



# Orano

**SCENARIO:**

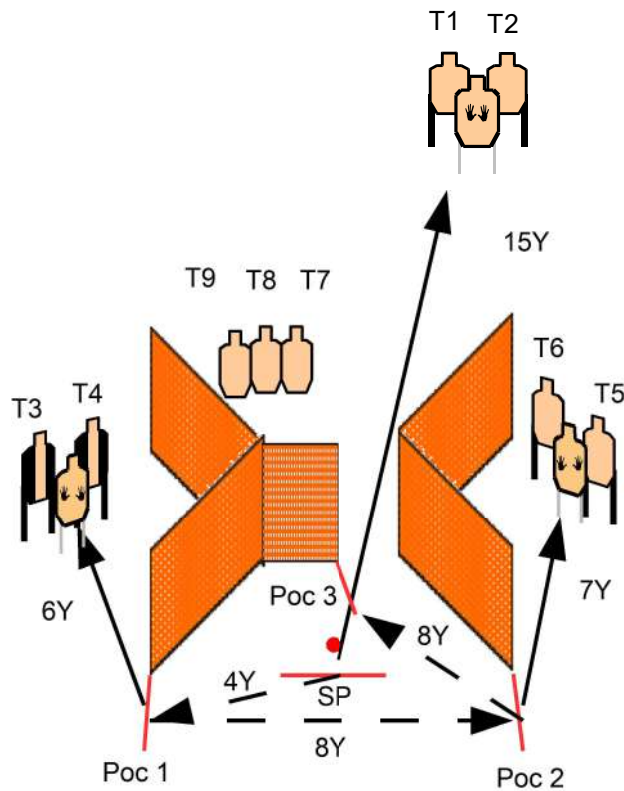
Sei sbarcato al porto di Orano, stai effettuando il controllo doganale, quando terroristi armati attaccano il check point.  
Difenditi.

**START CONDITION:** In SP, in piedi faccia ai bersagli in relax.  
Arma carica colpo camerato caricatori alla capacita di divisione  
PCC volata low ready sul punto rosso.

**STAGE PROCEDURE:** Al beep ingaggiare T1 e T2.  
Finire il Cof rispettando coperture e priorità. Tutti i bersagli vanno  
Ingaggiati con due colpi minimo

Le Poc sono intercambiabili.

<b>STRING:</b>	1 Unlimited
<b>SCORING:</b>	18
<b>TARGET:</b>	9 Threat – 3 NO-Threat
<b>SCORE HITS:</b>	Best 2 shot
<b>START-STOP:</b>	Beep audible – last shot
<b>RULE:</b>	2017v3
<b>CONCEALMENT:</b>	Required
<b>DISTANCE TARGET:</b>	1 -15 Y
<b>MUZZLE SAFETY:</b>	180° rule Horizontal - Berm height vertical



- ▶ Distance
- - - - -▶ Travel

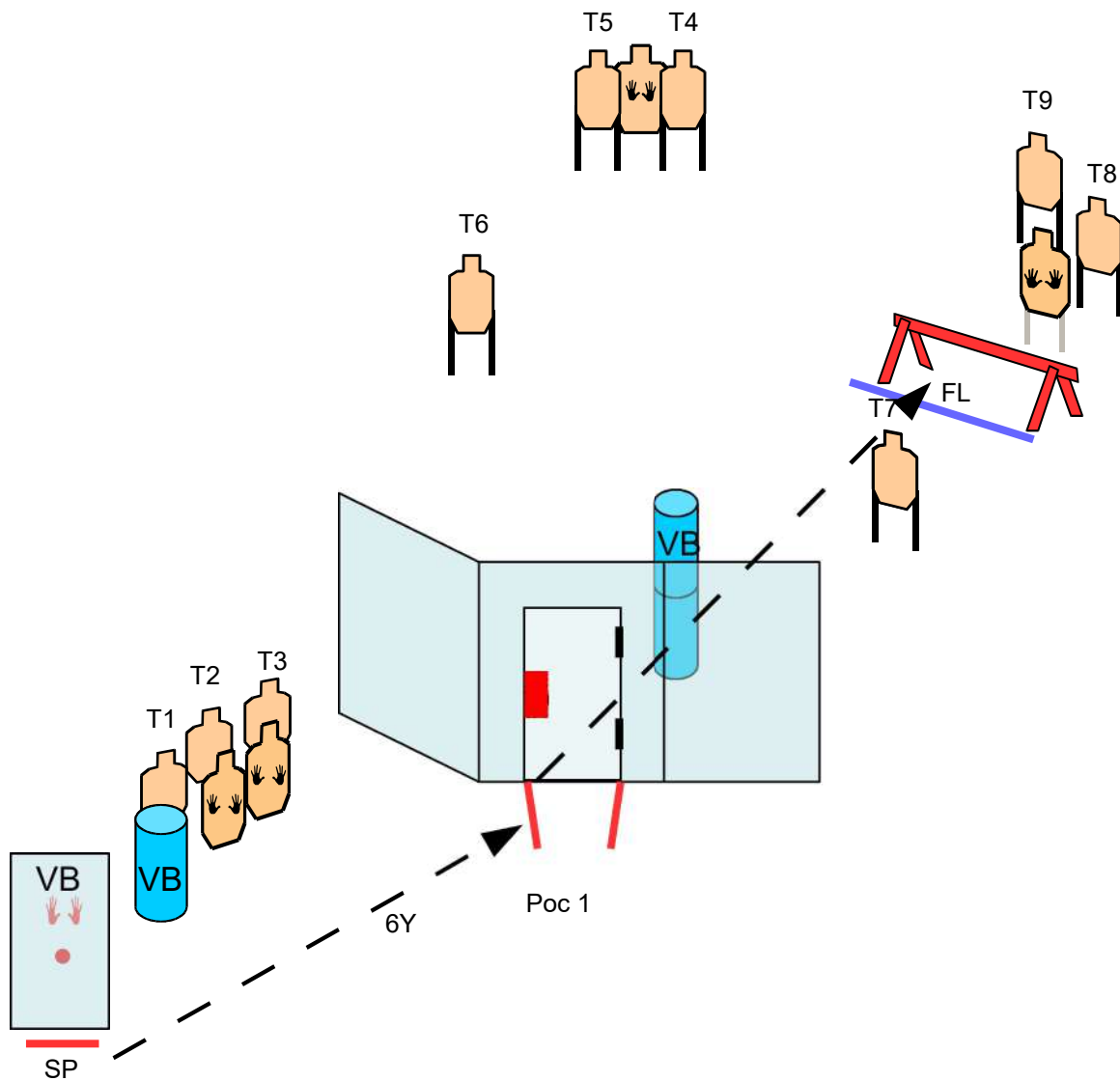


# Homecoming



SCENARIO:  
Sei stato al bancomat e mentre torni a casa uomini armati tentano di rapinarti . Difenditi

START CONDITION: In SP mani sui segni della barricata colpo camerato Caricatori alla capacità di divisione PCC volata sul segno sulla barricata	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 18
STAGE PROCEDURE: Al beep andando alla Poc 1 ingaggiare all'aperto da T1 a T3. Aprire la porta e finire il Cof rispettando coperture e priorità Tutti i bersagli vanno ingaggiati con minimo due colpi, Da T7 a T9 sono all'aperto.	TARGET: 9 Threat – 4 NO-Threat
	SCORE HITS: Best 2 shot
	START-STOP: Beep audible – last shot
	RULE: 2017v3
	CONCEALMENT: Required
	DISTANCE TARGET: 4 – 15 Y
	MUZZLE SAFETY: 180° rule Horizontal - Berm height vertical

