

SABATO 26 E DOMENICA 27 MAGGIO 2012



II CLUB T.D.S. INTERFORZE LIVORNO  
II TIRO A SEGNO NAZIONALE SEZIONE DI CECINA  
sono lieti di invitarvi al:

## 2° TROFEO COSTA ETRUSCA

GARA VALIDA PER IL CAMPIONATO ITALIANO F.I.T.D.S. FASCIA B

6 stages colpi minimi 132

MATCH DIRECTOR

Giulio Del Rosario

INFO Marco Tiberi

3933801815

TSN Cecina

0586/677631

MAIL

[matibe63@hotmail.com](mailto:matibe63@hotmail.com)

LUOGO

TSN Cecina Loc. La California (LI)

QUOTA ISCRIZIONE

da versare in via telematica tramite sistema M.A.R.E.

I tiratori dovranno essere in regola con l'iscrizione alla F.I.T.D.S. 2012

DIVISION

Open, Standard, Production, Revolver, Classic

MUNIZIONI

libero uso di ogni tipo di palla è possibile acquisto sul campo

ARBITRAGGIO

A cura A.I.R.O.

REGOLAMENTO

valido il regolamento F.I.T.D.S. ultima edizione, e relativo regolamento sportivo

ORARI GARA

La gara come da regolamento verrà effettuata in 2 turni (mattina e pomeriggio) per le due giornate di gara con i seguenti orari:

1° TURNO ORE 8,00 (ritrovo ore 7,30 per il giorno di gara prescelto)

2°TURNO ORE 12,30 (ritrovo ore 12,00 per il giorno di gara prescelto)

Numero massimo tiratori 240 ( 120 sabato - 120 domenica )

( 10 TIRATORI X GRUPPO)

### STAGE PROFILE

STAGE	Conteggio	Tipo	Paper Target	Popper	Plates	Penalty Target	Colpi Minimi	Max. Point
1	Comstock	Medium Course	10	/	/	2	20	100
2	Comstock	Medium Course	8	/	4	/	20	100
3	Comstock	Short Course	4	/	4	/	12	60
4	Comstock	Long Course	11	4	/	3	26	130
5	Comstock	Medium Course	10	2	/	2	22	110
6	Comstock	Long Course	14	2	2	/	32	160
TOTALI			57	8	10	7	132	660

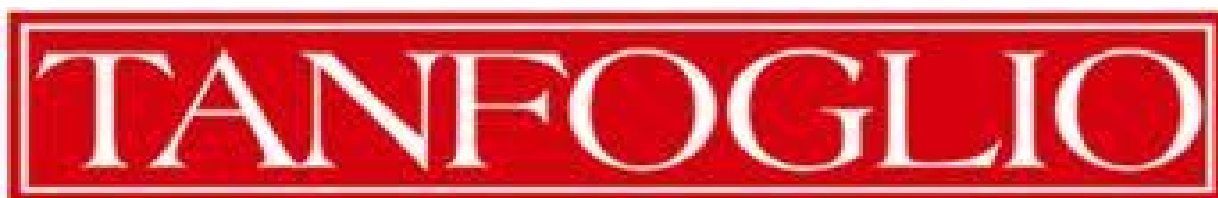
# PUNTO DI RISTORO SUL POSTO

## Dove alloggiare

**Hotel IL PALAZZACCIO** Via Aurelia Sud 300 Cecina [www.hotelpalazzaccio.it](http://www.hotelpalazzaccio.it)  
Tel. 0586682510

**Hotel IL GABBIANO** Viale della Vittoria 109 Cecina Mare, [www.ilgabbiano-hotel.com](http://www.ilgabbiano-hotel.com) Tel.0586620183

