

TIRO DE DEFESA TÁTICO



REGULAMENTO DE COMPETIÇÕES DE TIRO de DEFESA TÁTICO

ANO II (2021)

2ª Edição

Versão 2.2

COMISSÃO PARA ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO DE
TDT (2021)

LIGA NACIONAL DE TDT





SUMÁRIO

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO AO TDT	2
Capítulo 2 – NORMAS DE SEGURANÇA	3
Capítulo 3 – DAS ATIVIDADES DE TIRO DE DEFESA TÁTICO	7
Capítulo 4 – CONTAGEM DE PONTOS	13
Capítulo 5 – PENALIDADES	16
Capítulo 6 – RECURSOS EMPREGADOS EM TREINAMENTOS E COMPETIÇÕES	17
Capítulo 7 – EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELO ATIRADOR	20
Capítulo 8 – ORIENTAÇÃO PARA CRIAÇÃO DE PISTAS DE TIRO	23
Capítulo 9 – BRIEFING DAS PISTAS DE TIRO	27
Capítulo 10 – COMISSÃO DISCIPLINAR	28
Capítulo 11 – ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES	31
Capítulo 12 – DISPOSIÇÕES FINAIS	32
ANEXO A (ALVOS)	33
MEDIDAS PARA A FACA DA GRÁFICA	37
ANEXO B (EXEMPLOS DE PISTAS)	38
ANEXO C (UNIFORMES)	43
ANEXO D (RESUMO DE PENALIDADES)	44
ANEXO E (UNIFORMES ANO II)	45

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO AO TDT

O **Tiro de Defesa Tático-TDT** é mais uma modalidade de tiro desportivo, contudo, diferentemente do tiro prático, tem por objetivo condicionar o praticante, que seja possuidor de arma de fogo ou profissional de segurança, que utiliza arma de fogo, para que esteja, ao menos minimamente, preparado para operar em caso de necessidade de ação e/ou reação diante de uma situação real de autodefesa.

A preparação se dá por meio da simulação de casos concretos e/ou de circunstâncias que poderão, verdadeiramente, ocorrer.

Por se tratar de simulações de casos concretos, normalmente ocorridos durante a atividade de práticas rotineiras da vida privada, as armas e demais acessórios devem ser aqueles disponíveis no comércio, destinados à defesa, e devem estar ajustados ao corpo da forma como são portados cotidianamente, salvo quando o caso concreto proposto admitir ou prever a sua utilização em condição diversa, que seja compatível com uma ação real.

O **TDT**, como é conhecido, nasceu de atiradores de **IDPA** (*International Defensive Pistol Association*), e posteriormente de **IDSC** (*International Defensive Shooting Confederation*), na busca de uma modalidade que mais simulasse situações reais, em cumprimento da legislação criminal brasileira, diferente da realidade americana.

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 2 – NORMAS DE SEGURANÇA

As regras de segurança são reconhecidas universalmente pelos praticantes do tiro, como **“não se pode apontar uma arma para alguém, mesmo que descarregada”** e outras já bastante difundidas por todas as modalidades.

É dever de qualquer praticante, ou pessoa capaz de identificar uma situação que ofereça riscos à própria integridade física ou a de terceiros, intervir para fazer cessar o perigo e/ou comunicar, imediatamente, o fato a um **Árbitro** para que tome as providências cabíveis.

Simulacros, identificados como tais serão considerados, para todos os efeitos, como se fossem armas de fogo. Aqueles não identificados como simulacros deverão ser recolhidos imediatamente, sem prejuízo das demais penalidades cabíveis.



LIGA NACIONAL DE TDT

Nenhuma pessoa poderá permanecer em um local de treinamento ou competição sob influência de álcool, drogas psicotrópicas, ou quaisquer substâncias, medicamentosas ou não, que possam interferir na capacidade física e/ou mental de operar máquinas e equipamentos, em especial, arma de fogo.

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 Básicas de Segurança

Todos os praticantes de tiro deverão conhecer e cumprir os comandos legais que versam sobre a utilização de armas de fogo e munições.

Salvo aqueles autorizados pela *Organização da Competição* ou responsável pelo local de treinamento para a realização da segurança, nenhum outro atleta poderá circular, fora da pista de tiro, portando uma arma de fogo carregada.

Todo praticante de tiro, independente da modalidade eleita, obriga-se a conhecer as regras de segurança e as orientações de cada competição ou atividade de treinamento, e segui-las de forma incondicional, estando sujeitos aos seus efeitos no momento em que se inscreve em uma competição ou se apresenta para um treinamento, mesmo que não concorde com as mesmas. **São Regras Básicas e obrigatórias de Segurança:**

- a. Considerar toda e qualquer arma como carregada;
- b. Inspecionar o interior da câmara sempre que entregar e/ou receber uma arma, certificando-se de que a mesma se encontra vazia;
- c. Manter o dedo fora do interior do guarda mato, quando não estiver engajando um alvo;

TIRO DE DEFESA TÁTICO



- d. Manter, em qualquer hipótese, o cano da arma direcionado para um local seguro;
- e. Estar sempre seguro da localização de seu alvo e daquilo que está à retaguarda dele;
- f. Não apontar a arma para alguém ou algo que não seja o alvo;
- g. Não desativar qualquer dispositivo de segurança da arma;
- h. Carregar e descarregar a arma somente sob a supervisão do **Árbitro** ou na **Área de Carga e Descarga**.

2.2

Demais Procedimentos de Segurança

1. Ao entrar e sair de um estande de tiro, ou deslocar-se por ele, fora da pista de tiro, todas as armas devem estar vazias, ou seja, sem carregadores ou munição na câmara, inseridas em coldres apropriados para o **TDT**, ou acondicionadas em bolsas ou cases.

2 O manuseio do armamento deverá ocorrer exclusivamente na **Área de Segurança**, onde não é permitido o manuseio de munição, ou na pista de tiro, sob a supervisão do **Árbitro**.

3 Na **Área de Segurança**, que deverá estar situada em local seguro e ter sinalização bem visível, o praticante do tiro poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, prática em seco e a inserção e remoção de carregador vazio.

4 Deverá ser designada uma área específica para descarregar e carregar a arma na chegada e saída do local de tiro (**Área de Carga e Descarga**), destinada aos praticantes e espectadores autorizados a portarem armas de fogo.

5 Nos locais em que estiver autorizado a utilizar a arma, dentro do local de tiro, o praticante deverá controlar a direção do cano da arma, não o apontando para além da linha imaginária, vertical e horizontal, perpendicular à linha central do para-balas (**Regra dos 180 graus**) ou para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa (*sweeping*), sob pena de desclassificação (**DQ**).

6 Na iminência de uma quebra de ângulo, o **Árbitro** comandará “**CANO**”, a fim de que o praticante ajuste a posição do cano da sua arma, evitando a concretização da violação. Concretizada ou reiterada a iminente violação, e presente o risco à segurança do praticante ou de terceiros, ele deverá ser desclassificado (**DQ**).

7 Dependendo da localização da pista de tiro ou outra circunstância que implique em



LIGA NACIONAL DE TDT

risco à segurança, esse ângulo poderá ser alterado, providenciando-se a sinalização da nova área e observação no *briefing* da competição.

8. O praticante deverá manter o dedo fora do interior do guarda-mato quando não estiver engajando um alvo, seja em deslocamento ou parado. Quando o dedo do competidor não estiver bem visível fora do guarda-mato, o **Árbitro** comandará “**DEDO**”, a fim de que o praticante corrija a posição do seu dedo. Concretizada ou reiterada a iminente violação, ou presente o risco à segurança do praticante ou de terceiros, ele deverá ser desclassificado (**DQ**).

9. No início e no término da execução da pista de tiro de cada competidor, o **Árbitro** comandará, respectivamente: **Pista Quente**, ocasião em que todos os presentes deverão estar utilizando os equipamentos de proteção individual (**EPIs**), e os espectadores se manterem na área designada, pois será iniciada a sessão de tiro; e **Pista Fria**, indicando que a sessão de tiro se encerrou, e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior da pista de tiro.

10. O uso de protetores visuais e auditivos (**EPIs**) na área de competição é obrigatório para todos os praticantes e observadores, mesmo para aqueles que justifiquem a não necessidade ou assumam os riscos.

11. Se um **Árbitro** perceber que qualquer um presente não está utilizando os equipamentos de proteção individual, ele deverá adverti-lo. Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (**DQ**) da competição, e o espectador será retirado do local, a fim de preservar a sua segurança.

12. 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 em um alvo metálico deverá observar a distância mínima de 8 (oito) metros **SOB PENA DE APLICAÇÃO DE DQ**. Essa distância e a posição dos alvos metálicos deverão ser mais bem avaliadas, caso haja a previsão de utilização de munição *jaquetada*.

13. A responsabilidade pela falha e reparação do armamento, munição ou equipamento é de competência, exclusiva, do competidor. Qualquer arma, munição ou equipamento considerado inseguro pelo **Árbitro** deverá ser retirada imediatamente da competição.

