

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

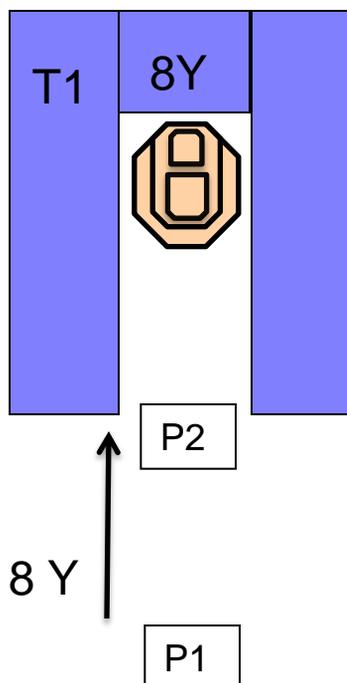
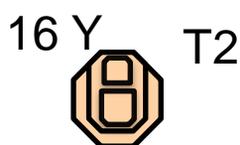
ILLIMITATO,

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:

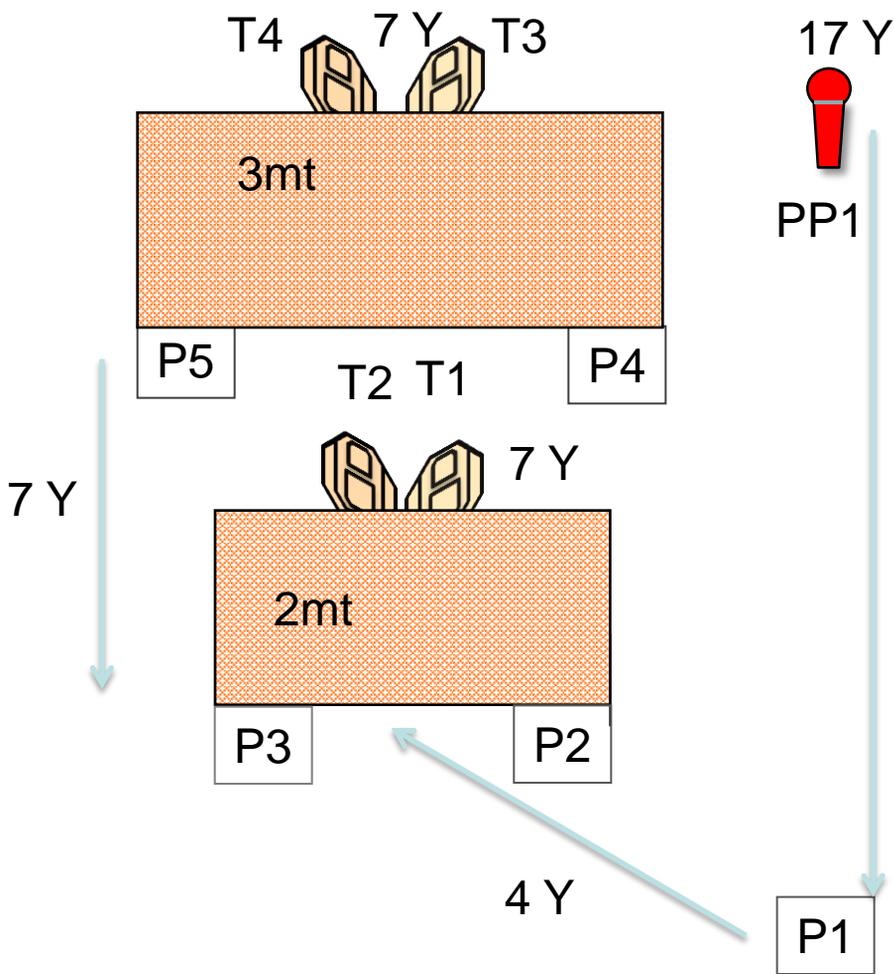
IN P1 IN PIEDI POSIZIONE DI RELAX, ARMA IN FONDINA CARICATORE INSERITO COLPO CAMERATO, GLI ALTRI CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ IN BUFFETTERIA.

