



Mad Bullet

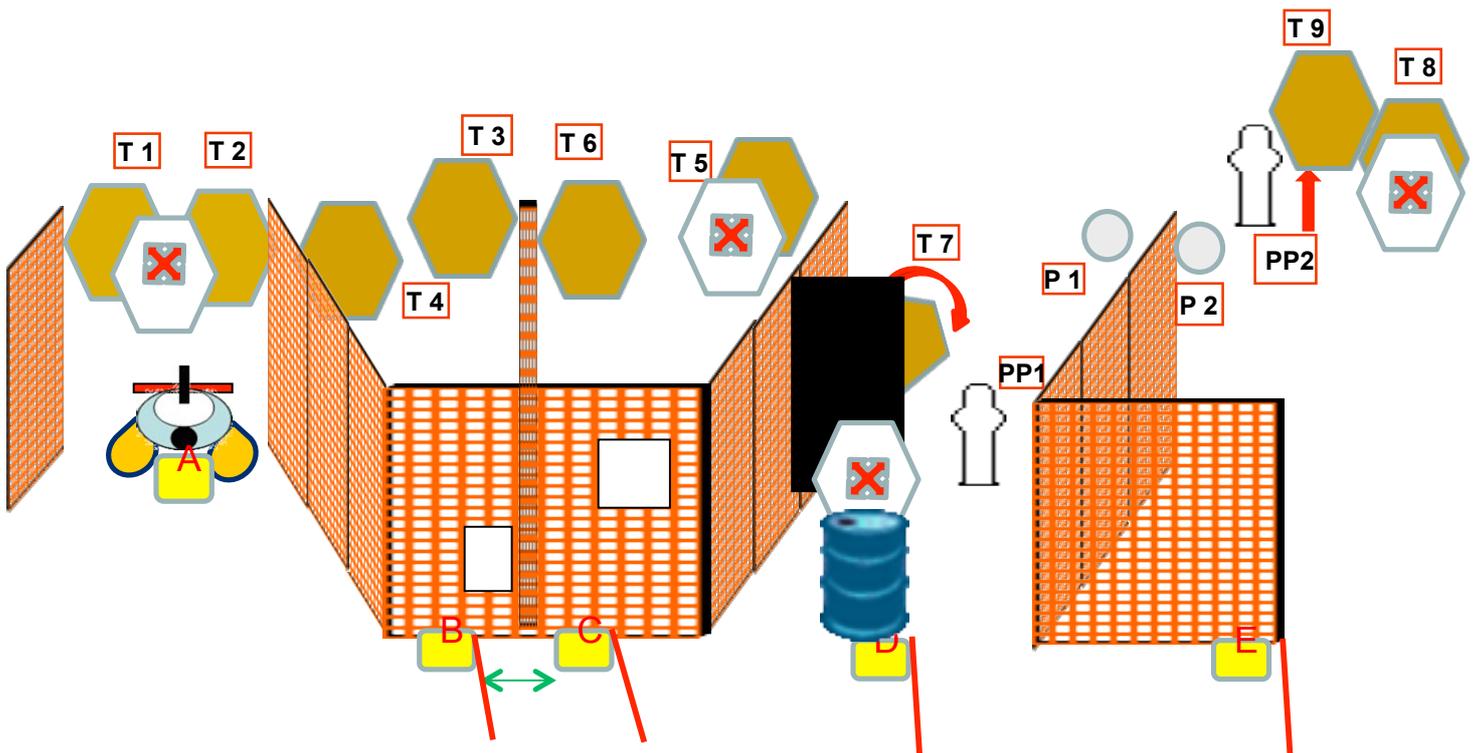
Aggressione in Strada



POSIZIONE DI PARTENZA: in piedi in P A con le buste della spesa in entrambe le mani, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla massima capacità a seconda della divisione.

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 22 colpi min, Illimitato
BERSAGLI: 9 DA, 4 non ingaggiabili 4 ferri
CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 1-15 mt

PROCEDURA: al segnale di partenza ingaggiare arretrando T1, T2 in sequenza tattica. Da P B ingaggiare in copertura T3 e T4, e in P C T5, T6. In P D in copertura bassa ingaggiare P1, PP1, T7. Portarsi in P E e in copertura ingaggiare T8, PP2, T9 e P2.
N.B. PP1 attiva T7 e PP2 attiva T8 che scompare.



Stage 1

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

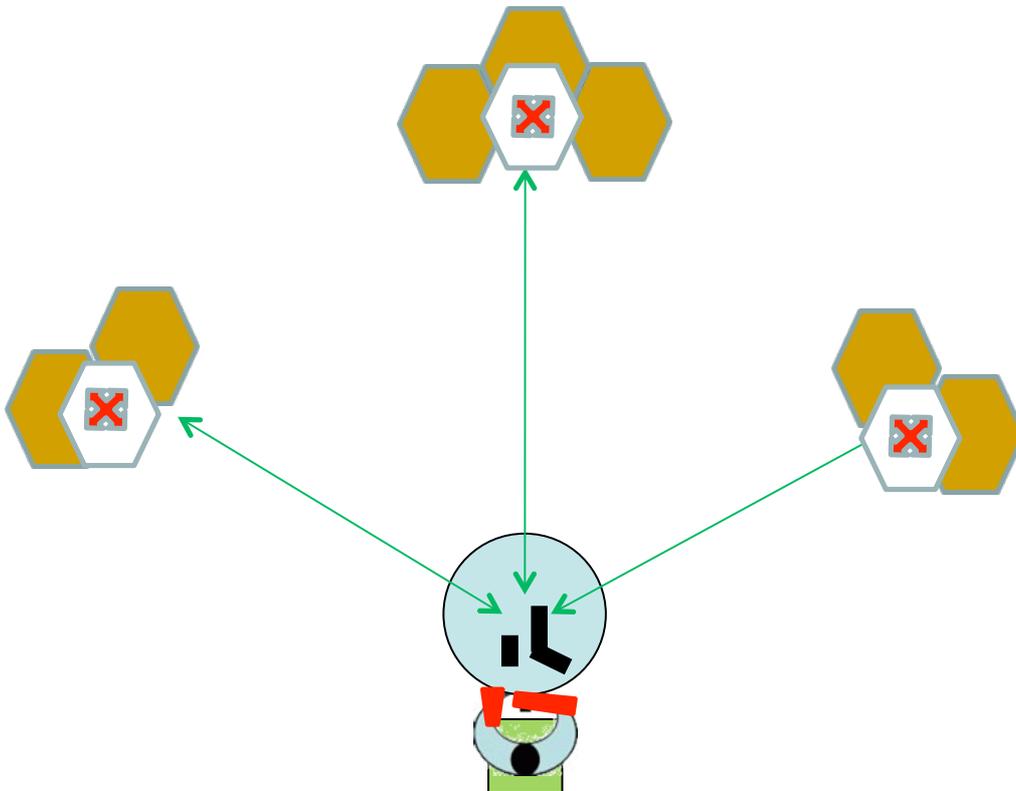
Al Tavolo del Bar (standard)



POSIZIONE DI PARTENZA: Tiratore con una bottiglia in mano che versa il contenuto nel bicchiere tenuto con l'altra mano, arma sul banco completamente scarica, un caricatore sul tavolo con 7 colpi, gli altri caricatori in buffetteria alla max. capacità per divisione

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 21 colpi min, **limitato**
BERSAGLI: 7DA, 3 non ingaggiabili
CONTEGGIATI: Migl. **3** colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 7 mt

PROCEDURA: al il tiratore da seduto, afferra l'ama e ingaggia i bersagli al box superiore con 1 colpo ciascuno a due mani. Si alza eseguendo un cambio d'emergenza ed ingaggia con 1 colpo ciascuno i bersagli al box grande con la sola mano forte. Esegue quindi un cambio di ritenzione obbligatorio e termina sempre in piedi con un 1 colpo al bersaglio grande con la sola mano debole.



Stage **2**

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

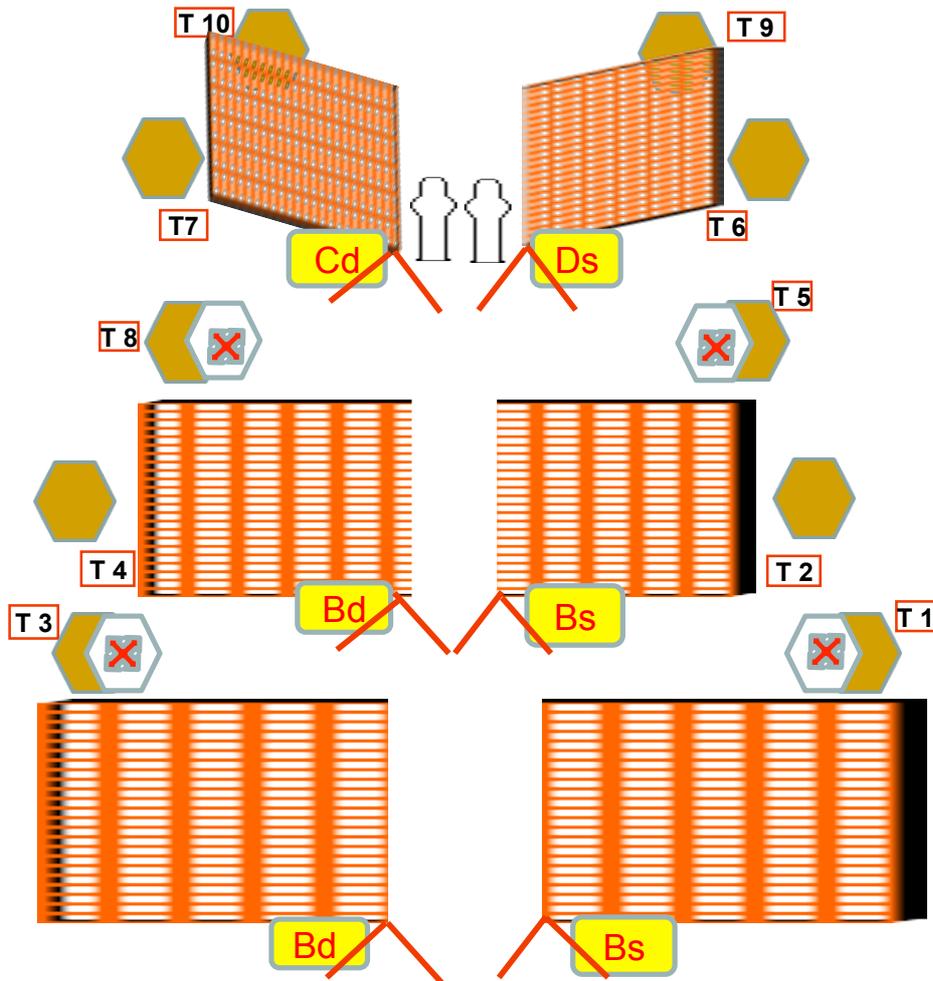
I Gioielli



POSIZIONE DI PARTENZA: tiratore nel box A con la valigia piena di gioielli attaccata alla mano debole. Arma carica in fondina , colpo camerato. Caricatori al massimo delle capacità della divisione

PROCEDURA: . Al beep sonoro rimanendo in A abbattere i due ferri. Per i destrorsi: spostarsi in Bd e ingaggiare con due colpi T1,T2,T3,T4 in priorità tattica dietro la copertura (fetta di torta) . Spostarsi quindi in Cd , e ingaggiare come sopra T5,T6,T7,T8 . Terminare in Dd con T9 ,T10. Per i mancini: sparare da BS, Cs e N.B: In ogni posizione vi sono due fault line. La prima per le prime due sagome, la seconda per le altre due. Sparare sempre con la sola mano forte

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 22 colpi min, Illimitato
BERSAGLI: 10DA, 4 non ingaggiabile 2 ferri
CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 5-10 mt



