



La A.S.D.

# BRIXIA SHOOTING TEAM

in collaborazione con :



ARMERIA **BRIXIA**  
SHOOTING STORE

Via Lecco n° 10 BRESCIA

Tel./Fax: 030/3531225

info@brixiashooting.it www.brixiashooting.it



## **MATCH 2013**

Competizione di Tiro Dinamico Sportivo di II° Livello  
Mazzano (BS)

18 / 19 - MAGGIO - 2013

n° 08 stage – 151 colpi minimi

Organizzazione gara: **Brixia Shooting Team**

Info : **Angelo 335.5348890 - 030.3531225 fax : 030.3531225**

mail: [info@brixishootingteam.it](mailto:info@brixishootingteam.it) Web Site: [www.brixishootingteam.it](http://www.brixishootingteam.it) .

**Data: Sabato 18 / Domenica 19 – Maggio - 2013**

**Luogo: Campo Tiro di Mazzano (BS).**

**Iscrizione :**

**Obbligatoriamente per via telematica sul sito web : [www.fitds.it](http://www.fitds.it)**

**La competizione è aperta a tutti gli iscritti Agonisti F.I.T.D.S. come da Regolamento Sportivo FITDS Ultima Edizione.**

**Classifiche: Classifiche e premiazioni secondo il regolamento sportivo F.I.T.D.S. ultima edizione**

**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./ F.I.T.D.S. ultima edizione.**

**In fase di allestimento potranno essere apportate modifiche agli esercizi.**

**Orari ritrovo tiratori :**

**Sabato e Domenica ore 07,30 (1° Turno) e 12,30 (2° Turno)**

**Orari inizio gara :**

**Sabato e Domenica ore 08,00 (1° Turno) e 13,00 (2° Turno)**

**Match Director: CEROTTI Angelo**

**Tutti i tiratori devono essere in regola secondo la legge Italiana in vigore per quanto concerne i permessi e/o trasporto delle armi e munizioni e l'utilizzo di calibri consentiti.**

**L'organizzazione declina ogni responsabilità per il mancato rispetto delle norme in vigore**

## HOTELS & Ristoranti

<b>Armida</b>	<b>Via Macina n° 42</b>	<b>Castenedolo (BS)</b>	<b>Tel. 030-2731659</b>
<b>Gardesana</b>	<b>Via Gardesana n° 15</b>	<b>Nuvolera (BS)</b>	<b>Tel. 030-6898183</b>
<b>Majestic</b>	<b>Via Brescia n° 49</b>	<b>Castenedolo (BS)</b>	<b>Tel. 030-2130222</b>
<b>Santa Giulia</b>	<b>Via Sandro Pertini N° 16</b>	<b>Castenedolo (BS)</b>	<b>Tel. 030-2040311</b>
<b>Brescia Est</b>	<b>Via Sandro Pertini n° 10</b>	<b>Castenedolo (BS)</b>	<b>Tel. 030-2733711</b>
<b>La Pina</b>	<b>Via Garibaldi n° 98</b>	<b>Rezzato (BS)</b>	<b>Tel. 030-2591443</b>
<b>Aurora</b>	<b>Via Trieste n° 92</b>	<b>Montichiari (BS)</b>	<b>Tel. 030-961319 Fax. 030-9962139</b>
<b>Faro</b>	<b>Via Mantova n° 60</b>	<b>Montichiari (BS)</b>	<b>Tel. 030-961411 Fax. 030-961512</b>
<b>Elefante</b>	<b>Via Trieste</b>	<b>Montichiari (BS)</b>	<b>Tel. 030-9981015</b>
<b><u>Palazzina</u></b>	<b><u>Via Monte Grappa 23</u></b>	<b><u>Macina di Castenedolo (BS)</u></b>	<b><u>Tel. 030-2131030</u></b>
<b>Agriturismo:</b>	<b>( con camere )</b>		
<b>La Feliciana</b>	<b>Località Feliciana</b>	<b>Pozzolengo (BS)</b>	<b>Tel. 030-918228</b>

indicazioni per raggiungere il campo: : Autostrada A4 MI – VE uscita BRESCIA EST, prendere a sinistra per **Castenedolo/Montichiari** (s.s 45 bis)- prendere la prima uscita MACINA – allo stop girare a destra, andare dritti per circa 400 mt (passare dritti la rotonda) – alla seconda a sinistra - dopo 300 mt girare a destra (sul ponte autostradale) – andare dritti fino alla fine della strada, poi girare a sinistra, ancora 100 mt e sulla vostra sinistra troverete il campo di tiro



[www.xtechsport.it](http://www.xtechsport.it)

## Preferisci chi ci sostiene :

Hosteria - Pizzeria  
" La Palazzina "



di Paolo Pertica

Hosteria - Pizzeria  
" La Palazzina "  
Via Monte Grappa, 29  
25014 Castenedolo (BS)  
Loc. Marina  
Tel. 030.2131030  
Paolo 339.4497521

chiuso il lunedì sera  
è gradita la prenotazione



**GHOST INTERNATIONAL**  
Your safety in action



**TANFOGLIO**

**wanzi**

[www.wanzi.com](http://www.wanzi.com)

**LED LENSER®**  
Creating New Worlds of Light.

**LED LENSER Italia S.r.l.**

Via Romanino 18  
25018 Montichiari (BS)

Phone: 39 030 9670918

[info@ledlenser.it](mailto:info@ledlenser.it)



Import - Export



**HS Produkt**  
**EXPECT THE BEST**

---

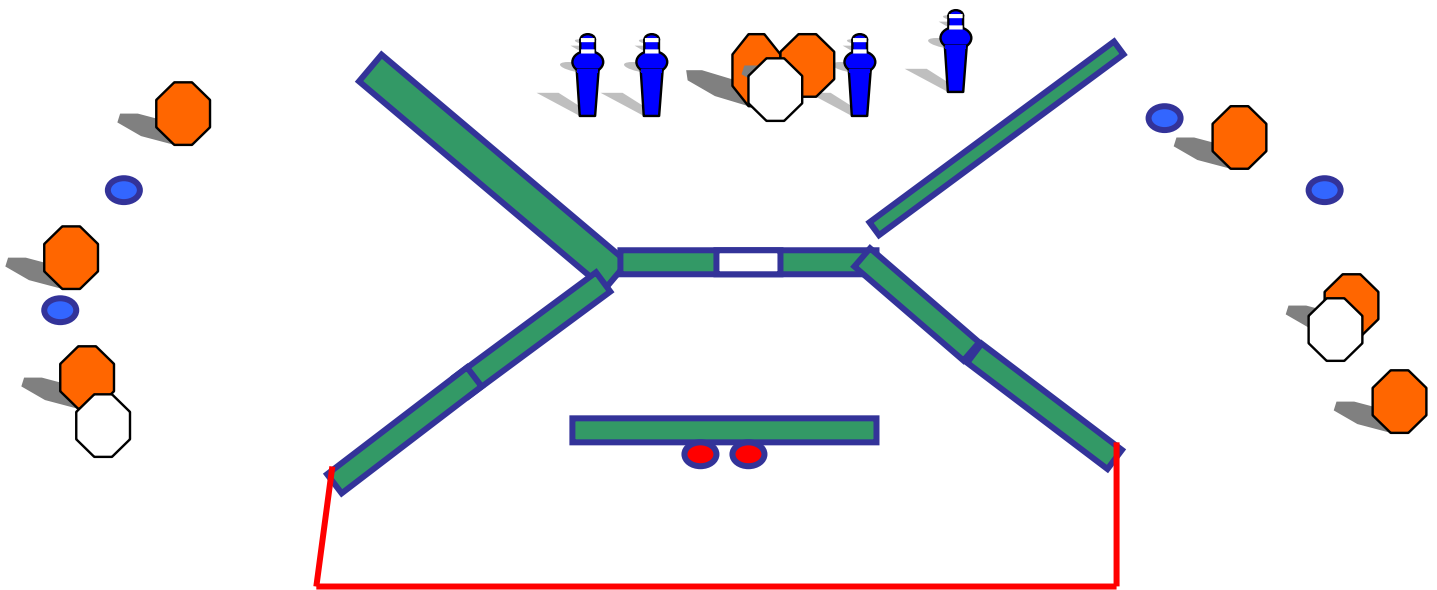


