

A.S.D.

BRIXIA 
SHOOTING TEAM

VI INVITA AL

HS Produkt
EXPECT THE BEST

WINTER MATCH
2014 / 2015

***Competizioni di Tiro Dinamico Sportivo
Mazzano (BS)***

Gara I : 13/14 - Dicembre- 2014

n° 07 stage – 175 rds

(saranno riproposti alcuni degli stage del Mondiale 2015)

Gara II : 10 /11 – Gennaio – 2015

Gara III : 07/08 Febbraio - 2015

Organizzazione gara: Brixia Shooting Team A.S.D.

Info: Angelo 347 6973359 - 030.3531225 fax: 030.3531225

mail: info@brixishootingteam.it Web Site: www.brixishootingteam.it .

Iscrizione : info@brixishootingteam.it , € 40,00

IBAN ; (UBI Banco di Brescia) IT 98 Y 03500 54270 000000014615

Classifiche:

Classifiche parziali e finali

premiazioni :

i primi 15 assoluti di ogni Divisione,

il primo Senior, Supersenior, Lady

Tantissimi premi ed a estrazione ad ogni gara un esemplare della migliore pistola del mondo :

H.S. Produkt

Estrazione finale :

una carabina AR 15 .223 REM.

una carabina in .22 L.R.

un fucile a "pompa"

(una partecipazione da diritto ad un nome in estrazione, due a due , tre a tre possibilità di estrazione)

Munizioni:

Libero l'uso di ogni tipo di palla.

Non è possibile acquistare le munizioni sul campo di gara.

Regolamento:

Sarà valido il regolamento I.P.S.C. ultima edizione.

In fase di allestimento potranno essere apportate modifiche agli esercizi.

Orari :