Stage 3

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

In Casa di Notte

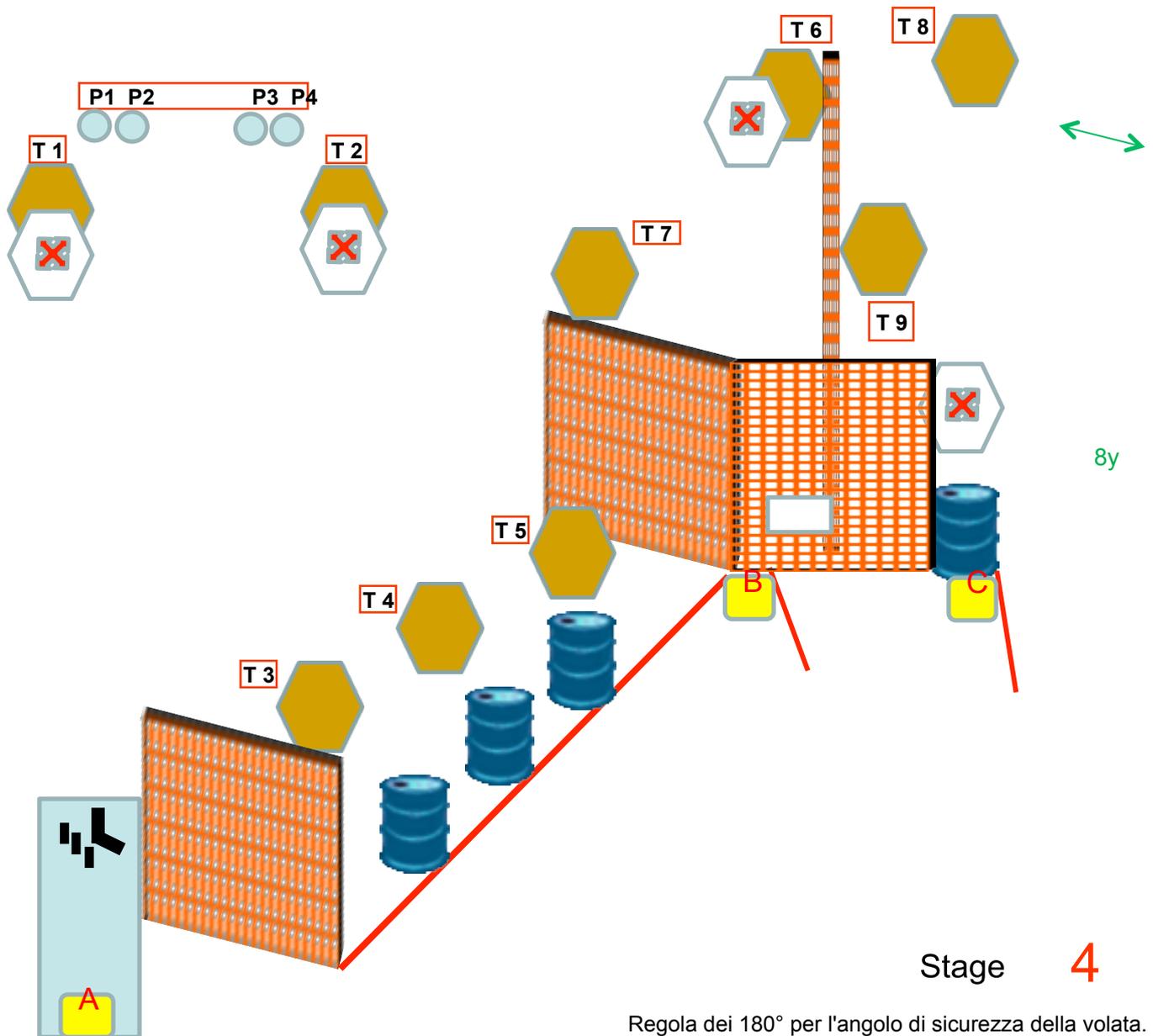


POSIZIONE DI PARTENZA: Tiratore sul letto in A supino, gambe e braccia distese. Arma completamente scarica davanti al capo. Tutti i caricatori sul letto riempiti alla massima capacità della divisione

PROCEDURA: Al beep sonoro voltarsi e rimanendo distesi ingaggiare T1, T2 ed abbattere P1 P2 P3 P4 . Alzarsi dal letto, prendere tutti i caricatori e portandosi in B ingaggiare T3, T4 e T5 in movimento. . Da B ingaggiare in copertura T6, T7. Terminare in C in copertura bassa T8 e T9.

Attenzione da A a B vale la regola 3.6 lettera h.

