



IDPA  
Stage WARM UP



**STANDARD**

**START POSITION:** Partenza SP, Arma con primo caricatore con 3 colpi inseriti, colpo non camerato.  
**PCC:** Low ready, stessa condizione.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare T1 con 2 colpi al box grande (body) e 1 colpo al box piccolo (head) rispettando la sequenza. Successivamente reingaggiare la sagoma con 2 colpi.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 5 rounds min, limited  
**TARGETS:** 1 Threat, 0 Non-threat  
**SCORED HITS:** come da descrizione  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Not Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parallela laterale e frontale in elevazione

T1



5 metri

SP



IDPA  
Stage 1  
MUSEO

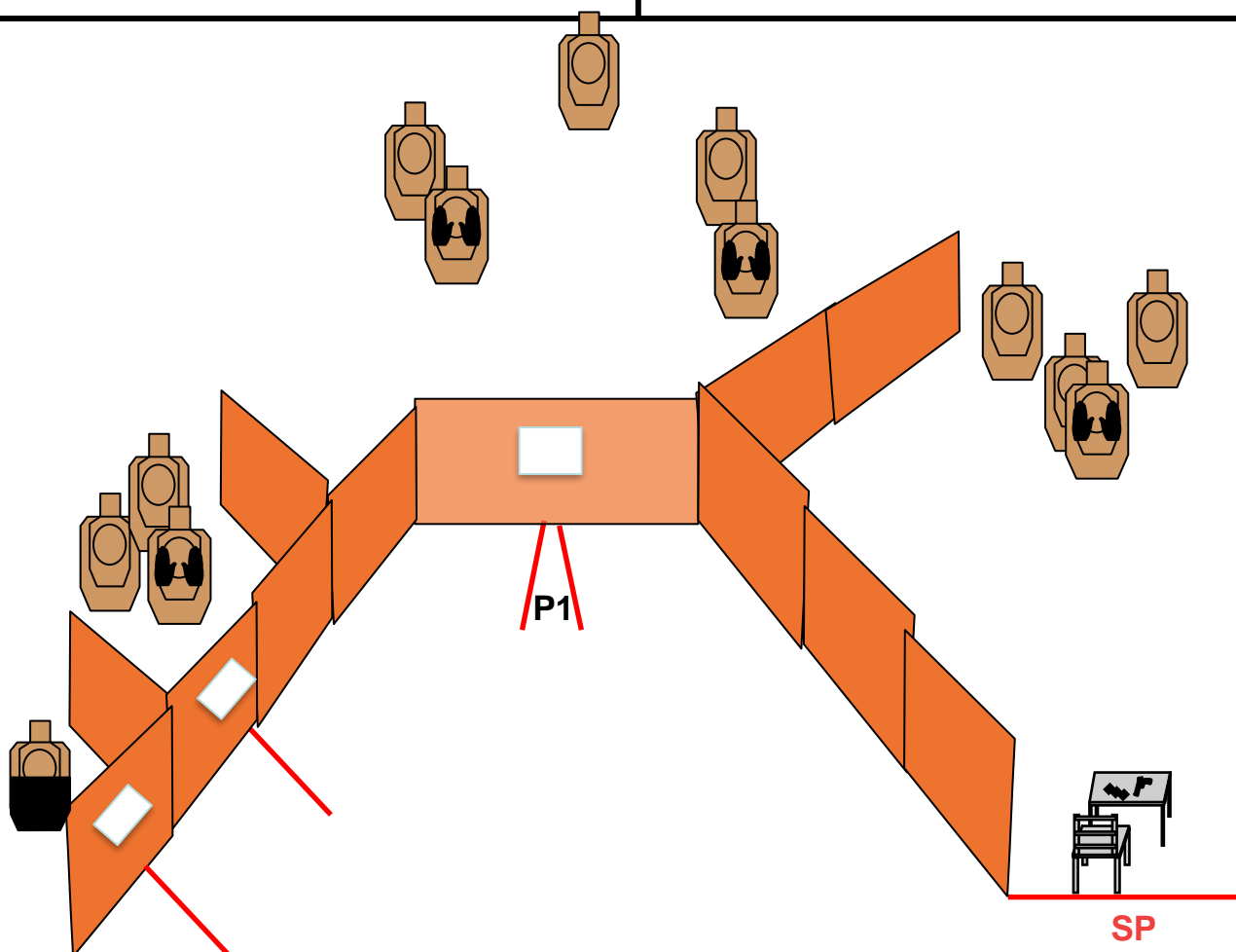


**SCENARIO:** sei in servizio di vigilanza al museo quando un gruppo di malviventi armati irrompono nei locali per rubare . Evita la rapina con qualsiasi mezzo.

**START POSITION:** Seduto, arma carica sul tavolino, restanti caricatori sul tavolo. Mani sulle ginocchia  
**PCC:** Idem

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat, 0 Steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare da seduto le sagome visibili, poi spostarsi nelle coperture ed ingaggiare le restanti sagome. Su P1 abbattere la finestra prima di ingaggiare le sagome.





IDPA  
Stage 2  
AGENTE DI SICUREZZA

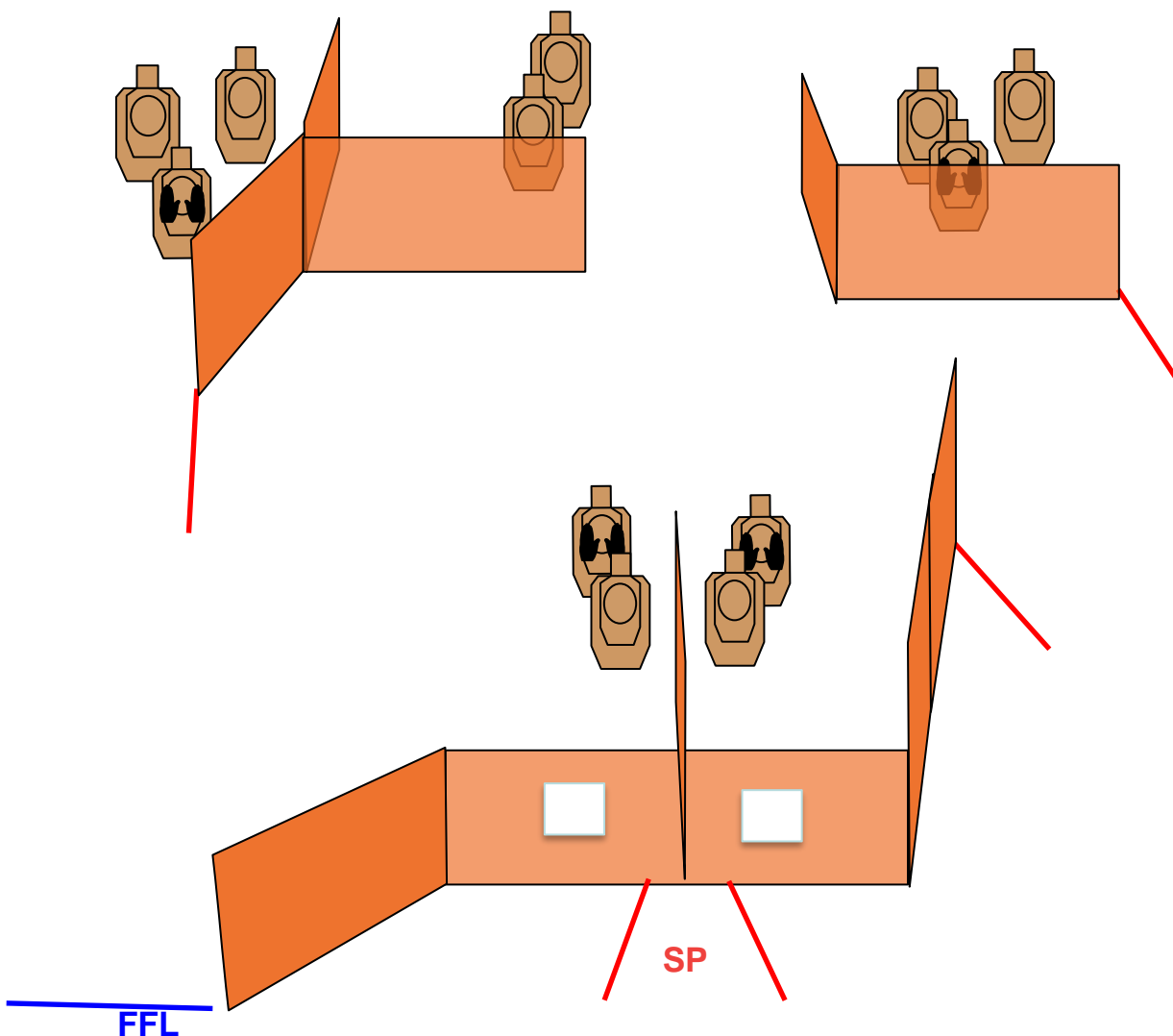


**SCENARIO:** Sei un agente di sicurezza in servizio di pattuglia, vieni chiamato per intervenire su una rapina in atto. Arrivi sul posto e devi risolvere la delicata questione....

**START POSITION:** In piedi mani sui segni, arma carica in fondina, restanti caricatori in buffetteria .  
**PCC:** Low Ready fronte al parapalle, mano forte che tocca il segno.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare le sagome visibili dalle poc.





IDPA  
Stage 3  
AL PARCO

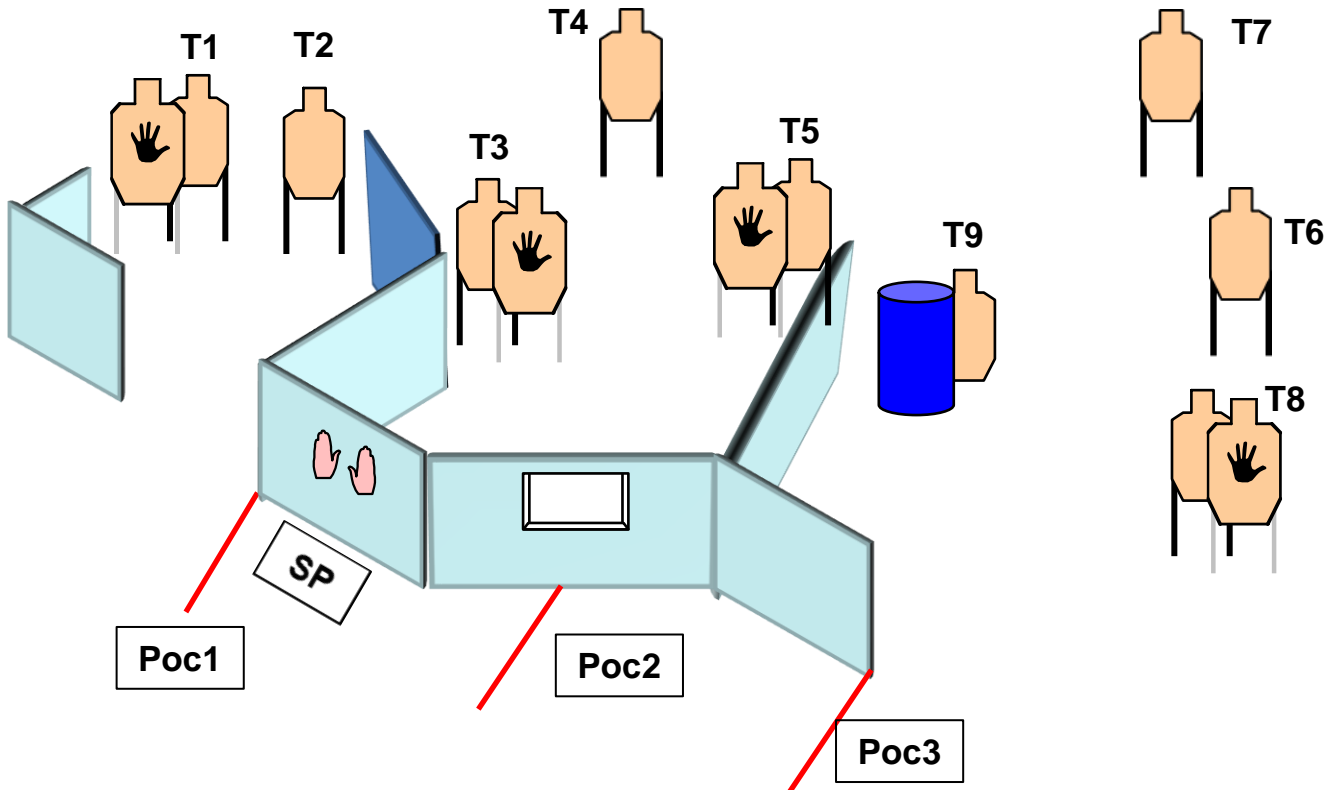


**SCENARIO:** siete a protezione di un VIP, state facendo Jogging nel parco quando venite attaccati da un gruppo di terroristi armati e pronti a tutto. Proteggete il VIP ed elimina le minacce.....

**START POSITION:** Partenza in SP mani che toccano i segni. Arma carica in fondina e tutti i caricatori in buffeteria. PCC: Low ready, mano forte che tocca il segno.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale ingaggiare i bersagli dalle rispettive POC. T9 è in open

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat,  
**SCORED HITS:** Best 2 per target,  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





# IDPA Stage 4 AL PARCHEGGIO

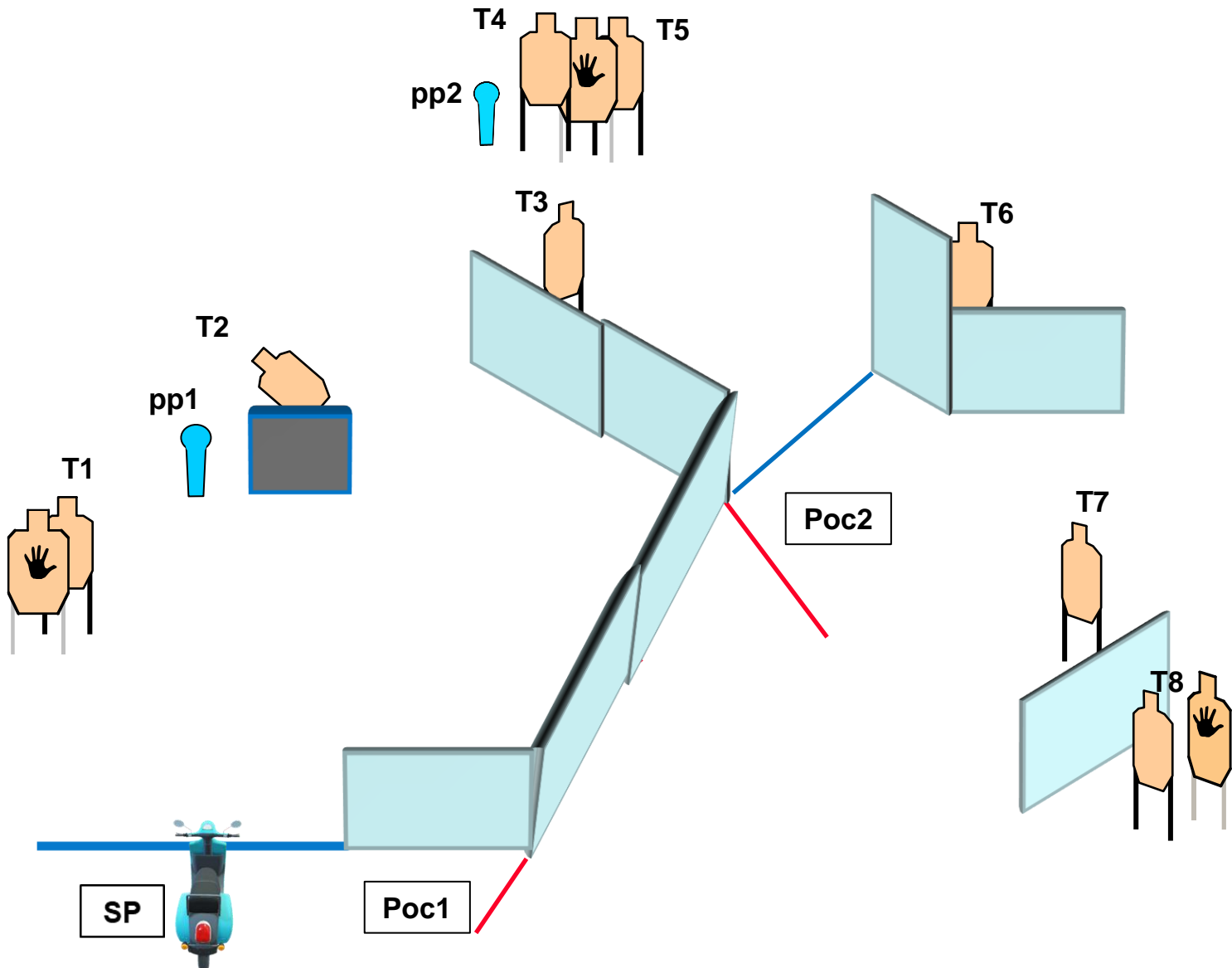


**SCENARIO:** Sei in moto, quando all'improvviso ti accorgi che malviventi ti stanno aspettando per rapinarti, difenditi!

**START POSITION:** Tiratore sulla moto con mani che toccano il manubrio, arma carica in fondina con cartuccia non camerata. Restanti caricatori in buffetteria alla max capacità per divisione. PCC: Hip Level stessa condizione dell'arma con volata al parapalle di fondo.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico, restando seduti sulla moto ingaggiare in "the open" T1, pp1 e T2. Scendere dalla moto ed ingaggiare i restanti target dalle successive poc. Anche T6 è in the open. L'ingaggio di pp1 attiva T2 bobber che resta visibile.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threat, 3 Non-threat, 2 Steel.  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