14. Havendo a necessidade da retirada de arma, munição ou equipamento inseguro da competição, os mesmos, poderão ser substituídos por outros desde que atendam a todos os requisitos da **classe** de tiro em que o competidor estiver inscrito.

Capítulo 3 – DAS ATIVIDADES DE TIRO DE DEFESA TÁTICO

3.1

Classificação dos Praticantes

15 No **Tiro de Defesa Tático** o praticante compete por **classes**, de acordo com os calibres e especificidades da arma, nas quais competem todos os atiradores, com exceção dos atiradores que optarem por utilizar miras holográficas, independentemente de sexo, idade ou atividade profissional, e 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.

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

- A. **Pistola Menor:** Calibre .380pol – Fator mínimo 90
- B. **Pistola Maior:** 9mm a .45pol – Fator mínimo de potência 125
- C. **Revólver:** .38pol a .45pol – Fator mínimo de potência 105
- D. **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, que deverá ter mira aberta, vedada a utilização do calibre 12.
- E. **Optical:** Armas curtas (Pistola Maior) com mira holográfica. Deverá haver, pelo menos, três inscritos em cada competição para que seja aberta a classe.
- F. **Principiantes** – Atiradores que nunca participaram de uma competição de Tiro de Defesa, enquadrados nesta CLASSE até o limite de etapas de um mesmo torneio, INDEPENDENTE DO TIPO DE ARMA E CALIBRE. OS INSCRITOS NESTA CLASSE NÃO PODERÃO SE INSCREVER EM UMA SUBCLASSE.

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



LIGA NACIONAL DE TDT

- A. **Damas** - Praticantes do sexo feminino, independentemente de idade ou atividade profissional.
- B. **Master** – 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.

18 O atirador habilitado para a **subclasse Institucional**, geralmente, é servidor da área de *Segurança Pública*, 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.

19 O praticante será classificado em uma única **classe**, de acordo com o tipo de arma, salvo no caso de **armas longas**, e poderá optar por concorrer em uma **subclasse**, devendo indicar sua escolha no momento da inscrição, pela qual pagará 50% (cinquenta por cento), do valor correspondente inscrição na classe.

20 O competidor não poderá inscrever-se apenas na **subclasse** e, caso não cumpra os requisitos, será excluído daquela **subclasse** escolhida, não podendo competir em outra **subclasse**, ainda que seja habilitado para tanto.

3.2

Regras para Competições e Treinamentos

21. A quantidade de disparos mínimos, exigidos no briefing, deverá ser efetuada, na direção ao alvo, independentemente de já haver perfurações por falta de obreia, e a não

TIRO DE DEFESA TÁTICO



observância deste regramento, sujeitará o competidor a punição, com aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo não engajado corretamente.

22. Ao disparar em um alvo, estando o praticante abrigado, deverá obedecer ao *fatiamento*, ou seja, atingir inicialmente aquele alvo que se apresentar primeiro.

23. No caso de não haver abrigo disponível, o engajamento deverá ser realizado inicialmente nos alvos com o maior grau de ameaça, considerando a distância (da menor para a maior, superior a 50 centímetros) e eventuais armamentos utilizados pelos agressores, que deverá estar descrito no *briefing* da pista ou estampado no próprio alvo. Um alvo ameaçador mais distante portando um fuzil, por exemplo, deverá ser considerado mais letal que um alvo mais próximo portando uma pistola.

24. Os abrigos são quaisquer meios de proteção que possam ser utilizados pelo atirador como barreira física para realizar o tiro de forma segura, em relação aos alvos a serem engajados, simulando uma proteção a ser utilizada numa situação real de autodefesa. As coberturas apenas ocultam o atirador em relação aos alvos ameaçadores.

25. Ao disparar em direção aos alvos, em abrigo, o praticante deverá posicionar as suas mãos (empunhadura) antes do limite da barreira de proteção, evitando que, em uma situação de real de autodefesa, um agressor possa derrubar a sua arma com um golpe, sob pena de aplicação de uma Penalidade (PE) por alvo.

26. Todos os abrigos e coberturas disponíveis deverão ser utilizados pelo competidor para os disparos contra os alvos, bem como, para realização de recargas e/ou sanar panes.

Parágrafo 1º. Os abrigos e coberturas, não poderão ser abandonados até que se atinja os alvos, em campo aberto, CABENDO A APLICAÇÃO DE UMA (PE), POR CADA CONDUTA/ INFRAÇÃO.

Parágrafo 2º. Não é permitido abandonar um abrigo ou cobertura, com a arma descarregada, ou seja, sem munição na câmara, hipótese esta, que enseja a aplicação de uma Penalidade (PE), por cada conduta/infração.

27. Os praticantes não poderão cruzar ou entrar em qualquer abertura antes de efetuar os disparos contra os alvos visíveis, a partir das posições de abrigo ou cobertura hipótese esta, que enseja a aplicação de uma Penalidade (PE), por cada conduta/infração, para cada alvo ignorado. NÃO SERÁ APLICADA A PENALIDADE SER O ATIRADOR RETORNAR À POSIÇÃO CORRETA ANTES DO DISPARO.



LIGA NACIONAL DE TDT

28. O Árbitro dará o comando “**ABRIGO**” informando a iminência da violação da regra de fatiamento.

29. Não sendo eficaz o comando previsto no item anterior, diante da velocidade de ação do atirador, ou não corrigida a posição antes do disparo, ou seja, manter encoberto os membros inferiores e 50% do tronco, será aplicada uma Penalidade (PE) para cada alvo engajado de forma irregular.

30. O praticante executará a recarga de munições, de forma livre, salvo quando o *briefing* prever explicitamente um tipo específico de recarga a ser executada que, em hipótese, não cumprida ensejará uma Penalidade de Procedimento (PP), de 6 (seis) segundos, pelo descumprimento de cada item não cumprido do *briefing*.

31. O descarte do carregador, deixado no solo, se dará somente diante das seguintes hipóteses: a) Em caso de pane; b) Se encontrar completamente vazio ou; c) Quando autorizado no *briefing*.

Parágrafo Único. A conduta deverá ser justificada, com anuênciia do Árbitro, e a sua não justificativa ensejará a aplicação uma Penalidade (PE) para cada infração/conduta.

32. O competidor poderá realizar a recarga em movimento, desde que não esteja exposto para qualquer alvo ameaçador, sob pena da aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo ignorado.

33. Os treinamentos e competições deverão prever disparos em deslocamento, sempre em busca de um abrigo ou cobertura, devendo o movimento ser contínuo e uniforme, sob pena de aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo engajado parado ou em movimento considerado desconforme.

34. 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**.

TIRO DE DEFESA TÁTICO



35. Na Contagem **Limitada**, executando o praticante mais disparos que o previsto, receberá uma Penalidade (**PE**) para cada disparo excedente, sendo excluídos os melhores impactos nos alvos, que excederem a quantidade requerida no *briefing* (miss não contam como impactos).

36. Na **Contagem Ilimitada**, o praticante, poderá efetuar mais disparos, em um alvo, para melhorar a sua pontuação, obedecido o limite imposto pelo item 71, desde que já tenha efetuado os disparos mínimos previstos no *briefing* nos demais alvos para os quais esteja exposto.

37. Os **Árbitros** que participarem das competições, como atletas, não poderão ter conhecimento sobre os projetos de pistas misteriosas, sob pena da aplicação de uma Conduta Antidesportiva (**CA**).

38. Preferencialmente, a execução das pistas pelos **Árbitros** 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.

39. A posição de início deverá estar descrita no *briefing*, que em nenhuma hipótese poderá exigir que o praticante saque sua arma com a mão “fraca”.

40. O praticante não poderá alterar a sua posição antes do sinal sonoro do *timer*. Se a execução da pista de tiro for iniciada com o Atirador em posição incorreta, em decorrência da falha do **Árbitro**, ela deverá ser refeita (*reshoot*). *Se a pista de tiro é iniciada em posição incorreta, em decorrência da falha do Atirador*, e havendo vantagem com relação ao tempo, será aplicada uma Penalidade (**PE**) para aquela conduta.

41. O praticante terá direito de 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, que prejudiquem o seu desempenho naquela pista.

42. O direito à realização do *reshoot* deverá ser requerido antes do início da conferência dos impactos nos alvos, sob pena de preclusão do direito.

43. 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.

44. Qualquer competidor que interferir, de qualquer forma, na execução da pista de um outro competidor será penalizado com a aplicação de uma Conduta Antidesportiva (**CA**).



LIGA NACIONAL DE TDT

45. 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**).

46. Os comandos, universais, a serem utilizados pelos **Árbitros** na execução das pistas são:

47. **“Pista Quente”** - Informa que será iniciado os preparativos para a execução de disparos em uma pista de tiro.

48. **“Óculos e Abafadores”** - Informa que todas as pessoas presentes na área de tiro deverão estar com protetores visuais e auriculares, inclusive os expectadores.

49. **“Atirador tem dúvidas?”** - Indaga se o Atirador tem alguma dúvida sobre o procedimento na pista de tiro.

50. **“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.

51. **“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”**.

52. **“À espera”** - Indica que o Atirador deverá aguardar o sinal sonoro para iniciar a execução da pista de tiro.

53. **“Dedo”** - Comando a ser dado quando o dedo do competidor estiver visivelmente no interior do guarda mato, em condições em que não deveria estar.

54. **“Cano”** - Comando a ser dado quando o competidor estiver na iminência de violar a regra de controle de cano.

55. **“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**.

56. **“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.

57. ***“Feche a Arma, bata o Cão e Coldre”*** – Comando dado ao atirador para que mostre a câmara ou cilindro vazio, volte o ferrolho à frente ou feche o tambor, realize um disparo em seco na direção do para-balas, no caso das pistolas, e em seguida guardar a arma no coldre.

58. ***“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 Atirador.

Capítulo 4 – CONTAGEM DE PONTOS

59. A contagem de pontos no **Tiro de Defesa Tático** é baseada na aplicação de três fatores preponderantes em uma situação real: tempo de a)reação, b)precisão e c)velocidade.

Parágrafo Único. A velocidade, letra “c”, deste artigo, sempre que possível, deve ser compatível com uma ação de autodefesa real. Quando o Atirador é surpreendido, o tempo de resposta à ameaça é fundamental para o sucesso de sua reação, mas pode não ser suficiente se não estiver aliado à precisão.

60. 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.

61. Existem 3 (três) zona de pontuação no alvo de papel.

62. **Zona Zero:** Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo ao resultado final da pista.

63. **Zona Um:** Área em que os acertos geram um acréscimo de 1 (um) segundo por impacto ao resultado final da pista.



LIGA NACIONAL DE TDT

64. **Zona Três:** Área em que os acertos geram um acréscimo de 3 (três) segundos por impacto ao resultado final da pista.

65. Falta de acerto de disparos mínimos nos alvos, ou seja, tiros realizados fora dos alvos (*misses*), ensejarão um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final da pista, para cada erro.

66. 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 se existem marcas, ainda que pouco perceptíveis, de uma segunda marca de projétil. Não sendo possível identificar, o Árbitro deverá analisar eventuais imagens realizadas daqueles disparos, para somente após decidir sobre a pontuação.

67. 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. 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.

68. Na vida real, um projétil que atinja uma ameaça letal, em qualquer parte dele, causará um efeito psicológico significante 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, ou seja, **o melhor resultado para o Atirador.**

69. Mais de um disparo realizado em um alvo refém gera apenas uma penalidade ao tempo final do competidor (**AR**), pois na vida real pouco importa se o resultado morte foi produzido com um ou mais disparos.

70. 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, possibilitando a visualização do impacto no alvo ameaçador, este será considerado para efeito de pontuação.

71. É sabido que na vida real, principalmente no Brasil, a vítima que ao se defender não usa dos meios necessários de forma moderada e proporcional, estará sujeita a responder por excesso doloso. Assim, serão permitidos até 03 (três) impactos totais em cada alvo, que atinjam,

TIRO DE DEFESA TÁTICO



simultaneamente, as zonas “Zero” e “Um”, sendo aplicada uma Penalidade (PE) para cada alvo onde houver disparo excedente nessas zonas.

72. Impactos na zona da cabeça só serão permitidos se previstos no *briefing*, em alvos móveis, quando o atirador estiver em deslocamento, empunhando a arma com apenas uma das mãos, ou quando não puderem ou não for seguro serem realizados de forma diversa, devendo ser aplicada uma penalidade (PE) para cada alvo que receber disparos naquela zona, BASTANDO ROMPER A LINHA LIMÍTROFE.
73. Deverá haver ao menos 01 (um) impacto nas zonas “ZERO” ou “UM”, nos alvos fixos, para que a neutralização do oponente seja efetiva. Disparos apenas na zona “TRÊS” serão punidos com uma Penalidade (PE) para cada alvo não neutralizado. O mesmo se aplica ao alvo fixo não engajado.
74. 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.
75. O competidor que iniciar uma pista de tiro e, por qualquer motivo, não concluir, terá anotado, pelo Árbitro, o resultado 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.
76. Dado o comando “**Pista Fria**”, o Atirador e/ou pessoa por ele designada serão autorizados a acompanhar a 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.
77. Contestada a pontuação ou penalidade aplicada, o Atirador deverá apelar, imediatamente, ao **Árbitro**, antes que 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.
78. 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



LIGA NACIONAL DE TDT

provas, cuja decisão final é soberana, salvo quando houver uma **Comissão Disciplinar para Análise de Recursos instalada na própria competição**.

79. 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.

Capítulo 5 – PENALIDADES

80. A aplicação de cada penalidade **PE** ensejará um acréscimo de 3 (três) segundos ao tempo do competidor. A penalidade por violação a Procedimento de Pista **PP**, gerará um acréscimo de 6 (seis) 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.

81. O Árbitro sinalizará ao auxiliar e aos demais espectadores, a aplicação de cada Penalidade **PE** utilizando os dedos da mão livre (que não estiver segurando o Timer).

81.1. O Árbitro que, comprovadamente, tomar conhecimento de uma violação e deixar de aplicar qualquer penalidade prevista no Regulamento, será penalizado com uma (**PE**), acrescida ao seu tempo final, para cada ocorrência.

82. O competidor que violar uma regra de segurança, comprometendo a sua integridade e/ou de terceiros, ou cometer falta disciplinar considerada grave, será desclassificado (**DQ**) da competição, pelo árbitro que tomar conhecimento do fato, 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.

83. O Árbitro deverá anotar na ficha de apuração a expressão “**DQ**”, relatando os motivos que resultaram na desclassificação do competidor.

84. 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.

85. Será aplicada uma Penalidade AR (alvo refém) quando o competidor atingir um alvo não ameaçador, desde que o projétil cause ruptura de qualquer parte da linha da área de pontuação do alvo. Quando o alvo não possuir linha de borda, a simples marca deixada pelo projétil representará o acerto no alvo, gerando um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo do competidor, para cada alvo refém atingido.

86. 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).

87. Excedido o tempo máximo para o primeiro disparo, por ventura requerido no briefing, esses segundos serão acrescidos ao tempo final da pista. Tempo de primeiro disparo já não é mais obrigatório mas pode ser adotado em algum briefing.

Capítulo 6 – RECURSOS EMPREGADOS EM TREINAMENTOS E COMPETIÇÕES

88. 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.

89. As frentes dos alvos metálicos deverão ser pintadas da mesma cor, sendo recomendada a amarela, desde que não contraste com o ambiente.

90. 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*).

91. Não é permitida a utilização de alvos em formato de animais ou crianças, sob qualquer pretexto.



LIGA NACIONAL DE TDT

92. 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.

93. 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.

94. 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.

95. 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.

96. Os competidores e os membros da organização da prova não poderão tocar nos alvos ainda não computados. Se o competidor 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.

97. Poderão ser empregados alvos metálicos reativos ou derrubáveis, 2 (dois) 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.

98. 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.

99. Os alvos metálicos deverão, obrigatoriamente, cair ou tombar em decorrência dos disparos recebidos para serem computados como acertados, inclusive, os alvos metálicos reféns.

100. 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.

101. Podem ser utilizados *pepper poppers* derrubáveis ou reativos, cuja presença na pista represente uma situação real. Nesse caso, aconselha-se que estejam atrás de alvos de papel, em posição tal que o atirador tenha que atingir uma zona fatal para derrubá-lo.

102. Cada *pepper popper* 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 calibração, a pontuação será computada normalmente, sendo atribuído um (*miss*) ao *popper* não derrubado.

103. 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.

104. Poderão ser utilizados *plates* quadrados ou circulares, desde que a sua presença na pista represente uma situação real. Nesse caso, aconselha-se que estejam atrás de alvos de papel, em posição tal que o atirador tenha que atingir uma zona fatal para derrubá-lo.

105. Metal *Plates* que podem vir a girar ou ficar de lado quando atingidos não são recomendados. O mau funcionamento dos *plates* são tratados como falha de equipamento e ensejarão no refazimento da pista (*reshoot*).

106. 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.

107. Toda ação corretiva deverá ser solicitada ao **Árbitro** da pista, o qual caberá tomar as providências para o devido ajuste, se for realmente necessário.

108. 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**).

109. 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.

110. No início da competição serão recolhidas, aleatoriamente, 07 (sete) amostras de munições de cada competidor para checagem do fator de potência. Desses 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



LIGA NACIONAL DE TDT

(três) restantes serão utilizadas em uma segunda aferição que, não sendo necessária, serão devolvidas ao competidor.

111. 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**).

Capítulo 7 – EQUIPAMENTOS UTILIZADOS PELO ATIRADOR

112. Somente é permitida a utilização de armas, peças e acessórios originais de fábrica, produzidos para a utilização em porte velado, não podendo qualquer dispositivo de segurança estar desabilitado ou inoperante.

