



TACTICAL FORCE

Esercizio 1: "tre finestre pericolose"

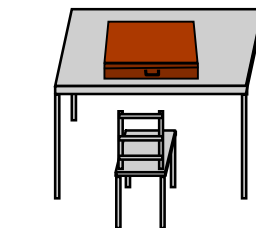
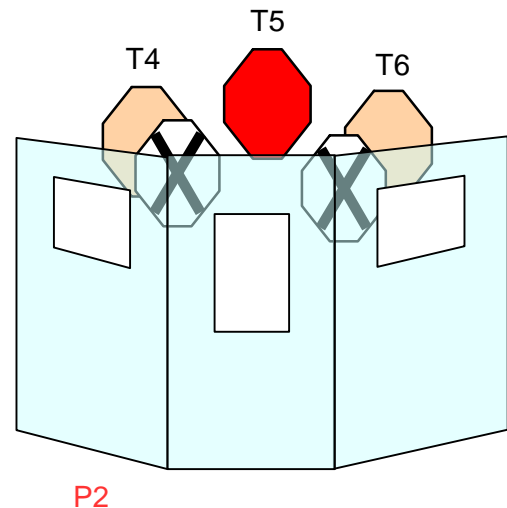
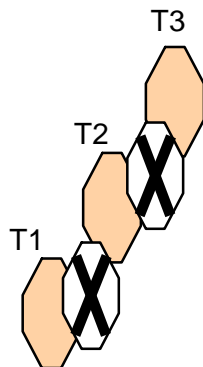
Designer: Macs Cutrignelli



CONDIZIONE DI PARTENZA: seduti in P1, arma sul tavolo all'interno della scatola, colpo NON camerato. Mani ai lati della scatola. Caricatori alla massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep ingaggiare T1-T3 da seduti con 2 colpi minimi e in sequenza. Portarsi in P2 e ingaggiare quando visibili T4-T6 attraverso le finestre. T4 e T6 sono da ingaggiare con 3 colpi minimi, T5 con 5 colpi minimi.

STRINGS: 1
SCORING: 17 colpi min, Illimitato
TARGETS: 6 DA, 4 non ingagg.
SCORED HITS: Migliori 2-3-5 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto



P1



TACTICAL FORCE

Esercizio 2: "dietro la porta ballano"

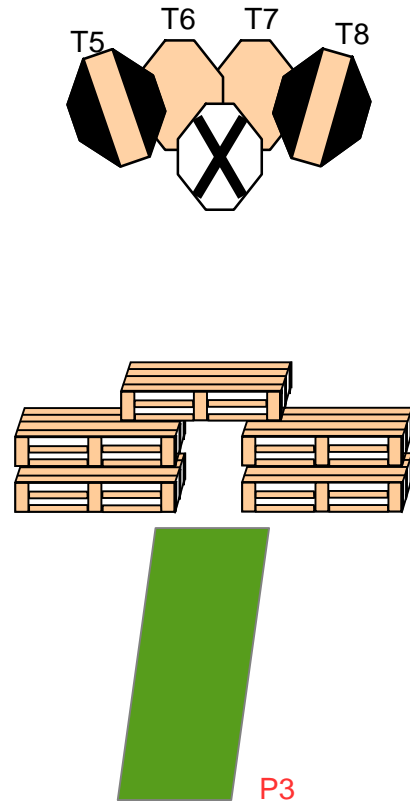
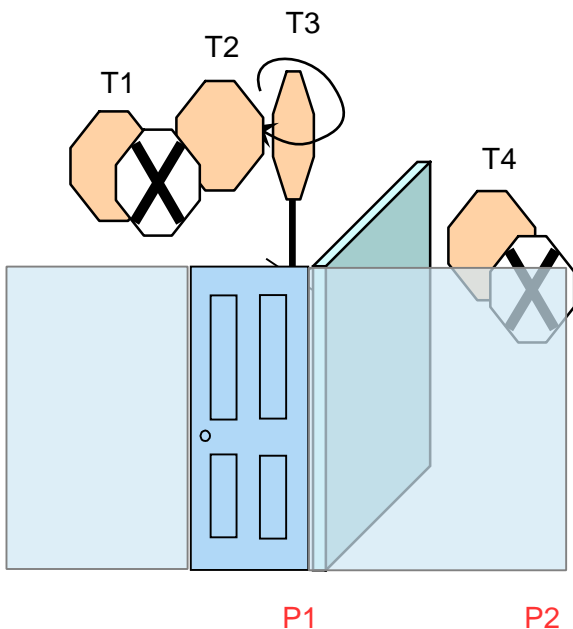
Designer: Luigi Terenghi / Macs Cutrignelli



