



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 1



## S.O.: FERRE' - RUSSO

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

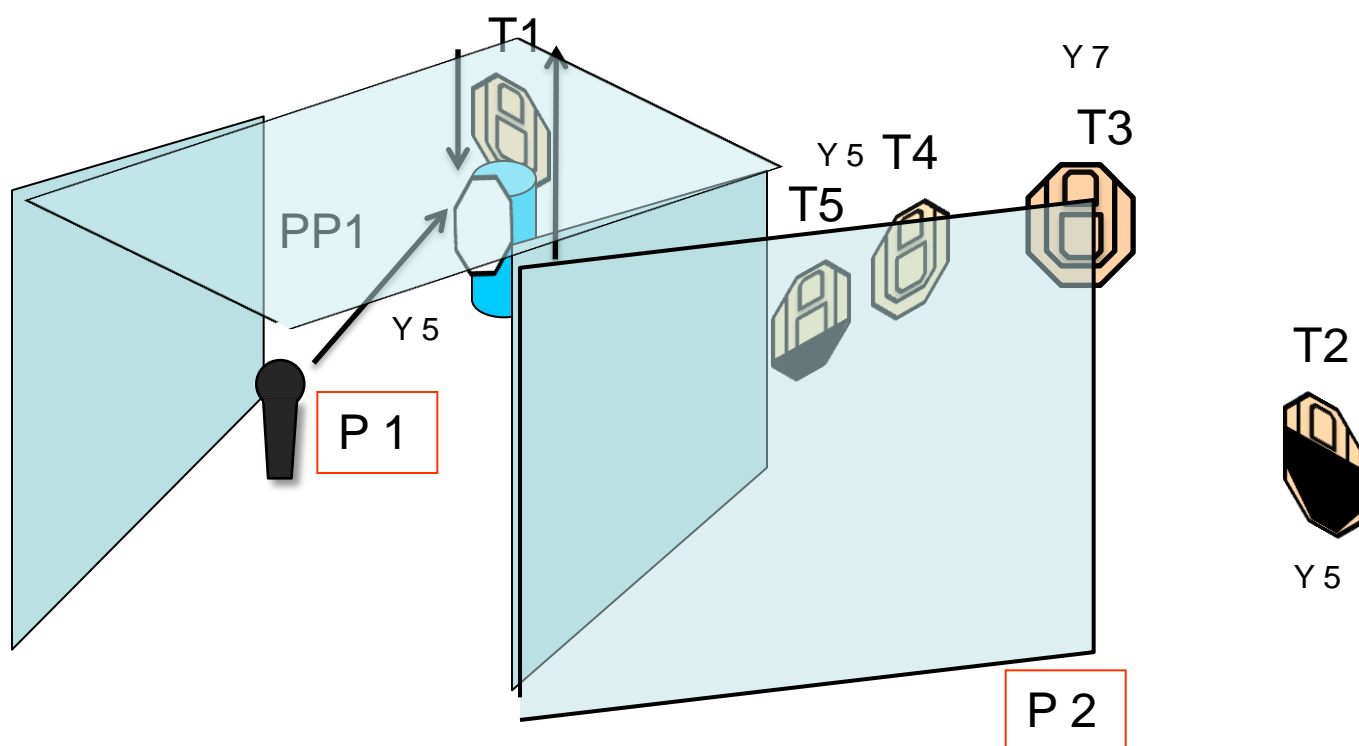
IN P1 (NEL TUNNEL) ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO  
CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ PER DIVISIONE.

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO ABBATTERE (mano o piede) PRIMA IL  
FERRO PP1 (CHE ATTIVA L'UP AND DOWN CHE SCOMPARE),  
POI ARRETRANDO ESTRARRE ED INGAGGIARE T1 CON 3  
COLPI. POI VI PORTARE IN P2 ED IN MOVIMENTO INGAGGIARE  
T2 APPENA VISIBILE. UNA VOLTA IN P2 INGAGGIATE LE  
RESTANTI SAGOME IN PRIORITA. ATTENZIONE TUTTE LE  
SAGOME VANNO INGAGGIATE CON 3 COLPI MINIMI.

ATT.NE IN P1 VA' RISPETTATA LA SEQUENZA DELLE  
OPERAZIONE DESCRITTE, DIVERSAMENTE 1 PE

<b>STRINGS:</b>	1
<b>PUNTEGGIO:</b>	15 COLPI MINIMI
<b>BERSAGLI:</b>	5 INGAGGIAB 1 NON INGAGGIAB
<b>CONTEGGIO:</b>	MIGLIORI 3 PER BERSAGLIO <b>ILLIMITATO</b>
<b>START-STOP:</b>	ACUSTICO – ULTIMO COLPO
<b>REGOLAMENTO :</b>	DA v.1.0B
<b>VEST:</b>	RICHIESTO



Se non si rispetta l'ordine delle operazioni in  
P1 si eroga 1 PE  
Se T2 si ingaggia da fermo si eroga 1 PE  
Cambi caricatore sempre permessi da P1 A  
P2



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 2



## S.O.: FERRE' – RUSSO

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 IN PIEDI CON LE MANI LUNGO I FIANCHI  
POSIZIONE RELAX  
ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO CARICATORI  
MAX CAPACITÀ IN BUFFETTERIA

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, INGAGGIARE T1 CON SEI  
COLPI MINIMI POI VI PORTATE IN P2 DOVE DA  
SDRAIATI AL SUOLO INGAGGIATE T2 CON 6 COLPI  
MINIMI.

