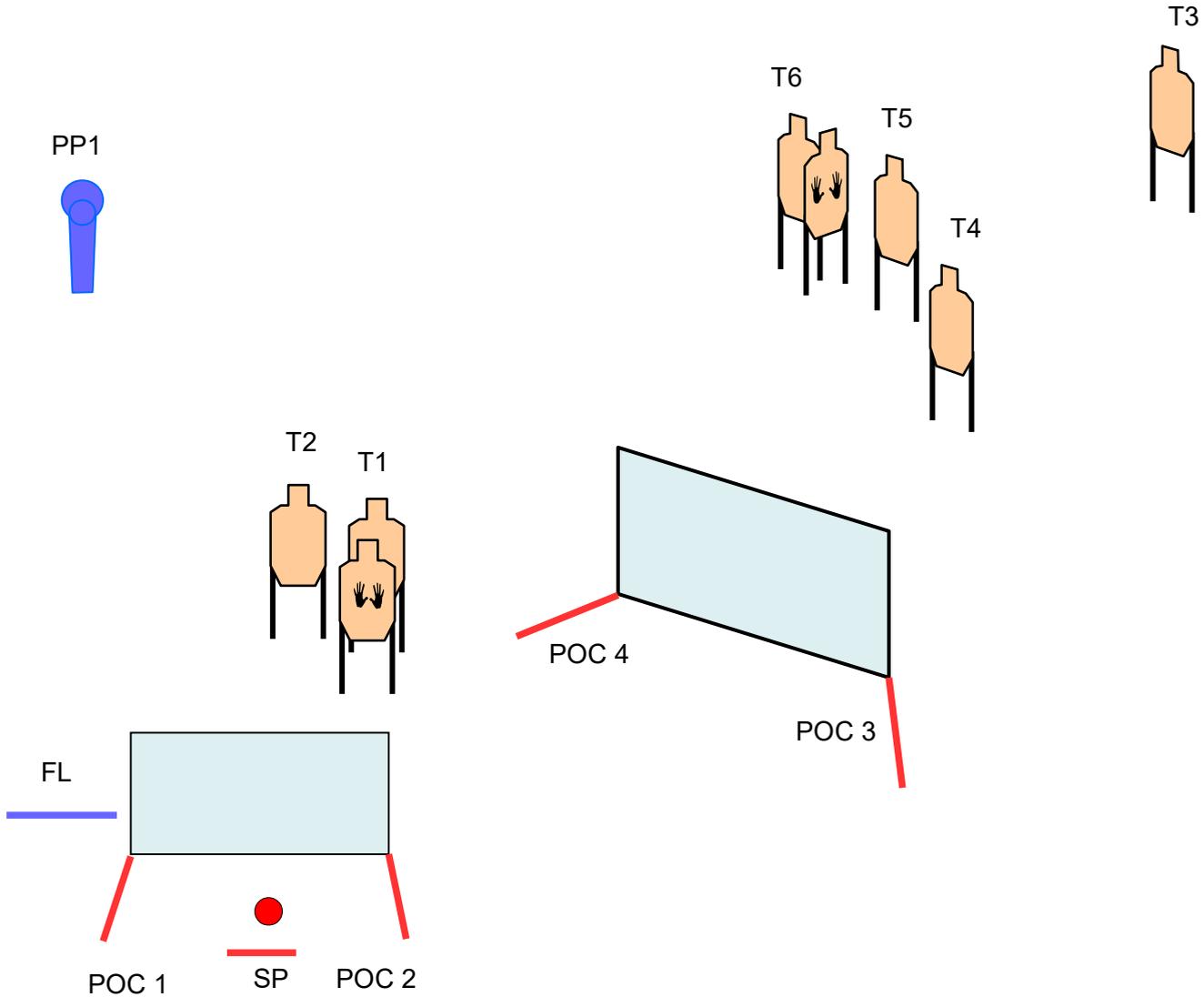
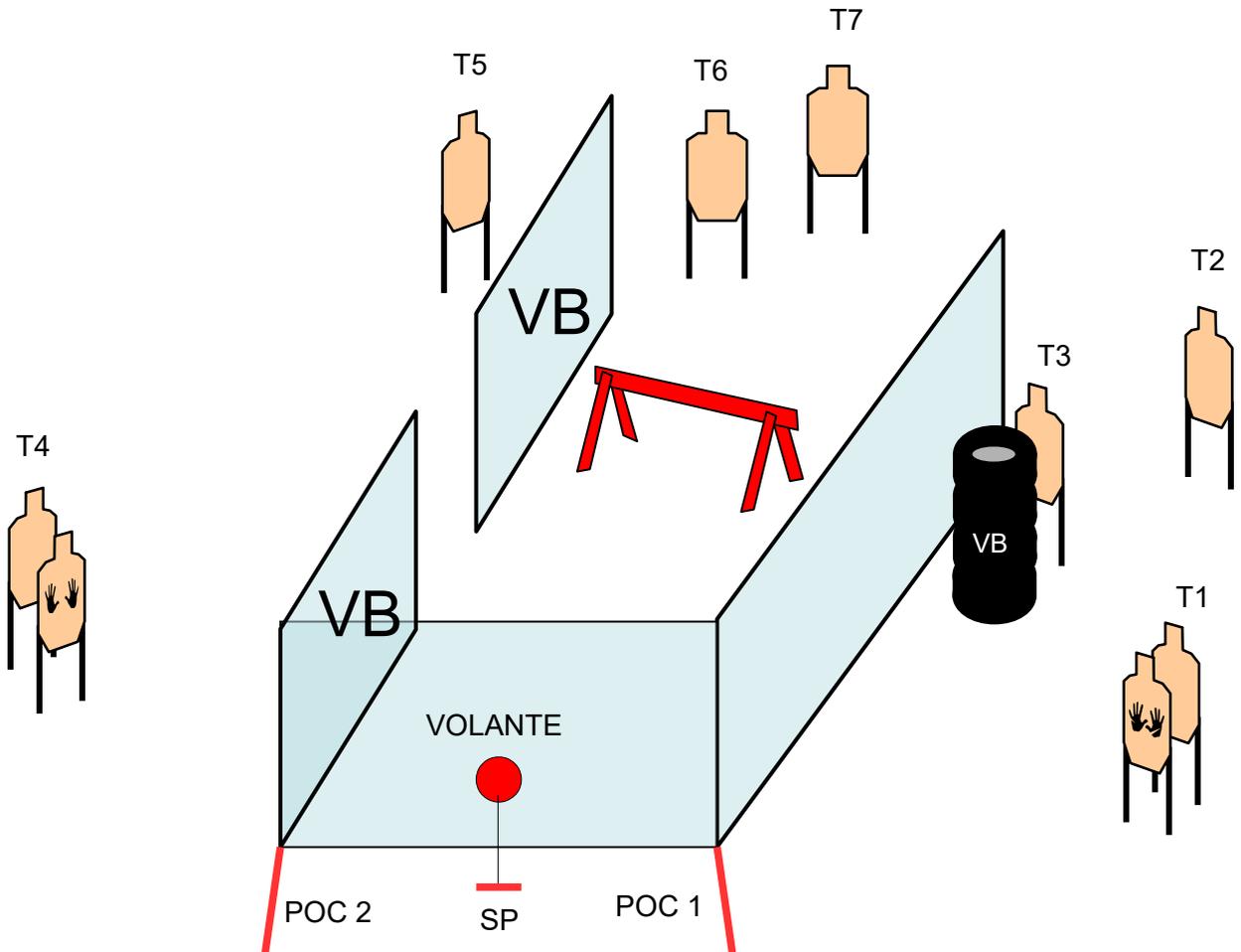


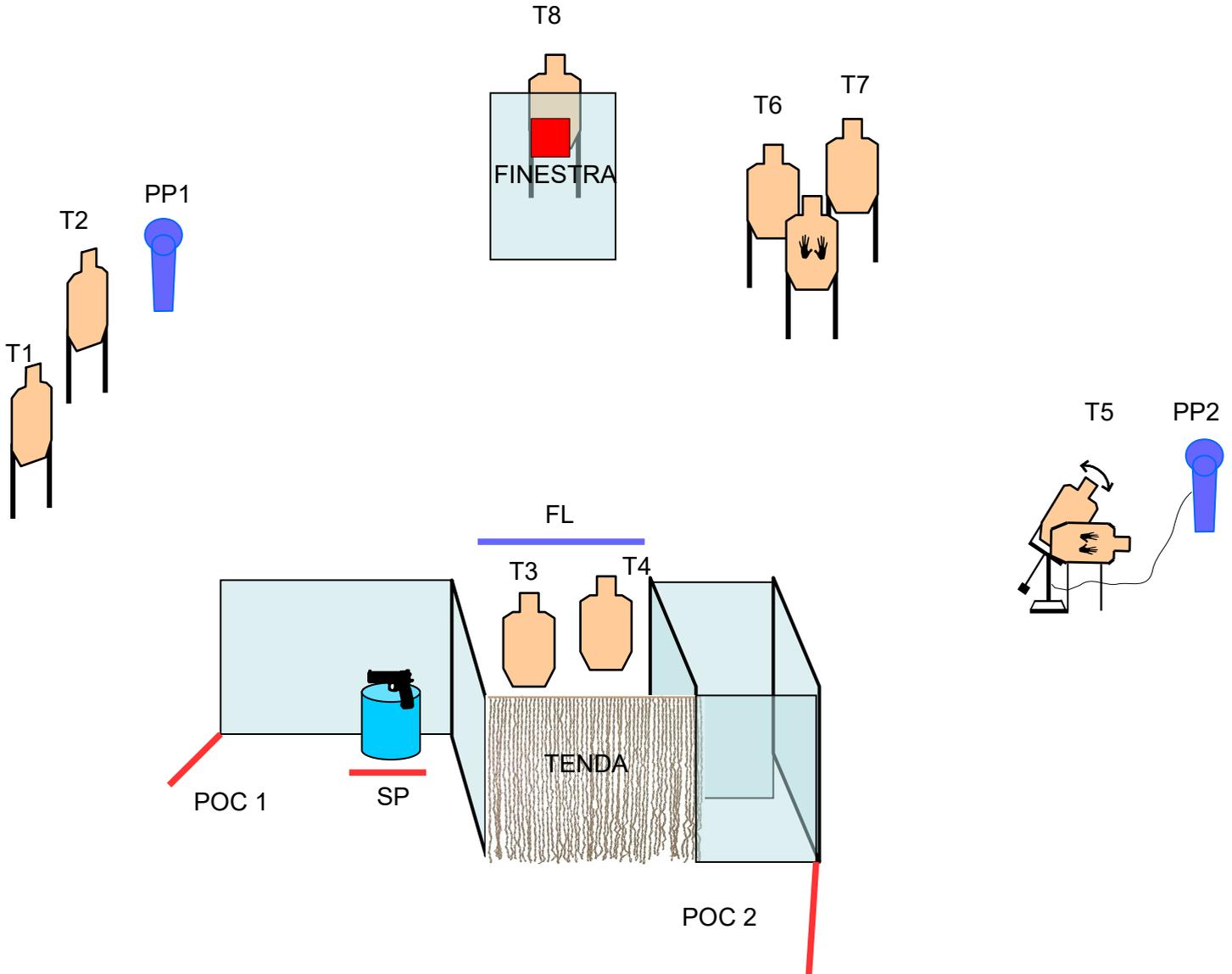
SCENARIO:	
START CONDITION: In Sp in relax arma carica in fondina colpo camerato caricatori alla capacità di divisione. PCC volata al punto rosso	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 13
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i target rispettando le coperture e priorità. Colpire PP1 dopo la line blu è DQ	TARGET: 6 carte – 2 no-shoot – 1 ferro
	SCORE HITS: 2 miglior per carta – ferro abbattuto
	START - STOP: Beep - ultimo colpo
	RULE: 2023 CONCEALMENT: richiesto
	DISTANCE TARGET: 5 – 15 yard
MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale	



