



TROFEO APULIA

Ardito Shooting Team

STAGE 1



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Tiratore in piedi in P1, in posizione relax. Cartuccia camerata, caricatori alla massima capacità di divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico dalla finestra ingaggiare in **priorità tattica**, T1 T2 successivamente uscendo dalla Vision Barrier in **priorità tattica e in movimento** T3,T4, proseguendo uscendo dalla seconda Vision Barrier. T5,T6,T7 per finire sempre in movimento T8, T9,T10, fino al limite indicato con l'apposito segno.

Attenzione vale la regola 3,6 lettera H.

Pcw: partenza in Low Ready, condizione dell'arma come sopra.

STRINGS:

1

SCORING:

20 colpi min, Illimitato

TARGETS:

10 DA, 3 non Ingagg, 0 ferri

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta

START-STOP:

Udibile Ultimo Colpo

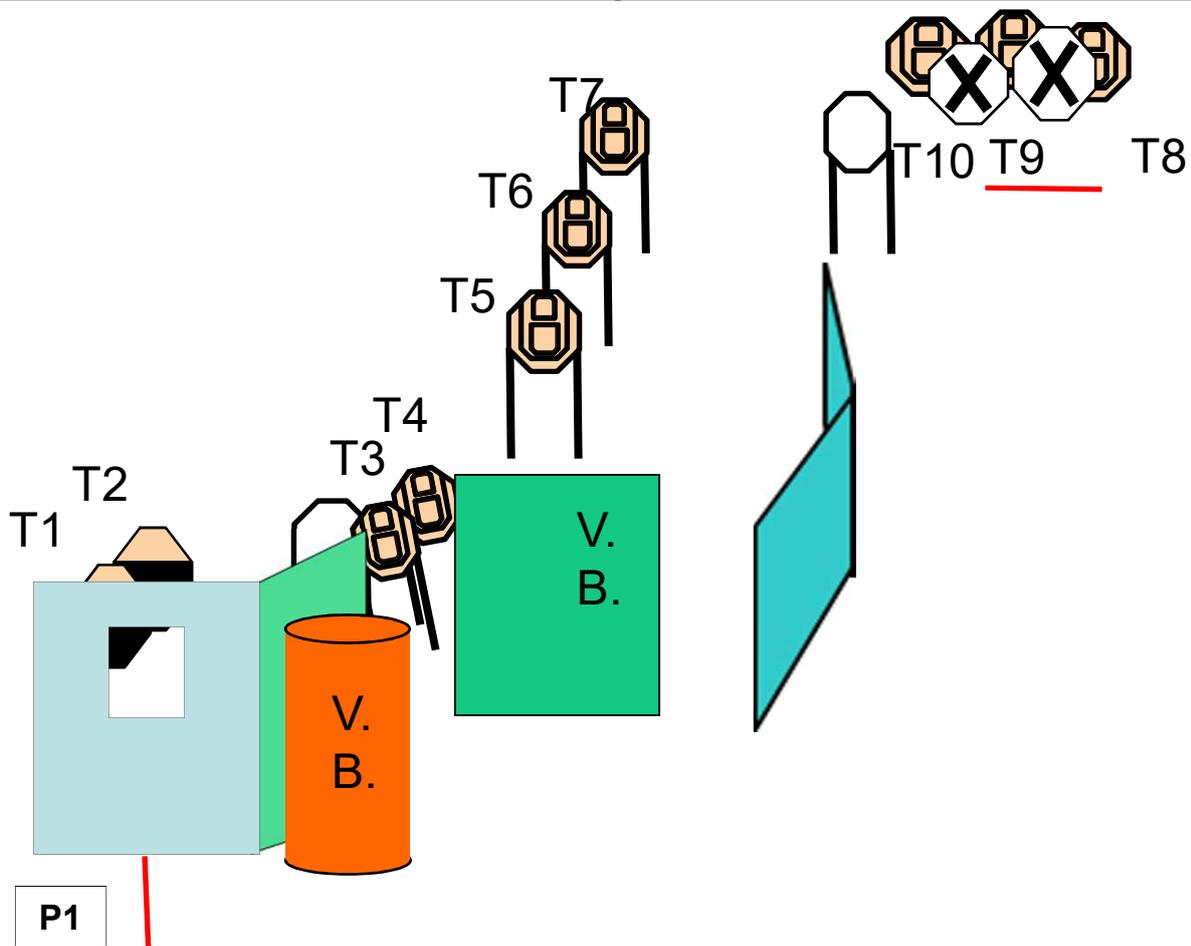
RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto

Low ready: tiratore in piedi rilassato e volata orientata verso il basso 45 direzione parapalle





TROFEO APULIA

Ardito Shooting Team

STAGE 2



CONDIZIONE DI PARTENZA:

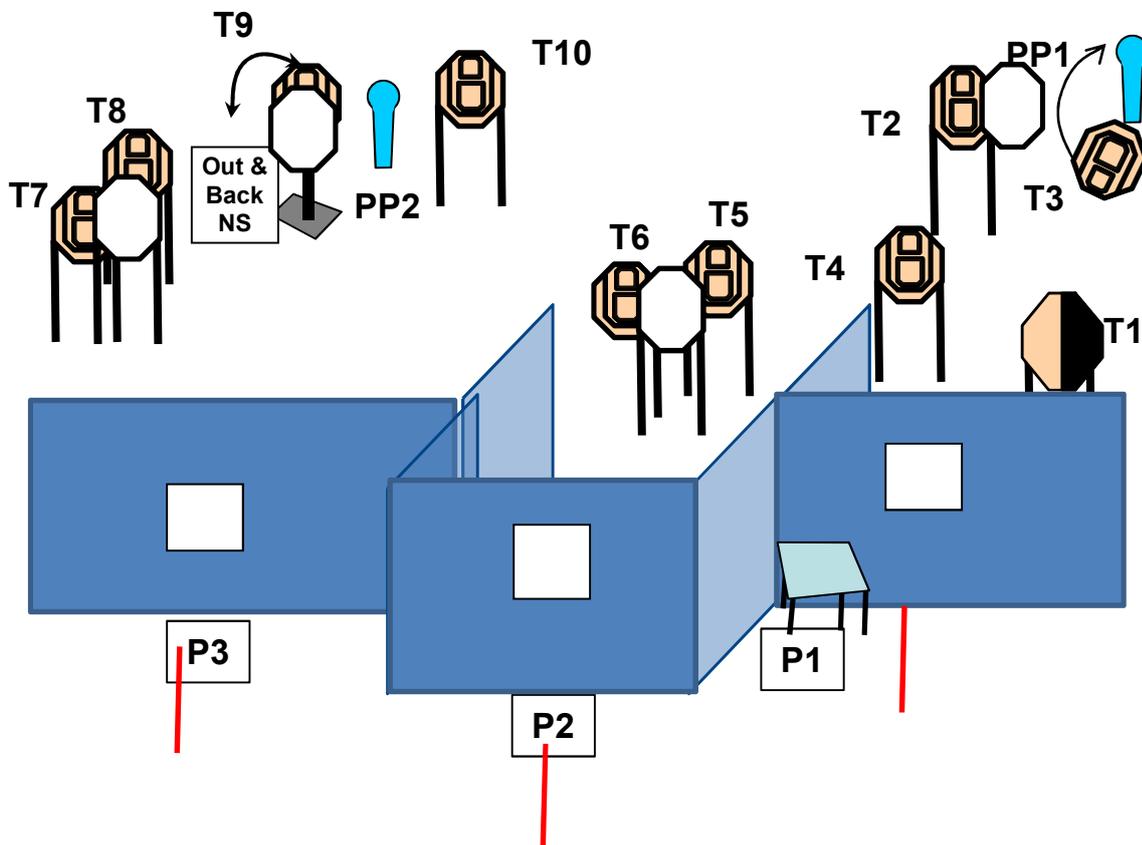
Tiratore in P1, in posizione relax, Arma e il primo caricatore sul tavolo, rimanenti caricatori in buffetteria alla massima capacità di divisione.

PROCEDURA: al segnale acustico recuperare l'arma posizionata sul tavolo e da P1 ingaggiare T1 PP1 il cui abbattimento scopre T3 (oclaoma), T4. Proseguire in P2 in priorità tattica T5 T6. Infine da P3 Sempre in priorità tattica T7 T8 T9 T10 mentre l'abbattimento di PP2 attiva il NT flip flop che scopre momentaneamente T9 da ingaggiare (**non rimane visibile**).

Pcw partenza in Low Ready, condizione dell'arma come sopra.

STRINGS: 1
SCORING: 22 colpi min, Illimitato
TARGETS: 10 DA, 3 non Ingagg, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto

Low ready: tiratore in piedi rilassato e volata orientata verso il basso 45° direzione parapalle





TROFEO APULIA

Ardito Shooting Team

STAGE 3



CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in piedi, arma carica, colpo non camerato sul bidone, caricatori posizionati a scelta sui bidoni alla max capacità per divisione.

PROCEDURA: Il tiratore in piedi nel box P1 al segnale acustico, con la sola mano debole deve ingaggiare con due colpi i target da T1 a T3, successivamente si sposta nel box 2 e con la sola mano forte deve ingaggiare con due colpi i target da T1 a T3. Infine, in P3, in free style deve ingaggiare con due colpi i target da T1 a T3, PT1 e PT2

Il tiratore è libero di scegliere dove posizionare i caricatori sui bidoni. Il cambio del caricatore deve essere effettuato all'interno dei box.

