



BEAT the BEAT
Realize il sogno
Scopri il tuo potenziale

“Warm Up”
course designer: Interforze Milano Guido
Visconti di Modrone



START CONDITION: In SP Surrender, pollici che toccano le cuffie o le orecchie per chi utilizza tappi auricolari, arma carica in fondina con 3 colpi totali, caricatori secondo Division in cintura.

PCC: Hip Level, arma colpo camerato con 3 colpi totali e sicura inserita, Relax

PROCEDURAL: Al segnale acustico ingaggiare con la sola Mano Forte con 2 colpi il target grosso ed 1 il target piccolo, effettuare una ricarica ed ingaggiare con la sola Mano Debole con 2 colpi il target grosso ed 1 il target piccolo. Sequenze di ingaggio libere

STRING: 1
SCORING: 6 shot LIMITED
TARGETS: 1 Threat
SCORED HITS: 4 body and 2 head
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 7 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.



SP



BEAT the BEAT
Realizza il tuo bersaglio
Sconfiggi il tuo avversario

Stage n° “Aperitivo al Bar”

course designer: Interforze Milano Guido
Visconti di Modrone



Seduto al bar quando arrivano i rapinatori. Ti difendi e cerchi l'uscita.

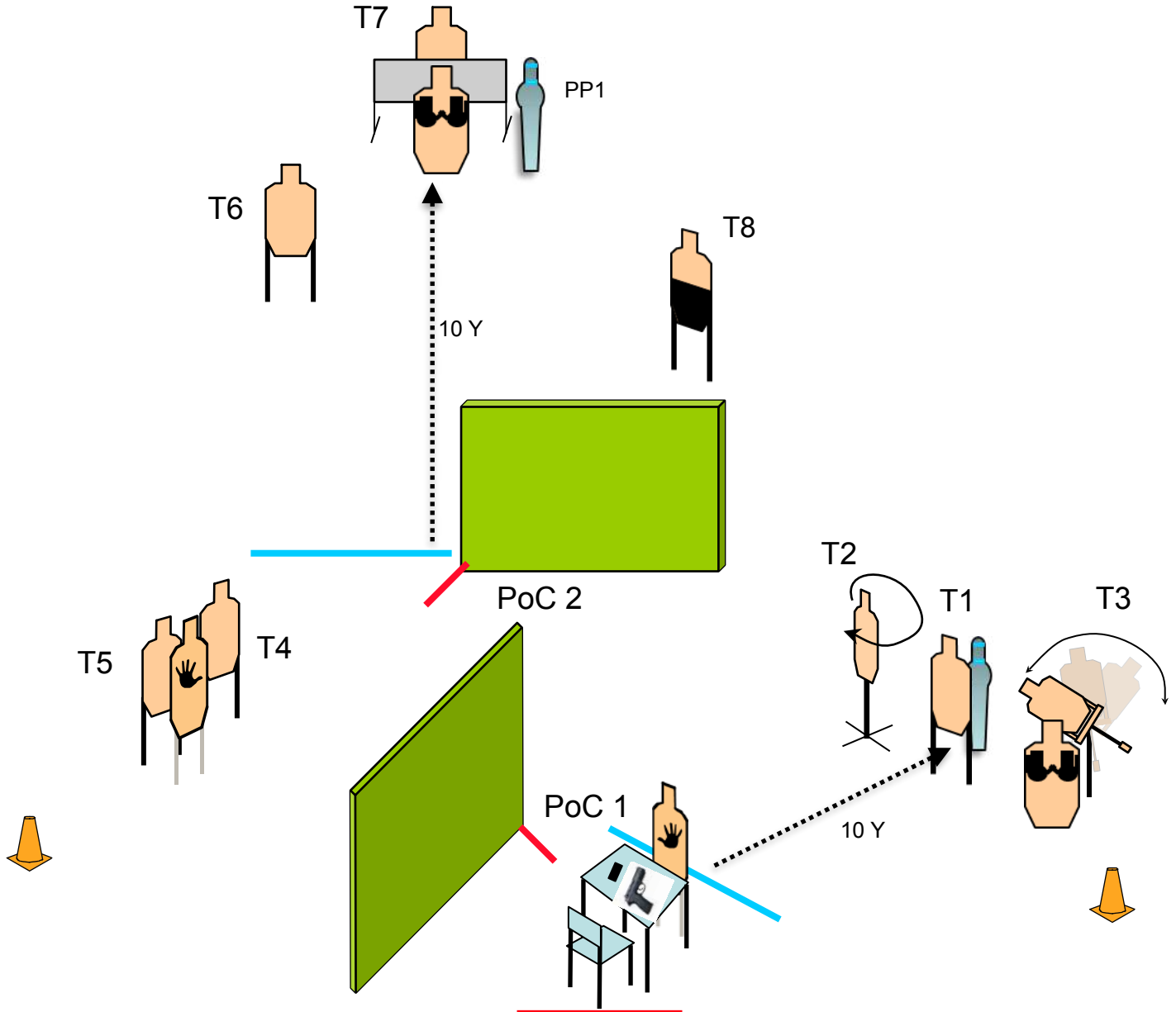
START POSITION: Seduto sulla sedia mani sulle ginocchia, arma scarica sul tavolo caricatore accanto altri caricatori secondo Division in cintura. PCC appoggiata con impugnatura all'interno del tavolo, arma scarica caricatore accanto.

PROCEDURAL: Allo Start ingaggiare restando seduto T1 che copre attivatore simultaneo di T1 Swinger e T2 Bobber. Da PoC 1 ingaggiare T3 e T4, da PoC 2 ingaggiare T6 poi PP1 che attiva T7 Orso che non resterà visibile e T8.

T1 va Ingaggiato con 3 Colpi.
Tutti i restanti Bersagli in priorità con 2 colpi minimi.

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 8 Threat, 1 steel, 4 No Thread
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 7- 11 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.





BEAT the BEAT
Beating the odds
Confronto il bene e il male

Stage n° "Spesa Animata"

course designer: Interforze Milano Guido Visconti di Modrone



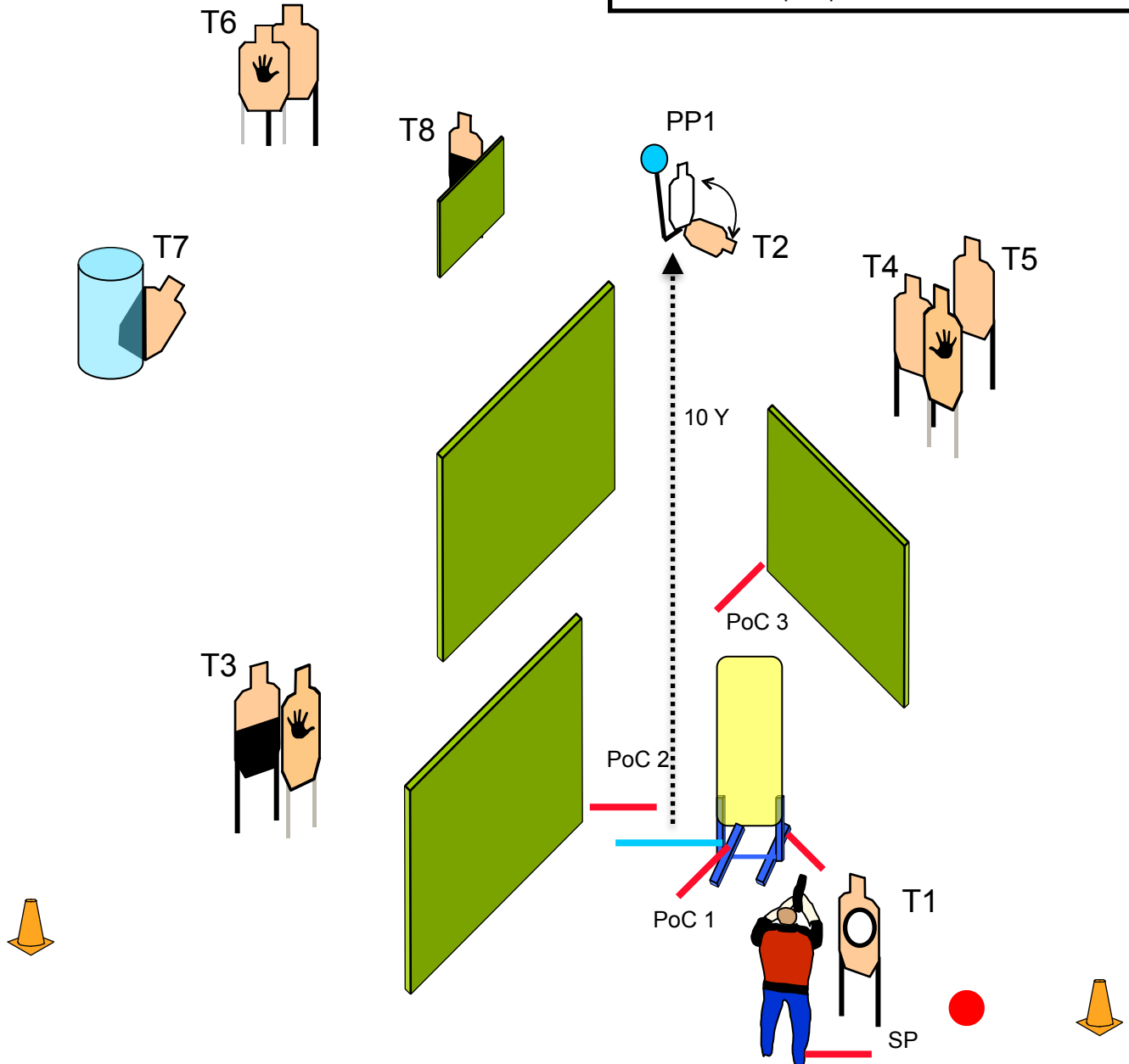
Entri nel mercato e ti trovi coinvolto in una rapina altamente aggressiva. Reagisci e neutralizzi il pericolo.

