



Italia
Disciplina Sportiva
Associata al Coni



La A.S.D.

BRIXIA 
SHOOTING TEAM

in collaborazione con :



ARMERIA **BRIXIA** 
SHOOTING STORE
Via Lecco n° 10 BRESCIA
Tel/Fax: 030/3531225
info@brixia shooting.it www.brixia shooting.it

VI INVITA AL:



ORLANDI
RIFLE & SHOTGUN
MATCH 2013

Competizione di Tiro Dinamico Sportivo di III° Livello
Mazzano (BS) 20- 21 - LUGLIO- 2013
n° 12 stage – colpi minimi 217 totali

Organizzazione gara: **Brixia Shooting Team**

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

mail: info@brixia shootingteam.it Web Site: www.brixia shootingteam.it .

Data: Sabato 20 - Domenica 21 - Luglio - 2013

Luogo: Campo Tiro di Mazzano (BS).

Iscrizione :

Obbligatoriamente per via telematica sul sito web : 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

ORARIO SHOTGUN: ore 07,30

ORARIO RIFLE: ore 13,00

Orario inizio gara :

ORARIO GARA SHOTGUN: ore 08.00 - 12.30 *(non sarà possibile competere con il Rifle)*

ORARIO GARA RIFLE: ore 13.30 – 16.30 *(non sarà possibile competere con Shotgun)*

Match Director: CEROTTI Angelo



Direzione Gara :

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.

E' fatto divieto di utilizzare abbigliamento e/o buffetteria militari.

HOTELS & Ristoranti

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

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

Preferisci chi ci sostiene :



www.xtechsport.it



GHOST INTERNATIONAL
Your safety in action

TANFOGLIO



wanzl

WWW.WANZL.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



Import - Export



HS Produkt
EXPECT THE BEST



Brescia e Provincia :

