



REGULAMENTO TIRO TÁTICO DESPORTIVO – TTD 2020

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS, pessoa jurídica de Direito Privado sem fins lucrativos regularmente inscrita no CNPJ 19.787.249/0001-17, registrada perante o Exército Brasileiro CR n. 113.162, através de sua Diretoria Desportiva estabelece e faz divulgar, nos termos do art. 1º, § 1º da Lei 9.615/98, o presente Regulamento da modalidade PRIVATIVA desta confederação, que deverá ser rigorosamente seguido por todos os atletas, federações e clubes que praticarem o TTD - Tiro Tático Desportivo.

Não temos fórmulas para calibres e não modificamos pistas para torná-las "amigáveis" para os tipos de armas de fogo específicas. O que um Competidor carrega na rua deverá ser o que ele usará nas pistas de competição de TTD.

Armas de Fogo, Coldres, Joelheiras, Cotoveleiras e outros equipamentos deverão ser aqueles que preencham todos os requisitos de segurança para todos.

SEGURANÇA:

A segurança é primordial em todos os momentos. Qualquer um observando um ato inseguro ou uma situação insegura deverá denunciá-lo a um Match Director (M.D.), Range Máster (R.M.) ou Range Officers (R.O.). Se houver um perigo imediato, a pessoa que observa é responsável por chamar um Cessar-fogo. O competidor que for desclassificado não será permitido completar a prova e não será reembolsado das taxas relacionadas a prova ou receber quaisquer prêmios ou premiações.

- Tratar todas as armas de fogo como carregadas em todos os momentos;
- Sempre mantenha a mira na direção mais segura e nunca mire intencionalmente em qualquer coisa que você não está preparado para atirar, inclusive em qualquer parte do seu corpo;
- Sempre mantenha o seu dedo do gatilho fora do guarda-mato da arma, a menos que esteja mirando para algo que você está preparado para atirar;
- Certifique-se de seu alvo, seu arredor e além;
- Nunca aponte para trás numa competição, lembre-se que haverá espectadores assistindo, assim como pessoas do júri;
- Regra de Segurança dos 180 graus: A arma de fogo nunca deve ser apontada em uma direção insegura. Durante a pista o Competidor deve manter a mira da sua arma em todos os instantes apontando para o Down Range (Pára-balas) e/ou para a área do alvo (0 graus) tanto quanto possível. A fim de atingir alvos, mover-se na pista, passar os obstáculos, etc. A mira pode mover-se até 90 graus para a esquerda ou para a direita, para cima ou para baixo.

Responsáveis por uma competição:

- Match Director (M.D.): É o Diretor da Prova, intérprete e árbitro em todos os aspectos das competições e a sua segurança.
- Range Máster (R.M.): Será designado para auxiliar o M.D. e atuará como seu assistente relativo às atividades de alcance, segurança, resolução de desafios para a decisão de um R.O., declarar falhas apropriadas e/ou desqualificações.

- Range Officers (R.O.): Juizes de pistas serão responsáveis por manter as pistas, dando as instruções, operando o timer (temporizador), marcação das pontuações, observando por violações de segurança, registrando o Tempo, alvos, pontuações e outras informações dos Competidores na Sumula. Normalmente, existem pelo menos dois R.O.'s atribuídos a cada pista.
- Responsabilidade de Todos: Todo mundo em um evento TTD é responsável pela segurança de todos e trará qualquer ato ou condição insegura para a atenção de um M.D., R.M. ou R.O..
- Match Director (M.D.) e Range Máster (R.M.) terão autorização expressa, durante as provas, a portarem armas, inclusive municadas.

Requisitos gerais das armas de fogo e materiais:

- **Coldres:** Deverão ser equipados com dispositivos de travamento, do tipo "ALÇA", que impeça o saque quando habilitados, não sendo autorizados dispositivos de retenção por travamento apenas do guarda mato (botão, pressão etc). Deverão cobrir integralmente o guarda mato. Ex.: Coldre Hammer II da empresa Bélica ou similares;
- **Travas:** Travas de segurança internas e externas devem estar operantes e conforme projetado pelo fabricante. Nenhuma trava de segurança poderá ser desconectada, presa, ou de outra forma a se tornar inoperante.
 - **Armas curtas com travas de segurança manual:** Quando equipadas, as armas com travas de segurança externas manuais devem estar na posição ON (habilitadas) e coldreadas até o sinal de início da pista.
- **Armas com funcionamento em DUPLA AÇÃO** devem ter o cão desarmado (quando este recurso estiver disponível) e travadas;
- **Armas com funcionamento em AÇÃO DUPLA somente,** devem estar travadas;

• **Armas com funcionamento em AÇÃO SIMPLES somente**, devem estar com o cão armado e travadas, exceto no caso de possuírem sistema ADC (Armador e Desarmador do Cão), situação em que o cão deverá estar desarmado e a arma travada.

