



Italia  
Disciplina Sportiva  
Associata al Coni



**la A.S.D.**

**BRIXIA**   
**SHOOTING TEAM**

**VI INVITA AL**

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

---

***MATCH 2014***

**Competizione di Tiro Dinamico Sportivo di III° Livello  
( Fascia A)**

**Mazzano (BS) 12-13 - Luglio - 2014  
n° 12 stage – 218 rds**

Organizzazione gara: **Brixia Shooting Team**

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

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

**Data:**

sabato 12 e domenica 13 Luglio 2014 turno unico  
ritrovo tiratori ore 7.30 – inizio gara ore 8.00

**Luogo:**

Campo Tiro di Mazzano (BS).

**Iscrizione :**

Obbligatoriamente per via telematica sul sito web :

[www.fitds.it](http://www.fitds.it) : **MA.RE Match Registration.**

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.

**Match Director:** Angelo Cerotti

**Direzione Gara :**



**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.**

## 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>
<u>Antica Macina</u>	<u>Via Macina 5</u>	<u>Macina di Castenedolo</u>	<u>Tel. 030- 2731810</u>
<u>Agriturismo:</u>	<u>( con camere )</u>		
La Feliciana	Località Feliciana	Pozzolengo (BS)	Tel. 030-918228

### Indicazioni stradali per raggiungere il campo di tiro:

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

+45° 28' 27.63", +10° 21' 47.81"

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

THE BEST HANDGUN IN THE WORLD

**Preferisci chi ci sostiene :**



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

**wanzl**

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



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

Via Romanino 18  
25018 Montichiari (BS)

Phone: 39 030 9670918

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





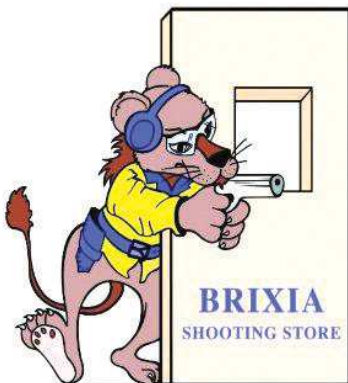
**T.F.C.** S.r.l.

Import - Export

**TANFOGLIO**



**GHOST INTERNATIONAL**  
Your safety in action



ARMERIA **BRIXIA**   
**SHOOTING STORE**

Via Lecco n° 10 BRESCIA

Tel./Fax: 030/3531225

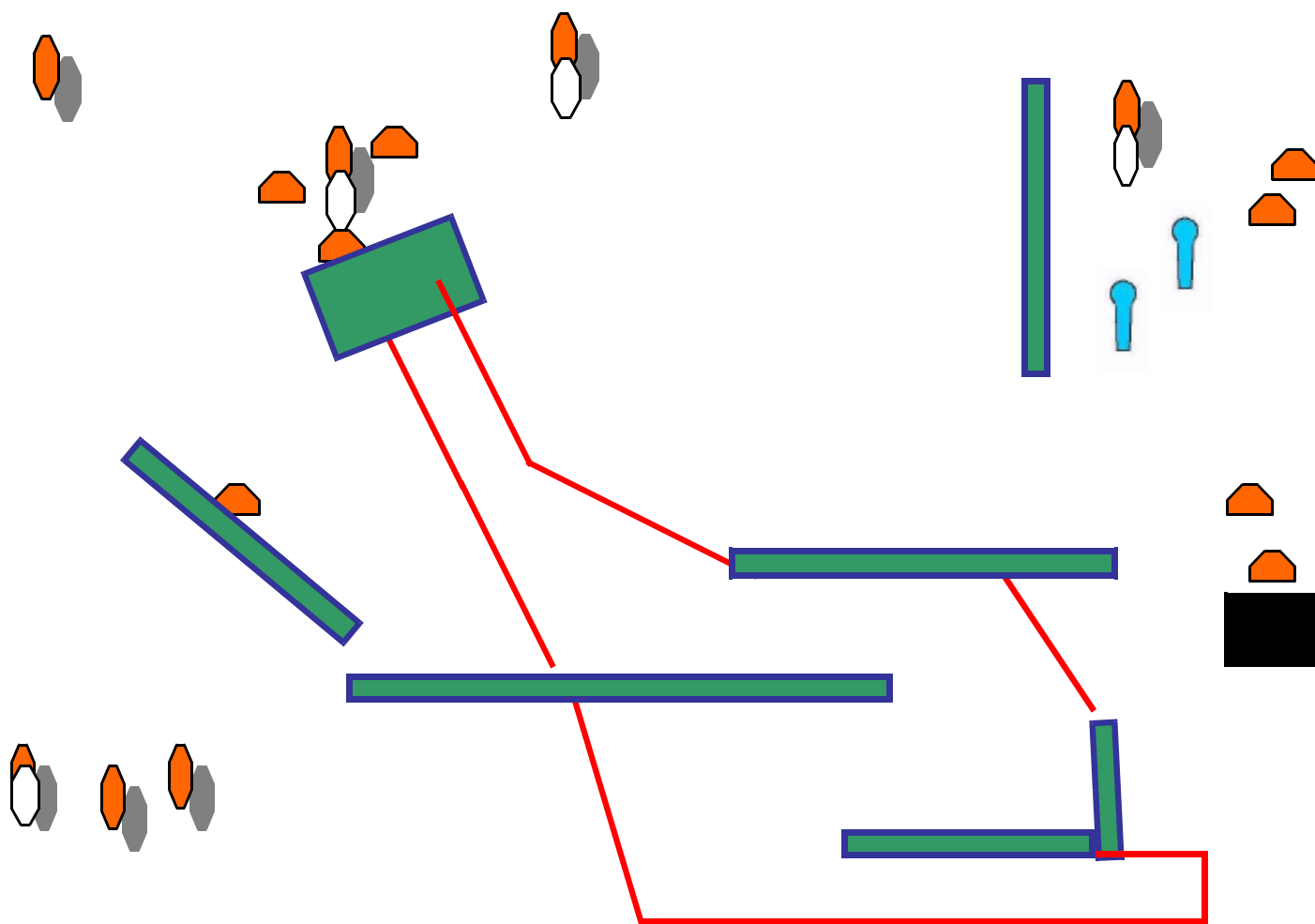
[info@brixishooting.it](mailto:info@brixishooting.it)

