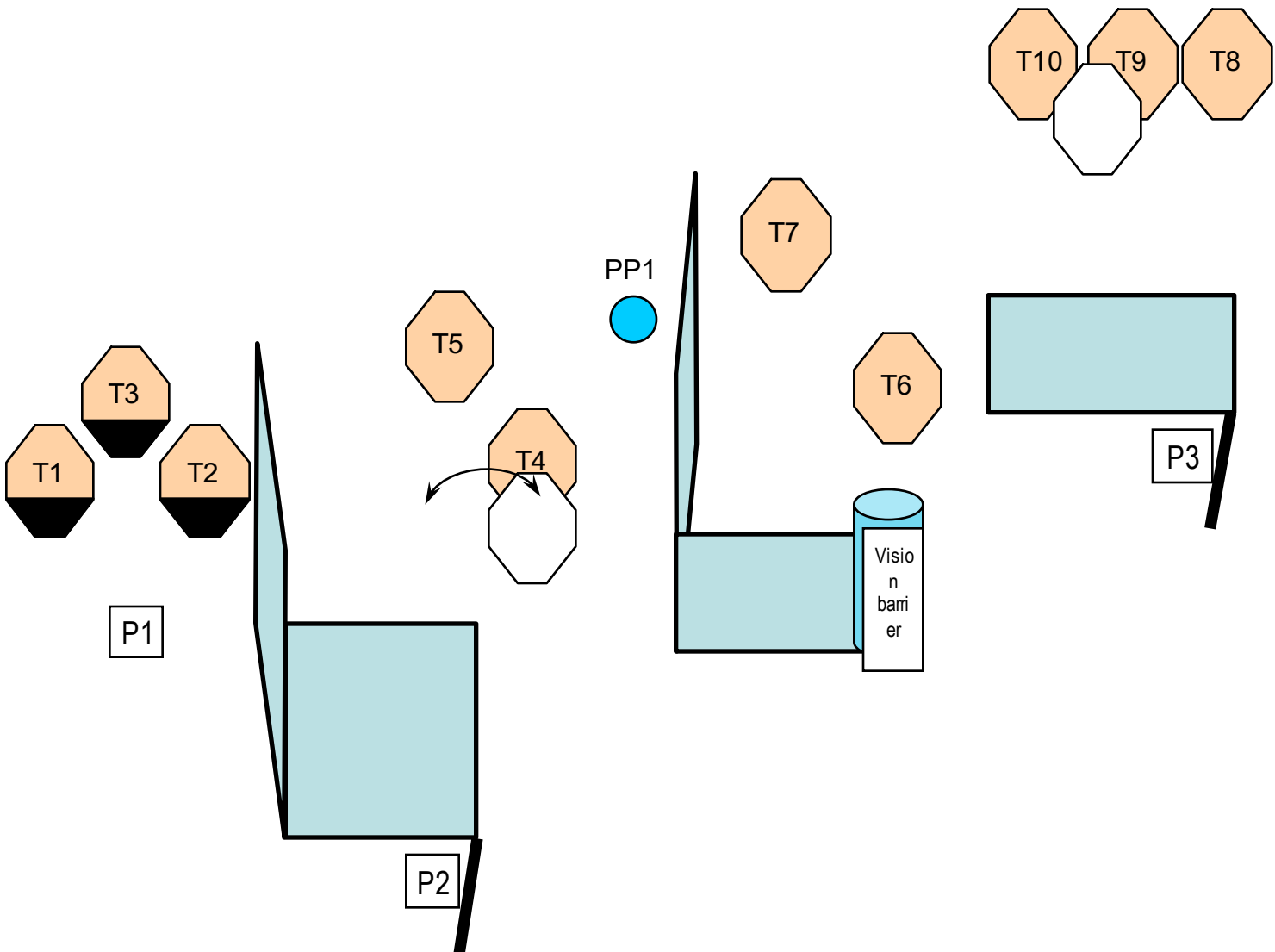


CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi relax in P1, spalle ai bersagli, arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia **non** camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico girarsi e ingaggiare T1, T2, T3 indietreggiando. In P2 ingaggiare da copertura PP1, T4 e T5. Uscendo dalla vision barrier in **priorità tattica** ingaggiare in movimento T6, T7. infine in P3, e ingaggiare in copertura T8, T9 e T10.
Attenzione vale la regola 3.6 lettera h.

