



# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



“gara approvata ”

Designer : Silvestri 1  
Esercizio

**S.O.:**

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 IN PIEDI SPALLE AI BERSAGLI CON LA MANO FORTE SI IMPUGNA LA SPADA LASER COME MOSTRATO DAL SO ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO MA CON 1° CARICATORE RIFORNITO CON 4 COLPI (3+1) ALTRI CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ IN BUFFETTERIA

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, PRIMA SI RIPONE LA SPADA NEL BIDONE , POI ABBATTARE IL FERRO PP1 DA FERMO.

SI ATTINGONO IL RESTO DELLE SAGOME IN MOVIMENTO VERSO P2 QUANDO VISIBILI.

ATT.NE ABBATTERE PP1 DA QUALSIASI ALTRA POSIZIONE GENERA DQ

- COLPI DI MAKEUP LIBERI NEL RISPETTO DEI 180° .

**STRINGS:** 1  
**PUNTEGGIO:** 13 COLPI MINIMI  
**BERSAGLI:** 4 INGAGGIABILI  
1 FERRO  
**CONTEGGIO:** MIGLIORI 3 PER BERSAGLIO  
**ILLIMITATO,**  
**START-STOP:** ACUSTICO – ULTIMO COLPO  
**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B  
**VEST:** RICHIESTO

15 MT

PP1

T3



P2

T 4



T 1



T2



P1





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



"gara approvata "

Designer : Silvestri

Esercizio

2

## S.O.:

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN PIEDI IN P1 MANI SUI SEGNI BIANCHI , ARMA SCARICA E SOLO I CARICATORI CHE SI INTENDONO USARE SUL TAVOLO RIFORNITI ALLA MASSIMA CAPACITA'.

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO VI PORTATE IN P2 E RISPETTANDO LA FAULT LINE INGAGGIATE A FETTA DI TORTA T1 T2 T3 CON LA SOLA MANO DEBOLE, POI IN MOVIMENTO E CON DUE MANI VERSO P3 INGAGGIATE T4 T5 T6 FINITE L'ESERCIZIO IN P3 ATTIGGENDO T7 E T8 DA SOPRA LA BARRICATA .

TUTTI I TARGET VANNO INGAGGIATI CON 2 COLPI MINIMI. - NON CI SONO PUNTI PER I COLPI DI MAKEUP.

ATT.NE DOPO P2 VALE LA REGOLA 3,6 L ETT - H

STRINGS:

1

PUNTEGGIO:

16 COLPI MINIMI

BERSAGLI:

8 INGAGGIABILI  
2 NON INGAGG  
MIGLIORI 2 PER  
BERSAGLIO

CONTEGGIO:

**ILLIMITATO**

START-STOP:

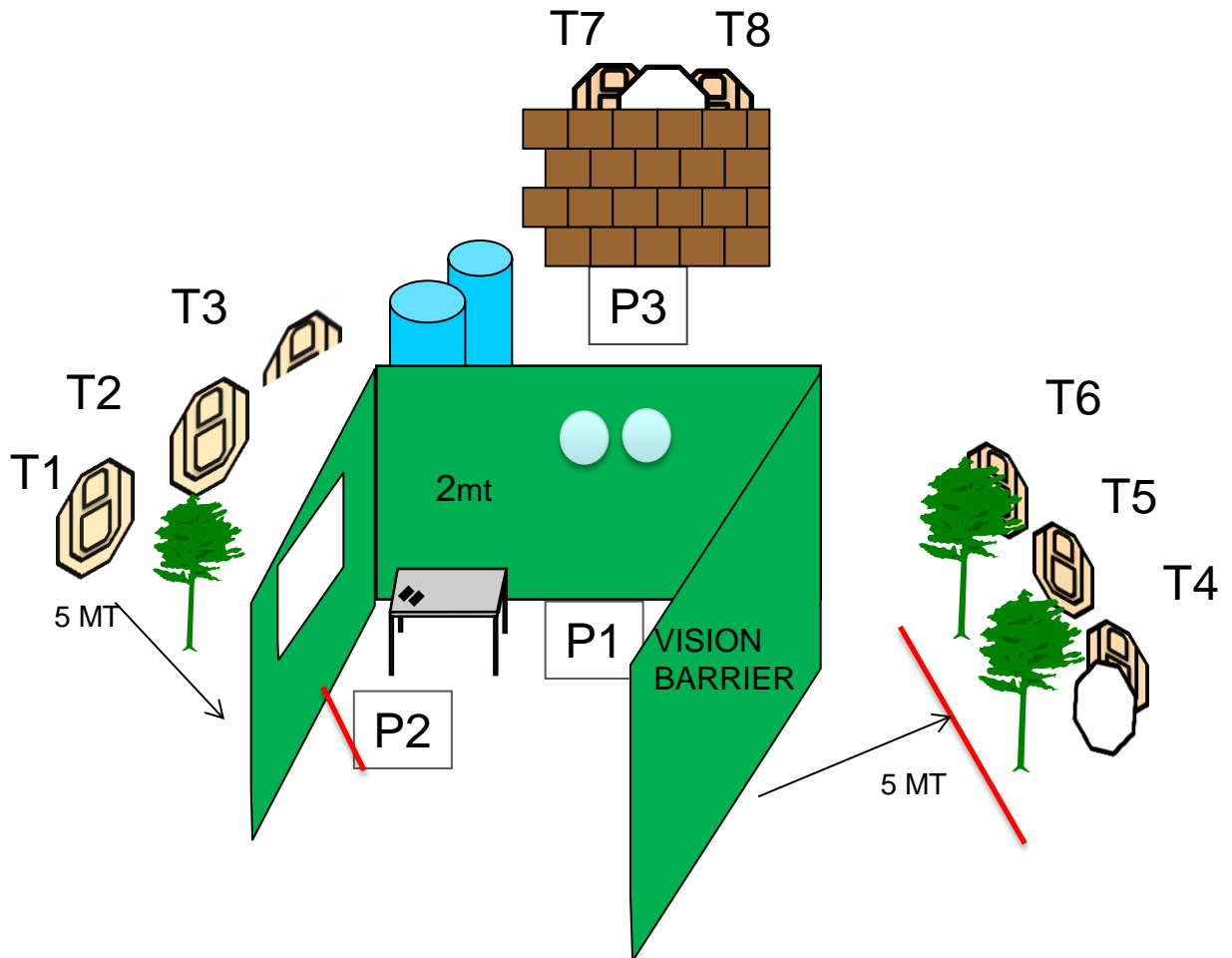
ACUSTICO -  
ULTIMO COLPO

REGOLAMENTO :

DA v.1.0B

VEST:

RICHIESTO





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio

3

**S.O.:**

## CONDIZIONE DI PARTENZA:

FERMI IN P1 POSIZIONE RELAX ARMA IN FONDINA CON CARTUCCIA CAMERATA, TUTTI I CARICATORI ALLA MAX CAPACITA'

## PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, INGAGGIATE TUTTE LE CARTE DALLE RISPETTIVE POSIZIONI P2 P3 P4, IL TIRATORE SCEGLIE DOVE INIZIARE E FINIRE

- COLPI DI MAKEUP LIBERI NEL RISPETTO DEI 180° .