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

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

THE BEST HANDGUN IN THE WORLD

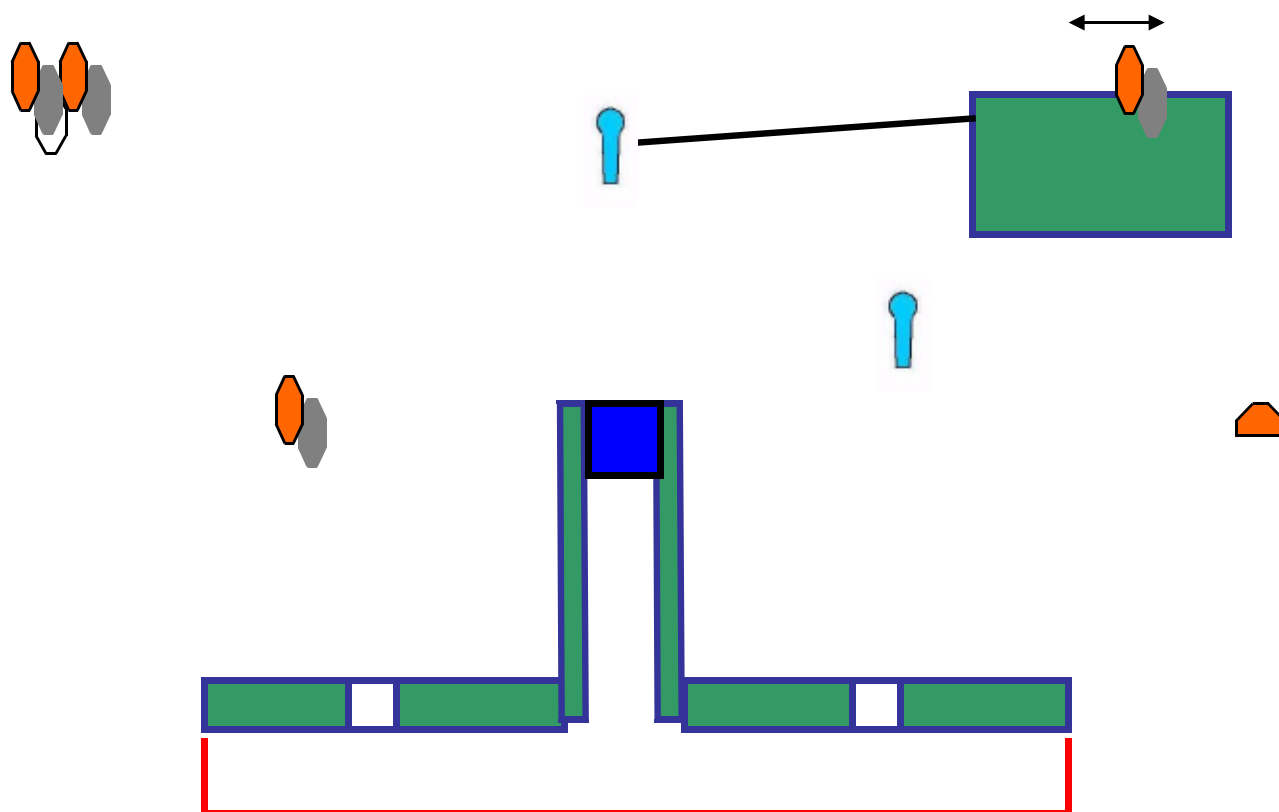
## STAGE 1 – Long Course



### INFO 1

<b>TIPO:</b>	Long Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 ClassicTargets</li> <li>• 2 Minipepper</li> <li>• 4 P.T.</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	32 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-22 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, fronte al parapalle 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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>			

