



M.D.P. Academy L'Aquila

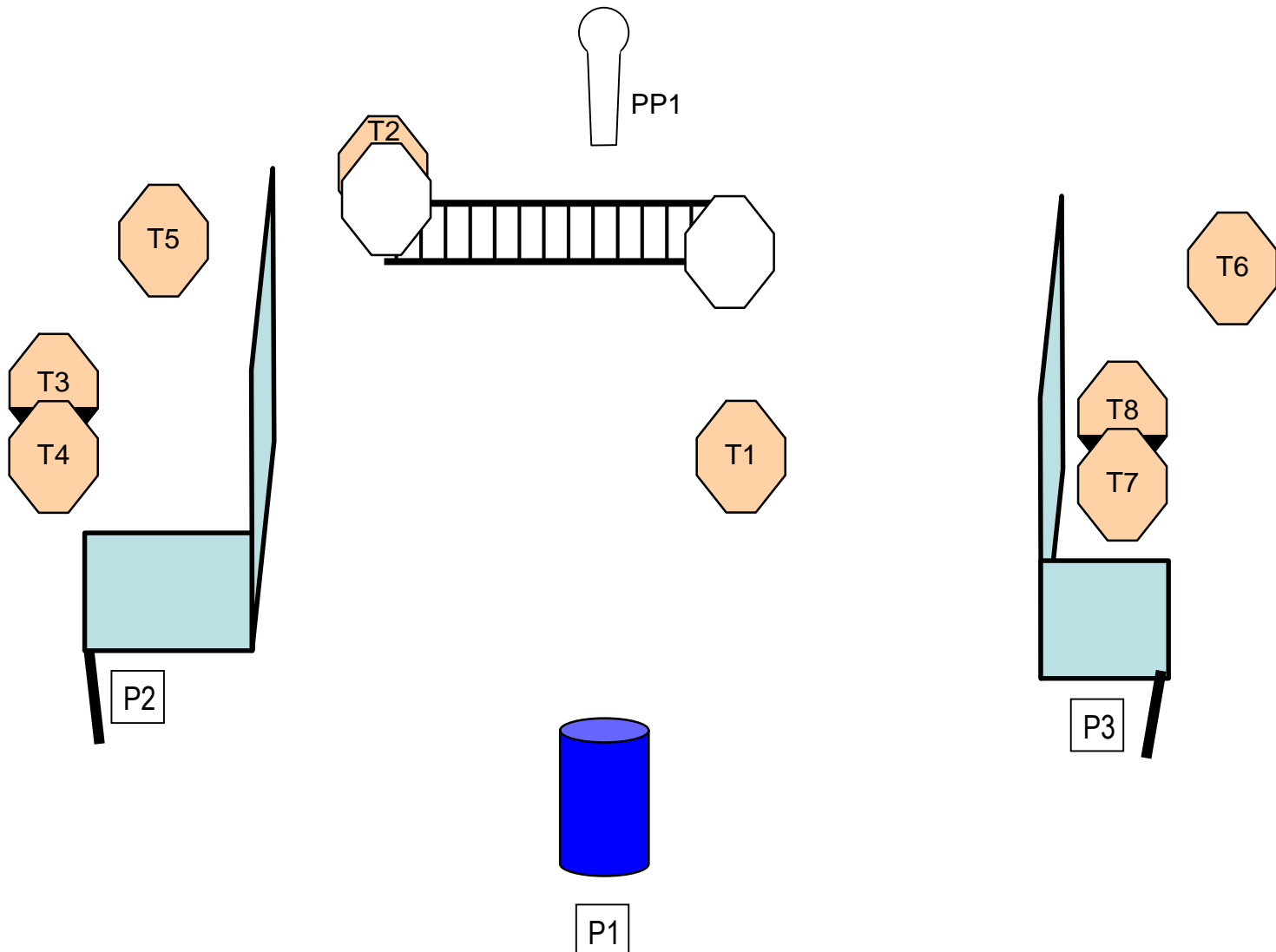
Trofeo città di L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi, posizione relax, arma sul bidone **SCARICA**, TUTTI I caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.
X PCW ,in relax,arma **scarica** sul bidone.