113. As armas semiautomáticas devem iniciar a pista de tiro carregadas, com o cão armado e com a trava de segurança externa acionada, ou com o cão totalmente rebatido ou desarmado e, opcionalmente, com trava de segurança externa acionada.

114. É proibida a utilização de armas com modificações internas que reduzam a sua segurança, em relação ao projetado pelo fabricante. Toda modificação que não comprometa a segurança no funcionamento, e que não altere as suas características de forma que não se possa utilizá-la para o porte velado será permitida.

115. Não é permitido o porte de mais que uma arma, carregada ou não, durante a execução de uma pista de tiro.

116. Compensadores serão permitidos, desde que sejam originais de fábrica, e que a arma possa ser utilizada para autodefesa.

117. As armas utilizadas no **TDT** são classificadas de acordo com os seguintes tipos:

117.1. **Pistola Menor**: Calibre .380pol – Fator mínimo 90.

117.2. **Pistola Maior**: 9mm a .45pol – Fator mínimo de potência 125.

117.3. **Revólver**: .38pol a .45pol – Fator mínimo de potência 105.

117.4. **Armas longas** – (somente mira aberta e excluído o calibre 12)

TIRO DE DEFESA TÁTICO



118. As pistolas utilizadas no TDT, serão submetidas a aferição, na caixa de checagem, cujas dimensões internas são de 22.86 cm x 15,87 cm x 5,08 cm, correspondente ao comprimento, largura e altura, respectivamente. No ato da aferição estarão sempre desmuniçadas e descarregadas, porém com o maior carregador, a ser utilizado pelo competidor, inserido (vazio) na arma.

119. O peso mínimo do gatilho para as armas utilizadas no **TDT** serão aferidos no início de cada competição, e deverão obedecer os seguintes limites: 2.27 kg (5 *lbs.*), quando acionado em ação dupla, e 1.36 kg (3 *lbs.*), quando em ação simples, sob pena de Desclassificação (**DQ**).

120. Para aferição do peso do gatilho deverá ser utilizada uma balança específica para esse fim, devendo ser posicionada de maneira mais central ao corpo do gatilho, com a boca do cano da arma verticalmente apontada para cima, sendo a arma considerada apta após testada e aprovada em 3 (três) acionamentos.

121. 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.

122. Para a solução de panes ou mau funcionamento da arma, deverão ser observadas as regras de segurança previstas no *Capítulo 2*, especialmente, no tocante ao controle de cano e de dedo no gatilho.

123. 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.

124. Salvo disposição em contrário, devidamente expressa e justificada no *briefing*, os carregadores devem estar cheios até a sua capacidade máxima no início de cada pista de tiro, sob pena da aplicação de um **PE** pelo descumprimento da regra, ou uma **CA** (conduta antidesportiva), caso o atirador tenha agido dessa forma com o intuito de levar vantagem.

125. Ao se apresentarem para um treinamento ou competição, os atiradores deverão estar com seus carregadores ou *speed loaders* inseridos nos suportes próprios, que deverão ter um sistema de retenção ativo, quer seja por pressão, *velcro* ou fricção, que permitam manter o carregador cheio preso quando virado de cima para baixo.

126. Os suportes de carregadores de pistolas devem inserir, pelo menos, 50% (cinquenta por cento) do comprimento dos carregadores e os *speed loaders* 100% (cem por cento) da altura do



LIGA NACIONAL DE TDT

cartucho quando visto de frente, e poderão ser utilizados tantos quantos o competidor possa utilizar como porte velado, da mesma forma como o atirador utiliza em seu dia a dia, desde que não implique em quebra de segurança.

127. Assim como os suportes de carregadores, os coldres deverão ser aqueles desenvolvidos pelo fabricante para a utilização na defesa pessoal (porte velado no dia a dia, sem a aplicação de qualquer tipo de espaçador), proporcionando o porte oculto da arma, fabricados em materiais rígidos, tais como: polímero, plástico e *Kydex*, sejam eles internos ou externos, e devem cobrir integralmente o guarda-mato, a fim de impedir o acionamento involuntário do gatilho.

128. Os coldres deverão possuir sistema de retenção que mantenha a arma presa quando ele for virado de cima para baixo, que deverá estar ativo no início da execução da pista de tiro.

129. Os coldres também deverão ser posicionados na lateral do quadril (linha da cintura), conforme utilizado em condição normal no dia a dia, e não poderão apontar o cano da arma para o corpo do atirador. Coldre na região do apêndice serão permitidos, desde que a arma esteja com a câmara vazia.

130. Os coldres e suportes de carregadores devem estar presos e um cinto que deverá passar por todas as presilhas da calça ou bermuda do atirador, não sendo permitidos cintos desenvolvidos para competições, tipo cinto duplo com velcro.

131. 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 desvencilhar do seu traje de ocultação, de preferência aquele utilizado normalmente no seu dia a dia, que oculte completamente a arma e os carregadores.

132. 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.

133. Violações às regras, no tocante ao equipamento do atirador, impedirá a sua participação em treinamentos e competições, salvo para os **PRINCIPIANTES**, para os quais haverá uma tolerância, desde que não haja comprometimento da segurança.

Capítulo 8 – ORIENTAÇÃO PARA CRIAÇÃO DE PISTAS DE TIRO

134. 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 2*, que devem nortear o projeto das pistas de tiro.

135. As pistas de **Tiro de Defesa Tático** devem, sempre, 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.

136. As situações propostas para as pistas de **TDT** devem ser diversificadas, buscando várias perspectivas diferentes de solução, formas de emprego da arma de fogo, etc, variando assim, o desafio apresentado ao praticante.

137. 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 PARTES DOS CENÁRIOS, AINDA QUE METÁLICAS E EM CURTA DISTÂNCIA, REALIZADOS DE FORMA INVOLUNTÁRIA DURANTE A EXECUÇÃO DA PISTA, SEM QUEBRA DE REGRA DE SEGURANÇA, NÃO ENSEJARÃO PENALIDADE.**

138. Existem, basicamente, dois tipos de situações em que pode haver um combate armado de autodefesa. No primeiro está presente a surpresa, o atirador é a **caça**, e deve reagir e tentar neutralizar os seus oponentes no menor tempo possível; já no segundo, apresenta uma situação em que o atirador deverá ultrapassar obstáculos e realizar uma varredura em busca de seus oponentes, passando à condição de **caçador**, exigindo mais cautela, consequentemente, mais tempo para a sua execução.

139. 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.

140. 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 contemplam grandes deslocamentos e movimentos acrobáticos.



LIGA NACIONAL DE TDT

141. 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.

142. A ordem de engajamento dos alvos deve ser claramente perceptível para o atirador, a fim de se evitar a subjetividade de interpretações.

143. Compete ao organizador da competição indicar o **Árbitro Principal da Competição**, a quem deverá submeter, com a antecedência mínima de 10 (dez) dias, os projetos das pistas para ajustes e aprovação.

144. 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.

145. 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.

146. 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.

147. Recomenda-se que as pistas de tiro não tenham mais que **20 (vinte) disparos mínimos** em seu projeto, sendo que, ultrapassando **15 (quinze) disparos**, deverá haver a previsão de **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.

148. 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.

149. 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.

TIRO DE DEFESA TÁTICO



150. Para que o atirador possa ser considerado protegido por um abrigo, 100% (cem por cento) dos membros inferiores e, pelo menos, 50% (cinquenta por cento) dos membros superiores deverão estar cobertos em relação ao alvo a ser engajado.
151. 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.
152. Sempre que possível, 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.
153. 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.
154. Realizar disparos em um alvo, além do limite do abrigo, ensejará na aplicação de uma Penalidade (PE) para cada alvo atingido fora do abrigo.
155. O engajamento dos alvos através de janelas e portas deve ser feito em abrigo, empregando-se a técnica de fatiamento.
156. 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.
 - 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.



LIGA NACIONAL DE TDT

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.

157. 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.

158. O **Árbitro Principal** decidirá sobre a implementação ou não das modificações nas montagens das pistas.

159. 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.

160. 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.

161. 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.

162. 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.

163. 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.

164. 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.

165. 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 analisados e decididos.



Capítulo 9 – BRIEFING DAS PISTAS DE TIRO

166. Todo competidor deve conhecer e obedecer o *briefing*, que nada mais é que o conjunto de procedimentos para a execução de cada pista de tiro, que deve ser informado verbalmente e disponibilizado por escrito, em local visível e de fácil acesso, 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.

167. 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 inimigo declarado, 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.

168. 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, 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.

169. Qualquer pessoal 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**.

170. 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.

171. Salvo disposição em contrário no *briefing*, o atirador executará a pista empunhando a arma com as duas mãos, e a quantidade de tiros será ilimitada.

172. O *briefing* das pistas deverá conter, no mínimo, as seguintes informações:

- A. Regras básicas de segurança previstas no *Capítulo 2*;
- B. Quantidade de alvos, seus tipos e o número de disparos por alvo;



- C. Posição de saída;
- D. Condição inicial da arma;
- E. Quantidade mínima de disparos;
- F. Tempo máximo para o primeiro disparo, se houver;
- G. Traje de ocultação, se requerido ou não;
- H. Necessidade de Recarga
- I. Condições especiais da pista e outros detalhes julgados importantes, sem fornecer informações ou dicas sobre estratégias de resolução da pista.

173. O *briefing* das pistas “**misteriosas**” deverá conter as seguintes informações:

- A. Posição de saída;
- B. Condição inicial da arma;
- C. Traje de ocultação, se requerido ou não;
- D. Regras básicas de segurança previstas no *Capítulo 2*;
- E. Ciência aos competidores quanto à possibilidade de desclassificação (**DQ**), no caso de se comunicar com outro atirador que ainda não tenha passado pela pista

Capítulo 10 – COMISSÃO DISCIPLINAR

174. 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.

175. 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.

TIRO DE DEFESA TÁTICO



176. 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.

177. 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.

178. 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.

179. 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.

179.1 A comunicação do fato não poderá ser de forma anônima, e o comunicante deverá apresentar indícios que sustentem as suas alegações.

179.2 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.

179.3 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.



LIGA NACIONAL DE TDT

180. 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.

180.1. 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.

180.2 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.

181. 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.

182. 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.

182.1 – 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.

182.2 – 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.

182.2.1 - Dependendo da gravidade da conduta, o relator poderá propor a suspensão do competidor em etapas, e até mesmo de toda a competição.

183. Para que os integrantes da Comissão tenham independência em suas decisões, o voto deverá ser secreto, sendo informada na decisão final apenas o placar.

184. Havendo empate, será proclamada a decisão mais favorável ao acusado ou requerente.

185. 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.

186. Impedido o relator, será realizado novo sorteio para a relatoria.

187. Da decisão da Comissão Disciplinar, que será publicada em até 48h, não caberá mais recursos.

Capítulo 11 – ORGANIZAÇÃO DAS COMPETIÇÕES

188. 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.

189. 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.



LIGA NACIONAL DE TDT

190. A organização de cada etapa das competições 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.

191. 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.

Capítulo 12 – DISPOSIÇÕES FINAIS

192. 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.

193. 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.

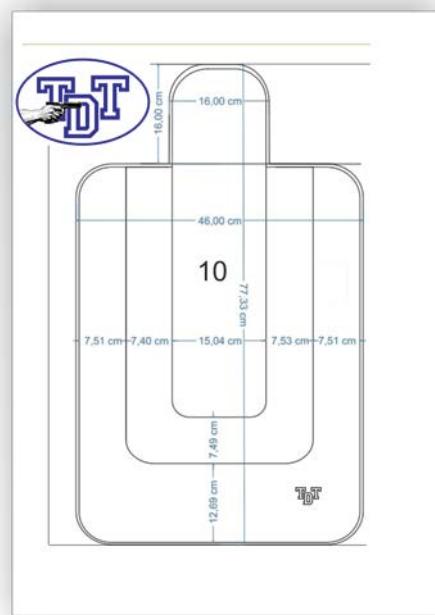
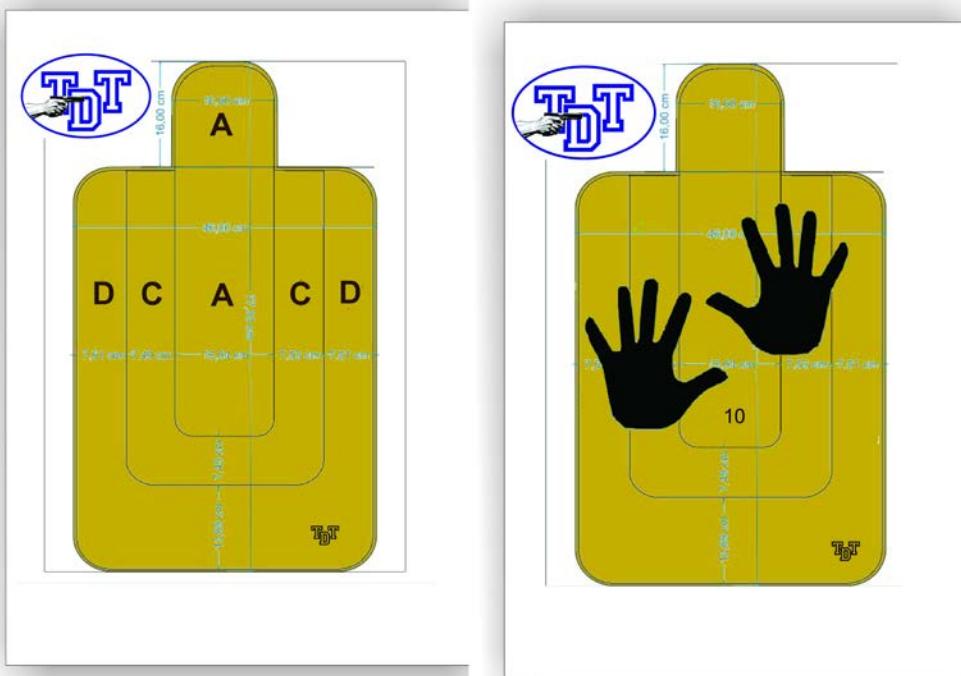
194. Anualmente, após o encerramento das competições internas, estaduais e nacional, uma Comissão instalada pela Liga Nacional, composta pelos Presidentes das Ligas Estaduais, Representantes dos Clubes de Tiro signatários, Representante dos Árbitros e pelo Representante dos Competidores, discutirá eventuais modificações no Regulamento.

195. Os casos omissos deste regulamento deverão ser solucionados previamente pela Organização da competição.

TIRO DE DEFESA TÁTICO

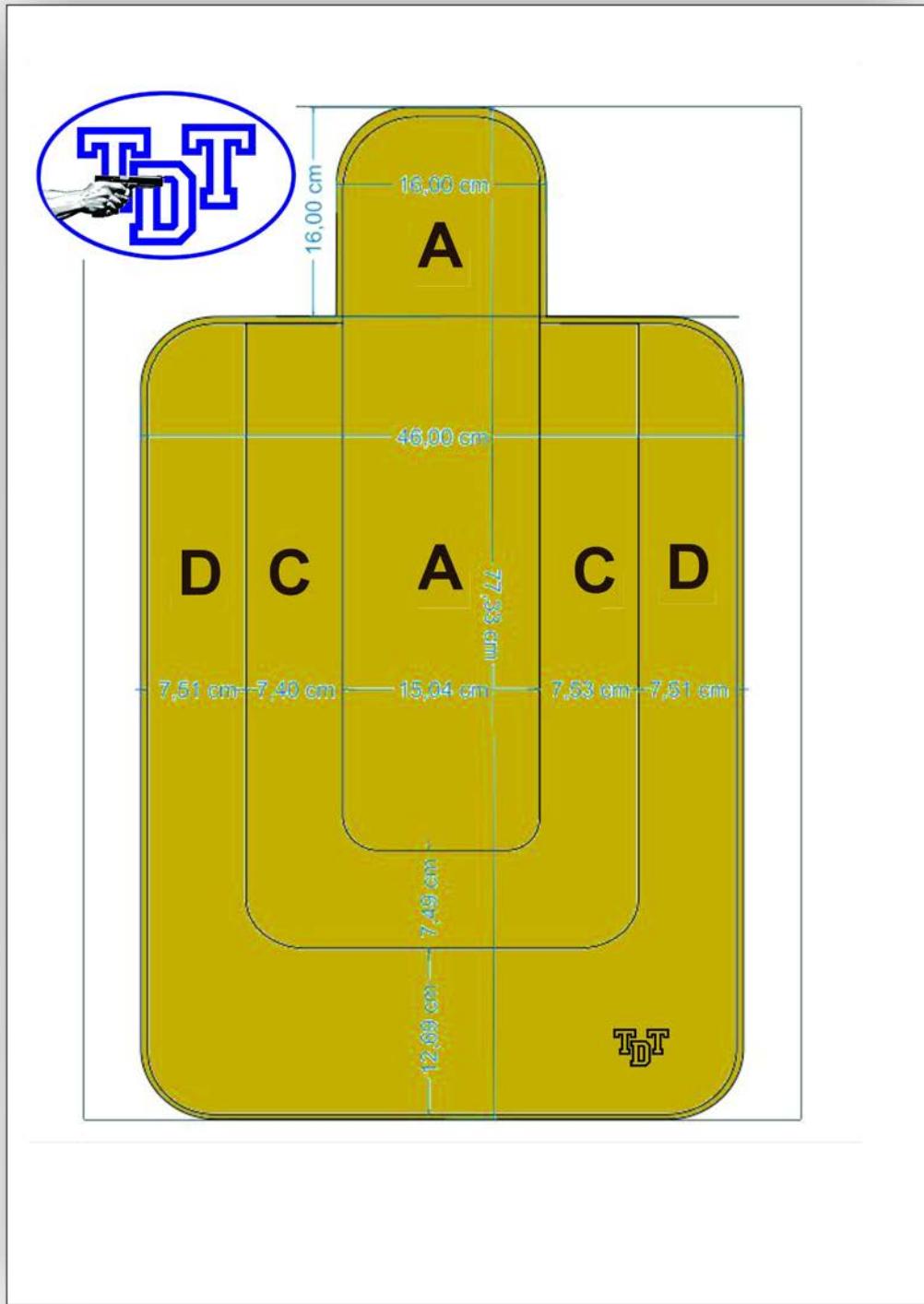


ANEXO A (ALVOS)