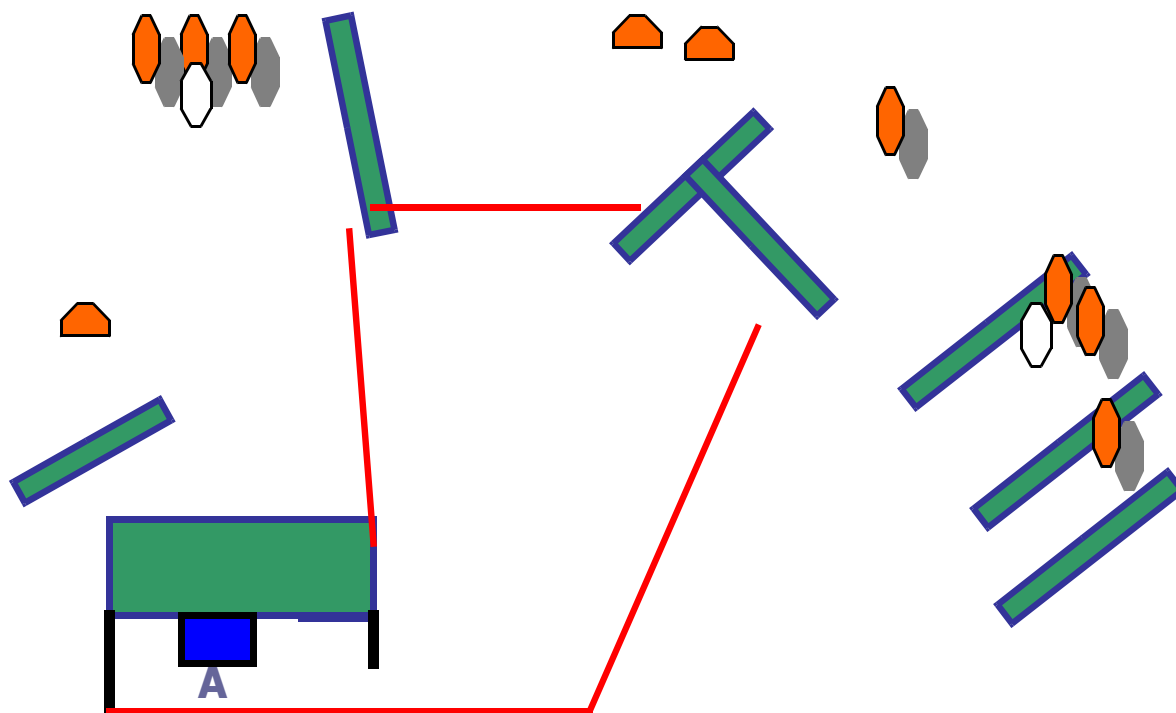
## STAGE 2 - Short Course



### INFO 2

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 ClassicTargets</li> <li>• 2 Mini Pepper</li> <li>• 1 P/T</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, mani ai segni, fronte alla paratia come mostrato dal RO; Arma appoggiata sul tavolo, come mostrato dal RO, carica, camera di cartuccia vuota.		
<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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>	L'abbattimento del minipepper azionerà il bobber.		

