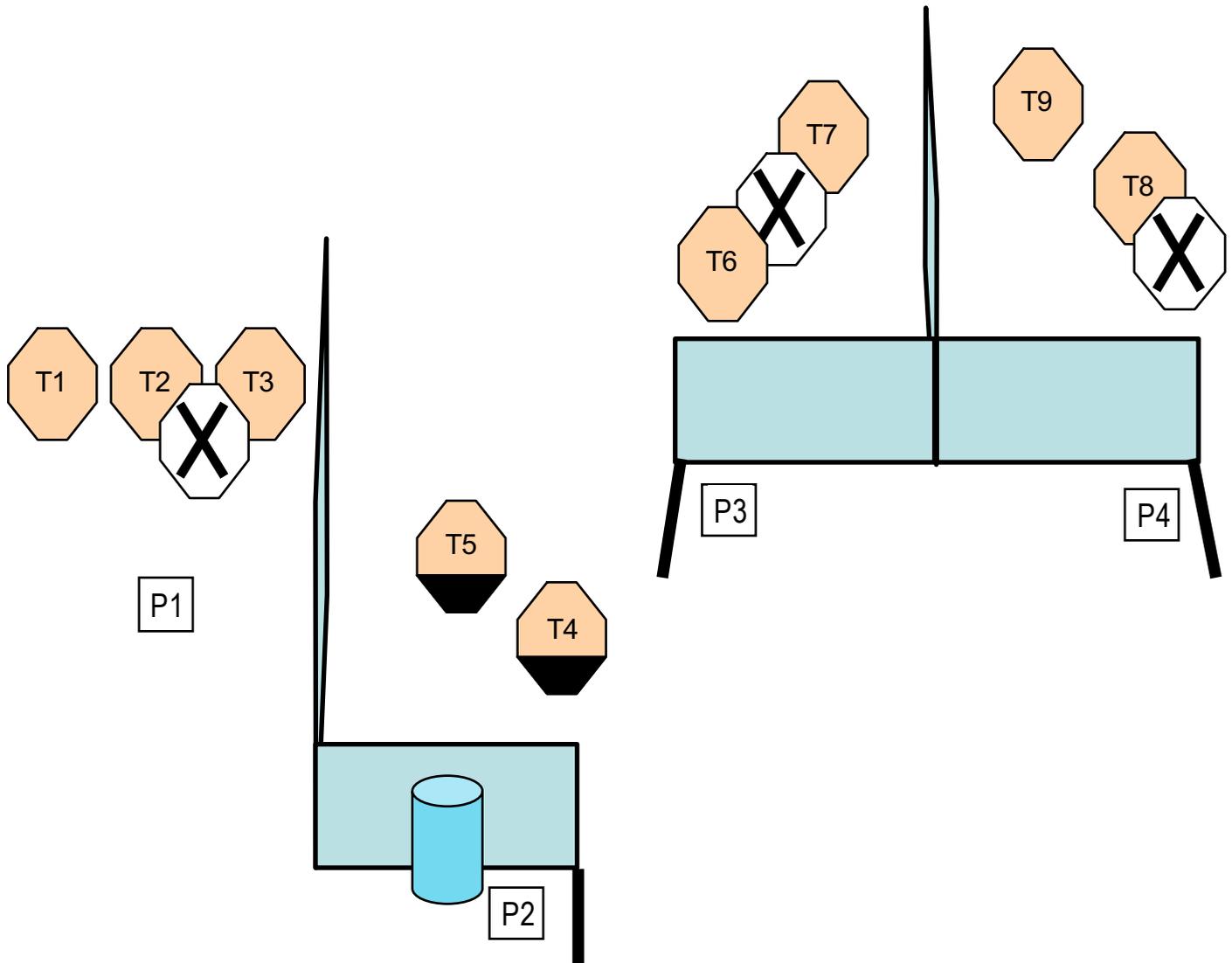


CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1, valigia mantenuta nella mano debole, cartuccia camerata,caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico indietreggiando ingaggiare con la sola mano forte T1, T2 e T3 in sequenza tattica, spostarsi in P2, lasciare la valigia sul bidone (senza farla cadere) e ingaggiare T4 e T5, portarsi in P3 e ingaggiare T6 e T7 infine andare in P4 e ingaggiare T8 e T9.
Il NON recupero della borsa caduta comporta una PE.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 9 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabile.
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta.
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0b
VEST: Richiesto
DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila



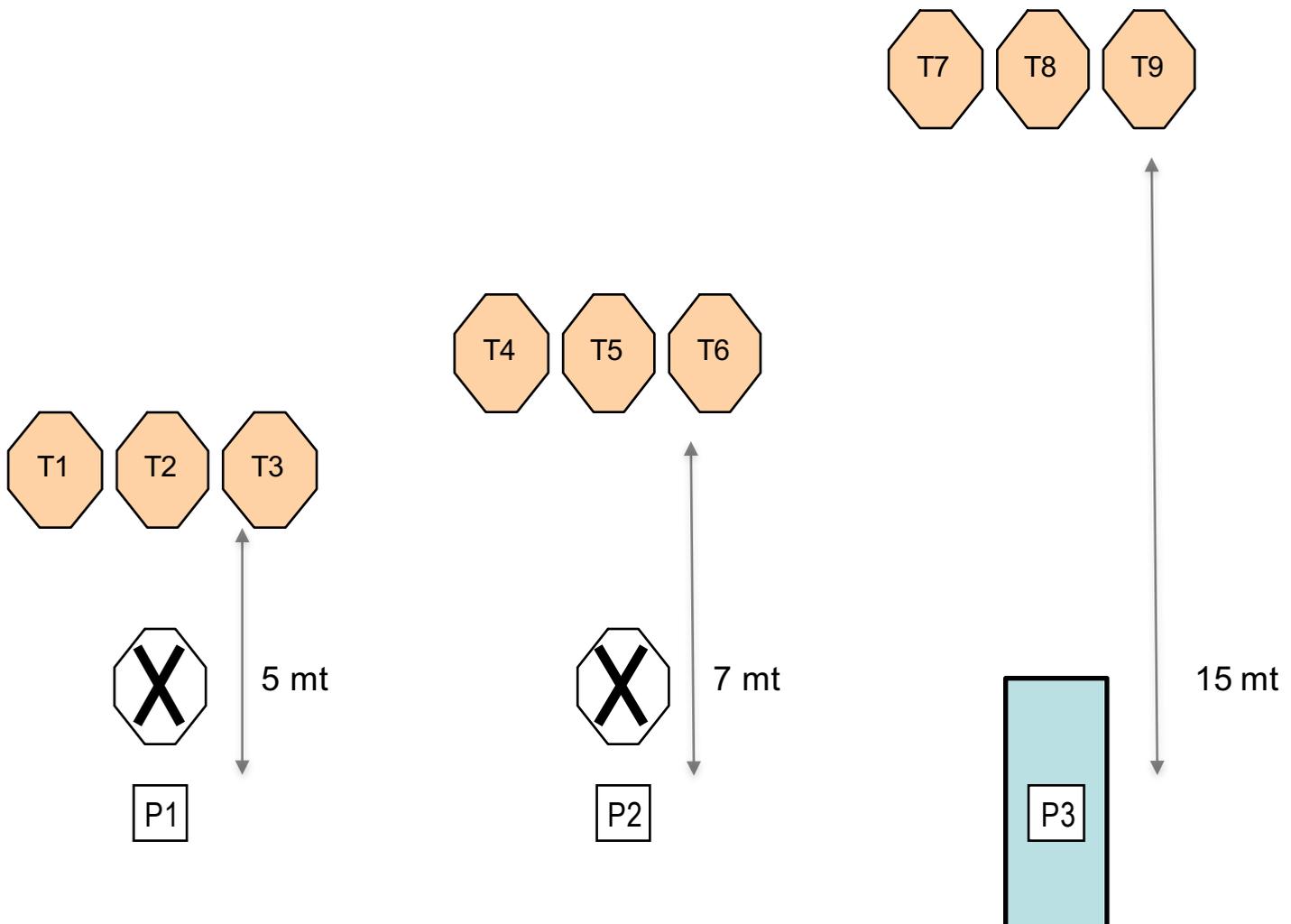
LIMITATO

CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1 posizione relax, arma nella mano debole, cartuccia camerata, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare con la sola mano debole T1, T2, T3, spostarsi in P2 e ingaggiare con la mano forte T4 e T5 T6, portarsi in P3 e ingaggiare T7, T8, T9 da allungati

Le sagome da T1 a T6 vanno ingaggiate con il disturbo dei bersagli non minacciosi

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, Limitato
TARGETS: 9 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile.
SCORED HITS: 2 Colpi per Carta.
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0b
VEST: Facoltativo.
DISTANCE: 5 – 15 mt





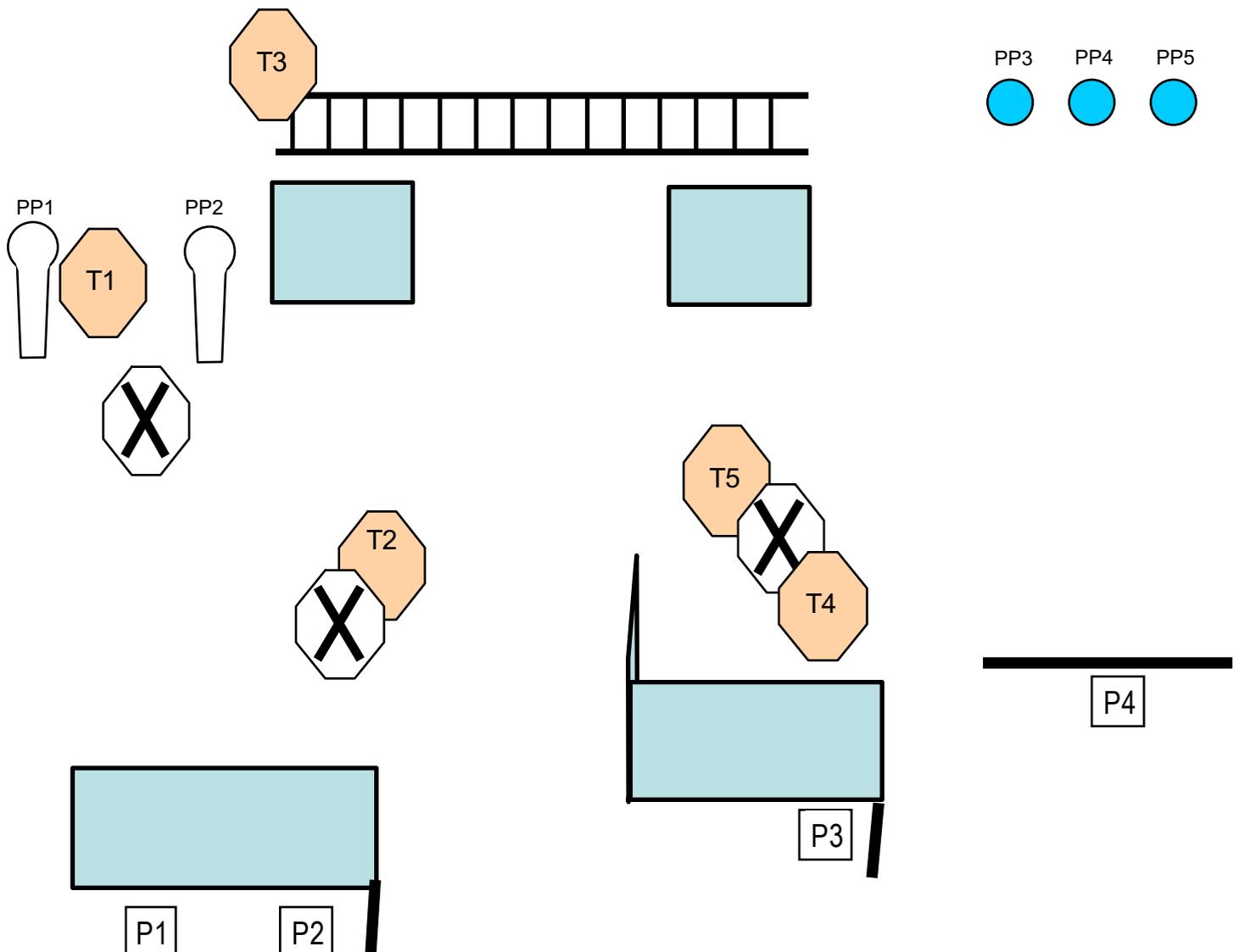
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1 posizione relax, cartuccia camerata,caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare PP1e T1, spostarsi in P2 e ingaggiare T2, PP2, T3 (scompare), spostarsi in P3 e ingaggiare T4, T5, andare in P4 e ingaggiare PP3, PP4, PP5.
T3 Almeno tre colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 5 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabile, 5 ferri.
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta. Migliori 3 su T1
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0b
VEST: Richiesto.
DISTANCE: 3 – 12 mt



