

Il TIRO A SEGNO NAZIONALE di BOLOGNA

in collaborazione con il
BOLOGNA SHOOTING CLUB

il **20 / 21 novembre / 2010**

organizza presso il poligono di via Agucchi 98 Bologna una

GARA DI TIRO DINAMICO SPORTIVO

PARTECIPAZIONE :

gara aperta a tutti i tiratori tesserati all' U.I.T.S. o I.P.S.C. o I.D.P.A. o F.I.A.S. o Federazioni similari, nonché al personale appartenente alle F.A., alle Forze di Polizia dello Stato o Locali, alle Guardie Giurate ed alle Associazioni d'ARMA.

MODALITA' e REGOLAMENTO :

3 ESERCIZI di gara per un totale di 48 colpi.

La gara si svolgerà applicando il Regolamento di Tiro Pratico Sportivo della U.I.T.S. adattato ad esercizi stile ICORE. Ammesso il tiro a due mani. BERSAGLI : viene usata la sagoma della Bianchi Cup.

DIVISIONI :

REVOLVER : armi senza compensatori, unicamente a mire metalliche

PISTOLE SEMIAUTOMATICHE : armi senza compensatori, unicamente a mire metalliche

PISTOLE o REVOLVER OPEN : armi dotate di ottiche o punti rossi, ammessi i compensatori

PISTOLE o REVOLVER 22 : di qualsiasi tipo senza limitazioni, unicamente a mire metalliche

CATEGORIE : UOMINI
DONNE

SUB CATEGORIE : MILITARI

FORZE DI POLIZIA e GUARDIE GIURATE
SENIOR (oltre 50 anni)
SUPER SENIOR (oltre 60 anni)

CLASSIFICHE e PREMIAZIONE :

La classifica verrà stilata in base al tempo impiegato sommato alle penalità trasformate in secondi: *Primo cerchio 0", secondo cerchio + 1", terzo cerchio + 3", miss + 5". Per ogni mouche verrà sottratto - 1".*

Le classifiche saranno stilate in ordine crescente per tutte le divisioni, categorie e sottocategorie. Saranno premiati un terzo dei partecipanti per ogni classifica con diplomi incorniciati . La premiazione della gara avverrà al termine della stessa.

ORDINI DI GARA :

Il tiratore chiamato si presenterà allo stallo di tiro con l'arma in valigetta o borsa, completamente scarica. Vietato assolutamente toccare l'arma fuori dello stallo di tiro per qualsiasi esigenza se non autorizzati e sotto la visione del Direttore di Tiro (*Dopo un primo richiamo sarà adottata la squalifica alla gara*).

Al *CARICA E TIENITI PRONTO* il tiratore carica l'arma, abbatte il cane se in doppia azione o mette in sicura se in singola ed attende con il braccio a 45° o con l'arma in fondina a suo piacimento.

SEI PRONTO il tiratore darà un accenno di assenso se è pronto o di dissenso se preferisce aspettare la ripetizione dell'avviso che avverrà dopo 10 secondi per un massimo di tre volte in totale.

ATTENZIONE dopo 3-4 secondi da tale ordine si sentirà il *beep* sonoro di partenza dell'esercizio. A termine dell'esercizio lo scarico dell'arma avverrà aspettando gli ordini del direttore di tiro e sotto suo controllo .

LOCALITA' , MODALITA' e ISCRIZIONI :

