



REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES DE TIRO DE DEFESA TÁTICO

Versão 2025



Sumário

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO AO TDT	2
CAPITULO 02 - CLASSIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES:.....	2
CAPITULO 03 - EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELOS ATLETAS:.....	3
CAPÍTULO 04 - NORMAS DE SEGURANÇA - PENALIDADE DE DESQUALIFICAÇÃO “DQ”:	5
Regras de Segurança aplicadas no TDT - passíveis de “DQ”:	6
Regras de Segurança aplicadas fora do TDT - passíveis de “DQ”:	7
CAPITULO 05 - COMANDO UTILIZADOS PELOS ÁBITROS	7
CAPÍTULO 06 - Contagem dos pontos	8
Zonas do alvo.....	10
CAPÍTULO 07 - PENALIDADES (REGRAS PARA COMPETIÇÃO E TREINAMENTOS)	10
Aplica-se uma (PE) penalidade:	11
Aplica-se uma (PP) penalidade de procedimento de pista:	13
Aplica-se uma penalidade +10 (miss) ou (AR):	14
Aplica-se uma penalidade (CA), Conduta Antidesportiva:	14
CAPITULO 08 - RECURSOS EMPREGADOS EM TREINAMENTOS E COMPETIÇÕES	15
CAPÍTULO 09 – ORIENTAÇÕES PARA CRIAÇÃO DE PISTAS DE TIRO	16
CAPÍTULO 10 – BRIEFING DAS PISTAS DE TIRO	18
CAPÍTULO 11 – COMISSÃO DISCIPLINAR	20
CAPÍTULO 12 – ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES	21
CAPÍTULO 13 – DISPOSIÇÕES FINAIS	23
ANEXO A – ALVOS TDT	24
Alvo Ameaçador TDT	24
Alvo Refém TDT	25
Medidas para a faca da gráfica.....	26
ANEXO B – EXEMPLO DE PISTAS TDT	27
EXEMPLO 1	27
EXEMPLO 2	28
EXEMPLO 3	29
EXEMPLO 4	30
ANEXO C – UNIFORMES TDT	31
Atiradores Confederação	31
Atiradores Federação	32
Árbitro	33
ANEXO D - RESUMO DE PENALIDADES.....	34
ANEXO D (RESUMO DE PENALIDADES)	34

CAPÍTULO 1 – INTRODUÇÃO AO TDT

O esporte TDT, Tiro de Defesa Tático, se deu origem de atiradores de IDPA (International Defensive Pistol Association) e posteriormente de IDSC (International Defensive Shooting Confederation) e na busca de uma modalidade que simulasse situações reais e em cumprimento a legislação brasileira e não americana.

O TDT tem foco em treinamento de tiro de autodefesa com armas de fogo. No TDT os treinamentos, competições e cenários devem simular o que poderiam ocorrer na realidade, porém mantendo a segurança de todos envolvidos no ambiente.

Por se tratar de um esporte que utiliza armas de fogo, os procedimentos de segurança e emprego do armamento são quase que universais, havendo modificações apenas na metodologia de contagem de pontos e objetivos a serem alcançados em cada modalidade.

CAPÍTULO 02 - CLASSIFICAÇÃO DOS PARTICIPANTES:

1. No TDT, Tiro de Defesa Tático, o atleta compete por classes, de acordo com os calibres e especificidades da arma, nas quais competem todos os atiradores, independentemente de sexo, idade ou atividade profissional.
2. Os atletas de arma curta também podem optar por concorrer por uma subclasse, 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. Com exceção dos atiradores de arma curta que optarem por utilizar miras eletrônicas, Pistola 22 e armas longas, estes concorrem apenas dentro de suas classes.
3. As armas, quanto à CLASSES, são discriminadas da seguinte forma:
 - a. Pistola 22: Calibre 22 (sem mira ótica) OS INSCRITOS NESTA CLASSE NÃO PODERÃO SE INSCREVER EM UMA SUBCLASSE.
 - b. Pistola Menor: Calibre .380 ACP – Fator mínimo 90.
 - c. Pistola Maior: .38 TPC, 9mm Luger, .40 S&W, .38 Super Auto, .45 ACP – Fator mínimo 125.
 - d. Revólver: 9mm Luger, .38 SPL, .357 Magnum, .44 Magnum, .45 ACP – Fator mínimo 125.
 - e. Armas longas: Carabina 9mm / 40 e Carabina/Fuzil 5,56/7,62. Não haverá classificação por calibre. Fica a critério do atleta utilizar mira tipo holográfica ou aberta. Vedada a utilização de calibres de alma lisa. OS INSCRITOS NESTA CLASSE NÃO PODERÃO SE INSCREVER EM UMA SUBCLASSE.
 - f. Armas longas Calibre .22: Fica a critério do atleta utilizar mira tipo holográfica ou aberta. OS INSCRITOS NESTA CLASSE NÃO PODERÃO SE INSCREVER EM UMA SUBCLASSE.
 - g. Pistola Mira Ótica: Armas curtas (Pistola Maior) com mira holográfica. OS INSCRITOS NESTA CLASSE NÃO PODERÃO SE INSCREVER EM UMA SUBCLASSE.
 - h. Iniciante: Atiradores que nunca participaram de uma competição de Tiro Dinâmico, os inscritos nessa classe poderão optar por utilizar Pistola Menor, Maior e Revolver. Os enquadrados nesta classe poderão permanecer nessa classe até o limite de etapas de um mesmo torneio.
 - Nas categorias de armas longas é permitido que os atletas se inscrevam numa classe de arma longa utilizando um adaptador onde “converte” uma pistola numa carabina, como por exemplo o “Kit Roni”.
4. Quanto às SUBCLASSES, após se inscrever em uma classe, os atletas poderão escolher concorrer em apenas uma das seguintes subclasses, de acordo com o seu perfil (Não sendo permitido

competir apenas na subclasse, é pré-requisito ao se inscrever definir qual classe competira com a sub classe):

- a. Damas - Praticantes do sexo feminino, independentemente de idade ou atividade profissional.
 - b. Máster – Praticantes maiores de 50 anos de idade, independentemente de sexo, ou atividade profissional.
 - c. Experientes - Praticantes maiores de 70 anos de idade, independentemente de sexo, ou atividade profissional.
 - d. Institucional - Praticantes 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.
 - e. PCD – Praticantes com Deficiência, ou seja, todo indivíduo que possua uma limitação física permanente, divididos em 03 (três) subcategorias: 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. Serão isentos do pagamento de inscrição.
5. O atirador habilitado para a subclasse Institucional, geralmente, é servidor da área de Segurança Pública ou Forças Armadas, mas toda atividade desenvolvida do TDT 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.
6. O atleta poderá concorrer em até quatro classes entre armas curtas e longas, sendo que na classe pistola deve ser escolhida entre apenas uma das três seguintes (Pistola MAIOR, Pistola MENOR ou Pistola ÓPTICA), de acordo com o tipo de sua arma, podendo optar por competir também de PISTOLA .22, REVÓLVER, Carabina 22 e Carabina 9/40.
7. No caso de um atleta estar competindo em mais de uma classe de arma curta, este deverá iniciar a competição com a arma da classe de maior competitividade sendo: 1º pistolas mira ótica ou maior ou menor, 2º revolver e 3º pistola .22.

CAPITULO 03 - EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELOS ATLETAS:

8. Por se tratar de um esporte /treinamento de autodefesa que simula situações mais próximas possíveis da realidade, as armas e acessórios devem seguir essa mesma lógica.
9. Somente é permitida a utilização de arma e acessórios que se permita o porte velado, e com peças e acessórios que forem originais produzidos por fabricas e não caseiros.
10. É permitida toda modificação da arma que mantenha as características de segurança do projeto da arma desde que se permita que a arma seja utilizada num porte velado.
11. Lista de acessórios para arma já permitidos para classe: funil, bumper, mira eletrônica, mira de fibra óptica, suporte pra mira, lanterna, empunhadura, lixa, trilho para arma longa, bandoleira para arma longa.
12. Quanto ao **coldre**, em relação à segurança todo coldre deve ser rígido e possuir alguma retenção mínima que segure a arma carregada quando virado de ponta cabeça. Não será permitida utilização de coldres com material mole. Todo coldre deve obrigatoriamente cobrir 100% do guarda mato para impedir o acionamento acidental do gatilho.
13. O coldre pode ser utilizado pelo atleta na lateral da cintura onde a arma pode estar a pronto uso ou o coldre pode estar fixado na região do apêndice onde a arma deve estar sem munição na câmara para evitar um acidente.

14. Será permitido uso de coldre interno (utilizado por dentro da calça) e coldre externo (utilizado por fora da calça). Somente será permitido a utilização de coldre externo onde a posição da arma não ultrapasse 1cm de distância do cinto do atleta.
15. Os coldres e suportes de carregadores devem estar presos a um cinto que deverá passar por todas as presilhas da calça do atleta, não sendo permitidos cintos desenvolvidos para competições, tipo cinto duplo com velcro.
16. Quanto ao **porta carregador** e **porta speed load**, será permitido todo tipo de equipamento que permita manter o carregador cheio preso quando virado para baixo, sendo por sistema de velcro, pressão, fricção ou imã. O carregador e o speed load devem estar inseridos pelo menos 50% dentro do porta carregador.
17. Quanto ao **equipamento velado**, uma das principais características do Tiro de Defesa Tático é a simulação da vida real, quando o atirador está utilizando o porte oculto da arma e, por isso, a maioria dos cenários deve prever esta condição, que deverá ser utilizado de modo que obrigue o atirador a realizar o movimento de se desvincular do seu traje de ocultação, de preferência aquele utilizado normalmente no seu dia a dia, que oculte completamente a arma e os carregadores.

São 3 os requisitos para se considerar coldre/equipamento velado:

- Estar com o coldre de apêndice fixado por dentro da calça e escondido por uma camiseta.
 - Coldre lateral interno ou externo com traje de ocultação, podendo ser casaco, colete ou algo do tipo.
 - Não aparecer o volume da arma devido vestimentas justas ao corpo.
 - Não aparecer visualmente nenhuma parte do equipamento quando o atirador estender os dois braços na horizontal.
18. As **pistolas** utilizadas no TDT serão submetidas a aferição na caixa de checagem, cujas dimensões são 22,86cm x 15,87cm x 5,08cm (CxLxA). No Ato da Aferição devem estar sempre desmuniçadas e descarregadas e com o maior carregador inserido a ser utilizado pelo atleta.
 19. Os atletas devem respeitar o limite mínimo do **peso do gatilho** de sua arma. O atleta que não seguir essa regra estará desclassificado (DQ).
2,72kg/5lbs: Peso mínimo do gatilho para ação dupla.
1,36kg/3lbs: Peso mínimo do gatilho para ação simples.
 20. Para aferição do gatilho deverá ser utilizada uma balança específica para esse fim, posicionando a alça da balança no centro do gatilho e a arma com o cano verticalmente apontando para cima. A arma deverá ser testada 3 vezes para ser considerada apta para a competição.
 21. Quanto ao posicionamento e uso das **travas** das armas no **início das pistas**:
 - a) Pistolas semiautomáticas de **dupla ação** podem iniciar a pista de duas maneiras:
 - 1ª Com a trava de segurança externa acionada podendo o cão estar armado ou não; ou
 - 2ª sem trava acionada com o cão rebatido, sendo o primeiro disparo em ação dupla.
 - b) Pistolas semiautomáticas **strike fire** podem iniciar a pista sem a trava de segurança externa ativada, ficando a critério do atirador travar ou não a pistola caso a mesma possuir o dispositivo.
 - c) **Revólveres** irão iniciar as pistas com o primeiro grupo de munições já carregadas no tambor. Esse carregamento será realizado somente após orientação do Árbitro.
 - d) **Armas longas** irão iniciar a pista com a trava externa de segurança acionada.

22. Quanto às munições, os atiradores são exclusivamente responsáveis pelas munições que utilizam em treinamentos e competições, bem como da ocorrência de qualquer dano, acidente, lesão ou morte sofridos por qualquer pessoa, em decorrência do seu uso.
23. Sempre que possível, deverá ser utilizado cronógrafo nas competições, que deverá ser previamente configurado e aferido conforme as orientações do fabricante em cada dia de checagem dos fatores das munições dos três primeiros colocados de cada Classe e Subclasse. Em caso de desclassificação, aferem-se as munições do melhor colocado seguinte, na Classe ou Subclasse daquele que tiver o fator da munição reprovado.
24. No início da competição serão recolhidas, aleatoriamente, 07 (sete) amostras de munições de cada competidor para checagem do fator de potência. Dessas amostras, 03 (três) passarão pelo cronógrafo e serão anotadas a velocidade de cada uma delas, a fim de se calcular a velocidade, pela média aritmética; 01 (uma) será desmontada para a pesagem da ponta; e as 03 (três) restantes serão utilizadas em uma segunda aferição que, não sendo necessária, serão devolvidas ao competidor.
25. O fator de potência é calculado multiplicando-se o peso do projétil, em grains, pela velocidade média dos 03 (três) disparos, apurada em pés por segundo (fps), dividindo por 1000. A munição que apresentar fator abaixo do previsto no item 117, em até 5%, ensejará uma penalidade por Conduta Antidesportiva (CA). Ultrapassados os 5%, o competidor será desclassificado (DQ).
26. Falha ou mau funcionamento de armas e munições, após o sinal sonoro do timer, serão de responsabilidade exclusiva do atirador, não ensejando o direito ao reinício ou refazimento da pista, mesmo que o atirador não tenha efetuado qualquer disparo, pois na vida real seria fatal.
27. Durante a execução de uma pista, o atirador terá até 120 (cento e vinte) segundos para **solucionar uma pane** ou falha da arma, caso não opte por encerrar a pista prontamente.
28. Violações às regras, no tocante ao equipamento do atirador, impedirá a sua participação em treinamentos e competições (DQ), salvo para os INICIANTEs, para os quais haverá uma tolerância desde que não haja comprometimento da segurança.

CAPÍTULO 04 - NORMAS DE SEGURANÇA - PENALIDADE DE DESQUALIFICAÇÃO "DQ":

29. Por ser tratar de um esporte com manuseio de arma de fogo, a segurança do ambiente se faz ainda mais necessária. Sendo dever de todos os participantes conhecerem e agir conforme as regras. No caso de ocorrer alguma situação que gere risco à própria pessoa ou à terceiros, todo participante capacitado tem o dever de intervir ou informar o fato a um árbitro para que se encerre o risco de imediato. Sendo o árbitro responsável legal e autoridade no ambiente de competição, os atletas tem o dever de respeitar e executar suas solicitações.
Para o manuseio de arma de fogo existem condutas básicas de segurança que o atirador deve seguir, como:
 - Considerar toda arma carregada;
 - Manter o dedo fora do interior do guarda mato quando não estiver engajando um alvo;
 - O dedo do praticante deverá estar fora do interior do guarda-mato ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a execução das ações comandadas pelo Árbitro, e o cano deverá estar posicionado em direção segura, sob pena de Desclassificação (DQ).
 - Manter em qualquer hipótese o cano da arma direcionado sempre para um local seguro;
 - Deslocar-se por fora dos estandes e pistas de tiro;

- Nunca permanecer em local de treinamento sob a influência de álcool, medicamento ou qualquer substância que interfira na capacidade física ou mental do atleta.
30. No caso de um descumprimento de regra de segurança o atleta poderá receber um “DQ”, desqualificação na competição, ocasião em que este ficará impedido seguir com as pistas nessa mesma competição (ou até suspensão de seus treinos, até que o atleta seja reavaliado) não podendo participar de nenhuma outra atividade de tiro até o término da competição, inclusive de árbitro, e a sua pontuação não deverá ser excluída do resultado da competição, enquanto estiver pendente a análise de eventual recurso.
As regras de segurança deverão ser seguidas por todas as pessoas que estiver no ambiente inclusive os espectadores.
 31. O Árbitro deverá anotar na ficha de apuração a expressão “DQ”, relatando os motivos que resultaram na desclassificação do competidor.
 32. Se assim o desejar, o competidor deverá manifestar, imediatamente, a intenção de contestar a aplicação do DQ, por escrito, logo após receber a ficha ou for informado sobre a Desclassificação. O Árbitro principal deverá manifestar-se em até 30 (trinta) minutos após a aplicação do DQ, a fim de que o Competidor tenha tempo hábil para a realização das pistas restantes, antes do encerramento da competição, quando possível. O Árbitro que for penalizado com um (DQ) não poderá exercer a função no restante da competição.

Regras de Segurança aplicadas no TDT - passíveis de “DQ”:

33. No ambiente de treino ou competição, exceto pelo árbitro e atletas previamente autorizados, todos os participantes devem estar com a **arma segura**, inserida no coldre ou no case/bolsa e sem carregadores inseridos na arma, tão pouco munição na câmara. Armas longas seguem o mesmo regulamento e no lugar do coldre devem estar com o “safety flag” inserido na câmara;
34. Carregar ou descarregar a arma somente com a supervisão do árbitro na pista de tiro ou na Área de Carga e Descarga;
35. Manusear a arma somente com a supervisão do árbitro na pista de tiro ou na Área de Segurança (local onde não é permitido o manuseio de munição);
36. Na pista de tiro, quando o atleta estiver autorizado a manusear a arma, deverá realizar o **Controle de Cano** da arma, nunca **quebrando o ângulo** de 180° em relação a linha vertical e horizontal perpendicular ao para balas no fundo da pista;
37. Não apontar a arma para alguém ou algo que não seja o alvo;
38. Manter o dedo fora do interior do guarda mato quando não estiver engajando um alvo;
39. No comando do árbitro “Pista quente” um atleta dará início aos tiros, neste momento todos participantes que estiverem no ambiente de tiro obrigatoriamente deverão obrigatoriamente estar utilizando os equipamentos de proteção individual (EPIs), óculos e abafador. No caso de um atirador ou espectador não obedecer a esta regra além de receber o DQ deverá se retirar da área de tiro para preservar a segurança;
40. Durante uma prova de tiro somente poderão adentrar na pista os árbitros e o atleta autorizado que for chamado para executar a prova;
41. Os alvos metálicos estarão posicionados com 8m ou mais de distância referente a posição de tiro apresentada no briefing da pista. O atleta não pode corrigir/atirar de outra posição não brifada para evitar o risco de um ricochete;
42. No caso da arma do atleta cair no chão, o mesmo deverá aguardar o arbitro pegar a arma que será devolvida em segurança ao atleta;

43. Ao terminar a pista o atleta deverá permanecer com a arma pontada para o para balas e aguardar os comandos do arbitro para guardar a arma (se terminou, tire o carregador, esvazie a câmara, mostre vazia, dispare à frente, coldre). Somente após esses procedimentos o arbitro dará o comando de “Pista Fria” e será dado o início para contagem dos pontos e neste momento as pessoas autorizadas poderão ingressar na pista;
44. Não desativar qualquer dispositivo de segurança da arma;
45. Utilizar somente coldres rígidos e com algum sistema de retenção;
46. Caso a munição ultrapassar os 5% abaixo do fator exigido no regulamente o atleta será desclassificado (DQ);
47. Se o atleta portar mais de uma arma, carregada ou não, durante a execução de uma pista de tiro receberá um DQ;

Regras de Segurança aplicadas fora do TDT - passíveis de “DQ”:

48. 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.
49. Falsificar ou adulterar as planilhas de apuração ou qualquer outro documento, assim como qualquer alvo utilizado na competição.
50. Ameaçar, agredir ou ter qualquer comportamento hostil grave contra qualquer pessoa presente no local de competição.
51. Estar sob influência de álcool, drogas ilícitas ou medicamentos que interfiram na sua coordenação física ou mental.
52. Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva.
53. Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo.
54. Manusear munição “viva” ou “falsa” (snap caps) na Área de Segurança.
55. Realizar um disparo involuntário, ainda que seja em direção ao para-balas.
56. Realizar um disparo que passe sobre o para-balas ou sobre as bermas da pista.
57. Deixar cair uma arma descarregada, fora da pista, mais de uma vez.
58. Utilizar munições traçantes, explosivas, perfurantes de blindagens (metalpiercing) ou incendiárias.

CAPITULO 05 - COMANDO UTILIZADOS PELOS ÁBITROS

59. **“Pista Quente”** - Informa que será iniciado os preparativos para a execução de disparos em uma pista de tiro.
60. **“Óculos e Abafadores”** - Informa que todas as pessoas presentes na área de tiro deverão estar com protetores visuais e auriculares, inclusive os expectadores.
61. **“Atirador tem dúvidas?”** - Indaga se o Atirador tem alguma dúvida sobre o procedimento na pista de tiro.

62. **“Carregar a arma”** ou **“Fique Pronto”** - Determina que o praticante carregue a arma e, caso não haja essa previsão no briefing, fique pronto para o início da execução da pista.
63. **“Está pronto?”** - Indaga se o Atirador está pronto para o início da execução da pista. Ele deverá responder que está pronto indicando com um aceno de cabeça ou permanecer em silêncio por mais de 3 (três) segundos. Caso não esteja pronto, responderá com um aceno negativo ou dirá “não pronto”.
64. **“À espera”** - Indica que o Atirador deverá aguardar o sinal sonoro para iniciar a execução da pista de tiro.
65. **“Pare”** - Comando a ser dado quando o Árbitro tiver que interromper a execução da pista, por motivo de segurança. O competidor deverá parar imediatamente e aguardar novas instruções do Árbitro.
66. **“Se terminou, tire o carregador e mostre vazia”** - Comando a ser dado indagando se o competidor encerrou a execução da pista, que confirmará tacitamente ao posicionar a sua arma para a inspeção visual do Árbitro. Com o cano da arma direcionado para local seguro, o Atirador deverá remover o carregador ou os cartuchos do tambor, conforme o caso, e em seguida travar o slide ou segurá-lo aberto para a inspeção visual do Árbitro, aguardando os comandos seguintes. Se o Atirador iniciar os procedimentos antes do comando do Árbitro, ele deverá refazê-los a comando, devendo ser aplicada uma Penalidade (PE) pela conduta.
67. **“Feche a Arma, bata o Cão e Coldre”** – Comando dado ao atirador para que garanta que a câmara ou cilindro esteja vazio, volte o ferrolho à frente ou feche o tambor, realize um disparo em seco na direção do para-balas, e em seguida guardar a arma no coldre ou pôr o safety flag na câmara no caso das armas longas.
68. **“Pista Fria”** – Esse comando encerra a atividade do atirador naquela pista de tiro, tornando-a segura para que o atirador, árbitro e auxiliares possam ingressar, a fim de realizar a conferência dos resultados e as ações necessárias para preparar a pista para a passagem do próximo atleta.
69. Preferencialmente, a execução das pistas pelos árbitros e auxiliares deve ocorrer antes dos demais competidores, devendo haver a comunicação prévia de dia e horário, a fim de possibilitar o acompanhamento pelos demais competidores interessados que, obrigatoriamente, passarão na pista logo após os árbitros, sendo vedado o simples acompanhamento prévio das pistas, sem a efetiva participação.