Ritrovo tiratori Sabato Ore 10,30

Domenica ore 09,30

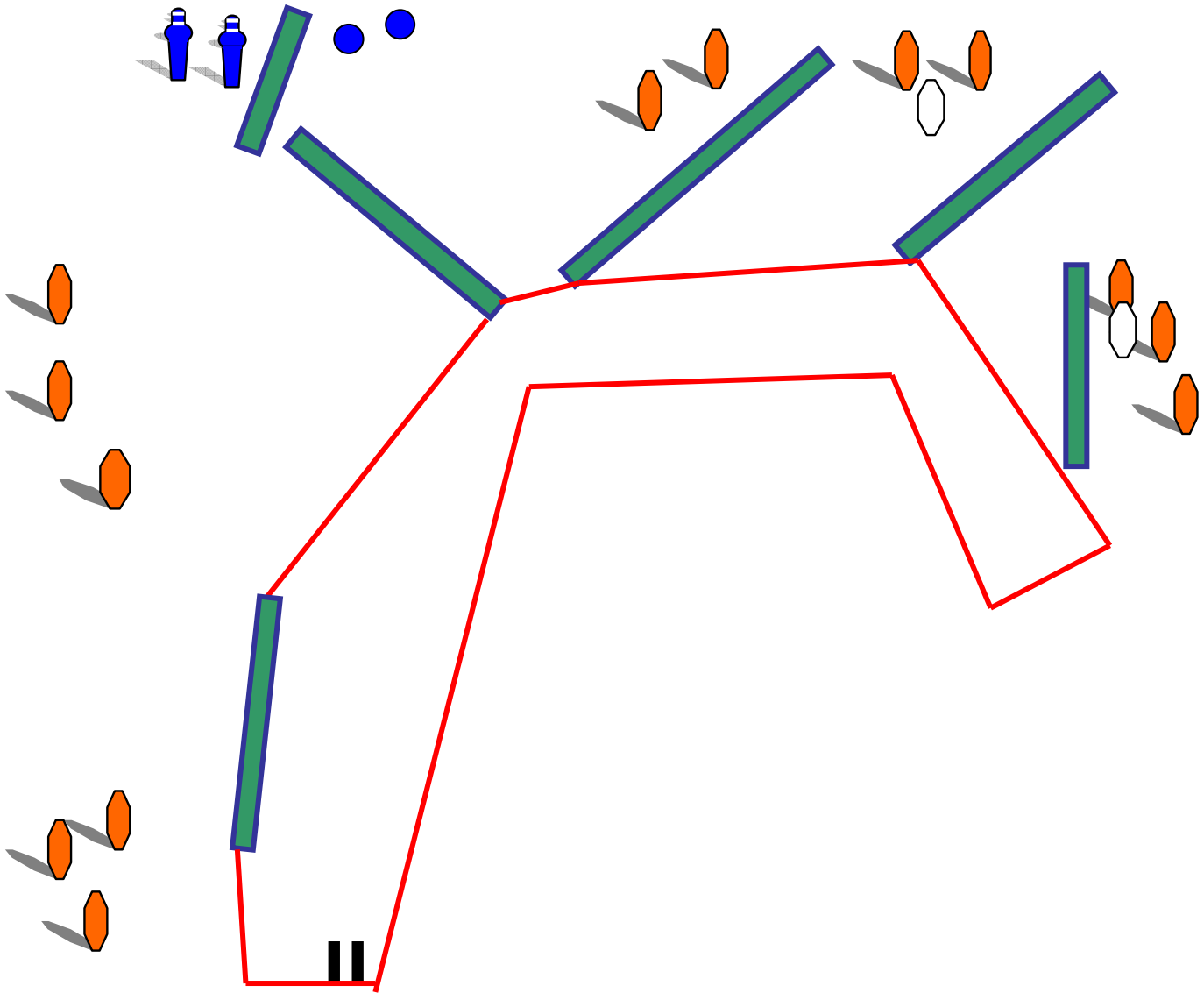
Inizio gara : Sabato ore 11,00

Domenica ore 10,00

Match Director: Angelo Cerotti

Tutti i tiratori devono essere in regola con le norme di Legge Italiane in vigore che dispongono il trasporto e l'utilizzo di armi e munizioni. L'organizzazione declina ogni responsabilità per il loro mancato rispetto.