START POSITION: Fronte T1, arma colpo camerato, altri caricatori secondo Division in cintura.
PCC Law Ready puntando il segnale rosso, colpo camerato sicura inserita.

PROCEDURE: Ingaggiare in ritenzione T1. Da PoC 1 ingaggiare PP1 che arriva T2. Da PoC 2 T3. Da PoC 3 T4 e T5 poi in The Open, **T6 CON 3 COLPI** poi T7 e T8. Tutti i Bersagli in priorità con 2 colpi minimi eccetto T6 con 3

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 8 Threat, 1 steel, 3 No Thread
SCORED HITS: Best 2 per Target, Best 3 for T6
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 1 - 11 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.





BEAT the BEAT
Beati in campo
Sconfitto il nemico vittorioso

Stage n° “Parcheggio Complicato”

course designer: Interforze Milano Guido
Visconti di Modrone



Stai parcheggiando l'autovettura nuova quando malintenzionati se ne vogliono appropriare. Ti difendi.

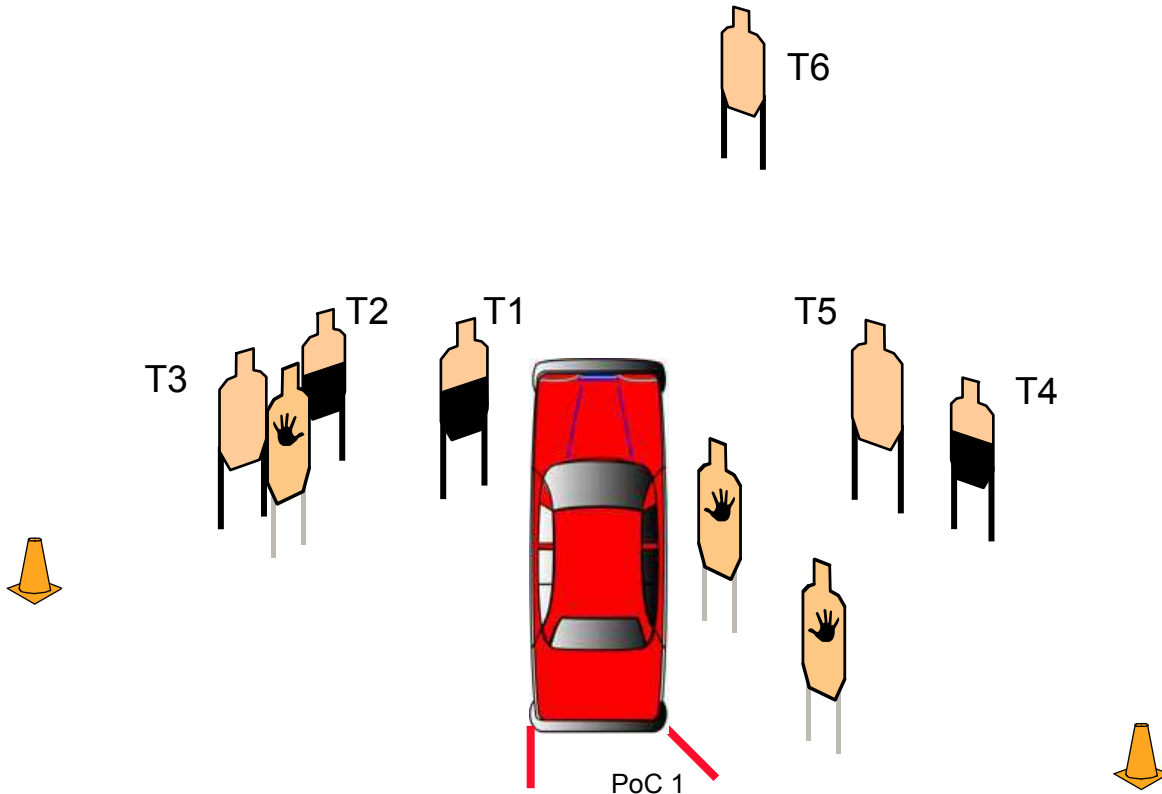
START POSITION: Seduto mani sul volante, portiera chiusa arma con 6 colpi, COLPO NON CAMERATO sul sedile, altri caricatori secondo Division nel baule posteriore dell'autovettura.

PCC: appoggiata sul sedile con 6 colpi, COLPO NON CAMERATO, sicura inserita. altri caricatori secondo Division nel baule posteriore dell'autovettura.

PROCEDURE: Ingaggiare T1, T2, T3 dall'interno dell'autovettura. Rifornirsi con i caricatori posti nel baule dell'autovettura. Da PoC 1 con almeno un ginocchio a terra ingaggiare T4, T5, T6, T7, T8. Tutti i Bersagli in priorità con 3 colpi minimi.

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 9 Threat, 3 No Threat
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 1 - 13 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.





BEAT the BEAT
Beating the odds
Conquering the impossible

Stage n°
“Dov’è l’uscita”
course designer: Interforze Milano Guido
Visconti di Modrone