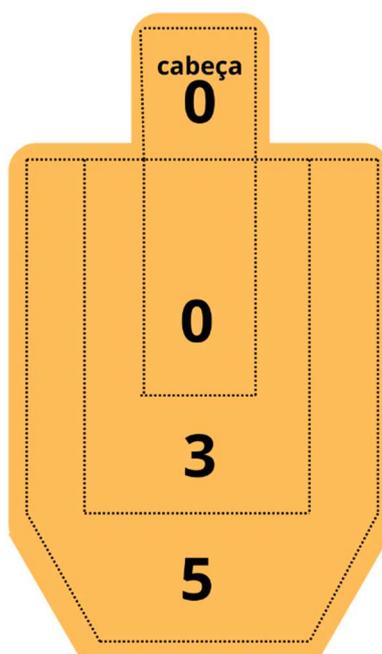
CAPÍTULO 06 - CONTAGEM DOS PONTOS

70. A contagem de pontos no Tiro de Defesa Tático é baseada na aplicação de três fatores preponderantes em uma situação real: tempo de reação, precisão e velocidade.
71. A contagem dos pontos é representada por unidade de tempo, resultante da soma dos segundos gastos com a execução da pista, acrescido dos segundos referentes aos impactos em zonas menos letais dos alvos, ou fora deles, e as penalidades aplicadas por violações às regras, em cada pista de tiro, sendo proclamado vencedor em sua respectiva classe ou subclasse, o competidor que obtiver o menor tempo, na soma de todas as pistas da competição.
72. Quando excedido o tempo máximo para o primeiro disparo, por ventura requerido no briefing, os segundos do primeiro disparo serão acrescidos ao tempo final da pista como uma penalidade. Tempo de primeiro disparo já não é mais obrigatório, mas pode ser adotado em algum briefing.
73. Existem 3 (três) zona de pontuação no alvo de papel homologado e registrado pelo TDT que possui livre comercialização, porém para uso exclusivo em competições do TDT.
74. **Zona Zero:** Área em que os acertos **não geram acréscimos** de tempo ao resultado final da pista.
75. **Zona Três:** Área em que os acertos geram um acréscimo de **03 segundos** por impacto ao resultado final da pista.

76. **Zona Cinco:** Área em que os acertos geram um acréscimo de **05 segundos** por impacto ao resultado final da pista.
77. Podem ocorrer situações em que o Atirador realize mais de um disparo no alvo, de forma tão precisa, que o Árbitro identifique apenas uma perfuração no alvo, estando sobrepostos. Nesses casos, o árbitro deverá atestar, sinceramente, que tem a segurança de que os disparos foram realizados no alvo. Não podendo afirmar, sem tocar no alvo, deverá verificar.
78. A marca gerada pelo projétil deverá ao menos romper a **linha limítrofe** da borda do alvo de papel, se houver, para que seja considerado o acerto, o mesmo valendo para os alvos reféns e zona da cabeça. Na vida real, um projétil que atinja uma ameaça letal, em qualquer parte dele, causará um efeito psicológico significativo, por isso, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da linha limítrofe de pontuação é computada com o acréscimo dos segundos de menor valor, ou seja, **o melhor resultado para o atirador**. Eventuais marcas radiais geradas no orifício causado pelo projétil serão desconsideradas.
79. Será considerado impacto na **cabeça** quando houver a perfuração do papel na área da cabeça ou rompimento das linhas limítrofes externas (superior e laterais) do alvo. O rompimento da linha limítrofe entre a cabeça e o tórax será considerado zona zero/tórax.
80. Nos alvos **metálicos**, os acertos serão computados toda vez que eles caírem ou ficar clara a sua reatividade, realizando a sua função na pista de tiro, conforme o caso.
81. Alvos **reféns sobrepostos** aos alvos ameaçadores, ou seja, afixados diretamente, são considerados intransponíveis, sendo contabilizada apenas a penalidade, não considerando o acerto no alvo ameaçador. Quando o alvo refém não estiver afixado diretamente e a no mínimo 50cm distante do alvo ameaçador, possibilitando a visualização do impacto no alvo ameaçador, este será considerado para efeito de pontuação.
82. 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. A persistir o empate, o árbitro principal deverá determinar a realização de algum exercício aos atiradores, até que ocorra o desempate.
83. Dado o comando "Pista Fria", o Atirador e/ou pessoa por ele designada serão autorizados a **acompanhar apuração**. Não exercido esse direito, durante o processo de apuração, o qual se iniciará imediatamente, perderá o Atirador o direito de contestar posteriormente os resultados daquela pista, referente à contagem dos impactos nos alvos.
84. Contestada a pontuação ou penalidade aplicada, o Atirador deverá apelar, imediatamente, ao Árbitro, antes que o alvo em questão seja obreado, rearmado ou pintado, conforme o caso. O alvo cuja contagem for questionada deverá ser retirado da pista ou fotografado, dependendo do caso, e deverá ser assinado pelo Atirador e pelo Árbitro, indicando com clareza quais impactos estão sendo contestados e a qual pista o alvo pertence.
85. Não aceita a contestação pelo Árbitro, e o competidor não concorde com a decisão, ele poderá apelar para o Árbitro Principal, que analisará o caso, admitindo quaisquer meios de provas, cuja decisão final é soberana, salvo quando houver uma Comissão Disciplinar para Análise de Recursos instalada na própria competição.
86. Havendo algum erro na divulgação do resultado final da competição, será responsabilidade do competidor contestá-lo, em até 1 hora. Não realizada a contestação nesse prazo, serão consideradas intempestivas quaisquer reclamações posteriores.
- **Parágrafo único:** o mesmo se aplica quanto ao registro da pontuação da pista, cabendo o atirador acompanhar o registro e contestar no momento do registro, não sendo aceito nenhuma contestação após o fechamento da apuração na pista.

87. Sendo o alvo prematuramente obreado, o competidor terá direito ao reshoot da pista, caso não seja possível a apuração correta dos resultados ou atribuição do melhor resultado.
88. Os atletas e os membros da organização da prova não poderão tocar nos alvos ainda não computados. Se o atleta tocar o alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um miss para cada disparo previsto para aquele alvo. Sendo algum membro da organização da prova a tocar o alvo, o Árbitro tentará atribuir o resultado correto e, havendo dúvidas, será atribuído o melhor resultado ao competidor.

Zonas do alvo



CAPÍTULO 07 - PENALIDADES (REGRAS PARA COMPETIÇÃO E TREINAMENTOS)

89. A aplicação de cada penalidade **PE** ensejará um acréscimo de 3 (três) segundos ao tempo do competidor. É aplicado um PE quando o atleta executa uma ação na pista em desacordo com as regras do TDT e que tenha relação aos movimentos e procedimentos de conduta de defesa.
90. A penalidade por violação a Procedimento de Pista **PP**, ensejará um acréscimo de 6 segundos. Violações de Procedimentos de Pista são aquelas em que o atirador deixa de cumprir uma exigência do briefing. Por exemplo: não realizar uma recarga ou atirar de pé quando deveria fazê-lo sentado.
91. Também será aplicado um **PP** para o atleta que não estiver presente na pista quando seria sua vez de atirar. Recebendo uma penalidade nesta pista + sendo direcionado para ultima posição desta mesma pista.
92. O Árbitro sinalizará ao auxiliar e aos demais espectadores, a aplicação de cada Penalidade PE ou PP utilizando os dedos da mão livre (que não estiver segurando o Timer).
93. Será aplicada uma Penalidade por Conduta Antidesportiva (**CA**) quando um competidor utilizar, intencionalmente, de quaisquer artifícios espúrios para levar vantagem sobre os demais participantes da competição. Nesse caso será acrescido o tempo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo do atirador, por cada conduta praticada. A Conduta Antidesportiva reiterada, em uma mesma etapa da competição, ensejará a sua Desclassificação (**DQ**).

94. RESUMO DAS SIGLAS DAS PENALIDADES DO TDT:

PE + 3 segundos.....penalidade por má execução de uma ação;
 PP + 6 segundos.....penalidade por erro de procedimento de pista;
 Miss + 10 segundos.....penalidade por não acertar o alvo;
 AR + 10 segundos.....penalidade por acertar alvos reféns e abrigos;
 CA + 25 segundos.....penalidade por atitude ante desportiva;
 Zona Zero + 0 segundos.....acerto na zona ZERO não há penalidade;
 Zona três + 3 segundos.....acerto na zona TRÊS penalidade de + 3 segundos no tempo final da pista;
 Zona cinco + 5 segundos.....acerto na zona CINCO penalidade de + 5 segundos no tempo final da pista;

- As penalidades podem ser acumulativas. Exemplo: 01 alvo esquecido no meio da pista = 02 Miss por não ter acertado nenhum disparo + PE por não neutralização + PP por exposição sem ter engajado o alvo. (total de 29 segundos somados ao tempo final da pista).

Aplica-se uma (PE) penalidade:

95. Não realizar a **quantidade mínima de disparos** informada no briefing, cujos devem ser efetuados na direção dos alvos, acertando ou não; 01 PE para cada disparo faltante.

- A quantidade de disparos mínimos em uma pista de tiro deverá ter dois tipos de contagem, previamente, definidos no briefing: a Limitada, quando o praticante deverá executar a pista com exatamente a quantidade de munições correspondente aos disparos mínimos para sua solução; e a Ilimitada, que permite ao praticante executar quantos disparos considerar necessários, desde que não viole outras as regras do Tiro de Defesa Tático.

96. **Abandonar um abrigo**/posto de disparo, **sem** que tenha atingido ou **engajados todos os alvos**; 01 PE por conduta.

97. **Abandonar um abrigo**/posto de disparo, com arma descarregada e **sem munição na câmara**; 01 PE por conduta.

98. Não seguir o **fatiamento** quando disparar de um abrigo. O fatiamento consiste na tomada de ângulo através do abrigo, possibilitando a visão pelo atirador de um alvo por vez e evitando sua exposição aos demais alvos; 01 PE para cada alvo que o atleta se expor indevidamente.

99. Realizar **disparo de conferência em posto indevido**. Disparo de conferência somente poderá ser realizado no posto (posição da pista) onde o mesmo alvo foi visualizado inicialmente. 01 PE por alvo corrigido em posto indevido + serão excluídas as melhores pontuações do alvo corrigido.

100. **Não se abrigar corretamente**. O atleta será considerado abrigado quando estiver com no mínimo 100% do seu tronco inferior e 50% do tronco superior coberto atrás do abrigo em relação ao alvo. 1 PE por alvo disparado com corpo exposto ao alvo.

- Poderá ser utilizado linhas de falta no chão da pista para que determine o limite em que os atletas podem se posicionar nos abrigos, ficando mais evidente o movimento do atleta em relação a visão do árbitro. O atleta não respeitando esse limite da linha de falta receberá penalidade "PE" de exposição. Será permitido que o atleta encoste na linha, mas caso o árbitro julgue que o atleta ultrapassou o limite mesmo que tenha pisado 1mm sobre a linha será aplicado a penalidade PE.

101. Ultrapassar a ponta do **cano** da arma do limite do abrigo; 01 PE por alvo disparado com a ponta do cano além do limite do abrigo.

