as divisões**

7.4 Categorias das Competições

Os competidores poderão concorrer em uma das seguintes **categorias**, de acordo com o seu perfil:

- A. **Arbitros:** (Árbitros homologados pela LNTD), que participarem da montagem das pistas, e desejam participarem das competições, como atletas, não poderão ranquear, será apenas como treinamento. Mas poderão considerar na contagem de participações mínimas de competições, para participar dos ranking Final e sorteios, quando for o caso.
- B. **Iniciante:** Para quem iniciou no esporte do Tiro e **nunca praticou o Tiro**, será por 12 meses, nesta classificação.
- C. **Damas** – Praticantes do sexo feminino, independentemente de idade ou atividade profissional.
- D. **Junior** – Praticantes até 18 anos de idade, independentemente de sexo.
- E. **Sênior** – Praticantes maiores de 18 anos de idade, independentemente de sexo ou atividade profissional.
- F. **Master** – Praticantes maiores de 50 anos de idade, independentemente de sexo, idade ou atividade profissional.
- G. **Experientes** – Praticantes maiores de 70 anos de idade, independentemente de sexo, idade ou atividade profissional.
- H. **Institucional** – Que, pela natureza de sua função pública, possuem porte de arma institucional, independentemente de sexo e idade. Esses competidores deverão competir com o calibre compatível com aquele autorizado no seu porte de arma.
- I. **PCD** – Praticantes com Deficiência, ou seja, todo indivíduo que possua uma limitação física permanente, divididos em 03 (três) categorias: Amputados, Cadeirantes 54 (portadores de lesões mais severas) e 55 (portadores de lesões menos severas), devendo ser projetada ou designada uma pista especial em cada etapa.



Observações

- O atirador habilitado para a categoria **Institucional**, geralmente, é servidor da área de *Segurança Pública*, mas, toda atividade desenvolvida do **TD** deverá contemplar as situações em que esteja em seu lazer ou deslocamento, pois, quando em serviço, os procedimentos de atuação não são necessariamente os mesmos.
- O praticante será classificado em **uma única categoria**, de acordo com o tipo de arma, salvo no caso de **armas longas**, e poderá optar por concorrer em uma **categoria**, devendo indicar sua escolha no momento da inscrição, pela qual pagará 50% (cinquenta por cento), do valor correspondente inscrição na classe.
- O competidor não poderá inscrever-se apenas na **categoria** e, caso não cumpra os requisitos, será excluído daquela **categoria** escolhida, não podendo competir em outra **categoria**, ainda que seja habilitado para tanto.
- A idade a ser considerada para a inscrição do competidor na **categoria** será com base no ano vigente. Ou seja, aquele em que o competidor completar a idade limite da categoria.

7.5 Regras da Competição

7.5.1 Engajamento dos Alvos

7.5.1.1 Um alvo é considerado engajado quando o competidor executar a quantidade mínima de disparos prevista no *briefing* em sua direção, mesmo que os disparos não atinjam o alvo visado.

7.5.1.2 Deixar de engajar os alvos corretamente ensejará na aplicação de um *Erro de Procedimento (EP)* para cada alvo não engajado.

7.5.1.3 Os alvos deverão ser engajados em prioridade defensiva ou sequência defensiva, conforme o estabelecido no *briefing*.

-Prioridade Defensiva (PD): É o modo de engajamento no qual o competidor alveja os alvos de acordo com o maior grau de ameaça.

- A maior ameaça é baseada na distância dos alvos visíveis dos **mais próximos** para os mais distantes.
- O *briefing* da pista poderá prever outras condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro, ainda que o alvo não seja aquele que esteja posicionado mais próximo do competidor. Um alvo ameaçador mais longe portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça, que um revólver / pistola em distancia menor. **OBS.:** Se a ameaça com **FACA** estiver a uma distância inferior à 7m, tem o mesmo grau de ameaça de uma pistola/revólver, deverá ser neutralizado com prioridade. No Briefing deverá ser mencionado se a pista ou posto de tiro é de "Prioridade ou Sequência Defensiva).
- Na regra acima, o alvo ameaçador deve ter a arma desenhada/pintada ou adesivada nele e deverá constar expressamente no *briefing* que se trata de um alvo de maior grau de ameaça em relação aos outros.



-Sequência Defensiva (SD): É o modo de engajamento no qual o competidor alveja os alvos que irão aparecendo na medida da progressão do fatiamento.

- A disposição dos alvos a serem engajados em SD é considerada tanto na lateralidade quanto na profundidade, uma vez que nesse tipo de engajamento os alvos apresentam graus de ameaças iguais e, por isso, pouco importa se um alvo está ou não na frente do outro.
- Deixar de executar corretamente uma SD ensejará na aplicação de um *Erro de Procedimento (EP) por alvo*.
- Em pista de contagem ilimitada, o competidor somente poderá realizar disparos adicionais no alvo, quando quiser melhorar o seu resultado, após a realização da SD.
- *briefing* da pista poderá prever condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro quando o competidor estiver disparando em “céu aberto” e os alvos estiverem posicionados conforme a regra de engajamento em sequência defensiva. Um alvo ameaçador portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça em relação a um alvo portando uma arma curta. Neste caso, a sequência defensiva deverá ser executada conforme o grau de ameaça especificado no *briefing*.
- Na regra acima, o alvo ameaçador deve ter a arma pintada ou adesivada nele e deverá constar expressamente no *briefing* que se trata de um alvo de maior grau de ameaça em relação aos demais.

7.6 Cobertura

7.6.1 Consiste na barreira física existente entre o competidor e os alvos a serem engajados, simulando uma barreira de proteção a ser utilizada numa situação de autodefesa.

7.6.2 Poderá ser previsto no *briefing* que o competidor, ao engajar os alvos em cobertura, deverá posicionar a sua arma antes do limite da barreira física da cobertura, simulando uma situação de autodefesa em que um marginal poderia derrubar a sua arma com um golpe, devendo ser utilizada nesta hipótese uma barreira física ou linha de falta limitadora de posição.

7.6.3 As coberturas deverão ser utilizadas para engajar os alvos sempre que disponíveis.

7.6.4 Os joelhos do competidor poderão tocar no solo quando ele estiver engajando os alvos em cobertura baixa.

7.6.5 Em nenhuma hipótese o competidor poderá abandonar uma cobertura disponível e engajar os alvos a “céu aberto” ou sair da posição de cobertura com a arma descarregada. Para não ser considerado um abandono de cobertura disponível, a arma deverá ter uma munição inserida no interior da sua câmara.

7.6.6 Os competidores não podem cruzar ou entrar em nenhuma abertura sem primeiro envolver alvos visíveis a partir das posições de cobertura.

7.6.7 Ao solucionar uma pane na arma, ocorrida em uma posição de cobertura ou próximo a ela, o competidor deverá saná-la utilizando a cobertura disponível.



7.6.8 **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 em cada posição de tiro.

7.6.9 Inexistindo objetos ou linhas de falta como indicadores dos limites de cobertura, o **ÁRBITRO** dará o comando “Cobertura”, uma única vez em cada posto de cobertura, sempre que possível. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de cobertura já configurada, mas tão somente evitar a concretização da violação.

7.6.10 Atirar em uma posição de cobertura descumprindo a Regra, será aplicado um *Erro de Procedimento* (EP)

7.6.11 – Inspeções (varredura / limpeza) de Áreas de Visualização Restrita

A técnica de fatiamento pressupõe a inspeção **progressiva** de áreas potencialmente ameaçadoras.

Durante a inspeção de cantos, portas, corredores, móveis, janelas, aberturas ou quaisquer áreas de visualização restrita, a arma deverá acompanhar o setor observado pelo competidor, ainda que não exista alvo visível ou identificado, permanecendo orientada para a direção da potencial ameaça.

A aplicação desta regra não afasta nem flexibiliza as disposições relativas ao controle de cano, aos ângulos de segurança e às demais normas de segurança previstas neste Regulamento, que prevalecerão em qualquer situação.

7.7 Recargas em Armas Curtas

7.7.1 Há 3 (três) tipos de recargas utilizadas no Tiro Defensivo:

- Recarga de Emergência.
- Recarga Estilo Livre.
- Recarga Tática.

7.7.2 Recarga de Emergência: É realizada quando o carregador ou o cilindro e o interior da câmara estão vazios. Trata-se da recarga em que a arma se encontra completamente vazia. Nestes casos, deve ser considerado em caso de impossibilidade de uma cobertura, o movimento de afastamento lateral ou diagonal para dificultar o engajamento por parte da ameaça. Os carregadores vazios e as capsulas vazias podem ser abandonadas.

7.7.3 Recarga Estilo Livre: É a recarga realizada conforme livre escolha do competidor. O competidor executará a recarga de munições de forma livre, salvo quando o *briefing* prever explicitamente uma Recarga Tática ou quando houver a necessidade da realização de uma Recarga de Emergência.

7.7.4 Recarga Tática: É a recarga realizada quando há munição inserida na arma ou no cilindro do revólver e o competidor, primeiramente, retira o carregador, *jet loader* ou *moon clip* sobressalentes dos porta-carregadores acoplados aos cintos, conforme o caso, para em seguida retirar o carregador da pistola ou as cápsulas do cilindro do revólver para inserir o equipamento sobressalente.

7.7.5 O competidor não poderá abandonar, nos 3 (três) tipos de recarga, um carregador, *jetloader* ou *moon clip* com munição inserida neles, salvo quando esses equipamentos forem os causadores da pane ou mau funcionamento da arma.

Um carregador abandonado poderá ser recolhido, sem a aplicação de nenhuma penalidade, antes da realização do primeiro disparo na posição de tiro seguinte (posto de tiro).



7.7.6 A realização de uma recarga em desacordo com o *briefing* ensejará na aplicação de um *Erro de Procedimento* (EP).

7.7.7 Havendo cobertura disponível, o competidor poderá iniciar a recarga em deslocamento, desde que ele não fique exposto para nenhum alvo.

7.7.8 Ao retirar o carregador da arma, o competidor deverá executar uma imediata recarga, realizando um deslocamento lateral, diagonalmente ou ajoelhar (baixar o perfil), para dificultar o engajamento do inimigo.

7.8 Disparos em Movimento

- As competições de TD devem prever disparos em movimento.
- A violação à disposição do *briefing* de realização de disparos em movimento implicará na aplicação de um *Erro de Procedimento* (EP) para cada disparo parado.
Se o competidor atirar parado em mais de um alvo, no mesmo posto de tiro (posição), será aplicado um Erro de Procedimento (EP).
- Os deslocamentos devem ser realizados com o dedo, visivelmente, fora do protetor do gatilho.

7.9 Tipos de Contagem da Pista de Tiro

7.9.1 Cada pista de tiro deverá ter o tipo de contagem a ser seguido, previamente, definido no respectivo *briefing*.

7.9.2 Existem 2 (dois) tipos de contagem no TD:

- Limitada.
- Ilimitada.