CONDIZIONE DI PARTENZA: in piedi in P1 dietro la porta, arma in fondina, colpo camerato. Caricatori massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep aprire la porta e ingaggiare T1-T3. T3 è uno swinger e si ferma a scomparsa. Portarsi in P2 per ingaggiare T4 e infine in P3 da sdraiati T5-T8. Tutte le sagome sono da ingaggiare con 2 colpi minimi.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi min, Illimitato
TARGETS: 8 DA, 3 non ingagg.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





TACTICAL FORCE

Esercizio 3: "chi si è nascosto dietro l'albero?"

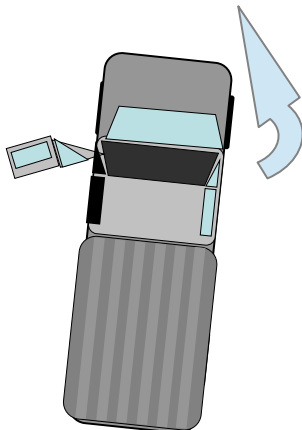
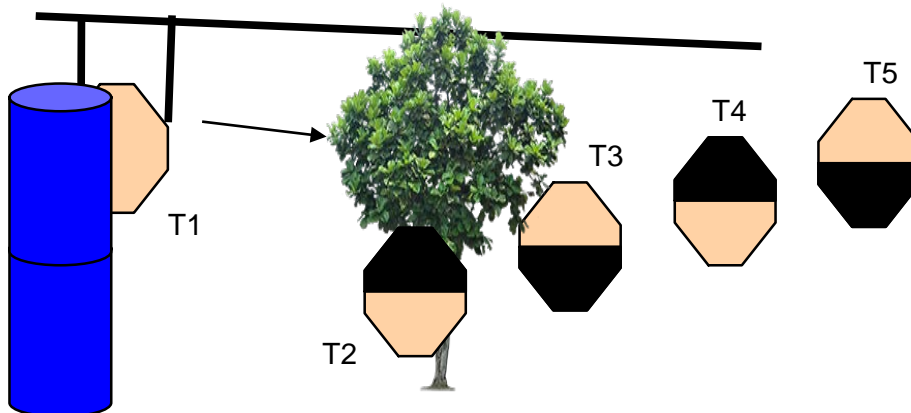
Designer: Macs Cutrignelli



CONDIZIONE DI PARTENZA: seduti in auto (lato guidatore), arma nel cassetto con caricatore inserito, colpo NON camerato. Caricatori massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep abbattere il parabrezza che sgancia in running man T1. Ingaggiare da T1 a T5, attraverso il parabrezza, con 3 colpi minimi. T1 finisce la corsa e scompare dietro l'albero che è hard cover.

STRINGS: 1
SCORING: 15 colpi min, Illimitato
TARGETS: 4 DA
SCORED HITS: Migliori 3 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





TACTICAL FORCE

Esercizio 4: "innanz e indrè"

