



**A.S.D. LINCE**

**“Accerchiato”**

Designer :

Reggiani Alberto

**4**



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Seduti , mani sulle ginocchia, arma sul tavolo, caricatore inserito, **COLPO NON CAMERATO**, caricatori massima capacità in buffetteria.

**PROCEDURA:** Al beep ingaggiare da seduti T1 e T2 in **SEQUENZA TATTICA** con 3 colpi minimi, successivamente (ci si puo alzare in piedi) ingaggiare da T3 a T9 in **PRIORITA'** (vicino-lontano) con almeno 2 colpi minimi.

**PCW** partenza con arma sul tavolo non camerata

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

20 colpi min, Illimitato

**TARGETS:**

9 DA, 8 non Ingagg,

**SCORED HITS:**

**START-STOP:**

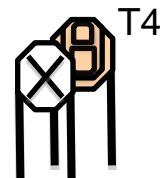
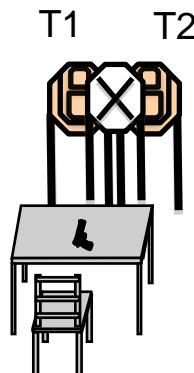
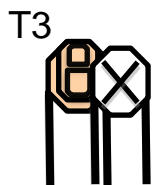
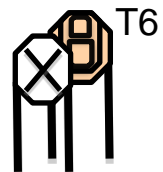
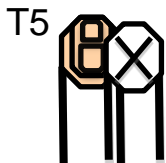
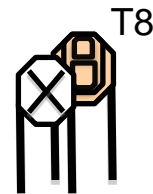
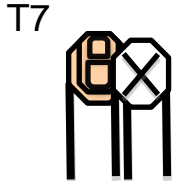
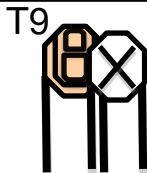
Udibile Ultimo Colpo