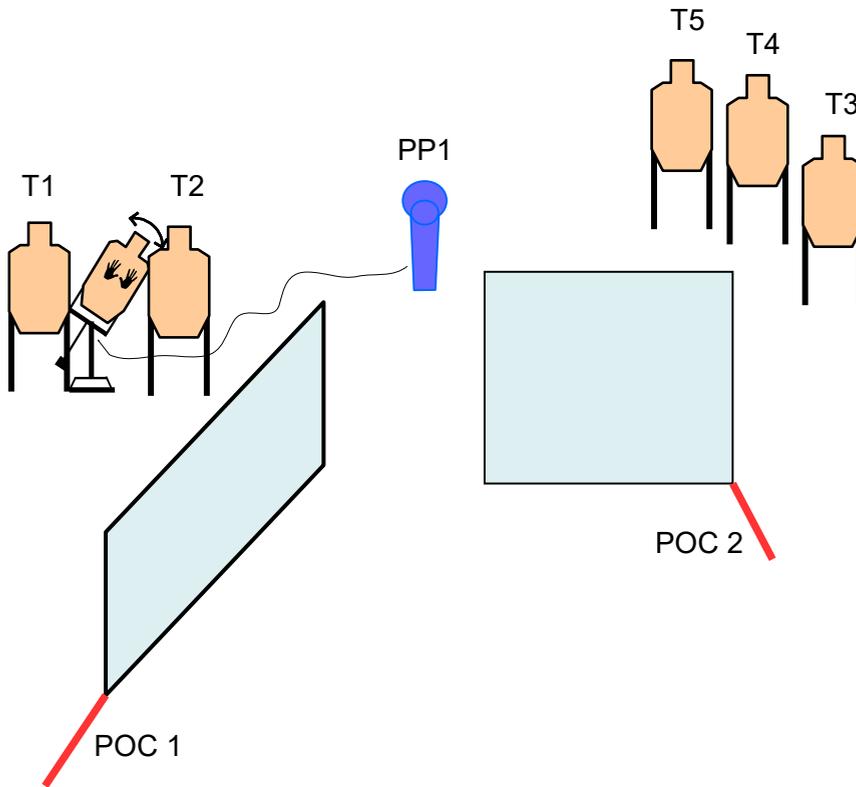
SCENARIO:	
START CONDITION: In SP mani sul volante, arma carica in fondina Colpo camerato caricatori alla massima capacità per divisione PCC solo mano debole sul volante arma low ready.	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 14
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutte i target rispettando coperture e priorità. T3 lato dx e T5 T6 T7 lato sx sono in the open	TARGET: 7 carte – 2 no-shoot
	SCORE HITS: 2 migliori per carta
	START - STOP: Beep - ultimo colpo
	RULE: 2023 CONCEALMENT: richiesto
	DISTANCE TARGET: 4 – 10 yard
MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale	



SCENARIO:	
START CONDITION: In SP in relax, arma carica sul bidone colpo non camerato, caricatori alla massima capacita di divisione in buffetteria. PCC stessa condizione otturatore chiuso.	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 18
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutte i target rispettando le coperture e priorit�. T3 T4 e T6 T7 sono in the open. PP2 attiva lo swing T5. Mano e volata sulla finestra comporta DQ.	TARGET: 8 carte – 2 no-shoot – 2 ferri
	SCORE HITS: 2 migliori per carta – ferri abbattuti
	START - STOP: Beep - ultimo colpo
	RULE: 2023 CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET:	
MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale	



SCENARIO:	
START CONDITION: In SP in relax tacchi che toccano la linea Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione. PCC volata al punto rosso	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 16
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i target rispettando coperture e priorità . Tutti i target vanno ingaggiate con due colpi al corpo e uno un alla testa. PP1 attiva lo swinger No-shoot. Colpire PP1 dopo la linea blu comporta DQ.	TARGET: 5 carte – 1 no-shoot – 1 ferro
	SCORE HITS: 3 migliori per carta BBH – ferro abbattuto
START - STOP: Beep - ultimo colpo	
RULE: 2023	CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET:	
MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale	

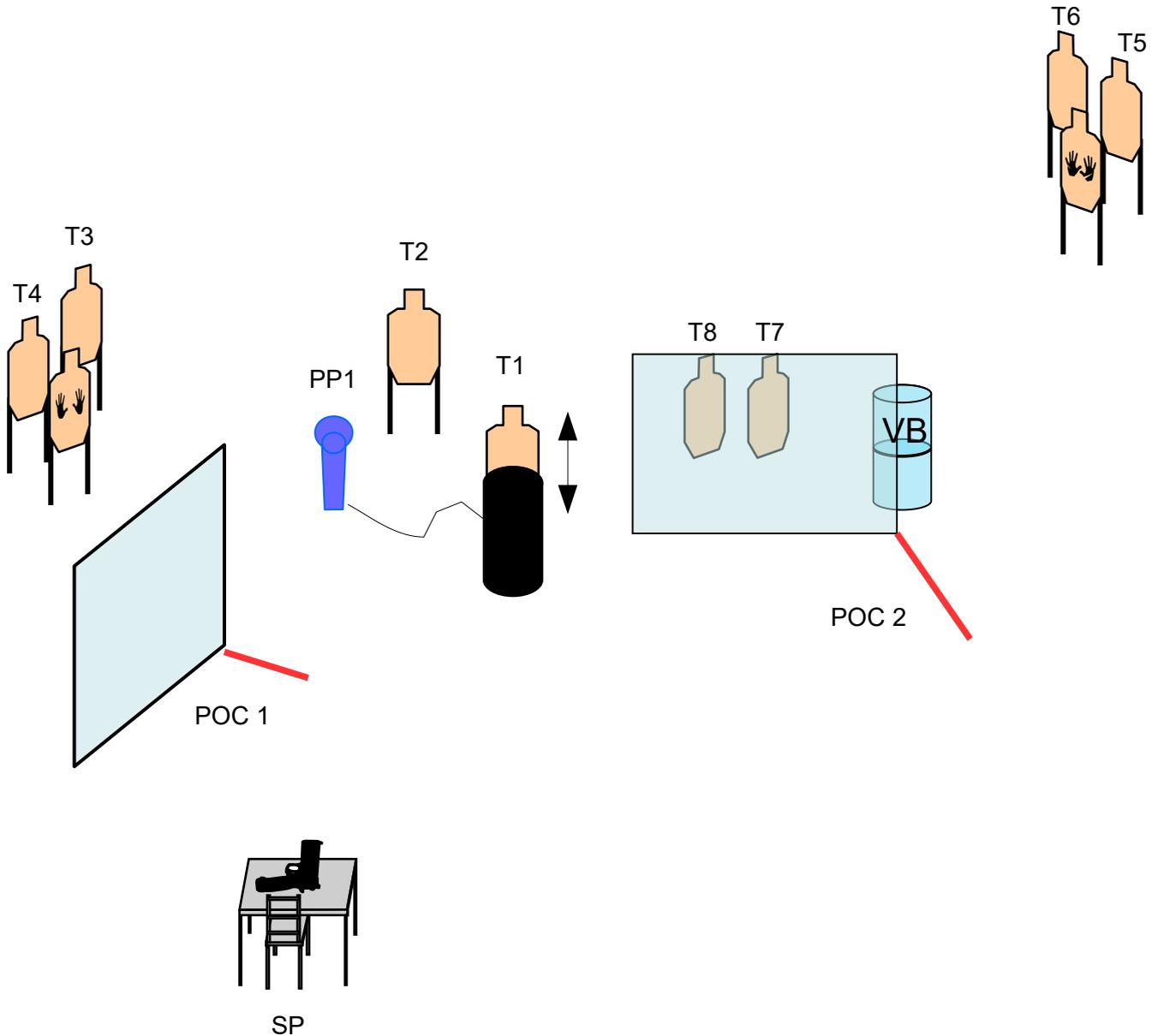


DQ FERRO

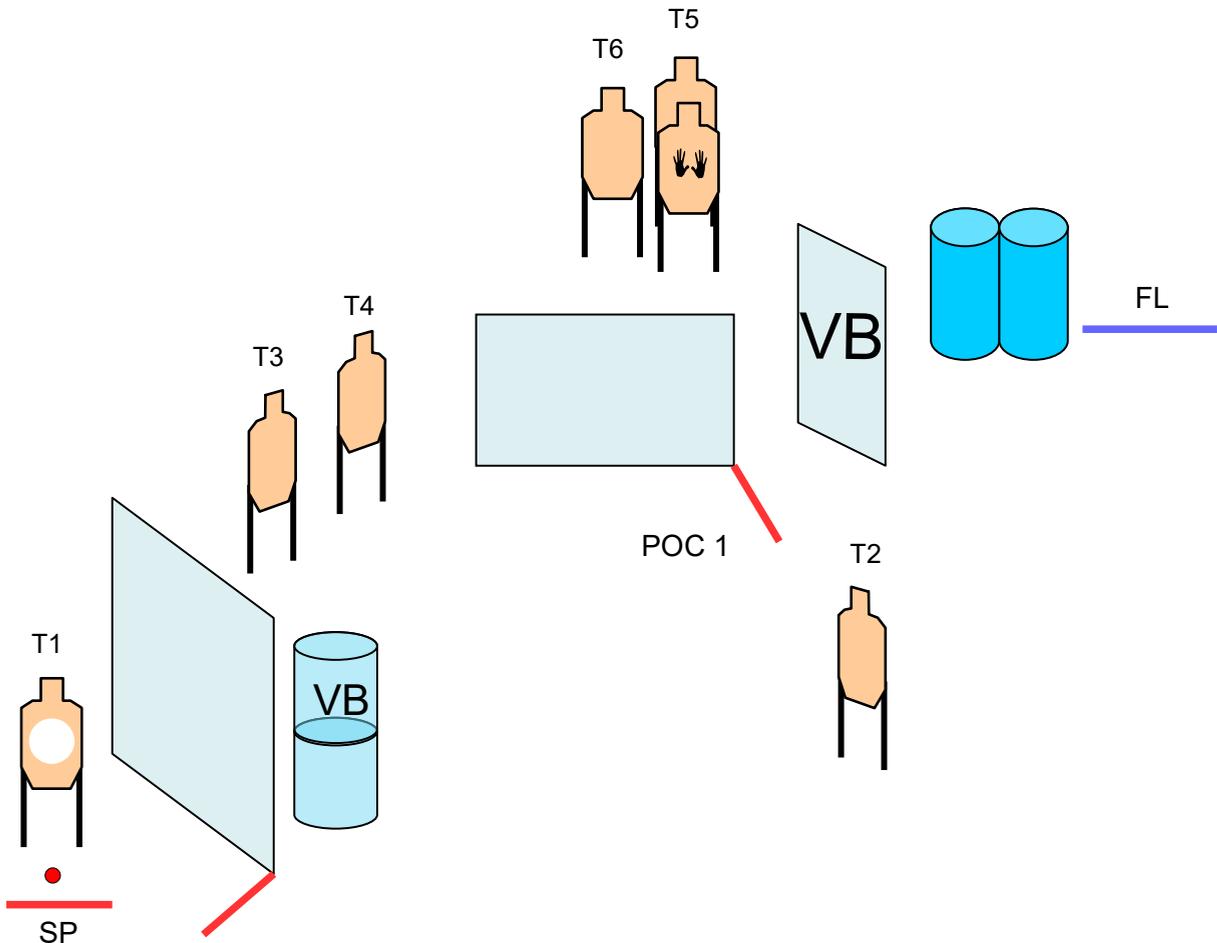
