

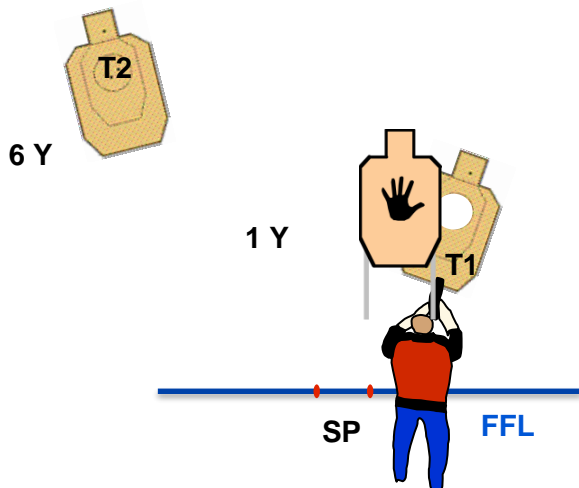
WARM-UP:

START POSITION: Tiratore in SP, punte che toccano i segni. Arma Carica in Fondina, Colpo Camerato. Mano Forte che Afferra la Visiera del Proprio Berretto (in assenza di esso, dita che toccano la fronte) Primo Caricatore con 5 Colpi.
I Restanti Caricatori alla Capacità di Divisione in Buffetteria.
PCC idem, in Hip Level, volata al parapalle frontale.

STAGE PROCEDURE: Al Segnale Acustico, ingaggiare T1 e T2 con 4 colpi ciascuno. Obbligo T1 con Tiro in Ritenzione

STRINGS: 1
SCORING: 8 Rounds UNLIMITED
TARGETS: 2 Threat - 1 NTT
SCORED HITS: Best 4 per Target
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Not Required
DISTANCE: 1-6 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

