



Stage 1

“ XIV Campionati Nazionali A.S.P.M.I. “

Course Designer: Paolo Fiocchi



SCENARIO:

GUN READY CONDITION:

Arma carica in fondina colpo camerato massima capacità di divisione, Talloni sui segni.
La divisione Law Enforcement parte con colpo non camerato.

STRINGS: 1

SCORING: 22 colpi, Unlimited

TARGETS: 11 Minacciosi, 3 Non minacciosi, 0 Ferri

SCORED HITS: Migliori 2 per Target

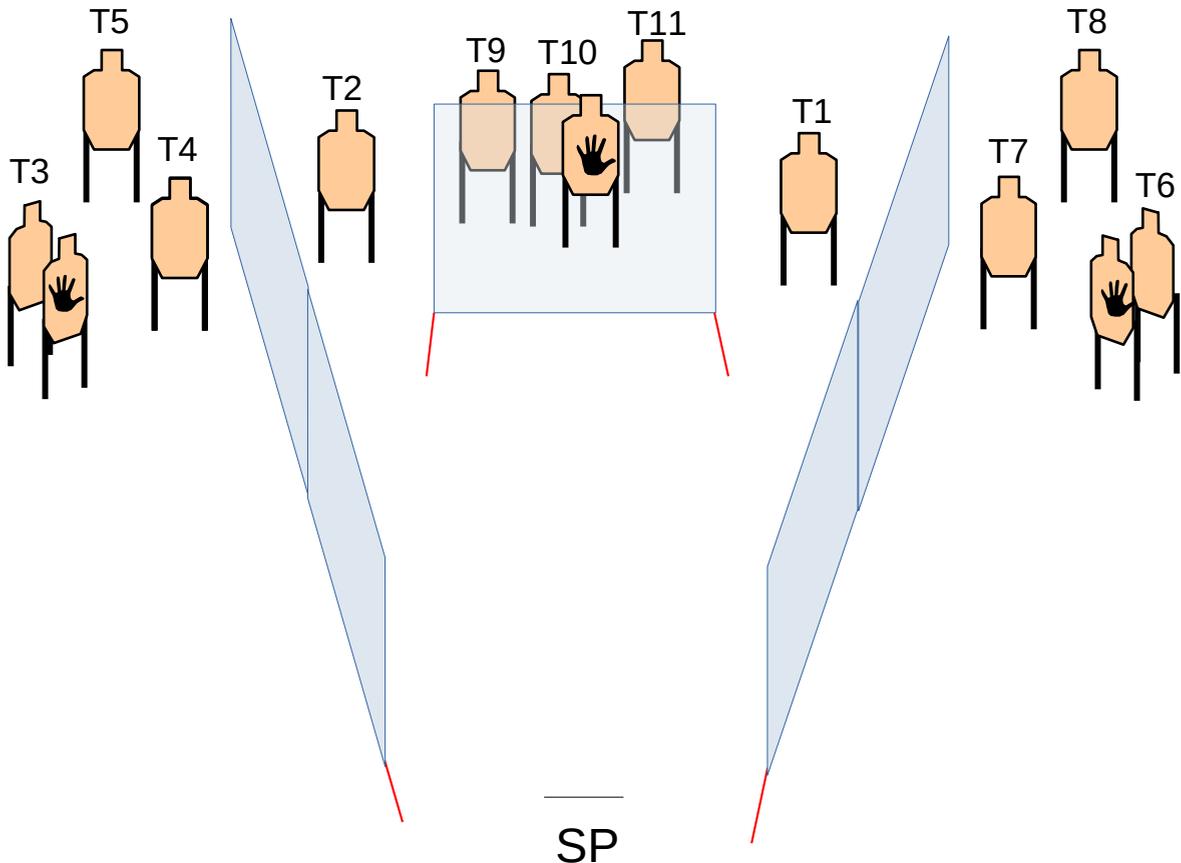
START-STOP: Segnale acustico – Ultimo colpo

DISTANCES: 3-14 yard

NB: Se non diversamente specificato vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale altezza parallele (regolamento del campo)

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare I bersagli utilizzando le Poc disponibili. T1 e T2 sono in The Open.





Stage 3

“ XIV Campionati Nazionali A.S.P.M.I. “

Course Designer: Paolo Fiocchi



SCENARIO:

GUN READY CONDITION:

Arma completamente scarica sul tavolo, caricatori in buffetteria a capacità di divisione.

Tiratore seduto davanti al tavolo.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare da seduto T1-T2-PP1-PP2 in The Open, finire l'esercizio utilizzando le Poc disponibili. PP3 una volta abbattuto aziona T5 Up & Down. T7 si trova in The Open
Ingaggiare i bersagli oltre le FFL comporta DQ

STRINGS: 1

SCORING: 23 colpi, Unlimited

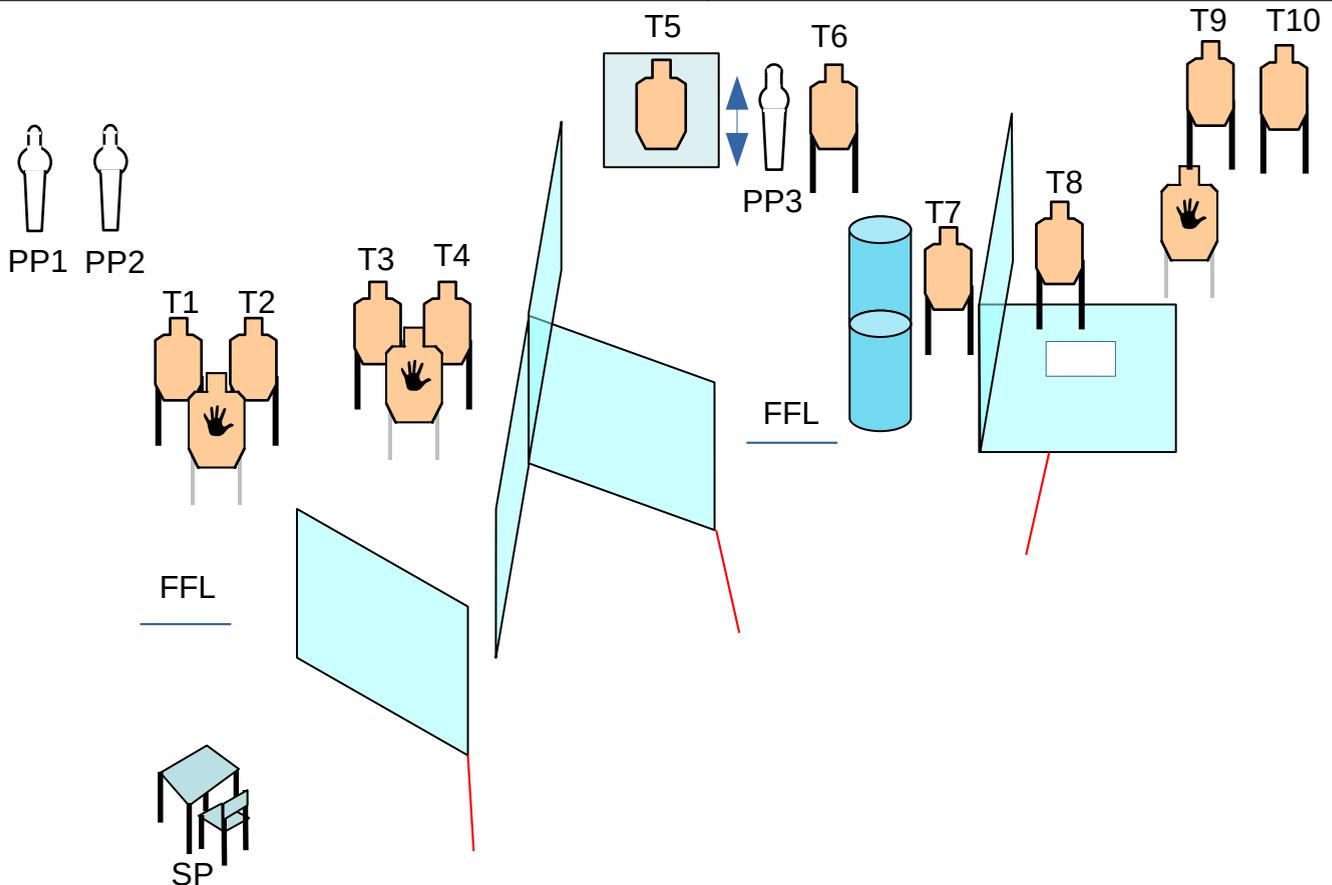
TARGETS: 10 Minacciosi, 3 Non minacciosi, 3 Ferri

SCORED HITS: Migliori 2 per Target, Ferri abbattuti.

START-STOP: Segnale acustico – Ultimo colpo

DISTANCES: 8-14 yard

NB: Se non diversamente specificato vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale altezza parallele (regolamento del campo)





Stage 4

“ XIV Campionati Nazionali A.S.P.M.I. “

Course Designer: Paolo Fiocchi



SCENARIO:

GUN READY CONDITION:

Arma carica in fondina massima capacità di divisione colpo camerato, talloni che toccano SP.
La divisione Law Enforcement parte con colpo non camerato.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli utilizzando le poc disponibili.

T6-T7-T8 sono in The Open

Abbandando PP3 si attiverà T9

PL1 attiva T10-T11 che non rimangono visibili

Ingaggiare i bersagli oltre FFL comporta DQ

PP1 se ingaggiato dal bidone comporta DQ

STRINGS: 1

SCORING: 25 colpi, Unlimited

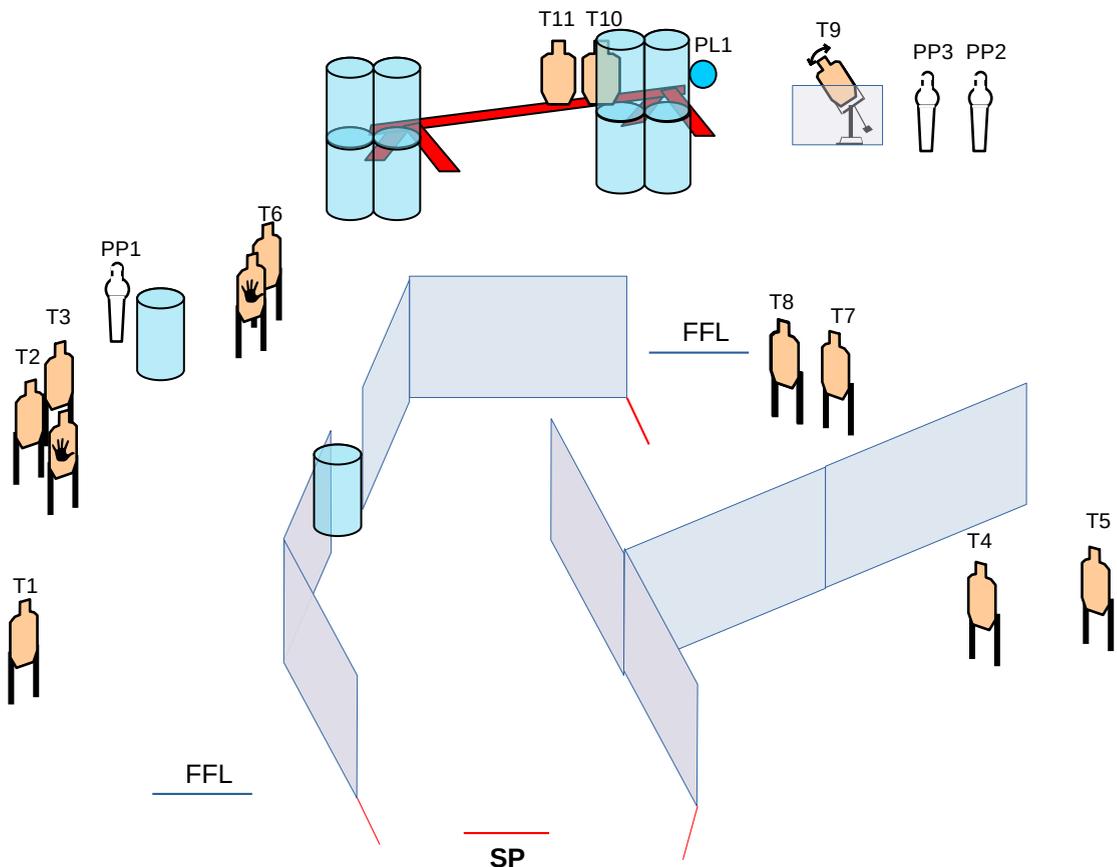
TARGETS: 11 Minacciosi, 2 Non minacciosi, 3 Ferri

SCORED HITS: Migliori 2 per Target, Ferri abbattuti.

START-STOP: Segnale acustico – Ultimo colpo

DISTANCES: 7-13 yard

NB: Se non diversamente specificato vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale altezza parallele (regolamento del campo)





Stage 5

“ XIV Campionati Nazionali A.S.P.M.I. “

Course Designer: Paolo Fiocchi



STANDARD:

GUN READY CONDITION:

Titatore relax in SP arma completamente scarica in fondina, primo caricatore sul bidone I rimanenti in buffetteria.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, ingaggiare I bersagli in The open. Tutte le carte vanno ingaggiate con 3 colpi (2 colpi bersaglio grande, 1 colpo bersaglio piccolo). Ingaggiare I bersagli oltre le FFL comporta DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 20 colpi, Limited

