

NOME _____ NR TESSERA _____

VEST NON OBBLIGATORIO data _____

STAGE 1 LIMITED 24 colpi totali tutti da P1 (6.4 mt)

TEMPO

STRING 1 (12 colpi): caricate esattamente 6 colpi nella pistola (5+1). Estraete e sparate 2 colpi al box grande di ogni sagoma, ricaricate d'emergenza e sparate altri due colpi solo alle teste di ogni sagoma .

STRING 2 (6 colpi): Estraete e sparate 2 colpi a ogni sagoma , solo con la mano forte.

STRING 3 (6 colpi): partenza arma nella mano debole (45° verso il basso), sparate 2 colpi ad ogni sagoma.

PROCEDURE:

POINT DOWN

TOTALE

STAGE 2 LIMITED 24 colpi totali da P2 e P3 (9.1 e 4.6 mt)

TEMPO

STRING 1 (12 colpi): caricate esattamente 6 colpi in totale nella pistola, fermi in P2 (9.1 mt). Partenza spalle ai bersagli, ruotate, estraete e sparate 2 colpi ad ogni sagoma, ricaricate con arma a carrello aperto (emergenza) e sparate altri 2 colpi ad ogni sagoma .

STRING 2 (6 colpi): dal P2 (9.1 mt), estraete e sparate 2 colpi ad ogni sagoma mentre vi spostate in avanti. Non oltrepassare la line di P3 (4.6 mt).

STRING 3 (6 colpi): da P3 (4.6 mt) , estraete e sparate 2 colpi ad ogni sagoma mentre indietreggiate dalle sagome.

PROCEDURE:

POINT DOWN

TOTALE

STAGE 3 LIMITED 24 colpi totali da P4 e P5 (18.3 13.7 mt)

TEMPO

STRING 1 (12 colpi): caricate esattamente 6 colpi in totale nella pistola, fermi in P4 (18.42 mt). Estraete e sparate 2 colpi per ogni sagoma usando uno dei due lati della barricata, ricaricate in emergenza sfruttando la copertura i, avanzate ai barili in P5 (13.7 mt) e sparate 2 colpi per ogni sagoma prendendo copertura all'interno dei barili. Scegliete Voi destra o sinistra. Il tiratore non può sparare al di fuori dai bidoni altrimenti c'è una procedura per la regola 5.1.

STRING 2 (12 colpi): caricate esattamente 6 colpi in totale nella pistola, fermi in P5 (13.7mt). estraete e sparate 2 colpi per ogni sagoma usando la copertura all'interno dei barili, ricarica d'emergenza e spostatevi ai barili opposti e sparate 2 colpi per ogni sagoma usando la copertura all'interno dei barili . Il tiratore non può sparare al di fuori dai bidoni altrimenti c'è una procedura per la regola 5.1.

PROCEDURE:

POINT DOWN

TOTALE

	ESP	SSP	CDP	CCP	REV	BUG
Master	72	73	75	78	83	89
Expert	95 to 72.01	96 to 73.01	100 to 75.01	103 to 78.01	110 to 83.01	118 to 89.01
Sharpshooter	140 to 95.01	142 to 96.01	150 to 100.01	155 to 103.01	165 to 110.01	177 to 118.01
Marksman	225 to 140.01	232 to 142.01	240 to 150.01	248 to 155.01	263 to 165.01	283 to 177.01
Novice	225.01 & up	232.01 & up	240.01 & up	248.01 & up	263.01 & up	283.01 & up

TEMPO TOTALE