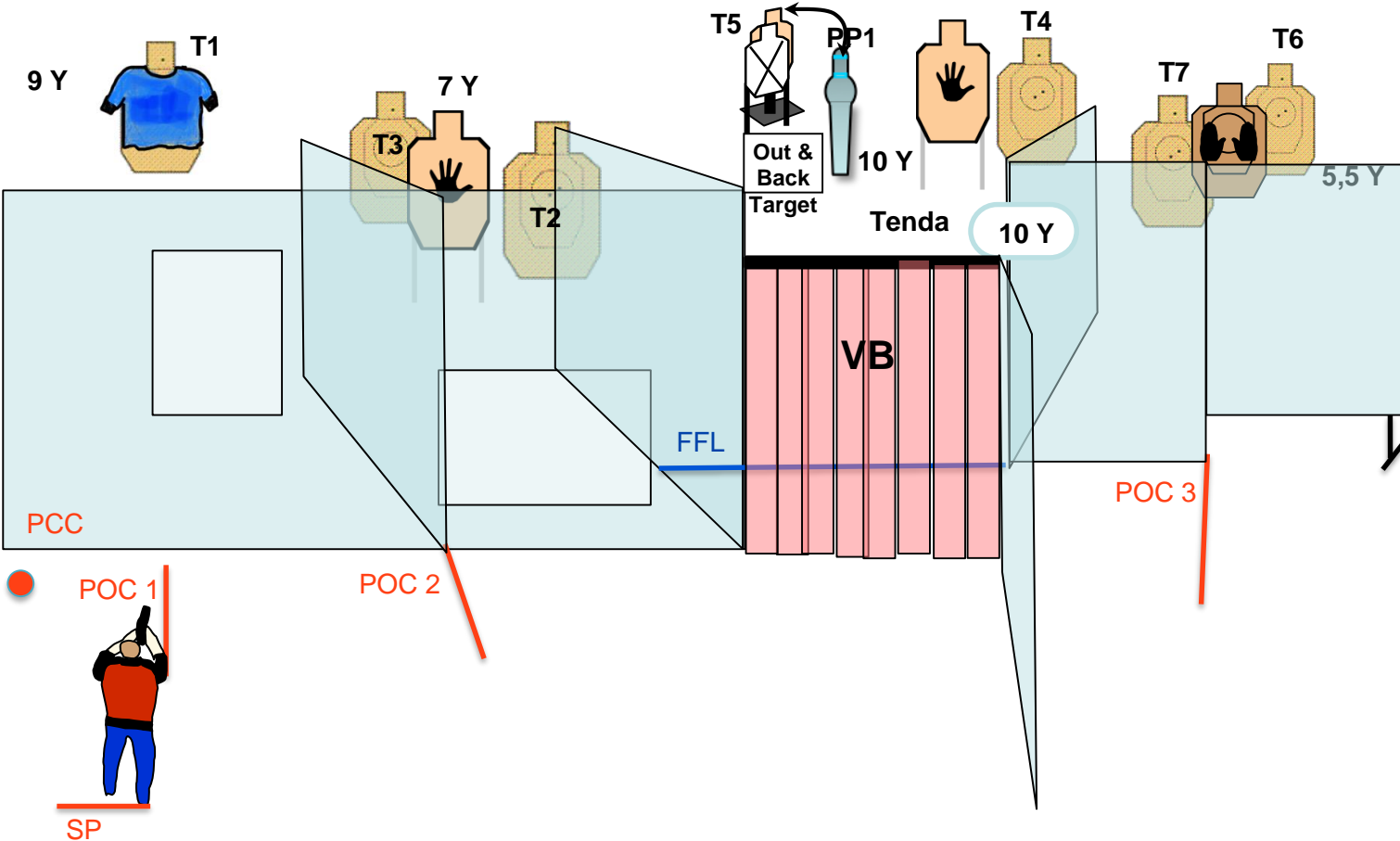


SCENARIO: Dei Criminali Armati, di cui uno che indossa il G.A.P., tentano di irrompere nella tua abitazione per ucciderti. Difenditi.

START POSITION: Tiratore in SP. Arma Carica in fondina, colpo camerato.
 Primo caricatore da 6 colpi, i restanti caricatori, alla capacità di divisione in buffetteria.
 PCC Idem in low ready, volata sul punto Rosso.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, Ingaggiare tutti i bersagli dalle relative POC quando disponibili. PP1, T4 e T5 sono in the open.
 Ingaggiare PP1 oltre la FFL, comporta DQ !!
 PP1 attiva Out&back NT target che scopre T5 che non rimane visibile al termine del movimento.
 N.B.: Solo T1 é con il G.A.P., OBBLIGO di 4 Colpi al Box Basso ed 1 Colpo al Box Alto.
 T6,T7 (saranno visibili solo in Prone Position)

STRINGS: 1
SCORING: 18 Rounds min. UNLIMITED
TARGETS: 7 Threat - 4 NTT, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per Target, T1 (5 Rounds Min.), Steel Down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 5,5-10 Yards
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.