7.9.3 Contagem Limitada: É o tipo de contagem em que o competidor deverá iniciar e executar a pista com a quantidade de munições correspondente à quantidade de disparos necessários para a solução dela.

Deverá ser utilizada nas pistas de exercícios, e nas de cenários de autodefesa, em que o competidor dispõe de um quantitativo limitado de munições para resolver a situação descrita no *briefing*.

Se o competidor executar a pista com mais disparos do que o previsto, receberá a aplicação de um Erro de Procedimento (EP).

Havendo mais disparos nos alvos do que o previsto, os melhores disparos serão considerados excedentes e deverão ser descartados.

7.9.4 Contagem Ilimitada: É o tipo de contagem que permite ao competidor executar quantos disparos ele desejar no alvo, desde que não viole outras regras de Tiro Defensivo. São computados apenas os melhores resultados de cada alvo.

O competidor poderá efetuar mais disparos para melhorar o seu desempenho, se assim desejar.

7.10 Participação do Árbitro como Competidor

Os *ÁRBITROS* somente poderão participar das competições como atletas competidores, desde que:

-Não tenha nenhum conhecimento sobre os desenhos e procedimentos requeridos para as pistas de cenários desconhecidos, quando houver.



-Que realize a sua passagem de pista antes dos competidores que não fazem parte da organização da prova, sem que isso atrapalhe o seu desempenho competitivo ao atribuir, por exemplo, um tempo curto (preferência na presença de outros atiradores).

-Haja a comunicação prévia em relação ao dia e horário em que os *ÁRBITROS* farão a passagem de pista, a fim de possibilitar o acompanhamento dos demais competidores que assim desejarem.

7.11 Posição de Início

- O competidor a comando do *ÁRBITRO* se colocará na posição inicial descrita no *briefing* da pista de tiro.
- Não havendo uma posição de início diferenciada descrita no *briefing*, o competidor se posicionará com o corpo ereto, pés paralelos tocando completamente o solo e os braços deverão estar estendidos, lateralmente, ao longo do corpo em posição natural.
- O *briefing* da pista jamais poderá exigir que o competidor saque a arma do coldre com a mão inábil (mão fraca).
- O competidor não poderá alterar a sua posição após o comando “*standby*” e antes do sinal sonoro do *timer*.
- Se a pista de tiro é iniciada em posição incorreta, em decorrência da falha do *ÁRBITRO*, ela deverá ser refeita (*reshoot*).

7.12 Reshoot (Repetir a prova).

- O competidor terá direito ao repetir a pista em decorrência de falha de materiais empregados nela, erros da administração e em outras situações explicitadas neste regulamento.
- Nas situações que resultarem no direito ao *reshoot*, o competidor somente poderá exercer esse direito se o requerer após o comando “PISTA FRIA”, anteriormente, ao início da conferência dos impactos nos alvos.
- Um competidor que se recusar a refazer uma pista de tiro, quando determinado pelo *ÁRBITRO*, receberá o resultado correspondente a um *miss* para cada disparo não efetuado no alvo e um *EP* para cada alvo não engajado.

7.13 Comandos na Pista

7.13.1 Os comandos na pista de tiro devem ser dados no idioma português.

7.13.2 Os comandos conforme ANEXO C6.

7.13.3 O competidor com deficiência auditiva poderá ter os comandos verbais complementados por sinais visuais ou físicos, desde que essa condição seja comunicada previamente.

7.13.4 Qualquer competidor que verbalmente ou de outra forma interferir na passagem de pista de um outro competidor será penalizado com a aplicação de um EP na pista.

7.13.5 Uma Pessoa que não saiba executar corretamente os comandos de pista não poderá exercer as funções de *ÁRBITRO*.

7.13.6 Os comandos utilizados na pista de tiro devem seguir os termos previstos neste regulamento, não sendo permitidas variações locais dos comandos.

7.13.7 Os comandos de pista aprovados são:



-“**PISTA OBREADA - PISTA QUENTE (Range is Hot)**” – Indica que um competidor irá iniciar uma sequência de tiro na pista e, por isso, não é permitido o ingresso ou permanência de Pessoas na pista de tiro, exceto o competidor, **ÁRBITRO** e seus auxiliares, que deverão estar posicionados em segurança atrás do **ÁRBITRO**.

Indica que todos os presentes na área de tiro deverão estar com protetores visuais e auriculares, inclusive, os expectadores.

-“**Carregar e ficar pronto (Load and Make Ready)**” O competidor deverá carregar a arma e ficar pronto ou “**Ficar pronto (Make Ready)**” O competidor deverá ficar pronto sem carregar a arma.

-“**Atirador pronto ?(Are you Ready)**”–Indaga se o competidor está pronto e se entendeu todos os requisitos da pista. Ele responderá que está pronto e que entendeu o *briefing* da pista ao indicar com um aceno de cabeça ou Permanecer em silêncio por mais de 3 (três) segundos. Se ele não estiver pronto ou se tiver alguma dúvida da pista, responderá preferencialmente com um aceno negativo ou responderá “*Não pronto (Not Ready)*”.

-“**A Espera (Standby)**” – Após esse comando o competidor aguardará o sinal sonoro para iniciar a execução da sua sequência de tiro.

-“ **Dedo (Finger)**” – Comando a ser dado quando o dedo do competidor não estiver visivelmente fora do protetor do gatilho, quando for possível.

-“**Cano (Muzzle)**” – Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de controle de cano, quando for possível.

-“**Cobertura (Cover)**”- Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de cobertura, quando for possível. Esse comando somente é empregado nas pistas das competições nível I, quando não houver obstáculos físicos ou linhas de falta como indicadores dos limites de cobertura.

-“**Pare (Stop)**” – Comando a ser dado quando o competidor tiver que interromper a execução da pista por algum motivo estritamente necessário. O competidor deverá parar e aguardar novas instruções do **ÁRBITRO**.

-AO TERMINAR, **Checar a área (360°)**, para verificar se existem mais ameaças e realizar uma **RECARGA TÁTICA**; se a arma parar aberta, deve rá fazer a **RECARGA EMERGENCIAL** e depois a verredura/limpeza e informar verbalmente ao **ÁRBITRO**, que **TERMINOU**.

“**Se terminou, descarregar e mostrara a arma limpa (If You Are Finished, Unload and Show Clear)**” – Comando a ser dado indagando se o competidor encerrou a sua passagem na pista, no qual ele confirmará tacitamente que sim, ao posicionar a sua arma para a inspeção visual do **ÁRBITRO**. Com o cano da arma direcionado para o para-balas, o competidor deverá remover o carregador ou os cartuchos do cilindro, conforme o caso. Deverá, em seguida, travar o *slide* ou segurá-lo aberto para a inspeção visual do **ÁRBITRO** e aguardar os comandos seguintes. Se o competidor adiantar os procedimentos sem o comando do **ÁRBITRO**, ele deverá refazê-los a comando e será aplicado um *Erro de Procedimento (EP)*.

- “**Se Limpa, bater o cão, Coldre (If Clear, Slide Forward**” ou “**If Clear, Close Cylinder, Pull the Trigger , Holster)**” – Comando a ser dado para que o competidor, após mostrar que a câmara está vazia, volte o ferrolho à frente deixando a janela de ejeção fechada. Se o competidor estiver atirando de revólver, o comando a ser dado é inerente a esse tipo de arma e a ação a ser executada pelo competidor é a de fechar o cilindro, após demonstrar



que o revólver está vazio.

- **“Pista Fria (Range is Clear)”** – É o comando que encerra a passagem do competidor Pela pista de tiro. Somente após esse comando é que o competidor, *ÁRBITRO* e auxiliares ou outras Pessoas autorizadas poderão movimentar-se para o interior da pista de tiro, a fim de realizar a conferência dos resultados e as ações necessárias para preparar a pista para a passagem do próximo competidor.

8 – REGRAS DE PONTUAÇÃO

8.1 Metodologia

- A metodologia de pontuação no TD 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 TD, a precisão é mais relevante do que a velocidade com que o competidor corre pela pista de tiro, uma vez que não adianta o competidor errar rápido demais.
- A apuração é muito fácil, bastando uma simples calculadora para fazer a soma dos tempos na ficha de apuração.
- O resultado final do competidor é a soma do seu tempo de passagem na pista de tiro, acrescido dos tempos atribuídos às penalidades e aos impactos no alvo ou fora dele.
- O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

8.2 Zonas de Pontuação

8.2.1 Existem 3 (três) zona de pontuação no **alvo Padrão de papel de TD**.

-Zona ALFA (Zero): Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

-Zona Charlie (Três): Área em que os acertos geram um acréscimo de 3 (três segundo ao tempo final do competidor.

-Zona Delta (Cinco): Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos ao tempo final do competidor.

8.2.2 Alvos “Triple Tap”. Possui possui 3 áreas **alfas** (conforme anexo E8).

-Zona Alfa (Zero): possuem 3 (três) zona de pontuação **Alfa** (zero) na vertical, na mesma largura da zona zero do alvo Padrão de papel de TD. Cada zona **Alfa**, deve ter um disparo. Os disparos excedente na mesma área (1/3) **Alfa, será considerado Charlie (3 segundos)**

-Zona Charlie (Três): Área em que os acertos geram um acréscimo de 3 (três segundo ao tempo final do competidor.

-Zona Delta (Cinco): Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos ao tempo final do competidor.

Os tiros que não acertaram nos alvos (*misses*) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, desde que o alvo não possua o mínimo de disparos requeridos no *briefing* da pista de tiro.



8.2.3 Acertar um alvo não ameaçador/Refém (*no-shoot*), gera um único acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, independentemente, da quantidade de acertos nesse alvo.

8.2.4 Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

8.2.5 Nos alvos metálicos derrubáveis ou nos alvos de papel acoplados a um suporte derrubável, os acertos em qualquer lugar do alvo são computados como “Zona Zero”, quando eles caírem ou demonstrarem a sua reatividade, conforme o caso.

8.3 Impactos no Alvo

8.3.1 Na vida real, um projétil que atinja uma ameaça letal com uma parte dele terá um efeito praticamente insignificante e, por isso, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da linha de pontuação é computada com o acréscimo dos segundos de menor valor.

8.3.2 Um projétil que atinja a borda do alvo e romper a linha de pontuação, será considerado. Por esse motivo, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da borda do alvo fora das áreas de pontuação são pontuados com 5 segundos.

A regra acima também se aplica aos alvos Refém (*no-shoot*). Para que seja considerado acerto no alvo não ameaçador e se aplicar a penalização correspondente, a marca do projétil deverá romper a linha de pontuação. Acerto no Alvo Refém (*no-shoot*), penaliza em **AR** (10 segundos/alvo).

8.3.3 Os disparos que não atingirem o alvo são computados como “*misses*”, desde que o alvo não possua o mínimo de disparos requeridos no *briefing* da pista de tiro.

8.3.4 Atingir um alvo *no-shoot* com vários disparos não gera vários acréscimos ao tempo final do competidor (*apenas um AR- Alvo Refém*).