Si ringraziano i seguenti SPONSOR



**GHOST INTERNATIONAL srl**



**ARMERIA  
LA LUPA  
PIACENZA**



# STAGE 1

**MEDIUM COURSE**

**COLPI MINIMI : 20**

**PUNTEGGIO MASSIMO : 100**

**CONTEGGIO : COMSTOCK**

**10 CLASSIC TARGET**

**2 PENALTY TARGET**

**DISTANZE : 2 – 15 MT**

**Angoli di sicurezza 180° laterali non oltre il parapalle in verticale.**

**TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER**

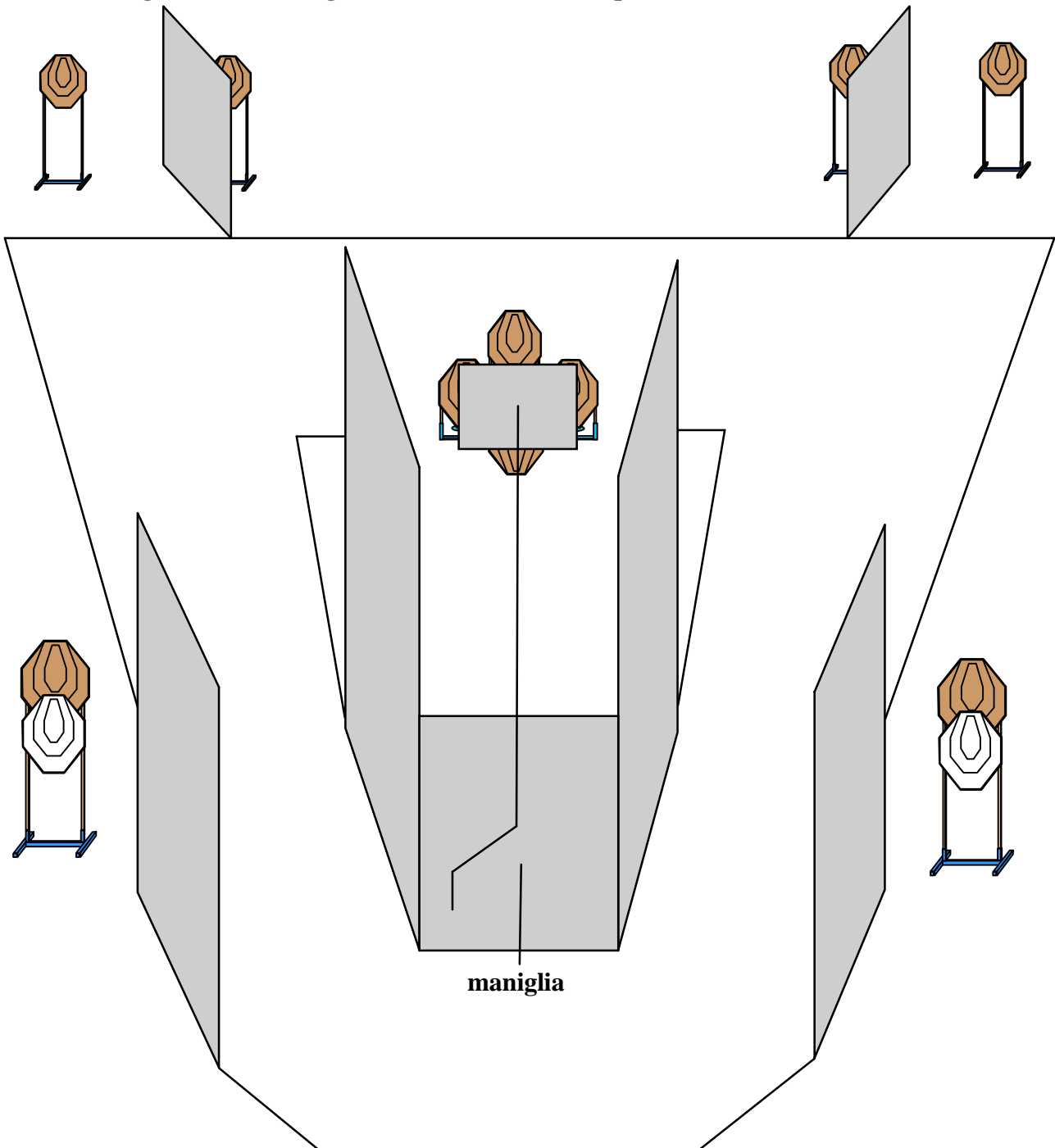
**Partenza: arma carica in fondina secondo la divisione di appartenenza, punte dei piedi appoggiate agli appositi segni in A o B**