**STRINGS:** 1

**PUNTEGGIO:** 22 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:** 7 INGAGGIABILI  
1 FERRI

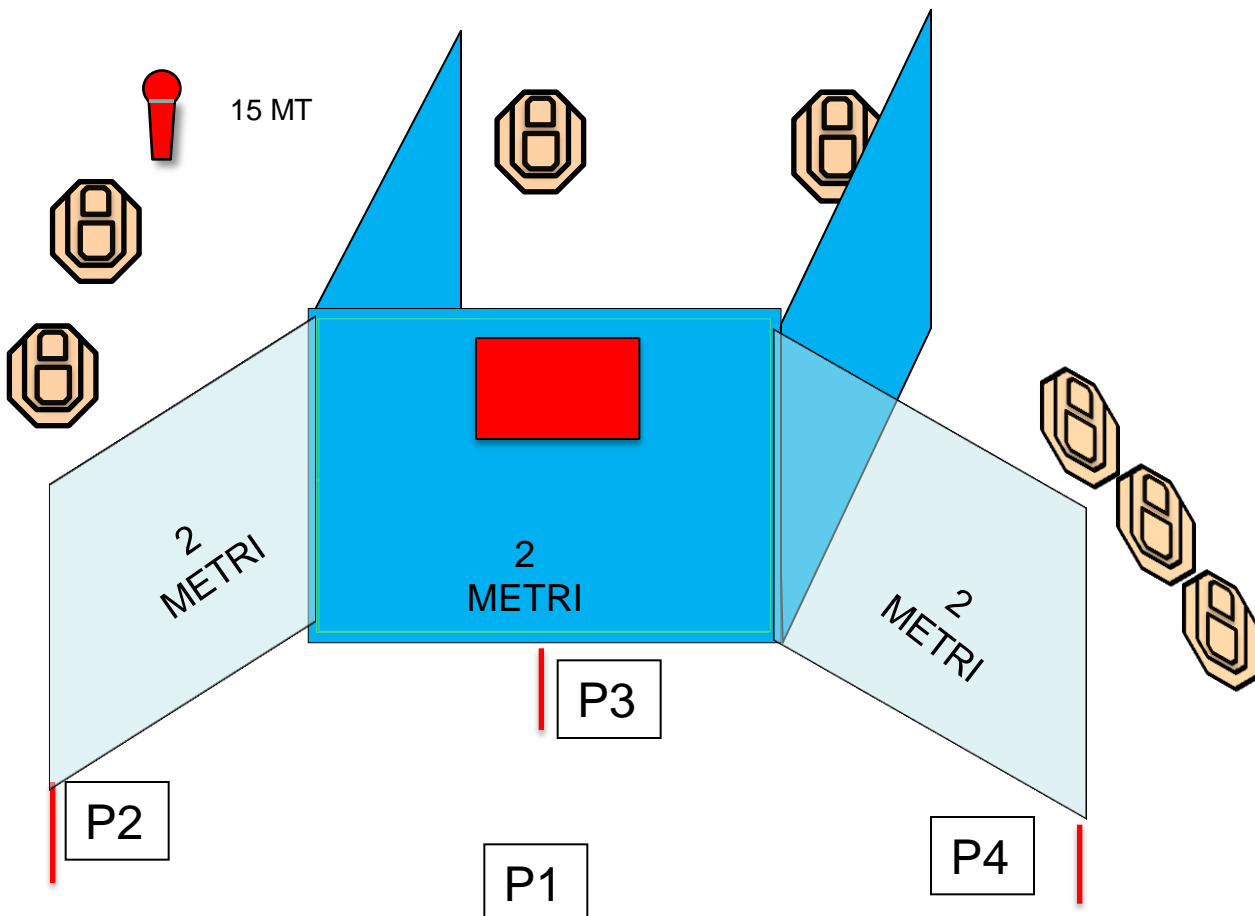
**CONTEGGIO:** MIGLIORI 3 PER  
BERSAGLIO E  
FERRO ABBATTUTO

**ILLIMITATO**

**START-STOP:** ACUSTICO –  
ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B

**VEST:** RICHiesto





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



“gara approvata ”  
Designer : Silvestri

Esercizio

4

## S.O.:

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 SEDUTO ARMA IN FONDINA COLPO NON CAMERATO, CARICATORE INSERITO RIFORNITO ALLA MAX CAPACITA'.

RESTO IN BUFFETTERIA ALLA MAX CAPACITÀ PER DIV.

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, RESTANDO SEDUTI INGAGGIARE I TARGET CON 3 COLPI MINIMI, IN PRIORITA' VICINO LONTANO.

ATT.NE PP1 E PP2 ATTIVANO CARTE A SCOMPARSA ,  
PP1 E PP2 SON EQUIDISTANTI DA P1

- COLPI DI MAKEUP LIBERI NEL RISPETTO DEI 180° .

