



# Summer Time – T1

## Stage 1 “NEL GARAGE”

Course Designer: SHOOTING CLUB VASANELLO



**SCENARIO:** Stai sistemando il garage quando scorgi dei malviventi che vogliono rapinarti dell'auto e iniziano a sparare. Difenditi dall'aggressione.

**START POSITION:** Arma in fondina carica colpo camerato e mani che toccano la gruccia. Caricatori riforniti alla massima capacità per divisione. PCC in low ready.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico da SP in ingaggiare PP1 e PP2. Da Poc1 ingaggiare T1 e T2. Da Poc2 ingaggiare T3, T4 e T5. Infine da Poc3, in posizione prona, ingaggia T6, T7 e T8.

Tutti i bersagli saranno ingaggiati in priorità tattica.

N.B.= Poc1 e Poc2 sono intercambiabili

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 colpi, unlimited

**TARGETS:** 8 minacciosi, 3 Non-minacciosi, 2 pepper.

**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta.

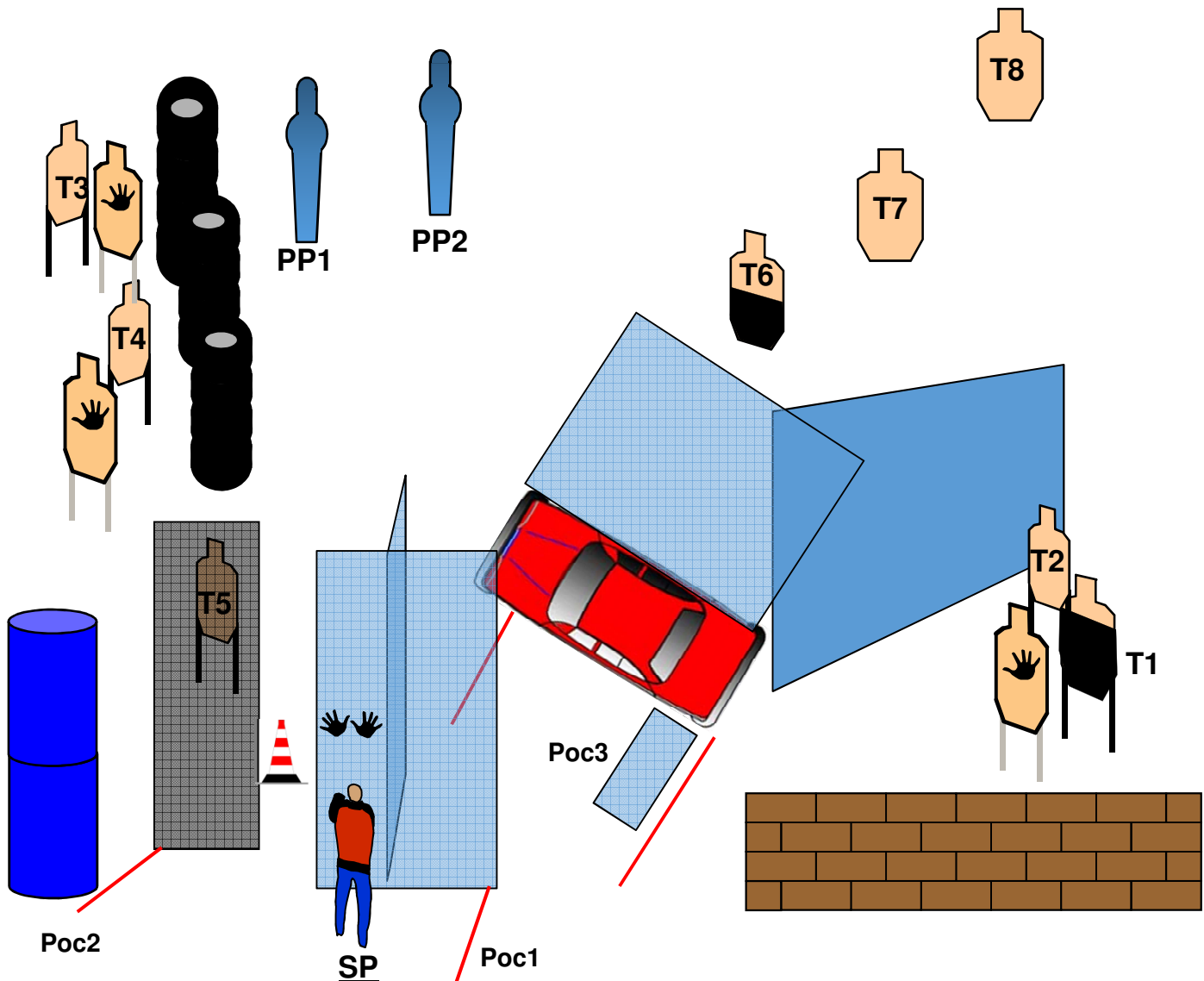
**START-STOP:** Segnale acustico –ultimo colpo

**VEST:** Richiesto

**DISTANZE:** 3 – 18 metri

**Angoli di sicurezza:** Angoli di sicurezza: 180 gradi in orizzontale e altezza parapalle in verticale, se non specificato diversamente.

Il cono è la distanza di 10 yards per I pepper.





# Summer Time – T1

## Stage 2 “BANG BANG!”

Course Designer: SHOOTING CLUB VASANELLO

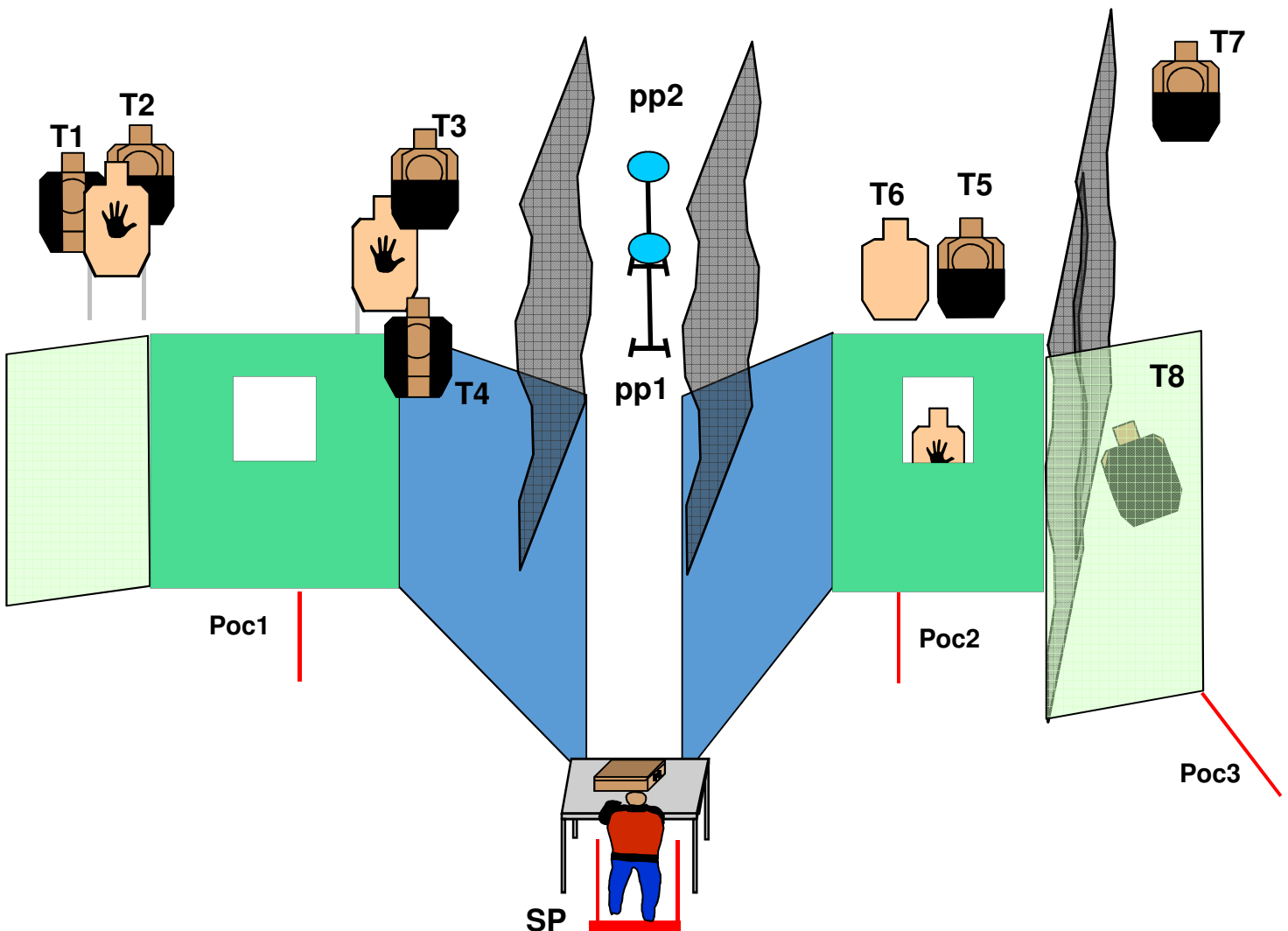


**SCENARIO:** Stai uscendo dalla tua gioielleria per versare l'incasso giornaliero quando ti accorgi che dei mal intenzionati armati entrano nella tua gioielleria per rapinarti. Difenditi dall'aggressione.

**START POSITION:** Arma scarica riposta nella valigetta unitamente ai caricatori che si intendono utilizzare riforniti alla massima capacità per divisione. Seduto mani che toccano i segni sul tavolo. PCC appoggiata sul tavolo e volata verso il parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** Al beep da seduto in SP ingaggiare PP1 e PP2. Recuperare tutti i caricatori che si intendono utilizzare e da Poc1 ingaggiare T1-T4 in priorità tattica. Da Poc2, in PT ingaggiare T5-T6. Da Poc3 ingaggiare in PT ingaggia T7-T8. P1 e P2 sono intercambiabili.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi, unlimited  
**TARGETS:** 8 minacciosi, 4 Non-minacciosi, 2 plate.  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta.  
**START-STOP:** Segnale acustico –ultimo colpo  
**VEST:** Richiesto  
**DISTANZE:** 4 – 15 metri  
**Angoli di sicurezza:** 180 gradi in orizzontale e altezza parapalle in verticale , se non specificato diversamente.





