



Italia
Disciplina Sportiva
Associata al Coni



La A.S.D.

BRIXIA 
SHOOTING TEAM

VI INVITA AL:



Toni system
ADVANCED SHOOTING PERFORMANCE

Orlandi & Toni System

Shotgun & Rifle MATCH 2014

Competizione di Tiro Dinamico Sportivo
Mazzano (BS) 26- 27 - LUGLIO- 2014
n° 06 stage shotgun n° 06 stage rifle

Organizzazione gara: **Brixia Shooting Team**
Info : **Angelo - 030.3531225 fax : 030.3531225**
mail: info@brixia shootingteam.it Web Site: www.brixia shootingteam.it .

Data: Sabato 26 - Domenica 27 – Luglio - 2014
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.

Orario ritrovo tiratori ore 07,30

Orario inizio gara : ore 08,00

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

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>
Antica Macina	<u>Via Macina 5</u>	<u>Macina di Castenedolo</u>	<u>Tel. 030- 2731810</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

+45° 28' 27.63", +10° 21' 47.81"

Preferisci chi ci sostiene :



www.xtechsport.it



wanzl
WWW.WANZL.COM



LED LENSER Italia S.r.l.

Via Romanino 18
25018 Montichiari (BS)

Phone: 39 030 9670918

info@ledlenser.it

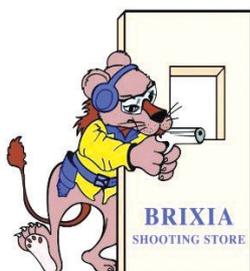


Import - Export



HS Produkt

EXPECT THE BEST



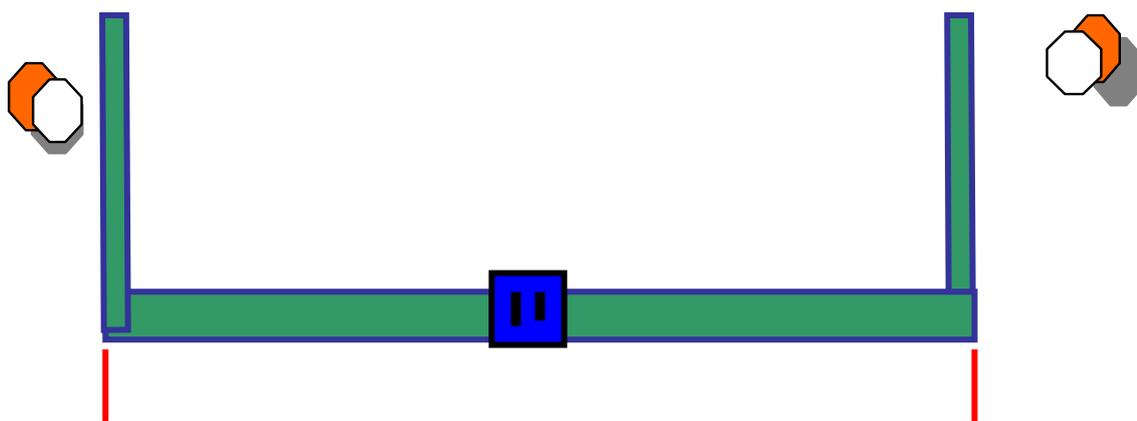
ARMERIA **BRIXIA** 
SHOOTING STORE

Via Lecco n° 10 BRESCIA

Tel./Fax: 030/3531225

info@brixiashooting.it www.brixiashooting.it

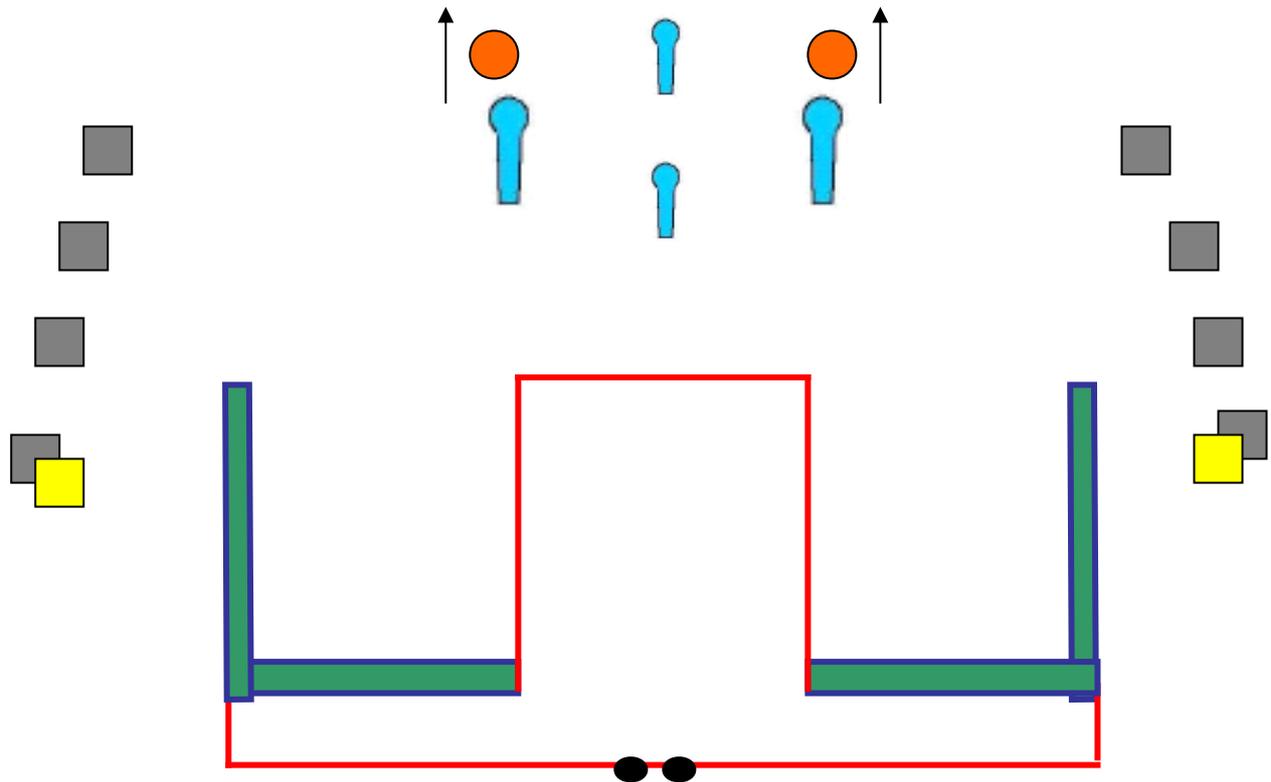
STAGE 2 - Short Course (SHOTGUN BUCK MAX 9 PELLETS)



INFO 2

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 6 Classic Targets • 2 Pepper • • 2 P/T
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	8 Colpi.
DISTANZE:	3/15 m	PUNTI MASSIMI:	70 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, surrender. Arma scarica appoggiati sul tavolo, come mostrato dal RO, <u>tutte</u> le munizioni vengono inserite nella relativa bacinella dal R.O. (non è consentito l'utilizzo delle clip porta colpi sull'arma)		
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:	L'abbattimento dei relativi 2 pepper renderà visibili i 2 bersagli cartacei.		

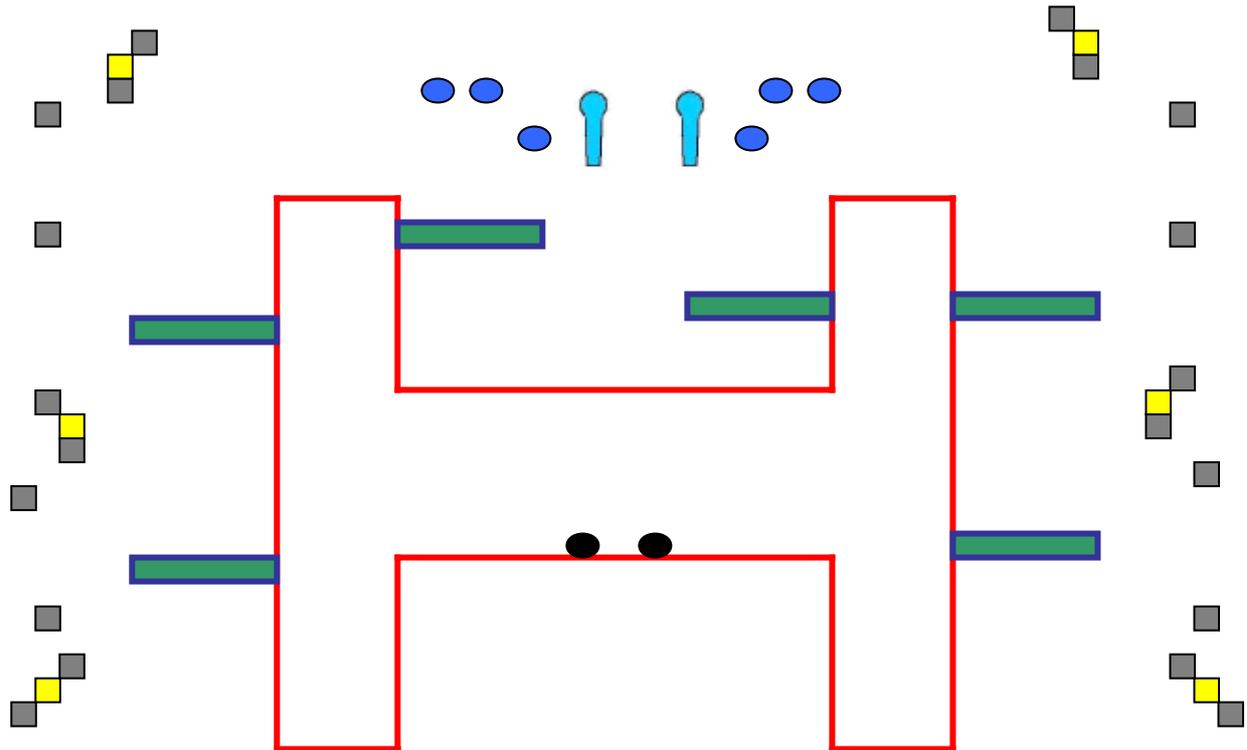
STAGE 4 - Medium Course (SHOTGUN BIRD)