PROCEDURA: Al segnale acustico, **da fermi**, ingaggiare in **priorità tattica T1**, PP1 che che attiverà T2 (scompare). Portarsi in P2 e con la sola mano debole ingaggiare T3, T4, T5, in P3 ingaggiare T6, T7, T8 con la sola mano forte.

STRINGS: 1
SCORING: 17 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 9 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 1 ferro
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila

Trofeo città di L'Aquila



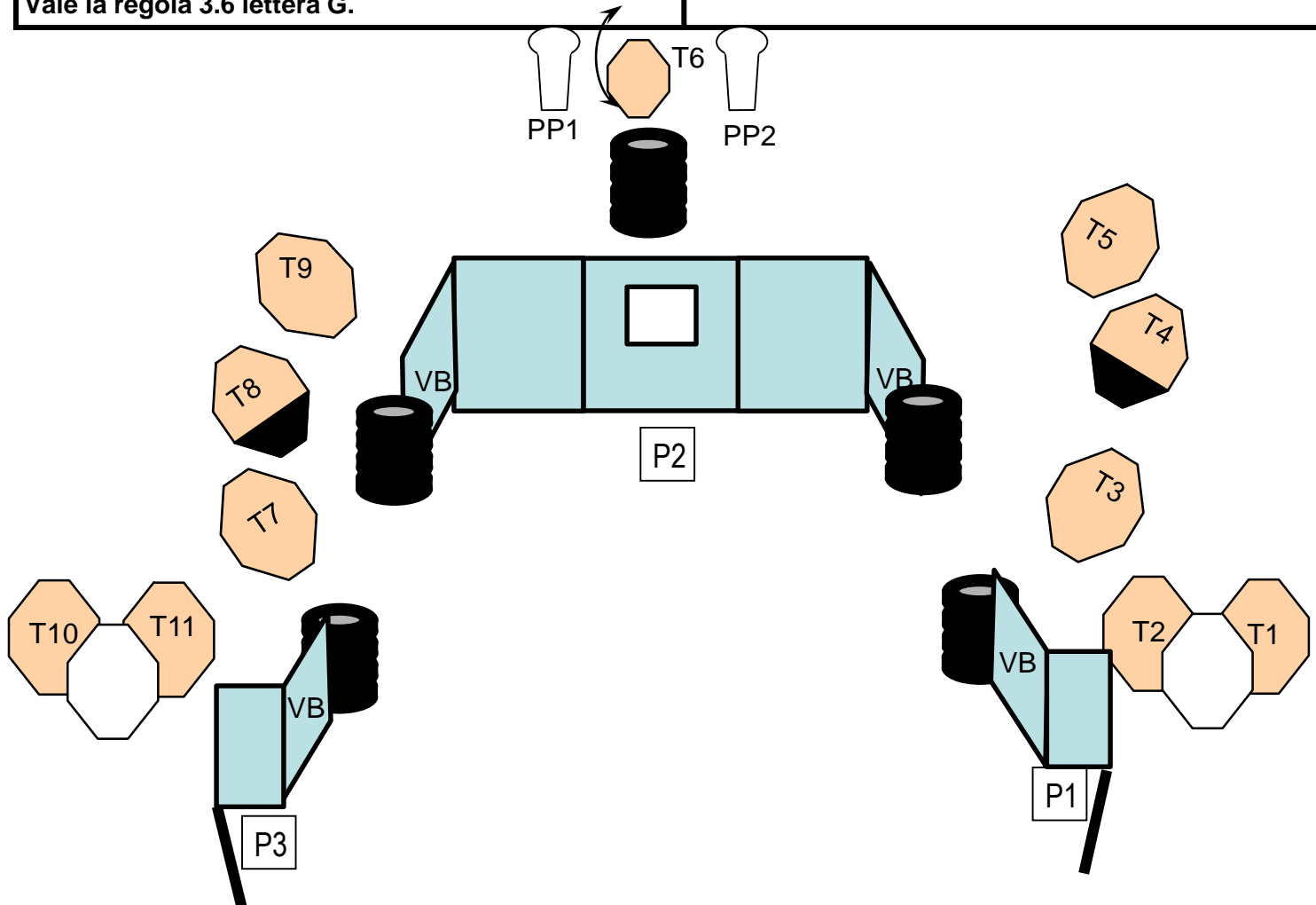
CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi, posizione relax, arma in fondina con colpo camerato, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.
X PCW , relax, in Low Ready condizione dell'arma come sopra.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare dalla copertura, T1 e T2, andando verso P2 ingaggiare in **Priorità tattica** uscendo dalla V.B. T3, T4, T5, da P2 ingaggiare in **free Style** dalla finestra (<40 cm) PP1, PP2 che attiva l'Up e Down T6(**scompare**), portandosi in P3 uscendo dalla V.B ingaggiare in **Priorità tattica** T7, T8 e T9, Infine da P3 ingaggiare dalla copertura T10, T11.