• **Travas de segurança das Armas Longas:** As travas de segurança devem estar na posição ON (habilitada) no início de uma pista e em qualquer momento que ela for carregada, exceto após o sinal de início da pista e o competidor estiver executando o percurso da pista. Irá resultar em um Erro de Procedimento pela falta de acionamento da trava de segurança. Quando o comando "A Espera!" é dada pelo R. O., o competidor poderá posicionar o dedo ou o polegar sobre a trava de segurança na preparação para mover a trava de segurança para o OFF (desabilitada). Se a pista requerer que um competidor coloque uma arma longa carregada numa área designada, a trava de segurança deve estar na posição ON. Deixar de colocar a trava de segurança na posição ON irá resultar em dois Erros de Procedimento a serem avaliados. Se a arma de fogo não permitir a trava de segurança na posição ON e o cão estiver batido não terá nenhuma penalidade. Idem se a arma estiver vazia e a ação estiver bloqueada e aberta.

• **Modificações internas:** Nenhuma modificação interna pode ser feita, o que tornaria a arma de fogo menos segura do que originalmente projetada pelo fabricante;

• **Armas longas:** armas longas devem ser equipadas com o padrão de fábrica ou com ações apropriadas. Serão permitidas as ações com reposição/portadores de munições e Cheek Pads. Recoil Pads também serão permitidas.

- Por uma questão de segurança será obrigatório o uso de bandoleira de 3 (três) pontos nas armas longas de ação 'pump' e semi-auto.

• **Munição gerais:** Munição de fábrica ou recarregadas deverão ter as mesmas especificações, como: peso, velocidade etc. Não serão permitidas as munições com

fatores menores ou reduzidos.

- **Rifle:** Não serão permitidas munições perfurantes, incendiárias, traçantes ou com núcleo de aço. Serão verificadas com um ímã para proteção da pista. A maioria das competições limitarão o calibre em no máximo 6,8 milímetros;

- **Shotgun:** Balotes, chumbo grosso ou birdshot, serão especificados pelo M.D. da Prova. Não serão permitidas munições do tipo: jaquetadas, perfurantes, incendiárias, traçantes, sabot ou outras que possam danificar alvos de aço ou criar um risco de incêndio. Competidores serão responsáveis, do reembolso, por quaisquer danos nos alvos danificados pelo uso de munições não autorizadas.

Estrutura da Competição (Individual):

- As pistas de tiro serão concebidas como pistas de habilidade ou pistas com cenário;

- Pistas de habilidade: desafiarão o competidor em habilidades no manuseio, a precisão e proficiência global com um determinado sistema de arma de fogo em condições preestabelecidas;

- Pistas com cenários: coloca o competidor de encontro com um cenário hipotético para a aplicação do uso da arma de fogo no dia-a-dia. O competidor deve então decidir como executar o percurso e resolver os desafios apresentados de acordo às suas próprias táticas e habilidades;

- Como essas pistas com Cenário, Competidores irão encontrar várias decisões durante o percurso e conjuntos de alvos de ameaças adicionais para fornecer oportunidades para praticarem e avaliarem suas habilidades;

- Avaliar alvos de ameaças e os de não ameaça, disparando a partir de posições de tiros determinados; tomando decisões de como mover-se através de uma pista usando cobertura e/ou trabalhar em torno de barreiras visuais, fazendo controle de munições e equilibrar a necessidade primordial para precisão com velocidade. Uma

exceção a nossa realidade na rua é o uso de vários conjuntos de alvos de ameaças;

- Armas de fogo: aplicará de encontro a um ou dois adversários de ameaças letais. Se no TTD as competições fossem seguidas à risca essa estatística, os Competidores disparariam apenas 10 a 20 tiros durante toda uma pista/prova. Enquanto na verdade o número de ameaças é bem distinto;

- Serão compostos, inicialmente, de 4 a 8 pistas separadas. As pistas podem ser de revólver/pistola, rifle ou espingarda ou uma combinação de armas (DUO). Cada pista é projetada para desafiar as habilidades do Competidor no uso de suas armas de fogo e equipamentos do dia-a-dia.