102. Se **expor à alvos** cruzando um abrigo e **retornando** à posição correta se abrigando; 01 PE por conduta.
103. **Trocar o carregador sem abrigo** e exposto para algum alvo ainda não neutralizado; **01 PE por conduta**.
- *Não há penalidade quando o atleta executa troca de carregador em movimento ou sana uma pane em movimento em um posto de disparo previamente brifado com ponto de disparo em movimento e cujo caminho não há abrigo para execução da ação de forma abrigada.*
 - *Não há penalidade quando o atleta executa troca de carregador em movimento ou sana uma pane em movimento em um posto de disparo que por regra se faz necessário realizar disparo em movimento e cujo caminho não há abrigo para execução da ação de forma abrigada.*
 - *Quando houver abrigo no caminho é prioridade/obrigatório se abrigar para realizar uma troca de carregador ou sanar uma pane num ponto de disparo em movimento.*
104. Trocar o carregador ou sanar pane parado em um posto de disparo previamente brifado que deve ser realizado em movimento e quando não tenha um abrigo no caminho onde o atleta possa realizar a ação de forma abrigada; 1 PP por conduta.
- Não havendo um abrigo para o atleta realizar a ação, não há penalidade se atleta executar a troca do carregador ou sanar a pane em movimento.
105. Realizar disparos parados ou em deslocamento não contínuo e não uniforme em posto de disparo que por regra se faz necessário a execução do disparo em movimento; 01 PE para cada disparo parado.
- Realizar disparos parados ou em deslocamento não contínuo e não uniforme em posto de disparo que foi previamente brifado exigindo que o atleta realize o disparo em movimento; 01 PP para cada disparo parado.
106. Em um posto de disparo em movimento não exibido no briefing, caso o atleta não finalizar a neutralização dos alvos no deslocamento exigido da pista, ao chegar no abrigo deverá realizar restante dos disparos de forma abrigada. Não será mais considerado o movimento reverso; 01 PE para cada alvo que receber novo disparo de forma abrigada.
- No caso de o atleta esquecer e não engajar os alvos e ir direto para o abrigo aplica-se uma PP por alvo exposto.
 - Em um posto de disparo em movimento já previamente exibido no briefing, caso o atleta não finalizar a neutralização dos alvos no deslocamento exigido da pista, ao chegar no abrigo deverá realizar restante dos disparos de forma abrigada. Não será mais considerado o movimento reverso; 01 PP para cada alvo que receber novo disparo de forma abrigada.
107. Descartar o carregador não vazio no solo ou em outro local; 01 PE por conduta.
- Não há penalidade se: autorizado no briefing ou carregador estiver 100% vazio ou em caso de pane.
108. Não obedecer a sequência de disparo pelo critério de grau de prioridade por ameaça; 01 PE para cada alvo disparado fora da prioridade.
- Grau de prioridade por ameaça:
- a. Disparar 1º no alvo mais próximo (considerado somente o distanciamento superior a 50cm);
 - b. Disparar no alvo com o armamento de maior letalidade, sendo: 1º fuzil, 2º pistola e 3º faca;

- c. Um alvo com arma de fogo mesmo estando mais distante é mais letal que um alvo próximo sem arma;
 - d. Considerar um alvo com arma mais letal mesmo estando mais distante mais letal que um alvo próximo com arma menos letal;
109. Exceder o número de disparos, quando o briefing for de disparos limitados; 01 PE para cada disparo excedente + exclusão dos melhores disparos nos alvos que tiverem mais disparos que deveriam.
- Em pistas com briefing de disparos ilimitados o atleta pode efetuar mais disparos para corrigir e melhorar a pontuação.
110. Realizar alguma **ação ilegal** que lhe dê vantagem no **início de uma pista**; 01 PE por conduta.
- Exemplos de infrações: iniciar a pista antes do sinal sono; posicionar diferente do exigido; mirar para o alvo antes de iniciar a pista; não encaixar a arma corretamente no coldre;
 - Em caso de recorrência da mesma PE será dado uma penalidade de CA.
111. Iniciar os **procedimentos de segurança após finalização** de pista (retirar carregador, esvaziar câmara ou tambor, disparo em direção ao para-balas e coldre) sem que o árbitro tenha dado o comando; 01 PE pela conduta + refazer o procedimento sob supervisão do árbitro.
112. Exceder a quantidade **máxima de 3 disparos na zona 0 e 3** dos alvos; 01 PE por alvo com excesso.
- Na legislação do Brasil a vítima que não for moderada e proporcional ao se defender pode responder por excesso doloso.
113. Acertar disparos na **cabeça**; 01 PE por alvo.
- Não há penalidade com impactos na zona da cabeça quando: O alvo estiver em movimento; o atleta estiver em deslocamento exigido no briefing; quando for exigido disparo na cabeça; for exigido que haja disparos com apenas uma mão.
114. Não neutralizar o alvo; 01 PE por alvo.
- Nos alvos de papel para ser considerado neutralizado deverá haver ao menos 01 acerto nas zonas "ZERO" ou "3" e nos alvos de metais devem cair ou ter alguma reação que seja percebida pelo árbitro.
115. O Árbitro que, comprovadamente, tomar conhecimento de uma violação e deixar de aplicar qualquer penalidade prevista no Regulamento; 01 (PE) por conduta.
116. Modificar algum qualquer item da pista; 01 PE por conduta + passível de 01 CA.

Aplica-se uma (PP) penalidade de procedimento de pista:

117. Se expor à alvos cruzando um abrigo e não retornar para posição correta do abrigo/posto de tiro para efetuar os disparos; 01 PP para alvo que o atleta se expôs.
118. Não engajar o alvo (Exemplo: atirador fez todo procedimento de fatiamento e disparos abrigado, porém esqueceu um alvo no caminho); 01 PP para cada alvo não engajado.

119. Não executar uma troca de carregador específica prevista no briefing; 01 PP por conduta.
* Salvo a situação citada acima as demais trocas de carregadores podem ser executadas de forma livre.
120. O árbitro que tomar conhecimento de uma pista oculta e também for competir nesta pista; 01 PP por alvo.
121. Utilizar os **equipamento em desacordo com as regras**; 01 PP por conduta/equipamento em cada pista que o atleta estiver em desacordo com as regras.
Exemplos de penalidades: Não velar totalmente a arma e equipamentos sendo por roupa justa ou curtas; utilizar cinto de velcro por fora dos passantes da calça; utilizar coldre com mais de 1cm de distância do cinto; utilizar coldre sem retenção; utilizar porta carregador sem retenção; utilizar algum acessório que não permita na sua categoria; Cada desacordo somara 01 PP ao resultado da pista.
- Dependendo do acessório e ou alterações realizadas na arma o atleta poderá ser transferido de categoria ou concorrer na mesma categoria com uma penalização já adicionada em cada pista, sendo uma PP por conduta/equipamento;
 - Dependendo do grau do desacordo com a regra poderá também o atleta ser impedido de praticar da etapa até que se apresente da forma correta.
122. O atleta acertar disparo na estrutura do abrigo do posto de disparo; 1 PP por disparo.
- Como se trata de um treinamento buscando a realidade, o atirador poderia sofrer ferimentos com estilhaços de um disparo próximo em um material abrigável.
123. O atleta iniciar a pista com um ou mais **carregador com menos munições** e não totalmente cheio, full, em uma pista com briefing de disparos ilimitados; 01 PP por conduta.
- O Árbitro tem o poder de interpretar caso verifique que foi intencional, aplicar um CA.

Aplica-se uma penalidade +10 (miss) ou (AR):

124. Não acertar pelo menos 01 disparo no alvo: 2 MISS sendo 01 para cada disparo não acertado + 01 PE por não neutralizar.
- No caso de o atleta acertar um disparo no alvo (na zona 0 ou 3) e errar o outro será contabilizado apenas 01 Miss.
 - No caso de o atleta acertar um disparo no alvo (na zona 5) e errar o outro será contabilizado 01 Miss + PE por não neutralização.
125. Acertar um ou mais disparos em um (AR) **Alvo Refém**; 01 AR por alvo.
- Mais de um disparo realizado em um alvo refém gera apenas uma penalidade de 10 segundos ao tempo final do competidor (AR).
126. O atleta interromper a pista não finalizando-a; 02 MISS + 01 PE para cada alvo não acertado por não neutralizar.

Aplica-se uma penalidade (CA), Conduta Antidesportiva:

127. O atleta modificar algum qualquer item da pista que traga vantagem pra si ou prejudique outro atleta; 01 CA por conduta.

128. A munição que apresentar fator abaixo do previsto no regulamento, em até 5%; 01 CA por conduta.
- Ultrapassados os 5%, o competidor será desclassificado (DQ).

CAPITULO 08 - RECURSOS EMPREGADOS EM TREINAMENTOS E COMPETIÇÕES

129. Os alvos empregados do TDT devem ser de cor parda, sendo os não ameaçadores (reféns) brancos ou contendo a figura de uma mão espalmada, desde que essas cores não contrastem com a cor de fundo do ambiente, vedada de qualquer forma a utilização de alvos na cor preta.
130. As marcações das zonas de pontuação nos alvos de papel serão representadas por linhas pontilhadas, sem cores, a fim de que não sejam facilmente visíveis.
131. As frentes dos alvos metálicos deverão ser pintadas da mesma cor, sendo recomendada a amarela, desde que não contraste com o ambiente.
132. Considerando o Árbitro que os alvos metálicos tenham caído ou girado devido a um disparo no seu suporte, 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, cabendo o refazimento da pista pelo competidor (reshoot).
133. Não é permitida a utilização de alvos em formato de animais ou crianças, sob qualquer pretexto.
134. As obreias utilizadas deverão ser da mesma cor do alvo, que deverão ser substituídos sempre que não for mais possível identificar as linhas de marcação das zonas de pontuação.
135. As zonas de pontuação dos **alvos de papel poderão ser reduzidas**, desde que sejam cortadas fisicamente ou pintadas, a fim de simular que o alvo ameaçador esteja atrás de uma cobertura ou abrigo intransponível ou fazendo uso de equipamento de proteção balística, conforme o caso.
136. Poderão ser empregados alvos **metálicos** (plates e poppers) reativos ou derrubáveis, **2 por pista**, cuja presença represente uma situação real. Nesse caso, aconselha-se que os alvos metálicos estejam atrás de alvos de papel, em posição tal que o atirador tenha que atingir uma zona fatal para derrubá-lo. Na hipótese de o alvo metálico estar encoberto, o alvo de papel poderá ser engajado mais de três vezes nas zonas 0 e 3 sem penalidade por excesso.
137. Poderão ser utilizados plates **quadrados ou circulares**.
138. São permitidos alvos metálicos que necessitem receber **vários disparos para caírem**, simulando um agressor que já tenha sido atingido, mas que continua representando uma ameaça.
139. Cada Popper / Plate deverá ser regulado para cair quando atingido por um único disparo na área circular, que representa a sua zona de calibragem. Ao não voltar a atirar no Popper e não questionar a sua calibragem, a pontuação será computada normalmente, sendo atribuído um (miss) ao Popper / Plate não derrubado. O Árbitro pode julgar acerto se tiver 100% de convicção do feito visual por um leve deslocamento, ou marca visual na tinta ou auditivo, principalmente quando se tratar de um calibre como 22.
- **Parágrafo Único: Caso houver dúvida será tratado como falha de equipamento e ensinarão no refazimento da pista (reshoot), nos termos do Item 133.**
140. O disparo no alvo reativo já configura o acerto, pois ele não é configurado para ser derrubado, mas para realizar um movimento com o impacto do tiro recebido e, em seguida, voltar à sua posição inicial.

141. O praticante deverá repetir a execução da pista em decorrência de falha de materiais e equipamentos empregados, erros da Organização, ou outras situações não provocadas pelo Atirador ou seus equipamentos. A recusa em refazer uma pista de tiro, quando determinado pelo Árbitro, ensejará a aplicação de um miss para cada disparo não efetuado no alvo e um PE para cada alvo não engajado.
142. O direito à realização do **reshoot deverá ser requerido no momento da descoberta da falha**, pelo atirador, ou determinado pelo Árbitro até o início da conferência dos impactos nos alvos, sob pena de preclusão do direito.
143. **Ninguém poderá tocar o Popper questionado.** Sendo tocado pelo atirador, será atribuído um (miss) ao Popper não derrubado. Se for algum membro da Organização da prova, o atirador terá direito ao reshoot da pista.
144. Não é permitida a **interferência** de qualquer pessoa nos materiais e equipamentos utilizados **nas pistas** de tiro, depois de montadas. Isso inclui tocar ou mover qualquer material. Interferências indevidas por parte do competidor ensejará na aplicação de uma Penalidade (PE), para cada conduta irregular praticada. Se da interferência resultar vantagem ou prejuízo a qualquer competidor, será aplicada uma Conduta Antidesportiva (CA).
145. Toda **ação corretiva** deverá ser solicitada ao Árbitro da pista, o qual caberá tomar as providências para o devido ajuste, se for realmente necessário.

CAPÍTULO 09 – ORIENTAÇÕES PARA CRIAÇÃO DE PISTAS DE TIRO

146. As Pistas de tiro para treinamento e competições de TDT devem ser projetadas de modo que não ofereçam riscos aos atiradores e espectadores, levando-se conta a retaguarda dos alvos, os ângulos de tiro, possibilidade de ricochetes, dimensões do para-balas, distâncias dos alvos, condições do terreno e meteorológicas, além de outros procedimentos de segurança previstos no capítulo 04, que devem nortear o projeto das pistas de tiro.
147. As pistas de Tiro de Defesa Tático devem simular situações reais de uso de arma de fogo para a autodefesa, se possível baseadas em fatos concretos, visando condicionar o praticante e medir a sua destreza para eventual utilização em uma possível situação real.
* Poderão ser criados projetos de pistas que não retratem, necessariamente, uma situação real de autodefesa, visando criar dificuldades que possam medir a destreza dos atletas.
148. Os alvos, abrigos, coberturas e demais equipamentos instalados nas pistas de TDT devem ser posicionados de forma que o atirador não seja obrigado a realizar movimentos que levem a uma quebra de ângulo forçada.
- Disparos que atinjam parte dos cenários, ainda que metálicas, realizados de forma involuntária durante a execução da pista e sem quebra de regra de segurança, não ensejarão em penalidades ao atleta. Exceto quando o disparo atingir o abrigo utilizado no momento do disparo, onde o atirador estaria correndo grande risco de ser atingido por fragmentos. Sendo aplicado uma AR.
149. Ao projetar uma pista, deve-se contemplar a possibilidade de diferentes maneiras que a situação poderia ser resolvida na vida real, proporcionando que cada atirador busque a melhor forma de resolver a pista.
150. As pistas de Tiro de Defesa Tático devem buscar avaliar, em primeiro lugar, a rapidez de raciocínio e a habilidade do praticante. Em alguns casos a capacidade física será exigida, mas devem ser evitados projetos que contemplem grandes deslocamentos e movimentos acrobáticos.
151. Embora devam simular situações reais, os projetos não podem tornar a solução da pista extremamente complexa, o que poderá acarretar subjetividade de interpretações e até comprometimento da segurança.

152. A ordem de engajamento dos alvos deve ser claramente perceptível para o atirador, a fim de se evitar a subjetividade de interpretações.
153. Compete ao organizador da competição indicar o Árbitro Principal e demais Árbitros e Auxiliares da Competição, além de submeter, com a antecedência mínima de 10 (dez) dias, os projetos das pistas à respectiva Liga estadual para aprovação.
154. Não há limitação do deslocamento total a ser percorrido na pista ou entre postos de tiro, mas deve ser levado em conta que situações reais, geralmente, ocorrem em curtas distâncias, não exigindo grandes deslocamentos.
155. A maioria dos combates de autodefesa ocorrem em curtas distâncias. Por esse motivo, as prospectivas devem ser criadas com os alvos colocados a uma distância média ou curta, não devendo ultrapassar os 15 (quinze) metros.
156. Não há um quantitativo máximo de alvos que poderão ser empregados em cada posto de tiro, porém, a situação deverá ser compatível com a realidade.
157. Recomenda-se que as pistas de tiro não tenham mais que 20 (vinte) disparos mínimos em seu projeto, sendo que, **ultrapassando 14 disparos, deverá haver a recarga obrigatória**, visando nivelar os competidores e suas diferentes armas, além de condicionar o atirador a realizar a troca de carregadores com rapidez e eficiência.
158. Numa situação de autodefesa, é muito importante para a sobrevivência do atirador a rapidez do primeiro disparo. Assim, o competidor que realizar o movimento de forma lenta já será penalizado em sua pontuação final, não cabendo a aplicação de um tempo máximo definido para a realização do primeiro disparo. Quando houver essa necessidade, esta previsão deverá estar expressa no briefing e ser condizente com as condições de início da pista e do saque da arma.
159. Uma das principais características do TDT é o tiro abrigado, ou seja, o praticante efetua os disparos se expondo o mínimo possível para o seu oponente. Para que o atirador possa ser considerado protegido por um abrigo, 100% do tronco inferior e, pelo menos, 50% do tronco superior deverão estar cobertos em relação ao alvo a ser engajado.
160. Em nenhuma hipótese poderá ser criada uma pista em que se autorize o abandono de uma cobertura ou abrigo disponível para engajar um alvo de peito aberto.
161. O engajamento dos alvos através de **janelas e portas deve ser feito em abrigo**, empregando-se a técnica de fatiamento.
162. Em competições Estaduais e Nacionais, as barreiras de proteção que formarem os postos de abrigo ou coberturas deverão ser construídas com materiais que não permitam a visão dos alvos através deles. Nesses casos, o cuidado deve ser redobrado quando for dado o comando de “Pista Quente”, assegurando o árbitro que não existem pessoas no interior da pista de tiro.
163. As regras de abrigo e de fatiamento para o engajamento dos alvos na execução de tiros em movimento não devem ser desconsideradas, devendo o deslocamento ser, preferencialmente, para a retaguarda ou lateral, buscando um abrigo disponível. Disparos em deslocamento à frente devem ser justificados, apresentando uma situação que poderia realmente acontecer.
164. Somente poderão ser utilizados alvos que simulem a silhueta de uma pessoa média, ou representem um objeto que possa estar presente em uma situação real, conforme a seguir:
- Alvos Ameaçadores: Não há limite de quantidade que poderá ser empregada em uma pista de tiro, sendo sugerido o máximo de 10 (dez), porém, deverão estar dispostos na pista de modo que representem uma situação que poderia acontecer na vida real.
 - Alvos Refém: Não há limite de quantidade que poderá ser empregada em uma pista de tiro, porém, recomenda-se posicioná-los de forma compatível com uma situação real, em que o

atirador não tenha outra opção que não seja a reação, mas que faça os disparos de forma que ofereça o menor risco aos incautos.

- c. Alvos Metálicos: Poderão ser previstos disparos em alvos metálicos, desde que estejam a uma distância segura (no mínimo 8 metros do posto de tiro), e deverão simular algo que poderia ocorrer na vida real, não devendo exceder 2 (dois) por pista.
 - d. Alvos Vestidos: Poderão ser utilizados alvos vestidos com camisas, a fim de não proporcionar a visão das zonas de pontuação dos alvos e, com isso, conferir uma situação mais realista de autodefesa.
165. O projeto da pista nem sempre se mostra satisfatório após a sua montagem. Os Árbitros poderão propor, antes do início da prova, modificações na montagem da pista de tiro ou dos procedimentos para a sua execução, sempre que constatarem essa necessidade, seja por motivos de segurança ou técnicos.
166. O Árbitro Principal decidirá sobre a implementação ou não das modificações nas montagens das pistas.
167. Os competidores deverão ser informados, previamente, sobre quaisquer modificações realizadas em uma determinada pista de tiro e, caso já tenha passado por ele, deverá refazê-la.
168. Sempre que houver divergências entre o briefing e as regras contidas neste regulamento, deverá ser providenciada a correção da montagem da pista de tiro e o consequente reshoot dos atletas.
169. Quando a divergência implicar em comprometimento à segurança, a correção deverá ser feita imediatamente e os competidores que já passaram por ela deverão refazê-la.
170. O competidor que se recusar a refazer a pista de tiro, quando determinado pelo Árbitro Principal após a sua modificação, terá essa pista computada como não completada.
171. Se a mudança na construção da pista de tiro prejudicar a competitividade e não for possível o reshoot por todos os competidores, ou se a pista for considerada inadequada ou impraticável por qualquer motivo, a pista modificada e todos os seus resultados serão excluídos da competição.
172. Qualquer competidor desqualificado (DQ) em uma pista que tenha sido excluída da competição terá a sua penalidade cancelada, desde que a sua desclassificação tenha relação direta com os motivos da exclusão daquela pista.
173. As pistas de tiro serão desmontadas somente após a divulgação do resultado final da competição, que ocorrerá quando todas as contestações dos resultados já tiverem sido analisadas e decididas.

CAPÍTULO 10 – BRIEFING DAS PISTAS DE TIRO

174. Todo competidor deve conhecer e obedecer ao briefing, que nada mais é que o conjunto de procedimentos para a execução de cada pista de tiro. O briefing será informado verbalmente e disponibilizado por escrito, em local visível e de fácil acesso ou por aplicativo.
175. No caso de ocorrer alguma alteração na pista será atualizado um novo briefing de forma verbal e visual a fim de que proporcione as condições necessárias para a realização daquilo que está sendo exigido, sendo soberano sobre qualquer outra informação divulgada antes do início da competição.
176. É vedado ao Árbitro dar informações (dicas) de resolução da pista, além daquilo que está previsto no briefing, bem como participar da arbitragem na passagem de um adversário muito

próximo, um familiar ou qualquer outro com quem possua vínculo afetivo, uma vez que tais ações podem favorecer uns em detrimento de outros. Nesse caso, havendo comprovado o favorecimento, caberá um PE para cada um dos envolvidos.

177. Realizada a leitura do briefing e sanadas as dúvidas suscitadas, após a autorização do Árbitro, os competidores poderão realizar uma visitação à pista de tiro, em silêncio e com as mãos à retaguarda, sem praticar qualquer movimento que simule a execução da pista (corridas, marcações no chão, simulação de fatiamento, simulação de engajamento de alvos, etc.), ocasião em o Árbitro informará sobre eventuais condições especiais da pista e outros detalhes julgados importantes, sem fornecer informações ou dicas sobre estratégias de resolução da pista, sob pena da aplicação de um PE para cada um dos envolvidos. Se houver reincidência, o atirador deverá receber uma penalidade de CA.
178. Qualquer pessoa presente em uma competição somente poderá ingressar no interior de uma pista de tiro quando estiverem recebendo orientações do briefing, ou quando autorizados pelo Árbitro, sob pena de aplicação de um PE.
179. Após a visitação à pista, que não deverá demorar mais que 60 (sessenta) segundos, será realizada a chamada nominal dos competidores do squad que executarão a pista. Na ocasião o árbitro deverá determinar e anunciar os nomes do próximo competidor e dos dois atiradores subsequentes, para que estes se preparem, ou seja, estejam equipados, trajados e com as munições inseridas nos carregadores ou jet loaders, sem que estejam inseridos nas armas.
180. Salvo disposição em contrário no briefing, o atirador executar a pista empunhando a arma com as duas mãos, e a quantidade de tiros será ilimitada.
181. O briefing das pistas deverá conter, no mínimo, as seguintes informações:
- a) Quantidade de alvos, seus tipos e o número de disparos por alvo;
 - b) Posição de saída;
 - c) Condição inicial da arma;
 - d) Quantidade mínima de disparos;
 - e) Tempo máximo para o primeiro disparo, se houver;
 - f) Traje de ocultação, se requerido ou não;
 - g) Condições especiais da pista e outros detalhes julgados importantes, sem fornecer informações ou dicas sobre estratégias de resolução da pista.
182. O briefing das pistas "misteriosas" deverá conter as seguintes informações:
- a) Posição de saída;
 - b) Condição inicial da arma;
 - c) Tempo máximo para o primeiro disparo, se houver;
 - d) Traje de ocultação, se requerido ou não;
 - e) Ciência aos atletas quanto à possibilidade de desclassificação (DQ), no caso de se comunicar com outro atirador que ainda não tenha passado pela pista.

CAPÍTULO 11 – COMISSÃO DISCIPLINAR

183. Sabemos que em uma competição de TDT, as penalidades deverão ser aplicadas, em regra, logo após a passagem do atirador na pista, e comunicadas de imediato ao competidor, para que tenha a oportunidade de se defender dentro do prazo regulamentar, primeiro junto ao árbitro da pista e, não sendo acatado o pleito, ao árbitro principal, que terá a palavra final sobre a aplicação ou não da penalidade, naquela competição.
184. Porém, podem ocorrer situações em que sejam atribuídas condutas atentatórias à ética e aos princípios do esporte a um determinado atirador, logo após ou até mesmo dias depois da realização da competição. Condutas essas que, comprovadas, podem alterar o resultado da classificação, motivo pela qual um colegiado deverá se reunir para deliberar sobre o fato. Surge daí a necessidade da criação da Comissão Disciplinar.
185. Para tanto, foram consultadas diversas pessoas que atuam em outras modalidades de tiro, inclusive integrantes da NROI (National Range Officers Institute), para entender como funcionam essas Comissões, visando dar o melhor tratamento possível ao tema, proporcionando segurança aos competidores e plena lisura aos atos praticados pelos árbitros.
186. A Comissão Disciplinar será instalada por ocasião da Eleição do Presidente da Liga Estadual, sendo composta por ele e pelos responsáveis pelos clubes de tiro signatários.
187. Para cada demanda o Presidente sorteará um relator dentre todos os integrantes da Comissão que, baseado nos fatos apresentados pelos árbitros que aplicaram e mantiveram a penalidade; na defesa do competidor penalizado; e no relato de eventuais testemunhas, emitirá um relatório fundamentando com base no Regulamento, em primeiro lugar, a sua decisão, da qual não caberá inovação, ou seja, os demais deverão votar acompanhando o relator ou não, sem criar interpretação diversa daquilo que foi decidido pelo relator.
188. A Comissão se reunirá, a qualquer tempo, após tomar conhecimento de fatos ocorridos em uma competição de TDT, que atente contra a ética e os princípios do esporte, causando alteração ou não no resultado final.
- a) A comunicação do fato não poderá ser de forma anônima, e o comunicante deverá apresentar indícios que sustentem as suas alegações.
 - b) Caso o comunicante tenha presenciado ou tomado conhecimento do fato ainda durante a competição, e não tenha comunicado a um árbitro, sua demanda não será recepcionada pela Comissão Disciplinar.
 - c) Uma vez comunicado o fato ao árbitro, e este não tenha tomado as devidas providências durante a competição, deverá responder perante a Comissão Disciplinar pela mesma infração cometida pelo competidor, eventualmente, infrator.
189. A Comissão também poderá se reunir após apresentação de recurso pelo competidor, dentro do prazo de 48h após o encerramento da competição, mediante a doação de uma cesta básica a uma instituição de caridade.
- a) O comprovante de doação, assinado pelo responsável da instituição que receber a cesta básica, deverá ser apresentado à Comissão Disciplinar antes do prazo final para a apresentação do parecer do relator.
 - b) A não comprovação da doação da cesta básica, dentro do prazo regulamentar, acarretará a preclusão do direito de recurso, sendo arquivado o feito, sem a análise do mérito. Uma vez precluso, o recurso pela mesma penalidade não poderá ser apresentado novamente.
190. Recebida a comunicação ou recurso, o relator sorteado notificará, em até 48h, as partes para que se manifestem, no prazo máximo de 5 (cinco) dias úteis após o recebimento da notificação, que poderá ser recebida e enviada por qualquer meio digital.

191. Findo o prazo para a manifestação das partes, o relator terá 5 (cinco) dias úteis para apresentar o seu relatório aos demais integrantes da Comissão Disciplinar, que se manifestarão contrários ou a favor, no prazo de 3 (três) dias úteis.
- a) O parecer do relator, com relação ao recurso do competidor, deverá versar sobre a legalidade da aplicação da penalidade, não cabendo o enquadramento em infração diversa ou aplicação de pena diferente daquela inicialmente imposta.
 - b) No parecer à cerca de comunicação de fato posterior ao encerramento da competição, caso não haja previsão de penalidade para aquela conduta no regulamento, o relator deverá propor sansão, proporcional à violação cometida.
 - c) Dependendo da gravidade da conduta, o relator poderá propor a suspensão do competidor em etapas, e até mesmo de toda a competição.
192. Para que os integrantes da Comissão tenham independência em suas decisões, o voto deverá ser secreto, sendo informada na decisão final apenas o placar.
193. Havendo empate, será proclamada a decisão mais favorável ao acusado ou requerente.
194. Qualquer integrante da Comissão Disciplinar poderá se declarar impedido de se manifestar, inclusive o relator, no caso de ter participado, ainda que indiretamente, do fato, ou se for familiar, amigo ou inimigo declarado do acusado ou requerente.
195. Impedido o relator, será realizado novo sorteio para a relatoria.
196. Da decisão da Comissão Disciplinar, que será publicada em até 48h, não caberá mais recursos.

CAPÍTULO 12 – ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES

197. Os árbitros serão formados pelos clubes signatários do TDT, dentre seus sócios, observando-se sua capacidade técnica e de liderança, informando à Liga Estadual a relação dos árbitros aptos e a data da sua formação, que deverá homologar a nomeação do árbitro, realizando avaliação do seu desempenho durante as competições.
- Parágrafo único. Instruções e treinamentos de TDT, bem como aplicação de avaliação para árbitros, somente poderão ser ministrados por Instrutores e Árbitros Certificados pelas respectivas Ligas. A agremiação de tiro que praticar qualquer atividade de TDT, sem o devido conhecimento e autorização da respectiva Liga Estadual, ficará impedida de sediar competições de TDT, e os resultados de suas competições internas não serão reconhecidos pela Liga, sem prejuízo das demais sanções.
198. A Liga Nacional de TDT fica criada a partir da publicação deste Regulamento, sob o comando do atual Presidente da Liga Estadual do Rio de Janeiro, com mandato de 2 (dois) anos, iniciando em 1º de janeiro de 2021, devendo ser realizadas eleições todo mês de novembro do último ano do mandato, para a escolha do novo Presidente, que será eleito pelos votos dos Presidentes das Ligas Estaduais, que serão criadas uma em cada Estado e no Distrito Federal, cujos Presidentes serão eleitos pelos representantes dos clubes signatários, também para mandato de 2 (dois) anos, nos termos do pleito nacional.
199. A organização das competições internas ficará a cargo do responsável pelo estande sede, que deverá nomear um Diretor de prova, que cuidará da logística, e um Árbitro Principal, que ficará responsável pela parte técnica. Em competições de caráter municipal ou estadual, a coordenação competirá à Liga Estadual, em conjunto com o clube anfitrião, que deverá obedecer aos critérios mínimos exigidos pela Liga.

- Parágrafo único. Para que possa sediar uma etapa estadual ou nacional de TDT, as agremiações de tiro deverão, além de ser signatárias das Ligas, atender aos critérios abaixo elencados, visando dinamizar a melhor atender aos objetivos da modalidade:
 - a) Possuir as permissões necessárias para a atividade de estande de tiro;
 - b) Disponibilizar datas (sábados e domingos), exclusivamente, para a realização das competições de TDT que for sediar;
 - c) Enviar, no mínimo, 5 (cinco) atiradores para representar o clube em, pelo menos, metade das competições estaduais realizadas no ano anterior;
 - d) Manter quadro de árbitros ativos, devidamente certificados pela Liga Nacional;
 - e) Indicar, dentro do prazo regulamentar, o Árbitro Principal da etapa que sediará, disponibilizando os desenhos das pistas até 10 (dez) dias antes da competição;
 - f) Fornecer os alvos e providenciar todos os equipamentos e o pessoal necessário para a montagem das pistas, inclusive divisórias opacas, que deverão estar prontas no dia anterior à competição, para que os árbitros passem;
 - g) Providenciar quadro de árbitros e auxiliares suficiente para a quantidade de pistas proposta;
 - h) Disponibilizar um obreador para cada pista, devidamente identificados e com os equipamentos de segurança;
 - i) Caso o local do estande possua cobertura deficiente de telecomunicações, disponibilizar WiFi para que os árbitros possam utilizar o aplicativo de apuração;
 - j) Disponibilizar sacos plásticos 60x90x0,10, incolores, para proteção dos alvos em caso de chuva;
 - k) Providenciar a disponibilizar, até a data da competição, a premiação dos atletas participantes;
 - l) Disponibilizar timer, cronógrafo, martelo de inércia, balança e balança de gatilho, bem como embalagens adequadas e identificadas para o acautelamento das munições que deverão passar pelo cronógrafo, caixa de checagem;
 - m) Providenciar estrutura mínima de alimentação, banheiros e cadeiras para os atiradores e espectadores;
 - n) Providenciar hidratação para os árbitros e obreadores;
 - o) Providenciar socorro médico móvel ou manter um plano de contingência para o caso de acidente, indicando o local mais próximo para socorro de feridos ou acometidos de mal súbito;
 - p) Manter uma cópia do regulamento de TDT disponível para consulta durante toda a competição.

200. O clube que sediar a etapa deverá ficar com toda a arrecadação referente as inscrições, devendo arcar com todas as despesas para a realização do evento, inclusive das premiações, que deverão ser entregues logo após a divulgação do resultado final.

- Parágrafo 1º. Da arrecadação total com inscrições em etapas, o clube responsável destinará 20% (vinte por cento) à respectiva Federação e 5% (cinco por cento) à Liga Nacional, para a aplicar na difusão do TDT, capacitação de Árbitros, manutenção de site e outros canais de informação, além de outras despesas ordinárias, vedados gastos pessoais de membros das Ligas ou destinados a agremiações específicas.

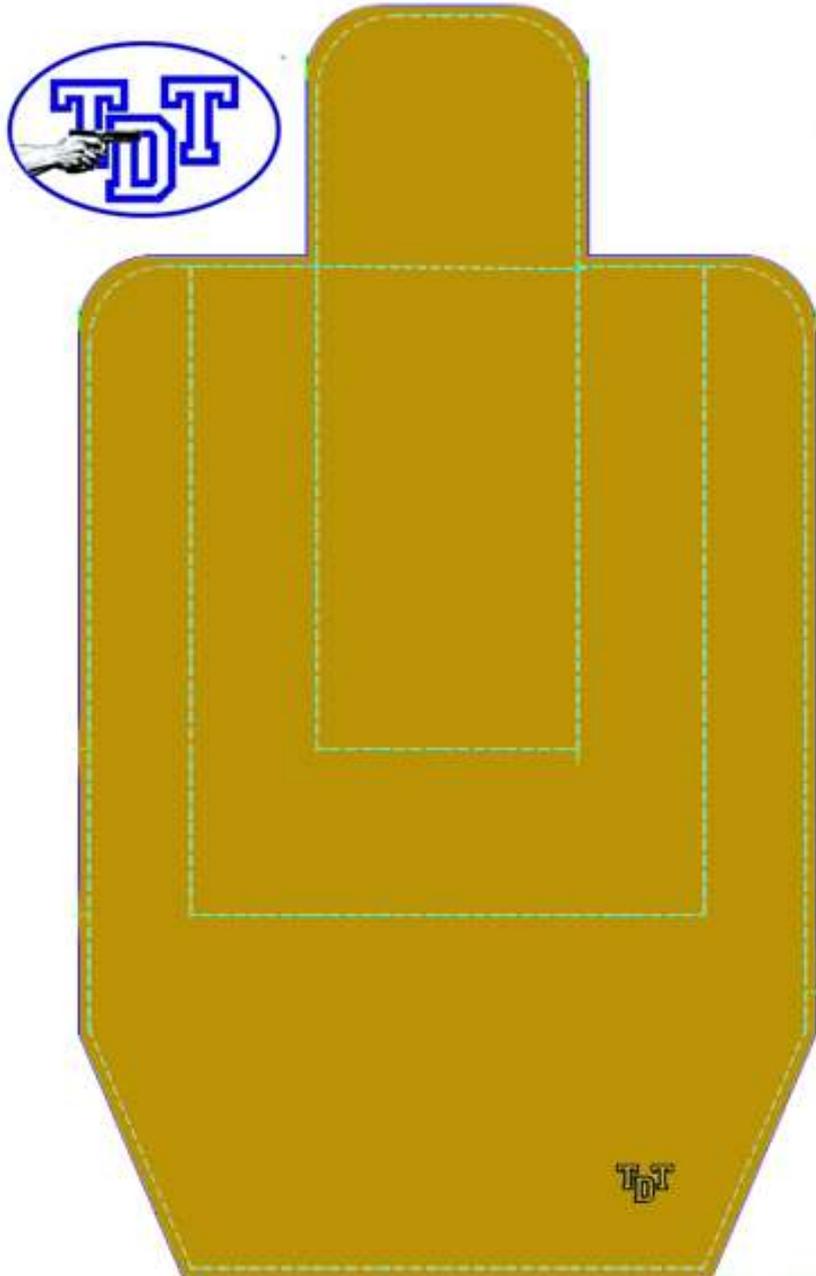
- Parágrafo 2º. No caso do clube que for sediar uma etapa não estar totalmente preparado para administração de uma etapa de TDT, poderá sediar solicitando e recebendo o apoio da federação e destinando uma porcentagem maior da arrecadação à liga que estiver executando o trabalho e de acordo com a carga de auxílio empregada pela federação para que a etapa aconteça.
- Parágrafo 3º. Os patrocínios deverão ser autorizados pelas respectivas Ligas, de acordo com o local e abrangência da competição, sendo os valores arrecadados, integralmente, destinados a pagamentos de despesas com árbitros, premiações, brindes, propaganda do TDT e de seus parceiros, e fornecimento de alimentação durante as competições.
- Parágrafo 4º. As ligas deverão publicar na internet, em sites ou mídias sociais, trimestralmente o balancete financeiro dos meses anteriores, contemplando as receitas e despesas, discriminando de forma objetiva cada gasto e a sua destinação, conferindo transparência no trato com os valores destinados ao fomento da modalidade.

