



REGULAMENTO DA PROVA

CEACC DEFENSE

Atualizado em 02.02.2025

CEACC DEFENSE

I – Objetivo

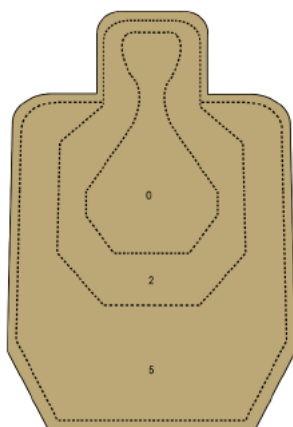
Regulamentar a prova CEACC DEFENSE no âmbito do Clube de Atiradores, Caçadores e Atiradores do Distrito Federal - CEACC. Esta prova é realizada em estande indoor de 10m indoor, sendo uma modalidade dinâmica de tiro desportivo que simula cenários da vida real, praticada com armas e equipamentos que possuam as mesmas características e condições de emprego aplicáveis à uma situação de autodefesa.

II- Descrição da Prova

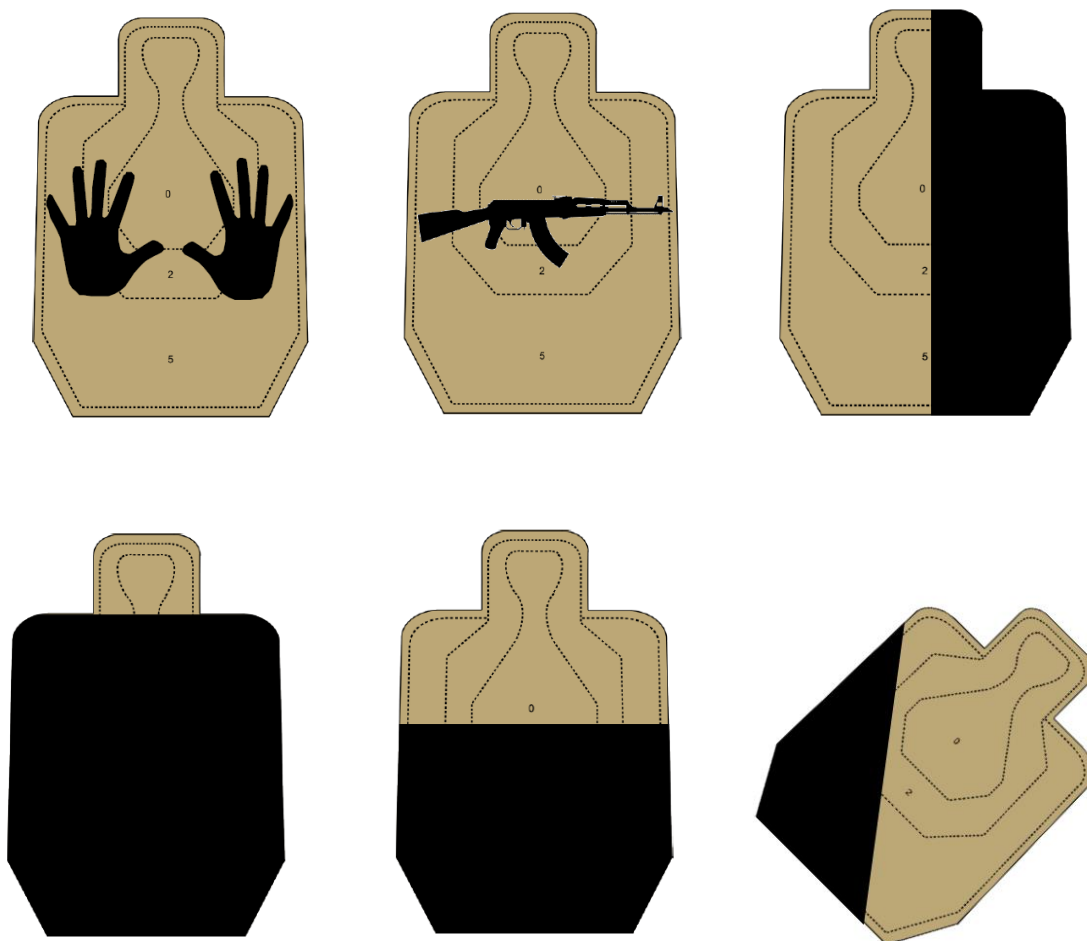
a) Modalidades:

- 1) Revolver
- 2) Pistola Calibre Menor
- 3) Pistola Calibre Maior
- 4) BiGun

b) Alvo: Alvos padrões IDSC/IPSC em diversas disposições conforme a montagem da pista de cada prova. Podendo ser utilizado quaisquer um deles e em qualquer quantidade necessária para montagem da pista, além de alvos acessórios não constantes neste regulamento, desde que evite o ricochete de projétil.



CEACC DEFENSE



C) Descrição:

O competidor ao comando do árbitro se colocará na posição inicial descrita no briefing da pista de tiro. Não havendo uma posição de início diferenciada descrita no briefing, o competidor se posicionará com o corpo ereto, pés paralelos tocando completamente o solo e os braços deverão estar estendidos, lateralmente, ao longo do corpo em posição natural. O briefing da pista jamais poderá exigir que o competidor saque a arma do coldre com a mão inábil (mão fraca). O competidor não poderá alterar a sua posição após o comando “standby” e antes do sinal sonoro do timer.

Após o sinal do timer, se a posição de saída for em pé e exposta aos alvos (sem cobertura), o competidor deverá se movimentar (deslocar) lateralmente ou diagonalmente, conforme o ambiente, antes de efetuar o disparo, a fim de simular uma situação de dificuldade da visada de um agressor (saído do “X”) e buscando o engajamento dos alvos previstos, não devendo alvejar os reféns conforme explicado durante o briefing.

Um alvo é considerado engajado quando o competidor executar a quantidade mínima de disparos prevista no briefing em sua direção, mesmo que os disparos não atinjam o alvo visado. O engajamento dos alvos deverá ser executado do posto de tiro previsto ou autorizado no briefing. O engajamento do alvo em posição diversa da especificada no briefing resultará no descarte dos melhores disparos excedentes. Deixar de engajar os alvos corretamente ensejará na aplicação de um Procedural Error (PE) para cada alvo não engajado. Podem ser

CEACC DEFENSE

requeridos no briefing disparos na cabeça ou no tronco do alvo de papel. Caso não haja o número de impactos previstos para a região do alvo considerada, os tiros faltantes serão computados como “misses”, ainda que haja mais impactos na outra região do alvo. Os alvos deverão ser engajados, em regra, em prioridade defensiva (Defensive Pistol, DP) podendo haver o engajamento em sequência defensiva (Defensive Sequence, DS), conforme o estabelecido no briefing.

Prioridade Defensiva (DP): É o modo de engajamento principal no qual o competidor alveja os alvos de acordo com o maior grau de ameaça. A maior ameaça é baseada na distância dos alvos visíveis dos mais próximos para os mais distantes ou aqueles que primeiramente se apresentam (fatiamento) quando ele estiver atirando em cobertura. O briefing da pista poderá prever outras condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro, ainda que o alvo não seja aquele que esteja posicionado mais próximo do competidor. Um alvo ameaçador mais longe portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça, desde que o competidor em cobertura não visualize outro alvo antes dele. Na regra acima, o alvo ameaçador deve ter a arma pintada ou adesivada nele e deverá constar expressamente no briefing que se trata de um alvo de maior grau de ameaça em relação aos outros.

Sequência Defensiva (DS): É o modo de engajamento que poderá ser previsto no briefing quando o competidor tiver que alvejar os alvos, visíveis ao mesmo tempo e posicionados até um metro de distância entre eles, com um disparo em cada um deles para em seguida dar mais um disparo em cada um deles, começando, por exemplo, pelo alvo da direita ou da esquerda, para em seguida retomar inversamente a primeira sequência de disparos realizada (1-1-2-1-1), quando se tratar de 3 (três) alvos. A disposição dos alvos a serem engajados em DS é considerada tanto na lateralidade quanto na profundidade, uma vez que nesse tipo de engajamento os alvos apresentam graus de ameaças igualitários e, por isso, pouco importa se um alvo está ou não na frente do outro. Deixar de executar corretamente uma DS, quando estipulada expressamente no briefing, ensejará na aplicação de um Procedural Error (PE).

