



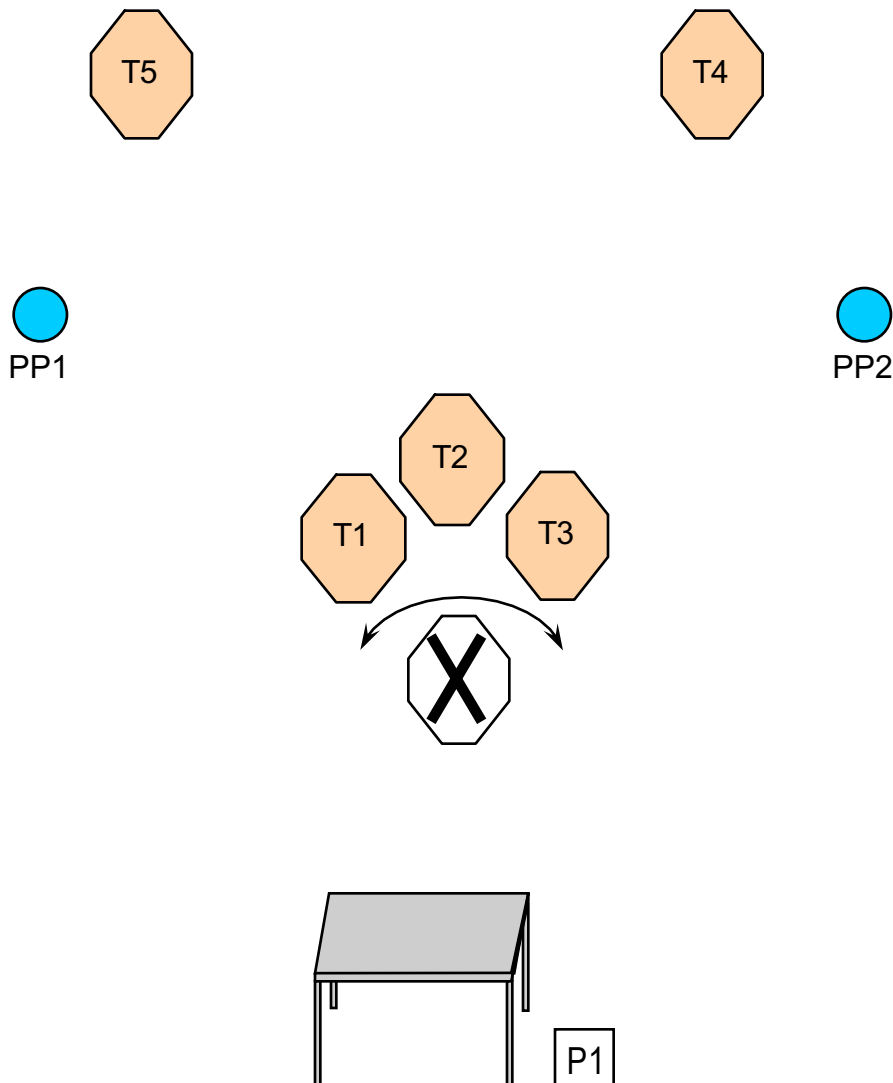
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1, in piedi, posizione relax, cartuccia NON camerata, caricatori in buffeteria riforniti alla max capacità x divisione.

PROCEDURA: Al segnale acustico con la mano forte o entrambi le mani, ribaltare il tavolo (attiverà il moover non minaccioso), andare in copertura con almeno un ginocchio a terra e ingaggiare in sequenza T1, T2, T3, successivamente ingaggiare PP1, PP2, T4, T5
Tutte le carte devono essere ingaggiate con minimo 3 colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 17 colpi minimi, Illimitato
TARGETS: 5 Bersagli Ingaggiabili, 1 non Ingaggiabile, 2 ferri
SCORED HITS: Migliori 3 Colpi per Carta, ferri abbattuti
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Richiesto
DISTANCE:





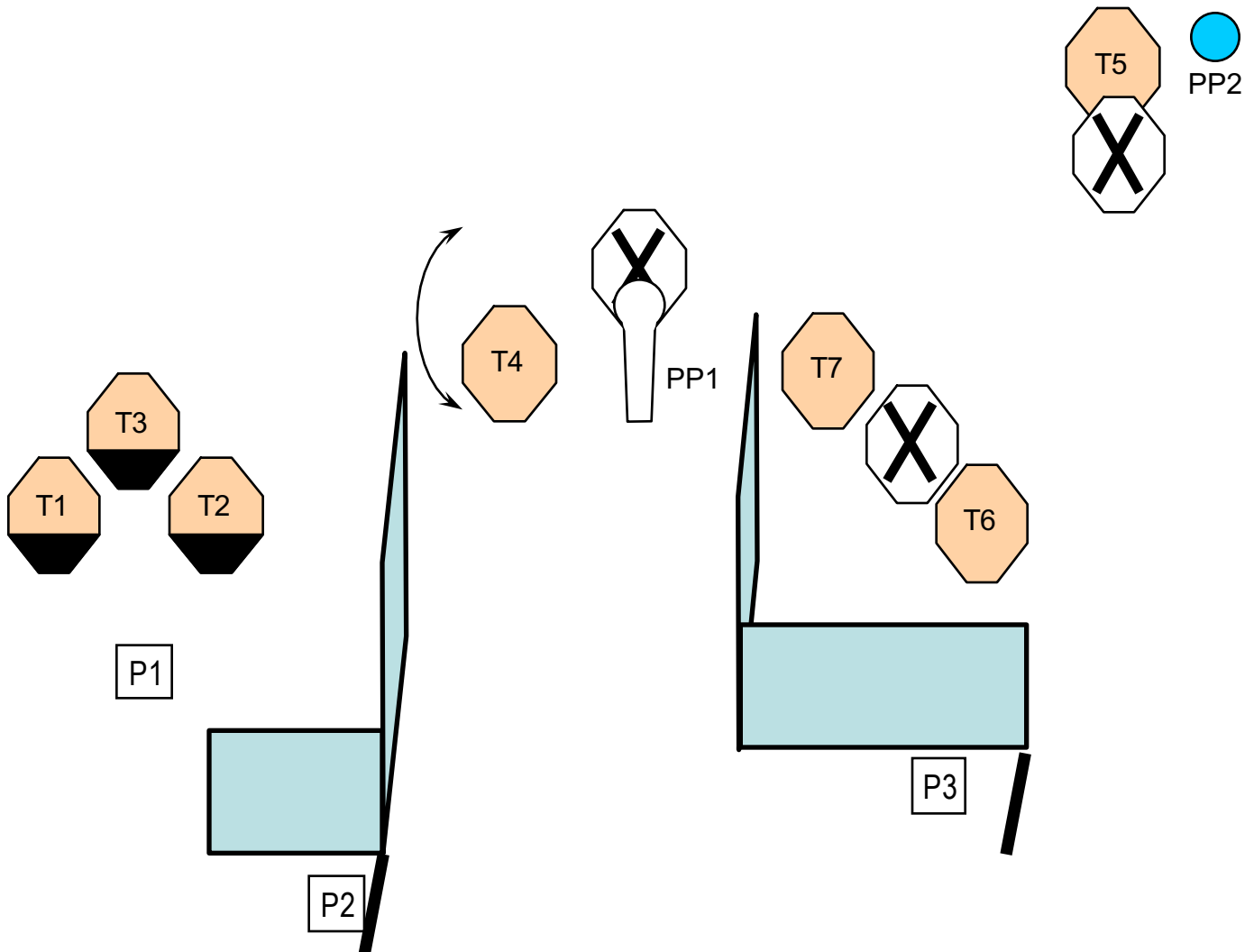
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in relax in P1, spalle ai bersagli, arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia **non** camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico girarsi e ingaggiare indietreggiando T1, T2, T3 in sequenza, portarsi in P2 e ingaggiare PP1 che scoprirà T4, in P3 ingaggiare PP2, T5, T6, T7.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili, 2 ferro
SCORED HITS: Migliori 2 Colpi per Carta, ferro abbatuto
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Richiesto
DISTANCE:





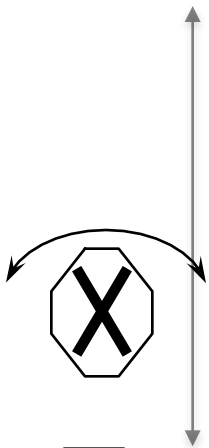
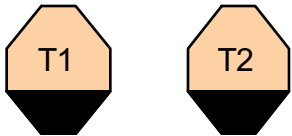
M.D.P. Academy L'Aquila



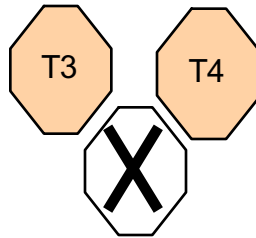
CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in relax in P1, arma nella mano debole, mentre nella mano forte la corda che attiverà il mover, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico sganciare il mover e ingaggiare T1, T2 con la sola mano debole, portarsi in P2 e ingaggiare T4 e T5 con la sola mano forte, in ginocchio in P3 ingaggiare T5, T6.
Tutte le carte vanno ingaggiate con 3 colpi.

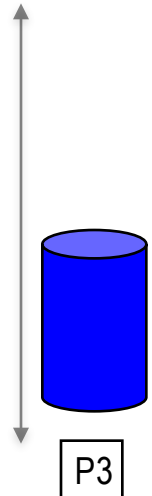
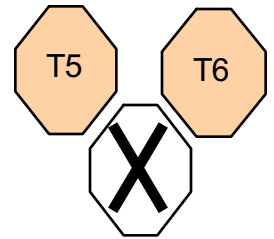
STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi, **limitato**
TARGETS: 6 Bersagli Ingaggiabili, 3 non Ingaggiabili,
SCORED HITS: 3 Colpi per Carta,
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Facoltativo
DISTANCE:



P1



P2



P3



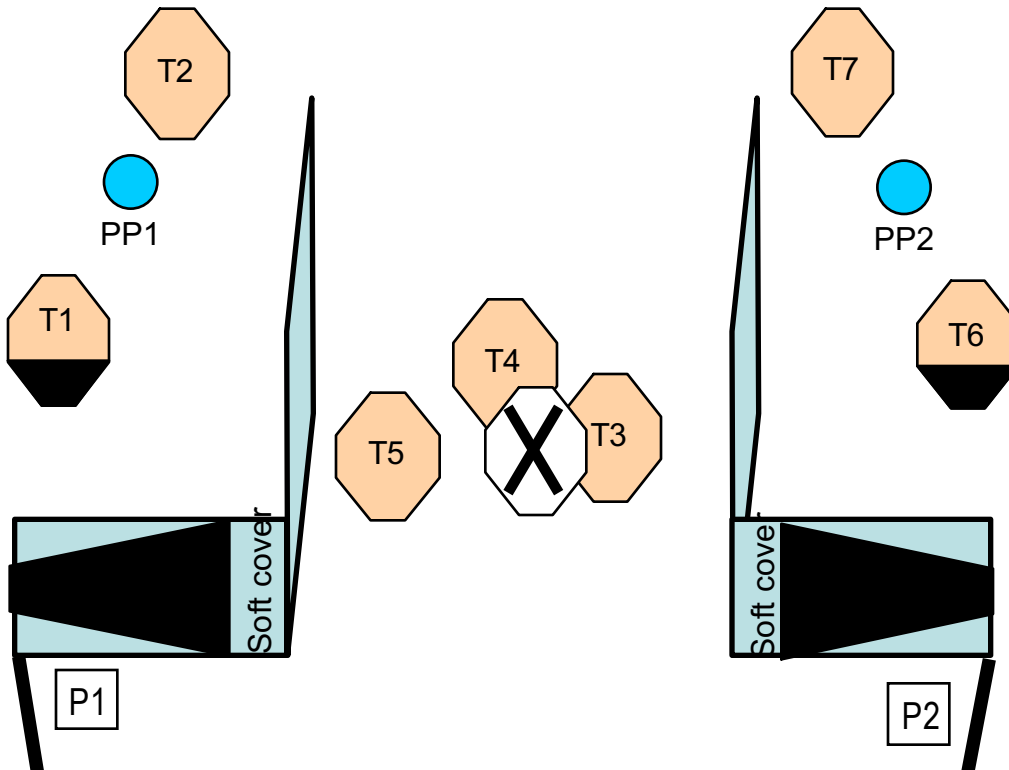
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: In piedi in relax in P1, arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare T1, PP1, T2, andando verso P2 ingaggiare in movimento T3, T4, T5, da P2 ingaggiare T6, PP2, T7.
P1 e P2 sono interscambiabili.
Obbligo procedurale in uscita, ingaggiare prima T3...

