

BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

**"Warm - Up"
Come vuoi fai**

Designer :
Scalone Nicola



Limited

START POSITION:

Tiratore in SP, punte dei piedi che toccano ii segni.

STRINGS: 1

SCORING: 5 rounds, Limited

TARGETS: 1 **START-STOP:**

CONCEALMENT: No Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

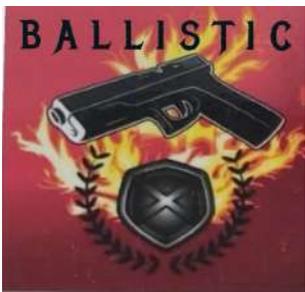
Questo stage e' facoltativo, e' fuori classifica, e puo' essere effettuato sotto la supervisione di un SO anche prima dell'inizio della gara. Puo' essere fatto solo una volta !!

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare il target T1 con 5 colpi in maniera del tutto libera. Max 20 sec.

T1



SP



A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 1" girati e spara

Designer :
Scalone Nicola



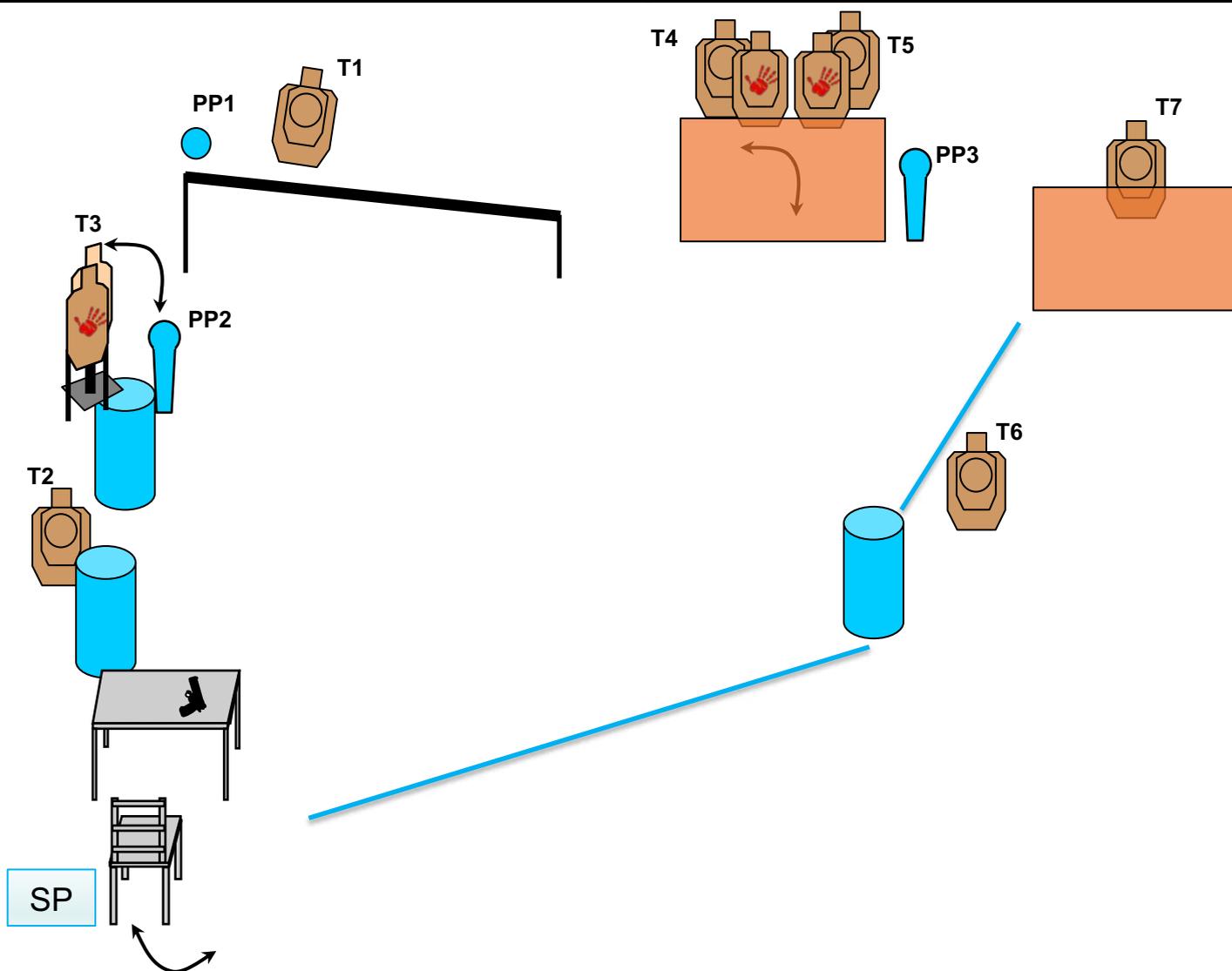
START POSITION:

Tiratore in SP, seduto di spalle al parapalle centrale mani sui braccioli, arma sul tavolo con caricatore inserito colpo non camerato. Pcc stessa condizione.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare PP1 e T1 da seduto, gli altri target dove visibili. PP2 attiva T3, PP3 scopre T4 e T5. T7 deve essere ingaggiato con un colpo al box alto e due al box basso (la sequenza e' indifferente)

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 7 Threat, 3 Non-threat, 3 steel
SCORED HITS: Best 2 per target T7 Best 2 Body & 1 Head

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



BALLISTIC

A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 2"

La vendetta del Target

Designer :

Scalone Nicola



START POSITION:

Tiratore in SP braccia conserte sul bordo della finestra (come se affacciato). 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:

8 Threat, 4 Non-threat, 1

target attivatore

SCORED HITS:

Best 2 per target

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T9 utilizzando le coperture dove disponibili, T8 attiva T9 che uscendo.... Si difende

START-STOP:

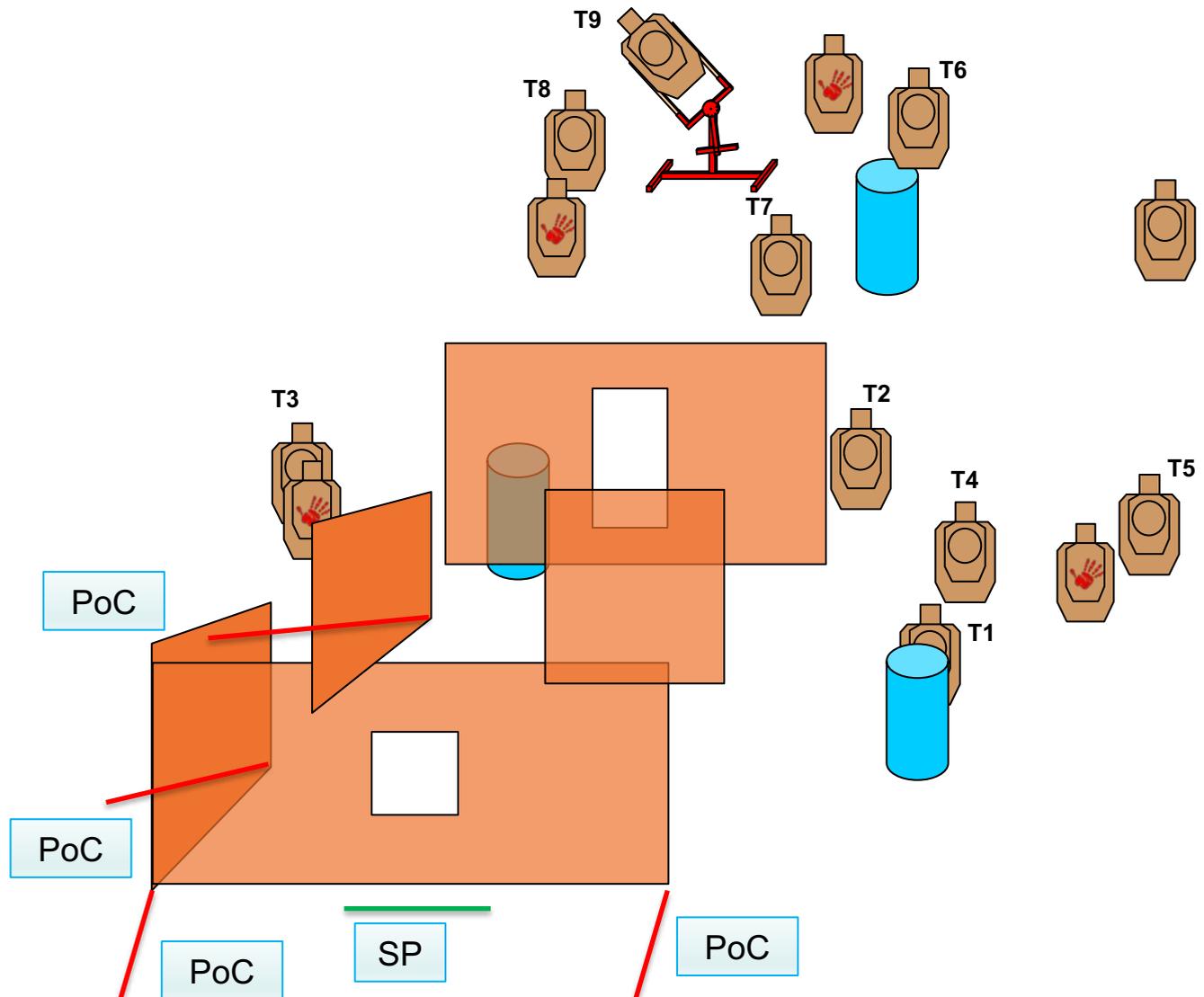
Audible - Last shot

CONCEALMENT:

Required

MUZZLE SAFE PLANE:

180 degree rule



BALLISTIC

A.S.D. Ballistic Poligono



"STAGE 3"

Buttati a terra

Designer :

Scalone Nicola

START POSITION:

Tiratore in SP mani 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,

1 target attivatore

SCORED HITS: Best 2 per target

1

17 rounds min, Unlimited

8 Threat, 4 Non-threat, 1 steel,

Best 2 per target

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T8 utilizzando le coperture dove disponibili. T7, PP1 e T8 devono essere ingaggiati con almeno un ginocchio per terra. PP1 apre la botola di T8.

