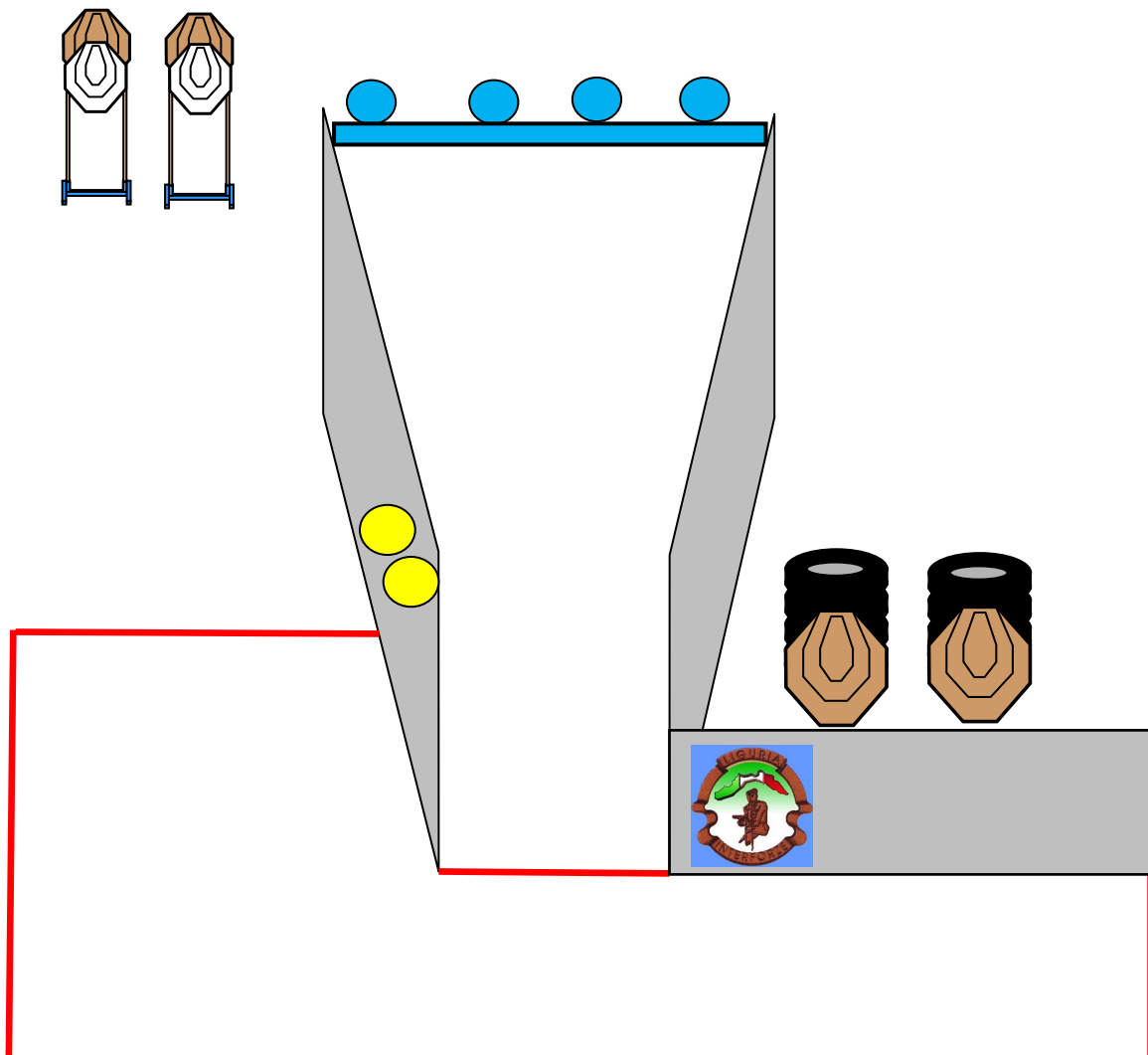


STAGE 1

START POSITION : palmi delle mani che toccano i segni, arma carica in fondina tutti i caricatori in buffetteria

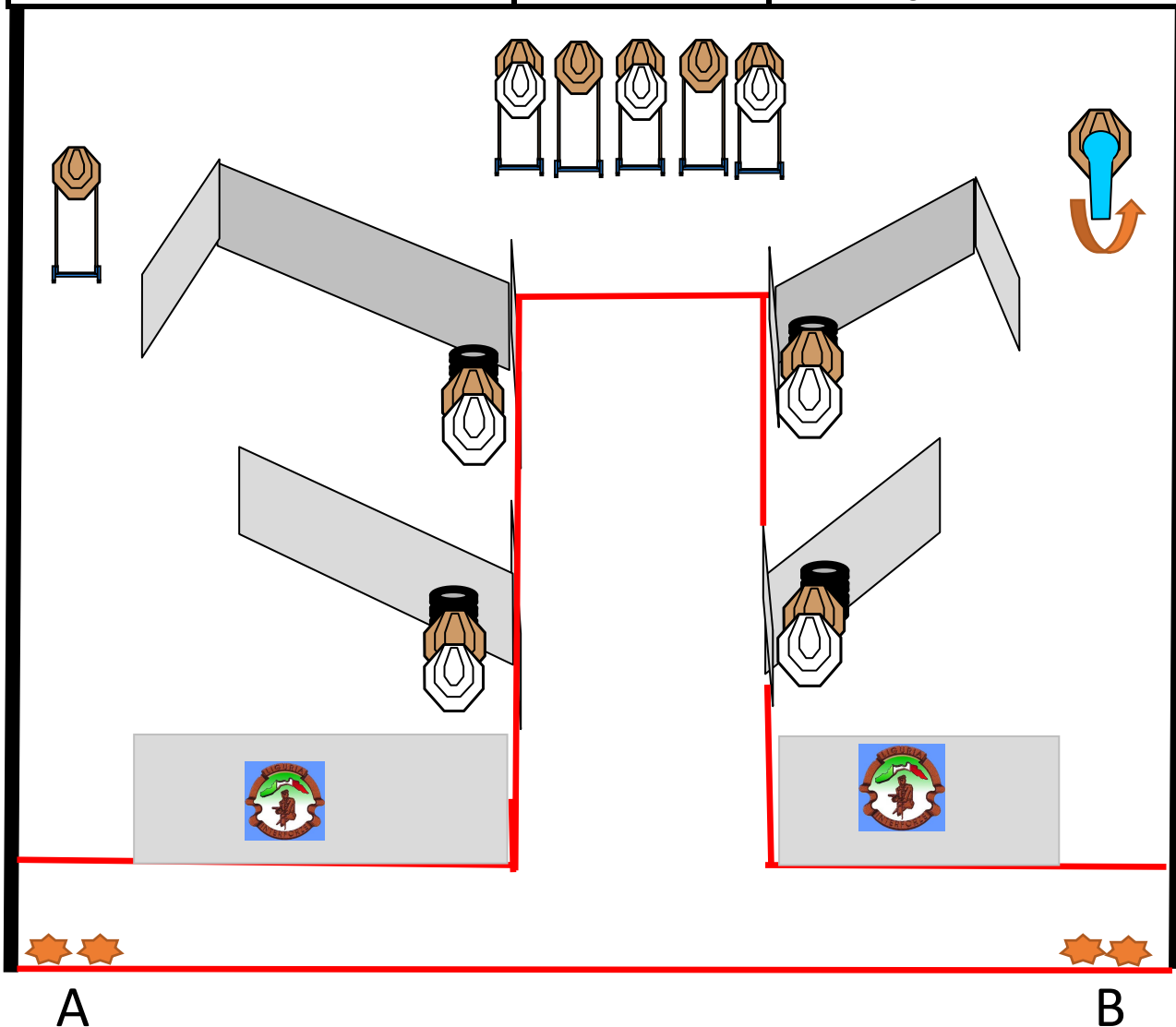
PROCEDURE	ESERCIZIO	short course
Il tiratore al via, rispettando le fault lines e gli angoli di sicurezza, 180° in orizzontale e parapalle in elevazione, ingaggia ANY ORDER FREE STYLE tutti i bersagli	CONTEGGIO	comstock
	BERSAGLI	4 targets -4 plates-2ns
	DISTANZE	7-15 mt
	PUNTI POSSIBILI	60
	COLPI MINIMI	12
	START & STOP	segnale acustico - ultimo colpo
	PENALITA'	Come da regolamento liguriainterforze
NB : Tutte le barriere sono HARD COVER		



STAGE 2

START POSITION :All'interno della shooting area, in A o in B, con le punte dei piedi che toccano gli appositi segni come mostrato dal RO, posizione SURRENDER, arma carica colpo NON camerato tutti i caricatori in buffetteria

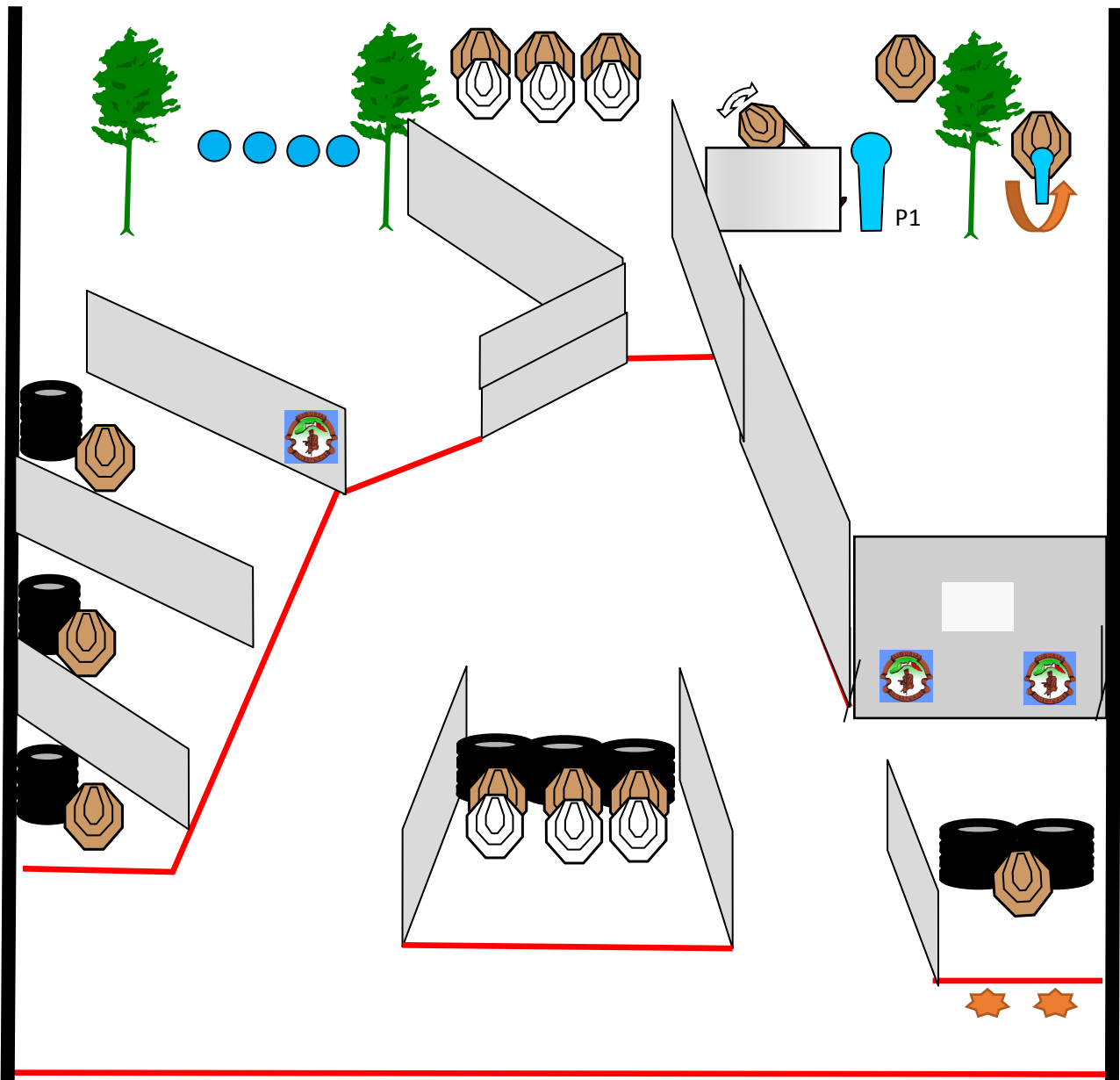
PROCEDURE	ESERCIZIO	medium course
Il tiratore al via, rispettando le fault lines e gli angoli di sicurezza, 180° in orizzontale e parapalle in elevazione, ingaggia ANY ORDER FREE STYLE tutti i bersagli .	CONTEGGIO	comstock
	BERSAGLI	11 targets - -7 ns
	DISTANZE	2 - 20 mt
	PUNTI POSSIBILI	1
	COLPI MINIMI	2
	START & STOP	segnale acustico - ultimo colpo
NB : Tutte le barriere sono HARD COVER	PENALITA'	Come da regolamento liguriainterforze



STAGE 3

START POSITION : In piedi, con punte dei piedi che toccano gli appositi segni, arma in fondina, caricatore inserito

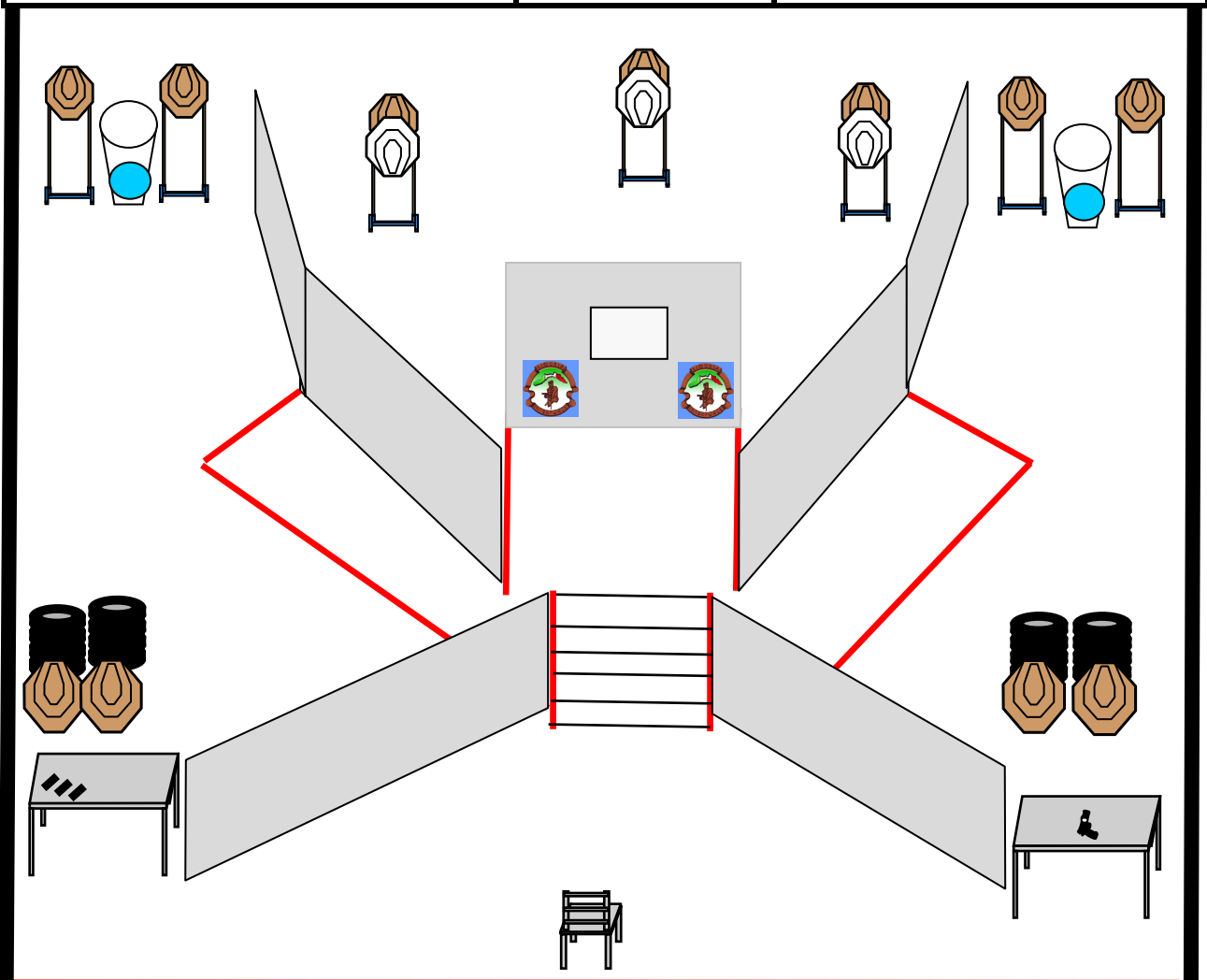
PROCEDURE	ESERCIZIO	long course
Al segnale acustico, ingaggiare i bersagli ANY ORDER FREE STYLE, rispettando le fault lines, e gli angoli di sicurezza, 180° in orizzontale e parapalle in elevazione, il pepper P1 sgancia il bobber. Tutte le strutture sono Hard Cover	CONTEGGIO	comstock
	BERSAGLI	13 targets - 4 plates -2pp- 6 NS
	DISTANZE	2 - 20 mt
	PUNTI POSSIBILI	160
	COLPI MINIMI	32
	START & STOP	segnale acustico - ultimo colpo
NB : Tutte le barriere sono HARD COVER	PENALITA'	Come da regolamento liguriainterforze



STAGE 4

START POSITION :All'interno della shooting area, seduto con le mani che toccano le ginocchia, arma scarica sul tavolo in posizione A o B e tutti i caricatori che si intendono usare sul tavolo dove non è poggiata l'arma

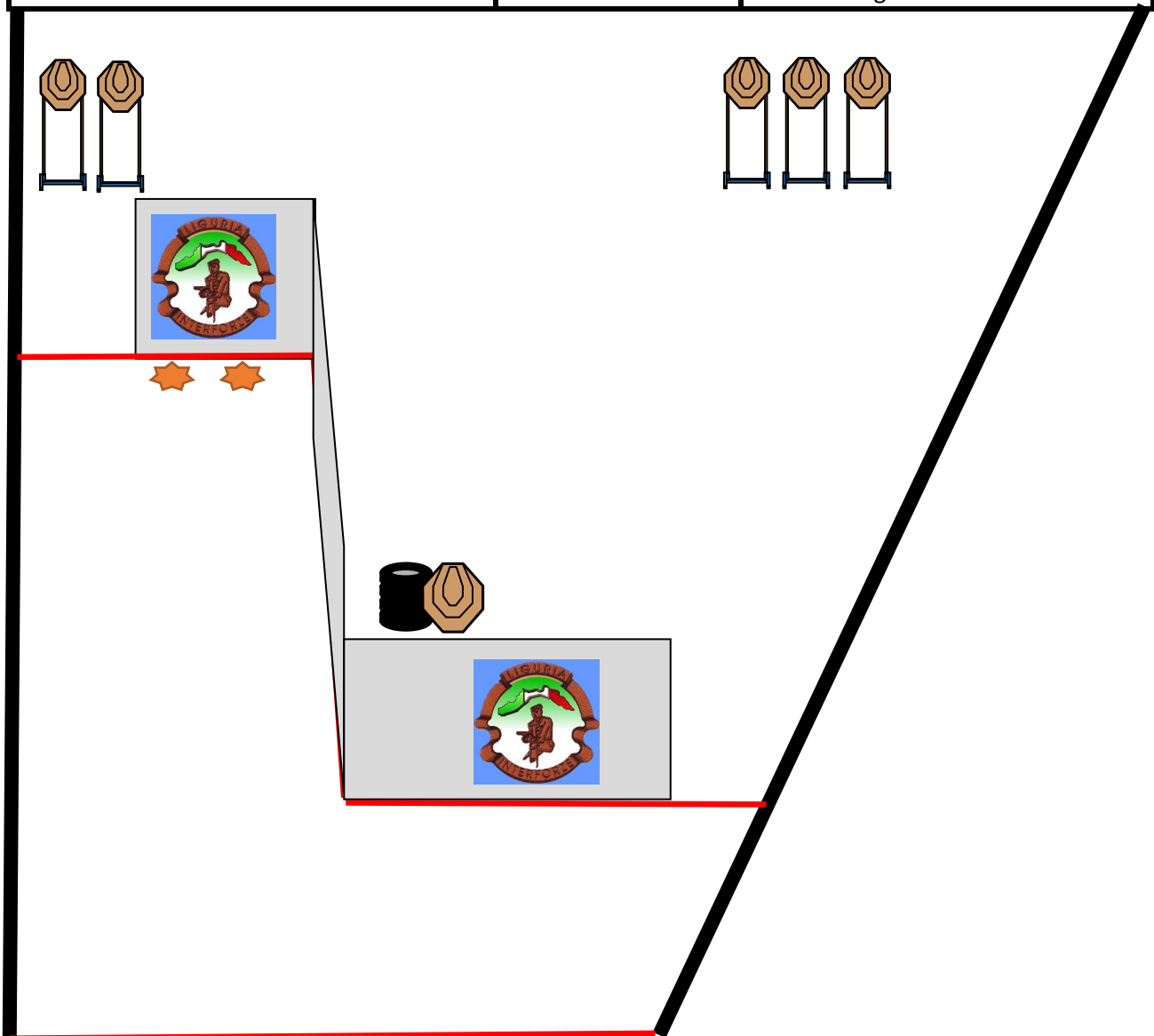
PROCEDURE	ESERCIZIO	MEDIUM course
Il tiratore al via, rispettando le fault lines e gli angoli di sicurezza, 180° in orizzontale e parapalle in elevazione, ingaggia ANY ORDER FREE STYLE tutti i bersagli . NOTA BENE per l'abbattimento di ogni asticella del copper tunnel verrà assegnato un errore di procedura	CONTEGGIO	comstock
	BERSAGLI	11 targets -2 plates-5 NS
	DISTANZE	2 -10 mt
	PUNTI POSSIBILI	120
	COLPI MINIMI	24
	START & STOP	segnale acustico - ultimo colpo
	PENALITA'	Come da regolamento liguriainterforze



STAGE 5

START POSITION :All'interno della shooting area, punte che toccano gli appositi segni, valigetta nella mano debole, arma carica colpo camerato tutti i caricatori in buffetteria

PROCEDURE	ESERCIZIO	SHORT COURSE
Il tiratore al via, rispettando le fault lines e gli angoli di sicurezza, 180° in orizzontale e parapalle in elevazione, ingaggia ANY ORDER FREE STYLE tutti i bersagli CON LA SOLA MANO FORTE	CONTEGGIO	comstock
	BERSAGLI	6 targets
	DISTANZE	3 -15 mt
	PUNTI POSSIBILI	60
	COLPI MINIMI	12
	START & STOP	segnale acustico - ultimo colpo
NB : Tutte le barriere sono HARD COVER	PENALITA'	Come da regolamento liguriainterforze



STAGE 6

START POSITION :All'interno della shooting area, talloni che toccano gli appositi segni, arma carica colpo camerato poggiata sul tavolo con tutti i caricatori che si intendono utilizzare

PROCEDURE	ESERCIZIO	SHORT COURSE
Il tiratore al via, rispettando le fault lines e gli angoli di sicurezza, 180° in orizzontale e parapalle in elevazione, ingaggia ANY ORDER FREE STYLE tutti i bersagli <u>.NOTA BENE - i piatti dovranno essere ingaggiati con la sola MANO DEBOLE</u>	CONTEGGIO	comstock
	BERSAGLI	3 targets - 3 plates
	DISTANZE	7 -15 mt
	PUNTI POSSIBILI	45
	COLPI MINIMI	9
	START & STOP	segnale acustico - ultimo colpo
NB : Tutte le barriere sono HARD COVER	PENALITA'	Come da regolamento liguriainterforze