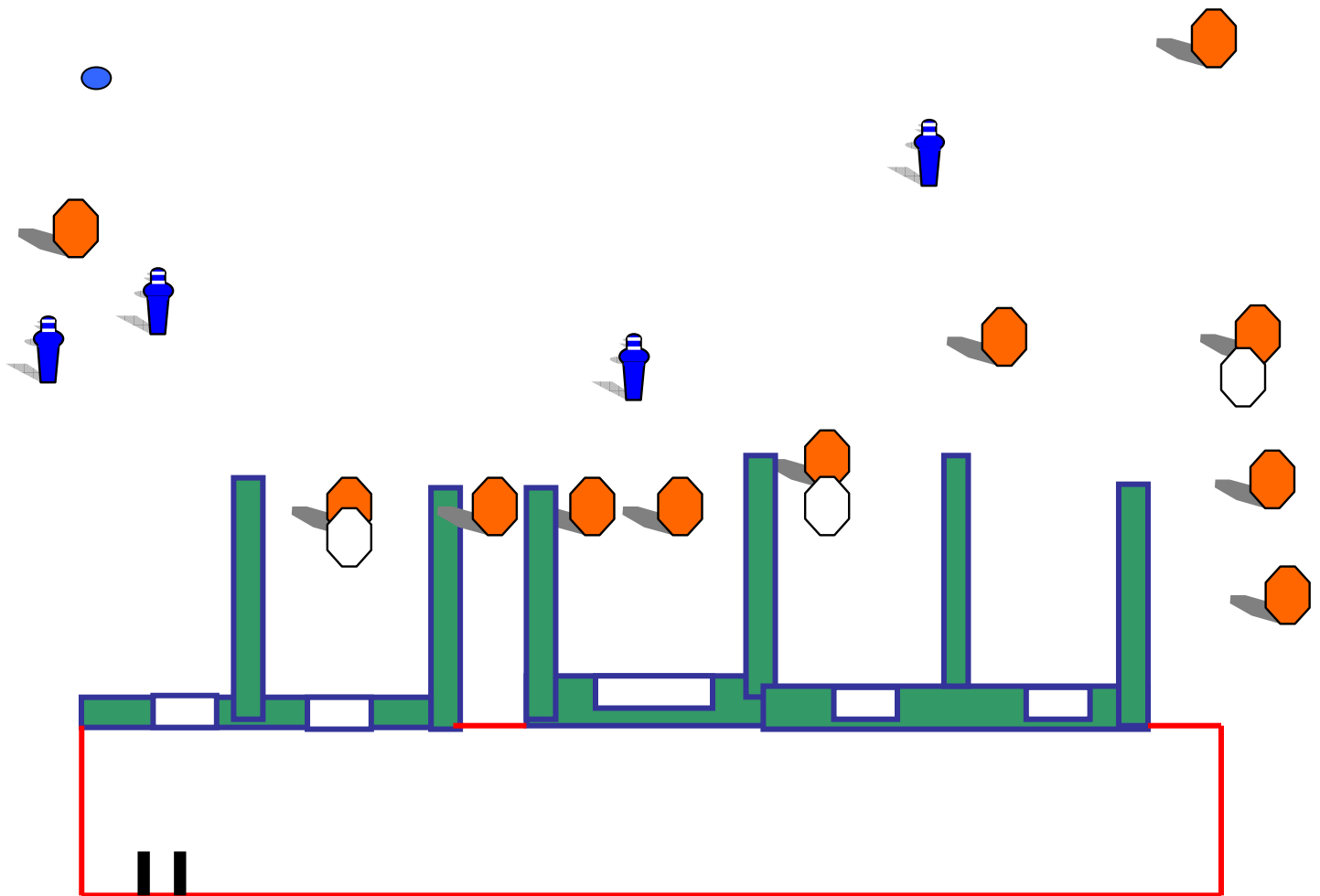
STAGE 1 – Long Course



INFO 1

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 13 ClassicTargets • 2inipepper • 2 Plates • 2 P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	30 Colpi.
DISTANZE:	3-20 m	PUNTI MASSIMI:	150 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, talloni ai segni, relax, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica, cartuccia camerata in base alla Divisione di appartenenza.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		
NOTE:			