START-STOP: Audible - Last shot

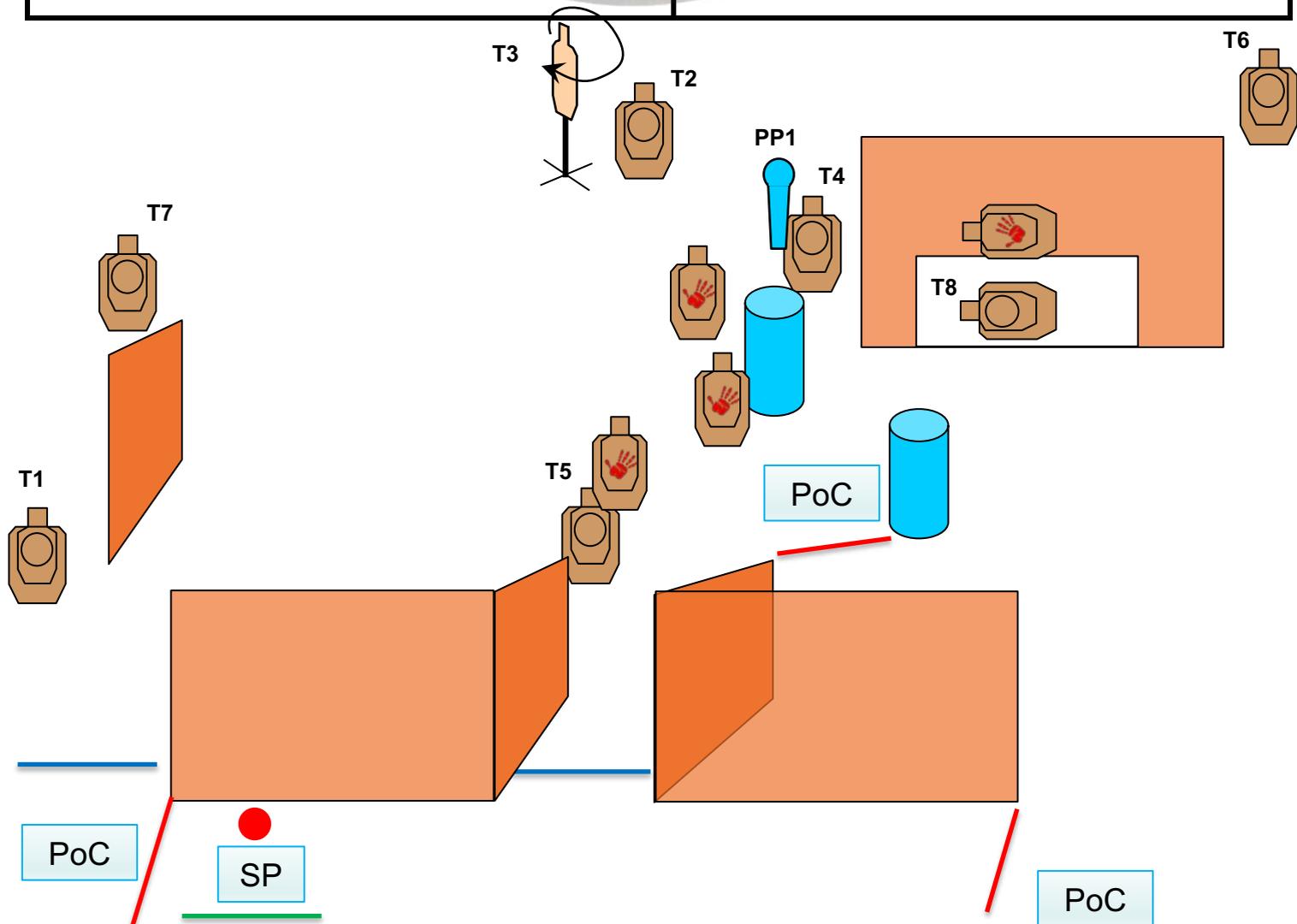
CONCEALMENT: Required

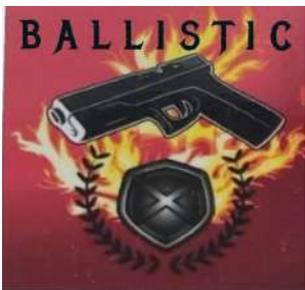
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

Audible - Last shot

Required

180 degree rule





"STAGE 4"

Scappa !

Designer :