IDPA  
Stage 5  
IN CASA

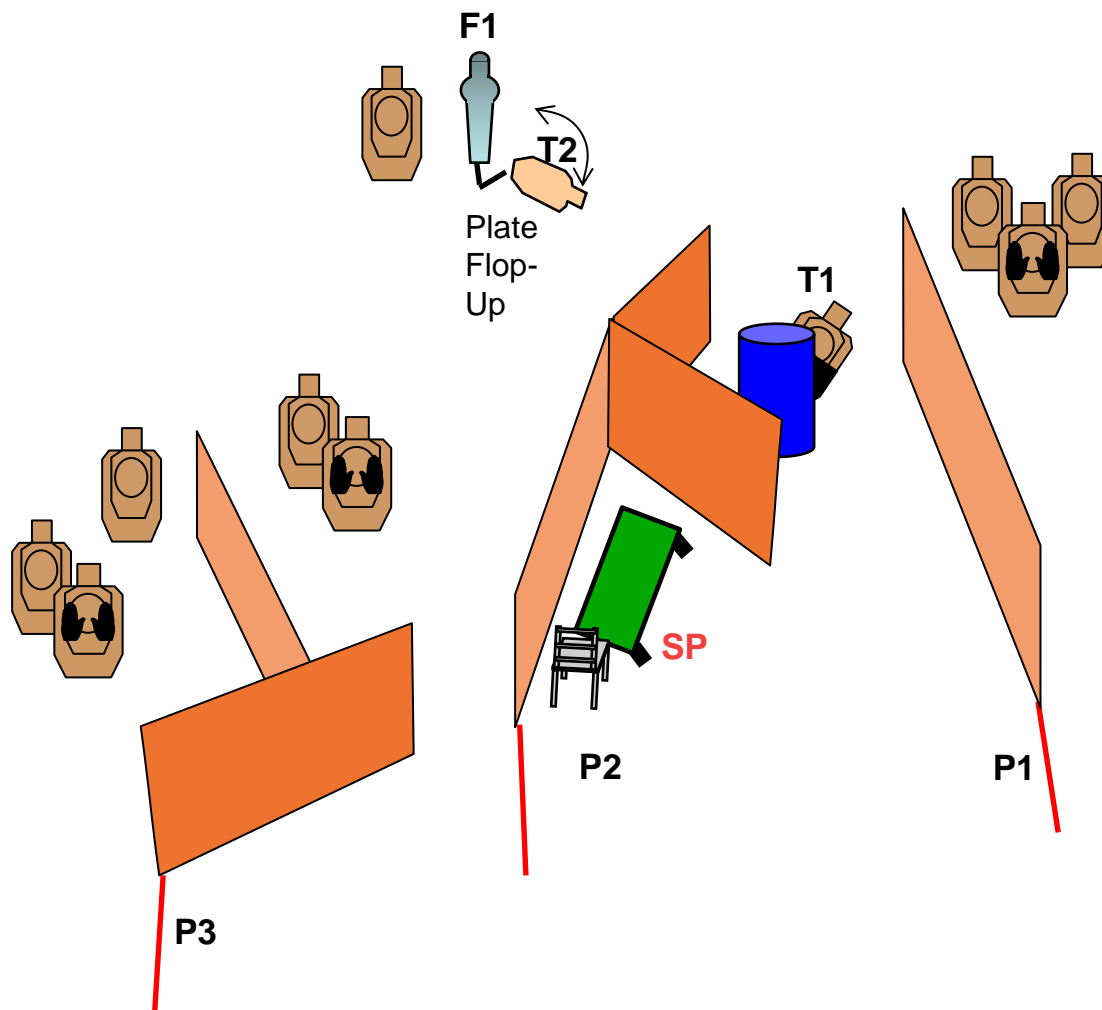


**SCENARIO:** Stai riposando sul divano quando senti dei rumori in casa. Ti alzi e ti accorgi che dei banditi armati ti stanno rapinando. Difenditi

**START POSITION:** Partenza SP disteso con entrambe le spalle che toccano il divano, Arma e caricatori sul tavolino. PCC: Stessa condizione

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale alzarsi dal letto, recuperare arma e caricatori e ingaggiare i target dietro copertura, T1 va ingaggiato in the open. F1 sgancia la sagoma T2 che va ingaggiata con 3 colpi minimi.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 7 Threat, 3 Non-threat, 1 Steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, T2 best 3  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