## STAGE 3 - Medium Course

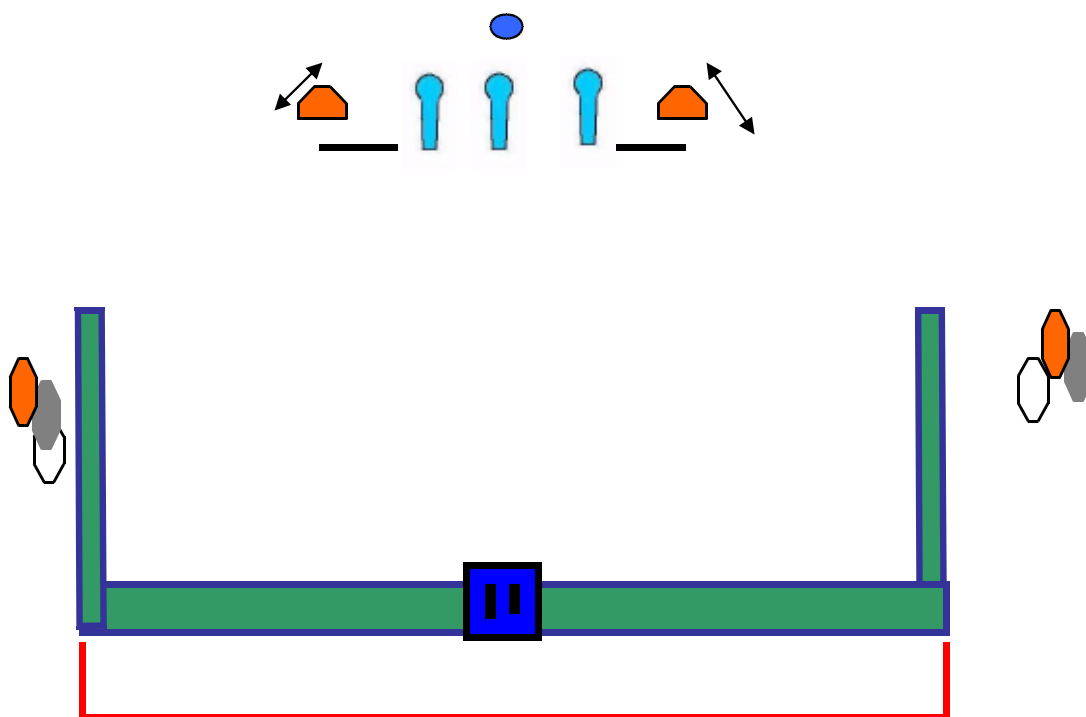


### INFO 3

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 ClassicTargets</li> <li>• 2 P.T.</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	20 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-22 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	100 Punti.
<b>START:</b>	Segnale Acustico	<b>PENALITA'</b>	Come da regolamento ultima edizione
<b>STOP:</b>	Ultimo Colpo		
<b>START POSITION:</b>	Tiratore prono in A. Arma appoggiata carica in base alla Divisione di appartenenza, sull'apposito ripiano, come indicato 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 di fondo in verticale)		



