



# Camelot Shooting Club

## "Shot from boat"

Designer : Dalla Valle L.

S.O. DALLA VALLE L.



### STAGE 1

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in P1 seduto nella canoa con il remo in mano, arma carica nello zaino, colpo NON CAMERATO, caricatori in buffetteria alal massima capacità prevista dalla divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico in P1, da seduto lasciare il remo (deve rimanere all'interno della canoa), aprire lo zaino, impugnare l'arma, camerare il colpo ed ingaggiare a partire da DX da T1 a T10 con un solo colpo in priorità tattica (vicino-lontano), in seguito ingaggiare con 2 colpi in priorità tattica T11, T12, T13

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

16 colpi, limitato

**TARGETS:**

13 DA, 6 non Ingaggiabili

**SCORED HITS:**

Migliori 1 e 2 per carta,

**START-STOP:**

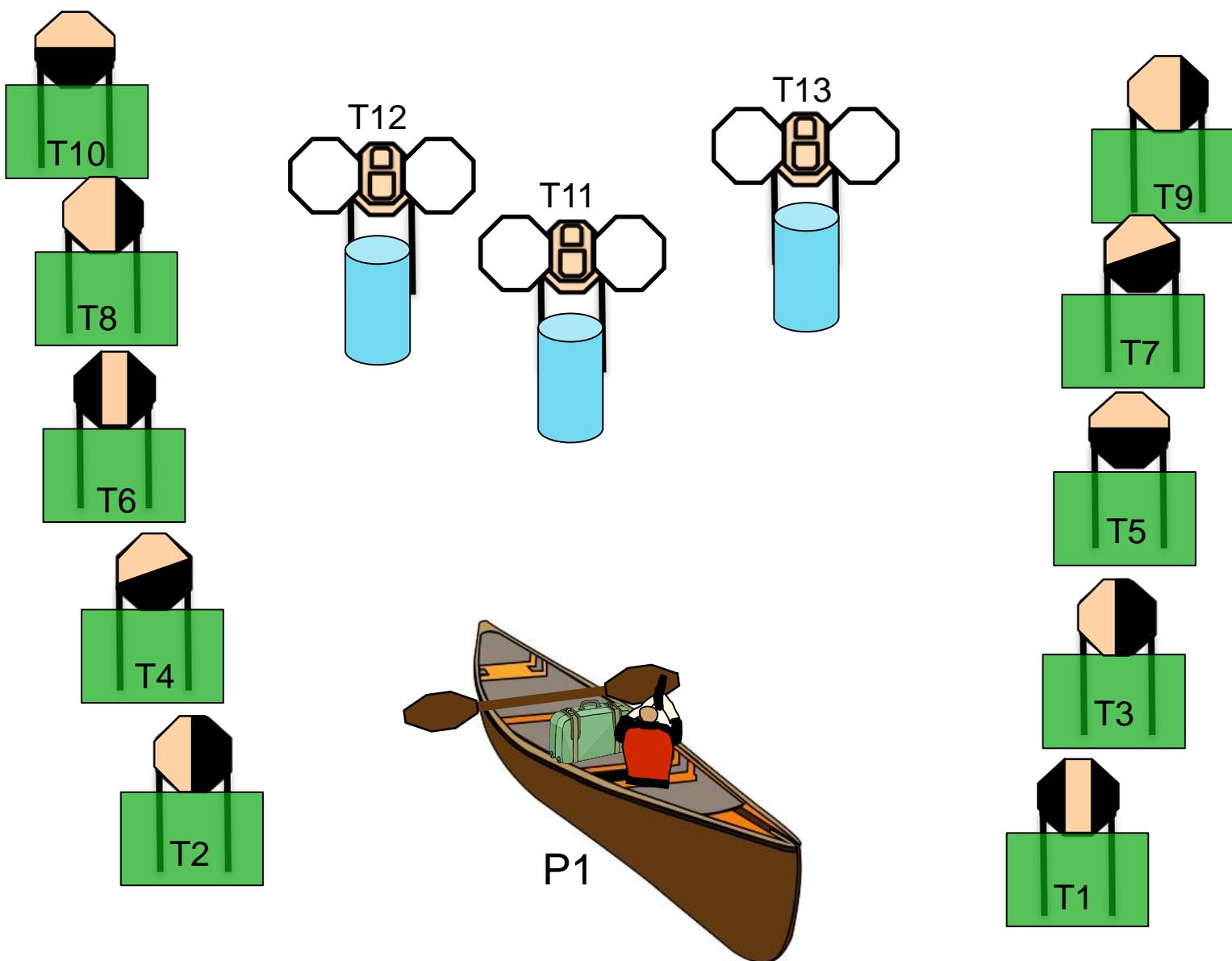
Udibile, Ultimo Colpo

**RULES:**

Regolamento DoppiaAzione 1.0b

**VEST:**

Non Richiesto



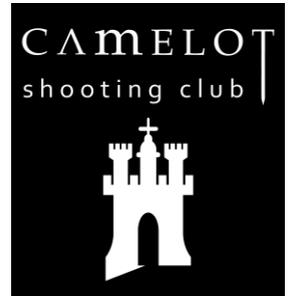


# Camelot Shooting Club

## "Building cleaning"

Designer : Dalla Valle L.

S.O. BIONDANI R.



### STAGE 2

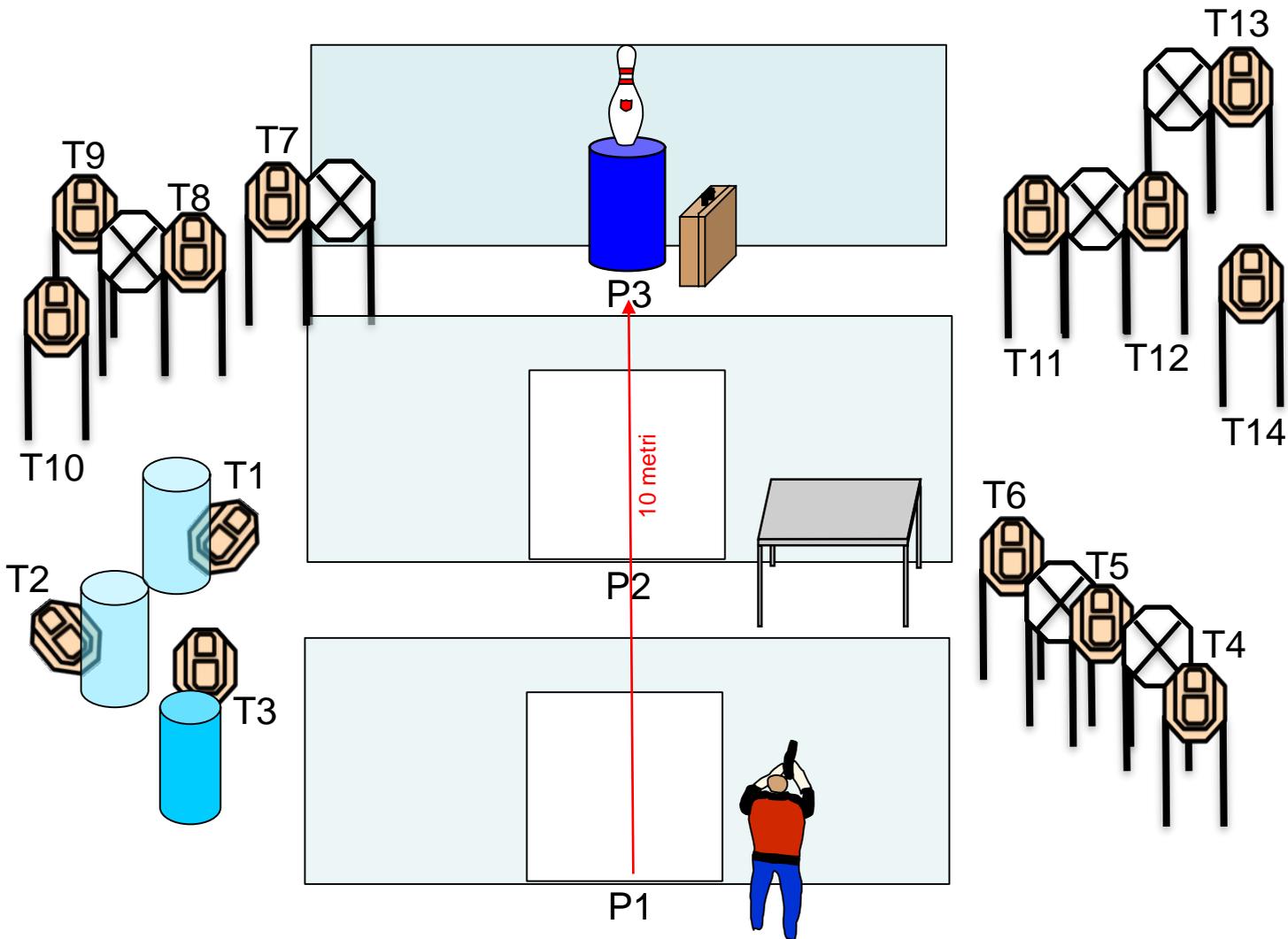
**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in piedi in P1, shotgun carico, colpo NON CAMERATO, volata a 45° verso il basso. Pistola in fondina, COLPO CAMERATO.

