



presenta

**I° trofeo**



**Burlinamacco**

**Sabato 1 febbraio**



**Domenica 2 febbraio**

**2014**

# programma

*Organizzazione: A.S.D. TIRO DINAMICO VERSILIA*

*Info: info@bmarmi.it*

*Match director: Gelli Leonardo*

*Iscrizioni: telematicamente sul sito [www.fitds.it](http://www.fitds.it) sez. MA.RE. Costo iscrizione € 43,50*

*Data e luogo: sabato 1 e domenica 2 febbraio 2014 , presso campo di tiro Massarosa*

*Munizioni: a carico di ogni singolo tiratore, sarà possibile l'uso di qualsiasi tipo di palla.*

*N° colpi minimi : 122*

*Ristoro: sarà presente u punto di ristoro sul campo.*

*Regolamento: sarà adottato il regolamento IPSC/FITDS ultima edizione, ed ogni tiratore dovrà essere in regola con la quota di iscrizione alla FITDS.*

*Classifiche e premiazioni: Saranno premiate le divisioni, Open, Standard, Production, Classic, Revolver, come da regolamento sportivo FITDS 2014.*

*Orari: turno mattino ritrovo tiratori ore 7.30 - inizio gara ore 8.00*

*turno pomeriggio ritrovo tiratori 12,00 – inizio gara ore 12.30*

*Arbitraggio: A cura della FITDS*

## Come raggiungere il campo di tiro

**Da Firenze:** prendere A11 direzione Pisa Nord, arrivati a Lucca prendere raccordo in direzione Viareggio, dopo pochi chilometri uscire all'uscita Massarosa.

**Da La Spezia:** percorrere A12 in direzione Livorno, arrivati a Viareggio prendere raccordo per Firenze – Lucca , dopo pochi chilometri uscire a Massarosa.

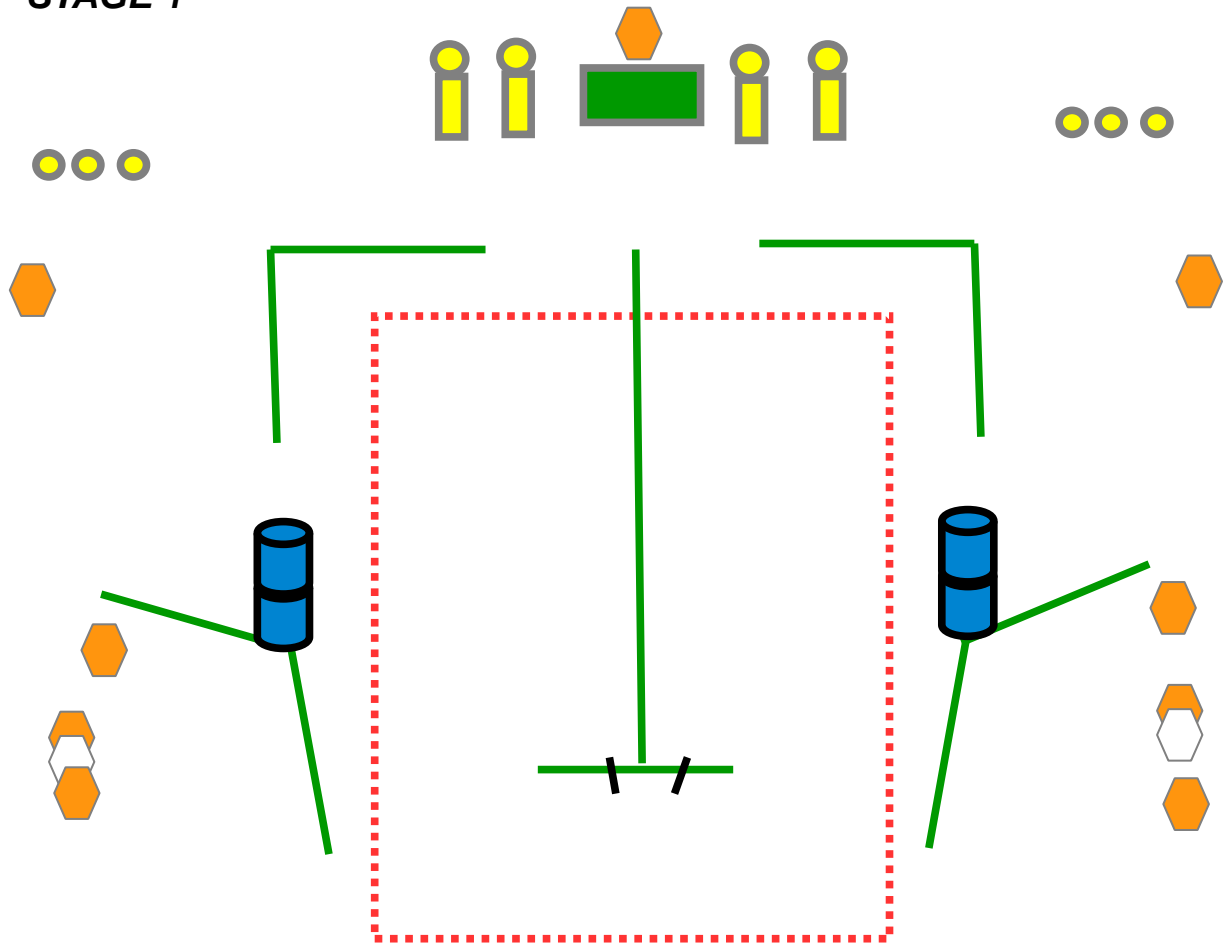
**Da Livorno:** percorrere la A12 in direzione Genova, arrivati a Viareggio prendere raccordo per Firenze – Lucca , dopo pochi chilometri uscire a Massarosa.

Una volta usciti a Massarosa, svoltare a sinistra sulla strada statale 439 Sarzanese Valdera, direzione Lucca e percorrerla per circa 6 km, fino a quando la strada comincia a salire, dove finite la case, troverete il 1° tornante che gira verso destra e che non dovrete affrontare. A questo punto siete di fronte all'entrata del campo.

**Coordinate gps Long 43° 51' 9,27" N Lat 10° 22' 23,79" E.**

**Google Heart cercate ASD TIRO DINAMICO VERSILIA.**

## STAGE 1

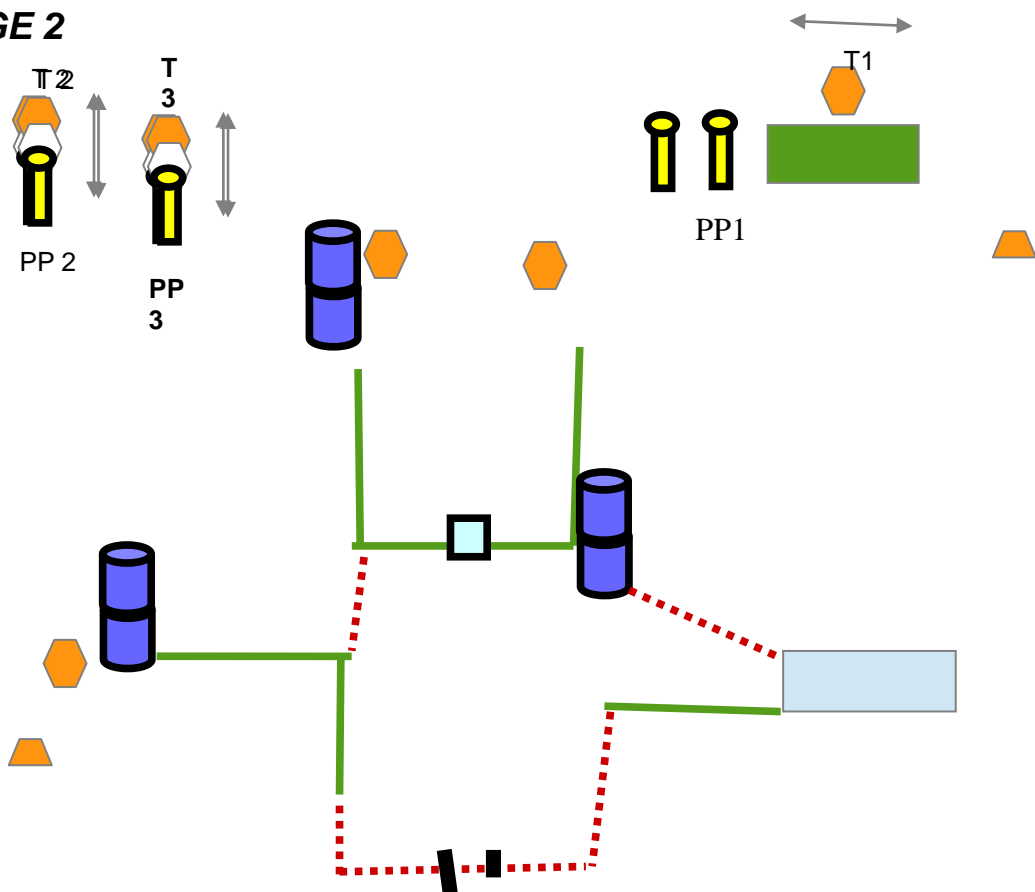


ESERCIZIO  
CONTEGGIO  
DISTANZE  
START  
STOP  
PENALITA'  
BERSAGLI  
COLPI MINIMI  
PUNTEGGIO MASSIMO  
START POSITION

LONG COURSE  
COMSTOCK  
4 – 12 MT  
SEGNALE ACUSTICO  
ULTIMO COLPO  
COME DA REGOLAMENTO FITDS  
9 CARTE 4 PEPPER 6 PIATTI 2 PENALTY  
28  
140  
RELAX IN PIEDI CON LE PUNTE DEI PIEDI CHE  
TOCCANO I SEGNI , ARMA CARICA IN FONDINA COLPO  
CAMERATO

PROCEDURA AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE POTRA' INGAGGIARE TUTTI I  
BERSAGLI ANY ORDER FREE STILE RISPETTANDO GLI ANGOLI DI  
SICUREZZA, 180 GRADI LATERALI E L'ALTEZZA DEL PARAPALLE  
FRONTALE, E LE FAULT LINE.  
TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER DA CIELO A TERRA.

## STAGE 2



ESERCIZIO  
CONTEGGIO

DISTANZE

START

STOP

PENALITA'

BERSAGLI

COLPI MINIMI

PUNTEGGIO MASSIMO

START POSITION

MEDIUM COURSE

COMSTOCK

4 - 12 MT

SEGNALE ACUSTICO

ULTIMO COLPO

COME DA REGOLAMENTO FITDS

8 CARTE 4 PEPPER 2 PENALTY

20

100

RELAX IN PIEDI CON I TALLONI CHE TOCCANO I

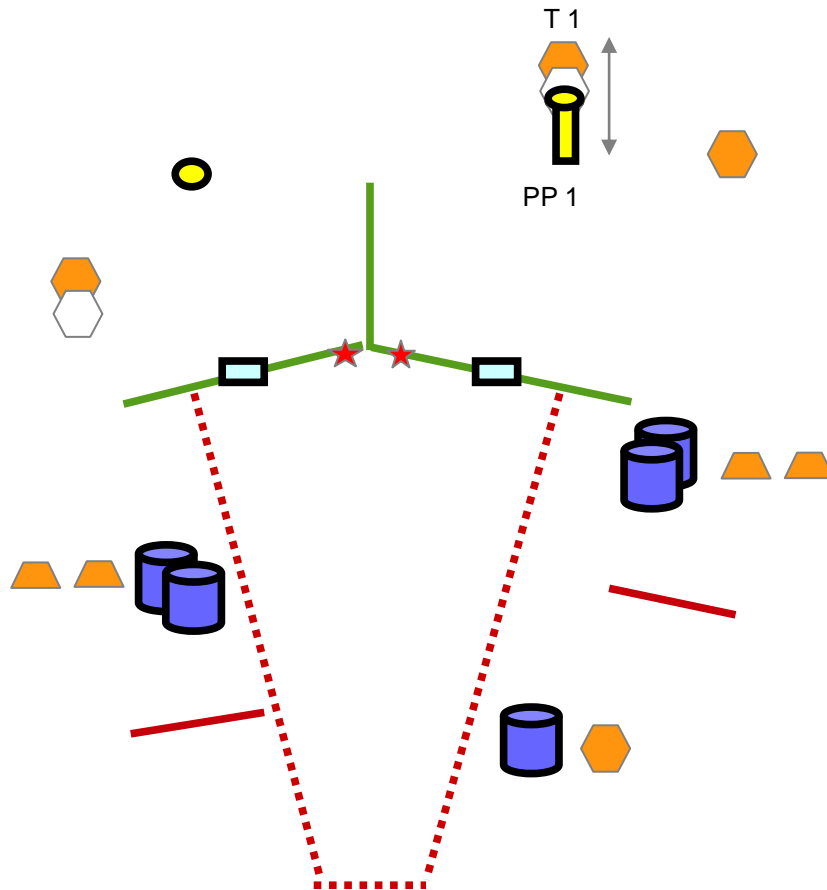
SEGNI, ARMA CARICA IN FONDINA COLPO NON

CAMERATO

PROCEDURA AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE POTRA' INGAGGIARE TUTTI I BERSAGLI ANY ORDER FREE STILE RISPETTANDO GLI ANGOLI DI SICUREZZA 180 GRADI LATERALI E L'ALTEZZA DEL PARAPALLE FRONTALE, E LE FAULT LINE. TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER DA CIELO A TERRA.

**N.B.** IL PEPPER PP1 QUANDO ABBATTUTO ATTIVA LA CARTA T1 ED IL PEPPER PP2 E PP3 QUANDO ABBATTUTI RENDONO VISIBILI RISPETTIVAMENTE T2 E T3

### STAGE 3



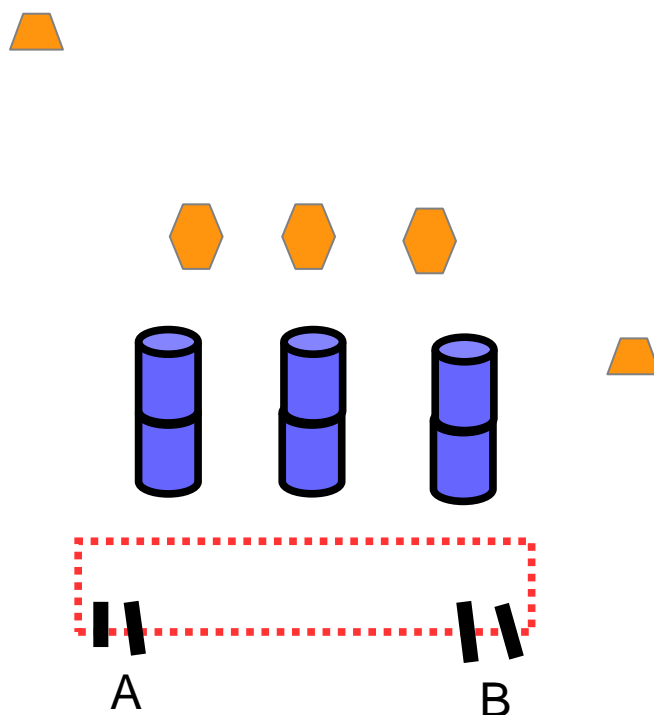
ESERCIZIO  
CONTEGGIO  
DISTANZE  
START  
STOP  
PENALITA'  
BERSAGLI  
COLPI MINIMI  
PUNTEGGIO MASSIMO  
START POSITION

MEDIUM COURSE  
COMSTOCK  
3 - 12 MT  
SEGNALE ACUSTICO  
ULTIMO COLPO  
COME DA REGOLAMENTO FITDS  
8 CARTE 1 PEPPER 1 PIATTI 2 PENALTY  
18  
90  
RELAX IN PIEDI CON LE MANI CHE TOCCANO I SEGNI ,  
ARMA CARICA IN FONDINA COLPO CAMERATO.

PROCEDURA AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE POTRA' INGAGGIARE TUTTI I BERSAGLI ANY ORDER FREE STILE RISPETTANDO GLI ANGOLI DI SICUREZZA 180 GRADI LATERALI E L'ALTEZZA DEL PARAPALLE FRONTALE, E LE FAULT LINE.  
TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER DA CIELO A TERRA.

N.B. IL PP1 QUANDO ABBATTUTORENDE VISIBILE LA CARTA T1

## STAGE4



ESERCIZIO  
CONTEGGIO

DISTANZE

START

STOP

PENALITA'

BERSAGLI

COLPI MINIMI

PUNTEGGIO MASSIMO

START POSITION

SHORT COURSE

COMSTOCK

4 - 15 MT

SEGNALE ACUSTICO

ULTIMO COLPO

COME DA REGOLAMENTO FITDS

5 CARTE

10

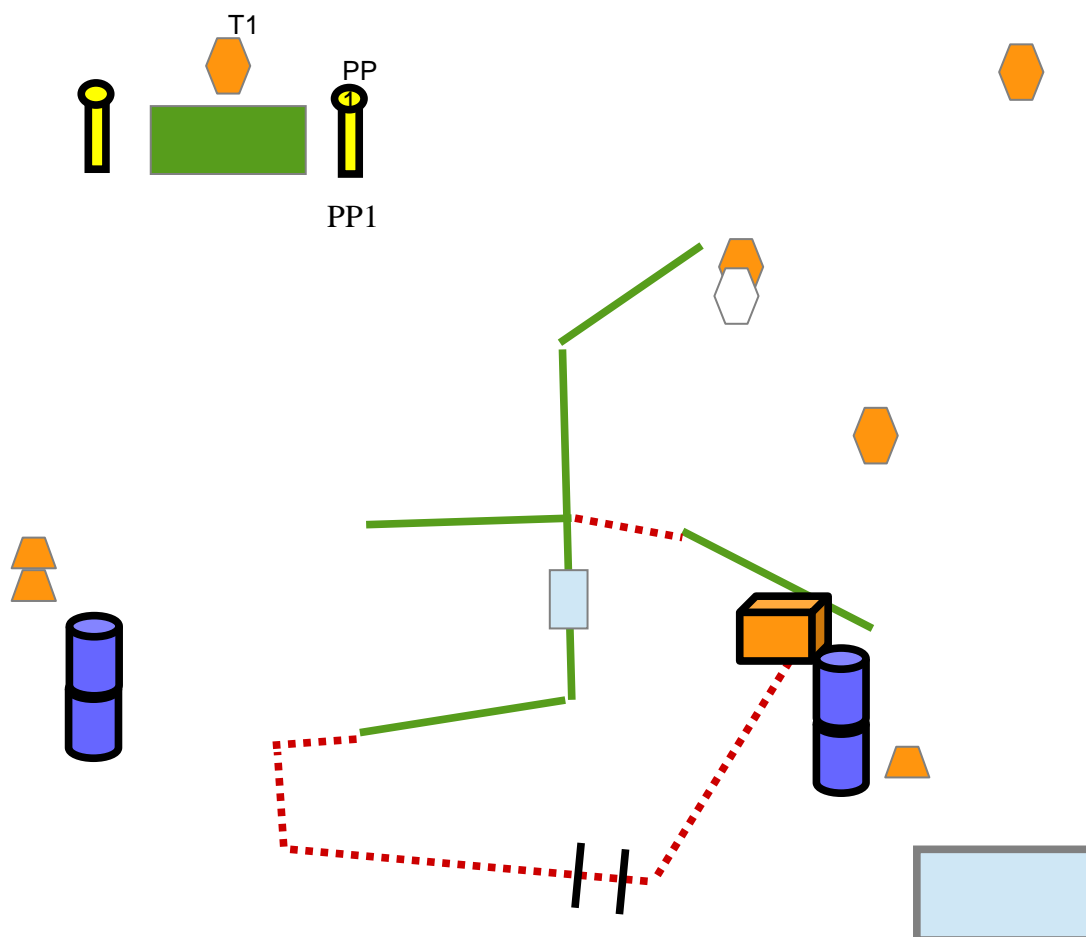
50

RELAX IN PIEDI ALL'INTERNO DELLA SHOOTING AREA  
CON I TALLONI CHE TOCCANO IN A O B,  
ARMA CARICA IN FONDINA COLPO CAMERATO

PROCEDURA AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE POTRA' INGAGGIARE TUTTI I  
BERSAGLI ANY ORDER FREE STILE RISPETTANDO GLI ANGOLI DI  
SICUREZZA 180 GRADI LATERALI E L'ALTEZZA DEL PARAPALLE  
FRONTALE, E LE FAULT LINE.

TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER DA CIELO A TERRA.

## STAGE 5



ESERCIZIO  
CONTEGGIO

DISTANZE

START

STOP

PENALITA'

BERSAGLI

COLPI MINIMI

PUNTEGGIO MASSIMO

START POSITION

MEDIUM COURSE

COMSTOCK

4 – 12 MT

SEGNALE ACUSTICO

ULTIMO COLPO

COME DA REGOLAMENTO FITDS

7 CARTE 2 PEPPER 1 PENALTY

16

80

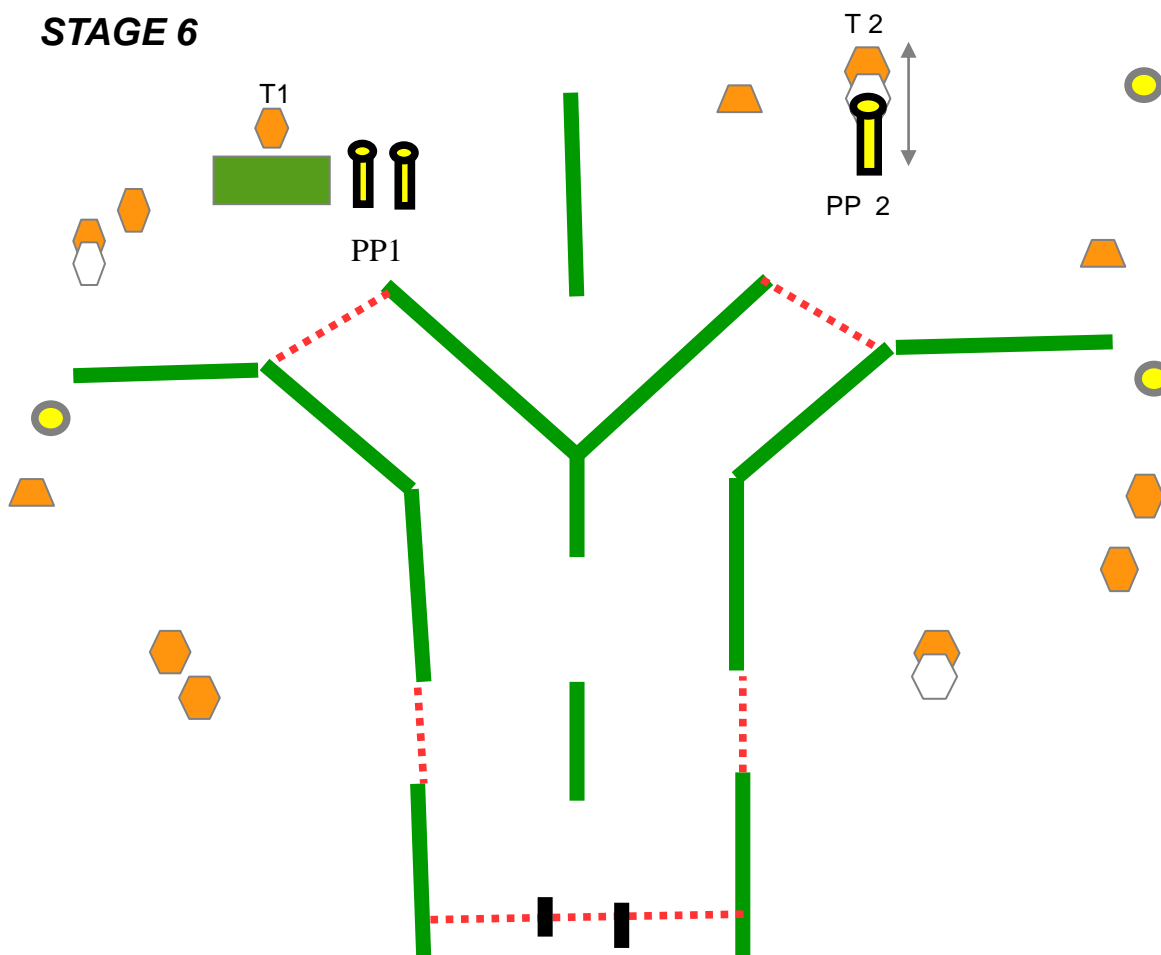
IN PIEDI CON I TALLONI CHE TOCCANO I SEGNI,  
ARMA CARICA COLPO NON CAMERATO POSTA SUL  
TAVOLO TUTTI I CARICATORI IN BUFFETTERIA

PROCEDURA AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE POTRA' INGAGGIARE TUTTI I  
BERSAGLI ANY ORDER FREE STILE RISPETTANDO GLI ANGOLI DI  
SICUREZZA 180 GRADI LATERALI E L'ALTEZZA DEL PARAPALLE  
FRONTALE, E LE FAULT LINE.

TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER DA CIELO A TERRA.

N.B. IL PP1 QUANDO ABBATTUTO ATTIVA LA CARTA T1

## STAGE 6



ESERCIZIO  
CONTEGGIO

DISTANZE

START

STOP

PENALITA'

BERSAGLI

COLPI MINIMI

PUNTEGGIO MASSIMO

START POSITION

LONG COURSE

COMSTOCK

4 - 12 MT

SEGNALE ACUSTICO

ULTIMO COLPO

COME DA REGOLAMENTO FITDS

12 CARTE 3 PEPPER 3 PIATTI 3 PENALTY

30

150

RELAX TALLONI CHE TOCCANO GLI APPOSITI SEGNI

ARMA CARICA IN FONDINA COLPO CAMERATO

PROCEDURA AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE POTRA' INGAGGIARE TUTTI I BERSAGLI ANY ORDER FREE STILE RISPETTANDO GLI ANGOLI DI SICUREZZA 180 GRADI LATERALI E L'ALTEZZA DEL PARAPALLE FRONTALE, E LE FAULT LINE.

TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER DA CIELO A TERRA.

N.B. IL PP1 QUANDO ABBATTUTO ATTIVA LA CARTA T1 e PP2 QUANDO ABBATTUTO RENDE VISIBILE T2



# *stage profile*

<b>stage</b>	<b>target</b>	<b>plate</b>	<b>pepper</b>	<b>penalty</b>	<b>colpi</b>	<b>punti</b>	<b>%</b>
<b>1</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>28</b>	<b>140</b>	<b>22,95</b>
<b>2</b>	<b>8</b>		<b>4</b>	<b>2</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>16,39</b>
<b>3</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>18</b>	<b>90</b>	<b>14,75</b>
<b>4</b>	<b>5</b>				<b>10</b>	<b>50</b>	<b>8,2</b>
<b>5</b>	<b>7</b>		<b>2</b>	<b>1</b>	<b>16</b>	<b>80</b>	<b>13,11</b>
<b>6</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>30</b>	<b>150</b>	<b>24,6</b>
<b>totale</b>	<b>49</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	<b>10</b>	<b>122</b>	<b>610</b>	<b>100</b>

**E' fatto divieto di utilizzare qualsiasi tipo di abbigliamento militare, paramilitare, nonché l'utilizzo di abbigliamento e/o accessori che in qualche modo possano ledere l'immagine della F.I.T.D.S.**