



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

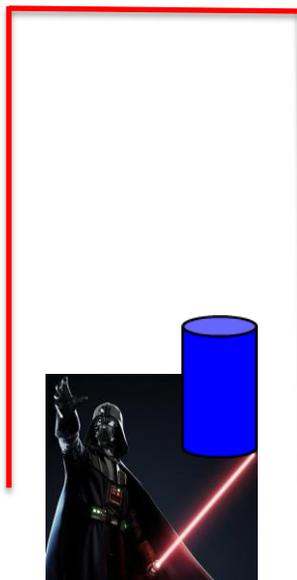
T4



T1



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:

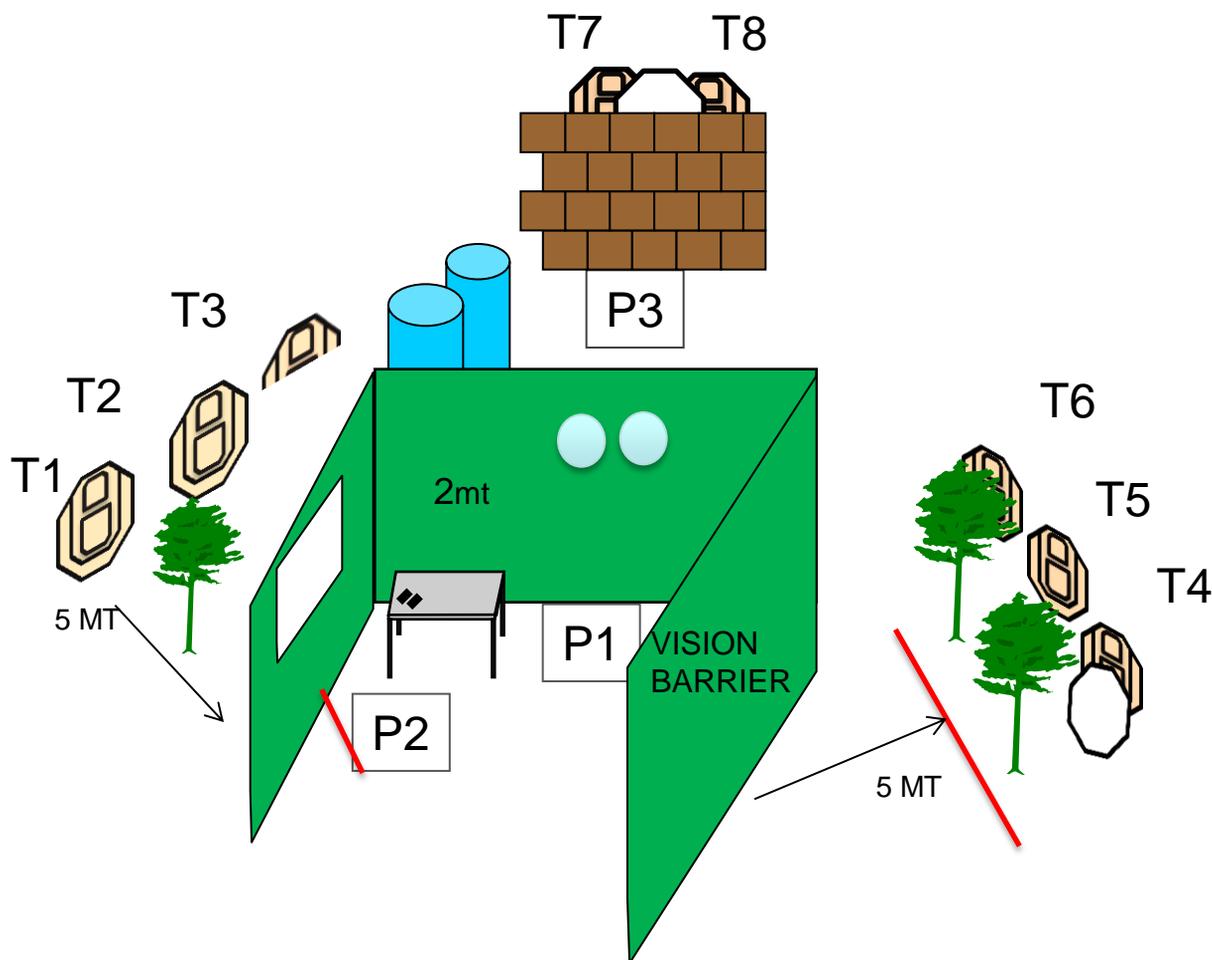
ACUSTICO -
ULTIMO COLPO

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