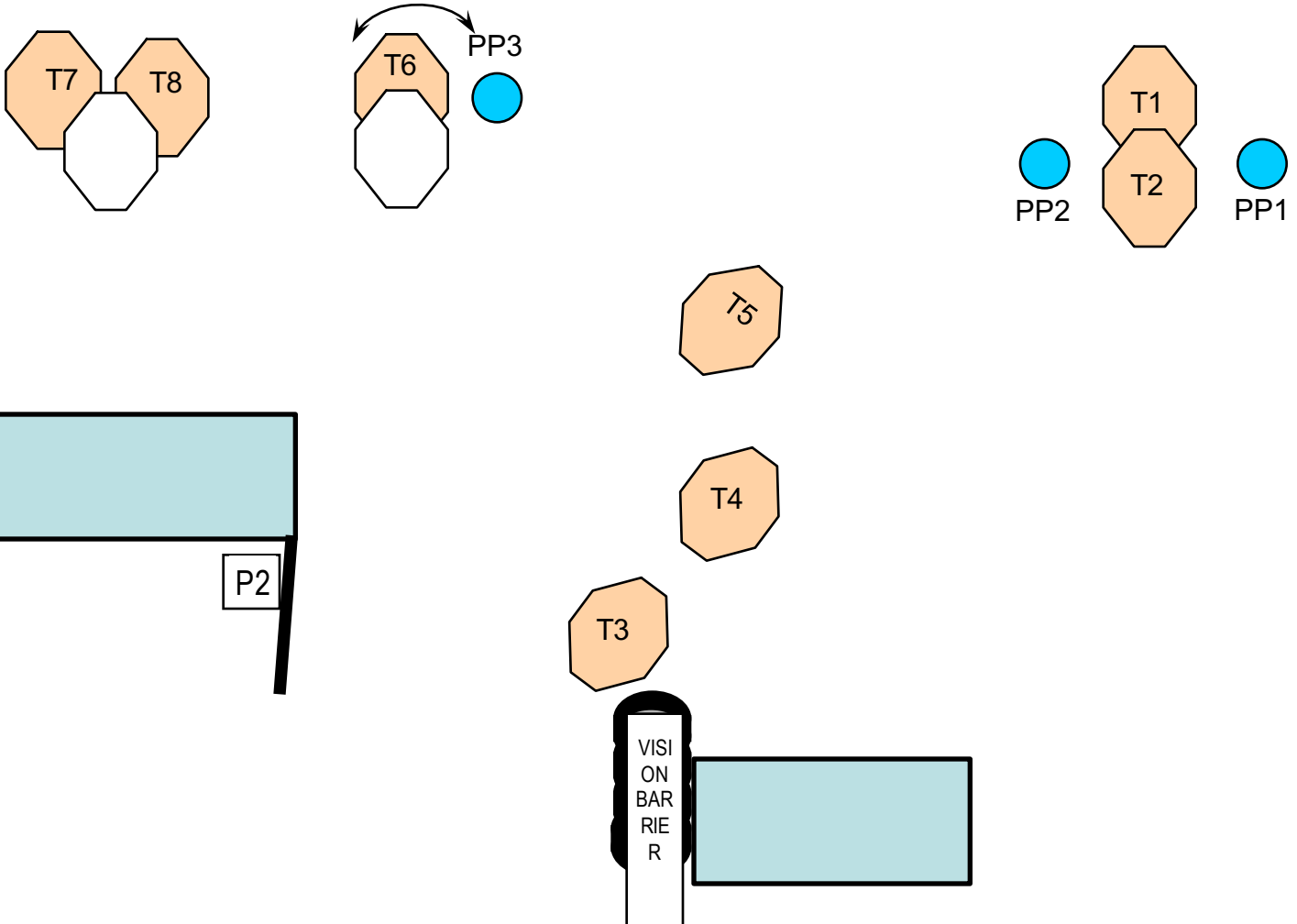
STRINGS: 1
SCORING: 21 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 10 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabili.
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta, ferro abbattuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 4/12



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi e in relax in P1 arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

STRINGS: 1
SCORING: 19 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 8 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabili, 3 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta, ferro abbatuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 3/12

PROCEDURA: Da fermi al segnale acustico ingaggiare PP1, T1, T2 e PP2, successivamente uscendo dalla vision barrier ingaggiare in movimento in **priorità tattica** T3, T4 e T5. In P2 ingaggiare dalla copertura PP3 che sgancerà T6 ,infine ingaggiare T7 e T8 .
 Attenzione si applica la regola 3.6 lettera h.