STANDARD

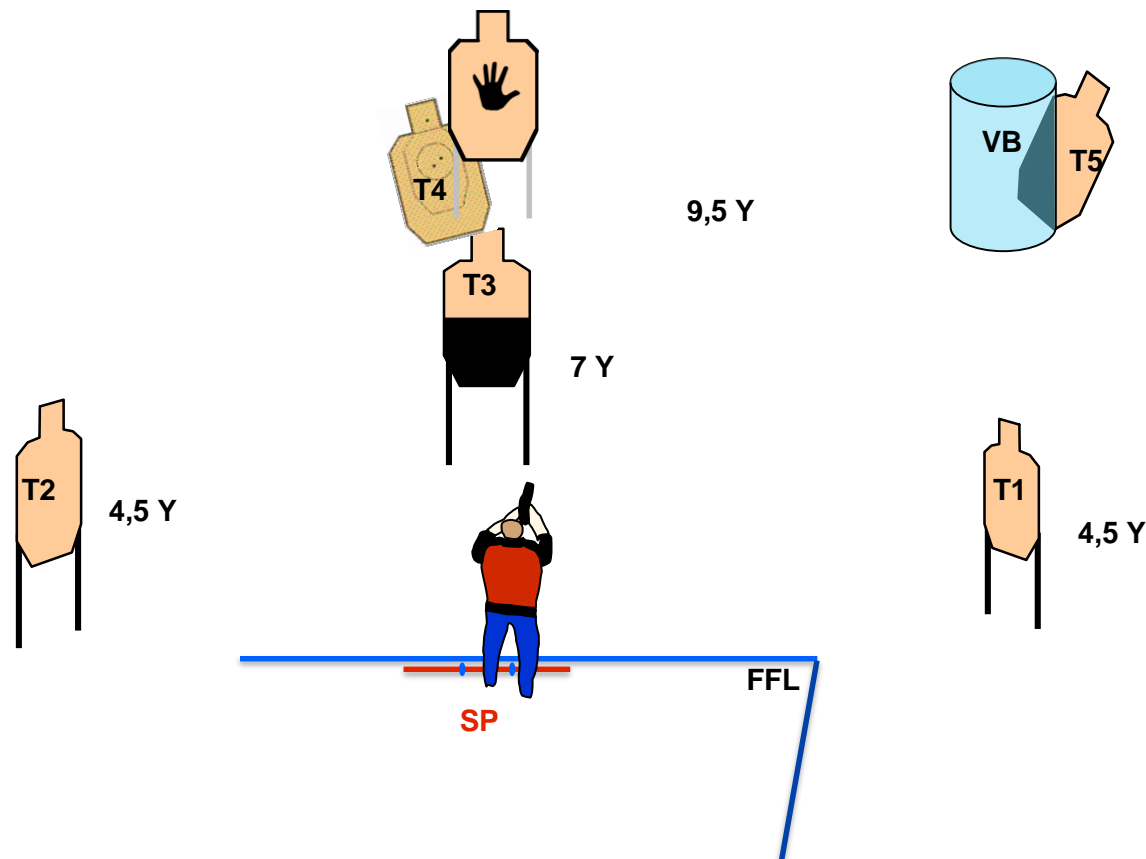
START POSITION: Tiratore in SP, punte che toccano i segni, Arma Carica in Fondina e Colpo Camerato. Primo caricatore da 6 colpi, i restanti Caricatori, alla capacità di Divisione in Buffetteria. PCC idem, Hip Level, volata verso il Parapalle.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i bersagli dall’area delimitata da FFL.

Tutti i Targets, Obbligo 3 Colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 15 Rounds LIMITED
TARGETS: 5 Threat - 1 NTT
SCORED HITS: Best 3 per Target
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 4,5 - 9,5 Yards
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l’altezza dei parapalle.



SCENARIO: Al piano superiore della tua Abitazione, dei malintenzionati Armati hanno preso in ostaggio tua suocera ed i tuoi figli.

Passa per ogni piano della Casa e portatevi in salvo.

START POSITION: Tiratore in SP, Talloni che Toccano, Arma Carica in Fondina e Colpo Camerato. I Restanti Caricatori alla Capacità di Divisione in Buffetteria.

PCC idem, in Low Ready

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare PP1 e PP2 Attivatore del Turner T1. Quest’ultimo, DEVE ESSERE INGAGGIATO CON 3 COLPI MINIMI. T1 Turner non resta visibile al termine del movimento. PP1, PP2, T1 Turner, T6 e T7 sono in The Open. PP1 e PP2 devono essere ingaggiati non oltre la POC1. Oltre, sarà considerato DQ.

