

"1"

Designer:



CONDITIONE DI PARTENZA: : in P1 in relax, arma carica in fondina massima capacità di divisione, colpo camerato.

PROCEDURA: Al segnale acustico, ingaggiare T1,T2 E T3 T4 in copertura dalle finestre,poi spostarsi in P2 ed ingaggiare T5, S1 che azionerà il bobber T6 (La sagoma rimarra' scoperta); successivamente dirigersi verso P3 ed ingaggiare in copertura T7 e T8,e T9.

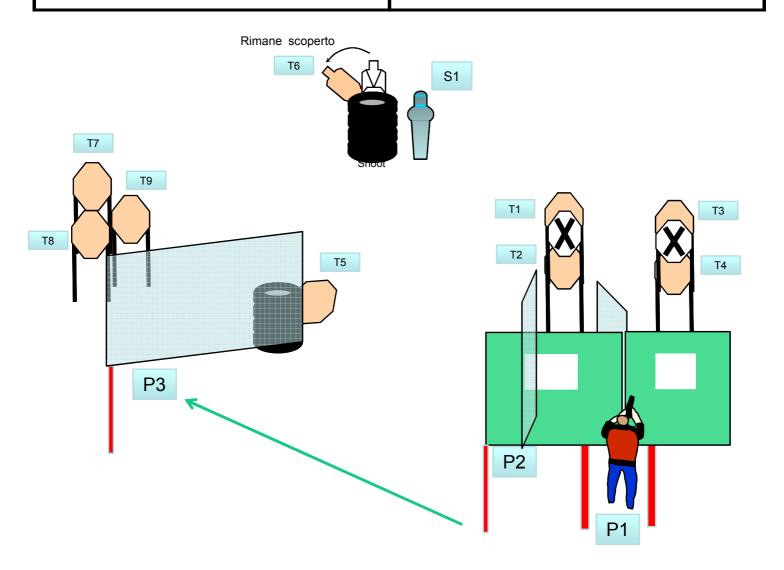
STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi min. -ILLIMITATO
TARGETS: 9 bersagli ingag, 2 non, 1 ferro

SCORED HITS: 2 colpi x carta,

START-STOP: segnale udibile-ultimo colpo RULES: segnale udibile-ultimo colpo Regolamento DA v1.0

VEST: obbligatorio DISTANZA: 2/12 metri







Designer:



CONDITIONE DI PARTENZA: : Stai chiudendo la macchina, arma in fondina caricatore inserito colpo camerato.

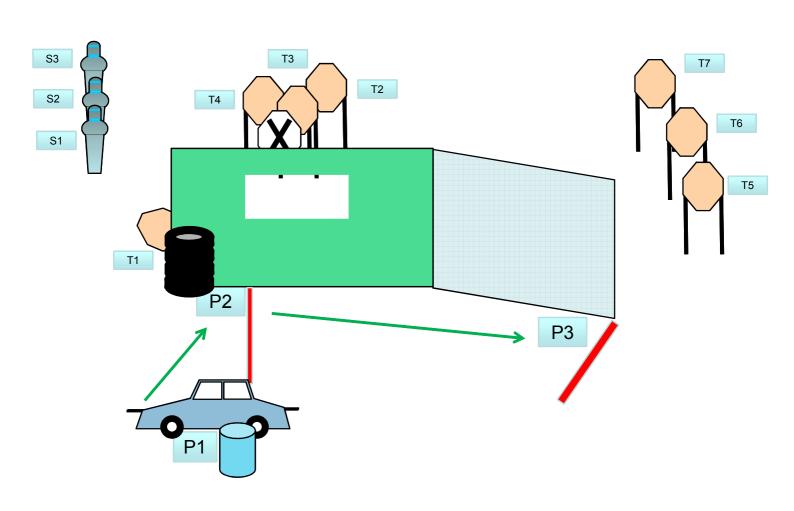
PROCEDURA:Al segnale acustico lasciare le chiavi ed ingaggiare in priorità T1,S1,S2 e S3, ; ci si dirige verso P2 e da li ingaggeremo T2 T3 T4 ; arrivando in P3 T5,T6 e T7.

STRINGS: 1

SCORING: 17 cc TARGETS: 7 ber SCORED HITS: migli START-STOP: segna RULES: Rego

VEST: DISTANZA: 17 colpi min. **-ILLIMITATO**7 bersagli ingag, 2 non, 3 ferri migliori due colpi x carta, segnale udibile-ultimo colpo Regolamento DA v1.0

obbligatorio 4/12 metri





"3"Designer



CONDITIONE DI PARTENZA: : in P1 arma carica mano debole, massima capacità di divisione, colpo camerato.

PROCEDURA: Al segnale acustico da P1 arretrando ingaggiare T1, T2 e T3 con la mano debole; poi raggiungere P2 ed ingaggiare con la mano forte sempre T1, T2 T3; infine dirigersi in P3 e ingaggiare di nuovo T1 T2 e T3 con due mani.

STRINGS: 1

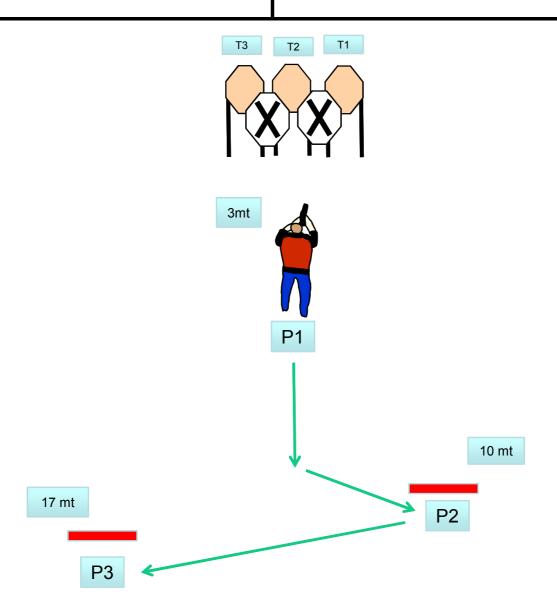
SCORING: 18 colpi LIMITATO

TARGETS: 3 bersagli ingag, 2 nn ingagg.