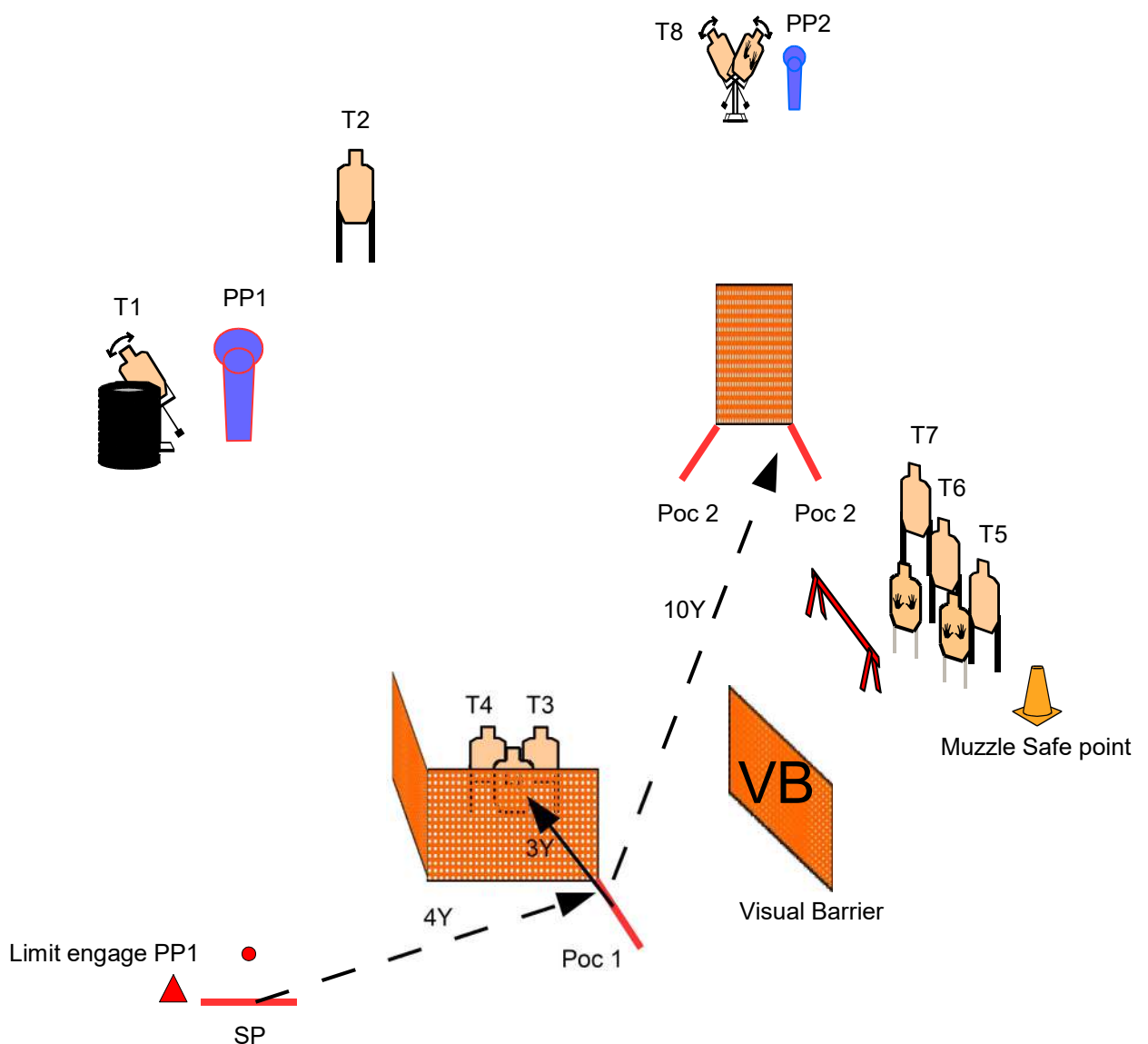




# BARI



<b>SCENARIO:</b> Sei andato i banca per fare un deposito i contanti quando uomini armati entrano per fare una rapina. Difenditi	
<b>START CONDITION:</b> In SP, in piedi in relax mani lungo i fianchi Arma colpo camerato caricatori alla capacità di divisione. PCC volata low ready al punto rosso.	<b>STRING:</b> 1 Unlimited
<b>STAGE PROCEDURE:</b> Al beep ingaggiare PP1 che aziona lo swinger T1 PP1 può essere ingaggiato solo da SP. Finire il Cof rispettando Coperture e priorità. Tutti i bersagli vanno ingaggiati con minimo due Colpi. Da T5 a T7 sono all'aperto. PP2 attiva l'ubriaco.	<b>SCORING:</b> 18
	<b>TARGET:</b> 8 Threat – 2 Steel – 4 NO-Threat
	<b>SCORE HITS:</b> Best 2 shot – steel down
	<b>START-STOP:</b> Beep audible – last shot
	<b>RULE:</b> 2017v3
	<b>CONCEALMENT:</b> Required
	<b>DISTANCE TARGET:</b> 3 – 12 Y
	<b>MUZZLE SAFETY:</b> 180° or cone rule Horizontal - Berm height vertical