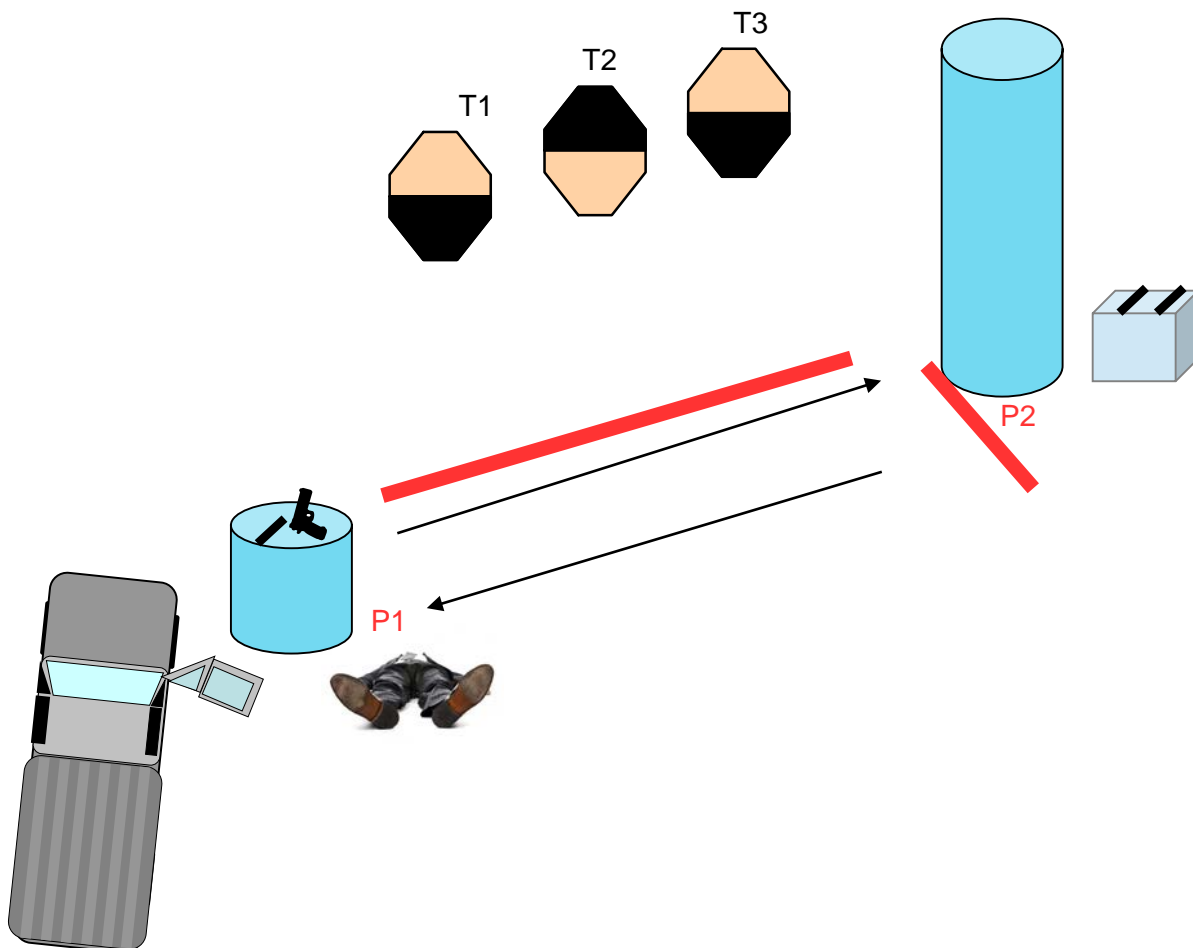
Designer: Luigi Terenghi



CONDIZIONE DI PARTENZA: seduti in auto (lato passeggero), con la portiera aperta ed entrambi i piedi all'interno che toccano il pianale. Arma e 1 caricatore sul barile. Gli altri che si vogliono utilizzare sull'altro barile. Caricatori massima capacità.

PROCEDURA: al beep scendere dall'auto, prendere il manichino e recuperare l'arma e in movimento da P1 a P2 ingaggiare con la sola mano forte con 2 colpi T1-T3. In P2 lasciare il manichino (obbligatoriamente dietro la linea rossa, **in caso contrario si genera EMOS**), recuperare tutti i caricatori lasciati sul barile e tornando verso P1 ingaggiare free-style T3-T1, sempre con 2 colpi. E' vietato superare la FL. Per i cambi tenere presente la regola 3.6

STRINGS: 1
SCORING: 12 colpi min, Illimitato
TARGETS: 3 DA
SCORED HITS: Migliori 4 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





TACTICAL FORCE

Esercizio 5: "Low light"

Designer: Macs Cutrignelli

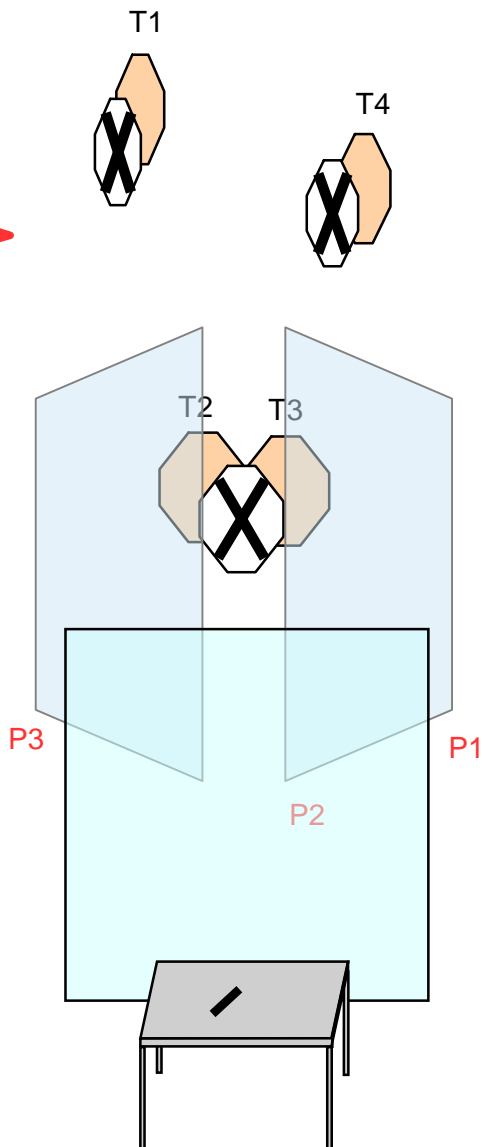


CONDIZIONE DI PARTENZA: in piedi dietro il tavolo, torcia nella mano debole, spenta. Arma in fondina colpo camerato. Caricatori alla massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep accendere la torcia, spostarsi in P1 e ingaggiare T1, in P2 ingaggiare T2-T3. In P3 ingaggiare T4. Tutte le sagome vanno ingaggiate con 2 colpi minimi.

STRINGS: 1
SCORING: 8 colpi min, Illimitato
TARGETS: 4 DA, 3 non ingagg.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto

Low light





TACTICAL FORCE

Esercizio 6: "incendio al poligono"

