



Stage 1



SCENARIO: Mentre passeggi nel parco uomini armati tentano di rapirti difenditi

CONDIZIONE ARMA: Arma carica in fondina colpo camerato
Caricatori alla capacità di divisione. PCC volata al punto rosso

STRING: 1 un-limited

COLPI MINIMI: 17

PROCEDURA STAGE: Al beep ingaggiare in the open T1-T2-T3
Completare utilizzando le Poc a disposizione. PP1 aziona lo Swing no shoot.

BERSAGLI: 8 carte 1 ferro 3 no shoot

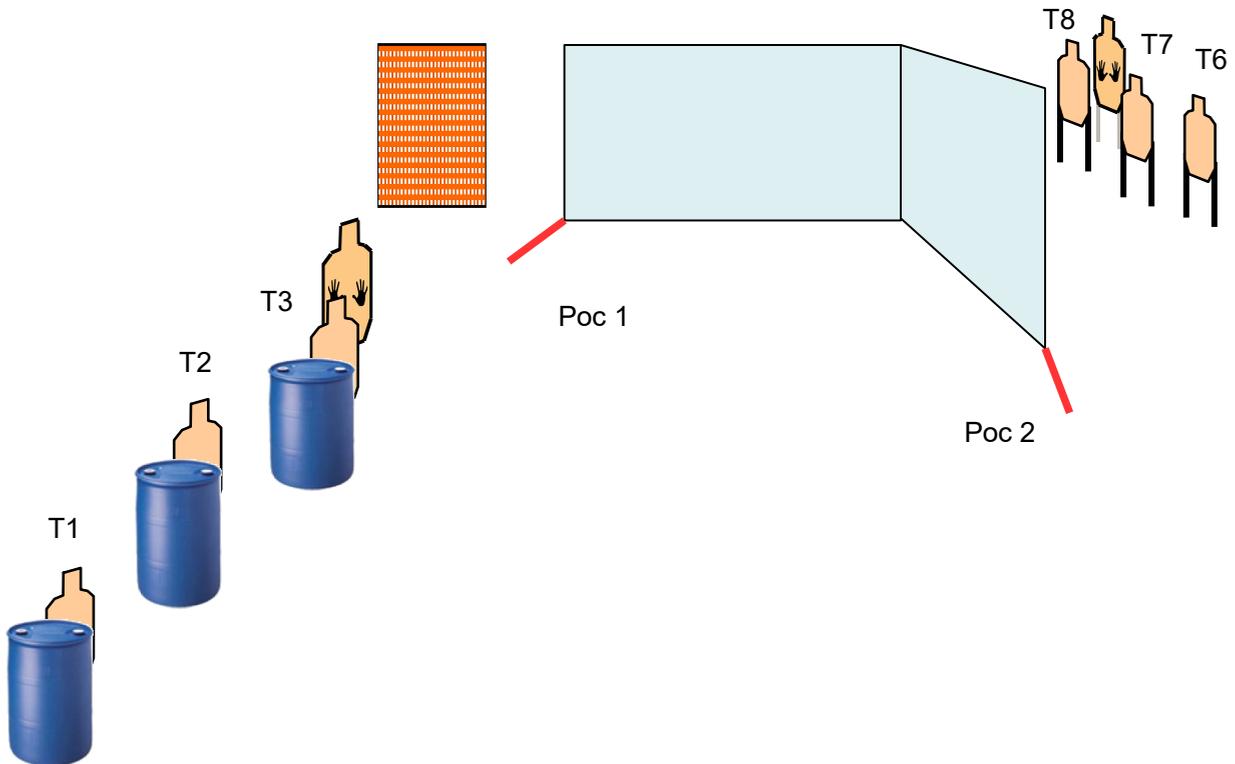
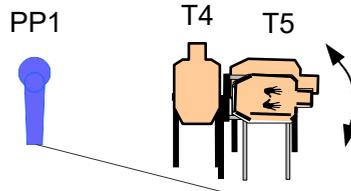
COLPI NECESSARI: 2 colpi – ferro abbattuti

START-STOP: Beep – Ultimo colpo

REGOLAMENTO: 2022

GIACCHETTO: Vest richiesto

DISTANZE: Ang. 0-180 alt. Para palle 10 – 5 Y





Stage 2

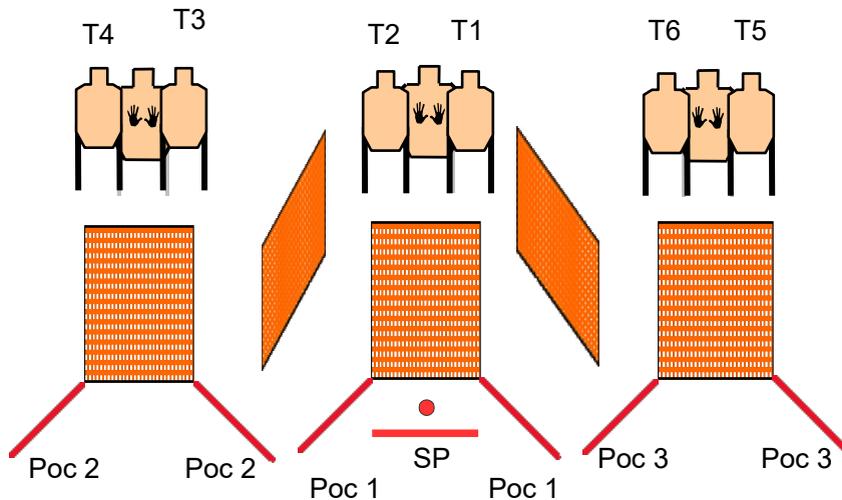


SCENARIO: Standard

CONDIZIONE ARMA: Arma carica in fondina colpo camerato
Caricatori alla capacità di divisione. PCC volata al punto rosso

PROCEDURA STAGE: Al beep usando le Poc a disposizione
Ingaggiare usando la SOLA MANO FORTE, con due colpi al box grosso e uno al box piccolo (BBH). Non c'è obbligo di Sequenza.

STRING:	1 un-limited
COLPI MINIMI:	18
BERSAGLI:	6 carte 3 no shoot
COLPI NECESSARI:	3 per carta BBH
START-STOP:	Beep – Ultimo colpo
REGOLAMENTO:	2022
GIACCHETTO:	Vest richiesto
DISTANZE:	Ang. 0-180 alt. Para palle 5 Y





Stage 3

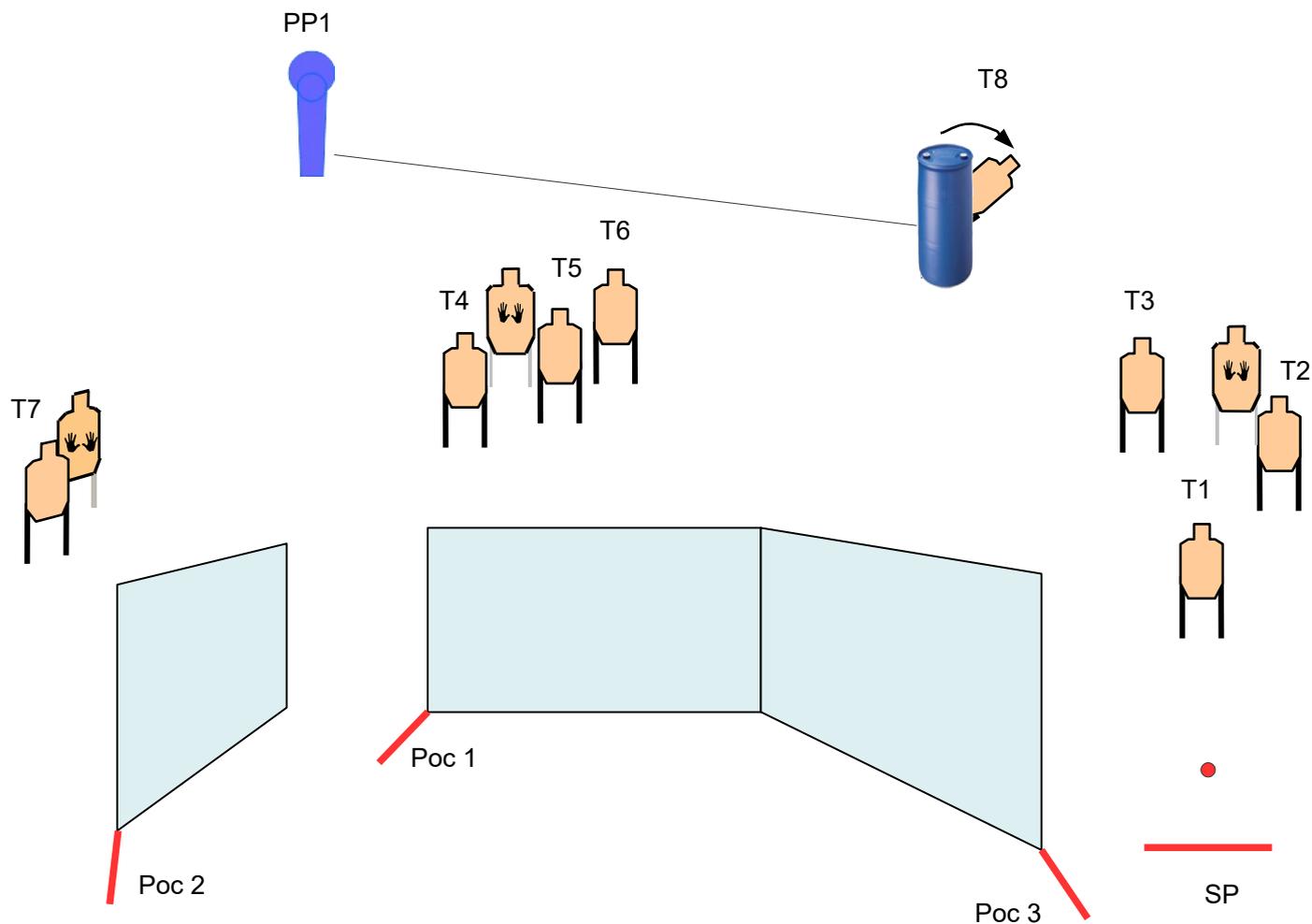


SCENARIO: Stai tornando a casa con l'incasso della giornata quando uomini armati tentano di derubarti difenditi

CONDIZIONE ARMA: Arma carica in fondina colpo camerato
Caricatori alla capacità di divisione. Pcc volata al punto rosso

PROCEDURA STAGE: Al beep ingaggiare in the open T1 – T2 - T3
Completare usando le Poc a disposizione. PP 1 aziona il
Il drop-out T8 che va ingaggiato dalla Poc 3

STRING:	1 un-limited
COLPI MINIMI:	17
BERSAGLI:	8 carte 1 ferro 3 no shoot
COLPI NECESSARI:	2 per carta – ferro abbattuto
START-STOP:	Beep – Ultimo colpo
REGOLAMENTO:	2022
GIACCHETTO:	Vest richiesto
DISTANZE:	Ang. 0-180 alt. Para palle 10 – 3 Y





Stage 4



SCENARIO: Sei in giardino quando uomini armati ti sparano difenditi

CONDIZIONE ARMA: Arma carica in fondina colpo camerato, Caricatori alla capacità di divisione. Pcc Volata al punto rosso

STRING: 1 un-limited

COLPI MINIMI: 18

PROCEDURA STAGE: Al beep ingaggiare tutti i bersagli usando le Poc A disposizione, PP1 che aziona l'ubriaco T1 e T1 sono in the open. T5 va ingaggiato con 5 colpi body

BERSAGLI: 5 carte 1 ferro 3 no shoot

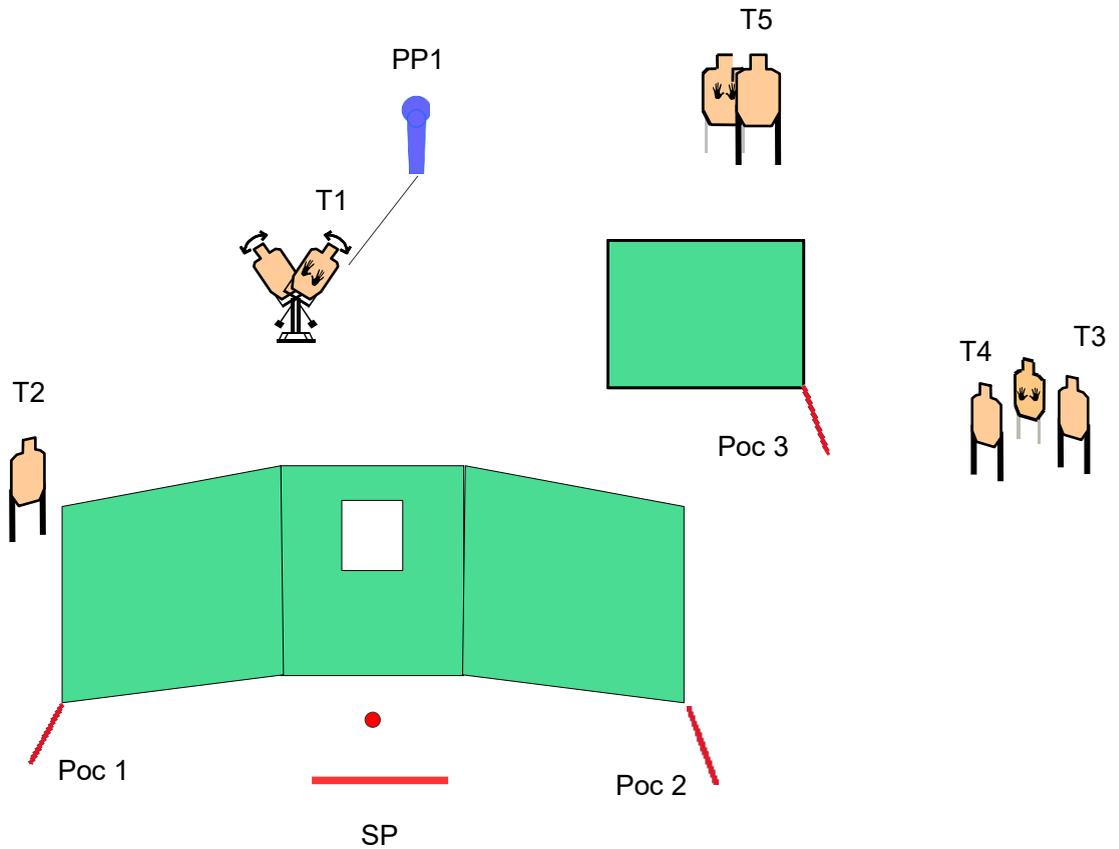
COLPI NECESSARI: 3 per carta ferro abbattuto T5 5 colpi body

START-STOP: Beep – Ultimo colpo

REGOLAMENTO: 2022

GIACCHETTO: Vest richiesto

DISTANZE: Ang. 0-180 alt. Para palle 10 – 5 Y





Stage 5

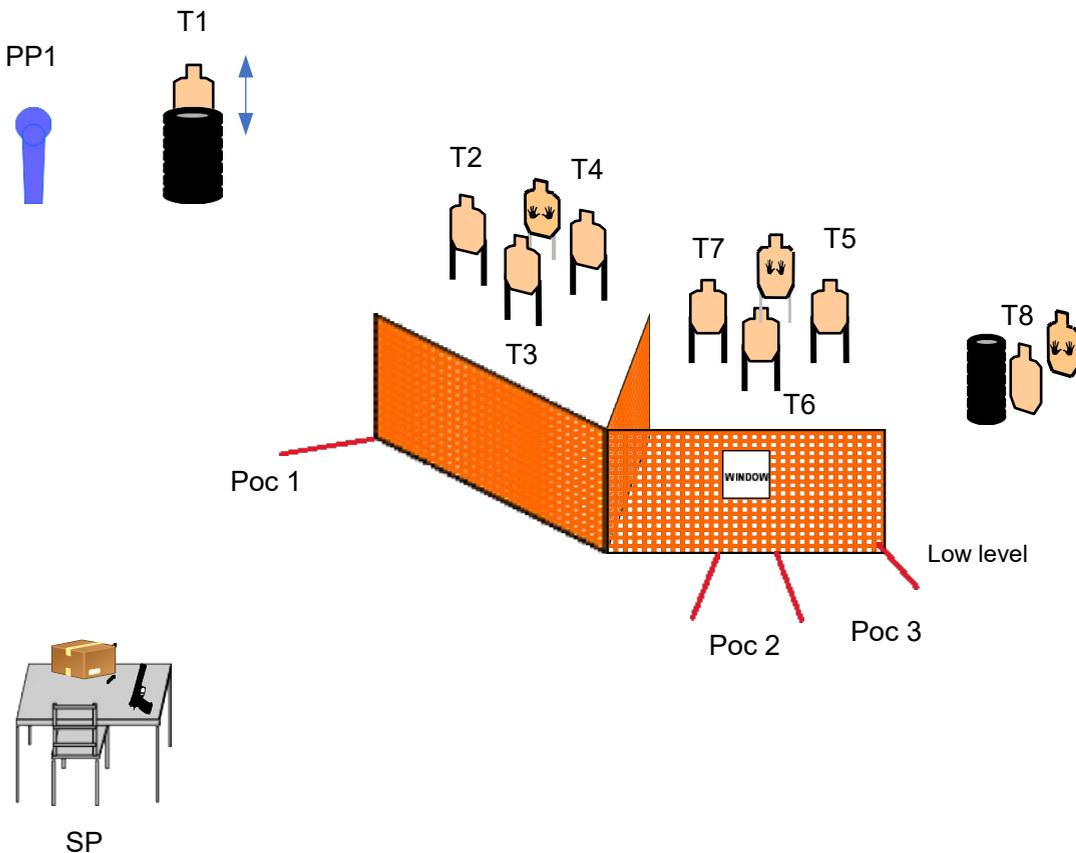


SCENARIO: Hai appena comprato una nuova pistola quando vedi delle persone armate che iniziano a spararti difenditi.

CONDIZIONE ARMA: Arma sul tavolo tutti i caricatori nella cassetta
Pcc stessa condizione otturatore chiuso

PROCEDURA STAGE: Al beep recuperare i caricatori che si intende usare e da seduti ingaggiare PP1 che aziona l'up-down T1 che Scompare. Completare la stage usando le poc a disposizione. La Poc 3 è low level (almeno un ginocchio a terra)

STRING:	1 un-limited
COLPI MINIMI:	17
BERSAGLI:	8 carte 1 ferro 3 No shoot
COLPI NECESSARI:	2 per carta – ferro abbattuto
START-STOP:	Beep – Ultimo colpo
REGOLAMENTO:	2022
GIACCHETTO:	Vest richiesto
DISTANZE:	Ang. 0-180 alt. Para palle 10 – 3 Y





STAGE 6

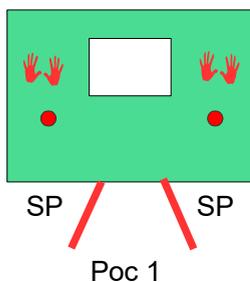
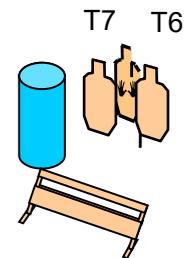
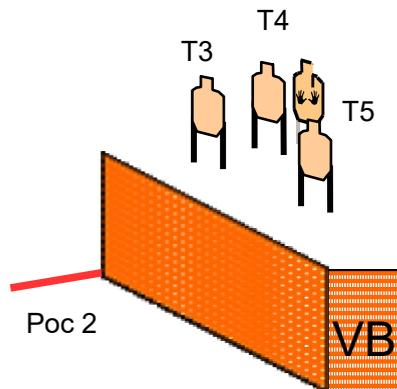
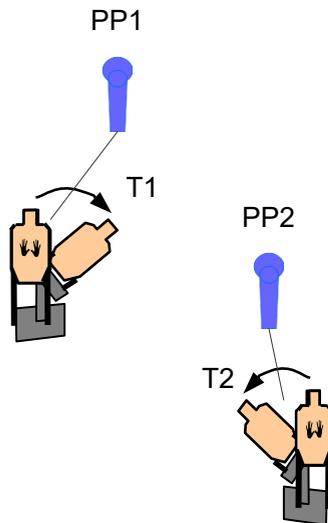


SCENARIO: Sei alla finestra quando vedi uomini armati che attaccano la tua abitazione difenditi

CONDIZIONE ARMA: Arma carica in fondina colpo camerato mani su
I segni. PCC volata al segno rosso

PROCEDURA STAGE: Al beep ingaggiare dalle Poc a disposizione
Tutti i bersagli . PP1 e PP2 azionano i Drop-out T1 e T2 ,
I bersagli T6 e T7 sono in the open

STRING:	1 un-limited
COLPI MINIMI:	16
BERSAGLI:	7 Carte 2 Ferri 4 No shoot
COLPI NECESSARI:	2 per carta Ferro abbattuto
START-STOP:	Beep – Ultimo colpo
REGOLAMENTO:	2022
GIACCHETTO:	Vest richiesto
DISTANZE:	Ang. 0-180 alt. Para palle 15 – 3 Y





Warm - up



SCENARIO:

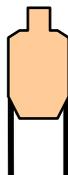
standard

CONDIZIONE ARMA: Arma carica in fondina colpo camerato
Primo caricatore da 3 colpi (2+1) resto alla capacità di divisione
PCC come pistola volata al punto rosso.

PROCEDURA STAGE: Al beep ingaggiare con 3 colpi al box grande
E 2 colpi al box piccolo. Non c'è obbligo di sequenza

STRING:	1 un-limited
COLPI MINIMI:	5
BERSAGLI:	1 carta
COLPI NECESSARI:	3 box grande 2 box piccolo
START-STOP:	Beep – Ultimo colpo
REGOLAMENTO:	2022
GIACCHETTO:	Vest richiesto
DISTANZE:	Ang. 0-180 alt. Para palle 10 Y

T1



SP