CAPÍTULO 13 – DISPOSIÇÕES FINAIS

201. O presente regulamento tem por objetivo difundir os fundamentos do Tiro de Defesa, visando condicionar o praticante, que possui ou porta arma de fogo, a se preparar para um eventual combate armado real. Muitas das regras contidas no presente instrumento são comuns entre as diversas modalidades de tiro mundo a fora, pois se trata de “cláusulas pétreas” quando o assunto é a prática do esporte de tiro.
202. O conteúdo deste documento foi desenvolvido a várias mãos, ouvindo-se experientes praticantes e representantes de Clubes, sem qualquer objetivo comercial, estando o presente regulamento disponível para utilização, sob a orientação e supervisão da Liga Nacional de TDT, de forma gratuita, para todo aquele que busca uma modalidade de tiro que o prepare minimamente para a sua autodefesa.
203. Anualmente, após o encerramento das competições internas, estaduais e nacionais, uma Comissão instalada pela Liga Nacional, composta pelos representantes das Ligas Estaduais atuantes, decidiram sobre as sugestões de modificações ao Regulamento, encaminhadas durante o ano pelas Ligas.
204. Os casos omissos deste regulamento deverão ser solucionados previamente pela Organização da competição.

ANEXO A – ALVOS TDT

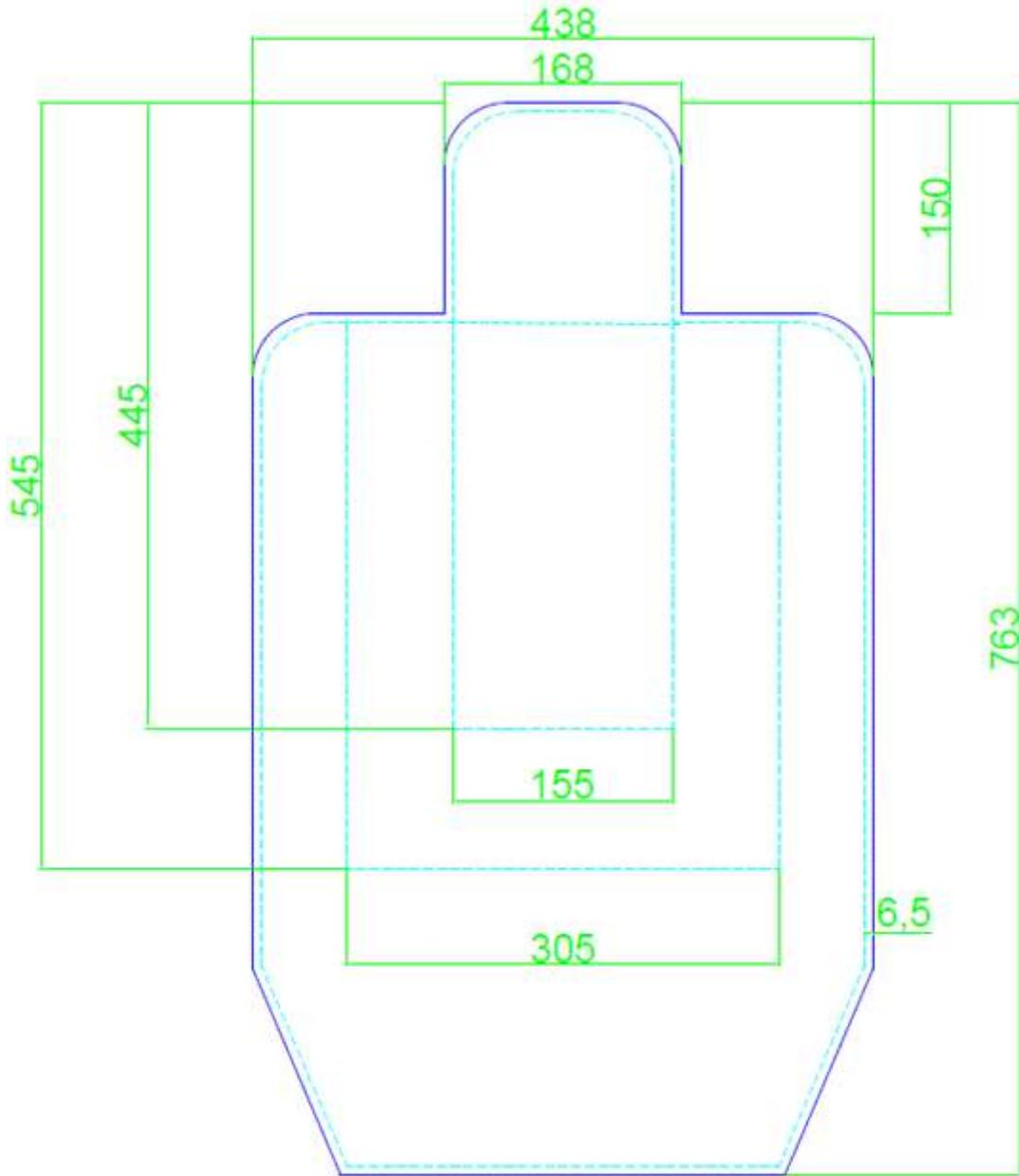
Alvo Ameaçador TDT



Alvo Refém TDT

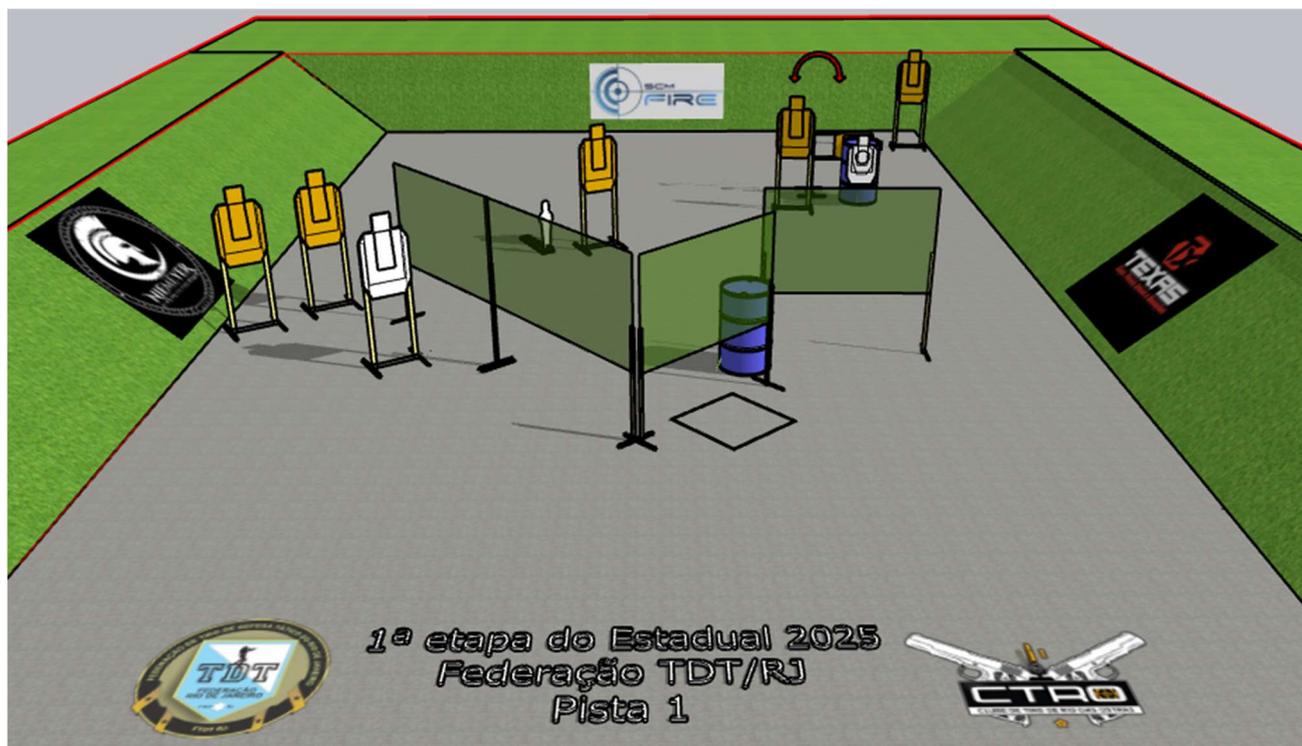


Medidas para a faca da gráfica



ANEXO B – EXEMPLO DE PISTAS TDT

EXEMPLO 1



GARANTINDO O DESCONTO

História:

Ao saber que a **Texas Armas Niterói** oferece descontos para praticantes de TDT, você decide visitar a loja para adquirir alguns produtos.

Porém, de repente, criminosos entram no local querendo um "desconto maior", ou seja, levar tudo de graça. Agora, sua missão é garantir sua compra e, acima de tudo, sua segurança, eliminando a ameaça.

Briefing:

Posição inicial: Dentro da área delimitada, 2 mãos tocando parede na área marcada, arma carregada em pronto uso da divisão. Ao sinal sonoro, elimine todos alvos ameaçadores em prioridade de defesa.

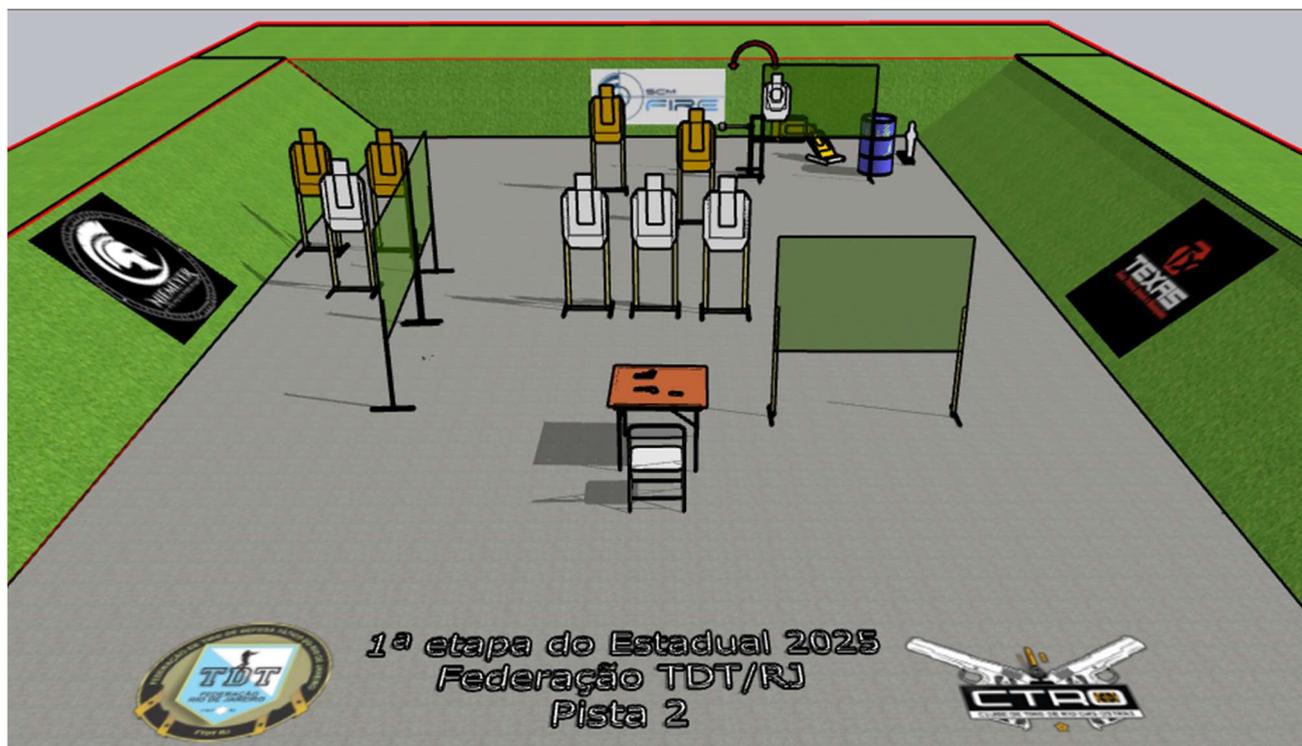
Condições da Pista:

Disparos: 13 Disparos Mínimos (6 Alvos ameaçadores papel, 1 Popper e 2 Refém).

