

## STAGE 1 - SCENARIO: COLLOQUIO SCOLASTICO

**Scenario:** ti trovi al colloquio scolastico dei genitori quando alcune persone armate ha deciso di compiere una strage, sei armato, difenditi.

**Conteggio: Unlimited** - **Colpi Minimi: 16** - **Vest: Richiesto**

**Bersagli: 8 IDPA TARGET - 4 NON MINACCIOSE.**

**Punteggio:** 2 migliori colpi per carta;

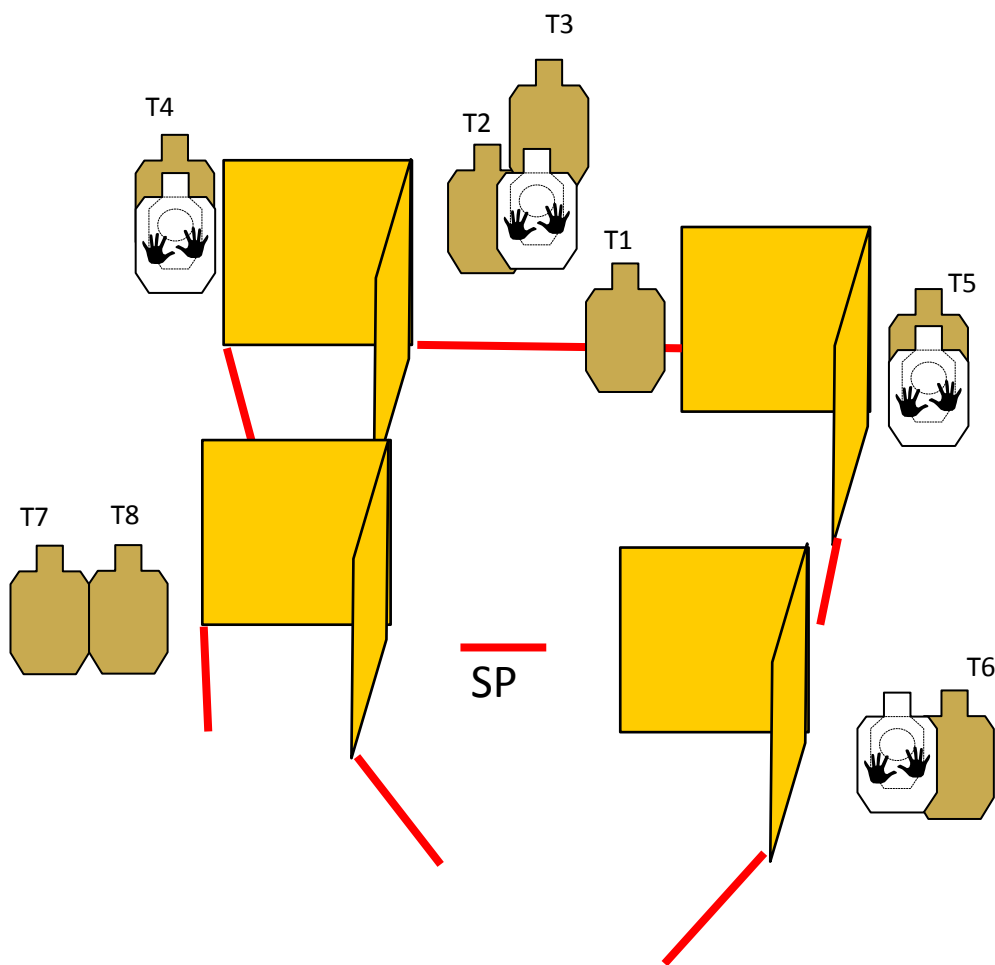
**Start:** segnale acustico

**Stop:** ultimo colpo

**Angoli di sicurezza:** in elevazione i parapalle e sul piano orizzontale 180°.

**Posizione di Partenza:** tiratore rivolto verso i bersagli T1-3, punti dei piedi sui segni, arma carica in fondina. **PCC Start Position:** arma carica in low ready.

**Procedura:** al segnale acustico il tiratore ingaggia all'aperto T1-2-3 e successivamente ingaggia tutti i rimanenti bersagli utilizzando i punti di copertura.