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 22 colpi min, Illimitato
BERSAGLI: 9DA, 4 non ingaggiabile 4 ferri
CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 5-12 mt



Stage 4

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

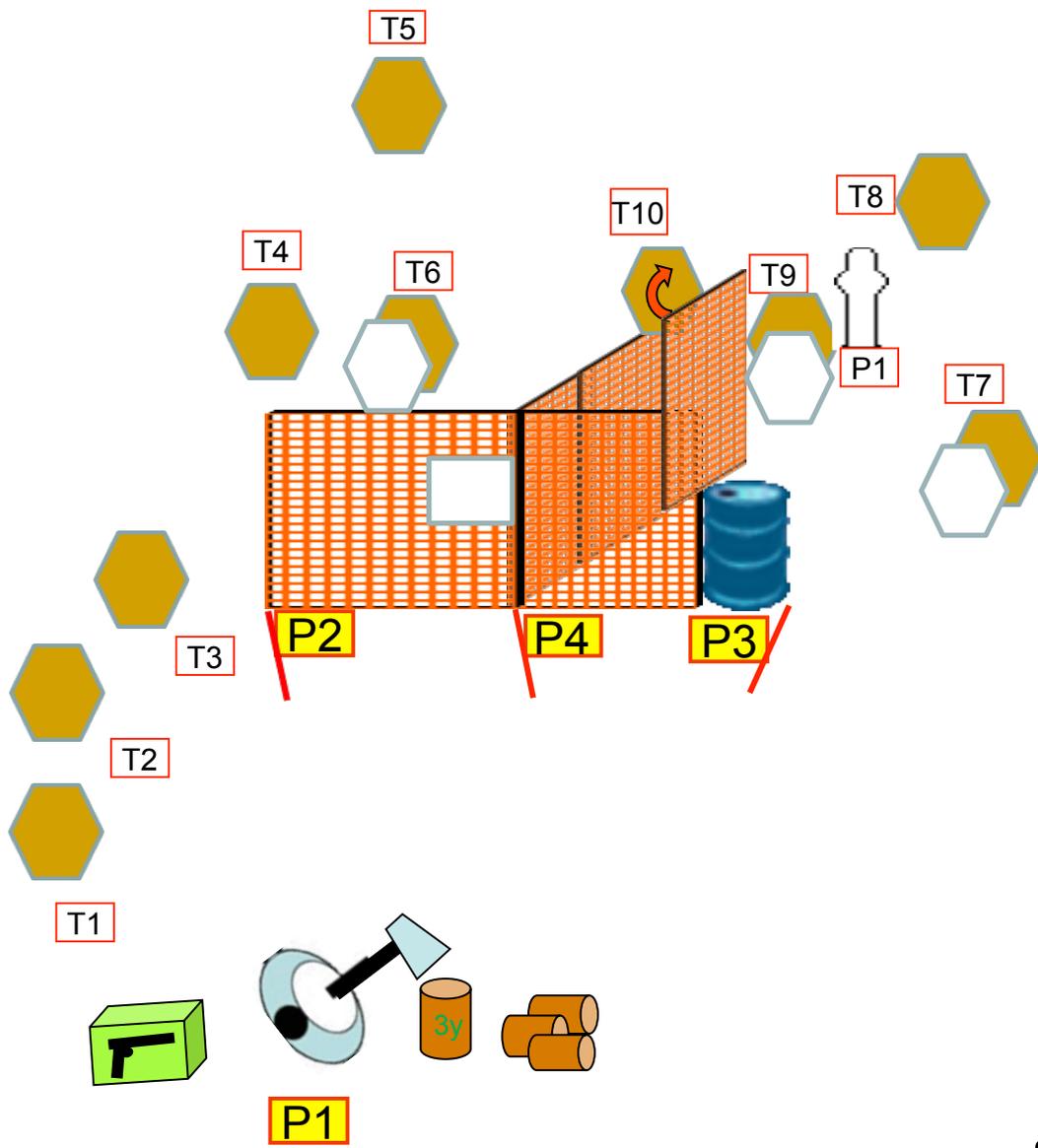
Lumberjack



POSIZIONE DI PARTENZA: tiratore in P1, accetta afferrata con entrambe le mani. Arma nella cassetta degli attrezzi, caricatore inserito, camera vuota

PROCEDURA: al beep il tiratore lascia l'accetta e recupera l'arma dalla cassetta degli attrezzi. Spostandosi in P2 ingaggia in movimento i bersagli T1-T2-T3. In copertura da P2 ingaggia T4,T5,T6. Si sposta in copertura bassa in P3 ed ingaggia T7,T8,P1,T9. Il pepper cadendo fa sollevare T10 che verrà ingaggiato in P 4

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 21 colpi min, Illimitato
BERSAGLI: 10DA, 3 non ingaggiabile 1 ferro
CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 6-12 mt



Stage **5**

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

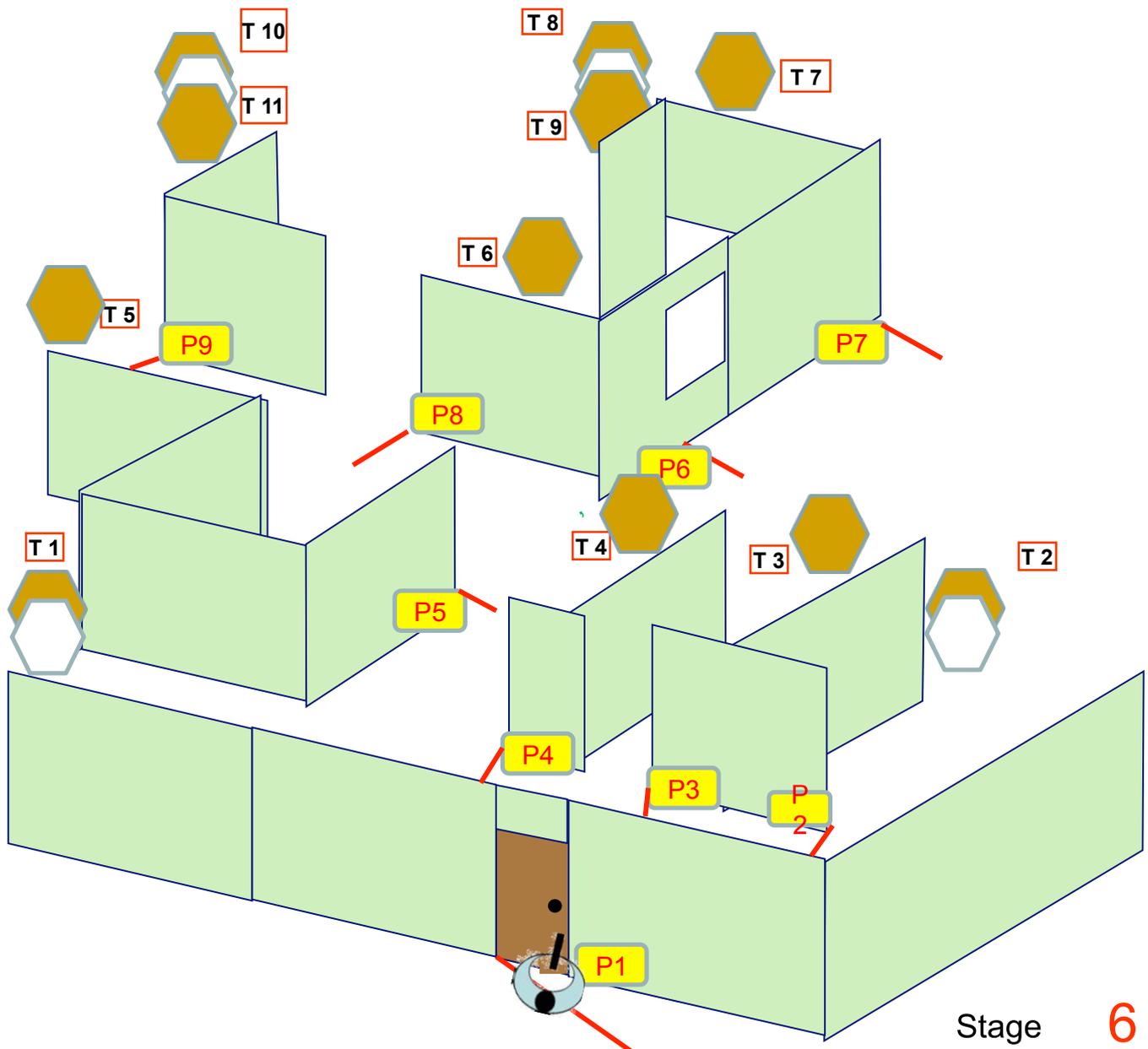
In Ufficio



POSIZIONE DI PARTENZA: Tiratore davanti alla porta, mano forte sulla maniglia. Arma carica in fondina, colpo camerato, i restanti caricatori al massimo della capacità della divisione.

