



STAGE 1

“Steel At The End”

Phalanx Shooting Team

STANDARDS

START POSITION-CONDITION: In box relax verso il parapalle centrale, arma carica in fondina, caricatori in buffetteria.

PCC: Low ready puntando sul segno.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare dall'interno del box i bersagli in the open. T1-T2 con la sola mano forte.

STRINGS: 1

SCORING: 13 rounds, Unlimited

TARGETS: 6 minacciosi - 2 non-minacciosi, 1 ferro

SCORED HITS: migliori 2 per carta, ferro abbattuto

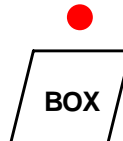
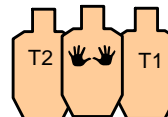
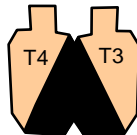
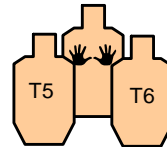
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: non richiesto

DISTANCES: 7-15 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e il verticale il limite è l'altezza dei parapalle.





STAGE 2

“The Bad Batch”

Phalanx Shooting Team

SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP relax verso il parapalle centrale, piede sulla linea, arma carica sul bidone con volata verso il parapalle centrale, caricatori in buffetteria.
PCC: idem

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili. T1-T2-PP1-PP2 in the open. PP1 attiva il drop-out T2 che rimane visibile.
NB Ingaggiare PP1-PP2 oltre la FFL comporta DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, Unlimited

TARGETS: 8 minacciosi, 2 non-minacciosi, 2 ferri

SCORED HITS: migliori 2 per carta, ferri abbattuti

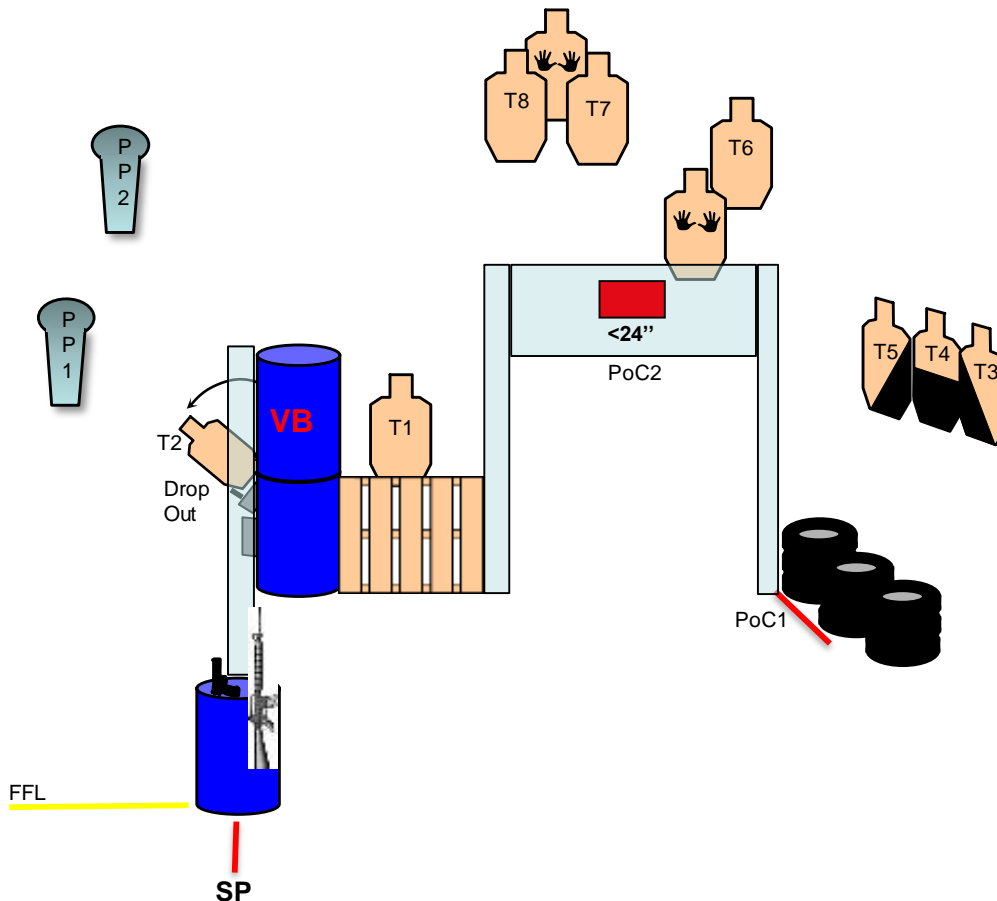
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 5-13 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle.