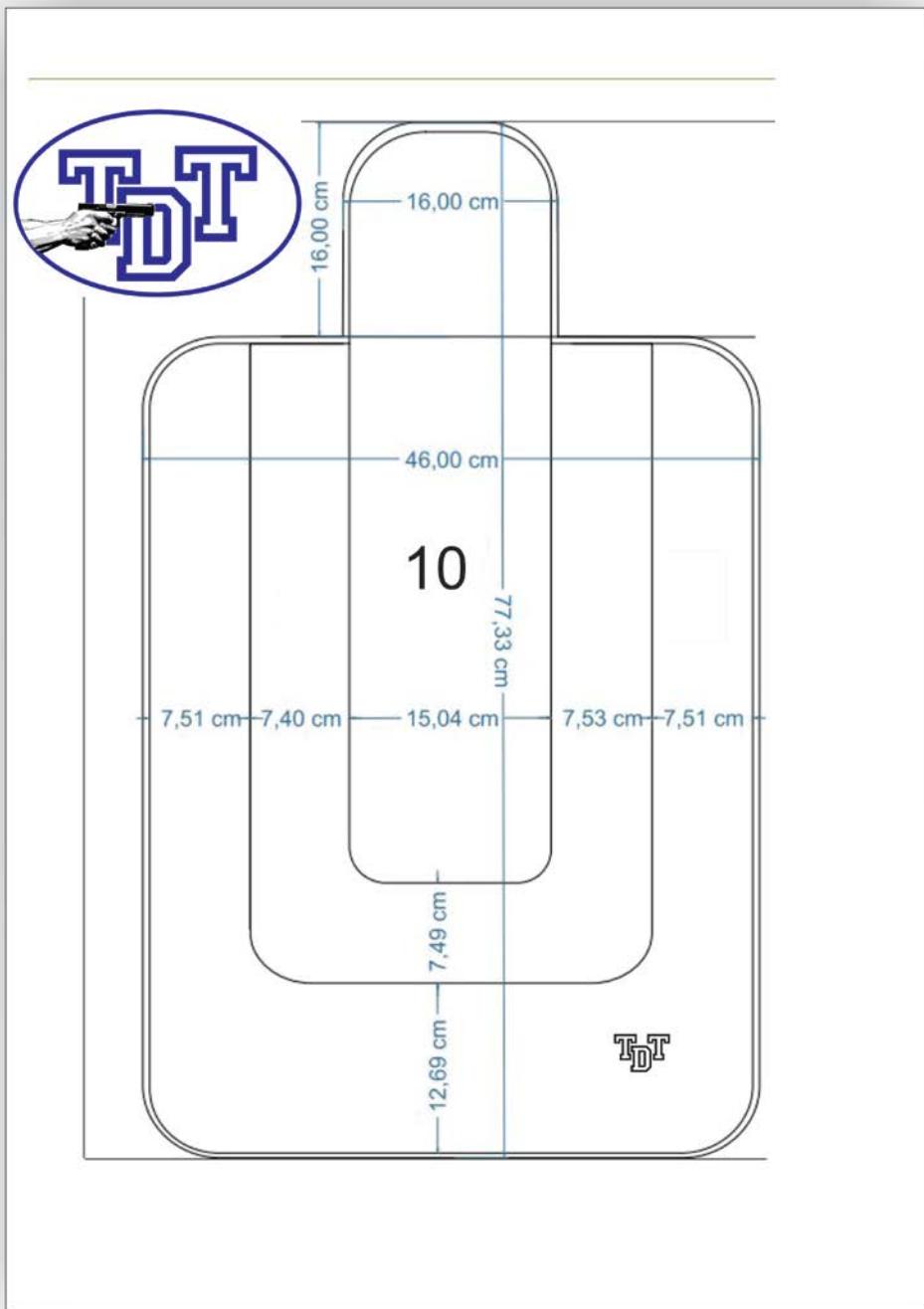


LIGA NACIONAL DE TDT



ALVO PADRÃO TDT

TIRO DE DEFESA TÁTICO



ALVO REFÉM TDT



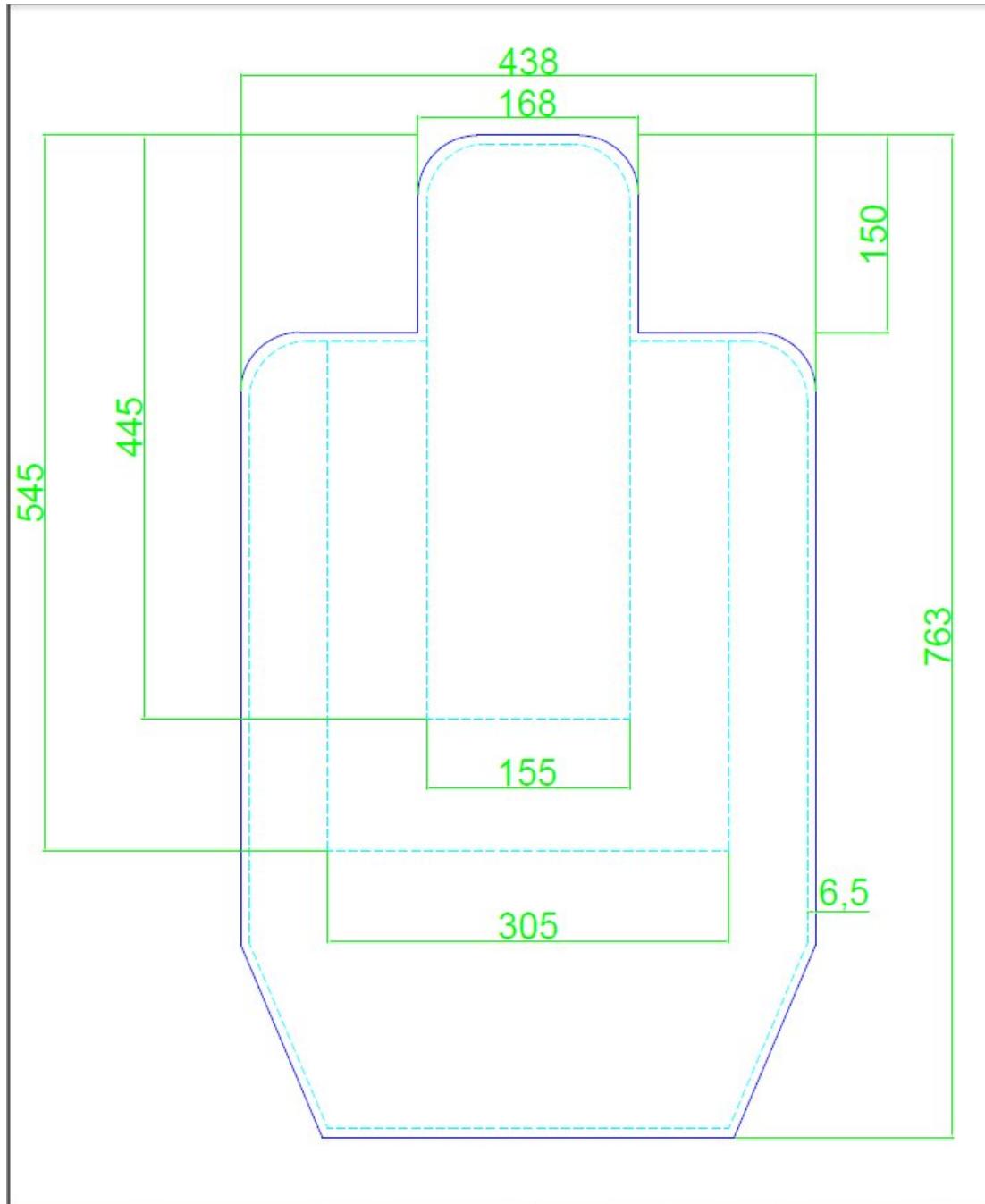
LIGA NACIONAL DE TDT



ALVO REFÉM TDT

No caso de usar alvos na cor parda, aplicar as mãozinhas

TIRO DE DEFESA TÁTICO

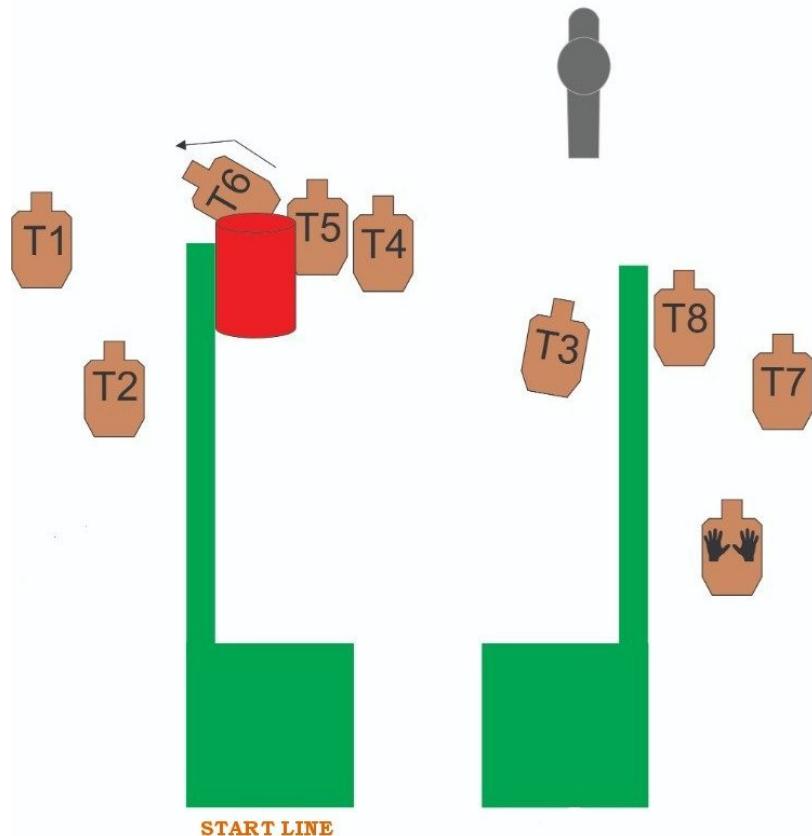


MEDIDAS PARA A FACA DA GRÁFICA

Cortesia da Engenharia do MUNDO DO ATIRADOR



ANEXO B (EXEMPLOS DE PISTAS)



EXEMPLO 1- SALSEIRO NA ENTRADA DO PRÉDIO

Ao chegar ao edifício onde mora, você dá de cara com diversos bandidos armados assaltando o local, sem tempo para pensar, reage à investida dos marginais.

Briefing:

Início na **start line**, abrigado contra a parede. Mãos ao longo do corpo. Ao sinal sonoro, sacar e engajar os alvos ameaçadores. O metal deve cair para pontuar.

Alvos: 10 (dez)

Alvos ameaçadores: 08 (oito)

Alvos refém: 01 (um)

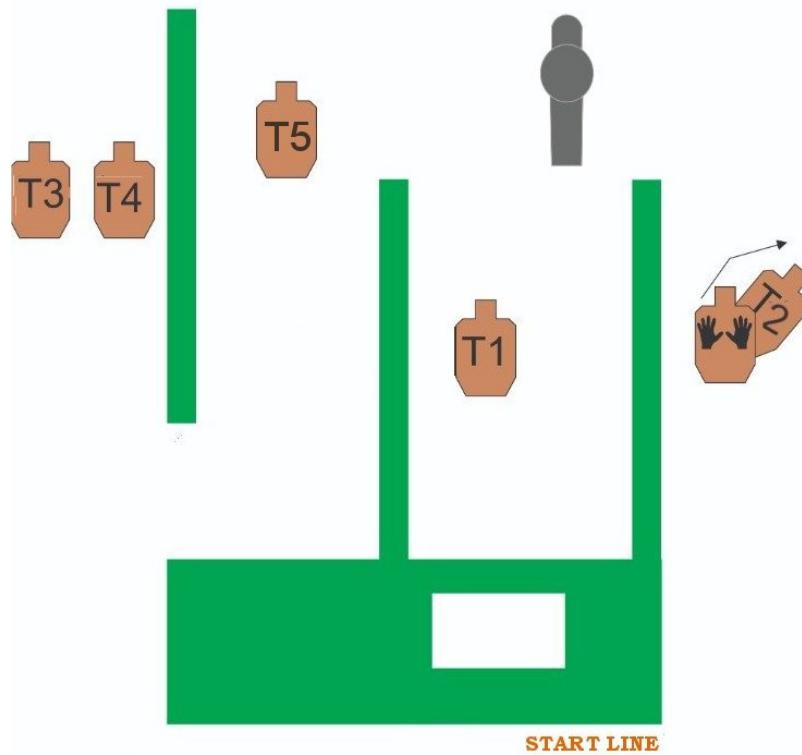
Alvo metal: 01 (um)

Disparos ilimitados: 17 disparos mínimos

Traje de ocultação: Requerido

Uma recarga obrigatória

TIRO DE DEFESA TÁTICO



EXEMPLO 2- SEGURANÇA COMPROMETIDA

Após uma manhã de treino no estande você chega em casa, e no quarto de recarga limpa sua arma e carregadores e começa a municiar como munição de defesa nos mesmos quando escuta vozes e barulho de vidro quebrando. Sem perder tempo carrega sua arma e vai verificar o que está acontecendo, se deparando com marginais já dentro da residência.