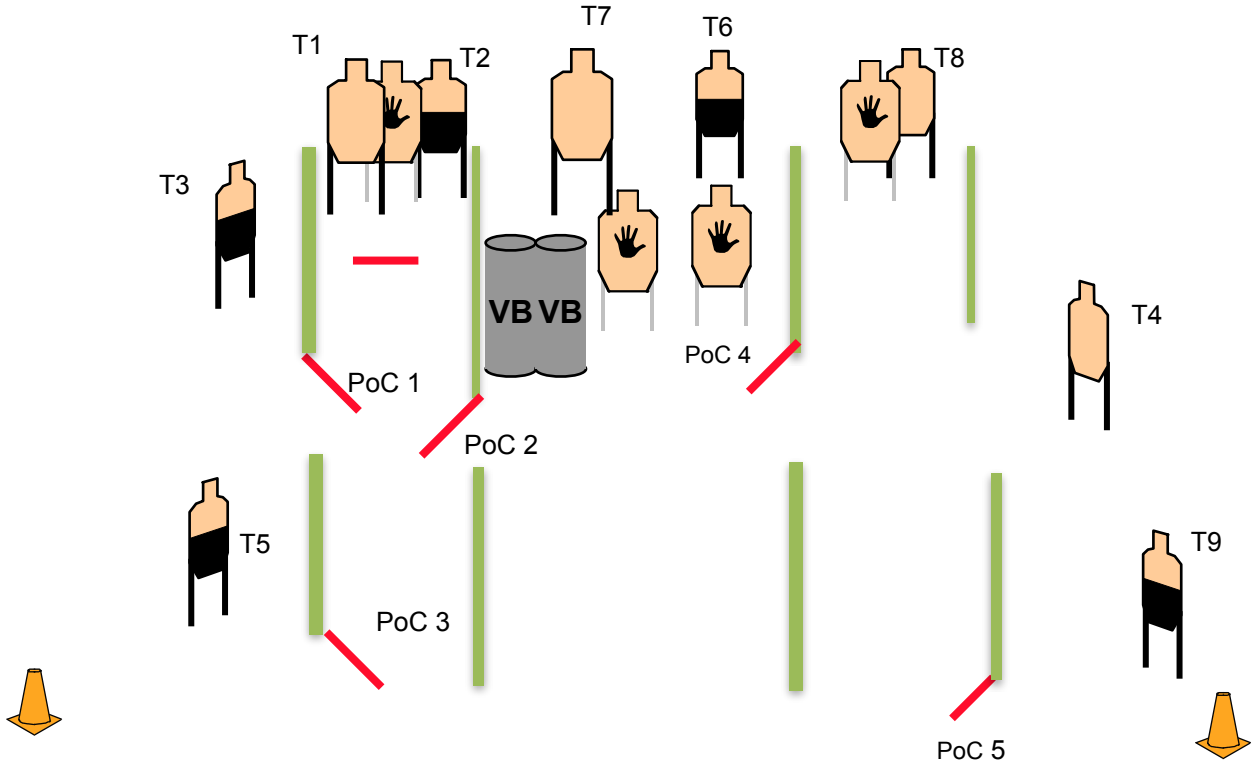


Al Centro Commerciale banda di Bad Boys combina di tutto. Per uscire devi difenderti.

START POSITION: Fronte T1 e T2, arma COLPO CAMERATO, altri caricatori secondo Division in cintura.
PCC: Hip Level colpo camerato sicura inserita.
PROCEDURE: Ingaggiare T1 e T2. Proseguire rispettando i PoC. T6 e T7 sono in The Open. Tutti i Bersagli in priorità con 2 colpi minimi.

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 9 Threat, 4 No Threat
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 5 - 13 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.





BEAT the BEAT
Caelum in animum
Sensu figit ille non e vitium

Stage n°

“Casa dolce Casa”