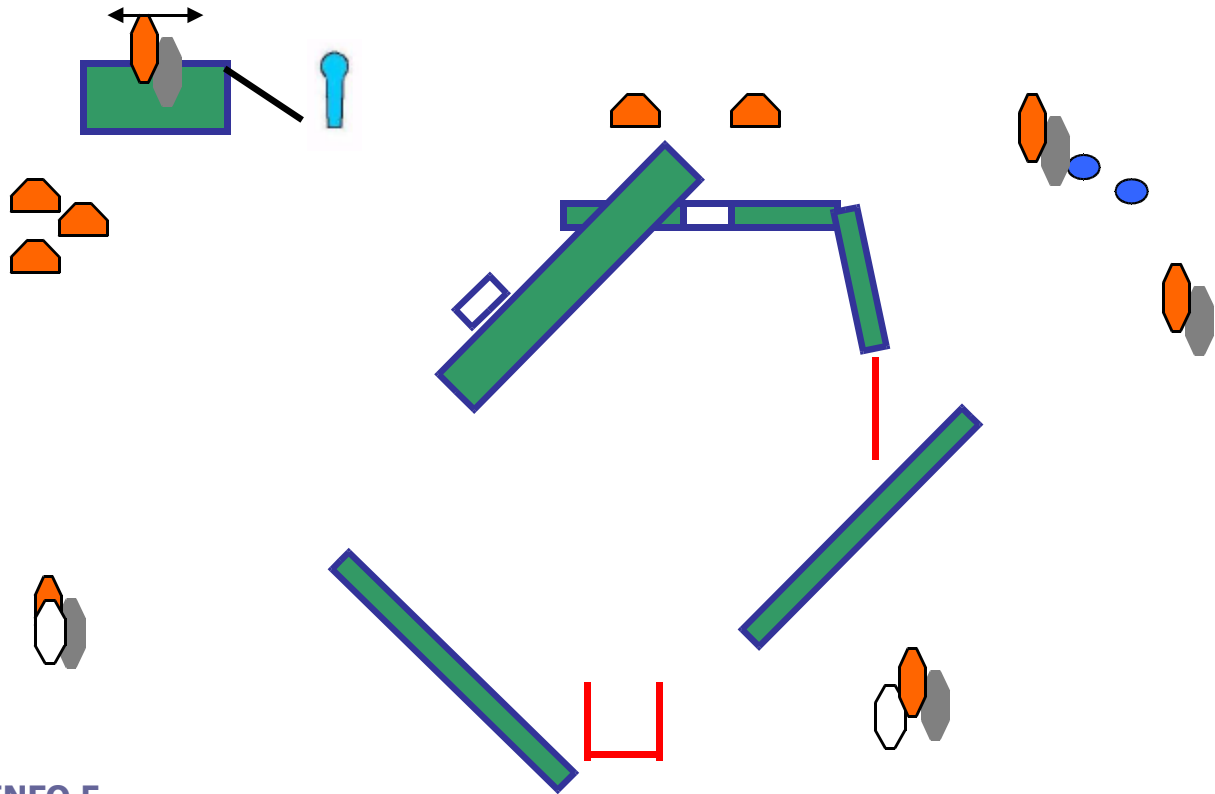
## STAGE 4 - Short Course



### INFO 4

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 ClassicTargets</li> <li>• 3 Mini Pepper</li> <li>• 1 Plate</li> <li>• 2 P/T</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	12 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3/15 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, surrender. Arma scarica in fondina. Tutti i caricatori appoggiati 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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>	L'abbattimento dei relativi 2 pepper azionerà i 2 bersagli cartacei.		

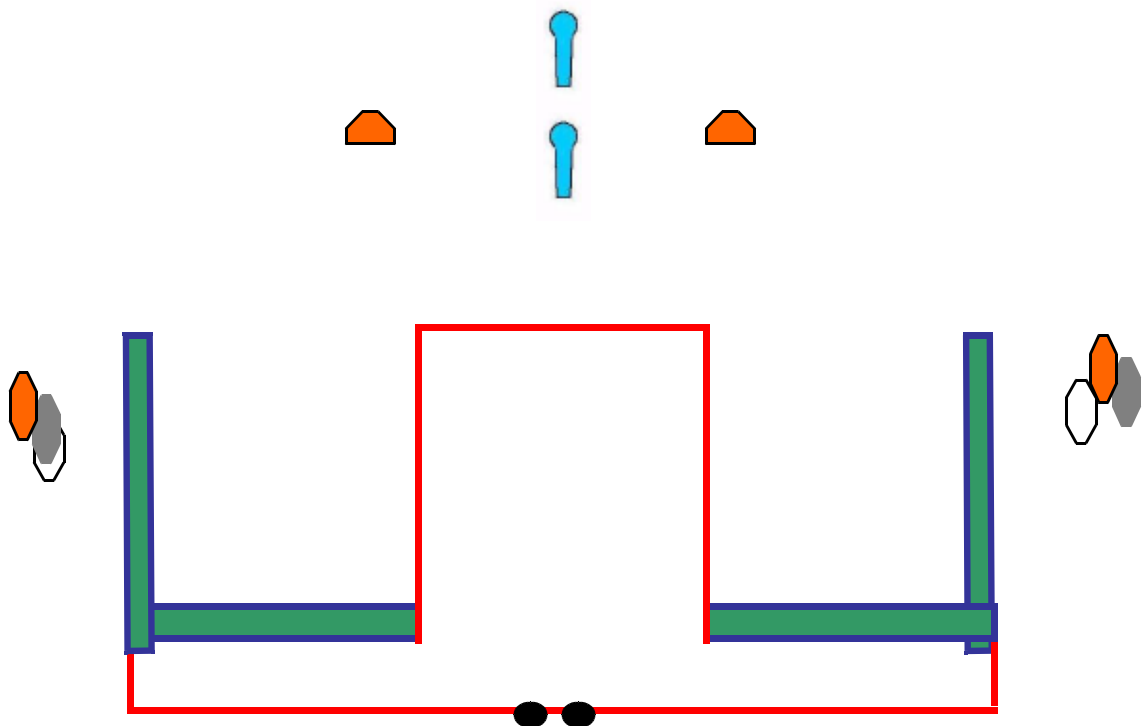
## STAGE 5 - Medium Course



### INFO 5

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 ClassicTargets</li> <li>• 1 Mini Pepper</li> <li>• 2 Plate</li> <li>• 2 P/T</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	23 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	5/15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	115 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, arma in fondina in condizione di pronto 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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>	L'abbattimento del Mini Pepper azionerà il bobber.		