8.3.5 Os alvos *no-shoot* quando sobrepostos aos alvos ameaçadores são considerados intransponíveis (*hard cover*).

Considera-se um alvo *no-shoot* sobreposto, aquele alvo que estiver afixado diretamente no alvo ameaçador, impedindo a visualização do impacto no alvo ameaçador sem a sua remoção ou interferência na construção da pista.

8.3.6 Os alvos *no-shoot* que estiverem posicionados distantes dos alvos ameaçadores, possibilitando uma fácil verificação dos impactos sem mexer na estrutura da pista, são considerados transponíveis (*soft cover*).

O acerto de um disparo em um alvo *no-shoot* transponível que também atingir um alvo ameaçador será computado normalmente nos dois alvos.

8.4 Empates na Competição

- Havendo empates na competição, o vencedor será aquele competidor que tiver mais acertos na zona “**Zero**”. Permanecendo o empate, será verificada a **maior** quantidade de acertos na zona “**Um**”, e assim sucessivamente, quando for o caso. Jamais uma competição poderá ser decidida por sorteio ou qualquer outra forma que não avalie a habilidade do atirador.
- Permanecendo o empate em todas as pistas, o vencedor será aquele que tiver a maior quantidade de disparos na “Zona Zero”, começando Pela pista 01, e assim sucessivamente.



8.5 Estágios Não Completados

8.5.1 Quando o competidor não concluir, por qualquer motivo, uma pista de tiro iniciada por ele, o resultado será computado como *Pista Incompleta (PI)* da seguinte forma:

- Será computado o tempo marcado no *timer*, caso o competidor tenha efetuado algum disparo. Se ele não tiver disparado, o tempo do *timer* será anotado na ficha como “0:00”.
- Se o competidor tiver efetuado algum disparo, será verificado também se ele atendeu ou não o limite de tempo para a execução do primeiro disparo.
- Em seguida, haverá a conferência dos alvos e serão anotados os resultados dos respectivos impactos nos alvos, os “*misses*” e as penalidades Pela falta de engajamento dos alvos, além de outras penalidades cabíveis, se for o caso.

8.5.2 Se o competidor desistir ou abandonar uma competição em que ele tenha iniciado, todos os seus resultados serão descartados e o seu nome aparecerá no final da classificação com o indicativo “*PI*”.

8.6 Verificação da Pontuação e Contestação

8.6.1 Após o comando do *ÁRBITRO* “*Pista Fria (Range is Clear)*”, o competidor ou Pessoa por ele designada será autorizado a acompanhar a apuração dos alvos.

8.6.2 O competidor ou pessoa por ele designada que não 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.

8.6.3 Havendo contestação da pontuação ou penalidade, o competidor deverá apelar, imediatamente, ao *ÁRBITRO*, antes que alvo em questão seja obreado, rearmado ou pintado, conforme o caso.

8.6.4 Os alvos que tiverem a sua contagem questionada deverão ser imediatamente retirados da pista.

8.6.5 O competidor e o *ÁRBITRO* deverão assinar o alvo e indicar com clareza quais impactos estão sendo contestados e de qual pista o alvo faz parte.

8.6.6 Contestações intempestivas não serão apreciadas.

8.6.7 Caso o *ÁRBITRO* não acate a contestação e o competidor não concorde com essa decisão, ele poderá apelar para o *ÁRBITRO* e depois para o *ÁRBITRO Master* para a apreciação da contestação.

8.6.8 Se a contestação não for procedente, será aplicado um *Erro de Procedimento (EP)* pelo atraso ocasionado na pista de tiro.

8.6.9 São admissíveis quaisquer meios de prova, que poderão ser apreciadas pelo *ÁRBITRO Master*, cuja decisão final é soberana, salvo se tiver sido designada uma Comissão Recursal para esse fim.

8.6.10 A apreciação do *ÁRBITRO Master* é o último grau recursal e, por isso, não é permitida nenhuma outra contestação a respeito dessa decisão final, exceto quando existir uma Comissão Recursal previamente designada.

8.6.11 O *ÁRBITRO Master* poderá designar uma Comissão Recursal, composta por 3 (três) *ÁRBITROS* experientes, para atuar como último grau recursal nas competições nacionais e internacionais homologadas como níveis III e IV.

8.6.12 Não serão aceitos VIDEOS como prova de procedimentos, apenas para aferição de alvos.



8.6.13 O competidor deverá permanecer no local da competição até o término dela, a fim de garantir o seu direito de contestação e realizar o *reshoot* da pista, quando houver necessidade de sanar alguma divergência ou erro na apuração de alguma pista.

8.6.14 Se houver algum erro na divulgação prévia do resultado final, é de responsabilidade do competidor contestar, por escrito, os resultados prévios, no tempo máximo estipulado previamente pelo *ÁRBITRO* Master, que jamais deverá ser inferior a 30 (trinta) minutos.

8.6.15 Após a publicação do resultado final e o não registro do protesto, tempestivamente, será considerada intempestiva quaisquer reclamações posteriores.

8.6.15 As contestações e protestos somente serão apreciados quando precedidas do pagamento da taxa de protesto, correspondente ao mesmo valor da taxa de inscrição na competição.

8.6.16 Caso a contestação e protestos sejam acolhidos, o valor da taxa de protesto será restituído ao competidor.

8.7 Planilha de Apuração

8.7.1 O *ÁRBITRO* da pista deverá lançar todas as informações no sistema eletrônico ou na planilha de apuração de cada competidor antes de escrever o seu nome e assiná-la.

8.7.2 O competidor deverá CONFIRMAR ou ASSINAR a ficha/Aplicativo no local indicado, após a confirmação/assinatura do *ÁRBITRO*.

8.7.3 Assinaturas/Confirmação eletrônica deverão ser realizadas, logo após ao lançamento das pontuações nos alvos, pelo atleta ou pelo seu representante.

8.7.5 Será de responsabilidade de cada competidor atestar sua pontuação com a rubrica na ficha de apuração ou na confirmação no dispositivo eletrônico.

8.7.6 A confirmação eletrônica ou rubrica do competidor na ficha, caracteriza o aceite dos dados constantes nela.

8.7.7 Caso sejam necessárias correções de anotações na ficha, deverá ser feito um traço em cima dos dados a serem desconsiderados e ao lado dele deverá ser feita a anotação correta dos dados com as rubricas do *ÁRBITRO* e do competidor ao lado, quando for possível. Não sendo possível aproveitar a ficha, deverá ser preenchida uma nova.

8.7.8 Caso o competidor se recuse a rubricar a ficha ou confirmar eletronicamente, por qualquer razão, a questão será levada ao conhecimento do *ÁRBITRO* Master.

Se o *ÁRBITRO* Master entender que a pista de tiro foi conduzida e apurada corretamente, a ficha não assinada será validada e apresentada normalmente para a inclusão no resultado final da competição, com essa observação anotada.

8.7.9 No caso de perda ou indisponibilidade da planilha original, a cópia do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico idôneo utilizado pela TD poderá ser aceito.

8.7.10 Se a cópia da ficha do competidor ou qualquer outro registro escrito ou eletrônico estiver indisponível ou é julgada ilegível, o competidor será obrigado a refazer a pista.

8.8 Dúvidas da Arbitragem

- É permitido o uso de meios auxiliares (OverLay, gabaritos transparentes ou passa-não-passa e outros dispositivos) para verificar se um disparo tocou ou não a linha ou a borda de um alvo pelo *ÁRBITRO*.
- Se a perfuração tocar na linha divisórias do alvo, deve ser considerada a melhor



pontuação ao competidor.

- Se o **ÁRBITRO** tiver fundadas dúvidas na aferição dos impactos no alvo ou na aplicação de penalidades, será atribuído o melhor resultado para o competidor.
- São admissíveis quaisquer meios de prova, mas a decisão final será tomada de acordo com o livre convencimento da arbitragem.
- A arbitragem não utilizará vídeos para decisão de procedimentos, pois o ângulo da filmagem não é REAL, poderá dar falsa impressão de posicionamento ou procedimento.

9- PENALIDADES

9.1 Erro de Procedimento (EP)

9.1.1 É a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos no *briefing* da pista.

9.1.2 É aplicado para cada tipo de infração cometida em um posto ou posição de tiro, salvo quando se tratar da falta de engajamento de alvos, cuja penalidade (EP) é aplicada para cada alvo não engajado.

9.1.3 A aplicação de cada *EP* gera um acréscimo de 3 (três) segundos ao tempo final.

9.1.4 Para sinalizar a quantidade de *EP* a ser aplicada, o **ÁRBITRO** utilizará os dedos da mão esquerda, quando estiver com o *timer* acoplado ao punho, ou levantará a mão livre e sinalizará com os dedos, quando estiver segurando o *timer* com a outra mão. A forma indicativa a ser adotada deverá ser, previamente, combinada entre o **ÁRBITRO** e o seu auxiliar que estiver preenchendo a planilha.

9.1.5 Exemplos específicos, não limitados, de aplicação da penalidade *EP*:

- Realizar disparos parado em um alvo quando o *briefing* prever a realização de disparos em movimento (um EP por disparo).
- Executar incorretamente uma sequência ou prioridade defensiva.
- Disparar descoberto em um alvo, quando existir cobertura disponível.
- Sair de uma posição de cobertura com a arma descarregada.
- Ultrapassar a linha de falta e efetuar o disparo.
- Ingressar no interior da pista de tiro sem autorização, antes do comando "*Pista Quente*" (*Range is Hot*).
- Atrasar o andamento da pista, nas situações especificadas neste regulamento.
- Interferência indevida nos materiais e equipamentos da pista de tiro.
- Deixar de engajar o alvo.
- Realizar os procedimentos de checagem da arma na pista antes do comando do **ÁRBITRO**.
- Não realizar uma recarga ao retirar um carregador da arma, quando estiver disparando em uma pista de tiro com pistola.
- Não "limpar" ou "verificar" cada ponto em que uma ameaça possa se abrigar, em cada ambiente. Sendo aplicado um EP para cada ponto não "verificado/Limpo", como armários e balcões, poltronas, etc. Ambiente limpo, é aquele em que se verificou em todos os pontos "sombra", que podem ocultar uma ameaça, foram verificados/Limpo.
- **ALVOS REFÉNS com NOMES, terão as mesmas funções das Placas de cores, números, objetos. Recomendamos a leitura dos nomes e cores. Um PE por Alvo/Cores.**



9.1.6 Dentro das Penalidades temos uma **Penalidade de Procedimento (PP)**, que acrescenta 6 segundos. Para se evitar erros (EP) intencionais que visem ganhar tempo:

- Deixar de realizar uma recarga obrigatória ou realizá-la incorretamente.
- Carregar com quantidade de munições inferiores ao especificado no Briefing.

9.2 Conduta Antidesportiva (CA)

9.2.1 Penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*) que dever reger os eventos de TD.

9.2.2 Não se aplica às condutas em que a violação tenha ocorrido em decorrência de atos não intencionais praticados pelo competidor.

