



ENAVSEG

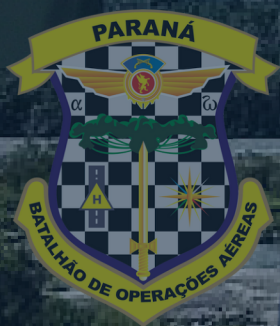
ENCONTRO NACIONAL DE AVIAÇÃO
DE SEGURANÇA PÚBLICA

2024



REGULAMENTO GERAL

COMPETIÇÃO NACIONAL DE TRIPULANTES OPERACIONAIS



Piloto  Policial

Versão
09JUL2024



REGULAMENTO DE CLASSIFICAÇÃO GERAL OASP

1. PROVAS

Para efeitos da classificação geral da Competição de Tripulantes Operacionais / Operadores Aerotáticos das OASP, serão consideradas as seguintes provas:

- Prova de Resgate Aquático
- Prova de Salvamento em Altura
- Prova de Tiro Policial

2. PARTICIPAÇÃO

Cada OASP somente poderá participar com uma dupla de competidores por prova.

3. CLASSIFICAÇÃO E PONTUAÇÃO

A pontuação da OASP será efetuada por prova, utilizando a seguinte contagem de pontos:

10 pontos para o 1º lugar, e as demais equipes, sucessivamente levarão 2º lugar – 9 pontos, 3º lugar – 8 pontos, 4º lugar- 7 pontos, 5º lugar – 6 pontos, 6º lugar 5 pontos, 7º lugar – 4 pontos, 8º ao 10º lugar - 1 ponto.

Para fins de pontuação do ranking geral, serão consideradas até as 10 primeiras duplas

A OASP terá sua classificação final com a somatória dos pontos obtidos nas provas em que participou.

4. PREMIAÇÃO

Serão premiadas as três duplas melhores classificadas de cada prova e as três OASP melhores classificadas na soma final das três provas.

5. RECURSOS

As duplas de competidores que se não concordarem com o resultado de suas provas ou penalidades aplicadas poderão interpor recurso para a Comissão de Organização da Competição.

O recurso deverá ser apresentado à comissão de arbitragem por email (enavseg@pilotopolicial.com.br) indicando a dupla que está interpondo o recurso,

contendo a justificativa do pleito, o item do regulamento da prova embasando o pedido e qualquer tipo de evidência que ajude a comprovar o pleito.

Não serão aceitos recursos de uma equipe em desfavor de outras equipes.

O recurso deverá ser enviado por email em até duas horas após o término oficial da prova a ser questionada.

O recurso será avaliado pela Comissão de Organização da Competição e o resultado será informado por email à dupla que interpôs o recurso.

Não caberá recurso da decisão da Comissão de Organização da Competição.

Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela arbitragem da modalidade e coordenação do evento.

Comissão Organizadora



REGULAMENTO: PISTA DE TIRO POLICIAL “THREE GUN”

O ENAVSEG 2024 será realizado na cidade de Foz do Iguaçu/PR, no período de 28 a 30 de agosto de 2024.

O objetivo do evento é fortalecer os laços profissionais e a camaradagem, com intercâmbio das equipes multidisciplinares da Aviação de Segurança do Brasil.

A busca pela excelência da atividade de segurança pública e do evento, também nos remete a uma competição alicerçada em valores fundamentais, os quais são essenciais não só para o esporte, mas para a vida profissional e em sociedade.

O lema dos jogos olímpicos “Citius, Altius, Fortius” foi atualizado na Olimpíada de Tóquio recebendo a palavra “Communis” no final, traduzindo, muito bem, o que todos nós buscamos nestes dias de integração...“MAIS RÁPIDO, MAIS ALTO, MAIS FORTE - JUNTOS”!

1. DISPOSIÇÕES GERAIS.

1.1 A prova avaliará a performance dos competidores e será realizada com 3 (três) armas (“Three Gun” – Fuzil Imbel IA2-Cal. 5,56x45mm, Espingarda CBC Military 12 Gauge e Pistola Beretta APX Cal. 9x19mm) sendo que cada competidor efetuará, no máximo, 26 (vinte e seis) disparos distribuídos nos calibres dos armamentos disponibilizados para o evento, conforme descrito nos itens 5.12.1, 5.12.2 e 5.12.3.

1.2 Somente serão utilizadas as armas de fogo e munições cedidas pela organização do evento da Instituição anfitriã, não sendo permitida a utilização de outras armas e munições.

2. INSCRIÇÕES E PRAZO DE INSCRIÇÃO

2.1.1 Tendo em vista o caráter técnico e legal de uma prova de tiro, bem como a premissa de segurança de cada participante do evento, é responsabilidade da instituição participante, na pessoa do **competidor responsável pela equipe**, inscrever somente seus competidores devidamente habilitados nos armamentos que serão utilizados na prova, conforme o item 17, do Anexo I, da Portaria Interministerial nº 4226/10:

“17. Nenhum agente de segurança pública deverá portar armas de fogo ou instrumento de menor potencial ofensivo para o qual não esteja devidamente habilitado e sempre que um novo tipo de arma ou instrumento de menor potencial ofensivo for introduzido

na instituição deverá ser estabelecido um módulo de treinamento específico com vistas à habilitação do agente.”

2.1.2 A responsabilidade pela inscrição e declaração de habilitação dos competidores é única e exclusiva do responsável pela equipe, devendo ser preenchido o Termo de Inscrição e Declaração constante no Anexo 3.

2.1.3 Cada equipe poderá inscrever apenas 02 (dois) competidores para a Prova de Pista de Tiro Policial;

2.1.4 A equipe deverá nomear um dos 2 competidores para a coordenação e representação da dupla;

2.1.5 A inscrição para a prova será feita pela unidade participante até a data estipulada pelo Coordenador do evento.

3. REUNIÃO TÉCNICA

3.1 No dia do evento, às 07h00min será realizada reunião técnica, sem caráter de curso ou instrução, tendo em vista que se presume o conhecimento básico e imprescindível dos equipamentos e técnicas a serem empregadas na prova, conforme a habilitação exigida no item 2.1.1, por todos os competidores.

3.2 Para otimizar o tempo, solicitamos que os competidores se apresentem à organização às 07h00min, para fins de confirmação da inscrição no evento;

3.3 A reunião tem a finalidade de reforçar o descrito no regulamento, armamento, as regras de segurança e dirimir dúvidas as quais não poderão ser fomentadas pelo desconhecimento uma vez que o regulamento é liberado com antecedência para ciência de todos.