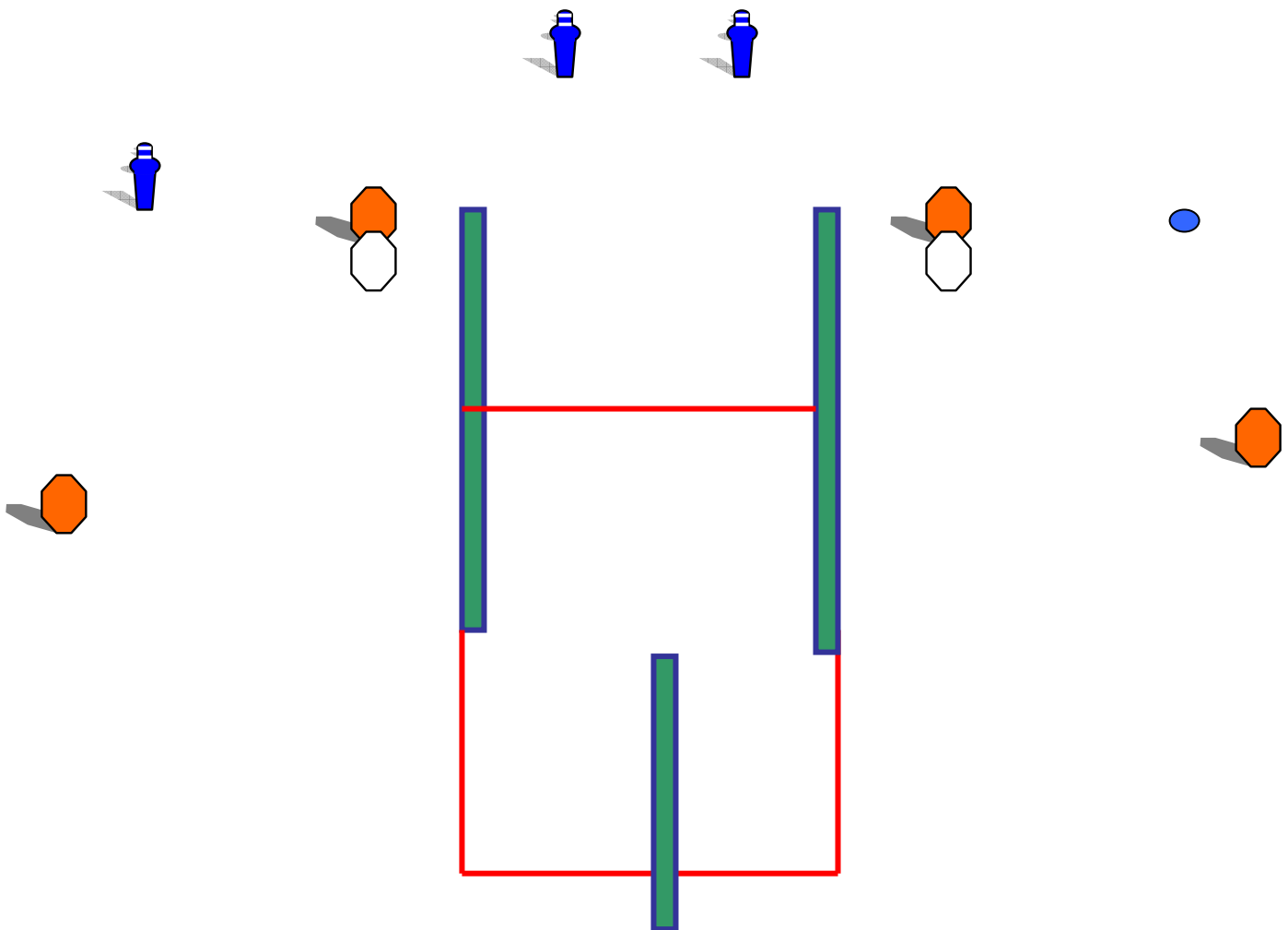
STAGE 2 - Long Course



INFO 2

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 11 ClassicTargets • 4 Minipepper • 1 Plates • 3 P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	27 Colpi.
DISTANZE:	4-15 m	PUNTI MASSIMI:	135 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi talloni ai segni relax. Arma carica colpo non camerato, (revolver carico) in fondina come mostrato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		

