TOP SHOOTER TRAINING

REGOLAMENTO

1. L' allenamento è composto da 10 piazzole.
2. Il minimo dei partecipanti per allenamento è di 2.
3. Ogni piazzola comprende 1 sagoma che deve essere abbattuta 3 volte in 3 minuti.
4. 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.
5. 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.
6. Se allo scadere dei 3 minuti la sagoma non viene abbattuta per tre volte verrà aggiunto automaticamente il massimo numero di errori possibile: 6.
7. 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.
8. Non è possibile che un partecipante finisca una piazzola ed inizi la successiva: bisogna sempre alternare il proprio turno.
9. Il **TSS*** viene calcolato dividendo le sagome abbattute per il numero di errori.
10. 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 *SEI IL MIGLIORE TRA I MIGLIORI*	**TSS:**	**30+**	**30+**
LIVELLO 2 – THE KING *IL PROSSIMO WFTC È TUO DI DIRITTO*	**TSS:**	**maggiore o uguale a 6**	**30**
LIVELLO 3 – MASTER SHOOTER *SEI DI DIRITTO NELLA NOBILTÀ*	**TSS:**	**tra 3 e 5,99**	**tra 7,5 e 15**
LIVELLO 4 – RISPETTO *VAI FORTE, MA NON FERMARTI!*	**TSS:**	**tra 1,86 e 2,99**	**tra 5 e 7,4**
LIVELLO 5 – WELL DONE *TI PIACE IL FIELD TARGET!*	**TSS:**	**tra 1,25 e 1,85**	**tra 3,23 e 4,9**
LIVELLO 6 – ARMA PESANTE *DOPO UN PO' L' ARMA PESA*	**TSS:**	**tra 0,8 e 1,24**	**tra 2,34 e 3,22**
LIVELLO 7 – POLVERE *TOGLI LA POLVERE E POI SPARA!*	**TSS:**	**minore di 0,7**	**minore di 2,33**

TOP SHOOTER TRAINING 16,3J

DATA: _____ ALLENAMENTO: STANDING ☐ KNEELING ☐

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