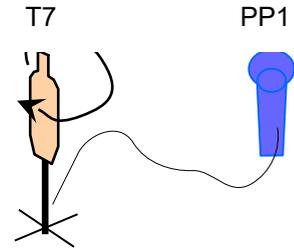


SP

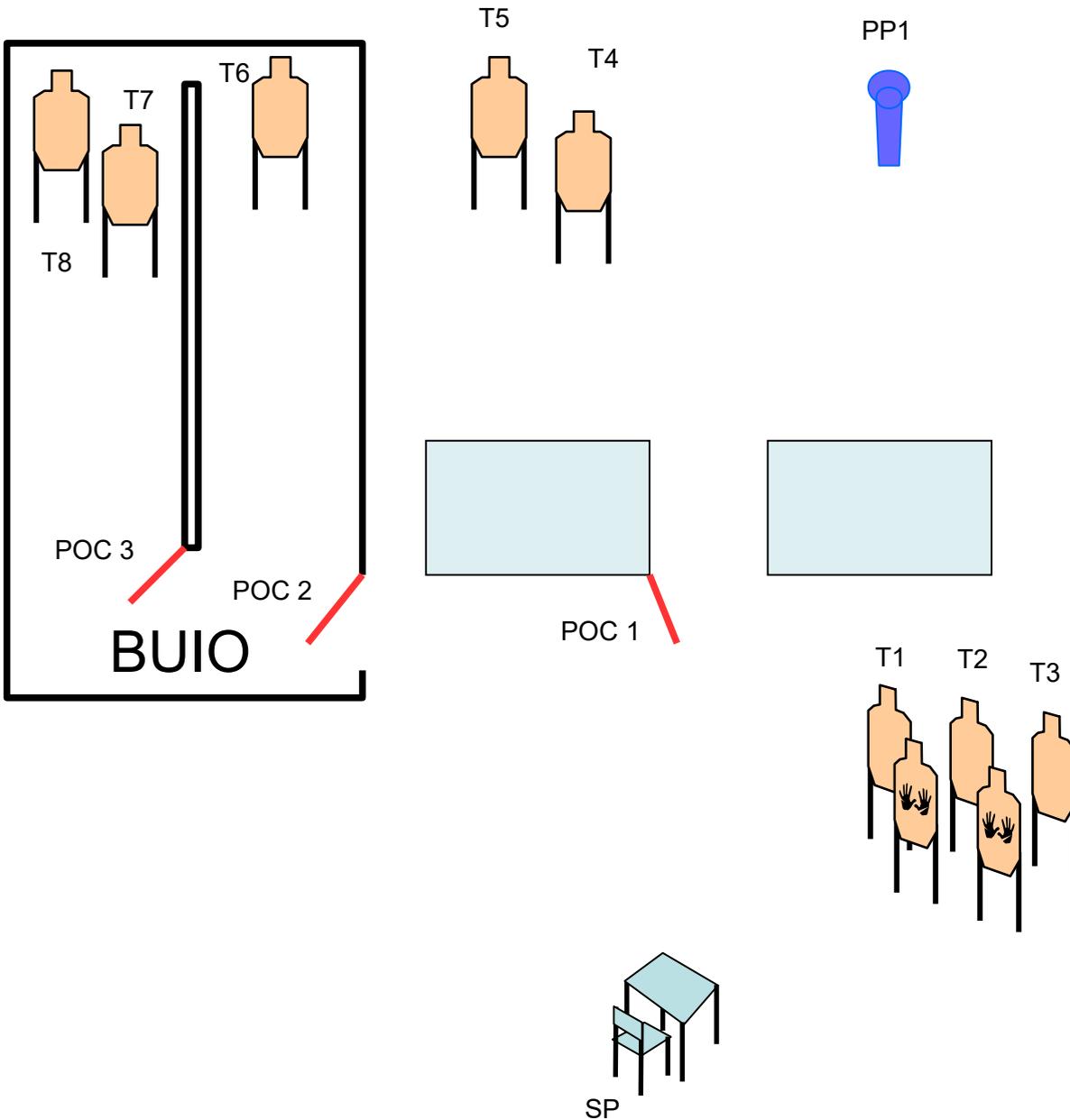
SCENARIO:	
START CONDITION: Seduto in SP arma e tutti i caricatori sul tavolo Arma scarica caricatori alla capacità di divisione. PCC stessa condizione	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 18
STAGE PROCEDURE: Al beep da seduti ingaggiare PP1 che aziona L'up-down T1 che non rimane scoperto e T2, T1 va ingaggiato con 3 colpi, recuperare i caricatori che si intende usare e completare rispettando coperture e priorità. T7 e T8 sono in the open.	TARGET: 8 carte – 2 no-shoot – 1 ferro
	SCORE HITS: 3 migliori per T1 – 2 migliori per carta - ferro abbattuto
	START - STOP: Beep - ultimo colpo
	RULE: 2023 CONCEALMENT: richiesto
	DISTANCE TARGET: 4 -12 yard
	MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale



SCENARIO:		
START CONDITION: In SP in relax tacchi che toccano la linea arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione. PCC volata al punto rosso.	STRING: 1 Unlimited	
	SCORING: 17	
	TARGET: 7 carte – 1 no-shoot – 1 ferro	
STAGE PROCEDURE: Al beep in ritenzione ingaggiare T1 con 4 colpi Completare l'ingaggio rispettando coperture e priorità. T3 T4 sono in the open. PP1 aziona il turner T7 che non rimane visibile sono in the open. Con l'ultimo rule book è possibile la ritenzione a due mani gomito lungo il fianco.	SCORE HITS: 4 colpi T1 – 2 migliori per carta – ferro abbattuto	
	START - STOP: Beep - ultimo colpo	
	RULE: 2023	CONCEALMENT: richiesto
	DISTANCE TARGET: 1 -12 yard	
	MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale	



SCENARIO:	
START CONDITION: Seduto in SP, arma carica in fondina colpo Non camerato. Caricatori alla capacità di divisione in buffetteria. PCC arma sul tavolo volata al parapalle otturatore chiuso	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 17
STAGE PROCEDURE: Al beep restando seduti ingaggiare T1 T2 T3 Completare l'ingaggio rispettando le coperture e priorità T6 T7 T8 sono in un ambiente a bassa luminosità, è possibile Utilizzare una torcia a mano.	TARGET: 8 carte – 2 no-shoot – 1 ferro
	SCORE HITS: 2 migliori per carta – ferro abbattuto
START - STOP: Beep - ultimo colpo	
RULE: 2023	CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 4- 15 yard	
MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale	



SCENARIO:	
START CONDITION: In SP in relax arma carica in fondina colpo camerato. Primo caricatore da 3 colpi (2+1) rimanenti alla capacità di divisione. PCC stessa condizione volata al punto rosso	STRING: 1 Limited
	SCORING: 6
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare con 3 colpi SOLO MANO FORTE, cambio caricatore 3 colpi SOLO MANO DEBOLE. Esercizio LIMITED.	TARGET: 1 carta
	SCORE HITS: 6 colpi
	START - STOP: Beep - ultimo colpo
	RULE: 2023 CONCEALMENT: Non richiesto
	DISTANCE TARGET: 5 yard
	MUZZLE SAFETY: 180 orizzontale – parapalle verticale