INFO 4

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 8 Plate • 2 Mini Pepper • 2 Pepper • 2 P/T • 2 Clay bonus (10PT)
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	14 Colpi.
DISTANZE:	3/15 m	PUNTI MASSIMI:	80 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, talloni ai segni arma carica LOW READY.		
PROCEDURE:	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 90° in verticale)		
NOTE.	L'abbattimento dei 2 PP causerà il lancio dei relativi Clay bonus (10 PT)		

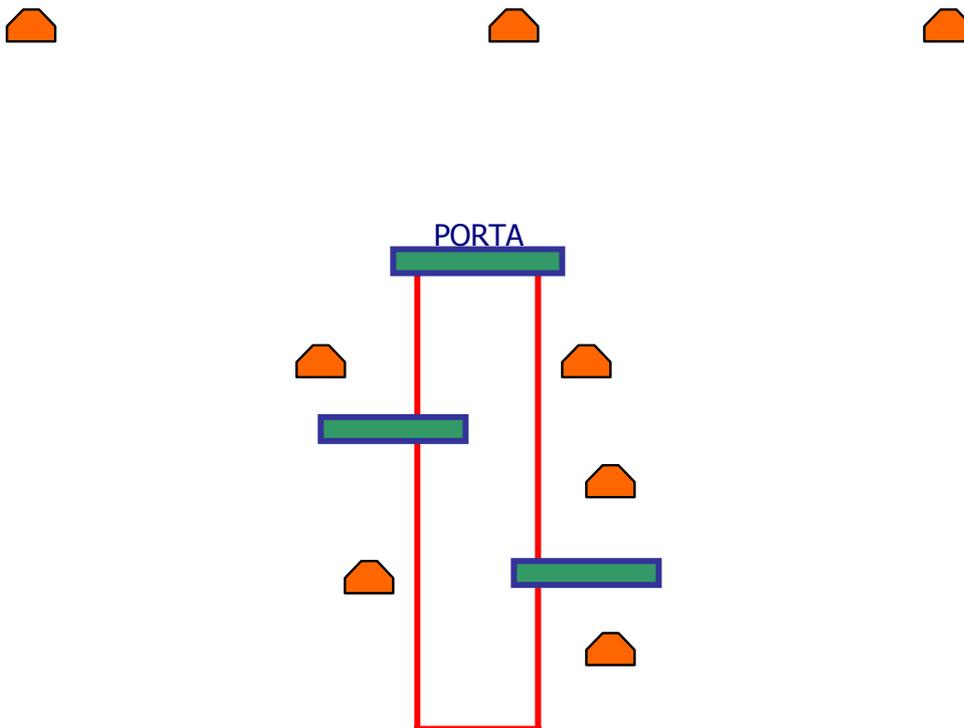
STAGE 5 – Long Course (SHOTGUN BIRD)



INFO 5

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Mini Pepper • 26 Plate • 6 PT
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	28 Colpi.
DISTANZE:	6 -15 m	PUNTI MASSIMI:	140 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, Relax, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; Arma carica OPZ.1, Hip Level.		
PROCEDURE:	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 90° in verticale)		
NOTE:			

STAGE 6 – Short Course (SHOTGUN SLUG)