**STRINGS:**

1

**PUNTEGGIO:**

17 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:**

5 INGAGGIABILI

2 FERRI

**CONTEGGIO:**

MIGLIORI 3 PER

BERSAGLIO

FERRI ABBATTU

**ILLIMITATO**

**START-STOP:**

ACUSTICO –

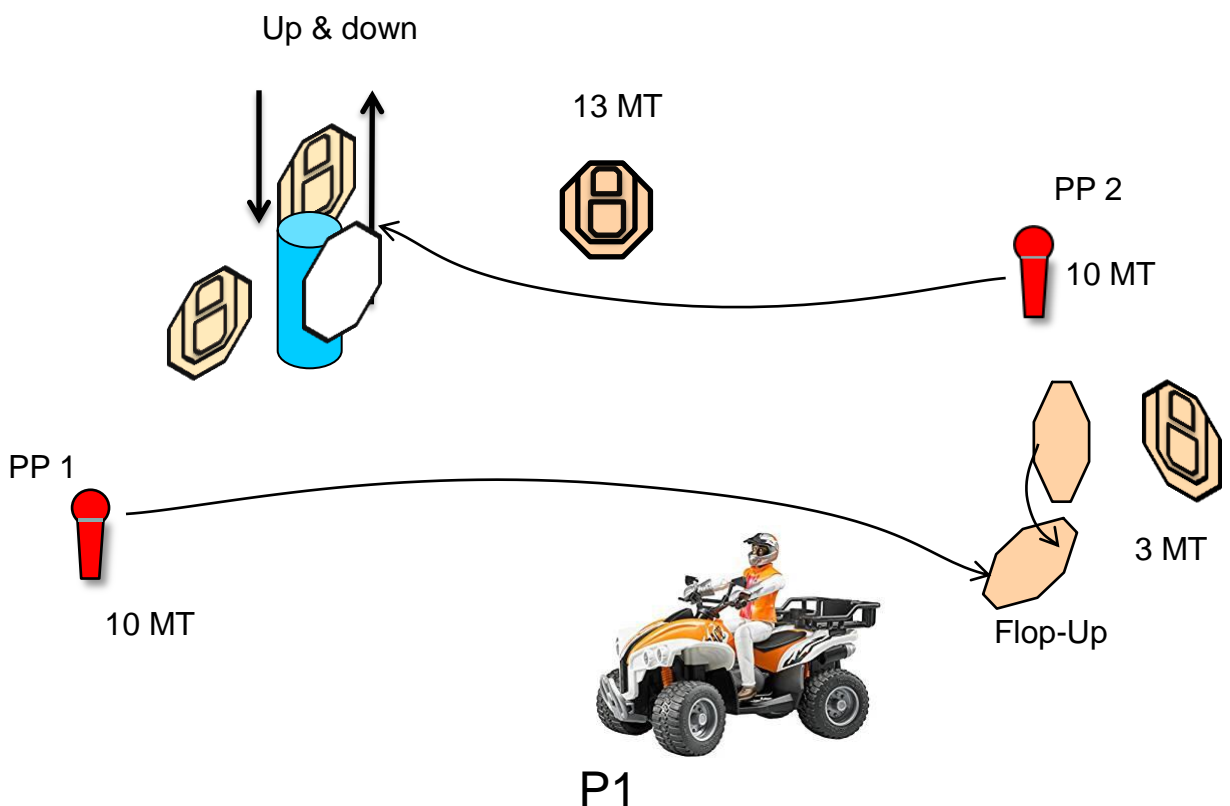
ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :**

DA v.1.0B

**VEST:**

RICHIESTO





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio

5

**S.O.:**

## CONDIZIONE DI PARTENZA:

IL TIRATORE SCEGLIE IN QUALE DELLE 3 POSIZIONI PARTIRE.

