

PISTA 1 – INVASÃO DE PROPRIEDADE

Cenário:

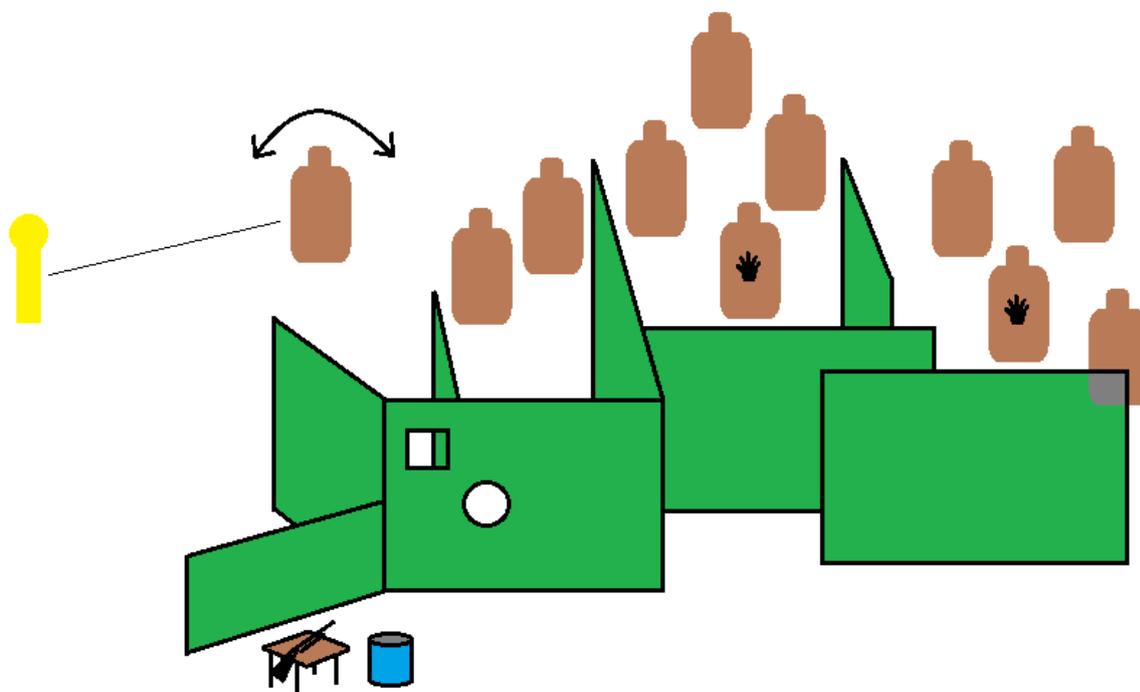
Você está em sua fazenda quando percebe a presença de vários indivíduos armados, numa clara tentativa de invasão. Você ordena que parem, mas eles não obedecem. Sem alternativas, uma vez que a unidade policial mais próxima fica a vários quilômetros do local, você defende a sua integridade e de sua família utilizando as técnicas de Tiro Defensivo.

Informações Básicas:

Traje de ocultação NÃO requerido; posição inicial de pé com as mãos ao longo do corpo; a espingarda calibre 12 estará sobre a mesa, carregada com 1 (uma) munição, pronta para uso; a arma curta estará no coldre, carregada e travada, ou destravada e com o cão rebatido; o tempo do primeiro disparo Não será considerado; a contagem de tiros será ilimitada; 9 (nove) alvos ameaçadores e 2 (dois) alvos reféns; 1 (um) metal popper, 19 (dezenove) disparos mínimos; uma recarga obrigatória.

Procedimento:

Após o sinal sonoro, pegar a espingarda sobre a mesa e engajar o popper à sua frente, e em seguida colocá-la, com o cano apontado para baixo, dentro do tambor. Em seguida sacar a arma curta do coldre e neutralizar os demais alvos ameaçadores, em prioridade defensiva. Caso o atirador não derrube o popper com o disparo de calibre 12, deverá colocá-la no tambor, com o cano apontado para baixo, sacar a arma curta e derrubá-lo, para só então neutralizar os demais alvos.



PISTA 2 – FUGA DA FAZENDA

Cenário:

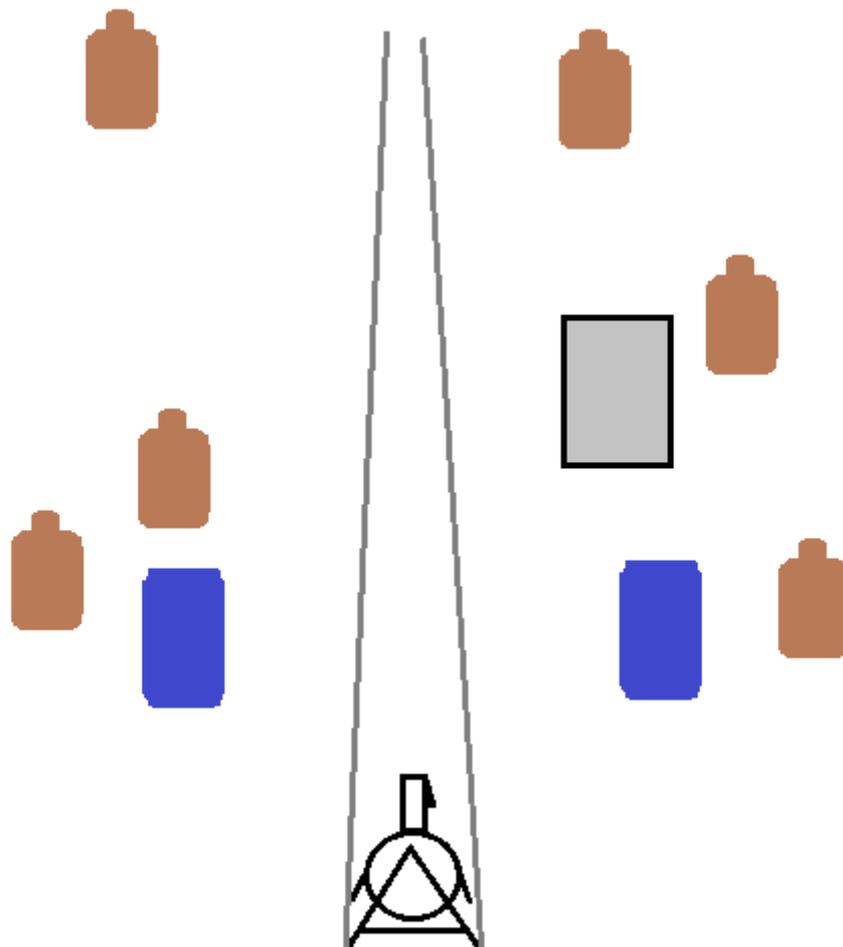
Você acaba de reagir à invasão da sua fazenda e, percebendo haver mais invasores, e que sua família já está em segurança, pois fugiram com o carro, pega o cavalo e tenta fugir também, mas é interceptado por outros homens armados. Utilizando as técnicas de tiro defensivo, você reage à iminente agressão.

Informações Básicas:

Traje de ocultação NÃO requerido; posição inicial montado no cavalo, empunhando a arma na direção do pára balas; a arma deverá estar carregada e travada, ou destravada com o cão rebatido; o tempo do primeiro disparo NÃO será considerado; a contagem de tiros será ilimitada; 6 (seis) alvos ameaçadores; 12 (doze) disparos mínimos.

Procedimento:

Após o sinal sonoro, com o cavalo em movimento, neutralizar os alvos ameaçadores que se apresentarem, em prioridade defensiva.



PISTA 3 – CENÁRIO DESCONHECIDO

Cenário:

Pista em que o competidor não tem informações prévias sobre ela, proporcionando maior adrenalina e conseqüentemente maior atenção por parte do competidor, justamente pelo fato de chegar bem próximo de uma situação real de defesa.

Informações Básicas:

Traje de ocultação requerido; posição inicial de pé, de frente para a porta; mãos ao longo do corpo; a arma deverá estar no coldre, carregada e travada, ou destravada com o cão rebatido; o tempo do primeiro disparo não será considerado.

Procedimento:

Após o sinal sonoro, sacar a arma e, atentando para a quebra de ângulo de sobrevoo de cano pelos membros, abrir a porta e neutralizar as ameaças que se apresentarem.



PISTA 4 – O TERROR CONTINUA

Cenário:

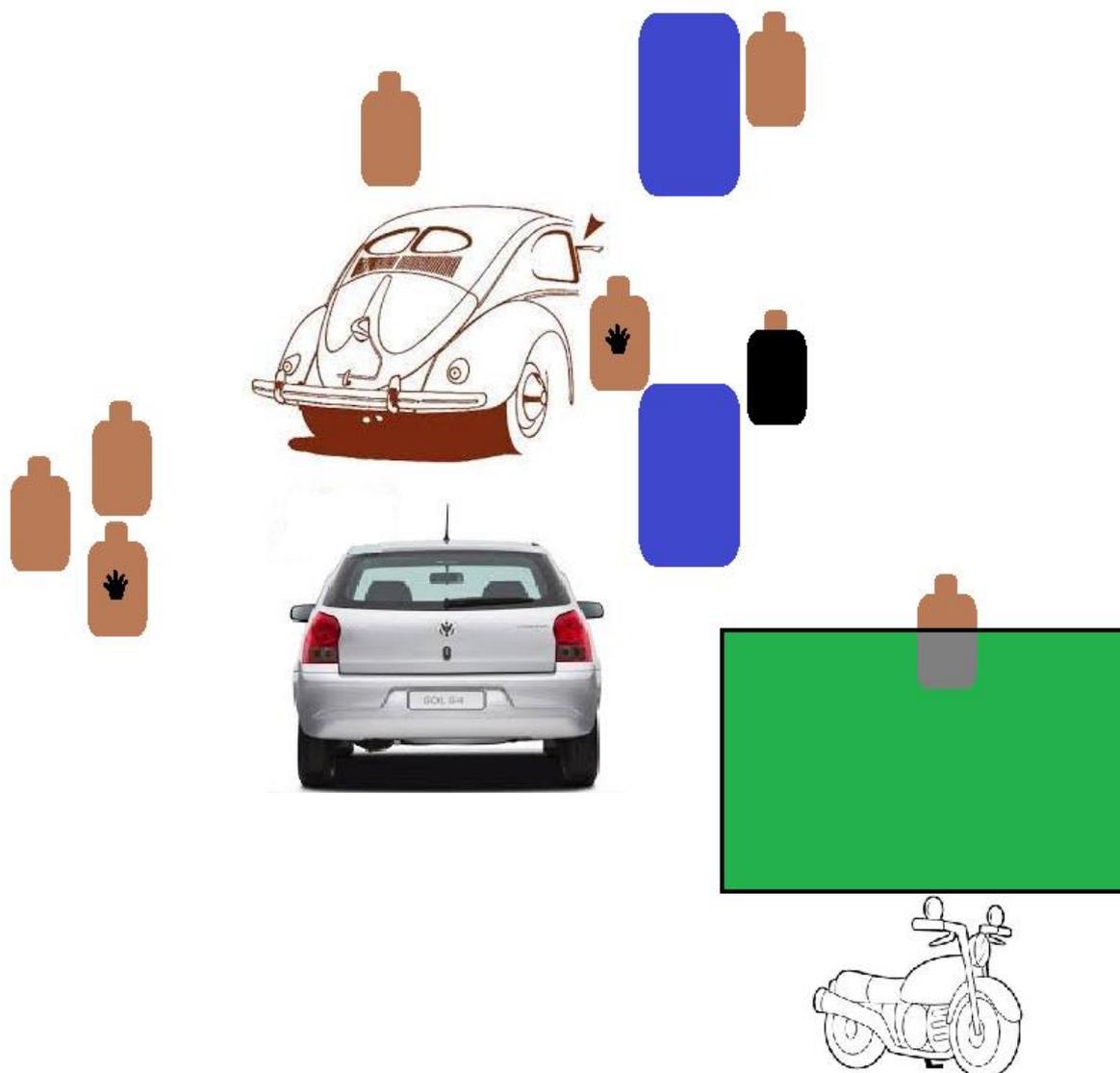
Após fugir a cavalo, você consegue chegar à casa do administrador da fazenda e pega a sua moto e continua a fuga, mas acaba parando em um trecho da estrada onde os invasores atacaram dos veículos que estão atravessados na pista. Mais uma vez, você reage à ameaça.

Informações Básicas:

Traje de ocultação NÃO requerido; posição inicial sobre a motocicleta, com as mãos no guidão; a arma deverá estar no coldre, carregada e travada, ou destravada com o cão rebatido; o tempo do primeiro disparo NÃO será considerado; a contagem de tiros será ilimitada; 06 (seis) alvos ameaçadores, 2 (dois) alvos reféns; 11 (onze) disparos mínimos.

Procedimento:

Após o sinal sonoro, descer da motocicleta e, após buscar o abrigo, engajar os alvos à sua frente. Em seguida, buscar os demais alvos ameaçadores, em prioridade defensiva, atentando para que os reféns não sejam atingidos. O alvo com o corpo pintado de preto representa um colete balístico, devendo ser engajado com, no máximo, um disparo na área descoberta.



PISTA 5 – FIM DO TERROR

Cenário:

Você finalmente consegue chegar ao centro da cidade mais próxima, mas percebe que ali também fizeram saques e depredações. Você consegue se abrigar em um carro forte que foi saqueado e abandonado, de onde tentará, já quase sem munição, neutralizar os últimos vândalos remanescentes.

Informações Básicas:

Traje de ocultação NÃO requerido; posição inicial de pé, no interior do carro blindado, com as mãos ao longo do corpo; a arma deverá estar no coldre, carregada COM 12 (DOZE) MUNIÇÕES e travada, ou descarregada com o cão rebatido; o tempo do primeiro disparo será de até 3 (três) segundos; a contagem de tiros será LIMITADA; 6 (seis) alvos ameaçadores e 1 (um) alvo refém; 11 (onze) disparos máximos.

Procedimento:

Após o sinal sonoro, sacar a arma e engajar os alvos à sua frente, pelas seteiras do carro blindado. O alvo pintado de preto representa colete balístico, devendo ser engajado com ao menos um disparo na área descoberta.

