

"STAGE 1"

Designer :
Scalone Nicola

START POSITION:

Tiratore in SP talloni che toccano i segni. Arma in fondina, Colpo camerato caricatori massima capacita' secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

STRINGS:

1

SCORING:

17 rounds min, Unlimited

TARGETS:

8 Threat, 4 Non-threat, 1 steel

SCORED HITS:

Best 2 per target

START-STOP:

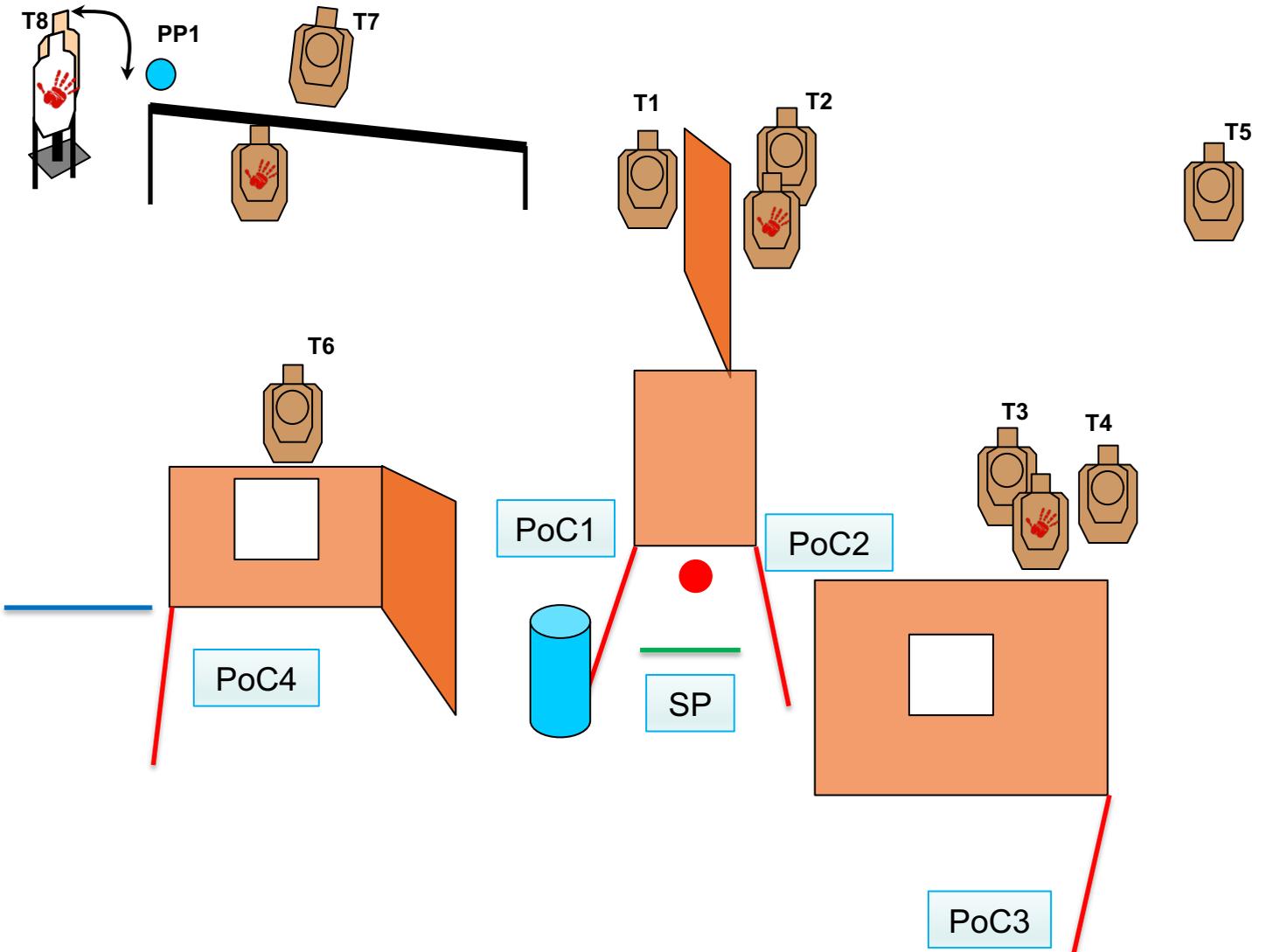
Audible - Last shot

CONCEALMENT:

Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T8 utilizzando le coperture dove disponibili. PP1 puo' essere ingaggiato solo da PoC4



BALLISTIC

A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 2"

Designer :

Scalone Nicola



START POSITION:

Tiratore in SP (a piacere tra le tre) punte dei piedi che che toccano i segni. Arma in fondina, Colpo camerato caricatori massima capacita' secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

STRINGS:

1

SCORING:

18 rounds min, Unlimited

TARGETS:

9 Threat, 4 Non-threat, 0 steel

SCORED HITS:

Best 2 per target

START-STOP:

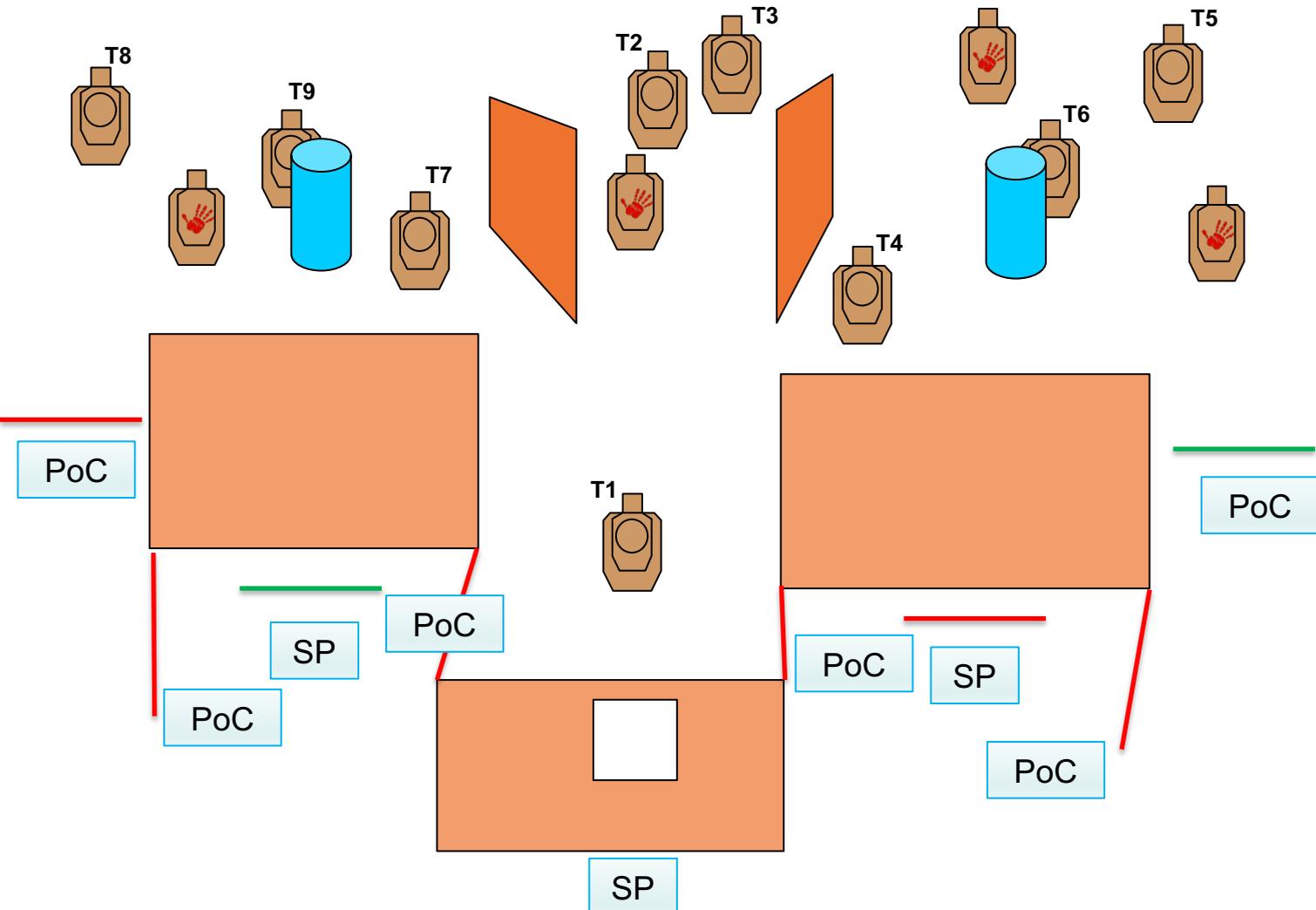
Audible - Last shot

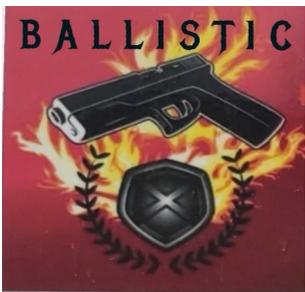
CONCEALMENT:

Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T9 utilizzando le coperture dove disponibili.





A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 3"

Designer :
Scalone Nicola



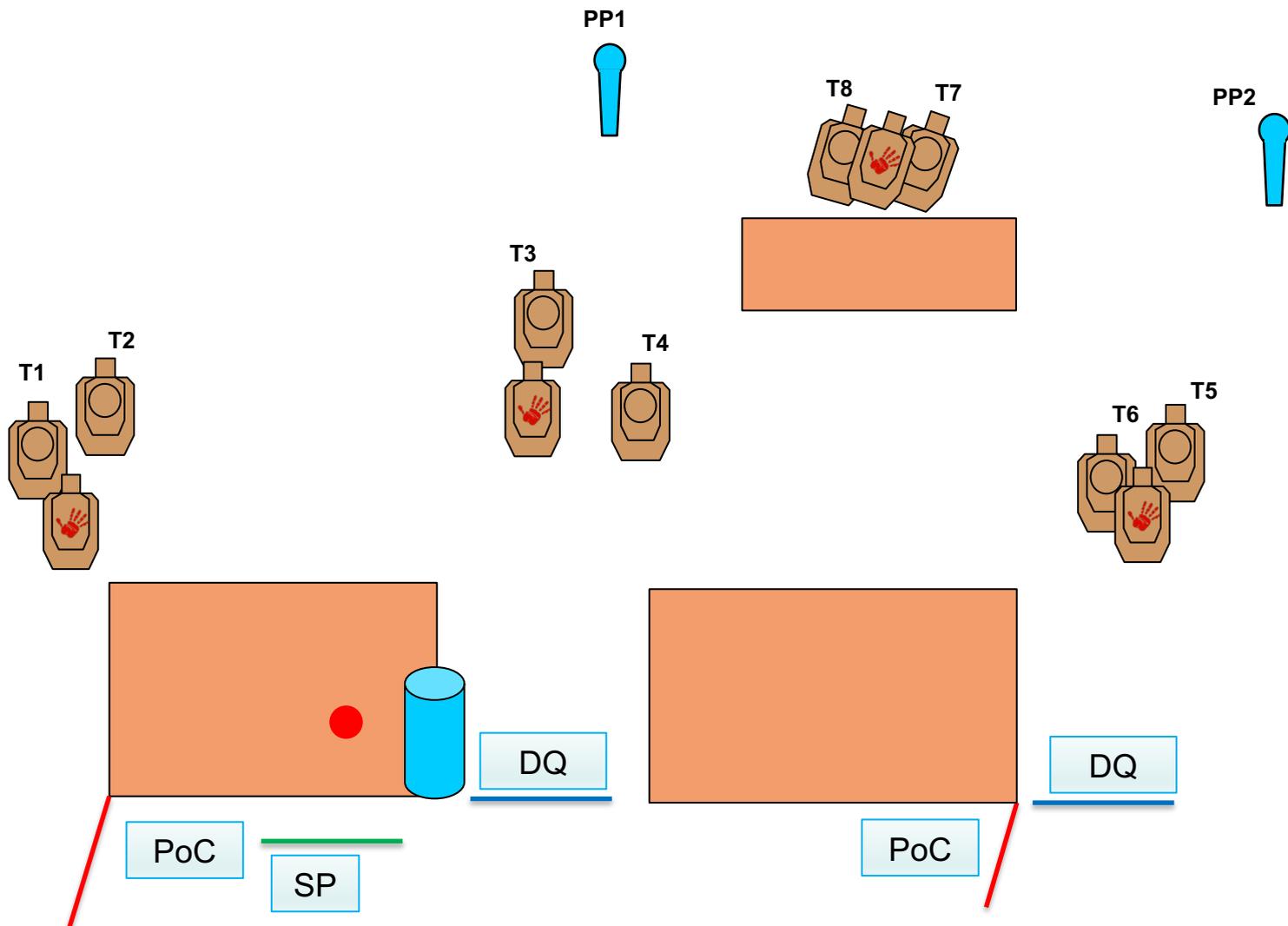
START POSITION:

Tiratore in SP talloni che toccano i segni. Arma in fondina, Colpo camerato caricatori massima capacita' secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

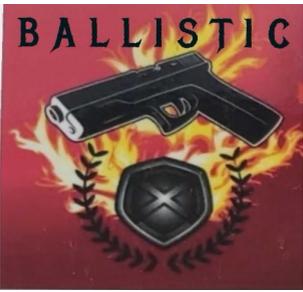
STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T8 utilizzando le coperture dove disponibili. Ingaggiare i ferri oltre la linea di sicurezza comportera' DQ.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8 Threat, 4 Non-threat, 2 steel
SCORED HITS: Best 2 per target

START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule



BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 4"

Designer :
Scalone Nicola



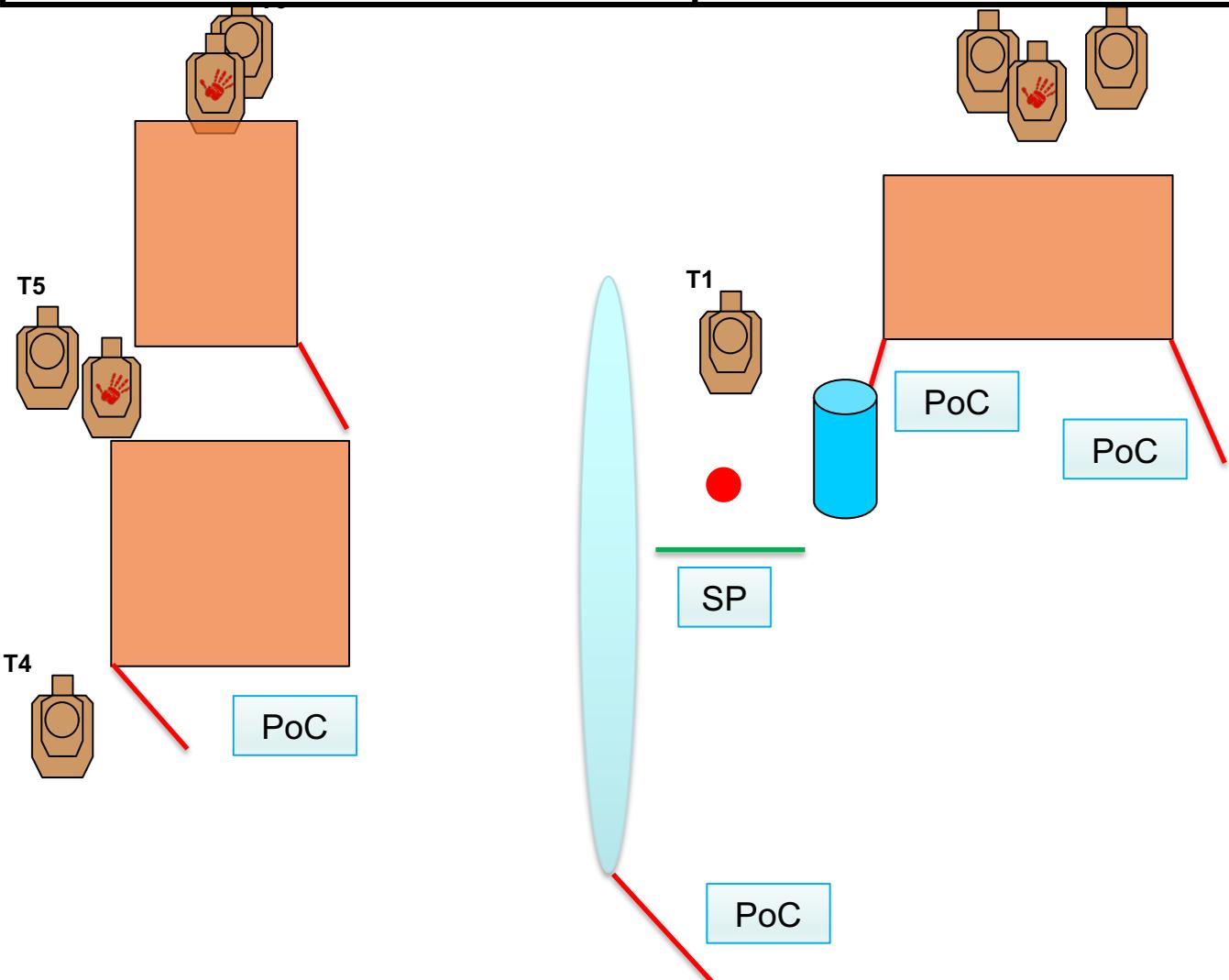
START POSITION:

Tiratore in SP, mani in alto, punte dei piedi che toccano i segni. Arma in fondina, Colpo camerato caricatori massima capacita' secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

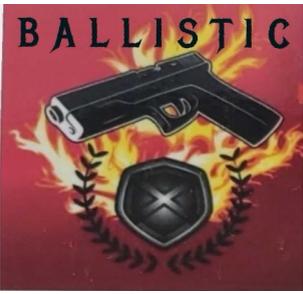
STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T6 utilizzando le coperture dove disponibili. Tutti i target devono essere ingaggiati con minimo due colpi al box basso e un colpo al box alto. (l'ordine di ingaggio e' indifferente)

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 6 Threat, 3 Non-threat, 0 steel
SCORED HITS: Best 3 per target

START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule



BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 5"

Designer :
Scalone Nicola



START POSITION:

Tiratore in SP Seduto, mani sulle ginocchia. Arma e un caricatore sul tavolo nei rispettivi riquadri. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacita' secondo divisione. Pcc stessa condizione sul tavolo

STRINGS:

1

SCORING:

18 rounds min, Unlimited

TARGETS:

9 Threat, 4 Non-threat, 0 steel

SCORED HITS:

Best 2 per target

START-STOP:

Audible - Last shot

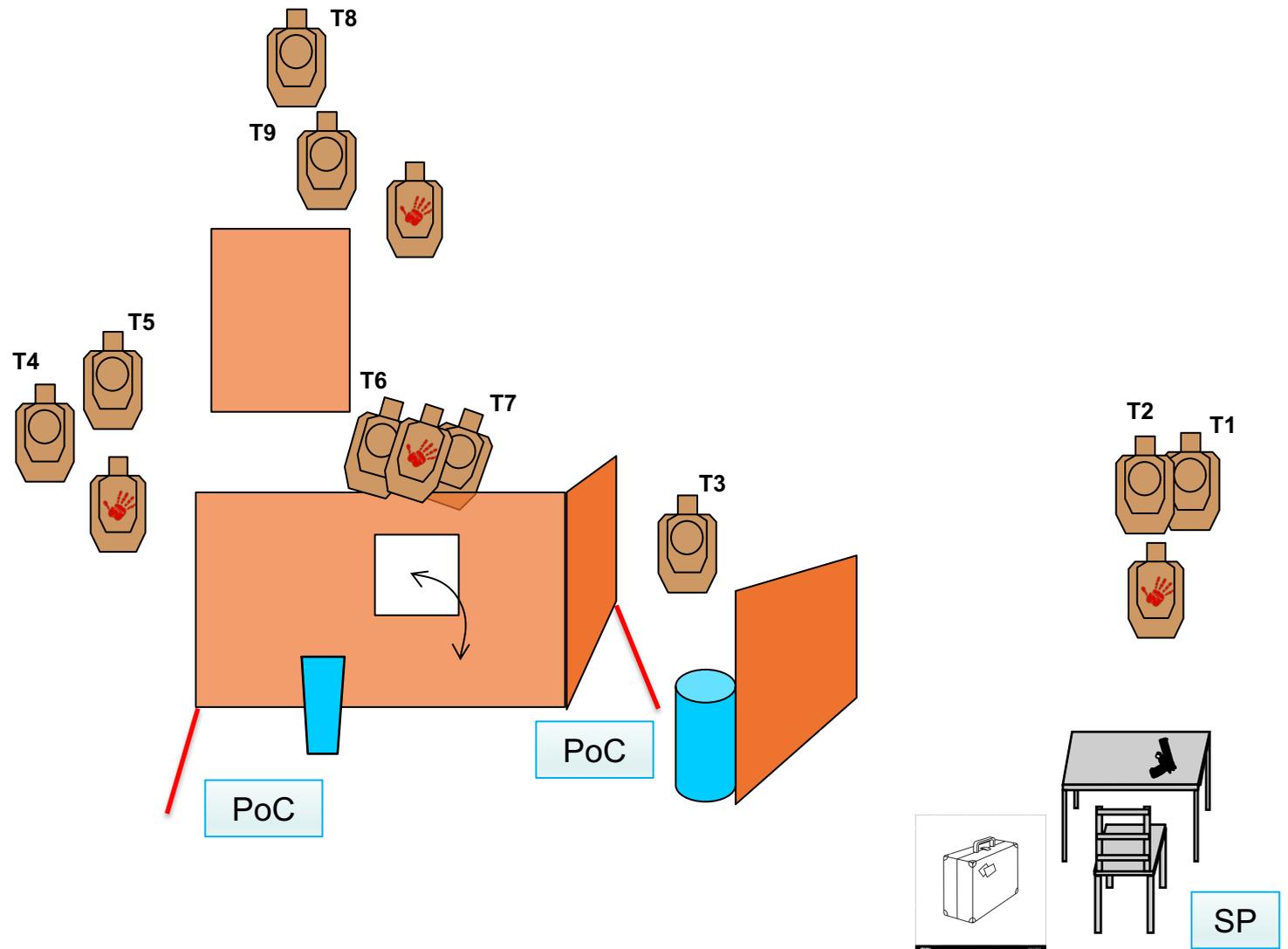
CONCEALMENT:

Required

MUZZLE SAFE PLANE:

180 degree rule

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T9 utilizzando le coperture dove disponibili. T3 e' all'aperto. La finestra si apre solo posizionando la valigetta nell'aposto scomarto.



BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 6"

Designer :
Scalone Nicola



START POSITION:

Tiratore in SP punte dei piedi che toccano i segni.
Arma in fondina, Colpo camerato caricatori massima capacita' secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

STRINGS:

1

SCORING:

17 rounds min, Unlimited

TARGETS:

8 Threat, 4 Non-threat, 1 steel

SCORED HITS:

Best 2 per target

START-STOP:

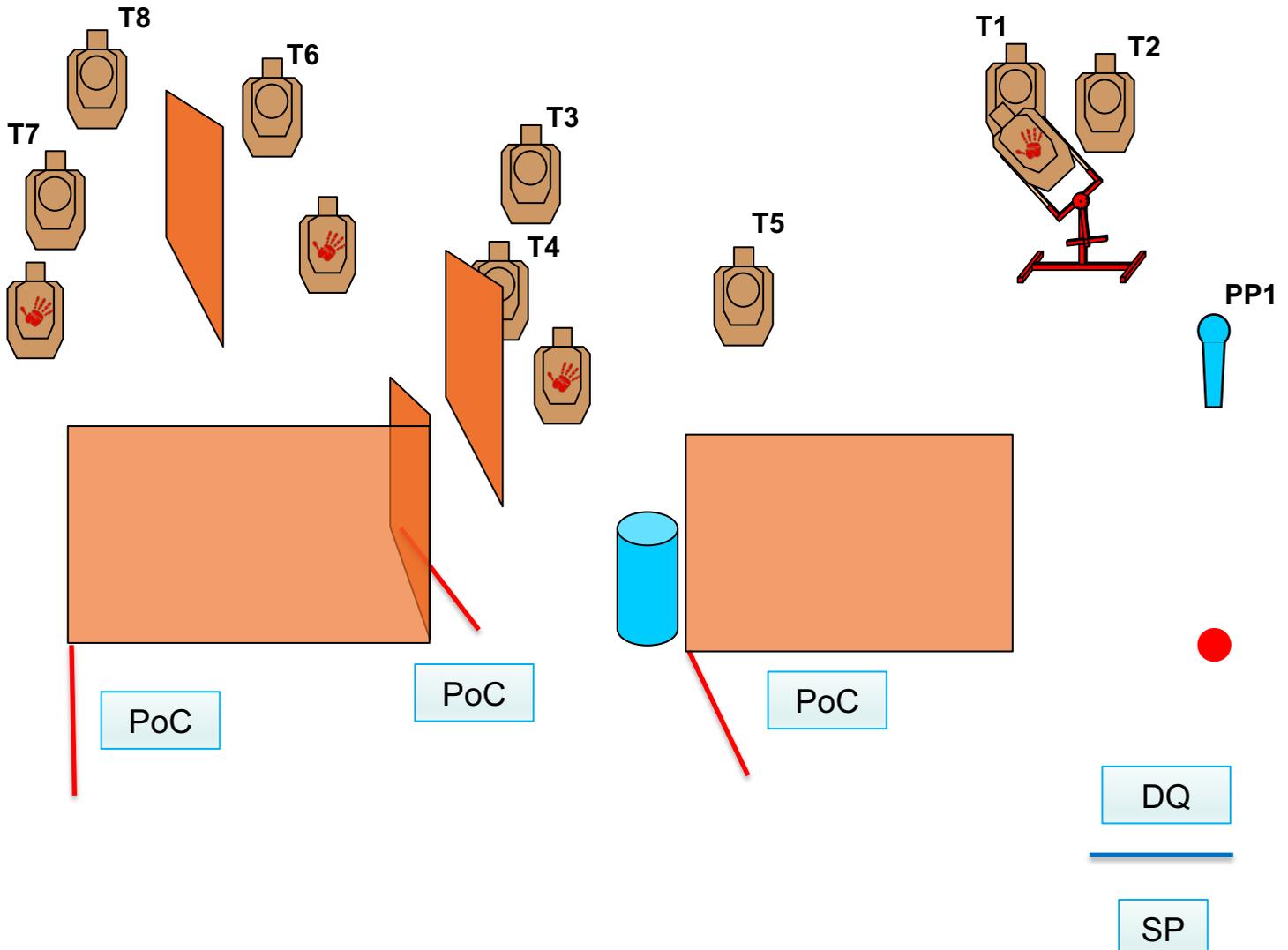
Audible - Last shot

CONCEALMENT:

Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T8 utilizzando le coperture dove disponibili. T5 e' all'aperto. Ingaggiare il ferro oltre la linea di sicurezza comportera' DQ.



BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

"Warm - Up"

Designer :
Scalone Nicola



Limited

START POSITION:

Tiratore in SP, punte dei piedi che toccano ii segni.
Arma con caricatore inserito con 5 colpi, colpo non
camerato. Gli altri caricatori massima capacita'
secondo divisione. Pcc volava in direzione del
segno rosso

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico
ingaggiare il target T1 con una sola mano, con due
colpi al box grande e uno al box piccolo,
successivamente ingaggiare T1 con l'altra mano,
con due colpi al box grande e uno al box piccolo.
Nb. La sequenza dei tre colpi (Box grande / Box
piccolo) e' libera.

STRINGS:

1

SCORING:

6 rounds, Limited

TARGETS:

1 Threat, 0 Non-threat, 0 steel

SCORED HITS:

Best 6 per target

START-STOP:

Audible - Last shot

CONCEALMENT:

No Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

T1



SP

BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

"Riffa Game"

Designer :
Scalone Nicola



Limited

START POSITION:

Tiratore in SP, punte dei piedi che toccano i segni.
Arma con caricatore inserito con 5 colpi, colpo non camerato.

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico estrarre, caricare e ingaggiare un solo ferro a piacere. Se il colore del ferro abbattuto sarà uguale al colore estratto vincerai un premio.

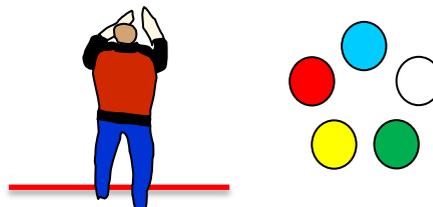
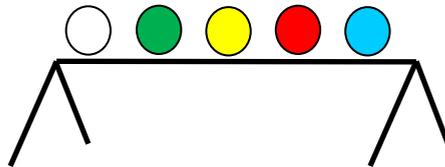
STRINGS: 1
SCORING: 5 rounds, Limited

Puoi abbattere un solo ferro, se ne abbatti più di uno verrai squalificato.

Se bari verrai sbeffeggiato.

Se con 5 colpi non riesci ad abbattere nessun piatto avrai un premio di consolazione che consiste in una pacca sulla spalla o un abbraccio.

NON è uno stage IDPA, **NON** fa punteggio



SP