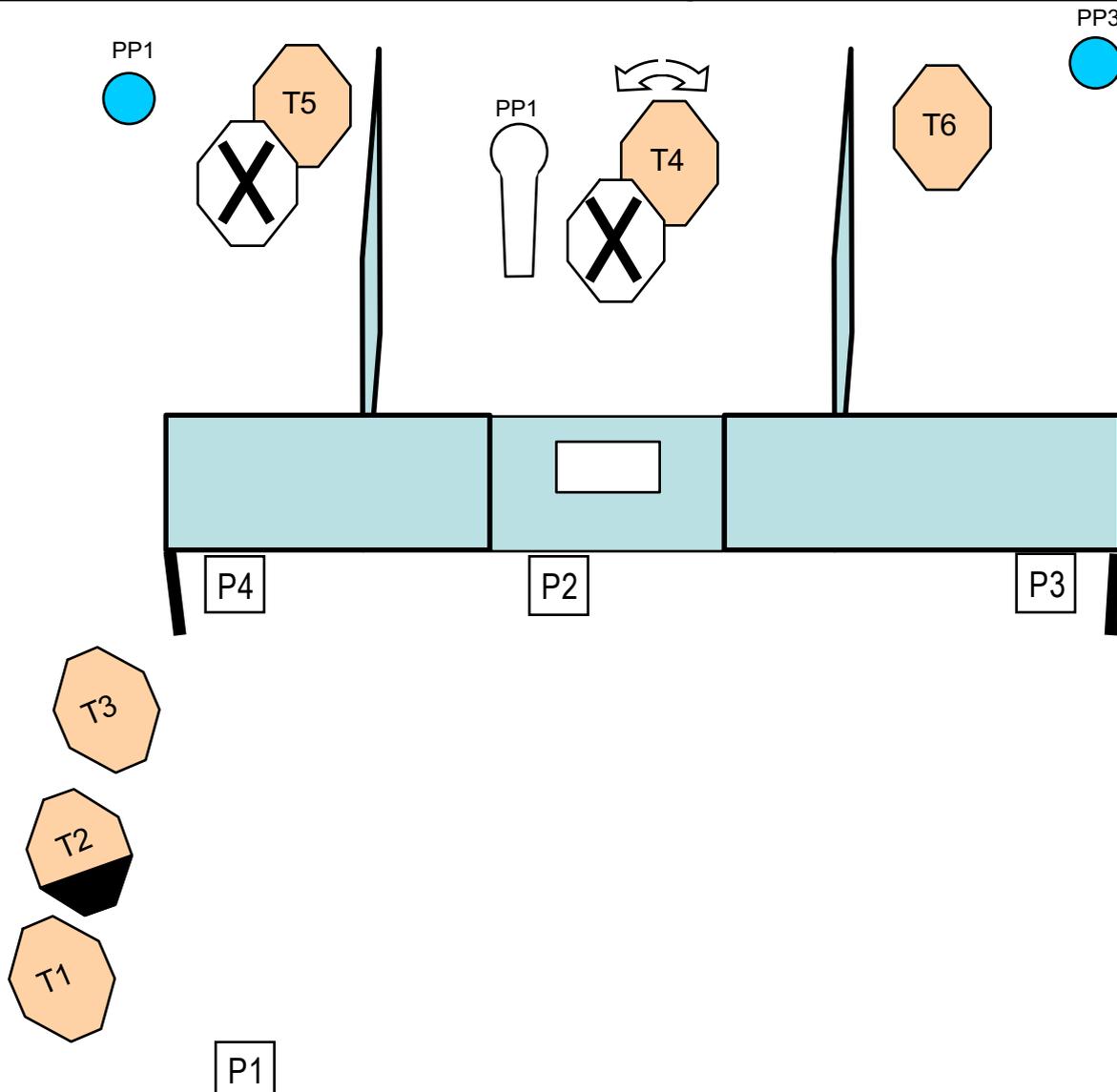
CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1 posizione relax, cartuccia camerata, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico avanzando ingaggiare T1, T2 e T3. Portarsi in P2 e ingaggiare PP2 che attiverà il moover T4 (rimane scoperto). Andare in P3 e ingaggiare PP3 e T6, infine spostarsi in P4 e ingaggiare PP1 e T5.

P3 e P4 sono interscambiabili.

T4/T5/T6 almeno 3 colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 6 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 1 ferri.
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi su T1, T2, T3; migliori 3 su T4, T5, T6, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0b
VEST: Richiesto.
DISTANCE: 3 – 12 mt





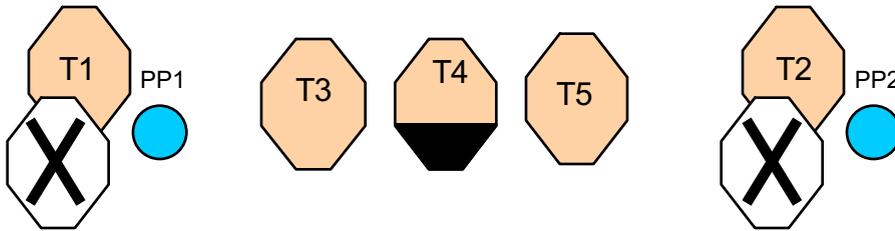
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in P1 posizione relax, cartuccia camerata,caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico spingere il carrello che attiverà il moover, successivamente ingaggiare free style PP1 che farà cadere T1, PP2 che farà cadere T2 e ingaggiare T3, T4, T5.
L'ordine di ingaggio è libero.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 5 Bersagli Ingaggiabili,
2 non ingaggiabili, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 3 Colpi
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0b
VEST: Richiesto.
DISTANCE: 12 mt



P1



M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: seduti in macchina in P1, cartuccia NON camerata, arma e caricatori in buffetteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare in sequenza T1, T2 con 3 colpi, ingaggiare da dietro lo sportello T3. Portarsi in P2 e ingaggiare PP1, T4, T5. In P3 ingaggiare PP2, T6, T7.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 2 non ingaggiabili, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi
Migliori 3 Colpi su T1, T2
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0b
VEST: Richiesto.
DISTANCE: 12 mt