Em pista de contagem ilimitada, o competidor somente poderá realizar disparos adicionais no alvo, quando quiser melhorar o seu resultado, após a realização da DS. O briefing da pista poderá prever condições de maior grau de ameaça de um alvo sobre o outro quando o competidor estiver disparando em sequência defensiva. Um alvo ameaçador portando uma carabina automática, por exemplo, pode ser considerado de maior grau de ameaça em relação a um alvo portando uma arma curta. Neste caso, a sequência defensiva deverá ser executada conforme o grau de ameaça especificado no briefing.

O competidor deverá se deslocar sempre em cobertura, que consiste na barreira física existente entre o competidor e os alvos a serem engajados, simulando uma barreira de proteção a ser utilizada numa situação de autodefesa. Poderá ser previsto no briefing que o competidor, ao engajar os alvos em cobertura, deverá posicionar a sua arma antes do limite da barreira física da cobertura, simulando uma situação de autodefesa em que um marginal poderia derrubar a sua arma com um golpe, devendo ser utilizada nesta hipótese uma barreira física ou uma linha de falta específica para esse fim.

Nas competições do CEACC DEFENSE os disparos serão realizados preferencialmente em movimento. Ou seja, Tiro em movimento consiste nos disparos sendo executados em movimentos naturais de deslocamento, preferencialmente, de afastamento lateral ou diagonal do competidor em relação aos alvos ameaçadores. Não se pode desconsiderar as regras de cobertura e de engajamento dos alvos na execução de tiro em movimento. O movimento do competidor será restringido, preferencialmente, por obstáculos físicos, tais como: faixas, cordas, mesas, dentre outros objetos. A linha de falta é uma alternativa ao uso de obstáculos físicos.

Ao carregar, recarregar ou descarregar a arma durante a execução das ações comandadas pelo DSO/Árbitro, o dedo do competidor deverá permanecer visivelmente fora do protetor do gatilho e o cano da arma deverá estar posicionado em direção ao para-balas.

Uma arma nunca deverá ser apontada em uma direção que não seja segura, seja na pista de tiro, na área de segurança ou na área de descarga e recarregamento. Na pista de tiro o competidor deve controlar, a todo o

CEACC DEFENSE

momento, a direção do cano, inclusive não apontando ou atravessando a boca do cano da arma para qualquer parte do seu corpo ou de outra pessoa, exceto na varredura abaixo do cinto, no movimento de colocar e retirar a arma do coldre, desde que o dedo esteja claramente estendido fora do interior do protetor do gatilho. Quando o cano da arma do competidor estiver próximo à quebra de ângulo, o DSO/Árbitro comandará (cano), sempre que possível, a fim de que o competidor melhore a posição do cano da sua arma. Tal comando não visa desconsiderar a violação da regra de controle de cano já configurada, mas tão somente evitar a concretização de uma violação às normas de segurança, que enseja na aplicação do DQ. As armas devem estar apontadas diretamente para os alvos que devem ser engajados em observância às 3 (três) regras de controle de cano, descritas abaixo, que podem ser empregadas isoladamente ou cumulativamente, conforme o disposto no briefing.

Regras dos 180 graus: Consiste num arco horizontal e vertical imaginário perpendicular à linha central do estande de tiro, também imaginária, no qual o competidor deverá manter o controle do cano da sua arma dentro dessa área do arco, salvo se especificado de modo diverso uma angulação menor. As ações executadas pelo competidor decorrentes dos comandos dos DSO's/Árbitros, as soluções de panes e os deslocamentos sem a realização de disparos deverão ser efetuados com a arma direcionada para o para-balas do fundo.

