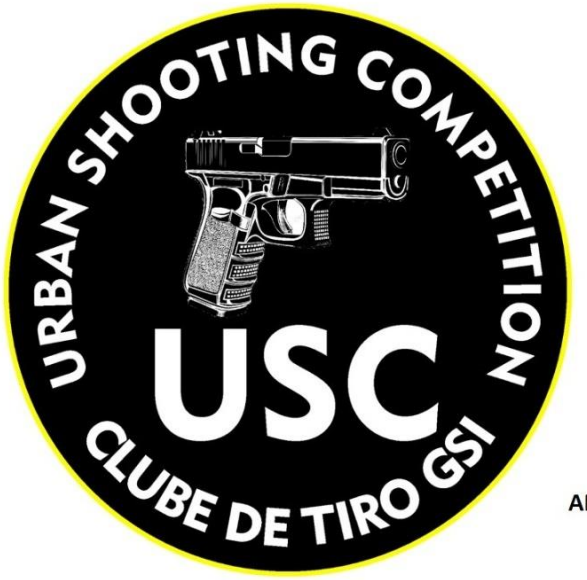
BEM VINDO AO USC

Urban Shooting Competition



APOIO:

Competição

USC –UrbanShootingCompetition!

É uma prova criada pelo Clube de Tiro GSI, em 2019, onde os atletas podem testar suas habilidades em um cenário de combate urbano, reagindo a determinadas situações nas quais poderão ser utilizadas mais de uma arma ou calibre sendo de porte ou portátil, colocando a prova suas técnicas, habilidades e destrezas com manuseio de suas armas, bem como a varredura em ambientes confinados!

Buscando sempre o aprimoramento para uma possível situação real!

A prova

As provas serão realizadas em múltiplos cenários podendo ser dividida por etapas, serão realizados cursos entre as etapas para nivelamento dos atiradores.

As provas poderão ser repetidas ate 02 vezes para os cenários conhecidos em cada categoria e uma única vez para os cenários desconhecidos, valendo a melhor pontuação.

O atleta que perder qualquer etapa terá uma penalidade de -50 pontos na etapa como resultado.

Serão divididas por níveis de cenários.

-Nível 01 apenas uma arma.

-Nível 02 poderá ser realizado com duas armas.

Nível 01

Pista de cenário conhecido usando apenas uma arma de fogo de porte ou portátil de acordo com o briefing com alvos humanoides podendo ter alvos moveis e alvos estáticos, (fica proibido o uso de armas de alma lisa e automáticas).

Nível 02

A pista poderá ser de cenário conhecido, desconhecido ou misto usando até duas armas de fogo de porte ou uma de porte e outra portátil, de qualquer calibre, sendo obrigatório iniciar com a arma portátil com bandoleira, a pista terá alvos humanoides podendo ter alvos móveis e metais, o Instrutor (diretor de prova) indicará as áreas de troca de cada arma. (fica proibido o uso de armas de alma lisa e automáticas).

Dos alvos:

Os alvos utilizados serão de refém, humanoide padrão Sat.

Nos alvos humanoides serão obrigatórios no mínimo dois disparos, Double Tap.

Nos alvos humanoides com balão será obrigatório três disparos usando a técnica Moçambique Drill.

Os alvos poderão ter uma parte pintada de preto simulando que o alvo ameaçador está barricado, utilizando uma cobertura ou encoberto.

Alvos

Alvos Utilizados ameaça ex.:

Alvo refém ou não ameaçadores: COD: 16B

Construção das pistas.

As pistas de cenários conhecidos deverão conter um briefing para estudo prévio dos competidores, não será revelada a posição dos alvos não haverá ensaios de pistas.

Itens obrigatórios do briefing:

-Tempo do 1º disparo.

-Total mínimo de disparos para realizar a pista.

-Quantidade de alvos.

-Total de pontos possíveis de cada pista.

-Área identificada para cada troca de arma.

-Normas de segurança da pista.

-Tipo de cenário e história de cada pista.

- Regras para transição ou troca das armas.