course designer: Interforze Milano Guido Visconti di Modrone



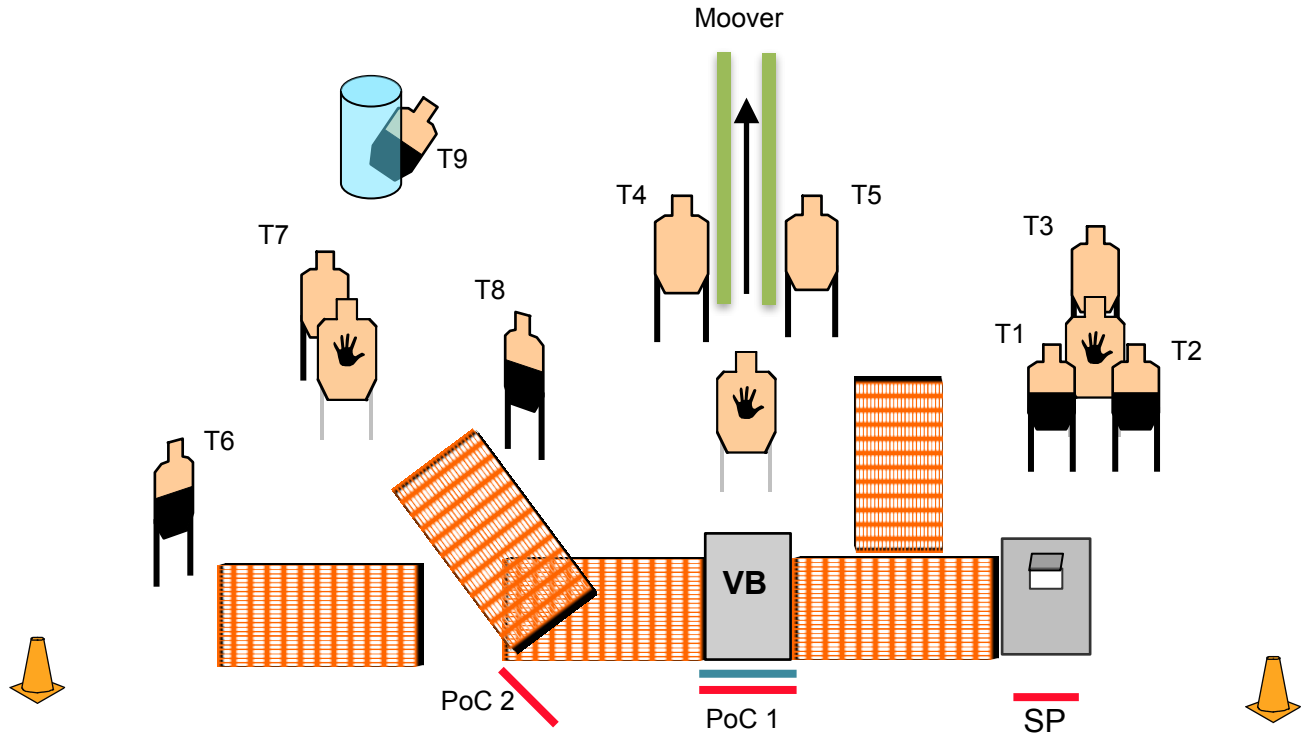
Senti rumori in giardino, guardi dalla finestra e scopri che vogliono rapinarti. Ti difendi e li neutralizzi.

START POSITION: Fronte Finestra, arma COLPO CAMERATO, altri caricatori secondo Division in cintura.
PCC: Hip Level colpo camerato, sicura inserita.

PROCEDURE: Ingaggiare T1,T2 e T3 dalla finestra, abbattere la Visual Barrier che attiva mouver a scomparsa. Proseguire rispettando i PoC. T7, T8, T9 In The Open. Tutti i Bersagli in priorità con 2 colpi minimi.

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 9 Threat, 3 No Threat
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 5 - 13 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.





BEAT the BEAT
 Beatiar o rapino
 Sannfigg il nup e vittimo

Stage n°

“Passeggiata dopo Cena”

course designer: Interforze Milano Guido Visconti di Modrone



Una calda serata invita ad una passeggiata ma nel vicolo di casa succede di tutto. Ti difendi per salvarti.

