



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

REGULAMENTO – TIRO TÁTICO DESPORTIVO - TTD

O Tiro Tático Desportivo é um esporte de ação com armas de fogo, individual, em duplas ou times, que tem por objetivo a DIMINUIÇÃO de custos tanto para os clubes de tiro quanto para os atletas. Há equilíbrio entre atiradores de diferentes poderes aquisitivos. As regras de segurança dispostas no presente regulamento foram exaustivamente testadas, cumprem e ultrapassam qualquer standard anteriormente existente. 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 e outros equipamentos deverão ser aqueles que preencham todos os requisitos de segurança para todos. Coletes táticos, capacetes, luvas, joelheiras, cotoveleiras e outros acessórios não poderão trazer vantagem ao competidor ou prejudicar sua mobilidade nas pistas.

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 Master (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 ela ou receber quaisquer prêmios ou premiações.

1. Tratar todas as armas de fogo como carregadas em todos os momentos;



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

2. 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;
3. 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;
4. Certifique-se de seu alvo, seu arredor e além;
5. Nunca aponte para trás numa competição, lembre-se que haverá espectadores assistindo, assim como pessoas do júri;
6. 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;
7. Ao final de cada pista, a arma deverá ser desmuniada e percutida em área segura a critério do M.D.

Responsáveis por uma competição:

1. **Match Director (M.D.):** É o Diretor da Prova, intérprete e árbitro em todos os aspectos das competições e a sua segurança;
2. **Range Master (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;
3. **Range Officers (R.O.):** Juizes de pistas serão responsáveis por manter as pistas, dando as instruções, operando o timer (cronometro), marcação das pontuações, observando por violações de segurança, registrando o tempo, alvos, pontuações e outras



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

- informações dos Competidores na Sumula. Normalmente, existem pelo menos dois R.O. 's atribuídos a cada pista;
4. 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.;
 5. Match Director (M.D.) e Range Master (R.M.) terão autorização expressa, durante as provas, a portarem armas, inclusive municadas.

Requisitos gerais das armas de fogo e materiais:

1. **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;
2. **Porta Carregadores:** Deverão apresentar mecanismo de retenção por pressão ou através de fechamento por abas, de forma que, mesmo quando posicionados de cabeça para baixo, mantenham os carregadores seguros. Podem ser confeccionados em polímero, couro, nylon ou outro material resistente. Durante o percurso da pista de tiro os atletas poderão descartar seus carregadores desmunicados no chão, recolhendo-os após o final da prova. Caso seja descartado ou caia um carregador municado no chão durante a prova, o atirador ou dupla serão punidos com um Erro de Procedimento;
3. **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;
4. 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;



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

5. Armas com funcionamento em DUPLA AÇÃO devem ter o cão desarmado (quando este recurso estiver disponível) e travadas;
6. Armas com funcionamento em AÇÃO DUPLA somente, devem estar travadas;
7. 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;
8. 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. 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 um Erro de Procedimento a ser avaliado. 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;
9. Modificações internas: Nenhuma modificação interna pode ser feita, de forma a tornar a arma de fogo menos segura do que originalmente projetada pelo fabricante;
10. 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;



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

11. 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;
12. 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;
13. 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):

1. As pistas de tiro serão concebidas como pistas de habilidade ou pistas com cenário;
2. 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;
3. 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;
4. Através das pistas com Cenário, Competidores encontrarão várias decisões durante o percurso e conjuntos de alvos de ameaças adicionais para fornecer oportunidades para praticarem e avaliarem suas habilidades;



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

5. 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, abrigando-se ou, na falta de abrigo próximo, reduzindo sua silhueta no ato de recarregar a arma, fazendo controle de munições e equilibrando a necessidade primordial para precisão com velocidade;
6. 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;
7. O indicador do atirador de que concluiu a pista se dará com o travamento da arma, quando esta permitir, e seu respectivo coldreamento e acionamento do dispositivo de retenção do coldre.

Estrutura da competição (em duplas):

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):

1. Atirárá somente A1 ou A2 e NUNCA os dois simultâneos, e, este será motivo de DQ, caso aconteça;
2. 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;
3. A mão forte deverá, durante toda pista, permanecer em contato com o atirador que estiver efetuando os disparos, exceto quando da necessidade de resgate de refém/objeto;
4. Na troca do A1/A2 para A2/A1, deverá A1/A2: travar a arma, coldrear e utilizar o aparato do coldre para o respectivo travamento e segurança do armamento;
5. 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



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

- mão fraca, segurando em alguma parte do corpo/roupa (cinturão, colete tático etc);
6. Cada um deverá resolver sozinho a(s) pane(s)/falha(s) de arma(s)/munição(ões). Não poderá o A1 resolver para A2 e vice-versa. O procedimento de recarregar a arma deverá ser realizado com ambos os atiradores protegidos. 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 um erro de procedimento;
 7. O indicador dos atiradores de que concluíram a pista se dará com o travamento das armas, quando estas permitirem, e seus respectivos coldreamentos acionamento dos dispositivos de retenção dos coldres.