Estrutura da Competição (em Duplas):

A prática de TTD em duplas é o mais seguro esporte de tiro jamais praticado, pelo que se estabelecem os seguintes princípios:

1. Só existe UM(A) ATLETA com arma em pronto uso de cada vez, que se encontra obrigatoriamente À FRENTE de seu companheiro(a) em relação à linha de tiro, ou seja, o(a) atleta que não estiver atirando se encontrará ATRÁS do(a) atleta que está efetuando sua série de disparos;
2. O(a) atleta que irá atirar só poderá colocar a mão em sua arma APÓS o seu companheiro(a) tocar firmemente seu ombro. Retirar a mão do ombro é sinal para PARAR A SEQUÊNCIA DE DISPAROS;
3. O(a) atleta que não estiver atirando deverá orientar COM AS MÃOS no cinto do atleta que está efetuando sua série de disparos, para garantir a segurança e o trajeto de pista, inclusive e principalmente quando o deslocamento for à retaguarda;
4. O(a) atleta que tiver terminado sua série de disparos coldreará e TRAVARÁ O COLDRE. O(a) outro(a) atleta só poderá retirar a mão do ombro do(a) atirador(a) ativo e se deslocar à frente após se certificar de que seu companheiro(a) COLDREOU A ARMA E TRAVOU O COLDRE.

5. O(a) atleta que terminou sua série, após coldrear e travar a sua arma, aguardará seu companheiro(a) RETIRAR a mão do seu ombro, ocasião em que:

1. Checará visualmente as condições de segurança do cinto, coldre e arma de seu companheiro(a);
2. Estando tudo em ordem, colocará a mão no ombro do companheiro(a), sinal indicativo de que ele(a) pode sacar sua arma e iniciar sua série de disparos.

• Terão as mesmas estruturas da Competição Simples, mais as seguintes, doravante usaremos as siglas A1 (atirador que iniciará a pista) e A2 (atirador que fará a dupla com o A1): - Atirá somente A1 ou A2 e **NUNCA** os dois simultâneos, e, este será motivo de DQ, caso aconteça; - Para iniciar a pista: o A1 só poderá sacar a arma após o aviso do A2, e, o A2 deverá estar com a mão forte no ombro do A1; - Na troca do A1/A2 para A2/A1, deverá A1/A2: travar a arma, coldrear a arma e utilizar o aparato do coldre para o respectivo travamento e segurança do armamento;

- Nos casos que houver resgate de refém/Objeto, deverá o Competidor trazer com a mão forte, orientar a volta e amparar o parceiro com a mão fraca, segurando em alguma parte do corpo/roupa (cinturão, colete tático etc); - Cada um deverá resolver sozinho o(s) pane(s)/falha(s) de arma(s)/munição(ões). Não poderá o A1 resolver para A2 e vice-versa. Se confirmarem a não solução por um dos atiradores da dupla, poderá o parceiro da dupla finalizar a pista, porém, a dupla sofrerá uma penalidade de 20% nas pontuações da pista.

Categorias:

Para atender as diferentes realidades de espaço útil dos estandes nos clubes conveniados, foi necessário dividir o TTD em duas categorias, sendo uma para estandes fechados denominada "**Indoor**" e outra para estandes abertos denominada "**Outdoor**". Ambas contam com as mesmas regras de segurança, de organização, armamentos, pontuações, penalidades e demais regulamentos, sendo somente as estruturas diferentes entre si. **É importante ressaltar que em cada etapa será**

utilizado um mesmo modelo de pista para todos os clubes dentro da respectiva categoria. Este modelo será passado no grupo de operadores do clube na semana que antecede cada etapa.

Armamentos:

Observação: cada modalidade será pertencente à uma categoria, Indoor ou Outdoor, dependendo da estrutura do clube.

Armas Curtas

- Light – Pistola Calibre .380 ACP;
- Standard– Pistolas calibre 9x19mm ou superior, sem mira ótica, monofilares ou bifilares;
- Production – Pistolas Calibre 9x19mm ou superior, obrigatoriamente originais de fábrica, sem customização e sem mira ótica;
- Revolver – Calibre .38 SPL ou superior, sem mira ótica.

Armas Longas

- Carabinas Pump ou Lever Action – Calibre .22LR ou superior;
- Carabinas Ferrolho – Calibre .22 LR;
- Carabinas semiautomático – Calibres .22 LR, .40 S&W ou .30 M1 Carbine;
- Shotgun Pump – 12 Gauge;
- Shotgun semiautomática – 12 Gauge;
- Fuzil semiautomático – 223 REMINGTON, similar ou superior.

Modalidades:

Observação: cada modalidade será pertencente à uma categoria, Indoor ou Outdoor, dependendo da estrutura do clube.

LIGHT

- Pistola Calibre .380 ACP;

STANDARD

- Pistolas calibre 9x19mm ou superior, sem mira ótica, monofilares ou bifilares:

PRODUCTION

- Pistolas Calibre 9x19mm ou superior, obrigatoriamente originais de fábrica, sem customização e sem mira ótica;

REVOLVER

- Calibre .38 SPL ou superior, sem mira ótica.

DUO

- Será a combinação de 2 (duas) armas: sendo uma arma curta e outra longa.

TRIGUN

- Será a combinação de 3 (três) armas: sendo uma arma curta, uma shotgun e um Fuzil semiautomático.

Comandos de Pista:

Início da Pista:

- **Condição 1: "Carregar e ficar pronto"** – O competidor, deverá inserir o carregador, municiar, coldrear e travar o coldre;
- **Condição 2: "Fique pronto"** – O competidor irá iniciar a pista com a arma totalmente vazia;
- **Competidor preparado?** – Indica que o competidor entendeu inteiramente os requisitos da pista;
- **A espera!** – Este comando será seguido do sinal do timer, dentro de 1 até 5 segundos;
- **Sinal do Timer** – Será o som do timer para que o competidor inicie a pista, caso o mesmo fique inerte, o R.O. deverá confirmar se o competidor está pronto, repetindo o comando: "Competidor preparado?" e "A espera!";

- **Pare!** – Em qualquer momento o R.O. poderá parar o competidor durante a pista e o mesmo deverá aguardar as novas instruções do R.O.;
- **Se terminou, desmunicie e mostre a arma vazia** – Se o competidor terminou a pista, deverá continuar apontando a arma para o Down Range (Pára-balas), remover carregador, extrair a munição da câmara e mostrar a arma vazia para o R.O. Nos casos de revolveres deverá apresentar o tambor aberto e vazio. Nas armas longas, extrair todas as munições da câmara e apresenta-la vazia;
- **Se vazia, percutir e coldrear!** – Após este comando o competidor não deverá efetuar mais nenhum disparo e de forma segura percutir e coldrear a arma. Nos casos de revolveres deverá fechar o tambor e coldrear. Nas armas longas (carabina, Shot Gun e Fuzil semi auto 5,56x45mm NATO ou .223 Rem) inserir o sinalizador de câmara vazia (Chamber flag);
- Nas competições DUO e TRIGUN: as Carabinas, Shot Gun e Fuzil semi auto 5,56x45mm NATO ou .223 Rem após o uso, conforme dado no briefing, deverão repousar nos locais designados e travadas, posteriormente, após o termino da pista, o(s) competidor(es) juntamente com o R.O. irá(ao) até o local onde se encontra(m) a(s) arma(s) para os procedimentos de finalização.

Alvos:

- Serão usados para as competições os seguintes alvos:
 - ALVO PADRÃO TTD da Alvos NG.
- Metais: - Deverão sempre estar posicionados, no mínimo, a 10 metros da linha do Competidor. - Deverão sempre cair ou tombar para pontuar.
- Alvos móveis
- Alvos de penalidade (no-Shoot): Serão sempre na cor branca para identificação.

