

Regolamento Fun Gun 101

Questa disciplina di tiro è nata dall'idea di 2 amici, Luca e Marco ,ed è improntata per avere uno sport sicuro che include il meglio di tutte le altre discipline di tiro ;la stessa e' semplice, aperta a tutti propedeutica per il principiante ed appagante per il tiratore esperto.

Principi di Fun Gun 101

1 - Fun Gun 101 è aperto a tutte le persone a cui piacciono gli sport di tiro in assoluta sicurezza.

2- Gli stage dovranno essere disegnati per rendere agevole qualsiasi posizione di tiro e dovranno essere progettati per dare il massimo del divertimento.

3 – Fun Gun 101 non simula scenari possibili di conflitti a fuoco e non vuole essere uno sport per esercitazioni militari o paramilitari.

4 – Fun Gun 101 ha uno stage per misurare il livello dei tiratori chiamato Hurricane Test.

5 – I match Fun Gun 101 sono molto semplici e costruiti per soddisfare appieno tutti i tiratori sparando in sicurezza con il massimo del divertimento.

6 – Fun Gun 101 è uno sport libero e non è richiesto nessun pagamento per essere membri.

7 – Se non ti piace il tuo risultato puoi ripetere il match, e puoi sparare nello stesso match in più categorie (purché' si sia segnalato all'atto dell'iscrizione).

Capitolo 1 Costruzione del match

Gli stage delle gare FG101 devo essere intuitivi , semplici e praticabili da tutti. Negli stage non sono ammessi esercizi che prevedano posizioni di tiro estreme o qualsiasi situazione che per uno sfortunato evento possano mettere in pericolo la sicurezza del tiratore e degli altri.

Negli Stage nessun bersaglio metallico potrà essere ingaggiato da una distanza inferiore a 9 yard.

I bersagli cartacei sono di libera inventiva (zombie, alien target, etc.etc.) del Match Director, si consigliano come misure minime bersagli IDPA o USPSA (dalla parte bianca) e non potranno essere posti a una distanza maggiore di 15 yard.

A mano forte il bersaglio non può essere messo ad una distanza superiore a 10 yard e a mano debole di 7 yard.

I bersagli non possono essere ridotti più del 40% (lo stesso vale per quelli parzializzati o hard cover) e quelli ridotti non possono essere posti a più di 7 yard.

I bersagli metallici sono di libera inventiva e potranno essere utilizzati bersagli di altre discipline sportive di tiro.

I no-shoot target sono permessi ma non potranno essere posti a una distanza superiore a 10 yard e non potranno coprire più del 50% del bersaglio ,quelli posti a meno di 4 yard potranno coprire più del 50% del bersaglio (si consiglia di contraddistinguerli con una

croce rossa di ampie dimensioni o di utilizzare una sagoma di colore completamente diverso)

Swinger ed altri bersagli in movimento dovranno essere completamente liberi, possono essere messe delle piastre per proteggere il meccanismo.

Le fault line oltre che di tipo tradizionale possono anche solo essere disegnate o pitturate a terra con lo spray, si possono usare fettucce o qualsiasi altro materiale che il Match Director ritenga idoneo. L'uso di fault line è a discrezione del Match Director.

I Safty Officer verranno nominati dal Match Director che, a sua discrezione, sceglierà per questo importante compito tra tiratori di comprovata esperienza e capacità .

Il match director ha il compito di disegnare il match, che potrà essere di carte, o di ferri o di tutte due assieme. Il match solo di carte sarà chiamato Fun Gun 101, mentre quello solo di ferri sarà chiamato Fun Gun 101 Steel.

Il briefing dello stage dovrà essere chiaro e comprensibile a tutti, e dovrà specificare: la SICUREZZA (angoli e regole di sicurezza), colpi minimi per bersaglio, come ingaggiare i bersagli e con quale priorità .

Negli Esercizi di Fun Gun 101 Steel i ferri non potranno essere posti a una distanza superiore ai 15 yard e a una distanza minima di sicurezza di 7 yard.

Per quanto riguarda il Fun Gun Steel il match Director potrà creare stage a sua fantasia con bersagli facili e di rapida acquisizione.

