



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

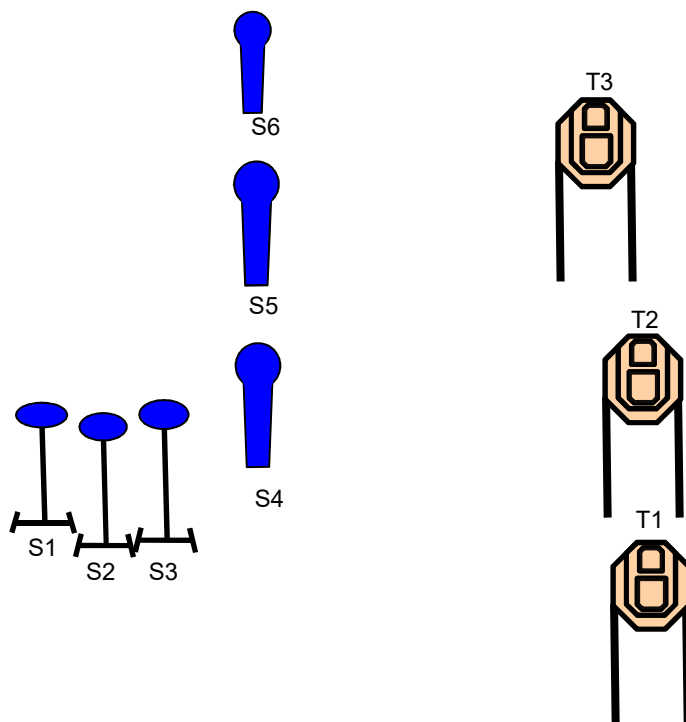
Designer : Gaetano Carità



CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1, relax Arma in fondina cartuccia camerata col primo caricatore da 6 (sei) colpi i rimanenti in buffeteria alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico dalle rispettive coperture e lati, ingaggiare tutti i bersagli(lato Dx) e i ferri (lato Sx).

STRINGS: 1
SCORING: 15 colpi, ILLIMITATO
TARGETS: 3 DA e 6 ferri
SCORED HITS: Migliori 3 colpi, Ferri abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 6/19 metri



Stage 1



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

Designer : A. De Carolis

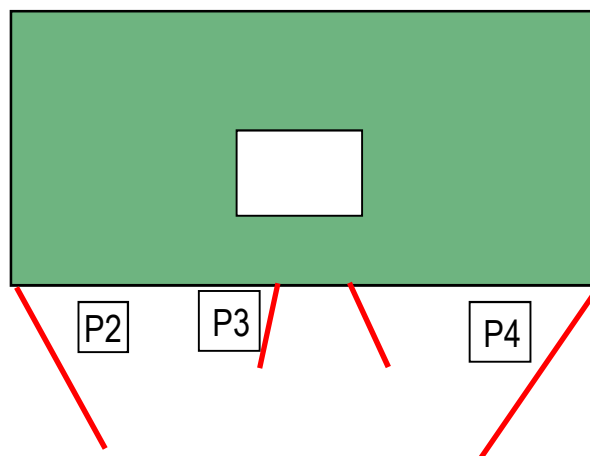
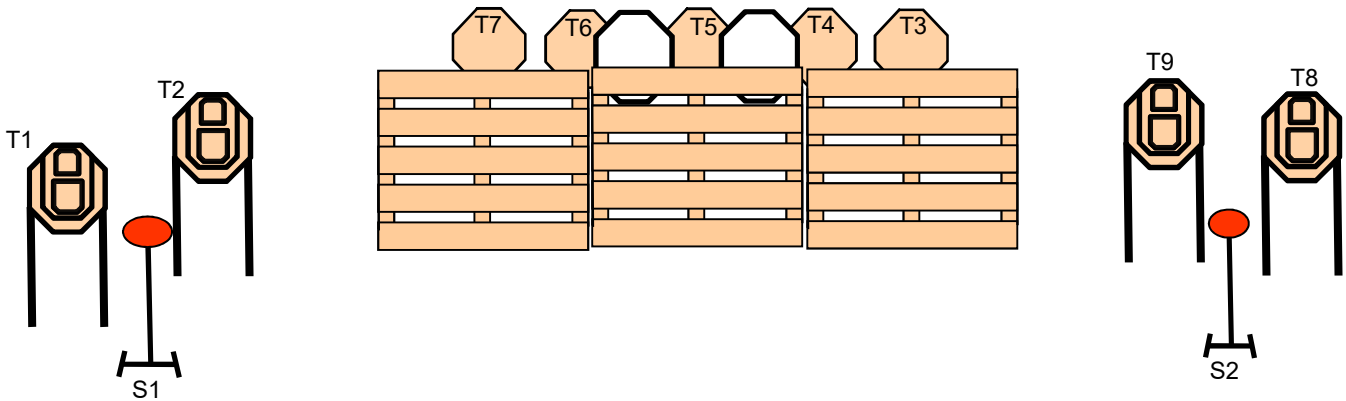


CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1 in piedi e in relax, talloni che toccano gli appositi segni, arma in fondina cartuccia camerata, caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico portarsi in P2 e in copertura ingaggiare T1, S1 e T2, in P3 con almeno un ginocchio a terra ingaggiare T3, T4, T5, T6 e T7, infine da P4 sempre dalla copertura T8, S2 e T9.

Le posizioni P2 e P4 sono interscambiabili

STRINGS: 1
SCORING: 20 colpi min, Illimitato
TARGETS: 9 DA, 2 non Ingagg, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 10/12 metri



P1

Stage 2



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

Designer : A. De Carolis

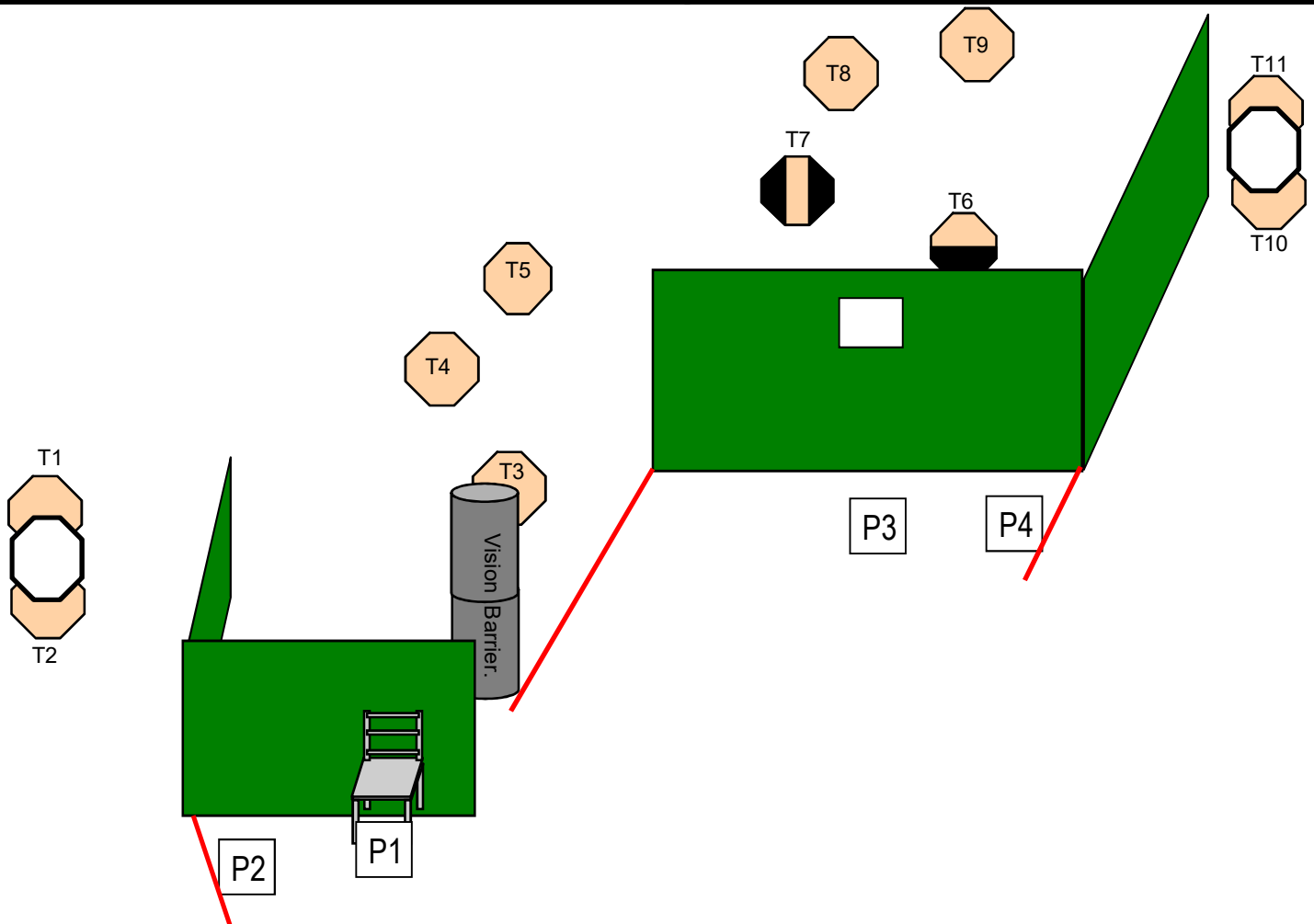


CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1, seduti spalle alla barricata. Arma in fondina senza cartuccia camerata, i caricatori in buffeteria alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico, portarsi in P2, ed ingaggiare T1 e T2. Mentre ci si porta in P3 si ingaggiano in movimento e in priorità tattica T3, T4 e T5. In P3 dal varco (inferiore cm 40 x lato) ingaggiare da T6 a T9 in priorità tattica. Infine in P4 ingaggiare T10 e T11.

Attenzione: Vale la regola 3.6 lett. H.

STRINGS: 1
SCORING: 22 colpi, ILLIMITATO
TARGETS: 11 DA, 2 non Ingagg
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 4/12 metri