**Procedura: al via si ingaggiano tutti i bersagli any order free style rispettando le fault line.**

**Angoli di sicurezza 180° laterali e non oltre il parapalle in verticale.**

**Start segnale acustico, stop ultimo colpo.**

**N.B. la maniglia ruota le 4 sagome centrali visibili una per volta.**



## STAGE 2

**MEDIUM COURSE**

**COLPI MINIMI : 20**

**PUNTEGGIO MASSIMO : 100**

**CONTEGGIO : COMSTOCK**

**Angoli di sicurezza 180° laterale non oltre il parapalle in verticale.**

**TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER**

**Partenza:** arma carica in fondina secondo la divisione di appartenenza impugnando la valigetta con la mano debole, all'interno della shooting area.

**Procedura:** al via si ingaggiano tutti i bersagli any order free style rispettando le fault line.

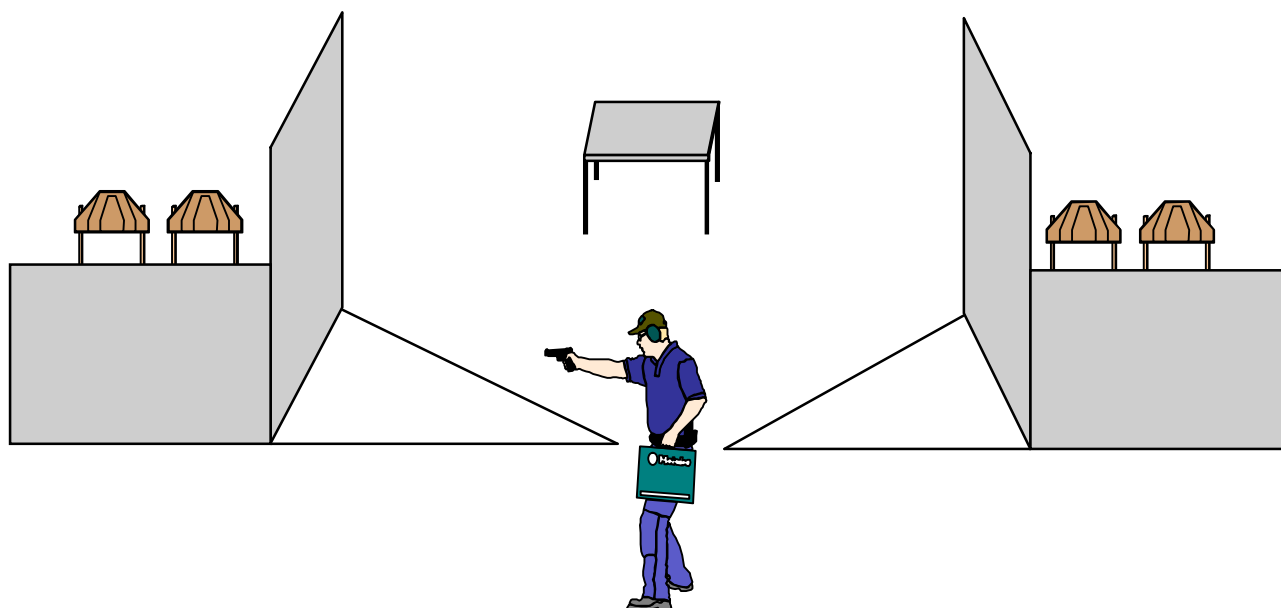
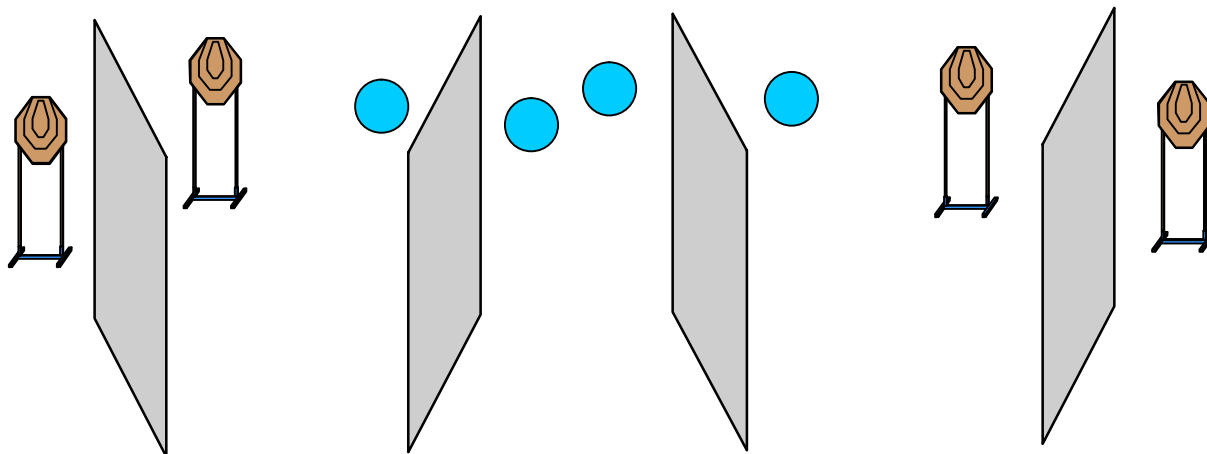
**Start** segnale acustico, stop ultimo colpo.

