



# STAGE 1 (Bay 1)

" Bonus 110% "

SMERALDA SHOOTING CLUB



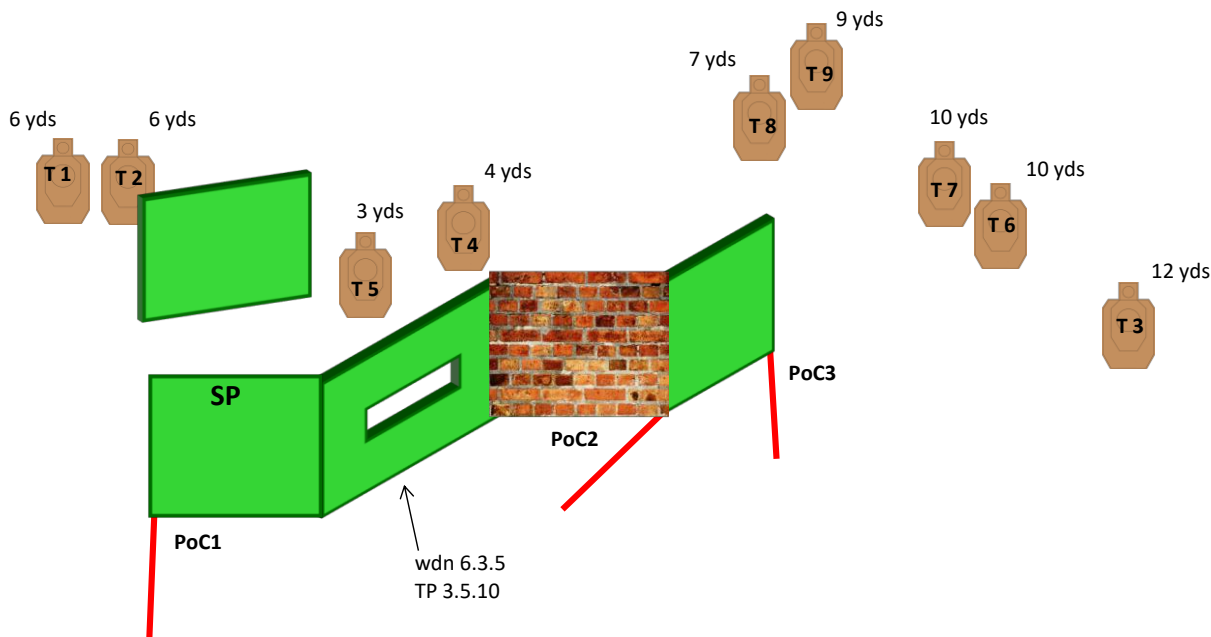
**SCENARIO:** Sei un muratore e stai ristrutturando un condominio.  
Un gruppo armato irrompe nel locale, vogliono portarti via tutte le attrezzature di lavoro.  
Cerchi di calmarli ma esplodono dei colpi verso di te. Difenditi

**START CONDITION**  
In SP, fronte barricata, cazzuola in mano. Come mostrato dal S.O.  
Arma carica in fondina  
Caricatori alla capacità di divisione.  
PCC: Hip Level

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Colpi, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threats  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per bersaglio  
**START - STOP:** Segnale acustico - Ultimo Colpo  
**DISTANCES:** 3 - 12 yards

**STAGE PROCEDURE**  
Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.  
T3, T4, T5 sono in the open.

**RULES:** 2023.1 IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**NB** Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.





## STAGE 2 (Bay 2)

" STANDARD (RULE 3.5.7.1) "

SMERALDA SHOOTING CLUB



# STANDARD

### START CONDITION

In SP. Punte dei piedi che toccano i segni. Come mostrato dal SO.

Arma **scarica** in fondina

PCC: Idem, Hip Level.

Primo caricatore che si intende utilizzare con 6 colpi

Gli altri caricatori alla capacità di divisione.