**Brescia e Provincia :**

**B.S.S. Distribution s.n.c.**

**tel. 388.4268823**

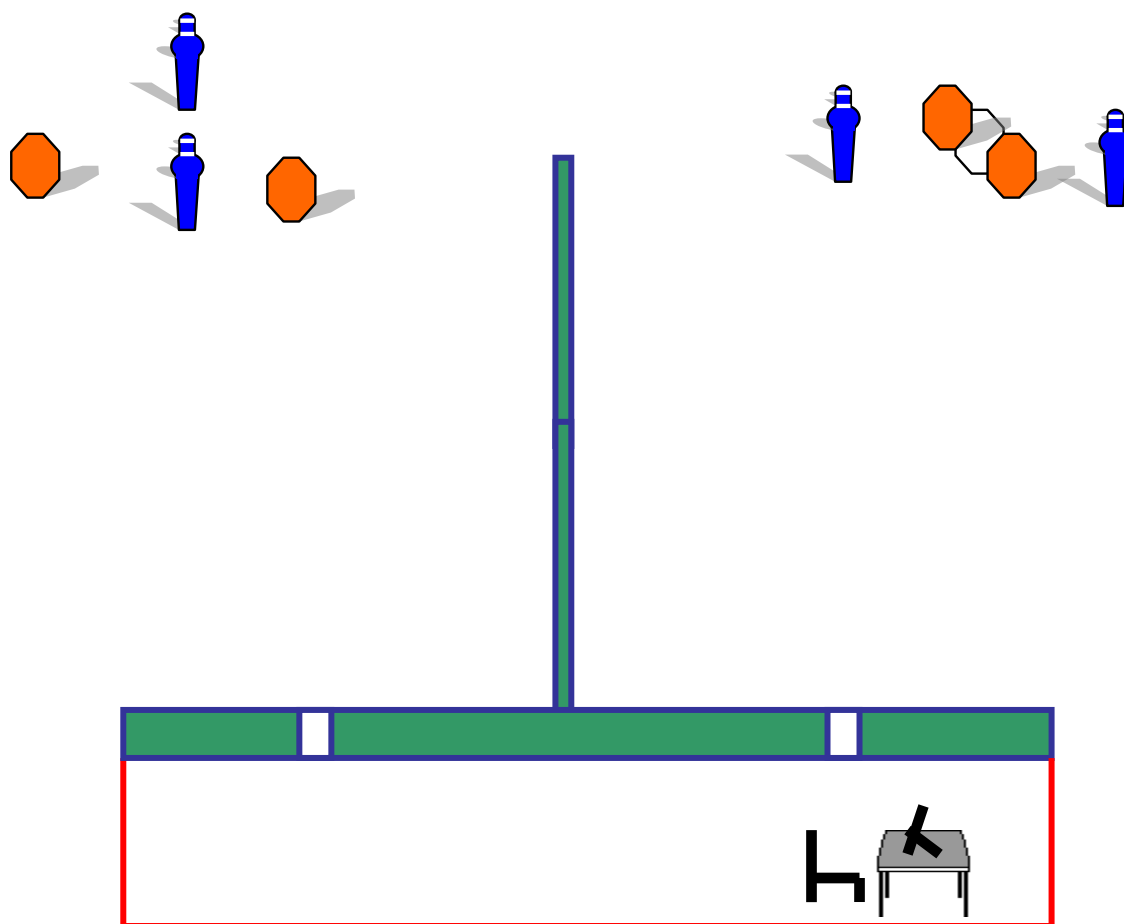
## STAGE 1 - Medium Course



### INFO 1

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 ClassicTargets</li> <li>• 3 P/T</li> <li>• 4 Minipepper</li> <li>• 4 Plates</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	24 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	5-15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	120 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo, Mani che toccano i segni, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; Arma in fondina scarica, caricatori/carichini in buffetteria.		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		

