



The Shooters Club

2° Gara "Trofeo Apulia"

Designer : Costrino/Infante

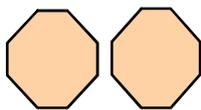


CONDIZIONE DI PARTENZA: arma in fondina
cartuccia camerata, caricatori in buffetteria alla
massima capacità per divisione.

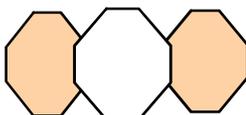
PROCEDURA: da P1 al segnale acustico, in
copertura in free style ingaggiare T1 e T2, spostarsi
in P2 e con la sola mano forte ingaggiare in
copertura T3 - T4, infine da P3 con la mano debole
sempre in copertura T5 e T6

X Pcw partenza in P1 in Low Ready

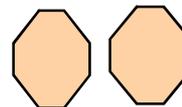
STRINGS: 1
SCORING: 12 Limitati
TARGETS: 6, ingagg. 1 non Ingagg,
SCORED HITS: 2 per carta,
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Non Richiesto



T3 T4



T1 T2



T5 T6



P2



P3



P1

Stage 1



The Shooters Club

2° Gara "Trofeo Apulia"

Designer : Costrino/Infante

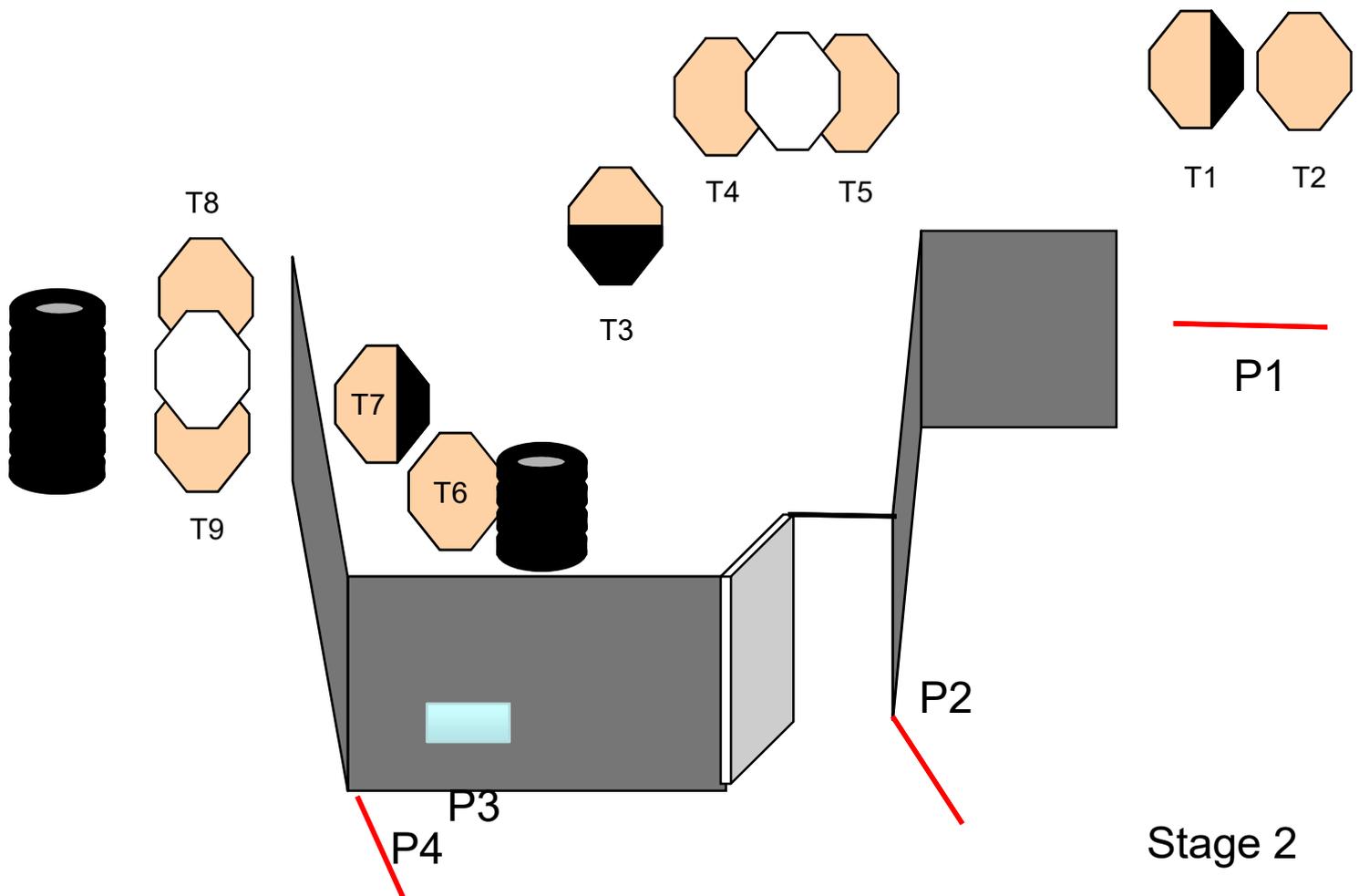


CONDIZIONE DI PARTENZA: arma in fondina
cartuccia camerata, caricatori in buffetteria alla
massima capacità per divisione.

PROCEDURA: da P1, in relax, al segnale acustico, in
ritenzione ingaggiare (gomito attaccato al fianco) T1
e T2 in sequenza tattica, spostarsi in P2 e in