**RULES:**

Regolamento Vigente

**VEST:**

Richiesto





# A.S.D. LINCE

## “Dietro l’angolo”

Designer:  
Reggiani Alberto

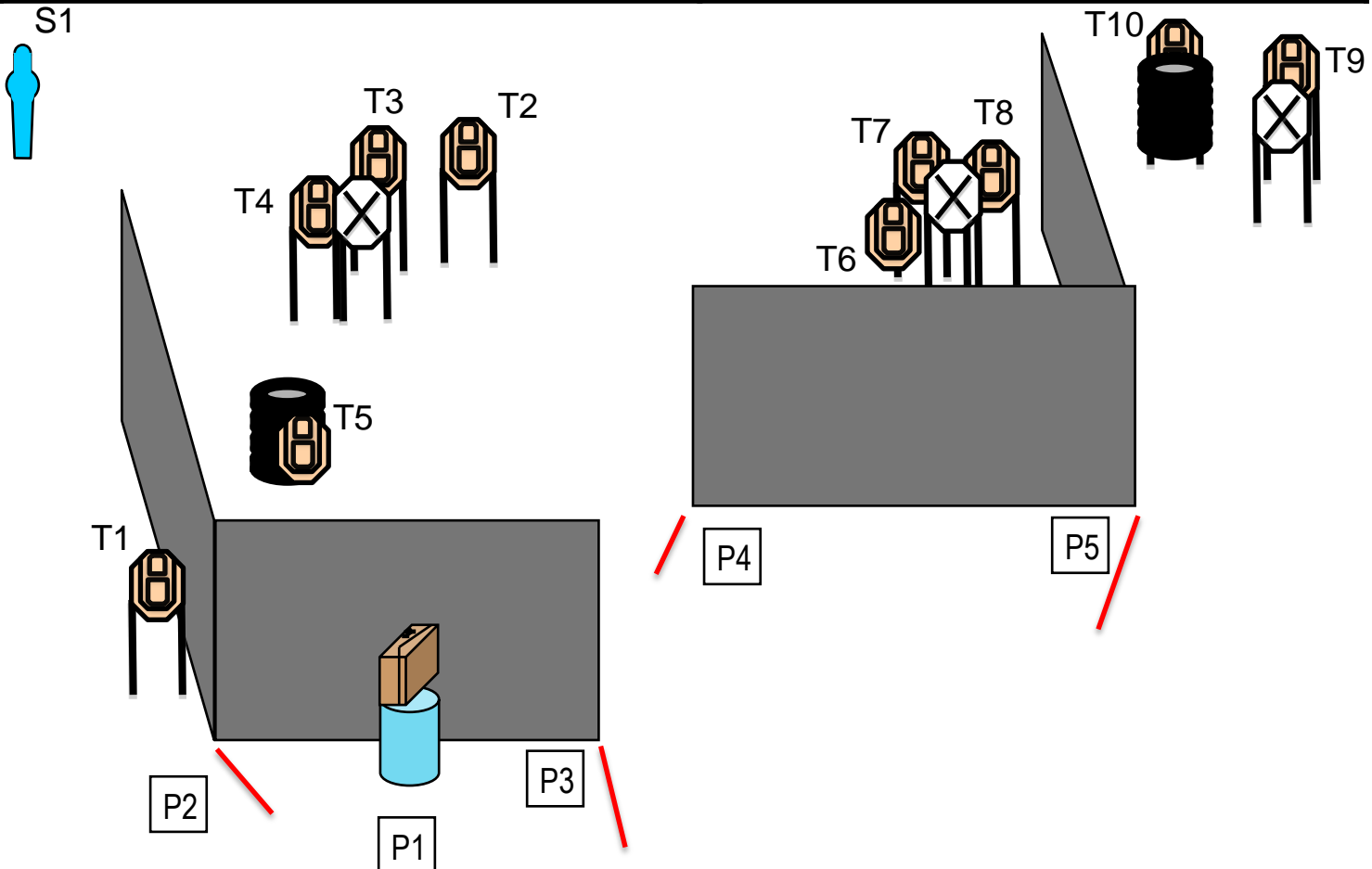
# 8



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in P1, posizione di relax, arma nella valigetta sul bidone, caricatore inserito, COLPO NON CAMERATO, caricatori massima capacità in buffetteria

**PROCEDURA:** Al segnale acustico prendere l’arma portarsi in P2 ed ingaggiare in copertura T1 e S1, in P3 ingaggiare in copertura da T2 a T5, in P4 ingaggiare in copertura da T6 a T8. Quindi andare in P5 ed ingaggiare in copertura T9 e T10.  
PCW partenza con arma in low ready.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 21 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 10 DA, 3 non Ingagg, 1 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Richiesto





# A.S.D. LINCE

“In posta”