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds min, UNLIMITED
TARGETS: 7 threat, 4 NTT, 2 Steels
SCORED HITS: Best 2 per paper, T1 best
3, Steels Down

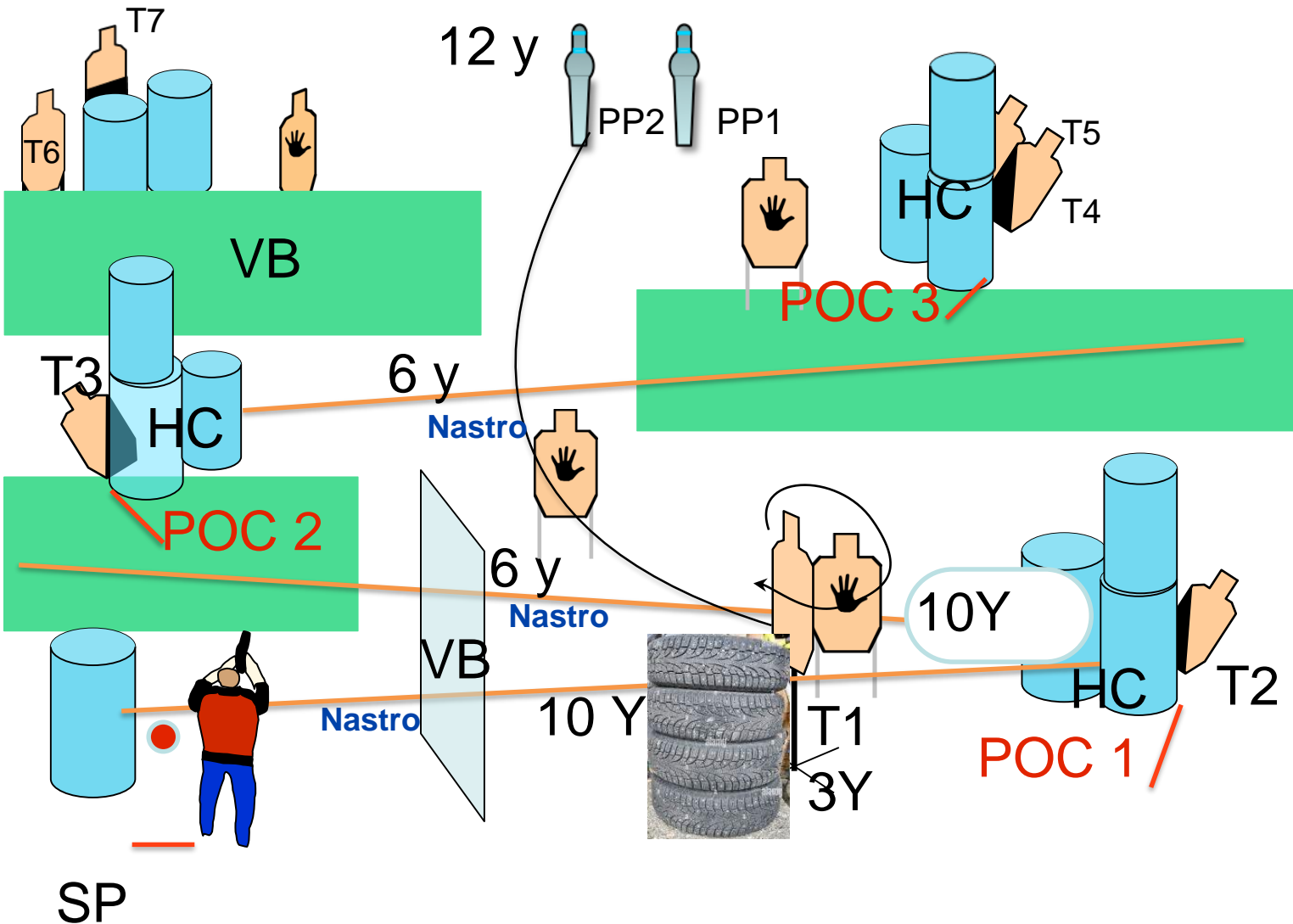
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT: Required

Distance: 3-12 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l’altezza dei parapalle.