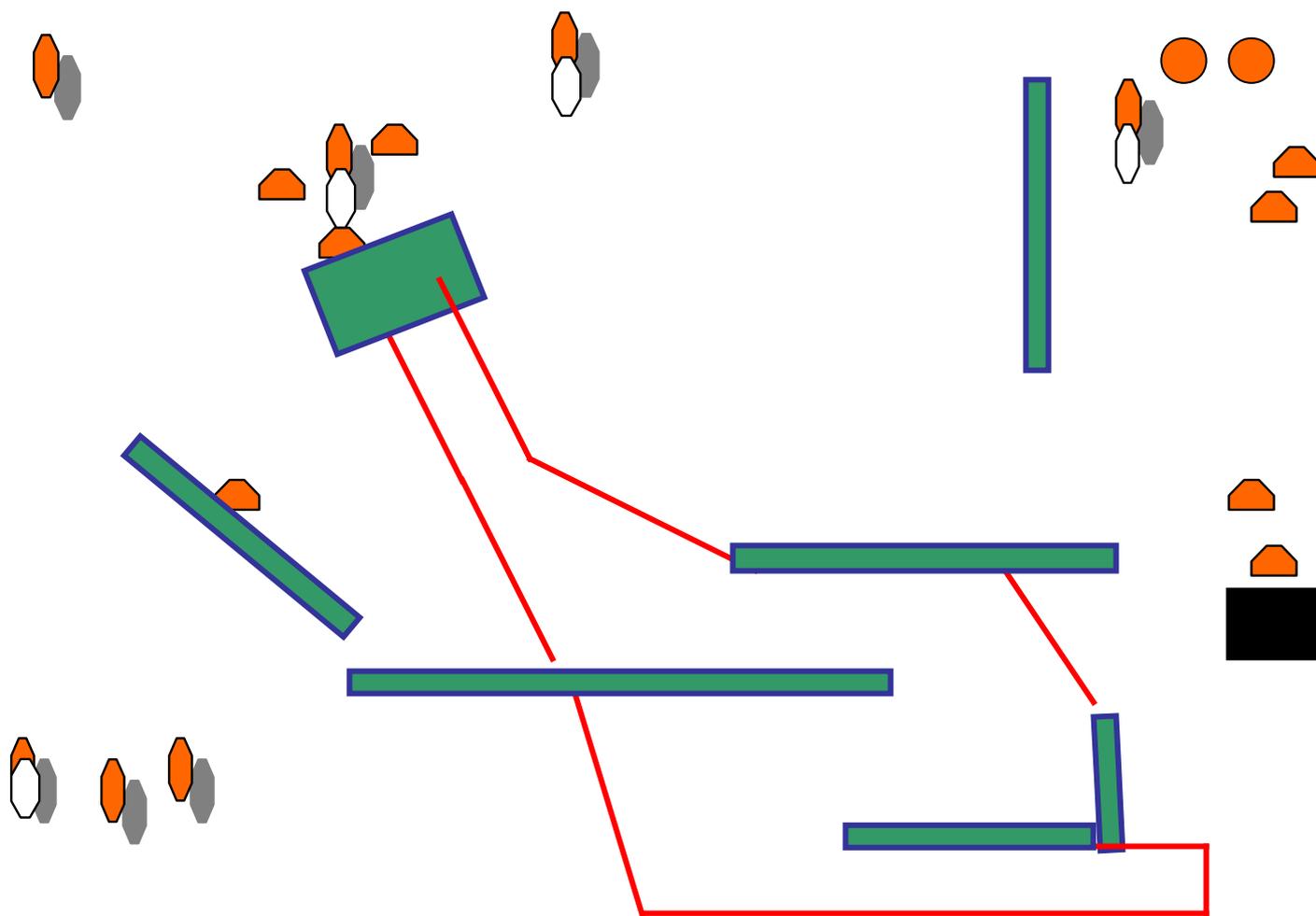
INFO 6

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	• 8 Classic Targets
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	8 Colpi.
DISTANZE:	3-12 m	PUNTI MASSIMI:	40 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, Relax, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; arma Hip Level, carica, camera di cartuccia vuota OPZ.2.		
PROCEDURE:	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 più basso dello stage in verticale)		
NOTE:	Aprendo la porta saranno visibili i 2 bersagli cartacei di fondo.		

Match Profile SHOTGUN

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Clays	PLATE	PP	MINI PP	Penality	Punti
1	MEDIUM	17	15	2				4	105
2	SHORT	8	6			2		2	70
3	LONG	28		1	23	1	3	4	140
4	MEDIUM	14		2	8	2	2	2	80
5	LONG	28			26		2	6	140
6	SHORT	8	8						40
Tot.		103	29	5	57	5	7	18	575

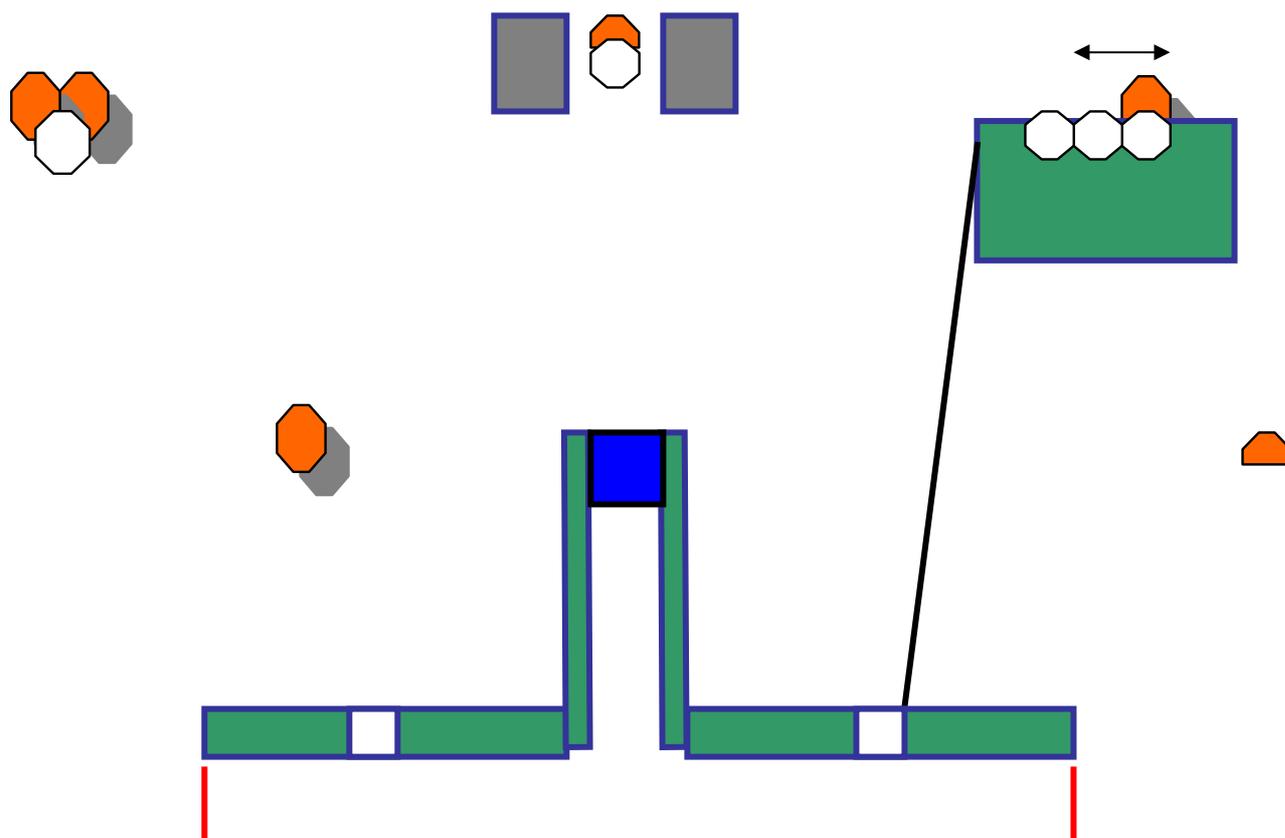
STAGE 1 – Long Course (RIFLE)



INFO 1

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 15 ClassicTargets • 2 CLAY • 4 P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	32 Colpi.
DISTANZE:	3-25 m	PUNTI MASSIMI:	160 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, Relax, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; arma Hip Level carica, cartuccia camerata in base alla Divisione di appartenenza.		
PROCEDURE:	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 più basso dello stage in verticale)		
NOTE:			