IDPA  
Stage 6  
TABACCHERIA



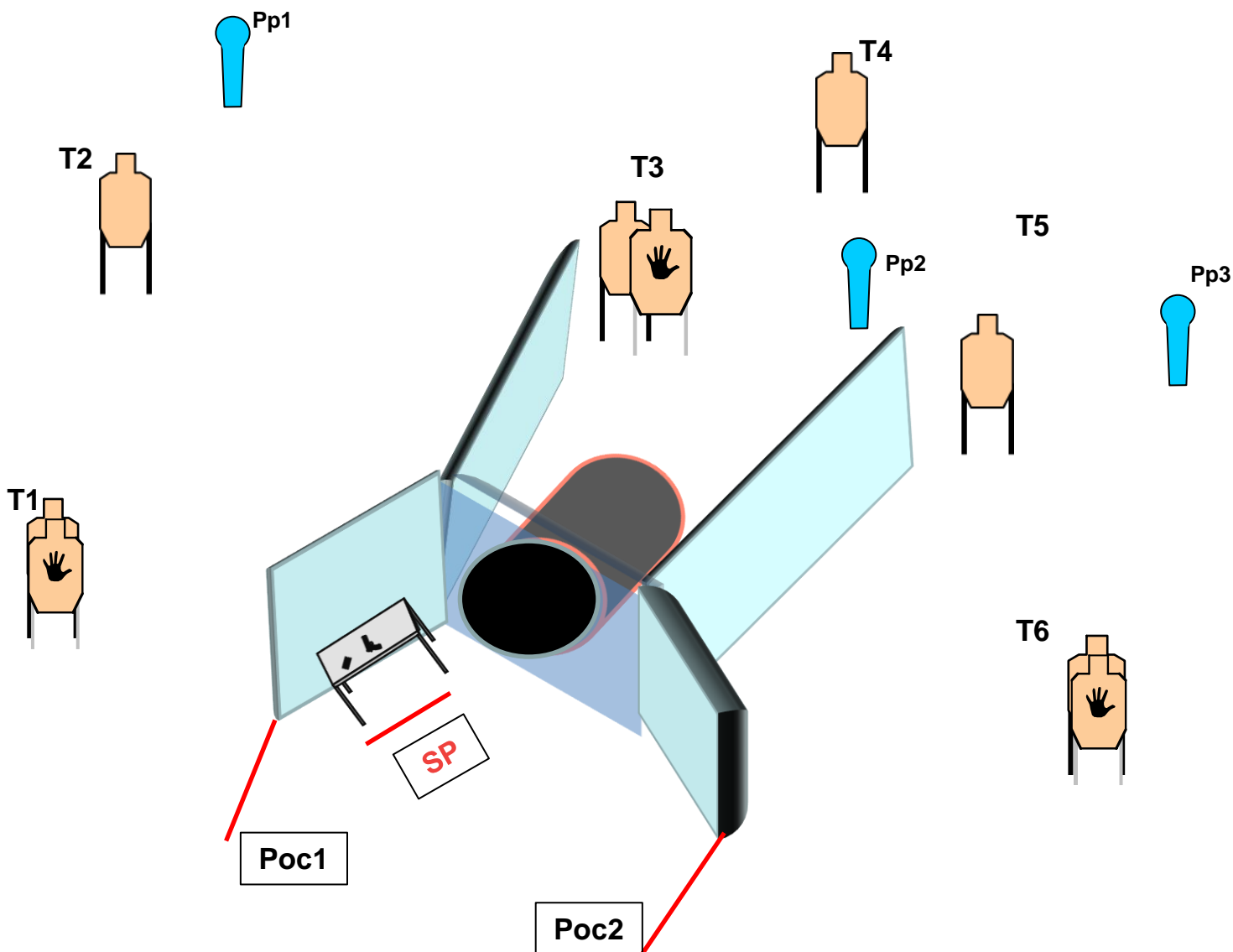
**SCENARIO :** Sei alla cassa della tabaccheria e all'improvviso una banda di rapinatori incappucciati decide di rapinarti. Difenditi.

**START POSITION:** Partenza SP, punte dei piedi che toccano i segni. Arma scarica sul tavolino unitamente a tutti i caricatori. PCC: stessa condizione.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 15 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 6 Threat, 3 No-threat, 3 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare i target dalle rispettive POC. I target T3, T4 e Pp2 sono in copertura orizzontale.

**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





# IDPA

## Stage 7

### FAST FOOD



**SCENARIO:** Stai lavorando al mc drive e ti accorgi che un'auto in corsa lascia dei banditi pronti a rapinarti, difenditi.

**START POSITION:** Tiratore in SP con le punte dei piedi che toccano la foul line, arma carica in fondina con cartuccia camerata, caricatori max capacità per divisione in buffetteria. PCC: low ready stessa condizione.

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico, ingaggiare i target dalle rispettive Poc. L'apertura della finestra permette l'ingaggio dei target in copertura orizzontale. PL1 attiva T3 moover che resta visibile.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 14 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 6 Threat, 2 No-threat, 2 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione