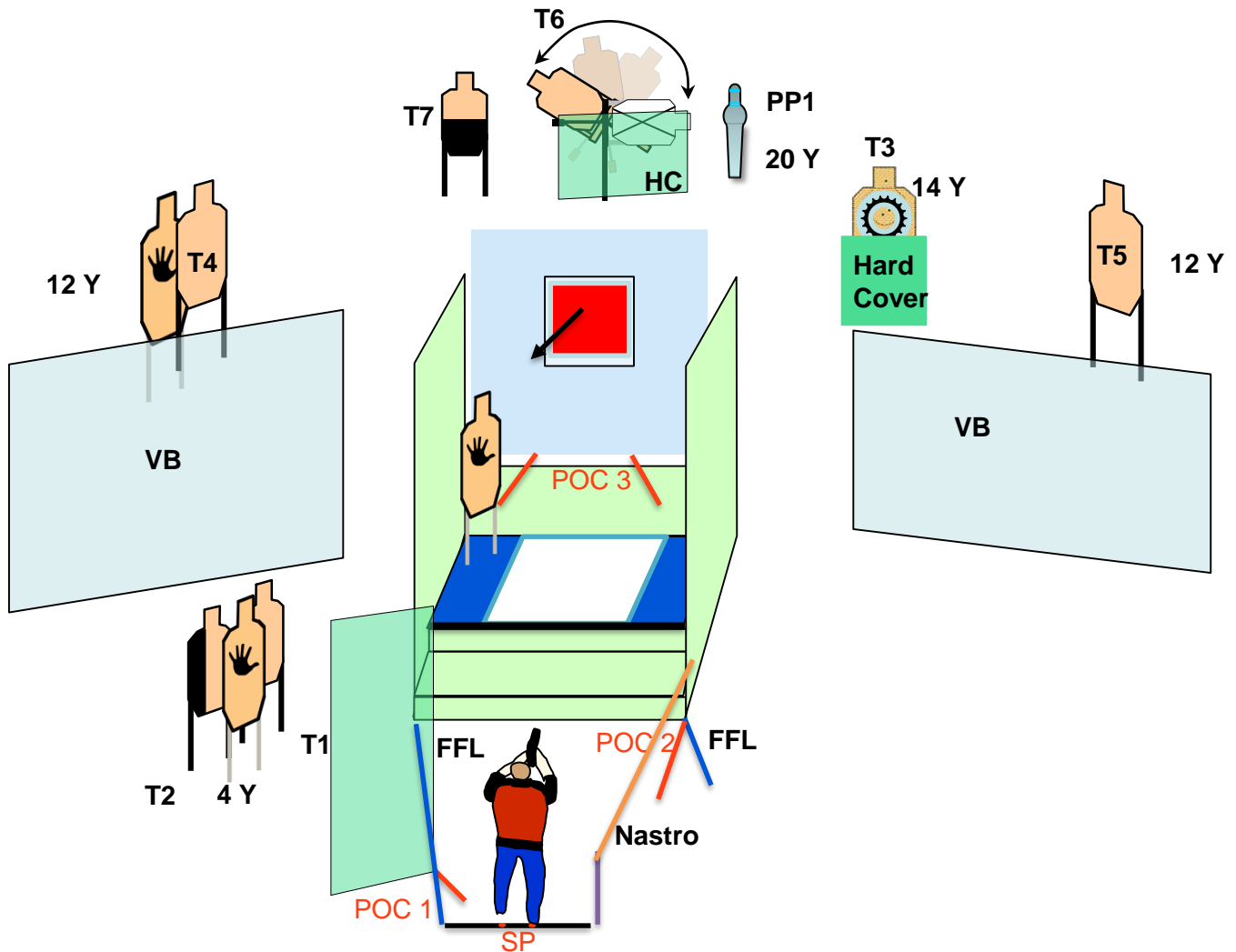


SCENARIO: Sei sulla tua Imbarcazione con l’equipaggio. Vi Abbordano dei Pirati Armati. Dal Ponte della Nave, salva tua moglie e dirigiti in Cabina di Comando per proteggere il Timoniere ed il Marinaio.

START CONDITION: Tiratore in SP, mano Forte che afferra la Visiera del Cappello (in assenza dita che toccano la fronte).
Arma Carica in Fondina e Colpo Camerato, i restanti Caricatori alla capacità di Divisione.
PCC Idem, in Hip Level, Volata al Parapalle Frontale.

STRINGS: 1
SCORING: 17 Rounds min. UNLIMITED
TARGETS: 7 Threat - 4 NTT, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per Target, T1 (4 Rounds), Steel down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 4-20 Yards
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l’altezza dei parapalle.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i bersagli dalle relative Coperture.
T4 e T5, successivamente PP1, T6 e T7 sono in The Open.
T2 va ingaggiato con almeno 2 Colpi al Box Basso e 2 Colpi al Box Alto.
PP1 Attiva T6 Swinger che resta visibile al termine del movimento.



Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Stage 5 “Al Ristorante”

Course Designer: Mariano Bottone

SCENARIO: Hai un oggetto di valore che vogliono trafugare. Capisci che dietro al bancone del Ristorante, c'è un buon ripostiglio per nascondere e tornare in seguito. Intanto, ci sono dei Rapinatori Armati che vogliono ucciderti e sottrarti la Borsa. Difenditi.

START POSITION: Tiratore seduto, mani che toccano il Tavolo, Arma scarica ed un caricatore poggiati sul tavolo. Gli altri caricatori alla capacità di Divisione in Buffetteria.

Volata rivolta in direzione dell'incrocio dei due Parapalle (Laterale destro e Frontale).

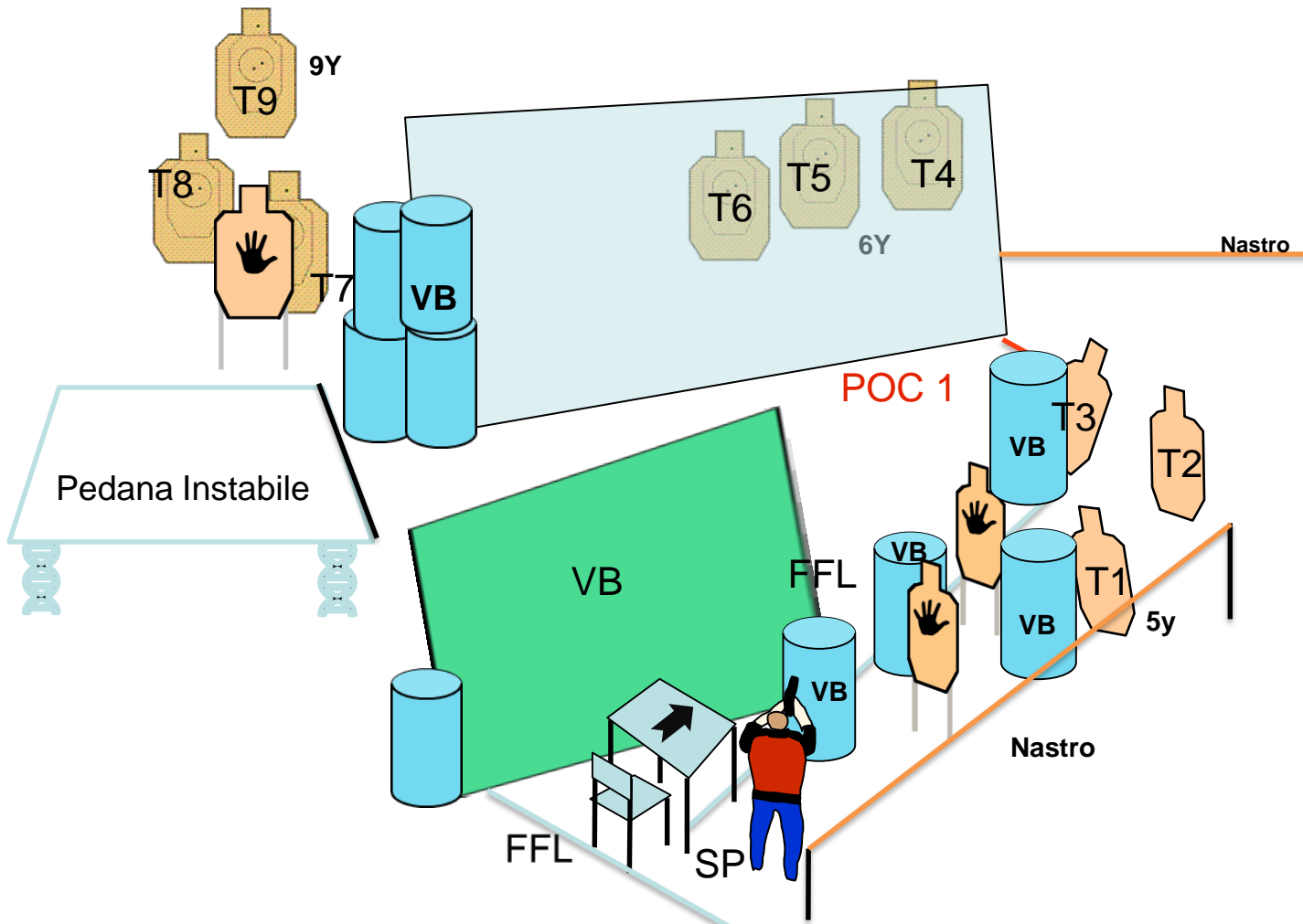
PCC Idem.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, ingaggiare i Bersagli sfruttando le coperture ove disponibili.

Tutti i Targets vanno ingaggiati con la sola mano forte. T1,T2,T3 e T7,T8,T9 sono in The Open.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, UNLIMITED
TARGETS: 9 threat, 3 NTT
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
DISTANCE: 5-9 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle

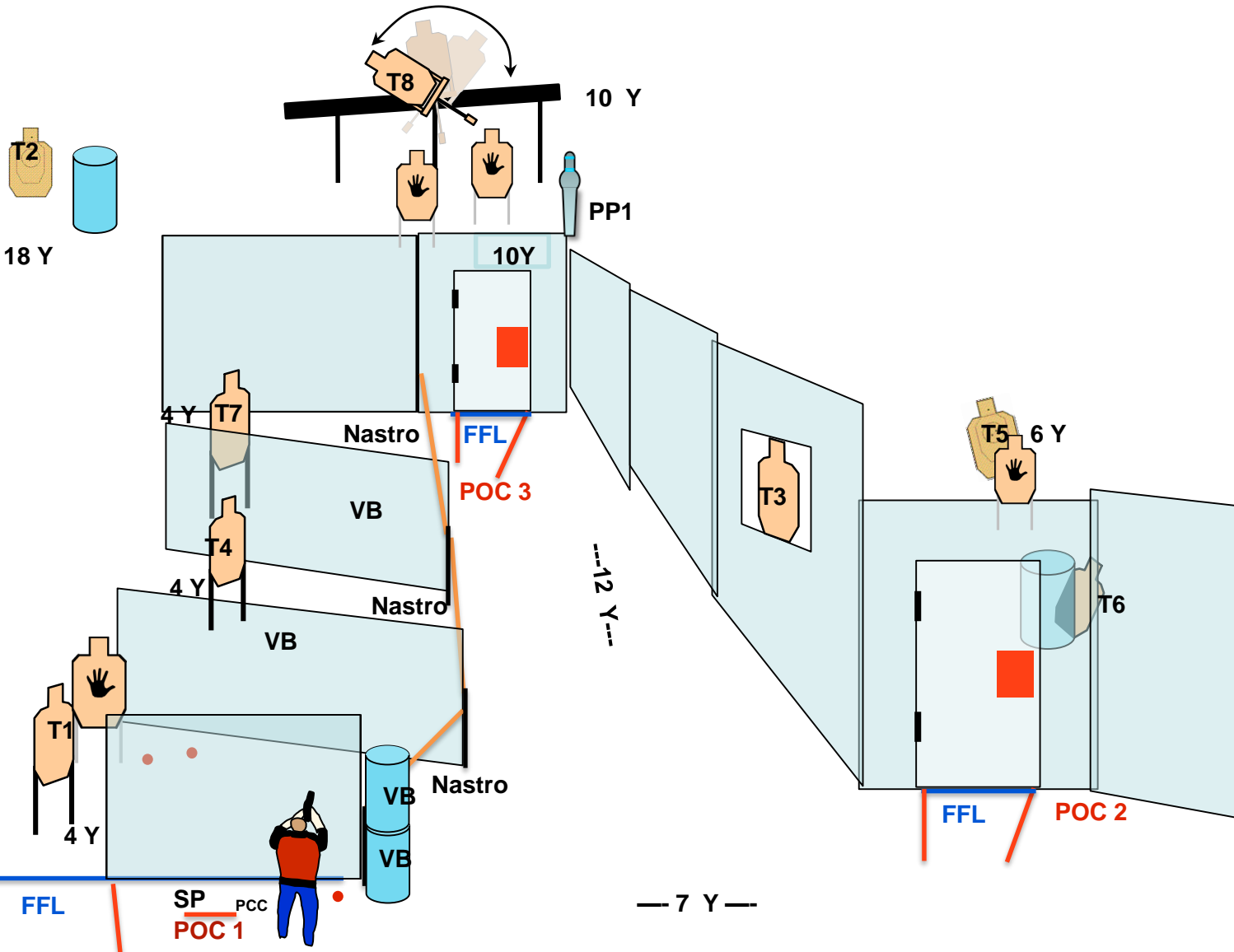


SCENARIO: Sei nel tuo giardino e ti accorgi che dei Malviventi Armati ti vogliono uccidere. Bonifica il giardino e cerca di capire se altri sono entrati anche nell’abitazione.

START POSITION: Tiratore in SP, Mani che toccano i Segni.
 Arma Carica, Colpo Camerato.
 I restanti Caricatori, alla capacità di Divisione in Buffetteria.
 PCC Low Ready in SP, Volata al Punto Rosso.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i Bersagli dalle relative coperture. T3, T4 e T7 sono in The Open.
 P1 Attiva T8 Moover che va ingaggiato con 3 Colpi minimi. L’ingaggio di T8 dopo la FFL, comporta DQ.

STRINGS: 1
SCORING: 18 Rounds UNLIMITED
TARGETS: 8 Threat - 4 NTT - 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per Target - (T8 Best 3) - Steel Down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 4-10 Yards
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l’altezza dei parapalle.



SCENARIO: Capisci che delle Persone Armate vogliono rubare il tuo Rolex da 30.000€. Sapendo che ti ucciderebbero in ogni caso, decidi di proteggere la tua vita.

START POSITION: Tiratore in SP, Mani che toccano i segni, Arma Carica in Fondina e Colpo NON Camerato. I restanti Caricatori, alla capacità di Divisione in Buffetteria.

PCC Colpo NON Camerato, in Hip Level, Volata al Parapalle Frontale.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i bersagli dalle Rispettive POC.

T1 Obbligo d'Ingaggio con 2 Colpi al Box Basso, e DOPO, 1 Colpo al Box Alto.

T2, T3 e T4 sono in The Open.

STRINGS: 1
SCORING: 18 Rounds UNLIMITED
TARGETS: 8 Threat - 4 NTT - 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per Target - T1 3 Rounds, Steel Down.
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 4-10 Yards
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