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:

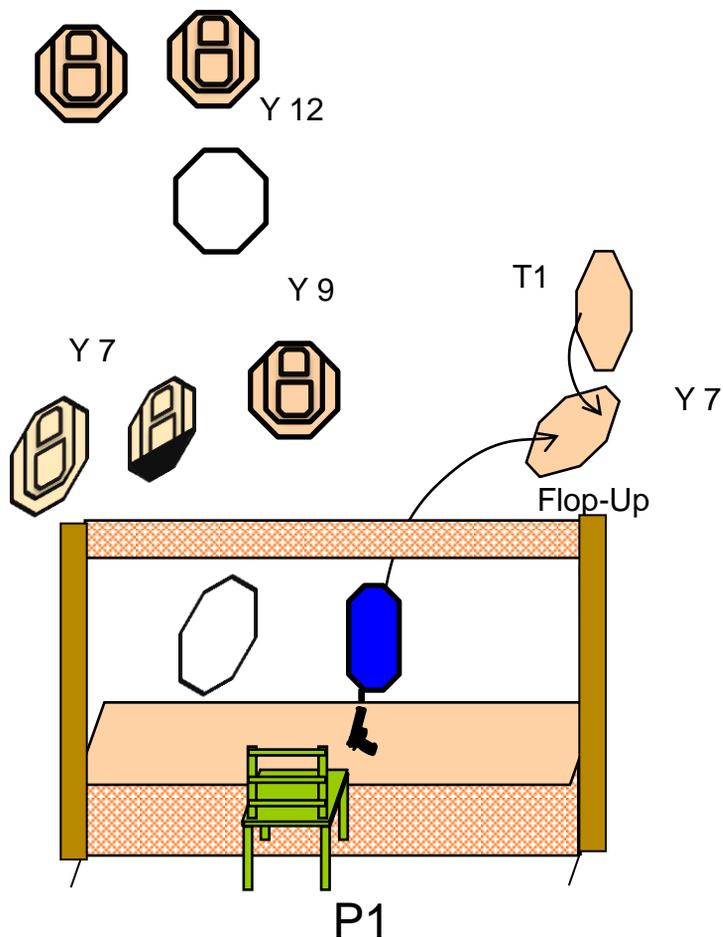
ACUSTICO –

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

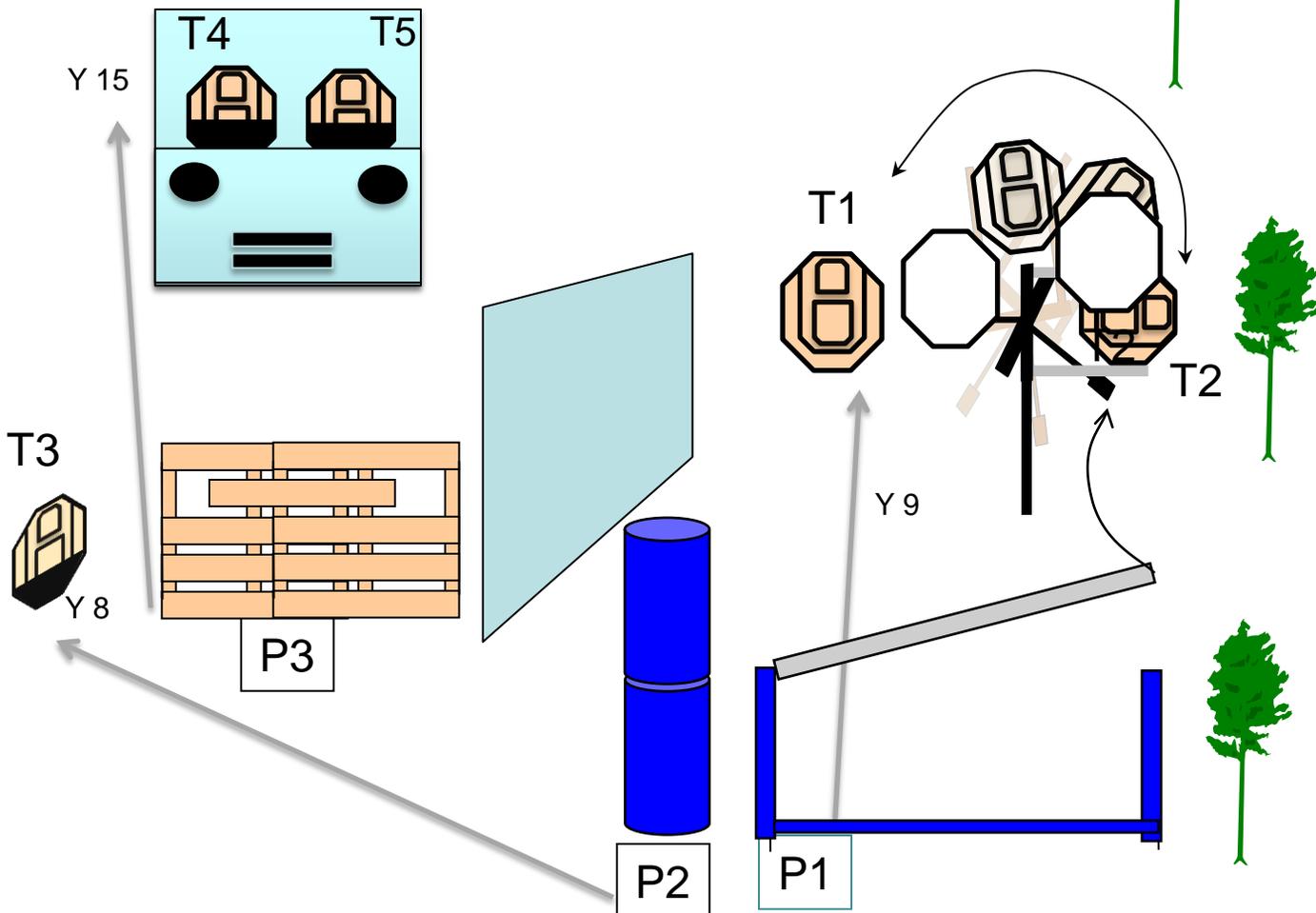
ILLIMITATO

START-STOP: ACUSTICO – ULTIMO COLPO