Pontos de Controle de Cano: Dependendo das circunstâncias, a área imaginária de 180 graus pode ser diminuída à critério do DSO/Árbitro. Neste caso, deverá haver sinalização nessa área reduzida ou a indicação de um referencial físico e tal informação deve ser dada e explicada no briefing da competição. Inexistindo uma sinalização especial para delimitação de ângulo, será aplicada a regra dos 180 graus como padrão.

Zona de Exclusão de Cano: São áreas marcadas em objetos no qual o competidor não poderá direcionar o cano de sua arma. Essa delimitação será utilizada, obrigatoriamente, nas pistas de tiro em que houver a abertura de portas e janelas.

O dedo do competidor deverá permanecer fora do protetor do gatilho (guarda-mato) durante as ações executadas decorrentes dos comandos dos DSO's/Árbitros, soluções de panes e nos movimentos na execução da pista de tiro, exceto quando ele estiver apontando, atirando nos alvos ou executando procedimento de disparo a seco por término da sua série de tiro, sob a supervisão do DSO/Árbitro.

São considerados movimentos na execução da pista de tiro: Mudar a posição de tiro (da posição sentada para a em pé, da posição de pé para a ajoelhada e diversas outras situações correlatas). Dar mais de dois passos simples (comuns) para qualquer direção. Cada disparo dado configura um novo movimento na execução da pista a ser considerado.

Ao longo de toda a prova os competidores deverão estar com as suas armas desmuniçadas e descarregadas, exceto quando os mesmos receberem, por ocasião do início da execução da sua pista de tiro, o comando verbal do DSO/Árbitro. Os carregadores somente poderão ser inseridos nas armas, sob comando do DSO/Árbitro, quando o competidor for iniciar a sua pista de tiro. No início e no término da execução da pista de tiro de cada competidor, o DSO/Árbitro comandará, respectivamente, "pista quente" e "pista fria". O comando "Pista Quente", significa que todos os presentes deverão utilizar os equipamentos de proteção individual e não deverão se aproximar da área de tiro, pois será iniciada uma sessão de tiro na pista. O comando "Pista Fria", significa que a sessão de tiro se encerrou e que as pessoas autorizadas poderão ingressar no interior da pista de tiro, a fim de conferir as marcações, obrear e preparar a pista para o próximo competidor.

Se durante a execução da pista de tiro o competidor deixar cair uma arma ou provocar a sua queda, carregada ou não, o DSO/Árbitro imediatamente gritará: "PARE" e será atribuído deste, recolher a arma caída e certificar-se que ela está descarregada antes de entregá-la ao competidor. A queda de uma arma carregada em qualquer local da competição ou a queda de uma arma descarregada após o comando "Pista Quente" ensejará na desclassificação (DQ) do competidor. O DSO/Árbitro ao recolher uma arma caída deverá manuseá-la com a boca do cano virado para o para-balas ou em direção segura quando a arma não tiver caído na pista de tiro.



CEACC DEFENSE

A responsabilidade pelas falhas e reparação dos armamentos é de competência exclusiva do competidor. Qualquer arma considerada insegura pelo DSO/Árbitro deverá ser retirada imediatamente da competição. A responsabilidade pelas falhas de munições é de competência exclusiva do competidor. As munições devem atender às normas de segurança da Sporting Arms and Ammunition Manufacturer's Institute (www.saami.org). Qualquer munição considerada insegura pelo DSO/Árbitro poderá ser imediatamente retirada da competição.

Somente são permitidos coldres concebidos para a utilização na defesa pessoal e no transporte oculto da arma, deverão ser de materiais rígidos, exclusivamente, de polímero, plástico ou Kydex, sejam eles internos ou externos. O coldre deverá cobrir integralmente o protetor do gatilho (guarda-mato), a fim de impedir o acionamento involuntário do gatilho da arma. O coldre deverá possuir pelo menos um sistema de retenção ativo, podendo ser por fricção. As armas deverão permanecer retidas pelo sistema de retenção do coldre quando ele for virado de cima para baixo. Todos os dispositivos de retenção deverão estar ativados no início da execução da pista de tiro. Deverão ser posicionados na lateral do quadril, tomando como referência o centro da perna, de modo que o gatilho fique posicionado atrás da linha central do corpo, do mesmo lado da sua mão hábil (forte).