9.2.3 A aplicação de cada CA gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.

9.2.4 Exemplos específicos, não limitados, para a aplicação da penalidade CA:

- Interferir verbalmente ou de qualquer outra forma na passagem de pista de um outro competidor.
- Ofender verbalmente um outro competidor ou membro da organização da competição.
- Jogar objetos e equipamentos no chão como forma de demonstrar descontentamento com alguma situação.
- Deixar cair ou deslocar, intencionalmente, seu equipamento de proteção individual durante a execução da pista de tiro, afim de conseguir um *reshoot*.

9.3 Tempo do Primeiro Disparo (FS)

- Penalidade aplicável quando o competidor exceder o limite de tempo previsto para o primeiro disparo.
- O tempo do primeiro disparo realizado será acrescido ao tempo final do competidor, quando ele não realizar esse disparo dentro do limite de tempo estipulado no *briefing*.

9.4 Desqualificação/ Desclassificação (DQ)

9.4.1 O competidor que violar uma regra de segurança será desclassificado da competição.

9.4.2 Um competidor desclassificado não participará de nenhuma outra atividade de tiro no local de competição até o término da prova.

9.4.3 O competidor que tiver a intenção de interpor um recurso contra a aplicação de um DQ, deverá manifestar essa intenção, imediatamente, após o comando "*Range is Clear*".

- Manifestações de vontade intempestivas não serão apreciadas.
- competidor que manifestar a intenção de interpor um recurso contra a aplicação do DQ, terá o prazo de 30 (trinta) minutos para apresentar o seu recurso, por escrito, acompanhado do pagamento da taxa recursal prevista na Regra 8.6.15.

9.4.4 O **ÁRBITRO** deverá anotar na ficha de apuração a expressão "*DQ*", relatando os motivos que resultaram na desclassificação do competidor e o horário do marco inicial da contagem do prazo recursal, caso o competidor tiver manifestado, tempestivamente, a sua intenção de contestação.

9.4.5 O **ÁRBITRO Master** deverá ser informado, na maior brevidade possível, os casos de aplicação de *DQ*, a fim de tomar as providências decorrentes necessárias.



9.4.6 A pontuação do competidor não deverá ser excluída do resultado da competição, enquanto estiver pendente a análise do recurso interposto.

9.4.7 Exemplos específicos, não limitados, de aplicação do DQ:

- 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 da entidade anfitriã do evento.
- Falsificar ou adulterar as planilhas de apuração ou qualquer outro documento, assim como qualquer alvo utilizado na competição.
- Ameaçar, agredir ou ter qualquer comportamento hostil grave contra qualquer Pessoa presente no local de competição.
- Estar sob influência de álcool, drogas ilícitas ou medicamentos que interfiram na sua coordenação física ou mental.
- Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva.
- Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo.
- Manusear munição “viva” ou “falsa” (*dummies / snap caps*) na Área de Segurança.
- Realizar um disparo involuntário, ainda que seja em direção ao para-balas.
- Realizar um disparo que passe sobre o para-balas ou sobre as bermas da pista.
- Realizar um disparo em um alvo metálico em distância inferior à permitida.
- Violar as regras de controle de cano e de dedo.
- Deixar cair uma arma descarregada na pista, após o comando “*Pista Quente*”.
- Deixar cair uma arma descarregada, fora da pista, mais de uma vez.
- Manter uma arma com o carregador inserido nela sem autorização do **ÁRBITRO**.
- Recuperar por conta própria uma arma caída.
- Utilizar munições traçantes, explosivas, perfurantes de blindagens (*metal piercing*) ou incendiárias.
- Peso do Gatilho inferior ao mínimo especificado;
- Fator de Potência: a tolerância para o Fator mínimo, será de até 5% (para menos), com aplicação de uma Penalidade de Conduta Antidesportista (CA = 25 segundos). Se a variação for maior que 5% (para menos), será aplicado a penalidade de DQ.

9.5 RECOMENDAÇÃO: Disparos realizados além do número mínimo
O competidor que exceder e quantidade mínima de disparos da pista, terá acrescido em 1 s no tempo final, para cada disparo a mais. Esta decisão poderá ser do clube.

10- ADMINISTRAÇÃO DA COMPETIÇÃO

10.1 Atribuições

10.1.1 ÁRBITRO Master. É o responsável pela administração geral da competição, a administração de todo o Pessoal de apoio e dos serviços oferecidos na competição. A montagem de pista, *squads* e toda a logística da prova, está sob a sua coordenação, em estrita observância às normas da TD.

É a autoridade desportiva máxima de uma competição, no que diz respeito à logística da competição, desde que não interfira na parte técnica (regras), cuja competência é do **ÁRBITRO Master**.



- É o responsável pela parte técnica da competição, sendo a Pessoa garantidora da observância deste regulamento.
- É responsável por gerenciar todas as Pessoas e atividades praticadas dentro de toda a área de tiro, incluindo a segurança e operação de todas as pistas de tiro.
- Todas as desqualificações (*DQ*) da competição e contestações contra a arbitragem devem ser submetidas à sua apreciação.
- Possui autoridade sobre todos os **ÁRBITROS**.
- É o responsável pela aplicação de qualquer penalidade aos membros do *staff*, devendo realizar a comunicação deste fato, por escrito.

10.1.2 ÁRBITRO: É o auxiliar direto do *ÁRBITRO Master* para atuar como seu assistente nas atividades relacionadas à segurança, falha nos equipamentos, uniformização de condutas, separação dos *squads* e desqualificações (*DQ*).

- É o principal responsável pela manutenção de um ambiente seguro na competição, tendo a atribuição de supervisionar o competidor, antes, durante e depois de sua passagem pela pista de tiro.
- É responsável por emitir os comandos, dar as instruções da pista, operar o *timer*,
- assinalar as penalidades e registrar o tempo e outras informações contidas nas planilhas de apuração dos competidores.

10.1.3 Assistentes: São as Pessoas designadas para prestar o apoio logístico na competição, à cargo da organização anfitriã.

- São atividades de apoio logístico:
- Coleta e reposição das fichas de apuração;
- Transporte de água ou refrescos para atender o *staff* das pistas de tiro;
- Distribuição e reposição de alvos, obreias, grampeadores, grampos, canetas, pranchetas, dentre outros;
- Inserir os resultados contidos nas planilhas de apuração no *software* de TD, quando disponível.

10.1.4 Assistente de Filmagem: São as Pessoas designadas para prestar o apoio na competição, filmando 3 itens:

- 1- A passada do atleta na pista
- 2- O cronógrafo com o tempo
- 3- E a leitura rápida dos alvos, gravando o **ÁRBITRO** mencionando a pontuação **Charlie e Delta ou MISS** (não necessita mencionar os Alfas), nomeado pela organização anfitriã (árbitro).



ANEXO A1 – ARMAS CURTAS – DIVISÃO

A1.1 – PISTOLA MAIOR (PST)

1.	Calibres	Superior ao 380 ACP.
2.	peso mínimo do gatilho	2.27 kg (5 <i>bs.</i>): Ação dupla ou 1.36 kg (3 <i>lbs.</i>): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	125 : 9mm (9x19) 120 : Menores que 9mm e acima de 380ACP
4.	Caixa de Checagem	Sim. (a)
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
6.	Compensadores, laser	Não
7.	supressores de som	Sim
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 <i>in</i>)
9.	Modificações permitidas	ITEM 6.3
10.	Modificações não permitidas	ITEM 6.4
11.	Coldre	ITEM 6.8

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm. Ver Regra 6.2.3.

(b) É permitida a Instalação de funil, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total. (Regra 6.3.5).

(c) É permitido o uso de atenuadores de som



ANEXO A1 – ARMAS CURTAS – DIVISÃO

A1.2 – PISTOLA MIRA OTICA (MO)

1.	Calibres:	Superior 380 ACP
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 <i>bs.</i>): Ação dupla ou 1.36 kg (3 <i>lbs.</i>): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	125 : 9mm (9x19) 120 : Menores que 9mm e acima de 380ACP
4.	Caixa de Checagem	Sim (a)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Sim (b)
7.	Compensadores, laser	Não
8.	Funil	Até 16.0 mm (0.629 <i>in</i>) – ©
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12	supressores de som	Sim

Observações:

- (a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm . Ver Regra 6.2.3.
- (b) Ver Regras 6.7.1.2 e 6.7.3.
- (c) É permitida a Instalação de funil , cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total. (Regra 6.3.5)
- (d) É permitido o uso de atenuadores de som



ANEXO A1 – ARMAS CURTAS – DIVISÃO

A1.3 – PISTOLA MENOR (PM)

1.	Calibres	Inferiores ao 38 TPC; 380 ACP ou 38 TPC
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 <i>bs.</i>): Ação dupla ou 1.36 kg (3 <i>lbs.</i>): Ação Simples e <i>Striker Fire</i> .
3.	Fator mínimo de potência	90
4.	Caixa de Checagem	Sim. (a)
5.	Tamanho máximo do cano da arma	Deve caber na caixa
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser	Não
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Até 16.0 mm (0.629 <i>in</i>) – (b)
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12	supressores de som	Sim

Observações:

- (a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm. Ver Regra 6.2.3.
- (b) É permitida a Instalação de funil (*magwell*), cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total. (Regra 6.3.5)
- (c) É permitido o uso de atenuadores de som



ANEXO A1 – ARMAS CURTAS – DIVISÃO

A1.4 – REVOLVER (REV)

1.	Calibres	Igual ou superior ao .38 SPL
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Caixa de Checagem	Não se aplica
5.	Tamanho mínimo do cano da arma	6.0"
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, supressores de som, laser	Sim (a)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	Não se aplica
9.	Modificações permitidas	Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8

Observações:

(a) +E permitida a utilização de supressores de som, sendo permitida a utilização de Compensadores originais de fábrica.



ANEXO A2 – ESPINGARDA – DIVISÃO

A2.1 – ESPINGARDA PUMP (ESP)

1.	Calibre mínimo	20 ga
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	480
4.	Tamanho máximo do cano da arma	24”
5.	Capacidade máxima do tubo de recarga	8 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser, ports, choque	Não
8.	Modificações permitidas	(a)
9.	Modificações não permitidas	(b)
10.	Blindagem contra o calor do cano	Sim
11.	Tipos de munições / cartuchos e distâncias	©
12.	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha da arma.

(b) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.



(c) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas. Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros para cartuchos do tipo *slugs* e 9 (nove) metros para cartuchos do tipo *bird e buckshot*.

(e) Divisão restrita às espingardas por ação corrediça (*pump*).



ANEXO A2 – ESPINGARDA – DIVISÃO

A2.2 – ESPINGARDA SEMIAUTO (ESP-SA)

1.	Calibre mínimo	20 ga
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	480
4.	Tamanho máximo do cano da arma	24”
5.	Capacidade máxima do tubo de recarga	8 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser, ports, choque	Não
8.	Modificações permitidas	(a)
9.	Modificações não permitidas	(b)
10.	Blindagem contra o calor do cano	Sim
11.	Tipos de munições / cartuchos	©
12.	Distância máxima dos equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 1,00 cm
13	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha da arma.

(b) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para



armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.

(c) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas. Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros para cartuchos do tipo *slugs* e 9 (nove) metros para cartuchos do tipo *bird e buckshot*.

(d) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 1,0 cm em relação ao corpo do competidor.

(e) Divisão restrita às espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).



ANEXO A3 – CARABINA – DIVISÃO

A3.1 – CARABINA (CA)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	320
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17”
5.	Capacidade do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	€
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	€
12.	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som, Compensadores (*muzzle brake*), sendo permitida a utilização de *flash hidere*s originais de fábrica.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros.

(c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva,



como: alças, tratamentos superficiais.

(d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que conferem uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.

(e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas Perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.



ANEXO A3 – CARABINA – DIVISÃO

A3.2 – CARABINA MIRA ÓTICA (CA-O)

1.	Calibre mínimo	.223 / 5.56
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	320
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17”
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Somente <i>Red Dot</i>
7.	Compensadores, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	©
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	©
12	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Não é permitida a utilização de supressores de som e *laser*, sendo permitida a utilização de Compensadores (*muzzle brake*), desde que o compensador não seja maior do que uma polegada de diâmetro e três polegadas de comprimento, medidos a partir da boca do cano do até o final do compensador.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 45 (quarenta e cinco) metros.

(c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais;



Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.

(d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.

(e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas Perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.



ANEXO A3 – CARABINA – DIVISÃO

A3.3 – CARABINA CALIBRE DE PISTOLA (CA-P)

1.	Calibres	Igual ou superior ao 9 mm Luger (9x19).
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	125
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17”
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser	(a)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	(b)
9.	Modificações permitidas	©
10.	Modificações não permitidas	(d)
11.	Tipos de munições / cartuchos	©
12	supressores de som	Sim

Observações:

(a) É permitida a utilização de supressores de som, Compensadores fornecidos com o equipamento, *sendo* permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(b) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 8 (oito) metros .

(c) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias



decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.

(d) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.

(e) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores. É proibida a utilização de munições sólidas Perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(f) **Os equipamentos acoplados ao armamento, com apoio de ombro (coronha) podem ser utilizados. O conjunto arma + kit devem estar devidamente regularizados, em conformidade com a legislação vigente. Os Kits de conversão de pistola para carabina, devem ser produzidos em série. Não serão permitidos os artesanais.**



ANEXO A3 – CARABINA – DIVISÃO

A3.4 – CARABINA 22 (RIMFIRE -CA-RF)

1.	Calibres	.22 LR (a)
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	1.36 kg (3 lbs.)
3.	Fator mínimo de potência	Não se aplica
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17”
5.	Capacidade máxima do carregador	30 cartuchos
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser	(b)
8.	Distância mínima dos alvos metálicos	©
9.	Modificações permitidas	(d)
10.	Modificações não permitidas	©
11	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Os competidores que atirarem com armas do calibre .22 LR serão agrupados no mesmo *squad*, a fim de facilitar a logística de colocação de alvos metálicos compatíveis com as divisões *rimfire*.

(b) É permitida a utilização de supressores de som e Compensadores originais da fábrica, sendo permitida a utilização do *flash hider* originais de fábrica.

(c) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 8 (oito) metros.

(d) Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a



segurança da arma; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais.

(e) Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha.



ANEXO A4 – TRIGUN – DIVISÃO

A4.1 – TRIGUN (3G)

1.	Calibres mínimos	Rifles: .223 / 5.56 Espingardas: 20 ga Pistolas: acima de 380ACP
2.	pesos mínimos da puxada do gatilho	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 320 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos dos canos das armas	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser	(b)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	©
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (d) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(f)
13.	Tipos de munições / cartuchos	(g)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do	Até 1,00 cm – (h)
15.	supressores de som	Sim

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm. Ver Regra 6.2.3.

(b) Não é permitida a utilização de Compensadores e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.



(c) Não é permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total. (Regra 6.3.6). (d) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(e) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(f) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 8 (oito) metros para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 8 (oito) metros.

(g) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas Perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(h) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(i) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).



ANEXO A4 – TRIGUN – DIVISÃO

A4.2 – TRIGUN MIRA OTICA (3G-O)

1.	Calibres mínimos	Rifles: .223 / 5.56 Espingardas: 20 ga Pistolas: Acima de .380ACP
2.	pesos mínimos da puxada do gatilho	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 320 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos dos canos das armas	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	(b)
7.	Compensadores, laser	©
8.	Funil (<i>magwell</i>)	(d)
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (e) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: (f) Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(g)
13.	Tipos de munições / cartuchos	(h)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do	Até 1,0 cm – (i)
15.	supressores de som	Sim

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm. Ver Regras 6.2.3 e 6.2.3.1. (b) É permitida a utilização de miras *red dot* nos rifles e miras mini *red dot* nas pistolas.

(c) Não é permitida a utilização de *laser*, sendo permitida a utilização de Compensadores (*muzzle brake*), exclusivamente para os rifles, desde que o compensador não seja maior do que uma polegada de diâmetro e três polegadas de



comprimento, medidos a partir da boca do cano do até o final do compensador.

(d) Não é permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total. (Regra 6.3.6). (e) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(f) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(g) Na utilização de alvos metálicos deve ser evitadas. As distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 8 (oito) metros. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 8 (oito) metros.

(h) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas Perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(i) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 2,00 cm em relação ao corpo do competidor.

(j) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(k) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corrediça (*pump*).



ANEXO A4 – TRIGUN – DIVISÃO

A4.3 – TRIGUN CALIBRE DE PISTOLA (3G-P)

1.	Calibres mínimos	Rifles: 9 mm Luger (9x19) Espingardas: 20 ga Pistolas: Acima de .380ACP
2.	pesos mínimos da puxada do gatilho:	Armas longas: 1.36 kg (3 lbs.) Pistolas: 2.27 kg (5 lbs.): Ação dupla ou 1.36 kg (3 lbs.): Ação Simples
3.	Fatores mínimos de potência	Rifles: 125 Espingardas: 480 Pistolas: 125
4.	Caixa de Checagem	Somente para pistolas (a)
5.	Tamanhos máximos do cano	Rifles: 17” Espingardas: 24” Pistolas: Não se aplica
6.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
7.	Compensadores, laser	(b)
8.	Funil (<i>magwell</i>)	©
9.	Modificações permitidas	Armas longas: (d) Pistolas: Ver Seção 6.3
10.	Modificações não permitidas	Armas longas: © Pistolas: Ver Seção 6.4
11.	Coldre	Ver Seção 6.8
12.	Distâncias mínimas dos alvos metálicos	(f)
13.	Tipos de munições / cartuchos	(g)
14.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do	Até 2,0 cm - (h)
15	supressores de som	Sim

Observações:

(a) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas



de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm. Ver Regra 6.2.3.

(b) Não é permitida a utilização de Compensadores e *laser*, sendo permitida a utilização de *flash hider* originais de fábrica.

(c) É permitida a Instalação de funil (*magwell*) nas pistolas, cujo orifício de entrada do carregador possa ser alargado em até 16.0 mm no total. (Regra 6.3.6). (d) *Armas longas*: Modificações internas que melhorem a precisão, desde que não diminuam a segurança da arma; Acabamentos personalizados de cores e efeitos visuais; Substituição de uma mira aberta por outra do mesmo tipo; Substituição por extratores, botões e pinos não originais, desde que produzidos em larga escala; Melhorias decorativas que não conferem uma vantagem competitiva, como: alças, tratamentos superficiais; Instalação de suportes de munições na coronha das espingardas. *Pistolas*: ver Regra 6.3.

(e) *Armas longas*: Modificações internas que faça a arma ter menos segurança do que a planejada inicialmente pelo fabricante; Instalação de acessórios não concebidos para armas de defesa e que confirmam uma vantagem competitiva; Incluir contrapesos na arma; Modificações que reduzem o recuo da arma, exceto os redutores de recuo da coronha. *Pistolas*: ver Regra 6.4.

(f) Na utilização de alvos metálicos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor, além de serem especificados os tipos de cartuchos proibidos, quando for o caso. Em nenhuma hipótese, poderão ser previstas distâncias menores do que 9 (nove) metros para cartuchos de pistolas e dos tipos: *bird*, *buckshot* e *rimfire* e 45 (quarenta e cinco) metros para cartuchos do tipo *slugs*. A distância mínima para rifles de calibres de pistolas é de 9 (nove) metros.

(g) Os tipos de munição e as condições de uso autorizados para cada competição deverão ser informados no *site* oficial de inscrição de competidores, quando houver restrições específicas. É proibida a utilização de munições sólidas Perfurantes, incendiárias, traçantes e explosivas.

(h) Os equipamentos de conversão de pistola para carabina ou conjunto arma + kit esteja devidamente regularizado, em conformidade com a legislação vigente, e atenda ao enquadramento técnico da divisão "Carabina Calibre de Pistola.

(i) As divisões *multigun* devem ter, em cada pista, a previsão da utilização de pelo menos dois tipos de armas, dentre: pistolas, rifles e espingardas.

(j) O competidor poderá utilizar espingardas semiauto ou por ação corredeira (*pump*).



ANEXO A5 – AIRSOFT – DIVISÃO

A5.1 – PISTOL (PST-A)

1.	Distância mínima dos alvos rígidos	9 metros (a)
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	(b)
3.	Fator máximo de potência	2 joules
4.	Caixa de Checagem	©
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Não
6.	Compensadores, laser	Não
7.	Funil (<i>magwell</i>) e similares	Não
8.	<i>Plates</i> e <i>Poppers</i>	(d)
9.	Coldre	Ver Seção 6.8
10.	Capacidade máxima do carregador	20 projéteis
11.	Distância máxima do coldre e equipamentos em relação ao corpo do competidor	Até 2,00 cm – ©
12.	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Na utilização de alvos rígidos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese poderá ser inferior à 9 metros.

(b) Não há peso mínimo da puxada do gatilho previamente estabelecido. Entretanto, qualquer arma considerada insegura pelo *ÁRBITRO* e referendada pelo *ÁRBITRO Master* como tal, deverá ser retirada da competição.

(c) As pistolas devem caber em uma caixa de checagem com dimensões internas de 228.60 mm x 158.75 mm x 50.80 mm. Ver Regra 6.2.3.

(d) Os alvos *plates* e *Poppers* utilizados devem ser confeccionados com materiais condizentes com os equipamentos de *airsoft* empregados nesta divisão, a fim de garantir o Perfeito funcionamento.

(e) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 2,00 cm em relação ao corpo do competidor.