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

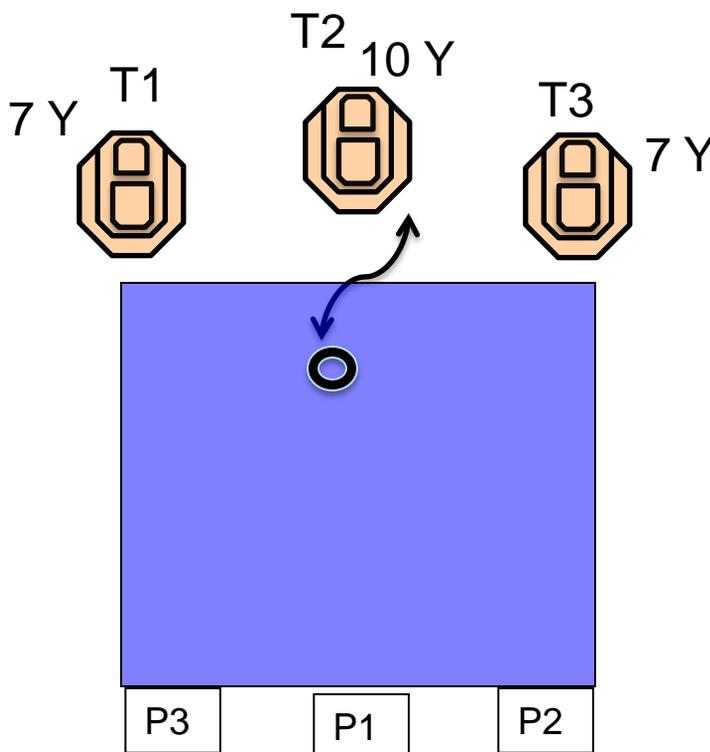
CONDIZIONE DI PARTENZA:

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 più 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