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 14 colpi min, Illimitato
BERSAGLI: 11DA, 4 non ingaggiabili
CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 2-8 mt

PROCEDURA: : al beep il tiratore apre la porta con la mano forte, entra ed ingaggia T1 da P1, T2 da P2, T3 da P3, T4 da P4, T5 da P5, T6 da P6, T7 da P7, T8 e T9 da P8, T10 e T11 da P9, restando sempre in copertura



Stage **6**

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

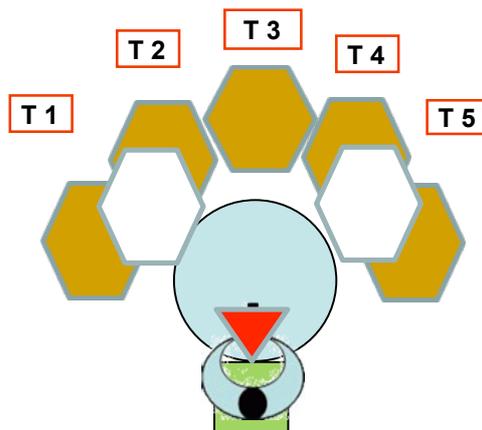
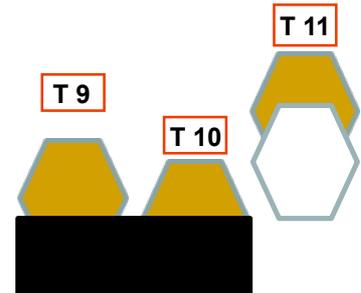
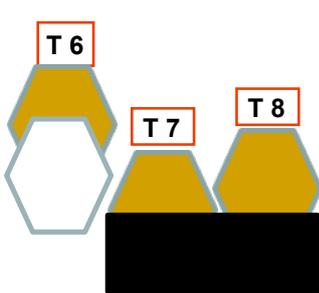
Il Giocatore di Poker



POSIZIONE DI PARTENZA: tiratore seduto, arma in fondina, caricatore inserito, colpo non camerato, mazzo di carte tenuto con entrambe le mani.
Gli altri caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.

STRINGS: 1
TIPO PUNTEGGIO: 22 colpi min, Illimitato
BERSAGLI: 11DA, 3 non ingaggiabile
CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi
START-STOP: Beep – Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: DA v 1.0b
VEST: Richiesto
DISTANZA: 1,5-12 mt

PROCEDURA: al segnale acustico, restando seduti, gettare le carte, estrarre ed ingaggiare T1,T2,T3,T4,T5 in sequenza tattica. Alzarsi in piedi e terminare con T6,T7,T8,T9, T10, T11 sempre in sequenza tattica.



Stage **7**

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.



Mad Bullet

Nella Vigna



POSIZIONE DI PARTENZA: tiratore nel box , arma carica in fondina e caricatori al massimo della capacità secondo le divisioni in buffetteria. Irroratore in una mano, serbatoio sollevato da terra nell'altra.

PROCEDURA: al segnale acustico abbandonare gli attrezzi, estrarre e dal box A ingaggiare **T1** e **T2**, passare sotto il cooper tunnel , entrare nell'apertura e da B ingaggiare **T3**, da C **T4**, da D **PP1** , **T5** e **T6**, da E **T7**, da F **T8** , da G **PP2** e **T9** e **T10** . PP1 innesca T5 e PP2 innesca il bobber T9.