CONDIZIONE DI PARTENZA:: In piedi in relax in P1, arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare PP1, T1, T2, andando verso P2 ingaggiare in sequenza tattica e in movimento T3, T4, T5, da P2 ingaggiare PP2, T6 e T7.

P1 e P2 sono interscambiabili.

Attenzione: Vale la regola 3.6 lett. H.

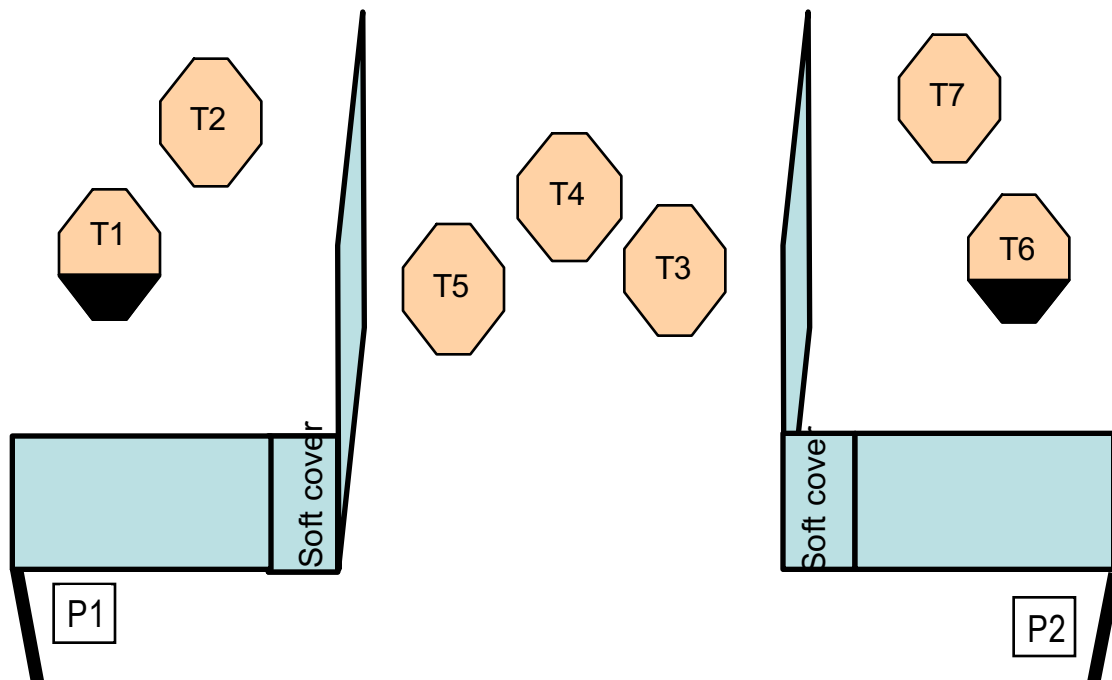
STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 2 ferri
SCORED HITS: 2 Colpi per Carta,
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Richiesto
DISTANCE: 5/10



PP1



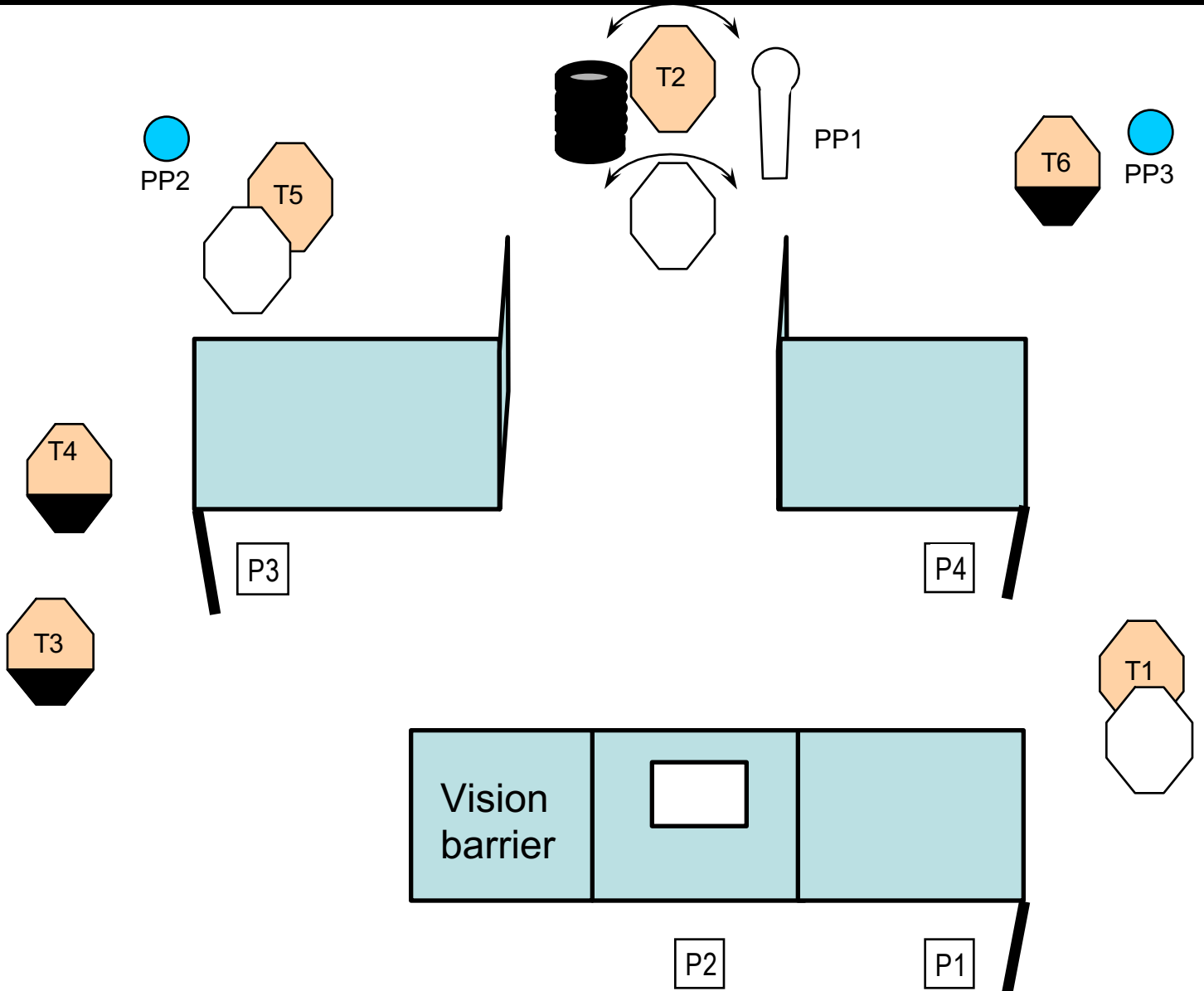
PP2



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1, arma in fondina con cartuccia camerata, caricatori alla massima capacità secondo divisione,

STRINGS: 1
SCORING: 21 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 6 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili, 3 ferri
SCORED HITS: Migliori 3 Colpi per Carta, ferro abbattuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 4/11

