

# DUST 2

Mapa N. 10

Dozz

Atualizado em 18 de novembro de 2024

## 1 DUST 2 (+5 utilitárias)

Documento para impressão: [PDF](#)

### 1.1 Smoke

Ir para: [Molotovs](#) - [Flash](#) - [HE](#)

#### 1. AZUL

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se na quina do azul;
- Mira: Mire no topo da construção, no canto da parede esquerda com o telhado;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8774: [YouTube](#);

#### 2. AZUL, FRENTE DO

- Alvo: ESCADA DA VARANDA;
- Posição: Encoste no canto da porta esquerda na saída da caverna;
- Mira: Mire ligeiramente à direita da junção da quina da parede com a luminária inferior;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 101.0327: [YouTube](#);

#### 3. AZUL, MAROTE DO

- Alvo: BASE CT;
- Posição: Posicione-se em frente aos tijolos vazados;
- Mira: Mire rente a parede, acima da antena espinha de peixe;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.8702: [YouTube](#);

#### 4. BASE TR

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste na marcação da mureta de acesso ao caminho da morte;
- Mira: Mire em uma pequena mancha na parede no lado direito da janela;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 101.0603: [YouTube](#);

#### 5. BASE TR

- Alvo: XBOX;
- Posição: Posicione-se no canto da parede no fundo da base TR de frente para o caminho da morte;
- Mira: Mire no topo da construção alinhado com a quina da parede;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 101.4598: [YouTube](#);

6. **BASE TR**
  - Alvo: QUINA DO FUNDO;
  - Posição: Posicione-se na extremidade direita da mureta da base TR;
  - Mira: Mire na parte de baixo do ornamento horizontal acima da porta, alinhado com uma pequena cavidade superior;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.0622: [YouTube](#);
7. **BASE TR**
  - Alvo: QUINA DO FUNDO;
  - Posição: Posicione-se no segundo degrau da mureta da base TR. Alinhe a mão que segura a smoke com a quina da mureta;
  - Mira: Mire na quina da parede à direita na altura da abraçadeira superior da antena;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.7492: [YouTube](#);
8. **BASE CT**
  - Alvo: ENTRADA DO ESCURO ALTO;
  - Posição: Posicione-se no canto da caixa com o número 14 com o caixilho da saída para o meio CT;
  - Mira: Localize o quebra-sol no topo da construção. Mire no lado direito da fresta esquerda do quebra-sol;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.6339: [YouTube](#);
9. **BUNKER**
  - Alvo: RAMPA DA BASE CT;
  - Posição: Encoste no lado direito do fundo do bunker;
  - Mira: Mire em na parte debaixo de uma mancha no chão alinhado com a primeira mancha na parede;
  - Execução: W+Jumpthrow;
  - Ref. 101.0645: [YouTube](#);
10. **BUNKER**
  - Alvo: PORTA DA CAVERNA;
  - Posição: Na parte de cima do bunker, fique próximo a uma grande mancha na parede;
  - Mira: Mire na parte de baixo da janela aberta;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
  - Ref. 101.0657: [YouTube](#);
11. **CARRO DA A**
  - Alvo: CAVERNA;
  - Posição: Encoste em uma mancha na parede atrás do carro;
  - Mira: Mire na parte superior da mancha na parede entre a pantográfica e parede azul;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.0917: [YouTube](#);
12. **COQUEIRO INVERTIDO**
  - Alvo: BASE CT;
  - Posição: Encoste na quina da parede;
  - Mira: Mire na quina da caixa a frente;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.0924: [YouTube](#);
13. **ESCURO BAIXO**
  - Alvo: PORTA DO MEIO;
  - Posição: Encoste no lado direito da saída. Alinhe a mira com a quina da porta;
  - Mira: Mire na parte superior esquerda da viga de madeira;
  - Execução: Arremesso médio;

- Ref. 101.1510: [YouTube](#);
14. **ESCURO BAIXO**
- Alvo: PORTA DO MEIO;
  - Posição: Posicione-se no lado esquerdo da saída do escuro baixo, em frente a uma mancha clara;
  - Mira: Mire ligeiramente à esquerda de uma pequena mancha preta próximo a quina da parede alinhado com o detalhe no caixilho da porta;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.5345: [YouTube](#);
15. **ESCURO CIMA**
- Alvo: PORTA DA B;
  - Posição: Encoste na lateral da caixa com o cadeado;
  - Mira: Mire próximo a junção da viga com as ripas de madeira;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.1517: [YouTube](#);
16. **ESCURO CIMA**
- Alvo: PORTA DA B;
  - Posição: Encoste no canto do fundo na próximo as caixas e ao túnel;
  - Mira: Mire no segundo furo das folhas dos telhados;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.1524: [YouTube](#);
17. **ESCURO CIMA (1/2)**
- Alvo: JANELA/BURACO;
  - Posição: Encoste na quina do lado esquerdo da coluna do escuro;
  - Mira: Localize as ripas no teto com uma abertura maior. Mire na junção das ripas do lado direito, próximo a viga de madeira;
  - Execução: Jumphrow;
  - Ref. 101.1536: [YouTube](#);
18. **ESCURO CIMA (2/2)**
- Alvo: PORTA DA B;
  - Posição: Encoste na quina do lado esquerdo da coluna do escuro;
  - Mira: Localize a mancha escura nas ripas no teto. Mire na fresta entre as ripas, alinhado com a mancha escura;
  - Execução: Jumphrow;
  - Ref. 101.1537: [YouTube](#);
19. **ESCURO CIMA**
- Alvo: SAÍDA DO TÚNEL;
  - Posição: Posicione-se a esquerda e atrás da coluna do escuro;
  - Mira: Mire no lado direito do túnel na altura da placa da B;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.1542: [YouTube](#);
20. **ESCURO CIMA**
- Alvo: CAIXA GORDA;
  - Posição: Posicione-se na frente da coluna do escuro;
  - Mira: Localize a viga no telhado. Mire na região do céu azul do lado esquerdo da viga entre as duas ripas do telhado;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.8965: [YouTube](#);
21. **ESCURO FORA (1/2)**
- Alvo: PORTA DA B;
  - Posição: Posicione-se no canto direito da parede com o muro, em frente a um nicho no alto da construção;

- Mira: Mire na parede, em uma mancha acima e a direita da altura da janela;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.1563: [YouTube](#);
22. **ESCURO FORA (2/2)**
- Alvo: JANELA/BURACO;
  - Posição: Posicione-se no canto direito da parede com o muro, em frente a um nicho no alto da construção;
  - Mira: Mire em na pequena mancha inferior, localizada próximo a base do nicho;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.1551: [YouTube](#);
23. **ESCURO FORA**
- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
  - Posição: Pare de frente para as dobradiças do portão no lado esquerdo do escuro fora;
  - Mira: Mire à esquerda na região da decoração quadriculada superior. Alinhe a mira verticalmente com o canto esquerdo do vaso de barro;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.6345: [YouTube](#);
24. **FUNDO TR**
- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
  - Posição: Encoste no canto do fundo atrás do carro TR;
  - Mira: Mire no topo da janela fechada em forma de arco à esquerda;
  - Execução: Ande para a frente até a mira chegar na metade da janela e Jumpthrow;
  - Ref. 101.1813: [YouTube](#);
25. **FUNDO TR**
- Alvo: QUINA DO FUNDO;
  - Posição: Encoste no canto esquerdo da porta pantográfica atrás do carro TR;
  - Mira: Mire ligeiramente à esquerda do topo da parede, acima da palmeira;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.4563: [YouTube](#);
26. **FUNDO TR**
- Alvo: XBOX;
  - Posição: Posicione-se na vista esquerda da porta pantográfica ao lado dos pneus empilhados;
  - Mira: Alinhe a mira na extremidade da cobertura do telhado ondulado. Mire na parede entre o telhado e o beiral;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.7453: [YouTube](#);
27. **FUNDO (1/2)**
- Alvo: PORTA DA B;
  - Posição: Encoste no canto direito do barril com a parede da caverna;
  - Mira: Mire na junção do poste de iluminação com o topo do telhado;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.6732: [YouTube](#);
28. **FUNDO (2/2)**
- Alvo: JANELA;
  - Posição: Encoste no canto direito do barril com a parede da caverna;
  - Mira: Mire no canto inferior esquerdo da janela acima do poste de iluminação;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
  - Ref. 101.6733: [YouTube](#);
29. **FUNDO**
- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
  - Posição: Encoste no barril azul ao lado da porta da saída da caverna;
  - Mira: Mire na ponta da sombra da luminária no asfalto;

- Execução: Ande ligeiramente para a frente até a mira se aproximar do meio-fio + Jumpthrow;
- Ref. 101.0314: [YouTube](#);

### 30. FUNDO

- Alvo: RAMPA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se no batente esquerdo da porta de grade (Smoke curta). Posicione-se no batente esquerdo da porta pantográfica (Smoke média). Posicione-se no batente esquerdo da porta pantográfica próxima a quina do fundo (Smoke longa);
- Mira: Mire a média altura do trinco da porta com o chão (Smoke curta). Mire um pouco abaixo da altura da base da placa da A, desloque a mira para a região da porta (Smoke média); Mire no desenho central da placa verde no alto (Smoke longa);
- Execução: Arremesso longo (Para as três smokes);
- Ref. 101.2478: [YouTube](#);

### 31. FUNDO

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Posicione-se no canto das dobradiças da porta à direita;
- Mira: Mire na ponta da antena espinha de peixe;
- Execução: Jumpthrow médio;
- Ref. 101.6501: [YouTube](#);

### 32. FUNDO

- Alvo: XBOX;
- Posição: Suba no barril e posicione-se no canto da parede;
- Mira: Mire em uma mancha escura no topo e no lado esquerdo dos tijolos vazados;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 101.3854: [YouTube](#);

### 33. MEIO CIMA

- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
- Posição: Posicione-se em frente a um quebrado na vista esquerda do portão de grade;
- Mira: Mire na junção do arco da porta com um detalhe vertical de madeira;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 101.1549: [YouTube](#);

### 34. PORTA DO MEIO

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste atrás da porta esquerda;
- Mira: Mire entre uma pequena saliência esférica e o batente superior da porta;
- Execução: Arremesso médio;
- Ref. 101.4816: [YouTube](#);

### 35. RAMPA DA B

- Alvo: TÚNEL DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se em frente a pequena janela na subida;
- Mira: Mire na ponta direita de um guindaste de madeira;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 101.5398: [YouTube](#);

### 36. RAMPA CT

- Alvo: CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto das caixas da rampa com o número 14;
- Mira: Mire no toldo azul alinhando a mira com o centro da janela do topo da construção;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 101.5423: [YouTube](#);

### 37. RAMPA CT

- Alvo: FUNDO DA CAVERNA;
- Posição: Encoste no canto das caixas da rampa com o número 14;

- Mira: No topo da construção, abaixo da janela. Mire na parte inferior direita da entrada de cabos e fios;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 101.9110: [YouTube](#);
38. **VARANDA, ESCADA DA**
- Alvo: VARANDA;
  - Posição: Encoste na frente da porta de grade;
  - Mira: Alinhe a mira verticalmente com o centro da janela em uma mancha muito fraca na parede;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.6614: [YouTube](#);
39. **VARANDA, CAIXA ALTA DA (1/2)**
- Alvo: VARANDA;
  - Posição: Encoste ao lado de uma pequena parede do lado esquerdo do toldo verde;
  - Mira: Mire na junção do fio de energia com a janela verde em forma de arco;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.7633: [YouTube](#);
40. **VARANDA, CAIXA ALTA DA (2/2)**
- Alvo: VARANDA;
  - Posição: Encoste ao lado de uma pequena parede do lado esquerdo do toldo verde;
  - Mira: Mire rente a quina da parede da varanda, entre a tubulação e a placa azul da A;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.7634: [YouTube](#);
41. **VARANDA**
- Alvo: BASE CT;
  - Posição: Posicione-se no canto da caixa baixa da varanda com a parede;
  - Mira: Mire na parte inferior direita da janela ao alto;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 101.0942: [YouTube](#);
42. **XBOX**
- Alvo: CAIXA DA BASE CT;
  - Posição: Agache atrás da caixa xbox;
  - Mira: Ainda agachado, alinhe a mira na altura dos pregos. Mire no lado direito da segunda tábua à esquerda da corda;
  - Execução: Levante + Jumpthrow;
  - Ref. 101.6918: [YouTube](#);

## 1.2 Molotov

Ir para: [Smoke](#) - [Flash](#) - [HE](#)

### 1. ANDAIME

- Alvo: BOMB B;
- Posição: Posicione-se na coluna de madeira do andaime;
- Mira: Mire ligeiramente acima da junção do muro com o pilar acima da porta;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0117: [YouTube](#);

### 2. AZUL, FRENTE DO

- Alvo: CARRO DA A;
- Posição: Suba no barril azul ao lado da porta da saída da caverna;
- Mira: Mire no relógio de eletricidade ao lado da porta;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 102.0312: [YouTube](#);

### 3. ALTAR DO BUNKER

- Alvo: BOMB A;
- Posição: Pare no topo da escada encostado com o muro;
- Mira: Mire no lado esquerdo da falha na parede;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 102.7643: [YouTube](#);

### 4. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Ande pelo caminho da morte até chegar próximo a caixa;
- Mira: Mire acima do coqueiro;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 102.0603: [YouTube](#);

### 5. ESCURO ALTO

- Alvo: ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se no canto direito da entrada no túnel do escuro;
- Mira: Mire no topo do arco de saída do túnel;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.3593: [YouTube](#);

### 6. ESCURO ALTO

- Alvo: DIREITINHA;
- Posição: Agache e posicione a mira do lado esquerdo de uma mancha clara no chão, próximo a uma pequena pedra cinza. O pé esquerdo deve ficar encostado na parede, não sendo possível andar para a frente;
- Mira: Mire ligeiramente a esquerda de uma mancha escura no alto da parede;
- Execução: W + Jumpthrow;
- Ref. 102.2755: [YouTube](#);

### 7. ESCURO BAIXO

- Alvo: PORTA DO MEIO;
- Posição: Encoste no canto da parede direita com a caixa;
- Mira: Mire próximo a quina, em uma mancha escura próximo ao topo do arco;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
- Ref. 102.1512: [YouTube](#);

### 8. ESCURO BAIXO

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Encoste no canto direito da parede na saída do escuro baixo;
- Mira: Localize um mancha escura no topo da abertura de saída em forma de arco. Mire na extremidade esquerda da mancha;
- Execução: Agache + Arremesso médio;
- Ref. 102.2380: [YouTube](#);

### 9. FUNDO, QUINA DO

- Alvo: MAROTE DO AZUL;
- Posição: Fique no asfalto, próximo ao lado direito da porta pantográfica;
- Mira: Mire na junção da tubulação do lado direito da janela;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente e arremesso longo;
- Ref. 102.1804: [YouTube](#);

### 10. RAMPA DA B, CAIXA DA

- Alvo: FUNDO DO ALTAR;
- Posição: Suba na caixa da rampa com o pano verde;
- Mira: Mire no batente da porta alinhado com a ripa horizontal abaixo da decoração da porta;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 102.5407: [YouTube](#);

## 11. VARANDA, ESCADA

- Alvo: NEWBA;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa baixa da escada;
- Mira: Mire entre as duas manchas mais baixas da placa azul;
- Execução: Deslize pela caixa sem mover a mira até ficar ao lado da tubulação + Arremesso longo;
- Ref. 102.6621: [YouTube](#);

## 12. VARANDA

- Alvo: CAIXA BAIXA DA VARANDA;
- Posição: Posicione-se no canto esquerdo do sanduíche da varanda;
- Mira: Mire na região do topo da janela;
- Execução: Corra até a mira chegar na parte inferior da janela + Jumpthrow;
- Ref. 102.4823: [YouTube](#);

## 1.3 Flash

Ir para: [Smoke](#) - [Molotovs](#) - [HE](#)

### 1. ANDAIME

- Alvo: BOMB B; TÚNEL; CARRO;
- Posição: Posicione-se no canto da parede próximo a janela;
- Mira: Mire na altura do topo da madeira alinhado com a sombra abaixo;
- Execução: Agache + Jumpthrow;
- Ref. 103.7633: [YouTube](#);

### 2. BOMB B

- Alvo: ESCURO ALTO;
- Posição: Atrás da caixa com a lona verde na região do altar. Posicione-se no canto esquerdo;
- Mira: Alinhe a mira com a coluna traseira do teto do carro. Mire na marcação horizontal na lateral do carro;
- Execução: Ande ligeiramente para a frente + arremesso longo;
- Ref. 103.8733: [YouTube](#);

### 3. CAMINHO DA MORTE

- Alvo: VARANDA;
- Posição: Posicione-se na região da falha na pintura da parede, atrás das caixas;
- Mira: Mire na altura do meio da caixa branca da direita, na junção com a caixa bege;
- Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
- Ref. 103.2351: [YouTube](#);

### 4. CARRO DO A

- Alvo: CAVERNA; BUNKER; ALTAR DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se próximo a parede, mas encoste na porta lateral do carro;
- Mira: Mire na parte superior da mancha na parede entre a pantográfica e parede azul;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 103.0901: [YouTube](#);

### 5. CAVERNA

- Alvo: QUINA DO FUNDO;
- Posição: Posicione-se atrás da caixa localizada dentro da caverna;
- Mira: Mire na extremidade direita da porta, na altura da dobradiça superior dela;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 103.0917: [YouTube](#);

### 6. CAVERNA

- Alvo: QUINA DO FUNDO; MAROTE DO AZUL;
- Posição: Posicione-se no canto da parede com a caixa localizada dentro da caverna;



- Mira: Mire a junção da sombra da viga com a marcação na coluna de madeira;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 103.6410: [YouTube](#);
7. **FUNDO, QUINA DO**
- Alvo: SAÍDA DA CAVERNA;
  - Posição: Posicione-se na região da porta pantográfica;
  - Mira: Mire na luminária em direção ao bomb B;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 103.4833: [YouTube](#);
8. **FUNDO TR**
- Alvo: QUINA DO FUNDO;
  - Posição: Posicione-se na quina da parede antes de chegar no carro TR;
  - Mira: Mire na junção esquerda da palmeira com o muro;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 103.1807: [YouTube](#);
9. **FUNDO TR**
- Alvo: QUINA DO FUNDO;
  - Posição: Posicione-se no canto esquerdo da porta pantográfica atrás do carro;
  - Mira: Mire na decoração central acima da porta;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Arremesso longo;
  - Ref. 103.9855: [YouTube](#);
10. **FUNDO TR**
- Alvo: QUINA DO FUNDO;
  - Posição: Posicione-se na traseira esquerda do carro TR;
  - Mira: Mire entre as portas, na altura da primeira marcação horizontal de cima para baixo;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 103.1823: [YouTube](#);
11. **FUNDO TR**
- Alvo: QUINA DO FUNDO; BUNKER; FUNDO; ALTAR;
  - Posição: Posicione-se na quina da parede antes de chegar no carro TR;
  - Mira: Mire no entre o topo do muro com a esquerda da placa da A;
  - Execução: Jumpthrow;
  - Ref. 103.7822: [YouTube](#);
12. **FUNDO**
- Alvo: NEWBA; BOMB A; VARANDA;
  - Posição: Posicione-se na região próxima a quina do fundo;
  - Mira: Mire na quina de trás da construção bege, na altura das janelas;
  - Execução: Ande ligeiramente para a frente + Jumpthrow;
  - Ref. 103.9592: [YouTube](#);
13. **MEIO CIMA**
- Alvo: VARANDA;
  - Posição: Posicione-se próximo a uma mancha na parede;
  - Mira: Mire na região de uma mancha horizontal alinhado com a janela semi-aberta;
  - Execução: Ande para a frente + Jumpthrow;
  - Ref. 103.2309: [YouTube](#);
14. **RAMPA DA B**
- Alvo: BOMB B;
  - Posição: Posicione-se no canto de uma pequena parede na lateral esquerda da rampa da B;
  - Mira: Mire na lateral da ponta da coluna no topo da construção;
  - Execução: Arremesso longo;
  - Ref. 103.8922: [YouTube](#);
15. **RAMPA CT**

- Alvo: CAVERNA; AZUL; BUNKER; ALTAR DO BUNKER;
- Posição: Posicione-se na quina da parede no topo da rampa CT;
- Mira: Mire na parte superior da placa alinhando a mira com a cruz verde;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.5419: [YouTube](#);

#### 16. RAMPA CT

- Alvo: CAVERNA; AZUL; BUNKER; ALTAR DO BUNKER;
- Posição: Posicione-se em frente ao descascado da parede ao lado da porta no topo da rampa CT;
- Mira: Mire um pouco abaixo do tubo de energia elétrica, alinhado ligeiramente a esquerda da parede do topo;
- Execução: Jumpthrow;
- Ref. 103.5427: [YouTube](#);

#### 17. XBOX

- Alvo: MEIO CT;
- Posição: Posicione-se no canto da caixa com a parede;
- Mira: Mire ligeiramente acima do canto superior direito, na região de uma mancha na parede;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 103.0808: [YouTube](#);

### 1.4 High Explosive (HE)

Ir para: [Smoke](#) - [Molotovs](#) - [Flash](#)

#### 1. ESCURO BAIXO

- Alvo: COLUNA DO ESCURO;
- Posição: Posicione-se na frente das caixas brancas;
- Mira: Mire próximo ao topo do arco da porta;
- Execução: Ande para a frente e arremesso longo;
- Ref. 104.1525: [YouTube](#);

#### 2. RAMPA CT

- Alvo: RAMPA DA VARANDA;
- Posição: Suba nas caixas da rampa CT e encoste no canto da parede com uma das caixas;
- Mira: Mire rente a parede com o topo da mureta da varanda localizada próximo a caixa baixa da varanda;
- Execução: Arremesso longo;
- Ref. 104.3589: [YouTube](#);

### 1.5 Referências

1. <https://app.scope.gg/strategy>
2. <https://www.csgonades.com>
3. [NartOutHere](#)