

## "STAGE 1"

Designer :

Scalone Nicola

**SCENARIO:** Sei stato fatto prigioniero, ma un tuo amico ti ha liberato, aiutalo a eliminare le minacce.

**START POSITION:**

Tiratore in SP, in piedi relax talloni che toccano gli apposite segni, di schiena ai target e mani sulla testa. Arma in fondina, caricatore inserito, colpo non camerato. Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima capacità secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

17 rounds min, Unlimited

**TARGETS:**

8 Threat, 3 Non-threat, 1 steel

**SCORED HITS:**

Best 2 per target

**START-STOP:**

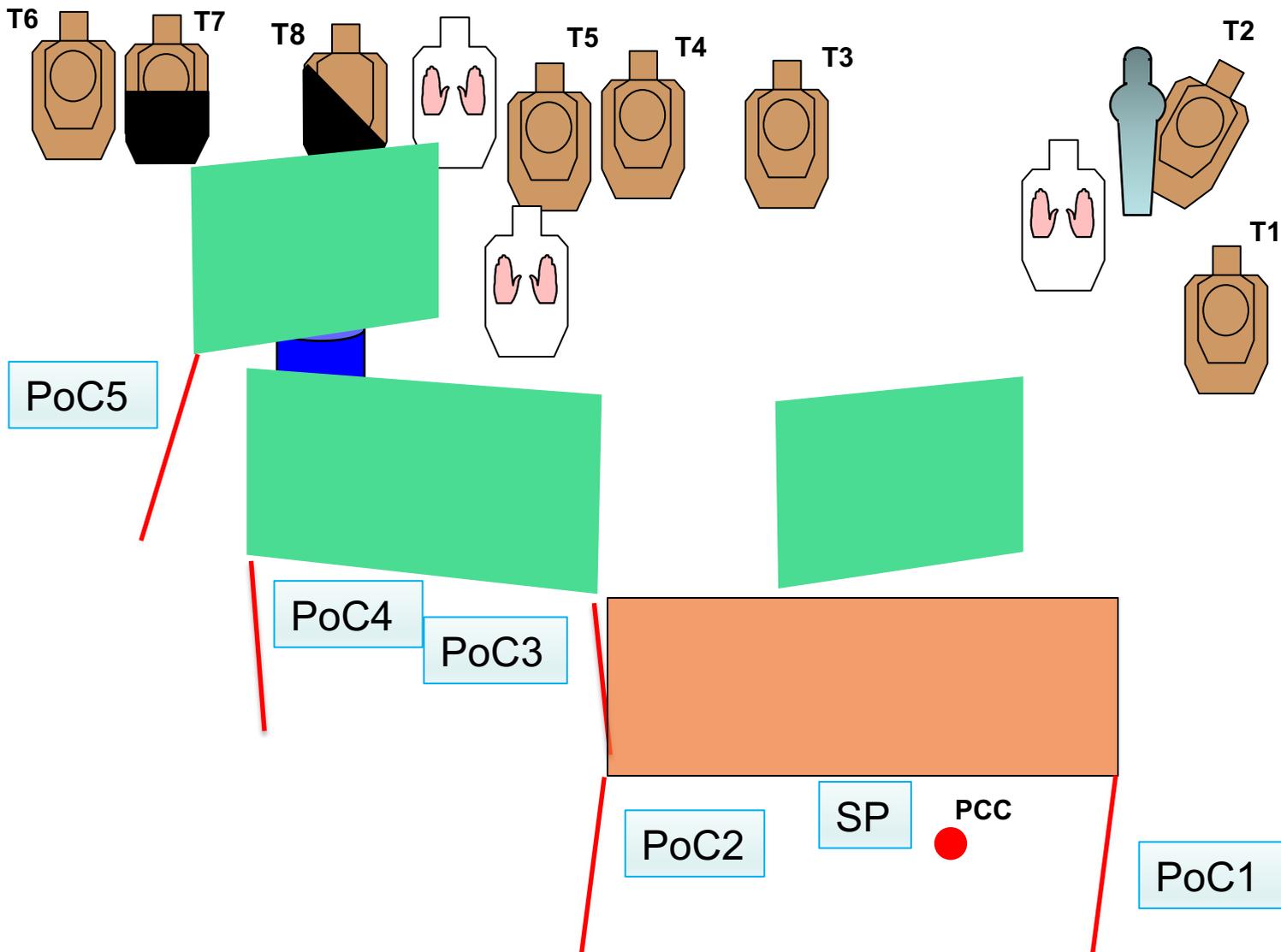
Audible - Last shot

**CONCEALMENT:**

Required

**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 degree rule

**STAGE PROCEDURE** Al segnale acustico ingaggiare i target con minimo due colpi, utilizzando le coperture dove disponibili.



# Poligono Nisckal

## "STAGE 2"

Designer :

Scalone Nicola



**SCENARIO:** sei in casa, e' scattato l'allarme, una banda di malviventi e' entrato nel tuo giardino, elimina le minacce.

**START POSITION:**

Tiratore in SP, in piedi relax, punte dei piedi che toccano gli apposite segni, arma in fondina, caricatore inserito, colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima capacità secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

16 rounds min, Unlimited

**TARGETS:**

8 Threat, 2 Non-threat, 0 Steel

**SCORED HITS:**

Best 2 per target

**START-STOP:**

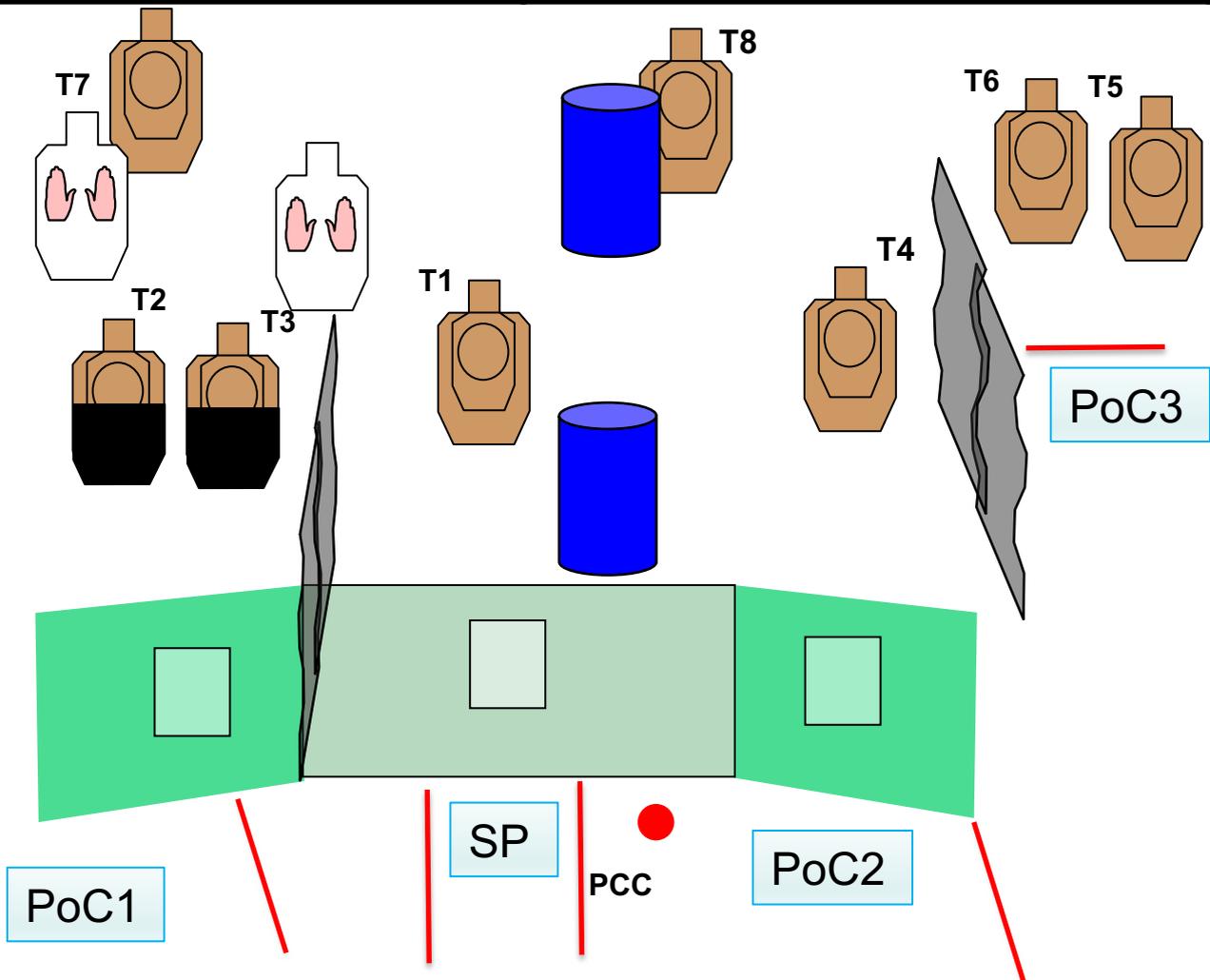
Audible - Last shot

**CONCEALMENT:**

Required

**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 degree rule

**STAGE PROCEDURE** Al segnale acustico, ingaggiare i target con minimo due colpi, utilizzando le coperture dove disponibili.



**SCENARIO:** sei in casa, mentre stai pulendo la tua arma senti infrangere i vetri delle tue finestre, e qualcuno sta aprendo la porta di casa... difenditi

**START POSITION:**

Tiratore in SP seduto, arma e tutti i caricatori massima capacità di divisione sul tavolo. Pcc sul tavolo volata al NT

**STAGE PROCEDURE** Al segnale acustico caricare l'arma e ingaggiare T1 e T2 da seduti e irestanti target con minimo due colpi, utilizzando le coperture dove disponibili. I caricatori che si intendono utilizzare vanno portati secondo regolamento con se.