É obrigatório o uso de cinto que deve passar por todas as presilhas da calça ou bermuda.

d) Pontuação:

A metodologia de pontuação do CEACC DEFENSE é baseada na conjugação da precisão com a velocidade. O tempo que uma pessoa leva para responder a uma ameaça letal com sua arma é muito importante, porém a precisão é ainda mais decisiva. O resultado final do competidor é a soma do seu tempo de passagem na pista de tiro, acrescido dos tempos atribuídos às penalidades e aos impactos no alvo ou fora dele. O atleta que tiver o menor tempo na competição será o vencedor da sua respectiva divisão e categoria.

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

Zona Zero (Alfa): Área em que os acertos não geram acréscimos de tempo a ser considerado no resultado final do competidor.

Zona Dois (Bravo): Área em que os acertos geram um acréscimo de 2 (dois) segundos ao tempo final do competidor.

Zona Cinco (Charlie): Área em que os acertos geram um acréscimo de 5 (cinco) segundos ao tempo final do competidor.

Os tiros que não acertaram nos alvos (misses) geram um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, desde que o alvo não possua o mínimo de disparos requeridos no briefing da pista de tiro.

Acertar um alvo não ameaçador (no-shoot), gera um único acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, independentemente, da quantidade de acertos nesse alvo.

Para ser computada a marca do projétil, ela deverá estar completamente dentro da área de pontuação do alvo de papel.

Nos alvos metálicos derrubáveis, pêndulos de madeira, os alvos de papel ou borracha acoplados ou não a um suporte derrubável, para os acertos em qualquer lugar do alvo são computados como "Zona Zero", quando eles caírem ou demonstrarem a sua reatividade, conforme o caso.

Um projétil que apenas atinja a borda de uma zona vital que está sendo engajada não poderá ser considerado, efetivamente, como impeditivo à ameaça. Por esse motivo, a marca dos projéteis em que há quebra parcial da borda do alvo fora das áreas de pontuação são pontuados como "misses". A regra acima também se aplica aos alvos "no-shoot". Para que seja considerado acerto no alvo não ameaçador e se aplicar a penalização correspondente, toda a marca do projétil deverá estar no alvo.

Os disparos que não atingirem o alvo são computados como "misses", desde que o alvo não possua o mínimo de disparos requeridos no briefing da pista de tiro. Atingir um alvo no-shoot com vários disparos não gera vários acréscimos ao tempo final do competidor (NS).

E) Penalizações

1. **Procedural Error (PE):** a penalidade a ser aplicada quando o competidor não seguir os procedimentos previstos no briefing da pista de tiro ou incorrer na violação de uma norma geral constante deste regulamento. É aplicado para cada tipo de infração cometida em um posto ou posição de tiro, salvo quando se tratar da falta de engajamento de alvos, cuja penalidade é aplicada para cada alvo não engajado. É vedada a aplicação de mais de uma penalidade para a mesma conduta violada em um mesmo posto de tiro, sendo aplicada, neste caso, somente a penalidade mais gravosa. A aplicação de cada PE gera um acréscimo de 4 (quatro) segundos ao tempo final do competidor.
2. **Advanced Erro (AE):** A aplicação de cada AE gera um acréscimo de 12 (doze) segundos ao tempo final do competidor.
3. **MISS:** A aplicação de cada Miss gera um acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor.
4. **No Shoot (NS):** Acertar um alvo não ameaçador (*no-shoot*), gera um único acréscimo de 10 (dez) segundos ao tempo final do competidor, independentemente, da quantidade de acertos nesse alvo.
5. **Atitude anti desportiva (UC):** Penalidade aplicável por qualquer atitude que visa contornar ou prejudicar o espírito esportivo (*fair play*). A aplicação de cada UC gera um acréscimo de 25 (vinte e cinco) segundos ao tempo final do competidor.
6. Se o competidor tocar no alvo antes da apuração, este alvo será excluído da apuração e será atribuído um miss para cada disparo previsto para o alvo em questão.
7. O competidor que violar uma regra de segurança será desclassificado da competição.

