

Warm up



START CONDITION:

in piedi IN RELAX punte che toccano la FFL. Arma in fondina cartuccia camerata, 1° caricatore rifornito con 6 munizioni (5+1) altri caricatori riforniti al massimo secondo divisione.

PCC:

hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare con 5 colpi il bersaglio grosso ed 1 il bersaglio piccolo "any order".

STRINGS:

unica

SCORING:

6 colpi min,
unlimited

TARGETS:

1 minaccioso

SCORED HITS:

migliori 6 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

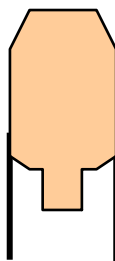
RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



**SCENARIO:**

Sei a bordo della tua nave spaziale, ma gli alieni ti aggrediscono, ti difendi

START CONDITION:

in piedi coi talloni che toccano il barile, mano forte che sorregge la spada laser. Arma in fondina cartuccia camerata. Per CO SSP ESP e CCP, 1° caricatore rifornito a 10 (9+1) altri caricatori al massimo secondo divisione.

BUG, REV, CDP massima capacità per divisione

PCC:

arma nella mano debole in hip level verso il parapalle. Spada laser nella mano forte. Caricatori alla massima capacità

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i targets quando visibili con 2 colpi

STRINGS:

unica

SCORING:

10 colpi minimi,
unlimited

TARGETS:

5 minacciosi, 3 non minacciosi

SCORED HITS:

migliori 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

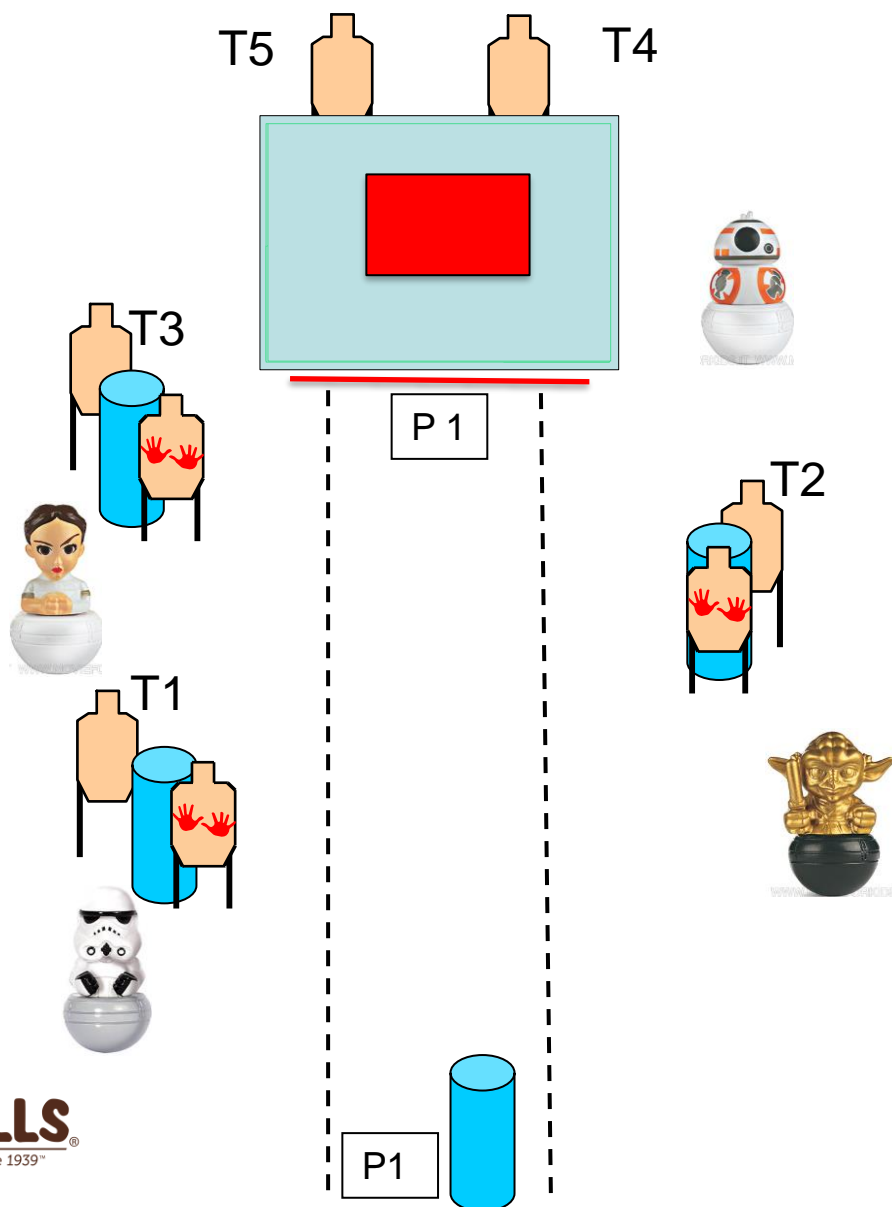
RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