Pontuações:

- Toda pontuação será baseada em tempo, sendo a somatória do tempo da pista mais os tempos relativos aos impactos nos alvos e penalizações, sendo considerado vencedor o atirador que obtiver o menor tempo total.
- O alvo do tipo Padrão TTD terá as seguintes áreas de pontuação:
 - + 0 seg., +2 seg. e +5 seg., sendo obrigatório, no mínimo, dois disparos por alvo

- Erro de Procedimento (não utilizar adequadamente cobertura ou abrigo durante os deslocamentos, solução de panes ou recarga; deixar de tocar o segundo atirador na competição em dupla (DUO); não acionar a trava de segurança da arma para coldrear; não ativar a trava do tipo alça do coldre. Deixar cair carregador municiado; entre outros): +20 seg.;
- Tiro não aproveitado – “MISS” (não acertou o alvo): +10 seg.;
- Tiro em alvo “NO-SHOOT”: +10 seg.;
- Conduta anti desportiva: +25 seg.

Penalidades:

Quaisquer violações das regras abaixo poderão motivar a desqualificação de um Competidor (DQ):

- Transporte de arma de fogo: Devido às várias regras dos clubes, de alto tráfego e múltiplas atividades que ocorrem durante as competições de TTD, as armas serão normalmente conduzidas vazias, sem munição na camara e sem o carregador inserido. Todas as armas de fogo devem ser descarregadas quando ao chegar ou sair de uma pista para outra, inclusive dentro do clube patrocinador da prova. Isso inclui as armas dentro das malas, nas malas de transporte ou armas de fogo no coldre. Qualquer exceção será divulgada no Programa da competição e/ou anúncio.
- Área de carga / descarga de arma: A área de carga / descarga será marcada previamente para permitir aos Competidores que chegam a uma prova com uma arma carregada e que pretende usá-la durante a competição, poder descarregar de forma segura. Se não houver nenhuma área de descarga o Competidor deverá verificar com um M.D., R.M., R.O. ou na área de Juria e, posteriormente, ir até a área determinada por eles. Os competidores não estão permitidos a lidar com armas de fogo em estacionamentos, dentro de veículos, ou qualquer outra área. Armas de fogo encaixotadas ou ensacadas serão apenas para ser removido em um área designada como Área de carga / descarga, Área de Segurança ou em uma outra área aprovada por um M.D.. Competidores legalmente autorizados a transportar uma arma de fogo carregada enquanto fora do alcance e deseja carregar antes de deixar a clube deve usar a área determinada. Se não houver nenhuma área de carga / descarga, o Competidor pode verificar com um R.O. da prova para a permissão e

instruções onde carregar e coldrear.

- Movimentações dentro do clube: Exceto na pista de tiro, todas as armas curtas deverão estar descarregadas, sem munição na camara, sem carregador inserido, coldreada e apontando para o chão. Todas as armas longas deverão estar com a sinalização de camara vazia inserida e/ou camara aberta, assim os M.D., R.M. ou R.O. e os competidores poderão ter a certeza absoluta de que a sua arma está descarregada.

- Área de Segurança: É designada por cartaz e é um lugar onde os Competidores poderão inspecionar, manusear e praticar a seco com a sua arma de fogo. Nenhuma munição é permitida nesta área. Munições inertes, munições de manejo, e munições de proteção (snap caps) serão considerados o mesmo que munição real. A violação desta regra é motivo para desqualificação.

- Manuseio de arma de fogo: Manuseio de uma arma de fogo só é permitido nas Áreas de Segurança ou no local de acordo com as instruções do M.D., R.M. ou R.O.

- Muzzling: ocorre quando o cano da arma do Competidor cruza com qualquer parte do mesmo. A arma de fogo não precisa estar carregada para a ocorrência do Muzzling.

- Regra de Segurança dos 180 graus: A arma de fogo nunca deve ser apontada em uma direção insegura. Durante a pista o competidor deverá controlar a mira da sua arma em todos os instantes, mantendo e apontando para o Down Range e/ou para a área do alvo (0 graus), tanto quanto possível. A fim de atingir alvos, mover-se na pista, passar os obstáculos, etc. A mira pode mover-se até 90 graus para a esquerda ou para a direita, para cima ou para baixo. Será motivo para desqualificação (DQ). Por causa do desenho de pista e devido as variações e limitações, o M.D., R.M. ou R.O. poderá reduzir a Regra de Segurança 180 graus. Esta informação será dada e explicada a cada Competidor como parte do briefing.