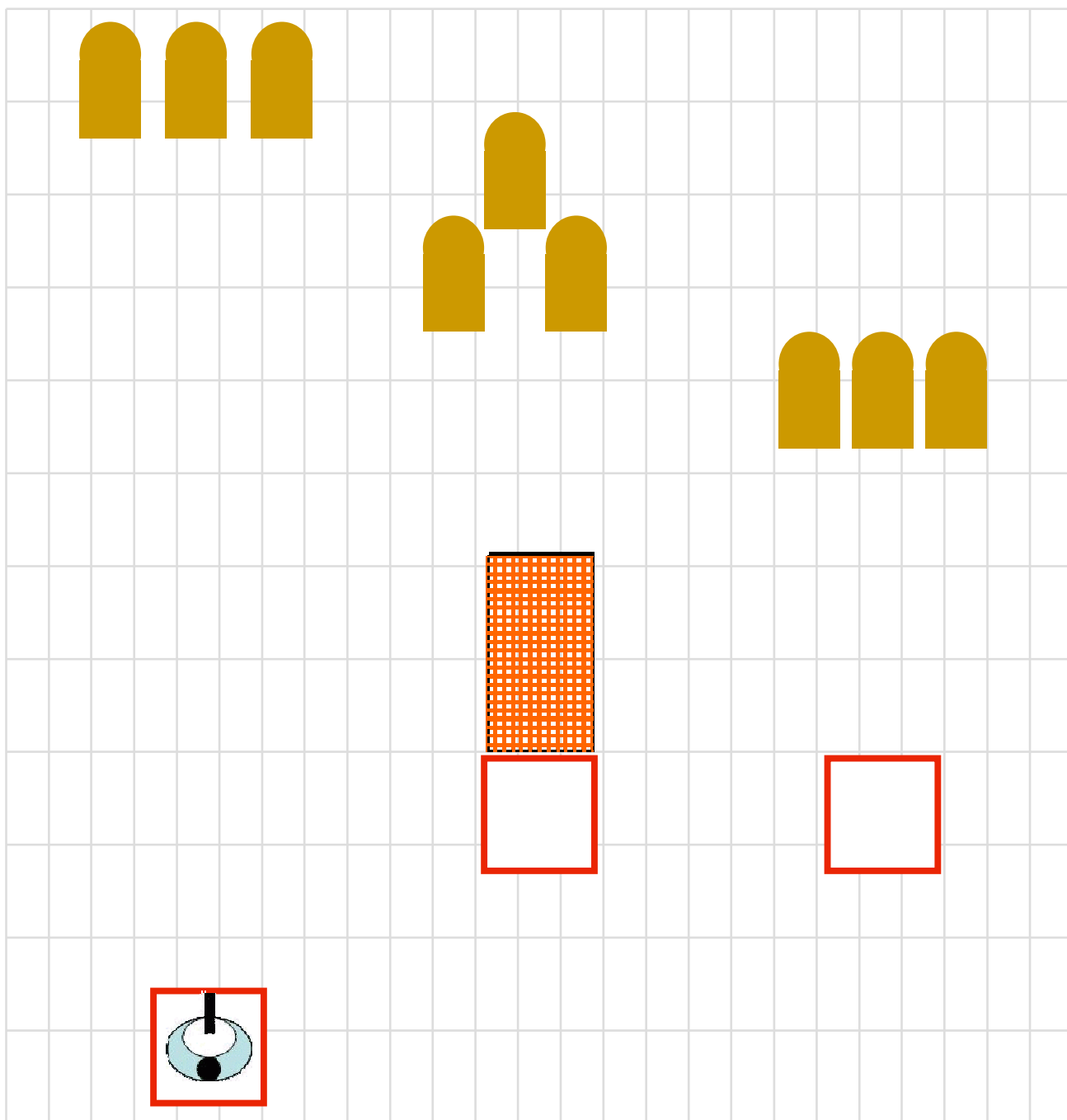
Svolgimento presso le linee del tiro dinamico del Tiro a Segno di Bologna.

Tassa di iscrizione: 1 divisione 16 euro - 2 divisioni 30 euro - 3 divisioni 45 euro .

Le iscrizioni saranno formalizzate direttamente alle linee il giorno di gara presso il banchetto di segreteria. Per esigenze organizzative è gradita la prenotazione del turno di tiro: ore 8 30 e ore 13 00 di sabato o domenica. Durante le pause (luce ed orario permettendo) , i tiratori iscritti alla gara possono ripetere gli esercizi con regole IDPA e chi vuole può chiedere una classificazione con una sovratassa di contributo spese forfettaria di 9 euro.

Per ogni altra informazione contattare il Match Director Pierangelo ROSSI

(cell. 333 2692070 - email shootingbo@email.it)



