



# FINALE TROFEO APULIA

MONTE PIZZUTO

STAGE 1 - 8



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in P1 con talloni sugli apposite segni, arma scarica sul bidone, caricatori in buffeteria alla massima capacità preveista dalla propria divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale prendere l'arma e ingaggiare le sagome come visibili.

T1 e T5 con almeno 3 colpi.

P1 e P2 sono interscambiabili.

**Se il tiratore nell'esecuzione del primo esercizio parte in P1, nell'esecuzione del secondo esercizio partirà obbligatoriamente da P2 e viceversa**

**STRINGS:** Unica String

**SCORING:** 12 colpi illimitato

**TARGETS:** 5 carte ingaggiabili e 2 non ingaggiabili

**SCORED HITS:** Migliori 2/3 per carta

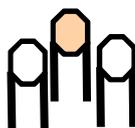
**START-STOP:** Udibile e Ultimo Colpo

**RULES:** Regolamento 3.0 A

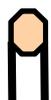
**VEST:** Obbligatorio. Vietato per PCW

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**

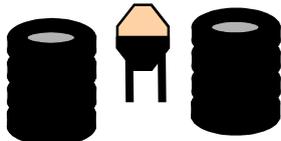
T3



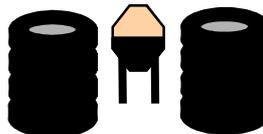
T1



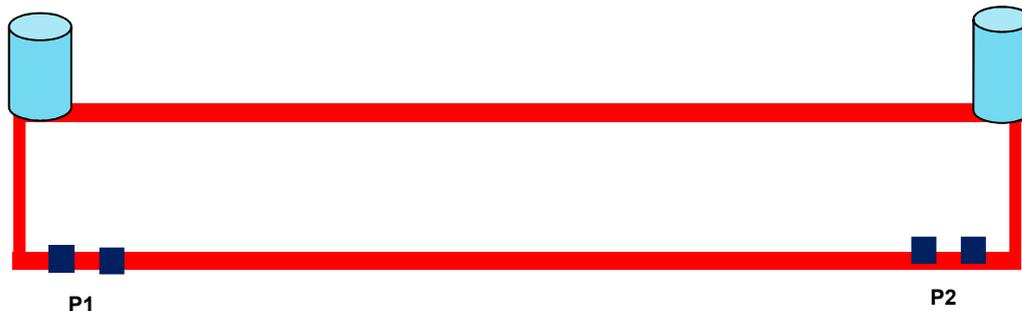
T2



T4



T5





# FINALE TROFEO APULIA

## MONTE PIZZUTO

### STAGE 2

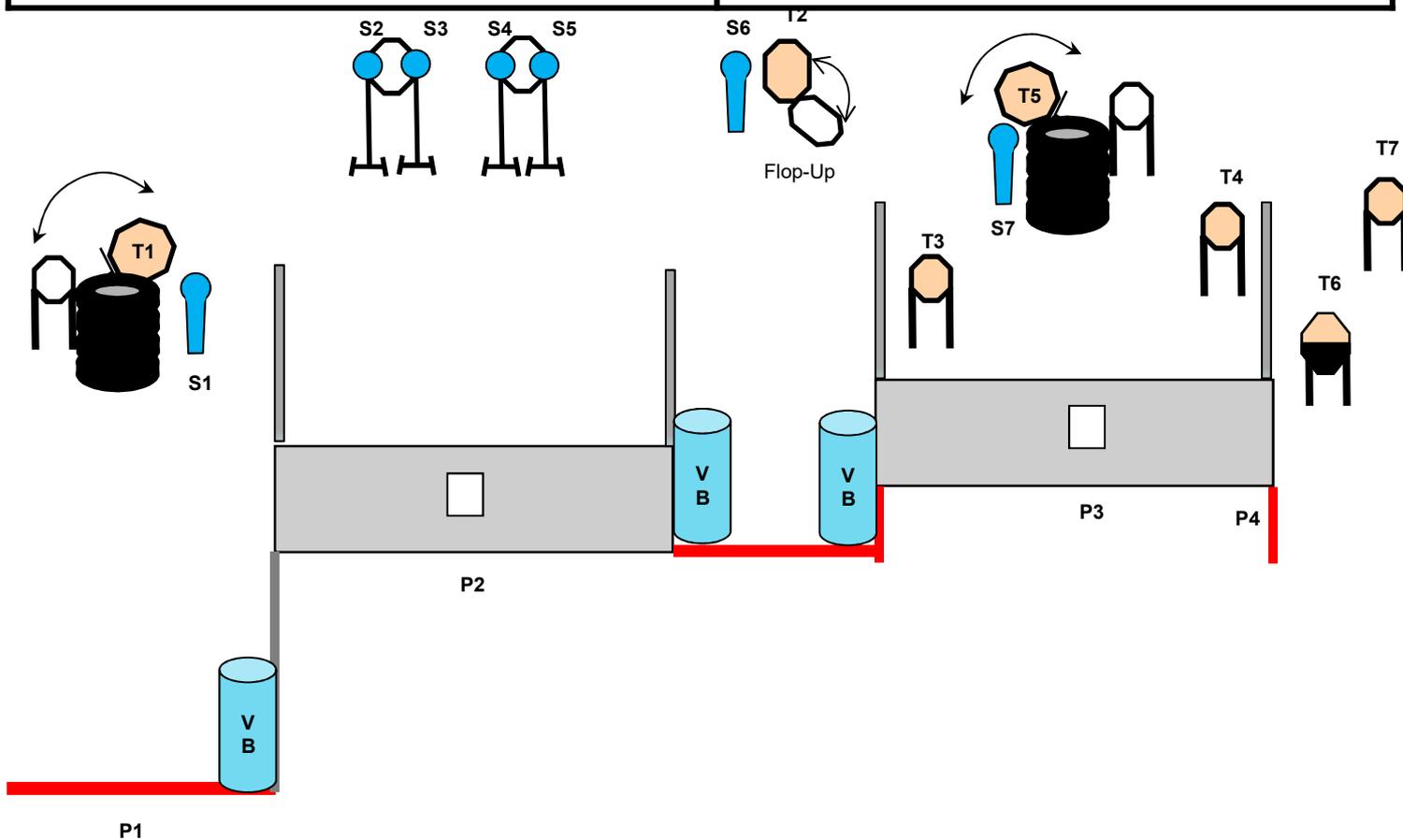


**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in relax in P1.  
Arma in fondina con colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacità prevista dalla propria divisione.  
PCW partenza in Low Ready

**STRINGS:** Unica String  
**SCORING:** 23 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 6 DA, 5 non ingaggiabili, 7 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2/3 per carta, Ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento 3.0 A  
**VEST:** Obbligatorio, vietato per PCW

**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare S1 che attiva T1 (resta visibile) da ingaggiare con almeno 3 colpi. Da P2 ingaggiare da S2 a S5. Spostandosi verso P3, e interagendo con la vision barrier, ingaggiare S6 che attiva T2 (non resta visibile), Da P3 ingaggiare in priorità T3, T4, S7 e T5 (resta visibile) da ingaggiare con almeno 3 colpi. Da P4 ingaggiare T6 e T7.  
P1 e P4 sono intercambiabili.  
Vale la regola 3.6 lettera G

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**





# FINALE TROFEO APULIA

## MONTE PIZZUTO

### STAGE 3



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in relax in P1. Arma in fondina e colpo non camerato. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacità prevista dalla propria divisione. PCW partenza in Low Ready

**PROCEDURA:** Al segnale acustico portarsi in P2 e ingaggiare in sequenza tattica T1 e T2. Portarsi in P2 e ingaggiare T3 e T4. Spostandosi in P4, e interagendo con la vision barrier, ingaggiare in free style T5 e T6. In P4 dalla finestra (inferiore ai 40 cm) ingaggiare, in priorità, T7, T8 e T9. Portarsi in P5 e ingaggiare PP1 che sgancia S1 e S2.

**ATTENZIONE:** Vale la regola 3.6 lettera G, P4 e P5 sono intercambiabili

**STRINGS:** Unica String

**SCORING:** 21 colpi minimi, Illimitato

**TARGETS:** 9 carte ingaggiabili e 3 ferri

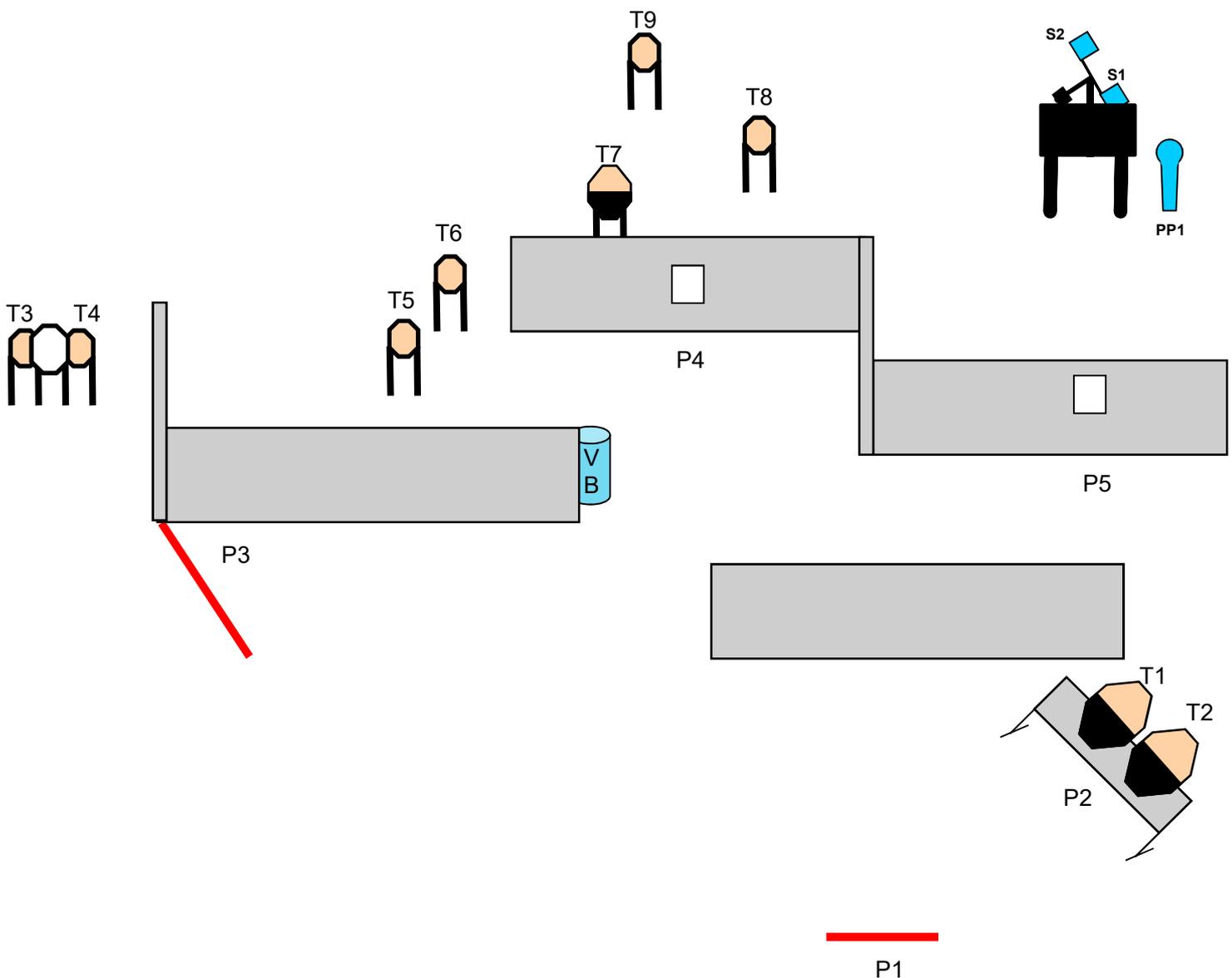
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbattuti

**START-STOP:** Udibile e Ultimo Colpo

**RULES:** Regolamento 3.0 A

**VEST:** Obbligatorio, vietato per PCW

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**





# FINALE TROFEO APULIA

## MONTE PIZZUTO

### STAGE 4



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in relax in P1. Arma in fondina con colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacità prevista dalla propria divisione.  
PCW partenza in Low Ready

**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare dalla copertura T1 e PP1. Interagendo con la Vision Barrier ingaggiare T2, T3 e T4 in free style. Dalla finestra in P2 (inferiore ai 40 cm) ingaggiare PP2 che sgancia T5 e T6. Da P3, attraverso la finestra inferiore ai 40 cm, ingaggiare T7 e T8. Da P4, e in copertura, ingaggiare T9 e T10.

**STRINGS:** Unica String

**SCORING:** 22 colpi minimi, Illimitato

**TARGETS:** 10 carte ingaggiabili, 3 non ingaggiabili e 2 ferri

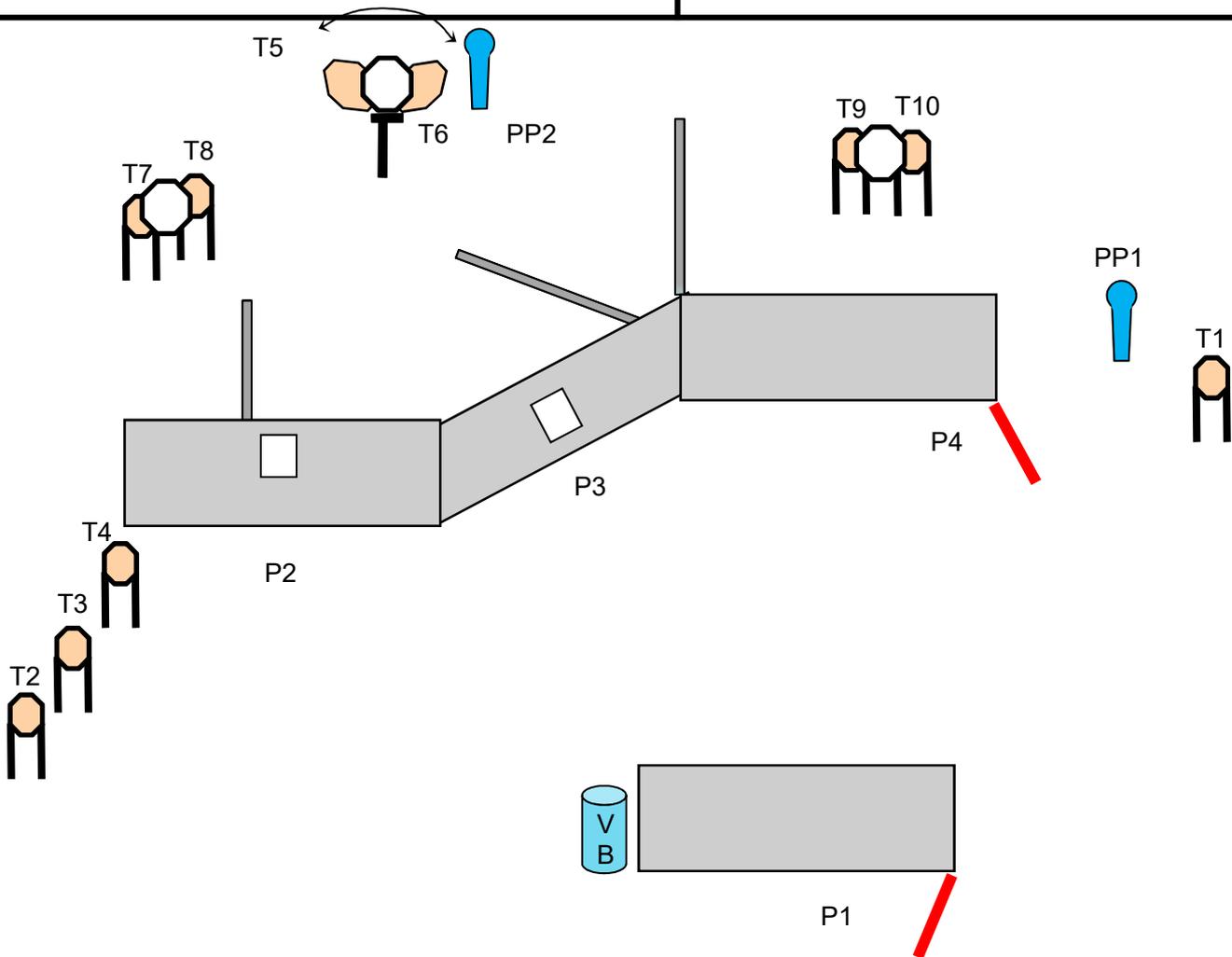
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbattuti

**START-STOP:** Udibile e Ultimo Colpo

**RULES:** Regolamento 3.0 A

**VEST:** Obbligatorio, vietato per PCW

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**





# FINALE TROFEO APULIA

## MONTE PIZZUTO

### STAGE 5

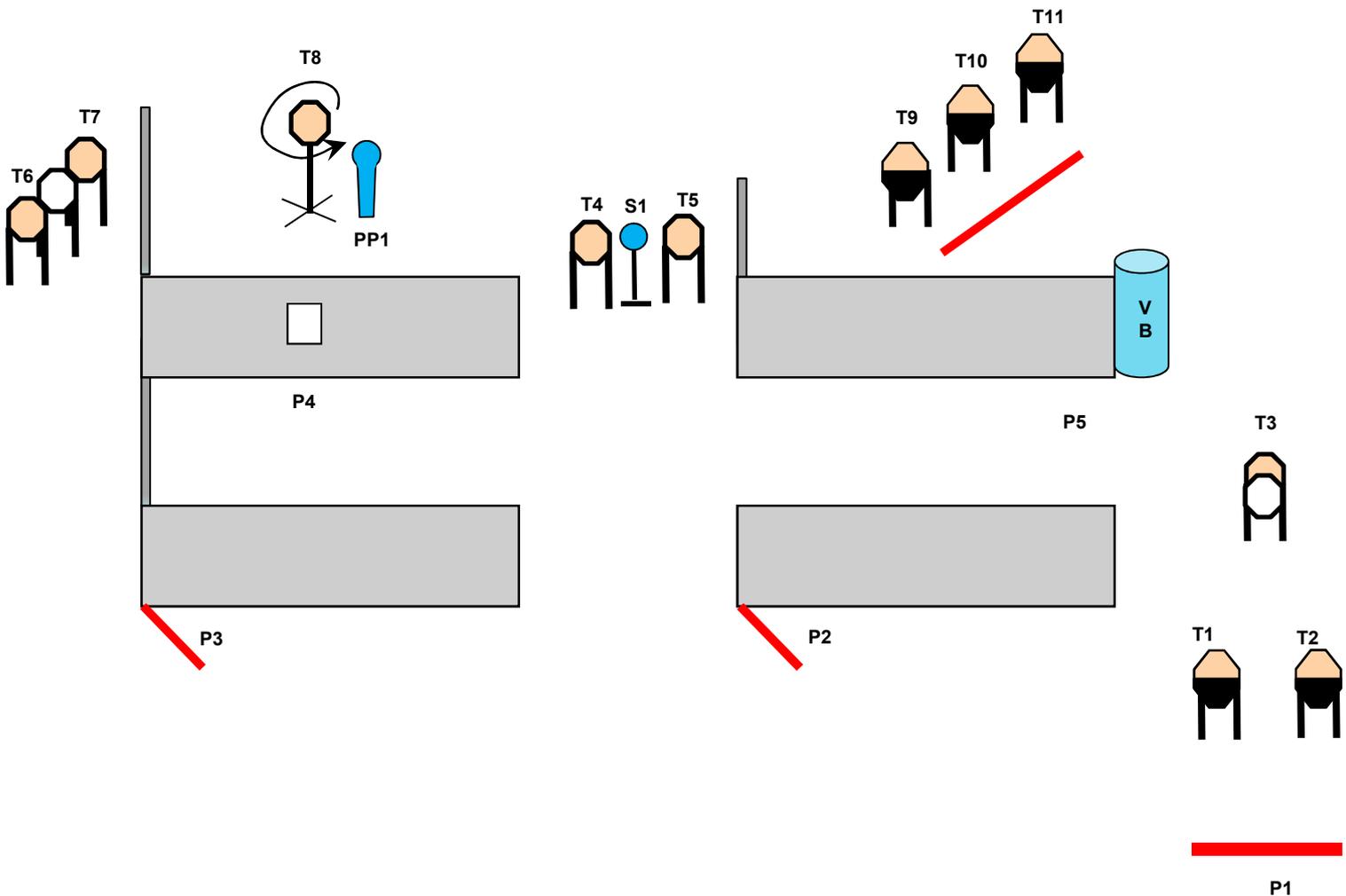


**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in relax in P1.  
Arma vuota in fondina. Tutti i caricatori in buffeteria alla massima capacità prevista dalla propria divisione.  
PCW partenza in Low Ready

**PROCEDURA:** Al segnale acustico Ingaggiare in sequenza tattica T1 e T2 e in priorità tattica T3. Postarsi in P2 e ingaggiare T4, S1 e T5. Da P3 ingaggiare in priorità T6 e T7. Da P4 (inferiore ai 40 cm) ingaggiare PP1 che attiva T8 (scompare). Portarsi in P5 e interagendo con la Vision Barrier, ingaggiare T8, T9 e T10 in sequenza tattica.

**STRINGS:** Unica String  
**SCORING:** 24 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 11 DA, 2 non ingaggiabili, 2 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento 3.0 A  
**VEST:** Obbligatorio, vietato per PCW

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**





# FINALE TROFEO APULIA

## MONTE PIZZUTO

### STAGE 6



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in relax in P1 con arma sul tavolo con caricatore inserito e cartuccia non camerata. Il caricatore inserito nell'arma deve contenere 6 cartucce. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacità preveista dalla propria divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare T1, T2 e T3. Portarsi in P2 e ingaggiare S1 che attiva T4, T5 (restano visibili), da P3 S1 e S2.  
Tutte le postazioni sono intercambiabili

**STRINGS:** Unica String

**SCORING:** 13 colpi illimitato

**TARGETS:** 5 carte ingaggiabili, 4 carte non ingaggiabili, 3 ferri

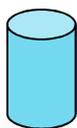
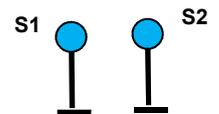
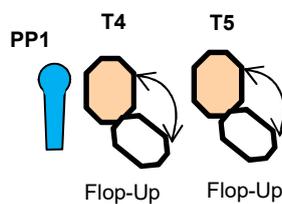
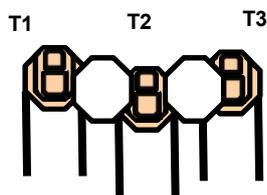
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbattuti

**START-STOP:** Udibile e Ultimo Colpo

**RULES:** Regolamento Vigente 3.0 A

**VEST:** Obbligatorio, vietato per PCW

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**



P1



P2



P3



# FINALE TROFEO APULIA

## MONTE PIZZUTO

### STAGE 7



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in relax all'interno del Box di partenza, arma scarica in fondina, caricatore non inserito. I caricatori in buffeteria alla massima capacità preveista dalla propria divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico dall'interno del box ingaggiare esclusivamente i ferri di riferimento (es.: P1 – S1, S2, S3 - P2 S4, S5, S6, S7 ecc.).  
I cambi sono consentiti solo all'interno dei box.  
Tutte le posizioni sono intercambiabili

**STRINGS:** Unica String

**SCORING:** 13 colpi illimitato

**TARGETS:** 13 ferri

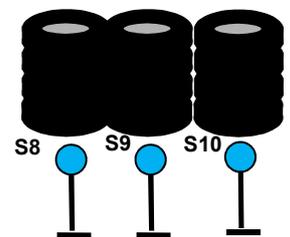
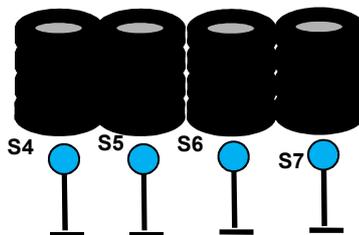
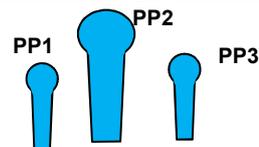
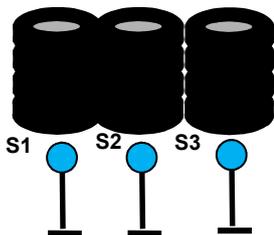
**SCORED HITS:** Ferri abbattuti

**START-STOP:** Udibile e Ultimo Colpo

**RULES:** Regolamento Vigente 3.0 A

**VEST:** : Obbligatorio, vietato per PCW

**I tiratori hanno a disposizione max 3 minuti per provare lo stage**



P2

P3

P1

P4