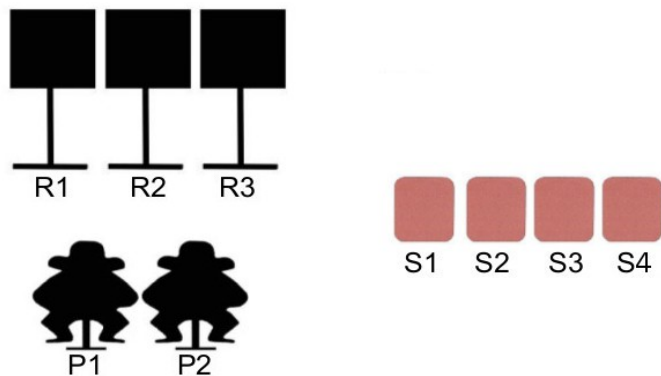


Gara 1 Stage 1

ARMI	MUNIZIONI
Rifle (lever action o pump action)	10
Shotgun (side by side or pump)	4+
Due revolver	10



Sequenza: Shotgun – Rifle - Revolvers

INIZIO:

Il cowboy è in C, mani lungo i fianchi, con lo shotgun appoggiato sul tavolo di fronte a lui. Revolver nelle fondine e rifle in B.

Quando pronti dire: Nothing is faster than lightning!... e aspettare il beep

AL BEEP:

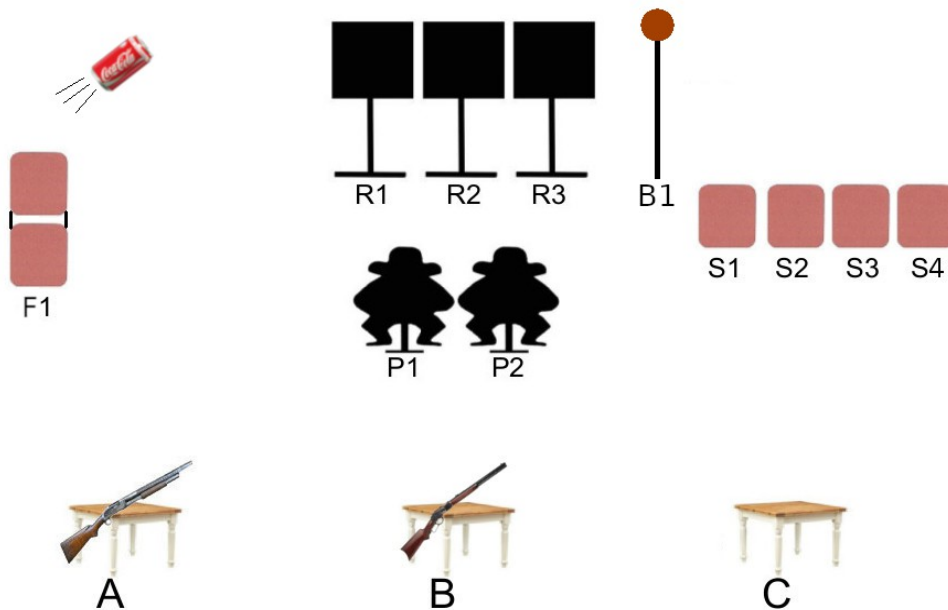
Il tiratore colpisce S1, S2, S3 e S4 any order, lascia lo shotgun sul tavolo e si sposta in B da dove colpisce R1, R2, R3 con la sequenza del bastardo.

Appoggia il rifle sul tavolo e con i revolver ingaggia P1 e P2 con cinque colpi ciascuno any order.

Sequenza del bastardo: 1-2-3-1-2-2-3-1-2-3

Gara 1 Stage 2

ARMI	MUNIZIONI
Rifle (lever action o pump action)	10
Shotgun (side by side or pump)	2+
Due revolver	10



Sequenza: Shotgun – Rifle – Revolvers – (Shotgun)

INIZIO:

Il cowboy è in A, mani lungo i fianchi, con lo shotgun appoggiato sul tavolo di fronte a lui. Revolver nelle fondine e rifle in B.

Quando pronti dire: Al volo!... e aspettare il beep

AL BEEP:

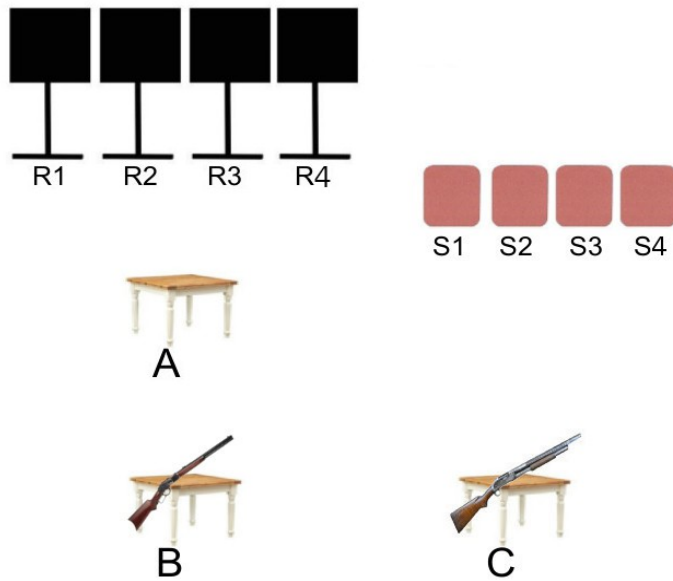
Il tiratore colpisce F1 che lancerà il flier che deve essere ingaggiato obbligatoriamente. Si sposta in B, dove colpisce R1, R2, R3 con un triple tap any-order, col decimo colpo ingaggia il bersaglio B1 che se colpito dà un bonus di 5 sec.

Appoggia il rifle sul tavolo e con i revolver ingaggia P1 e P2 con la sequenza del brutto. Solo se la lattina è stata mancata, si sposta in C da dove colpisce i bersagli S1, S2, S3 e S4 any order.

Sequenza del brutto: 1-1-1-1-2-2-2-2-1-2

Gara 1 Stage 3

ARMI	MUNIZIONI
Rifle (lever action o pump action)	10
Shotgun (side by side or pump)	4+
Due revolver	10



Sequenza: Rifle – Revolvers – Shotgun

INIZIO:

Il cowboy è in B, mani lungo i fianchi, con il rifle appoggiato sul tavolo di fronte a lui. Revolver nelle fondine e shotgun in C.

Quando pronti dire: Bad boys!... e aspettare il beep

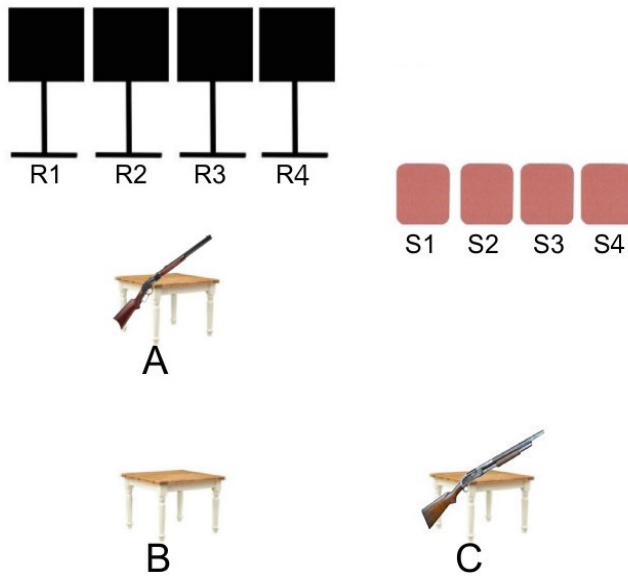
AL BEEP:

Il tiratore colpisce R1, R2, R3 e R4 con la sequenza del cattivo. Con il rifle in sicurezza si sposta in A da dove, appoggiato il rifle, con i revolver ripete la sequenza. Si sposta in C da dove colpisce i bersagli S1, S2, S3 e S4 any order.

Sequenza del cattivo: 1-1-2-2-2-3-3-3-4-4

Gara 1 Stage 4

ARMI	MUNIZIONI
Rifle (lever action o pump action)	10
Shotgun (side by side or pump)	4+
Due revolver	10



Sequenza: Revolvers – Rifle - Shotgun

INIZIO:

Il cowboy è in A, mani lungo i fianchi, con il rifle appoggiato sul tavolo di fronte a lui. Revolver nelle fondine e shotgun in C.

Quando pronti dire: Al cuore Ramon!... e aspettare il beep

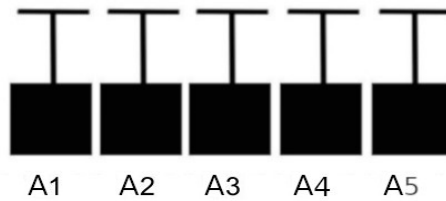
AL BEEP:

Il tiratore colpisce con i revolver R1, R2, R3 e R4 con un continuous sweep. Con il rifle in sicurezza, si sposta in B da dove ripete la sequenza. Si sposta in C da dove colpisce i bersagli S1, S2, S3 e S4 any order.

Continuous Sweep: 1-2-3-4-3-2-1-2-3-4

Gara 1 Stage 5

ARMI	MUNIZIONI
Rifle (lever action o pump action)	10
Shotgun (side by side or pump)	NO
Due revolver	10



Sequenza: libera

INIZIO:

Il cowboy è in A, mani lungo i fianchi, con il rifle appoggiato sul tavolo di fronte a lui.
Revolver nelle fondine.

Quando pronti dire: One shot, one kill!... e aspettare il beep

AL BEEP:

Il tiratore comincia con l'arma di sua scelta e colpisce A1, A2, A3, A4 e A5 con un colpo ciascuno per due volte (no double tap). Le miss col rifle vengono contate. I colpi a segno con i revolver valgono 5 sec di bonus.