**N.B.** La valigetta dovrà essere impugnata con la mano debole, e può essere lasciata unicamente sull'apposito tavolino. Errori sull'eventuale posizionamento della valigetta sul tavolino comporteranno una procedura per ogni colpo sparato successivamente .

**8 MINI TARGET**

**4 METAL PLATE**

**DISTANZE : 2 – 15 MT**



## STAGE 3

**SHORT COURSE**

**COLPI MINIMI: 12**

**PUNTEGGIO MASSIMO : 60**

**CONTEGGIO : COMSTOCK**

**Angoli di sicurezza 180° laterali non oltre il parapalle in verticale**

**TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER**

**Partenza: arma scarica in fondina caricatore inserito, all'interno del box passerella**

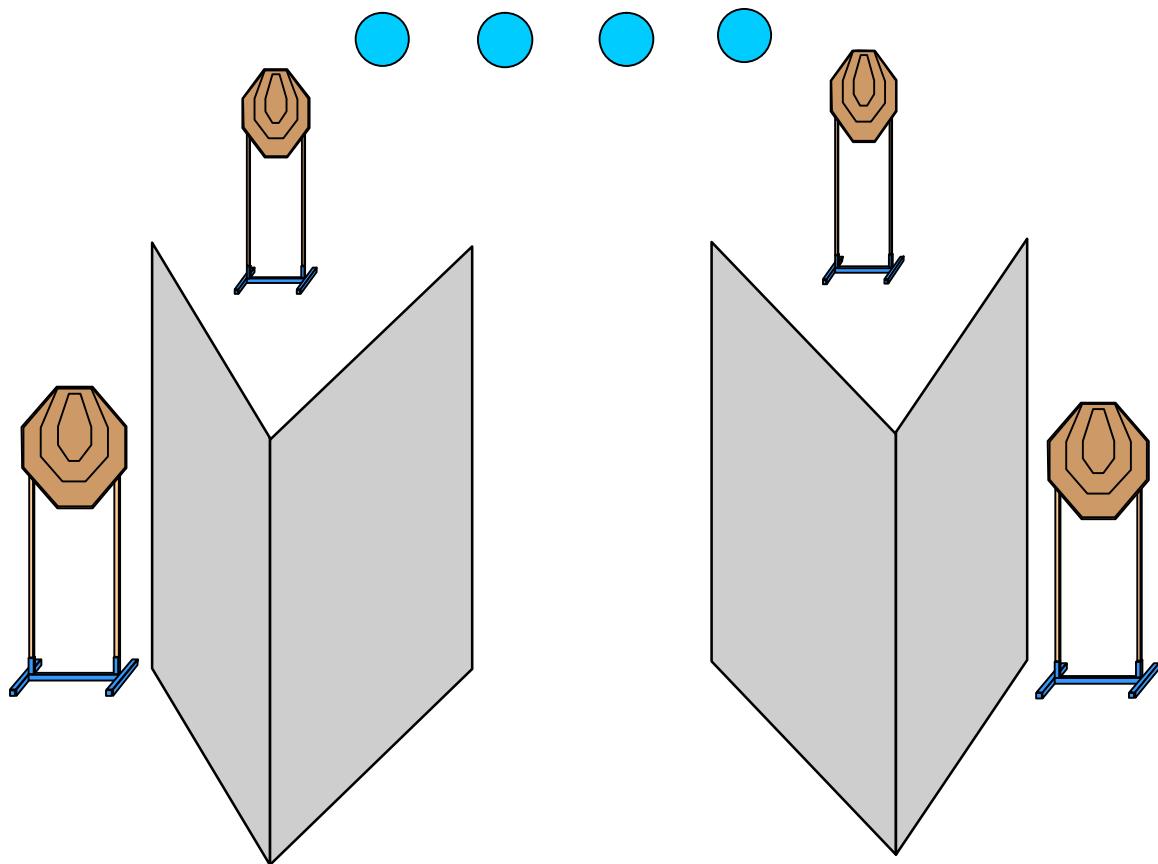
**Procedura: al via si ingaggiano tutti i bersagli any order free style rispettando le fault line.**

**Start segnale acustico, stop ultimo colpo.**

**4 CLASSIC TARGET**

**4 METAL PLATE**

**DISTANZE : 5 – 15 MT**



**BOX PASSERELLA**

# STAGE 4

**LONG COURSE**  
**COLPI MINIMI : 26**

**11 CLASSIC TARGET**  
**3 PENALTY TARGET**  
**4 MINI PEPPER**  
**DISTANZE : 2 – 15 MT**

**PUNTEGGIO MASSIMO : 130**  
**CONTEGGIO : COMSTOCK**

**Angoli di sicurezza 180° laterali non oltre il parapalle in verticale:**

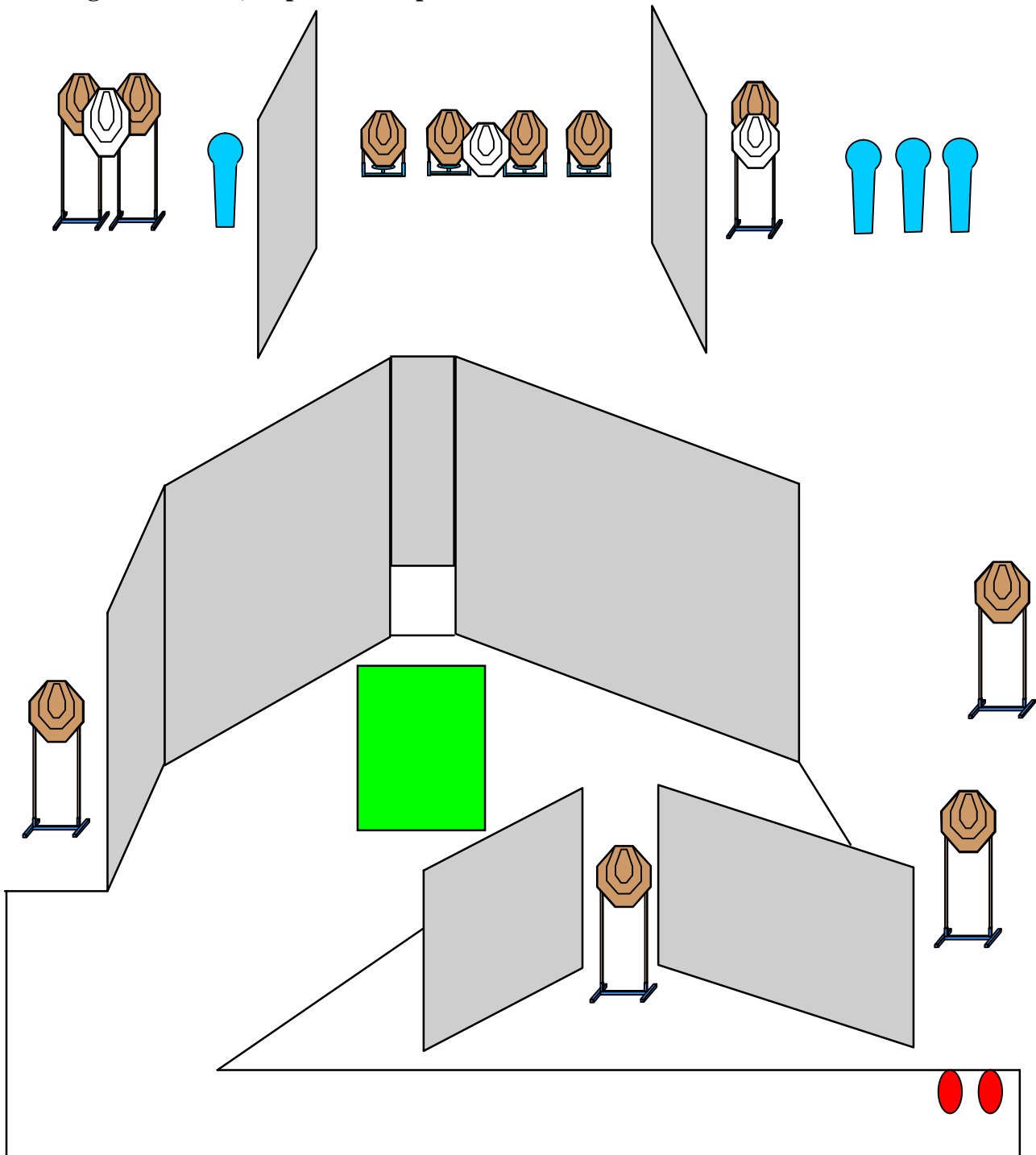
**TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER**

**Partenza: arma carica in fondina secondo la divisione di appartenenza, punte dei piedi appoggiate agli appositi segni.**

**Procedura: al via si ingaggiano tutti i bersagli any order free style rispettando le fault line.**

**Angoli di sicurezza 180° laterali e non oltre il parapalle in verticale.**

**Start segnale acustico, stop ultimo colpo.**



# STAGE 5

MEDIUM COURSE  
COLPI MINIMI : 22

10 CLASSIC TARGET  
2 PENALTY TARGET  
2 MINI PEPPER  
DISTANZE : 2 – 15 MT

PUNTEGGIO MASSIMO : 110  
CONTEGGIO : COMSTOCK

Angoli di sicurezza 180° laterali non oltre il parapalle in verticale.