Quanto ao cenário.

Os cenários são de livre criação respeitando os itens de segurança obrigatórios.

Exemplo de cenários:

Cenário de ação policial, emboscadas, festas, tiroteios e cenários de histórias verídicas ou de ficção como de filmes.

O importante será a criatividade do instrutor para o lazer e estimular a competitividade dos atletas assim como treinar a destreza dos atletas empregando técnicas de tiro de combate policial, tiro urbano varredura em ambiente confinado entre outras.

Cenários desconhecidos o briefing terá apenas os seguintes itens.

-Tempo do 1º disparo.

-Áreas destinadas para troca de armas que poderá ser em até 50% da pista (caso duas armas).

-Total mínimo de disparos para realizar a prova.

-Normas de segurança do cenário.

- Regras para transição ou troca das armas.

Regras

Segurança:

- Armas carregadas e travadas.

- Controle de cano. (FCS)

- Respeitar ângulo da pista ou designado pelo briefing. (QS)

- Proibido atirar a esmo. (QS)

- Os cenários serão resolvidos em modo dinâmico.

- Em caso de haver armas ou facas no ambiente confinado esses deverão ser recolhidos pelo atirador, conforme orientação do briefing.

- Caso o atirador deixe a arma cair carregada (municiada e alimentada) será penalizado com (QS).

- Caso deixe a arma cair (descarregada, desmuniciada e não alimentada) poderá recolher e continuar a pista.

- Carregadores vazios podem ser lançados ao solo, carregadores com munições não poderão ser deixados na pista. (FCS)

- Somente poderá ser realizada a troca de arma com a arma fria com os devidos procedimentos de segurança verificado pelo instrutor não sendo feito o procedimento correto será aplicado à penalidade (QS).

- O briefing de cada pista será soberano respeitando as regras de segurança.

- Em caso de empate técnico por pontos vencera quem tiver resolvido o cenário em menor tempo do timer do último disparo.

- Em caso de panes que não possam ser resolvidas na pista o atirador não poderá refazer a pista e perdera as pontuações da prova.

- Não será permitido reiniciar a prova após o primeiro disparo, salvo autorização do Diretor de Prova.

- O atirador ao varrer os ambientes poderá fazer as devidas trocas de empunhadura da arma quando necessárias, assim evitando ao Máximo se expor aos alvos ameaçadores. Em caso de exposição do atleta o mesmo será penalizado com um (FCS).

- Os atiradores deverão utilizar coldres externos com no mínimo um dispositivo de segurança e bandoleiras para armas portáteis.

Pontuação

1- Alvos Humanóides

Os alvos deverão ser alvejados pela visualização por prioridade de distância mais próxima para o mais distante as coberturas deverão ser utilizadas e os alvos resolvidos na sequência que aparecerem.

No alvo humanoide cada acerto dentro do garrafão vale 10 pontos, acerto na parte branca fora do garrafão vale 5 pontos, acerto fora dessas áreas vale 0 ponto.

2 - Alvos Humanóides com balão na cabeça.

Os alvos deverão ser alvejados pela visualização por prioridade de distância do mais próximo para o mais distante as coberturas poderão ser utilizadas e os alvos resolvidos sempre com a técnica Moçambique Drill. (três disparos, sendo dois no tórax e um na cabeça).

Sendo obrigatório estourar o balão que estará na frente da cabeça do alvo para pontuar. (estourar o balão 10 pontos.)

- Em caso de mais de três disparos por alvo será considerado os três melhores acertos.

- Disparos que tocarem a linha serão pontuados com a maior pontuação.

- Acertos em reféns serão subtraídos 100 pontos. (Em caso de mais de um acerto contará apenas uma penalidade.)

- Disparos perdidos (miss) subtraem 10 pontos.

- Tempo Máximo do primeiro disparo será determinado pelo briefing, os disparos que forem acima do tempo mínimo serão subtraídos 30 pontos.

- O tempo do timer será abatido da pontuação total positiva.

- Deixar de recolher armas no Ambiente confinado conforme briefing será subtraído 30 pontos.

- Antecipar ou atrasar troca de arma será subtraído 50 pontos.

- Pistas ilimitadas, mas com contagem mínima cada disparo excedente será subtraído 5 pontos.

(QS) - Quebra de segurança - desclassificado.

(FCS) - Falha na conduta de segurança - subtrai 50 pontos.

- Em caso de mais de três disparos por alvo será considerado os três melhores acertos.

- Quebrar a sequência dos alvos será subtraído 10 pontos.

ARMAS E MUNIÇOES.

As armas ou calibres a serem utilizados nas provas serão de inteira responsabilidade do atleta armas de porte ou portáteis. E será conferida toda documentação das armas, sendo obrigatório a apresentação do Registro da Arma e Guia de Transito válidos.

A escolha das armas fica a critério de cada atirador para sua estratégia de cenário podendo usar armas ou calibres diferentes em cada cenário.

Fica proibido o uso de munição jaquetada +P e +P+.

EX: ETOG, GOLDHEX, +P+HEXPO E PONTA OCA.

¨Munição de defesa e de caça¨

Fica autorizado o uso de miras Red Dot, desde que a arma seja de fabrica, sem modificaçoes para uso de red dot e compensadores de recuo .

CATEGORIAS

1 - ARMAS DE PORTE DE ALMA RAIADA

1.1 Iniciantes

1.2 Damas

1.3 Geral (todas os atiradores participam)

2 - ARMAS PORTATEIS DE ALMA RAIADA

2.1 Iniciantes

2.2 Damas

2.3 Geral (todas os atiradores participam)

COMANDOS DO ARBITRO:

1. Atirador tem dúvida quanto ao Briefing?
2. Atirador carregar e alimentar a arma.
3. Atirador pronto? Silvo Longo: Prepara Silvo Curto: Começar.
4. Atirador ao sinal sonoro resolver o cenário!
5. Obs.: Quando o atirador terminar a pista este deverá informar ao arbitro através do comando: LIMPO.
6. Atirador falha na conduta de segurança. (FCS)
7. Atirador quebra de segurança. (QS)
8. Atirador retirar o carregador e fazer verificação de segurança.
9. (inspeção visual e tátil.)

A competição será PARA TODOS OS ATLETAS (masculino e feminino) e por níveis, serão duas categorias: armas curtas de porte de fogo central e armas longas de alma raiada portáteis e com restrição de calibre, de acordo com a pista e o briefing para segurança da prova.

Nas provas de cenário conhecido, os atletas poderão refazer a pista ate três vezes para melhorar seus resultados. Será computado sempre o melhor resultado para o ranking, é obrigatório utilizar sempre a mesma arma que iniciou a competição e pagar a taxa de inscrição a cada vez que for refazer a pista. Caso o atleta não utilize a mesma arma sua pontuação será zerada e será computada a pontuação anterior.

Níveis de participação:

- Categoria Júnior

Iniciantes no esporte de tiro com um Maximo de dez participações na competição USC e que não tenham ganhado medalhas em nenhuma das dez etapas em que participou.

Os vencedores das etapas 1º, 2º e 3º lugares, passarão a competir na categoria Sênior

- Categoria Sênior

Competidores medalhistas na categoria Junior (anterior) ou com no mínimo de dez participações na competição USC. Nessa categoria não há limite de participações.

- Categoria Máster

Para competir na categoria máster, o atleta deverá ser medalhista ouro ou prata na categoria anterior (Sênior). Nessa categoria não há limite de participação.

A organização da competição USC com suas atribuições manterá um cadastro atualizado dos competidores com o objetivo de verificar as informações dos atletas e, portanto, a categoria em que se encaixam.

O atleta que participar em categoria na qual não esteja apto será penalizado como atitude antidesportiva e será desclassificado da competição.

Serão premiadas todas as categorias com um mínimo de cinco participantes com medalhas de 1º, 2º e 3º lugar.

Pistas

As provas serão realizadas em múltiplos cenários.