## STAGE 2 - SCENARIO: ASSALTO AL SEGGIO

**Scenario:** ti stai recando a votare e mentre stai presentando il certificato elettorale alcuni membri del P.A.C irrompono nel seggio per fare un attentato, difenditi.

**Conteggio: Unlimited - Colpi Minimi: 18 - Vest: Richiesto**

**Bersagli:** 9 IDPA TARGET - 3 NON MINACCIOSE **Punteggio:** 2 migliori per carta

**Start:** Segnale acustico **Stop:** ultimo colpo

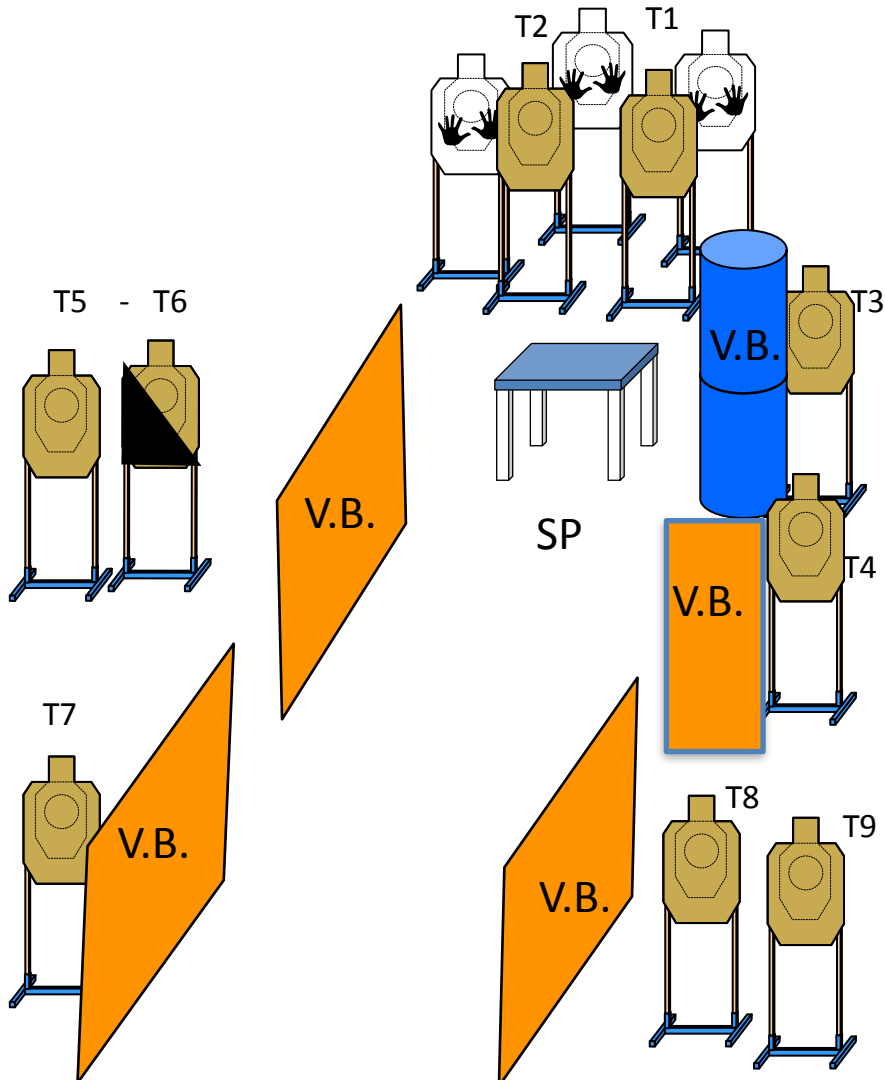
**Angoli di sicurezza:** in elevazione i parapalle e sul piano orizzontale 180°.

**Condizione di Partenza:** tiratore in SP rivolto verso T1-T2, gambe che toccano il tavolo, documento tenuto con entrambe le mani, armata carica in fondina. **PCC Start Position:** arma carica in low ready.

**Procedura:** al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli all'aperto in priorità tattica.

**NOTE:** Non vi sono punti di copertura le strutture sono tutte da considerarsi tutte Vision Barrier.

Attenzione alla volata indietreggiando.