CAMBI CARICATORI APPROVATI DOPIAAZIONE SIA DA  
FERMI CHE IN MOVIMENTO TRA P1 EP2

STRINGS: 1

PUNTEGGIO: 12 COLPI MINIMI

BERSAGLI: 2 INGAGGIABILI

CONTEGGIO: MIGLIORI 6 PER

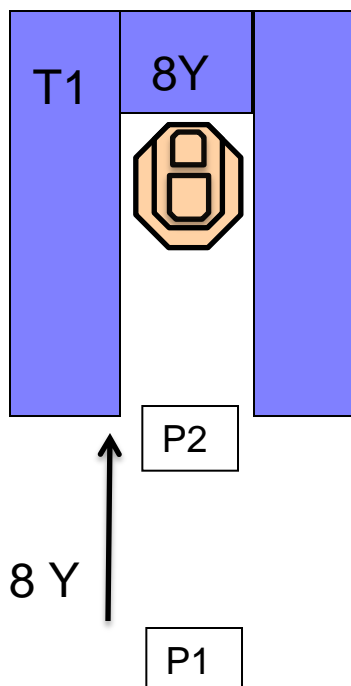
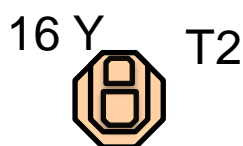
BERSAGLIO

**ILLIMITATO,**

START-STOP: ACUSTICO – ULTIMO  
COLPO

REGOLAMENTO : DA v.1.0B

VEST: RICHIESTO



In P1 Se non si rispetta il nr di colpi minimi si eroga 1 PE più eventuali miss

In P2 stessa cosa di P1

Sono autorizzati tutti i tipo di cambio caricatore sia da fermo he mentre si cammina da P1 a P2



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

"gara approvata"

Designer : Silvestri

Esercizio 3



## S.O.: CAMARRONE - CARACCILO

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

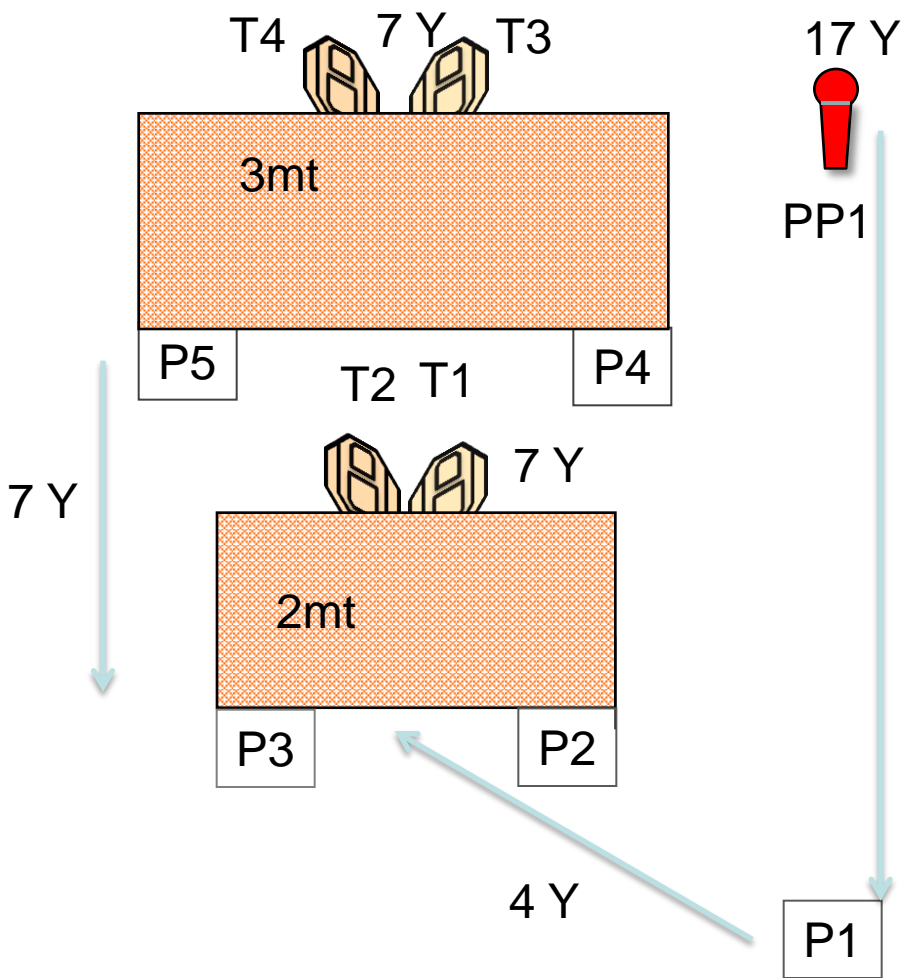
IN P1 IN PIEDI POSIZIONE DI RELAX, ARMA IN FONDINA CARICATORE INSERITO COLPO CAMERATO, GLI ALTRI CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ IN BUFFETTERIA.

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO DA FERMO IN P1 INGAGGIARE PP1 . IL RESTO DELLE CARTE VANNO INGAGGIATE DA COPERTURA QUANDO VISIBILI. LE POSIZIONI DI COVER SONO INTERCAMBIABILI. CAMBI CARICATORI CONSENTITI SOLO DIETRO LE PARATIE E NON IN AVANZAMENTO TRA P3\P5 O P2\P4.

ATTENZIONE TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON 2 COLPI MINIMI.