- Controle do dedo do gatilho: O dedo do gatilho deve estar fora do gatilho e fora do guarda-mato, a menos que for para atingir os alvos designados. Isso inclui carga, descarga, movendo-se entre posições de tiro e resolução de pane de munição/arma.

Inicialmente, o Competidor receberá uma advertência. Repetidas violações irão resultar em desqualificação (DQ).

- Se um Competidor deixar cair uma arma de fogo a qualquer momento fora da pista; ele deverá chamar um M.D., R.M. ou R.O. que vai recuperar de forma segura,

verificar se ela está descarregada e entregá-la de volta para o Competidor. Se um Competidor deixar cair a arma descarregada em uma área de segurança, ou outra área onde o Competidor está autorizado a lidar com uma arma de fogo, o Competidor normalmente receberá um aviso de um M.D., R.M. ou R.O.. No entanto, ele pode ser desclassificado com base nas circunstâncias do incidente.

- Se um competidor deixar cair uma arma carregada ou descarregada durante uma pista de tiro ele não poderá recuperar a arma de fogo. Ele deverá parar imediatamente a pista e aguardar instruções do R.O.. O Competidor será desqualificado (D.Q.) da Competição pelo M.D. ou R.M. da prova sobre as circunstâncias do incidente reportado pelo R.O. da pista. A Súmula do Competidor será marcado para indicar que ele deixou cair uma arma de fogo e será desclassificado da prova.

- Disparo negligente: Ocorre quando a arma dispara durante carregamento, recarga, descarga, resolução de pane ou quando a execução de uma pista e enquanto não estiver visando um alvo, quando numa pista o disparo atingir o chão dentro de 3 metros do Competidor com nenhum alvo válido na área de impacto, ou quando um tiro sai da pista, ou como acima de uma pára-balas. Isso irá resultar em Desqualificação (D.Q.) da competição.

- Se verificar que o disparo foi causado pela quebra da arma de fogo, o incidente deverá ser classificado como um disparo acidental e o Competidor não será desqualificado. No entanto, o Competidor não terá permissão para re-fazer a pista e a arma de fogo não poderá ser utilizada em quaisquer outras pistas. A Súmula do competidor será marcada para indicar a desqualificação daquela pista devido a um disparo acidental. Mesmo se o competidor tenha acertado alvos válidos antes do disparo acidental, eles não serão marcados e será escrito D.Q. no espaço Tempo e a Juria registrará a pista como um DQ e será penalizado 0 em Pontos.

- Proteção dos olhos e ouvidos: proteção dos olhos e ouvidos é obrigatória para todos competidores, M.D., R.M. ou R.O. e observadores. Caso a proteção dos ouvidos de um Competidor cair ou deslocar durante uma pista, o R. O. irá parar a pista, permitir que o competidor o ajuste, além de solicitar ao Competidor que refaça (re-shoot) a pista novamente. Se a proteção dos ouvidos cai ou desloque pela segunda vez o R. O. irá parar a pista e não será permitido refazer a pista. A Súmula do Competidor será marcado para indicar a perda de proteção dos ouvidos e será marcado que o Competidor não terminou a PISTA (DNF – Did Not Finish). Mesmo

Divisão de Tiro Tático Desportivo

se o Competidor tenha acertado alvos válidos antes de ser parado eles não serão pontuados e DNF será escrito no espaço Tempo. A Juria irá marcar DNF no lugar de um tempo atirado na página de resultados de pontuação.

- Nenhum competidor durante as provas e nos intervalos da competição poderá estar sob a influência de álcool ou drogas.
- Conduta antidesportiva: conduta antidesportiva é contraditório com o espírito da competição e aplicação da lei não sendo aceitável em nossas partidas. Casos extremos de conduta antidesportiva estão sujeitas a desqualificação de uma pista de tiro, ou a competição inteira, como determinado pelo M.D. ou R.M.
- O M.D. deve sempre relatar os casos extremos de conduta antidesportiva ao Tribunal de Justiça Desportiva - TJD, junto com a informação da penalidade aplicada mediante sua decisão fundamentada. O TJD pode, de ofício, julgar pela anulação, abrandamento ou agravamento da penalidade.

Araraquara, 10 de fevereiro de 2020

JACK CHANG
Diretor Desportivo
Presidente do TJD

HENRIQUE ADASZ
Presidente