## STAGE 2 - Short Course

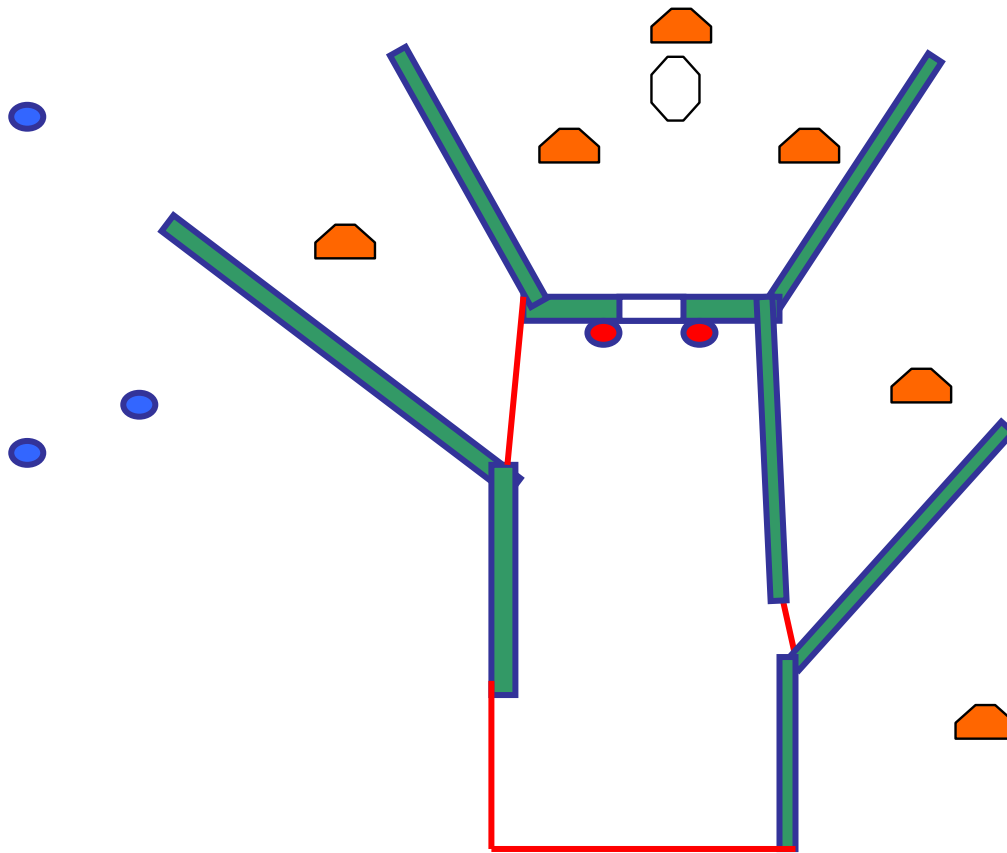


### INFO 2

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 ClassicTargets</li> <li>• 1 P.T.</li> <li>• 4 Minipepper</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	12 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	10-15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	60 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore seduto mani sulle ginocchia. Arma carica col colpo non camerato sul tavolo come mostrato dal RO.		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		