Stage 3



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE“

Designer : A. De Carolis

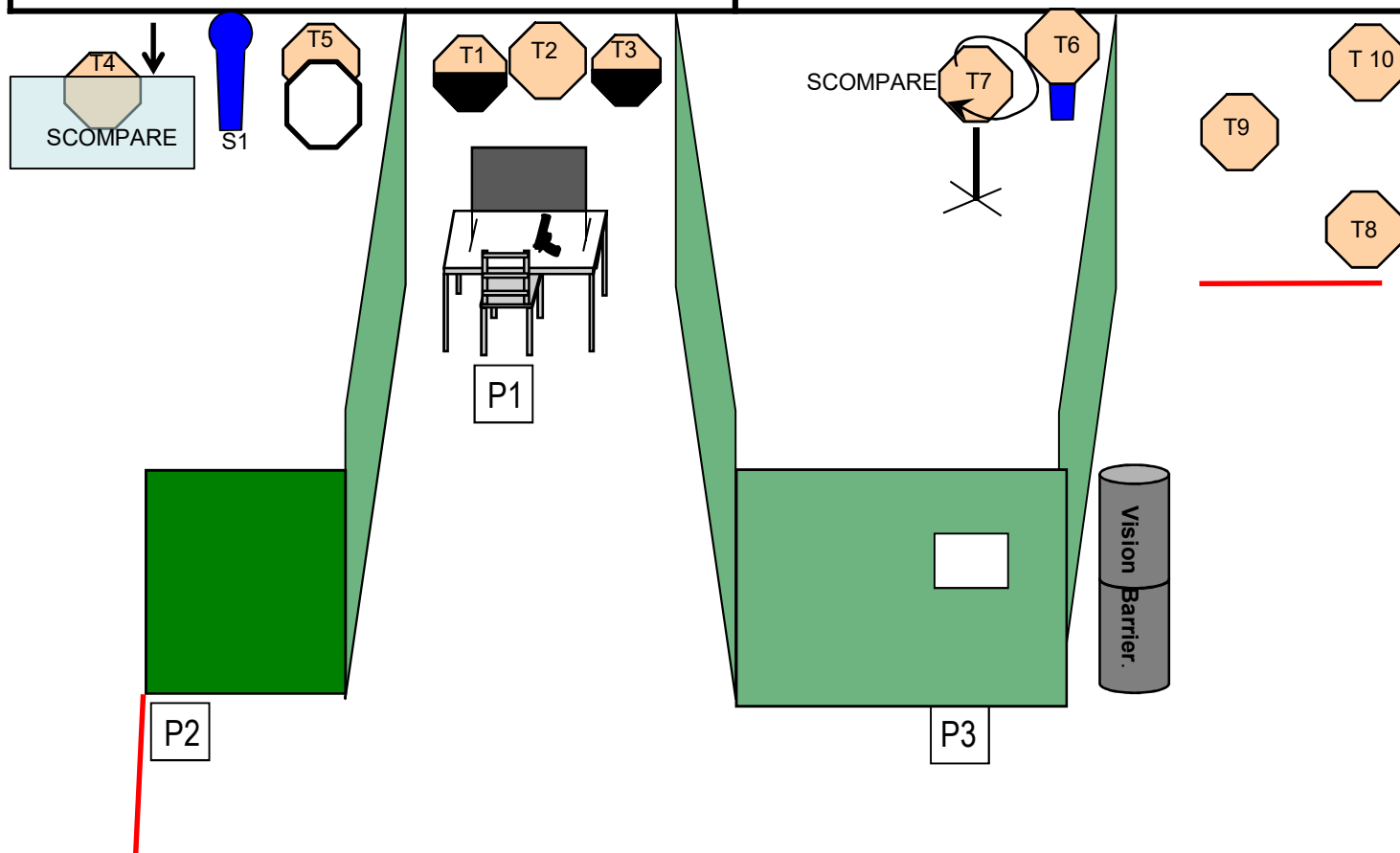


CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1, seduti, mano forte che regge il telecomando. Arma carica sul tavolo senza cartuccia camerata, caricatori in buffeteria alla max capacità di divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico, ingaggiare in sequenza tattica, da T1 a T3. Portarsi in P2 ed ingaggiare S1 che attiva T4(scompare) e T5, successivamente in P3 e ingaggiare T6(con attivatore) che attiva T7 (scompare), infine in avanzamento ingaggiare in Priorità Tattica T8, T9 e T10.

Attenzione: Si applica la regola 3.6 lett. H./Varco inferior a 40 cm x lato.

STRINGS: 1
SCORING: 21 colpi min, Illimitato
TARGETS: 10 DA, 3 non Ingagg, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 5/12 metri





A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

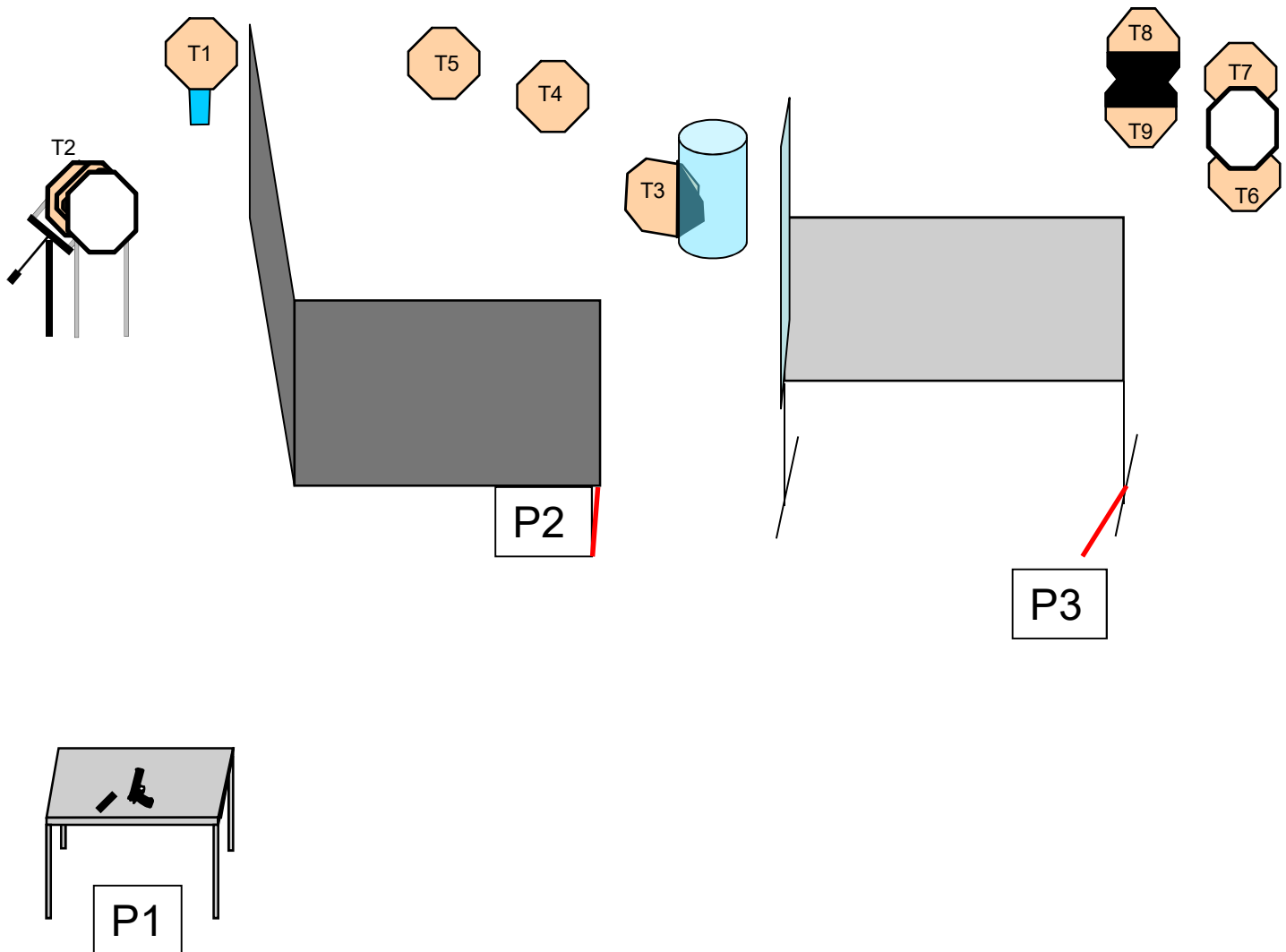
Designer : Super Silvio



CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1 in piedi e in relax arma scarica e con 1 caricatore sul tavolo gli altri in buffeteria alla max capacità di divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico da fermi ingaggiare T1 (con attivatore) che sgancia il bomber T2 da ingaggiare entrambi con 3 colpi , in P2 da copertura ingaggiare T3, T4, T5 passare in P3 e ingaggiare da T6 a T9 con due colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 20 colpi min, Illimitato
TARGETS: 9 DA, 2 non Ingagg,
SCORED HITS: Migliori 2 x carta/3 migliori per T1 e T2
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 5/12 metri