**STRINGS:** 1  
**PUNTEGGIO:** 9 COLPI MINIMI  
**BERSAGLI:** 4 INGAGGIABILI  
1 FERRI  
**CONTEGGIO:** MIGLIORI 2 PER BERSAGLIO  
FERRO BBATTUTO  
**ILLIMITATO**  
**START-STOP:** ACUSTICO – ULTIMO COLPO  
**REGOLAMENTO :** DA v.1.0b  
**VEST:** RICHIESTO



In P1 il ferro va ingaggiato da fermo  
Se non si abbatte una miss e mancata  
neutraliz.

Sono autorizzati tutti i tipo di cambio  
caricatore solo dietro le paratie se si fanno il  
altre posizioni 1PE



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 4



## S.O.: GIRETTI – CAVERZASI

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 SEDUTO ARMA SUL TAVOLO E SOTTO IL GIORNALE COLPO NON CAMERATO, PRIMO CARICATORE RIFORNITO AD 8 RESTO IN BUFFETTERIA ALLA MAX CAPACITÀ PER DIV.

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, RESTANDO SEDUTI CON I PIEDI CHE NON POSSONO TOCCARE IL TERRENO, OBBLIGATORIAMENTE PRIMA IMPUGNARE L'ARMA E SOLO DOPO ABBATTERE IL MANICHINO CHE ATTIVA IL BERSAGLIO FLOP UP A SCOMPARSA, INGAGGIATE QUINDI I TARGET IN PRIORITA VICINOLONTANO. ATTENZIONE TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON 1 COLPI MINIMO AD ECCEZIONE DI T1 (FLOP UP) CHE VA INGAGGIATO CON 3 COLPI MINIMI.

**STRINGS:**

1

**PUNTEGGIO:**

8 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:**

6 INGAGGIABILI

1 NON INGA.BILE

**CONTEGGIO:**

MIGLIORI 2 PER

BERSAGLIO

**ILLIMITATO**

**START-STOP:**

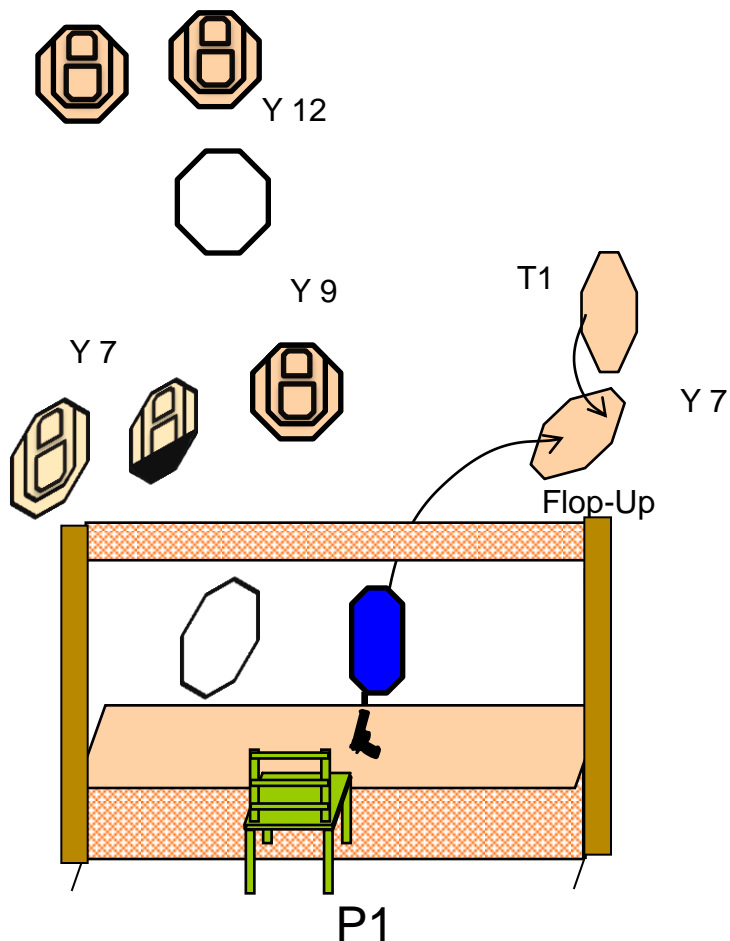
ACUSTICO –

ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B

**VEST:**

RICHIESTO



In P1 Se non si rispetta l'ordine dei movimenti descritto dal briefing 1PE

Se si sbaglia la priorità di ingaggio vicino lontano 1PE

Se si mettono i piedi a terra 1PE

Il tiratore è autorizzato a muoversi sullo sgabello per vedere meglio i target





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!



"gara approvata "

Designer : Silvestri

Esercizio 5

## S.O.: PERINO - VINCI

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 MANI CHE TENGONO SOLLEVATA LA SBARRA, GOMITI CHE TOCCANO I FIANCHI, PIEDI TRA I 2 SEGNI BIANCHI, ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO CARICATORI ALLA MASSIMA CAPACITÀ PER DIVISIONE

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO **LASCIARE** ANDARE LA SBARRA CHE ATTIVA T2, QUINDI DA FERMO INGAGGIARE T1 E T2 IN SEQUENZA TATTICA. VI SPOSTATE IN P2 ED INGAGGIATE T3 POI IN P3 INGAGGIATE LE RESTANTI SAGOME IN COPERTURA BASSA (ALMENO UN GINOCCHIO A TERRA). TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON 3 COLPI

