STAGE 1- campo 1

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 18 Concealment: Richiesto

Scenario: stai lavorando in ritardo nel tuo magazzino, quando viene attaccato da ladri armati. Suona l'allarme e scappa difendendoti dalle minacce armate lungo la via.

Start Position: Tiratore relax in SP, fronte barricata, arma carica come da Div, in fondina, colpo camerato. Corda tenuta con la mano forte. **PCC:** low ready puntata sul segno. Corda tenuta con la mano forte.

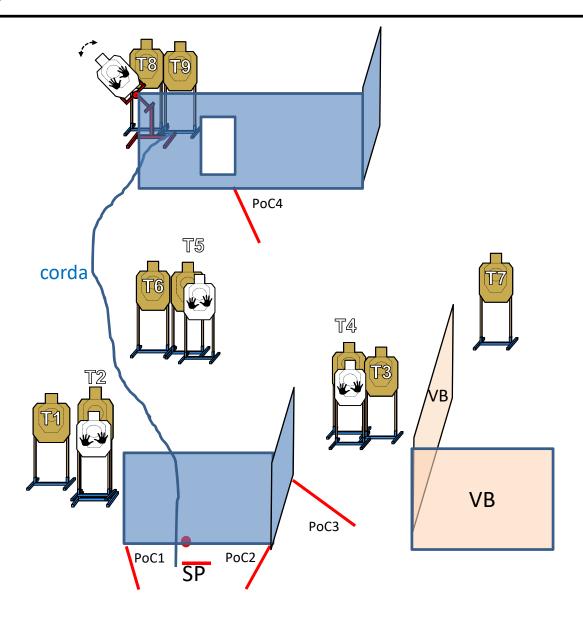
Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli usando le cover disponibili. T7 va ingaggiato all'aperto.

Targets: 9 minacciose e 4 non minacciose..

Scoring: migliori 2 colpi per carta Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note: tirando la corda si attiva lo swinger NT che rende visibile T8. Se non attivato T8 non sarà visibile. T7 non è visibile da PoC3.



STAGE 2 - campo 2

Conteggio: Limited Colpi Richiesti: 15 Concealment: NON richiesto

Scenario: STANDARD

Start Position: Tiratore in piedi relax fronte bersagli piedi dietro la linea, arma carica come da Div., colpo camerato, in fondina.

PCC: low ready puntata sul segno a terra.

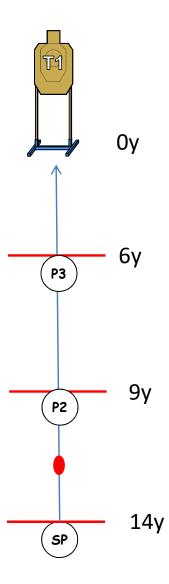
Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli con 4 colpi Body e 1 alla testa (in qualsiasi ordine): in free-style da P1

- solo mano forte da P2 - solo mano debole da P3.

Targets: 1 minacciosa

Scoring: 12 colpi body e 3 alla testa Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione



STAGE 3 - campo 2

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 6 Concealment: Richiesto

Scenario: Sei alla stazione degli autobus in attesa dell'arrivo di tuo figlio. Mentre guardi la schermata degli arrivi rapinatori armati prendono in ostaggio tuo figlio. Salva te stesso e tuo figlio se puoi!

Start Position: Tiratore in piedi relax fronte bersagli arma carica come da Div. in fondina , colpo camerato. **PCC:** low ready puntata sul segno a terra.

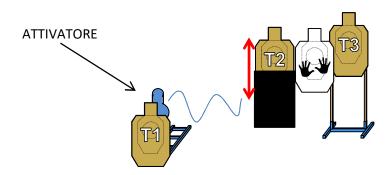
Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli. I bersagli devono essere ingaggiati da SP.

Targets: 3 minacciose e 1 non-minacciosa

Scoring: migliori 2 colpi per bersaglio Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note: l'attivatore dietro T1 renderà visibile T2



STAGE 4 - campo 3

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 17 Concealment: Richiesto

Scenario: ti trovi al carnevale e stai cercando di vincere un premio per la tua dolce metà quando un gruppo di terroristi armati attacca la manifestazione. Difenditi.

