

TOP SHOOTER TRAINING

REGOLAMENTO

- ▶ L'allenamento è composto da 10 piazzole.
- ▶ Il minimo dei partecipanti per allenamento è di 2.
- ▶ Ogni piazzola comprende 1 sagoma che deve essere abbattuta 3 volte in 3 minuti.
- ▶ Il conteggio alla rovescia di 3 minuti parte DOPO che il tiratore avrà stimato la distanza del bersaglio ed inserito il colpo in canna, ma PRIMA di aver ingaggiato il bersaglio attraverso l'ottica.
- ▶ Nei 3 minuti entro i quali il tiratore dovrà cercare di abbattere la sagoma per 3 volte, si possono totalizzare massimo 6 errori. Al sesto errore automaticamente si conclude il tempo a disposizione.
- ▶ Se allo scadere dei 3 minuti la sagoma non viene abbattuta per tre volte verrà aggiunto automaticamente il massimo numero di errori possibile: 6.
- ▶ Le tre azioni: partenza e stop del tempo, segnare il punteggio, e ri-attivazione della sagoma abbattuta, sono effettuate dal/dai compagno/i di allenamento.
- ▶ Non è possibile che un partecipante finisca una piazzola ed inizi la successiva: bisogna sempre alternare il proprio turno.
- ▶ Il **TSS*** viene calcolato dividendo le sagome abbattute per il numero di errori.
- ▶ Nella colonna "TEMPO" viene segnato il tempo rimanente (in secondi) dopo aver abbattuto la sagoma per la terza volta. In caso di pareggio di fine allenamento, è possibile utilizzare il tempo totale avanzato: l'avversario che totalizza un maggior tempo avanzato vince.

***TSS: Top Shooter Score**

TABELLA PUNTEGGI

La bravura del partecipante risiede nel totalizzare meno errori possibili. Infatti, a parità di sagome abbattute, un numero superiore di errori grava maggiormente sul TSS* finale.

Il TSS* massimo con 30 sagome abbattute e zero errori è: **30+**. Quando è presente un solo errore con 30 sagome abbattute è: **30**.

Il TSS* massimo con 29 sagome abbattute è: **4,84**, ovvero 29 sagome abbattute diviso 6 errori (regola 6).

E così via fino ad arrivare al TSS* minimo che è pari a: **0,01**, ovvero 1 sagoma abbattuta diviso 60 errori.

Il TSS* si approssima SEMPRE PER DIFETTO. Esempio: 1,125 è considerato: 1,12

LIVELLI DI ABILITÀ

Esistono 6 livelli di abilità in base al TSS* ottenuto che si differenzia in base alla posizione di tiro.

		STANDING	KNEELING
LIVELLO 1 – OLIMPO <i>SEI IL MIGLIORE TRA I MIGLIORI</i>	TSS:	30+	30+
LIVELLO 2 – THE KING <i>IL PROSSIMO WFTC È TUO DI DIRITTO</i>	TSS:	maggiore o uguale a 6	30
LIVELLO 3 – MASTER SHOOTER <i>SEI DI DIRITTO NELLA NOBILTÀ</i>	TSS:	tra 3 e 5,99	tra 7,5 e 15
LIVELLO 4 – RISPETTO <i>VAI FORTE, MA NON FERMARTI!</i>	TSS:	tra 1,86 e 2,99	tra 5 e 7,4
LIVELLO 5 – WELL DONE <i>TI PIACE IL FIELD TARGET!</i>	TSS:	tra 1,25 e 1,85	tra 3,23 e 4,9
LIVELLO 6 – ARMA PESANTE <i>DOPO UN PO' L'ARMA PESA</i>	TSS:	tra 0,8 e 1,24	tra 2,34 e 3,22
LIVELLO 7 – POLVERE <i>TOGLI LA POLVERE E POI SPARA!</i>	TSS:	minore di 0,7	minore di 2,33

TOP SHOOTER TRAINING 16,3J

DATA: _____

ALLENAMENTO: STANDING

KNEELING

				NOME:			NOME:			NOME:							
N°	DISTANZA		KZ	ABBATTUTE	ERRORI	TEMPO (S)	ABBATTUTE	ERRORI	TEMPO (S)	ABBATTUTE	ERRORI	TEMPO (S)					
	MT	Y															
1	20	22	4														
2	25	27	4														
3	30	33	4														
4	35	38	4														
5	25	27	2,5														
6	40	44	4														
7	30	33	2,5														
8	45	49	4														
9	50	55	4														
10	40	44	2,5														
				totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:					
TSS:						TSS:						TSS:					
LIVELLO:						LIVELLO:						LIVELLO:					

TOP SHOOTER TRAINING 7,5J

DATA: _____

ALLENAMENTO: STANDING KNEELING

			NOME:			NOME:			NOME:		
N°	DISTANZA MT	KZ	ABBATTUTE	ERRORI	TEMPO (S)	ABBATTUTE	ERRORI	TEMPO (S)	ABBATTUTE	ERRORI	TEMPO (S)
1	13	4									
2	12	2,5									
3	18	4									
4	15	2,5									
5	22	4									
6	22	2,5									
7	30	4									
8	25	2,5									
9	35	4									
10	32	2,5									
DISTANZA TSS			totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:	totale:
KZ TSS											
TSS:						TSS:			TSS:		
LIVELLO:						LIVELLO:			LIVELLO:		