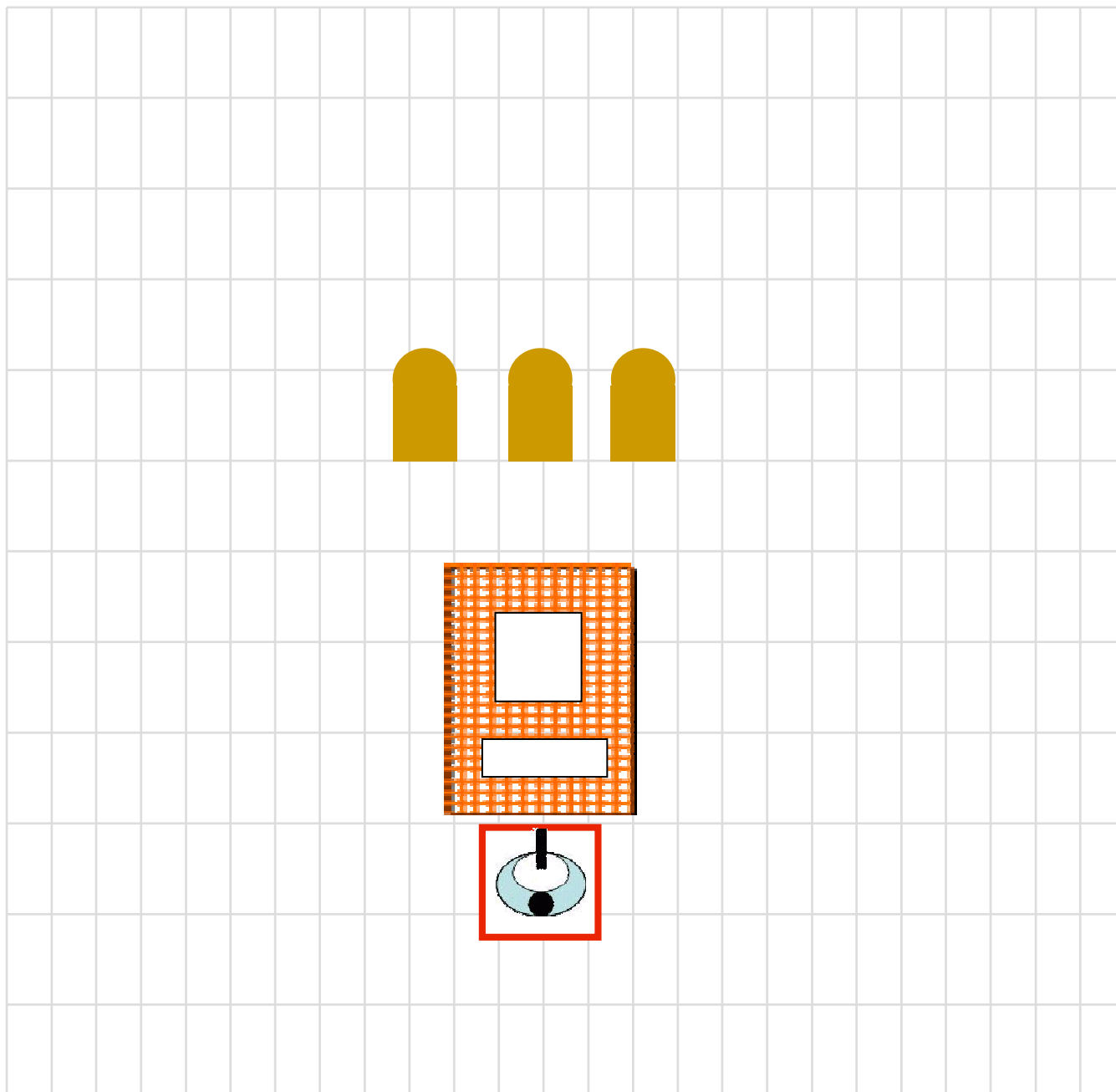
Descrizione COF

Stage Nr. 1

Bersagli: 9 bersagli tipo Bianchi Cup **Distanze:** 7/22 metri **Colpi:** 18 **Start signal** acustico **Stop signal** ultimo colpo

Start position : caricare il primo caricatore con 12 colpi ben contati per le semiautomatiche, secondo caricatore libero. Monofilari caricatori da 6 colpi max. Revolver 6 colpi max. Arma in fondina in condizioni di pronto, cane abbattuto se l'arma è doppia azione o sicura inserita se singola. In alternativa a piacimento con le braccia che non superano i 45°.

Procedura: Al beep sonoro il tiratore ingaggia dal primo box i tre bersagli lontani con due colpi, quindi si sposta nel secondo box ed ingaggia i bersagli dietro la barricata con due colpi ciascuno da DX o da SIN a proprio piacimento. Si finisce dal terzo box con la sola mano forte due colpi a sagoma. Non è possibile ribattere. Ogni colpo in più sparato viene considerato, ma penalizzato con 3" da aggiungere al tempo.