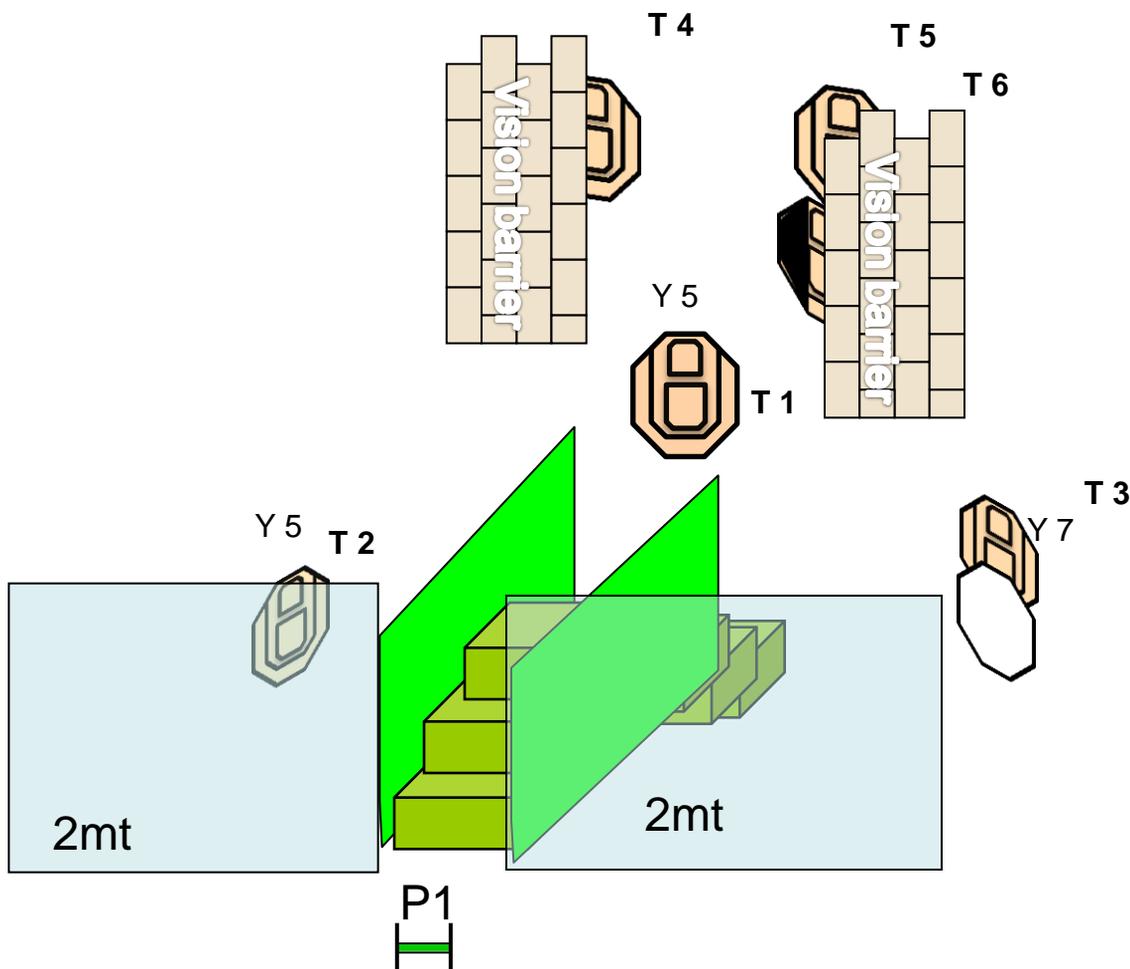
COLPO

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.

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

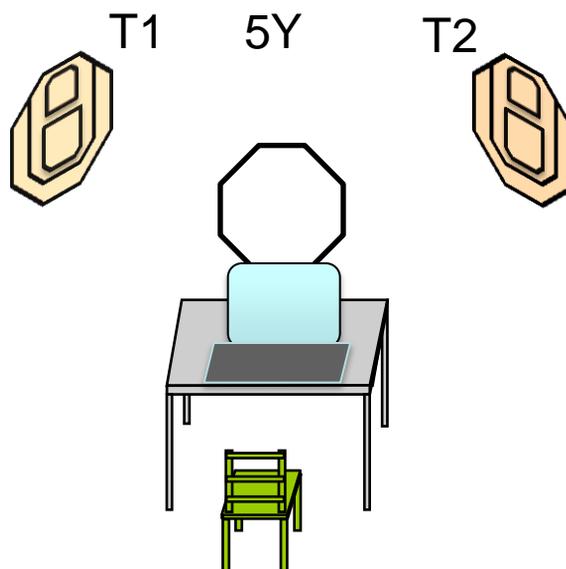
VEST:

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

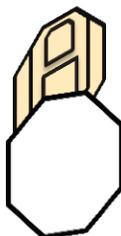
REGOLAMENTO :