L'ingaggio dei ferri da P1 e P2 è vietato, pena squalifica
Pcw partenza in condizione dell'arma come sopra.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi min, illimitato

TARGETS: 3 DA, 2 non Ingagg, 2 ferri

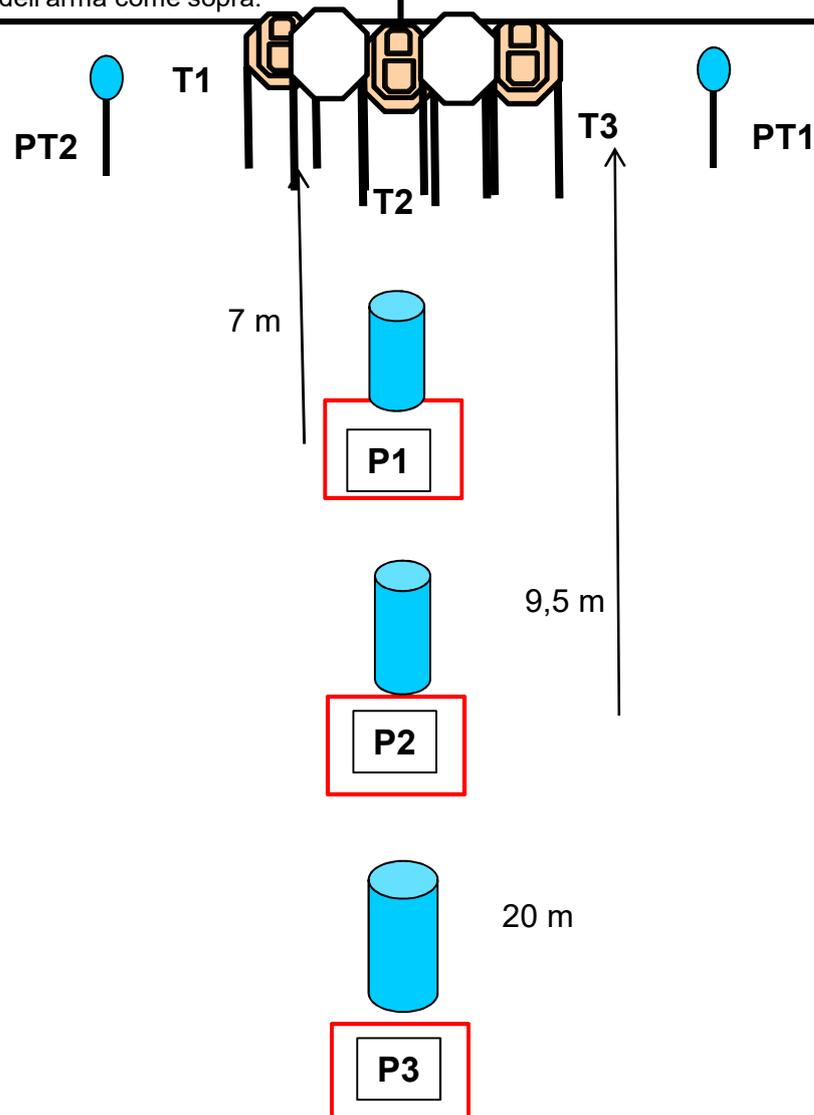
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferri

abbattuti

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo

RULES: Regolamento Vigente

VEST: Non Richiesto





TROFEO APULIA

Ardito Shooting Team

STAGE 5



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Tiratore in piedi con le punte dei piedi che toccano gli appositi segni, arma carica con cartuccia camerata in fondina. Caricatori max capacità per divisione.