STAGE 3

“Work Your Way”

Phalanx Shooting Team

SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP relax verso il non-minaccioso, piede sulla linea, arma carica in fondina, caricatori in buffetteria.

PCC: Hip level

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili. T1-T2-T5 in the open.

NB Ingaggiare PP1 oltre la FFL comporta DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi, Unlimited

TARGETS: 8 minacciosi, 5 non-minacciosi, 1 ferro

SCORED HITS: migliori 2 per carta, ferro abbattuto

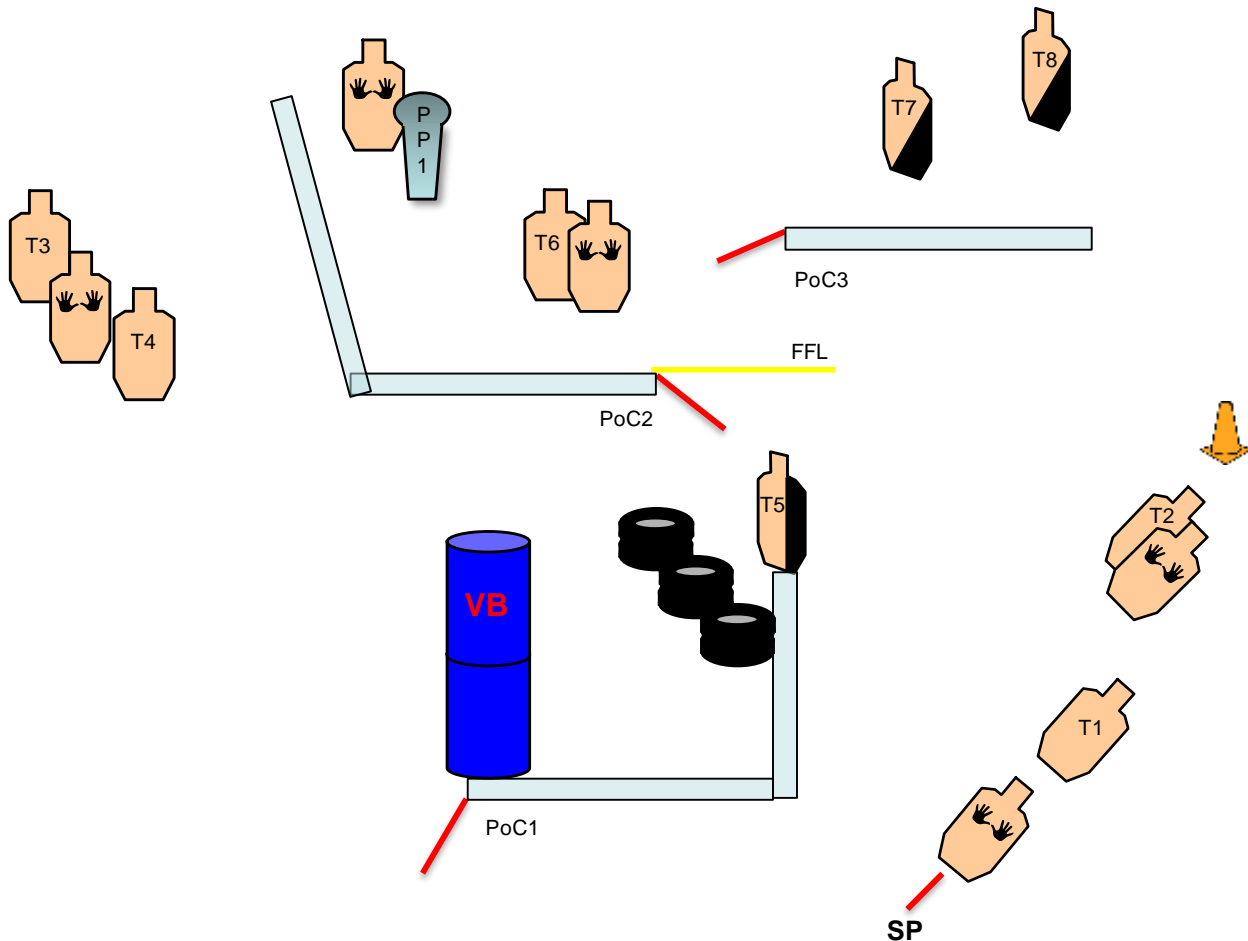
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 3-10 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Prestare attenzione al cono di sicurezza per l'ingaggio di T5.