Briefing:

Início na **START LINE**, frente para a parede, arma empunhada nas mãos a 45 graus (para o chão), ao sinal sonoro engajar o alvo T1 pela janela e em seguida, buscar os demais alvos ameaçadores.

OBS.: O carregador inserido na arma deverá começar com apenas 6 (seis) munições. Os demais, carregador completos.

Alvos: 7 (sete)

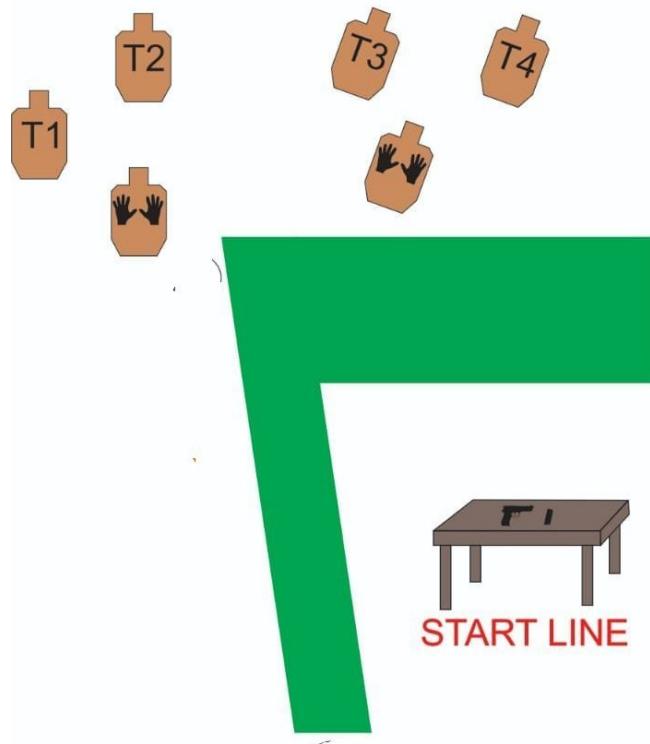
Alvos ameaçadores: 5 (cinco)

Refém: 1 (um)

Metal: 1 (um)

Disparos ilimitados: 11 (onze) disparos mínimos

Traje de ocultação: requerido



EXEMPLO 3- SAINDO PARA O TRABALHO

Você está de saída para ir trabalhar quando escuta vozes altas vindas do lado de fora de sua residência. Rapidamente pega sua arma sobre a mesa municiando e a carregando e vai conferir o que está acontecendo.

Briefing:

Início na **START LINE**, de frente para a mesa, arma e carregador sobre a mesa, demais carregadores no porta carregadores, e a arma desmuniciadas, ferrolho fechado e percursor desarmado. Ao sinal sonoro, carregar a arma e buscar os alvos ameaçadores usando as coberturas disponíveis. Cada alvo deverá ser engajado com 3 (três) disparos mínimos.

Alvos: 06 (seis)

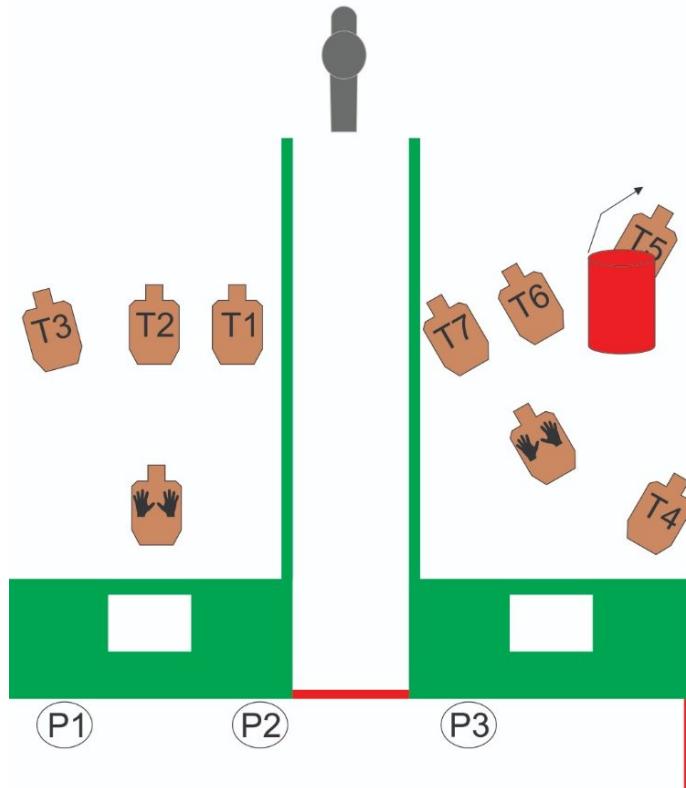
Alvos ameaçadores: 4 (quatro)

Reféns: 2 (dois)

Disparos ilimitados: 12 disparos mínimos.