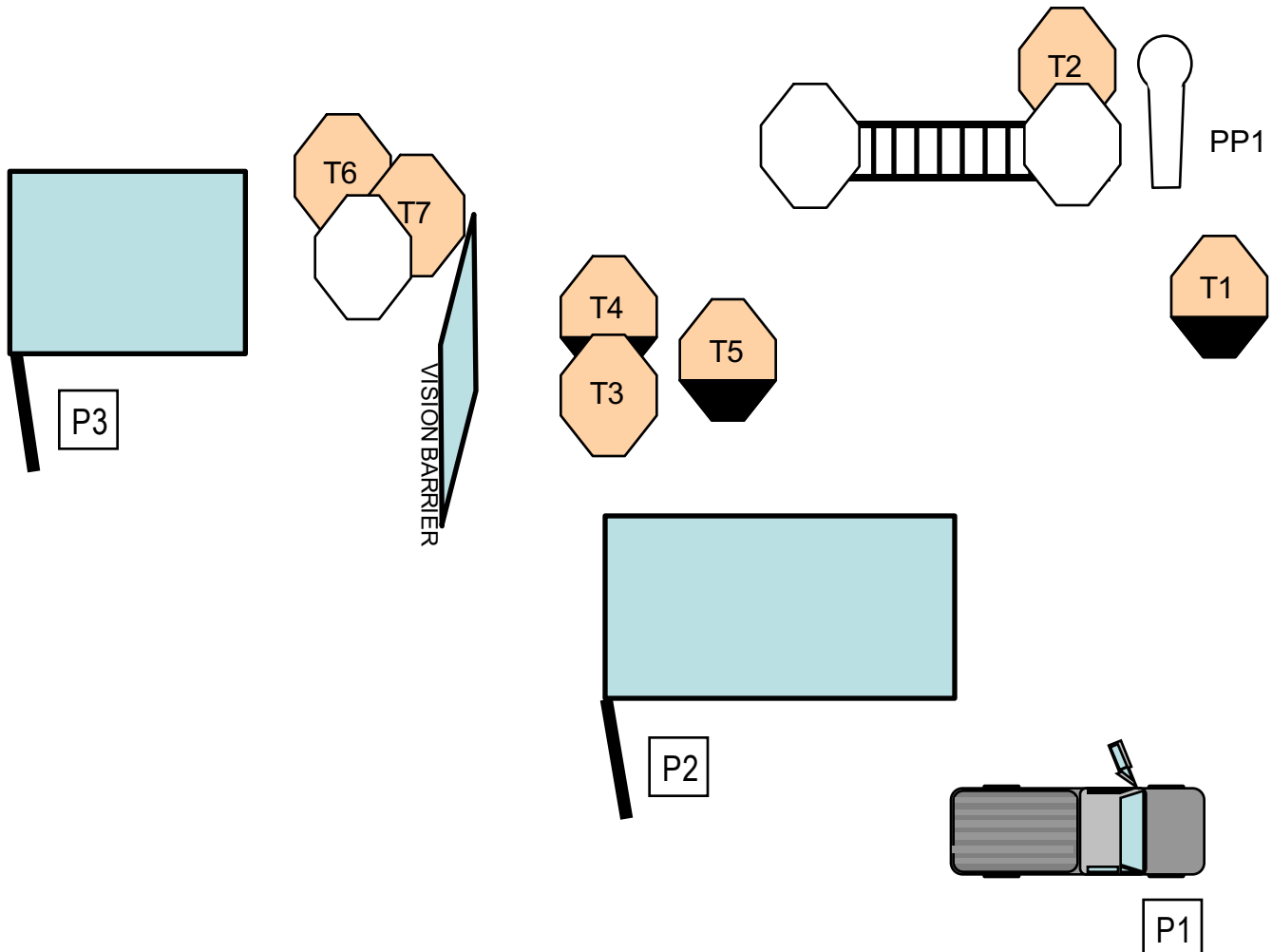
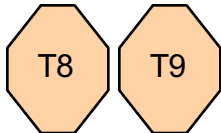
PROCEDURA: Al segnale acustico dalla copertura ingaggiare T1, andare in P2 e ingaggiare dal varco (minore di 40 cm x lato) PP1 che attiverà il mover T2 (scompare), andando verso P3 ingaggiare in movimento e in **priorità tattica** T3, T4. ingaggiare da P3 PP2 e T5. Infine in P4 ingaggiare PP3 e T6
 Attenzione: Vale la regola 3.6 lett. H.



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in relax in P1, arma sul cofano della macchina con cartuccia non camerata, caricatori alla massima capacità secondo divisione,

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare T1, PP1 che attiva T2 (scompare) con 3 colpi. Da P2 ingaggiare T3, T4, T5, andando verso P3 ingaggiare in movimento T6 e T7. Da P3 ingaggiare dalla copertura T8 e T9.
Attenzione vale la regola 3.6 lettera h.