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

16 rounds min, Unlimited

**TARGETS:**

8 Threat, 2 Non-threat

**SCORED HITS:**

Best 2 per target

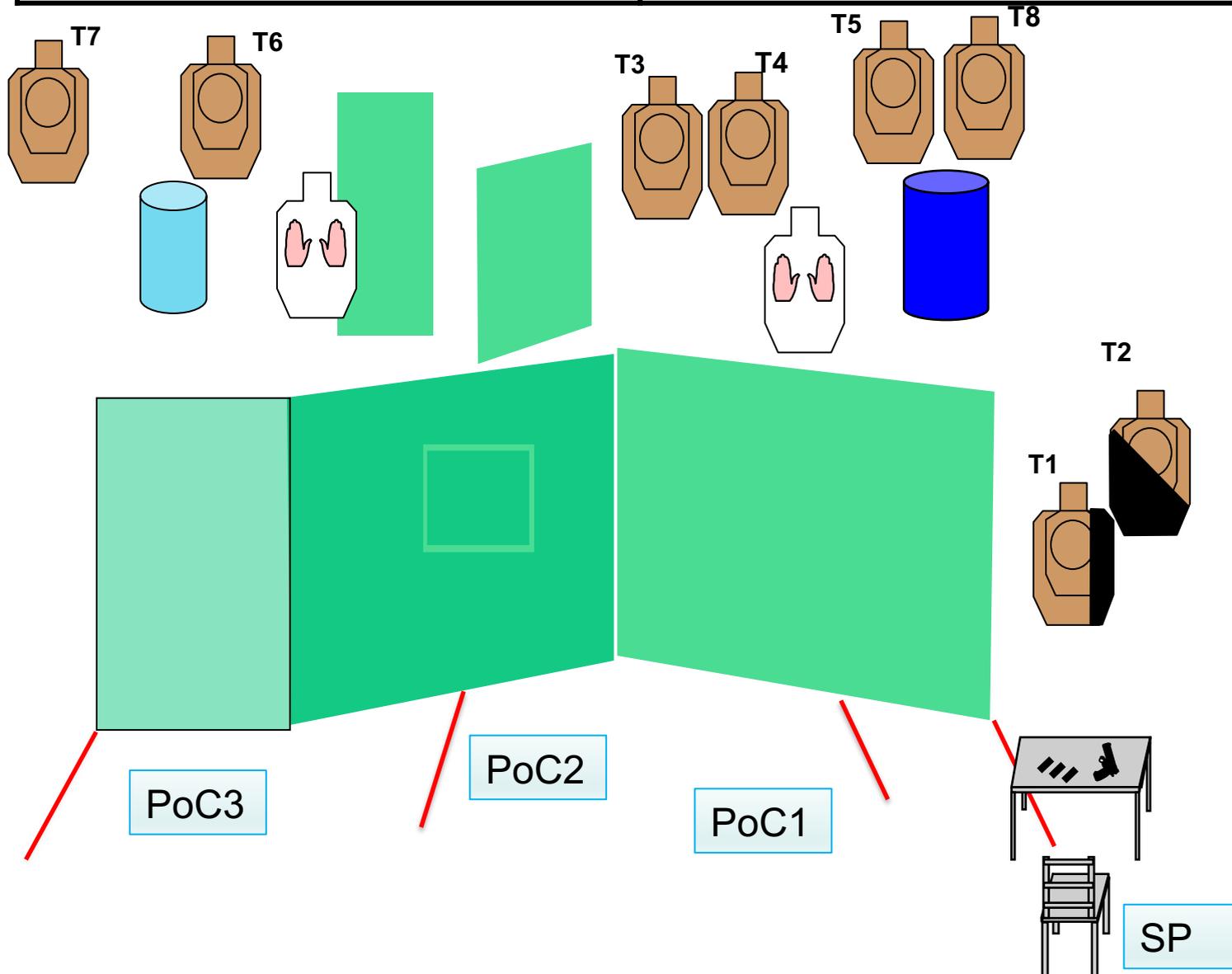
**START-STOP:**

Audible - Last shot

**CONCEALMENT:**

Required

**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 degree rule



# Poligono Nisckal

## "STAGE 4"

Designer :

Scalone Nicola



**SCENARIO:** Sei in casa, e dei banditi stanno entrando in casa dall'ingresso principale e dal retro....  
Difenditi!

**START POSITION:**

Tiratore in SP, in piedi relax, mani che toccano gli apposite segni, arma in fondina, caricatore inserito, colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima capacità secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

14 rounds min, Unlimited

**TARGETS:**

6 Threat, 2 Non-threat, 2 Steel

**SCORED HITS:**

Best 2 per target

T1 ingaggio come richiesto

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare i target dalle coperture disponibili. PoC1 & PoC2 sono interscambiabili.

