



**BEAT the BEAT**  
Caelum in manu  
Sannipio il mare e vitium

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



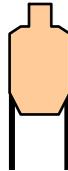
**START CONDITION:** In SP Surrender, pollici che toccano le cuffie o le orecchie per chi utilizza tappi auricolari, arma carica in fondina con 3 colpi totali, caricatori secondo Division in cintura.

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**  
Caccia in campo  
Sconfiggi il tuo avversario

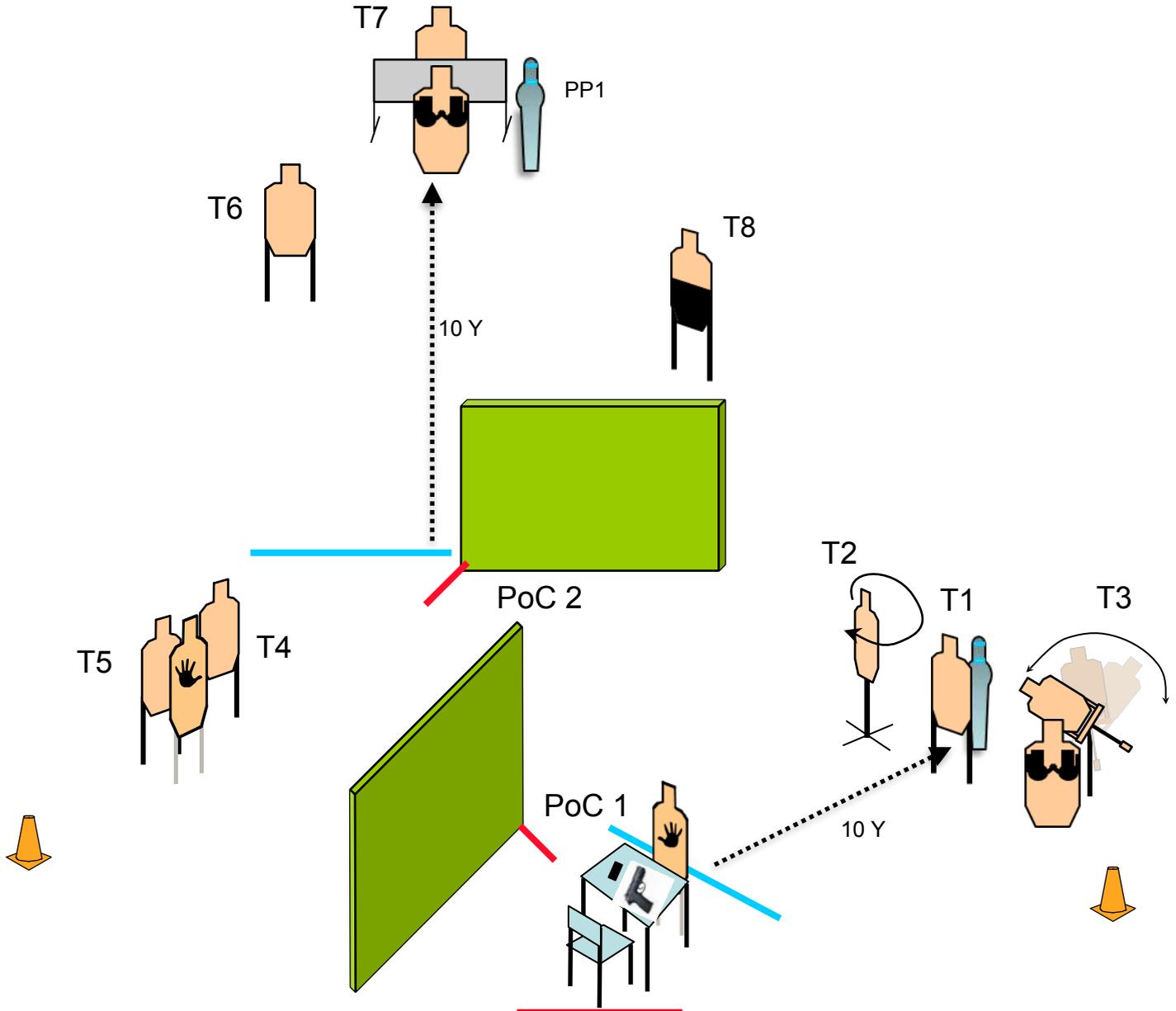
**Stage n°**  
**“Aperitivo al Bar”**  
course designer: Interforze Milano Guido  
Visconti di Modrone