Traje de ocultação: Não requerido

TIRO DE DEFESA TÁTICO



EXEMPLO 4 – NINHO DE RATOS

Ao passar em frente à uma obra abandonada você escuta gritos de socorro vindo do interior da mesma, saca sua arma e vai verificar o que está ocorrendo.

Briefing:

Início em P1, mãos ao longo do corpo. Ao sinal sonoro sacar e engajar todos os alvos ameaçadores por Fatiamento. O metal deve cair para pontuar.

Alvos: 10 (dez)

Alvos ameaçadores: 7 (sete)

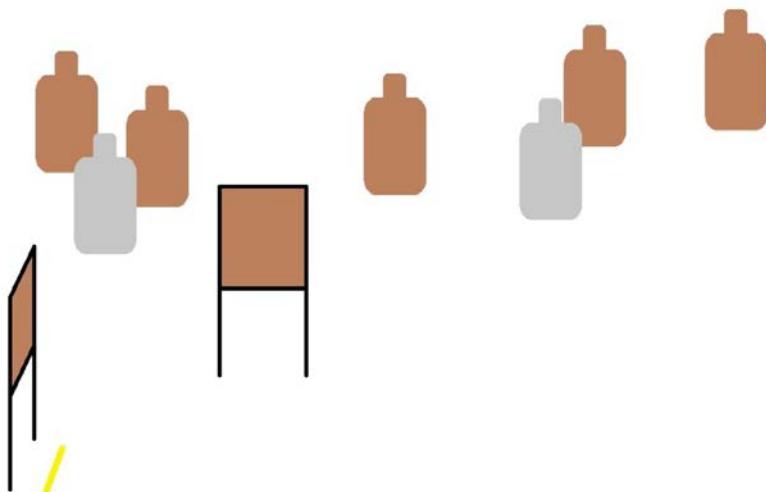
Reféns: 2 (dois)

Metal: 1 (um)

Disparos ilimitados: 15 disparos mínimos.

Traje de ocultação: Requerido

Distância dos alvos:
P1 até T1, T2 e T3: 6 metros.
P2 até pepper: 9 metros.
P3 até T4: 2 metros.
P3 até T5 (bailarina): 5 metros.
P3 até T6 e T7: 6 metros.



EXEMPLO 5 – REMÉDIO FATAL

Segurança:

Deverão ser observados os procedimentos de segurança previstos no Regulamento de TDT.

Cenário:

Você está em um caixa eletrônico, no interior de uma farmácia, quando dois bandidos armados anunciam um assalto logo na entrada. Do lado de fora, mais cinco bandidos dão cobertura. Sem alternativas, você saca a sua arma e, utilizando as técnicas de TDT, reage à ameaça.

Informações Básicas:

Traje de ocultação requerido; posição inicial de pé, com mãos ao longo do corpo; a arma deverá estar carregada e travada, ou destravada com o cão rebatido; a contagem de tiros será ilimitada; 07 (sete) alvos padrão TDT, dos quais 05 (cinco) são ameaçadores e 02 (dois) reféns; 10 (dez) disparos mínimos.

Procedimentos:

Após sinal sonoro, sacar a arma e engajar os alvos à direita com 2 (dois) disparos cada, atentando para a presença de um cliente no caminho. Após, buscar a cobertura disponível e engajar os demais alvos, que representam os bandidos que davam cobertura, com dois disparos cada. Caso haja a necessidade de recarga, pelo fato de estar em um ambiente fechado e, pela dinâmica dos fatos, o carregador poderá ser descartado no chão.



ANEXO C (UNIFORMES)

ATIRADORES





ANEXO D (RESUMO DE PENALIDADES)

ANEXO D (RESUMO DE PENALIDADES)

item	descrição	penalidade
(5)	Regra de 180 graus ou Sweeping	DQ
(6)	Quebra de ângulo (180 graus)	DQ
(8)	Concretizada (DEDO) ou reiterada a iminente violação (dedo no gatilho)	DQ
(11)	Após aviso de uso de EPI: Havendo reincidência, o competidor será desclassificado (DQ) da competição	DQ
(11)	Após aviso (EPI) reincidindo, o espectador será retirado do local, a fim de preservar a sua segurança.	-
(21)	Alvos não engajados corretamente. Um PE para cada alvo não engajado	PE
(25)	Deixar transpor as mãos após uma barreira de proteção. Um PE por alvo engajado assim	PE
(26/2)	Deixar a proteção de um abrigo com arma descarregada. Um PE por infração/conduita	PE
(27)	Cruzar ou entrar em aberturas sem disparar contra alvos visíveis. Um PE para cada conduita/infração	PE
(29)	Atirar a descoberto com ou sem aviso de "ABRIGO". Um PE por alvo engajado de forma irregular	PE
(30)	Deixar de fazer uma recarga mencionada no briefing	PP
(31/1)	Descartar irregularmente carregador com munições	PE
(32)	Fazer recarga exposto a algum alvo. Um PE por alvo ignorado	PE
(33)	Disparar parado em alvos quando o briefing manda em movimento. Um PE para cada alvo engajado disconforme	PE
(35)	Na Contagem Limitada, receberá uma Penalidade (PE) para cada disparo excedente/excluído os melhores	PE
(37)	Os Árbitros que participarem como atletas, não poderão ter conhecimento sobre as pistas misteriosas	CA
(40)	Pista iniciada com atirador em posição incorreta	PE
(43)	Recusa em fazer reshoot - Miss por disparo não efetuado e PE por alvo não engajado	PE
(44)	Competidor interferir na execução da pista de outro	CA
(45)	Dedo no gatilho ao carregar/descarregar sob comando do Árbitro e cano virado para direção insegura	DQ
(69)	Mais de um disparo realizado em um alvo refém gera apenas uma penalidade ao tempo final do competidor	AR
(71)	Mais de 3 disparos na zonas ZERO e UM - Um PE por cada alvo	PE
(72)	Disparos na cabeça quando não autorizados no briefing/exceto alvos móveis ou atirador em deslocamento 1 mão	PE
(73)	Falsa neutralização (impactos só na Zona 3) PE por alvo	PE
(80)	Cada penalidade PE ensejará um acréscimo de 3 (três) segundos	PE
(80)	A penalidade por violação a Procedimento de Pista PP, gerará um acréscimo de 6 (seis) segundos	PP
(81.1)	Árbitro que, comprovadamente, tomar conhecimento de uma violação e deixar de aplicar qualquer penalidade	PE
(82)	O Competidor que violar regra de segurança ou cometer falta disciplinar grave	DQ
(85)	Será aplicada uma Penalidade AR (alvo refém) quando o competidor atingir um alvo não ameaçador	AR
(86)	quando um competidor utilizar, intencionalmente, de quaisquer artifícios para levar vantagem sobre os demais	CA
(96)	competidor tocar o alvo antes da apuração alvo será excluído e será atribuído um miss para cada disparo previsto	-
(103)	Popper Sendo tocado pelo atirador, será atribuído um (miss) ao popper não descoberto	-
(108)	Interferências indevidas por parte do competidor ensejará na aplicação de uma Penalidade (PE), para cada conduita	PE
(108)	Se a conduta acima resultar em vantagem ou prejuízo a qualquer competidor, CA	CA
(111)	Fator abaixo do previsto em 5%	CA
(111)	Fator ultrapassando em 5%	DQ
(119)	Peso do gatilho abaixo do tolerado	DQ
(124)	Carregadores cheios no início da Pista. Descumprimento um PE	PE
(124)	No item acima, caso o atirador tenha agido dessa forma com o intuito de levar vantagem	CA
(154)	Realizar disparos em um alvo, além do limite do abrigo, ensejará na aplicação de uma (PE) para cada alvo	PE
(167)	Árbitro dar dicas ou participar da arbitragem de familiar ou inimigo declarado. PE para cada envolvido	PE
(168)	Idem durante o walk through	PE
(169)	Ingressar na Pista sem autorização do Árbitro	PE

TIRO DE DEFESA TÁTICO



Com a III ETAPA ESTADUAL DE TDT na ATDC em 25 OUT
encerramos o ANO I do TDT



ANEXO E (UNIFORMES ANO II) ATIRADORES



Site Oficial: <https://www.liganacionaltdt.com/>

LIGA NACIONAL DE TDT