III – Observações, normas de segurança e condução da prova

1. Não é permitido o municiamento durante o tempo de preparação;
2. Cada arma poderá ser municiada com a quantidade de munições necessárias e desejada pelo competidor, respeitando a capacidade de cada arma utilizada;
3. Não será permitido o manuseio de armas e munições enquanto a pista estiver em segurança;
4. O manuseio inseguro de armas de fogo que coloque em risco a integridade física das pessoas resultará na desqualificação imediata (DQ) do atleta na competição, independentemente de a conduta estar ou não expressamente descrita neste regulamento;
5. Em nenhuma hipótese o competidor será autorizado a deixar a pista de tiro portando uma arma carregada;
6. Todas as armas devem estar, em qualquer situação, desmuniadas ao entrar e sair do campo de provas e nos deslocamentos entre as pistas de tiro, incluindo, as armas coldreadas, guardadas em bolsas, cases ou penduradas com a boca do cano direcionada para o céu, quando se tratar de armas longas;

CEACC DEFENSE

7. As três linhas iniciais do estande é o único local em que o competidor poderá manusear a sua arma para inspeção, reparo, prática em seco, manuseio e a inserção e remoção de carregador vazio.
8. É proibido o uso de coldres de pernas e equipamentos de IPSC.
9. Apuração: Os alvos deverão ser apurados na linha de tiro, sempre que possível, ao final da(s) série(s), devendo a(s) súmula(s) ser(em) assinada(s) pelo RO/árbitro e Competidor.
10. Não há restrição de comprimento máximo de cano.
11. Para fins de manutenção será aceita a utilização de componentes similares aos originais em forma, dimensão e função, mesmo que adaptados de outra arma permitida.
12. Não há restrição de modelos específicos de armazenamento.
13. Não é permitido uso de optic-pistol, red-dot ou similares. Para as categorias desta prova o atirador deverá realizar a prova com o uso de mira aberta.
14. Não será permitido o atleta ou se porventura houver acompanhantes, adentrar o local de prova com vestimenta que coloque a sua segurança em risco, por exemplo calçados abertos e vestes com decotes que possibilitem um estojo quente entrar na vestimenta.
15. Qualquer violação às regras de segurança ensejará na desqualificação imediata do competidor (DQ), mesmo que ele sequer tenha iniciado a sua série de tiro na competição ou já tenha terminado a execução das suas pistas;
16. Casos omissos serão resolvidos pelos diretores da prova.

IV- Divisões

1. **Revolver:** Revolver de qualquer calibre com cano de até $8 \frac{3}{4}$ "(oito e três quartos de polegadas).
2. **Pistola Menor:** Pistola de qualquer calibre de fogo circular e armas com cano de até $8 \frac{3}{4}$ "(oito e três quartos de polegadas).
3. **Pistola Maior:** Pistola nos Calibres 7,65, .380, .38 TPC .38, .38 Super Auto, 9mm, .40 ou .45 com cano de até $8 \frac{3}{4}$ "(oito e três quartos de polegadas).
4. **BiGun:** Uso de uma arma curta dentre as três categorias acima e uma Arma longa de alma raiada de qualquer comprimento de cano e calibre com energia abaixo da energia dos calibres 223/556 ou uma arma curta e uma arma longa de alma lisa e qualquer calibre, sendo permitida a utilização EXCLUSIVA de cartuchos nº 7 a 9.



V - PREMIAÇÃO

1. Será realizado Ranking anual, apurado após a realização das 5 (cinco) etapas do ano, com descarte da menor pontuação ou pontuação faltante dentre as cinco etapas. Será gerado Ranking final do ano, com entrega das medalhas para os 3 primeiros colocados do ano, em cada modalidade.

 **Não é permitido o manuseio de arma de fogo, carregadores e/ou munições na área da secretaria do CEACC/DF. Apenas no estande/linha de tiro em acordo com os regulamentos de cada prova.**