Scalone Nicola



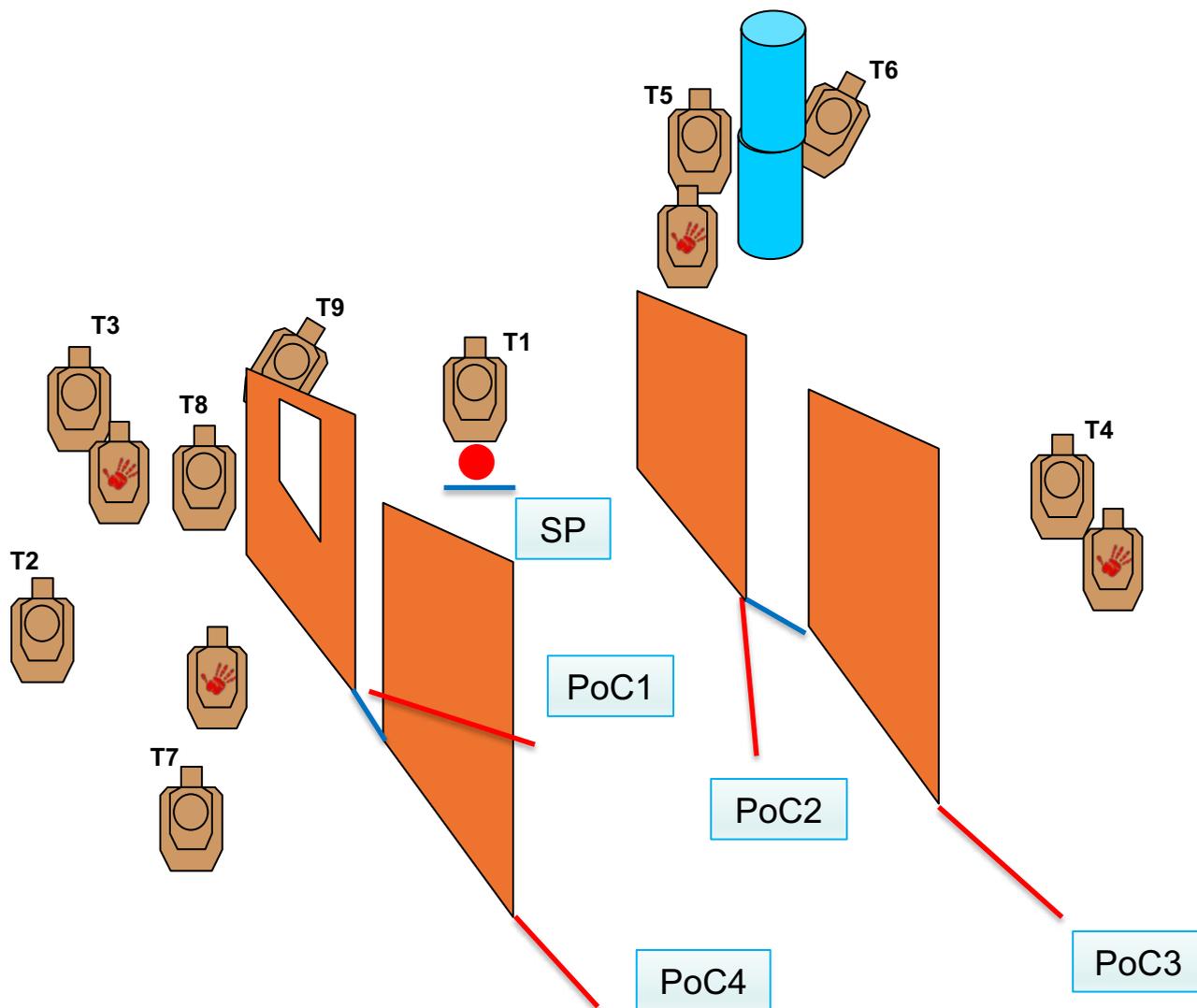
START POSITION:

Tiratore in SP talloni che toccano i segni, di schiena al parapalle centrale. 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 in ritenzione e i restanti target utilizzando le coperture dove disponibili. T4 attiva T5 e T8 attiva T9. (T5 & T9) non rimangono visibili.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 9 Threat, 4 Non-threat, 2 target attivatori
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 5"