P1 e P3 sono interscambiabili.

Vale la regola 3.6 lettera G.

STRINGS: 1
SCORING: 24 colpi minimi, **Illimitato**
TARGETS: 11 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila

Trofeo città di L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi, posizione relax, arma in fondina con colpo **NON camerato**, caricatori in buffetteria riforniti alla max capacità x divisione.

X PCW, relax, in low ready, condizione dell'arma come sopra.

PROCEDURA: Al segnale acustico, ingaggiare T1, T2 e T3 in **sequenza tattica**, in P2, dalla copertura, ingaggiare T4, T5, andando verso P3 ingaggiare, uscendo dalla VB, in **priorità tattica**, T6, T7. Da P3 ingaggiare dalla finestra (<40 cm) in **free style** da T8a T10.

Attenzione vale la regola 3.6 lettera G.

STRINGS:

1

SCORING:

20 colpi minimi, **LIMITATO**

TARGETS:

10 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili

SCORED HITS:

2 Colpi x sagoma

START-STOP:

Segnale udibile, ultimo colpo

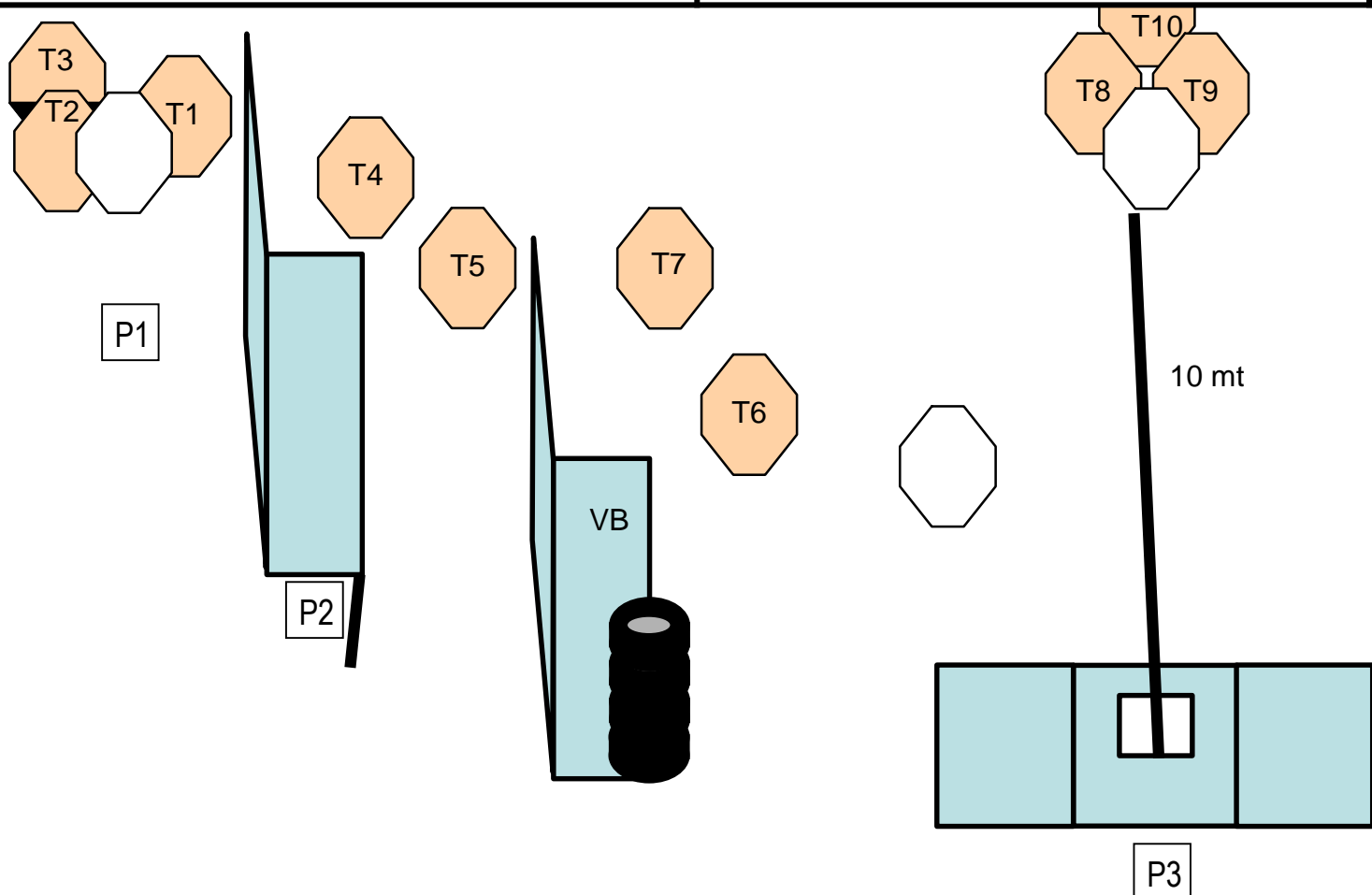
RULES:

Regolamento D.A ultima versione

VEST:

NON Richiesto

DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila

Trofeo città di L'Aquila

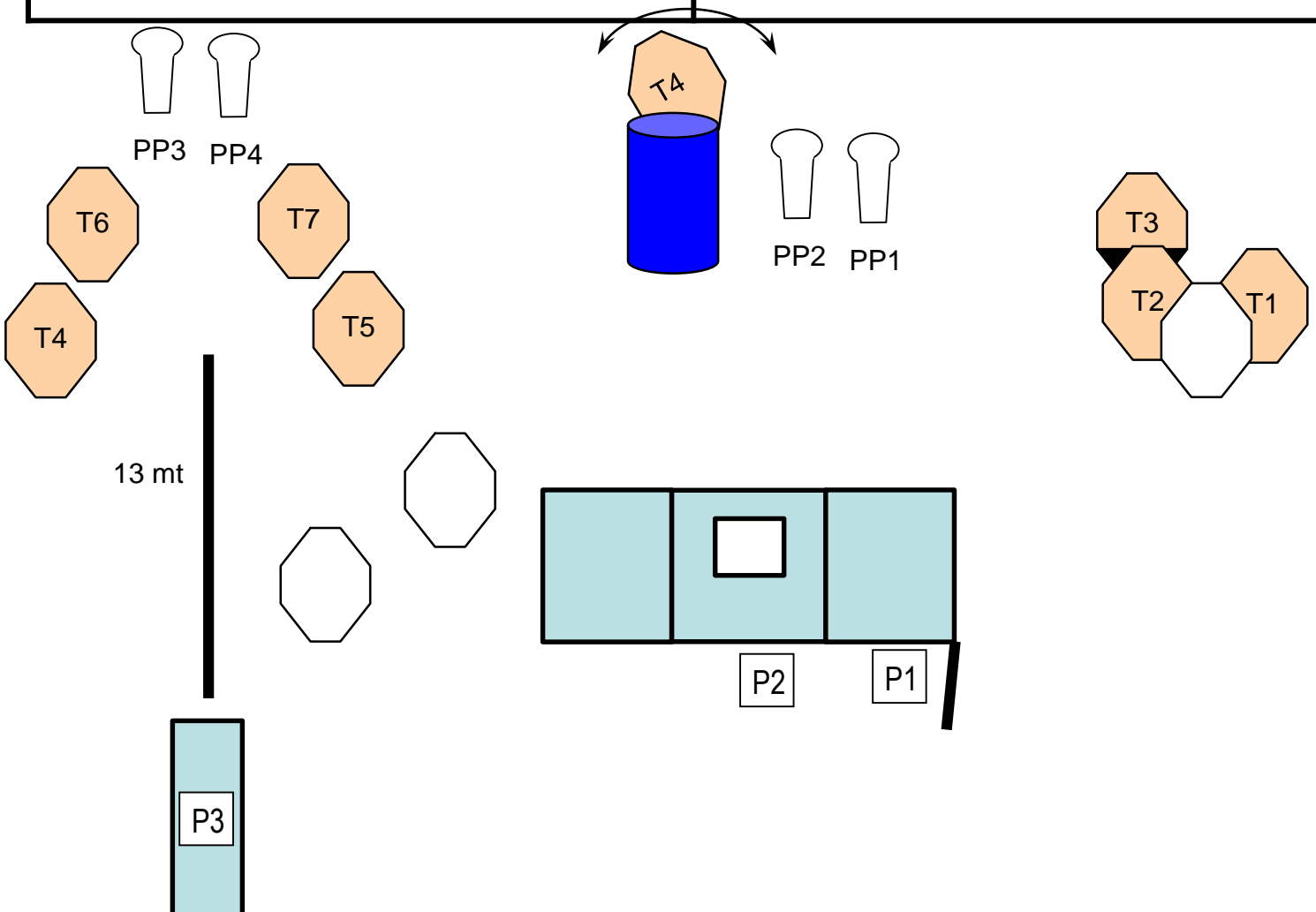


CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi, mani che toccano la barricata, arma in fondina con colpo camerato, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

X PCW, invece, in **Low Ready**, condizione dell'arma come sopra.

PROCEDURA: In P1 al segnale acustico, ingaggiare dalla copertura T1, T2 e T3, in P2, dal varco (<40 cm) ingaggiare in **Free Style** PP1, PP2 che attiva T4 (3 colpi, rimane visibile). Portarsi in P3 e da disteso al suolo ingaggiare in **Free Style** T4, T5, T6, T7, PP3, PP4.

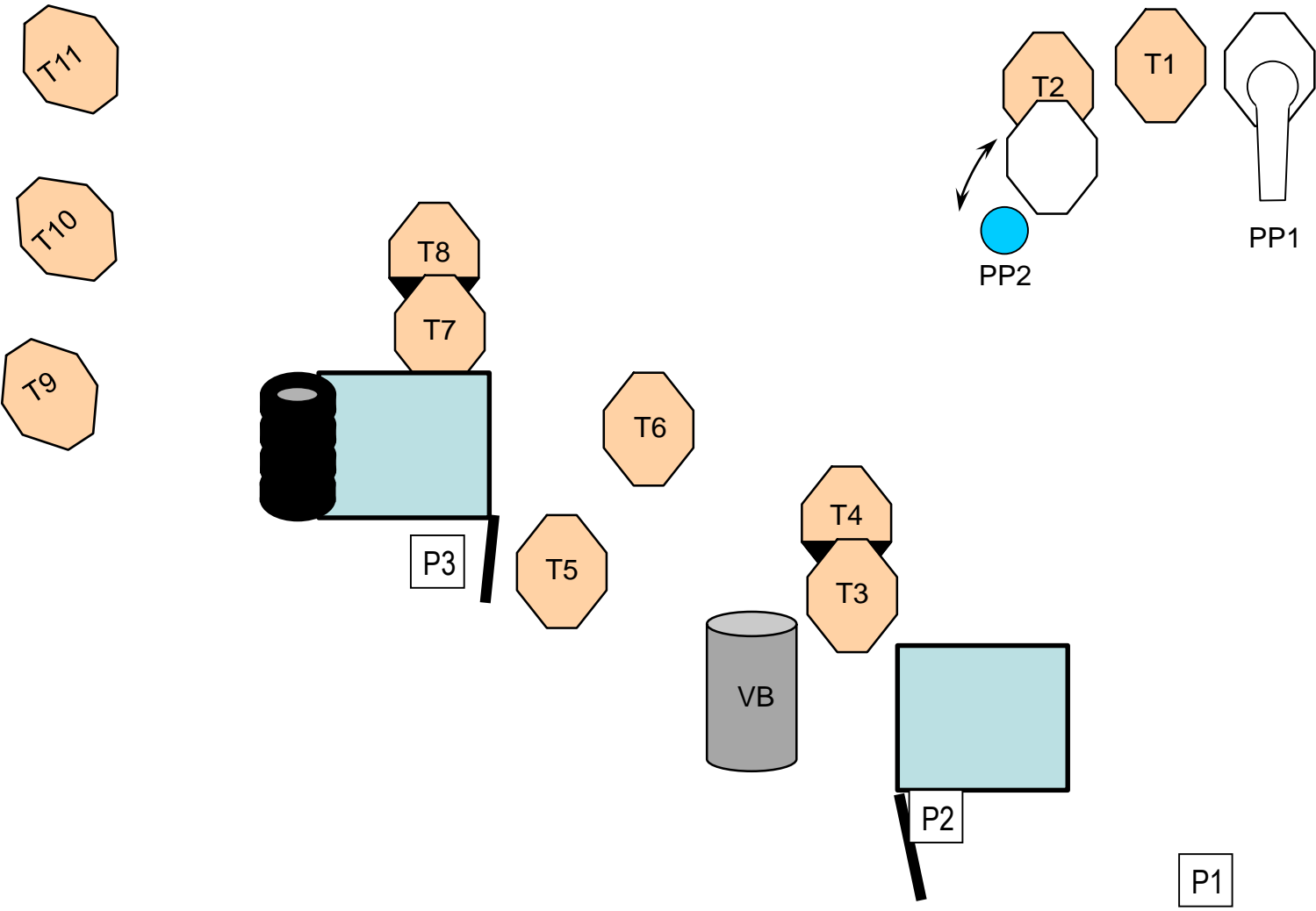
STRINGS: 1
SCORING: 21 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 8 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili, 4 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi, **migliori 3 su T4**, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi posizione relax, arma in fondina con colpo camerato, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.
XPCW, in relax, in low ready, condizione dell'arma come sopra.

