



# M.D.P. Academy L'Aquila

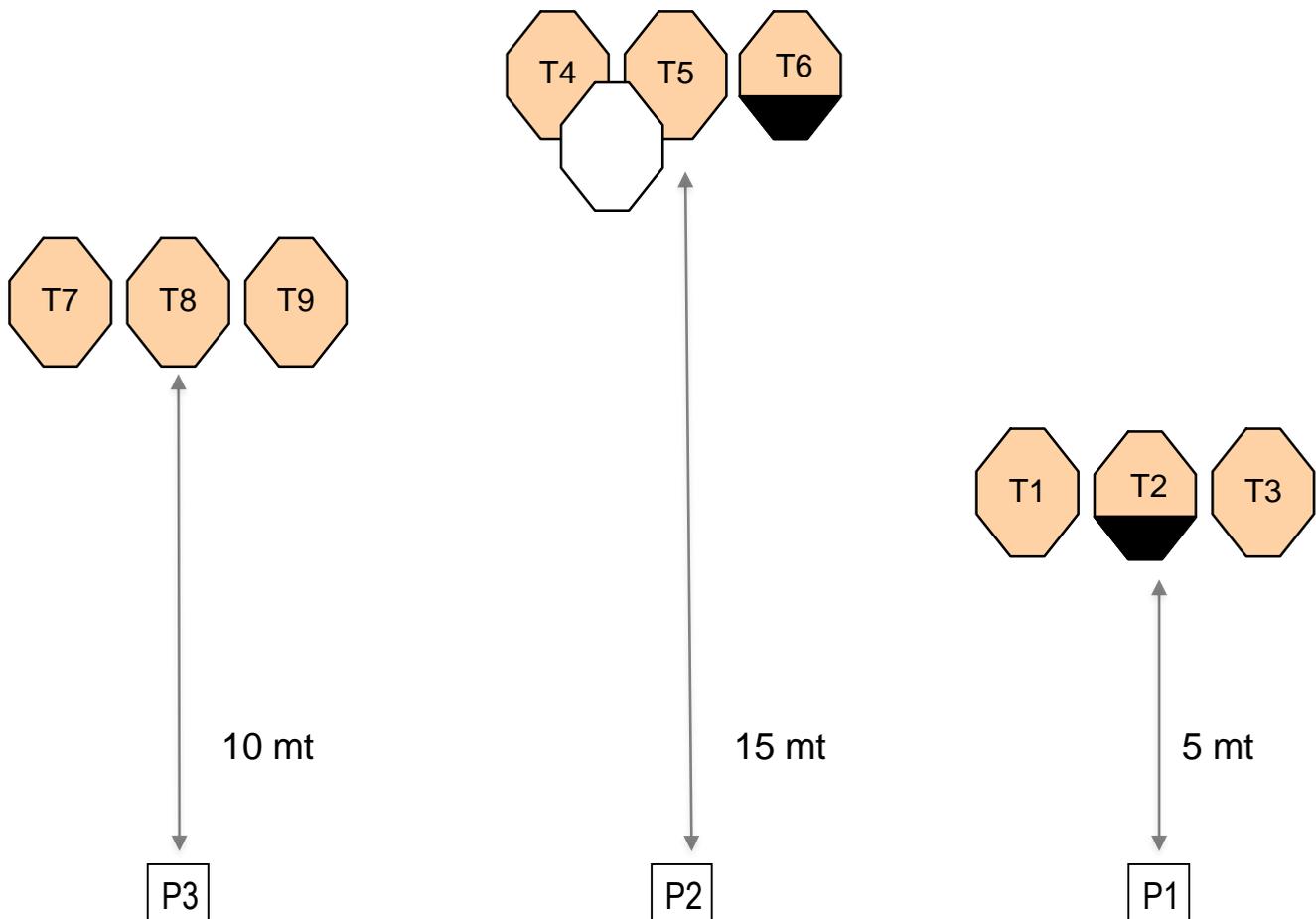


## LIMITATO

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1 posizione relax, arma nella mano debole, cartuccia camerata, caricatore con 6 colpi, gli altri caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare con la sola mano debole T1, T2, T3, spostarsi in P2 e ingaggiare con due mani T4 e T5 T6, portarsi in P3 e ingaggiare T7, T8, T9 con la sola mano forte.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi minimi, Limitato  
**TARGETS:** 9 Bersagli Ingaggiabili, 1 non Ingaggiabile.  
**SCORED HITS:** 2 Colpi per Carta.  
**START-STOP:** Segnale udibile, ultimo colpo  
**RULES:** Regolamento D.A ultima versione  
**VEST:** Facoltativo.  
**DISTANCE:**