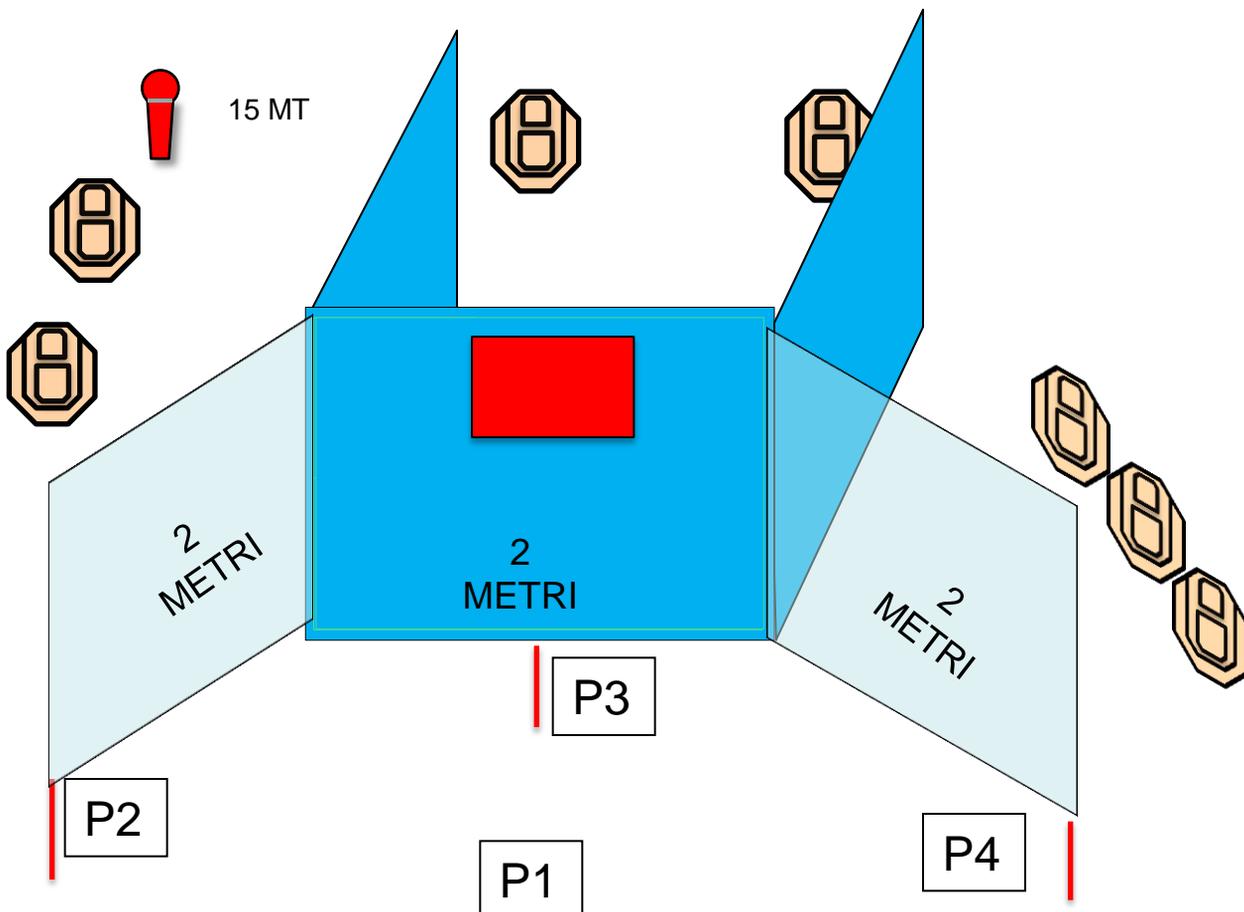
CONTEGGIO: MIGLIORI 3 PER
BERSAGLIO E
FERRO ABBATTUTO

ILLIMITATO

START-STOP: ACUSTICO –
ULTIMO COLPO

REGOLAMENTO : DA v.1.0B

VEST: RICHIESTO



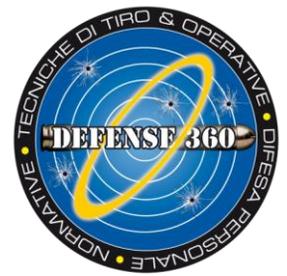