copertura T3 - T4 e T5, dal varco P3 (inferiore a 40
cm. per lato) ingaggiare T6 e T7, infine da P4 in
copertura T8 e T9.

X Pcw partenza in P1 in Low Ready

STRINGS: 1
SCORING: 18 Illimitati
TARGETS: 9, ingagg. 2 non Ingagg.
SCORED HITS: 2 migliori per carta,
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





The Shooters Club

2° Gara "Trofeo Apulia"

Designer : Costrino/Infante



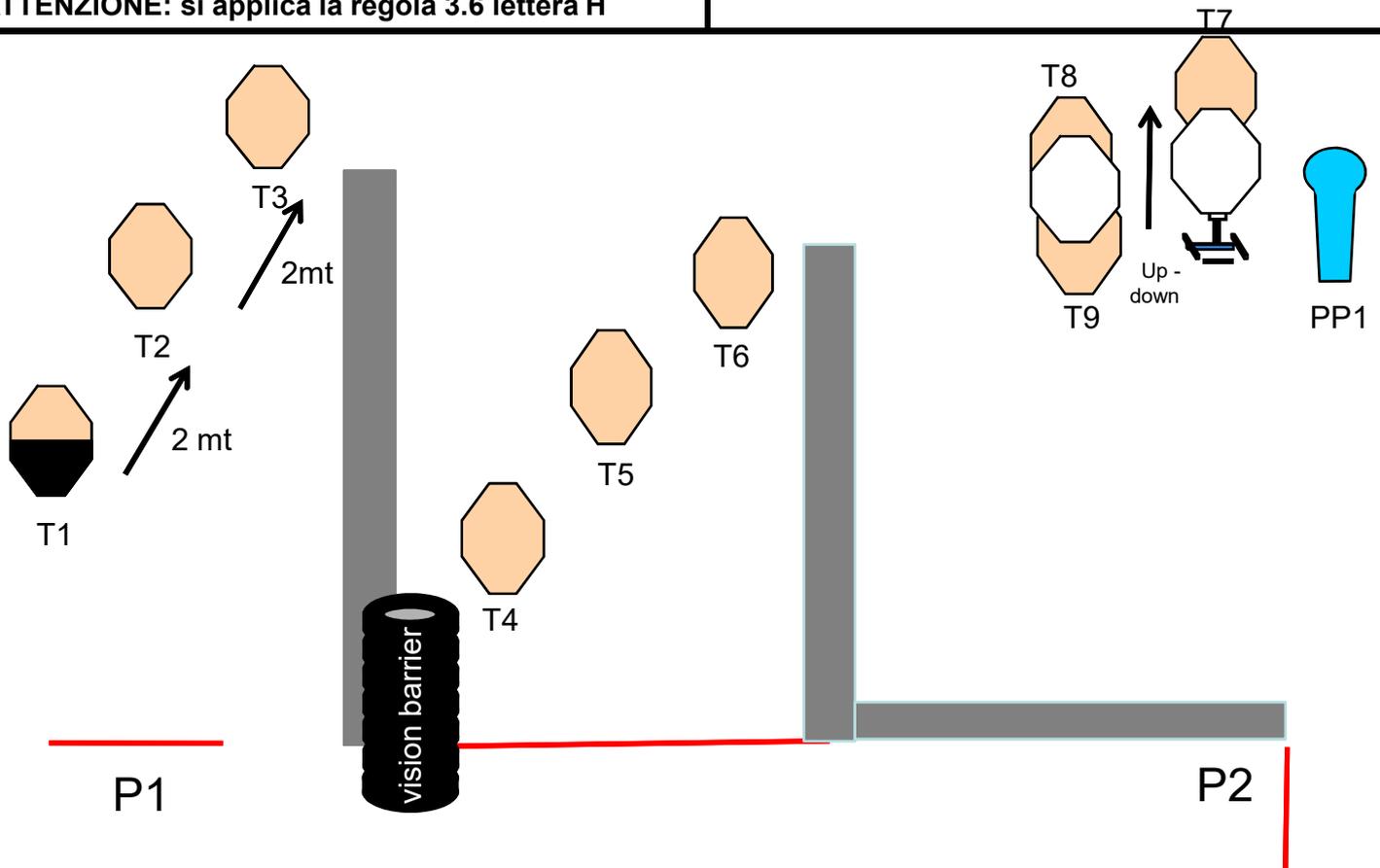
CONDIZIONE DI PARTENZA: arma in fondina
cartuccia camerata, caricatori in buffetteria alla
massima capacità per divisione.