#### PROCEDURA:

**STRING 1:** al segnale acustico da P1 in copertura ingaggiare da SX T1, T2, T3 e in movimento verso P2 ingaggiare T4, T5, T6, con un colpo, appoggiare sul tavolo lo shotgun scarico, con sicura inserita e volata a destra (non in direzione delle prossime posizioni di tiro);  
**STRING 2:** in P2 in copertura ingaggiare in priorità tattica T7 a T14 con almeno 2 colpi, correre in P3, prendere la valigetta con la mano debole, tornare in P1 ed ingaggiare IL BIRILLO con la sola mano forte tenendo la valigetta con la mano debole..

**STRINGS:** 1  
**SCORING:**

6 colpi shotgun, limitato  
17 colpi minimo pistola, illimitati  
**TARGETS:** 11 DA, 6 Non Ingaggiabili, 1 Birillo  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Birillo abbattuto  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento DA v1.0b  
**VEST:** Richiesto





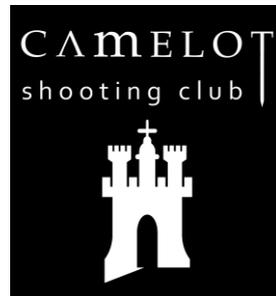


# Camelot Shooting Club

“One VS None”

Designer : Dalla Valle L.

S.O. NEGRO M.

