

I.D.O.T. INSTINCTIVE DEFENSE OPERATIONAL TRAINING

<<< idot.staff@gmail.com - Cell. 380 18.64.206>>>

W.L.P.: E 4.0

Scheda Tiratore		Pos.	A	B	Poligono		Data	h.	Dir.Tiro
I.D.	Cognome Nome				CARTUCCE Originali Ricaricate	Arma:	Cal.:	Matr.:	

INIZIO PROCEDURE E VALUTAZIONI: CUFFIE ☐ OCCHIALI ☐ Penalità **(5)** ----PENALITA' COMPORTAMENTO----

Tiratore con arma in Sicurezza in POSTAZIONE- volata fondo poligono: chiudere il carrello+click - inserire il caricatore - Pistola in Fondina Camera Vuota

D.T. “SIMULAZIONE” estrarre, col dito fuori dalla guardia **5** puntare i bersagli in sequenza indicandoli ad **ALTA VOCE” 1 - 2 - 3 - 4 - Arma in Fondina**

1 inizio → # 1° ROUND #

Sequenza di Tiro	1	2	3	4	3
------------------	---	---	---	---	---

D.T. ARMARE E PRONTO AL FUOCO ☐

TIME/1	Last Shot		First Shot		=		P
--------	-----------	--	------------	--	---	--	---

PRONTO AL FUOCO ☐ **P. (5)**

D.T. CRONOMETRI PRONTI....VIA al BIP **TIME/2** Last Shot Initial Shot = **P.**

Colpi su Bersaglio	1	2	2	3	2	4	3		Esecuzione corretta	Y	N	P. 5	NO-SHOT TIME	Manual Time	
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	--	---------------------	---	---	------	--------------	-------------	--

ARMA INCEPPATA su Bersaglio Colpi Sparati Time **PENALITA'** 1 volta x manche)

CARTUCCIA A TERRA - ARMA SCARICA 0 1 x P. 5 NOTE: 1^ Valutazione

D.T. STAND-BY - - - CAMBIO CARICATORE ☐ SKILL - 5 | 0 | + 5

② **inizio** ➔ # 2° ROUND #

D.T. ARMARE E PRONTO AL FUOCO ☐

TIME/1	Last Shot	First Shot	=		P
--------	-----------	------------	---	--	---

PRONTO AL FUOCO ☐ **P. (5)**

D.T. CRONOMETRI PRONTI....VIA al BIP **TIME/2** **Last Shot** **Initial Shot** **=** **P.**

Colpi su Bersaglio	1	2	2	3	2	4	3		Esecuzione corretta	Y	N	P. 5	NO-SHOT TIME	Manual Time	
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	--	------------------------	---	---	------	-----------------	----------------	--

ARMA INCEPPATA su Bersaglio Colpi Sparati Time **PENALITA'** 1 volta x manche)

CARTUCCIA A TERRA - ARMA SCARICA x P. NOTE:

D.T. STAND-BY --- CAMBIO CARICATORE ☐ SKILL - 5 | 0 + 5

③ inizio → # 3° ROUND #

D.T. ARMARE E PRONTO AL FUOCO ☐

TIME/1	Last Shot		First Shot		=		P
--------	-----------	--	------------	--	---	--	---

PRONTO AL FUOCO ☐ **P. (5)**

D.T. CRONOMETRI PRONTI....VIA al BIP

TIME/2	Last Shot	Initial Shot	=		P.
--------	-----------	--------------	---	--	----

Colpi su Bersaglio	1	2	2	3	2	4	3		Esecuzione corretta	Y	N	P. 5	NO-SHOT TIME	Manual Time	
--------------------	---	---	---	---	---	---	---	--	------------------------	---	---	------	-----------------	----------------	--

ARMA INCEPPATA su Bersaglio Colpi Sparati Time **PENALITA'** 1 volta x manche)

CARTUCCIA A TERRA - ARMA SCARICA 0 1 x P. 5 NOTE: 3^ Valutazione

D.T. STAND-BY --- TERMINATO - CONTROLLO SKILL - 5 0 + 5

#####

Time Report: Bonus	1° (-) ____/10 = <input type="text"/>	2° (-) ____/10 = <input type="text"/>	3° (-) ____/10 = <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Time Report: Penal.	1° (+) ____/10 = <input type="text"/>	2° (+) ____/10 = <input type="text"/>	3° (+) ____/10 = <input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

FINAL POINTS	TARGET _____	+	TIME _____	+/-	SKILL _____	-	TIME _____	-	MISS _____	=	TOTAL POINTS	
---------------------	--------------	---	------------	-----	-------------	---	------------	---	------------	---	---------------------	--

#1			#2			#3			#4			POINTS	
												<div>Target</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>T</div> <div>SK</div> <div>Miss</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>T</div>	
HOLES	POINTS	MISS	HOLES	POINTS	MISS	HOLES	POINTS	MISS	HOLES	POINTS	MISS		