STRINGS: 1
SCORING: 22 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 9 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili, 1 ferro
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta, migliori 3 su T2 ferro abbattuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 4/12





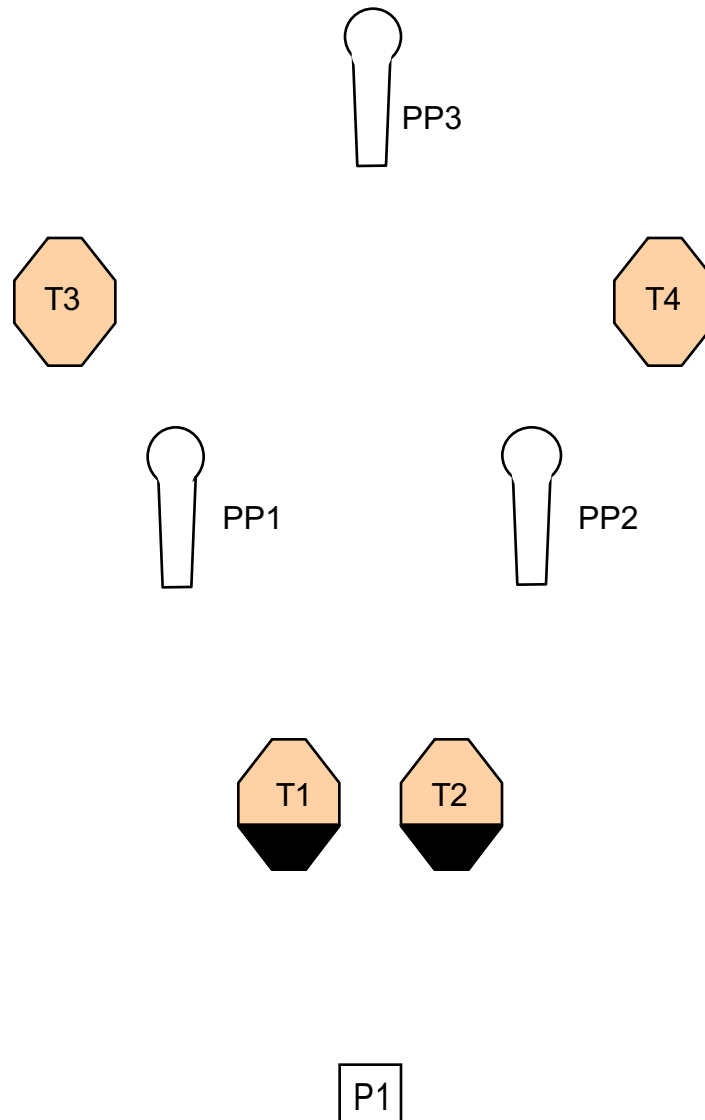
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in relax in P1, arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare in **Sequenza tattica** T1 e T2, e in **priorità tattica** PP1, PP2, T3, T4, PP3.

STRINGS: 1
SCORING: 15 colpi, **LIMITATO**
TARGETS: 4 Bersagli Ingaggiabili, 3 ferro
SCORED HITS: 3 Colpi per Carta, ferri abbatuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento vigente.
VEST: FACOLTATIVO
DISTANCE: 5/12