# M.D.P. Academy L'Aquila

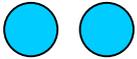


**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1 posizione relax, cartuccia camerata, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

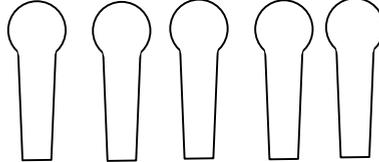
**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare da PP1 a PP5, andare in P2 e ingaggiare PP6, PP7 T1, T2, T3, infine da P3 ingaggiare PP8, PP9 T4, T5, T6.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 21 colpi minimi, illimitato  
**TARGETS:** 6 Bersagli Ingaggiabili, 1 non Ingaggiabile, 5 ferri.  
**SCORED HITS:** Migliori 2 Colpi su T1, T2, T3 T4, T5, T6, ferri abbattuti  
**START-STOP:** Segnale udibile, ultimo colpo  
**RULES:** Regolamento D.A ultima versione  
**VEST:** Richiesto.  
**DISTANCE:**

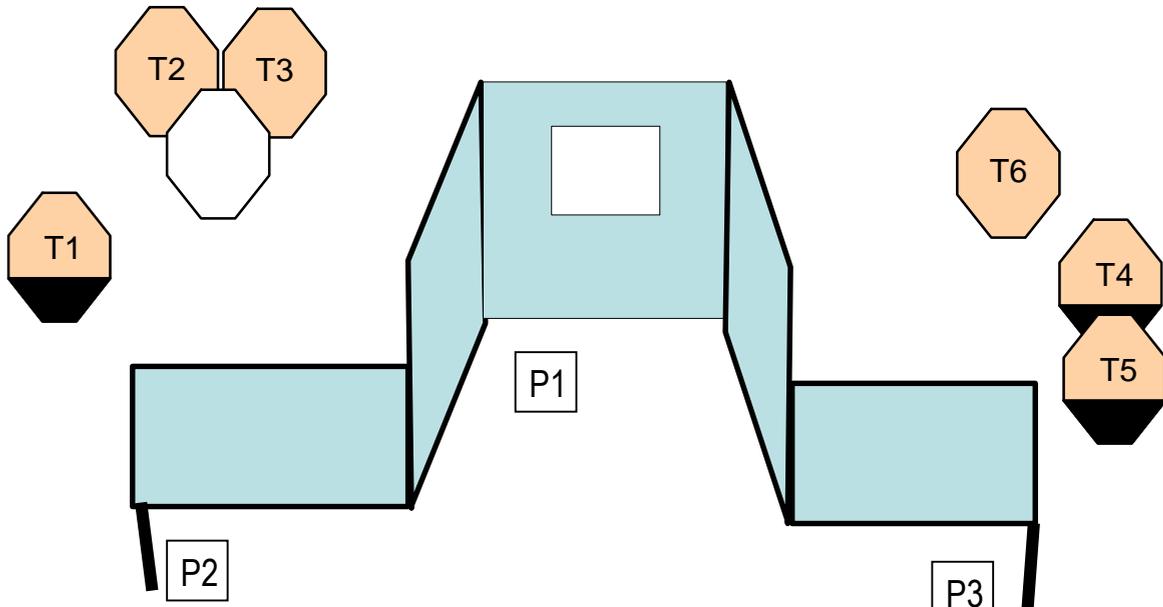
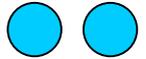
PP6 PP7