**N.B.:** T1 E T2 SONO INTERCAMBIABILI – LA SBARRA NON VA' LANCIATA VERSO L'ALTO = 1PE

**STRINGS:** 1

**PUNTEGGIO:** 15 COLPI MASSIMI

**BERSAGLI:** 5 INGAGGIABILI

2 NON INGAGGIABILI

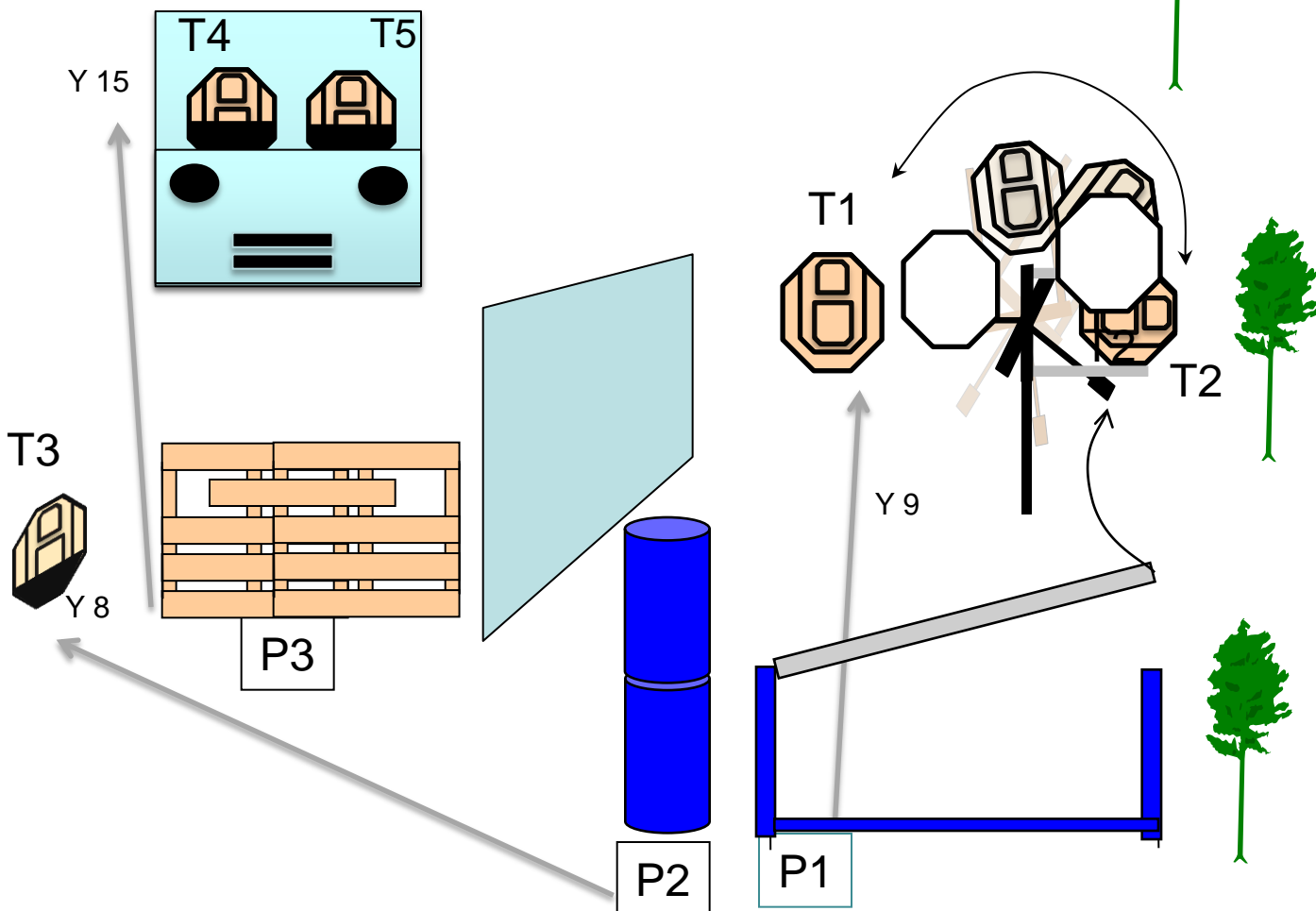
**CONTEGGIO:** MIGLIORI 3 PER BERSAGLIO

**ILLIMITATO**

**START-STOP:** ACUSTICO – ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B

**VEST:** RICHIESTO



In P1 Se non si rispetta l'ordine dei movimenti descritto dal briefing 1PE

Se si sbaglia la sequenza tattica 1PE

Cambio caricatore tra P2 e P3 NON consentito

T4 e T5 possono essere ingaggiati any order



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 6



**S.O.: PERINO -VINCI**

## CONDIZIONE DI PARTENZA:

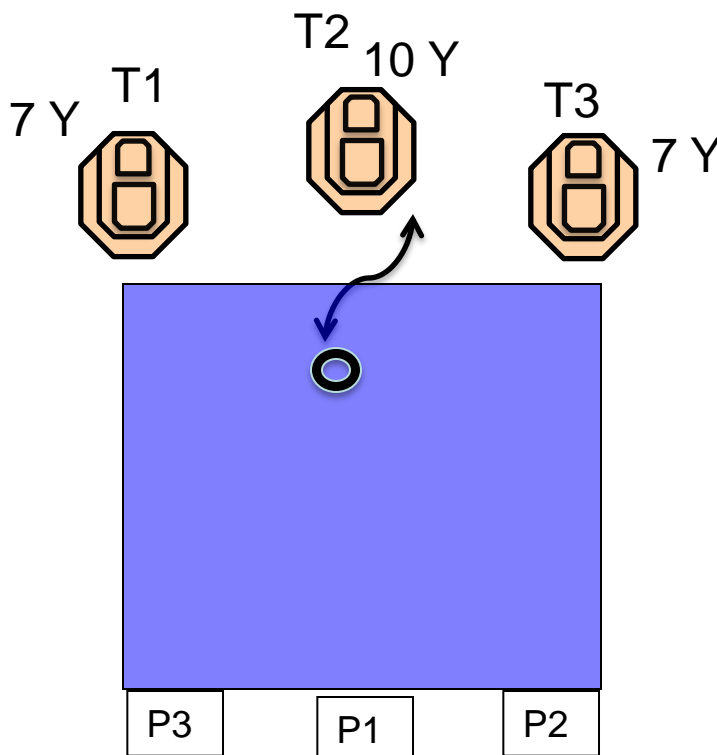
IN P1 IN PIEDI CON LE MANI LUNGO I FIANCHI POSIZIONE RELAX

ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO CARICATORI MAX CAPACITÀ IN BUFFETTERIA

## PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, A SCELTA CI SI PORTA PRIMA IN P2 O P3 E SI ATTINGONO LE CARTE IN PRIORITA' CON DUE COLPI PER CARTA PER OGNI LATO, USANDO SOLO LA MANO DESTRA DA P2 E LA SOLA MANO SINISTRA DA P3. ATTENZIONE T2 SARA' VISIBILE SOLO MENTRE SI TIENE IN TENSIONE LA CORDA POSTA IN P1. CAMBI CARICATORI APPROVATI DOPPIAAZIONE.

**STRINGS:** 1  
**PUNTEGGIO:** 12 COLPI MASSIMI  
**BERSAGLI:** 3 INGAGGIABILI  
**CONTEGGIO:** MIGLIORI 4 PER BERSAGLIO  
**LIMITATO.**  
**START-STOP:** ACUSTICO – ULTIMO COLPO  
**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B  
**VEST:** RICHIESTO



Esercizio limitato nei colpi, se si sparano colpi in piu 1PE per lato e si toglie il punteggio migliore

Se prima sparo ai target T1 e T3 e poi tiro la maniglia va bene

Il tiratore può lasciare la maniglia per il cambio.

Se durante il cambio mano e\o caricatore ci si passa la volata sul braccio = DQ



# DEFENSE360-Formazione

## NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 7



### S.O.: FATTARELLI – CUTRIGNELLI

#### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 IN PIEDI ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO, CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ.

#### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO FERMI IM P1 INGAGGIATE T1 POI SALITE SULLA SCALA ED IN MOVIMENTO PRIMA DI SCENDERNE, INGAGGIARE T2 E T3. POI UNA VOLTA GIU DALLA SCALA, INGAGGIATE I TARGET RIMANENTI IN MOVIMENTO E APPENA VISIBILI. ATTENZIONE TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON 2 COLPI MINIMI.

