

Regulamento

HOSTAGE DRILL 2.0



1 série de 12 tiros = 12 tiros
4 alvos TDT e 1 refém a 7m
saque → 2 papelão → 1 refém
(repete 5x) → mesa.

ARMAS: Pistolas e revólveres



ALVOS: 4 alvos de papelão TDT + 1 alvo com refém

OBJETIVO

Efetuar 12 disparos (2 por alvo tdt + 4 no bandido) apenas na zona alfa, e sem atingir o refém, no menor tempo possível.

SÉRIES E TEMPO

A prova consiste em **1 série de 12 disparos**. O **tempo é aferido** com uso de cronógrafo, desde o sinal até o último disparo dos 12 disparos, incluindo panes e recargas.

PONTUAÇÃO / PENALIDADES

Alfa / bandido: 5 pontos

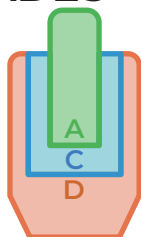
Charlie: 3 pontos

Delta: 1 ponto

MISS/refém: +5 segundos

Disparos excedentes:

considera-se os **2 melhores** disparos **por alvo TDT** (ou os **4 melhores** no alvo **refém**)



RESULTADO

Hit Factor: pontos / tempo.

O tempo somado das séries é dividido pela pontuação total. Com o resultado é feito o ranking final da prova.

CATEGORIAS

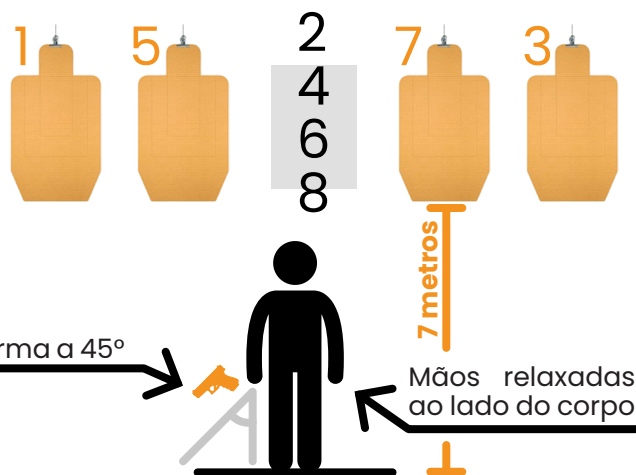
Pistola mira aberta

Pistola red-dot

Revólver open

POSIÇÃO INICIAL

Relaxada com braços ao lado do corpo. Arma a 45 graus do corpo (posição 3), carregada, alimentada e travada.



SEGURANÇA: Sempre girar para o lado do coldre, só sacar a arma quando estiver de frente para o alvo

SEQUÊNCIA **REVÓLVERES:** É recomendado o uso de Jet Loader.

Ao sinal do timer, o atirador deve dar dois disparos em cada alvo de papelão, intercalando-os com 1 disparo no alvo de refém, atingindo somente o bandido. Ao final, deve realizar a checagem de segurança seguindo as instruções do árbitro.

PANES

Devem ser sanadas com o cano apontado para os alvos. O atleta pode optar por **reiniciar** ou **encerrar** a série (tiros faltantes = 0 pontos).