

# STAGE I

FIUMICINO (RM) - II^ GARA CAMPIONATO OWSS-SASS ITALY ASD

13 APRILE 2025

**BAIA 1**

**5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 6+ SHOTGUN**

## INIZIO

Pronti nella porta del Saloon in **A** toccando il cappello con ambedue le mani e 2 revolver caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota, nelle rispettive fondine. Un rifle caricato con 10 colpi nella finestra in **B** e uno shotgun aperto e scarico nella finestra in **C**.

## AL BEEP

Con i due revolver **colpire in ordine libero P1 - P3** con almeno due colpi partendo da DX. Spostarsi in **B** e con il rifle **colpire con 10 colpi R1**. Se colpito **R2** genera una miss anche se il colpo arriva poi su **R1**. Lasciare il rifle, spostarsi in **C** e con lo shotgun abbattere **S1 - S6 partendo da S5**.



A

B

C



# STAGE 2

FIUMICINO (RM) - II^ GARA CAMPIONATO OWSS-SASS ITALY ASD

13 APRILE 2025

**BAIA 1**

**5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 4+ SHOTGUN**

## INIZIO

Nella porta in **A** del Saloon, con il cappello tenuto con ambedue le mani all'altezza della cinta e con 2 revolver caricati con 5 colpi, cane abbattuto su camera vuota, nelle rispettive fondine. Un Rifle carico con 9 colpi sul tavolo **B** e uno shotgun aperto e scarico in **C**.

## AL BEEP

Con i revolver colpire **P1** con dieci colpi. Spostarsi nella finestra in **B** e con il Rifle colpire **R1** con dieci colpi. Solo dopo aver esploso il nono colpo inserirne il decimo. Riporre il Rifle sul tavolo e spostarsi nella finestra in **C** e con lo Shotgun abbattere **S1-S4 partendo da S2**.



# STAGE 3

FIUMICINO (RM) - II^ GARA CAMPIONATO OWSS-SASS ITALY ASD

13 APRILE 2025

**BAIA 2**

**5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 4+ SHOTGUN**

## INIZIO

In piedi in **A** con due revolver carichi con cinque colpi ciascuno nelle rispettive fondine, cane abbattuto su camera vuota. Uno shotgun aperto e scarico e un rifle caricato con **10** colpi sullo stesso tavolo.

## AL BEEP

Prendere lo shotgun e abbattere **S2 e S4**. Lasciare sul tavolo lo shotgun aperto e scarico e con il primo revolver **colpire R1 - R5** con un colpo ciascuno partendo da **R3**. Con il secondo revolver **colpire R1 - R5** con un colpo ciascuno partendo da **R4**. Riporre nelle fondine i revolver, prendere il **Rifle** e colpire **R1 - R5** con almeno due colpi a sagoma partendo da **DX**. Lasciare sul tavolo il rifle aperto. Prendere di nuovo lo shotgun e abbattere **S1 - S3 in ordine libero**.



# STAGE 4

FIUMICINO (RM) - II^ GARA CAMPIONATO OWSS-SASS ITALY ASD

13 APRILE 2025

**BAIA 2**

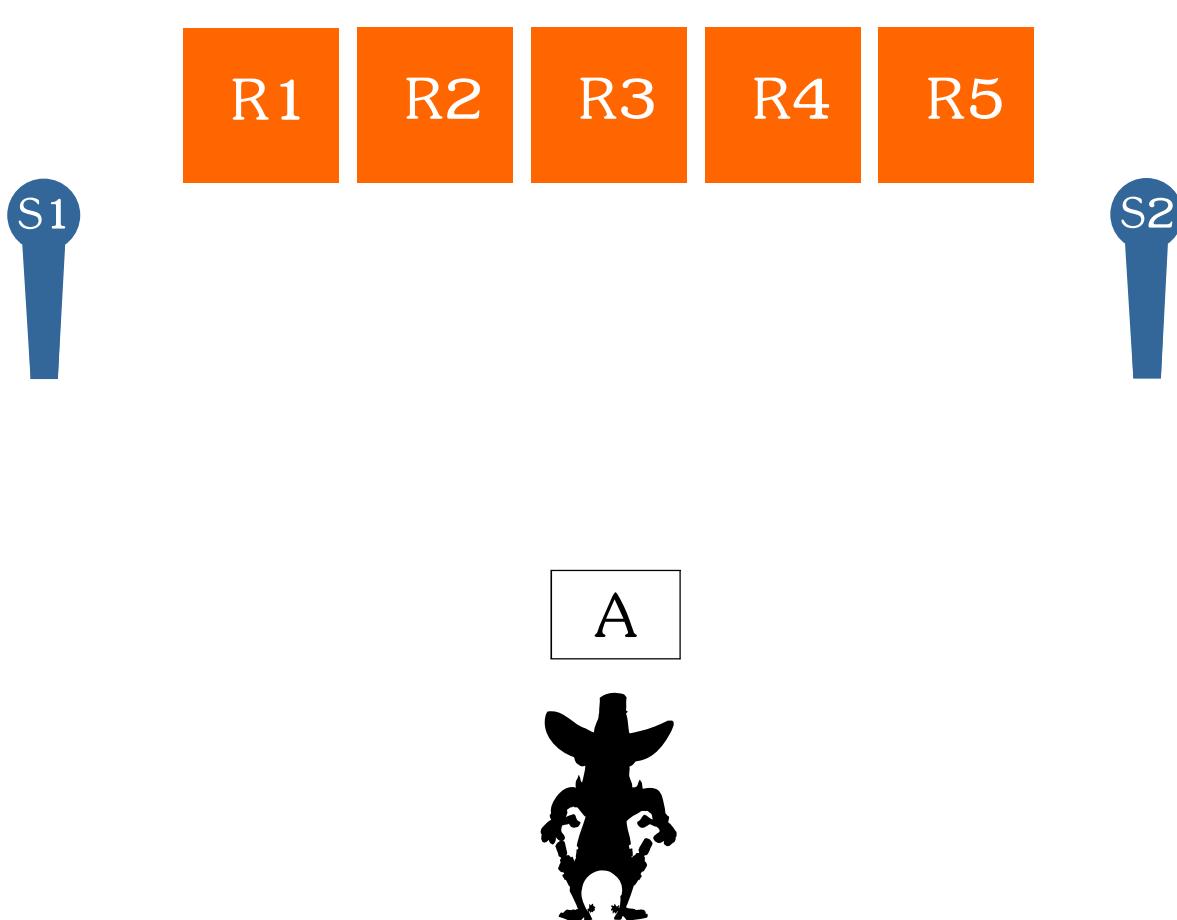
**5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 2+ SHOTGUN**

## INIZIO

In piedi di spalle al tavolo in **A** con due revolver carichi con cinque colpi ciascuno nelle rispettive fondine, cane abbattuto su camera vuota. Uno shotgun aperto e scarico e un rifle caricato con 10 colpi sullo stesso tavolo.

## AL BEEP

Con il primo revolver **colpire R1 - R3** con almeno un colpo ciascuno partendo da **R2**. Con il secondo revolver **colpire R3 - R5** con almeno un colpo ciascuno partendo da **R4**. Riporre nelle fondine i revolver, prendere il **Rifle** e colpire **R1 - R5** con almeno un colpo a sagoma in ordine libero. Lasciare sul tavolo il rifle aperto e scarico e con lo shotgun abbattere **S1 - S2** **partendo da DX**.



# STAGE 5

FIUMICINO (RM) - II^ GARA CAMPIONATO OWSS-SASS ITALY ASD

13 APRILE 2025

**BAIA 3**

**5+5 REVOLVER - 10 RIFLE - 4+ SHOTGUN**

## INIZIO

Davanti alla postazione **A** con un Rifle carico con **10** colpi sul tavolo e uno shotgun aperto e scarico. **2** revolver caricati con **5** colpi, cane abbattuto su camera vuota, nelle fondine presenti sulla sella del cavallo. Possono rimanere nelle proprie fondine se si rinuncia a salire sul cavallo.

## AL BEEP

Con il Rifle colpire con **10** colpi **R1**. Riporre il rifle sul tavolo e con lo Shotgun abbattere **S1 - S2 partendo da destra**. Spostarsi in **B** con lo Shotgun e abbattere **S3 - S4 partendo da sinistra**. Lasciare lo Shotgun sul tavolo e spostarsi in **C**, salire in sella al cavallo e con i revolver colpire con un **Nevada Sweep P1 e P2** partendo da DX (**2-1-2-1-2-1-2-1-2-1**). Il tiratore può rinunciare a salire in sella al cavallo e terminare l'esercizio da terra, nel box rosso posto alla destra del cavallo, ma verrà penalizzato con **5** secondi (una miss).