#### STRINGS:

1

#### PUNTEGGIO:

12 COLPI MINIMI

#### BERSAGLI:

6 INGAGGIABILI

1 NON

INGAGGIABILI

#### CONTEGGIO:

MIGLIORI 2 PER

BERSAGLIO

**ILLIMITATO**

#### START-STOP:

ACUSTICO – ULTIMO

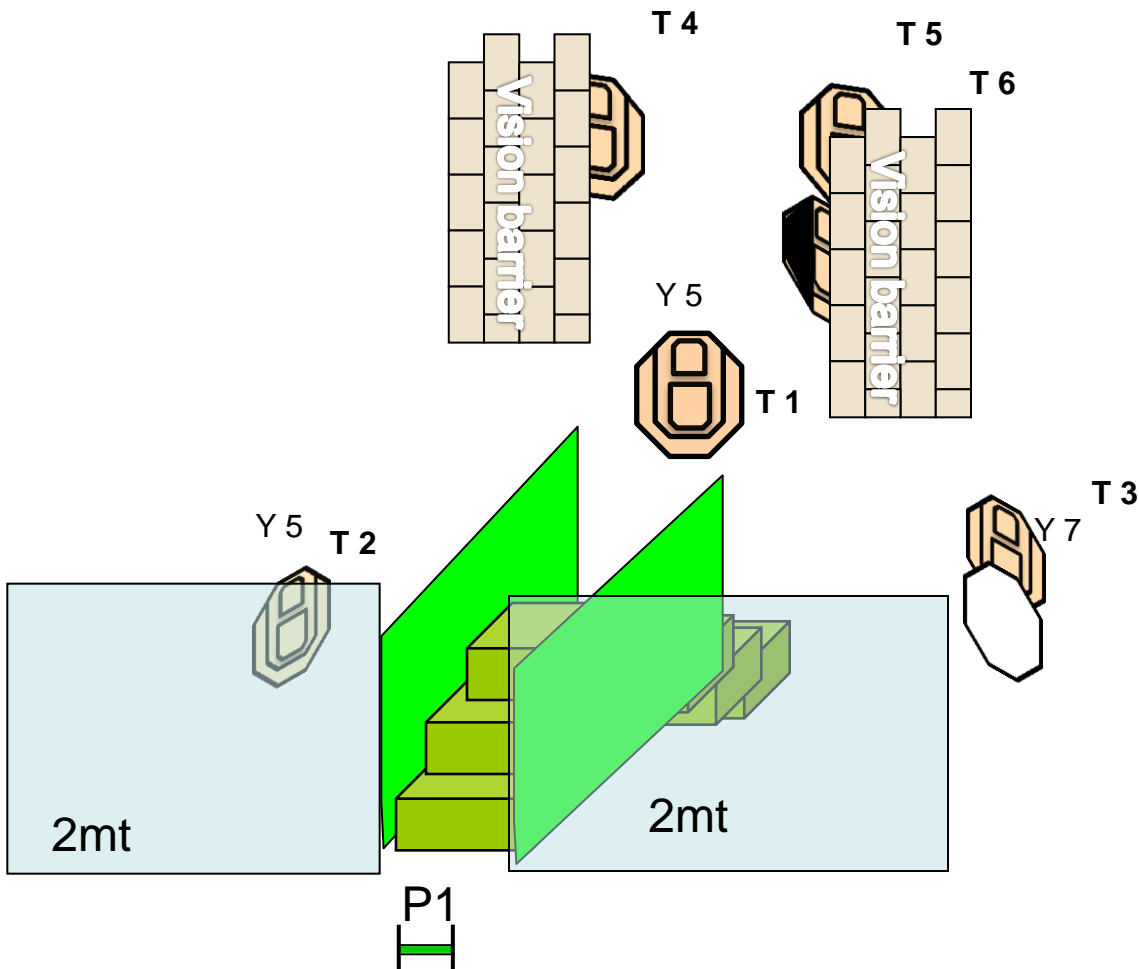
COLPO

#### REGOLAMENTO :

DA v.1.b

#### VEST:

RICHIESTO



Se T2 e T3 non si ingaggiano dalla scala ed  
in movimento 1PE

Se T2 e T3 si ingaggiano giù dalla scala 1PE  
per target ingaggiato

Il cambio puo' essere fatto solo se in  
copertura della vision barrier

PER IL CALMBIO CARICATORE ATT.NE  
REGOLA 3.6 LETT F.



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 8



## S.O.: MINONZIO – VARVELLA

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

FERMI IN P1 POSIZIONE RELAX ARMA IN FONDINA  
CARTUCCIA NON CAMERATA, CARICATORE ALLA MAX  
CAPACITA'

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, TIRATE LA MANIGLIA, PRENDETE  
COPERTURA, APRITE LA FINESTRA E INGAGGIATE T1, I 3  
FERRI E T2 IN PRIORITA' (IL TIRATORE SCEGLIE  
COPERTURA DESTRA O SINISTRA).

POI MENTRE VI PORTATE IN P2 IN MOVIMENTO  
INGAGGIATE T3 E T4 IN SEQUENZA TATTICA APPENA  
VISIBILI. TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON 2  
COLPI MINIMI. (att.ne in P1 vanno rispettate la fault line ed è  
obbligatoria la sequenza delle operazioni come da briefing  
diversamente 1 PE)