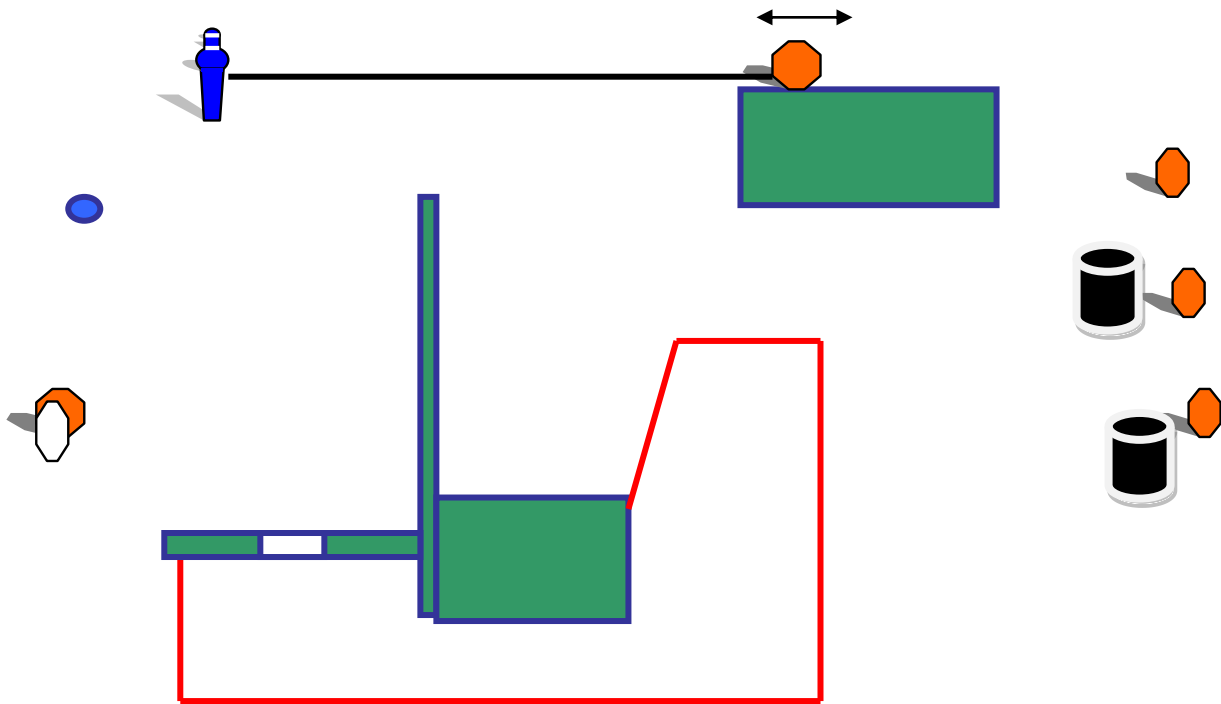
## STAGE 3 - Medium Course



### INFO 3

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 ClassicTargets</li> <li>• 1 P.T.</li> <li>• 3 Plates</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	15 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	75 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo. Piedi che toccano i segni. Relax. Arma in fondina carica in base alla Divisione di appartenenza come mostrato dal RO.		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		