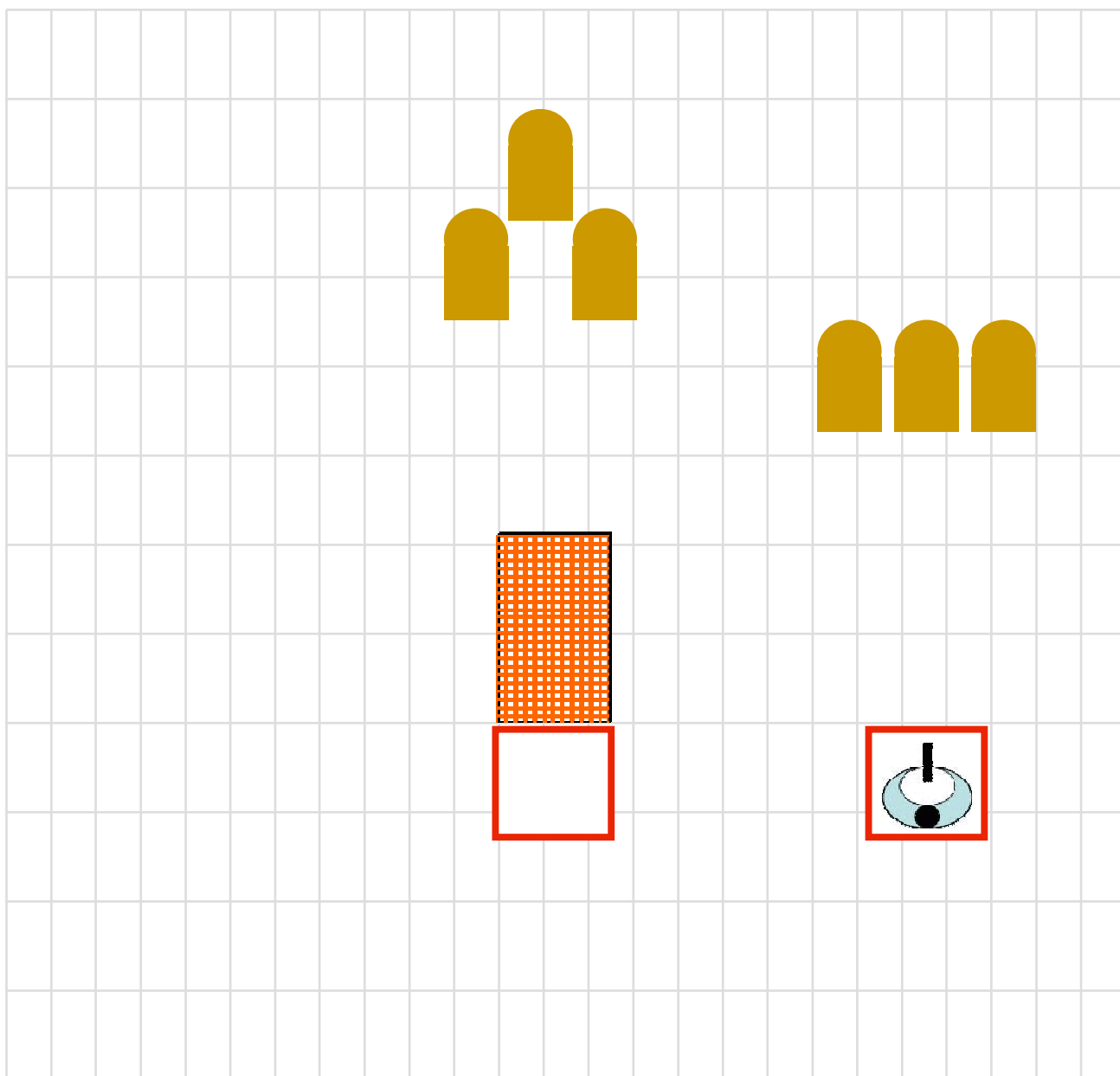
Descrizione COF

Stage Nr. 2

Bersagli: 3 bersagli tipo Bianchi Cup **Distanze:** 7 metri **Colpi:** 12 **Start signal** acustico **Stop signal** ultimo colpo

Start position : caricare il primo caricatore con 6 colpi ben contati per le semiautomatiche, secondo caricatore libero.. Revolver 6 colpi max. Arma in fondina in condizioni di pronto, cane abbattuto se l'arma è doppia azione o sicura inserita se singola. In alternativa a piacimento con le braccia che non superano i 45°.

Procedura: Al beep sonoro il tiratore ingaggia nel box dalla finestra alta i tre bersagli con due colpi ciascuno usando unicamente la mano forte, quindi si inginocchia e reingaggia i tre bersagli in stile libero dalla finestra bassa.ancora con due colpi ciascuno. Non è possibile ribattere . Ogni colpo in più sparato viene considerato ma penalizzato con 3" da aggiungere al tempo.



Descrizione COF

Stage Nr. 3

Bersagli: 9 bersagli tipo Bianchi Cup **Distanze:** 7/22 metri **Colpi:** 18 **Start signal** acustico **Stop signal** ultimo colpo

Start position : caricare il primo caricatore con 6 colpi ben contati per le semiautomatiche, secondo caricatore libero. Monofilari caricatori da 6 colpi max. Revolver 6 colpi max. Tiratore nel box di DX arma nella mano forte, braccio a 45°, cane armato, dito fuori della guardia ben lontano dal grilletto.

Procedura: Al beep sonoro il tiratore ingaggia dal box i tre bersagli con due colpi con la sola mano forte, quindi si sposta nel secondo box ed ingaggia in stile libero i bersagli dietro la barricata con due colpi ciascuno dalla posizione in piedi e due colpi ciascuno da quella in ginocchio da DX o da SIN a piacimento . Non è possibile ribattere . Ogni colpo in più sparato viene considerato ma penalizzato con 3" da aggiungere al tempo.