**STRINGS:** 1

**PUNTEGGIO:** 11 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:** 4 INGAGGIABILI

1 NON INGAG.BILE  
3 FERRI

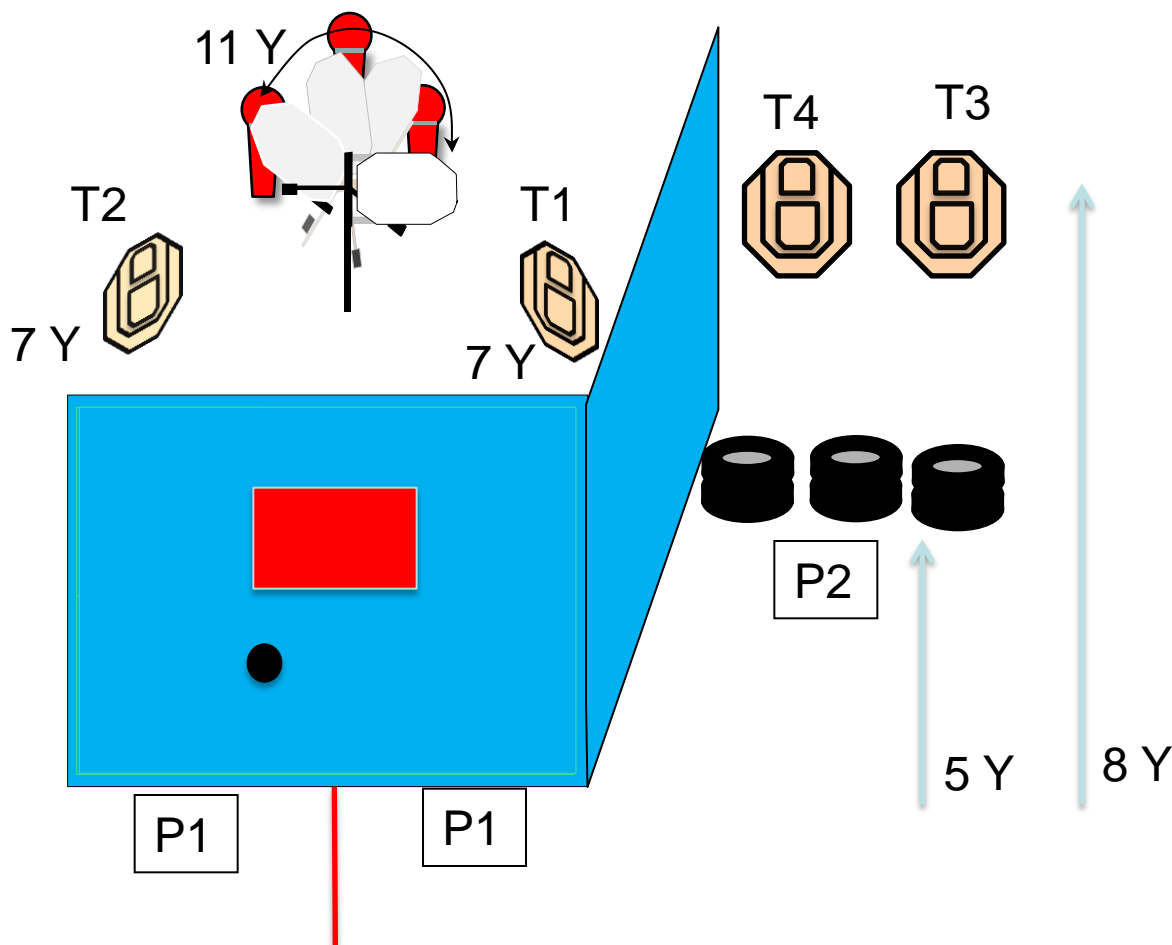
**CONTEGGIO:** MIGLIORI 2 PER  
BERSAGLIO E  
FERRO ABBATTUTO

**ILLIMITATO**

**START-STOP:** ACUSTICO –  
ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B

**VEST:** RICHIESTO



In P1 Se non si rispetta l'ordine descritto dal briefing 1PE

Se spara fuori dalla fault line 1 PE,  
indipendentemente dai nr di colpi esplosi  
Prima di ingaggiare T3 e T4 il tiratore deve  
cambio caricatore perchè è vietato farlo in  
movimento all'aperto davanti le carte





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 9



## S.O.: MINONZIO – VARVELLA

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 SEDUTO LE 2 MANI SULLA TASTIERA DEL COMPUTER POLSI CHE TOCCANO IL TAVOLO.

ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO CARICATORE INSERITO E RIFORNITO CON 9 COLPI ( 8+1). IL RESTO ALLA MAX CAPACITÀ IN BUFFETTERIA. (REVOLVER PARTENZA CON TAMBURO A 6)

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, INGAGGIARE T1 E T2 ANY ORDER CON DUE MANI E CON 4 COLPI MINIMI ED IN FINE INGAGGIARE IL FERRO . ATT.NE I TARGET POSSONO ESSERE INGAGGIATI SIA DA SEDUTO CHE DA INPIEDI . (att,ne la volata che passa sulla gamba genera la squalifica)

**STRINGS:**

1

**PUNTEGGIO:**

9 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:**