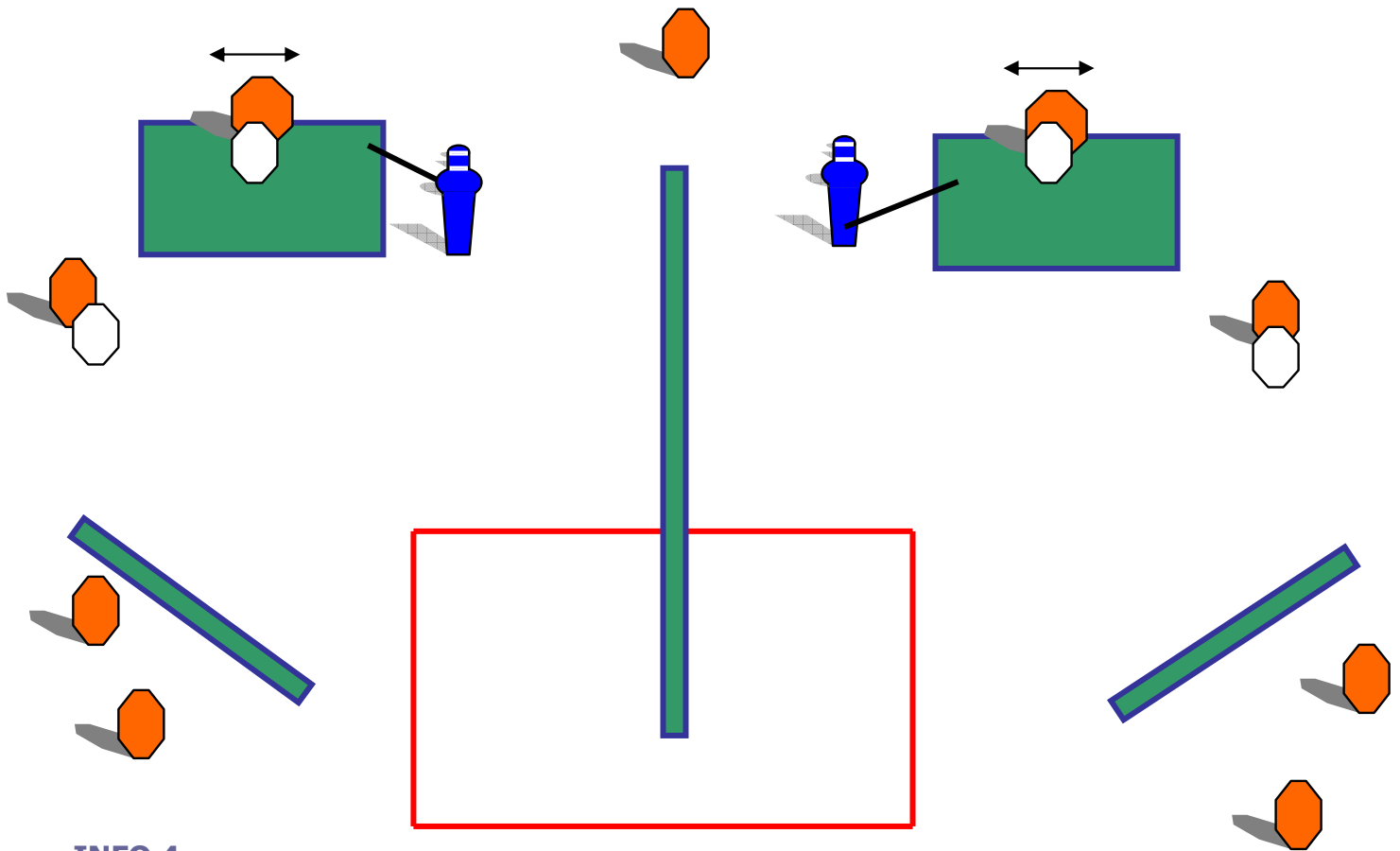
STAGE 3 – Short Course



INFO 3

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 4 ClassicTargets • 3 Minipepper • 1 plate • 2 P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	12 Colpi.
DISTANZE:	4-15 m	PUNTI MASSIMI:	60 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo relax. Arma carica in fondina come mostrato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		