STAGE 4

“Tunnel Vision”

Phalanx Shooting Team

SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP relax verso il parapalle centrale, piede sulla linea, arma carica in fondina, caricatori in buffetteria.

PCC: Low ready puntando sul segno.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli in the open.

NB Ingaggiare PP1-PP2 oltre la FFL comporta DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 16 rounds, Unlimited

TARGETS: 7 minacciosi, 4 non-minacciosi, 2 ferri

SCORED HITS: migliori 2 per carta, ferri abbattuti

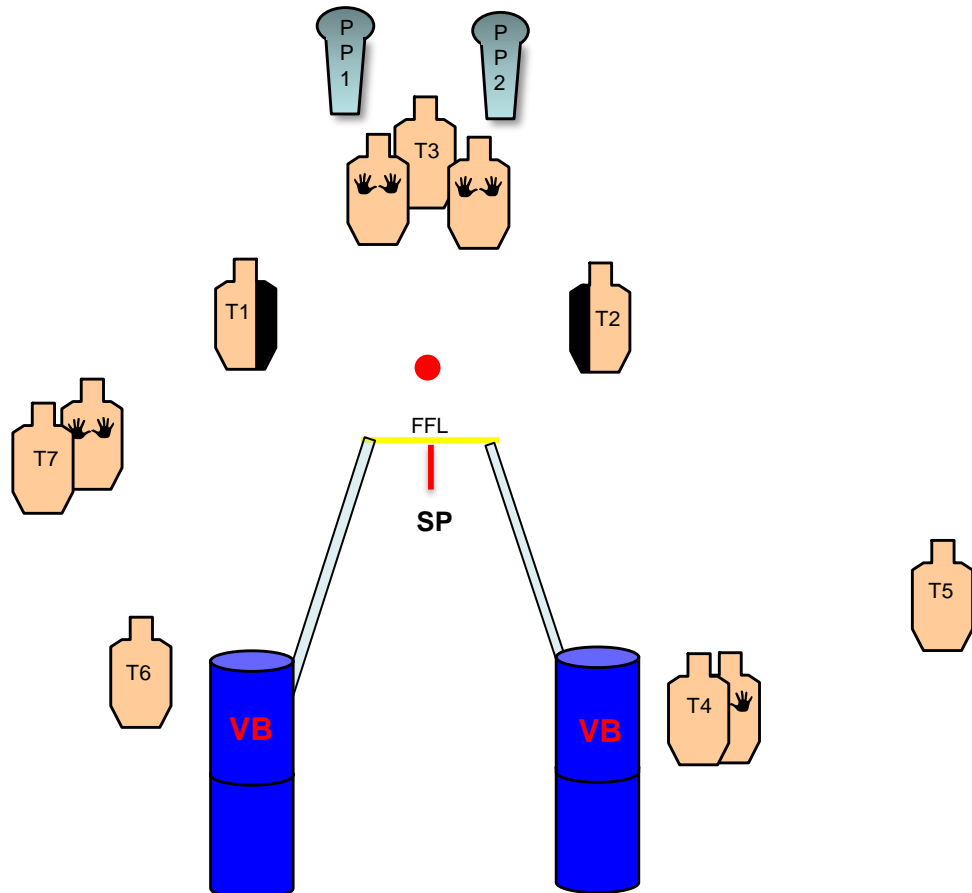
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 4-10 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle.