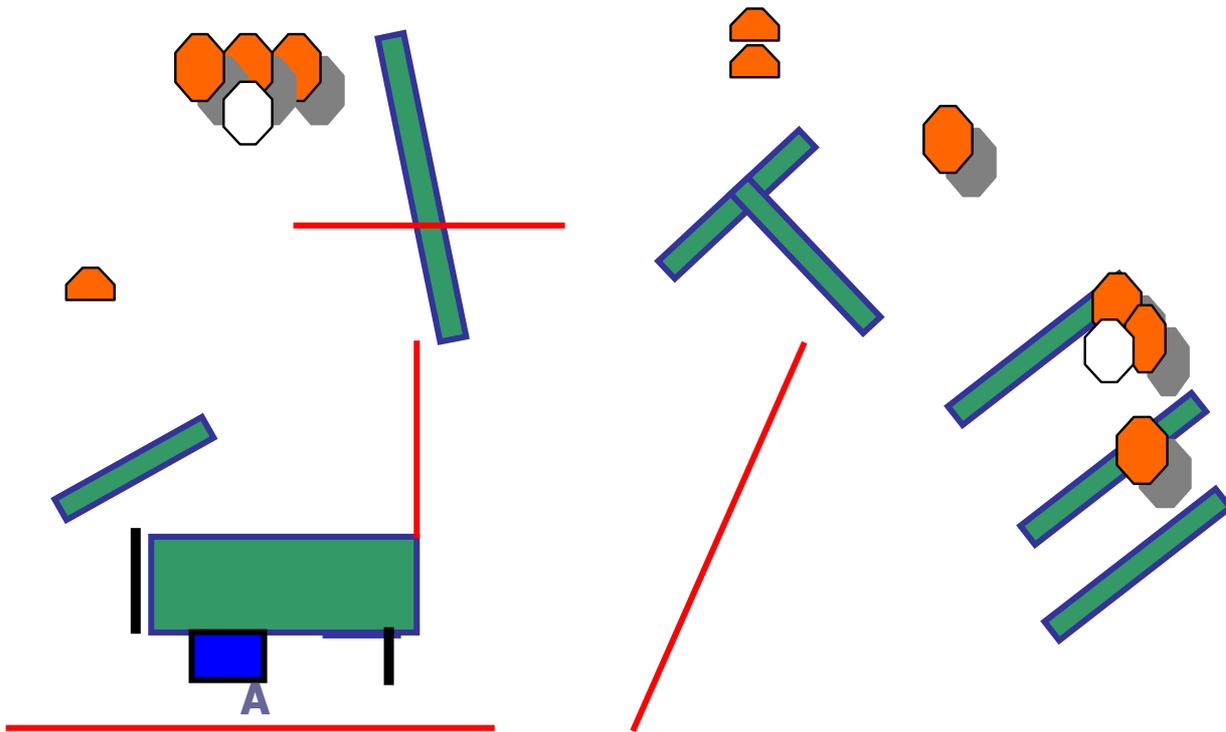
STAGE 2 - Short Course (RIFLE)



INFO 2

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 6 MINI Targets • 5 P/T
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	12 Colpi.
DISTANZE:	5/15 m	PUNTI MASSIMI:	60 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	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. OPZ.2		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180 gradi laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		
NOTE:	Tirando la maniglia si aziona il bobber.		