Tempo do 1º disparo: livre;

Traje de ocultação: Requerido.

EXEMPLO 2



INVASÃO A DELEGACIA

História:

Você é um policial e acabou de limpar sua arma. Por um descuido, deixou-a sobre a mesa sem o carregador inserido. Enquanto trabalha no computador, distraído, a delegacia é subitamente invadida por criminosos armados, determinados a acertar as contas com você.

Briefing:

Posição inicial: sentado, mãos sobre o teclado em cima da mesa, arma desmuniada ao lado do teclado e demais carregadores do outro lado do teclado. Ao sinal sonoro, sentado elimine as ameaças a sua frente em prioridade de defesa, em seguida busque demais alvos ameaçadores.

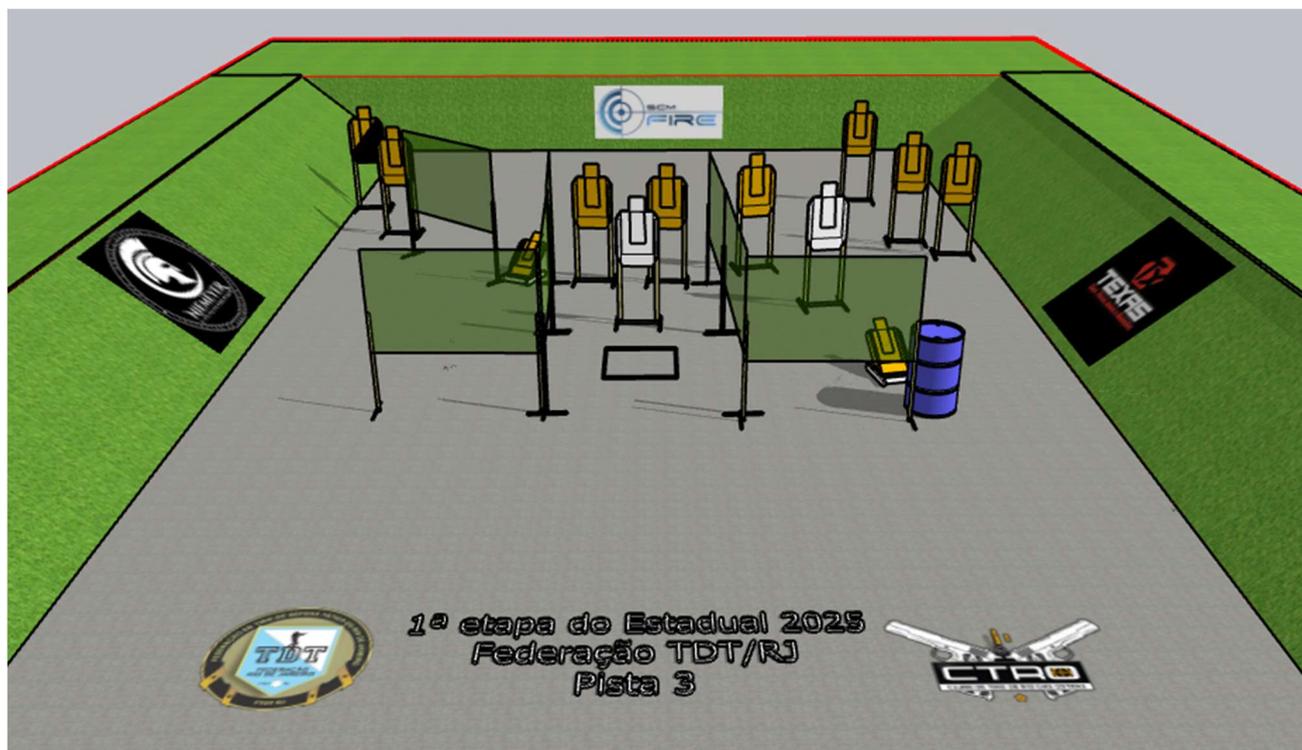
Condições da Pista:

Disparos: 13 Disparos Mínimos (6 Alvos ameaçadores papel, 5 reféns, 1 popper;

Tempo do 1º disparo: 5 Segundos;

Traje de ocultação: Não Requerido.

EXEMPLO 3



INVESTIGANDO A ONG

História:

Você está investigando uma ONG com fortes indícios de envolvimento com uma organização criminosa. Durante sua visita carregando seu dossiê, os criminosos, tentando impedir que você descubra a verdade, decidem eliminá-lo.

Agora, sua sobrevivência está em jogo. Reaja à investida e lute para salvar sua vida.

Briefing:

Posição inicial: Em pé dentro da área delimitada, com mão fraca segurando a pasta, mão forte ao longo do corpo do corpo, arma carregada em estado de pronto da divisão. Ao sinal sonoro, em movimento para traz em busca de abrigo, elimine os 2 alvos a sua frente apenas com mão forte, em seguida busque demais alvos ameaçadores em prioridade de defesa, com empunhadura dupla.

OBS.: Para cada disparo parado será aplicado 1 PP por alvo.

Condições da Pista:

Disparos: 20 Disparos Mínimos (10 Alvos ameaçadores papel, 2 reféns;

Tempo do 1º disparo: 3 segundos;

Traje de ocultação: Requerido.

EXEMPLO 4



INVASÃO A TEXAS MARINE

História:

Você estava na **Texas Marine** para uma aula náutica. Enquanto se preparava para entrar, um barulho estranho no corredor principal chamou sua atenção.

Cautelosamente, você espiou pelo vidro e avistou dois homens mascarados avançando pelos corredores, armados. Eles haviam invadido a escola com um objetivo claro: fugir com uma lancha.

Briefing:

Posição inicial: Pés tocando a Start Line, arma carregada em estado de pronto da divisão e coldreada, Ao sinal sonoro, abra a janela com sua mão fraca e alveje os alvos ameaçadores a sua frente apenas com a mão forte. Em seguida com dupla empunhadura, busque demais alvos ameaçadores em prioridade de defesa.

Condições da Pista:

Disparos: 18 Disparos Mínimos (9 Alvos ameaçadores papel e 1 reféns);

Tempo do 1º disparo: 5 segundos;

Traje de ocultação: Requerido.

ANEXO C – UNIFORMES TDT

Atiradores Confederação



Atiradores Federação



Árbitro



ANEXO D - RESUMO DE PENALIDADES

ANEXO D (RESUMO DE PENALIDADES)

ITEM	DESCRIÇÃO	PENALIDADE
19	Não respeitar o limite mínimo do peso do gatilho de sua arma	DQ
25	Apresentar fator abaixo do previsto	DQ
28	Violações às regras, no tocante ao equipamento do atirador	DQ
29	Dedo do praticante deverá estar fora do interior do guarda-mato ao carregar, recarregar ou descarregar	DQ
29	Cano deverá estar posicionado em direção segura	DQ
30	Descumprimento de regra de segurança	DQ
33	Não estar com a arma segura	DQ
39	Não utilizar os equipamentos de proteção individual	DQ
46	Munição ultrapassar os 5% abaixo do fator	DQ
47	Portar mais de uma arma, carregada ou não, durante a execução de uma pista	DQ
48	Desobedecer às regras de segurança do local	DQ
49	Falsificar ou adulterar as planilhas de apuração ou qualquer outro documento	DQ
50	Ameaçar, agredir ou ter qualquer comportamento hostil grave contra qualquer pessoa	DQ
51	Estar sob influência de álcool, drogas ilícitas ou medicamentos	DQ
52	Ser reincidente na realização de uma conduta antidesportiva	DQ
53	Disparar intencionalmente em algo que não seja um alvo	DQ
54	Manusear munição “viva” ou “falsa” (snap caps) na Área de Segurança	DQ
55	Realizar um disparo involuntário	DQ
56	Realizar um disparo que passe sobre o para-balas	DQ
57	Deixar cair uma arma descarregada	DQ
58	Utilizar munições traçantes, explosivas, perfurantes de blindagens	DQ
91	Atleta que não estiver presente na pista quando seria sua vez de atirar	PP
93	Utilizar, intencionalmente, de quaisquer artifícios espúrios	CA
93	Conduta Antidesportiva reiterada	DQ
95	Não realizar a quantidade mínima de disparos informada no briefing	PE
96	Abandonar um abrigo/posto de disparo, sem que tenha atingido ou engajados todos os alvos	PE
97	Abandonar um abrigo/posto de disparo, com arma descarregada e sem munição na câmara	PE
98	Não seguir o fatiamento quando disparar de um abrigo	PE
99	Realizar disparo de conferência em posto indevido	PE
100	Não se abrigar corretamente	PE
101	Ultrapassar a ponta do cano da arma do limite do abrigo	PE
102	Se expor à alvos cruzando um abrigo e retornando	PE
103	Trocar o carregador sem abrigo e exposto para algum alvo	PE

104	Trocar o carregador ou sanar pane parado em um posto de disparo previamente brifado	PE
105	Realizar disparos parados ou em deslocamento não contínuo	PE
105	Realizar disparos parados ou em deslocamento não contínuo e não uniforme em posto de disparo que foi previamente brifado	PP
106	Atleta esquecer e não engajar os alvos e ir direto para o abrigo	PP
106	Atleta não finalizar a neutralização dos alvos no deslocamento exigido da pista	PP
107	Descartar o carregador não vazio no solo ou em outro local	PE
108	Não obedecer a sequência de disparo pelo critério de grau de prioridade	PE
109	Exceder o número de disparos, quando o briefing for de disparos limitados	PE
110	Realizar alguma ação ilegal que lhe dê vantagem no início de uma pista	PE
111	Iniciar os procedimentos de segurança após finalização sem comando do arbitro	PE
112	Exceder a quantidade máxima de 3 disparos na zona 0 e 3 dos alvos	PE
113	Acertar disparos na cabeça	PE
114	Não neutralizar o alvo	PE
115	Arbitro tomar conhecimento de uma violação e deixar de aplicar qualquer penalidade	PE
116	Modificar algum qualquer item da pista	PE + CA
117	Efetuar disparos exposto e não retornar para posição	PP
118	Não engajar o alvo	PP
119	Não executar uma troca de carregador	PP
120	árbitro que tomar conhecimento de uma pista oculta	PP
121	Utilizar os equipamentos em desacordo com as regras	PP
122	O atleta acertar disparo na estrutura do abrigo do posto de disparo	PP
123	O atleta iniciar a pista com um ou mais carregador com menos munições	PP
124	Não acertar pelo menos 01 disparo no alvo	MISS + PE
125	Acertar um ou mais disparos em um (AR)	AR
126	O atleta interromper a pista não finalizando-a	2 Miss + PE
127	O atleta modificar algum qualquer item da pista	CA
128	A munição que apresentar fator abaixo do previsto no regulamento, em até 5%	CA
128	A munição que apresentar fator acima do previsto no regulamento, em até 5%	DQ
144	Interferência de qualquer pessoa nos materiais e equipamentos	PE
144	Interferência resultar vantagem ou prejuízo a qualquer competidor	CA
176	Árbitro dar informações (dicas) de resolução da pista	PE
177	Árbitro dar informações (dicas) de resolução da pista	PE / CA
178	Ingressar no interior de uma pista de tiro quando estiverem recebendo orientações do briefing	PE
182	Dicas a outro atirador que ainda não tenha passado pela pista oculta	DQ