



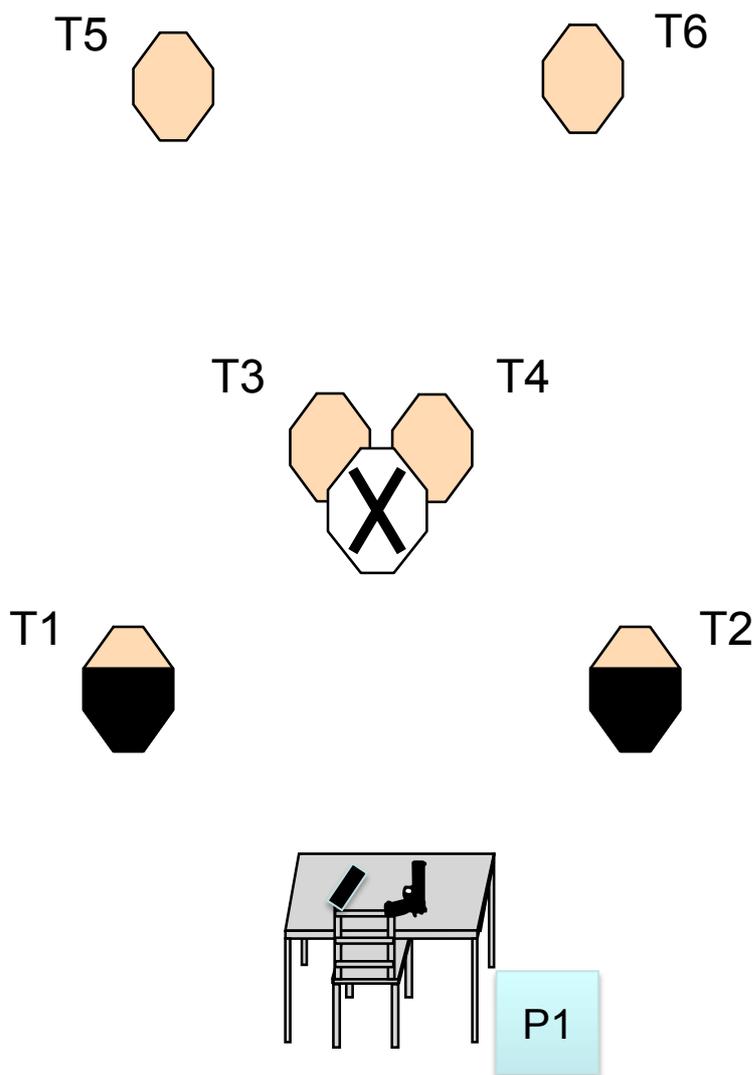
A.S.D. MONTE PIZZUTO GARA DI CLUB



CONDIZIONE DI PARTENZA: Seduti in P1, mani sulle ginocchia, arma sul tavolo e caricatore non inserito, max capacità per divisione, gli altri caricatori in buffetteria

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi min, Illimitato
TARGETS: 6 DA, 1 non Ingagg.
SCORED HITS: Migliori 3 per carta.
START-STOP: BEEP Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto – Vietato PCW
DISTANCE: 5 – 15 mt

PROCEDURA: al beep, armare ed ingaggiare da SEDUTI tutti I target in priorità con almeno 3 colpi .Per Pcw condizione di partenza come sopra.





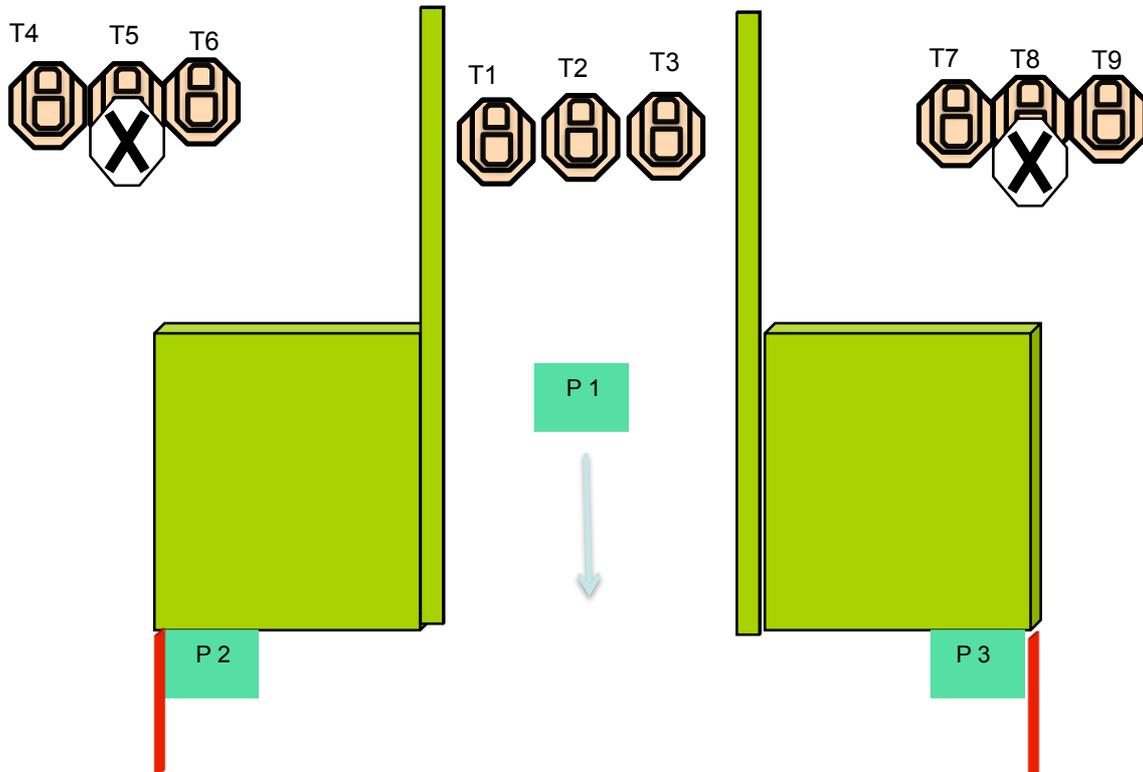
A.S.D. MONTE PIZZUTO GARA DI CLUB



CONDIZIONE DI PARTENZA: in piedi in P1 arma carica in fondina massima capacità secondo divisione, colpo camerato