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 2 ferri
SCORED HITS: 2 Colpi per Carta,
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Richiesto
DISTANCE:





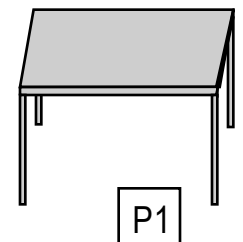
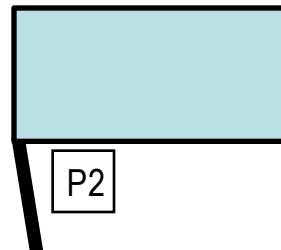
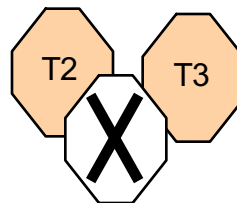
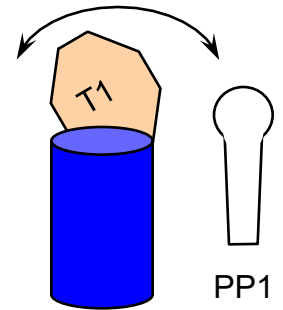
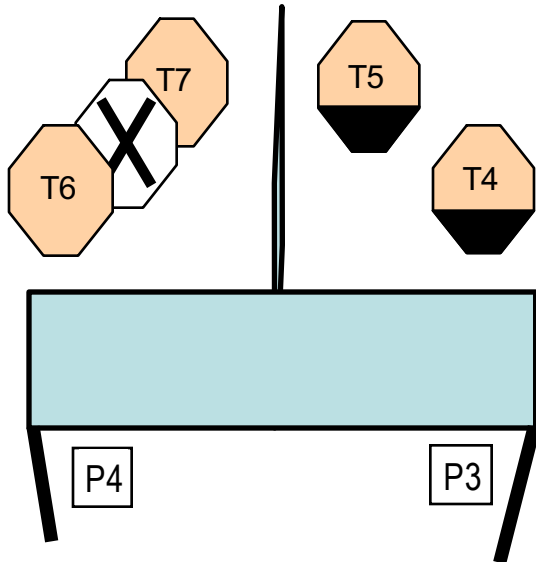
M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: seduti in P1, arma sul tavolo, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia NON camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare da seduti PP1 e il mover T1 (rimane scoperto), andando in P2 ingaggiare T2, T3, da P3 ingaggiare T4, T5, andare in P4 e ingaggiare T6, T7.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 2 non ingaggiabili, 1 ferro
SCORED HITS: 2 Colpi per Carta, 3 su T1
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Richiesto
DISTANCE:





M.D.P. Academy L'Aquila



CONDIZIONE DI PARTENZA: in P1 posizione relax, arma in fondina, caricatori alla massima capacità secondo divisione, cartuccia camerata.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare T1, in P2 ingaggiare PP1 e T2 (scompare), andando verso P3 ingaggiare avanzando T3, T4, da P3 ingaggiare PP2, T5 spostarsi in P4 e ingaggiare T6 e T7.
T3 ingaggio min tre colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 17 colpi, illimitato
TARGETS: 7 Bersagli Ingaggiabili, 4 non ingaggiabili, 3 ferri
SCORED HITS: 2 Colpi per Carta, 3 su T3
START-STOP: Segnale udibile, ultimo colpo
RULES: Regolamento D.A v.1.0
VEST: Richiesto
DISTANCE:

