



X Trofeo Giglio Rosso Pegaso

"N.1 IN VIGNA"

Designer : A.Camarrone



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Massima capacità colpo camerato, arma in fondina, camminando tra A e B

PROCEDURA: al segnale acustico, ingaggia da copertura tutte le sagome quando visibili

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi min, Illimitato

TARGETS:

9 DA, 3 non Ingagg

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta

START-STOP:

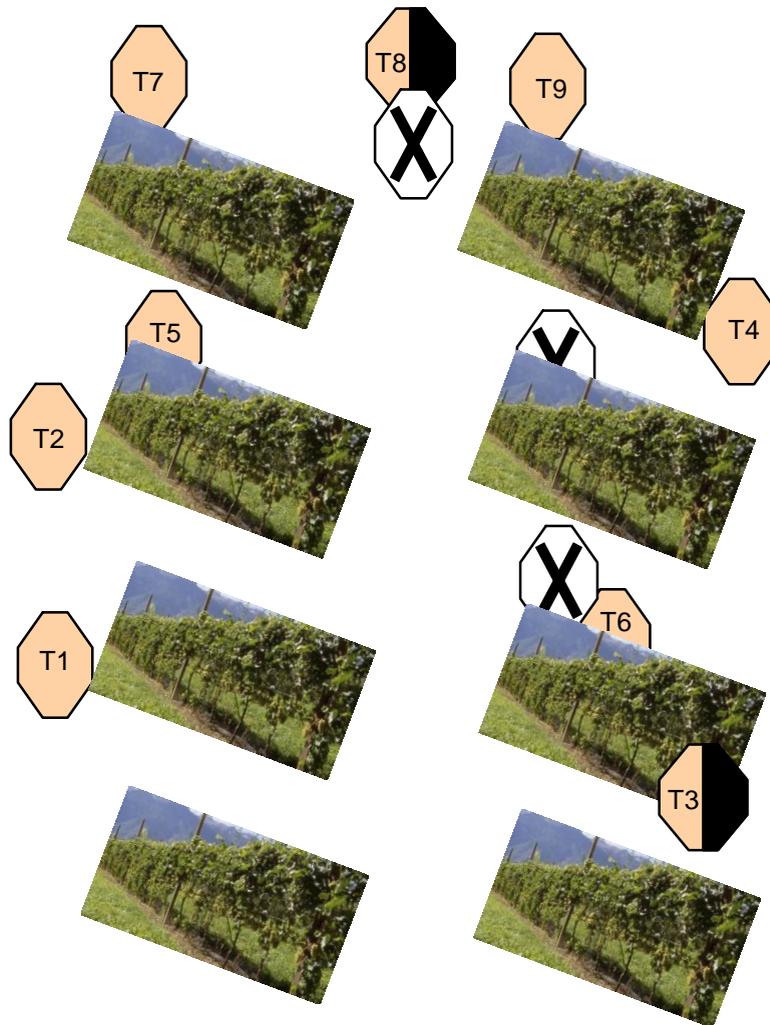
Udibile Ultimo Colpo

RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto



A

B



X Trofeo Giglio Rosso Pegaso

"N.3 IN FALEGNAMERIA "

Designer : A.Camarrone



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Massima capacità colpo NON camerato in A, arma sul bidone, gli altri caricatori da utilizzare sul bidone in B

PROCEDURA: in A al segnale acustico armare ed ingaggiare T1-T2, spostati in B dove dovrai recuperare tutti i caricatori, in movimento verso C dovrai ingaggiare T3-T4-T5, da C ingaggi P1 e P2 che attivano T6-T7, ti sposti in D e dalla finestra ingaggi T8

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi min, Illimitato

TARGETS:

8 DA, 3 non Ingagg, 2 ferri

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta

START-STOP:

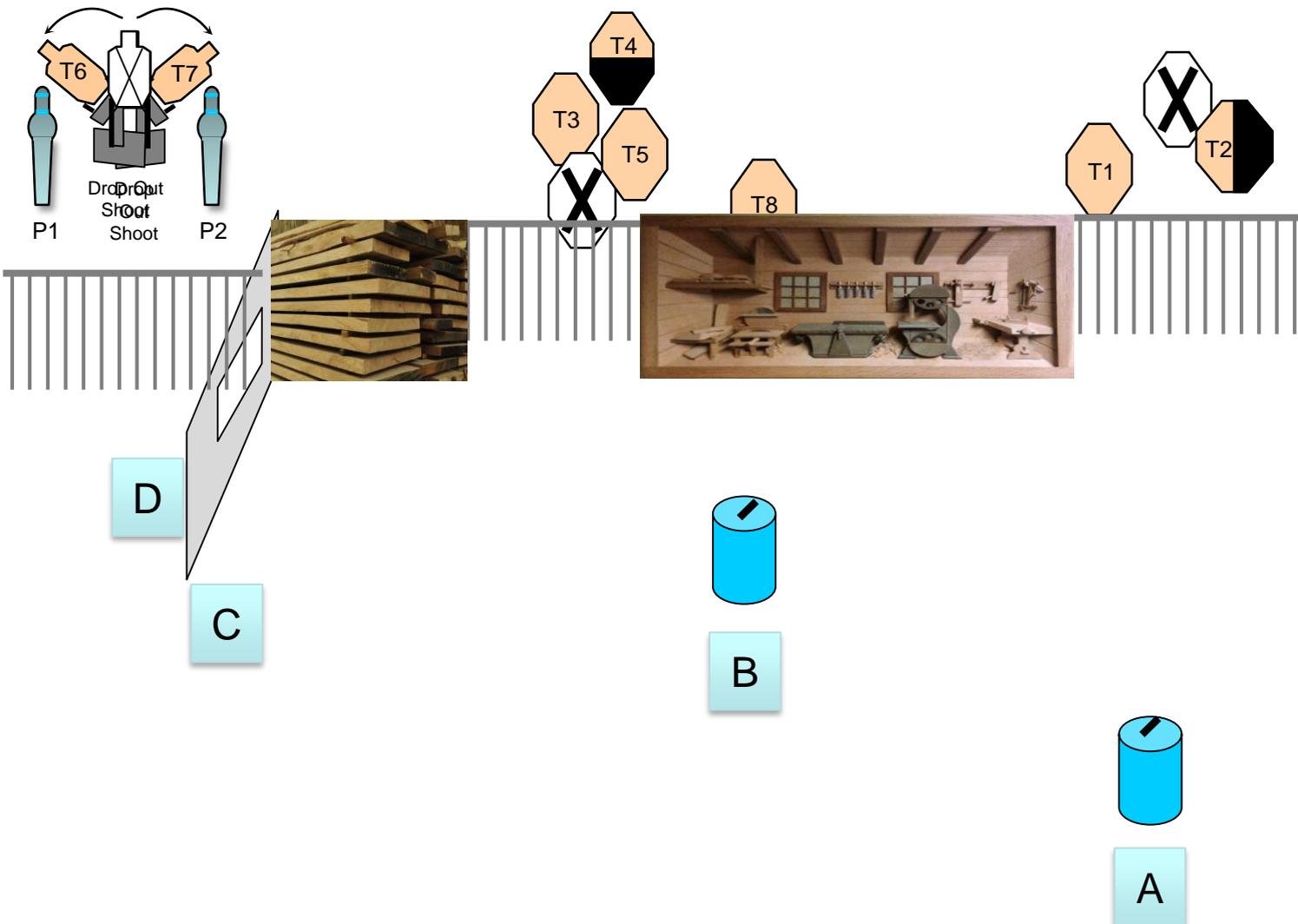
Udibile Ultimo Colpo

RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto





X Trofeo Giglio Rosso Pegaso

"N.4 IL TUNNEL "

Designer : A.Camarrone



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Massima capacità colpo camerato in A, arma in fondina, di spalle alla porta

PROCEDURA: al segnale acustico aprire la porta, una volta dentro estrarre ed ingaggiare in movimento quando visibili o lin copertura in B, C, D, E, F da T1 a T9

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi min, Illimitato

TARGETS:

9 DA, 3 non Ingagg

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta

START-STOP:

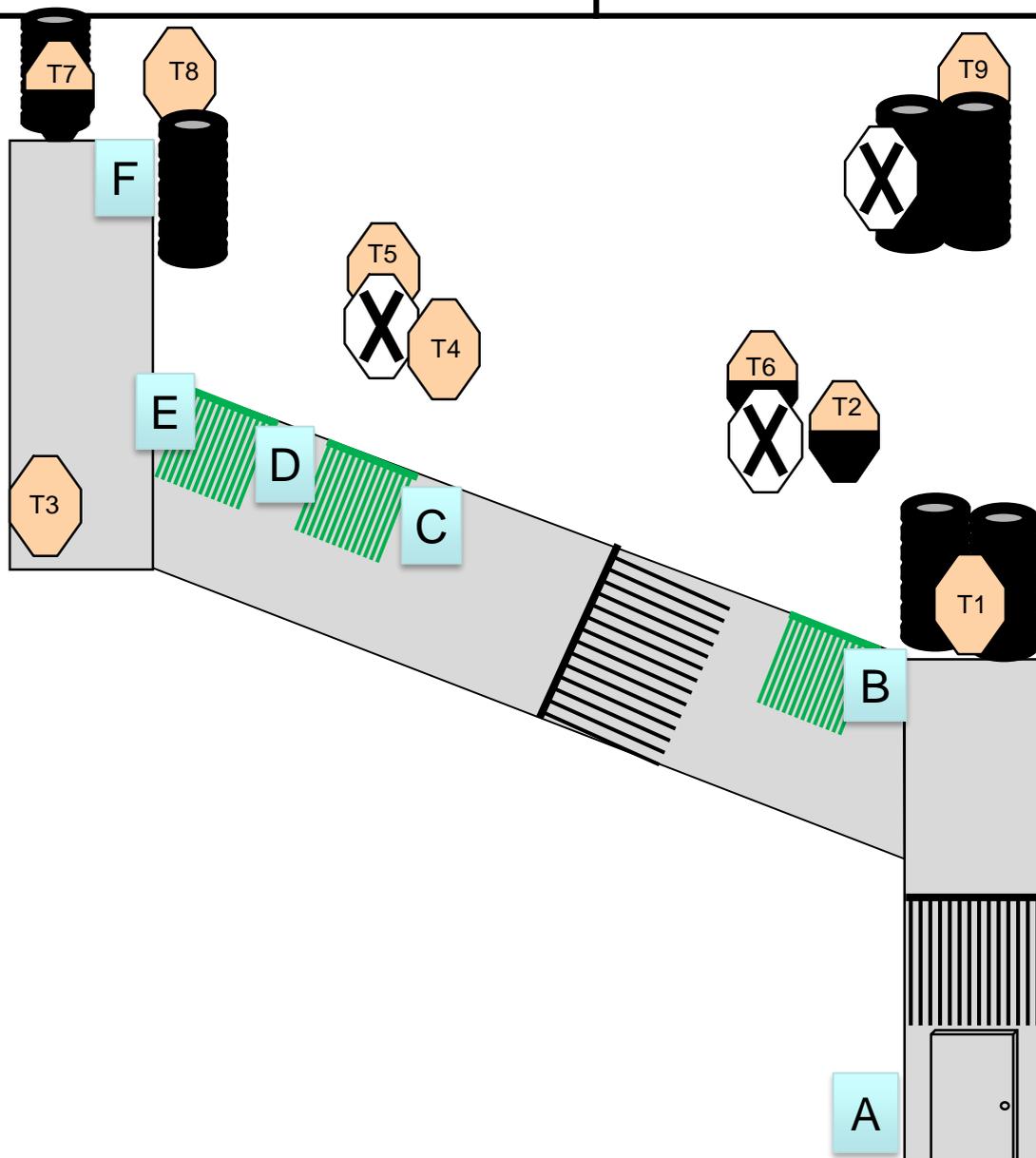
Udibile Ultimo Colpo

RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto





X Trofeo Giglio Rosso Pegaso

"N. 5 IL CAOS"

Designer : A.Camarrone



CONDIZIONE DI PARTENZA:

In piedi in A, arma scarica sul tavolo, tutti i caricatori con 8 colpi sul tavolo o inferiori in base alla divisione

PROCEDURA: al segnale acustico prendendo 1 solo caricatore armare e da B o C ingaggiare da sopra il bidone quanto visibile, una volta scarichi recuperare un solo caricatore per volta dal tavolo e da B o C ingaggiare quanto visibile. T1 è visibile solo da B, T3 è visibile solo da C

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi min, Illimitato

TARGETS:

9 DA, 2 non Ingagg

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta

START-STOP:

Udibile Ultimo Colpo

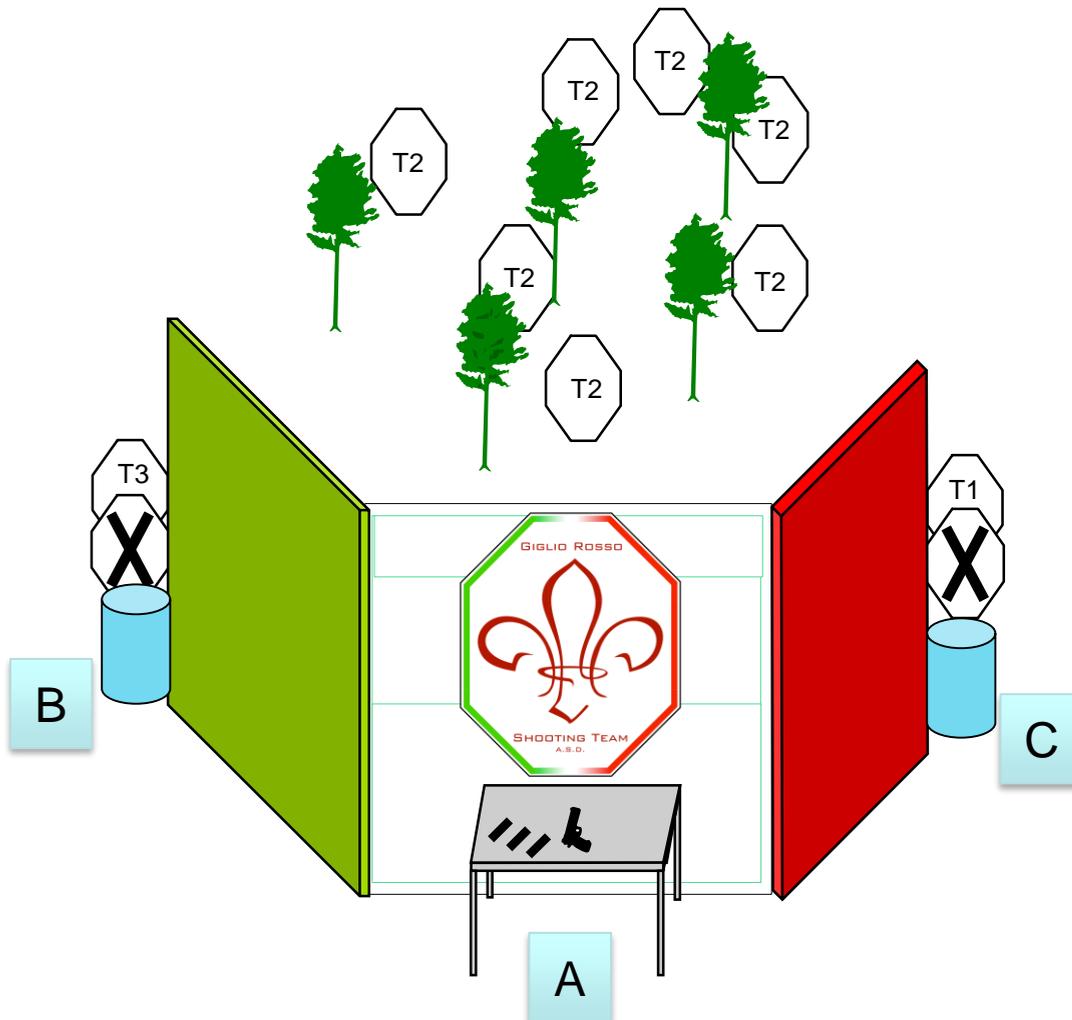
RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto

T1, T2 e T3 sono coperte da una t-shirt





X Trofeo Giglio Rosso Pegaso

"N. 6 NON DISTRARTI"

Designer : A.Camarrone



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Arma scarica sul tavolo, tutti i caricatori in buffeteria, partenza da seduti in A

PROCEDURA: al segnale acustico armare ed ingaggiare da seduti T1 e T2, ci si sposta in B per ingaggiare T3, a discrezione del tiratore da C (ds o sx) si ingaggia T4 e T5. Dietro T5 è presente un pepper che attiva l'orso T6-T7 da ingaggiarsi in movimento verso D, in copertura ingaggiare T8-T9

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi min, Illimitato

TARGETS:

9 DA, 3 non Ingagg, 1 ferro

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.

START-STOP:

Udibile Ultimo Colpo

RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto

