



STAGE 1

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP con le mani STRINGS:

che toccano i segni. Arma carica in fondina e colpo

camerato.

Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima

capacità per la propria divisione.

PCC Low ready. Volata punto rosso.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare I bersagli

dalle coperture disponibili.

PP1 attiva T2 che rimane visibile

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi min, illimitato

TARGETS: 8 ingaggiabili, 1 non minaccioso

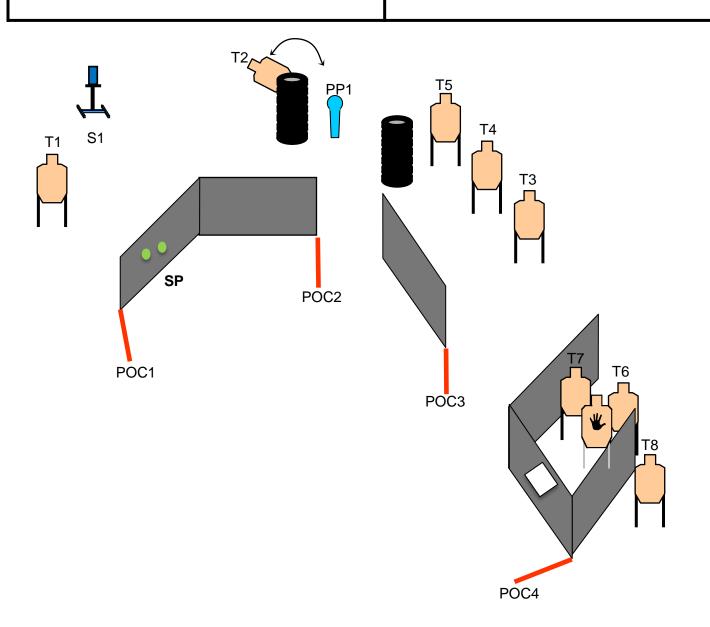
e 2 ferri

SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferri abbattuti

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo **REGOLAMENTO:** Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE 2

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP talloni che toccano I segni. Arma carica in fondina colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima capacità prevista per la propria divisione. PCC Low ready

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.

STRINGS: 1

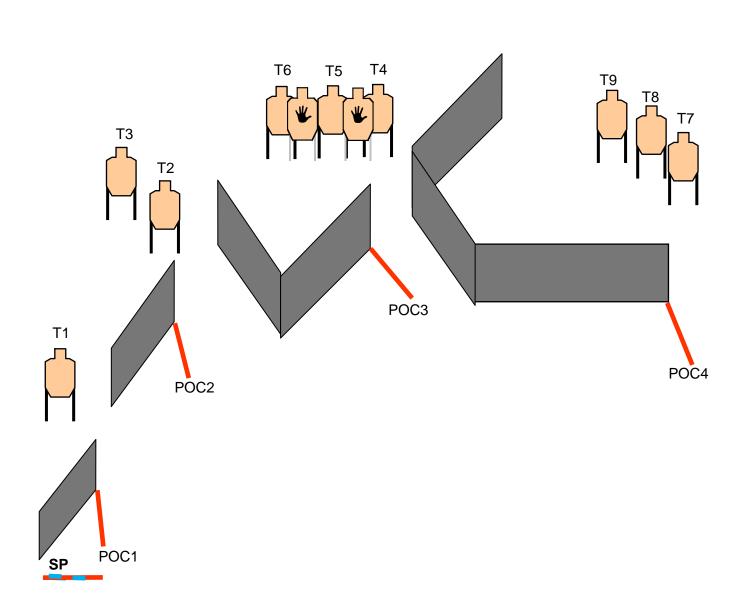
SCORING: 18 colpi min, illimitato

TARGETS: 9 ingaggiabili, 2 non minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per carta.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE 3

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP rivolto verso il parapalle frontale, punte che toccano I segni. Arma carica in fondina e colpo **NON** camerato.

Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima capacità prevista per la propria divisione.

PCC Hip Level.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare I bersagli dalle coperture disponibili.

T1 e in the open.

S1 va ingagiato solo ed escusivamente da POC1

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi min, illimitato

TARGETS: 8 ingaggiabili, 2 non minacciosi

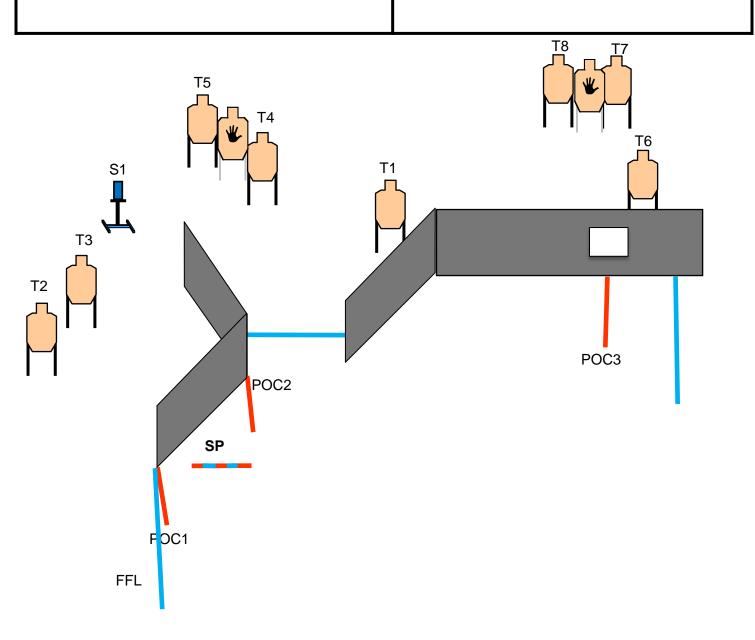
e 1 ferro

SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferri abbattuti

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo **REGOLAMENTO:** Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE 4

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore seduto in SP con mani sulle ginocchia. Sul tavolo arma scarica volata verso il parapalle frontale, e il primo caricatore che si intende utilizzare. Gli altri caricatori in buffeteria caricati alla massima capacità prevista per la propria divisione. PCC Come sopra.

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare I bersagli dalle coperture disponibili.

T1 e T2 vanno ingaggiati da seduti, e sono in the open. PP1 attiva T5 che rimane visibile.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi min, illimitato

TARGETS: 8 ingaggiabili, 2 non minacciosi

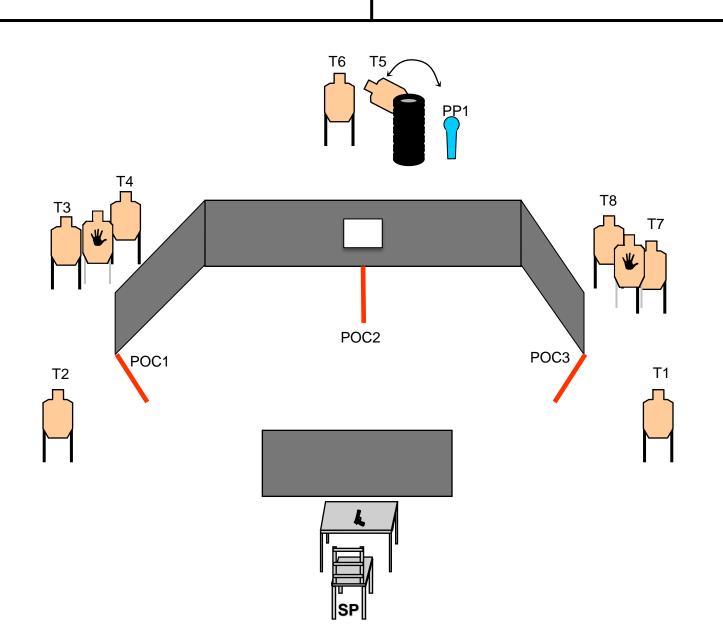
e 1 ferro

SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferri abbattuti

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo **REGOLAMENTO:** Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE 5

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP con le mani STRINGS: che toccano I segni. Arma carica in fondina con colpo NON camerato. Gli altri caricatori in buffeteria e alla massima capacità prevista per la propria divisione. PCC Low Ready

PROCEDURA: Al segnale acustico ingaggiare tutti I bersagli dalle coperture disponibili.

T1, S1, S2 e T2 sono in the open.

PP1 attiva T5, S2 attiva T2, che rimangono visibili. Ingaggiare I bersagli oltre le FFL comporta DQ.

1

SCORING: 13 colpi min, illimitato

TARGETS: 5 ingaggiabili, 1 non minaccioso

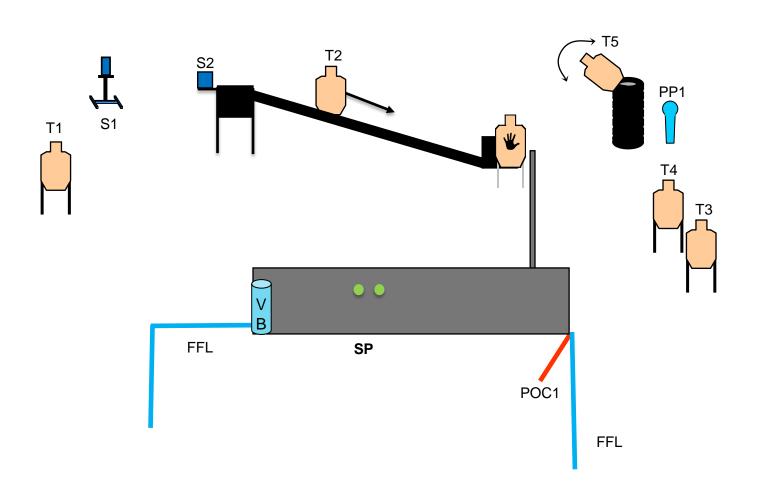
e 3 ferri

Migliori 2 per carta, ferri abbattuti **SCORED HITS:**

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo **REGOLAMENTO:** Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE6

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP con la valigetta sorretta con la mano debole. Arma carica in fondina con colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacità prevista dalla propria divisione.

PCC hip level.

PROCEDURA: Al segnale acustico, lasciare la valigetta e ingaggiare tutti I bersagli dalle coperture disponibili. T5 e T6 sono in the open.

STRINGS: 1

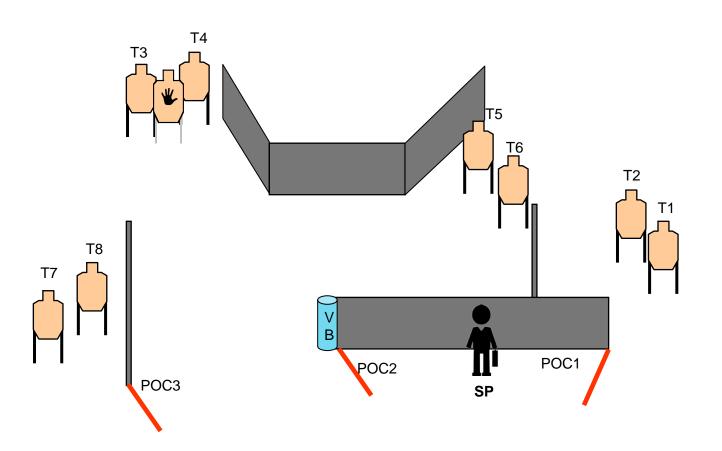
SCORING: 16 colpi min, illimitato

TARGETS: 8 ingaggiabili, 1 non minaccioso

SCORED HITS: Migliori 2 per carta.
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE 7

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP con le mani STRINGS: che toccano gli appositi segni. Arma carica in fondina con colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacità prevista per la propria divisione. PCC in Low Ready.

PROCEDURA: Al segnale acustico, ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.

T3, PP1, S2 e S3 sono in the open.

PP1 attiva S2 e S3 che restano visibili al temine del movimento.

Ingaggiare I bersagli oltre le FFL, comporterà DQ.

SCORING: 14 colpi min, illimitato

TARGETS: 5 ingaggiabili, 1 non minaccioso

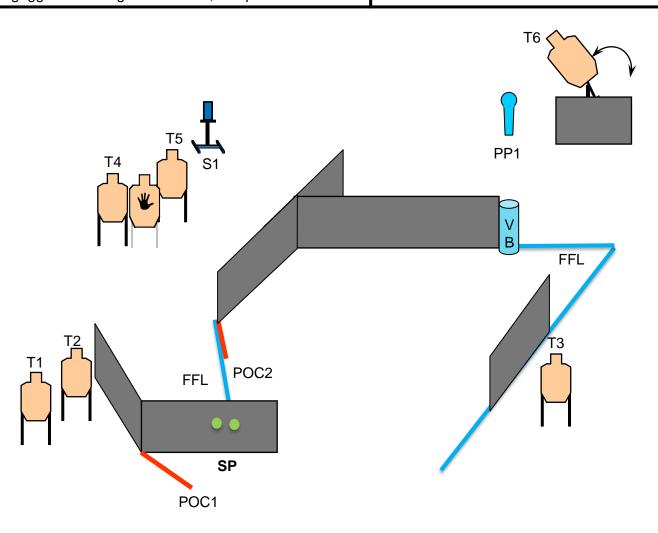
4 ferri

SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferri abbattuti

START-STOP: Udibile Ultimo Colpo **REGOLAMENTO:** Regolamento Vigente

VEST: Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle







STAGE 8 – STANDARD -

CONDIZIONE DI PARTENZA: Tiratore in SP. Arma **PICK UP** scarica e i **RELATIVI CARICATORI** sul tavolo. Stage da eseguire escusivamente con arma pick up.

PROCEDURA: Al segnale acustico, caricare l'arma PICK UP e ingaggiare T 1 o T3 con la mano forte, T2 e la restante sagoma in Free-Stile.

Tutti I bersagli vanno ingagiati con 2 colpi body e dopo 1 colpo head.

STRINGS: 1

SCORING: 9 colpi min, limited

TARGETS: 3 ingaggiabili

SCORED HITS: Migliori 3 per carta
START-STOP: Udibile Ultimo Colpo
REGOLAMENTO: Regolamento Vigente

VEST: Non Richiesto

Angoli di sicurezza: 180 gradi laterale, parapalle