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

18 Colpi, Unlimited

**TARGETS:**

8 Threats, 2 Steels, 2 NTs

**SCORED HITS:**

Migliori 2 per bersaglio

**START - STOP:**

Segnale acustico - Ultimo Colpo

**DISTANCES:**

6 - 15 yards

**RULES:**

2023.1 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:**

Richiesto

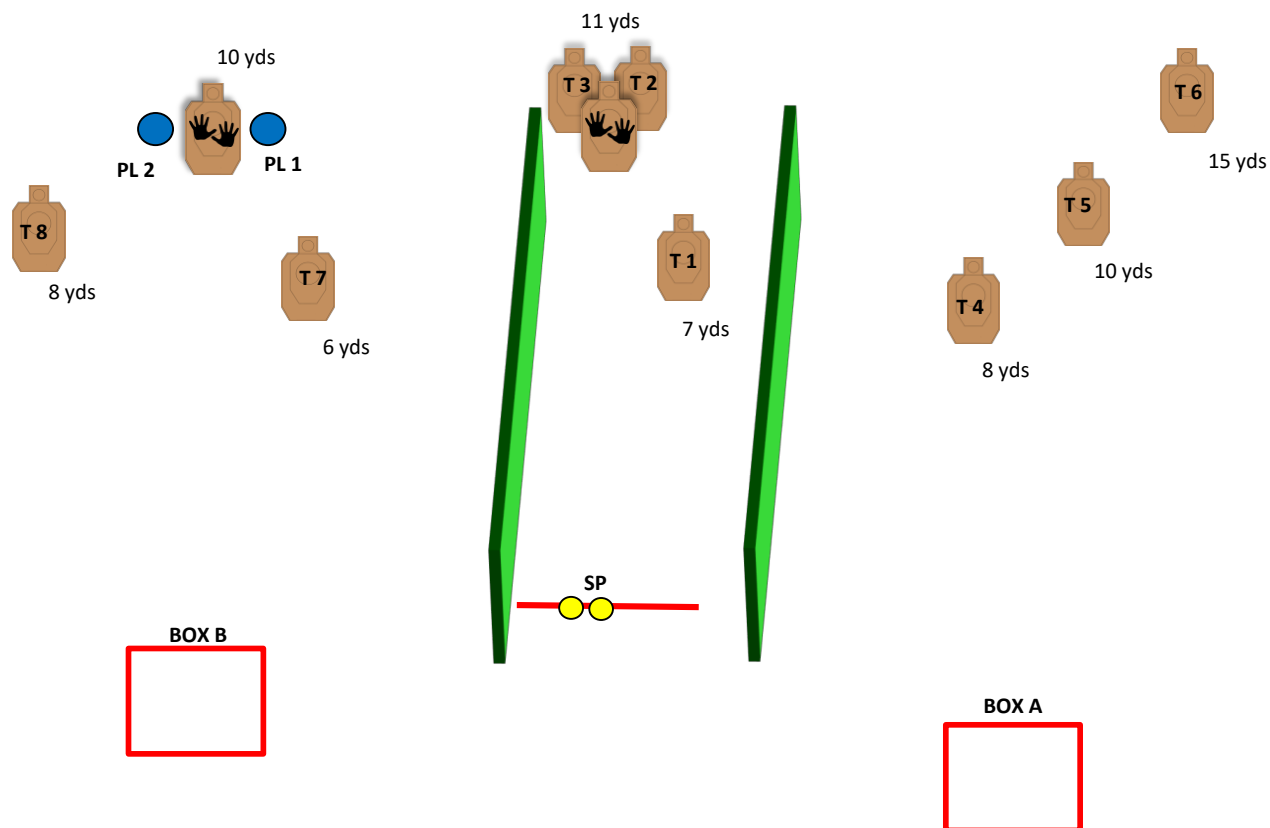
**NB**

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

### STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli.

T4, T5, T6, T7, T8, PL1, PL2 devono essere ingaggiati dall'interno dei box A/B (entrambi i piedi a contatto con il terreno interno ai box)





## STAGE 3 (Bay 3)

" ALLA FERMATA DEL BUS "

SMERALDA SHOOTING CLUB



**SCENARIO:** Sei alla fermata del bus, una gang armata semina il panico tra i passanti. Sparano anche verso di te, difenditi.

### START CONDITION

In SP, fronte barricata. Come mostrato dal S.O.

Arma carica in fondina.

Caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Hip Level

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18, Unlimited

**TARGETS:** 9 Threats

**SCORED HITS:** Migliori 2 per bersaglio

**START - STOP:** Segnale acustico - Ultimo Colpo

**DISTANCES:** 3 - 10 yards

**RULES:** 2023.1 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Richiesto

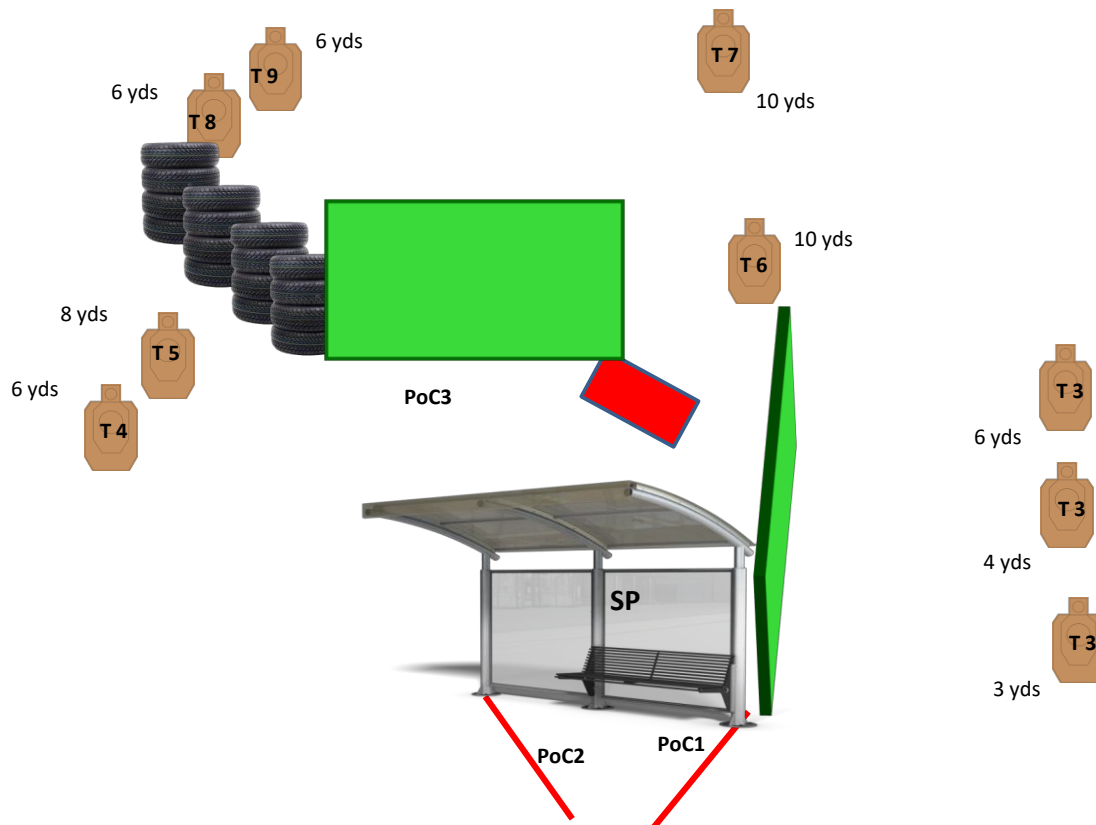
**NB** Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

### STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.

T6, T7 sono in the open.

T8, T9 devono essere ingaggiati in **LOW COVER** (con almeno un ginocchio a contatto con il tappeto rosso)





## STAGE 4 (Bay 4)

" PASSEGGIATA "

SMERALDA SHOOTING CLUB



**SCENARIO:** Passeggi in campagna quando ti ritrovi nel mezzo di uno scontro a fuoco tra bande rivali  
Non puoi fare altro che difenderti

### START CONDITION

In SP, fronte parapalle. Come mostrato dal S.O.  
Arma carica in fondina, colpo **NON** camerato  
PCC: Hip Level.  
Caricatori alla capacità di divisione.

### STRINGS:

1

### SCORING:

18 Colpi, Unlimited

### TARGETS:

8 threats, 2 steels, 1 NTs

### SCORED HITS:

Migliori 2 per bersaglio

### START - STOP:

Segnale acustico - Ultimo Colpo

### DISTANCES:

4 - 10 yards

### RULES:

2023.1 IDPA Rulebook

### CONCEALMENT:

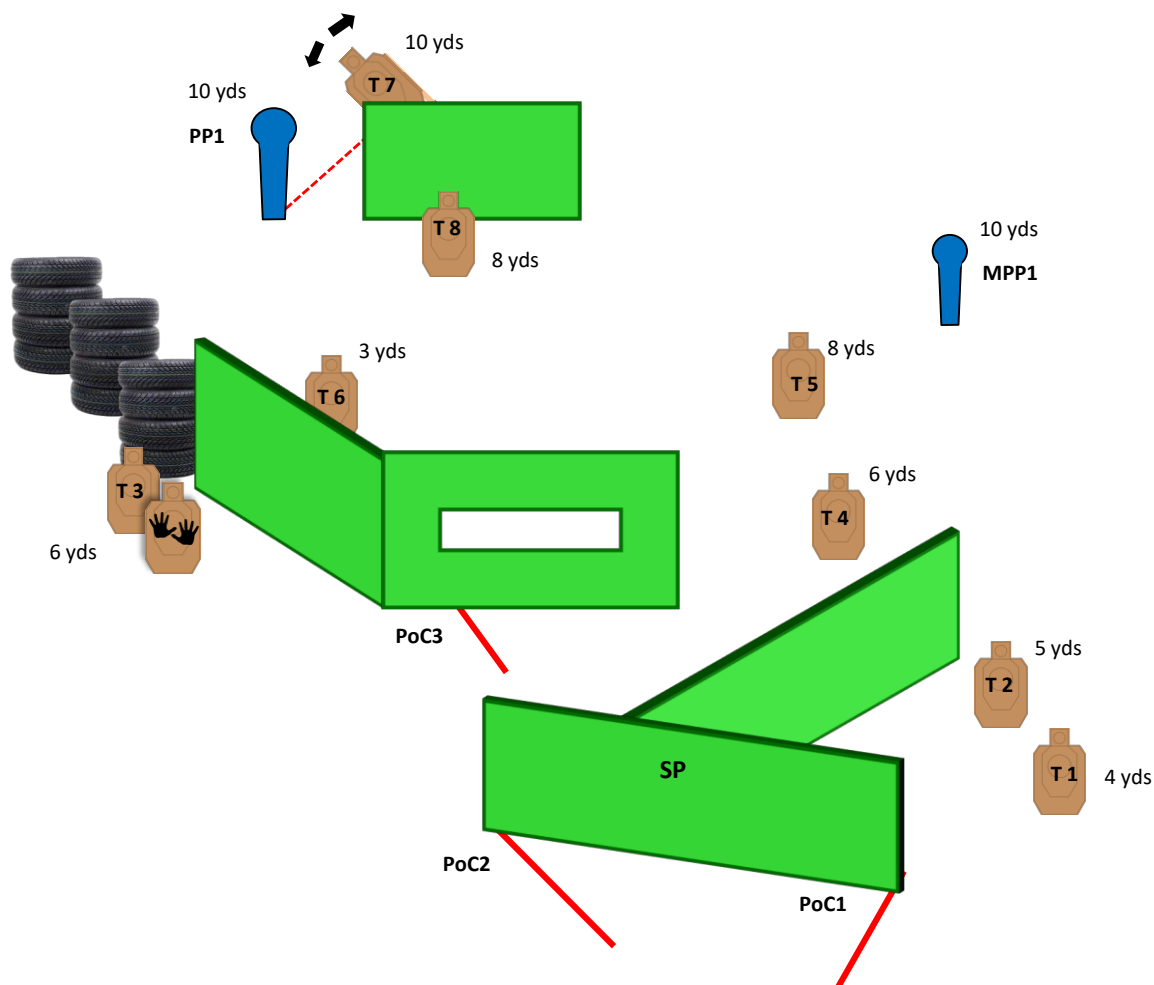
Richiesto

### NB

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

### STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.  
T4, T5, MPP1 sono in the open.  
Abbattere PP1 attiva T7 che rimane visibile al termine del movimento



Designed by Palmieri - Azara - Bandino



# STAGE 5 (Bay 5)

" IN STAZIONE "

SMERALDA SHOOTING CLUB

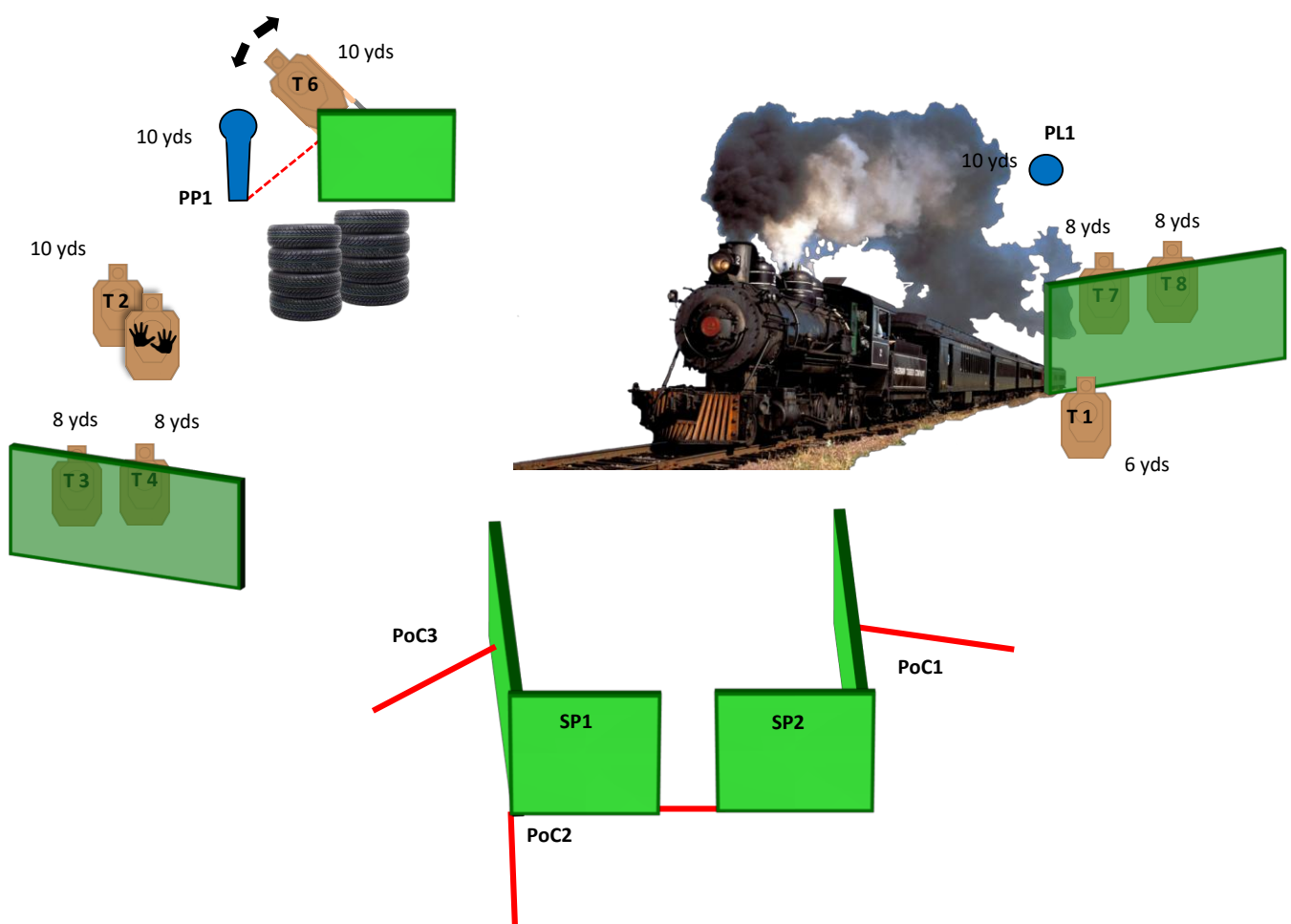


**SCENARIO:** Hai accompagnato un amico alla stazione dei treni.  
Criminali armati hanno appena rapinato la biglietteria,  
Vorresti nasconderti ma ti ritrovi nella loro via di fuga. Appena ti vedono aprono il fuoco.  
Devi difendere te e tutti i passanti.

**START CONDITION**  
In SP1 o SP2. Come mostrato dal S.O.  
Relax, arma carica in fondina.  
Caricatori alla capacità di divisione.  
PCC: Hip Level.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 Colpi, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threats, 1 NT, 2 Steel  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per bersaglio  
Ferri abbattuti  
**START - STOP:** Segnale acustico - Ultimo Colpo  
**DISTANCES:** 5 - 14 yards  
**RULES:** 2023 IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**NB** Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

**STAGE PROCEDURE**  
Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.  
T1, T2, PL1 sono in the open.  
Abbattere PP1 attiva T6 che rimane visibile al termine del movimento





## STAGE 6 (Tutti i Bay)

"WARM UP"

SMERALDA SHOOTING CLUB



### WARM UP

#### START CONDITION

In SP relax, punte dei piedi che toccano i segni. Come mostrato dal S.O.

Arma carica in fondina.

PCC: Hip Level.

Caricatori alla capacità di divisione.

**STRINGS:**

1

**SCORING:**

6 Colpi, Unlimited

**TARGETS:**

1 Threat

**SCORED HITS:**

Migliori 6 per bersaglio

**START - STOP:**

Segnale acustico - Ultimo Colpo

**DISTANCES:**

5 yards

**RULES:**

2023.1 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:**

Richiesto

**NB**

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

#### STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare T1 con 2 colpi bassi e uno alto, eseguire un cambio di caricatore e reingaggiare T1 con 2 colpi bassi e uno alto