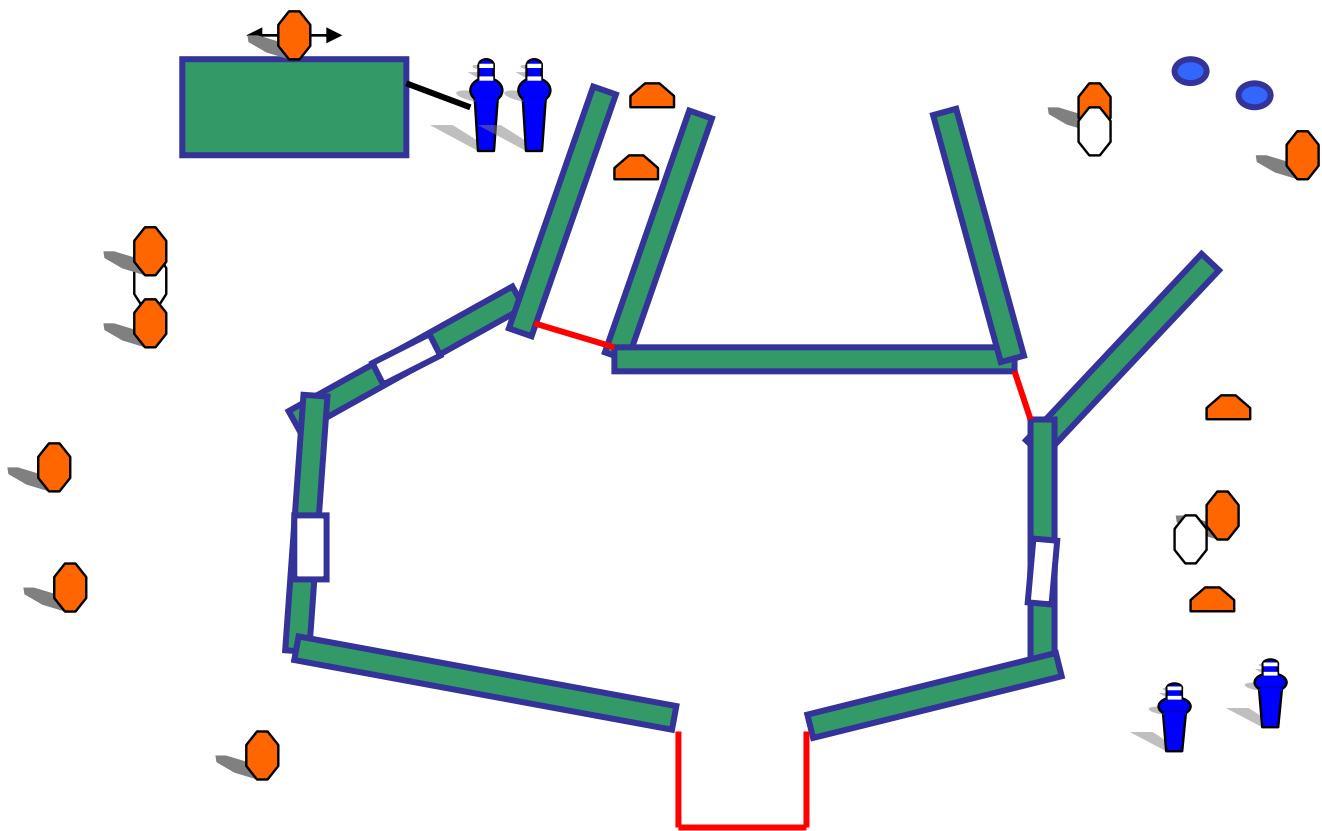
## STAGE 4 – Short Course



### INFO 4

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 ClassicTargets</li> <li>• 1 P/T</li> <li>• 1 Pepper</li> <li>• 1 Plate</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	12 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	5/15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	60 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo, relax, come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica, cartuccia camerata in base alla Divisione di appartenenza.		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		
<b>NOTE:</b>	Il Pepper abbattuto aziona il bobber.		