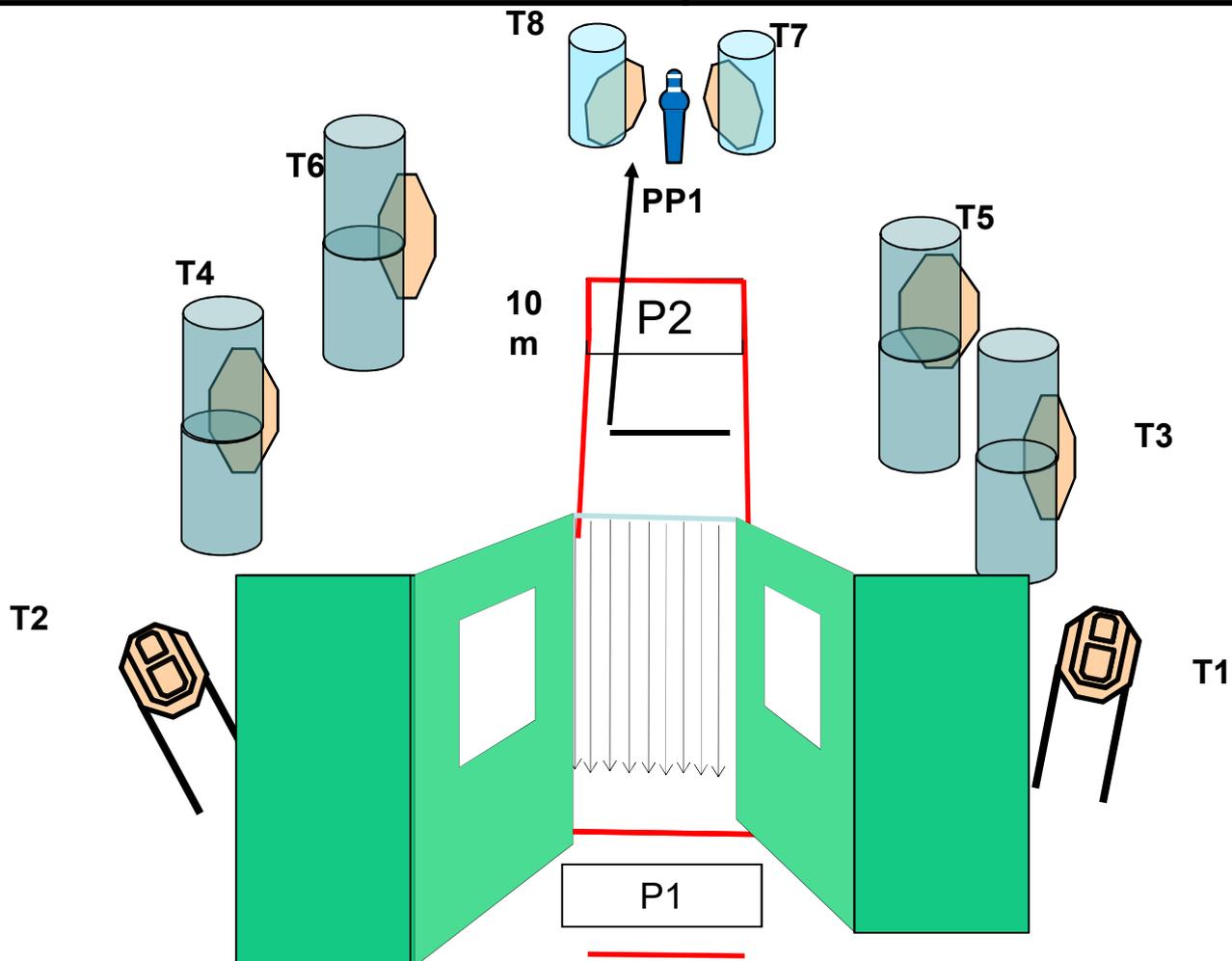
PROCEDURA: Al segnale acustico il tiratore si sposta in P1 e ingaggia, dalle finestre < di 40 cm, T1 e T2 con **tre colpi, due box basso e uno al box alto**. Successivamente attraversa la tenda, Vision Barrier verso P2 dove in priorità tattica, ingaggia PP1 e avanzando come si scoprono da T3 a T8 **con due colpi minimi**.

Attenzione vale la regola 3,6 lettera H.

Pcw: partenza in Low Ready, condizione dell'arma come sopra.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi min, Illimitato
TARGETS: 8 DA, 0 non Ingagg, 1 ferro
SCORED HITS: Migliori 3 -2 per carta,
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto

Low ready: tiratore in piedi rilassato e volata orientata verso il basso 45 direzione parapalle





TROFEO APULIA

Ardito Shooting Team

STAGE 6



CONDIZIONE DI PARTENZA:

Tiratore in piedi con le punte dei piedi che toccano gli appositi segni, arma carica **cartuccia non camerata** in fondina. Caricatori max capacità per divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico, a scelta del tiratore, in P1, ingaggiare T1,T2,PT1, in P2, ingaggiare dalla finestra < 40 cm T3,T4,pp1,pp2, T5 da P2 T6,T7,T8,tutti i target in priorità tattica.

L'ingaggio di T2 con l'attivatore retrostante permette l'ingaggio di PT1 che **rimane visibile**.

La finestra deve essere aperta con la mano non armata ed è da considerarsi tutta **Zona di esclusione della Volata. (regola 2,8 lettera B 3)**

P1 - P2 – P3 SONO INTERCAMBIABILI

Pcw: partenza in Low Ready, condizione dell'arma come sopra.

STRINGS:

1

SCORING:

19 colpi min, Illimitato

TARGETS:

8 DA, 2 non Ingagg,3 ferri

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta,ferri abbattuti

START-STOP:

Udibile Ultimo Colpo

RULES:

Regolamento Vigente

VEST:

Richiesto

Low ready: tiratore in piedi rilassato e volata orientata verso il basso 45 direzione parapalle