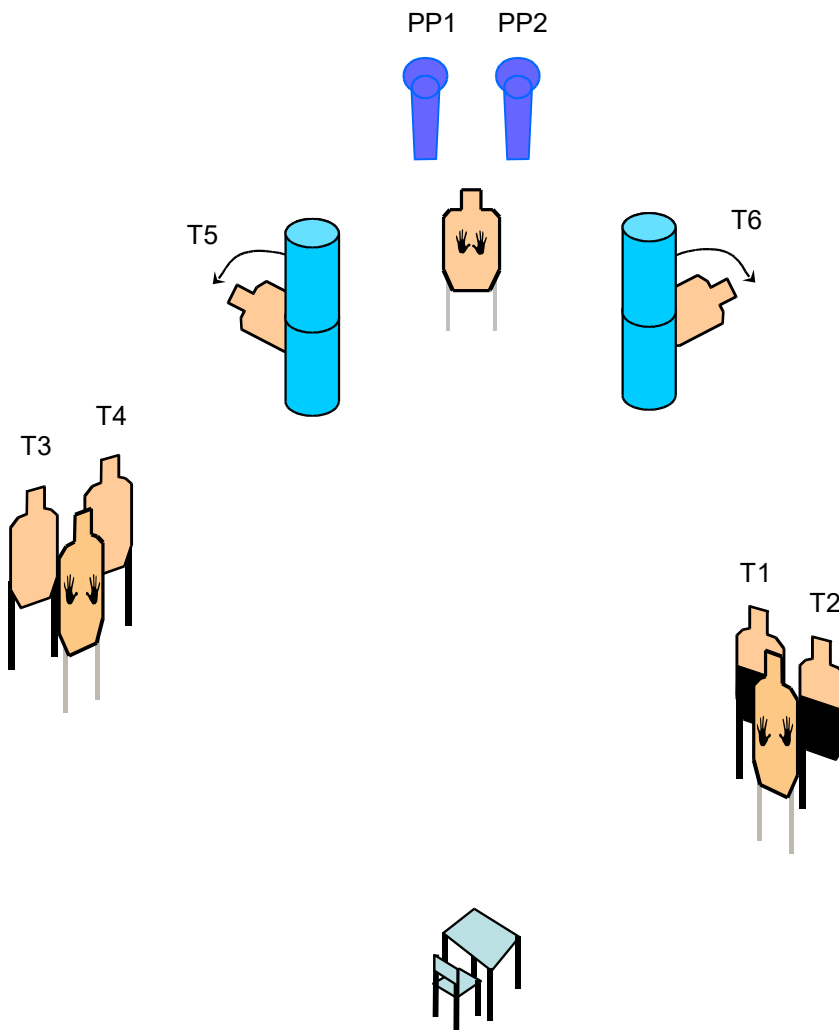




# Sitting on the terrace



<b>SCENARIO:</b> Sei seduto sulla terrazza della tua grande e ricca casa, stai controllando la tua arma, quando uomini armati Entrano nel tuo giardino per rapinarti. Difenditi	
<b>START CONDITION:</b> Seduto, mani sulle ginocchia. Arma scarica sul tavolo Tutti i caricatori alla capacità di divisione Il tavolo non fa ritenzione	<b>STRING:</b> 1 Unlimited
<b>STAGE PROCEDURE:</b> Al beep rimanendo seduti ingaggiare i bersagli Rispettando le priorità. PP1 rilascia il drop-out T6 e PP2 il drop-out T5. Tutti i bersagli vanno ingaggiati con minimo due colpi,	<b>SCORING:</b> 14
	<b>TARGET:</b> 6 Threat -2 Steel – 3 NO-Threat
	<b>SCORE HITS:</b> Best 2 shot – steel down
	<b>START-STOP:</b> Beep audible – last shot
	<b>RULE:</b> 2017v3
	<b>CONCEALMENT:</b> Required
	<b>DISTANCE TARGET:</b> 3 – 12 Y
	<b>MUZZLE SAFETY:</b> 180° rule Horizontal - Berm height vertical