2 INGAGGIABILI 1 non INGAG ED 1 FERRO

**CONTEGGIO:**

MIGLIORI 4 PER BERSAGLIO

**ILLIMITATO,**

**START-STOP:**

ACUSTICO – ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :**

DA v.1.0B

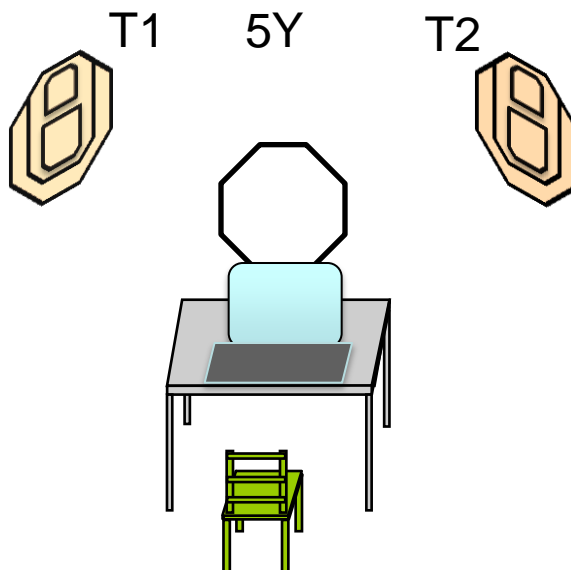
**VEST:**

NON RICHiesto



PP1

16 Y







# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!

“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio 10



## S.O.: GADDI – MELINA

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 LE 2 MANI LEGATE CON MANETTE AL CORRIMANO CENTRALE

ARMA SULLA MENSOLA CON CARICATORE INSERITO ALLA MAX CAPACITA' MA COLPO NON CAMERATO, 1 ALTRO CARICATORE ALLA MAX CAPACITÀ SEMPRE SUL TAVOLO (REVOLVER 2 LUNETTE SUL TAVOLO)

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, RIMANENDO IN COPERTURA ED IN PIEDI , INGAGGIARE T1 E T2 ANY ORDER CON DUE MANI E CON 6 COLPI MINIMI CADAUNA. CAMBI CARICATORI APPROVATI DOPPIAAZIONE, IL TAVOLINO E' VALIDO PER LA RITENZIONE NEL CAMBIO CARICATORE.

**STRINGS:**

1

**PUNTEGGIO:**

12 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:**

2 INGAGGIABILI 2  
NON INGAGGIABILI

**CONTEGGIO:**

MIGLIORI 6 PER  
BERSAGLIO

**ILLIMITATO,**

**START-STOP:**

ACUSTICO –  
ULTIMO COLPO

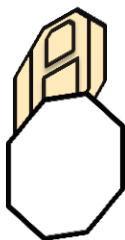
**REGOLAMENTO :**

DA v.1.0B

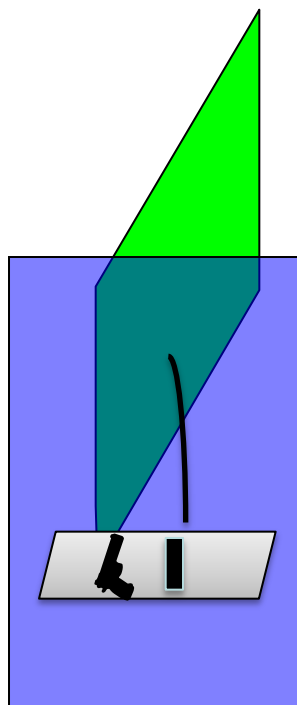
**VEST:**

NON RICHIESTO

10 Y



10 Y



P1





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY!