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



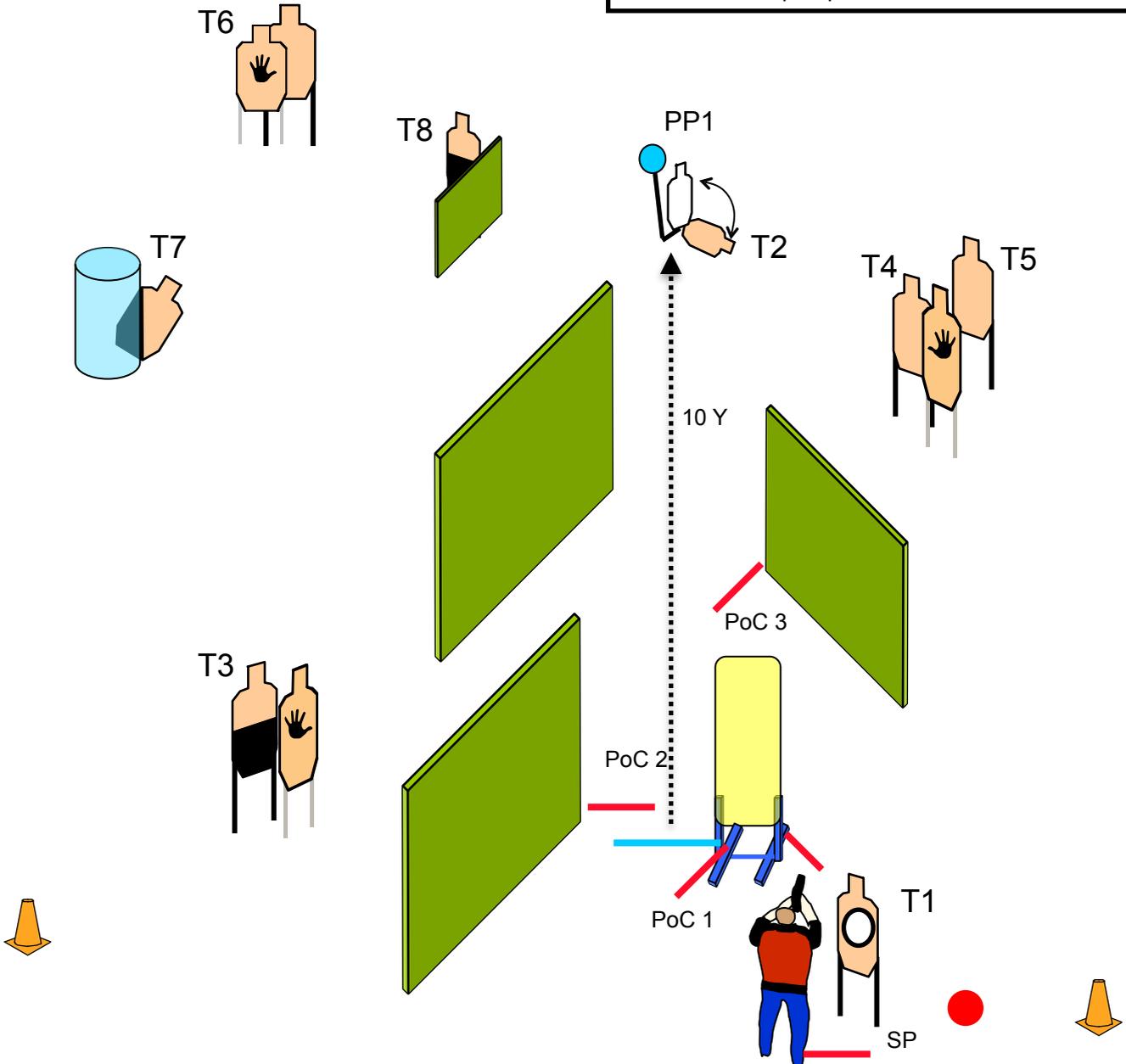
Entri nel mercato e ti trovi coinvolto in una rapina altamente aggressiva. Reagisci e neutralizzi il pericolo.

**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 male e 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.

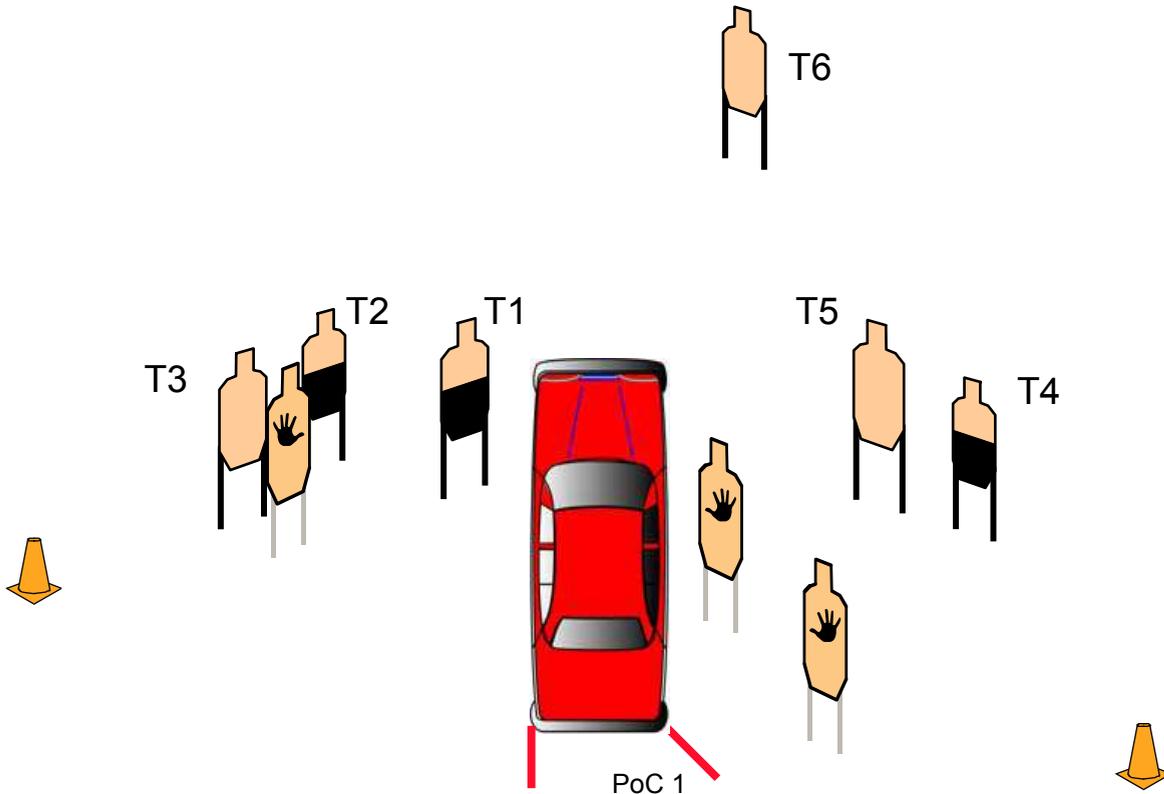
**START POSITION:** Seduto mani sul volante, portiera chiusa arma con 6 colpi, COLPO NON CAMERATO sul sedile, altri caricatori secondo Division nel baule posteriore dell'autovettura.

**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**  
 Beat the beat  
 Sconfiggi il tuo nemico

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



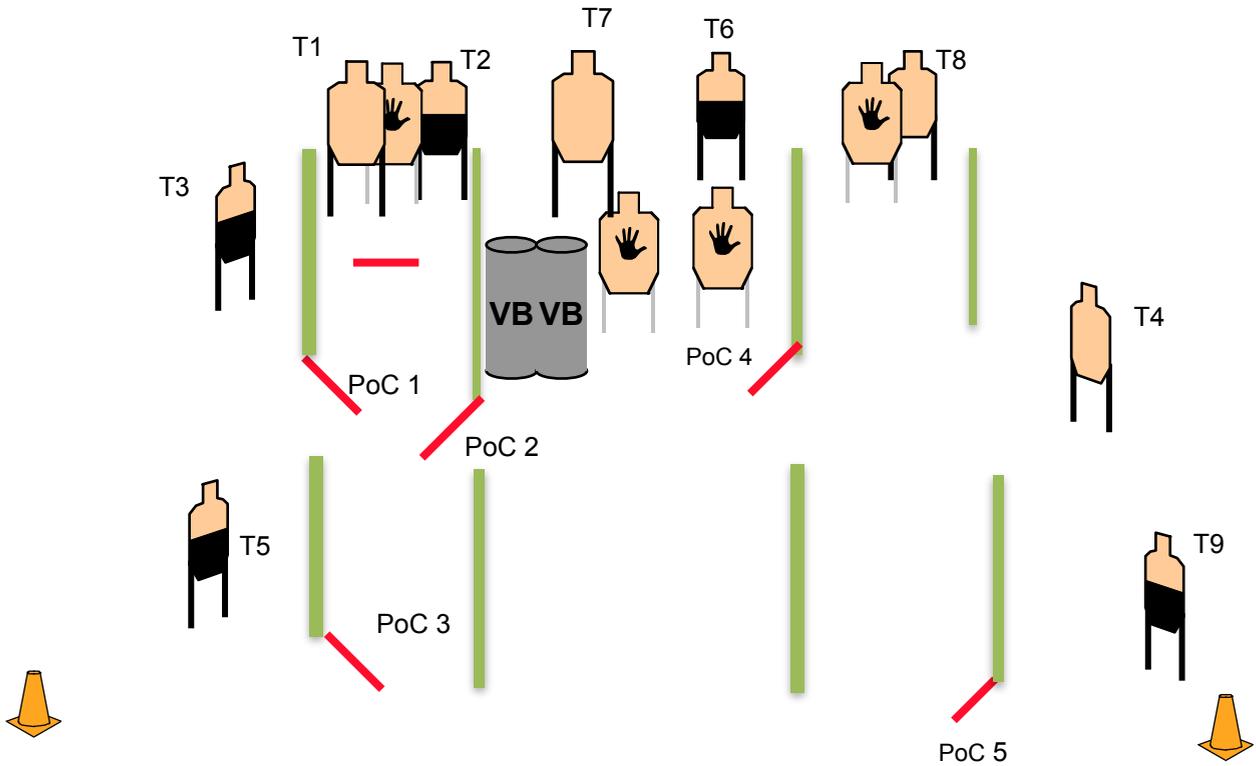
Al Centro Commerciale banda di Bad Boys combina di tutto. Per uscire devi difenderti.

**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**  
Caelian in campo  
Sconfitto il suo e vittoria

# Stage n°

## “Casa dolce Casa”

course designer: Interforze Milano Guido Visconti di Modrone



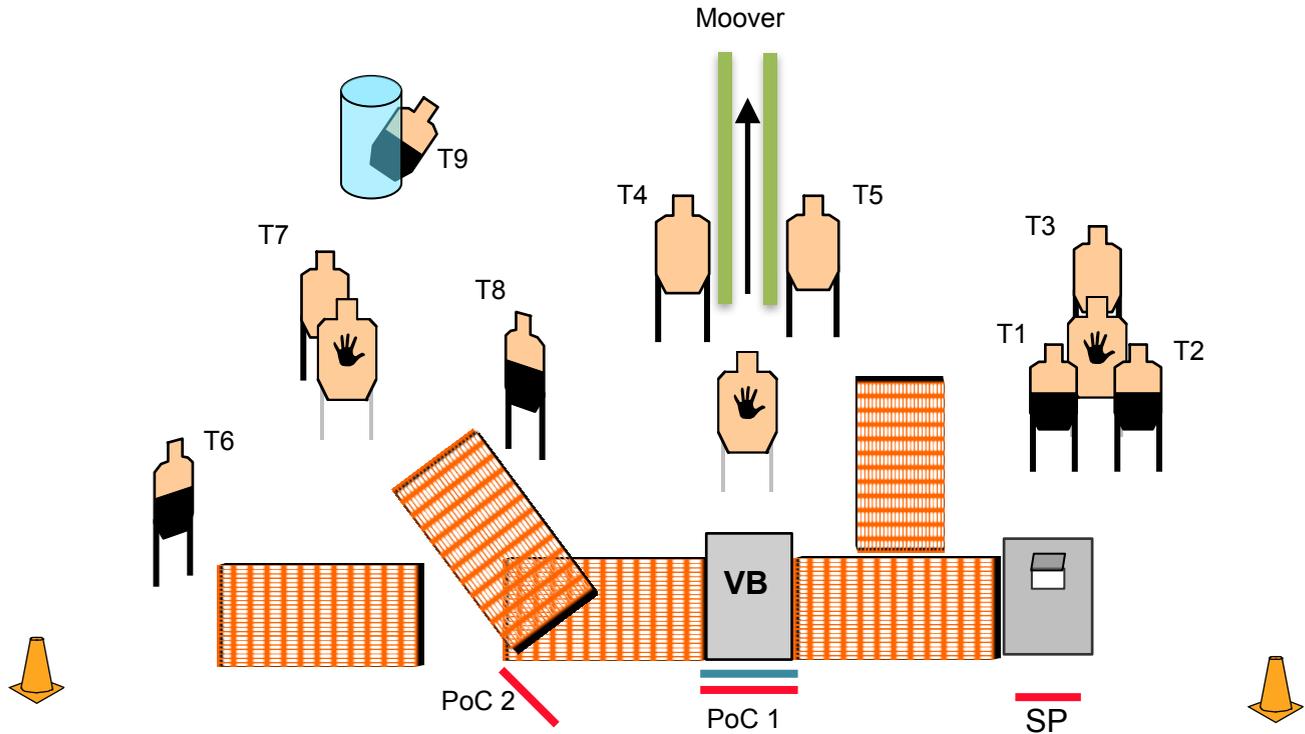
Senti rumori in giardino, guardi dalla finestra e scopri che vogliono rapinarti. Ti difendi e li neutralizzi.

**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**  
Beating the odds  
Beating the odds & winning

# 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.