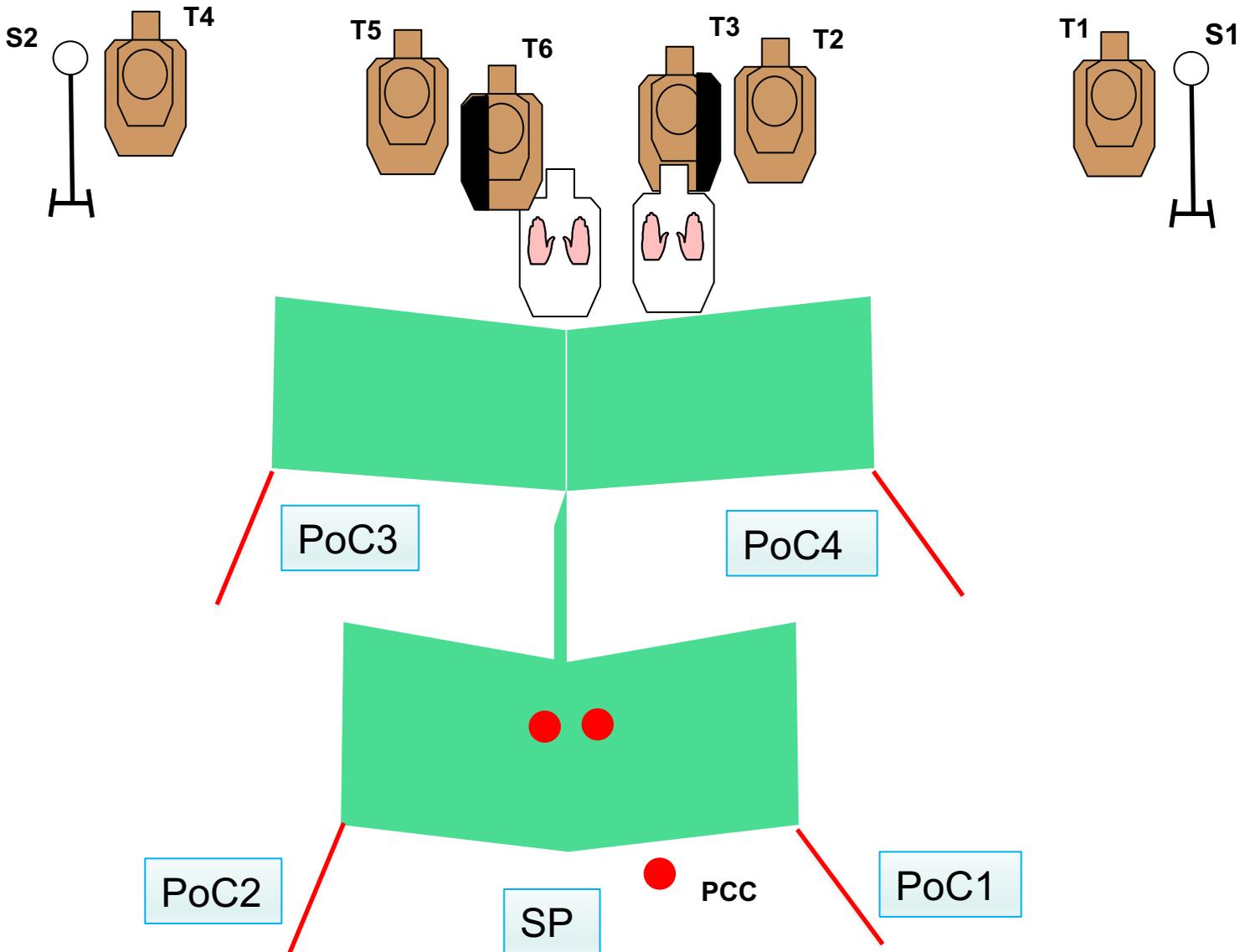
**START-STOP:**

Audible - Last shot

**CONCEALMENT:**

Required

**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 degree rule



**START POSITION:**

Tiratore in SP, in piedi relax, punte dei piedi che toccano gli apposite segni, tutti i caricatori che si intendono utilizzare sul bidone.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico recuperare i caricatori ingaggiare i target centrali in free style, i target di destra con la sola mano destra e i target di sinistra con la sola mano sinistra. Tutti i target devono essere ingaggiati con due colpi al box grande e un colpo al box piccolo