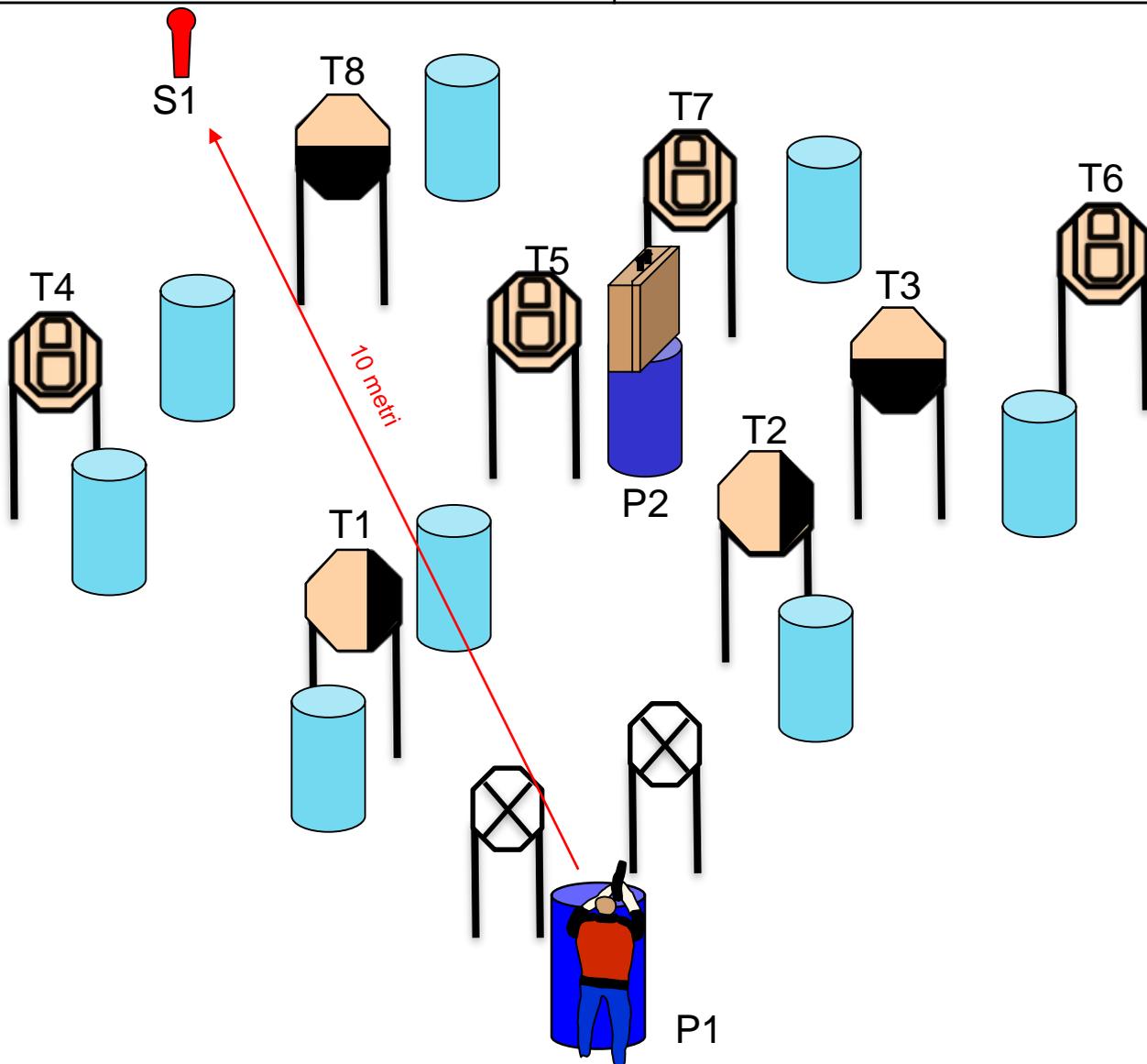


## STAGE 4

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in P1, posizione di relax, caricatori in buffetteria alla massima capacità secondo divisione; arma carica in fondina COLPO NON CAMERATO.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico da P1 estrarre l'arma, camerare il colpo ed ingaggiare in priorità tattica con un solo colpo da T1 a T8, ed ingaggiare poi da T8 a T1 sempre con un solo colpo. Andare in P2, prendere la valigetta con la **mano debole** e portarla in P1 da dove ingaggiare S1 con la sola mano forte, tenendo la valigetta con la mano debole.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 colpi, illimitato  
**TARGETS:** 8 DA, 2 Non Ingaggiabili, 1 Ferro  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbattuti  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento DA v1.0b  
**VEST:** NON Richiesto



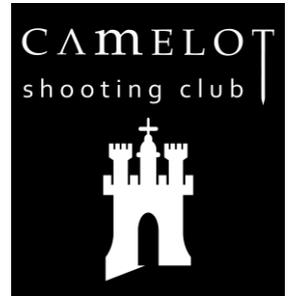


# Camelot Shooting Club

"Shoot fast and covered"

Designer : Dalla Valle L.

S.O. CIOFFI M.



## STAGE 5

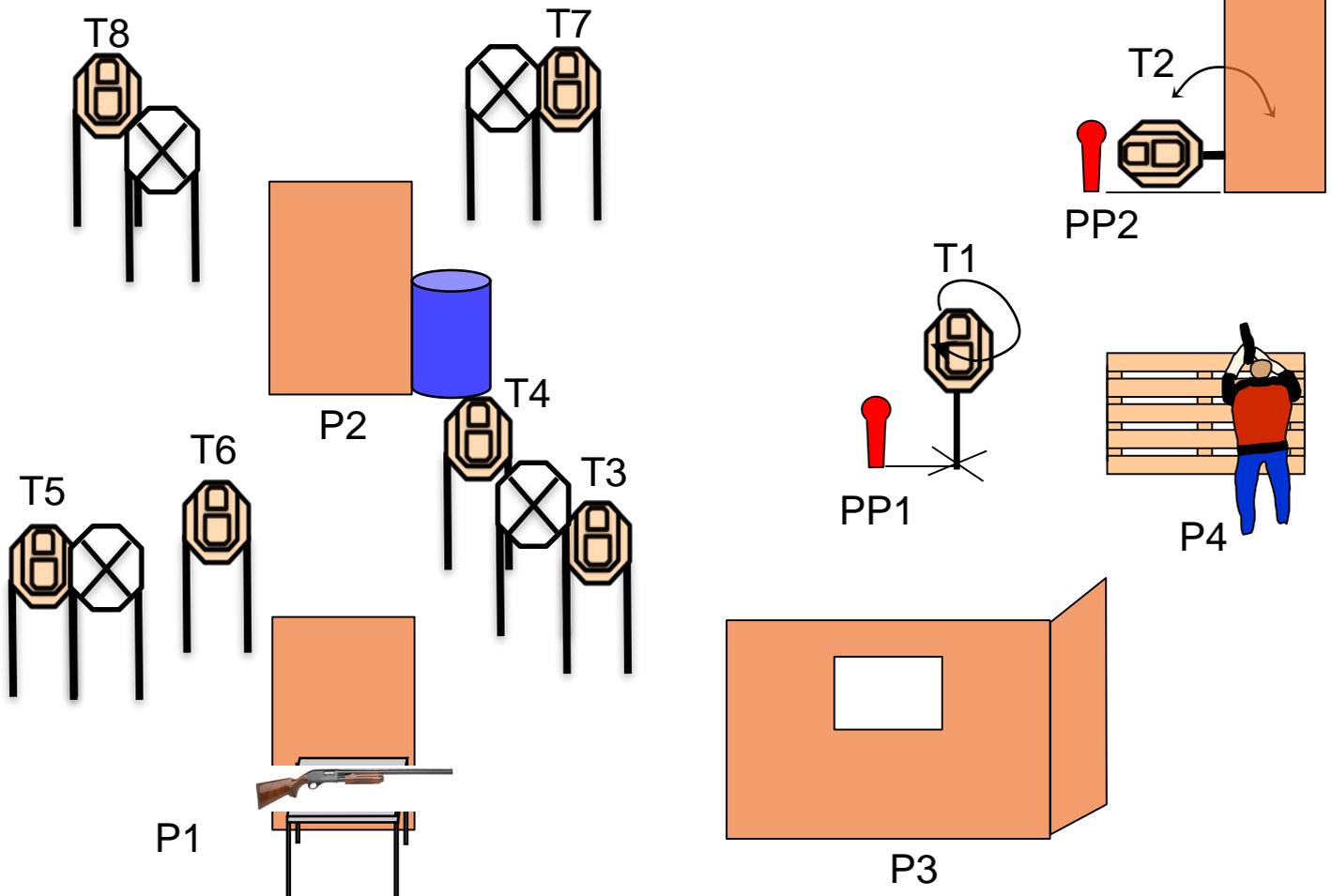
**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in piedi in P1, posizione di relax, pistola in fondina colpo NON CAMERATO, caricatori in buffetteria al massimo della capacità della divisione.

**PROCEDURA:** Al beep, prendere lo shotgun caricato con 6 colpi dal tavolo e COLPO NON CAMERATO, armarlo e da copertura, ingaggiare in priorità tattica con un colpo T3 e T4 da DX e T5 e T6 da SX della barricata, andare in P2 ed ingaggiare in priorità tattica con un colpo T7 da DX e T8 da SX della barricata, depositare lo shotgun scarico nel bidone con volata verso il basso.

Spostarsi poi in P3, estrarre la pistola, camerare il colpo, e abbattere PP1 che attiva T1 ed ingaggiarlo con almeno 2 colpi, andare in P4, abbattere PP2 che attiva T2 da ingaggiare con almeno 2 colpi.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 6 colpi shotgun Limitato  
18 colpi minimi pistola illimitato

**TARGETS:** 8 DA, 4 Non Ingaggiabili, 2 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.  
**START-STOP:** Udibile Ultimo Colpo  
**RULES:** Regolamento DA v1.0b  
**VEST:** Richiesto





# Camelot Shooting Club

“Cover, cover, cover”

Designer : Dalla Valle L.

S.O. CIOFFI M.



## STAGE 6

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Tiratore in piedi in P1, posizione di relax, arma scarica, e 1 caricatore al massimo della capacità della divisione sul tavolo, gli altri dispositivi di ricarica che si intendono utilizzare sul supporto

**PROCEDURA:** Al Beep afferrare l'arma, inserire il caricatore e camerare il colpo, andare in P2 e in copertura ingaggiare PP1 e T1, in P3 ingaggiare PP2 e T2, recuperare dal supporto i dispositivi di caricamento (P2 e P3 sono intercambiabili), portarsi in P4 attraverso il percorso tra i bidoni rimanendo in copertura. In P4 ingaggiare T3, T4 e T5, e in P5 in copertura bassa (almeno un ginocchio a terra) T5, T4 e T3.

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

18 colpi min, illimitato

**TARGETS:**

5 DA, 4 non Ingagg, 2 ferri

**SCORED HITS:**

Migliori 2 per carta, Migliori 4 su

T3, T4, T5, Ferri abbattl

**START-STOP:**

Udibile - Ultimo Colpo

**RULES:**

Regolamento DA v1.0b

**VEST:**

Richiesto