PROCEDURA: da P1 punta dei piedi che toccano
l'apposito segnale in relax. Al segnale acustico
ingaggiare, da fermi o in movimento, T1 - T2 e T3 in
priorità tattica, dirigendosi verso P2 in movimeto T4
T5 e T6, da P2 in copertura PP1 che attiva UP-DOWN
che scopre T7 che non resta visibile, in seguito T8 e
T9.

X Pcw partenza in P1 in Low Ready

ATTENZIONE: si applica la regola 3.6 lettera H

STRINGS: 1
SCORING: 19 Illimitati
TARGETS: 9, ingagg.2 non Ingagg,1 ferro
SCORED HITS: 2 migliori per carta, ferro abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





The Shooters Club
2° Gara Trofeo Apulia
San Severo 01-02/12/2018
Designer : Costrino/Infante

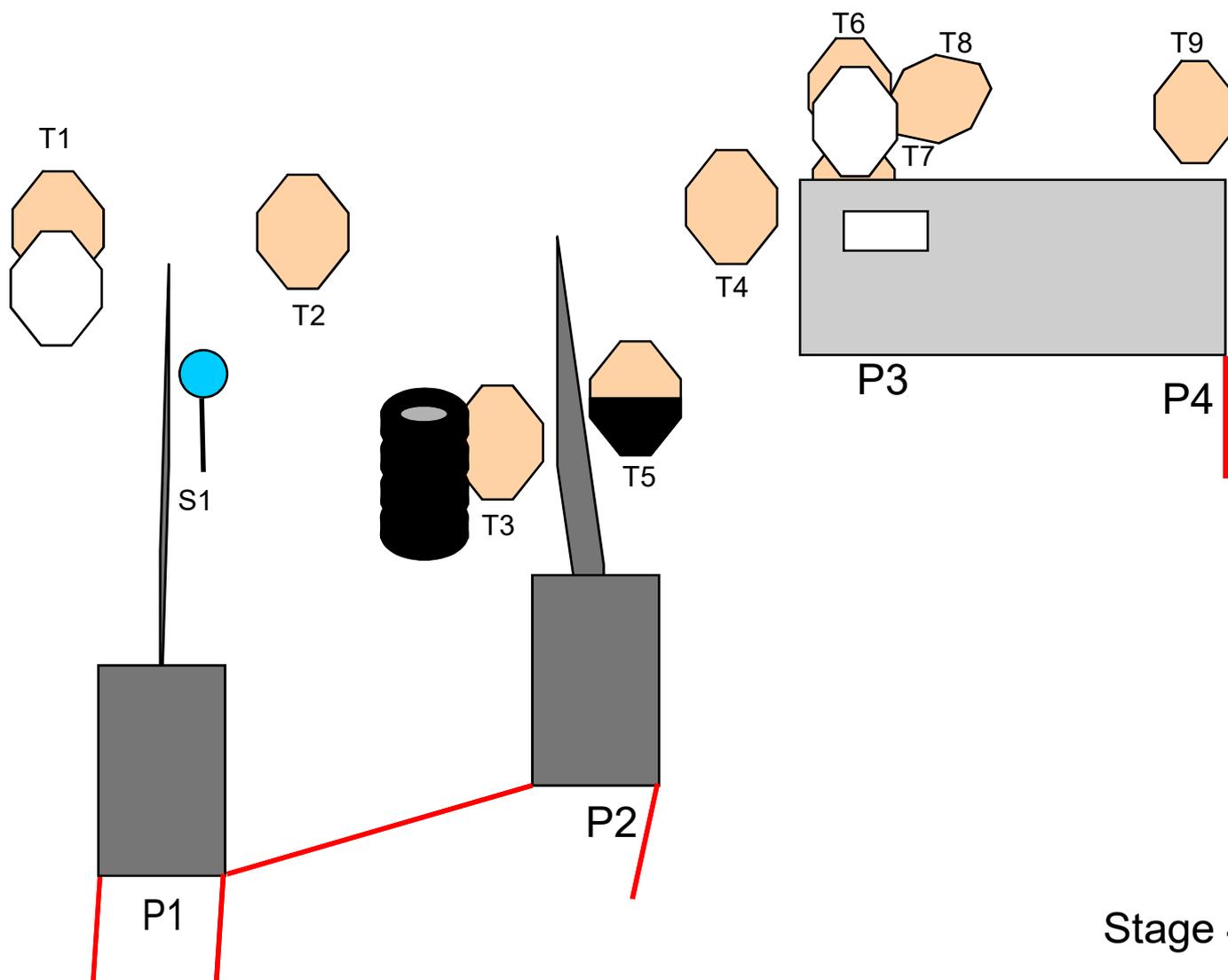


CONDIZIONE DI PARTENZA: arma in fondina con caricatore inserito cartuccia non camerata, gli altri caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA: tiratore in relax, al segnale acustico da copertura ingaggiare T1 dal lato SX -T2 dal lato DX e S1 free style andando verso P2 in movimento T3 con almeno tre colpi. In P2 in copertura ingaggiare T4 e T5 . In P3 dal varco (inf. a 40 cm.)T6 T7 e T8 ed infine da P4 in coperturaT9.

X Pcw partenza in P1 in Low Ready

STRINGS: 1
SCORING: 20 colpi min, Illimitato
TARGETS: 9 ingaggiabili, 2 non Ingagg, 1 ferro
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, T3 migliori 3. colpi, ferro abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto



Stage 4



The Shooters Club
2° Gara Trofeo Apulia
San Severo 01-02/12/2018
Designer : Costrino/Infante