ANEXO A5 – AIRSOFT – DIVISÃO

A5.2 – CARABINA AR (CA-A)

1.	Distância mínima dos alvos rígidos	9 metros (a)
2.	peso mínimo da puxada do gatilho	(b)
3.	Fator máximo de potência	2 joules
4.	Tamanho máximo do cano da arma	17”
5.	Miras óticas ou eletrônicas	Somente <i>red dot</i>
6.	Compensadores, laser	Não
7.	Funil (<i>magwell</i>) e similares	Não
8.	<i>Plates e Poppers</i>	©
9.	Coldre	Ver Seção 6.8
10.	Capacidade máxima do carregador	30 projéteis
11	supressores de som	Sim

Observações:

(a) Na utilização de alvos rígidos deve ser previsto no *briefing* as distâncias mínimas de segurança entre o alvo e o competidor. Em nenhuma hipótese poderá ser inferior à 9 metros.

(b) Não há peso mínimo da puxada do gatilho previamente estabelecido. Entretanto, qualquer arma considerada insegura pelo *ÁRBITRO* e referendada pelo *ÁRBITRO Master* como tal, deverá ser retirada da competição.

(c) Os alvos *plates* e *Poppers* utilizados devem ser confeccionados com materiais condizentes com os equipamentos de *airsoft* empregados nesta divisão, a fim de garantir o Perfeito funcionamento.

(d) Os equipamentos acoplados ao cinto deverão observar a distância limite de até 2,00 cm em relação ao corpo do competidor.



ANEXO B – NORMAS PARA COMPETIÇÕES

B1 – NÍVEIS DE COMPETIÇÕES

As competições são classificadas em níveis de acordo com o tipo de competição e as quantidades de pistas, disparos mínimos e competidores.

A fim de garantir a adequada aplicação dos conceitos do TD em suas diversas competições, bem como para oferecer competições que realmente simulam situações da vida real onde conceitos, técnicas e táticas de tiro defensivo são aplicados, ficam estabelecidos os seguintes níveis:

B1.1. – Nível I

- Os desenhos das pistas de tiro devem ser aprovados pelo **ÁRBITRO** do clube.
- O **ÁRBITRO** será indicado pelo **ÁRBITRO Master** do Clube, sendo Permitido o acúmulo da função de **ÁRBITRO Master** com a de **ÁRBITRO**.
- É recomendada a verificação das armas e equipamentos dos competidores.
- É permitida a participação de um competidor não membro da LNTD/LINTD/TD.
- É recomendada a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.
- São requeridas, no mínimo, uma pista de tiro, quando se tratar de armas curtas.
- As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, poderão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.
- É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 3 (três) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 3 (três) competidores (neste caso será considerado como treinamento).
- O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de pistola e em outra de revólver ou arma longa.

B1.2- Nível II

- Os desenhos das pistas de tiro devem ser enviados para a LNTD/TD com a antecedência mínima de 30 (trinta) dias para serem aprovados.
- É recomendada a verificação das armas e equipamentos dos competidores.
- É permitida a participação de competidor não membro da TD.
- É recomendada a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.
- São requeridas, no mínimo, 2 (duas) pistas de tiro.
- São requeridos, no mínimo, 50 (cinquenta) disparos na competição.



- São requeridos, no mínimo, 20 (vinte) competidores inscritos na competição.
- É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, para o correio eletrônico oficial ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.
- As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.
- É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 10 (dez) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 6 (seis) competidores.
- O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de pistola e em outra de revólver ou arma longa.
- Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de inscrições de categorias, desde que haja pelo menos 5 (cinco) competidores elegíveis para a categoria, exceto para a categorias damas, que deverá ser aberta independentemente do número de competidoras inscritas.
- O competidor elegível para mais de uma categoria deverá escolher uma única categoria para concorrer.
- Em cada pista deverá haver pelo menos um *ÁRBITRO*.

B1.3- Nível III

- Os desenhos das pistas de tiro devem ser enviados para a LNTD/LINTD/TD com a antecedência mínima de 30 (trinta) dias para serem aprovados.
- O *ÁRBITRO* terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação ou indicação do *ÁRBITRO* Master.
- É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos competidores.
- É obrigatória a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.
- São requeridas, no mínimo, 5 (cinco) pistas de tiro.
- São requeridos, no mínimo, 40 (quarenta) disparos na competição, sendo obrigatório o cumprimento da Regra 3.4.8.
- São requeridos, no mínimo, 60 (sessenta) competidores inscritos na competição.
- É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.
- As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da



competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.

- É vedada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 10 (dez) competidores.
- O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de arma curta e em outra de arma longa.
- Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de inscrições de categorias, desde que haja pelo menos 08 (oito) competidores elegíveis para a categoria, exceto para a categorias damas, que deverá ser aberta independentemente do número de competidoras inscritas.
- O competidor elegível para mais de uma categoria deverá escolher uma única categoria para concorrer.
- Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de todas as classes de competidores, desde que tenha pelo menos 5 (cinco) competidores elegíveis para ela.
- É obrigatória a utilização do uniforme de *ÁRBITRO*

B1.4- Nível IV

- Os desenhos das pistas de tiro devem ser enviados para a LNTD/TD, com a antecedência mínima de 90 (sessenta) dias para serem aprovadas.
- O *ÁRBITRO* terá a sua nomeação sujeita à prévia aprovação do *ÁRBITRO* Master.
- É obrigatória a verificação das armas e equipamentos dos competidores.
- É obrigatória a realização da checagem do fator de potência das munições, conforme a Seção 5.8.
- São requeridas, no mínimo, 8 (oito) pistas de tiro.
- São requeridos, no mínimo, 80 (oitenta) disparos na competição, sendo obrigatório o cumprimento da Regra 3.4.8.
- São requeridos, no mínimo, 80 (oitenta) competidores inscritos na competição.
- É necessário o preenchimento da lista de presença e o envio dessa listagem, devidamente assinada, para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.
- As especificações técnicas, quantidades mínimas de disparos e de pistas, data da competição, horário inicial, divisões abertas e outras informações relevantes, deverão ser enviadas para o correio eletrônico oficial ou para o *website* ou aplicativo oficial da TD, conforme instruções recebidas.
- É recomendada a abertura de divisões somente quando houver a participação mínima de 15 (quinze) competidores, sendo vedada a abertura de divisões com menos de 10 (quinze) competidores.



- O competidor poderá se inscrever e concorrer em mais de uma divisão, desde que seja em uma divisão de arma pistola , uma de revólver e outra de arma longa.
- Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de inscrições de categorias, desde que haja pelo menos 9 (nove) competidores elegíveis para a categoria, exceto para a categorias damas, que deverá ser aberta independentemente do número de competidoras inscritas.
- O competidor elegível para mais de uma categoria deverá escolher
- uma única categoria para concorrer.
- Deverá haver, obrigatoriamente, a abertura de todas as classes de competidores, desde que tenha pelo menos 5 (cinco) competidores elegíveis para ela.
- Em cada pista deverá haver pelo menos 2 (dois) *ÁRBITRO*'s certificados.
- É obrigatória a utilização do uniforme de *ÁRBITRO*.

B2 – ADMINISTRAÇÃO GERAL

- Para realizar competições de TD os clubes deverão estar devidamente registrados na LNTD/LINTD/TD.
- É necessário que o clube tenha *ÁRBITROS* vinculados para realizar competições.
- As competições de TD devem ser abertas para todos.
- Os clubes devem promover anualmente competições de TD
- Compete aos clubes registrados cumprir as disposições deste regulamento TD

B3 – REGISTRO DE CLUBES

Para a promoção do Tiro Desportivo TD nos diferentes locais, a LNTD/LINTD/TD oferece uma série de oportunidades e vantagens para as organizações que desejam participar ativamente deste esporte, em um marco de solidariedade e respeito, definindo os seguintes parâmetros:

- As organizações ou Pessoas dos diferentes locais que desejam promover o esporte de Tiro Defensivo TD, são consideradas parceiros estratégicas da TD.
- As organizações parceiras devem ser Pessoa jurídica para se vincularem à TD, podendo ser entidades desportivas
- As organizações que registrarem na LNTD/LINTD/TD, terão apoio, desde que tenha



estruturas administrativas e físicas adequadas para a prática do TD.

- A parceria será mantido enquanto a organização cumprir todos os requisitos acordados para a promoção e desenvolvimento do Tiro Defensivo TD e suas modalidades acessórias;
- As informações de contato das organizações ou membros individuais serão publicadas no site da TD;

ANEXO C – ARBITRAGEM

C1 – CERTIFICAÇÃO DE ÁRBITROS

- Para frequentar um curso de formação de *ÁRBITRO*, os alunos precisam ser membros ativos da LNTD/LINTD e serem indicados por um clube registrado na TD
- É dever dos clubes indicar alunos que comprovadamente manuseiem armas de fogo com segurança e que tenham experiência na prática dinâmica de tiro desportivo.
- O *ÁRBITRO* é uma Pessoa certificada Pela LNTD/LINTD/TD, que realiza voluntariamente funções relacionadas à segurança e a supervisão de uma competição de tiro para membros da LNTD/INTD/TD.
- Compete exclusivamente à LNTD/LINTD/TD conceder, manter, ou revogar o *status* de *ÁRBITRO* ativo, segundo os seus critérios e parâmetros.
- Os *ÁRBITROS* são classificados em 3 (três) níveis:
 - *ÁRBITRO I*: Para Provas Internas
 - *ÁRBITRO II*: Para Provas Estaduais;
 - *ÁRBITRO master (III)*: Para Provas Nacionais.

Obs:

ÁRBITRO CERTIFICADO: É aquele que durante o ano, realizou atualização, participando de cursos de formação de novos árbitros. Os árbitros podem participar dos cursos, sem a necessidade de pagamento.

Esta atualização é importante pára acompanhar as atualizações do nosso regulamento.



C2 – CONDUTAS DO ÁRBITRO

- Para exercer as funções de *ÁRBITRO* é esperado que esse árbitro seja uma Pessoa agregadora, educada, disciplinada, responsável, honesta e voluntária.
- É esperado dos *ÁRBITROS* as seguintes condutas, dentre outras:
- Difundir as modalidades da TD;
- Respeitar e apoiar a TD e seus dirigentes;
- Respeitar outras entidades e modalidades de tiro;
- Receber os iniciantes com cordialidade, acessibilidade, respeito e educação;
- Garantir a segurança dos atletas e expectadores;
- Verificar os equipamentos dos competidores;
- Empregar corretamente os comandos verbais;
- Ser capaz de explicar as regras da modalidade, quando solicitado;
- Conhecer e aplicar as regras garantindo uma competição justa e imparcial;
- Trajar-se adequadamente nas competições, segundo as orientações prévias do *ÁRBITRO* Master;
- Não utilizar o uniforme de *ÁRBITRO* em competição que não estiver atuando;
- Abster-se de atuar em competições que não atendam aos preceitos deste regulamento e de outras normas da TD.