PROCEDURA: In P1 al segnale acustico, ingaggiare in **Free Style**, T1, PP1, PP2 che libera T2(**rimane scoperto**), da P2 in copertura ingaggiare T3, T4, avanzando verso P3, uscendo dalla VB ingaggiare in **priorità tattica** T5, T6, da P3, in copertura, T7, T8. Infine, uscendo dalla vision barrier ingaggiare in **movimento e in priorità tattica** da T9 a T11.
Attenzione vale la regola 3.6 lettera G.

STRINGS: 1
SCORING: 24 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 11 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila

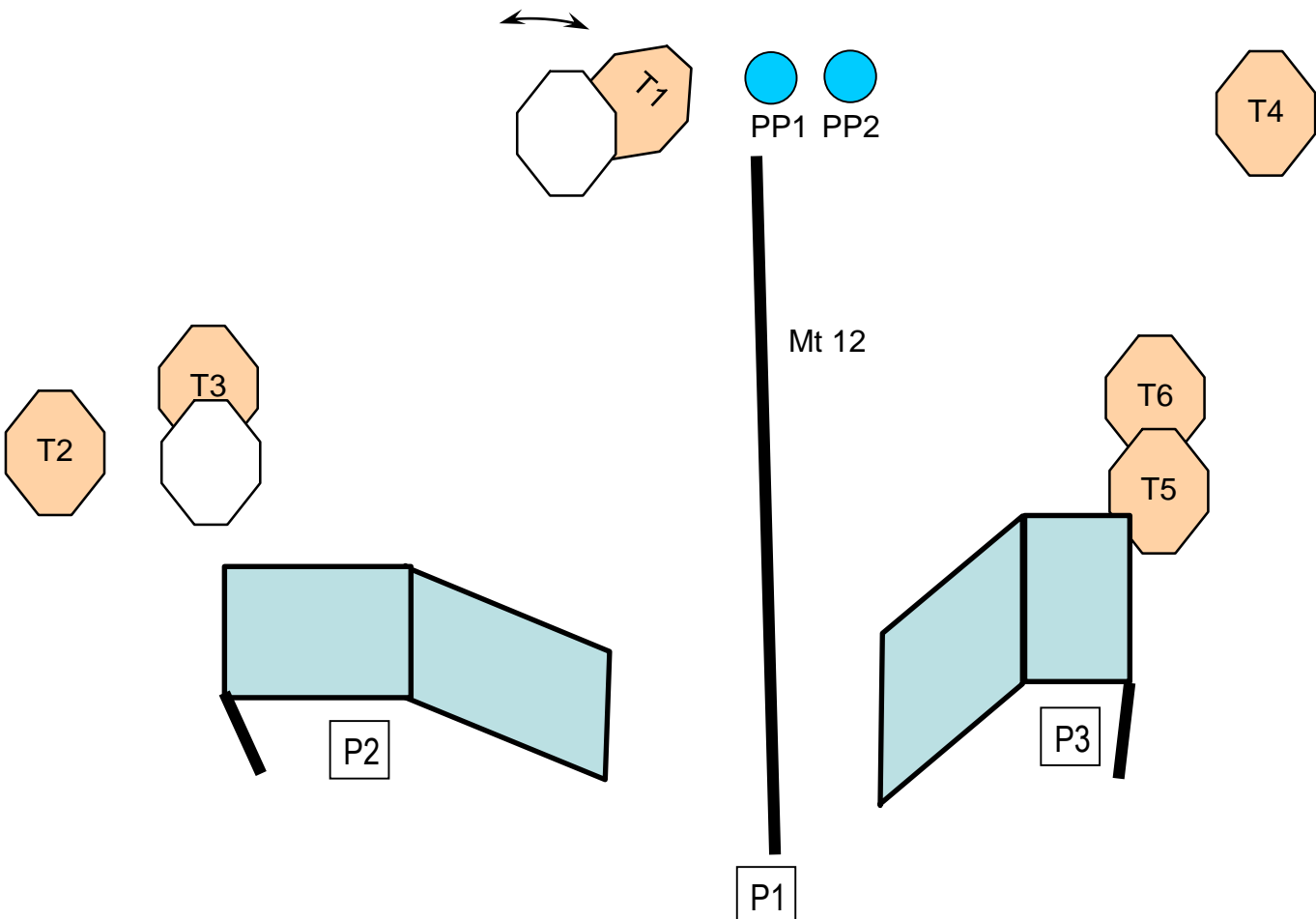
Trofeo città di L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi posizione relax, arma in fondina con colpo camerato, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.
X PCW, in relax, in low ready condizione dell'arma come sopra.

PROCEDURA: In P1 al segnale acustico, ingaggiare in **Free Style**, PP1, T1(**rimane visibile**) e PP2, da P2, in copertura, ingaggiare T2, T3, da P3, sempre in copertura, T5, T6, T7. Tutte le carte vanno ingaggiate con 3 colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 20 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 6 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 2 ferri abbattuti
SCORED HITS: Migliori 3 Colpi x carta, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila

Trofeo città di L'Aquila

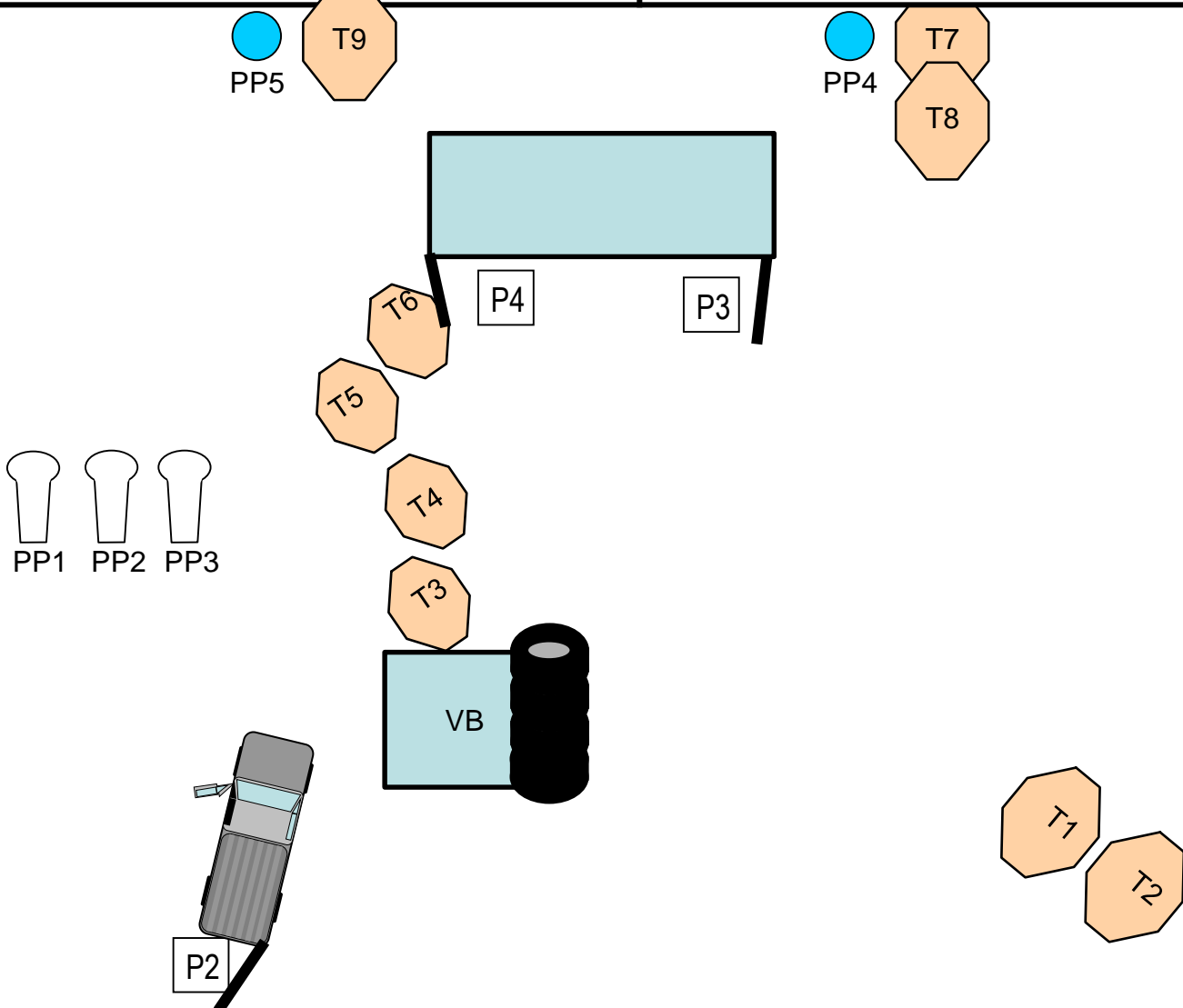


CONDIZIONE DI PARTENZA: seduto in macchina in P1, arma sul cruscotto con colpo **NON camerato**, caricatori in buffetteria all max capacità per divisione.
X PCW, invece, **impugnata col vivo di volata verso bersagli**. condizione dell'arma come sopra.

STRINGS: 1
SCORING: 23 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 9 Bersagli Ingaggiabili,, 5 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:

PROCEDURA: Al segnale acustico, ingaggiare da dentro la macchina PP1, PP2, PP3, portarsi in P2 e dalla copertura ingaggiare T1, T2, andando verso P3 ingaggiare uscendo dalla VB in **priorità tattica** da T3 a T6, da P3, in copertura, ingaggiare T7, T8, PP4 infine da P4, sempre in copertura, PP5 e T9

Attenzione vale la regola 3.6 lettera G.



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi posizione relax, arma in fondina con colpo camerato, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.
X PCW, relax, in low ready. Condizione dell'arma come sopra.

PROCEDURA: In P1, al segnale acustico, **da fermi**, ingaggiare PP1 che attiva I mover T1e PP2, **restano visibili**. Da P2 in copertura, T2, T3, da P3, in copertura, T4, T5, T6. Da P4, sempre in copertura, T8, T9.
P3 e P4 sono intercambiabili...

STRINGS: 1
SCORING: 19 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 8 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 3 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A ultima versione
VEST: Richiesto
DISTANCE:

