

WILD BUNCH STAGE 1 BAY 1

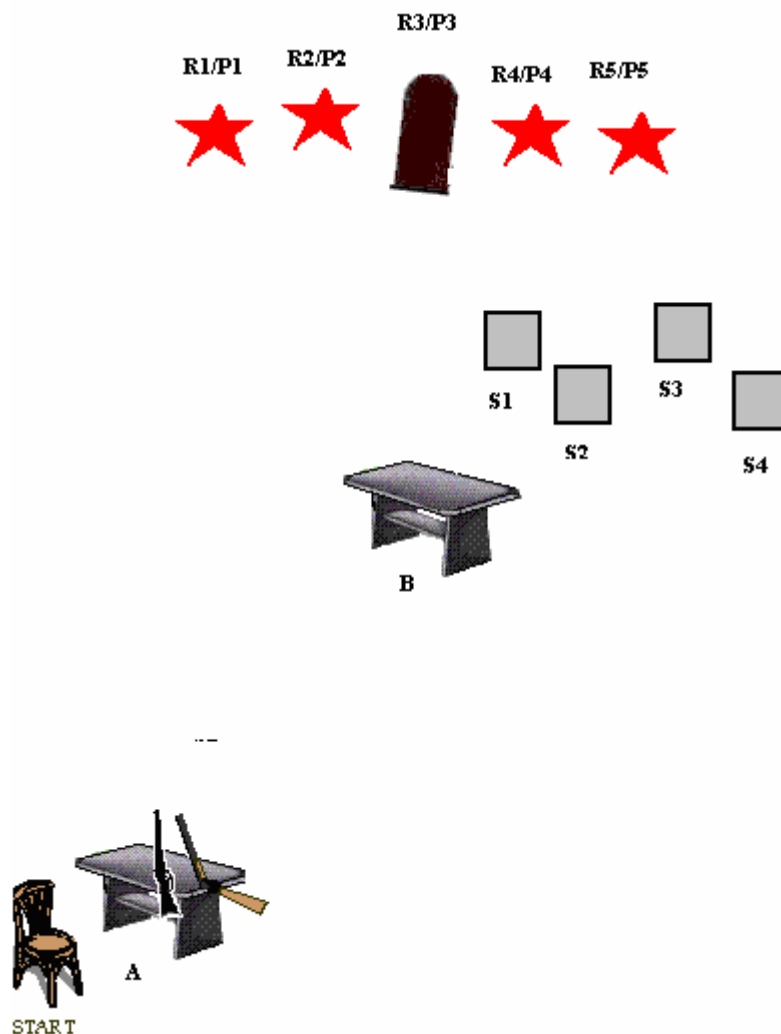
ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVER ACTION O PUMP ACTION)	10
SHOTGUN (PUMP Mod 97 Military or Civil version only)	4 +
1911 SEMIAUTOMATIC PISTOL	15 (5+5+5)

INIZIO

Il tiratore inizia in **A**, seduto davanti al tavolo con i palmi delle mani appoggiati al tavolo stesso. Sullo stesso tavolo un rifle caricato con **10** colpi. La Pistola in Fondina otturatore chiuso e cane abbattuto (**Condition 4**). Due caricatori con 5 colpi ciascuno sulla propria persona. Lo Shotgun appoggiato sul tavolo in **A** rifornito con **4** colpi.

AL BEEP: Il Tiratore si alza, prende il Rifle dal Tavolo ed ingaggia i 5 bersagli (4 stelle e un gong centrale) con 10 colpi partendo da SX con una sequenza DOUBLE TAP. Lascia il Rifle e prende lo Shotgun e dalla postazione B abbatte i 4 bersagli S1 a S4. Lasciato lo Shotgun aperto e scarico sul tavolo in **B** con la Pistola ingaggia i 5 bersagli (4 stelle e un gong centrale) con queste sequenze: (P1,P1,P1,P2,P2) – (P4,P4,P5,P5,P5) – (5 volte sl gong centrale P3)

(*) Spostarsi al box successivo con una cartuccia carica sotto il cane armato o con lo stesso abbattuto su di una cartuccia carica è considerato SDQ (Stage DisQualification) .



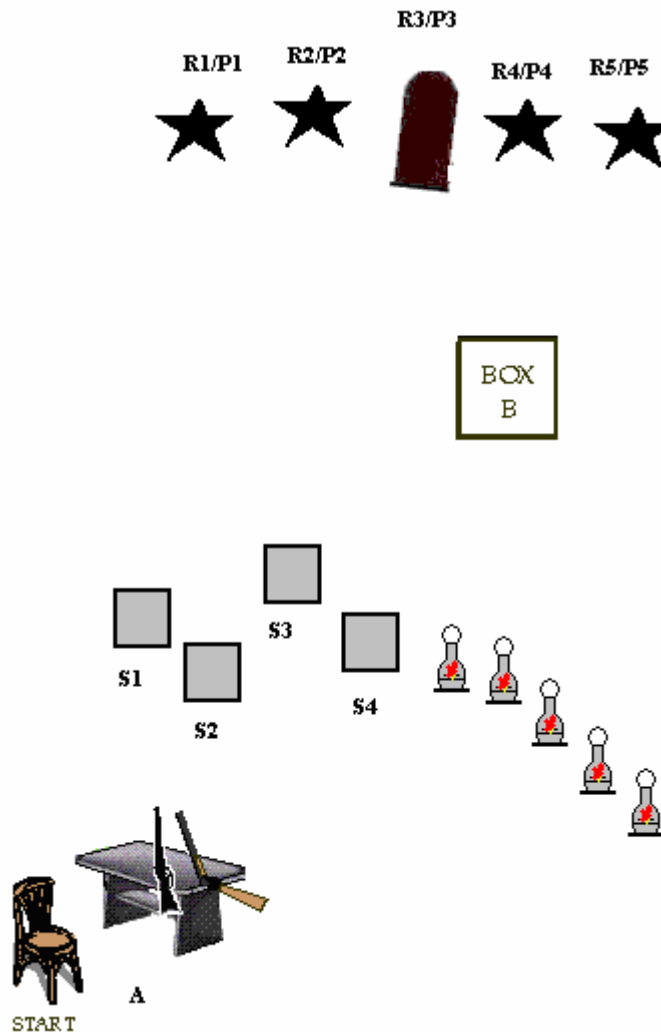
WILD BUNCH STAGE 2 BAY 1

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVER ACTION O PUMP ACTION)	10
SHOTGUN (PUMP Mod 97 Military or Civil version only)	4 +
1911 SEMIAUTOMATIC PISTOL	15 (5+5+5)

INIZIO

Il tiratore inizia in **A**, seduto davanti al tavolo con i palmi delle mani appoggiati al tavolo stesso. Sullo stesso tavolo un rifle caricato con **10** colpi. La Pistola in Fondina otturatore chiuso e cane abbattuto (**Condition 4**). Tre caricatori con 5 colpi ciascuno sulla propria persona. Lo Shotgun appoggiato sul tavolo in **A** rifornito con **4** colpi.

AL BEEP: Il Tiratore si alza, prende lo shotgun dal Tavolo ed abbatte i 4 bersagli S1,S2,S3,S4 in ordine libero. Lascia lo shotgun sul tavolo, prende il rifle ed ingaggia i 5 bersagli (4 stelle e un gong centrale) con 10 colpi partendo da **R3 in senso orario (no double tap)**. Lascia il Rifle e prendi la Pistola ed abbatti con il primo caricatore i 5 birilli. **SPOSTARSI** in **B** e con la Pistola ingaggia i 5 bersagli (4 stelle e un gong centrale) con la stessa sequenza del rifle per 10 colpi. I birilli rimasti in piedi saranno conteggiati come miss. **FINE**



WILD BUNCH STAGE 3 BAY 2

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVER ACTION O PUMP ACTION)	10 + 1
SHOTGUN (PUMP Mod 97 Military or Civil version only)	4 +
1911 SEMIAUTOMATIC PISTOL	15 (5+5+5)

INIZIO

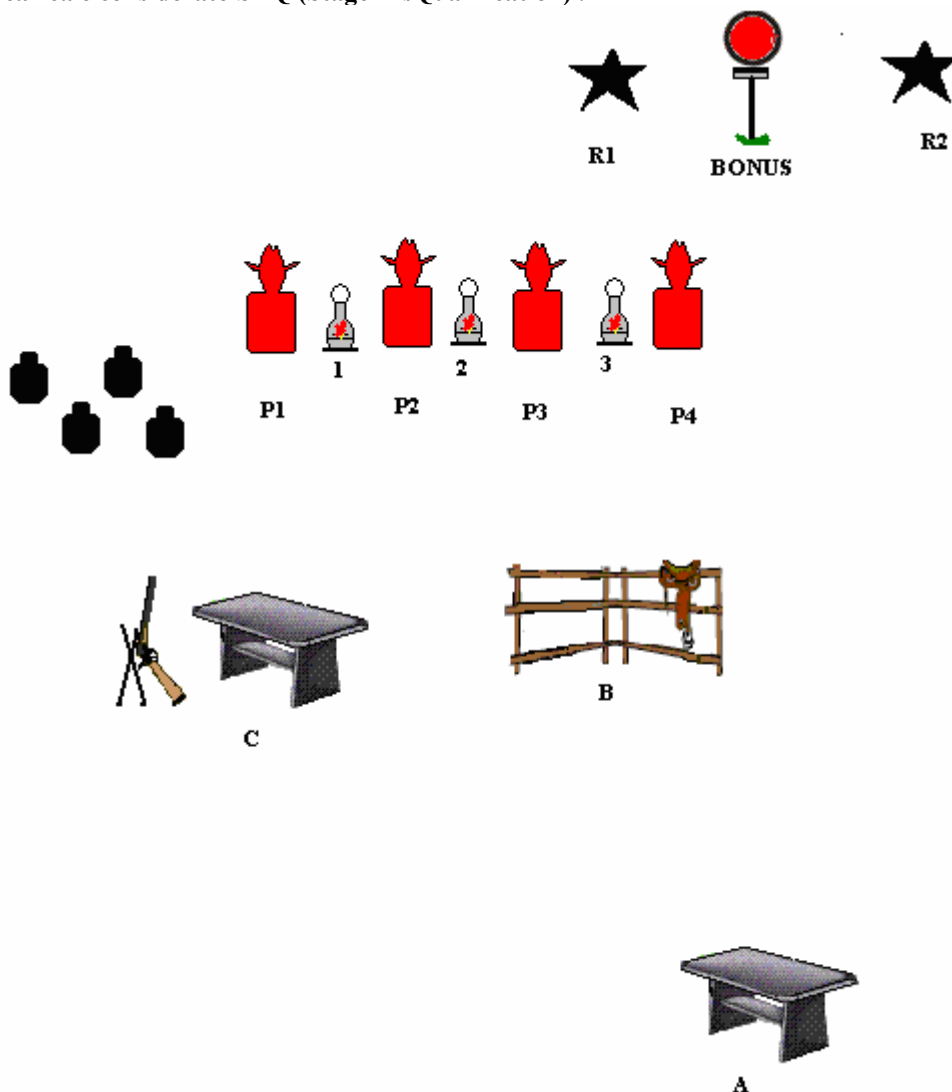
Il tiratore inizia in **A**, in posizione eretta, con il rifle in mano, caricato con 10 colpi, azione chiusa, camera di cartuccia vuota.

La Pistola in Fondina otturatore chiuso e cane abbattuto (**Condition 4**). Due caricatori con 5 colpi ciascuno sulla propria persona. Lo Shotgun appoggiato sul tavolo in **C** **rifornito con 4 colpi**.

AL BEEP: Con il Rifle colpire con un continuo sweep i bersagli R1,R2 (no double tap).Carica l'ultimo colpo con il quale dovrai ingaggiare il Bonus, che se colpito darà diritto a 5 secondi di abbuono sul tempo totale dello stage.

Lasciare il rifle aperto e scarico sul tavolo in **A**. Spostati in **B** e con la Pistola ingaggia il birillo 1, P2, Birillo 2, P3, Birillo 3.Spostarsi in **C** (*) e con la Pistola ingaggia P1 e P4 con 5 colpi ciascuno. Lasciare la pistola (APERTA E SCARICA) in **C**. Afferra lo shotgun per colpire S1 – S 4 in ordine libero. **NOTA:** i birilli non abbattuti possono essere ingaggiati con lo shotgun. **FINE**

(*) Spostarsi al box successivo con una cartuccia carica sotto il cane armato o con lo stesso abbattuto su di una cartuccia carica è considerato SDQ (Stage DisQualification) .



WILD BUNCH STAGE 4 BAY 2

ARMI	MUNIZIONI
RIFLE (LEVER ACTION O PUMP ACTION)	10+1
SHOTGUN (PUMP Mod 97 Military or Civil version only)	4 +
1911 SEMIAUTOMATIC PISTOL	15 (5+5+5)

INIZIO

Il tiratore inizia in **A**, in posizione eretta, con il rifle, caricato con 10 colpi, azione chiusa, camera di cartuccia vuota, sostenuto con entrambe le mani in posizione “cowboy port-arm”.

La Pistola in Fondina otturatore chiuso e cane abbattuto (**Condition 4**). Due caricatori con 5 colpi ciascuno sulla propria persona. Lo Shotgun appoggiato sul tavolo in **C** **rifornito con 4 colpi**.

AL BEEP: Con il Rifle colpire con 10 colpi il bersaglio R1. Carica l'ultimo colpo con il quale dovrai ingaggiare il Bonus, che se colpito darà diritto a 5 secondi di abbuono sul tempo totale dello stage.

Lasciare il rifle aperto e scarico sul tavolo in **A**. Spostati in **C**, afferra lo shotgun per colpire S1 – S4 in ordine libero. Spostati in **B** e con la Pistola ingaggia i **3 bersagli METALLICI** con almeno 4 colpi ciascuno. **FINE**