DEFENSE360-Formazione NO FAST? NO PARTY! 2°

“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 –

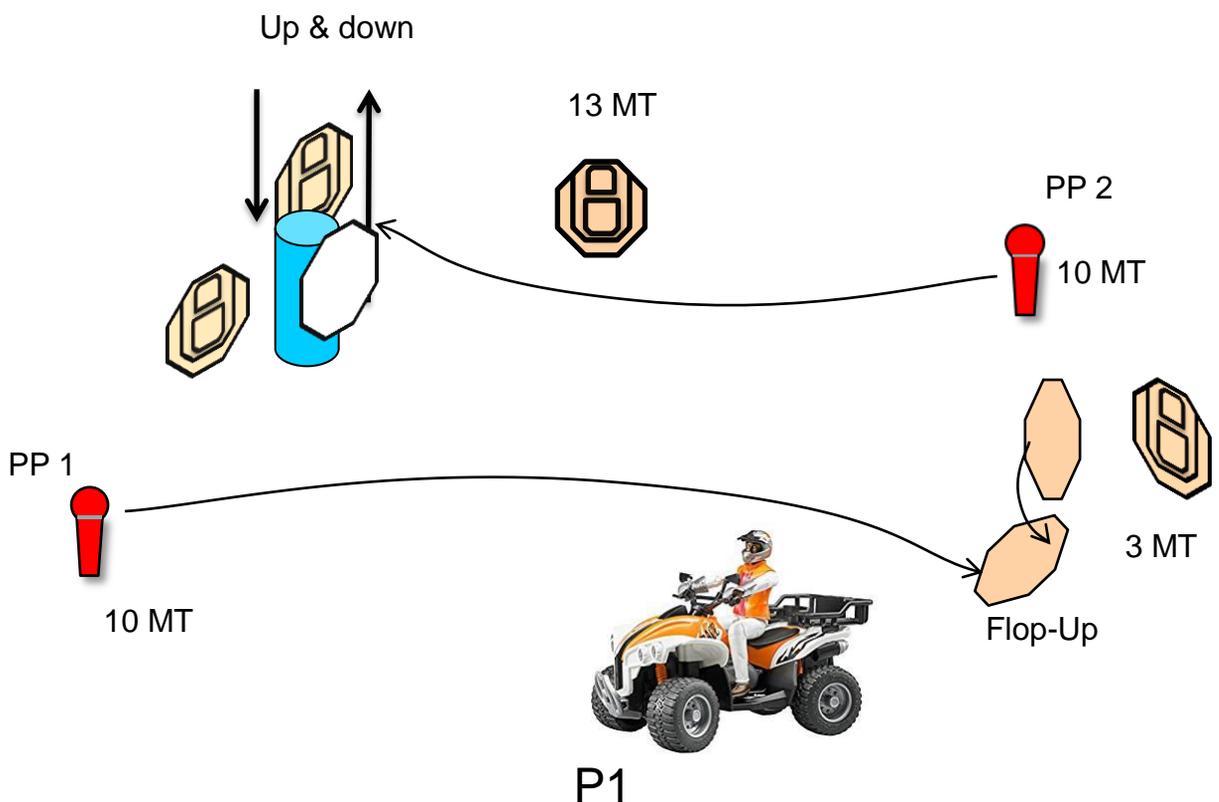
ULTIMO COLPO

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**

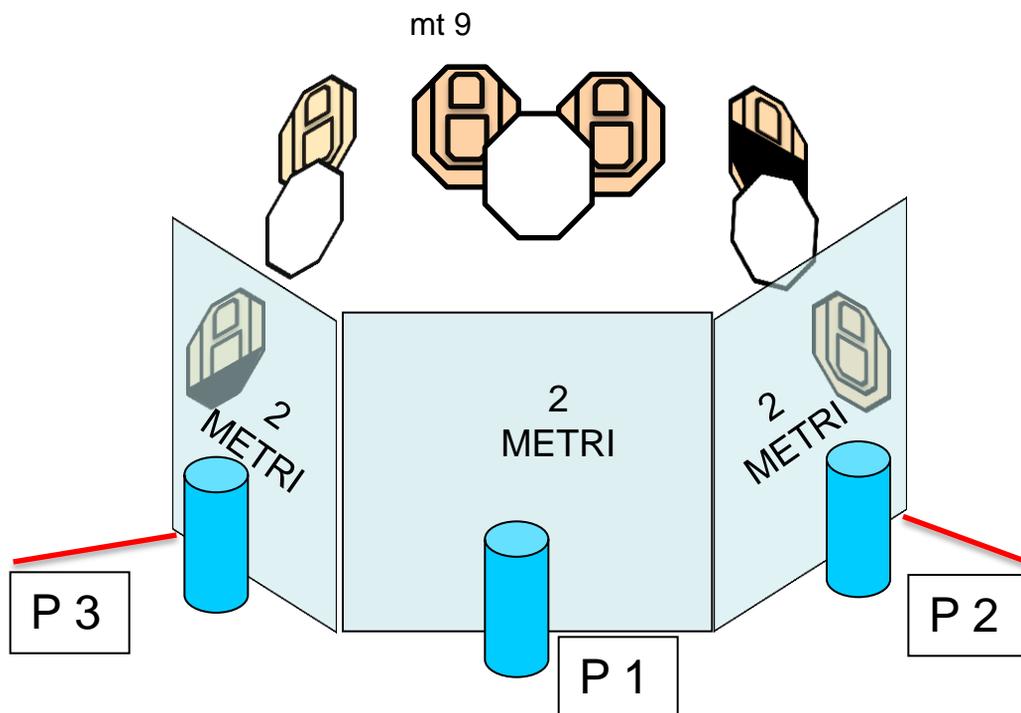
PROCEDURA:

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

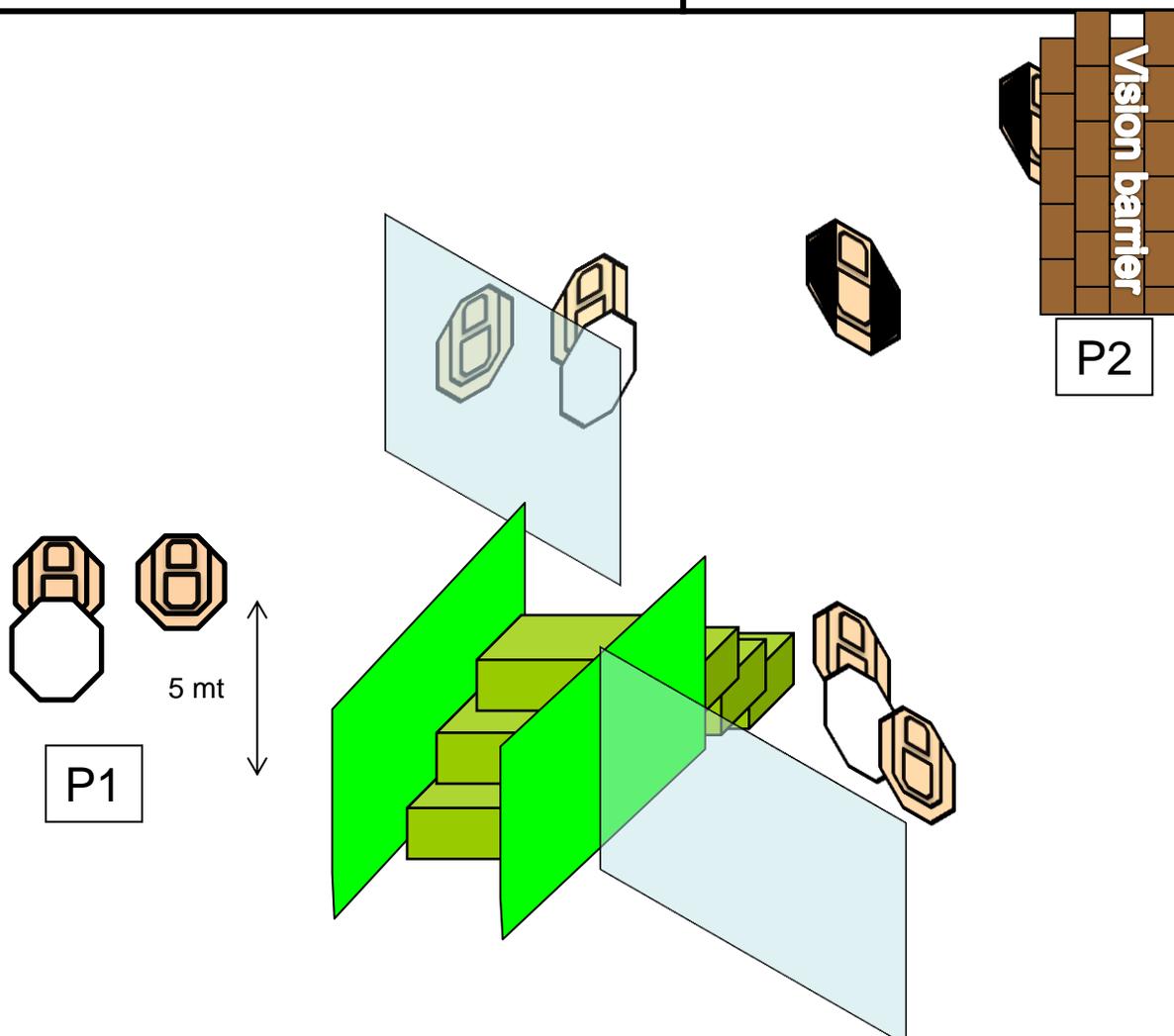
COLPO

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