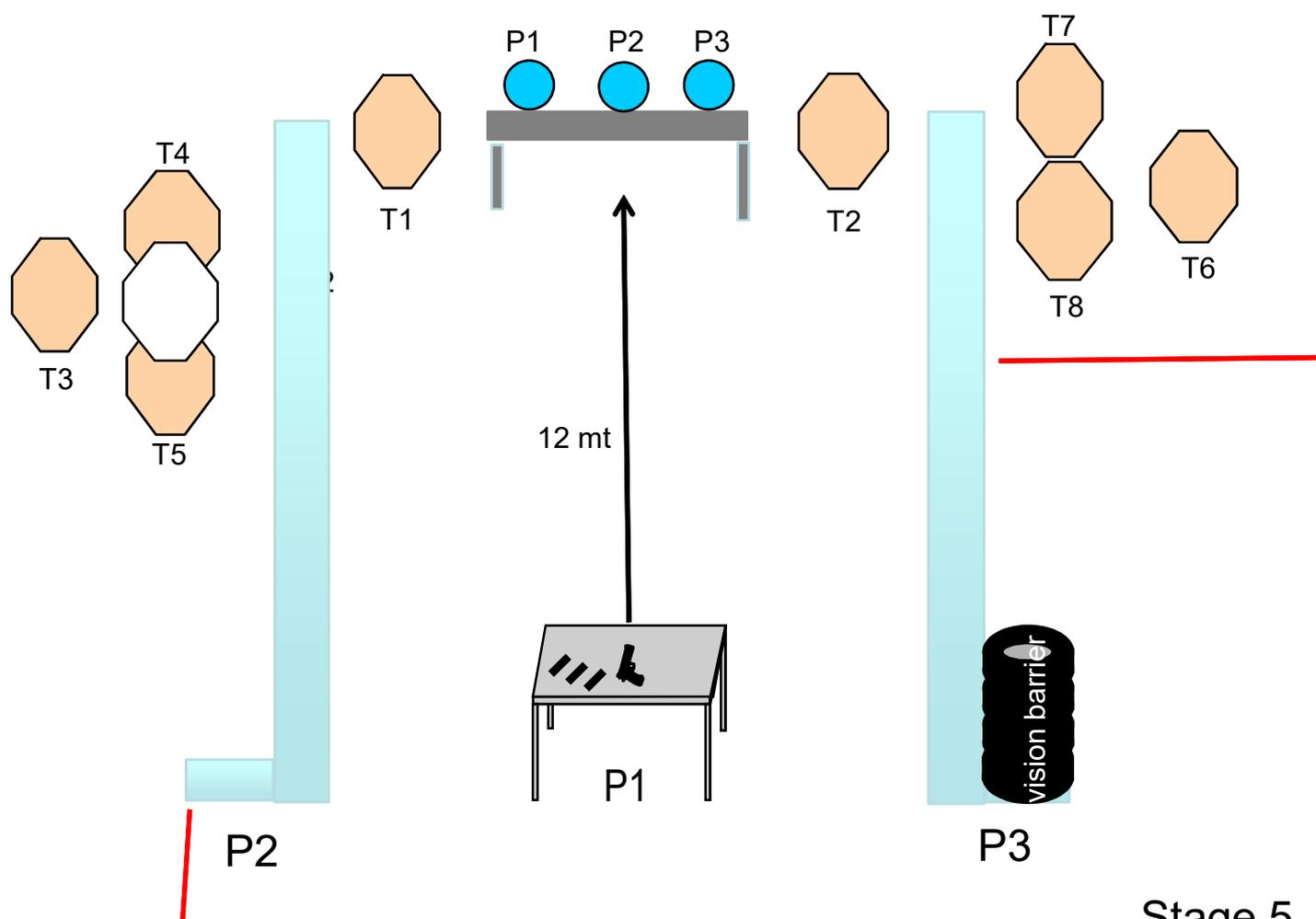


CONDIZIONE DI PARTENZA: arma e tutti i caricatori appoggiati sulla tavolo,

PROCEDURA: tiratore in relax, al segnale acustico dal tavolo da fermo inserire il caricatore e in free style T1 – P1 – P2 – P3 e T4 , POI recuperare tutti i caricatori dal tavolo, in seguito da P2 ingaggiare T3 - T4 e T5, infine in P3 uscendo dalla Vision Barrier ingaggiare in sequenza tattica T6 – T7 e T8.

Attenzione vale la regola 3.6 lett.h
X Pcw partenza come arma corta.

STRINGS: 1
SCORING: 19 colpi min, Illimitato
TARGETS: 8 ingaggiabili, 1 non Ingagg, 3 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferri abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto



Stage 5



The Shooters Club
2° Gara Trofeo Apulia
San Severo 01-02/12/2018
Designer : Costrino/Infante

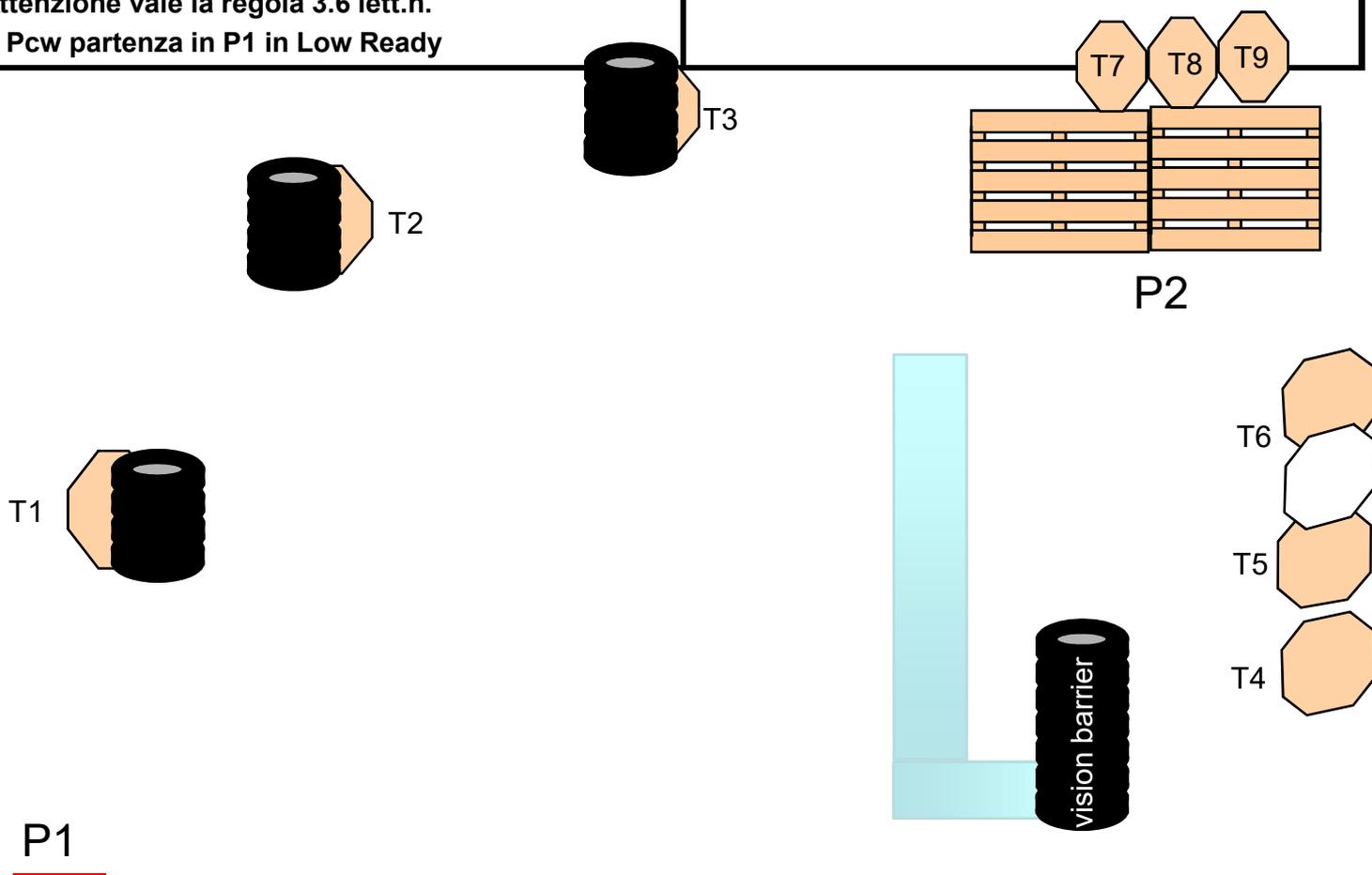


CONDIZIONE DI PARTENZA: arma in fondina con caricatore inserito cartuccia non camerata, gli altri caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA: tiratore in relax in P1, talloni che toccano gli apposite segni, al segnale acustico da fermi o in movimento, ingaggiare in priorità tattica T1, T2 e T3 appena visibili, in seguito andando verso P2 uscendo dalla Vision Barrier, ingaggiare in movimento T4 – T5 e T6, infine da P2 T7, T8 e T9 in sequenza tattica.

Attenzione vale la regola 3.6 lett.h.
X Pcw partenza in P1 in Low Ready

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi min, Illimitato
TARGETS: 9 ingaggiabili, 1 non Ingagg,
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto



Stage 6