Designer :  
Reggiani Alberto

# 7

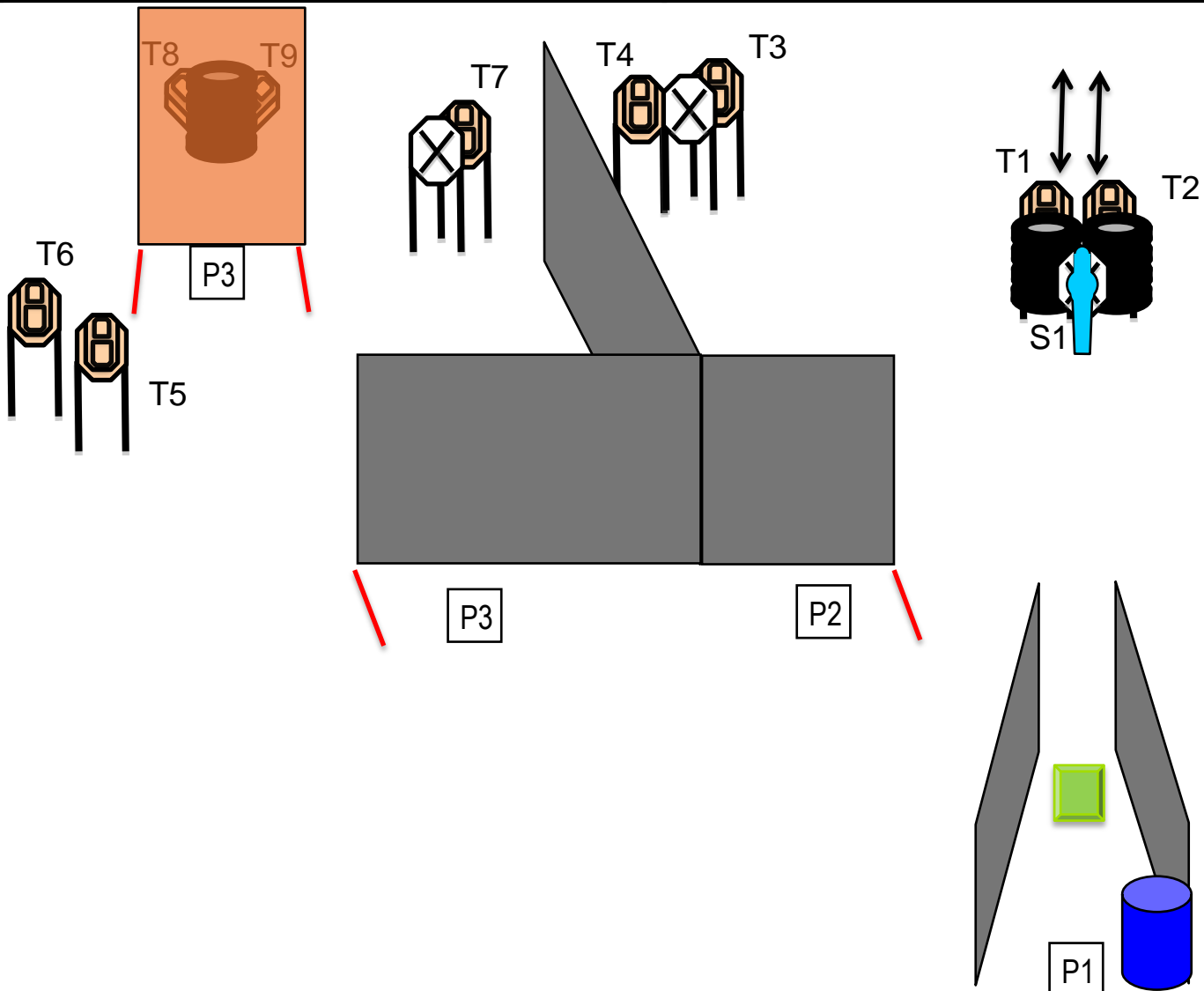


**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1, scatola tenuta con entrambi le mani. Arma carica in fondina, caricatore inserito, colpo camerato, caricatori max capacità in buffetteria

**PROCEDURA:** Al segnale acustico appoggiare la scatola sul bidone (se cade PE), ingaggiare S1, successivamente azionare la pedana e avanzando verso P2 ingaggiare T1 e T2 che scompaiono, in P2 ed ingaggiare in copertura T3 e T4, da P3 ingaggiare in copertura T5, T6 e T7, andare in P4 e da copertura (SX e DX) ingaggiare T8 a T9.

PCW partenza in low ready senza pacco tra le mani.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 19 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 9 DA, 3 non Ingagg, 1 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Richiesto





# A.S.D. LINCE

## “Pulizia di quartiere”

Designer :  
Reggiani Alberto

# 3

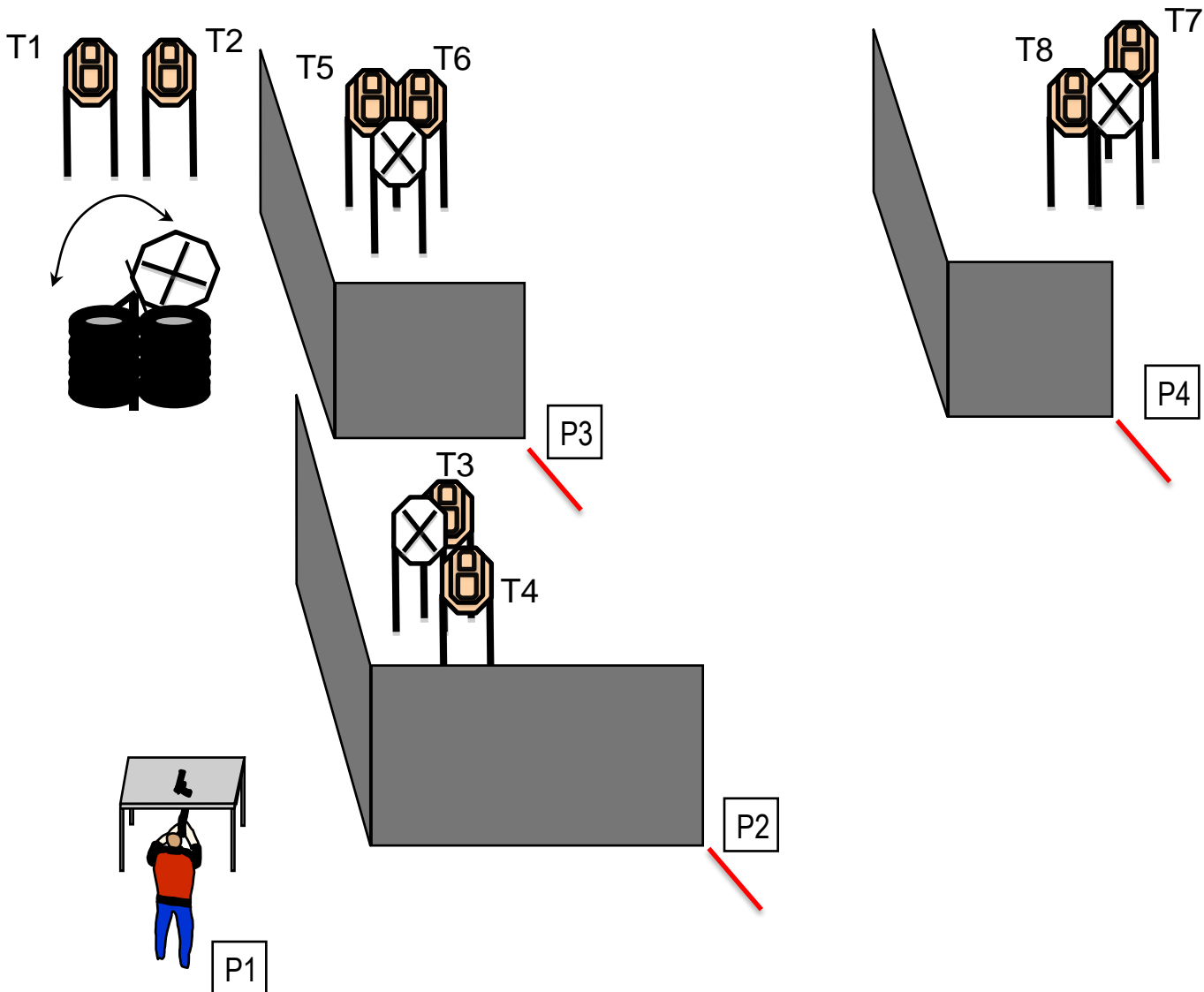


**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1 arma dentro il cassetto caricatore inserito COLPO NON CAMERATO, caricatori in buffetteria alla max capacità di divisione.

**PROCEDURA:** al beep tirare il cassetto (che attiva il no-shoot), POI prendere l'arma ed ingaggiare T1 e T2 con 3 colpi per carta, andare in P2 e ingaggiare in copertura T3 e T4, in P3 ingaggiare in copertura T5 e T6, andare infine in P4 e da copertura ingaggiare T7 e T8.

PCW partenza con arma sul tavolo non camerata

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 8 DA, 4 non Ingagg,  
**SCORED HITS:**  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Richiesto





# A.S.D. LINCE

“Bronx”

Designer:  
Reggiani Alberto

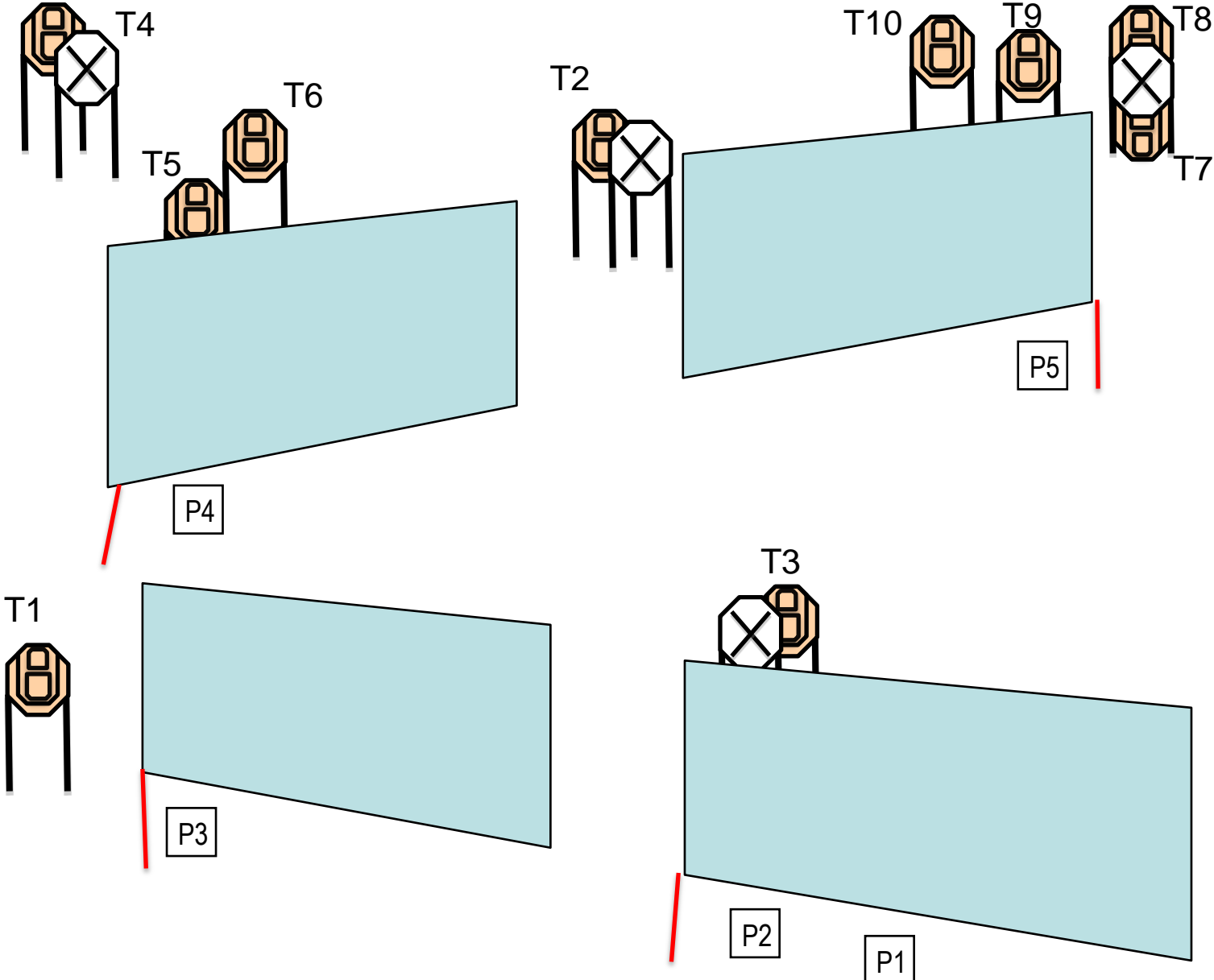
# 5



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in piedi in P1 arma carica in fondina, caricatore inserito, colpo camerato. Caricatori max capacità di divisione in buffetteria

**PROCEDURA:** Al beep da P1 ingaggiare T1, da P2 ingaggiare in copertura T2 e T3, in P3 e ingaggiare in copertura T4, in P4 ingaggiare in copertura T5 e T6 e in P5 ingaggiare in copertura da T7 a T10.  
PCW partenza con arma in low ready.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 20 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 10 DA, 4 non Ingagg,  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta,  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Richiesto





# A.S.D. LINCE

## “Stira e ammira!”

Designer:  
Parma Nadia

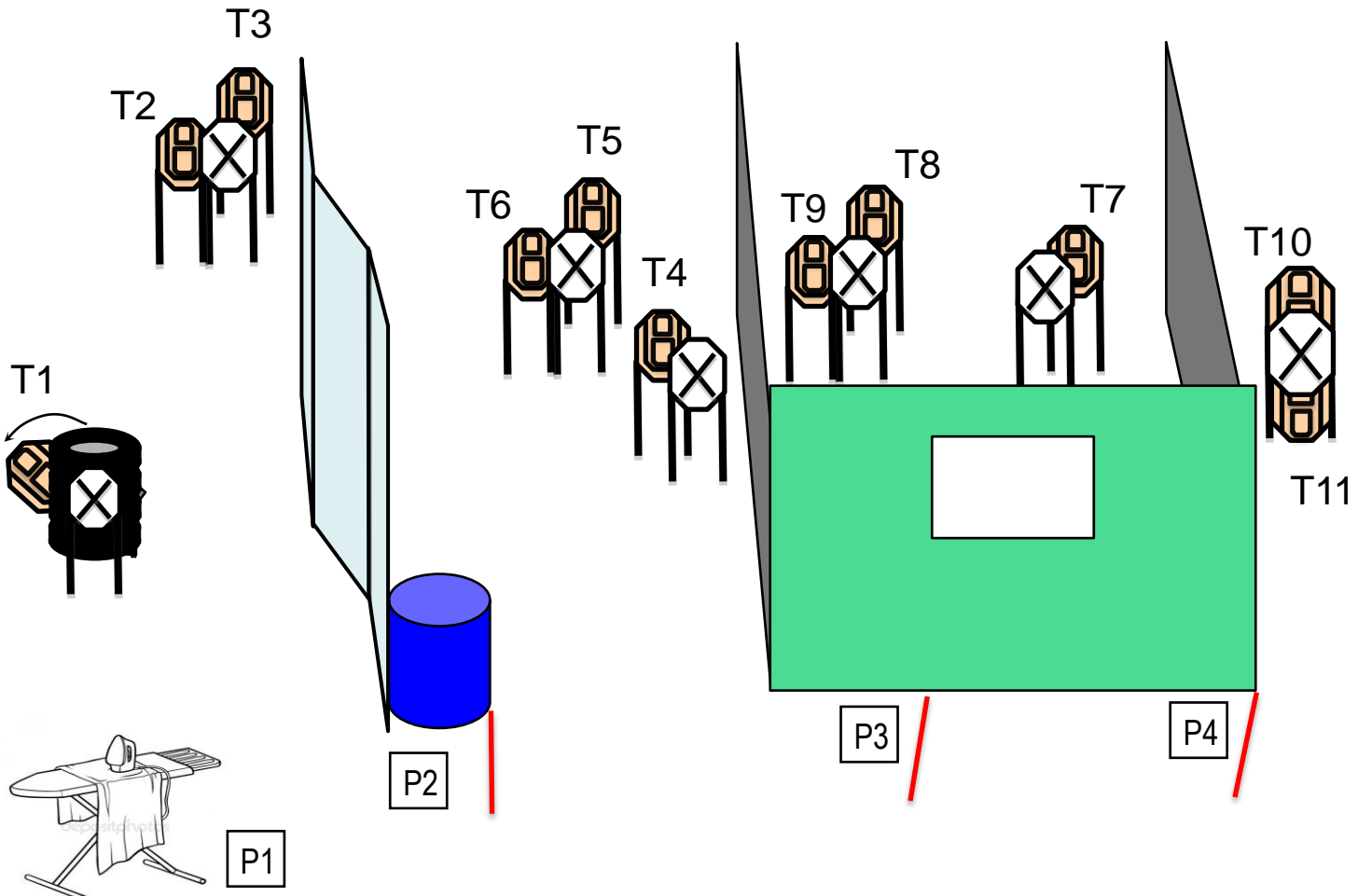
# 2



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore mano forte sul ferro da stiro, arma in fondina colpo camerato, gli altri caricatori alla massima capacità in buffetteria per divisione

**PROCEDURA:** Al segnale tirare il ferro da stiro che fa scoprire T1, estrarre ed ingaggiare T1,T2 T3, portarsi in P2 e da copertura bassa (almeno un ginocchio a terra) ingaggiare T4,T5,T6. In P3 dalla finestra (40x40) ingaggiare in copertura T6,T7,T8, Andare in P4 ed ingaggiare in copertura T10 e T11. PCW partenza con arma in mano debole

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 22 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 11 DA, 6 non Ingagg,  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Richiesto





# A.S.D. LINCE

“Ma dove vai bellezza in bicicletta?”

Designer :  
Nadia Parma

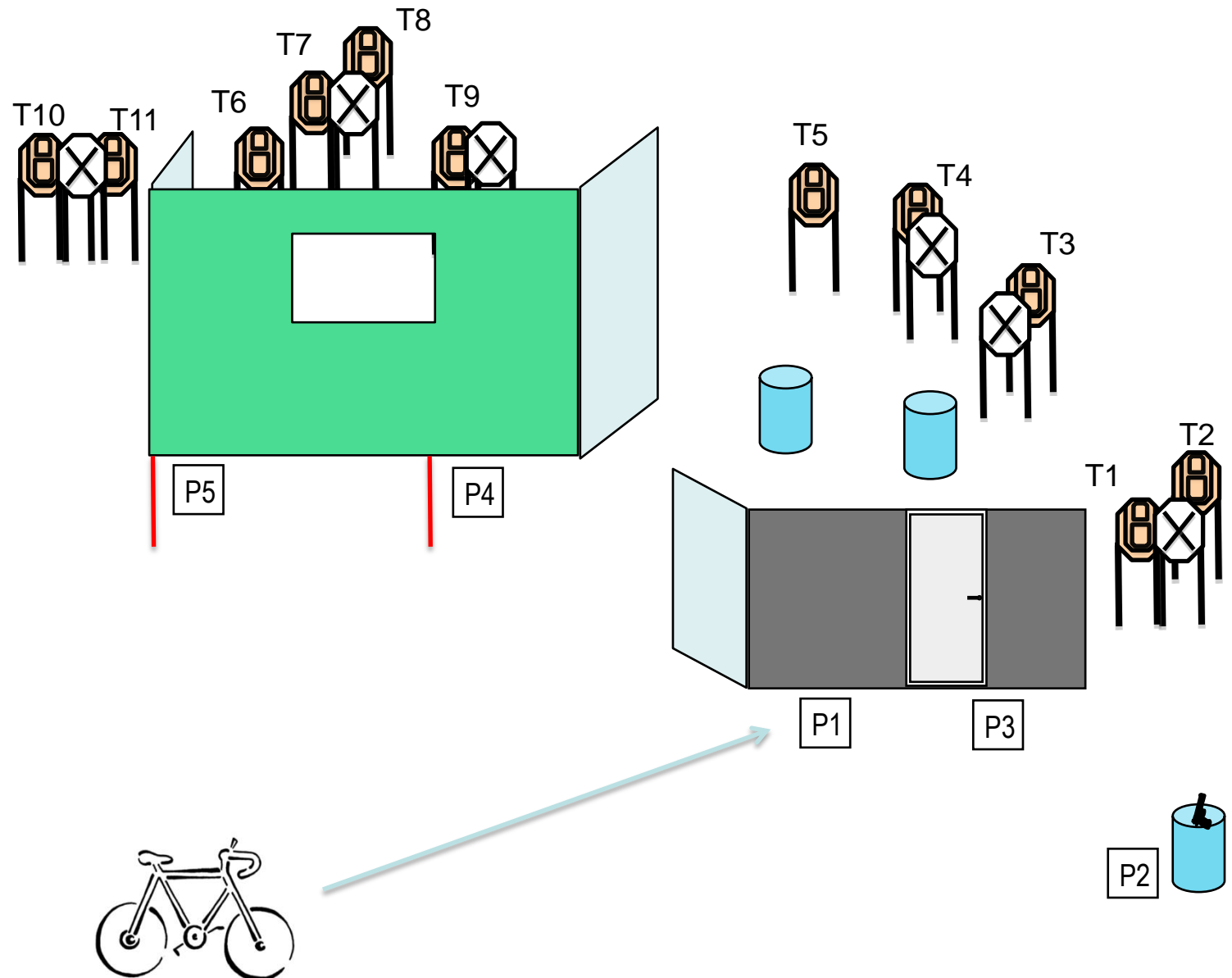
# 6



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in sella alla bicicletta, pistola sul bidone colpo non camerato, gli altri caricatori alla massima capacità in buffetteria.

**PROCEDURA:** Al beep portare la bicicletta in sicurezza in P1, prendere l'arma sul bidone in P2 e ingaggiare T1, T2 in movimento verso P3. Aprire la porta con la mano debole, e con la sola mano forte ingaggiare in movimento verso P4 i bersagli T3, T4 e T5. Dalla finestra P4 ingaggiare in copertura da T6 a T9, infine in P5 ingaggiare in copertura T10 e T11. PCW partenza con arma sul bidone non camerata

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 22 colpi min, Illimitato  
**TARGETS:** 11 DA, 6 non Ingagg,  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Richiesto





# A.S.D. LINCE

“Standard”

Designer :  
Reggiani Alberto

1



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in P1 posizione relax, arma carica in fondina, caricatore inserito, colpo camerato, caricatori alla massima capacità in buffetteria.

**PROCEDURA:** Al beep ingaggiare da fermi in P1 T1 e T2 con 3 colpi per carta, successivamente andare in P2 e prima da un lato e poi dall'altro della copertura ingaggiare i rimanenti bersagli con 2 colpi ognuno in priorità. (lato SX con la mano SX e lato DX con la mano DX)

Tra P1 e P2 è possibile il cambio in movimento.

PCW partenza con arma in low ready

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi **LIMITATO**  
**TARGETS:** 5 DA  
**SCORED HITS:**  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento Vigente  
**VEST:** Non Richiesto