Non è previsto un numero di colpi minimi ma non potranno essere più di 5 a string e un bersaglio sarà lo stop plate e dovrà essere ingaggiato per ultimo.

Ogni esercizio potrà essere ripetuto non più di 5 volte e il Match director deciderà quante string dovranno essere scartate.

Di volta in volta sarà il match director a stabilire le regole dell' evento steel .

Capitolo 2 – Sicurezza

Le regole di sicurezza sono semplici e chiare, chiunque violi una regola sottostante a discrezione del SO verrà squalificato dalla competizione.

1 – L'arma va sempre considerata carica e qualsiasi uso improprio è vietato.

2- Il dito va tenuto nella guardia del grilletto solamente quando si riguarda il bersaglio e si è pronti al fuoco.

3 – L'arma, tranne quando si spari uno stage, va sempre tenuta scarica.

4 – Non mettere mai la volata del arma al di fuori dello stage e delle zone di sicurezza indicate dal SO

Le regole di sicurezza (angoli e volate) verranno stabilite dal match director ad ogni stage e delimitate con delle bandierine o picchetti di colore rosso.

Chiunque venga squalificato per ragioni di sicurezza dal match verrà inserito in un apposito database ; in caso di ripetute squalifiche una commissione stabilirà se il tiratore potrà continuare a praticare questa disciplina sportiva. Quando un SO a suo insindacabile

giudizio squalifica per sicurezza un tiratore egli chiamerà il Match director che provvederà a notificare la squalifica ma la sua decisione è incontestabile.

Capitolo 3 -Score e penalità FUN GUN 101 e FUN GUN 101 STEEL

Lo score del match è a tempo.

I bersagli cartacei posso essere colpiti in qualsiasi parte con i colpi minimi richiesti, non esiste alcun punteggio e non vi è bordo (anche "sbeccando" la sagoma il colpo sarà ritenuto valido) .

Ogni colpo mancante (miss) sono 5 secondi di penalità da aggiungere al tempo finale dello stage.

Ogni procedura sono 5 secondi di penalità.

No-shoot target 5 secondi di penalità, il bersaglio da non colpire e impenetrabile, colpendo anche più volte il No-shoot la penalità da aggiungere è solo una.

Il vincitore del match sarà colui che avrà totalizzato il tempo più basso.

Il power factor delle munizioni non può superare i 150 (peso della palla in grani MOLTIPLICATO per la velocità della palla in piedi al secondo DIVISO 1.000). Se durante la prova Crono, un tiratore dovesse avere un PF maggiore di 150 egli non potrà usare quelle munizioni durante il match. Se un tiratore utilizza munizioni commerciali non verrà sottoposto alla prova Crono.

Capitolo 4 – Division e categorie.

Per i tiratori provenienti da specialità di tiro come IPSC -USPSA

Open 101 – Limited 101 (standar)– Limited 10-101 – Production101 – Single Stack 101(9mm solo)-Revolver 101 (si possono usare sia lunette che full moon).

- Open 101 si possono usare caricatori di lunghezza superiore ai 170 mm. .

- Limited 101 non si possono avere più di 20 colpi nel caricatore dopo lo start.

-Limited 10-101 non si possono avere più di 10 colpi nel caricatore dopo lo start.

- Production 101, non si possono avere più di 15 colpi nel caricatore dopo lo start, non si possono usare minigonne, si può migliorare lo scatto e customizzare l'estetica e il grip .

-Single Stack (dal 10 mm in su) , non si possono usare caricatori maggiorati.

-Revolver massimo 6 colpi

In tutte le division USPSA 101 si potranno collocare fondina e porta caricatori nella posizione che si preferisce purché' sicura.

Per i tiratori provenienti da specialità come FIIDS- IDPA-FIAS o altre discipline di tiro da difesa le categorie sono:

-CD 101(cdp sistem Colt solo in calibro .45 ACP)- ED (esp) 101 – SD (ssp) 101 – DR (esr+ssr)101 .

-CD 101 non possono avere più di 8 colpi dopo lo start.

- ED 101 SD 101 non possono avere caricatori con più di 15 colpi dopo lo start.

