

SCENARIO:

START POSITION: In SP, tacchi che toccano la SP linea. Fronte parapalle. Arma carica in fondina in fondina colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione. PCC low ready stessa condizione volata al punto rosso

STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i target rispettando le coperture e priorità. Ingaggiare PP1 dopo la FFL è DQ

STRING: 1 Unlimited

SCORING: 15 colpi minimo

TARGET: 7 carte – 1 ferro - 2 non-Threat

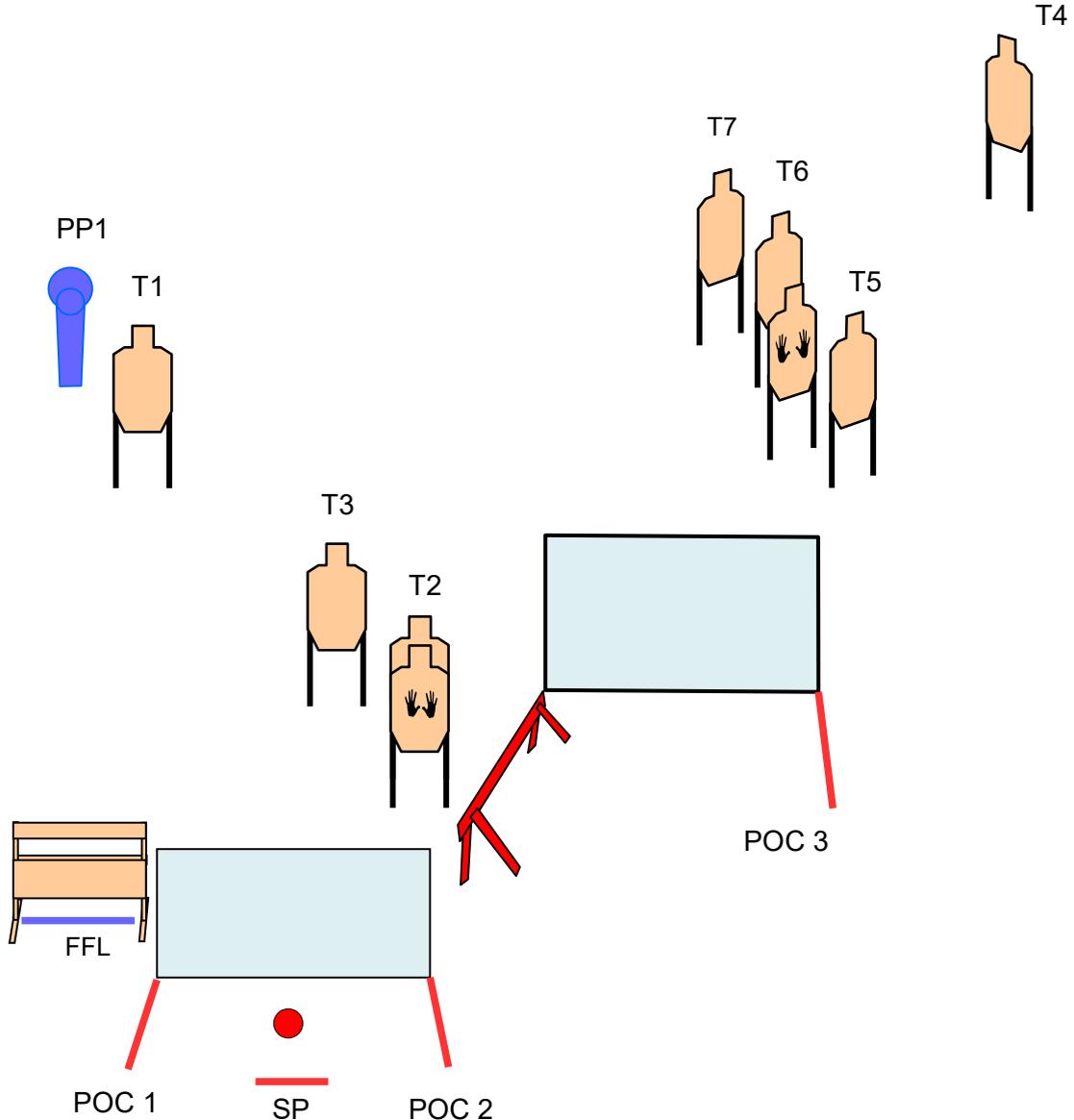
SCORE HITS: 2 miglior per carta – ferro abbattuto