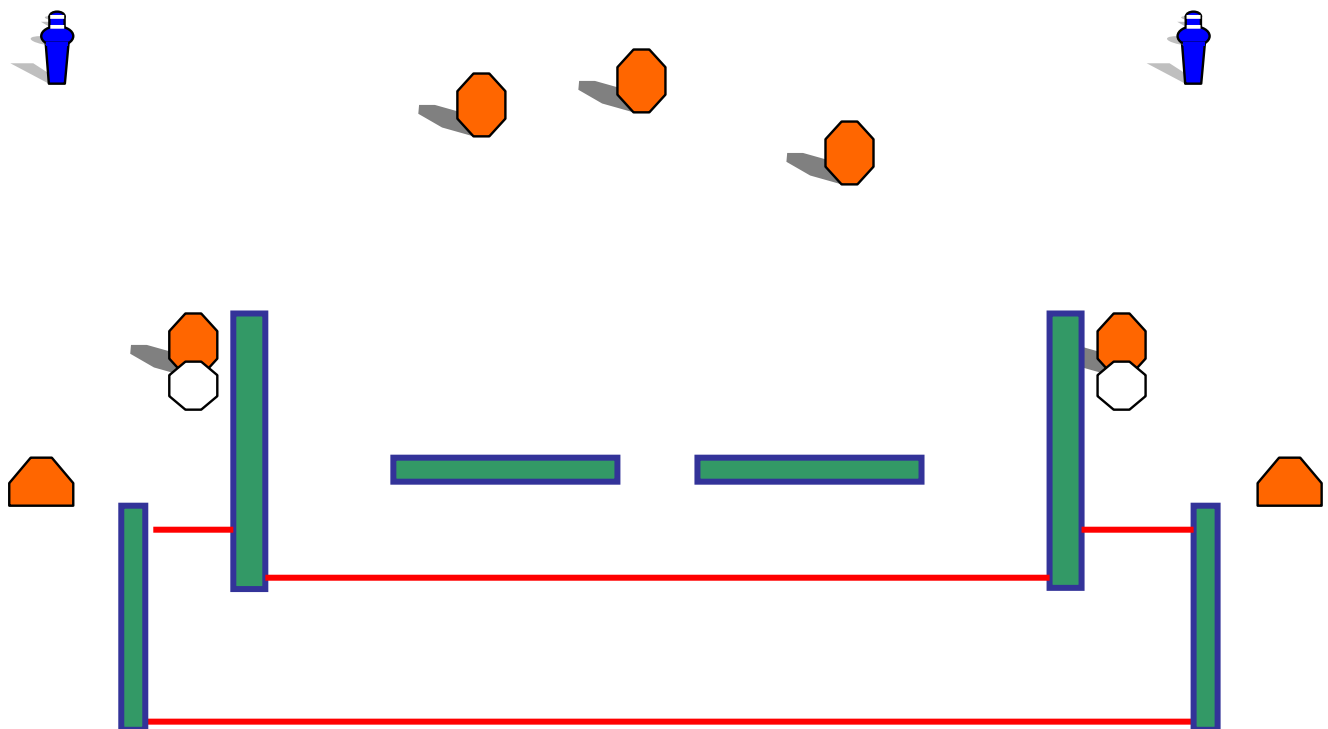
## STAGE 5 – Long Course



### INFO 5

<b>TIPO:</b>	Long Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 13 ClassicTargets</li> <li>• 3 P/T</li> <li>• 4 Pepper</li> <li>• 2 Plate</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	32 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3/15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	160 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo, relax, come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica, cartuccia camerata in base alla Divisione di appartenenza.		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		
<b>NOTE:</b>	Il Pepper abbattuto aziona il bobber.		

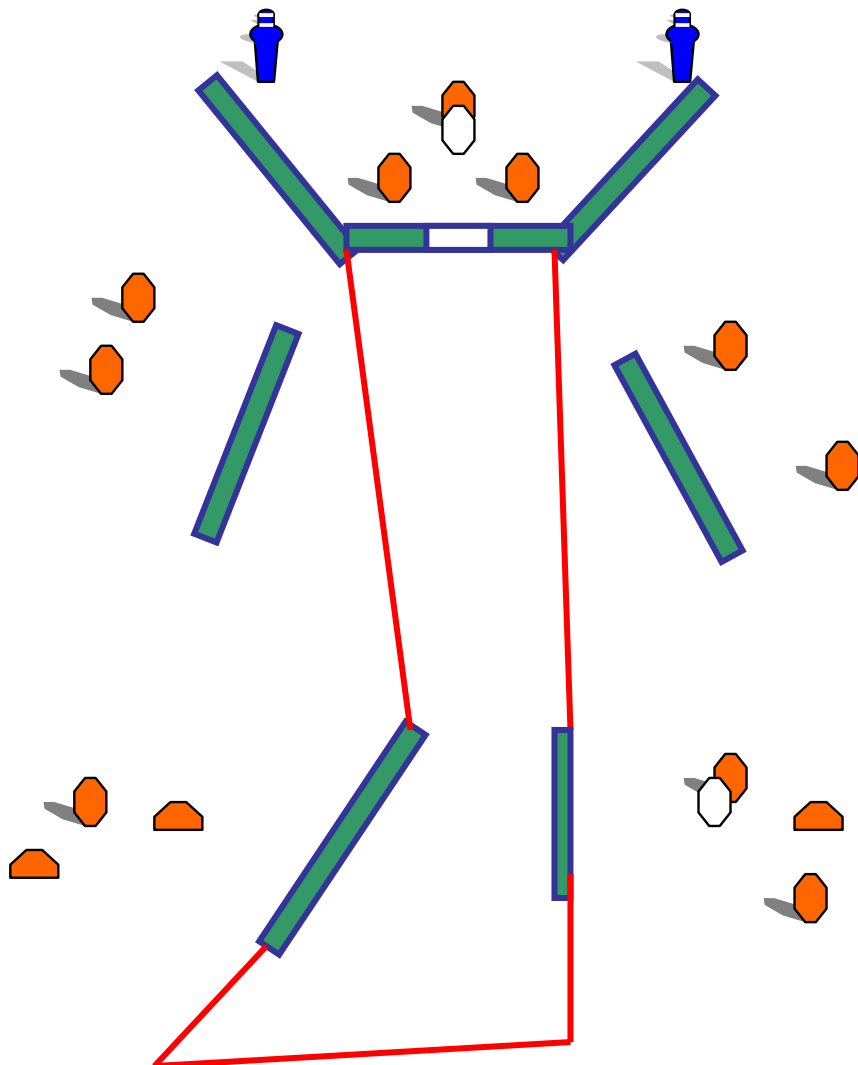
## STAGE 6 - Medium Course



### INFO 6

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 ClassicTargets</li> <li>• 2 P/T</li> <li>• 2 Minipepper</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	16 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3 -20 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	80 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo. Relax. Arma in Fondina carica , colpo camerato, come mostrato dal R.O		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		