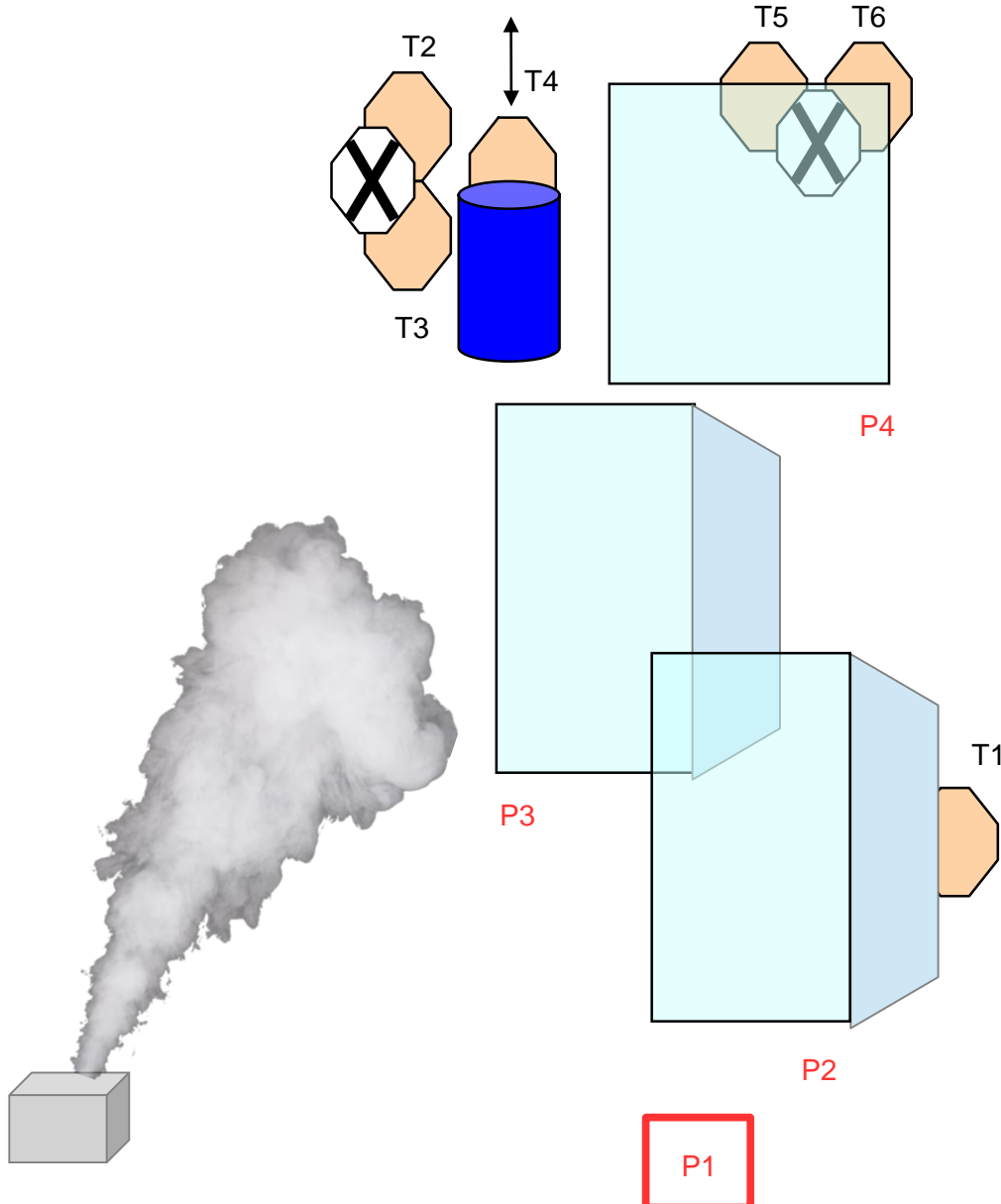
Designer: Macs Cutrignelli



CONDIZIONE DI PARTENZA: in piedi in P1, arma in fondina colpo camerato. Caricatori alla massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep ci si sposta in P2 (lo spostamento farà partire la macchina del fumo) e si ingaggia T1, in P3 si ingaggia T2-T4 (T4 è un up&down attivata dal movimento andando in P3). In P4 ingaggiare T5-T6. Tutte le carte vanno ingaggiate con almeno 2 colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 12 colpi min, Illimitato
TARGETS: 6 DA, 2 non ingagg.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





TACTICAL FORCE

Esercizio 7: "Standard"

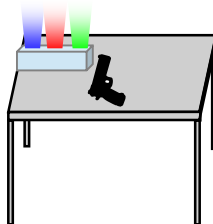
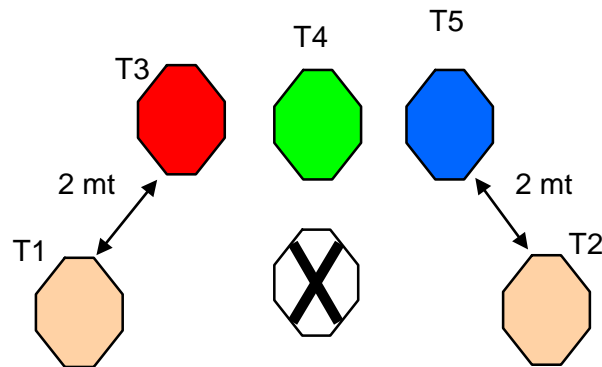
Designer: Macs Cutrignelli



CONDIZIONE DI PARTENZA: in piedi in P1, di spalle ai bersagli arma in fondina colpo camerato. Caricatori alla massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep si accenderà una delle luci sulla consolle (rossa, blu o verde). Ingaggiare in priorità (dal più vicino al più lontano) T1-T5 con 3 colpi. La luce della consolle determina il bersaglio non ingaggiabile e si spegnerà dopo pochi secondi.