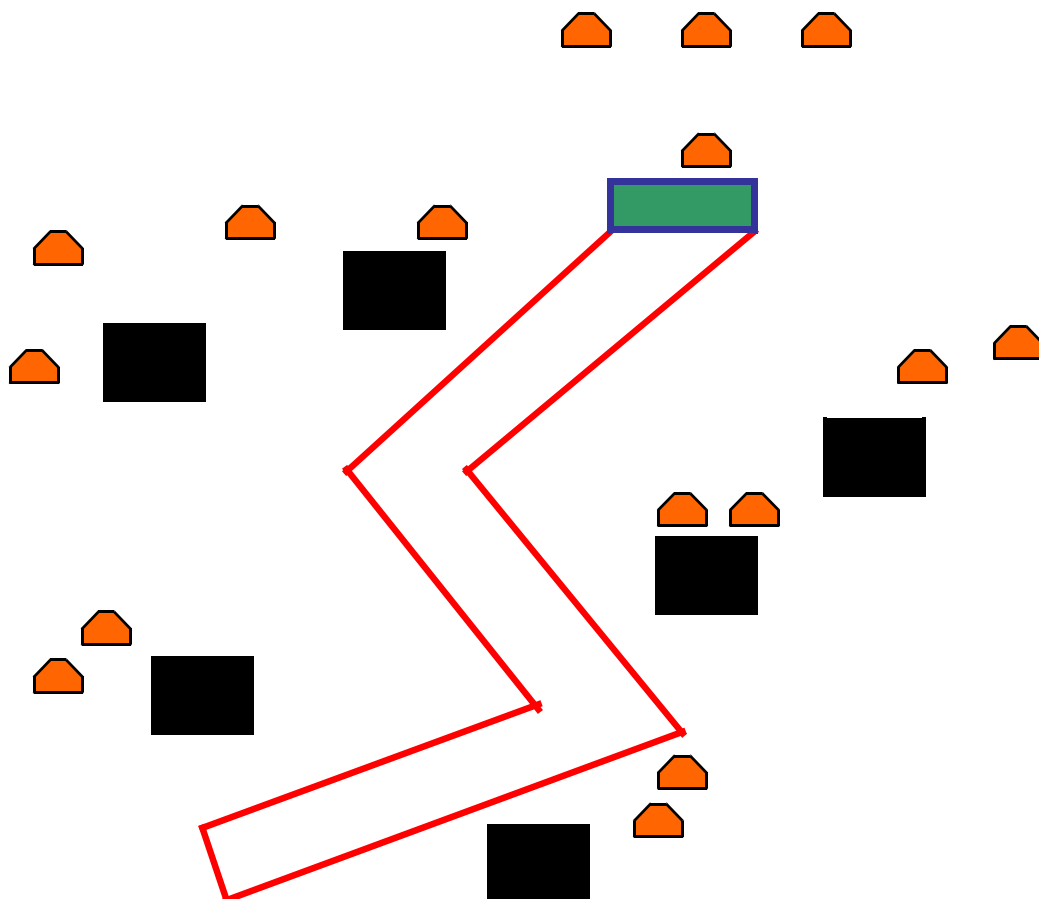
## STAGE 6 - Short Course



### INFO 6

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 ClassicTargets</li> <li>• 2 Mini Pepper</li> <li>• 2 P/T</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	10 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3/15 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	50 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, talloni ai segni Arma carica in fondina.		
<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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE.</b>	L'esercizio andrà eseguito con la sola MANO FORTE		

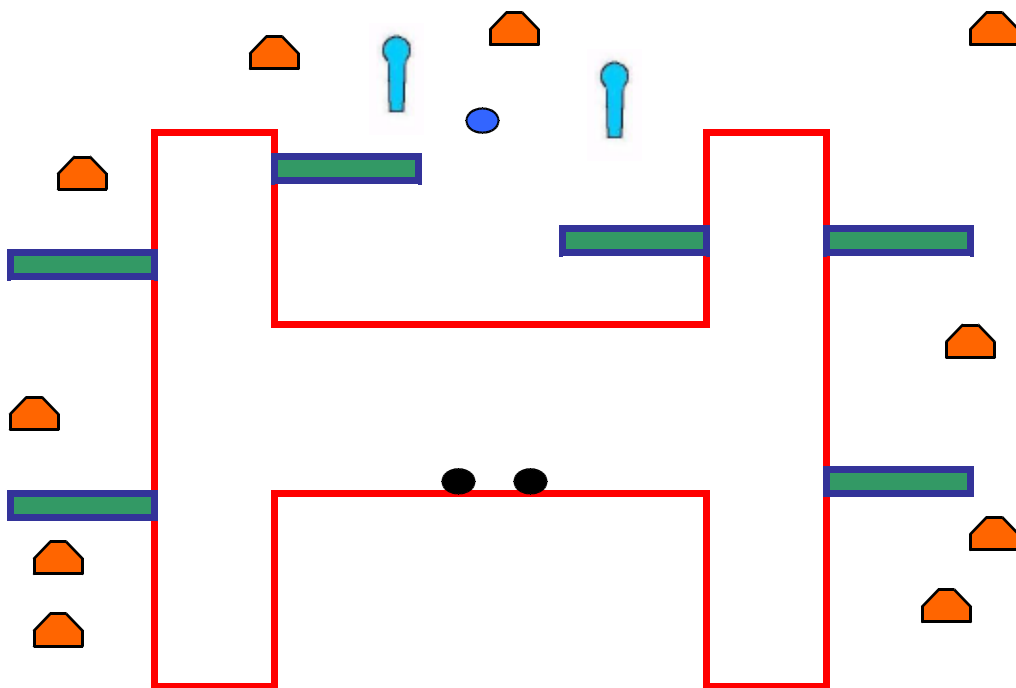
## STAGE 7 – Long Course



### INFO 7

<b>TIPO:</b>	Long Course.	<b>BERSAGLI:</b>	• 16 ClassicTargets
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	32 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-10 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, fronte al parapalle 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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>			