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

18 rounds min, Limited

**TARGETS:**

6 Threat, 3 Non-threat

**SCORED HITS:**

Best 3 per target

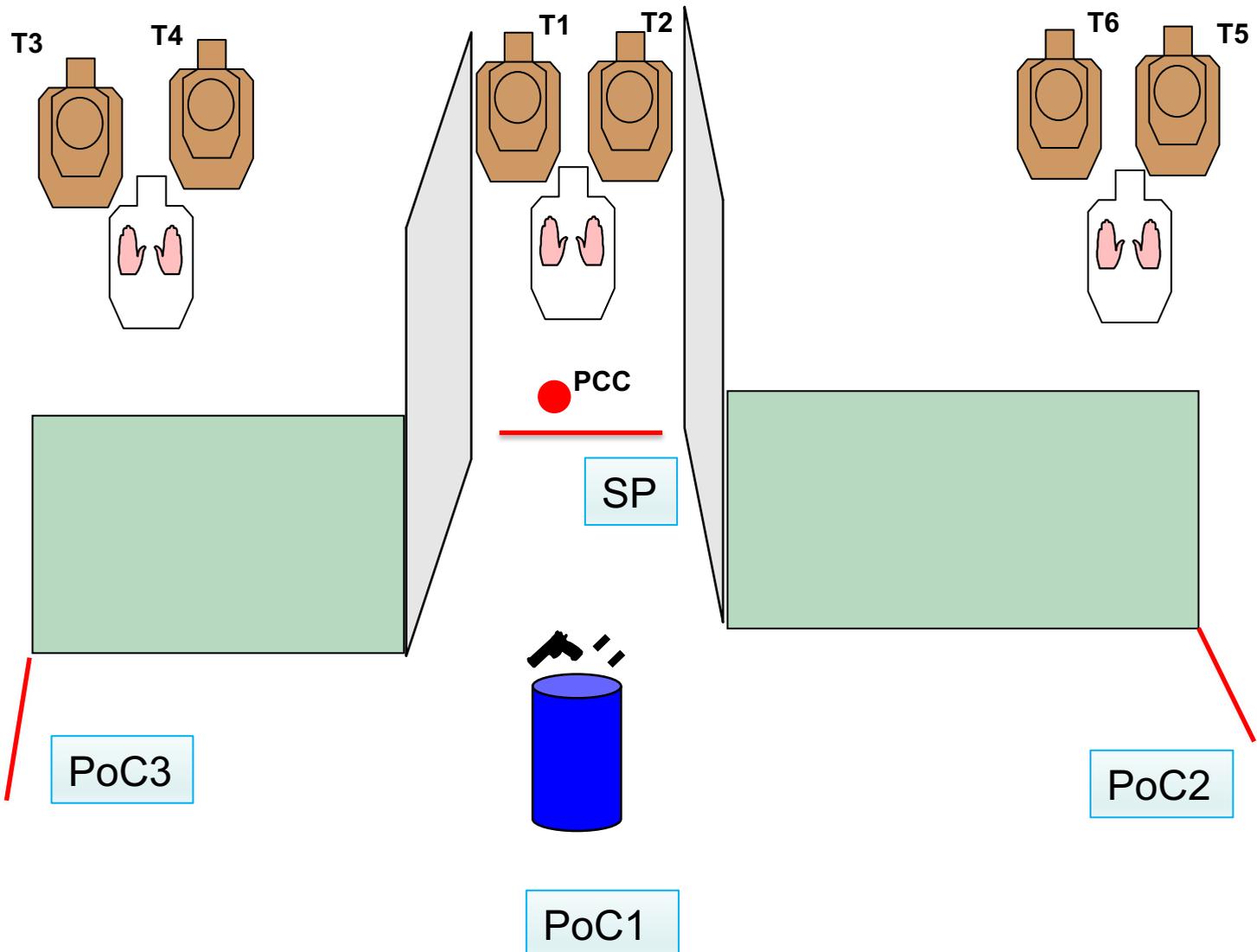
**START-STOP:**

Audible - Last shot

**CONCEALMENT:**

Required

**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 degree rule



Standard: Standard

**String 1. START POSITION:** tiratore in piedi, relax punte dei piedi che toccano gli apposite segni, arma in fondina colpo camerato.

**STAGE PROCEDURE:** al segnale acustico ingaggiare i target dalle coperture ove disponibili

**STRING 2. START POSITION:** Tiratore in piedi relax dietro il tavolo, arma in fondina colpo camerato

**STAGE PROCEDURE:** al segnale acustico ingaggiare T1 da sopra il tavolo e T2 & T3 da sotto il tavolo con almeno tre colpi

**STRINGS:** 2

**SCORING:** rounds min, Unlimited

**TARGETS:** 5 Threat, 2 Non-threat

**SCORED HITS:** String1. 2 per target;  
String2. 3 per target

**START-STOP:** Audible - Last shot

**CONCEALMENT:** No Required

**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 degree rule