PP1 PP2 PP3 PP4 PP5



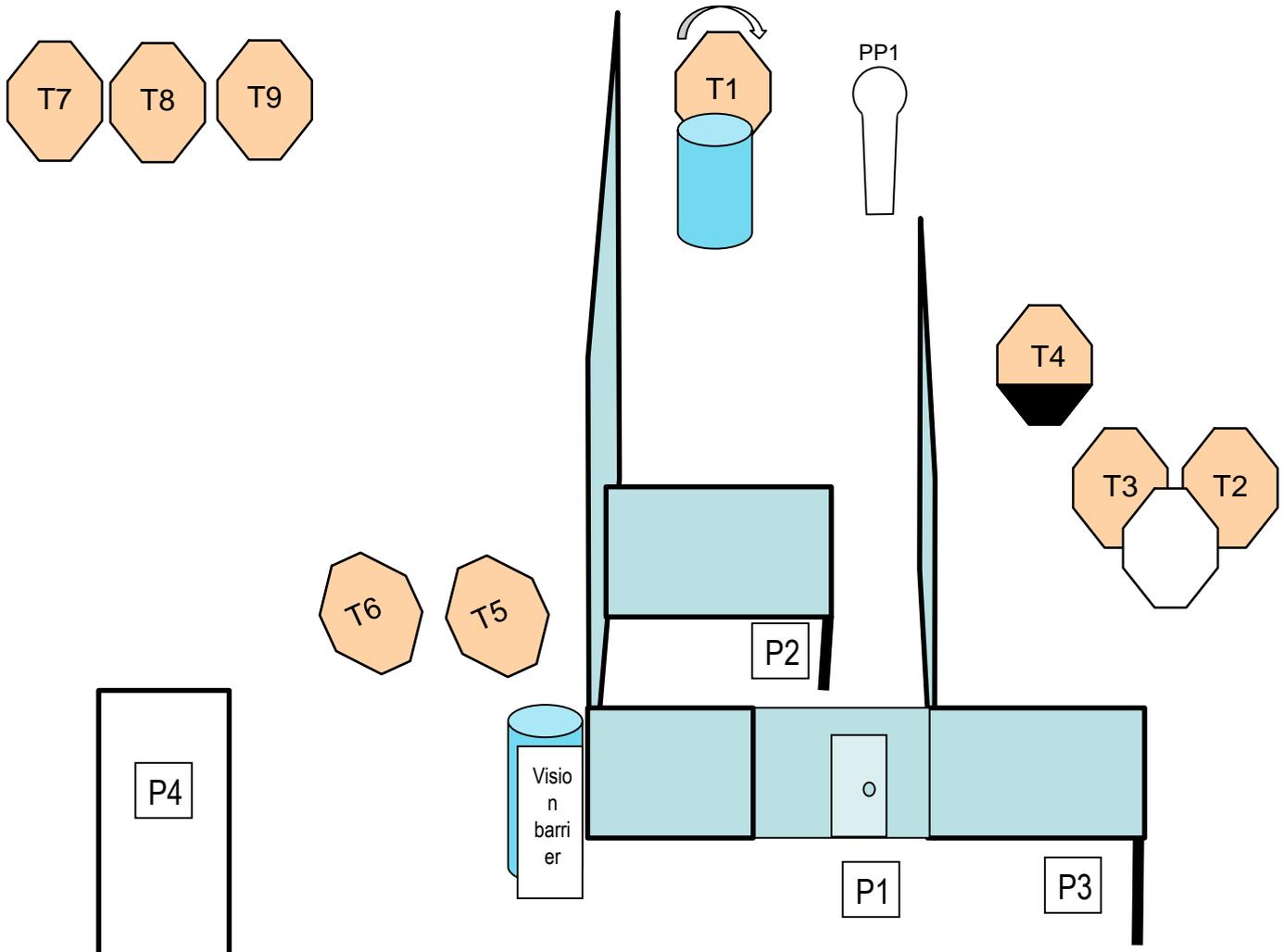
PP9 PP8



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1, relax, arma in fondina con cartuccia camerata, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

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

**PROCEDURA:** Al segnale acustico aprire la porta, portarsi in P2 e ingaggiare PP1 che attiverà T1 (rimane visibile), andare in P3 e ingaggiare T2, T3, T4. Successivamente andando verso P4 si ingaggiano in movimento T5, T6. Infine distesi al suolo in P4 ingaggiare T7, T8, T9.  
 Attenzione vale la regola 3.6 lettera H.