ARMA IN FONDINA PRIVA DI CARICATORE

I CARICATORI RIFORNITI A 7 ANDRANNO MESSI 1 PER BIDONE

REVOLVER 2 LUNETTE PER BIDONE

**STRINGS:** 1

**PUNTEGGIO:** 18 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:** 6 INGAGGIAB 3 NON INGAGIA

**CONTEGGIO:** MIGLIORI 3 PER BERSAGLIO **ILLIMITATO**

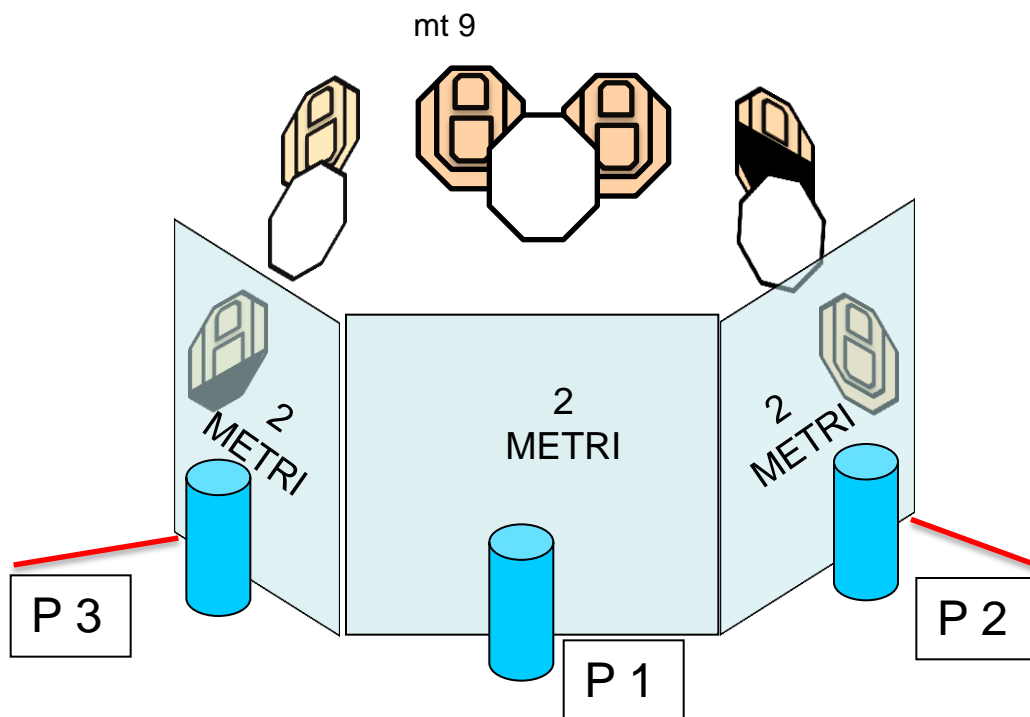
## PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO IL TIRATORE INGAGGIA TUTTE LE SAGOME CON TRE COLPI ANY ORDER. CAMBI CARICAORTE LIBERI, MA APPROVATI DOPPIAAZIONE

- COLPI DI MAKEUP LIBERI NEL RISPETTO DEI 180° .

**START-STOP:** ACUSTICO – ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B  
**VEST:** RICHIESTO





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



"gara approvata "

Designer : Silvestri

Esercizio

6

## S.O.:

### CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 IN PIEDI ARMA IN FONDINA COLPO  
CAMERATO, CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ.

### PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO INGAGGIARE TUTTE LE  
SAGOME APPENA VISIBILI IN MOVIMENTO, DA P1  
VERSO P2

ATTENZIONE TUTTE LE CARTE VANNO  
INGAGGIATE CON 2 COLPI MINIMI.

- COLPI DI MAKEUP LIBERI NEL RISPETTO DEI  
180° .