eppur mi son scordato di te

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: 18 rounds min, Unlimited

TARGETS: 9 Threat, 4 Non-threat, 1

target attivatore

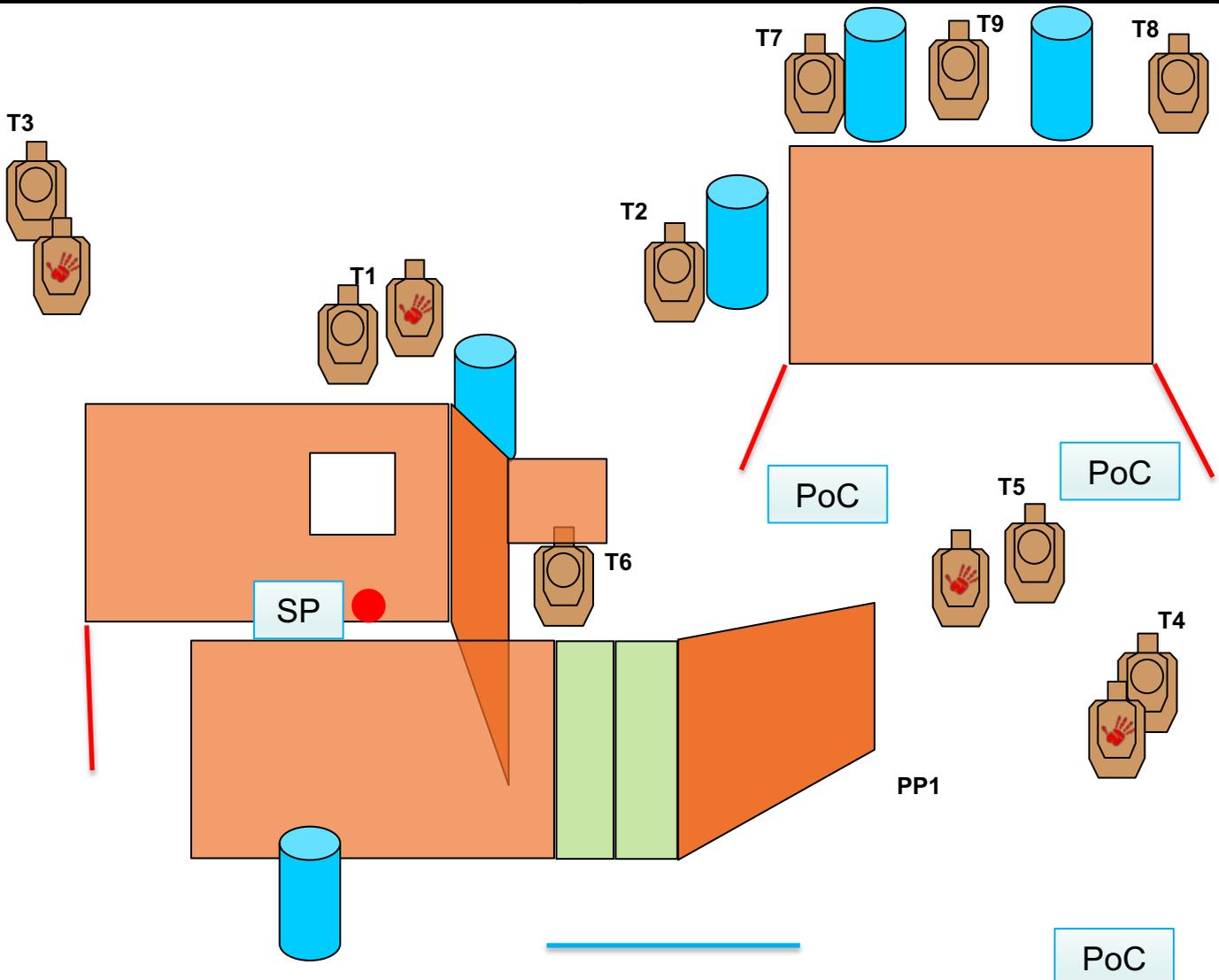
SCORED HITS: Best 2 per target

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i target da T1 a T8 utilizzando le coperture dove disponibili. T5 apre la porta. La porta puo' essere aperta anche azionando il cavo con il piede. T5 non puo' essere ingaggiato oltre la Linea blu di sicurezza.

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule



BALLISTIC



A.S.D. Ballistic Poligono

"Stage 6"

Un passo a destra e due a sinistra

Designer :
Scalone Nicola



START POSITION:

Tiratore in SP., Arma con caricatore inserito, colpo camerato. Caricatori massima capacita' secondo divisione. Pcc volava in direzione del segno rosso