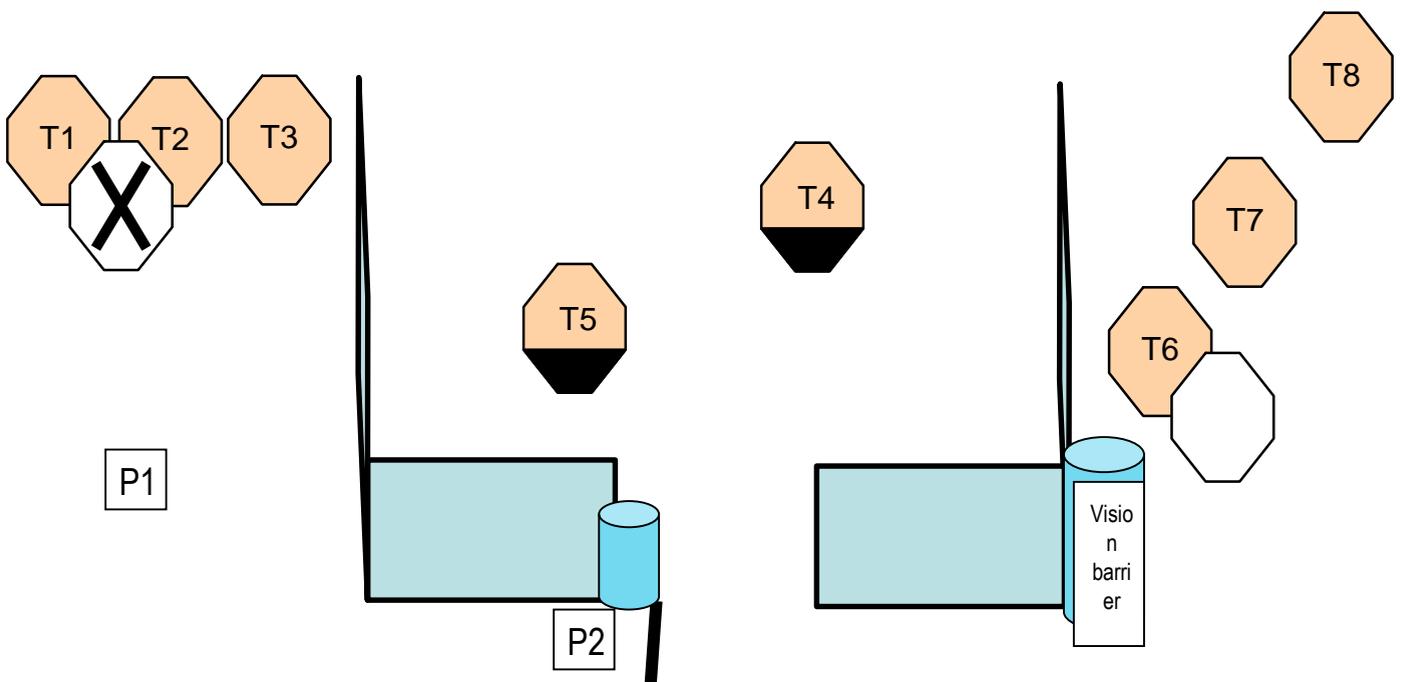
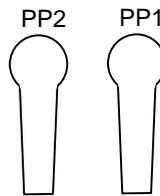
# M.D.P. Academy L'Aquila



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1 posizione relax, cartuccia camerata,caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare indietreggiando e in sequenza tattica T1, T2, T3, in P2 da dietro al bidone, con almeno un ginocchio a terra ingaggiare T4, PP1, PP2 e T5, infine in movimento T6, T7, T8 in priorità  
Attenzione vale la regola 3.6 lettera H.

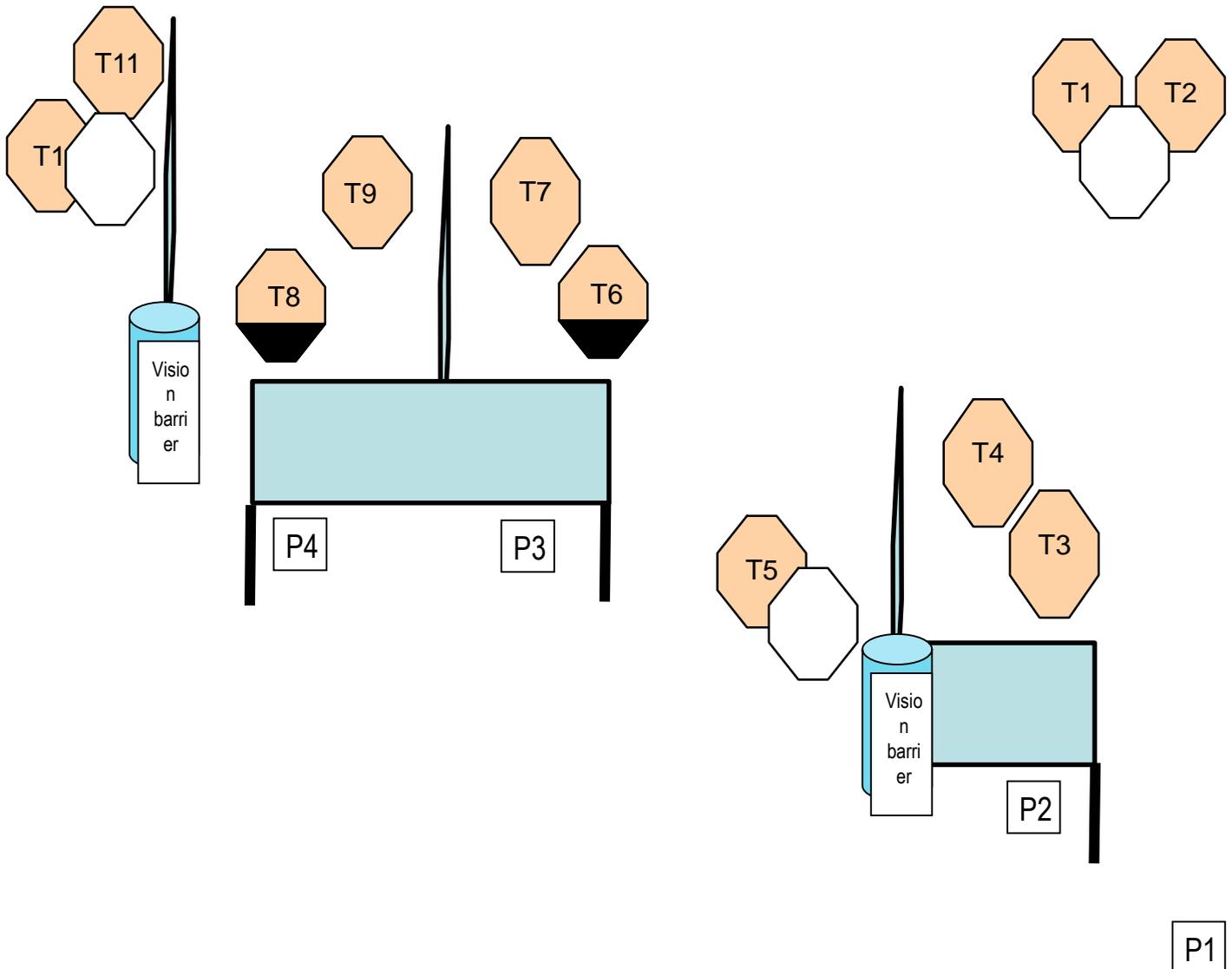
**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 8 colpi minimi, illimitato  
**TARGETS:** 6 Bersagli Ingaggiabili, 2 non Ingaggiabile, 2 ferri.  
**SCORED HITS:** Migliori 2 Colpi per Carta. Migliori 3 su T1  
**START-STOP:** Segnale udibile, ultimo colpo  
**RULES:** Regolamento D.A ultima versione  
**VEST:** Richiesto.  
**DISTANCE:**



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In piedi in P1 posizione relax, cartuccia camerata,caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico ingaggiare T1, T2, da P2 T3, T4, in movimento verso P3 T5, da P3 T7, T8, da P4 T9, T10 infine in movimento T11, T12.  
Attenzione vale la regola 3.6 lettera H.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 22 colpi minimi, illimitato  
**TARGETS:** 12 Bersagli Ingaggiabili, 3 non ingaggiabili  
**SCORED HITS:** Migliori 2 Colpi per carta  
**START-STOP:** Segnale udibile, ultimo colpo  
**RULES:** Regolamento D.A ultima versione  
**VEST:** Richiesto.  
**DISTANCE:**





# M.D.P. Academy L'Aquila



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** seduti in P1, arma sul tavolo con cartuccia NON camerata, caricatori in buffetteria riforniti alla max capacità x divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico da seduti ingaggiare T1 e T2 in sequenza tattica e PP1, PP2, andare in P2 e ingaggiare T3, T4, T5, da P3 T6, T7, T8

P2 e P3 si interscambiabili

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi minimi, illimitato  
**TARGETS:** 8 Bersagli Ingaggiabili, 4 non ingaggiabili, 2 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2 Colpi, ferri abbatuti

**START-STOP:** Segnale udibile, ultimo colpo  
**RULES:** Regolamento D.A ultima versione  
**VEST:** Richiesto.  
**DISTANCE:**