## STAGE 3 - SCENARIO: AGGUATO IN GIARDINO

**Scenario:** sei uscito di casa per andare in garage a riporre alcuni utensili quando sei aggredito da una banda di rapinatori di ville armati, alcuni sono già entrati in casa, difendi te, tua figlia e tua moglie.

**Conteggio: Unlimited - Colpi Minimi: 17 - Vest: Richiesto**

**Bersagli:** 8 IDPA TARGET - 1 FERRO - 2 NON MINACCIOSE

**Punteggio:** 2 migliori per carta - ferro abbattuto.

**Start:** Segnale acustico

**Stop:** ultimo colpo

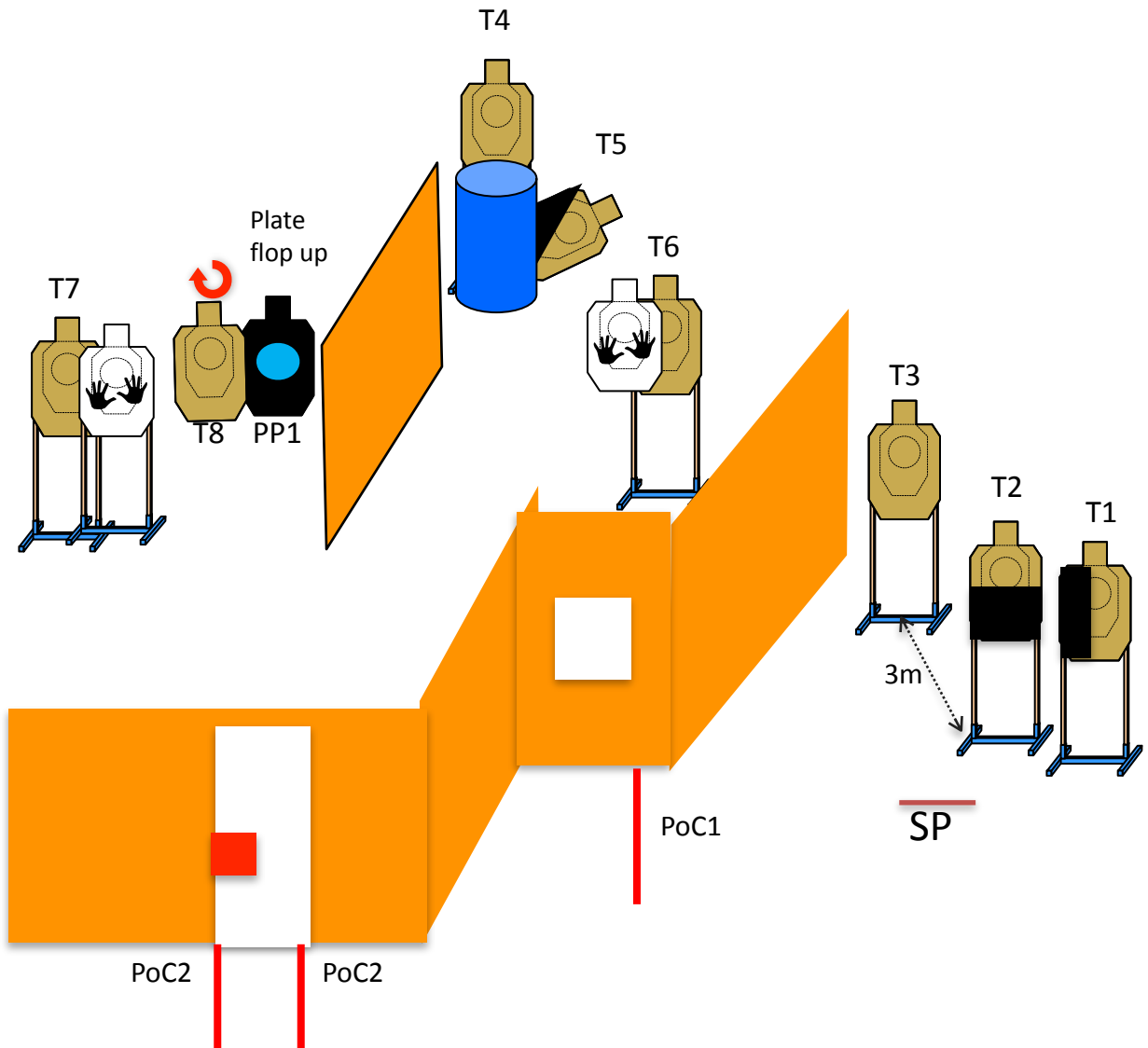
**Angoli di sicurezza:** in elevazione i parapalle e sul piano orizzontale 180°.

**PCC Start Position:** arma carica in low ready.

**Condizione di Partenza:** tiratore in SP fronte bersagli, punte dei piedi che toccano il segno a terra, arma carica in fondina.

**Procedura:** al segnale acustico il tiratore ingaggia i bersagli all'aperto T1-2-3, successivamente da PoC1 ingaggia T4-5-6, quindi in PoC2 ingaggia T7, PP1, T8, utilizzando i punti di copertura. PP1 se abbattuto rende visibile T8.

**NOTE:** attenzione all'apertura della porta e alla volata dell'arma.



## STAGE 4 - SCENARIO: RIFORNIMENTO RISCHIOSO

**Scenario:** Ti sei fermato a fare il pieno con la tua nuova auto di lusso, una banda di rapinatori ti stava seguendo e cogliere l'occasione di rapinarti, vogliono l'auto a tutti i costi, hanno estratto le armi, difenditi.

**Conteggio: Unlimited - Colpi Minimi:18 - Vest: Richiesto**

**Bersagli: 9 IDPA TARGET - 2 NON MINACCIOSE**

**Punteggio: 2 migliori per carta**

**Start:** Segnale acustico

**Stop:** ultimo colpo

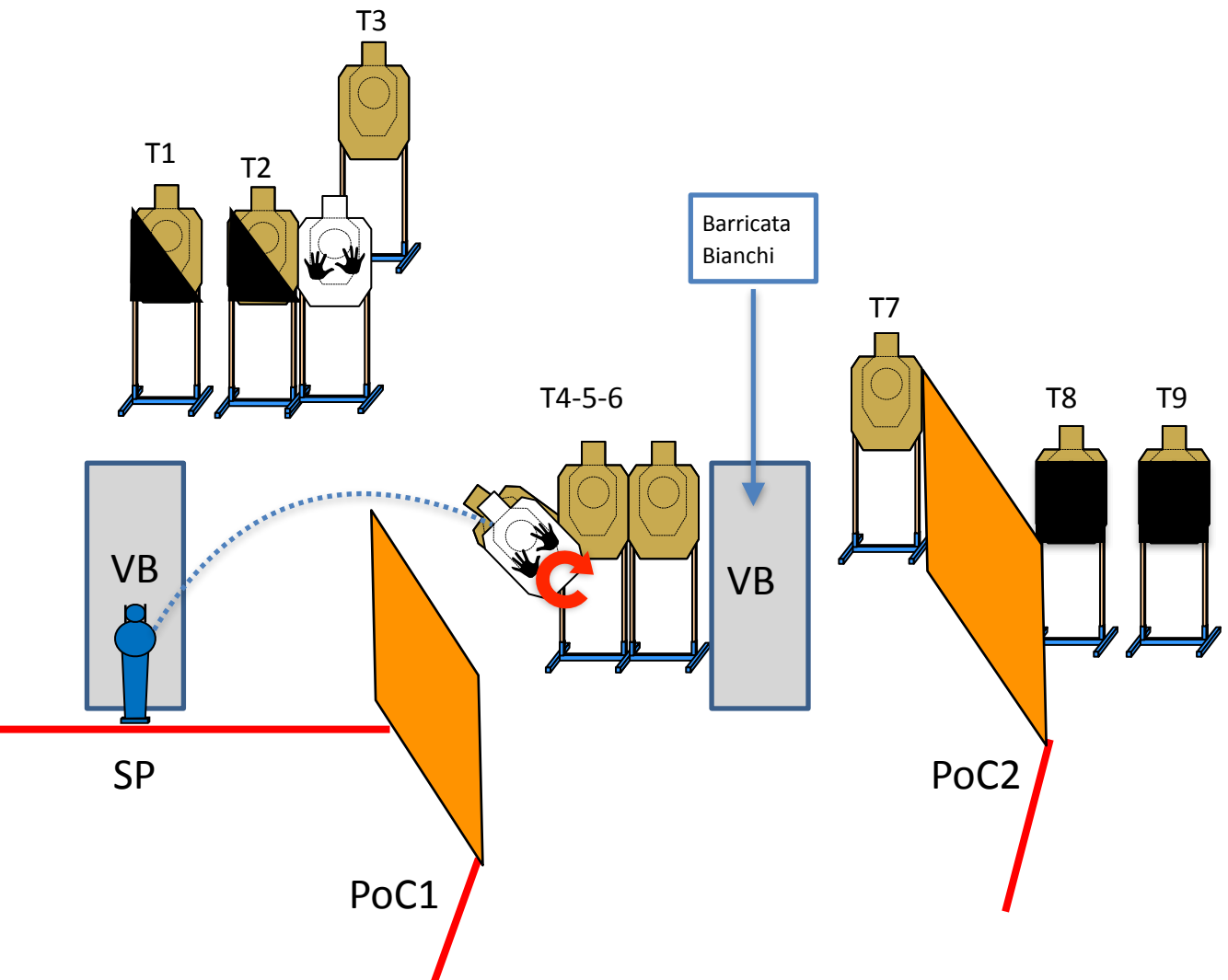
**Angoli di sicurezza:** in elevazione i parapalle e sul piano orizzontale 180°.

**Condizione di Partenza:** tiratore in SP fronte downrange, arma carica in fondina, mano forte che tiene il ferro (che simula la pompa di benzina).

**PCC Start Position:** arma carica hip level, tenuta con mano debole, mano forte che trattiene il ferro.

**Procedura:** al segnale acustico il tiratore lascia cadere il ferro ed ingaggia all'aperto T1-2-3, quindi da PoC1 ingaggia T4-5-6-, spostandosi da PoC1 a PoC2 all'aperto ingaggia T7, termina in PoC2 ingaggiando T8-9.

**NOTA:** Il ferro non rimane in piedi se lasciato, quindi cadendo attiva il NT in movimento.



## STAGE 5 - SCENARIO: RAPINA ALLA GIOIELLERIA

**Scenario:** Stai mostrando alcuni preziosi a due clienti che si rivelano essere due rapinatori con altri complici all'esterno. Quando estraggono le armi e ti minacciano decidi di difenderti.

**Conteggio : Unlimited - Colpi Minimi:16 - Vest: Richiesto**

**Bersagli:** 7 IDPA target, 2 piatti, 3 NON MINACCIOSE.

**Punteggio conteggiati:** 2 colpi migliori per carta; piatti colpiti; **Start:** segnale acustico **Stop:** ultimo colpo