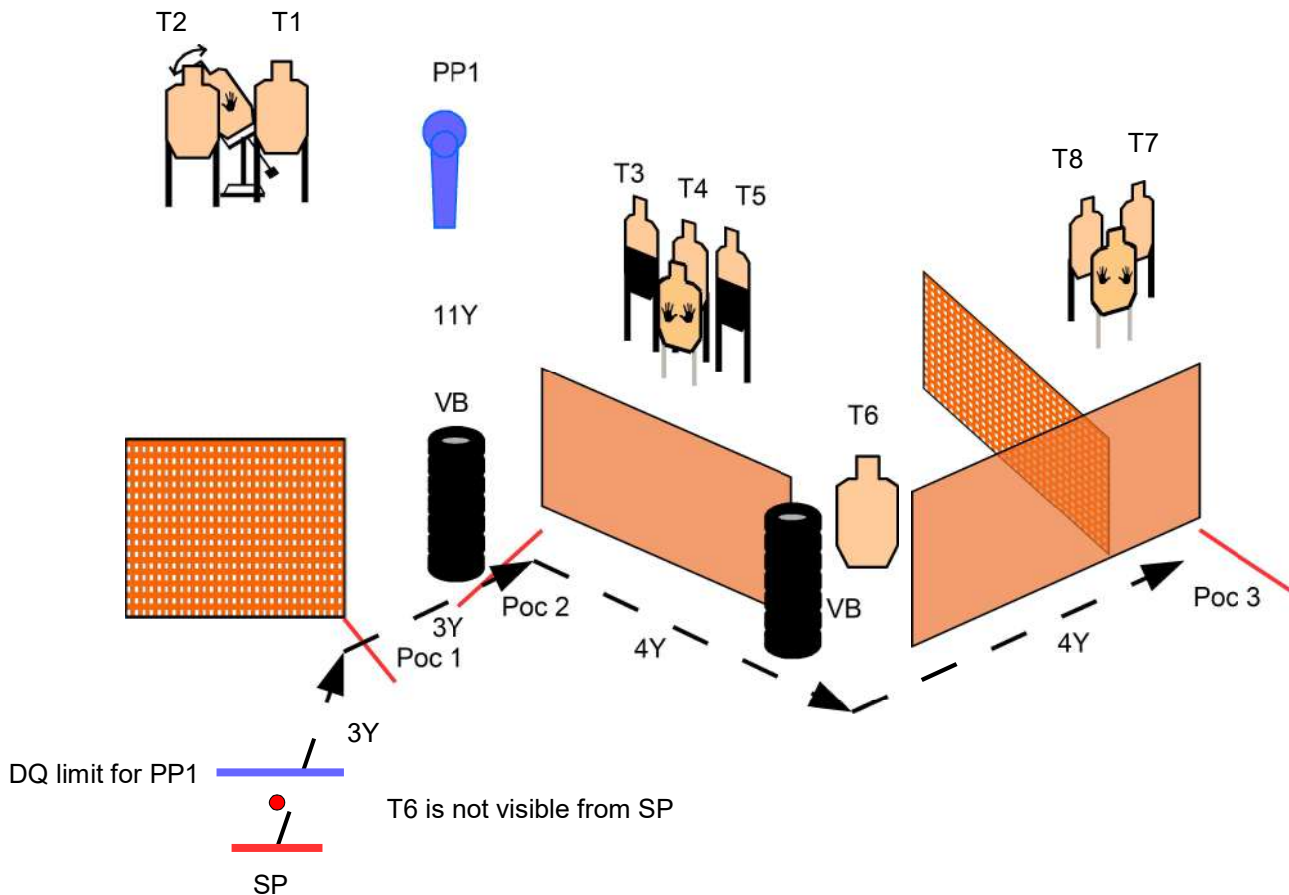




# Bengasi



<b>SCENARIO:</b> Sei al mercato di Bengasi a fare spese quando tra la gente appaiono uomini armati che tentano di rapinarti. Difenditi.	
<b>START CONDITION:</b> In SP, in piedi, faccia ai bersagli mani lungo i fianchi Arma colpo camerato caricatori alla capacità di divisione PCC low ready volata al punto rosso.	<b>STRING:</b> 1 Unlimited
<b>STAGE PROCEDURE:</b> Al beep ingaggiare PP1 che attiva lo swinger no-shoot. Finire il Cof rispettando coperture e priorità Tutti i bersagli vanno ingaggiati con minimo due colpi. T6 è all'aperto	<b>SCORING:</b> 17
	<b>TARGET:</b> 8 Threat – 1 Steel – 3 NO-Threat
	<b>SCORE HITS:</b> Best 2 shot – steel down
	<b>START-STOP:</b> Beep audible – last shot
	<b>RULE:</b> 2017v3
	<b>CONCEALMENT:</b> Required
	<b>DISTANCE TARGET:</b> 1 – 10 Y
	<b>MUZZLE SAFETY:</b> 180° rule Horizontal - Berm height vertical



- ▶ Distance
- -▶ Travel



# Falsi Poliziotti

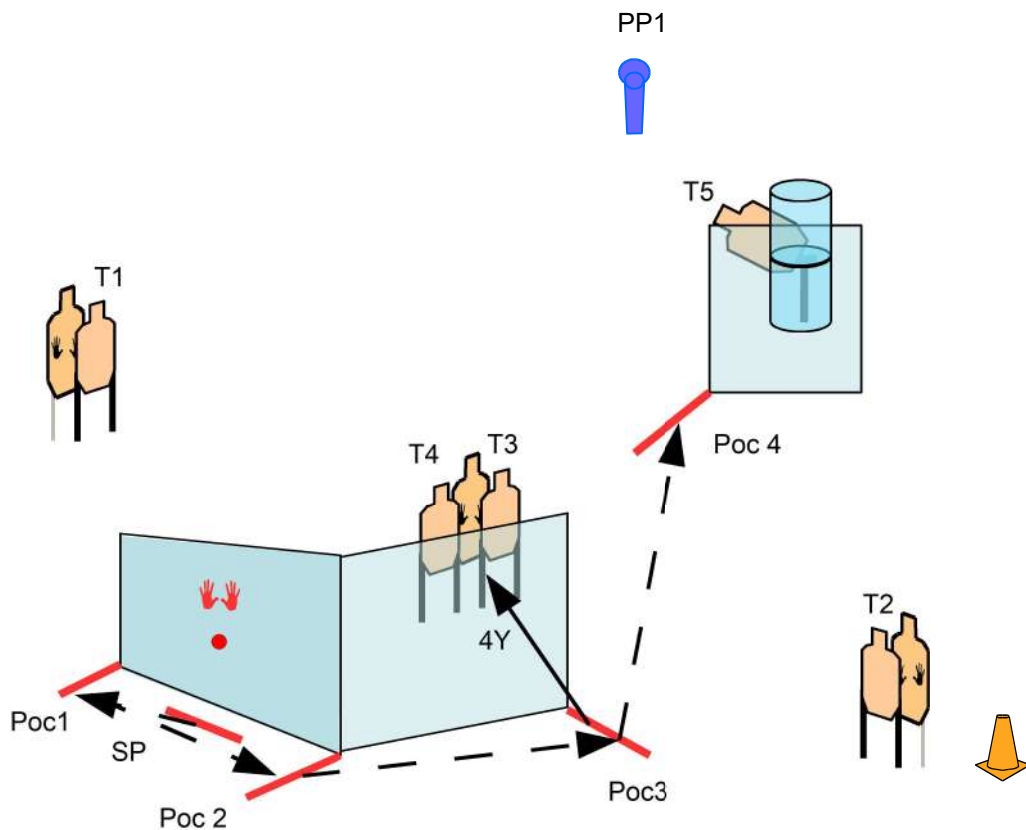


**SCENARIO:** Hai un sacchetto in tasca pieno di diamanti, quando sei fermato dalla polizia per un controllo, ma ti accorgi che sono dei falsi poliziotti armati che vogliono rapinarti. Difenditi.

**START CONDITION:** In SP, mani sui segni sulla barricata colpo camerato  
Caricatori alla capacità di divisione  
PCC con la volata sul punto rosso sulla barricata

**STAGE PROCEDURE:** Al beep andare alla Poc 1 ed ingaggiare T1 finire il Cof rispettando coperture e priorità. Tutti i bersagli vanno ingaggiati  
Con minimo tre colpi uno alla testa e due al corpo

<b>STRING:</b>	1 Unlimited
<b>SCORING:</b>	16
<b>TARGET:</b>	5 Threat – 1 Steel – 3 NO-Threat
<b>SCORE HITS:</b>	Best 2 large box – best 1 small box – steel down
<b>START-STOP:</b>	Beep audible – last shot
<b>RULE:</b>	2017v3
<b>CONCEALMENT:</b>	Required
<b>DISTANCE TARGET:</b>	3 – 10 Y
<b>MUZZLE SAFETY:</b>	180° or cone rule Horizontal - Berm height vertical





# STANDARD



SCENARIO: STANDARD

START CONDITION: In SP, in piedi, faccia ai bersagli, mano lungo i fianchi  
Arma colpo camerato primo caricatore da 6 colpi (5+1) secondo caricatore da 6 colpi i rimanenti alla capacità di divisione.

STRING: 1 LIMITED

SCORING: 18

STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare T1 e T2 freestyle. Da P1 solo Mano forte T3 e T4. Da P2 solo mano debole T5 e T6.  
Tutti i bersagli vanno ingaggiati con 3 colpi

TARGET: 6 Threat

SCORE HITS: 3 Shot

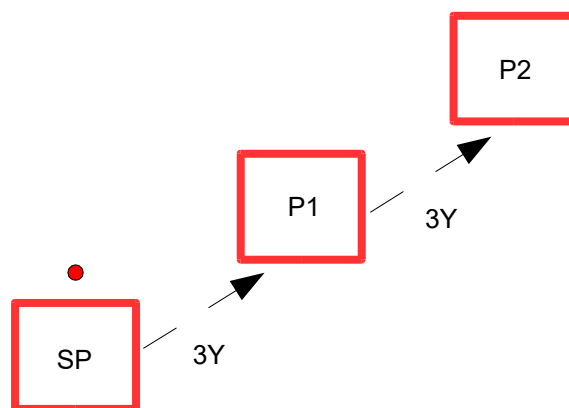
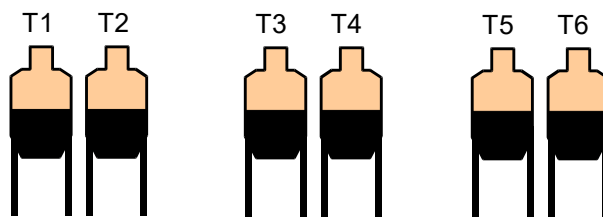
START-STOP: Beep audible – last shot