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

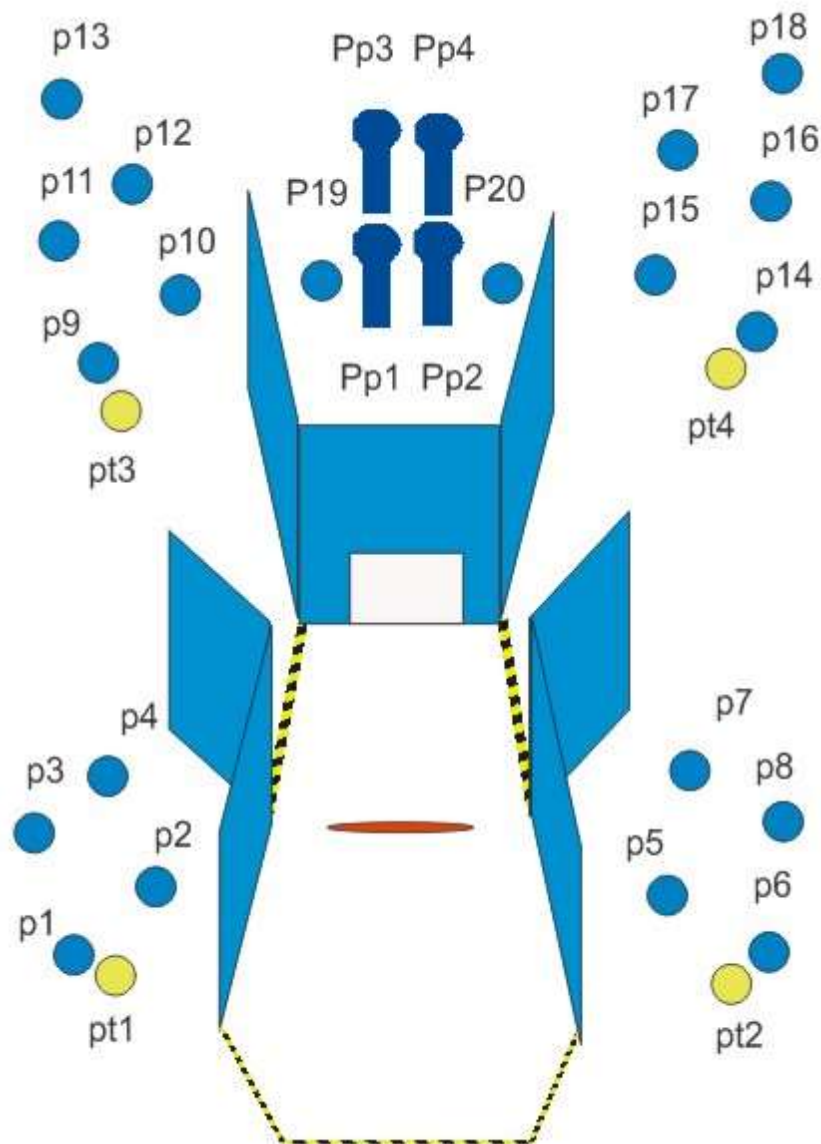
tel. 388.4268823

BS Dynamic Shooting Line

Sabato sera : ONE Shot event
cena al campo

SHOTGUN

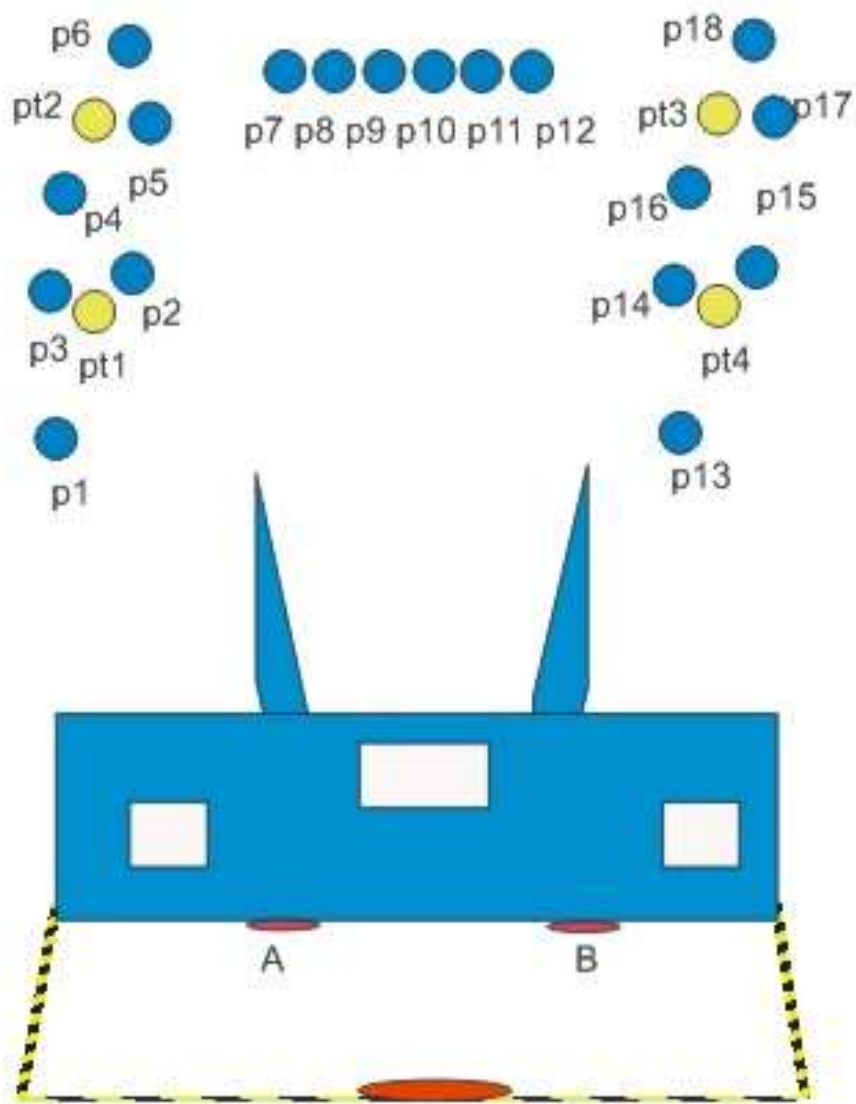
STAGE 1 shotgun - Long Course BIRDSHOT ONLY



INFO 1

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Pepper popper • 20 plate • 4 plate PT
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	24 Colpi.
DISTANZE:	5- 18 m	PUNTI MASSIMI:	120 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi con le punte dei piedi che toccano la start line come mostrato dal R.O.; Arma carica in condizione di pronto mantenuta parallela al suolo con entrambe le mani, pala del calcio che tocca il tiratore all'altezza dell'anca, loading port verso il suolo.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180° laterali e 90° in verticale)		