"gara approvata "

Designer : Silvestri

Esercizio 11

## S.O.: GADDI - MELINA

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN PIEDI MANI SUL DECESPUGLIATORE ARMA CON CARICATORE INSERITO COLPO NON CAMERATO, E TUTTI I CARICATORI CHE SI INTENDONO USARE NELLA CASSETTA SUL TAVOLO. I CARICATORI SARANNO ALLA MAX CAPACITÀ PER DIVISIONE

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO RECUPERATE L'ARMA E ANDATE PRIMA IN P1 O P2 ED INGAGGIARE LE SAGOME DALLE COPERTURE QUANDO VISIBILI. ATT.NE T3 E T4 VANNO INGAGGIATE IN AVANZAMENTO DA P2 VERSO P3. T5 E T6 SI INGAGGIANO ANY ORDER  
TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON 2 COLPI MINIMI. ATT.NE INGAGGIARE PP2 DA P3 GENERA DQ

**STRINGS:**

1

**PUNTEGGIO:**

14 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:**

6 INGAGGIABILI

2 FERRI

**CONTEGGIO:**

MIGLIORI 2 PER

BERSAGLIO

FERRI ABB.TI,

**ILLIMITATO**

**START-STOP:**

ACUSTICO -

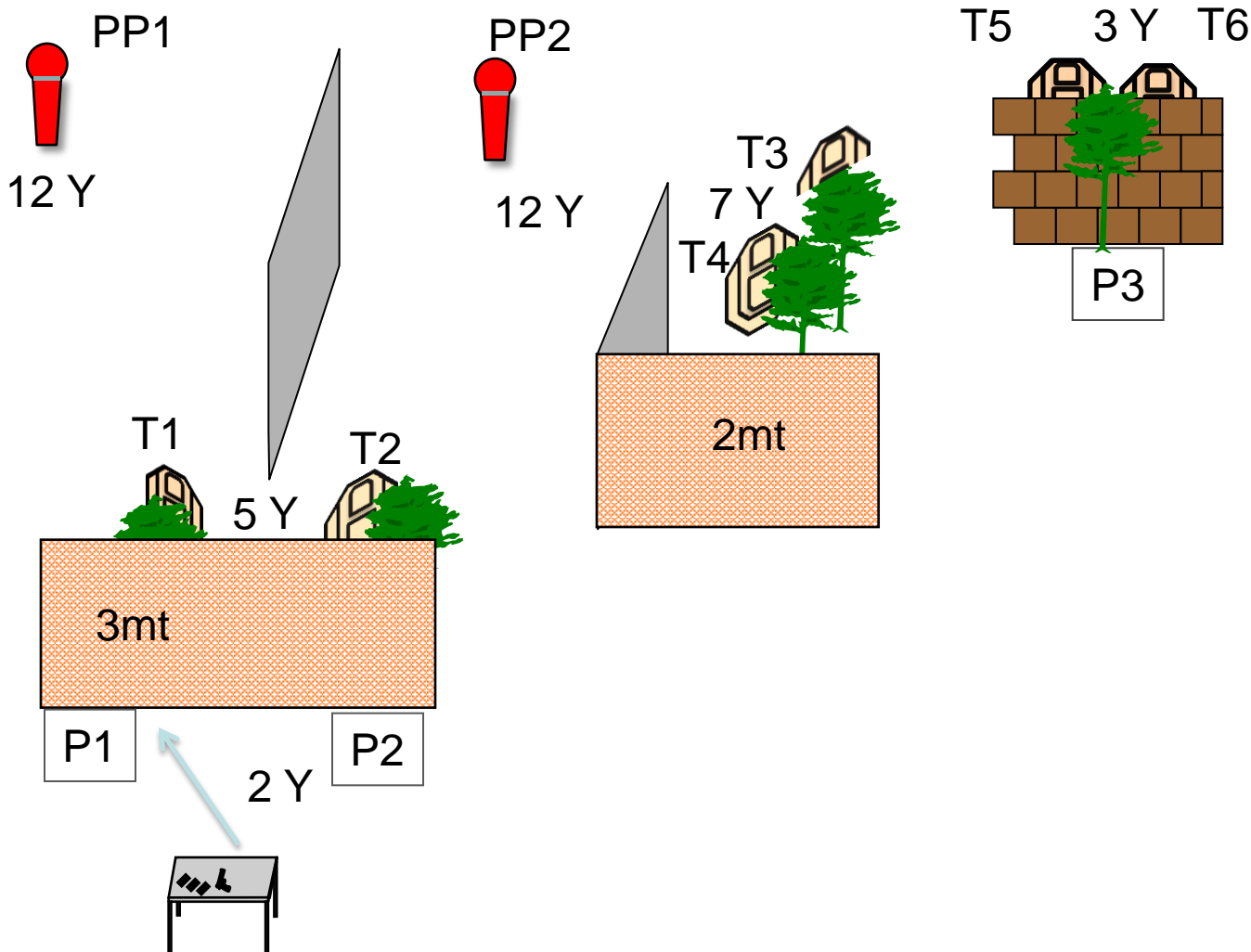
ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :**

DA v.1.0B

**VEST:**

RICHIESTO



CAMBI CARICATORI SOLO DIETRO RIPARO  
E NON TRA LE POSIZIONI DI TIRO NE IN  
AVANZAMENTO.