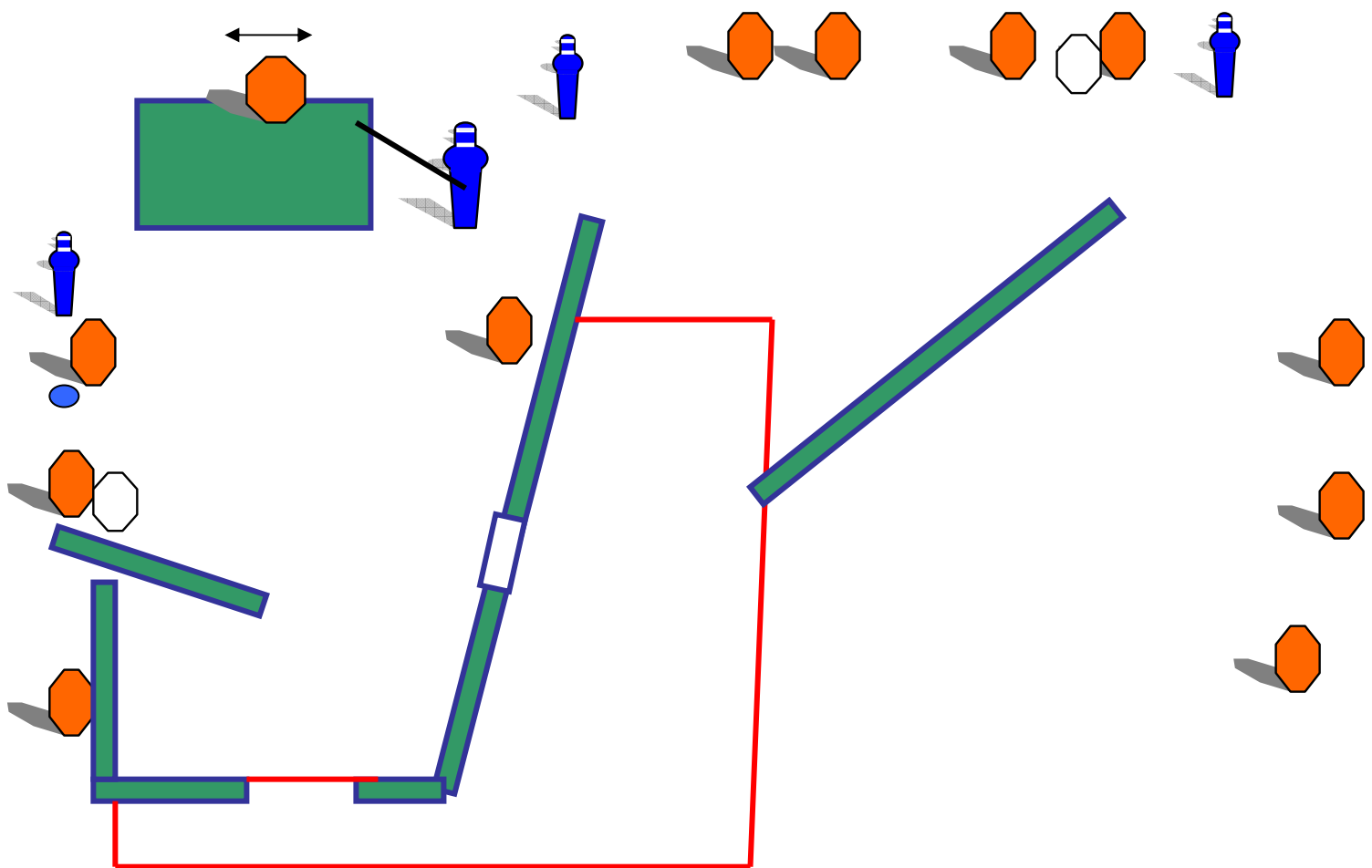
STAGE 4 – Medium Course



INFO 4

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 9 ClassicTargets • 2 Pepper • 2 P/T
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	20 Colpi.
DISTANZE:	5/15 m	PUNTI MASSIMI:	100 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore piedi ai segni, relax, come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica, camera di cartuccia vuota in base alla Divisione di appartenenza.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		
NOTE:	PP1 e PP2 quando abbattuti faranno apparire i Bobber		