DA v.1.0B

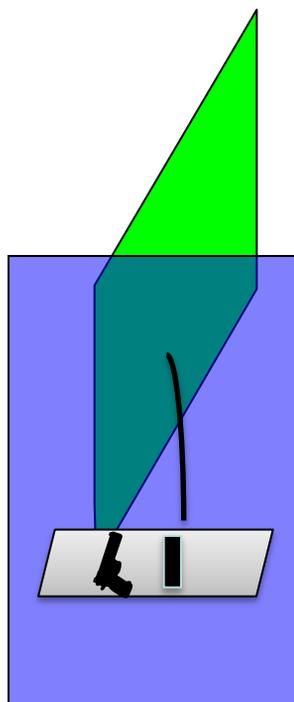
VEST:

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 -

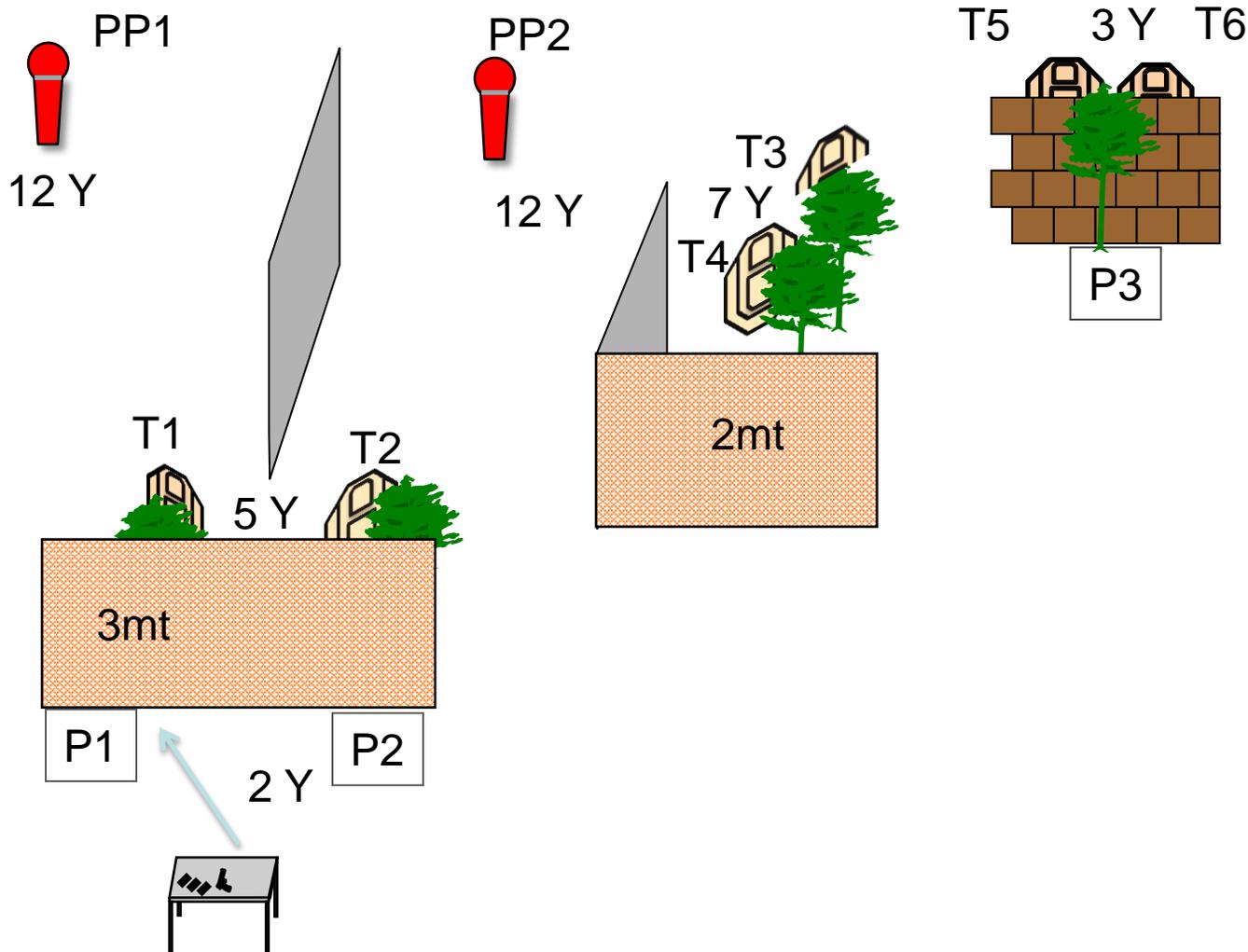
ULTIMO COLPO

REGOLAMENTO :

DA v.1.0B

VEST:

RICHIESTO



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