STRINGS: 1

TIPO PUNTEGGIO: 14 colpi min, Illimitato

BERSAGLI: 10DA, 4 non ingaggiabili 2 ferri

CONTEGGIATI: Migl. 2 colpi

START-STOP: Beep – Ultimo Colpo

REGOLAMENTO: DA v 1.0b

VEST: Richiesto

DISTANZA: 4-12 mt

1

14 colpi min, Illimitato

10DA, 4 non ingaggiabili 2 ferri

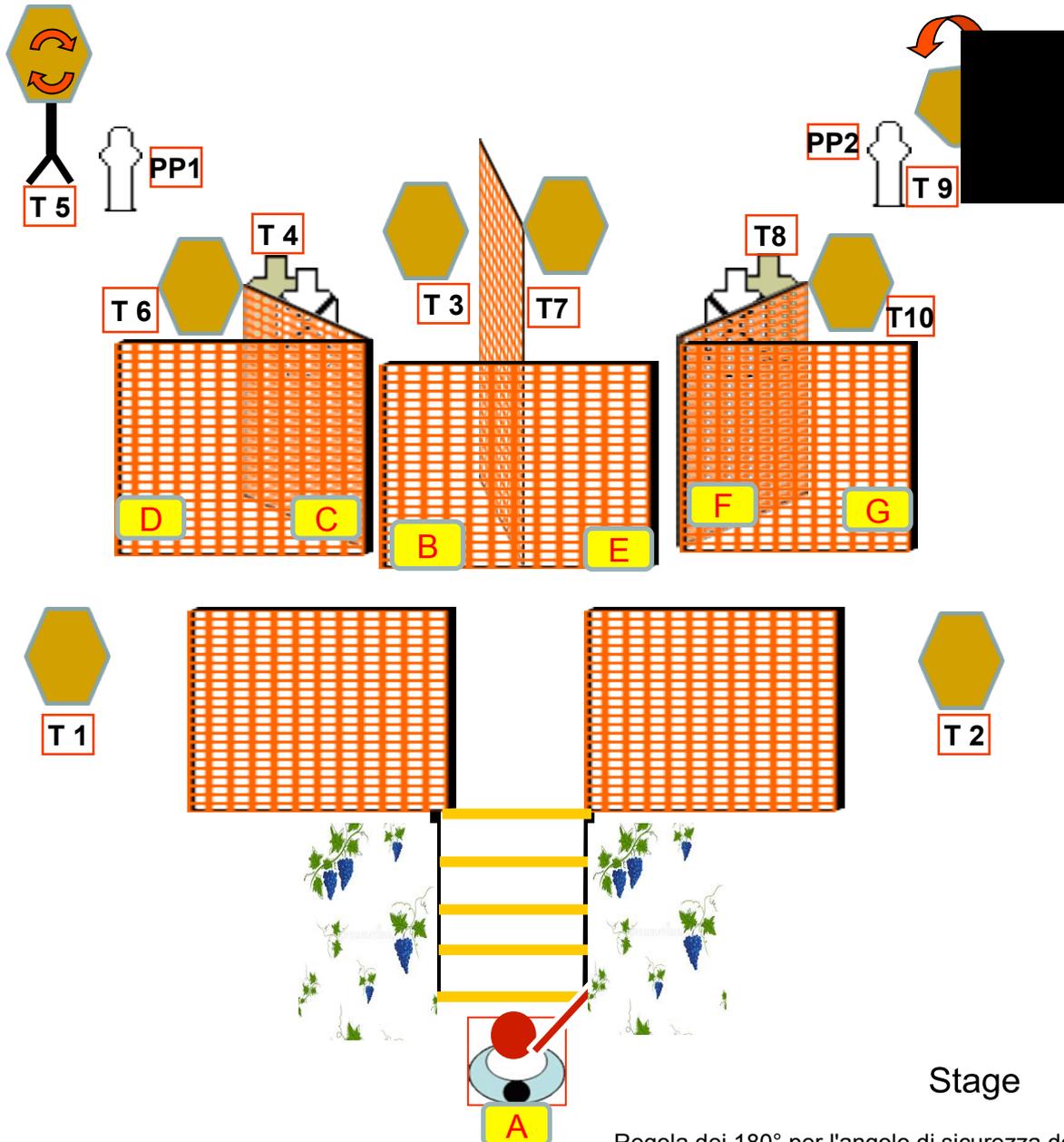
Migl. 2 colpi

Beep – Ultimo Colpo

DA v 1.0b

Richiesto

4-12 mt



Stage **8**

Regola dei 180° per l'angolo di sicurezza della volata.