3.4 DATA: 29/08/2024

3.5 LOCAL: Estande de Tiro do 14º BPM – Foz do Iguaçu/PR.

Endereço: Av. General Meira, 2000 – Foz do Iguaçu/PR – CEP 85853-110;

3.6 A fim de primarmos pela segurança do evento, não havendo a necessidade de se portar armamento pessoal, fica PROIBIDO o manejo de armas de fogo durante a prova de tiro, no local do evento, INCLUSIVE POR INTEGRANTES da Instituição das equipes competidoras que estiverem no local para torcer pela equipe, exceto pelos árbitros, fiscais das bases de tiro e pelos competidores durante sua passagem na pista, **sob pena de desclassificação, conforme o item 6.3.**

4. ATENDIMENTO MÉDICO

4.1 No dia do evento estará disponível para realizar o pronto atendimento emergencial uma equipe paramédica com ambulância para eventuais necessidades e urgências, devidamente habilitada, no mínimo, em protocolo de APH MARC1.

4.2 Para tanto, a unidade deverá providenciar um plano de contingência/segurança para eventuais necessidades.

4.2.1 SOCORRISTAS:

4.2.2 HOSPITAL:

4.2.3 ENDEREÇO:

4.2.4 TELEFONE:

4.2.5 AMBULÂNCIA:

4.3 EQUIPAMENTOS (EPI)

4.3.1 É OBRIGATÓRIO o uso dos seguintes equipamentos de proteção individual

(EPI), devendo cada competidor providenciar o seu próprio EPI, sob o risco de não participar da prova como competidor:

4.3.1.1 Colete balístico (poderá ser disponibilizado pelo Anfitrião);

4.3.1.2 Óculos de proteção;

4.3.1.3 Protetor auricular;

4.3.1.4 Considerando a existência de alvos metálicos, óculos de grau **NÃO** podem substituir os óculos de proteção;

4.3.1.5 O fardamento será o operacional da unidade e, de forma a manter a uniformidade e condições idênticas, não há necessidade do uso de cinto de guarnição, uma vez que as armas ficarão dispostas sobre as bancadas, bem como as munições e carregadores, no entanto, se a equipe desejar utilizar o equipamento, fica permitido o uso.

5. PROVA

5.1 Considerando que o competidor é devidamente habilitado no manuseio dos armamentos que serão utilizados na prova, é **OBRIGAÇÃO** do competidor seguir fielmente e em sua plenitude, as regras de segurança acerca de armamento e tiro, bem como o manuseio seguro do armamento a ser utilizado.

5.2 A prova deverá ser realizada somente por competidores devidamente habilitados em cada uma das armas (fuzil, espingarda e pistola), conforme o item 17, do Anexo I, da Portaria Interministerial nº 4226/10 e item 2.1.1.

5.3 Será **DESCLASSIFICADO** o competidor que infringir as regras de segurança básicas ou que passar a agir de forma que coloque em risco a integridade física própria ou de terceiros, após deliberação da comissão técnica do evento, conforme o item 6.3 e/ou análise da comissão organizadora. **A segurança em primeiro lugar!**

5.4 Devidamente acompanhados pela coordenação do evento, antes do início da prova, serão dispostas, em local seguro para manejo, armas idênticas às da prova para eventuais consultas e dúvidas.

5.5 A prova avaliará o desempenho individual de tiro de cada participante em 3 (três) diferentes armas (modalidade "Three Gun") pré-dispostas em suas bancadas e locais, com seus respectivos alvos e distâncias.

5.6 A prova será realizada individualmente, com o competidor da equipe atirando e se deslocando, devidamente acompanhado pelo árbitro da prova.

5.7 As armas permanecerão carregadas e travadas sobre as respectivas mesas, preparadas pelo *staff* (*Policial Militar destinado, única e exclusivamente, com conhecimento técnico, para fazer o check e o carregamento dos armamentos*) da prova. A cada passagem, o *staff* providenciará o municiamento dos carregadores e, tão logo a pista esteja liberada, as armas serão carregadas, travadas e disponibilizadas em cada bancada para o competidor seguinte.

5.8 O manejo e carregamento das armas será realizado **APENAS POR UM** policial militar, de preferência, um Instrutor de Armamento e Tiro da Instituição anfitriã. O ponto de largada estará a 120m de distância do 1º posto de tiro, sendo que o deslocamento para o 2º posto de tiro será à esquerda daquele onde se encontra o competidor, e para o 3º posto de tiro seu deslocamento será para a direita de onde ele se encontra, conforme o mapa constante no **ANEXO 01**.

5.9 Para esse deslocamento o competidor o fará com um Fuzil IMBEL, modelo IA2, Cal. 5,56x45mm (disponibilizado pela organização), empunhado e em bandoleira de 2 pontos (descarregado e "lacrado"), aos moldes do desembarque e deslocamento

realizado na aeronave em uma ocorrência. Porém, para os disparos a serem realizados nas bases, deverá realizar a transição de arma e realizar os disparos com os equipamentos preparados existentes sobre as bancadas, na sequência definida nos itens 5.11.1 (fuzil), 5.11.2 (espingarda) e 5.11.3 (pistola), respectivamente.

5.10 Realizado os disparos com cada armamento disponibilizado, na sua sequência, o competidor deverá posicionar o armamento com o qual efetuou os disparos sobre a mesa, devidamente travado, aberto ou fechado, **recuperar o fuzil em bandoleira, retornando-o em punho para os deslocamentos seguintes.**

5.11 Checada a segurança da pista, ao apito do árbitro, o competidor deverá se deslocar (com a fuzil em punho e em bandoleira) para a primeira bancada com arma, na seguinte ordem:

5.11.1 FUZIL: O competidor ao chegar ao primeiro posto de tiro deverá colocar em cima da bancada o fuzil que está empunhado e em bandoleira. Em seguida deverá empunhar o outro fuzil que estará sobre a mesa, carregado com 10 munições, devendo sentar-se no banco do “mockup” de um helicóptero. Após tomar a **posição sentada**, deverá destravar o fuzil e efetuar os disparos no “ALVO EM PAPELÃO – SILHUETA HUMANOIDE PMPR”:

5.11.1.1 Distância: 60 (sessenta) metros;

5.11.1.2 Posição: SENTADO;

5.11.1.3 Quantidade de disparos: 10 (dez) disparos;

5.11.1.4 Pontuação: conforme área atingida (item 5.12.1);

5.11.1.5 Após os disparos, deverá deixar a arma sobre a mesa “**travada**” **aberta ou fechada**, devendo empunhar novamente o fuzil “lacrado”, colocá-lo em bandoleira e deslocar para a próxima bancada (espingarda). Durante este deslocamento o competidor encontrará um boneco simulando um ferido, com cerca de 70 kg e estatura de pessoa mediana. Deverá realizar um arrasto de “ferido” por **10 metros**, onde haverá as marcações indicativas, devendo passar o corpo inteiro do boneco pela marcação. Antes do início do arrasto o competidor deverá realizar a transição do fuzil para as costas.

5.11.2 ESPINGARDA: O competidor encontrará o armamento sobre a mesa, carregado com 06 (seis) munições, devendo destravá-lo e efetuar os disparos nos 06 (seis) “ALVOS BUSTO METÁLICO – HABILITAÇÃO PMPR”. O alvo deverá estar angulado lateralmente por conta de possibilidade de ricochete.

5.11.2.1 Distância: 30m de distância, com distância lateral entre os alvos de 1 metro;

5.11.2.2 Posição: livre (a critério do competidor);

5.11.2.3 Quantidade de disparos: 06 (seis) disparos de munição “balote”;

5.11.2.4 Pontuação: cada acerto em alvo metálico, 10 (dez) pontos (item 5.12.2);

5.11.2.5 Após os disparos deverá deixar a arma em cima da mesa, “**travada**” **aberta ou fechada**. Deverá realizar um novo arrasto de “ferido” por **10 metros**, onde haverá as marcações indicativas, devendo passar o corpo inteiro do boneco pela marcação. Antes do início do arrasto o competidor deverá realizar a transição do fuzil para as costas. Após o arrasto, deverá transitar o fuzil em bandoleira, empunhando-o, e deslocar para a próxima bancada (pistola).

5.11.3 PISTOLA: O competidor encontrará o armamento sobre a mesa, devendo realizar a transição do fuzil para as costas. Após, deverá, com **EMPUNHADURA**

DUPLA, efetuar os disparos com a pistola no “ALVO FOGO CENTRAL”.

5.11.3.1 Distância: 10 (dez) metros;

5.11.3.2 Posição: livre (a critério do competidor);

5.11.3.3 Quantidade de disparos: 10 (dez) disparos;

5.11.3.4 Pontuação: conforme a área atingida (item 5.12.3);

5.11.3.5 Após os disparos deverá deixar a arma em cima da mesa aberta ou fechada, quando, ao colocar o armamento sobre a mesa e levantar as mãos, será finalizada a pista e parado o cronômetro pelo árbitro da prova que acompanha o competidor.

5.12 DOS ALVOS: A pontuação nos alvos será avaliada na seguinte conformidade:

5.12.1 ALVO DO 1º POSTO DE TIRO (FUZIL)

5.12.1.1 Pontuação:

5.12.1.1.1 Zona “A”= 10 pontos;

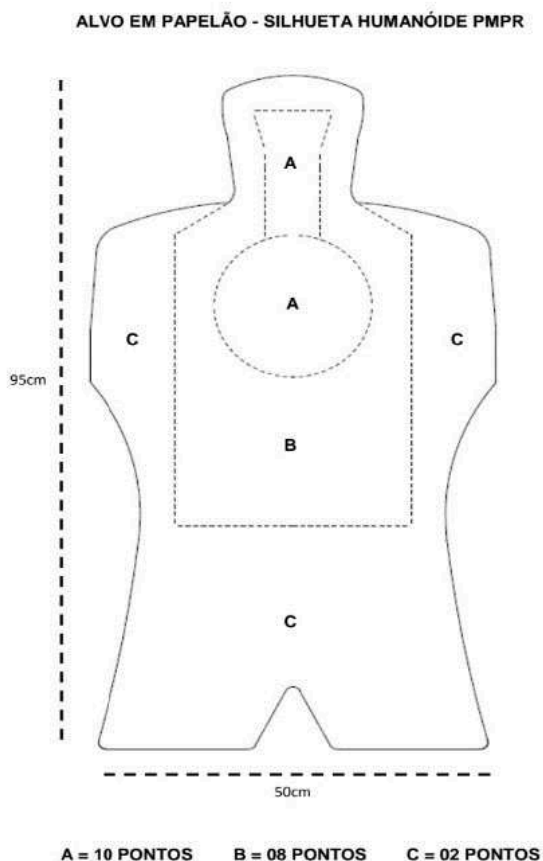
5.12.1.1.2 Zona “B”= 08 pontos;

5.12.1.1.3 Zona “C”- 02 pontos;

5.12.1.2 Disparo na linha que divide os pontos será computado o de maior valor;

5.12.1.3 Dimensões: 95 cm de altura x 50 cm de largura;

5.12.1.4 Modelo do alvo padrão PMPR: “ALVO SILHUETA HUMANOIDE”:

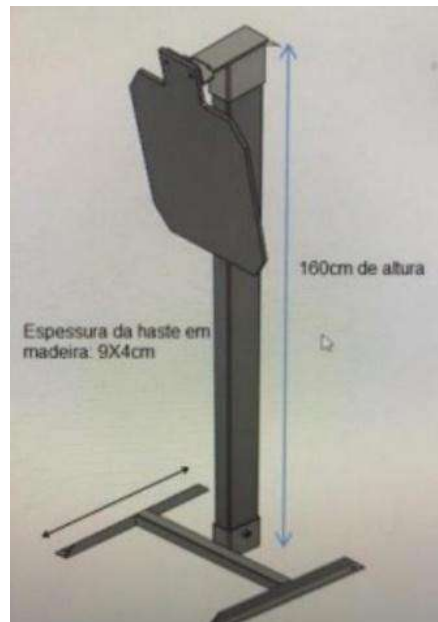


5.12.2 ALVO DO 2º POSTO DE TIRO (ESPINGARDA 12GA)

5.12.2.1 Pontuação: Cada acerto no alvo metálico = 10 pontos;

5.12.2.2 Dimensões: 60cm de altura x 30cm de largura; ângulo de inclinação: aproximadamente 80°;

5.12.2.3 Modelo do alvo padrão PMPR: “ALVO BUSTO METÁLICO”



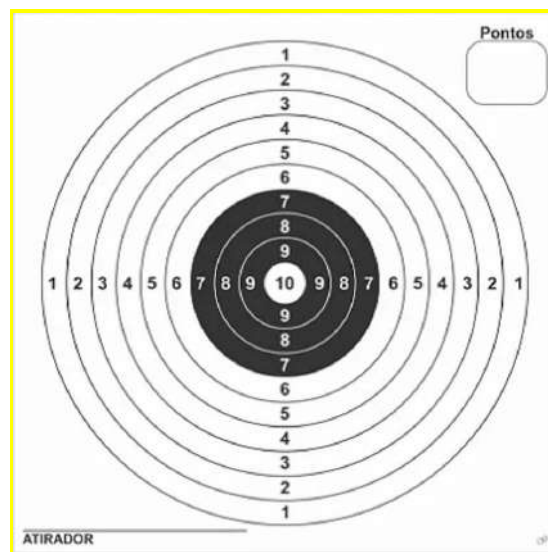
5.13.3 ALVO DO 3º POSTO DE TIRO (PISTOLA)