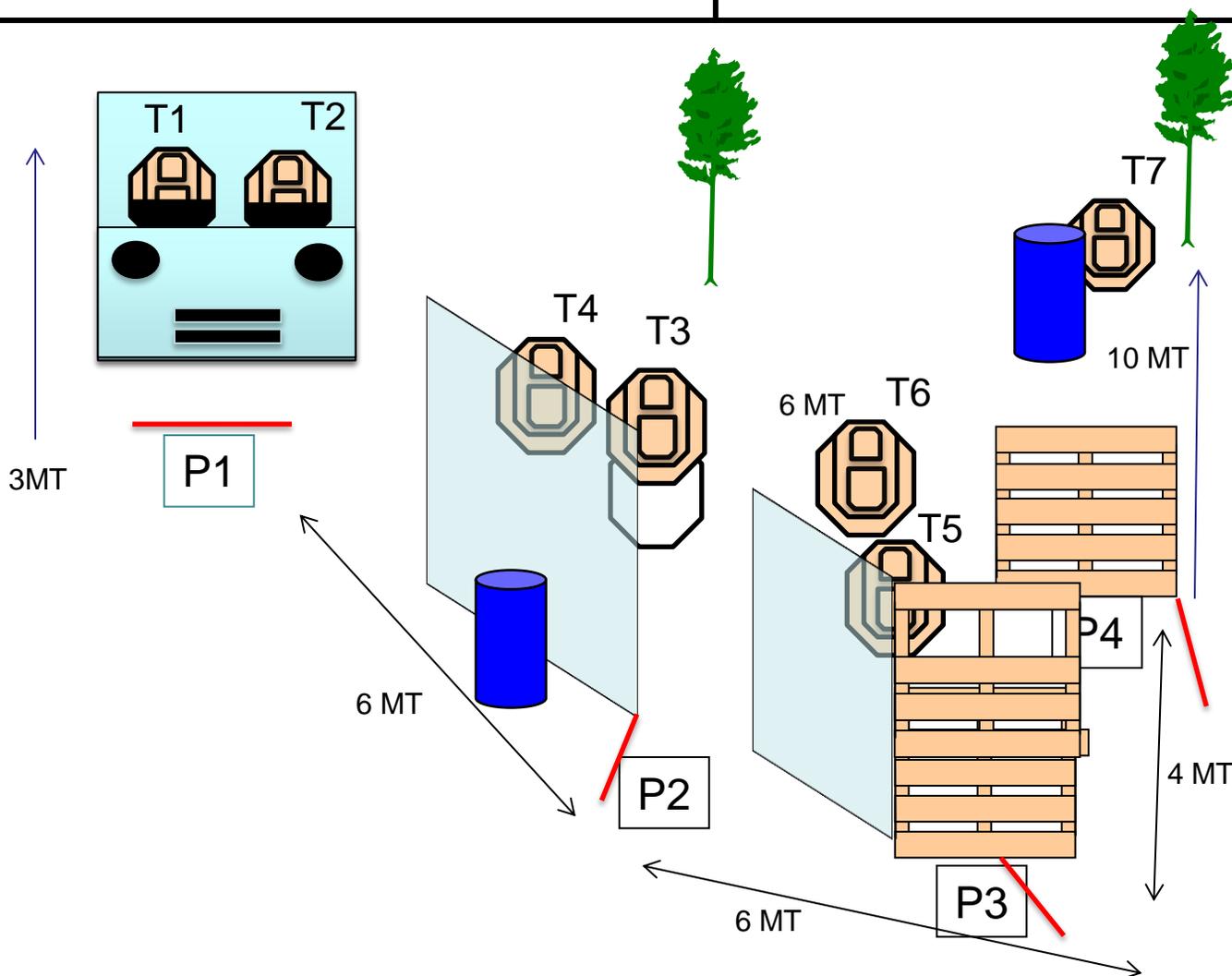
COLPO

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