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi min, Illimitato
TARGETS: 9 DA, 2 non Ingagg
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Beep Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto – vietato PCW
DISTANCE: 5/12 MT

PROCEDURA: Al segnale acustico, arretrando si ingaggiano T1, T2 e T3 in **sequenza tattica**, ci si sposta in P2 e dalla copertura T4, T5 e T6, indine da P3 T7, T8 e T9. **ATTENZIONE** P2 e P3 sono intercambiabili. Per Pcw partenza in P1 arma con calcio sotto l'ascella, condizione di partenza come sopra.





A.S.D. MONTE PIZZUTO GARA DI CLUB



CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in P1, all'interno del box, in ginocchio e relax, arma carica in fondina senza cartuccia camerata. I caricatori in buffetteria alla max capacità x divisione

PROCEDURA: Al segnale acustico, da ginocchio ingaggiare in priorità tattica T1, T2, T3, T4 e T5, successivamente da P2 (senza oltrepassare la F.L.) con la sola mano forte ingaggiare in Priorità tattica le stesse sagome, ed infine in P3 con la sola mano debole e sempre in priorità tattica le sagome da T1 a T5. Tutte le sagome vanno ingaggiate con un solo colpo x punto di fuoco. Il cambio è permesso in movimento. Per Pcw partenza in P1 arma con calcio sotto l'ascella, condizione di partenza come sopra.

STRINGS: 1

SCORING: 15 colpi, LIMITATO

TARGETS: 5 bersagli ingaggiabili,

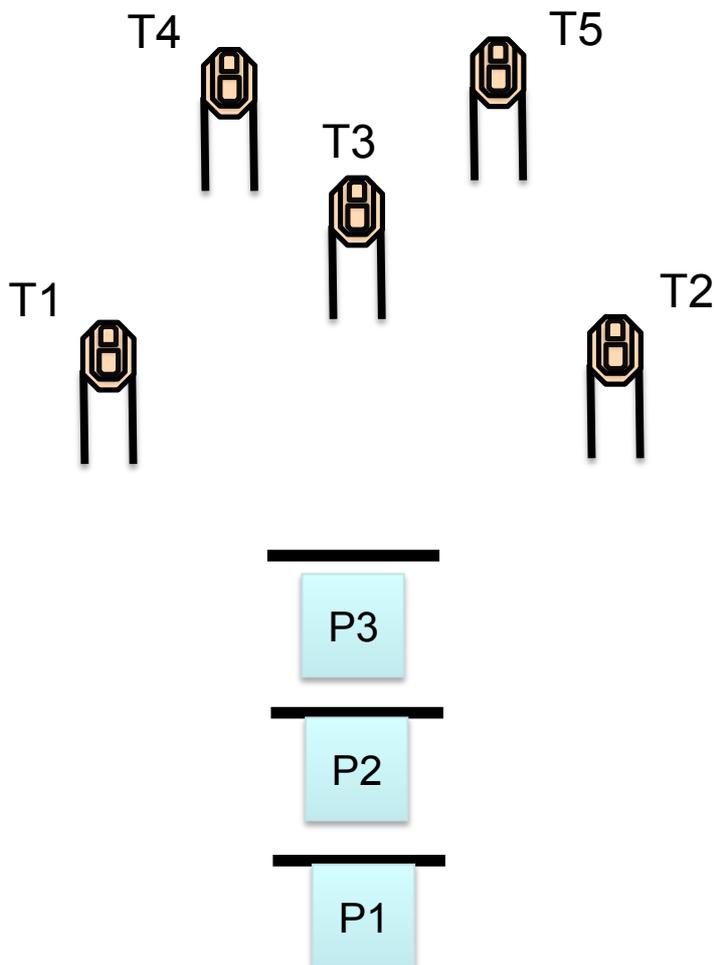
SCORED HITS: 3 per carta,

START-STOP: Udibile - ultimo colpo

RULES: Regolamento DA v 2.1 VEST: Non Richiesto/
Vietato x Pcw

DISTANCE: 5-15 metri

POSIZIONE PCW: tiratore in ginocchio volata orientata direzione parapalle, calcio sotto l'ascella.





A.S.D. MONTE PIZZUTO GARA DI CLUB



CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in P1, relax, arma carica in fondina senza cartuccia camerata. I caricatori in buffetteria alla max capacità x divisione

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi min, Illimitato

TARGETS: 2 DA, 3 non Ingagg, 14 ferri

SCORED HITS: Migliori 2 per carta, Ferri abbatt.

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo

RULES: Regolamento Vigente

VEST: Richiesto – Vietato PCW

DISTANCE: 12 – 25 mt.

PROCEDURA: al segnale acustico ingaggiare in priorità tattica ferri e carta, portarsi in P2 e dalla copertura (inf. A 40 cm. ingaggiare i ferri, portarsi in P3 e da dietro copertura ingaggiare ferri e carta. Per Pcw partenza in P1 arma con calcio sotto l'ascella, condizione di partenza come sopra. (Partenza sx – termine dx e vicev)