5.13.1.1 Pontuação: entre 1 (um) a 10 (dez) pontos;

5.13.1.2 Disparo na linha que divide os pontos será computado o de maior valor;

5.13.1.3 Dimensões: 55 cm de altura X 55 cm de largura:

5.13.1.4 Modelo do alvo padrão PMPR: “ALVO FOGO CENTRAL”



5.14 Os alvos serão trocados após a conferência e *Check* pelo competidor a fim de que novo competidor inicie a sua prova;

5.15 Apenas o cronômetro operado pelo mesário deverá ser usado para marcar o tempo dos competidores na pista de tiro, no entanto, haverá outro cronômetro de “*backup*” a ser utilizado pelo árbitro da mesa;

5.16 A pontuação **individual** de tiro será calculada como a média ponderada das pontuações nas 3 modalidades de armamento, sendo: fuzil 556, espingarda calibre 12 e pistola 9 mm. As pontuações de fuzil e pistola terão “**PESO 2**”, enquanto a pontuação da espingarda calibre 12 terá “**PESO 1**”. O resultado parcial com a pontuação das armas será dividido pelo tempo do competidor, na prova, resultando, então, na PONTUAÇÃO FINAL do competidor (individual).

$$\frac{\left[\frac{(\text{Pontuação FZL} \times 2) + (\text{Pontuação ESP}) + (\text{Pontuação PST} \times 2)}{5} \right] \times 100}{\text{TEMPO}} = \text{PONTUAÇÃO FINAL}$$

5.17 A pontuação em **dupla** será a soma dos valores das pontuações individuais finais dos competidores individuais;

5.18 A Planilha para anotação e balizamento do competidor na prova será preenchida pelo árbitro que acompanha o competidor; conforme o **ANEXO 2**.

5.19 Cada competidor será acompanhado por 01 (um) árbitro durante todo o trajeto da prova;

5.20 O árbitro terá autoridade para interromper a prova e desclassificar o competidor em caso de descumprimento de qualquer regra de segurança em estande e no manuseio de arma de fogo. **A equipe do competidor desclassificado também será desclassificada;**

5.21 A segurança de todos os participantes e do *staff* é a prioridade na prova de tiro e no ENAVSEG;

5.22 É proibida a permanência **na pista de tiro** de pessoas não participantes da competição, bem como de competidores que não estejam em atividade;

5.23 Não será permitida a entrada na pista de tiro de qualquer outra pessoa a não ser os competidores que realizarão a prova e o coordenador de cada equipe;

5.24 A prova terá apenas uma chamada. Caso a equipe não se apresente em até 05 (cinco) minutos após a chamada, esta será desclassificada, prosseguindo-se com a chamada da próxima equipe;

5.25 Para cada sequência de disparos haverá uma munição extra, que ficará disponível sobre a mesa, e que poderá ser utilizada exclusivamente em caso de "**nega da munição**", entretanto, a contagem do cronômetro não será interrompida. Caso a munição extra também apresente falha na percussão, o competidor deixará de ganhar o ponto desse disparo;

5.26 Há de se esclarecer que TODAS as munições disponibilizadas pela instituição anfitriã do evento serão munições novas, de produção industrial.

6. ERROS DE PROCEDIMENTO E ATENTADO CONTRA SEGURANÇA NA PROVA

6.1 Para cada erro de procedimento serão descontados **5 (cinco) pontos** da pontuação que o competidor obteve nos acertos nos alvos, no referido armamento.

6.2 Serão considerados **ERROS DE PROCEDIMENTO**, passíveis de penalidades pelo árbitro de prova:

6.2.1 Deslocamento na pista sem estar com o fuzil em bandoleira e empunhado;

6.2.2 Errar a sequência correta da pista de tiro;

6.2.3 Dedo no gatilho no fuzil em bandoleira durante os deslocamentos;

6.2.4 Dedo no gatilho nos armamentos durante as transições e manuseio;

6.2.5 Não deixar as armas travadas sobre as mesas, ao término da série de tiros;

6.2.6 Não efetuar disparos de pistola com empunhadura dupla;

6.2.7 Arrasto de ferido (boneco) sem a transição do fuzil para as costas.

6.3 Serão considerados **ATENTADOS CONTRA A SEGURANÇA**, passíveis de desclassificação por parte da comissão técnica (A segurança é primordial. O

competidor que atentar contra ela será desclassificado pelo árbitro de prova.):

6.3.1 Apontar a arma para qualquer pessoa, dentro ou fora das pistas;

6.3.2 Apresentar descontrole emocional;

6.3.3 Derrubar ou deixar a arma cair;

6.3.4 Efetuar um disparo não intencional;

6.3.5 Manusear qualquer armamento sem a autorização do árbitro da prova;

6.3.6 Tentar e/ou burlar as regras do regulamento;

6.3.7 Causar tumulto durante a realização da prova;

6.4 Se verificado por algum árbitro de prova alguma condição impeditiva na continuidade do competidor na prova, esta **será suspensa para análise e deliberação da comissão técnica** do evento. Nesse sentido, também, a fim de primarmos pela segurança do evento, não havendo a necessidade de se portar armamento pessoal, fica PROIBIDO o manejo de armas de fogo durante a prova de tiro, no local do evento, INCLUSIVE POR INTEGRANTES da Instituição das equipes competidoras que estiverem no local para torcer pela equipe, exceto pelos árbitros, fiscais das bases de tiro e pelos competidores durante sua passagem na pista, **sob pena de desclassificação, conforme o item 6.3**

7. PREMIAÇÃO

7.1 A classificação das equipes dar-se-á pelo maior somatório de pontos obtidos pelos seus 2 (dois) competidores, premiando-se as 3 primeiras equipes.

7.2 Em caso de empate, o critério para **DESEMPATE** será:

7.2.1 A maior pontuação obtida pela dupla, na base de pistola;

7.2.2 A maior pontuação obtida pela dupla na base de fuzil;

7.2.3 A maior pontuação obtida pela dupla na base de espingarda;

7.2.4 O menor tempo da dupla; e, por último,

7.2.5 O maior tempo da Unidade.

8. EQUIPE ORGANIZADORA DA PROVA

8.1 Será composta por, **NO MÍNIMO**:

8.1.1 02 (dois) Árbitros de Pista (Instrutores de Tiro);

8.1.2 01 (um) Anotador/Mesário;

8.1.3 01 (um) Instrutor de Tiro ou operador devidamente habilitado nas armas da prova (fuzil, espingarda e pistola) para manuseio seguro do armamento da pista;