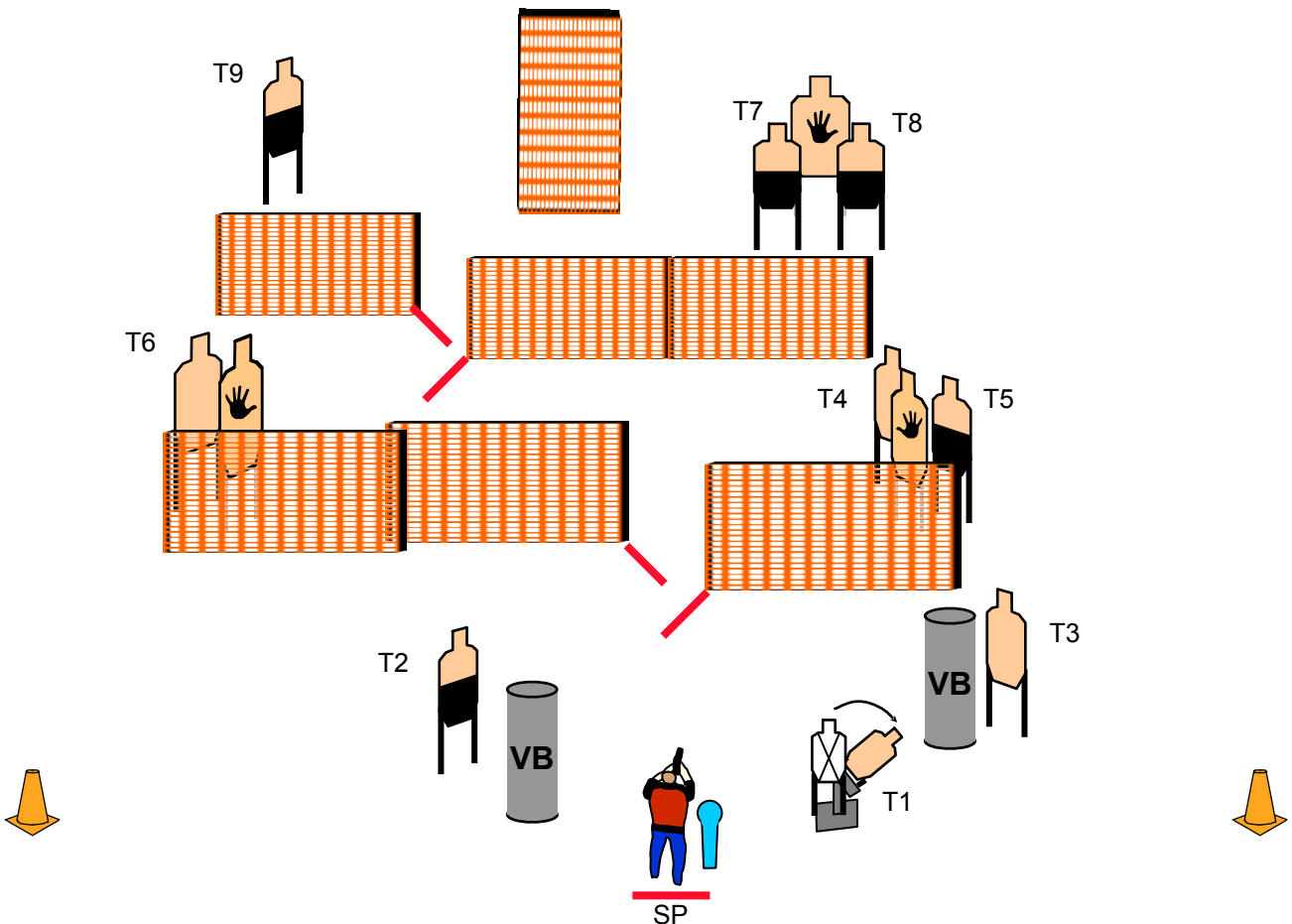
START POSITION: Relax fronte Parapalle di fondo, arma COLPO CAMERATO, altri caricatori secondo Division in cintura.

PCC Hip Level colpo camerato sicura inserita rivolti verso il Parapalle di fondo.

PROCEDURE: in The Open abbattere con un calcio il Pepper che attiva T1 scomparsa e Ingaggiare T1 e T2. Proseguire rispettando i PoC. Tutti i Bersagli in priorità con 2 colpi minimi.

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 9 Threat, 3 No Thread
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 5 - 11 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.





BEAT the BEAT
Caelian in campo
Sannfigg il suo e vittoria

Stage n°
“Un Cantiere Animato”
course designer: Interforze Milano Guido Visconti di Modrone



Sopraluogo al cantiere fuori orario e scopri che è diventato base di una gang che se la prende conte. Ti difendi.

START POSITION: Relax, fronte parapalle di fondo, corda attivatore orso tenuta nella mano debole, arma COLPO CAMERATO, altri caricatori secondo Division in cintura.
PCC: parallela al terreno tenuta con la mano forte e braccio disteso come mostrato, colpo camerato sicura inserita, corda attivatore tenuta con la mano debole

PROCEDURE: tirare la corda attivatore dell'orso T1 da Ingaggiare con T2 in the Open. Proseguire rispettando i PoC. Nella transizione da PoC 3 a PoC 5 il fornello attiva T6 che con T7 sono In The Open. Tutti i Bersagli in priorità con 2 colpi minimi.

STRING: 1
SCORING: 18 shot UNLIMITED
TARGETS: 9 Threat, 4 No Thread
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible, Last Shot
RULES: Rulebook 2024
VEST: Required
Distance: 4- 13 Yard

NB: vale la regola dei 180 gradi in orizzontale ed altezza del parapalle in elevazione.

