

Course Designer: DI COSTANZO A.



START POSITION: In P1 relax, arma carica in fondina massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico da fermo o in movimento ingaggiare T1 ,T2 e T3 poi ingaggiare in movimento T4, e T5 in P2 dalla copertura S1 e S2 , successivamente in movimento T6 ed infine da P3 sempre da copertura T7 e T8.

Il cambi si effettuano sfruttando le coperture e cmq prima di incrociare bersagli non ingaggiati. STRINGS: SCORING:

TARGETS:

ingaggiabili,2 ferri SCORED HITS:

ferri abbattuti

START-STOP:

RULES: VEST:

DISTANCE:

18 colpi min.- ILLIMITATO

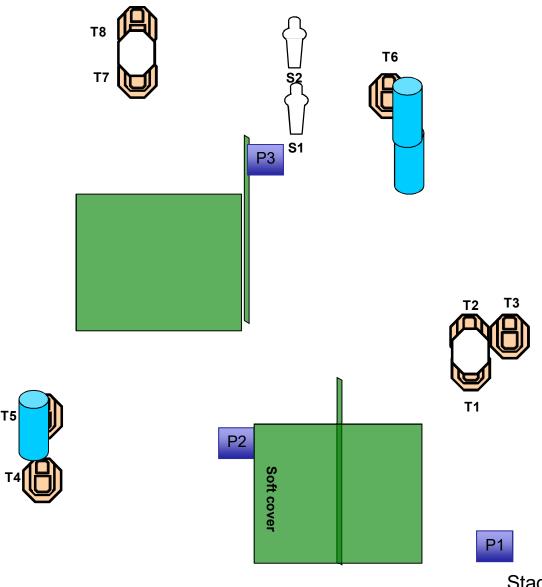
8 bersagli ingaggiabili,2 non

Migliori due colpi x sagoma,

Segnale udibile-Ultimo colpo

Regolamento DA v 1.0

Richiesto 4/12 metri





Course Designer: DI COSTANZO A.



START POSITION: In piedi in P1, relax, arma in fondina,, tutti I caricatori in buffeteria alla max capacità x divisione. **Cartuccia non camerata.**

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, da fermi ingaggiare T1,T2,S1 e S2, successivamente in movimento e in priorità T3, T4 e T5 ed infine in P2 dalla copertura T6,T7 e T8.

L'eventuale cambio si effettua in P1,e cmq prima di vedere bersagli non ingaggiati.

STRINGS: SCORING:

TARGETS:

ingaggiabili, 2 Ferri.

SCORED HITS: START-STOP:

ultimo colpo

RULES: VEST:

DISTANCE:

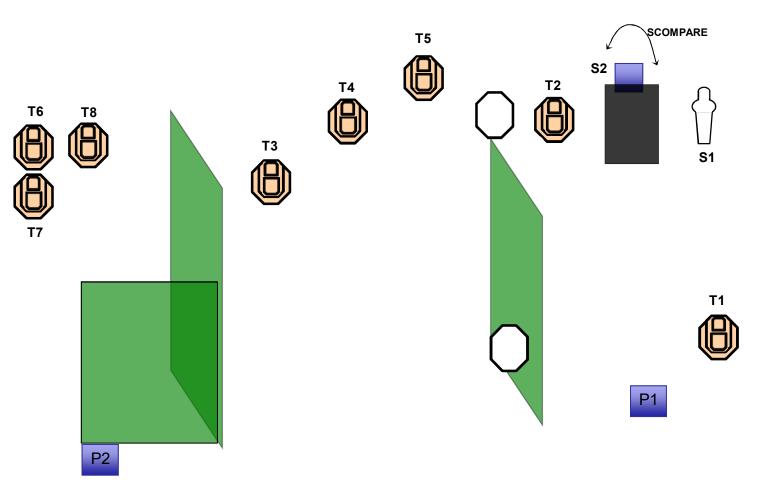
1

18 Colpi min. ILLIMITATO 8 ingaggiabili, 3 non

Migliori 2 x carta, ferri abb.ti Segnale acustico udibile –

Regolamento DA v 1.0

Richiesto 7/12 metri





Course Designer: DI COSTANZO A.



START POSITION: In P1, talloni che toccano gli apposite segni sulla F,L. Arma carica in fondina, cartuccia camerata, caricatori in buffetteria riforniti max capacitè x divisione.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico da fermi ingaggiare S1 e S2 (Sganceranno I relative bomber) portarsi in P2 e dalla copertura ingaggiare T1,T2 e T3, infine in P3 sempre dalla copertura ingaggiare T4,T5 e T6.

P2 e P3 sono interscambiabili.

STRINGS: 1

SCORING: 14 colpi min, ILLIMITATO **TARGETS:** 6 bersagli ingaggiabili, 2 non

ingaggiabili, 2 ferri

SCORED HITS:

START-STOP:

RULES: VEST:

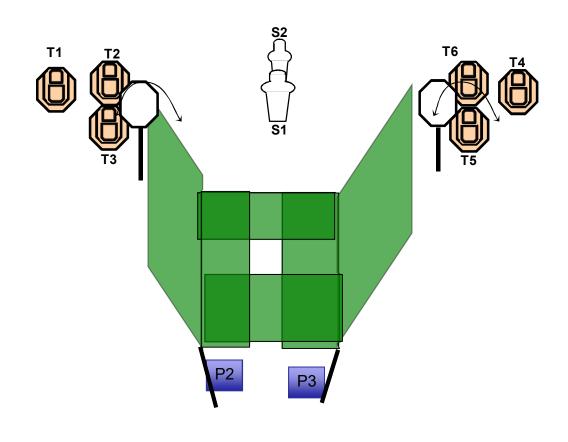
DISTANCE:

o bersagii ingaggiabili, z nor

Migliori 2 x carta, ferri abbatt. **Segnale** Udibile –Ultimo colpo

Regolamento DA v 1.0

Richiesto 10/12 MT





Course Designer: DI COSTANZO A.



START POSITION: In piedi in relax in P1 talloni che toccano gli appositi segni, arma carica in fondina, massima capacità secondo la divisione, colpo camerato.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, da fermi e in priorità tattica si ingaggiano S1,S2,S3,S4.S5 e S6 ci si sposta in P2 e dalla copertura T1,S7 e S8 infine da P3 sempre dalla copertura T2 S9 e S10,

N.B. P2 e P3 sono interscambiabili.

Non è possibile ingaggiare i ferri o carte da posizioni diverse a quanto descritte.

STRINGS: 1

SCORING: 14 colpi-ILLIMITATO

TARGETS: 10 FERRI.

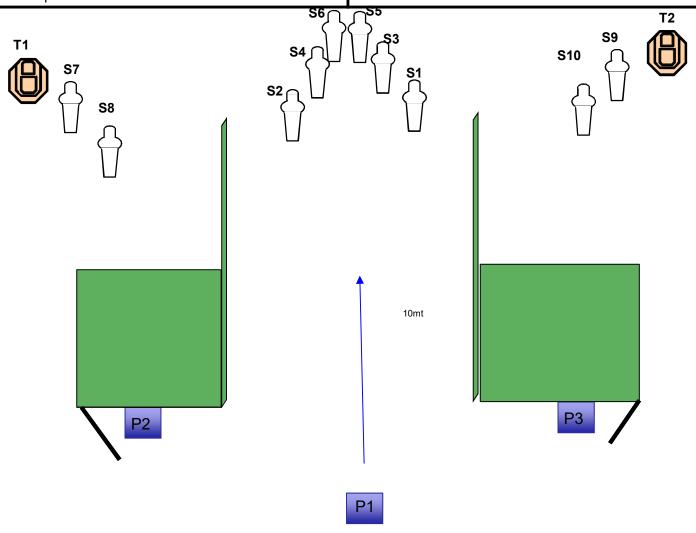
SCORED HITS: Migliori 2 colpi x carta,ferri

abb.ti

START-STOP: Segnale udibile-Ultimo colpo

RULES: Regolamento DA v 1.0

VEST: Richiesto DISTANCE: 10/12metri





Course Designer: DI COSTANZO.A



START POSITION: In P1 in piedi in relax, punte dei piedi che toccano la F.L. arma carica in fondina, colpo camerato, gli altri caricatori in buffetteria max capacità x divisione.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare da fermi le sagome in priorità da T1 a T5, spostarsi in P2 e da dietro il bidone ingaggiare le stesse sagome sempre in priorità ed infine in P3 da dietro il bidone reingaggiare in prioritàin le stesse sagome **ed infine** S1 e S2..

E' richiesto un cambio con ritenzione obbligatorio da effettuarsi da fermi

I ferri vanno ingaggiati in P3 x ultimi.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi, LIMITATO

TARGETS: 5 bersagli ingaggiabili, 1 non

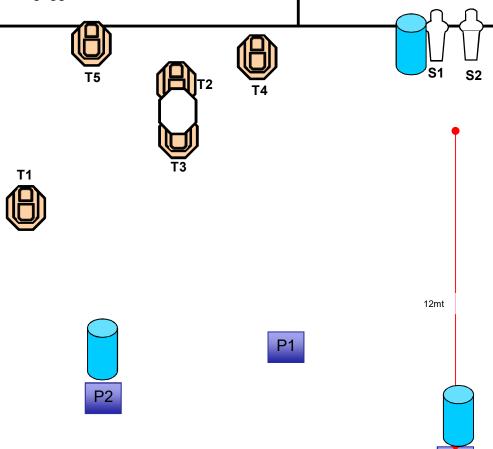
ingaggiabile,

SCORED HITS: 3 colpi x bersaglio, ferri abb.ti

START-STOP: Udibile – Ultimo colpo RULES: Regolamento DA v 1.0

VEST: Non Richiesto

DISTANCE: 7/12 mt



Stage 2



Course Designer: DI COSTANZO A.



START POSITION: In piedi in relax le punte dei piedi che toccano gli appositi segni,, arma carica in fondina, colpo camerato, gli altri caricatori in buffetteria riforniti alla max capacità x divisione.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico arretrando o da fermi ingaggiare T1 con 3 colpi al box basso e1 colpo (interscambiabile) .In P2 dalla copertura T2,T3 e T4 ,spostarsi in P3 ed ingaggare T6 e T7, poi in P4 in **sequenza tatticaT8 e T9.**

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, ILLIMITATO

TARGETS: 9 bersagli ingaggiabili, 1 nn

ingaggiabili.

SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Udibile - ultimo colpo
RULES: Regolamento DA v 1.0

VEST: Richiesto
DISTANCE: 4-10 metri