SCORED HITS: 2 colpi x carta,

START-STOP: segnale udibile-ultimo colpo RULES: Regolamento DA v1.0 vest: non obbligatorio

DISTANZA: 3/17 metri







Designer:



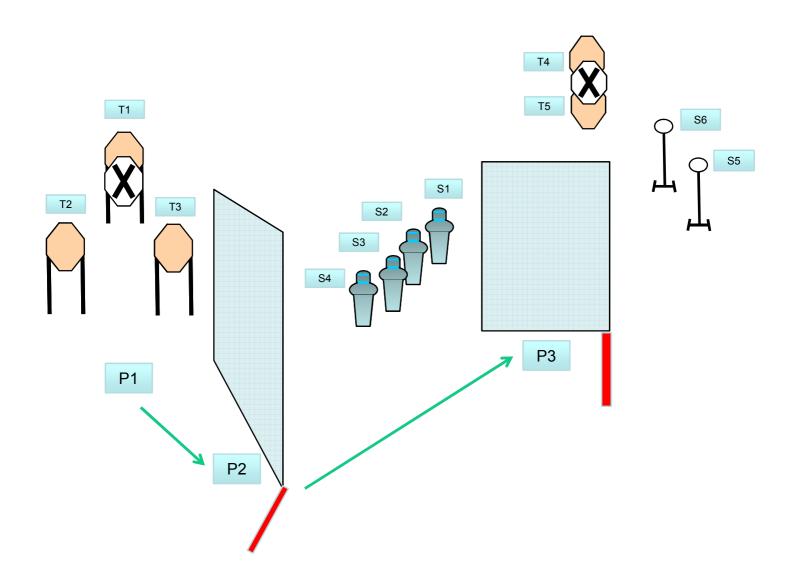
CONDITIONE DI PARTENZA: : in P1 in relax, arma carica in fondina massima capacità di divisione, colpo camerato.

PROCEDURA: Al segnale acustico da P1 indietreggiando ingaggiare T1, T2 e T3 IN SEQUENZA TATTICA, raggiungere P2 ed ingaggiare in copertura S1,S2,S3 e S4, portarsi in P3 ed ingaggiare in copertura S5, S6 ed infine T4 e T5.

STRINGS: 1

SCORING: 16 colpi min. -ILLIMITATO
TARGETS: 5 bersagli ingag, 2 non, 6 ferri
SCORED HITS: 2 colpi x carta, ferri abbattuti
START-STOP: segnale udibile-ultimo colpo
RULES: Regolamento DA v1.0

VEST: Obbligatorio DISTANZA: 7/13 metri





Run, run run

"5"

Designer



CONDITIONE DI PARTENZA: In ginocchio in P1 mani sulle cosce, colpo NON camerato, arma in fondina, tutti I dispositivi di caricamento in buffetteria riforniti alla max capacità in base alla divisione

PROCEDURA: Al segnale acustico, rimanendo in ginocchio ingaggiare T1, T2 e T3, successivamente sempre in copertura T4, T5 e

Tutti I bersagli vanno ingaggiati con un minimo di tre colpi

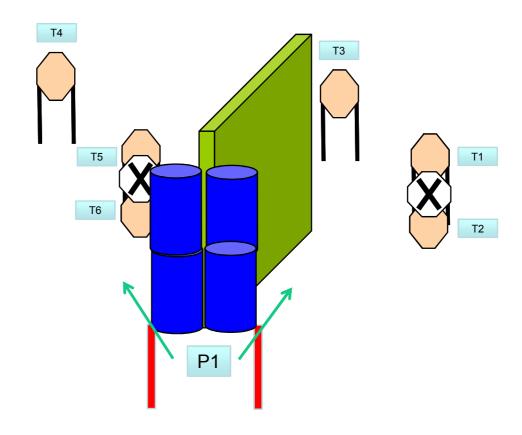
STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi min. -ILLIMITATO 6 bersagli ingag, 2 non ingagg.

SCORED HITS: 3 colpi x carta,

START-STOP: segnale udibile-ultimo colpo RULES: segnale udibile-ultimo colpo Regolamento DA v1.0

VEST: obbligatorio DISTANZA: 7/10 metri





Run, run run

"6"

Designer:



CONDITIONE DI PARTENZA: In P1 in relax, arma in fondina cartuccia camerata, tutti I dispositivi di caricamento in buffetteria riforniti alla max capacità in base alla divisione

PROCEDURA: Al segnale acustico da fermi ingaggiare dalla copertura T1,T2,S1 e S2. poi dirigendosi verso P2 ingaggiare in movimento T3, raggiunti P2 ingaggiare da finestra T4 e T5. Tutte le carte vanno ingaggiate con tre colpi.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi min. -ILLIMITATO
TARGETS: 5 bersagli ingag, 2 non,2 ferri

SCORED HITS: 3 colpi x carta,

START-STOP: segnale udibile-ultimo colpo RULES: segnale udibile-ultimo colpo Regolamento DA v1.0

VEST: obbligatorio DISTANZA: 5/15 metri