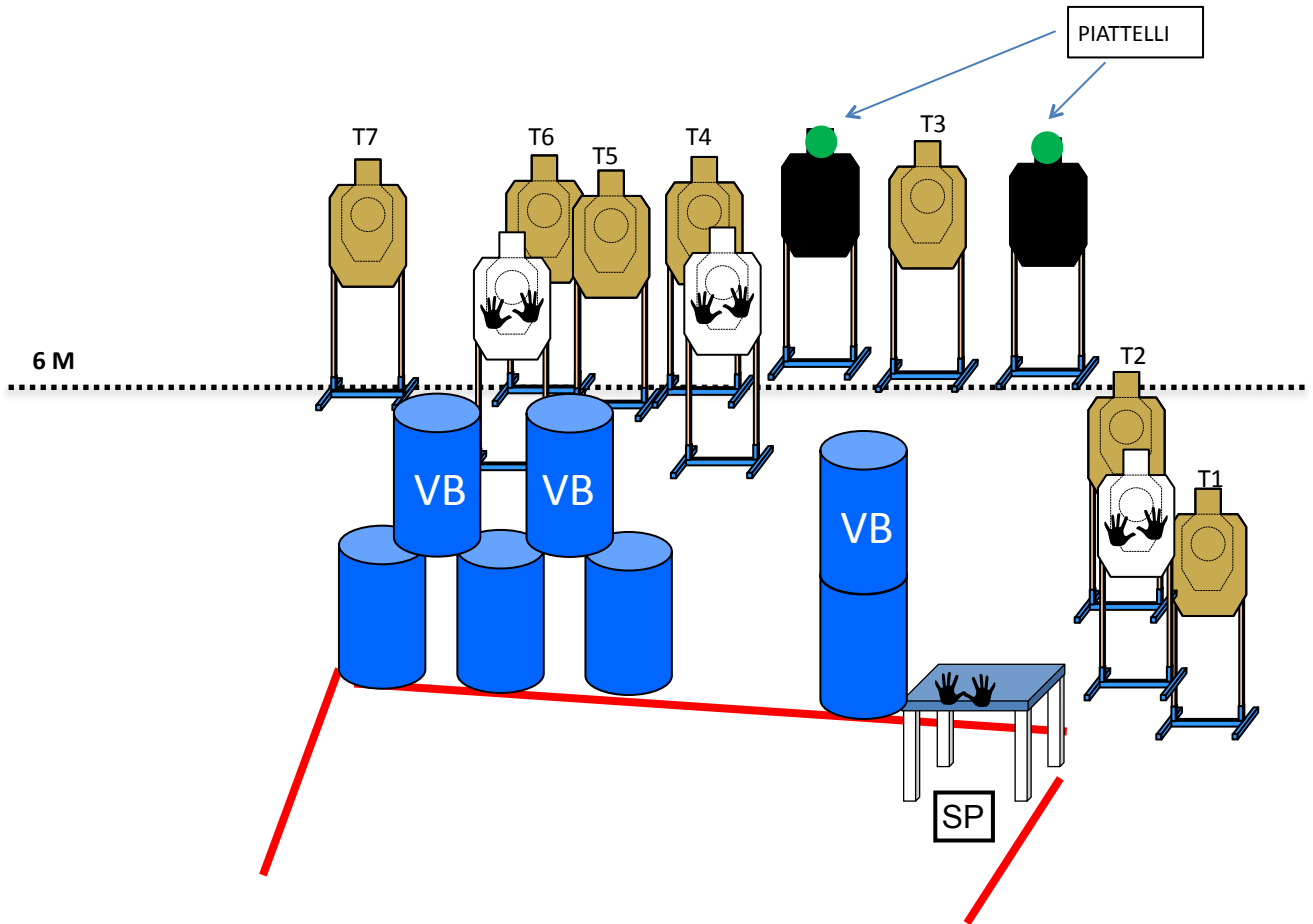
**Limiti di Sicurezza:** in orizzontale 180° e in elevazione il limite è dato dai parapalle.

**Posizione di partenza:** tiratore in SP, arma carica in fondina, entrambe le mani che toccano i segni sul tavolo.

**PCC Start Position:** arma carica appoggiata sul tavolo puntata verso il parapalle frontale, mani sul tavolo.

**Procedura:** al segnale acustico il tiratore ingaggia tutti i bersagli all'aperto in priorità tattica.

**NOTE:** I piatti devono essere rotti o bucati, non devono necessariamente cadere. Le FL indicano il limite da non oltrepassare. Le strutture sono tutte da considerare Vision Barrier.



## STAGE 6 - SCENARIO: INTO THE WILD

**Scenario:** mentre stai dormendo dei ruggiti ti svegliano all'improvviso, un branco di animali feroci ha circondato la tua tenda e ti attaccano per sbranarti, difenditi.

**Conteggio: Unlimited** - **Colpi Minimi:16** - **Vest: NON richiesto.**

**Bersagli:** 8 IDPA target , 3 NON MINACCIOSE.

**Punteggio:** 2 colpi migliori per carta; **Start:** segnale acustico **Stop:** ultimo colpo

**Limiti di Sicurezza:** in orizzontale 180° e in elevazione il limite è dato dai parapalle.

**Posizione di partenza:** tiratore in SP, in ginocchio, arma carica colpo **NON** camerato appoggiata a terra insieme a tutti i rimanenti caricatori carichi previsti dalla rispettiva divisione. **PCC Start Position:** uguale come sopra.

**Procedura:** al segnale acustico il tiratore recupera l'arma ed ingaggia i bersagli dalla posizione di partenza.