STAGE 5

“Middle Wall”

Phalanx Shooting Team

SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP verso il parapalle centrale, piede sulla linea, mani sui segni, arma carica in fondina, caricatori in buffetteria.

PCC: Low ready puntando sul segno.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, Unlimited

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non-minacciosi

SCORED HITS: migliori 2 per carta

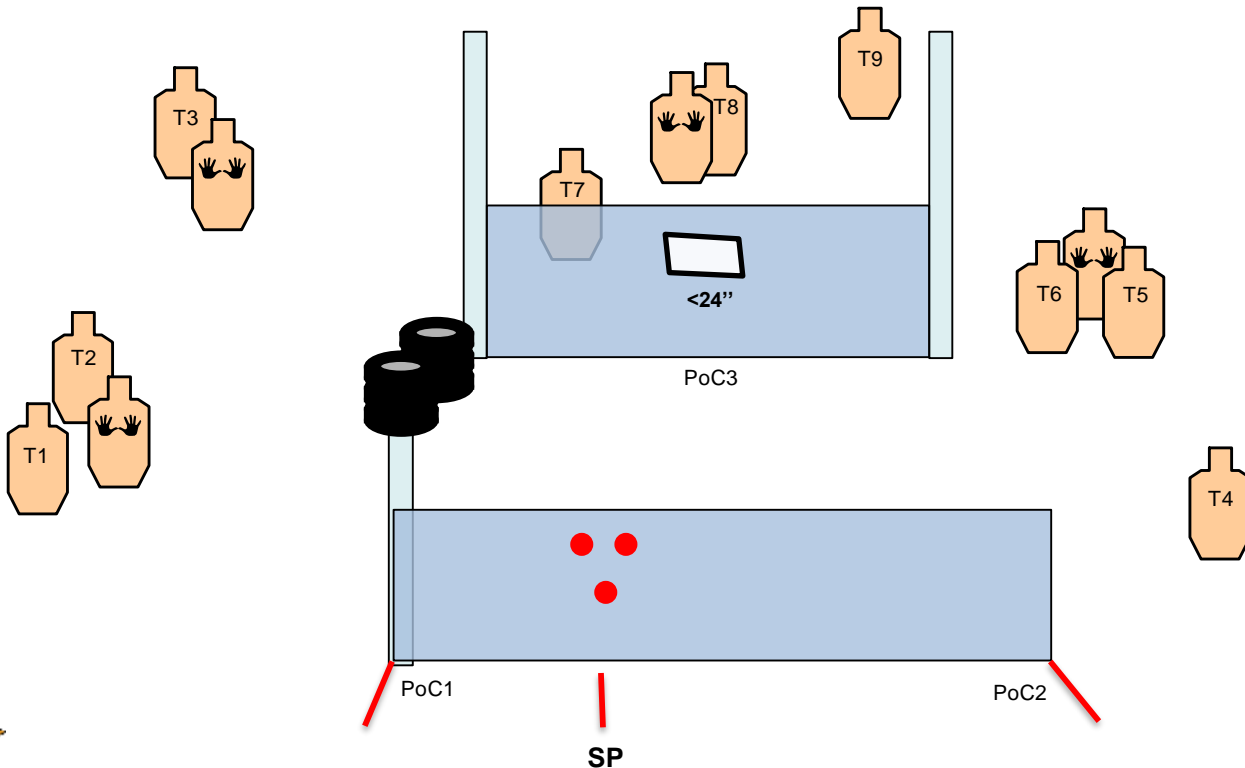
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 2-8 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Prestare attenzione ai coni di sicurezza.





STAGE 6

“Knock Down”

Phalanx Shooting Team

SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP relax verso il parapalle centrale, piede sulla linea, arma carica sul bidone e volata verso il parapalle centrale, caricatori in buffetteria.

PCC: Idem

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili. T1-PP1-T2-T5 in the open. T1 da ritenzione. T2 con 3 colpi. T6-T7 da low cover.

NB Ingaggiare PP1-T2 oltre la FFL comporta DQ (HC è una lastra di ferro).

STRINGS: 1

SCORING: 16 colpi, Unlimited

TARGETS: 5 minacciosi, 3 non-minacciosi, 1 ferro

SCORED HITS: migliori 2 per carta (3 per T2), ferro abbattuto

START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

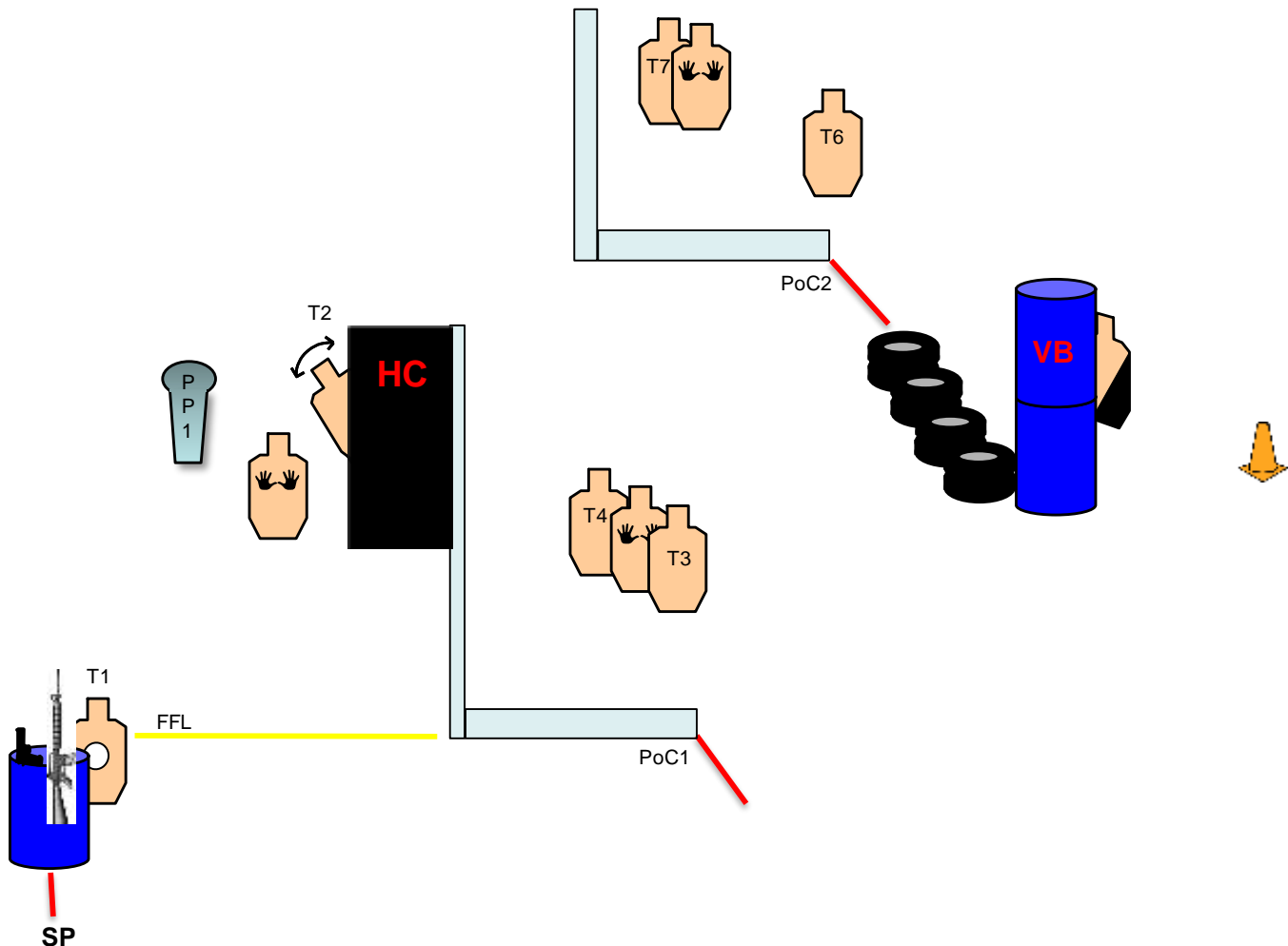
RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 1-10 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle.

Prestare attenzione al cono di sicurezza per l'ingaggio di T5.





IDPA

STAGE 7

“Wild Dogs”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP seduto in sella, arma carica in fondina, caricatori in buffetteria.
PCC: Low ready puntando sul segno.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare, rimanendo in sella, i bersagli in the open. T1 deve essere ingaggiato con 4 colpi: 2 body e dopo 2 head.

STRINGS: 1

SCORING: 12 colpi, Unlimited

TARGETS: 5 minacciosi, 2 non-minacciosi

SCORED HITS: migliori 2 per carta (migliori 2 B e 2 H per T1)

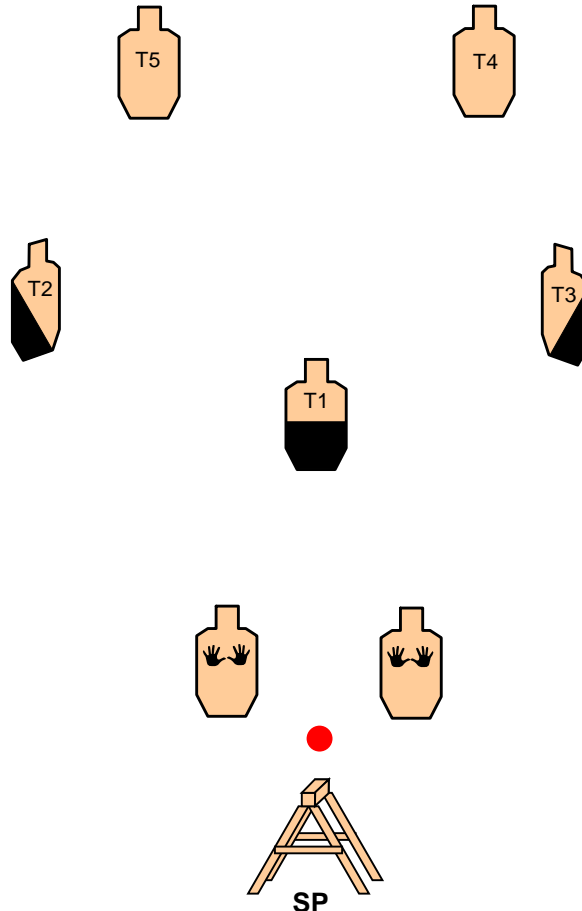
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: non richiesto

DISTANCES: 8-14 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle.





STAGE 8

“No Walk In The Park”

Phalanx Shooting Team

SCENARIO

START POSITION-CONDITION: In SP relax verso il parapalle centrale, piede sulla linea, arma in fondina, un caricatore sul bidone, gli altri caricatori in buffetteria.
PCC: Hip level, azione chiusa, volata verso il parapalle centrale.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili. T1-T2-T3-PP1 in the open.
NB Ingaggiare PP1 oltre la FFL comporta DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi, Unlimited