START - STOP: Beep - ultimo colpo

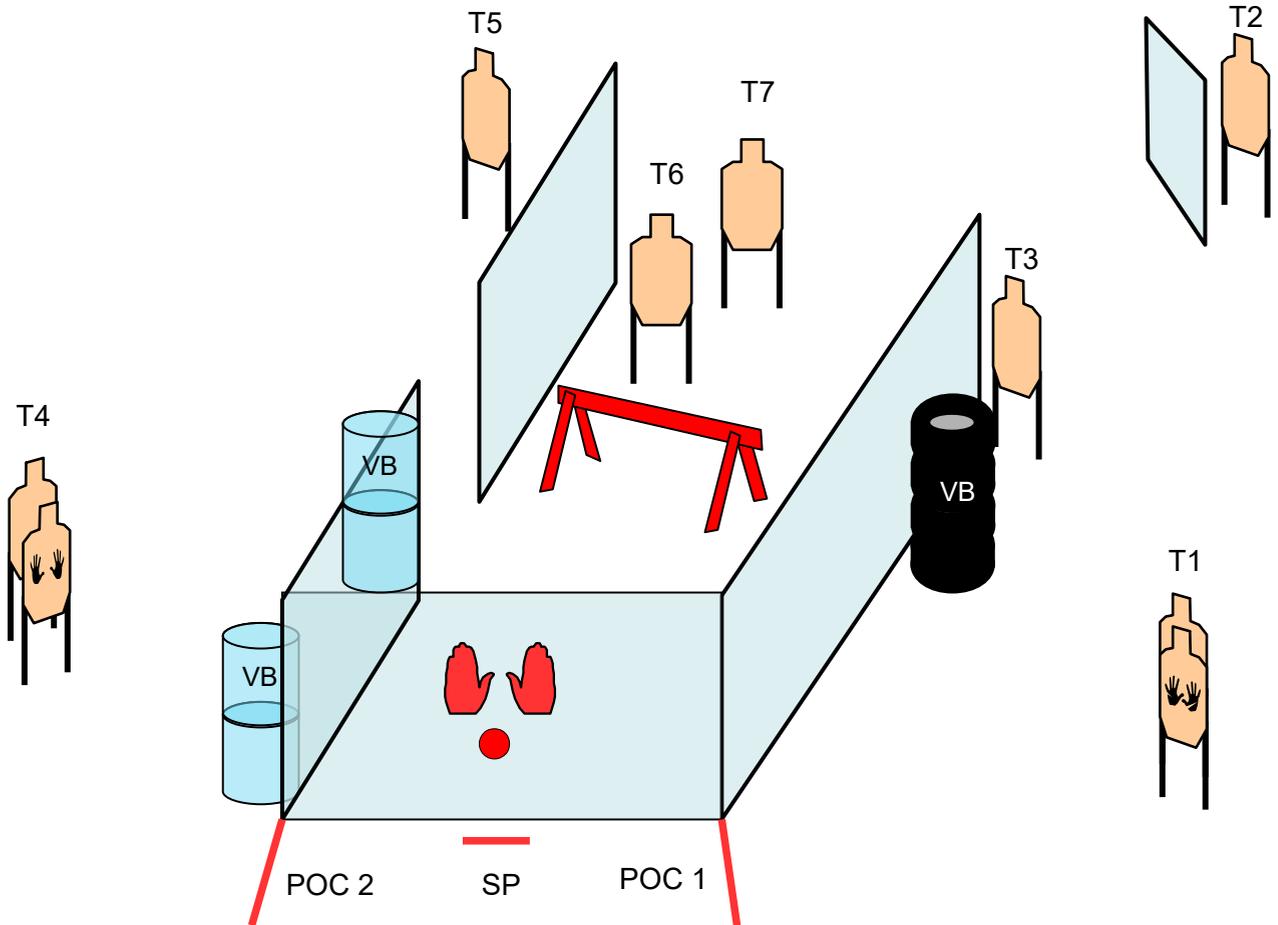
RULE: IDPA 2023.2 **CONCEALMENT:** richiesto

DISTANCE TARGET: 4 – 18 yard

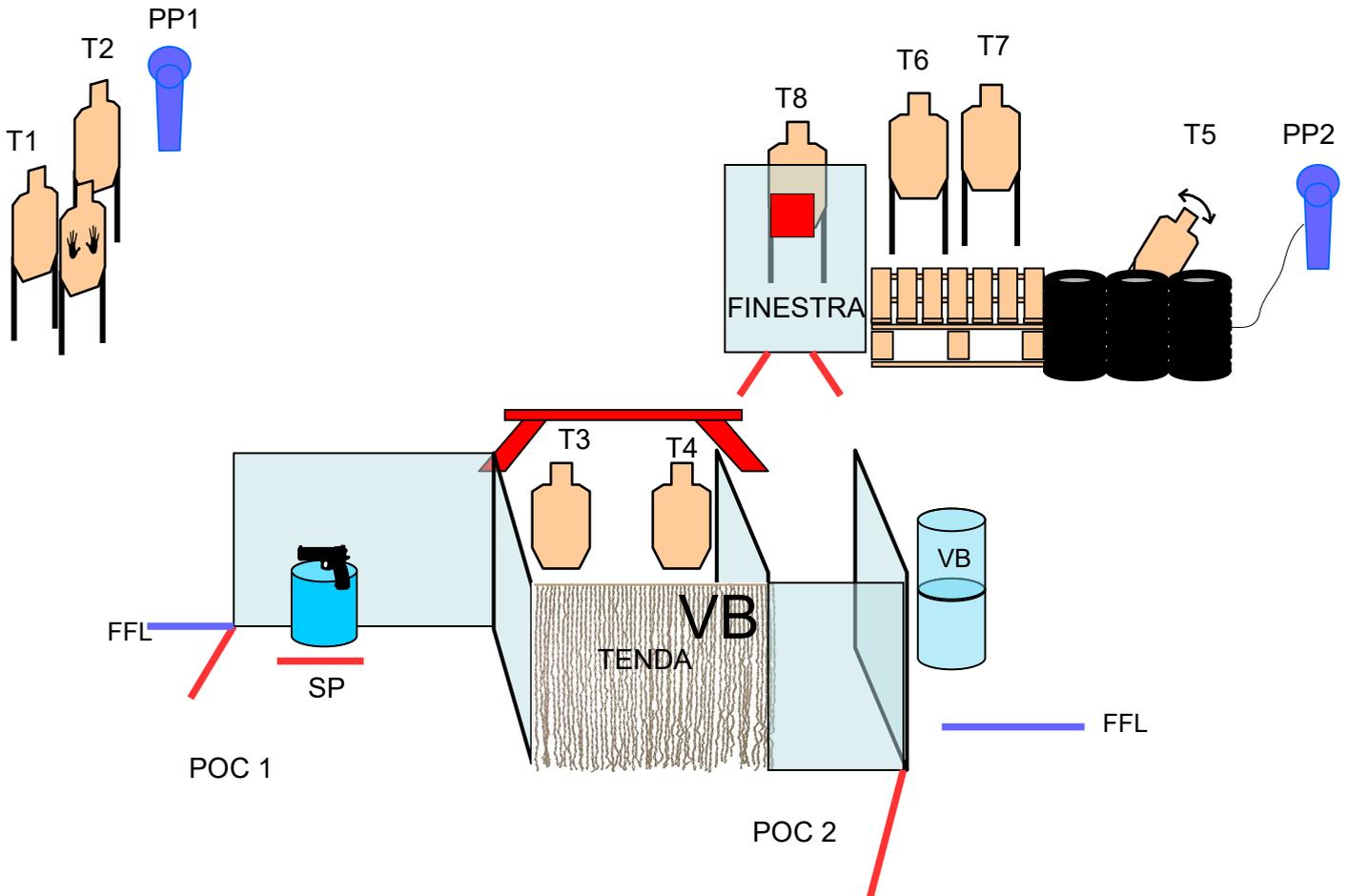
MUZZLE SAFETY:
Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle



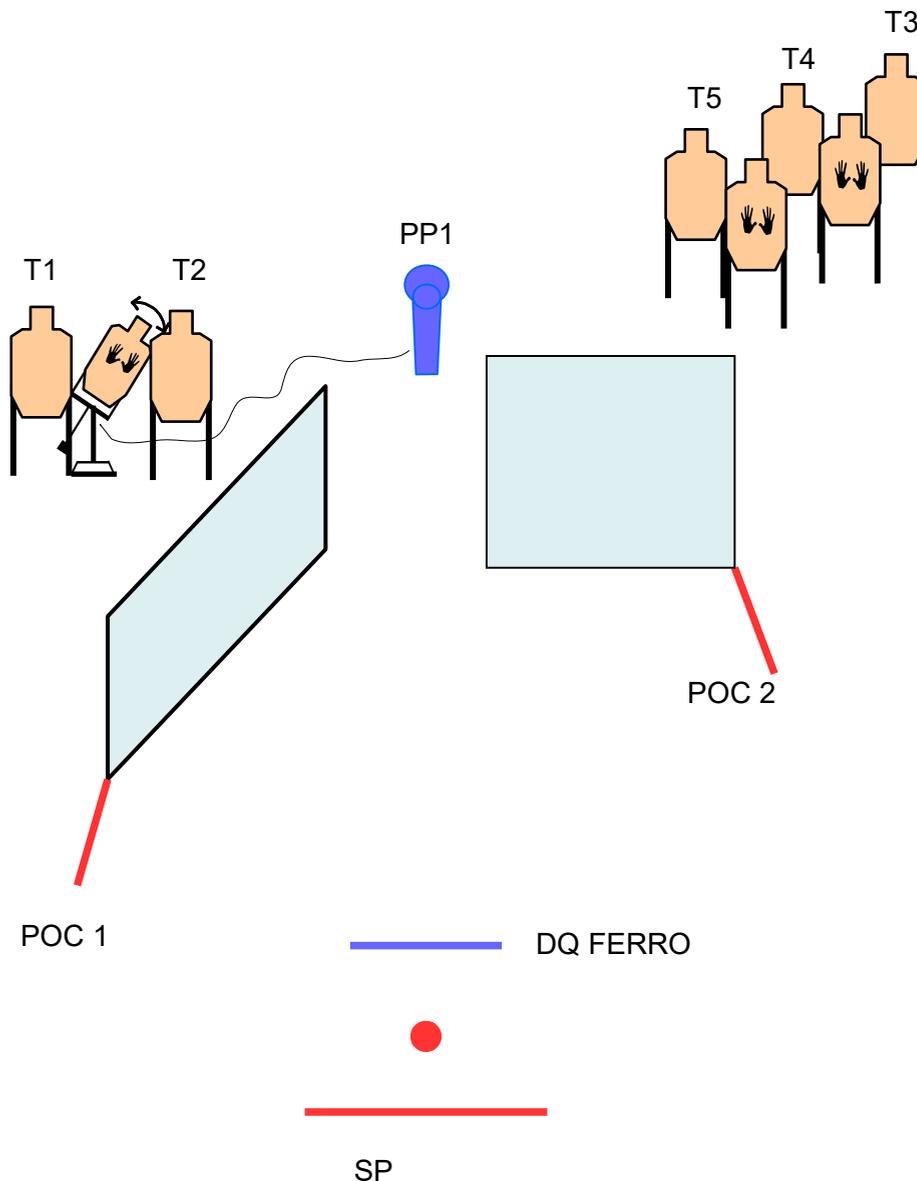
SCENARIO:	
START POSITION: In SP mani sui segni, arma carica in fondina colpo camerato caricatori alla massima capacità per divisione PCC low ready volata al punto rosso	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 14 colpi minimo
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutte i target rispettando coperture e priorità. T3 lato dx e T5 T6 T7 lato sx sono in the open	TARGET: 7 carte – 2 non-Threat
	SCORE HITS: 2 migliori per carta
START - STOP: Beep - ultimo colpo	
RULE: IDPA 2023.2	CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 4 – 15 yard	
MUZZLE SAFETY: Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle	