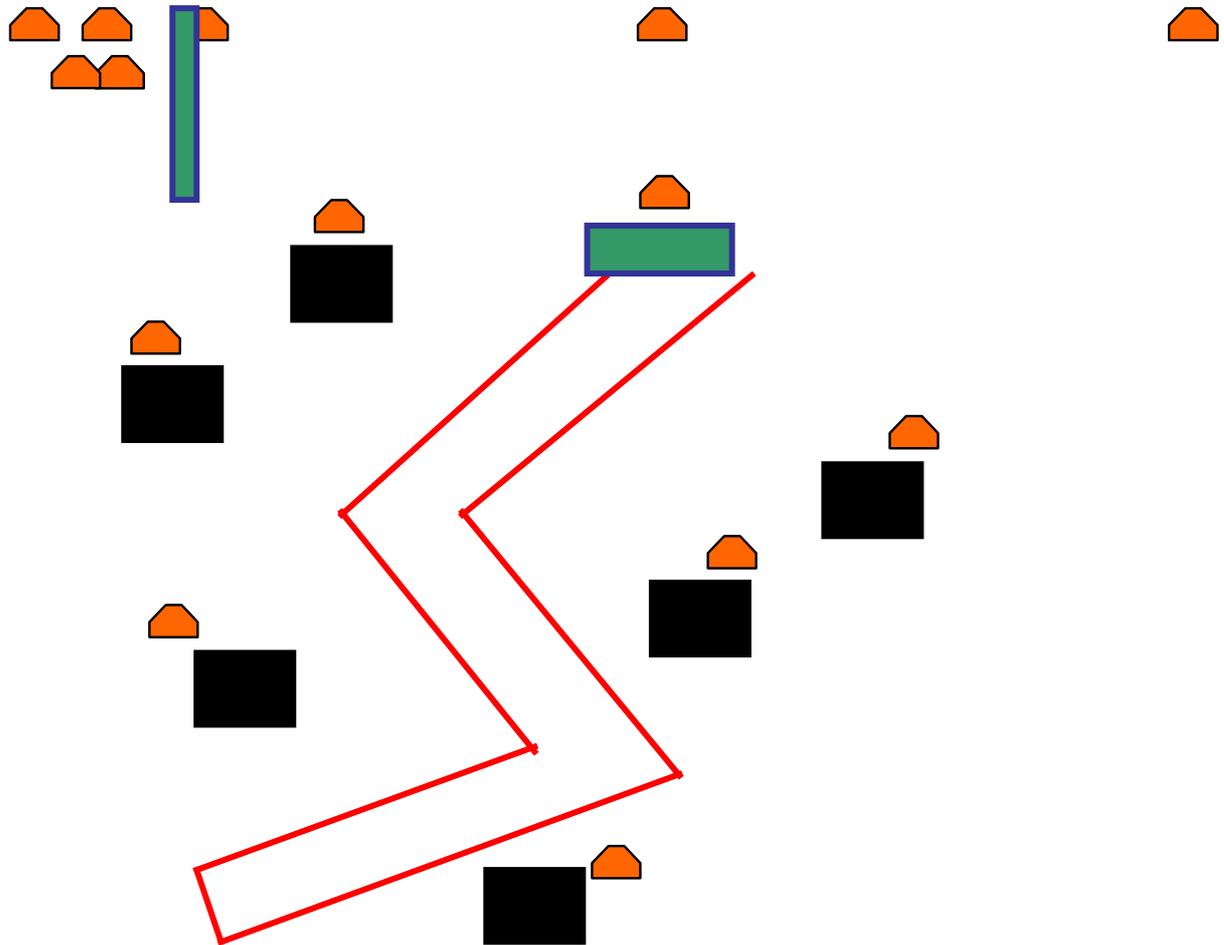
STAGE 3 - Medium Course (RIFLE)



INFO 3

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 10 ClassicTargets • 2 P.T.
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	20 Colpi.
DISTANZE:	3-22 m	PUNTI MASSIMI:	100 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore prono in A. Arma appoggiata carica in base alla Divisione di appartenenza, sull'apposito ripiano, come indicato dal RO.		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180 gradi laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		

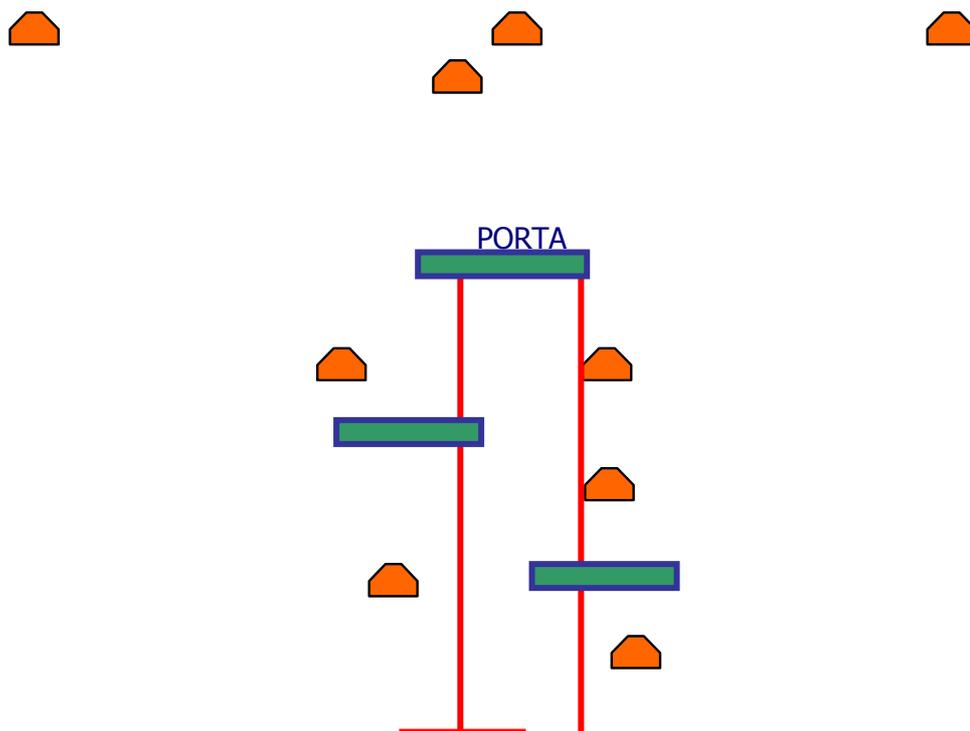
STAGE 4 - Long Course (RIFLE)