RULE: 2017v3

CONCEALMENT: Not Required

DISTANCE TARGET: 6 – 12 Y

MUZZLE SAFETY: 180° rule Horizontal - Berm height vertical





# A day of work

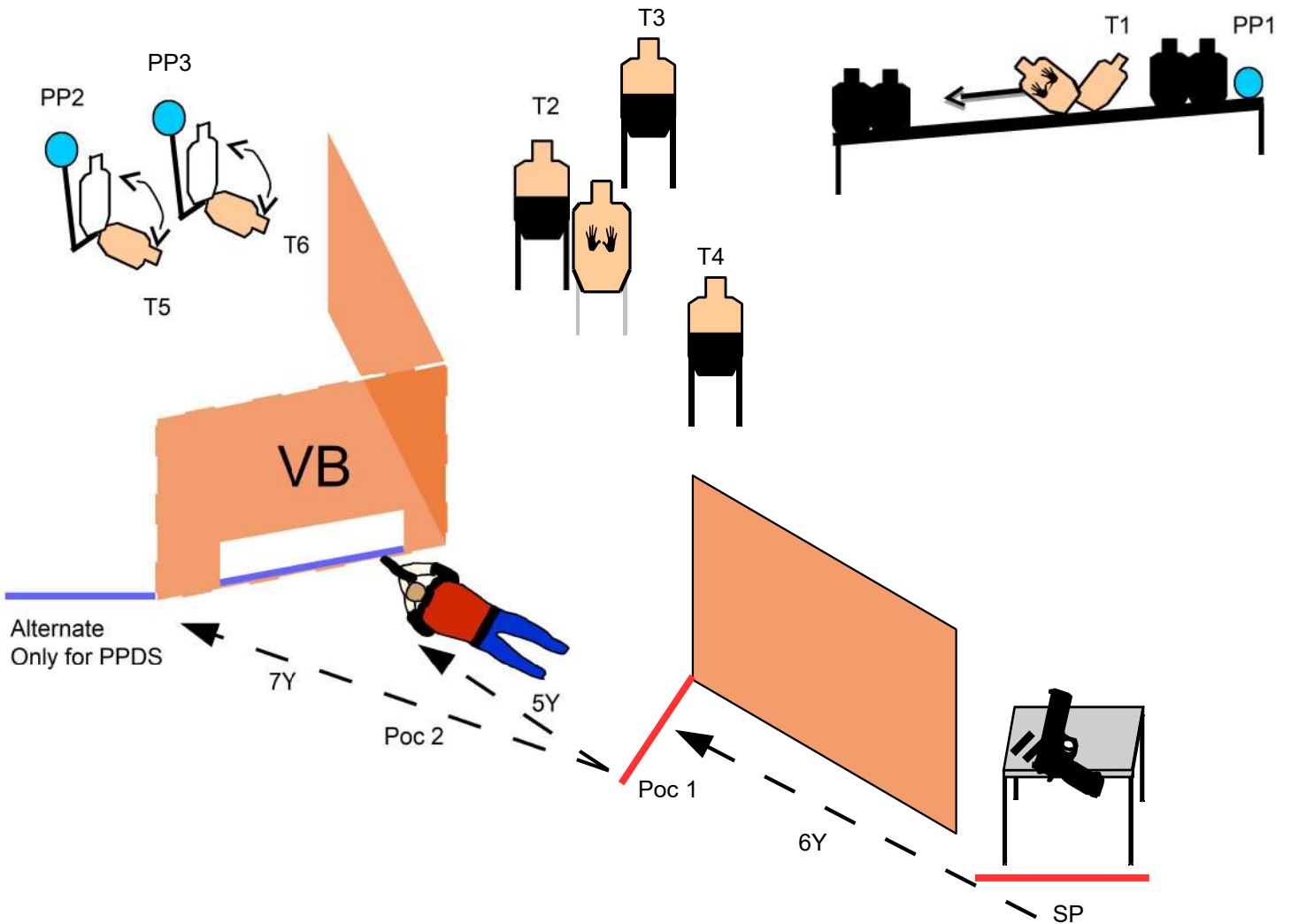


**SCENARIO:**  
Sei a fare spese quando dei banditi armati e con delle torce tentano di rapirti, Difenditi

**START CONDITION:** In SP, in piedi mani lungo i fianchi, arma sul tavolo  
Caricatore inserito colpo non camerato alla capacità di divisione  
Rimanenti caricatori in buffetteria,

**STAGE PROCEDURE:** Al beep ingaggiare PP1 che aziona il mover T1 che  
Va ingaggiato con minimo 3 colpi. Finire il Cof rispettando coperture  
E priorità. L'ultima posizione è da sdraiati. Tutti i bersagli vanno  
Ingaggiati con minimo 2 colpi tranne T1 che va ingaggiato con 3.  
PP2, PP3 T5 e T6 sono all'aperto.

<b>STRING:</b>	1 Unlimited
<b>SCORING:</b>	16
<b>TARGET:</b>	6 Threat – 3 Steel – 2 NO-Threat
<b>SCORE HITS:</b>	Best 3 shot T1 – Best 2 shot other -Steel down
<b>START-STOP:</b>	Beep audible – last shot
<b>RULE:</b>	2017v3
<b>CONCEALMENT:</b>	Required
<b>DISTANCE TARGET:</b>	6 -12 Y
<b>MUZZLE SAFETY:</b>	180° rule Horizontal - Berm height vertical



Note: PP1 PP2 PP3 are flashlight





# TRIPOLI



SCENARIO: Sei in un compound, quando dei jadisti armati cominciano a sparare, difenditi

START POSITION: Tiratore in SP in piedi faccia ai bersagli  
Mani lungo i fianchi in relax arma colpo camerato,  
caricatori alla capacità di divisione, in fondina.  
PCC low ready con la volata sul punto rosso

STAGE PROCEDURE: Al Beep ingaggi T1 e T2 dopo andare  
alla finestra e con almeno un ginocchio a terra  
ingaggiare i rimanenti bersagli. Il COF è tutto all'aperto.  
Solo i PPDS possono usare le finestre chiuse.

STRING:	1 String UNLIMITED
SCORING:	16
TARGET:	8 Threat – 1 NO-Threat
SCORE HITS:	Best 2 per target
START-STOP:	Beep audible – last shot
RULE:	2017 v3
CONCEALMENT:	Required
DISTANCE TARGET:	5Y - 18Y
MUZZLE SAFETY:	180° rule Horizontal - Berm height vertical