C3 – JURAMENTO DO ÁRBITRO

- O *ÁRBITRO* certificado deverá firmar um juramento nos seguintes termos:
- Prometo cumprir e fazer cumprir todas as regras de competição da TD;
- Prometo cumprir e fazer cumprir todas as regras de segurança da TD;
- Prometo tratar respeitosamente, sem arrogância e discriminação, todos os membros da TD;
- Prometo tratar com justiça e imparcialidade todos os participantes de uma competição TD;
- Prometo representar exemplarmente o tiro defensivo TD;

C4 – CERTIFICAÇÃO DO ÁRBITRO MASTER

- O exercício da função de *ÁRBITRO* Master, deve ser atribuído a um *ÁRBITRO*, nível III, experiente e capacitado.



- Sempre que possível, deverá haver a capacitação de *ÁRBITRO Master* através de plataformas de ensino à distância.
- São requisitos para ser um *ÁRBITRO Master* certificado:
- Ser membro ativo da TD;
- Ser um *ÁRBITRO III* ativo ou ser um *ÁRBITRO* com ampla experiência em arbitragem de outras modalidades dinâmicas de tiro;
- Concluir o curso de *ÁRBITRO Master*;
- Comprovar a Idade mínima de 25 (vinte e cinco) anos;
- Possuir serenidade, bom senso e espírito agregador para o desenvolvimento da modalidade esportiva TD;
- Demonstrar profundo conhecimento do Regulamento de Competições TD;

- Demonstrar capacidade de gerenciamento administrativo e técnico de uma competição;

C5 – CONDUTA DO ÁRBITRO MASTER

- Para exercer as funções de *ÁRBITRO Master*, é esperado que esse árbitro
- tenha todas as qualidades de um *ÁRBITRO* previstas no ANEXO C2, além das seguintes condutas:
- Garantir a uniformização de condutas e aplicação de penalidades executadas Pelos *ÁRBITROS*;
- Garantir que os cenários das pistas sejam construídos mantendo características defensivas e realistas;
- Certificar-se que a apuração na pista e a apreciação de recursos sejam feitas corretamente;
- Garantir que os *ÁRBITROS* tratem os competidores com cordialidade, acessibilidade, respeito e educação;
- Garantir que a competição seja justa e imparcial.



C6 – COMANDOS DE PISTA

COMANDOS

- * Pista Obreada,
- * Pista Quente
- * Óculos e Protetor de ouvido
- * Preparar e ficar pronto
- * Atirador(a) pronto ?
- * A Espera
- * Dedo
- * cano
- * Flag
- * Recarga ou Recarregue se necessário
- * Pare
- * Checar a área
- * Se terminou
- * Tira o carregador
- * Descarregar e mostrar a câmara vazia
- * Se Limpa, Fechar a arma
- * Bater o cão / Percutir / Acionar o Gatilho
- * Coldre
- * Pista FRIA

COMANDO NA PISTA:

- 1* Pista Obreada,
- 2* Pista Quente
- 3* Preparar e ficar pronto
- 4* Atirador(a) pronto ?
- 5* A Espera
- 6* Checar a Área
- 7* Se terminou
 - * Tira o carregador
 - * Descarregar e mostrar a câmara vazia
 - * Se Limpa, Fechar a arma
 - * Bater o cão / Percutir / Acionar o Gatilho
 - * Coldre
- * Pista FRIA



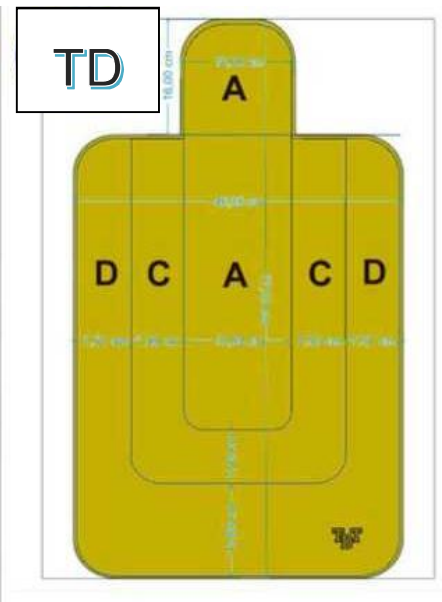
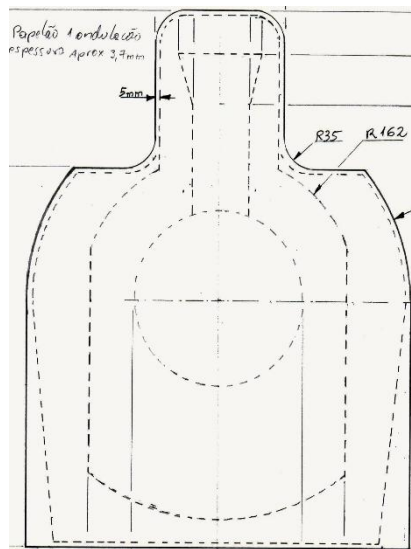
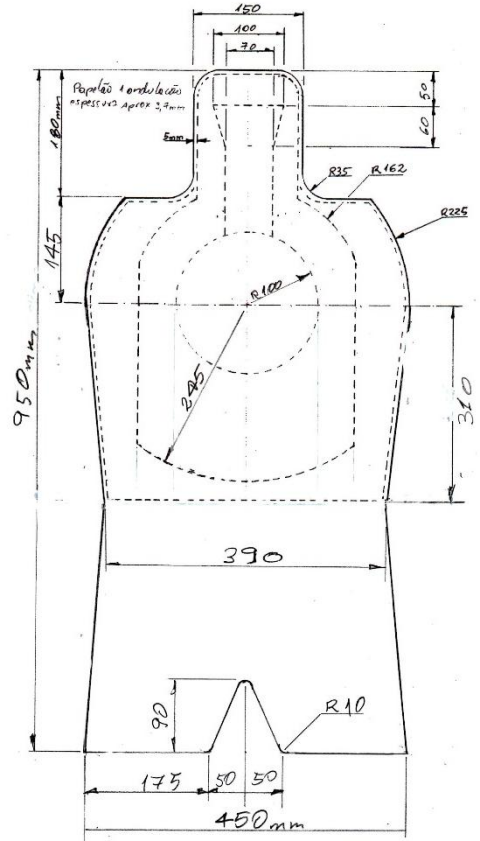
ANEXO D – LOGÍSTICA DAS COMPETIÇÕES

D1 – REGRAS GERAIS DE LOGÍSTICA

- Para que um clube promova competições de TD é indispensável que ele tenha *ÁRBITROS* para a arbitragem das provas.
- Não haverá reembolso dos valores já pagos, caso o competidor não compareça na competição, independentemente do motivo.
- Os clubes que se candidatarem em sediar competições de TD deverão dispor de Pessoal, materiais e equipamentos necessários para a realização da competição.
- Os clubes que se candidatarem em sediar competições de TD deverão providenciar o fornecimento de bebida e lanche para os *ÁRBITRO*'s.
- O clube que sediar competições de TD deverá enviar o resultado da competição, via sistema ou correio eletrônico, no prazo máximo de 3 (três) dias após o encerramento da competição, constando o nome completo dos atletas e o respectivo código de registro no TD.
- A quantidade de *ÁRBITROS* escalados para as competições devem levar em conta o quantitativo de atletas inscritos na competição, conforme orientação e aprovação do *ÁRBITRO* Master.

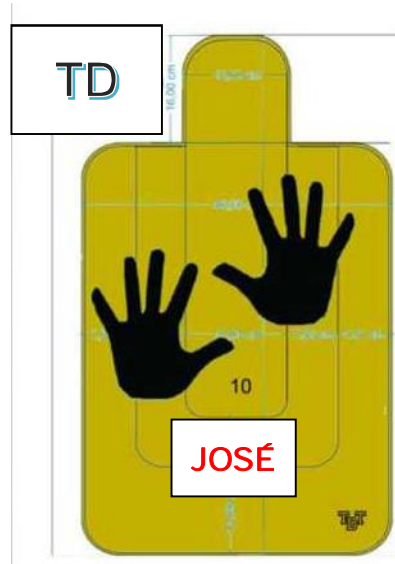
ANEXO E - PADRONIZAÇÃO NA UTILIZAÇÃO DOS ALVOS

E1 - ALVOS PADRÕES (TD)





E2 – ALVO NÃO AMEAÇADOR (REFÉM COM NOME)



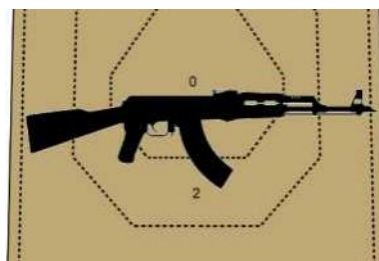
Mãos em preto ou outra cor com boa definição (boa visualização à distância)

Os nomes devem ser brasileiros (Não utilizar nomes estrangeiros ou de difícil pronúncia)
Este tipo de alvo nominado, pode substituir as placas de cores/números/objetos. Que tem a função de confirmar a realização da varredura do ambiente.

E3 – ALVO AMEAÇADOR COM ARMA LONGA

Alvo a ser utilizado quando o *briefing* prever o disposto nas Regras

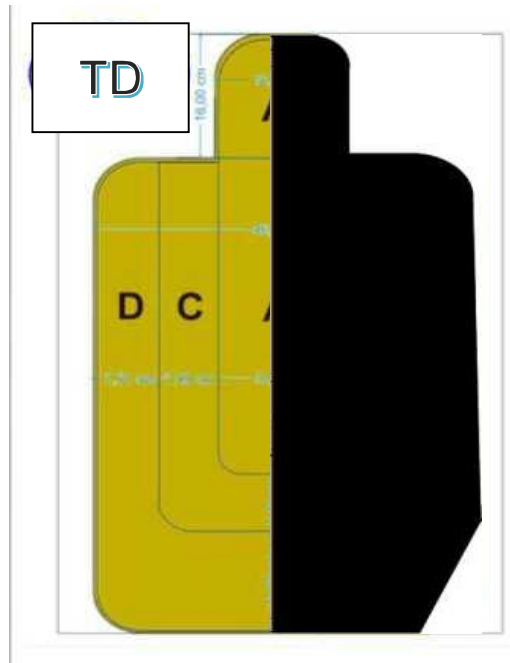
Armas



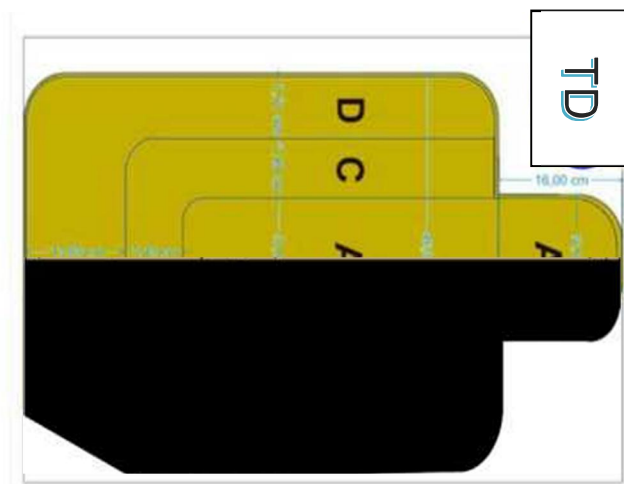
Qualquer tipo de armas, representa ameaça.