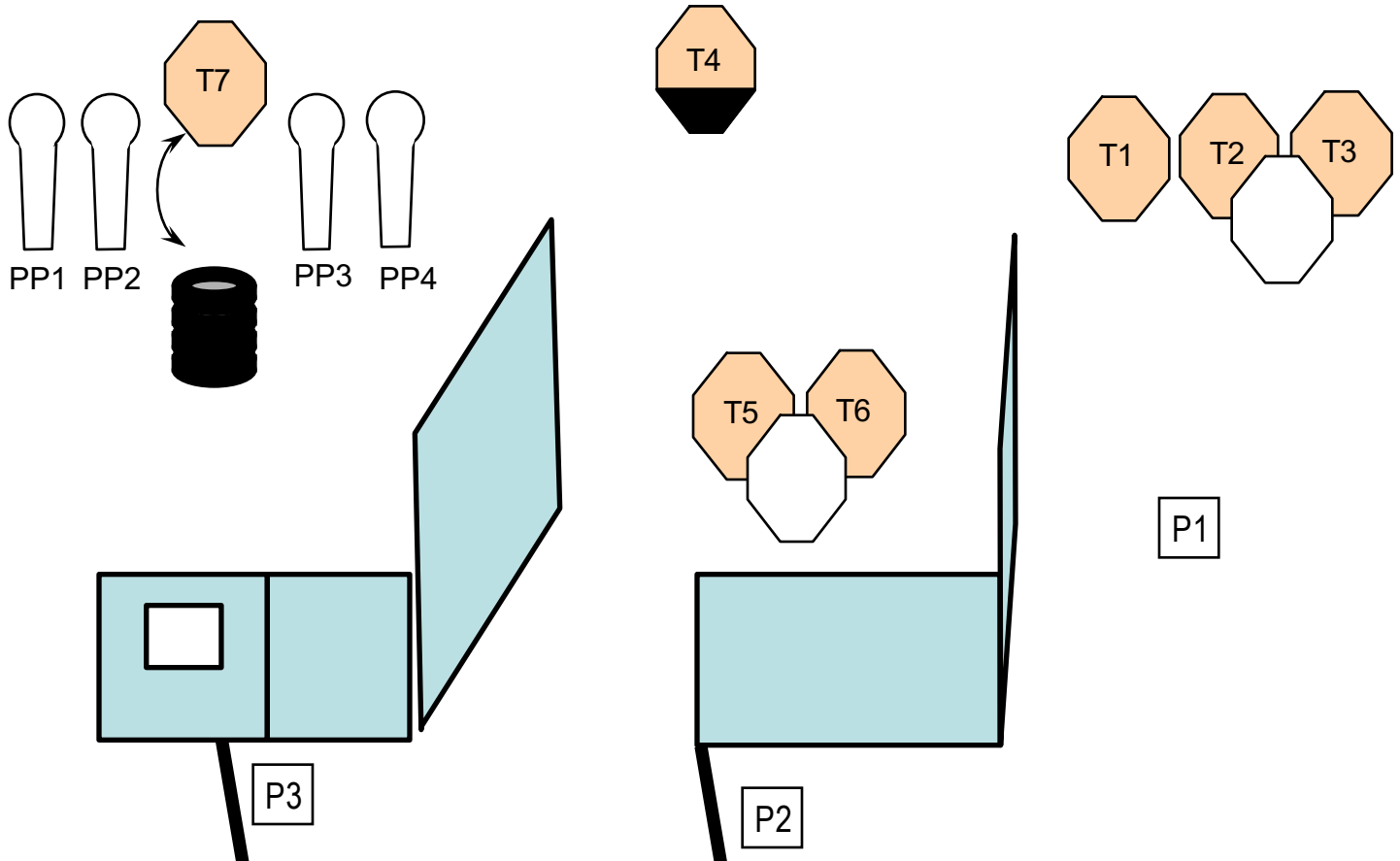


CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in relax in P1, arma nella mano debole (low Ready) cartuccia camerata, caricatori alla massima capacità secondo divisione,

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabili, 4 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta, ferro abbatuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 5/12

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiareda fermi o in movimento T1, T2, T3 in **sequenza tattica**, in P2 dalla copertura ingaggiare T4, T5, T6, andare in P3 e ingaggiare PP1, PP2 che scopre T7 (rimane visibile), PP3, PP4.

Solo da P1 **con la mano debole**, P2, P3 due mani.



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1, arma sul tavolo senza caricatore, un caricatore sul tavolo e i restanti in buffetteria alla massima capacità secondo divisione,

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare in P2 priorità tattica dal varco (inferiore a 40 cm x lato) T1, T2. Portarsi in P3 e ingaggiare T3, T4, PP1. Da P4 con almeno un ginocchio a terra ingaggiare T5, T6, T7. Infine da P5 ingaggiare in copertura PP2, T8, T9. P1 e P2 sono interscambiabili.

STRINGS: 1
SCORING: 20 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 9 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta, ferro abbattuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 5/12