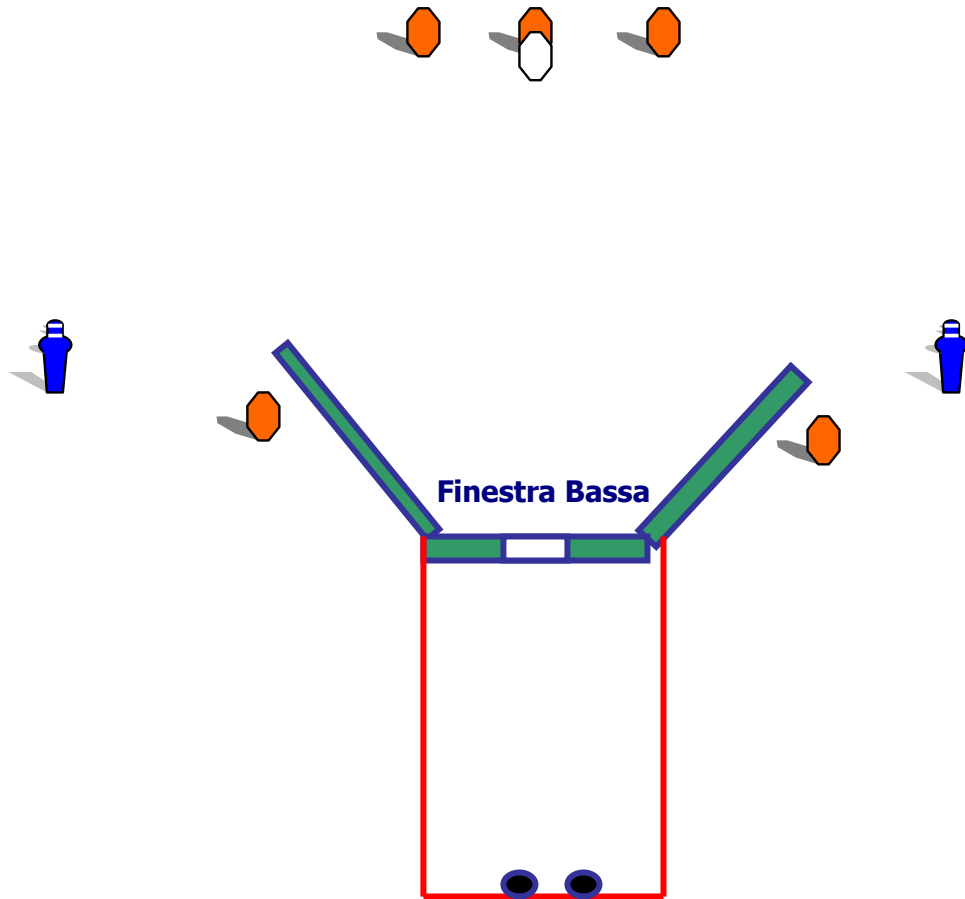
## STAGE 7 - Long Course



### INFO 7

<b>TIPO:</b>	Long Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 13 ClassicTargets</li> <li>• 2 P/T</li> <li>• 2 Minipepper</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	28 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3 -12 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	140 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo. Relax. Arma in Fondina carica , colpo camerato, come mostrato dal R.O		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		

## STAGE 8 - Short Course



### INFO 8

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 ClassicTargets</li> <li>• 1 P/T</li> <li>• 2 Minipepper</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	12 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3 -18 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	60 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore all'interno dell'area di sparo. Relax. Talloni ai segni. Arma in Fondina carica , colpo NON camerato, come mostrato dal R.O		
<b>PROCEDURE:</b>	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 frontale e laterale in verticale)		

# Match Profile

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Pepper/MiniP.	Plates	Penality	Punti
1	MEDIUM	24	8	2	4	3	120
2	SHORT	12	4	4	0	1	60
3	MEDIUM	15	12	0	3	1	75
4	SHORT	12	5	2	1	1	60
5	LONG	32	13	4	2	3	160
6	MEDIUM	16	7	2	0	2	80
7	LONG	28	13	2	0	2	140
8	SHORT	12	5	2	0	1	60
Tot.		151	67	18	10	14	755