



**“Associazione Tiro Statico”** S.P. Rocca Massima, km. 4.200, 04010 Rocca Massima LT

## **Regolamento Dynamic Challenge 2022**

**ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA TIRO STATICO**

**PRESIDENTE**

**Lionello D’aprano**

**Tel. 333-5236734**

NOZIONI DI BASE:

*L’attribuzione del punteggio è molto semplice: il tempo rappresenta il punteggio stesso.*

*Premessa: il Dynamic Challenge costituisce una variante dello Steel Challenge, dal quale si differenzia per modalità, tipo di bersagli, numero di ripetizioni di strings, numero di munizioni nel caricatore/serbatoio e tipo di armi.*

Gli stage potranno variare da un minimo di 4 ad un massimo 6. Nelle competizioni che hanno 4 stage uno dei quattro dovrà essere il “FIVE TO GO” (allegato al presente regolamento) con le relative regole dello Steel-Challenge, quindi si ripete 5 volte. Nelle competizioni a 6 stage si fa obbligo, oltre al FIVE TO GO, di un altro stage tra i restanti 7 del regolamento internazionale Steel-Challenge, da ripetere solo due volte (come gli stage del dynamic challenge).

Uno o al massimo due stage saranno parificabili al regolamento dello Steel Challenge, tranne il secondo a scelta del Match Director, che verrà ripetuto solo due volte. Quelli invece specifici del Dynamic Challenge potranno essere allestiti con un numero di bersagli metallici che va da **10 a 18**. Questi ultimi prevedono piatti (e piastre), Popper e Mini Popper. Alcuni bersagli possono essere primari, cioè avere un ordine di esecuzione di tiro prestabilito, altri sono liberi, ma tutte le strings terminano con un piatto di arresto (stop-plate). Tutti i bersagli devono essere abbattuti e solo dopo segue lo stop-plate, che deve essere ingaggiato per ultimo per fermare il tempo. Misure dei bersagli metallici: piastra cm. 45x60 (solitamente destinata a stop-plate), piattini piccoli cm. 12x12 (utilizzabili esclusivamente per tiri a distanze non superiori a 9 mt.), piattini ordinari cm 15x15 (utilizzabili esclusivamente per tiri a distanze non superiori a 12 mt.), popper e mini-popper come da regolamento FITDS.

Nel Dynamic Challenge le strings sono due. I tiratori dovranno ingaggiare i bersagli a seconda dei colpi stabiliti per ogni Stage e che saranno indicati dal Range Officer. Per quanto riguarda i caricamenti il primo caricatore andrà **sempre** rifornito con colpi 10+1 (**ove possibile**), i rimanenti caricatori non più di 10. Come punteggio totale delle due strings verrà presa in considerazione la migliore. La somma dei punteggi totali di tutti gli esercizi determinerà il piazzamento nella classifica assoluta.

Il tempo massimo per eseguire ciascuna string è libero. Ultimata la string il Range Officer chiederà al tiratore se ha terminato la sua prestazione, ed in caso affermativo gli comunicherà il tempo totale e gli verrà chiesto di ricaricare l'arma per la string successiva.

Il punteggio (tempo) di ciascuna string individuale viene quantificato nel momento in cui si colpisce lo stop-plate.

Ad ogni MISS (cioè ogni bersaglio primario che non è stato colpito prima dello stop-plate) verrà attribuita una penalità di 3 secondi.

NOTA: negli stage di Dynamic Challenge, i tiratori che usano l'arma lunga (**cal. 12**) non dovranno ingaggiare lo stop-plate, ma mini stop-plate (15x15) alla stessa distanza e gli stage dello Steel-Challenge e verranno ripetuti solo 2 volte e non 5.

Quando un Range Officer dichiara una miss, è responsabilità del concorrente - al termine di quella data string - decidere se contestarla o no. In tal caso il Range Officer si recherà a verificare da vicino il bersaglio. Se la palla lascia un chiaro segno sul bersaglio, anche solo sul bordo di esso, sarà conteggiato come colpo valido.

Una volta passati alla string successiva, non sarà più possibile contestare la chiamata della string precedente. A questo punto la decisione del Range Officer riguardo la chiamata fatta sarà definitiva.

#### **METODI DI RILEVAZIONE DEL PUNTEGGIO:**

Vengono utilizzati i convenzionali timer USPSA/IPSC che rilevano il suono degli spari.

Il tempo totale di esecuzione del concorrente si ferma col rumore dell'esplosione dell'ultimo colpo.

#### **PROCEDURE E PENALITÀ:**

- Saranno attribuiti 3 (tre) secondi di penalità nei seguenti casi:
- Anticipare la partenza (muovere le mani verso l'arma), muoversi o iniziare l'azione dello sparo prima del segnale di start (se il tiratore rientra nella posizione di surrender prima del segnale acustico, senza toccare l'arma, non si applica la penalità);
- Posizione dei piedi irregolare: (per tale s'intende fare fuoco mentre una qualsiasi parte del corpo – ad es. il piede – tocca il terreno all'esterno dello shooting-box).
- Ingaggiare i bersagli sbagliati dallo shooting-box appropriato.

- Compiere movimenti scorretti, o non muoversi qualora richiesto.

## EQUIPAGGIAMENTO

### TIPO DI ARMI:

- Armi corte: semiautomatiche a singola o doppia azione, (compresi optics/open) e revolver.
- Armi lunghe: fucili a pompa o semiautomatici con canna ad anima liscia
- Carabine in calibro da pistola (vedi calibri consentiti per arma corta).

### MUNIZIONI PER ARMA CORTA:

tutte quelle consentite per legge e ricarica personale tranne il cal. 44M e calibri superiori. Si chiarisce che per il 44 magnum e 357 magnum sono ammesse, ma con cariche rispettivamente 44 special e 38 special.

## SPECIFICHE DI INTERESSE ESCLUSIVO PER GARA CON ARMA LUNGA

### Munizioni per arma lunga:

- ❖ Anima liscia pallettoni per le sole Strings di Steel Challeng, (cosiddette “terzarole” – 9 pallettoni)
- ❖ Anima liscia munizione spezzata 7,5 - 24/28 gr per le sole Strings di Dynamic Challenge
- ❖ Arma lunga in calibro da pistola (PCC) tutte quelle consentite per legge e ricarica personale tranne il cal. 44M e calibri superiori. Si chiarisce che per il 44 magnum e 357 magnum sono ammesse, ma con cariche rispettivamente 44 special e 38 special.

### Regole per l'ingaggio dei bersagli con arma lunga

Le carabine in calibro da pistola (PCC) dovranno limitare la loro capienza a max 10 colpi, come le armi corte, quindi con colpo camerato, sicura inserita e capienza caricatore max. 10 colpi. Le stesse gareggeranno in un'unica divisione denominata “PCC”. Si fa obbligo dell'uso della bandierina per evidenziare l'arma scarica, fino all'inizio dello stage. Alla fine dello stage dovrà essere inserita di nuovo la bandierina nella camera di cartuccia a pena di squalifica immediata.

Le armi lunghe con canna ad anima liscia, definite “lunghe” come per legge, verranno così suddivise:

- divisione **Shootgun Competition Semi-Auto**, con o senza ottica e caricamento a serbatoio tubolare o prismatico di capienza max 7 colpi (7+1)
- divisione **Shootgun Competition Pompa**, con o senza ottica e caricamento a serbatoio tubolare o prismatico di capienza max 7 colpi (7+1)

- divisione **Shootgun Amatori Semi-Auto**, senza ottica e caricamento a serbatoio tubolare o prismatico di capienza max 4 colpi (4+1)
- divisione **Shootgun Amatori Pompa**, senza ottica e caricamento a serbatoio tubolare o prismatico di capienza max 4 colpi (4+1)

La divisione Shootgun va diviso in due divisioni: Competition e Amatori e in altre due sub-divisioni: POMPA e SEMI-AUTO. Nella divisione Shootgun Competitio è possibile l'utilizzo di buffetteria tipo FTDS (tiro dinamico) nella divisione Shootgun Amatoriale non è previsto nessun tipo di buffetteria e verranno predisposti dei contenitori fissi per contenere le ulteriori munizioni.

### NOTE ESPLICATIVE

- Solo per i tiratori che gareggiano con arma lunga, anima liscia, è fatto obbligo di differenziare il munizionamento e cioè:
- nelle Strings parificate allo Stell Challenge, si useranno munizioni cal. 12 esclusivamente a 9 pallettoni (terzarole);
- nelle Strings di Dynamic Challenge, invece, si dovrà esclusivamente usare munizionamento spezzato tipo piombo n. 7,5, grammature massime consentite 24-28 gr
- nelle Strings parificate allo Stell Challenge ogni bersaglio dovrà essere colpito con almeno 2 pallettoni
- nelle Strings del Dynamic Challenge il numero dei colpi sui bersagli è libero
- Shootgun divisione competition, partenza con max 7+1 cartucce
- Shootgun divisione Amatori, partenza con max 4+1

La divisione Shootgun va diviso in due divisioni: Competition e Amatori e in altre due sub-divisioni: POMPA e SEMI-AUTO. Nella divisione Shootgun Competitio è possibile l'utilizzo di buffetteria tipo FTDS (tiro dinamico) nella divisione Shootgun Amatoriale non è previsto nessun tipo di buffetteria e verranno predisposti dei contenitori fissi per contenere le ulteriori munizioni.

### MISCELLANEA

È responsabilità dei concorrenti controllare come sono scritti i loro punteggi sui loro statini, così come firmare gli stessi dopo aver finito di sparare. Qualsiasi domanda riguardante i punteggi riportati sugli statini deve essere rivolta al Range Officer al momento stesso della compilazione. Qualora necessario, potrà essere convocato anche il Match Director. Tuttavia è responsabilità del tiratore presentare lo statino giusto presso lo stage, l'evento, e la registrazione (iniziale e successive) appropriata.

Tutti gli shooting-box misureranno 3 x 3 piedi (0,91 x 0,91 mt.)

**Fattore pistola/rev. e carabina min 125 PF (in caso di verifica verranno prelevate 8 cartucce x controllo corno). Regole di rilevamento tipo FITDS**

### MOVIMENTI E REGOLE DI GARA

- Verrà applicato il regolamento A.T.S. per i colpi sparati in movimento verso il secondo shooting-box, come di seguito ricapitolato:
- Se il concorrente spara e lascia il box A, quindi capisce di aver mancato o sbagliato la sequenza d'ingaggio dei bersagli e ritorna nel box A, e da qui continua a sparare, non verrà assegnata penalità. Ogni bersaglio colpito nell'ordine sbagliato (da A anziché da B) verrà considerato come una miss, a meno che detti bersagli non vengano re-ingaggiati nell'ordine giusto.
- Una volta raggiunto il box B il concorrente potrà iniziare a fare fuoco quando un piede è dentro il box e l'altro è anch'esso all'interno del box oppure è ancora in aria. Da ricordare: se i bersagli primari sono stati ingaggiati nell'ordine sbagliato (senza poi essere stati re-ingaggiati correttamente) verrà conteggiata una miss per ciascun bersaglio primario ingaggiato fuori ordine.
- Il tiratore non può lasciare il box se non DOPO aver ingaggiato bersagli. Una volta entrato nel secondo box il concorrente può iniziare a ingaggiare i bersagli anche se il secondo piede è ancora sollevato da terra.
- Quello che costituisce il "dentro" e il "fuori" del box è definito nel precedente capitolo PROCEDURE e PENALITÀ.

### COMANDI DI PARTENZA

*I comandi sul campo saranno i seguenti:*

- **"Make ready!"** – sotto la diretta supervisione del Range Officer il concorrente deve rivolgersi verso il parapalle frontale e preparare l'arma. Il concorrente deve quindi assumere la posizione di partenza prevista. A questo punto il Range Officer procederà.

NOTA: il comando "make ready!" rappresenta l'inizio dell'esercizio. Una volta che detto comando è stato impartito il concorrente non deve muoversi al di fuori del punto di partenza senza preventivo consenso, e sotto la diretta supervisione del Range Officer.

- **"Are you ready?"** – l'assenza di qualsiasi risposta negativa da parte del concorrente indica che egli ha pienamente compreso quanto richiesto dall'esercizio e pertanto è pronto a procedere. Se il tiratore non fosse ancora pronto al comando "are you ready?" egli deve rispondere "not ready!".

- **“Standby!”** – questo comando deve essere seguito dal comando di start entro un intervallo di tempo da 1 a 4 secondi.
- **“start-signal”** – se un concorrente non reagisce al segnale di start, per una qualsiasi ragione, il Range Officer confermerà che il tiratore è pronto ad iniziare l’esercizio e riprenderà i comandi di campo a partire da: “are you ready?”.
- **“Reload if required and holster!”** – Questo comando segue il completamento di una delle strings che compongono un esercizio. Sia che il concorrente abbia colpito lo stop-plate), sia che abbia ecceduto il tempo massimo a disposizione (ove previsto).
- **“Stop!”** – Ogni Range Officer assegnato a uno stage può impartire questo comando in qualsiasi momento. Il concorrente dovrà immediatamente sospendere l’azione di tiro, fermarsi, e attendere le ulteriori istruzioni del Range Officer.
- **“If you are finished, unload and show clear!”** – Questo ordine normalmente avviene dopo aver completato la string finale. Se il concorrente ha finito di sparare, egli deve abbassare la pistola e presentarla al Range Officer per l’ispezione con la volata puntata in direzione del parapalle frontale, il caricatore rimosso, il carrello bloccato (o tenuto) aperto, e la camera di cartuccia vuota. I revolvers devono essere presentati col tamburo aperto e vuoto.
- **“If clear, hammer down, holster!”** – dopo l’emissione di questo comando, al concorrente è proibito sparare. Continuando a puntare l’arma in direzione sicura verso il parapalle frontale, il concorrente deve effettuare un ultimo controllo di sicurezza dell’arma e riporla in fondina.

#### **POSIZIONE DI PARTENZA NEL MATCH PRINCIPALE:**

Le mani devono essere tenute nella posizione “Surrender”, (spalle erette), con i polsi e le mani interamente visibili da dietro (per l’arma lunga e carabina, colpi camerati, sicura inserita **partenza frontale direzione parapalle**). Il Range Officer fermerà il conto alla rovescia e darà uno e UN SOLO warning (avvertimento) se vedrà che il concorrente accenna ad abbassarsi, comincia ad anticipare la partenza, o sobbalza. Il mancato rispetto comporterà una penalità di 3 (tre) secondi per ciascuna occorrenza.

#### **REGOLE DI SICUREZZA:**

Il campo s’intende sempre “freddo”! Le armi non saranno mai lasciate cariche, tranne quando sotto il comando degli Ufficiali di Gara. Le semiautomatiche avranno la camera di cartuccia vuota e il caricatore non inserito, e nei revolvers tutti i cilindri del tamburo saranno lasciati vuoti, (per l’arma lunga **otturatore aperto o chiuso con bandierina come di regola**). I Range Officers scoteranno in area di sicurezza chiunque venga trovato in violazione di questa regola, e lì verrà loro impartito il comando “unload and show clear!”. Se l’arma non è carica al concorrente non verrà assegnata penalità. Se l’arma risulta carica il concorrente verrà squalificato dal match.

Durante il caricamento e lo scaricamento, lo svolgimento dell’esercizio, e la risoluzione di eventuali inceppamenti, la volata dell’arma deve SEMPRE essere rivolta verso il parapalle frontale. Qualora la volata dell’arma dovesse essere rivolta indietro oltre il limite laterale della linea di tiro (180° rispetto allo shooting-box) al concorrente verrà chiesto di scaricare l’arma e lo stesso verrà squalificato dal match.

Al termine di una string, nessun concorrente può lasciare la sua posizione fino a che l’arma è stata scaricata, controllata e dichiarata scarica dal Range Officer. A quel punto l’arma verrà messa in fondina o riposta in una custodia.

Qualora non si riuscisse a scaricare l'arma a causa di rottura o blocco di un meccanismo interno, il tiratore avviserà il Range Officer. In nessun caso il concorrente lascerà la linea di tiro con un'arma carica.

Durante la competizione i concorrenti si asterranno dal maneggiare le loro armi, ad eccezione di quando saranno sotto il controllo di un Ufficiale di gara, o nelle aree appositamente designate (fumble zone).

A causa della natura e delle necessità specifiche della DYNAMIC CHALLENGE, non sono consentite fondine "inside" da porto occulto. Qualora un'arma dovesse cadere a terra durante un esercizio, il concorrente non potrà raccoglierla, ma lascerà che se ne occupi un Range Officer. A quel punto l'Ufficiale di Gara scaricherà e ispezionerà l'arma.

### **VIOLAZIONI DELLA SICUREZZA:**

Le seguenti violazioni dovranno essere sanzionate con la squalifica:

- puntare l'arma indietro (oltrepassando la linea dei 180°);
- lasciar cadere un'arma carica
- abbandonare la linea di tiro con un'arma carica
- qualsiasi colpo accidentale, incluso: colpo accidentale durante le operazioni di caricamento, scaricamento, ricaricamento, abbattimento del cane, qualsiasi colpo sparato al di fuori di una string cronometrata, e qualsiasi colpo sparato fuori dei confini del campo (oltre i parapalle)
- raccogliere un'arma caduta a terra senza la supervisione di un'Ufficiale di Gara
- qualsiasi sparo accidentale in fondina, oppure a terra entro un raggio di 10 piedi (3,04 mt.) attorno al concorrente
- maneggio insicuro di un'arma carica
- concorrente sotto l'influenza di sostanze proibite (alcool o droghe).

Le seguenti violazioni potranno essere sanzionate con la squalifica:

- ogni comportamento o azione anti-sportiva che interferisce direttamente o indirettamente con la prestazione di un altro concorrente;
- qualsiasi parola o gesto irrispettoso rivolto nei confronti di un'Ufficiale di Gara. Le persone che sono state squalificate non possono sparare durante il prosieguo del Match. Tuttavia i risultati completi ottenuti fino a quel momento saranno ritenuti validi ai fini della classifica.

## **Bersagli Steel Challenge**

tutti i bersagli sono verniciati di bianco e saranno riverniciati prima che il concorrente inizi la prima string di ciascun esercizio. Tutti i bersagli rotondi sono alti 5 piedi (1,52 mt.) dalla sommità del bersaglio fino a terra, e tutti i bersagli rettangolari (piastre) sono alti 5,6 piedi (1,70 mt.) dalla sommità del bersaglio fino a terra (rispetto allo stesso piano sul quale si trova lo shooting-box). Le misure di tutte le specifiche e le misure per l'allestimento degli stage vanno arrotondate al minimo possibile.

## **Bersagli Dynamic Challenge**

Tutti i bersagli sono verniciati di un colore anche diverso dal bianco ma unico per tutti i bersagli, tranne lo stop-plate che è verniciato di rosso.

### **Dotazioni di sicurezza:**

- sono necessarie protezioni ottiche e auricolari per tutti i tiratori e gli spettatori.
- Chiunque non indossi occhiali e protezioni auricolari sarà invitato ad abbandonare l'area di tiro.
- Situazioni di parità: qualora dovesse verificarsi una situazione di parità per il primo posto in qualunque stage, verrà considerata la singola string migliore di quello stesso stage per dirimere detta parità. Qualora ulteriormente necessario, verrà considerata come discriminante anche la seconda o la terza migliore string del medesimo stage. Qualora dovesse verificarsi una situazione di parità in classifica assoluta (Overall Event) per dirimerla verrà considerato il punteggio dello stage "Speed-Option".
- Rottura o malfunzionamento dell'attrezzatura: dev'essere utilizzata per l'intera durata del match la stessa arma, fondina e posizione della fondina. Se si verifica un problema tecnico, può essere utilizzata come rimpiazzo un'attrezzatura di fabbricazione e modello simile. Sia l'arma che la fondina devono comunque rispondere ai requisiti e alle prescrizioni della medesima divisione di appartenenza. Qualora l'equipaggiamento di rimpiazzo non dovesse soddisfare questi stessi requisiti e prescrizioni, il tiratore non potrà più concorrere per la classifica di divisione ma solo per quella generale del Match. In caso di malfunzionamento, la string dell'esercizio sarà conteggiata e verrà data al concorrente la possibilità di ritirarsi momentaneamente per riparare o rimpiazzare l'attrezzatura prima di riprendere l'esercizio. Il gruppo non dovrà essere fermato, e verrà fatto seguire il tiratore successivo.
- Trasporto munizioni: i concorrenti devono presentarsi sulla linea di tiro con un numero adeguato di caricatori, lunette, e munizioni, tale da non arrecare ritardi ingiustificati.
- Ritardi alla partenza: nell'interesse di tutti è essenziale trovare un punto di equilibrio tra la necessità del singolo concorrente di prepararsi adeguatamente, e la quantità di tempo a disposizione di tutti nell'arco della giornata. La sua cooperazione sarà apprezzata sia dal Match-Staff che da tutti gli altri concorrenti.

## **ABBIGLIAMENTO:**

Non è consentito l'uso d'indumenti offensivi o discutibili. In particolar modo NON SARANNO AMMESSI indumenti para-militari o con scritte e/o slogan polemici. Il Match Director sarà l'autorità preposta nel merito di quale tipo di abbigliamento autorizzare. Chiunque usi un abbigliamento contrastante le suindicate regole, verrà invitato a lasciare il campo di tiro.

Nell'ambito del Match, i concorrenti potranno gareggiare in uno o più eventi, ma con calibri diversi.

Nell'ambito di ciascun evento sono disponibili premi addizionali di divisione (Standard, Production Optics/Open, Revolver), di categoria (Master, Expert, Novice) e di Stage. I concorrenti possono partecipare più volte allo stesso evento, ma solo in divisioni diverse.

## **EVENTO PRINCIPALE:**

Aperto a qualsiasi pistola che spara in cal.9 mm/38 special o calibri maggiori (vedere "MUNIZIONI" più sopra). Questo evento ha diverse divisioni di equipaggiamento, qui di seguito indicate:

**Revolver:** revolver di qualsiasi tipo con mire metalliche, non ha restrizioni riguardo il numero massimo di colpi e lunghezza della canna massima di 6,5 pollici

**Prostandard:** qualsiasi pistola semiautomatica in singola/doppia azione con mire metalliche priva di compensatore o dispositivi ottici

**Open / Optics:** qualsiasi pistola semiautomatica addizionata di sistema di compensazione di rilevamento e/o di ottiche sempre con limitazione caricatore (10+1) (è fatto divieto dell'uso di collimatori con proiezione laser).

**Arma lunga:** fucile con canna ad anima liscia, sia a pompa che semiautomatico con caricamento a serbatoio o a **caricatore (6+1). VEDI SOPRA**

**Carabina PCC:** Arma lunga in calibro da pistola (PCC) tutte quelle consentite per legge e ricarica personale tranne il cal. 44M e calibri superiori. Si chiarisce che per il 44 magnum e 357 magnum sono ammesse, ma con cariche rispettivamente 44 special e 38 special. Con o senza dispositivi di compensazione di rilevamento e ottica, sempre con limitazione del caricatore a 10+1

## **CATEGORIE DI TIRATORI**

**CATEGORIA LADY:** Donne.

**CATEGORIA JUNIOR:** si qualificano tali tutti i concorrenti di età compresa tra i 18 e i 22 anni alla data del match. Tutti gli Junior devono essere tiratori competenti e devono aver già gareggiato in competizioni formali.

**CATEGORIA SENIOR:** si qualificano tali tutti i concorrenti dai 55 anni in su, alla data del match.

**CATEGORIE DI ABILITÀ:** I tiratori sono classificati in base al loro livello di abilità. Le categorie di abilità (**MASTER, EXPERT, NOVICE**)

vengono assegnate in base alla classificazione ottenuta sul campo riferendosi alle gare disputate con l'Associazione A.T.S.

I nuovi iscritti, per poter testare le abilità e per essere meglio valutati e classificati, verranno impegnati in stage di prova a discrezione della direzione, cioè Giudici Istruttori di gara dell'A.T.S. provvederanno a classificare, se necessario, facendo svolgere al candidato lo stage obbligatorio di Steel-Challenge FIVE TO GO (allegato al presente regolamento).

Il tiratore che svolgerà l'esercizio predetto entro il tempo limite di ..... (3,5 secondi) sarà classificato come Master.

Il tiratore che svolgerà l'esercizio predetto entro il tempo limite di ..... (5 secondi) sarà classificato come Expert.

Il tiratore che non riuscirà a raggiungere una delle due classi predette sarà inserito nella classe dei NOVICE.

Tale classificazione verrà applicata a fine Campionato per le nuove classi di merito per l'anno successivo.

Per quanto alle classi attinte dal sistema A.T.S.

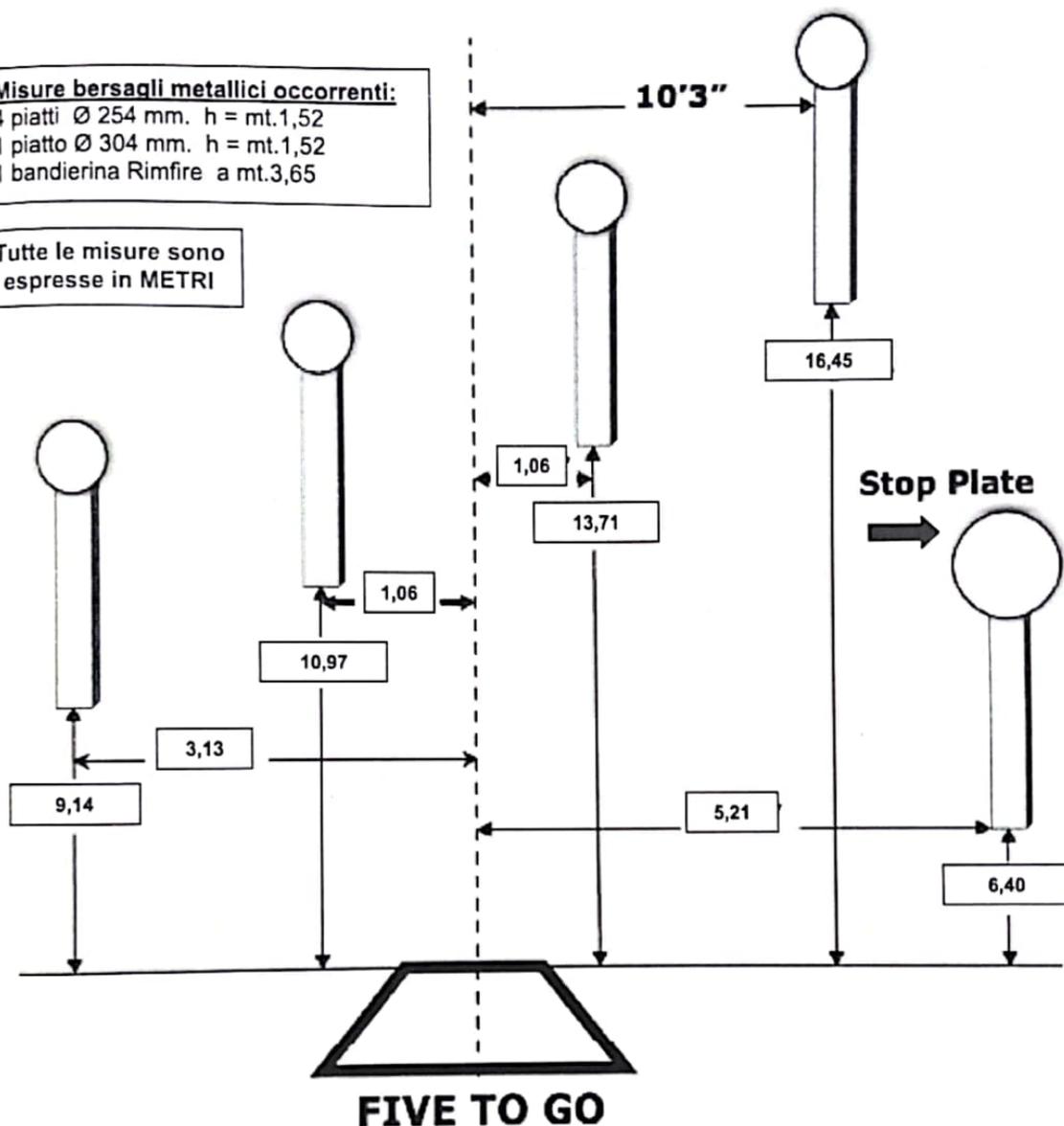
- ai Novice verrà assegnata la stessa classe di merito Novice;
- agli Exspert verrà assegnata la stessa classe di merito Exspert;
- ai Master ed agli Elite verrà assegnata la classe di merito Master;

## Federazione Italiana Tiro Dinamico Sportivo

### Misure bersagli metallici occorrenti:

4 piatti Ø 254 mm. h = mt.1,52  
 1 piatto Ø 304 mm. h = mt.1,52  
 1 bandierina Rimfire a mt.3,65

Tutte le misure sono  
 espresse in METRI



**PROCEDURA** - all'interno del box, posizione **surrender**: al segnale di start il tiratore ingaggia con almeno 1 colpo tutti i bersagli, any-order, ad esclusione dello **Stop-Plate** che dev'essere ingaggiato per ultimo; l'esercizio e' composto da 5 string: viene scartata quella col tempo peggiore e la somma dei rimanenti 4 tempi rappresenta lo score dell'esercizio; **PENALITA'** - ad ogni miss e/o errore di procedura viene attribuita una penalita' di 3 secondi; **ANGOLI DI SICUREZZA** - 45° in elevazione e 180° laterali; le divisioni **RIMFIRE** partono arma in pugno, in posizione low-ready, puntando/mirando l'apposita bandierina davanti al box di partenza.