INFO 4

TIPO:	Long Course.	BERSAGLI:	• 14 ClassicTargets
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	28 Colpi.
DISTANZE:	5-35 m	PUNTI MASSIMI:	140 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, Relax, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; Arma carica OPZ. 1, mantenuta parallela al terreno con la sola mano debole.		
PROCEDURE:	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 più basso dello stage in verticale)		
NOTE:			

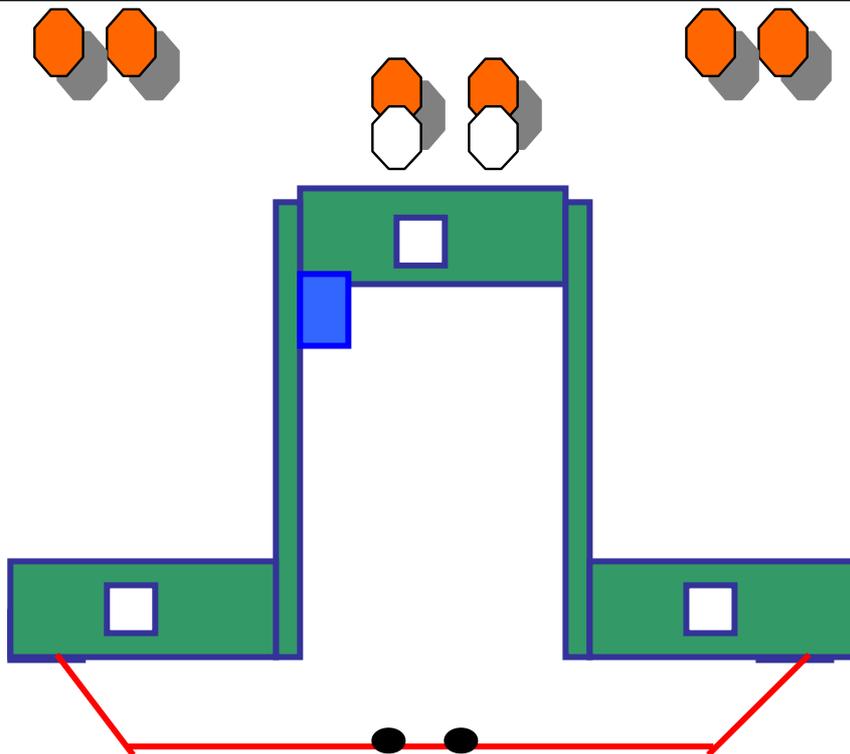
STAGE 5 – Medium Course (RIFLE)



INFO 5

TIPO:	Medium Course.	BERSAGLI:	• 9 Classic Targets
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	18 Colpi.
DISTANZE:	3-8 m	PUNTI MASSIMI:	90 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore all'interno dell'area di sparo, Relax, fronte al parapalle come mostrato dal R.O.; Arma Hip Level, camera di cartuccia vuota. OPZ.2		
PROCEDURE:	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 più basso dello stage in verticale)		
NOTE:	Aprendo la porta saranno visibili i 2 bersagli cartacei di fondo.		

STAGE 6 - Short Course (RIFLE)



INFO 6

TIPO:	Short Course.	BERSAGLI:	<ul style="list-style-type: none"> • 6 Mini Targets •
CONTEGGIO:	Comstock.	COLPI MINIMI:	12 Colpi.
DISTANZE:	3-22 m	PUNTI MASSIMI:	60 Punti.
START:	Segnale Acustico	PENALITA'	Come da regolamento ultima edizione
STOP:	Ultimo Colpo		
START POSITION:	Tiratore con i talloni ai segni, relax. Arma sul Bidone scarica, caricatori che si intendono utilizzare sul bidone. OPZ. 3		
PROCEDURE:	Al segnale acustico il tiratore ingaggia i bersagli quando visibili in ordine libero rispettando Fault Line ed angoli di sicurezza.(180 gradi laterali e il parapalle più basso dello stage in verticale)		
NOTE.	In questo esercizio si utilizzano le MINI TARGET		

Match Profile RIFLE

Stage	Tipo	N. colpi	Target	Clays	Mini Target	Penality	Punti
1	LONG	32	15	2		4	160
2	SHORT	12			6	5	60
3	MEDIUM	20	10			2	100
4	LONG	28	14				140
5	MEDIUM	18	9				90
6	SHORT	12			6		60
Tot.		122	48	2	12	11	610