Cenário 01

Pista de cenário conhecido, usando uma arma de fogo central de porte ou uma arma portátil de alma raiada de acordo com o briefing, com alvos humanoides podendo ter alvos móveis e metais, (fica restrito o uso de armas de alma lisa e automática).

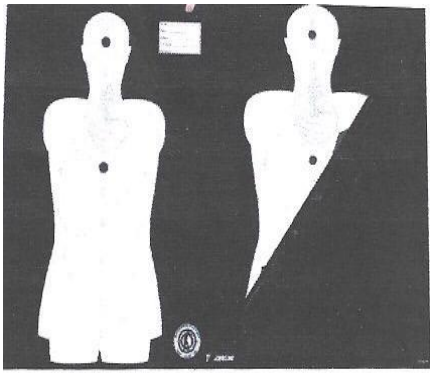
Cenário 02

A pista será de cenário desconhecido, usando uma arma de fogo central de porte ou uma arma portátil de alma raiada, a pista terá alvos humanoides podendo ter alvos móveis e metais.

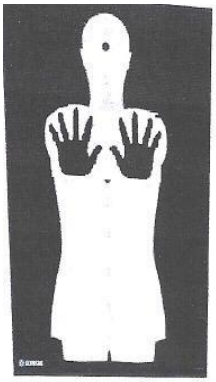
(fica restrito o uso de armas de alma lisa e automática)

Alvos

Ameaçadores



Alvo refém ou não ameaçadores



Construção das pistas

As pistas de cenários conhecidos deverão conter um briefing para estudo prévio dos competidores. Não será revelada a posição dos alvos, não haverá ensaios de pistas.

Itens obrigatórios do briefing do cenário conhecido:

- Haverá uma área limitada e demarcada para estudo do cenário.

- Tempo do 1º disparo.

- Total mínimo de disparos para realizar a pista.

- Quantidade de alvos.

- Total de pontos possíveis de cada pista.

- Normas de segurança da pista.

- Tipo de cenário e historia de cada pista.

Cenários desconhecidos o briefing terá apenas os seguintes itens.

- Tempo do 1º disparo.

- Total mínimo de disparos para realizar a prova.

- Normas de segurança do cenário.

- Tipo de cenário e historia de cada pista.

Quanto ao cenário

Os cenários são de livre criação respeitando os itens de segurança obrigatórios.

Exemplo de cenários:

Cenário de ação policial, emboscadas, festas, tiroteios e cenários de historias verídicas ou de ficção como de filmes.

O importante será a criatividade do instrutor para o lazer e estimular a competitividade dos atletas, assim como treinar a destreza dos atletas empregando técnicas de tiro de combate policial, tiro urbano, varredura em ambiente confinado, entre outros.

Regras

Segurança:

(QS) – Quebra de Segurança – desclassificado.

(FCS) – Falha na conduta de segurança

- Armas abertas e desmuniciadas no coldre externo. (QS)

- Respeitar ângulo da pista ou designado pelo briefing (QS)

- Controle de cano (FCS)

- Proibido atirar a esmo (QS)

- Os cenários serão resolvidos em modo dinâmico.

- Em caso de haver armas ou facas no ambiente confinado, esses deverão ser recolhidos pelo atirador, conforme orientação do briefing.

- Caso o atirados deixe a arma cair carregada ou municiada e alimentada será penalizado. (QS)

- Caso o atirador deixe a arma cair descarregada, desmuniciada, não alimentada, poderá recolher e continuar a pista.

- Carregadores vazios podem ser lançados ao solo, carregadores com munições não poderão ser deixados na pista. (FCS)

- O briefing de cada pista sera soberano, respeitando as regras de segurança.

- Em caso de empate técnico por pontos, vencerá quem tiver resolvido o cenário em menor tempo do timer do ultimo disparo

- Em caso de panes que não possam ser resolvidas na pista, o atirador não poderá reiniciar a pista e perdera as pontuações da prova.

- Não será permitido reiniciar a prova após o primeiro disparo.

- O atirador ao varrer os ambientes, poderá fazer as devidas trocas de empunhadura da arma assim evitando ao máximo se expor aos alvos ameaçadores. Caso o atirador se exponha indevida será penalizado (FCS)

- Os atiradores deverão utilizar coldres externos com no mínimo um dispositivo de segurança e bandeirolas para armas portáteis.

Pontuação

1 – **Alvos Humanoides**

Os alvos deverão ser alvejados pela visualização por prioridade de distancia do mais próximo para o mais distante, as coberturas deverão ser utilizadas e os alvos resolvidos na sequencia que aparecerem.

2 – **Alvos humanoides com balão na cabeça**

Os alvos deverão ser alvejados pela visualização por prioridade de distancia do mais próximo para o mais distante, as coberturas deverão ser utilizadas e os alvos resolvidos na sequencia que aparecerem sempre com a técnica Moçambique Drill (três disparos, sendo dois no tórax e um na cabeça)

Sendo obrigatório estourar o balão que estará na frente da cabeça do alvo para pontuar (estourar o balão 10 pontos).

- Alvos em movimento valem 20 pontos.

- Disparos que tocarem a linha serão pontuados com a maior pontuação.

- Acertos em reféns serão subtraídos 100 pontos. (Em caso de mais de um acerto contará apenas uma penalidade)

- Disparos perdidos (miss) subtraem 10 pontos.

- Tempo máximo do primeiro disparo será determinado pelo briefing, os disparos que forem acima do tempo estipulado serão subtraídos 30 pontos.

- O tempo do timer será abatido da pontuação total positiva.

- Deixar de recolher armas no ambiente confinado conforme briefing serão subtraídos 30 pontos.

- Pistas ilimitadas, mas com contagem mínima cada disparo excedente serão subtraídos 5 pontos.

(QS) – Quebra de segurança – desclassificado.

(FCS) – Falha na conduta de segurança – subtrai 50 pontos.

- Em caso de mais de três disparos por alvo serão considerados os três melhores acertos.

- Quebrar a sequencia dos alvos será subtraído 10 pontos.

ARMAS E MUNIÇÕES

As arma ou calibres a serem utilizados nas provas devem ter seu funcionamento original de fabrica e serão de inteira responsabilidade do atleta que as armas sejam de porte ou portáteis, caso o atleta utilize armas com seu funcionamento modificado, será desclassificado da competição.

A escolha das armas fica a critério de cada atirador para sua estratégia de cenário podendo usar armas ou calibres diferentes em cada cenário.

Fica autorizado o uso de miras Red Dot.

Fica proibido o uso de munição jaquetada +P e +P+.

EX.: ETOG, GOLDHEX, +P+HEXPO, PONTA OCA, Munições de defesa ou caça.

COMANDOS DO ARBITRO

1. Atirador tem duvida quanto ao briefing?
2. Atirador carregar e alimentar a arma.
3. Atirados pronto? Silvo Longo: prepara Silvo Curto: Começar.
4. Atirador ao sinal sonoro resolver o cenário.
5. Atirador falha na conduta de segurança (FCS)
6. Atirador empunhadura. (FCS)
7. Atirador quebra de segurança. (QS)
8. Obs. Quando o atirador terminar a pista, este deverá informar ao arbitro através do comando: LIMPO.
9. Atirador retirar o carregador e fazer verificação de segurança.
10. (Inspeção visual e tátil)
11. Arma aberta, sem carregador, no coldre.

PREMIAÇÃO:

Será realizada 04(quatro) etapas da prova/competição de USC no ano de 2022, conforme calendário protolocado junto ao SFPC/11RM, onde serão premiados 1°, 2° e 3° colocado com medalhas.

No Final das etapas será premiado (a) com o valor de R$ 1.500,00 (um mil e quinhentos reais) o competidor que atingir maior pontuação na somatoria das 04(quatro) etapas.

O segundo colocado será premiado com valor de R$ 500,00 (Quinhentos reais).

O terceiro colocado será premiado com Troféu e medalha, e prêmio escolhido conforme decisão da diretoria do Clube de Tiro Gsi.