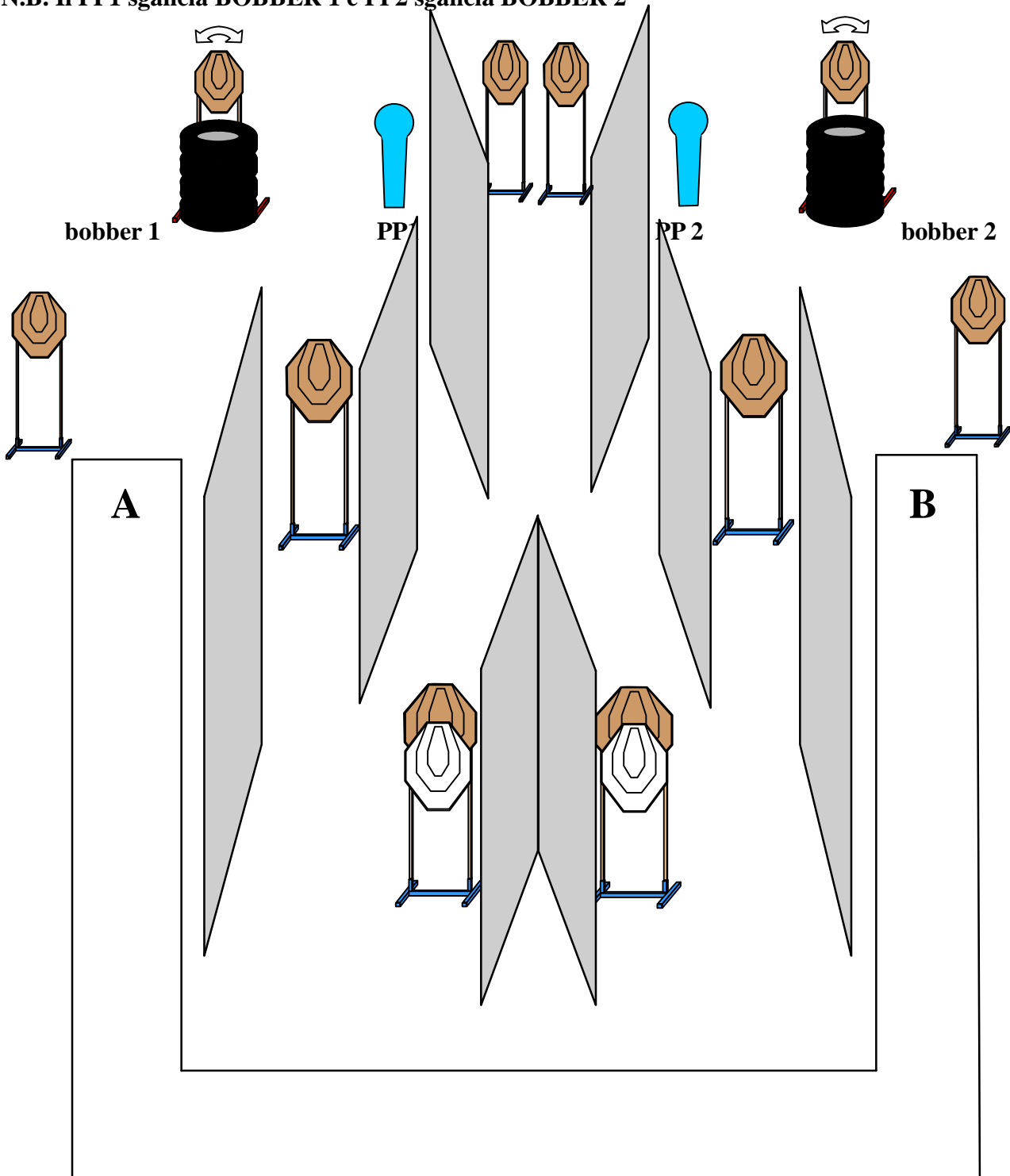
TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER

Partenza: arma carica in fondina secondo la divisione di appartenenza, punte dei piedi appoggiate agli appositi segni in A o B

Procedura al via si ingaggiano i bersagli any order free style rispettando le fault line.

Start segnale acustico, stop ultimo colpo.

N.B. Il PP1 sgancia BOBBER 1 e PP2 sgancia BOBBER 2



## STAGE 6

LONG COURSE  
COLPI MINIMI : 32

14 CLASSIC TARGET  
2 MINI PEPPER  
2 METAL PLATE  
DISTANZE : 2 – 15 MT

PUNTEGGIO MASSIMO : 160  
CONTEGGIO : COMSTOCK

Angoli di sicurezza 180° laterali non oltre il parapalle in verticale:

TUTTE LE STRUTTURE SONO HARD COVER

Partenza: arma carica in fondina secondo la divisione di appartenenza, all'interno della shooting area.

Procedura: al via si ingaggiano tutti i bersagli any order free style rispettando le fault line.

Start segnale acustico, stop ultimo colpo.

N.B Per ogni asticella caduta a terra si assegnano 10 punti di penalità.