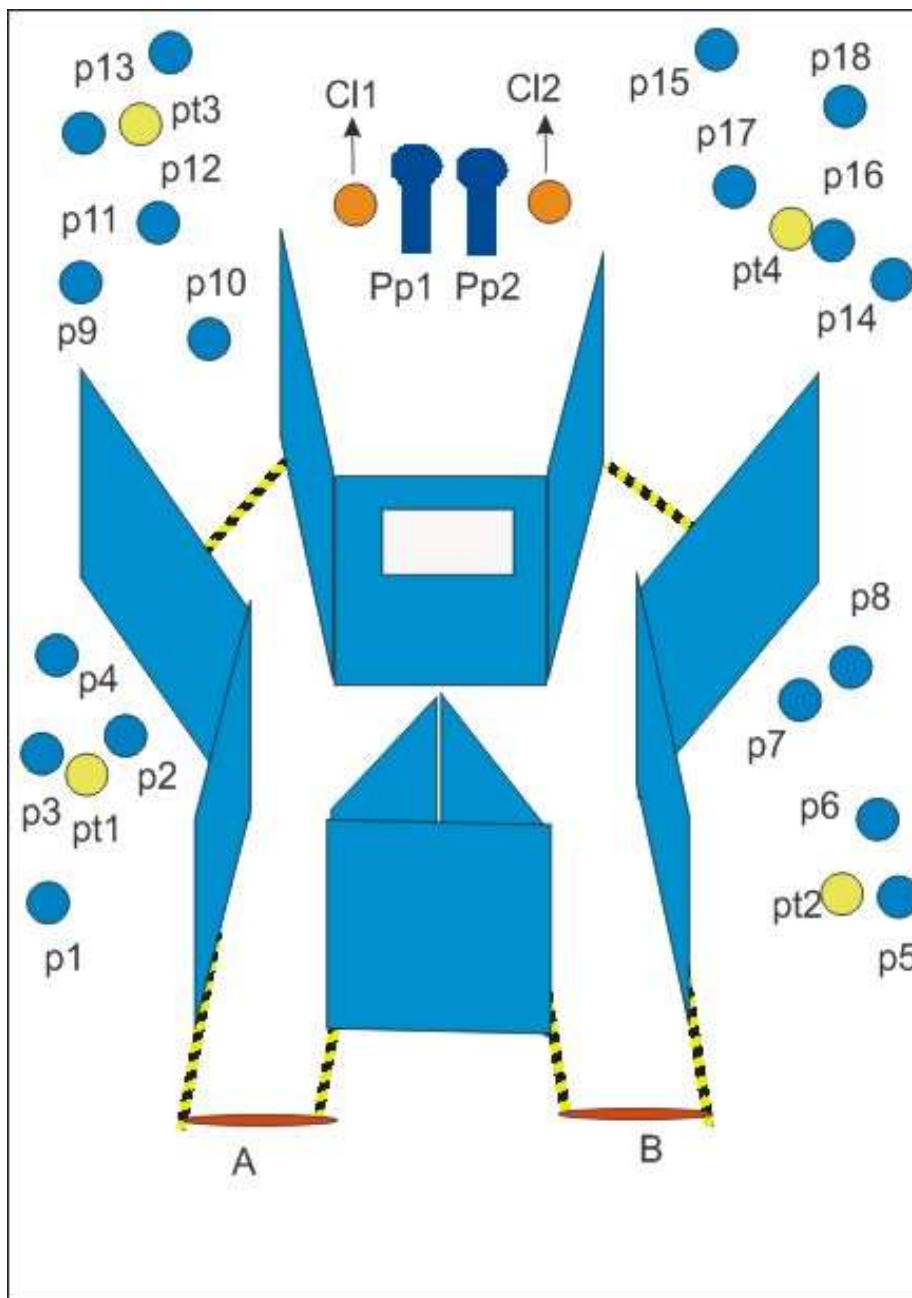
STAGE 2 shotgun - Medium Course BIRDSHOT ONLY



INFO 2

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 18 PLATE • 4 PLATE P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	18 Colpi.
DISTANZE:	5-25 m	PUNTI MASSIMI:	90 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi relax con i talloni che toccano la start line. Arma carica camera di cartuccia vuota posizionata in A o B come mostrato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180° laterali e 90° in verticale)		

STAGE 3 shotgun - Long Course **BIRDSHOT ONLY**

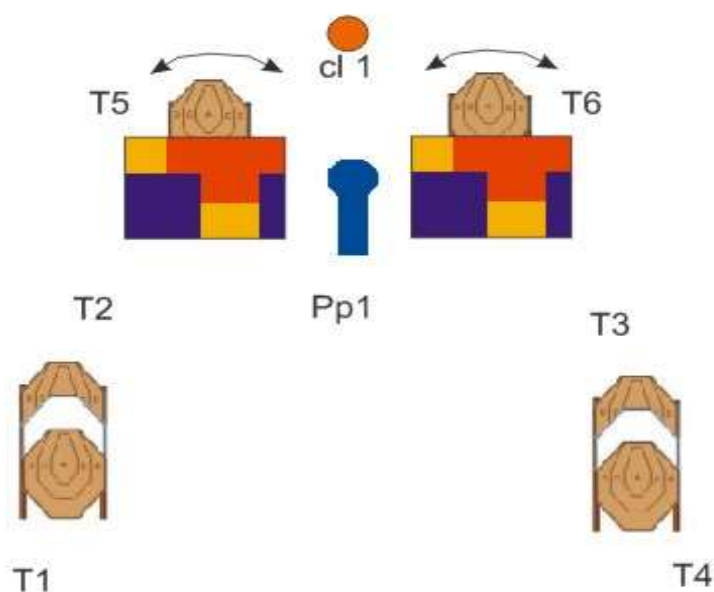


INFO 3

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 18 plate • 2 pepper popper • 4 plate PT • 2 clays BONUS.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	22 Colpi.
DISTANZE:	3-30 m	PUNTI MASSIMI:	140 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi relax con i talloni che toccano la start line in A o B. Arma in condizione di pronto, <u>impugnata sulla cassa</u> e mantenuta parallela al terreno con la sola mano forte, volata in direzione del parapalle frontale come mostrato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore abbatte tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180 gradi laterali 90° in verticale) NOTA: i Clays 1 e 2 sono bonus e hanno un valore di 20 punti ognuno.		