E4 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR PARCIALMENTE
ABRIGADO

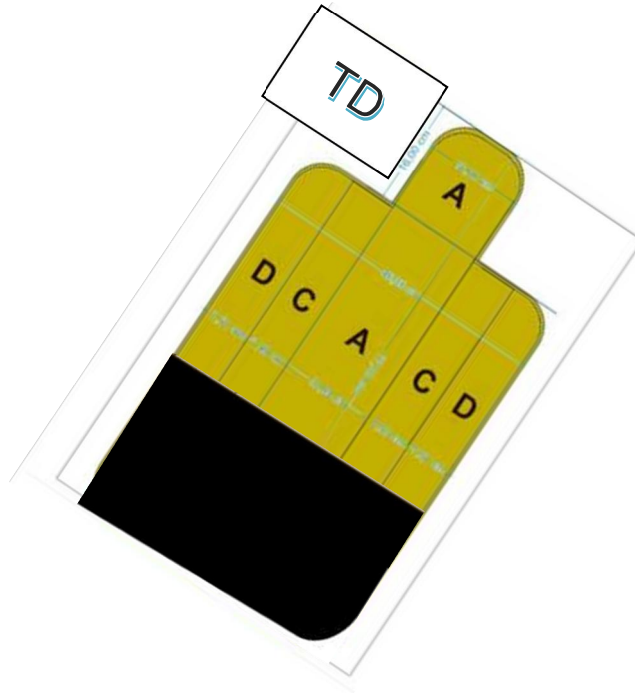


E5 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR DEITADO E PARCIALMENTE
ABRIGADO

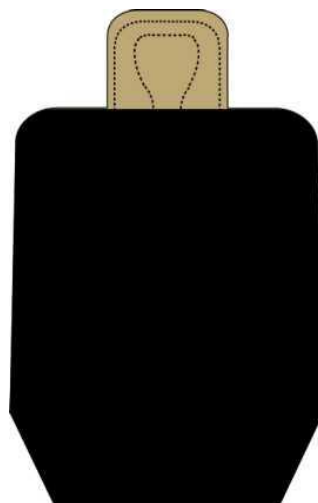




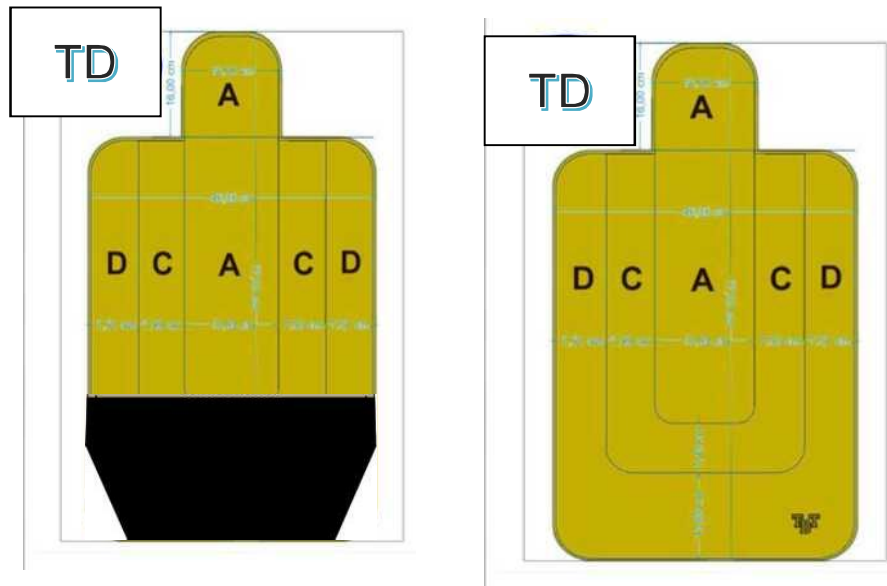
E6 -EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR INCLINADO E PARCIALMENTE ABRIGADO



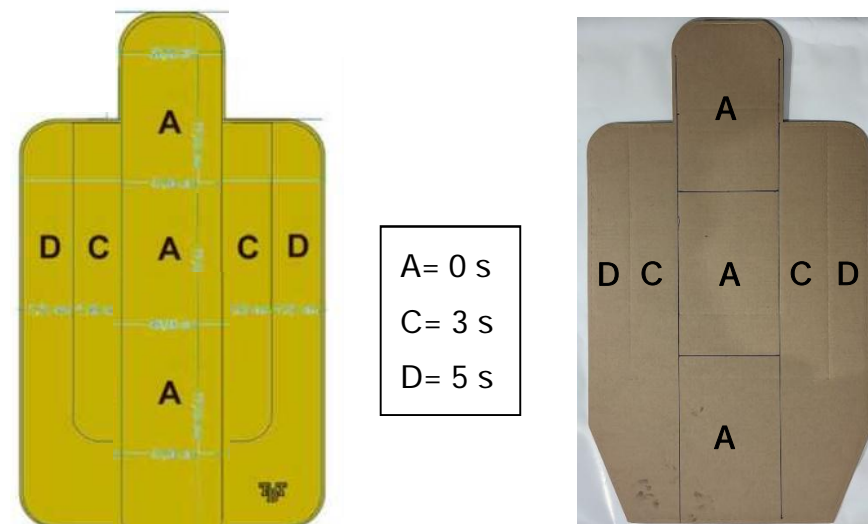
E7 - EXEMPLO DE ALVO AMEAÇADOR COM COLETE BALISTICO



E8 – EXEMPLOS DE ALVOS AMEAÇADORES COM COBERTURA BAIXA



EXEMPLO DE ALVO "TRACK" ou "TRIPLE TAP" para a TÉCNICA CEL PÉRICLES

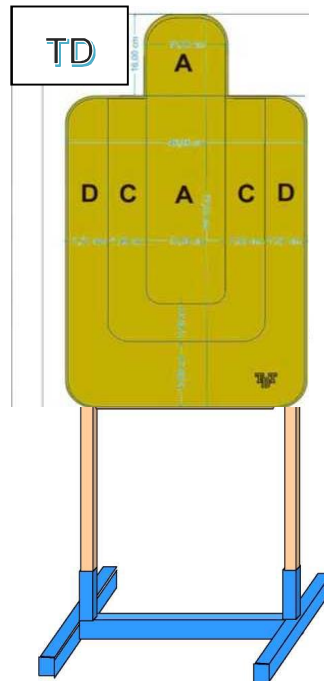


Em cada área "A", deve conter no mínimo 1 disparo.

- Se tiver mais de 1 disparo na mesma área "A", será validado apenas um "Alfa"
- Os disparos excedentes na mesma área "A" (1/3), serão validados como "Charlie" (3 s)
- O Alvo deve conter no mínimo 3 disparos.
- Cada área "Alfa", é resultante da divisão em 3 partes iguais da altura do alvo e na largura da área Alfa..

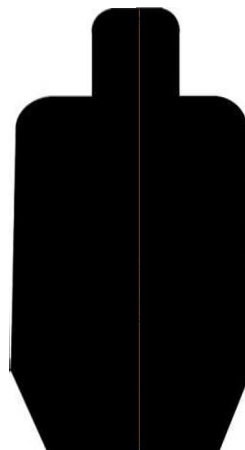


E9 - EXEMPLO DE SUPORTE DE ALVO PADRÃO



E10 - ALVO BLACK TD

O modelo de alvo a ser utilizado nas modalidades acessórias é o disposto abaixo:



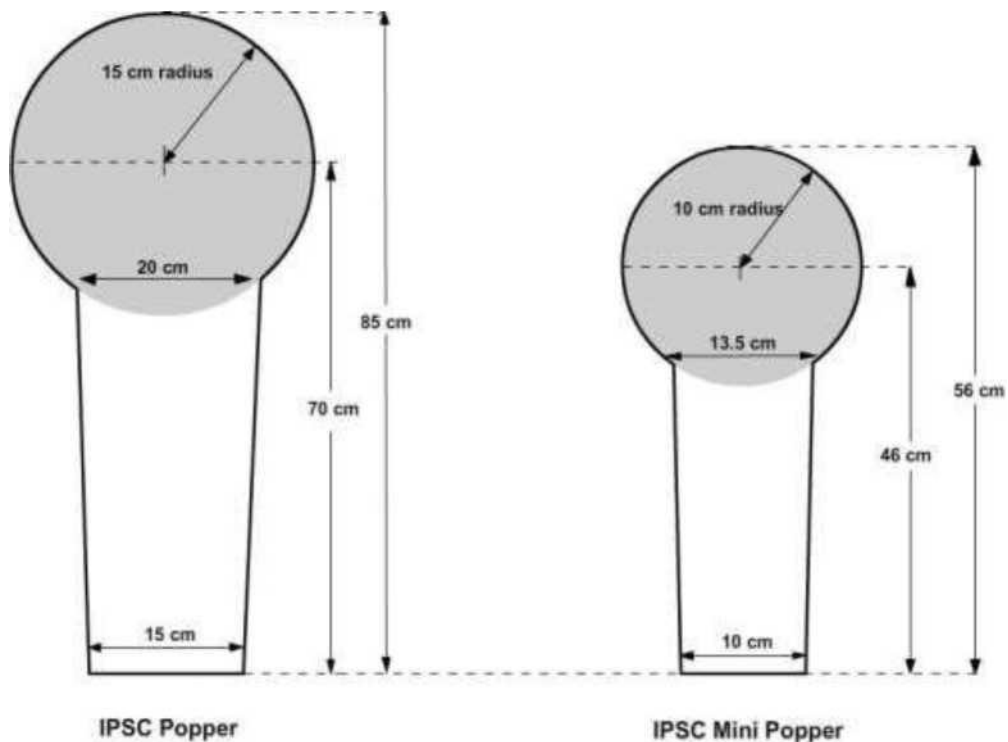
DISTÂNCIA MÍNIMA DOS ALVOS METÁLICOS

Essas são as distancias mínimas para atirar em alvos metálicos

ARMA	DISTÂNCIA MÍNIMA DE SEGURANÇA
PISTOLA, REVOLVER E CARABINAS NO CALIBRE DE PISTOLA	8 METROS
<u>MINI-RIFLE 22</u>	7 METROS
ESPINGARDAS MUNIÇÃO DE COMPETIÇÃO, 3T ATÉ A <u>SG</u>	7 METROS
ESPINGARDAS MUNIÇÃO QUALQUER TIPO DE BALOTE	41 METROS
FUZIL E RIFLES	51 METROS

OBS: É PROIBIDO COLOCAR QUALQUER ALVO METÁLICO EM CIMA DOS PNEUS OU FIXAR OS MESMOS PARA NÃO CAIR, ALVO METÁLICO TEM QUE CAIR.

Zona de calibração indicada pela área sombreada em cada



Tolerância +/- 0.5 cm