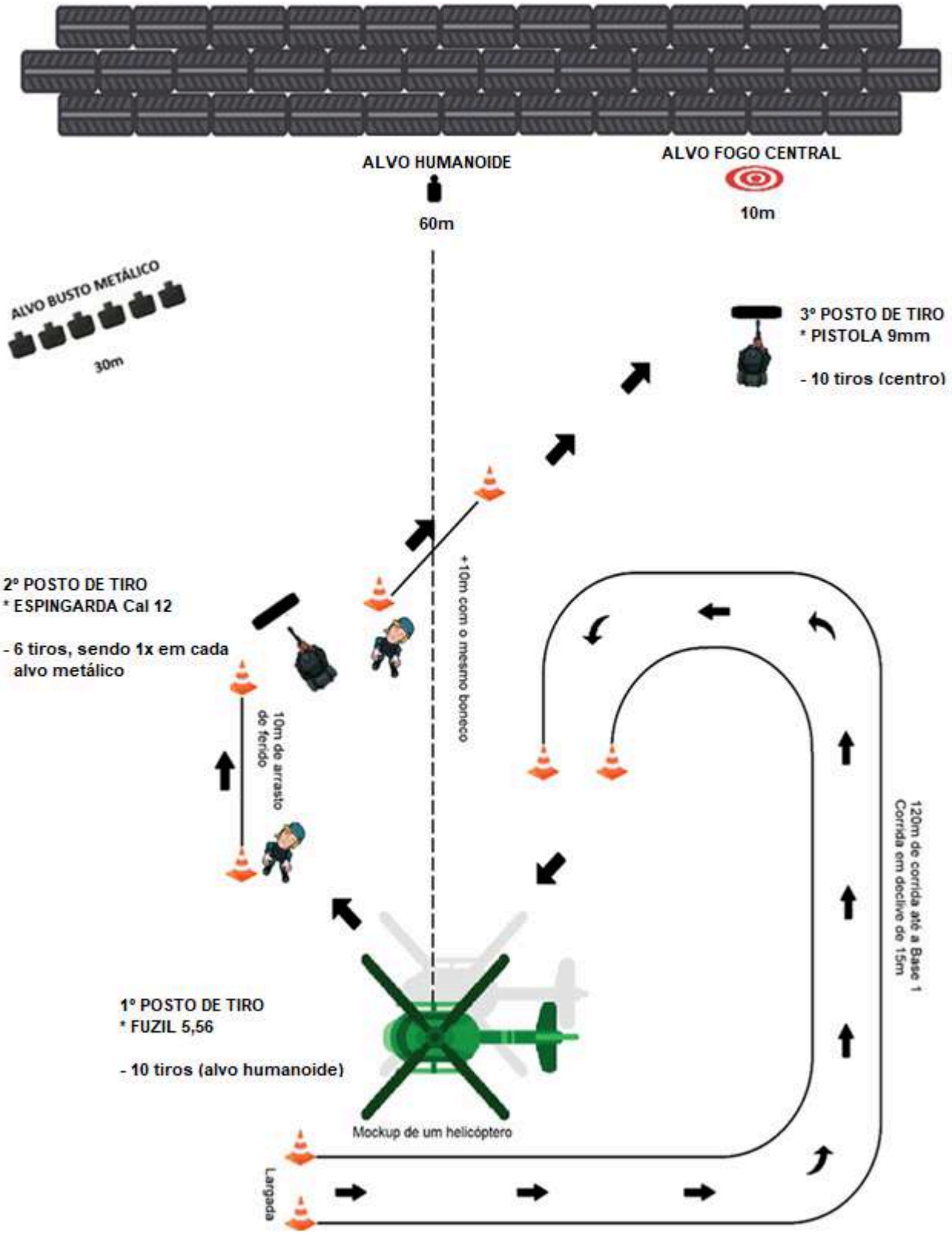
8.1.4 01 (um) Auxiliar para a troca dos alvos.

9. Eventuais dúvidas serão discutidas e esclarecidas pela coordenação da prova com os coordenadores de equipe.

10. Casos omissos serão solucionados entre os organizadores da modalidade e o Coordenador Geral do Evento

11. E QUE PREVALEÇA O FAIR PLAY!

ANEXO 1





EQUIPE - _____ ESTADO - _____
 DATA - ____ / ____ / ____ HORA - ____ :

ANEXO 2

COMPETIDOR 1 (nome) _____
 COMPETIDOR 2 (nome) _____

ERROS DE PROCEDIMENTO / PENALIDADES (-5 pontos cada)		1	2	FUZIL			
6.2.1 Deslocamento na pista sem estar com o fuzil em bandoleira e empunhado				ALVO SILHUETA		ALVO SILHUETA	
6.2.2 Errar a sequência correta da pista de tiro				[] 10 [] 9 [] 8 [] 0		[] 10 [] 9 [] 8 [] 0	
6.2.3 Dedo no gatilho no "fuzil em bandoleira" durante os deslocamentos				PONTUAÇÃO:		PONTUAÇÃO:	
6.2.4 Dedo no gatilho nos armamentos durante as transições e manuseio				PENALIDADE:		PENALIDADE:	
6.2.5 Não deixar as armas travadas sobre as mesas, ao término da série de tiros				A) TOTAL		C) TOTAL	
6.2.7 Arrasto de ferido (boneco) sem a transição do fuzil para as costas							
TOTAL							
ERROS DE PROCEDIMENTO / PENALIDADES (-5 pontos cada)		1	2	ESPINGARDA CALIBRE 12 GAUGE			
6.2.1 Deslocamento na pista sem estar com o fuzil em bandoleira e empunhado				ALVOS METÁLICOS (x10 pontos)		ALVOS METÁLICOS (x10 pontos)	
6.2.2 Errar a sequência correta da pista de tiro				[] 1 [] 2 [] 3 [] 4 [] 5 [] 6		[] 1 [] 2 [] 3 [] 4 [] 5 [] 6	
6.2.3 Dedo no gatilho no "fuzil em bandoleira" durante os deslocamentos				PONTUAÇÃO:		PONTUAÇÃO:	
6.2.4 Dedo no gatilho nos armamentos durante as transições e manuseio				PENALIDADE:		PENALIDADE:	
6.2.5 Não deixar as armas travadas sobre as mesas, ao término da série de tiros				B) TOTAL		D) TOTAL	
6.2.7 Arrasto de ferido (boneco) sem a transição do fuzil para as costas							
TOTAL							
ERROS DE PROCEDIMENTO / PENALIDADES (-5 pontos cada)		1	2	PISTOLA			
6.2.1 Deslocamento na pista sem estar com o fuzil em bandoleira e empunhado				ALVO FOGO CENTRAL		ALVO FOGO CENTRAL	
6.2.2 Errar a sequência correta da pista de tiro				[] 10 [] 9 [] 8 [] 7 [] 6		[] 10 [] 9 [] 8 [] 7 [] 6	
6.2.3 Dedo no gatilho no "fuzil em bandoleira" durante os deslocamentos				[] 5 [] 4 [] 3 [] 2 [] 1		[] 5 [] 4 [] 3 [] 2 [] 1	
6.2.4 Dedo no gatilho nos armamentos durante as transições e manuseio				PONTUAÇÃO:		PONTUAÇÃO:	
6.2.5 Não deixar as armas travadas sobre as mesas, ao término da série de tiros				PENALIDADE:		PENALIDADE:	
6.2.6 Não efetuar disparos de pistola com empunhadura dupla				C) TOTAL		E) TOTAL	
TOTAL							
ATENTADOS CONTRA A SEGURANÇA / DESCLASSIFICAÇÃO		1	2	COMPETIDOR 1		COMPETIDOR 2	
6.3.1 Apontar a arma para qualquer pessoa, dentro ou fora das pistas				PONTUAÇÃO FINAL 1		PONTUAÇÃO FINAL 2	
6.3.2 Apresentar descontrole emocional							
6.3.3 Derrubar ou deixar a arma cair							
6.3.4 Efetuar um disparo não intencional				RESULTADO FINAL: (COMPETIDOR 1 + COMPETIDOR 2) =			
6.3.5 Manusear qualquer armamento sem a autorização do árbitro da prova				COMPETIDOR 1		COMPETIDOR 2	
6.3.6 Tentar burlar as regras do regulamento							
6.3.7 Causar tumulto durante a realização da prova							