STAGE 4 Shotgun – Short Course

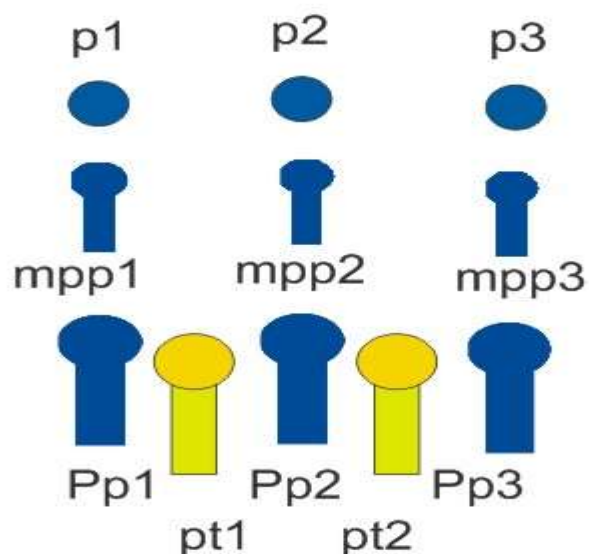
BUCKSHOT 9 pellets max ONLY



INFO 4

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 6 Classic Targets • 2 P/T • 1 Pepper popper • 1 CLAY
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	9 Colpi. BUCKSHOT max 9 pellets
DISTANZE:	10/14 m	PUNTI MASSIMI:	70 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore a cavallo, come mostrato dal R.O.; Arma carica senza colpo camerato, mantenuta parallela al terreno con entrambe le mani, volata in direzione del parapalle frontale, pala del calcio che tocca il tiratore all'altezza dell'anca, loading port verso il suolo.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rimanendo seduto sul bidone, angoli di sicurezza 180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale.		
NOTE:	N.B. l'abbattimento del PP1 attiverà i bersagli T5 e T6 oscillanti i quali a fine corsa resteranno visibili.		

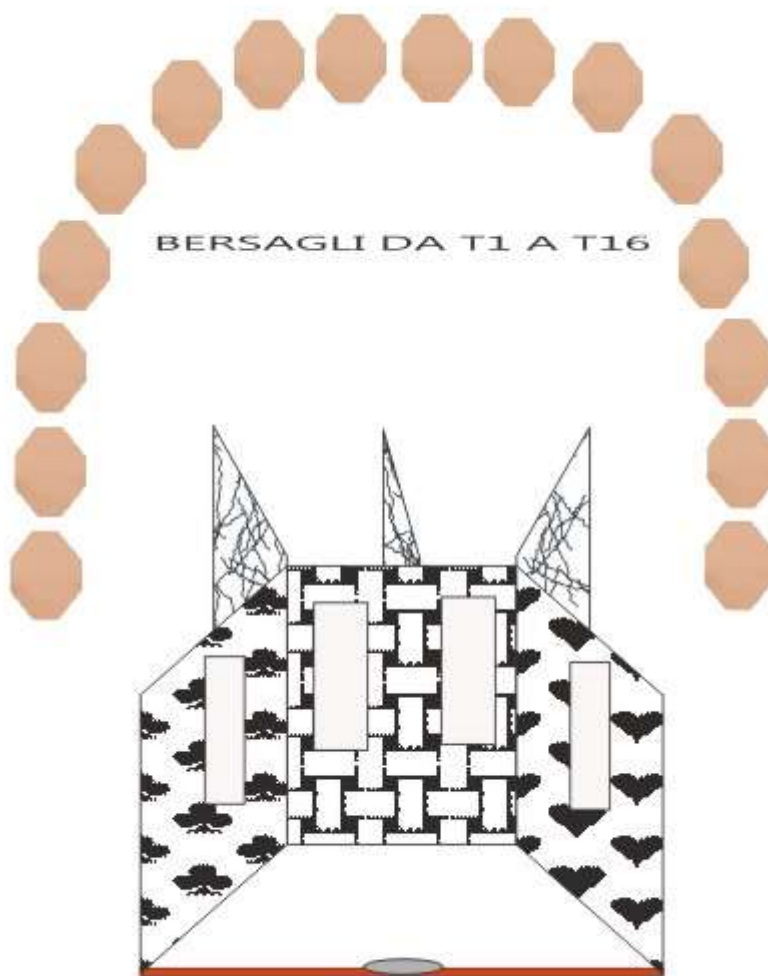
STAGE 5 shotgun – Short Course **BIRDSHOT ONLY**



INFO 5

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 3 pepper • 3 mini pepper • 3 piatti • 2 pepper PT
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	9 Colpi.
DISTANZE:	20-25 m	PUNTI MASSIMI:	45 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	in piedi nel box, arma completamente scarica 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° laterali e 90° in verticale)		

STAGE 6 SHOTGUN - Medium Course **SLUG ONLY**



INFO 6

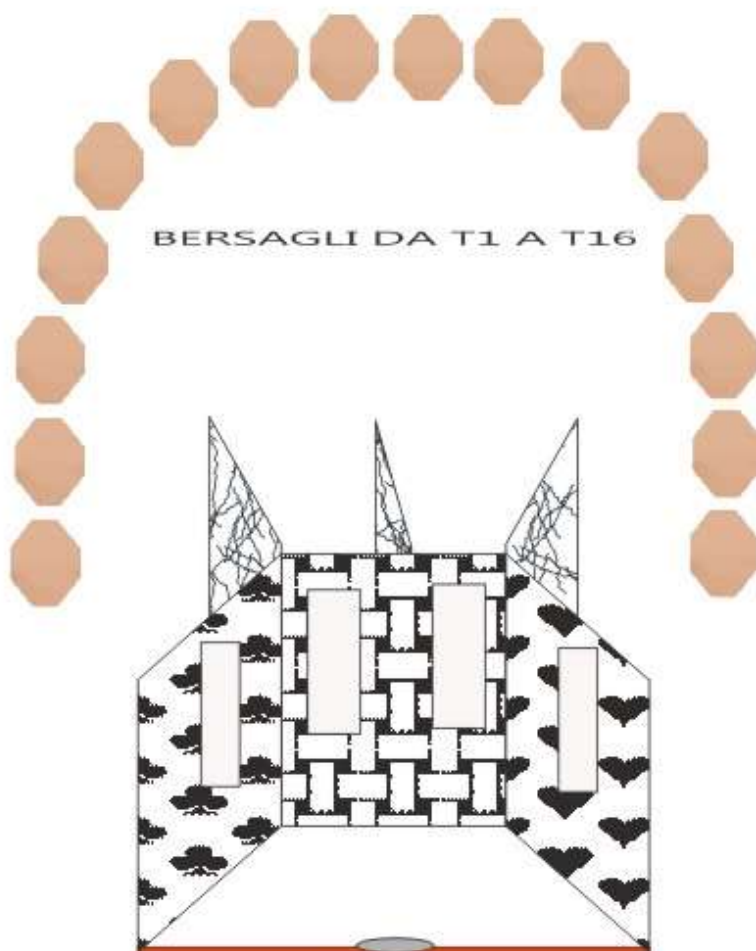
TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	• 16 TARGET
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	16 Colpi.
DISTANZE:	8 - 25 m	PUNTI MASSIMI:	80 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi nel box, talloni poggiati all'apposito segno, arma carica in condizioni di pronto, mantenuta parallela al terreno con entrambe le mani, pala del calcio che tocca il tiratore all'altezza dell'anca, loading port verso il suolo.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		

Match Profile Shotgun

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Pepper MiniPP	Plates	Penalty	Punti
1	LONG	24	0	4	20	4	120
2	MEDIUM	18	0	0	18	4	90
3	LONG	22	0	2	20	4	140
4	SHORT	9	6	1	1	2	70
5	SHORT	9	0	6	3	2	45
6	MEDIUM	16	16	0	0	0	80
Tot.		98	22	13	62	16	545

RIFLE

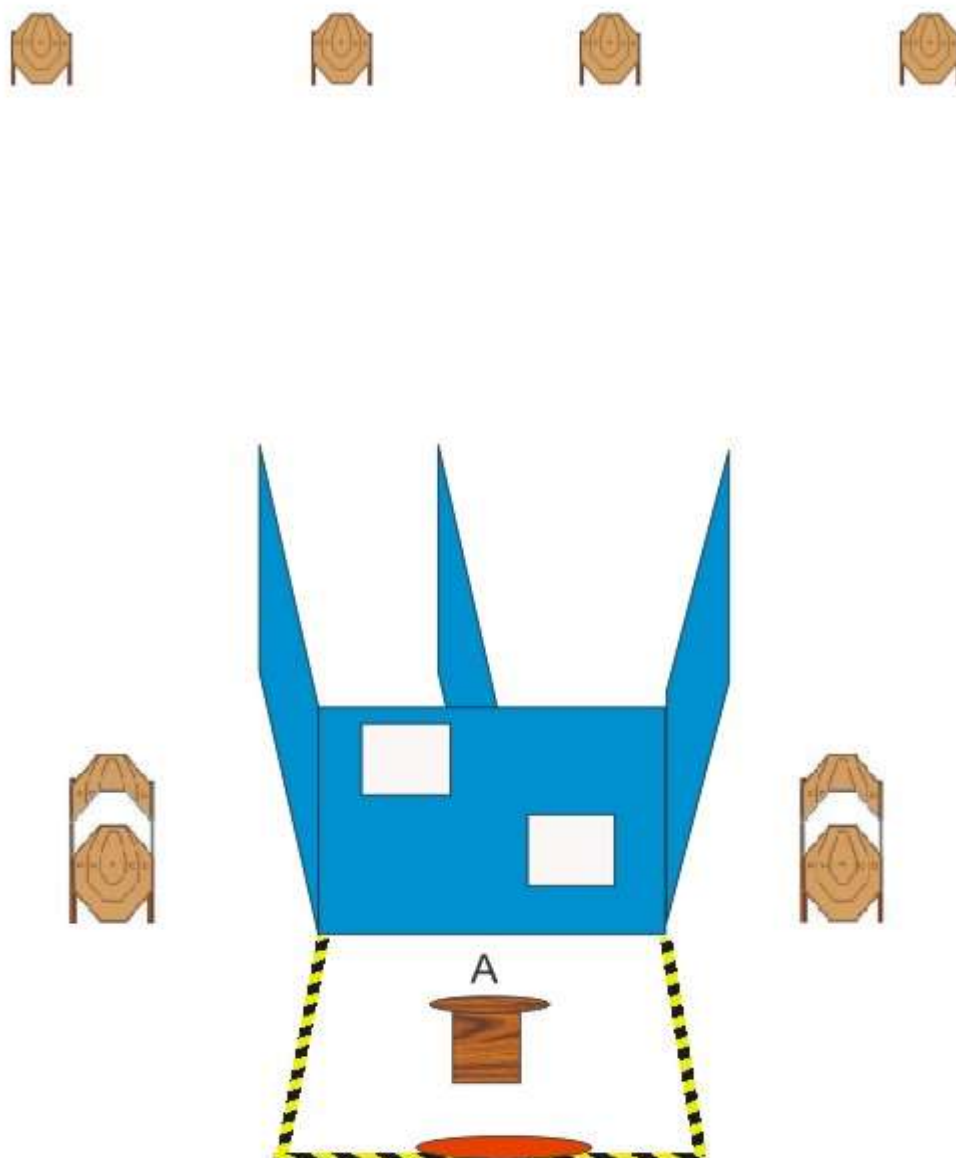
STAGE 1 rifle - Long Course



INFO 1

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	• 16 ClassicTargets
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	32 Colpi.
DISTANZE:	5-25 m	PUNTI MASSIMI:	160 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi con i talloni che toccano la start line come mostrato dal R.O.; Arma carica in condizione di pronto low ready.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		

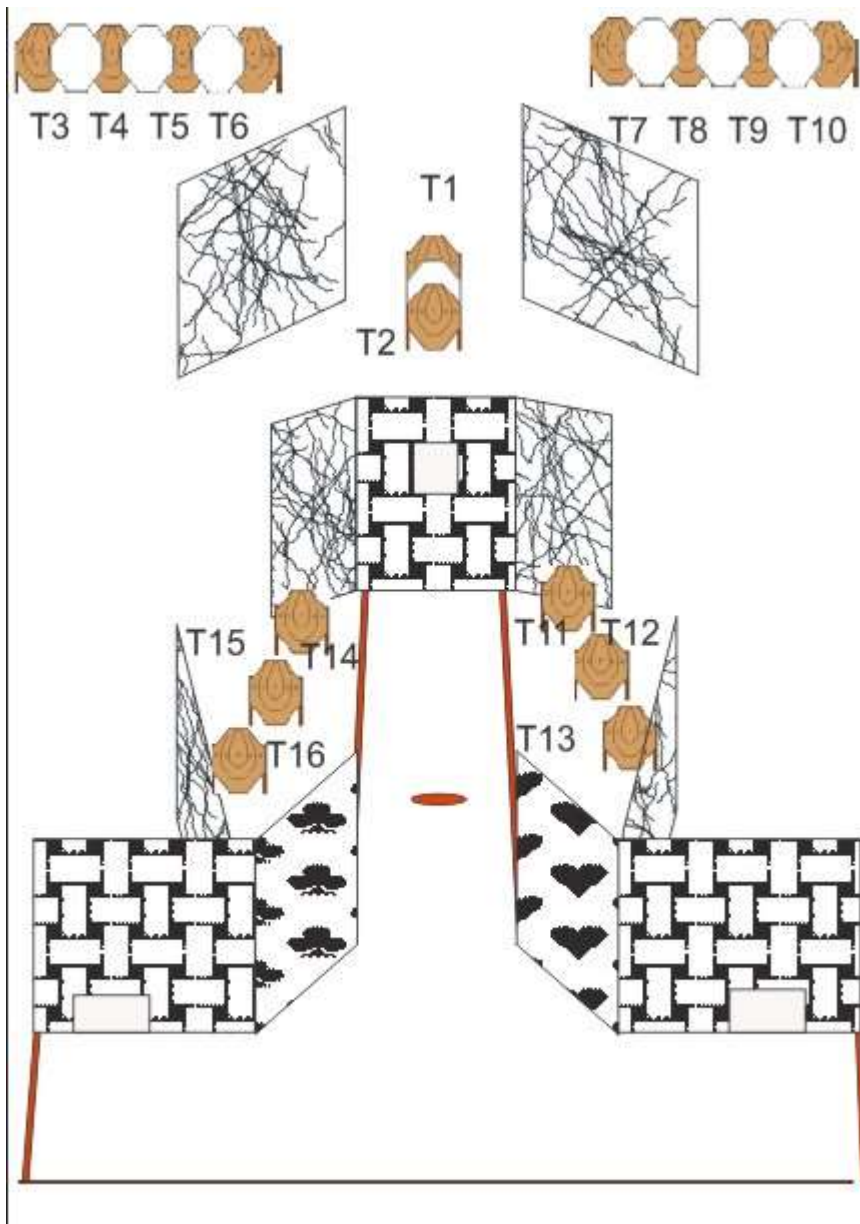
STAGE 2 rifle - Medium Course



INFO 2

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 8 ClassicTargets • 2 P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	16 Colpi.
DISTANZE:	5-30 m	PUNTI MASSIMI:	80 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi relax con i talloni che toccano la start line. Arma carica camera di cartuccia vuota posata sul tavolo come mostrato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		