# Summer Time – T1

## Stage 3 DIETRO LE QUINTE

Course Designer: SHOOTING CLUB VASANELLO



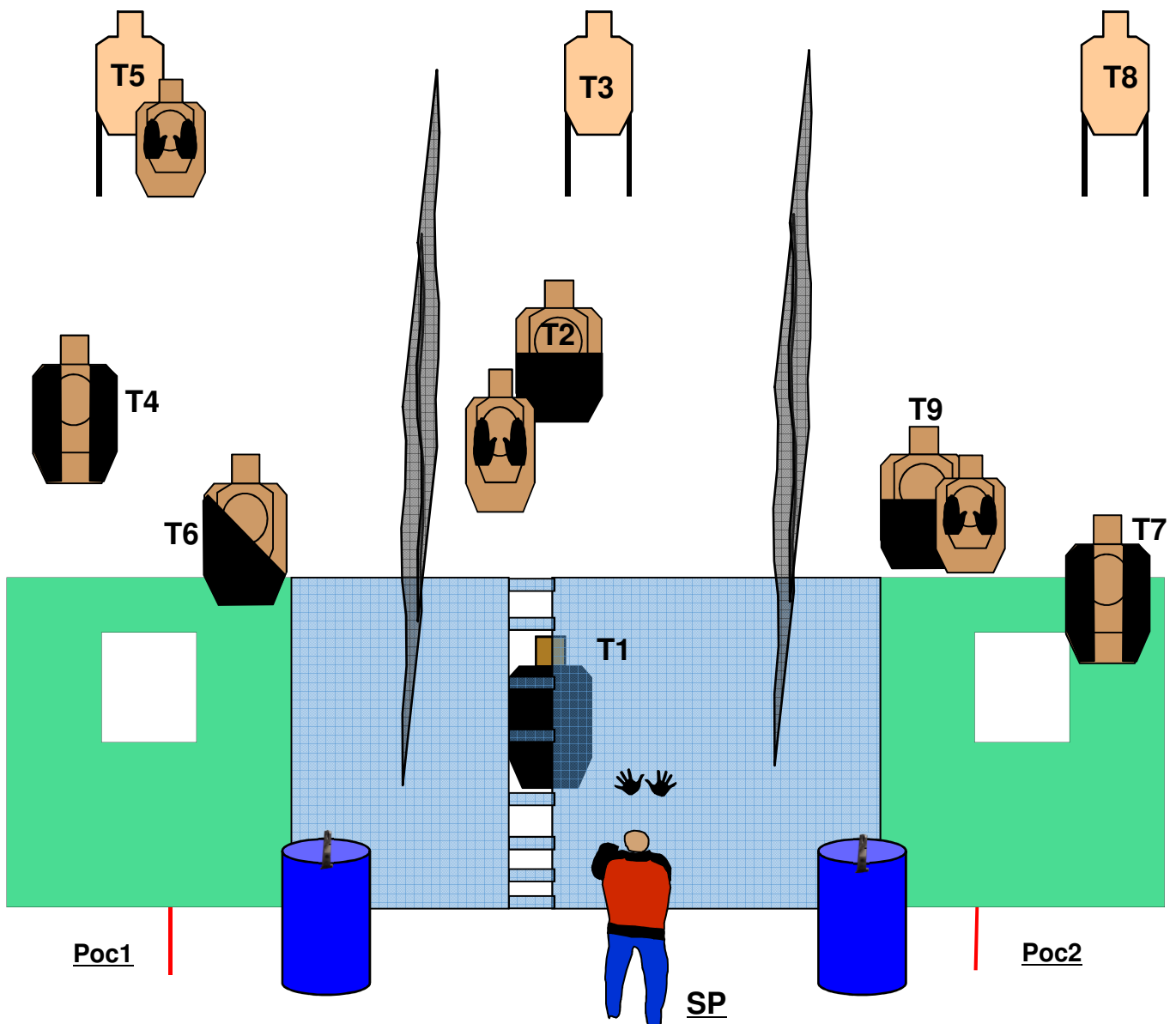
### STANDARD

**START POSITION:** Mani che toccano I segni. Arma carica in fondina, cartuccia camerata. Caricatori riforniti alla massima capacità per divisione. I caricatori che si intendono utilizzare saranno riposti su ogni barile. PCC in low ready.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare come da regolamento da T1 a T9.

**N.B.=** I caricatori che si intendono utilizzare devono essere riposti sui rispettivi bidoni prima dell'esecuzione. Poc1 e Poc2 sono intercambiabili.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi, unlimited  
**TARGETS:** 9 minacciosi, 3 Non-minacciosi,  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta  
**START-STOP:** Segnale acustico –ultimo colpo  
**VEST:** NON Richiesto  
**DISTANZE:** 5 – 15 metri  
**Angoli di sicurezza:** 180 gradi in orizzontale e altezza parapalle in verticale , se non specificato diversamente .





# Summer Time – T1

## Stage 4 “POSTAMAT”

Course Designer: SHOOTING CLUB VASANELLO



**SCENARIO:** Stai parcheggiando la bicicletta per entrare alla posta quando improvvisamente irrompono dei malviventi armati che iniziano a esplodere dei colpi d’arma. Difenditi dalla rapina.

**START POSITION:** mani che toccano il manubrio della bicicletta con entrambe le mani, arma carica in fondina colpo NON camerato, caricatori alla massima capacità per divisione. PCC appoggiata sul tavolo e volata verso il parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico lasciare la bicicletta e ingaggia T1 con almeno tre colpi al box centrale e uno al box alto. Da Poc1 ingaggia PP1 che attiva T2 che si scopre. Mentre ti sposti in Poc2, all’aperto fermo o in movimento ingaggia T3-T4, infine da Poc2 ingaggia T5 che è stato attivato da PP1.

**N.B.=** Tutte la carte devono essere ingaggiate con almeno 3 colpi tranne T1 con 4.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 17 colpi, unlimited

**TARGETS:** 5 minacciosi, 1 pepper, 3 Non minacciosi

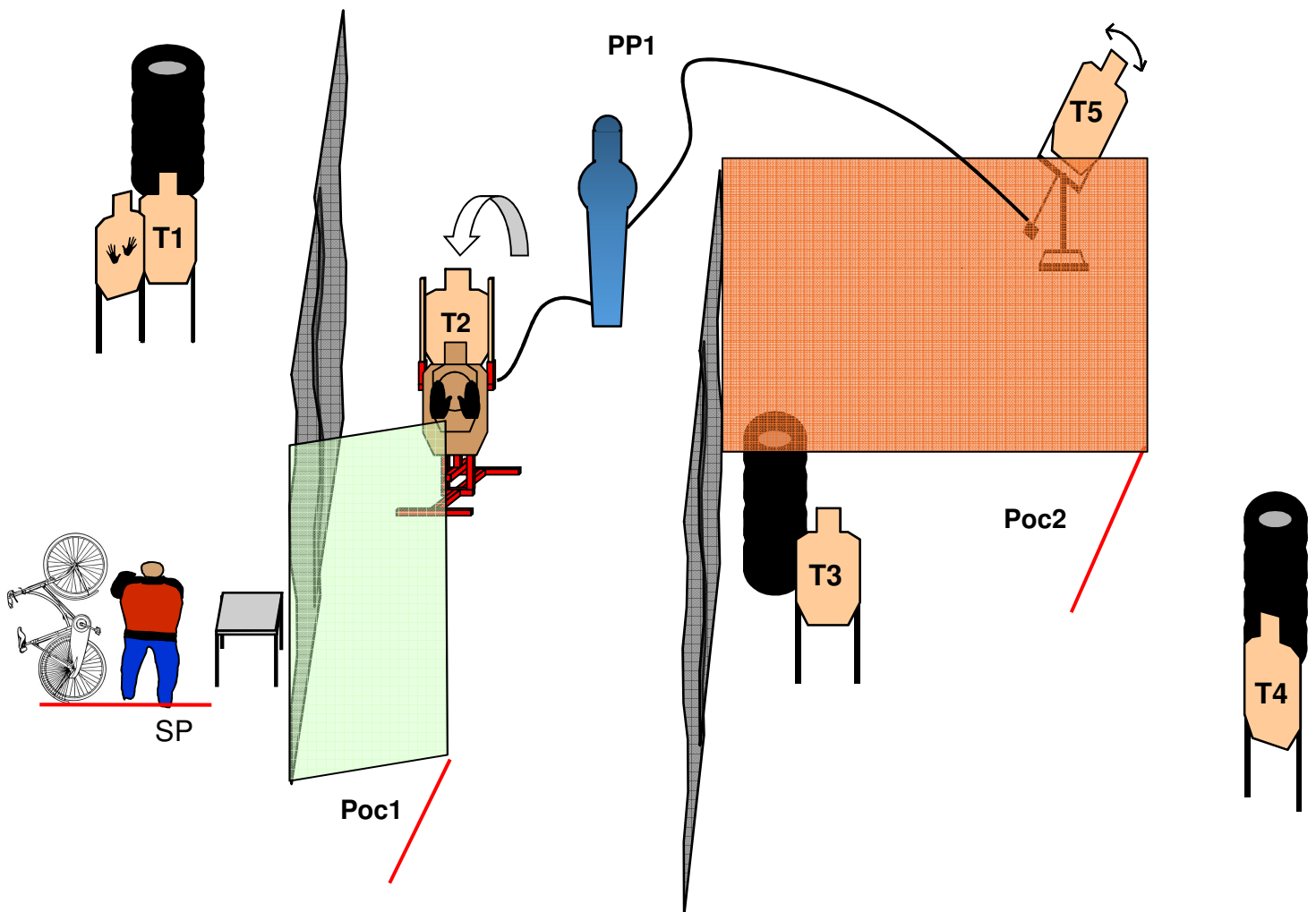
**SCORED HITS:** Migliori 3 per carta

**START-STOP:** Segnale acustico –ultimo colpo

**VEST:** Richiesto

**DISTANZE:** 5 – 10 metri

**Angoli di sicurezza:** 180 gradi in orizzontale e altezza parapalle in verticale , se non specificato diversamente .





# Summer Time – T1

## Stage 5 ALLA MENSA

Course Designer: SHOOTING CLUB VASANELLO



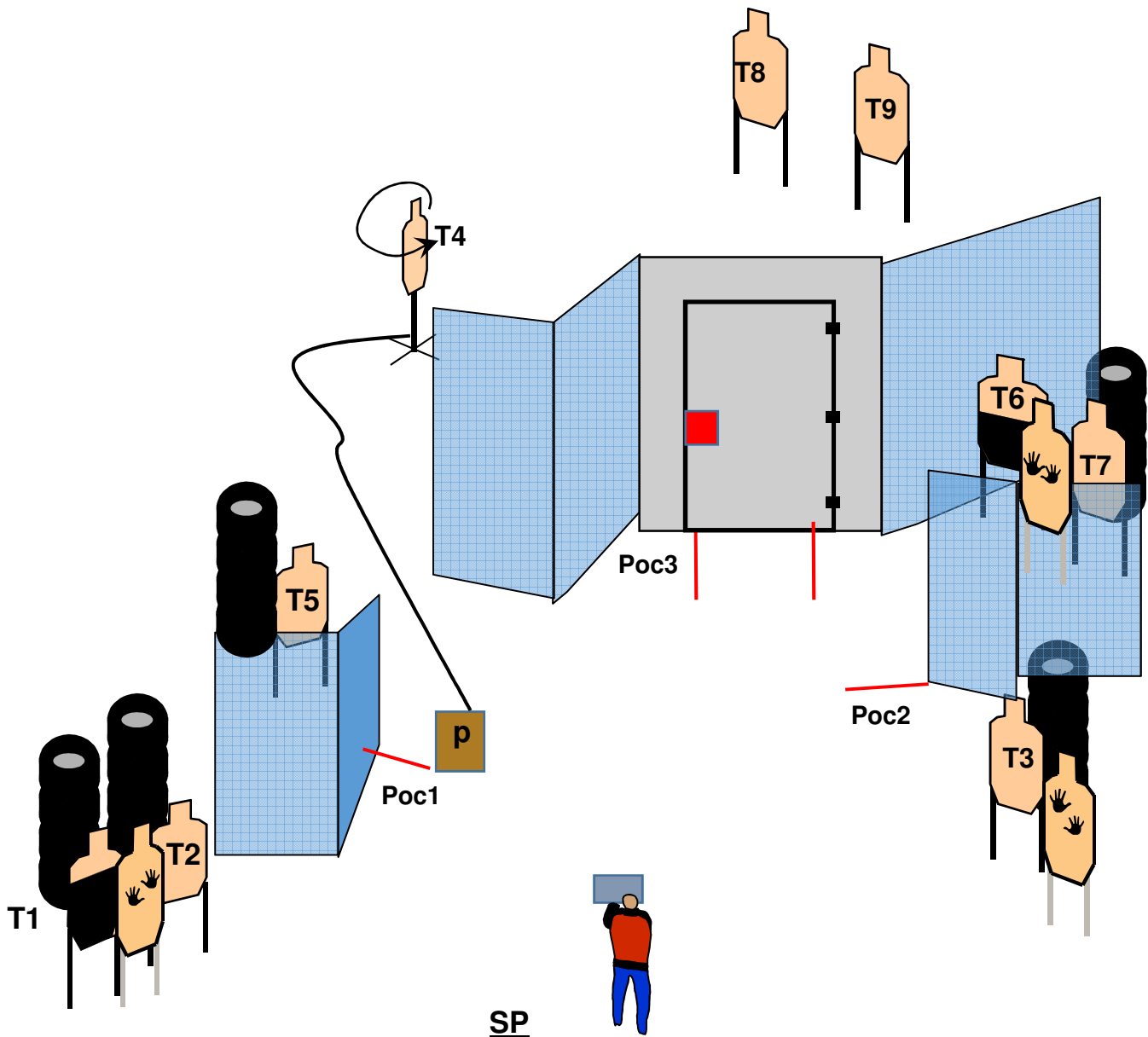
**SCENARIO:** sei in una tavola calda. Mentre stai per sederti a tavola con degli amici, improvvisamente irrompono dei malviventi armati che ti aggrediscono. Difenditi

**START POSITION:** Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori massima capacità per divisione. Entrambe le mani che sorreggono il vassoio. PCC in hip level tenuta con mano debole, vassoio mano forte

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico da SP in the open, fermi o in movimento, ingaggiare T1-T3. Da Poc1 attiva il pedale P che sgancia T4 turner e T5. Da Poc2 in PT T6-T7. Da P3 e apri la porta in PT ingaggia T8-T9.

N.B.= P attiva T4 turner.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 colpi, unlimited  
**TARGETS:** 9 minacciosi, 3 Non-minacciosi,  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta  
**START-STOP:** Segnale acustico –ultimo colpo  
**VEST:** Richiesto  
**DISTANZE:** 4 – 18 metri  
**Angoli di sicurezza:** 180 gradi in orizzontale e altezza parapalle in verticale , se non specificato diversamente .





# Summer Time – T1

## Stage 6 “IN & OUT”

Course Designer: SHOOTING CLUB VASANELLO



**SCENARIO:** Sei un agente in borghese. Mentre aspetti che il tuo partner termini di fare shopping, ti accorgi della presenza di alcuni malintenzionati che armati stanno rapinando un negozio. Respingi l'aggressione e difenditi.

**START POSITION:** Seduto al tavolo entrembe le mani che reggono il giornale. Arma carica in fondina colpo NON camerato, caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione. Torcia sul tavolo.  
N.B= PCC appoggiata sul tavolo e volata verso il parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico da seduto ingaggia PP1 che scopre T1 ed apre la porta della shooting house. Ingaggia T1 che rimane scoperto. In Pco1 T2-T3 in PT. Entra in Poc2 e ingaggia T4 e T5. Esci da dove sei entrato e da Poc3 ingaggia T6-T8 in prorità tattica.

N.B= Puoi non utilizzare la torcia che trovi sul tavolo

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 17 colpi, unlimited

**TARGETS:** 8 minacciosi, 4 Non minacciosi

**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta

**START-STOP:** Segnale acustico –ultimo colpo

**VEST:** Richiesto

**DISTANZE:** 5 – 12 metri

**Angoli di sicurezza:** 180 gradi in orizzontale e altezza parapalle in verticale , se non specificato diversamente .

Il cono è l'angolo di sicurezza per l'uscita dalla shooting house.