Stage 5



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

Designer : Gaetano Carità

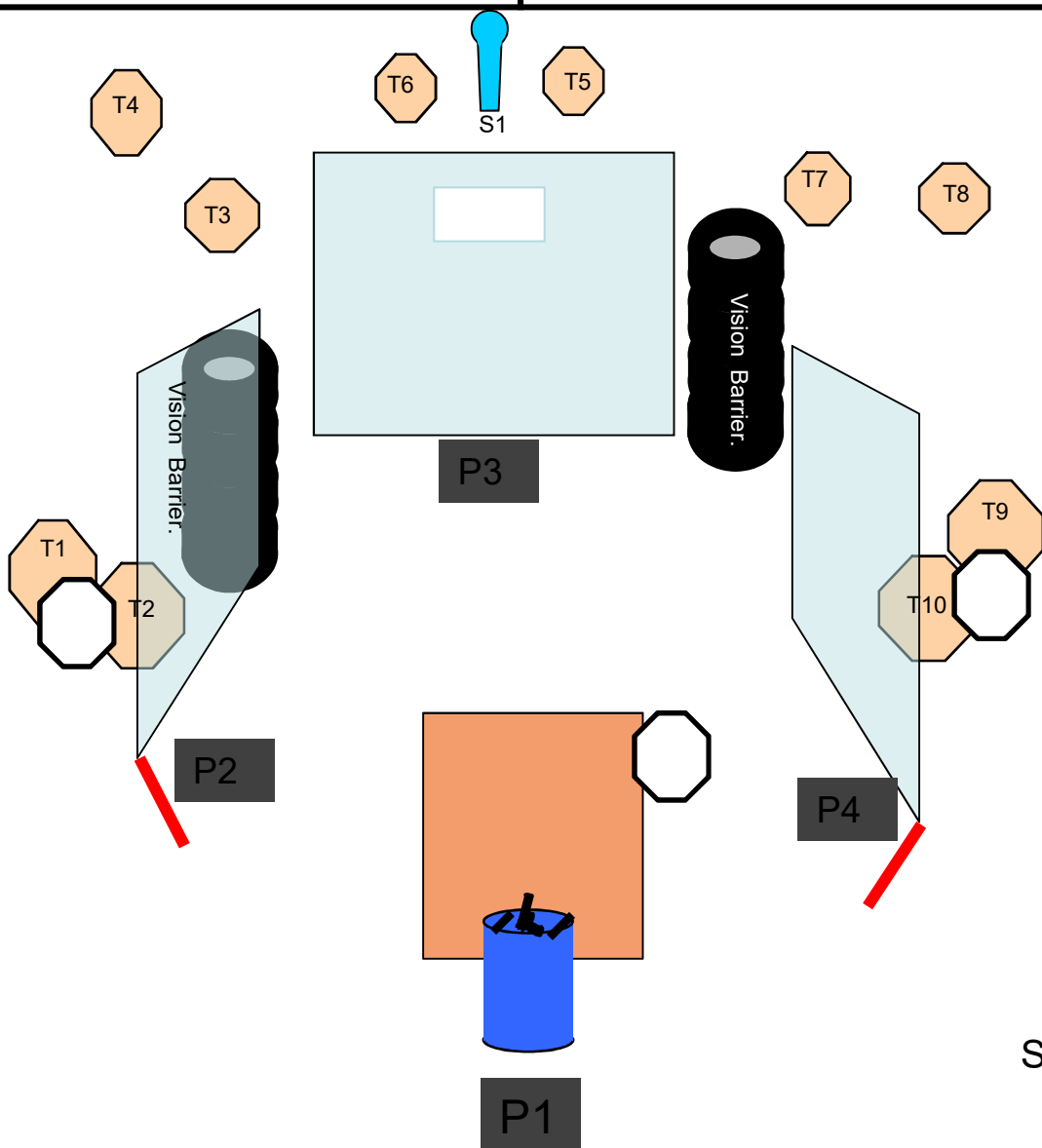


CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1 in piedi spalle al parapalle condizione relax, arma sul bidone con tutti i caricatori che si intendono utilizzare alla max capacità per divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico da P1 recuperare l'arma e caricatori(o viceversa), proseguire in P2 e da copertura ingaggiare le sagome T1 e T2 procedendo verso P3 in movimento ingaggiare in Priorità tattica T3 e T4 dal varco (inferiore cm 40 x lato) T5 S1 e T6, sempre in movimento in priorità tattica T7 e T8 ed infine in P4 T9 e T10.

Attenzione si applica la regola 3.6 lettera H.

STRINGS: 1
SCORING: 21 colpi min, Illimitato
TARGETS: 10 DA, 1 ferro, 3 non Ingagg,
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, Ferro abb.to.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 3/12 metri



Stage 6



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

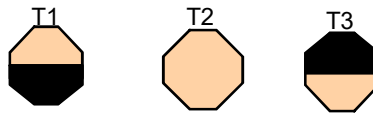
Designer : Carlo Guido



CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1, in relax, arma scarica in fondina. Caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare in priorità tattica T1 - T2 e T3, portarsi in P2 ed ingaggiare in priorità tattica e con la sola mano forte T1 e T2 e T3. Infine sempre in priorità tattica in P3 con la sola mano debole ingaggiare T1, T2 e T3. I cambi sono consentiti in movimento.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi, **LIMITATO**
TARGETS: 3 DA,
SCORED HITS: 2 per carta,
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Facoltativo
DISTANCE: 7/15 Metri



P3

7 m

P2

10 m

P1

15m



A.S.D. Monte Pizzuto

“GARA APPROVATA DOPPIA AZIONE”

Designer : Gaetano Carità



CONDIZIONE DI PARTENZA In P1 con le mani che toccano la barricata. Arma in fondina con cartuccia camerata, e i caricatori in buffeteria alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico, ingaggiare da copertura S1, successivamente uscendo dal lato Dx mentre ci si sposta in P2 ingaggiare in movimento e in priorità tattica T1-T2-T3, da copertura in P2(interscambiabile) T4 – T5 e T6 con 3 colpi. Attenzione si applica la regola 3.6 lettera h.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi, ILLIMITATO
TARGETS: 6 DA, 1 ferro
SCORED HITS: Migliori 2 PER T1-T2-T3, migliori 3 colpi su T4, T5 e T6, ferro abbattuto.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto
DISTANCE: 4/15 metri