### STRINGS:

1

### PUNTEGGIO:

16 COLPI MINIMI

### BERSAGLI:

8 INGAGGIABILI

3 NON INGAGGIABILI

### CONTEGGIO:

MIGLIORI 2 PER

BERSAGLIO

**ILLIMITATO**

### START-STOP:

ACUSTICO – ULTIMO

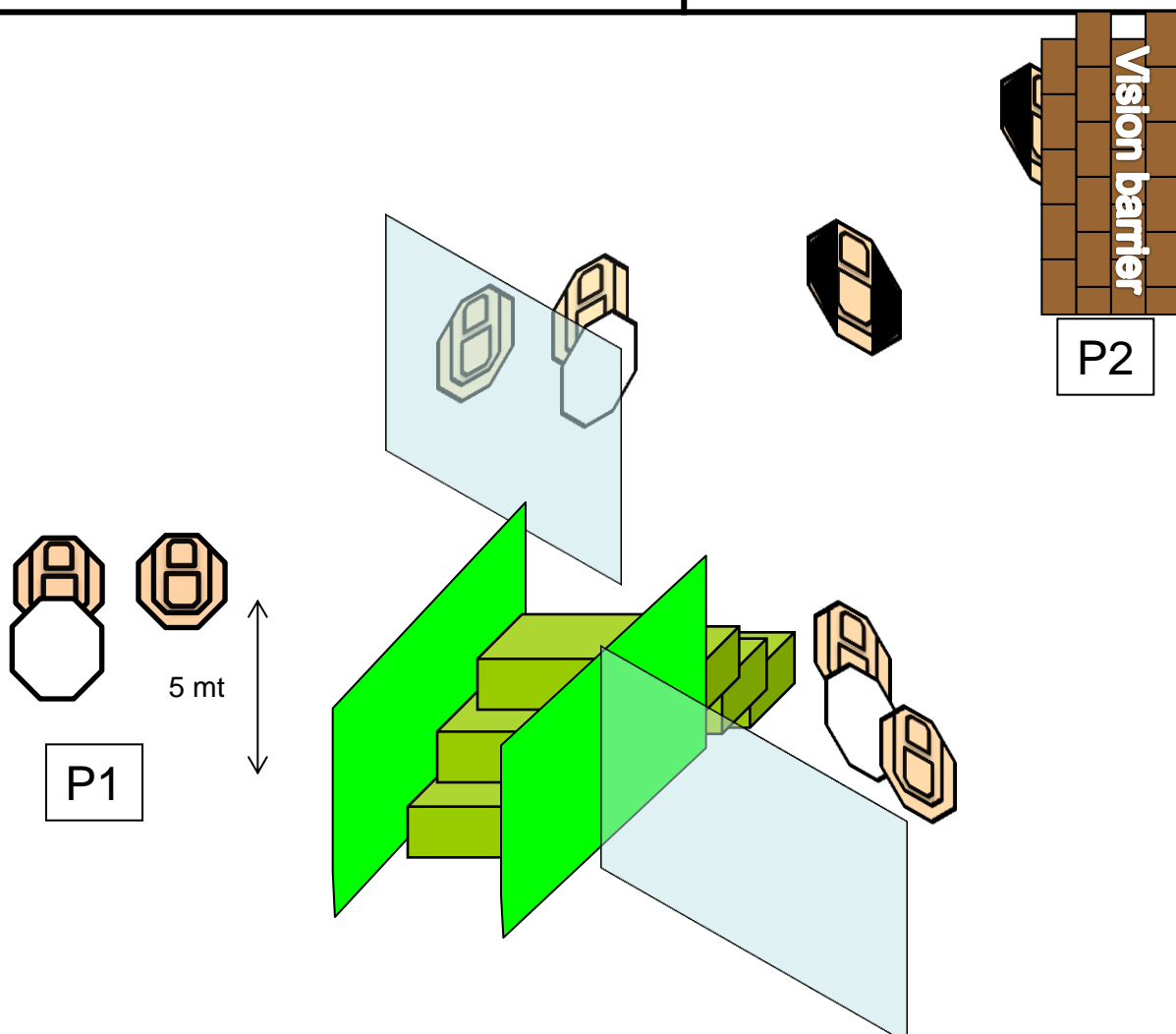
COLPO

### REGOLAMENTO :

DA v.1.b

### VEST:

RICHIESTO





# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio

7

**S.O.:**

## CONDIZIONE DI PARTENZA:

IN P1 IN PIEDI IN CONDIZIONE DI RELAX, ARMA IN FONDINA CARTUCCIA CAMERATA, CARICATORI IN BUFFETTERIA ALLA MAX CAPACITA' VALIGIA NELLA MANO DEBOLE.

## PROCEDURA:

AL SEGNALE ACUSTICO, TRATTENENDO LA VALIGIA, INDIETREGGIARE ED INGAGGIARE T1 E T2 IN SEQUENZA TATTICA CON LA SOLA MANO FORTE.

LASCIATE LA VALIGIA SUL BIDONE E DA P2 INGAGGIARE T3 E T4 DA P3 T5 E T6 E SI FINISCE IN P4 CON T7

ATTENZIONE DA P4 SI INGAGGIA CON ALMENO UN GINOCCHIO A TERRA, ANCHE DA SOPRA IL PALLET.

**NON CI SONO PUNTI PER I COLPI DI MAKEUP.**

**STRINGS:**

1

**PUNTEGGIO:**

21 COLPI MASSIMI

**BERSAGLI:**

7 INGAGGIABILI

1 NON INGAGGIABILE

**CONTEGGIO:**

MIGLIORI 3 PER  
BERSAGLIO

**ILLIMITATO**

**START-STOP:**

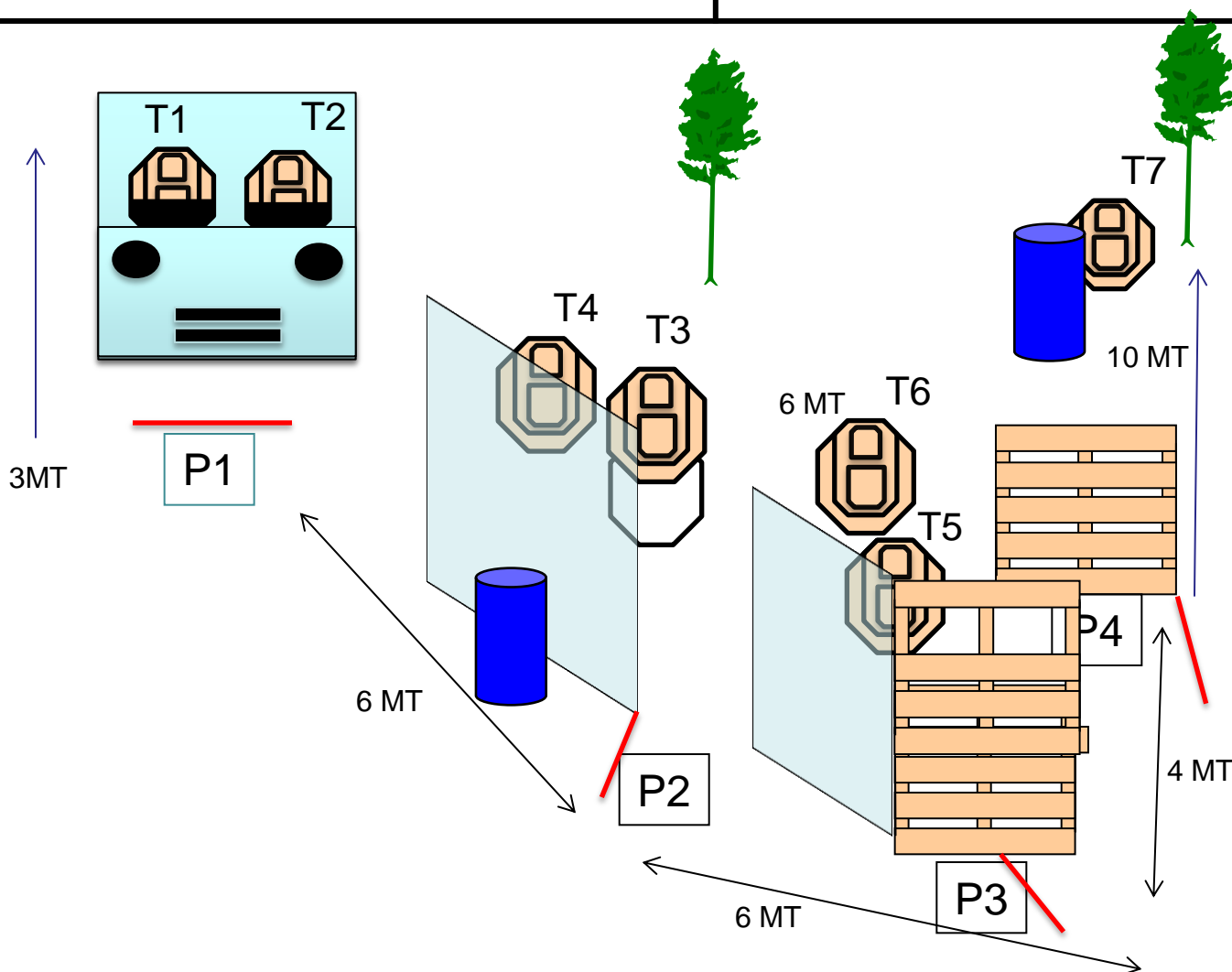
ACUSTICO – ULTIMO  
COLPO

**REGOLAMENTO :**

DA v.1.0B

**VEST:**

RICHIESTO







# DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°



“gara approvata ”

Designer : Silvestri

Esercizio

8

**S.O.:**

**CONDIZIONE DI PARTENZA:**

IN P1 SEDUTO LE 2 MANI SULLA MACCHINA DA CUCIRE

ARMA SUL TAVOLINO COLPO NON CAMERATO CON IL RESTO DEI CARICATORI ALLA MAX CAPACITÀ. TUTTO COPERTO DA UNO STRACCIO

**STRINGS:** 1

**PUNTEGGIO:** 18 COLPI MINIMI

**BERSAGLI:** 6 INGAGGIABILI

**CONTEGGIO:** MIGLIORI 3 PER BERSAGLIO  
**ILLIMITATO,**

**PROCEDURA:**

AL SEGNALE ACUSTICO, RIMANENDO SEDUTI INGAGGIARE TUTTI I TARGET ANY ORDER

CAMBI CARICATORE LIBERI MA APPROVATI D.A.

ATTENZIONE IL TAVOLO NON E' VALIDO PER I CAMBI CON RITENZINE .

- COLPI DI MAKEUP LIBERI NEL RISPETTO DEI 180°

**START-STOP:** ACUSTICO – ULTIMO COLPO

**REGOLAMENTO :** DA v.1.0B

**VEST:** NON RICHIESTO

12 MT