STRINGS: 1
SCORING: 12 colpi LIMITATI
TARGETS: 4 DA, 2 non ingagg.
SCORED HITS: 3 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: NON Richiesto



P1



TACTICAL FORCE

Esercizio 8: "non si riesce a dormire in pace"

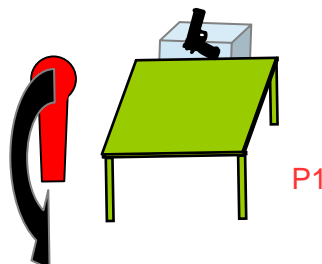
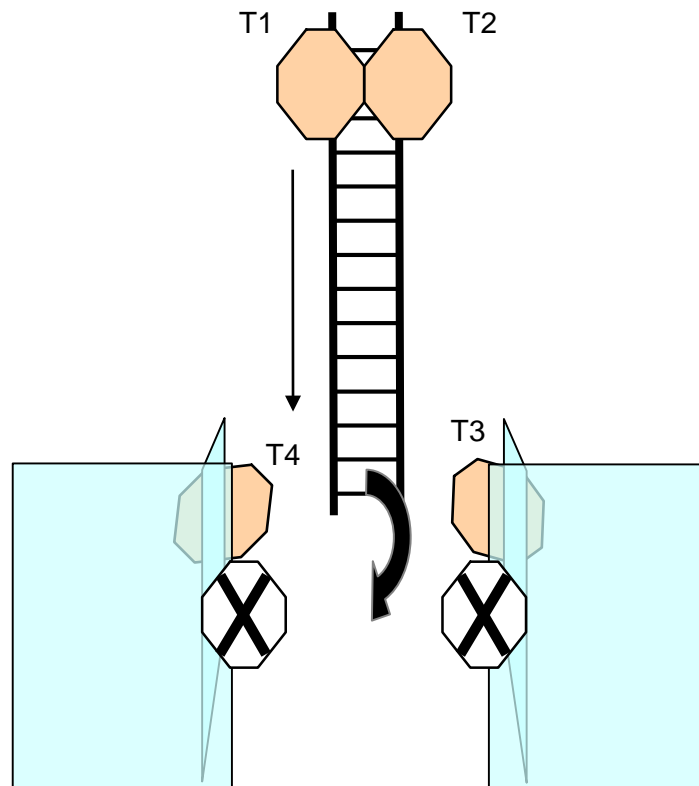
Designer: Macs Cutrignelli



CONDIZIONE DI PARTENZA: Sdraiato sul letto in P1, arma sul comodino di fronte al letto, colpo NON camerato. Caricatori alla massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep alzarsi ed abbattere con entrambe le mani il pepper che attiva i running-men T1-T2. Ingaggiare poi T3-T4. Tutte le sagome vanno ingaggiate con 3 colpi minimi.

STRINGS: 1
SCORING: 12 colpi min, Illimitato
TARGETS: 4 DA, 2 non ingagg.
SCORED HITS: Migliori 3 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto





TACTICAL FORCE

Esercizio 9: "troppa gente in giro"

Designer: Luigi Terenghi



CONDIZIONE DI PARTENZA: in piedi in P1, arma in fondina colpo camerato. Caricatori alla massima capacità in buffetteria.

PROCEDURA: al beep dietro il bidone si ingaggiano T1-T4 in sequenza. Poi a scelta spostarsi in P2 o P4. Da P2 ingaggiare T5, da P3 ingaggiare T6, da P4 ingaggiare T7 e da P5 ingaggiare T8. Tutti i bersagli vanno ingaggiati con 2 colpi minimi.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi min, Illimitato
TARGETS: 8 DA, 4 non ingagg.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
RULES: Regolamento Vigente
VEST: Richiesto