STRINGS: 1

SCORING: 16 rounds, Unlimited

TARGETS: 8 Threat, 4 Non-threat, 2 steel

SCORED HITS: Best 2 per target

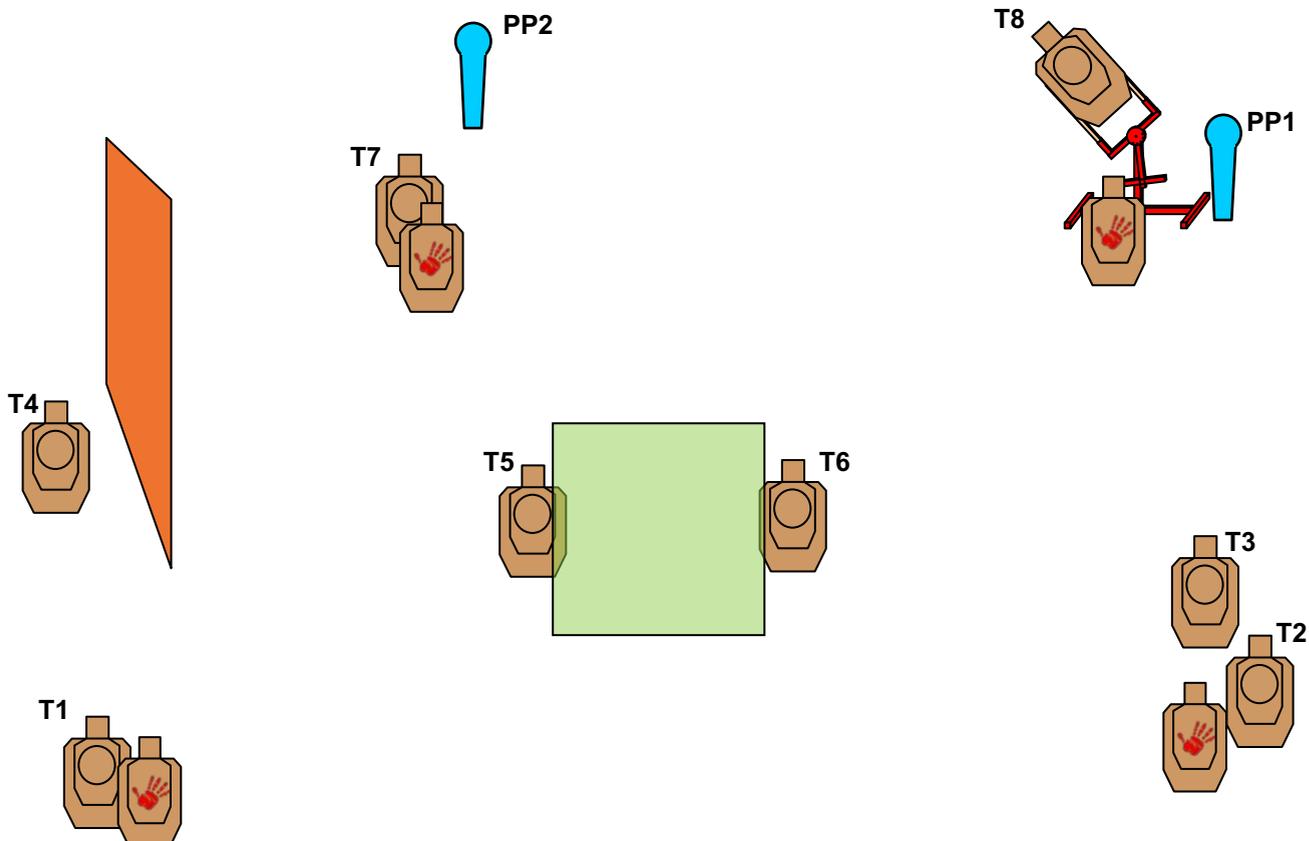
START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: No Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico

ingaggiare i target in prioritá con minimo due colpi.



SP

BALLISTIC

A.S.D. Ballistic Poligono

"STAGE 7"

tira il maniglione si apre il portellone

Designer :

Scalone Nicola



START POSITION:

Tiratore in SP posizione di relax talloni che toccano gli apposite segni. Arma carica in fondina colpo camerato. Gli altri caricatori in buffeteria alla massima capacita' secondo divisione. Pcc volato sul punto rosso.