SCENARIO:	
START POSITION: In SP in relax, arma carica sul bidone colpo non camerato, volata al parapalle, caricatori alla capacita di divisione in buffetteria. PCC stessa condizione otturatore chiuso.	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 18 colpi minimo
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutte i target rispettando le coperture e priorit�. T3 T4 e T6 T7 sono in the open. PP2 attiva lo swing T5. Mano e volata sulla finestra comporta DQ. Ingaggiare PP1 e PP2 dopo le FFL � DQ.	TARGET: 8 carte -2 ferri - 1 non-Threat
	SCORE HITS: 2 migliori per carta - ferri abbattuti
START - STOP: Beep - ultimo colpo	
RULE: IDPA 2023.2	CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 2 - 12 Yard	
MUZZLE SAFETY: Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale � il parapalle	



SCENARIO:	
START POSITION: In SP in relax tacchi che toccano la linea Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione. PCC low ready volata al punto rosso	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 16 colpi minimo
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i target rispettando coperture e priorità . Tutti i target vanno ingaggiati con due colpi al corpo e uno un alla testa. PP1 attiva lo swinger Non-threat. Colpire PP1 dopo la FFL è DQ	TARGET: 5 carte – 1 ferro - 3 non-Threat
	SCORE HITS: 3 migliori per carta BBH – ferro abbattuto
START - STOP: Beep - ultimo colpo	
RULE: IDPA 2023.2	CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 5 – 12 yard	
MUZZLE SAFETY: Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle	



SCENARIO:

START POSITION: Seduto in SP arma e tutti i caricatori sul tavolo
Arma scarica caricatori alla capacità di divisione, volata al
parapalle.
PCC stessa condizione otturatore chiuso

STAGE PROCEDURE: Al beep da seduti ingaggiare PP1 che
aziona l'up-down T1 che non rimane scoperto e T2, T1 va
ingaggiato con 3 colpi, recuperare i caricatori che si intende
usare e completare rispettando coperture e priorità. T7 e T8
sono in the open.
Ingaggiare PP1 dopo la FFL è DQ.

STRING: 1 Unlimited

SCORING: 18 colpi minimo

TARGET: 8 carte – 1 ferro - 2 non-Threat

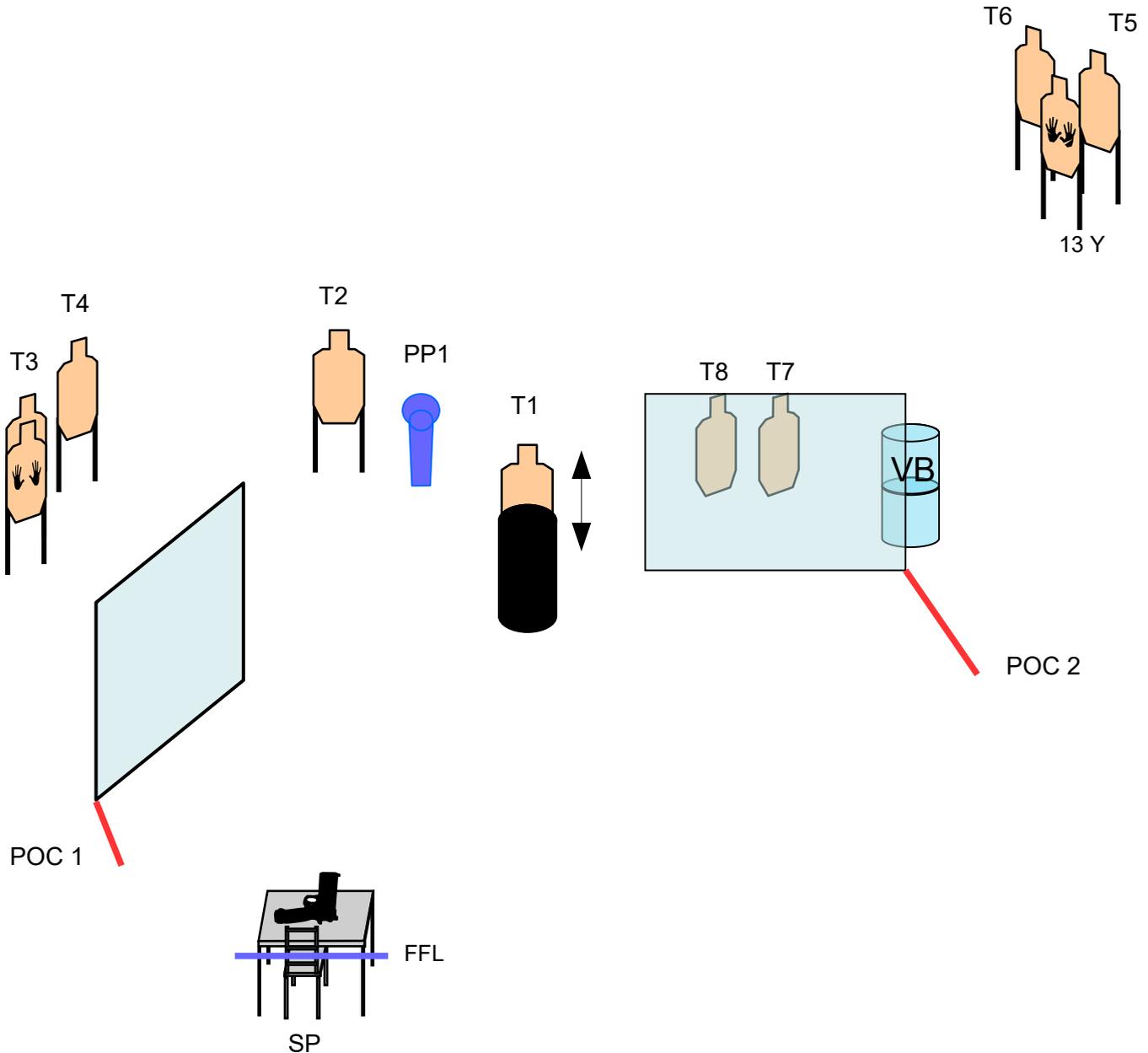
SCORE HITS:
3 migliori per T1 – 2 migliori per carta - ferro abbattuto

START - STOP: Beep - ultimo colpo

RULE: IDPA 2023.2 CONCEALMENT: richiesto

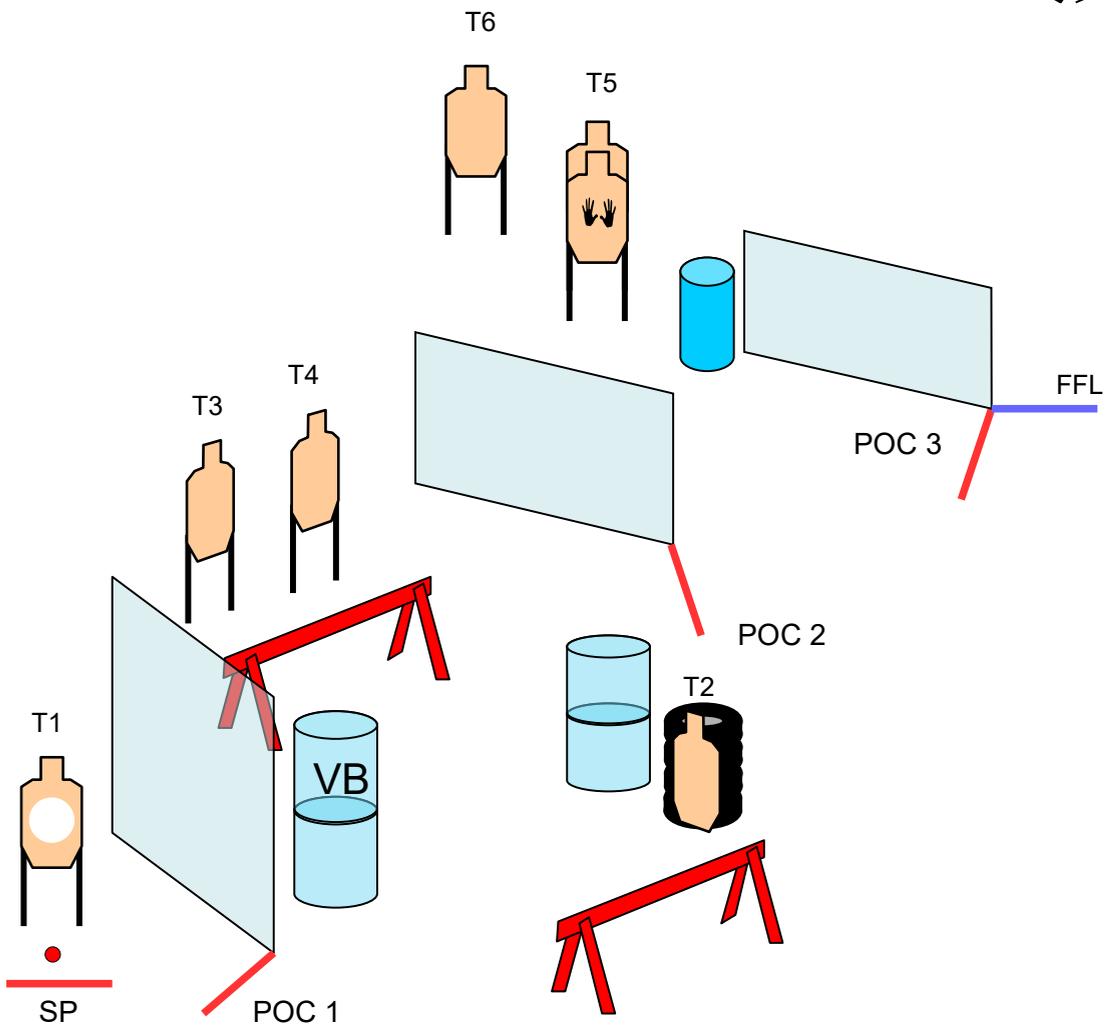
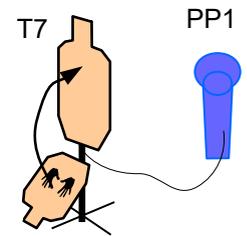
DISTANCE TARGET: 4 -13 yard

MUZZLE SAFETY:
Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali
e il limite verticale è il parapalle



STAGE 6 AGGRESSION

SCENARIO:	
START POSITION: In SP in relax punte che toccano la linea, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione. Stessa condizione PCC, volata al punto rosso.	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 17 colpi minimo
	TARGET: 7 carte – 2 non-threat – 1 ferro
	SCORE HITS: 4 colpi T1 – 2 migliori per carta – ferro abbattuto
STAGE PROCEDURE: Al beep in ritenzione ingaggiare T1 con 4 colpi. Completare l'ingaggio rispettando coperture e priorità. T3 T4 sono in the open. PP1 aziona il Flip Up T7 che non rimane visibile. Ingaggiare PP1 dopo la FFL è DQ.	START - STOP: Beep - ultimo colpo
	RULE: IDPA 2023.2 CONCEALMENT: richiesto
	DISTANCE TARGET: 1 -12 yard
MUZZLE SAFETY: Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle	



SCENARIO: Sei seduto al bar quando degli uomini armati entrano per fare una rapina difenditi ed aiuta gli altri avventori

START POSITION: Seduto in SP, arma carica in fondina colpo non camerato. Caricatori alla capacità di divisione in buffetteria. PCC arma sul tavolo volata al parapalle otturatore chiuso

STRING: 1 Unlimited

SCORING: 17 colpi minimo

TARGET: 8 carte - 1 ferro - 3 non-threat

SCORE HITS: 2 migliori per carta – ferro abbattuto

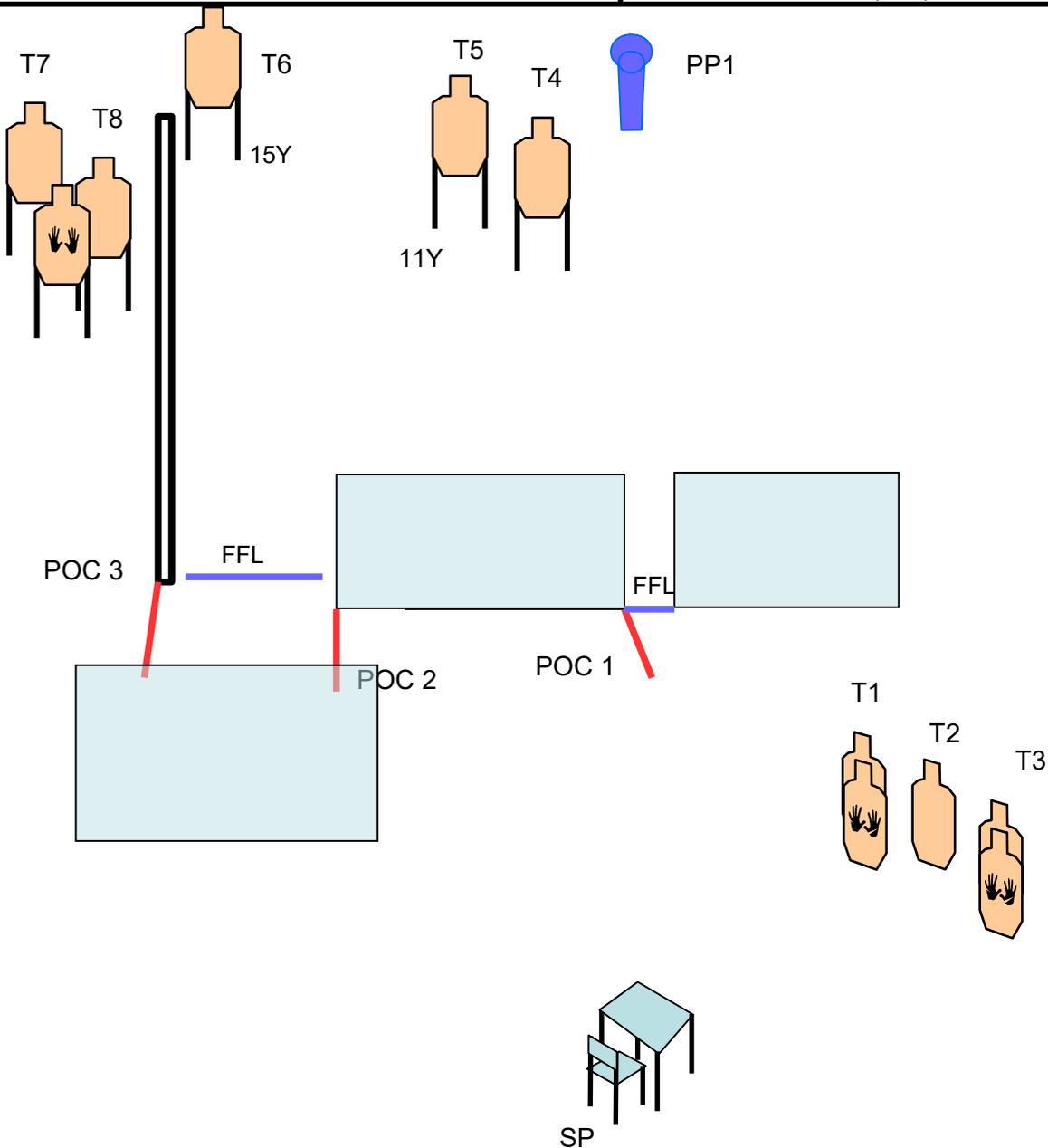
STAGE PROCEDURE: Al beep restando seduti ingaggiare T1 T2 T3
Completare l'ingaggio rispettando le coperture e priorità
Ingaggiare PP1 dopo la FFL è DQ.

START - STOP: Beep - ultimo colpo

RULE: IDPA 2023.2 **CONCEALMENT:** richiesto

DISTANCE TARGET: 5 - 15 yard

MUZZLE SAFETY:
Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle



SCENARIO:

START POSITION: Tiratore seduto in SP, arma scarica e caricatori sul tavolo, volata al parapalle. Caricatori alla capacità di divisione. PCC stessa condizione otturatore chiuso.

STAGE PROCEDURE: All beep da seduti ingaggiare T1 e T2, Completare lo stage rispettando coperture e priorità. T7 T8 e T9 sono in the open.

STRING: 1 Unlimited

SCORING: 18 colpi minimo

TARGET: 9 carte – 4 non -Threat

SCORE HITS: 2 migliori per carta

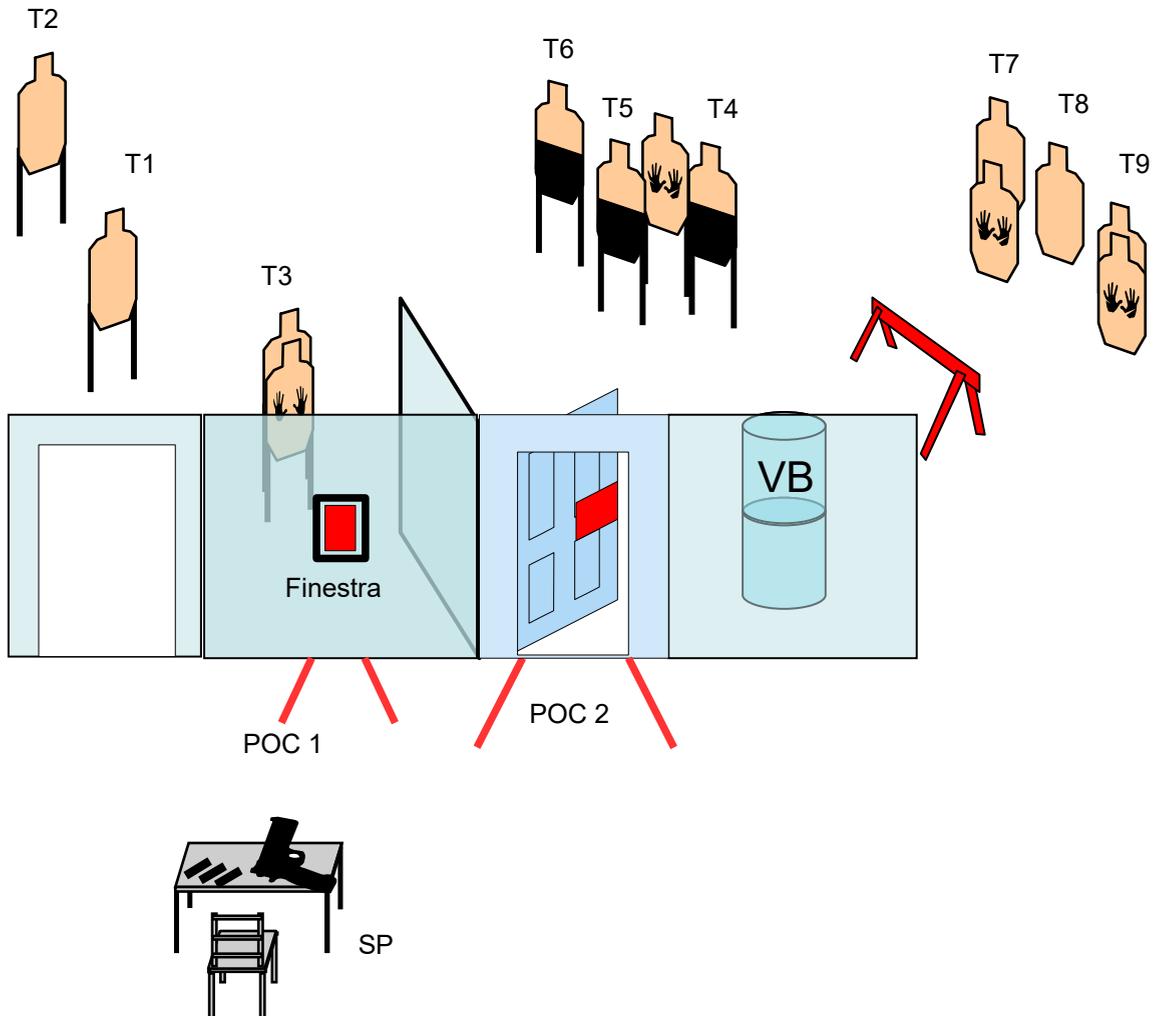
START - STOP: Beep - ultimo colpo

RULE: IDPA 2023.2

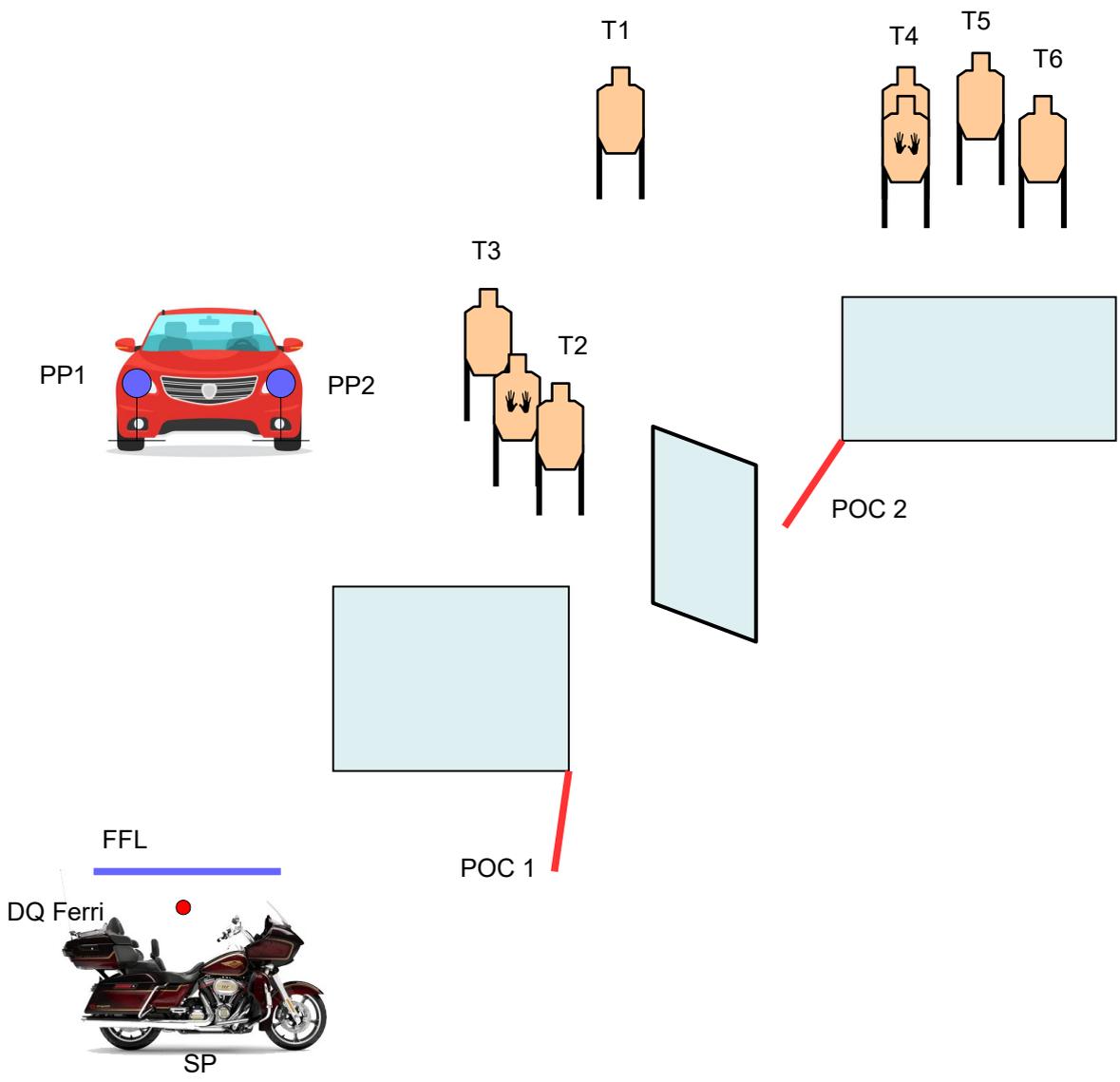
CONCEALMENT: richiesto

DISTANCE TARGET: 2 – 11 Yard

MUZZLE SAFETY:
Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle



SCENARIO:	
START POSITION: Tiratore seduto sulla moto, arma carica in in fondina colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione PCC low ready stessa condizione volata al punto rosso.	STRING: 1 Unlimited
	SCORING: 14 colpi minimo
STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare da seduto PP1 e PP2 Completare rispettando coperture e priorità. Ingaggiare PP1 e PP2 dopo la FFL è DQ.	TARGET: 6 carte - 2 Ferri - 2 non-Threat
	SCORE HITS: 2 migliori per carta – ferri abbattuti
START - STOP: Beep - ultimo colpo	
RULE: IDPA 2023.2	CONCEALMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 5 – 12 Yard	
MUZZLE SAFETY: Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle	



SCENARIO:

STANDARD

START POSITION: In SP in relax arma carica in fondina colpo camerato. Primo caricatore da 3 colpi (2+1) rimanenti alla capacità di divisione. PCC low ready stessa condizione volata al punto rosso

STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare con 3 colpi SOLO MANO FORTE, cambio caricatore 3 colpi SOLO MANO DEBOLE. Esercizio LIMITED.

STRING: 1 Limited

SCORING: 6

TARGET: 1 carta

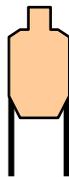
SCORE HITS: 6 colpi

START - STOP: Beep - ultimo colpo

RULE: IDPA 2023.2 CONCEALMENT: Non richiesto

DISTANCE TARGET: 5 yard

MUZZLE SAFETY:
Se non diversamente specificato valgono i 180° orizzontali e il limite verticale è il parapalle



SP