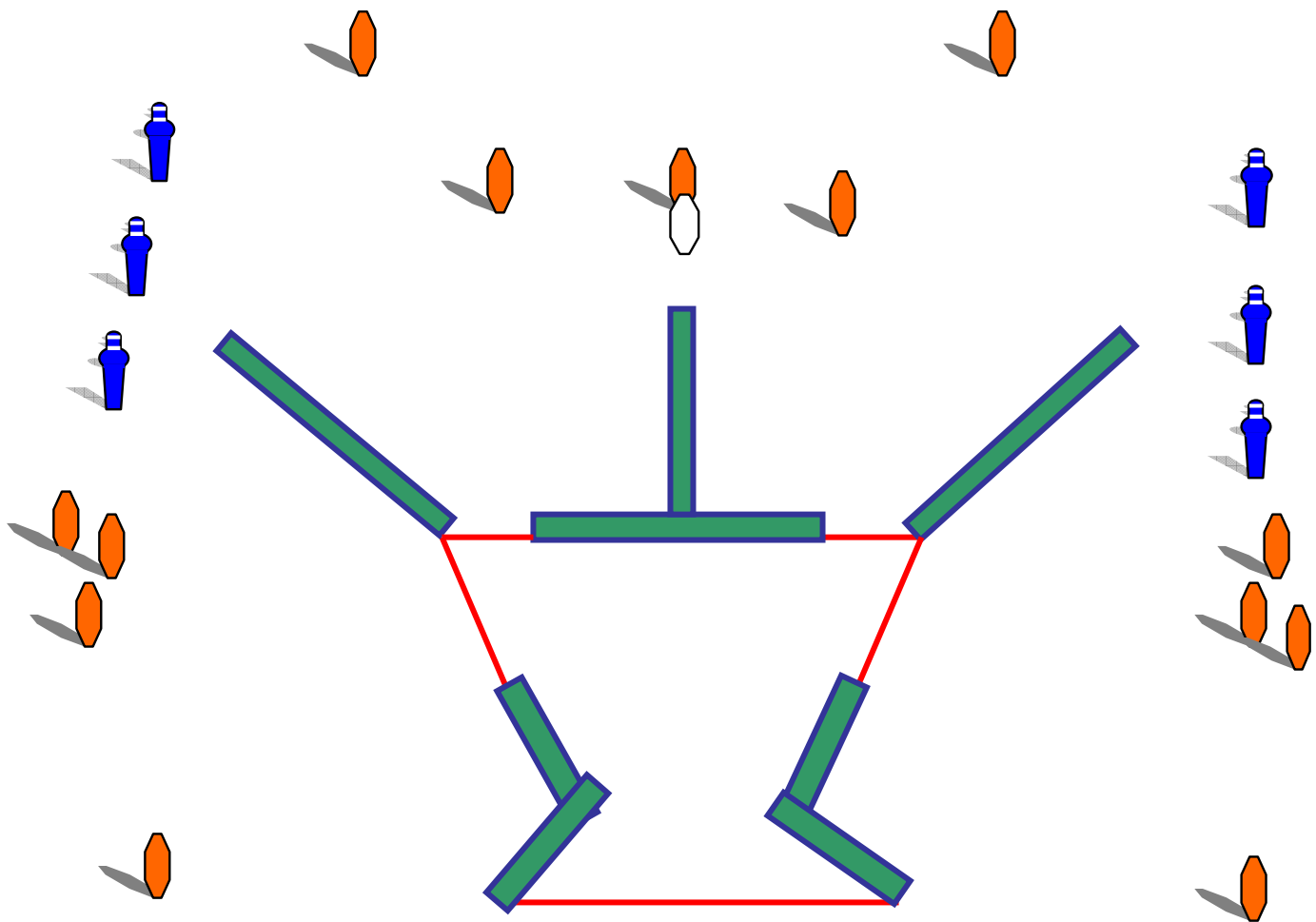
STAGE 5 – Long Course



INFO 5

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 12 ClassicTargets • 4 Pepper • 1 Plate • 2 P/T
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	29Colpi.
DISTANZE:	3/15 m	PUNTI MASSIMI:	145 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, relax, come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica in base alla Division di appartenenza.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		
NOTE:	PP1 quando abbattuto farà apparire il Bobber		

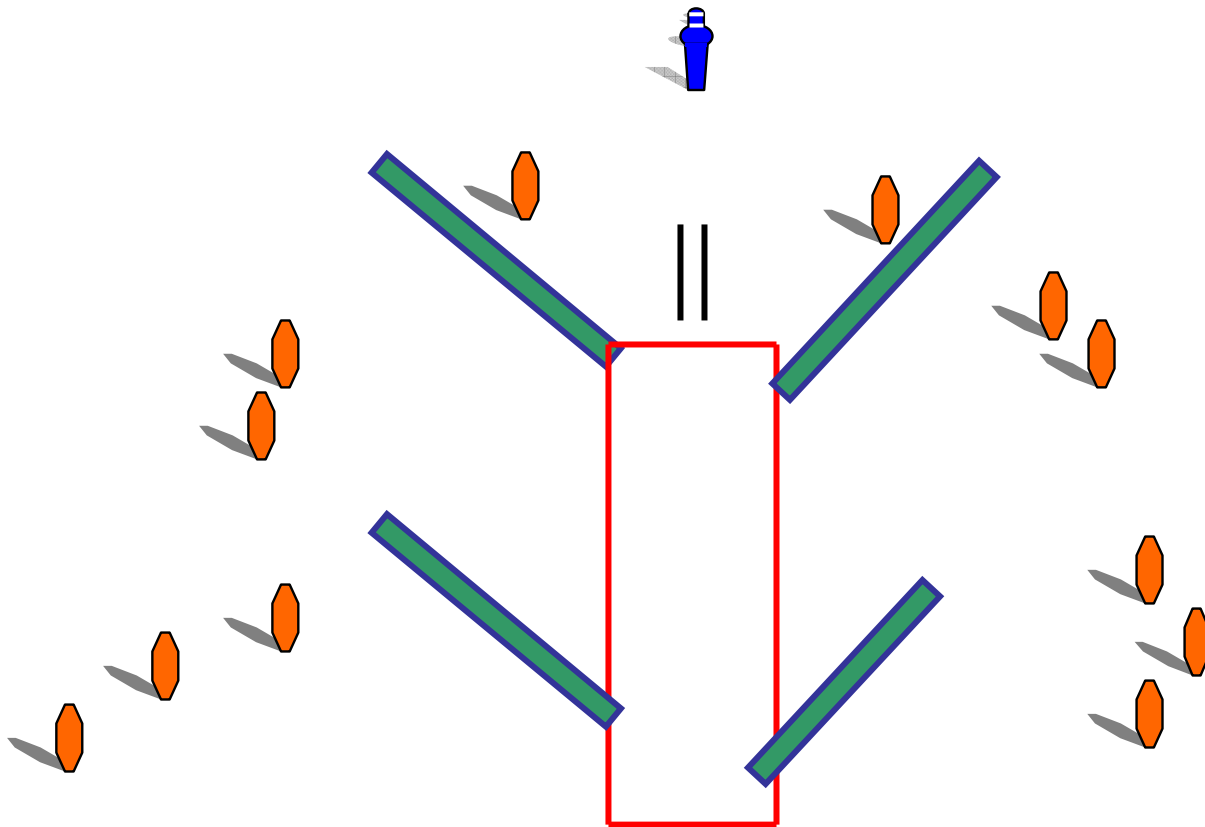
STAGE 6 - Long Course



INFO 6

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 13 ClassicTargets • 6 Pepper
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	32Colpi.
DISTANZE:	5/25 m	PUNTI MASSIMI:	160 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, relax, come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica in base alla Division di appartenenza.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		
NOTE:			

STAGE 7 - Long Course



INFO 7

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 12 ClassicTargets • 1 Pepper
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	25Colpi.
DISTANZE:	5/10 m	PUNTI MASSIMI:	125 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, mani che impugnano dele racchette da sci come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica in base alla Division di appartenenza.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali e il parapalle di fondo in verticale)		
NOTE:			

Match Profile

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Pepper/MiniP.	Plates	Penality	Punti
1	LONG	30	13	2	2	2	150
2	LONG	27	11	4	1	3	135
3	SHORT	12	4	3	1	2	60
4	MEDIUM	20	9	2	0	0	100
5	LONG	29	12	4	1	2	145
6	LONG	32	13	6	0	1	160
7	LONG	25	12	1	0	0	125
Tot.		175	74	22	5	10	875