TERMO DE INSCRIÇÃO E DECLARAÇÃO

COMPETIDOR 1 (RESPONSÁVEL PELA EQUIPE)

Eu,....., CPF,
do.....(Instituição), declaro a minha intenção em participar da prova de tiro do ENVSEG 2024, conhecendo e sendo habilitado nos 3 (três) tipos de armamentos que serão utilizados na prova (fuzil, espingarda cal 12 Gauge e pistola),conforme a publicação(número do boletim de habilitação), cumprindo, assim, a legislação referente a armas de fogo, bem como a Portaria Interministerial nº4226/10 e me responsabilizando por todas as informações contidas neste termo de inscrição e pelos atos decorrentes desta.

Foz do Iguaçu, ____/____/2024.

Assinatura

COMPETIDOR 2

Eu,....., CPF,
do.....(Instituição), declaro a minha intenção em participar da prova de tiro do ENVSEG 2024, conhecendo e sendo habilitado nos 3 (três) tipos de armamentos que serão utilizados na prova (fuzil, espingarda cal 12 Gauge e pistola),conforme a publicação (número do boletim de habilitação), cumprindo, assim, a legislação referente a armas de fogo, bem como a Portaria Interministerial nº4226/10 e me responsabilizando por todas as informações contidas neste termo de inscrição e pelos atos decorrentes desta.

Foz do Iguaçu, ____/____/2024.

Assinatura



REGULAMENTO PROVA DE SALVAMENTO EM ALTURA

1. OBJETIVO DA PROVA - Realizar a simulação de uma operação de salvamento com emprego direto da aeronave, por meio de uma dupla de operadores aerotáticos, que apoiará uma equipe do Corpo de Bombeiros Militar, onde haverá uma vítima apresentando um trauma a ser tratado (fratura fechada em membro superior), conforme protocolos oficiais. Para tanto, a dupla de operadores deverá utilizar as técnicas e procedimentos de Atendimento Pré-Hospitalar (APH) e de salvamento em altura, a qual exigirá dos competidores o emprego de conhecimento técnico e condicionamento físico. Durante a prova serão exigidos: aplicação da técnica de rapel e *Mcguire* com uso da maca flexível/envelope com objetivo de socorrer a vítima com a máxima segurança e no menor tempo possível. **Cada UAP poderá inscrever apenas uma dupla;**

2. LOCAL DA PROVA – A prova será realizada em uma plataforma de aproximadamente 30 metros de altura no Hotel MABU

3. ARBITRAGEM E FISCALIZAÇÃO - A prova contará com 06 árbitros, os quais estarão dispostos em locais estratégicos, observando as etapas a serem cumpridas pelos competidores. Os árbitros farão interrupção na prova em caso de infrações/erros que coloquem em **risco a integridade física dos competidores**, e somente retornando-a depois de restabelecida a segurança, a qual terá sua continuidade sem interrupção da contagem de tempo. A nota atribuída aos competidores será aferida conforme tabela em anexo. A fiscalização do tempo de todas as duplas será acompanhada e conferida por uma comissão composta pelos árbitros e pela coordenação, imediatamente ao término de toda a prova. Visando manter maior transparência e isonomia no tocante as regra de execução e de pontuação, haverá um briefing com todos os competidores antes do início das atividades.

4. EQUIPAMENTOS DE PORTE OBRIGATÓRIO (Disponibilizados pela organização do evento)

- Cada dupla deverá estar equipada com:- Equipamentos fornecidos pela coordenação: capacete de segurança, descensor tipo freio ID (patilha de segurança), mosquetão, assento nível 3, trava quedas, rabo de macaco/long, mochila de APH e maca flexível/envelope (estes estarão na área superior da plataforma para o início da descida na plataforma).

- **NÃO DISPONIBILIZADOS PELA ORGANIZAÇÃO** - Equipamentos de responsabilidade do competidor: luvas específicas para rapel.

5. DETALHAMENTO

ATIVIDADE 1 – SUBIDA NA TORRE PELAS ESCADAS - A dupla de frente para a escada da plataforma deverá estar munida do equipamento de rapel (ID e mosquetão) e do rabo de macaco/long. A prova iniciará após um silvo de apito, com o início do cronometro. Os competidores utilizarão da técnica de subida pelas escadas marinheiro, com uso do trava quedas (estes já fixados na corda), devendo se conectar usando todos os procedimentos de segurança. Após, deverão subir até a área superior da plataforma. Na parte superior deverão se conectar primeiramente ao cabo de segurança e depois sair do trava quedas.

ATIVIDADE 2 – RAPEL - Após a chegada da dupla na parte superior plataforma de rapel, os competidores deverão equipar-se, um com a maca flexível/envelope e o outro com a mochila de APH (esse material estará disponível na plataforma de rapel), e realizarem o rapel. A dupla deverá executar a conferência padrão de segurança em rapel e cotejar em voz alta: (**CORDA NO ID, ID NO MOSQUETÃO, MOSQUETÃO TRAVADO, LUVAS CALÇADAS, CAPACETE**) e, após a autorização do árbitro, iniciarão a descida. Em seguida, após a descida, deverão se desequipar das vias do rapel e deslocar até o local onde encontrarão a vítima deitada na prancha rígida em decúbito dorsal, apresentando trauma em membro superior e sem colar cervical, aguardando o salvamento. A vítima poderá ser simulada por um boneco, mantendo o mesmo padrão de tamanho e peso para todas as duplas.