TARGETS: 8 minacciosi, 3 non-minacciosi, 1 ferro

SCORED HITS: migliori 2 per carta, ferro abbattuto

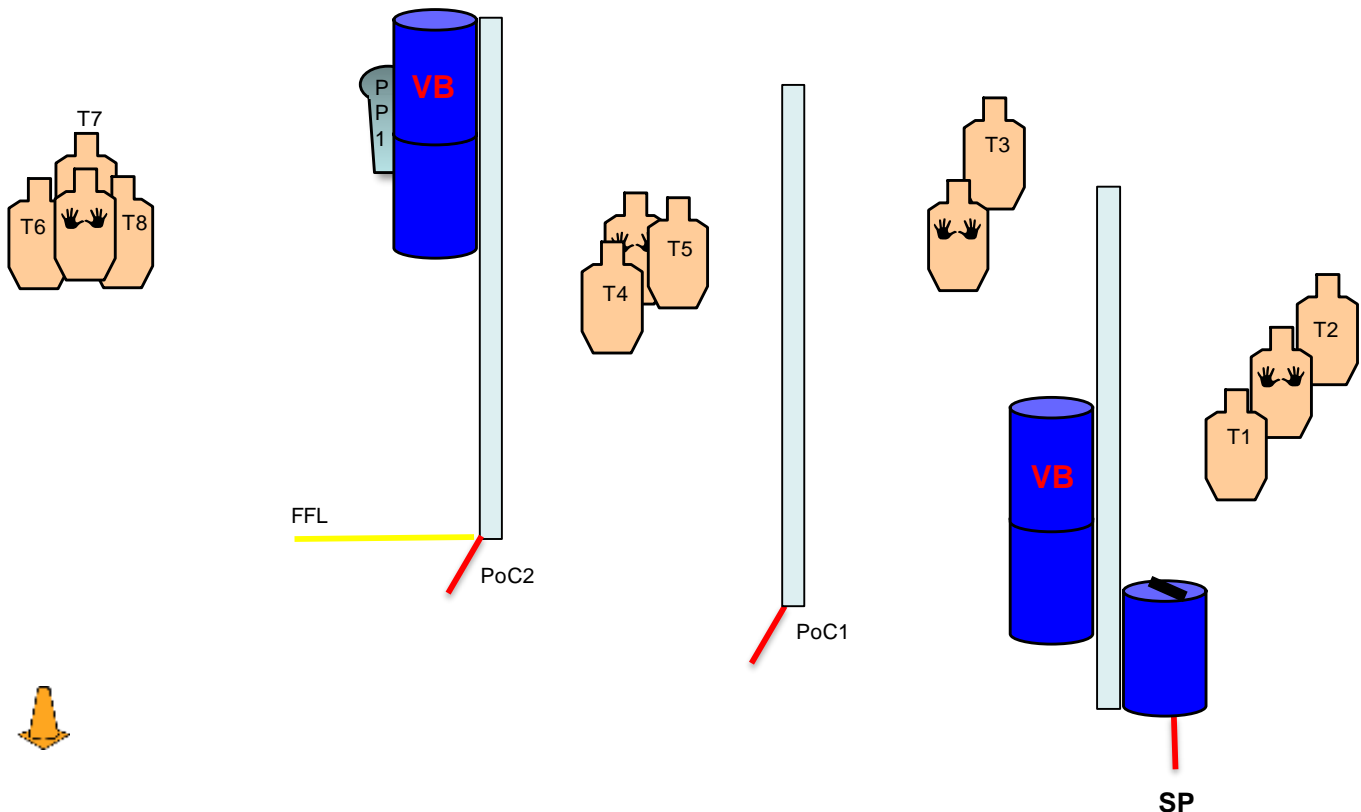
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 6-10 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle.
Prestare attenzione al cono di sicurezza.





STAGE 9 (All bays)

“Warm-Up 3+2”

Phalanx Shooting Team

STANDARDS

START POSITION-CONDITION: In SP relax verso il parapalle centrale, piede sulla linea, arma carica in fondina colpo non camerato, caricatori in buffetteria.
PCC: Low ready puntando sul segno.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare T1 da fermi con 3 colpi body e dopo 2 colpi head.

STRINGS: 1

SCORING: 5 rounds, Limited

TARGETS: 1 minaccioso

SCORED HITS: 5 per T1 (3 B e 2 H)

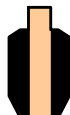
START-STOP: segnale acustico - ultimo colpo

RULES: 2024 IDPA Rulebook

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 8 yards

NB Per la volata, vale la regola dei 180 in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle.



T1



SP