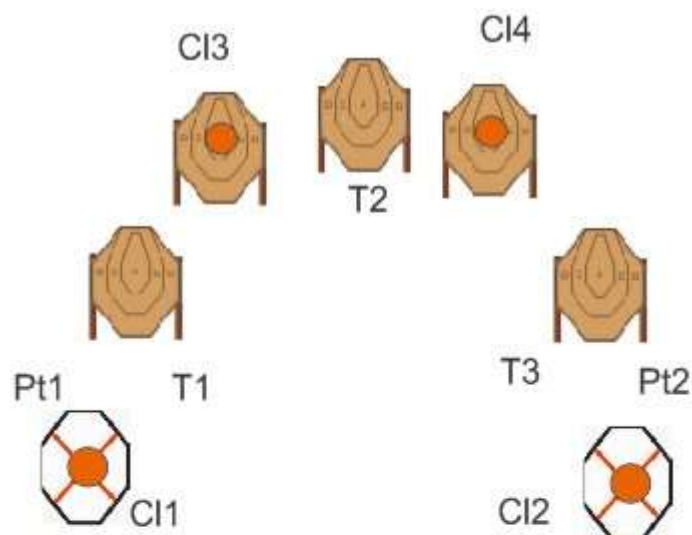
STAGE 3 rifle - Long Course



INFO 3

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 16 Mini Targets • 7 mini P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	32 Colpi.
DISTANZE:	3-30 m	PUNTI MASSIMI:	160 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore in piedi relax con le punte dei piedi che toccano la start line. Arma in condizione di pronto, mantenuta parallela al terreno con entrambe le mani, volata in direzione del parapalle frontale come mostrato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		

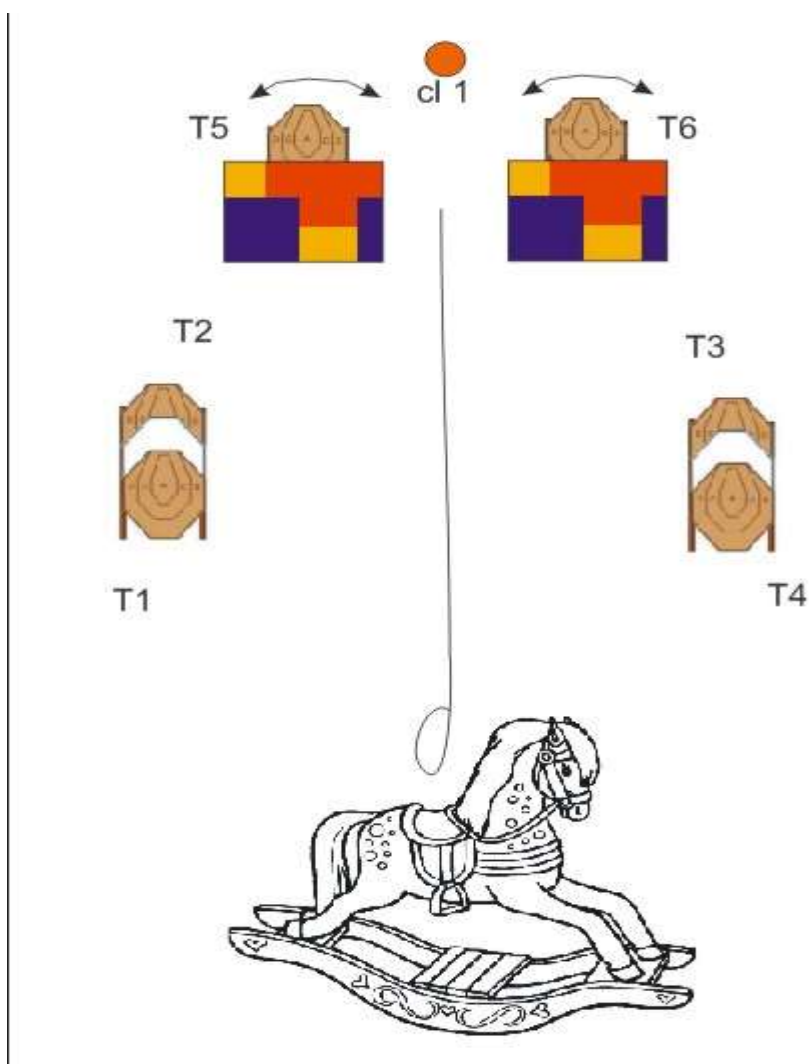
STAGE 4 rifle – Short Course



INFO 4

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 3 Classic Targets • 2 P/T • 3 CLAYS
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	10 Colpi.
DISTANZE:	5/15 m	PUNTI MASSIMI:	50 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno del BOX relax, come mostrato dal R.O.; Arma scarica, caricatori in buffetteria, mantenuta parallela al terreno con entrambe le mani, volata in direzione del parapalle frontale e pala del calcio che tocca il tiratore all'altezza dell'anca, 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° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		
NOTE:	le carte che supportano i clays non assegnano punteggi mentre i due penalty assegnano al massimo 2 penalità ognuno.		