ATIVIDADE 3 - ABORDAGEM À VÍTIMA, TRATAMENTO DO TRAUMA E ESTABILIZAÇÃO NA MACA - Chegando ao local e acessando a vítima, a dupla deverá adotar os procedimentos, conforme protocolo de APH (PHTLS), para trauma de coluna e membro superior, utilizando os equipamentos e acessórios da mochila de APH fornecida pela organização. A abordagem deverá ser finalizada com a colocação da vítima na maca flexível/envelope que se encontrará acondicionada a bolsa. Tal maca flexível deverá ser preparada para o recebimento da vítima, que estará sobre a maca rígida. O procedimento se dará fechando as fivelas laterais, da cabeça e dos pés, e conectando ao compasso, de forma correta para a técnica do *Mcguire*. (as fivelas utilizadas serão as passagem).

ATIVIDADE 4 - TRANSPORTE DA VÍTIMA ATÉ A VERTICAL DA AERONAVE - Após as devidas estabilizações da vítima na maca flexível, a dupla deverá carregá-la até o ponto de simulação da vertical da aeronave. Neste local adotará as amarrações e ancoragens necessárias para iniciar a subida (ou içamento), devendo cada competidor realizar o nó de ancoragem em cada corda pra conectar a maca. Ao concluir a atividade, ambos deverão bradar o nome da sua unidade e o estado da federação (**ex: BPMOA, PARANÁ**), momento em que o juiz irá parar o cronômetro e encerrar a prova.

Observação: Não será permitido auxílio prático, um competidor executando a tarefa do outro, nos seguintes momentos (somente autorizado auxílio verbal):

1. Conexão cabo/ID;
2. Descida com o ID;
3. Execução do nó de ancoragem para os cabos do *Mcguire*.

6. PONTUAÇÕES :

A pontuação nesta prova será atribuída por meio de dois critérios: técnico e tempo .

Assim cada dupla de competidores vai iniciar a prova com 8 (oito) pontos técnicos e 2 (dois) pontos por tempo, totalizando 10 pontos.

Para o critério técnico foram distribuídos os 8 pontos nas 5 partes da prova, com planilhas contendo os erros mais comuns, para os quais serão descontados os décimos de nota.

Para o critério de tempo foram atribuídos os 2 pontos, a partir dos quais serão diminuídos os décimos de nota, de acordo com a classificação do cronômetro, conforme item 6.2.

6.1 – CRITÉRIO TÉCNICO 8,0 PONTOS;

PARTE 1 – SUBIDA NA ESCADA	
Mosquetão aberto;	0,50
Falta de utilização da luva na subida da escada;	0,50
Ficar solto nas escadas;	0,50
Deixar material solto batendo na escada(ferragem);	0,30
Derrubar material no solo.	0,30
Total	2,10

PARTE 2 – ACESSO À PLATAFORMA DE RAPEL	
Deixar de se conectar ao cabo de segurança com o rabo de macaco/long;	0,50
Desconectar do rabo de macaco/long antes de se conectar ao descensor do rapel e antes do check de segurança na área do patamar do rapel;	0,50
Iniciar o rapel sem a autorização do fiscal	0,30
Total	1,30

PARTE 3 – DESCIDA DE RAPEL E ACESSO À VÍTIMA	
Mosquetão aberto	0,50
Ficar solto na área do patamar do rapel	0,50
Equipagem do freio ID de forma errada	0,50
Deixar material solto	0,30
Total	1,80

PARTE 4 – ABORDAGEM À VÍTIMA, TRATAMENTO DO TRAUMA E ESTABILIZAÇÃO NA MACA.	
Colocação errada do colar cervical;	0,40
Colocação errada da tala no ANTEBRAÇO;	0,30
Montagem errada da maca e colocação da vítima;	0,30
Montagem errada do compasso na maca;	0,50
Mosquetão da maca aberto.	0,30
Total	1,80

PARTE 5 – TRANSPORTE DA MACA E DA VÍTIMA ATÉ A VERTICAL DA AERONAVE	
Cuidado no transporte (queda);	0,50
Nó e amarração errada.	0,50
Total	1,00

6.2 CRITÉRIOS DE TEMPO 2,0 PONTOS

6.2.1 A pontuação do tempo será de acordo com o desempenho das duplas inscritas, sendo:

6.2.1.1 1º melhor tempo = 2,0 pontos

6.2.1.2 2º melhor tempo = 1,5 ponto;

6.2.1.3 3º melhor tempo = 1.0 ponto.

6.2.1.4 4º melhor tempo ao último = 0,5 ponto.

6.2.1.5 A prova deverá ser executada no tempo máximo de 15 minutos. Ao exceder esse limite, a nota da dupla referente ao tempo será zerada, e a pontuação se limitará aos critérios técnicos.

6.3 CLASSIFICAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

6.3.1 A classificação se dará pela somatória dos pontos.

6.3.2 Em caso de empate, seguem os critérios abaixo:

6.3.2.1 1º critério: dupla que tiver maior nota no quesito técnico;

6.3.2.2 2º critério: a idade da dupla, vencendo a maior soma;

6.3.3 Para fins de ranking geral, pelas UAP, serão consideradas até as 10 primeiras duplas; Não haverá ranking a partir do 11º lugar.

7. PREMIAÇÃO

Serão chamadas para premiação as 03 melhores duplas da prova.

Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela arbitragem da modalidade e coordenação do evento.



REGULAMENTO DA PROVA DE RESGATE AQUÁTICO

1. OBJETIVO DA PROVA

Realizar a simulação de um resgate aquático em dupla, saltando da borda de uma praia artificial de aproximadamente 2 metros de altura, retirando uma vítima do interior do protótipo de uma cabine de helicóptero submerso e resgatá-la para a parte seca da praia (areia) posicionando-a em decúbito lateral direito (posição lateral de segurança).

2. LOCAL DA PROVA

Praia artificial do Mabu Thermas Grand Resort, com dimensões aproximadas de 38 metros de largura por 65 metros de comprimento e profundidade gradual variando entre 0 e 2m.

3. ARBITRAGEM E FISCALIZAÇÃO

A prova terá 2 (dois) árbitros e 2 (dois) fiscais/segurança. Os árbitros ficarão posicionados na superfície, enquanto os fiscais estarão em condições de avaliar e dar segurança na parte subaquática da prova.

4. EQUIPAMENTOS DE PORTE OBRIGATÓRIO

A prova inicia com a dupla de competidores em pé na borda da praia artificial, completamente equipados - um membro da dupla deverá portar um flutuador de resgate (rescue tube/life belt) devidamente alçada pelo peito.

Será dado um apito para sinalizar o início da prova e o acionamento do cronômetro.

Os competidores efetuarão o salto individualmente, executando a técnica do passo do gigante, (pernas paralelas, uma mão no meio das pernas e uma mão na face protegendo a máscara/snorkel), segurando o rescue tube/life belt verticalmente junto ao corpo, devendo flexionar as pernas imediatamente após o toque na água, a fim de diminuir o impacto com o fundo. Após emergirem, os socorristas deverão sinalizar com um braço para cima e punho cerrado, simulando o "OK" para Fiel da aeronave.

5. DETALHAMENTO

PARTE 1 – SALTO DA BORDA E ACESSO A ÁGUA

A prova inicia com a dupla de competidores em pé na borda da praia artificial, completamente equipados - um membro da dupla deverá portar um flutuador de resgate (rescue tube/life belt) devidamente alçado pelo peito.

Será dado um apito para sinalizar o início da prova e o acionamento do cronômetro.

Os competidores efetuarão o salto individualmente, executando a técnica do passo do gigante, (pernas paralelas, uma mão no meio das pernas para o competidor que não estiver com o flutuador, e uma mão na face protegendo a máscara/snorkel). O competidor que estiver com o flutuador deverá segurar o rescue tube/life belt verticalmente junto ao corpo, devendo flexionar as pernas imediatamente após o toque na água, a fim de diminuir o impacto com o fundo.

Após emergirem, os socorristas deverão sinalizar com um braço para cima e punho cerrado, simulando o “OK” para Fiel da aeronave.

PARTE 2 – DESLOCAMENTO HORIZONTAL

Os dois OAT's deverão deslocar horizontalmente pela superfície da água, em direção à borda oposta da praia, utilizando a técnica de nado de aproximação, até a marcação (estará a aproximadamente dois metros do objetivo – gaiola submersa), que indica o local da escarpagem (submersão), onde deverá ser feito o mergulho.

PARTE 3 - SUBMERSÃO E RETIRADA DA VÍTIMA

No ponto demarcado, o(s) OAT's deverá(ão) submergir em busca da vítima presa no interior da cabine. A vítima estará afivelada por um cinto abdominal de engate rápido e por um “long” de segurança com mosquetão de rosca. A retirada da vítima do interior da cabine, e resgate para a superfície, poderá ser executada individualmente ou em dupla, conforme a estratégia da equipe.

PARTE 4 – REBOQUE DA VÍTIMA

Na superfície da água, a vítima deverá ser equipada com o flutuador de resgate (deverá ser posicionado sob os braços da vítima na altura do peito e fechado com o mosquetão). Neste momento um dos OAT's deve informar aos juízes que o flutuador está clipado (FLUTUADOR CLIPADO NA VÍTIMA), e somente após a visualização e sinalização de ciência de um dos juízes (LEVANTANDO O BRAÇO) poderão iniciar o reboque da vítima através de técnica livre, EM DUPLA, até a próxima demarcação. Neste local encontra-se a parte rasa da praia, aproximadamente 1m de profundidade. Somente a partir desse ponto é autorizado colocar os pés no chão.

PARTE 5 – TRANSIÇÃO DA ÁGUA PARA AREIA

Ao sair da água, um dos OAT's deverá erguer a vítima por entre as axilas e com uma das mãos firmar o queixo da vítima contra seu peito, a fim de proporcionar a abertura das vias aéreas. O outro OAT carrega o peso das pernas segurando próximo do joelho até a linha de chegada.

A vítima deverá ser colocada na posição lateral de segurança (decúbito lateral direito, com o braço direito flexionado apoiando a cabeça da vítima). A perna esquerda deverá estar flexionada a frente, com joelho encostando no chão. Será dado um novo apito, o cronômetro será pausado e o tempo de resgate da equipe registrado.

6. PENALIDADES

Saída da borda:

- Não utilizar a técnica do passo do gigante;
- Não posicionar o rescue tube/life-belt verticalmente junto ao corpo;
- Deixar escapar as máscaras e o snorkel da face, e/ou as nadadeiras dos pés;

Salto incorreto:

- Não manter as pernas paralelas e unidas, no momento do toque na água;
- Não proteger o períneo;
- Não colocar uma mão na face para proteger a máscara/snorkel;
- Ao emergir, não levantar o braço com punho cerrado.
- Descalçar nadadeira(s) após o salto (ao cair na água);
- Descalçar o flutuador de resgate (rescue tube/life-belt) antes do toque na água;
- Deixar máscara sair da posição frente aos olhos (mesmo que ainda fique presa à cabeça);
- Permitir o alagamento da máscara;
- Deixar snorkel sair da boca ou não respirar pelo snorkel.

Deslocamento:

- Não utilizar a técnica de nado de aproximação durante o deslocamento.

Reboque:

- Não rebocar a vítima em dupla;
- Não usar o flutuador de resgate;
- Posicionar incorretamente o flutuador na vítima;
- Não fechar o mosquetão do flutuador de resgate;
- Iniciar o reboque antes de executar completamente a colocação do flutuador de resgate na vítima e do ciente de um dos juízes;
- Permitir submersão do rosto da vítima;
- Deixar a vítima cair durante o deslocamento para área seca;
- Não proporcionar permeabilidade de vias aéreas ou em qualquer momento da transição água/areia a perder, deixando a cabeça da vítima solta;
- Não posicionar a vítima na posição lateral de segurança.

7. PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE DESEMPATE

A pontuação de cada dupla será o somatório do tempo de prova com o tempo adicional por penalidade (10 segundos).

A pontuação final das equipes será feita por escalonamento (decrecente) de tempo, onde o menor tempo incorrerá em maior classificação no ranking de competidores (melhor nota).

Exemplo: suponha-se que o tempo total entre apitos inicial e final de uma “Dupla A” seja de 2’10” com 2 (duas) penalidades observadas, enquanto o tempo de uma “Dupla B” seja de 2’14” com 1(uma) penalidade observada. Logo, o tempo final da “Dupla A” será de 2’10” (2’10” + 10”) e o da “Dupla B” será de 2’14” (2’14” + 5”). No ranking, a “Dupla B” estará em posição superior à “Dupla A”.

Existindo equipes com tempos iguais, terá prioridade no ranking final a dupla:

- Com menor quantidade de penalidades;
- Com a maior soma de idades entre seus competidores.

8. PREMIAÇÃO

Serão chamadas ao pódio e premiadas as três primeiras duplas da prova.

Para fins de ranking geral, pelas OASP, serão consideradas até 10 primeiras duplas.

Não haverá ranking a partir do 11º lugar.

Os casos omissos a este regulamento serão julgados pela arbitragem da modalidade e coordenação do evento.

Comissão Organizadora