## STAGE 8 – Medium Course

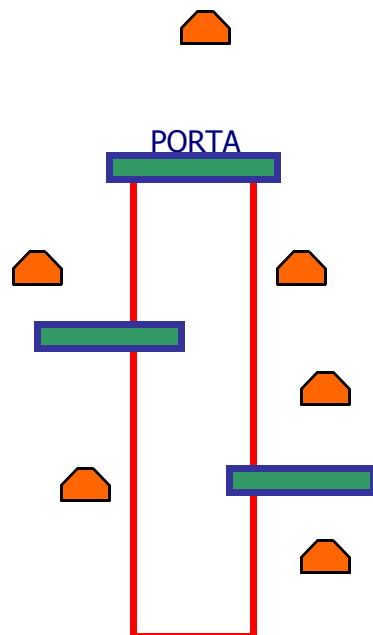


### INFO 8

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 Classic Targets</li> <li>• 2 Mini-pepper</li> <li>• 1 Plate</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	23 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-10 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	115 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, fronte al parapalle 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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>			

## STAGE 9 – Short Course

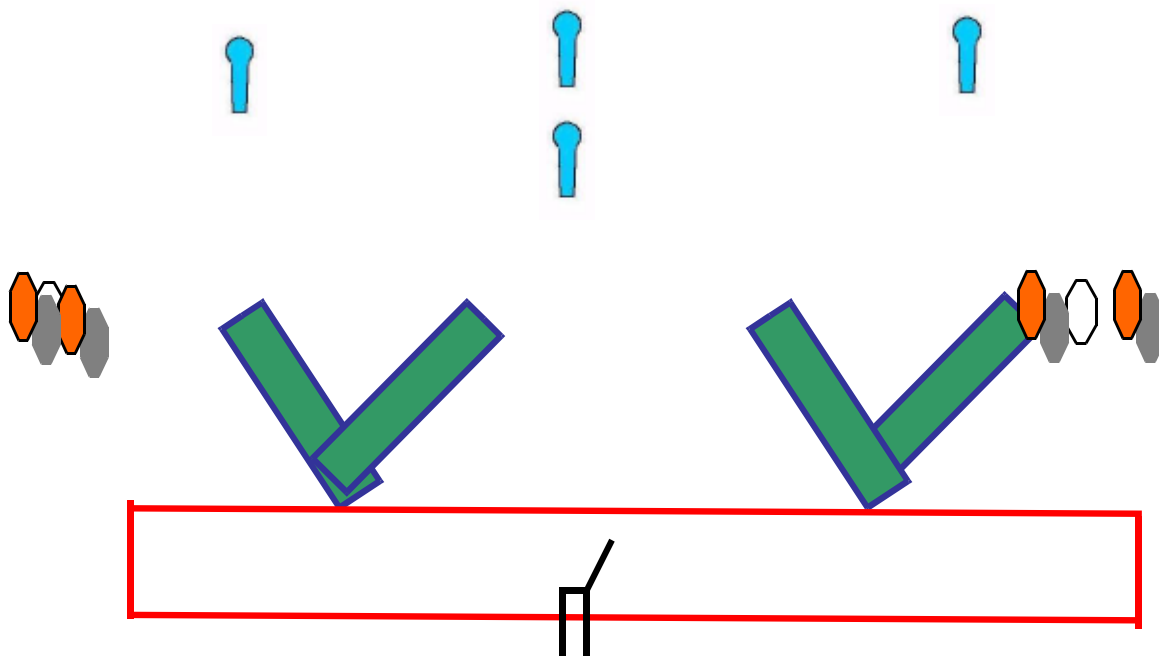
---



### INFO 9

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	• 6 Classic Targets
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	12 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-8 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, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; Arma in fondina carica, camera di cartuccia vuota.		
<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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>	Aprendo la porta saranno visibili i 4 bersagli cartacei di fondo.		