-DR 101 massimo 6 colpi e ricarica con speed loader.e full moon.

Armi e buffetteria come da regolamento di provenienza.

Defense vest (giubbino per occultamento) obbligatorio (solo il briefing per ragioni di sicurezza può permettere di non indossarlo).

La buffetteria e la posizione della stessa devono rispettare il regolamento fiids- idpa il cambio deve essere SOLO di emergenza (carrello aperto), se viene rilasciato a terra un caricatore con colpi a seguito di un malfunzionamento dell' arma non si incorre nei 5 secondi di procedura. (IL BRIEFING PER LE DIVISION DEFENSE PUO' OBBLIGARE A RIFORNIRE I CARICATORI CON UN DETERMINATO NUMERO DI COLPI) .

Per I tiratori provenienti dallo Steel Challenge .22 rimfire Iron Sight - .22 Rimfire Optical non è permesso l'uso di fondine, partenza a 45° come indicato dal Safety Officer .

Revolver optical - revolver mire metalliche.

TSN (tiratori provenienti dai tiro a segno) partenza a 45* come indicato dal Safety Officer, VIETATO l'uso di fondine nemmeno per il trasporto dell'arma.

Mini Rifle solo in calibro di pistola con un numero massimo di 10 colpi dopo lo start.

Rifle solo in calibro 22 numero massimo di colpi 10 dopo lo start.

CATEGORIE WESTERN

-W C (armi corte)

-W L (armi lunghe)

SUB CATEGORIE

LAW ENFORCEMENT-MILITARY-LADY –JUNIOR (dai 18 ai 25 anni)-SENIOR (50 anni in su)-super senior (dai 60 anni in su)

I tiratori vengono suddivisi nelle seguenti categorie in base allo Hurricane Test: KC Best Mode - Hurricane Level 5 - Hurricane Level 4 - Hurricane Level 3 - Hurricane Level 2 Hurricane Level 1. Il tiratore può sparare a casa sua Hurricane Test e prima del match dice al MD in quale categoria spara. Solamente la Categoria KC Best Mode va sparata con il Match director presente che certificherà la categoria.

HURRICAN TEST *

HURRICAN TEST BY LUCA & MARCO

Bersagli : 3 USPSA/ IDPA di colore BIANCO altezza 5 Piedi distanza tra loro 1 YARD.
VEST OBBLIGATORIO per le categorie **DEFENSIVE**.

Tutte le partenze sono in **CONDIZIONE UNO, POSIZIONE RELAX E LE PUNTE DEI PIEDI CHE NON SUPERANO LE LINEE DI DELIMITAZIONE DELLE DISTANZE.**

STRING 1 : COLPI 12 MINIMI - DISTANZA 15 YARDS - 2 SHOOTING BOX alla distanza di 3 YARDS (1,5 YARDS rispettivamente a destra e a sinistra dal centro del bersaglio centrale).

Per le categorie DEFENSIVE primo caricatore con 6 COLPI.

Ingaggiare, any order free style ,dal box A o dal box B, i bersagli con 2 colpi ciascuno spostarsi nel box opposto e ingaggiare nuovamente i bersagli con 2 colpi ciascuno. Cambio caricatore OBBLIGATORIO , può essere effettuato anche in movimento mentre ci si sposta da box a box ma deve essere TERMINATO prima di reingaggiare i bersagli.

STRING 2 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 10 YARDS

Ingaggiare, any order free style, i bersagli con la sola mano FORTE con 2 colpi ciascuno.

STRING 3 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 10 YARDS

AVANZANDO ingaggiare, any order free style, i bersagli con 2 colpi ciascuno.

STRING 4 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 7 YARDS

Ingaggiare, any order free style, i bersagli con la sola mano DEBOLE con 2 colpi ciascuno.

STRING 5 : COLPI MINIMI 12 - DISTANZA 7 YARDS

Partenza SPALLE AI BERSAGLI girarsi e ingaggiare, any order free style, i bersagli con 2 colpi, cambio caricatore OBBLIGATORIO e ingaggiare nuovamente i bersagli con 2 colpi. Per le categorie DEFENSIVE primo caricatore con 6 COLPI.

STRING 6 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 7 YARDS

Ingaggiare , any order free style, il primo bersaglio con 6 colpi.

STRING 7 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 7 YARDS

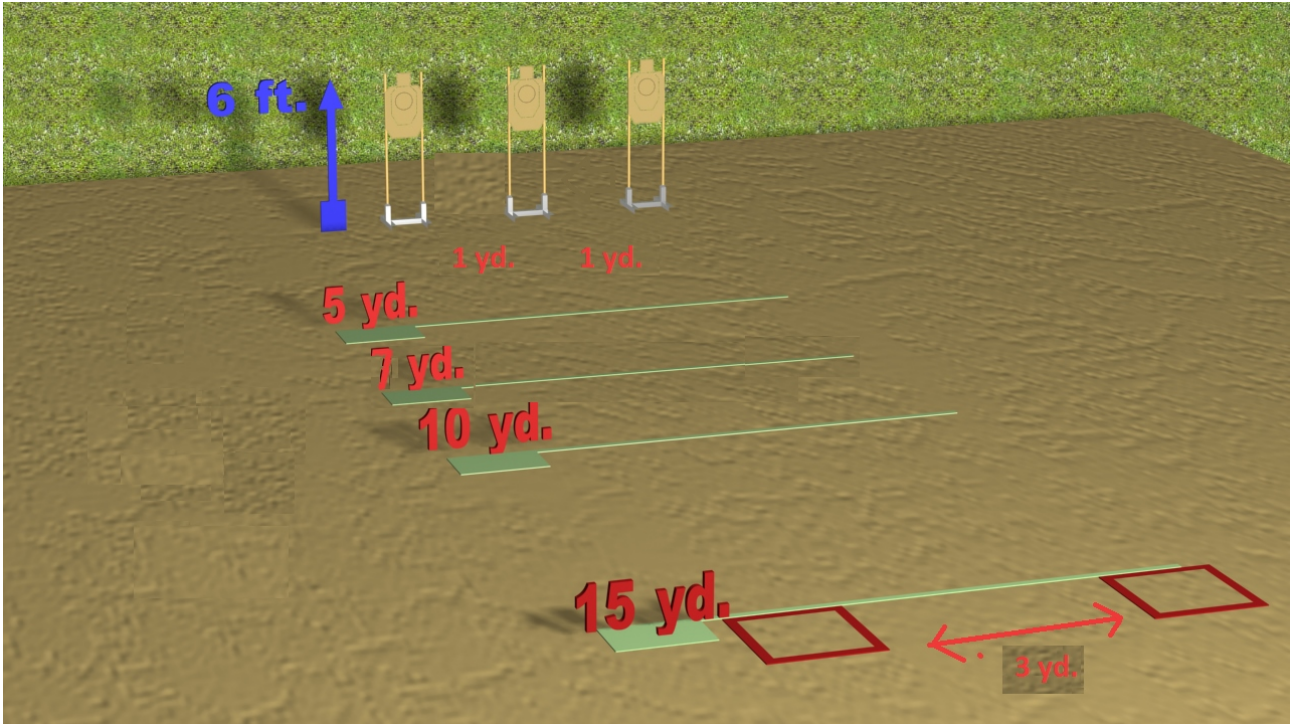
Ingaggiare , any order free style, il secondo bersaglio con 6 colpi.

STRING 8 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 7 YARDS

Ingaggiare , any order free style, il terzo bersaglio con 6 colpi.

STRING 9 : COLPI MINIMI 6 - DISTANZA 5 YARDS

INDIETREGGIANDO ingaggiare, any order free style, i bersagli con 2 colpi ciascuno.



IL TIRATORE E' TENUTO A OSSERVARE LE LEGGI LOCALI E DEL PAESE OSPITANTE.
IL MATCH DIRECTOR O SUOI DELEGATI POSSONO EFFETTUARE CONTROLLI SULLE
AUTORIZZAZIONI E ABILITAZIONI DEI TIRATORI.

* i tempi per la definizione dei livelli è in via di definizione

* ** il presente regolamento è provvisorio e potrà essere variato in ogni momento