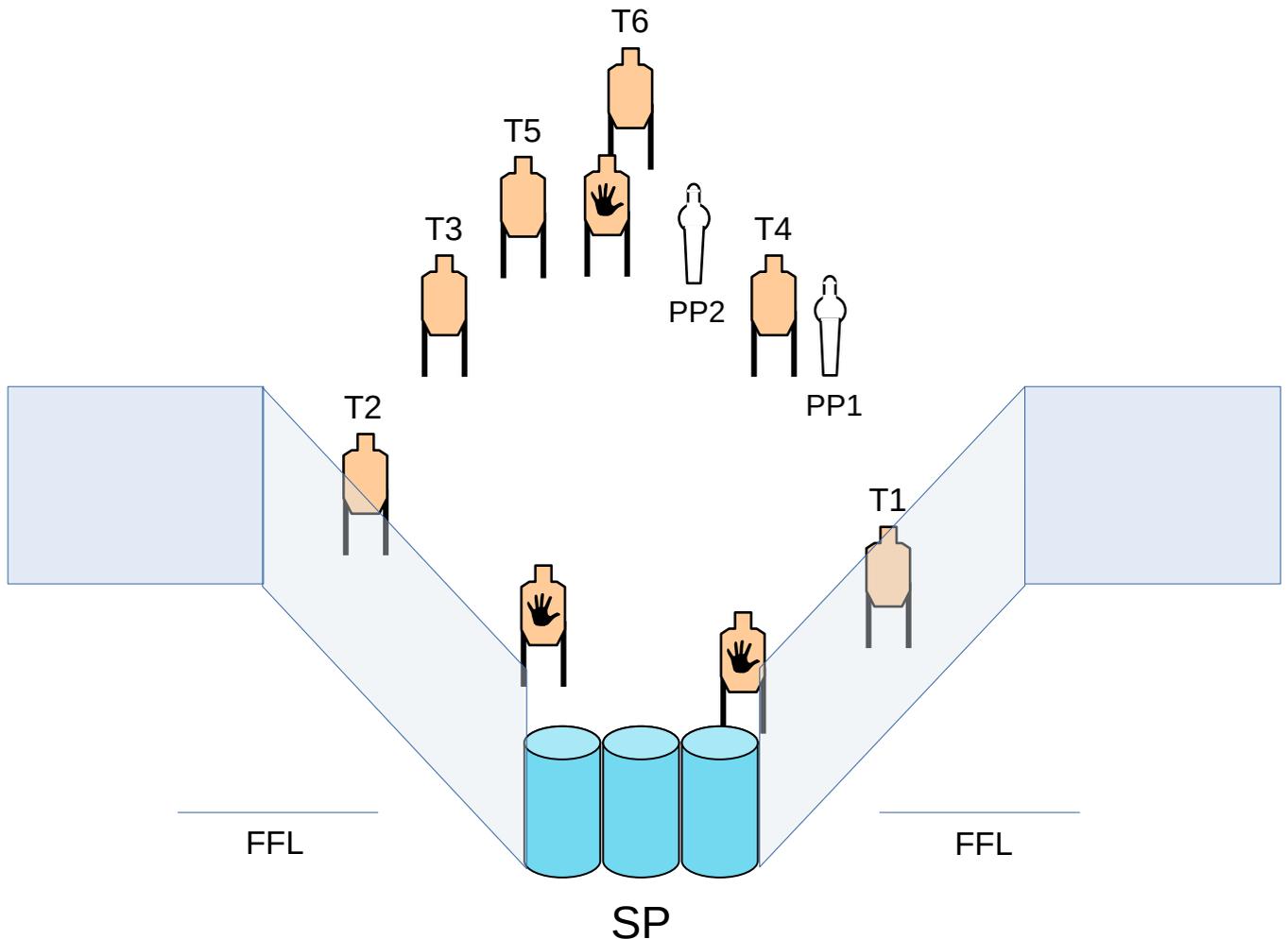
TARGETS: 6 Minacciosi, 3 Non minacciosi, 2 Ferri

SCORED HITS: Migliori 3 per Target (2 Body 1 Head), Ferri abbattuti.

START-STOP: Segnale acustico – Ultimo colpo

DISTANCES: 5-15 yard

NB: Se non diversamente specificato vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale altezza parallele (regolamento del campo)





Stage 6

“ XIV Campionati Nazionali A.S.P.M.I. “

Course Designer: Paolo Fiocchi



SCENARIO:

GUN READY CONDITION:

Titatore in SP spalle all' auto posizione surrender.
Arma completamente scarica nel bagagliaio,
caricatori in buffetteria.

STRINGS: 1

SCORING: 22 colpi, Unlimited

TARGETS: 7 Minacciosi, 3 Non minacciosi, 1 Ferri

SCORED HITS: Migliori 3 per Target, Ferro abbattuto

START-STOP: Segnale acustico – Ultimo colpo

DISTANCES: 2-12 yard

NB: Se non diversamente specificato vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale altezza parappalle (regolamento del campo)

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, recuperare l'arma e dalle poc disponibili ingaggiare I bersagli. T6 e T7 sono in The Open. Tutte le carte vanno ingaggiate con minimo 3 colpi.

Ingaggiare PP1 oltre FFL comporta DQ.