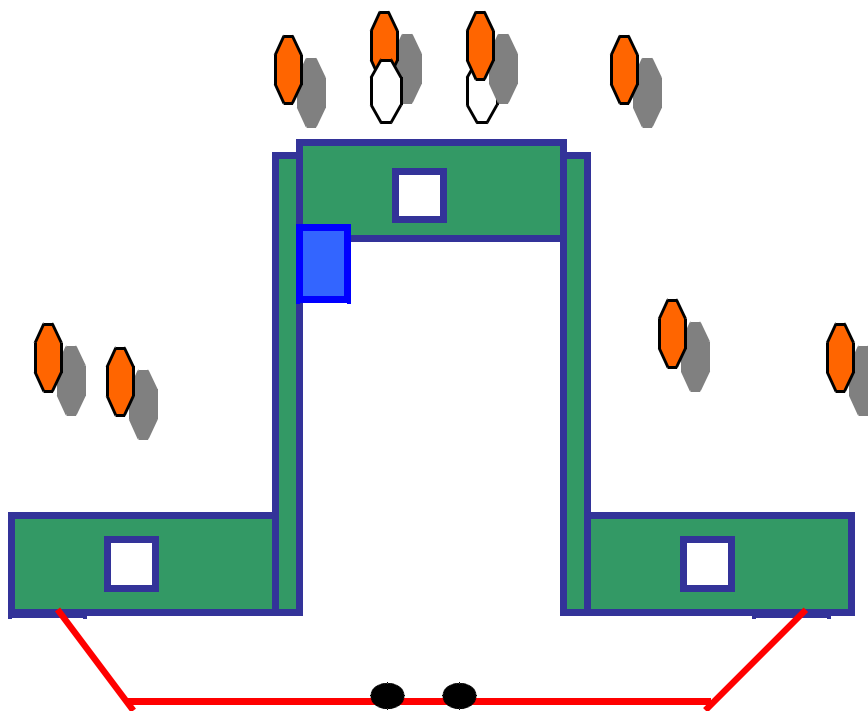
## STAGE 10 - Short Course



### INFO 10

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 ClassicTargets</li> <li>• 4 Mini Pepper</li> <li>• 2 P/T</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	12 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	4/15 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, seduto, mani sulle ginocchia, come mostrato dal RO, arma in fondina completamente scarica.		
<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 parallelo di fondo in verticale)		
<b>NOTE.</b>			

## STAGE 11 - Medium Course

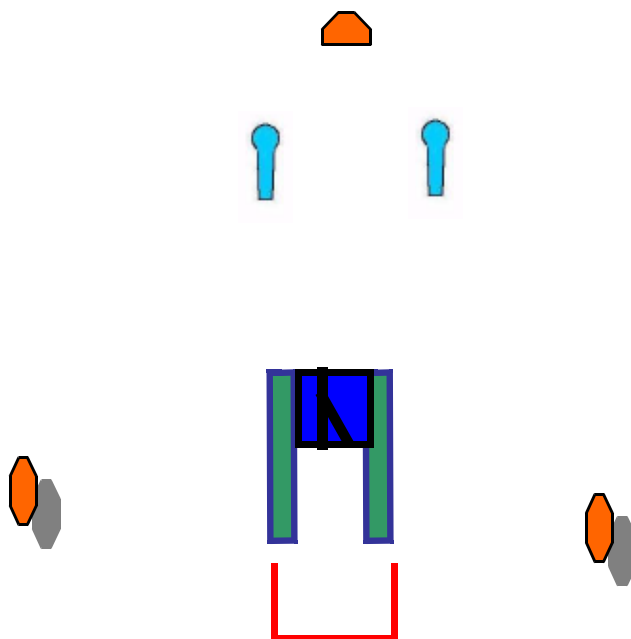


### INFO 11

<b>TIPO:</b>	Medium Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 Mini Targets</li> <li>• 2 P / T</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	16 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3-10 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 con i talloni ai segni, relax. Arma sul Bidone scarica, caricatori che si intendono utilizzare sul bidone.		
<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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE.</b>	In questo esercizio si utilizzano le MINI TARGET		



## STAGE 12 - Short Course



### INFO 12

<b>TIPO:</b>	Short Course.	<b>BERSAGLI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 ClassicTargets</li> <li>• 2 Mini Pepper</li> </ul>
<b>CONTEGGIO:</b>	Comstock.	<b>COLPI MINIMI:</b>	8 Colpi.
<b>DISTANZE:</b>	3/13 m	<b>PUNTI MASSIMI:</b>	40 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 carica 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 di fondo in verticale)		
<b>NOTE:</b>	L'esercizio andrà effettuato con la sola MANO DEBOLE		

## Match Profile

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Pepper/MiniP	Plates	Penality	Punti
1	LONG	32	15	2	0	4	160
2	SHORT	12	5	2	0	1	60
3	MEDIUM	20	10	0	0	2	100
4	SHORT	12	4	3	1	2	60
5	MEDUM	23	10	1	2	2	115
6	SHORT	10	4	2	0	2	50
7	LONG	32	16	0	0	0	160
8	MEDIUM	23	10	2	1	0	115
9	SHORT	12	6	0	0	0	60
10	SHORT	12	4	4	0	2	60
11	MEDIUM	16	8	0	0	2	80
12	SHORT	8	3	2	0	0	40
<b>Tot.</b>		<b>212</b>	<b>95</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>17</b>	<b>1060</b>