STRINGS: 1

SCORING: 18 rounds min, Unlimited

TARGETS: 6 Threat, 2 Non-threat, 0 steel

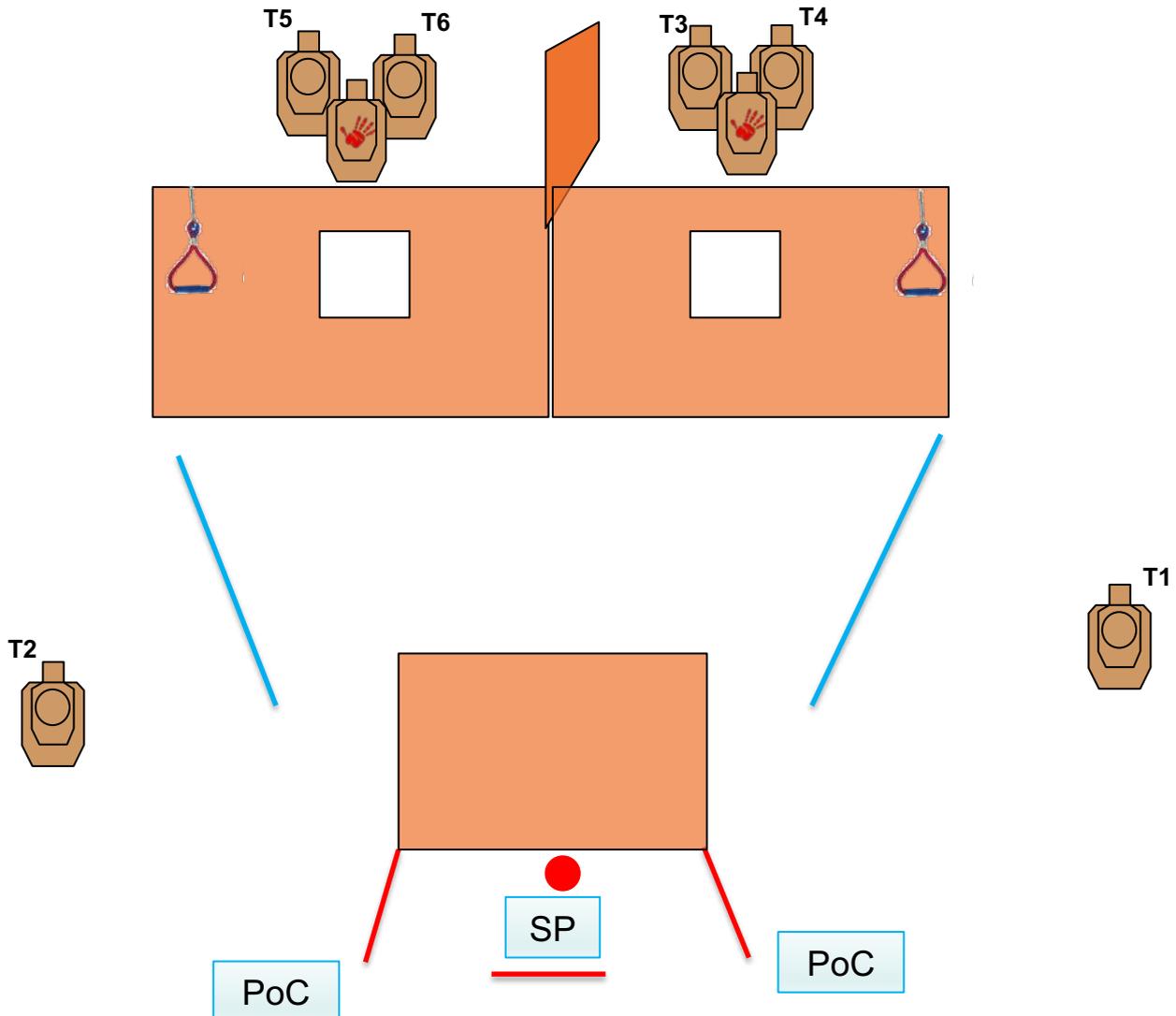
SCORED HITS: Best 2 body & 1 head

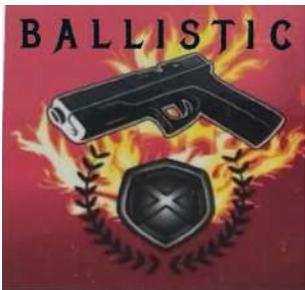
START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

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 uno al box alto. (sequenza indifferente). Le finestre si aprono tirando l'apposite maniglia





A.S.D. Ballistic Poligono

"Riffa Game"

Designer :
Scalone Nicola



Limited

START POSITION:

Tiratore in SP, punte dei piedi che toccano ii segni.
Fucile con un solo colpo

STRINGS: 1
SCORING: 1 rounds, Limited

Se colpisci il piattello vinci un premio !

Fucile e munizioni fornite gentilmente dagli sponsor.

STAGE PROCEDURE: dopo il segnale che dara' il tiratore colpire il piattello.....

NON e' uno stage IDPA, NON fa punteggio

Tra i vari premi ad estrazione, ci sara' anche un Popper realizzato da Salvatore Castellana. Il vincitore, nello spirito di fratellanza e amicizia come e' usanza nelle nostre gare, lo mettera' a disposizione della sua associazione / poligono.



SP