Divisões:

1. Armas Curtas

- ✓ Light – Pistola Calibre .380, sem mira ótica, monofilares ou bifilares;
- ✓ Hard– Pistolas calibre 9mm ou superior, sem mira ótica, Monofilares ou Bifilares;
- ✓ Revolver – Calibre .38 ou superior, sem mira ótica.

2. Armas Longas

- ✓ Carabinas Pump ou Lever Action – Calibre .22 ou superior;
- ✓ Carabinas Ferrolho – Calibre .22;
- ✓ Carabinas Semi-Auto – Calibres .22, .40 S&W ou .30 Carbine;
- ✓ Shot Gun Pump – Gauge 12;
- ✓ Shot Gun Semi-Auto – Gauge 12.

3. Duo

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



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

Comandos de pista:

1. 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;
2. "Competidor preparado?" – Indica que o competidor entendeu inteiramente os requisitos da pista;
3. "A espera!" – Este comando será seguido do silvo do apito e respectivo início da contagem de tempo em cronômetro;
4. "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.;
5. "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) ou ir até área apropriada, definida pelo M.D., 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 e apresenta-la vazia;
6. "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 inserir o sinalizador de camara vazia (Chamber flag);
7. Nas competições DUO: as armas longas 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(ão) até o local onde se encontra(m) a(s) arma(s) para os procedimentos de finalização.



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

Alvos:

1. Alvo Padrão TTD;
2. Metais: Deverão sempre estar posicionados, no mínimo, a 10 metros da linha do Competidor. Deverão sempre cair ou tombar para pontuar;
3. Alvos móveis;
4. Alvos de penalidade (no-Shoot): Serão sempre na cor branca para identificação.

Pontuações:

1. 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;
2. 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;
3. Erro de Procedimento (não utilizar adequadamente cobertura ou abrigo durante os deslocamentos, solução de panes ou recarga; deixar de tocar o segundo atirador no caso de competição em dupla; 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.;
4. Tiro não aproveitado – “MISS” (Não acertou o alvo): +10 seg.;
5. Tiro em alvo “No-shoot”: +10 seg.;
6. Conduta anti desportiva: +25 seg.

Penalidades:

1. Quaisquer violações das regras abaixo poderão motivar a desqualificação de um Competidor (DQ):
2. Simular deslocamentos ou movimentos durante o briefing;



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

3. 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 câmara 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 maletas, nas malas de transporte ou armas de fogo no coldre. Qualquer exceção será divulgada no Programa da competição e/ou anúncio;
4. 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. e, posteriormente, ir até a área determinada por eles. Aos competidores não serão permitidos lidar com armas de fogo em estacionamentos, dentro de veículos, ou qualquer outra área. Armas de fogo encaixotadas ou ensacadas serão apenas para serem removidas 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 desejem carregar antes de deixar o clube deverão 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;
5. Movimentações dentro do clube: Exceto na pista de tiro, todas as armas curtas deverão estar descarregadas, sem munição na câmara, sem carregador inserido, coldreada e apontando para o chão. Todas as armas longas deverão estar com a sinalização de câmara vazia inserida e/ou câmara aberta, assim os M.D., R.M. ou



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

R.O. e os competidores poderão ter a certeza absoluta de que a sua arma está descarregada;

6. 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;
7. 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.;
8. 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;
9. 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. 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;
10. 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 irá resultar em desqualificação (DQ);



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

11. 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;
12. 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;
13. 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;
14. 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 refazer 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



ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ATIRADORES CIVIS DIVISÃO DE TIRO TÁTICO DESPORTIVO

acertado alvos válidos antes do disparo acidental, eles não serão marcados e será escrito D.Q. no espaço Tempo;

15. 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. Caso a proteção dos ouvidos caia 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 se o Competidor tenha acertado alvos válidos antes de ser parado eles não serão pontuados e DNF será escrito no espaço Tempo;
16. Nenhum competidor durante as provas e nos intervalos da competição poderá estar sob a influência de álcool ou drogas;
17. 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.;
18. 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.