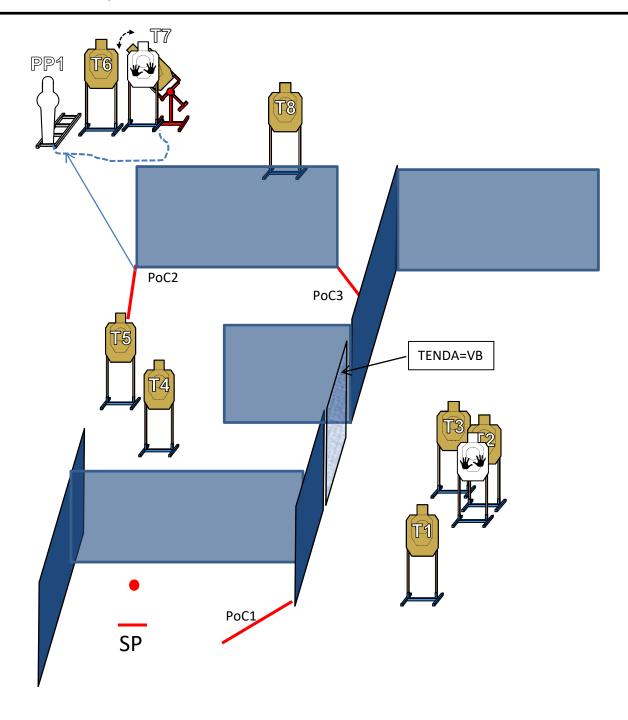
Start Position: Tiratore relax in SP, fronte barricata, arma carica come da Div. in fondina colpo camerato, palla tenuta con entrambe le mani. **PCC:** low ready puntata sul segno palla tenuta con una mano (a scelta del tiratore).

Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture se disponibili . **Targets**: 8 minacciose – 1 ferro - 2 non minacciose.

Scoring: migliori 2 colpi per carta – ferro abbattuto Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note: T1, T4, T5 sono all'aperto. T1 è visibile da SP.



STAGE 5 - campo 4

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 12 Concealment: Richiesto

Scenario: Sei al lavoro quando alcuni mafiosi violenti vengono a cercare la loro spedizione di denaro. Pensano che tu ce l'abbia e intendono usare le armi per averlo. Difenditi.

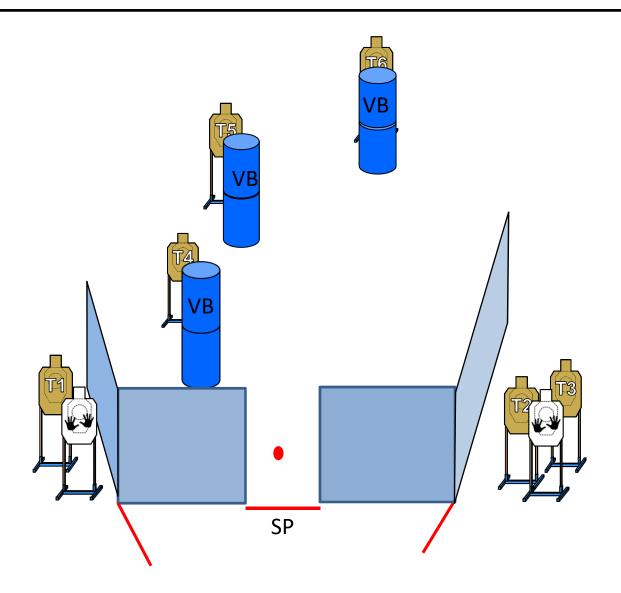
Start Position: Tiratore relax fronte parapalle, arma carica come da Div., colpo camerato in fondina. **PCC:** low ready puntata sul segno a terra.

Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture quando disponibili, T4-5-6 sono all'aperto.

Targets: 6 minacciose e 2 non minacciose.

Scoring: migliori 2 colpi per carta **Start:** segnale acustico **Stop:** ultimo colpo **Muzzle Safe Point:** 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note: T4-5-6 non sono visibili da SP.



STAGE 6 - campo 5

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 16 Concealment: Richiesto

Scenario: Stai aspettando di entrare nella Steakhouse preferita per gustare una delle migliori bistecche del paese. Attivisti armati per i diritti degli animali irrompono nel ristorante sparandoti. Difendi te stesso e la famiglia.

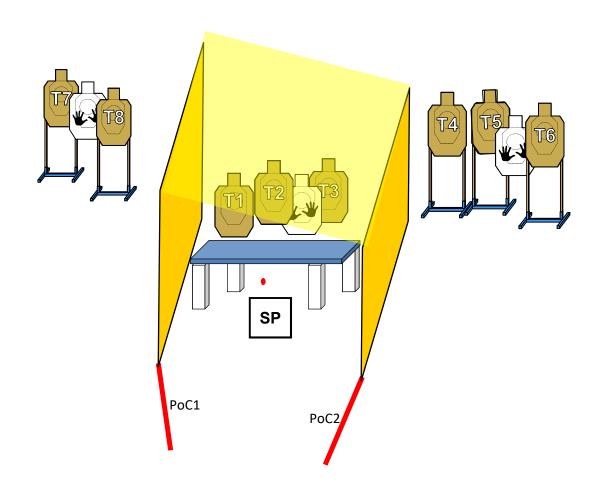
Start Position: Tiratore relax fronte parapalle, arma carica con 6 colpi, colpo camerato in fondina. **PCC:** fronte bersaglio low ready puntata sul segno a terra carica con 6 colpi.

Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli usando le cover disponibili. T1/2/3- sono all'aperto.

Targets: 8 minacciose e 3 non minacciose.

Scoring: migliori 2 colpi per carta **Start:** segnale acustico **Stop:** ultimo colpo **Muzzle Safe Point:** 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note SO: partenza arma carica colpo camerato con 6 colpi (5+1)



STAGE 7- campo 6

Conteggio: Limited Colpi Richiesti: 6 Concealment: Richiesto

Scenario: STANDARD

Start Position: Tiratore **spalle ai bersagli**, mani sulla testa, arma carica come da Div, colpo camerato in fondina. **PCC:** fronte bersaglio low ready puntata sul segno a terra.

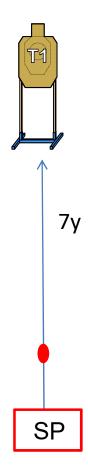
Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare il bersaglio <u>nell'ordine</u> 5 colpi al body e 1 alla testa rimanendo in SP.

Targets: 1 minacciosa

Scoring: 5 colpi al body e 1 alla testa Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note SO: PER PISTOLE LA PARTENZA E' SPALLE AI BERSAGLI MANI SULLA TESTA



STAGE 8- campo 6

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 14 Concealment: Richiesto

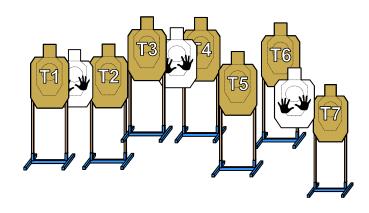
Scenario: mentre esci dalla porta, vieni affrontato da un gruppo di aggressori intenzionati ad ucciderti e invadere la tua casa. Difendi te stesso e la tua famiglia.

Start Position: Tiratore relax fronte bersagli, arma carica come da Div, colpo camerato in fondina. **PCC:** low ready puntata sul segno a terra.

Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli da SP.

Targets: 7 minacciose e 3 non minacciose.

Scoring: migliori 2 colpi per carta **Start:** segnale acustico **Stop:** ultimo colpo **Muzzle Safe Point:** 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione



STAGE 9 – campo 7

Conteggio: Unlimited Colpi Minimi: 8 Concealment: Richiesto

Scenario: ti trovi davanti una gioielleria quando rimani coinvolto in una rapina con sparatoria. I Rapinatori ti stanno sparando. Difenditi.

Start Position: Tiratore in piedi relax fronte bersagli arma carica come da Div, colpo camerato in fondina. **PCC:** low ready puntata sul segno a terra.

Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare i bersagli rimanendo in SP. T1 va ingaggiato nell'ordine con due colpi body ed uno head.

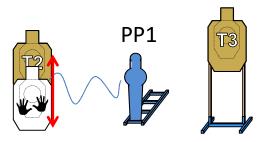
Targets: 3 minacciose – 1 ferro - 1 non-minacciosa

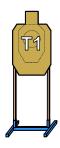
Scoring: migliori 2 colpi per bersaglio solo per T1 due colpi body uno head - ferro abbattuto

Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note: PP1 cadendo renderà visibile T2







STAGE 10 - campo 7

Conteggio: Unlimited Colpi Richiesti: 15 Concealment: Richiesto

Scenario: Stai tagliando la legna quando un gruppo di criminali armati, selvaggi e ubriachi scatena il caos nel tuo giardino. Difendi te e la tua famiglia.

Start Position: arma carica in fondina come da divisione, colpo camerato, entrambe le mani che tengono l'ascia.

PCC: mano debole che tiene l'ascia, low ready puntata sul segno a terra.

Stage Procedure: al segnale acustico ingaggiare tutti bersagli dalle coperture quando disponibili. T3/4/5 sono all'aperto.

Targets: 7 minacciose – 1 ferro - 3 non minacciose

Scoring: migliori due colpi per carta – ferro abbattuto Start: segnale acustico Stop: ultimo colpo

Muzzle Safe Point: 180 gradi sul piano orizzontale e parapalle in elevazione

Note per approvazione: PP1 attiva NT dietro a T4. T3-4 non sono visibili da SP.