**SCENARIO:**

Una tranquilla partita a carte finisce in uno scontro, ti difendi

START CONDITION:

seduto pickup-gun con cartuccia camerata e rifornita con 5 munizioni (4+1) impugnata a due mani e braccia distese verso uno dei bersagli, arma personale sul tavolo cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

PCC:

Stesse condizione handgun, ma arma personale volata al parapalle

STRINGS:

unica

SCORING:

12 colpi min,
unlimited

TARGETS:

6 minacciosi , 2 non minacciosi

SCORED HITS:

migliori 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

non Richiesto

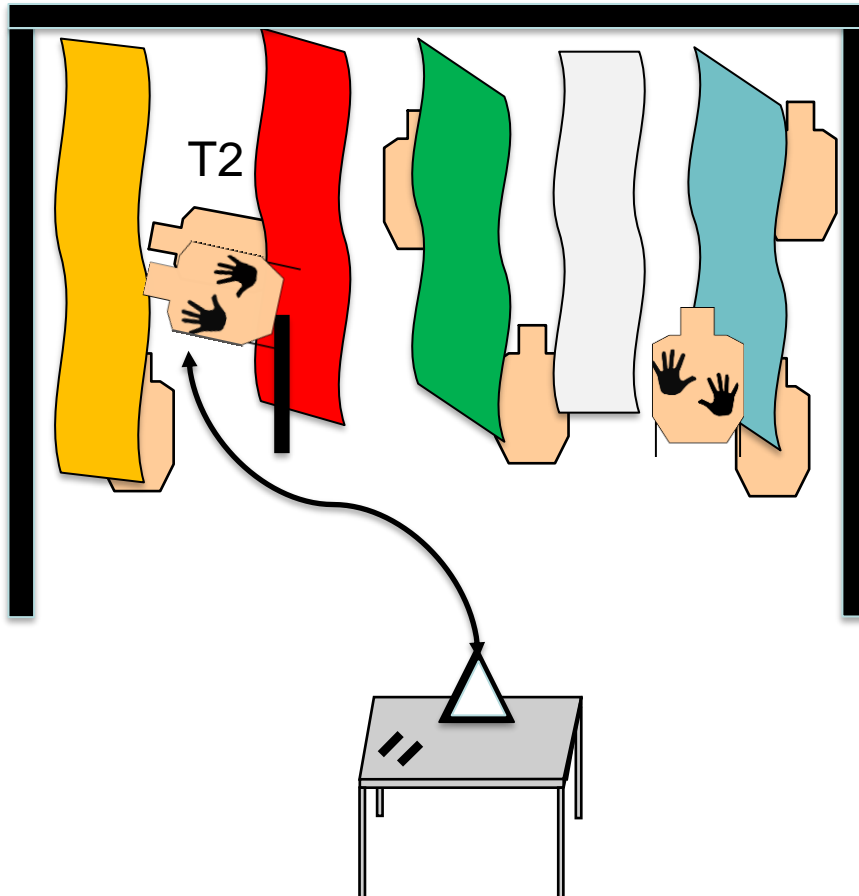
STAGE PROCEDURE:

Rimanendo seduto al beep ingaggiare tutti i targets con 2 colpi minimi.

Attenzione T2 sarà visibile solo tirando la corda

La pickup-gun, per motivi di sicurezza, va lasciata scarica con carrello aperto sul tavolo volata al parapalle.

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



**SCENARIO:**

Sei tranquillo a casa tua, quando malfattori irrompono, ti difendi

START CONDITION:

in piedi in SP mani e piedi sui segni. Arma sul tavolo cartuccia NON camerata, caricatori al massimo secondo divisione sempre sul tavolo.

PCC:

stessa condizione handgun

STRINGS:

unica

SCORING:

17 colpi min,
unlimited

TARGETS:

8 minacciosi , 2 non
minacciosi 1 FERRO

SCORED HITS:

migliori 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

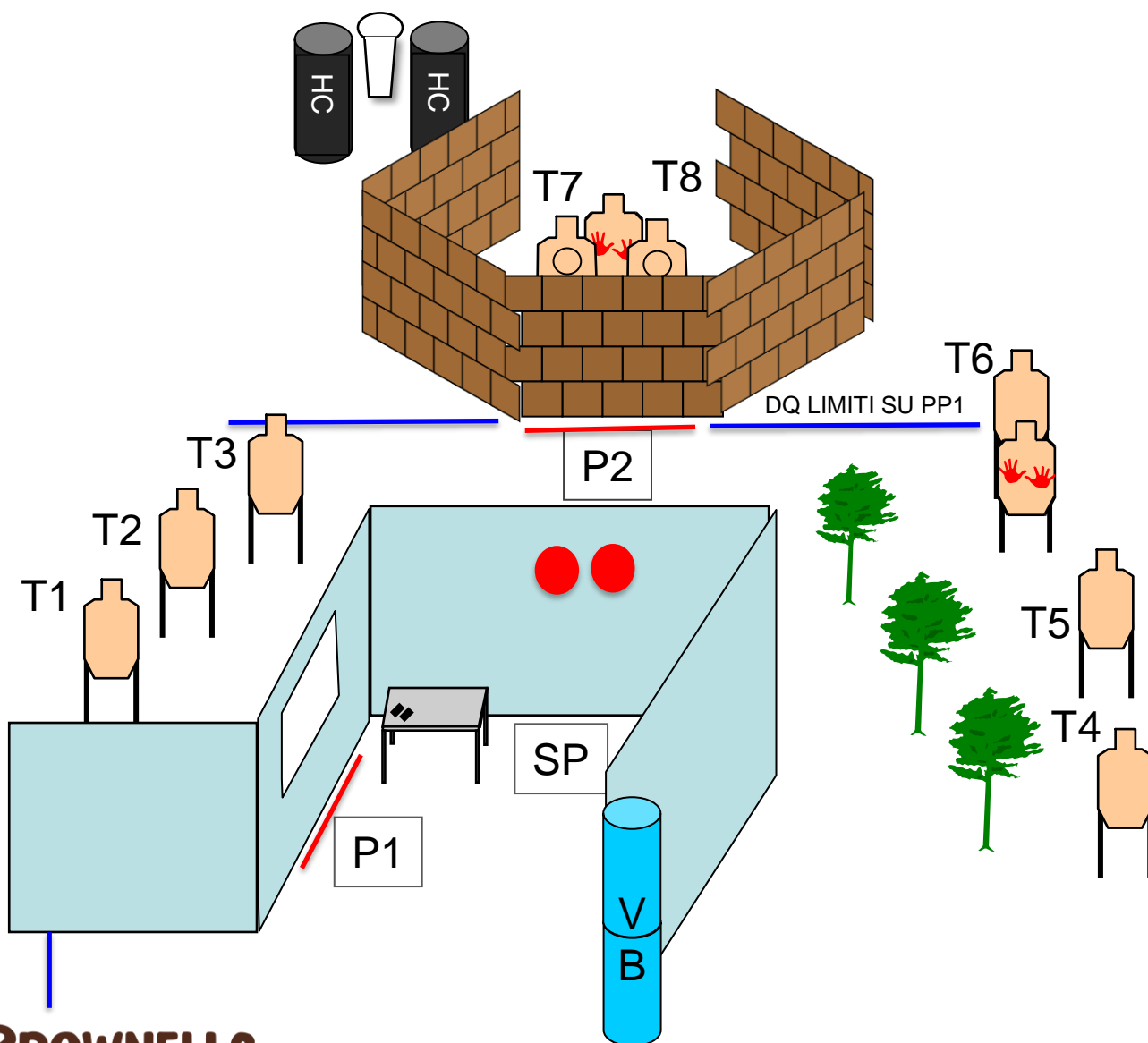
STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i targets quando visibili rispettando le coperture e le priorità.

ATT.NE

T4 T5 E T6 SONO IN THE OPEN; PP1, T7 E T8 SONO DA HORIZONTAL COVER

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parallelo in verticale



**SCENARIO:**

Sei di guardia all'ingresso della tua azienda, quando malfattori ti aggrediscono, ti difendi

START CONDITION:

In SP con le punte dei piedi sulla FFL. Arma in fondina cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

PCC:

hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i targets quando visibili rispettando le coperture e le priorità.

T1, T2, T5 e T6 SONO IN THE OPEN; T7 e PP1 vanno ingaggiati da low cover

STRINGS:

unica

SCORING:

15 colpi min,
unlimited

TARGETS:

7 minacciosi , 3 non minacciosi 1 ferro

SCORED HITS:

migliori 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

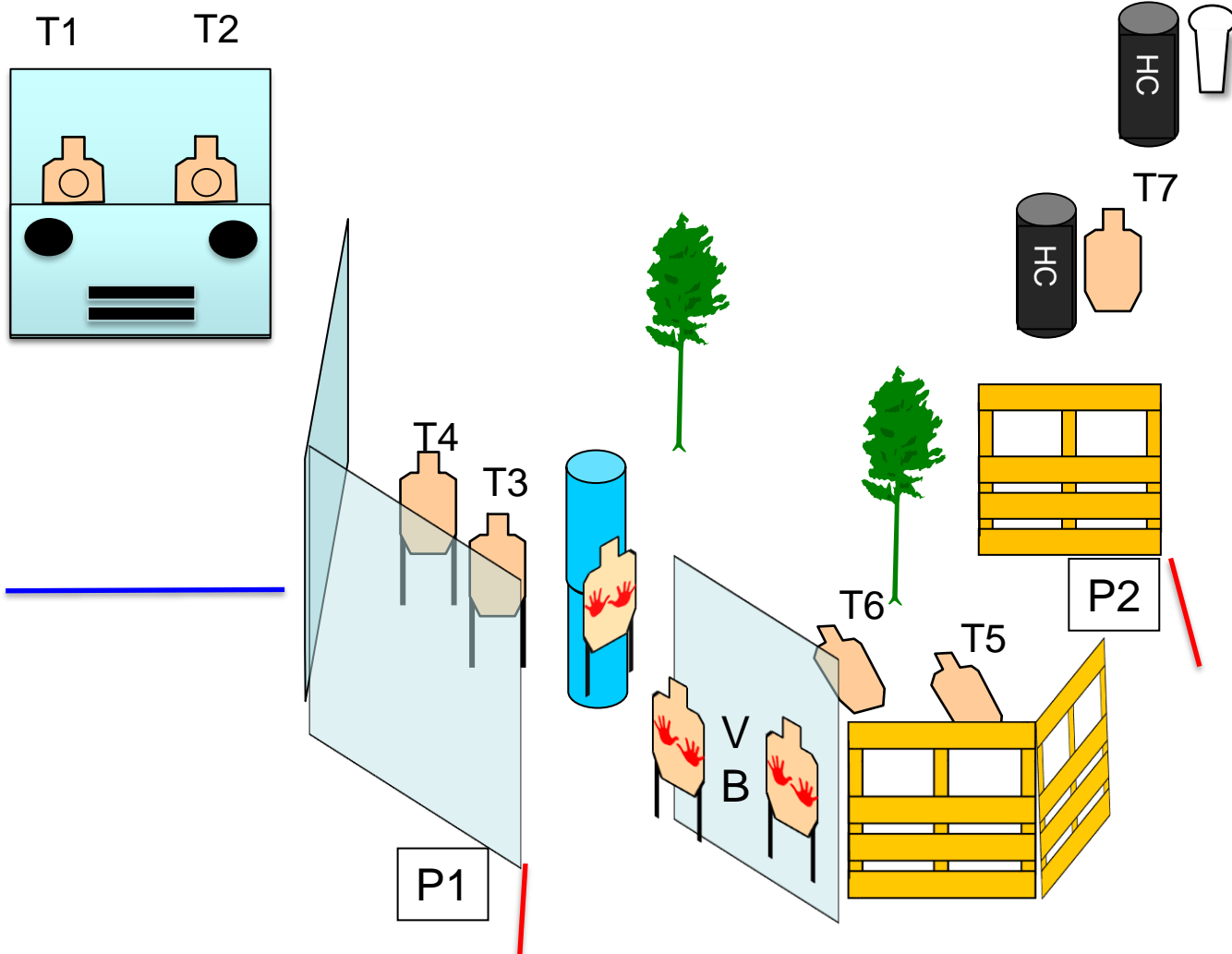
RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale





STANDARD

START CONDITION:

In SP in piedi relax con le punte che toccano i segni, arma carica in fondina cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

PCC:

hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i targets con 3 colpi minimi quando visibili rispettando le coperture.

STRINGS:

unica

SCORING:

11 colpi massimi, limited

TARGETS:

3 minacciosi , 2 non minacciosi 2 ferri

SCORED HITS:

migliori 3 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

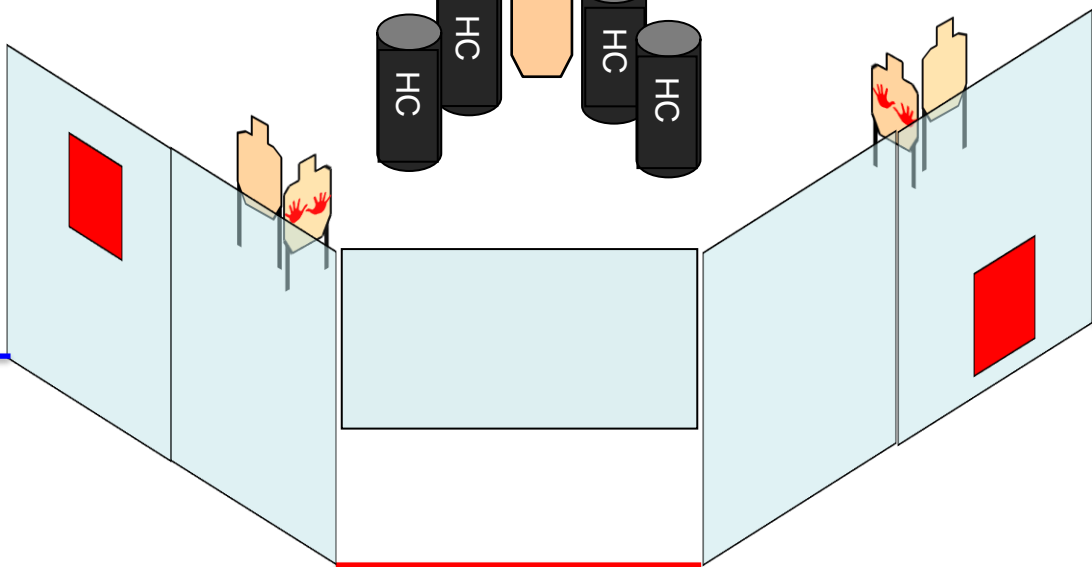
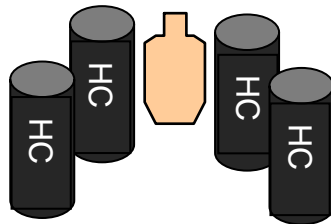
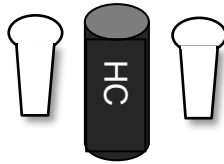
RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



SP

**SCENARIO:**

Se di turno all'ingresso della banca, quando malfattori ti aggrediscono, ti difendi

START CONDITION:

in piedi con la mano forte sul segno sulla sbarra. Arma in fondina cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

PCC:

arma nella mano debole in hip level verso il parapalle, mano forte sul segno sulla sbarra, cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i targets quando visibili rispettando le coperture e le priorità,

Attenzione la caduta della sbarra scopre T1.

T1 T2 e T3 sono in the open, T6 e T7 da low cover

STRINGS:

unica

SCORING:

14 colpi min,
unlimited

TARGETS:

7 minacciosi , 3 non
minacciosi

SCORED HITS:

migliori 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

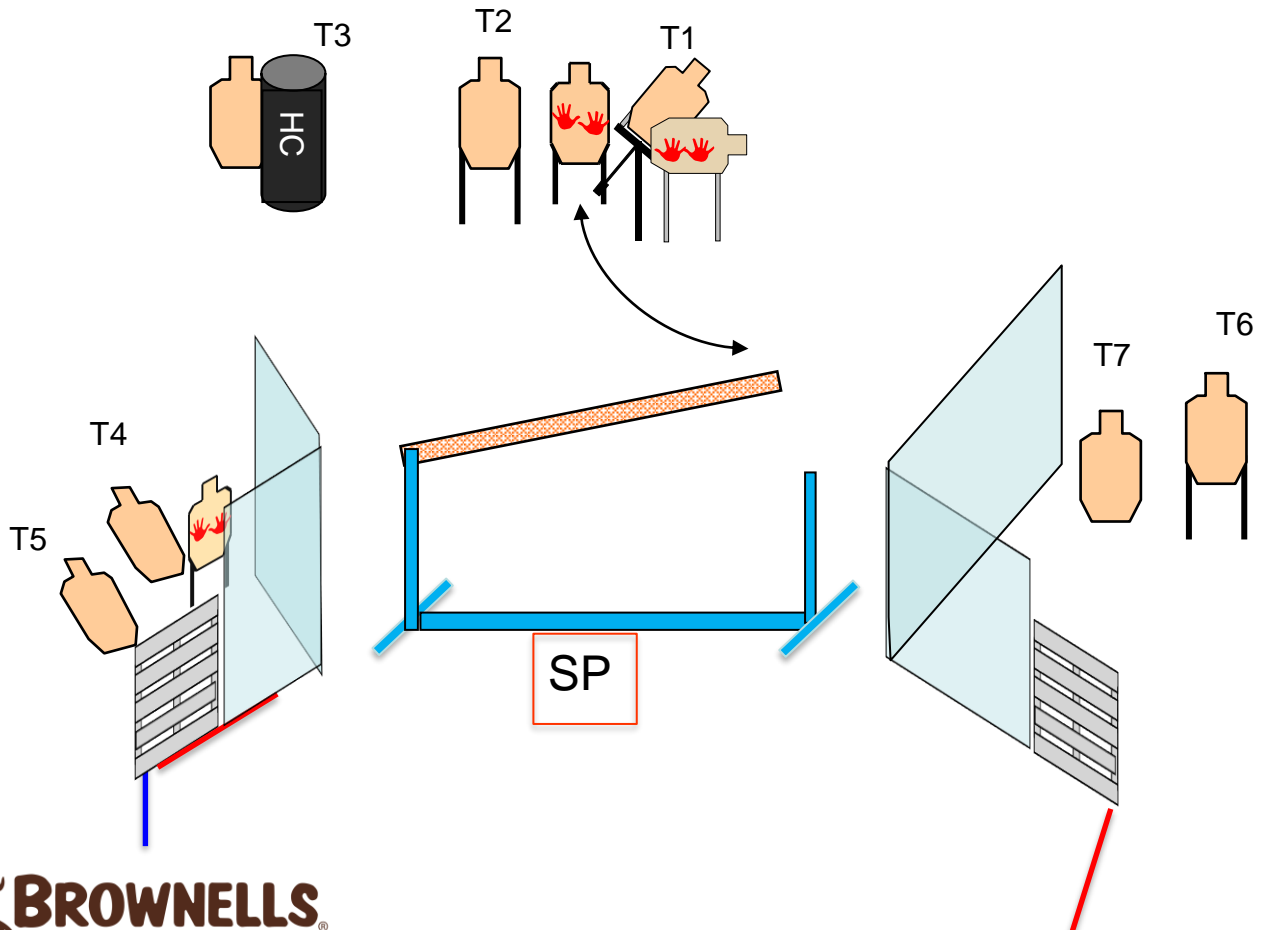
RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

**Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale
e non oltre il parapalle in verticale**



**SCENARIO:**

Un giro in canoa viene disturbato da un branco di cinghiali feroci, ti difendi

START CONDITION

sdraiato all'interno della tenda, arma e caricatori sul tappeto, volata al parapalle. Caricatore inserito colpo NON camerato, altri caricatori massima capacità a seconda della divisione.

PCC:

stessa condizione handgun

STRINGS:

unica

SCORING:

14 colpi min,
unlimited

TARGETS:

7 minacciosi , 4 non
minacciosi

SCORED HITS:

migliore 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

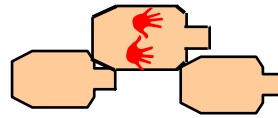
VEST:

non Richiesto

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, rimanendo sdraiati, ingaggiate tutte le sagome con 2 colpi minimi in the open in priorità

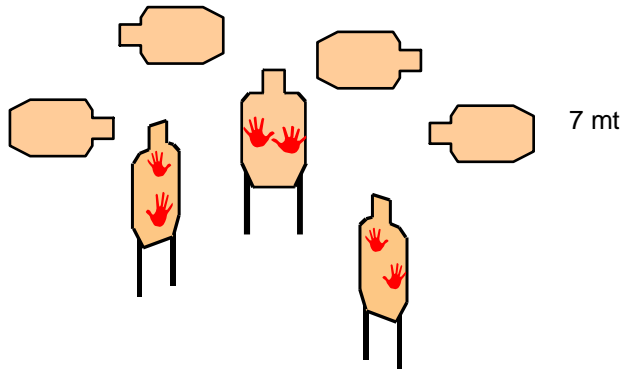
Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



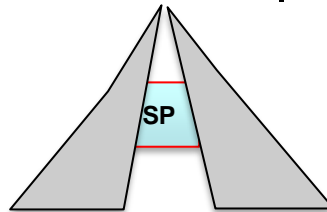
13 mt



10 mt



7 mt



SCENARIO:

casa tua non è passata inosservata ai ladri, ti aggrediscono e ti difendi

START CONDITION

In SP punte che toccano i segni, relax condition, arma carica in fondina, con il resto dei caricatori in buffetteria al massimo secondo divisione.

PCC:

stessa condizione handgun hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiate i targets quando visibili rispettando le coperture e le priorità.

Att.ne T1 T2 e T3 sono in the open; T1 attiva swinger su T7 ed T8

STRINGS:

unica

SCORING:

16 colpi min,
unlimited

TARGETS:

8 minacciosi , 2 non minacciosi

SCORED HITS:

migliori 2 per carta,

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale