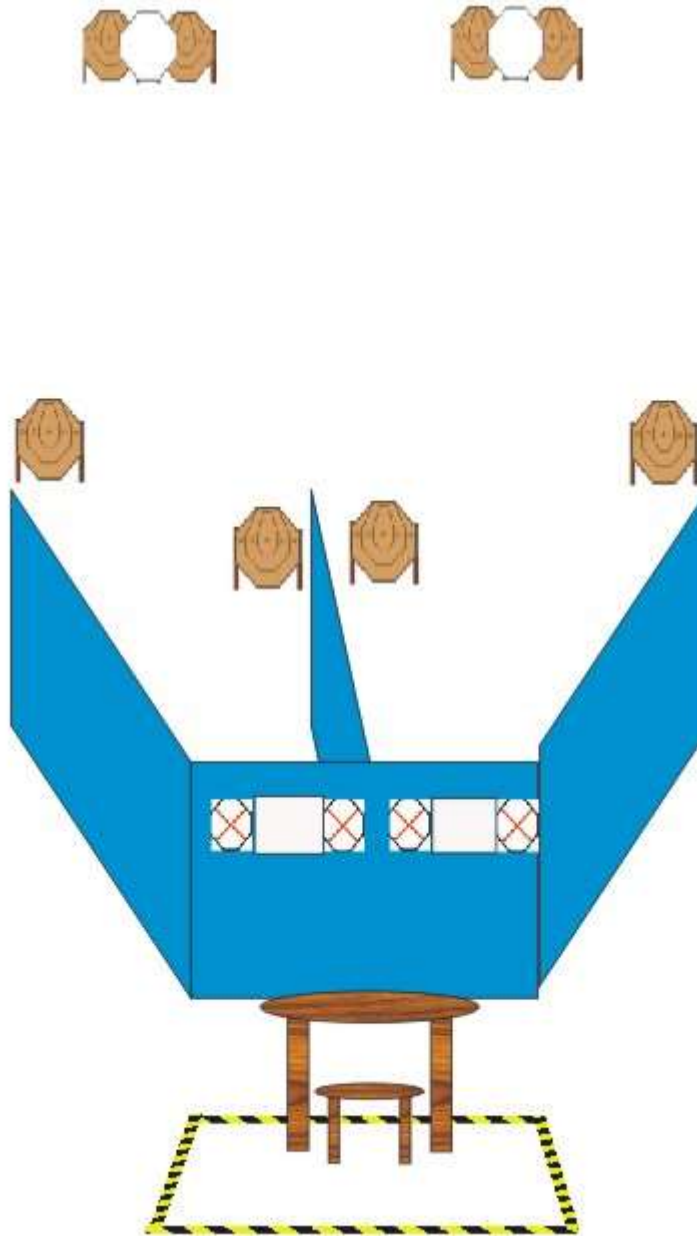
STAGE 5 rifle – Medium Course



INFO 5

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 6 ClassicTargets • 2 P/T • 1 Clays
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	13 Colpi.
DISTANZE:	10/14 m	PUNTI MASSIMI:	65 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Seduto sul cavallo, come mostrato dal R.O.; Arma carica senza cartuccia camerata, mantenuta parallela al terreno con entrambe le mani, volata in direzione del parapalle frontale.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia ed abbatte i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		
NOTE:	Le redini del cavallo azionano i due bobber T5 e T6 che al termine dell'oscillazione rimarranno visibili.		

STAGE 6 rifle - Medium Course



INFO 6

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 8 Mini Targets • 6 Mini P/T
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	16 Colpi.
DISTANZE:	8 - 25 m	PUNTI MASSIMI:	80 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore seduto sulla sedia. Arma carica in condizioni di pronto poggiata sul tavolo, mani negli appositi segni, come mostrato dal R.O		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza. (180° laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale) N.B. tutte le strutture sono hard cover		

Match Profile Rifle

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Pepper/Mini P.	Plates	Penalty	Punti
1	LONG	32	16	0	0	0	160
2	MEDIUM	16	8	0	0	2	60
3	LONG	32	16 (MINI)	0	0	7 (MINI)	160
4	SHORT	10	3	0	4	2	50
5	SHORT	13	6	0	1	2	65
6	MEDIUM	16	8 (MINI)	0	0	6 (MINI)	80
Tot.		118	57	0	5	13	570