

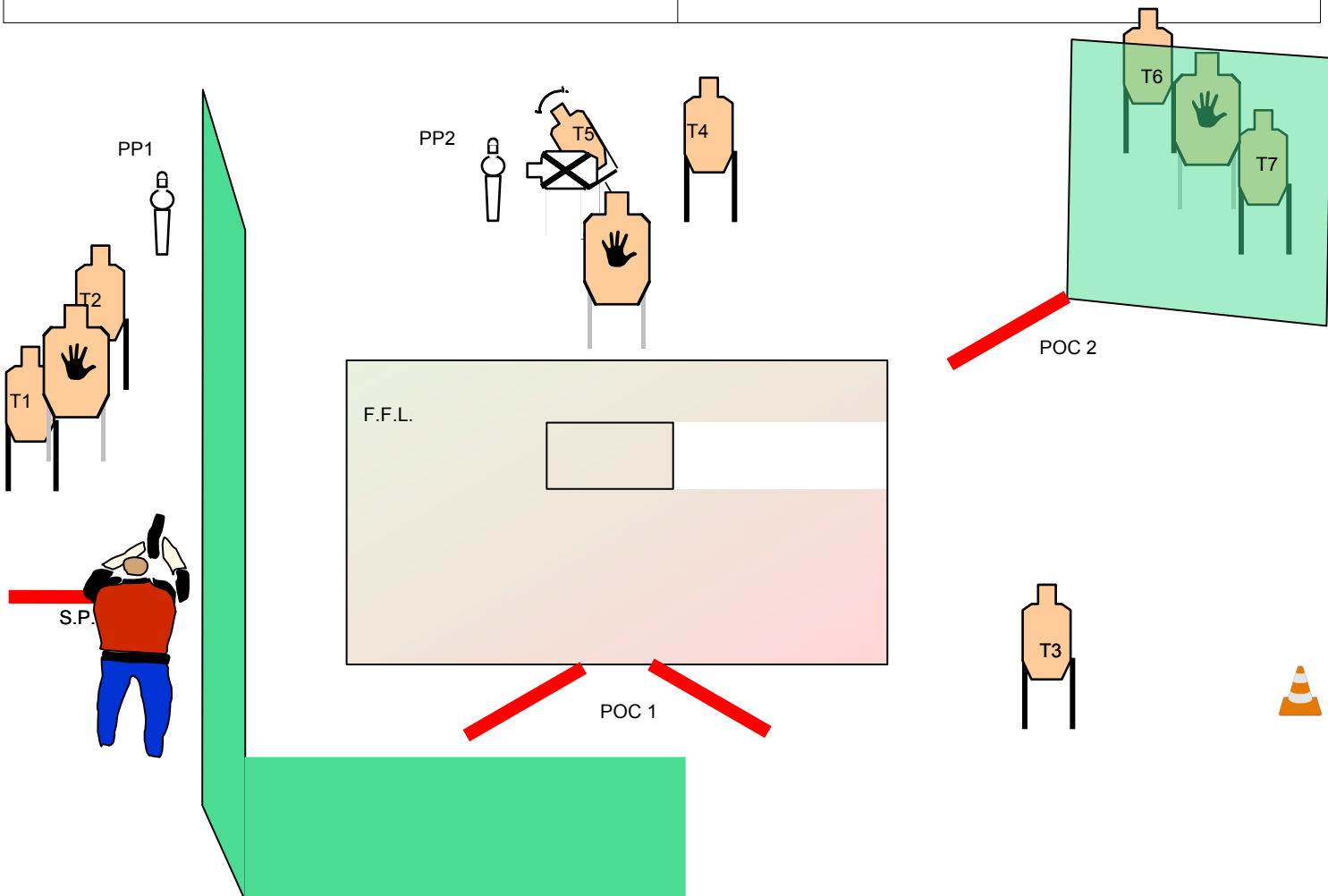
**SCENARIO:** Sei in un quartiere malfamato, due malviventi armati ti avvicinano con intenzione minacciosa chiedendoti il portafoglio o la vita, decidi di rischiare perche sei già abbastanza povero ma armato, difenditi.

**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, punte che toccano la linea rossa, colpo camerato, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**STRINGS:** 1 - Unlimited  
**SCORING:** 17 rounds min  
**TARGETS:** 7 threat, 4 no threat, 2 Steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper, T5 BEST 3  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza  
parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target dalle coperture disponibili, da T1 a T3 e PP1 sono in the open, T5 (bobber) richiede minimo 3 colpi. azioni di tiro oltre la FFL comportano DQ. PP2 attiva T5.

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level



CAMPO 2 - Stage 2

Course Settore Difensivo IDPA - JCA

**SCENARIO:** Sei al terminal degli autobus mentre aspetti che arriva tuo figlio. Tre banditi armati prendono in ostaggio tuo figlio e ti attaccano, difendi te stesso e tuo figlio.

**START POSITION:** Tiratore in SP, punte che toccano la linea rossa, arma carica in fondina caricatori alla massima capacita per divisione in buffatteria.

PCC volata Hip level.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target rispettando le priorità tattiche, PP1 attiva Drop out shoot che non rimane visibile

**STRINGS:**

**SCORING:**

**TARGETS:**

**SCORED HITS:**

**START-STOP:**

**CONCEALMENT:**

**MUZZLE SAFE**

**PLANE:**

**DISTANZA TARGET:**

1

17 colpi min, Unlimited

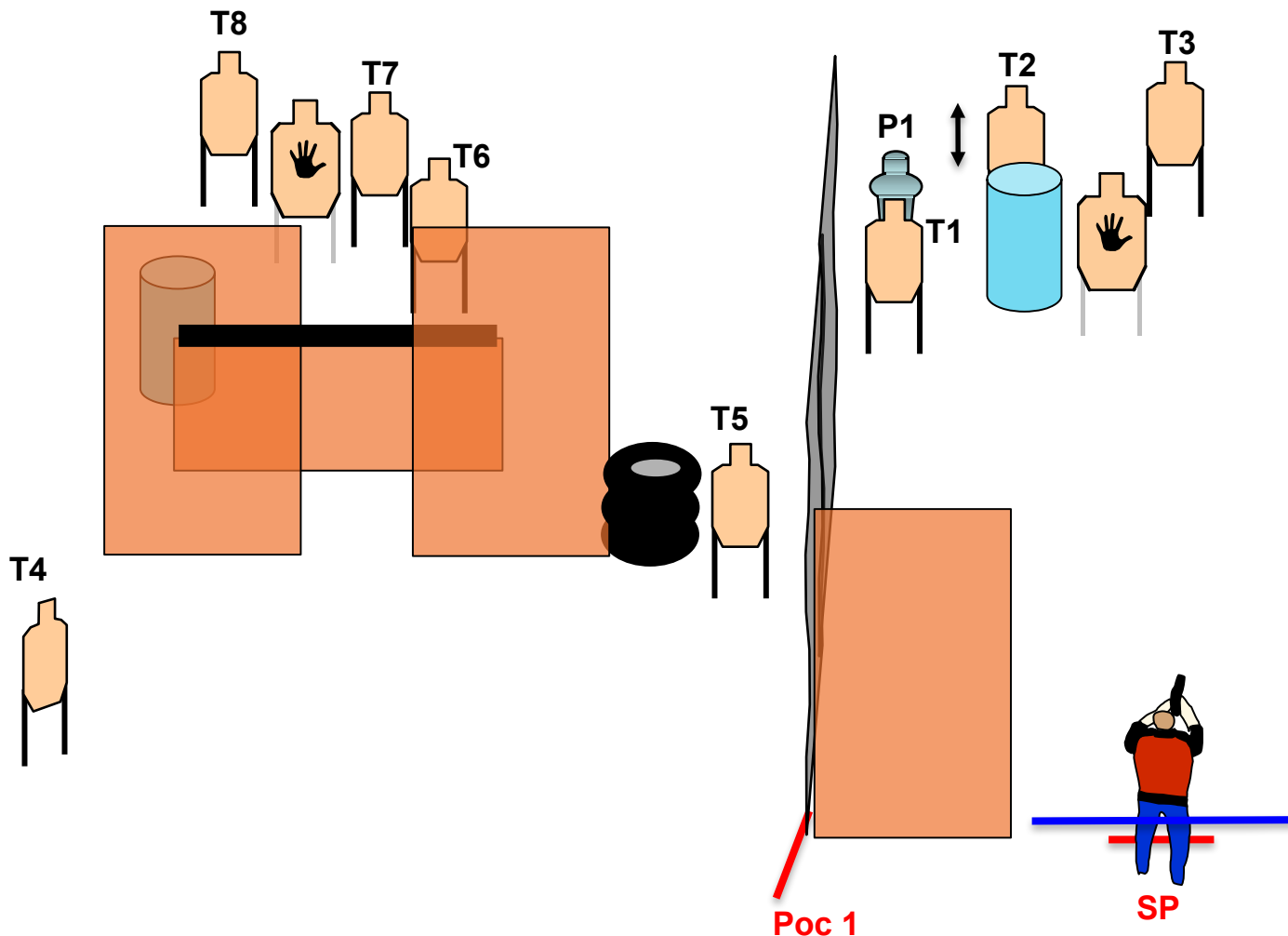
8 minacciosi 2 Non minacciosi,  
1 pepper

Migliori 2 colpi per carta

Segnale acustico - Last shot  
Required

180 degree rule

3 - 12Y



CAMPO 3 – STAGE 3

Course Designer: SETTORE DIFENSIVO IDPA - JCA

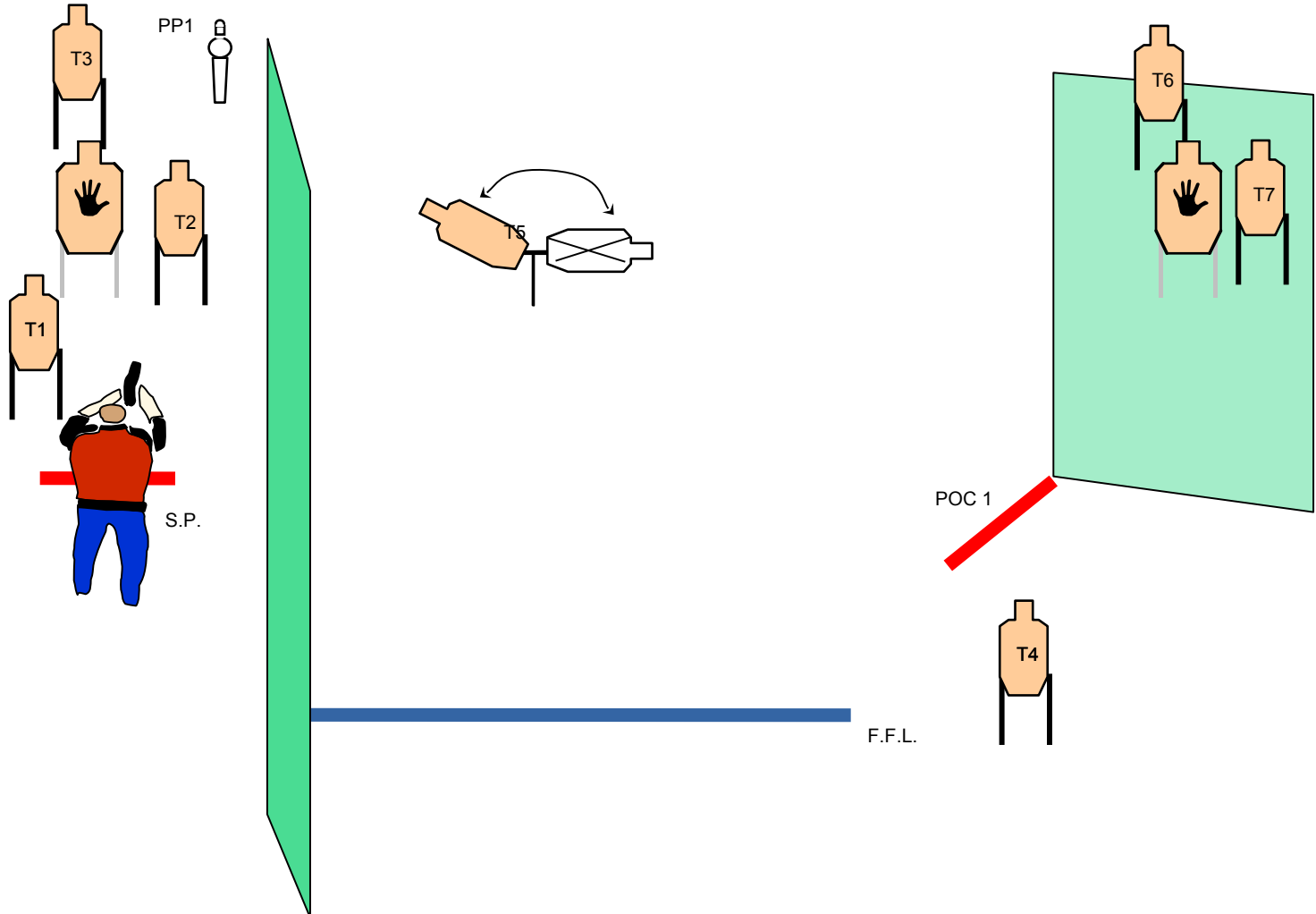
**SCENARIO:** Sei in stazione degli autobus mentre aspetti che arrivi tuo figlio. Tre banditi armati prendono in ostaggio tuo figlio e ti attaccano. Difendi te stesso e tuo figlio.

**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, punte che toccano la linea rossa, caricatori alla capacità di divisione, colpo camerato, altri caricatori in buffetteria. PP1 attiva T5.

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target rispettando le priorità, azioni di tiro oltre la FFL comportano DQ. T5 non resta visibile al termine del movimento.

**STRINGS:** 1 - unlimited  
**SCORING:** 15 rounds min  
**TARGETS:** 7 threat, 3 no threat, 1 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza  
parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y



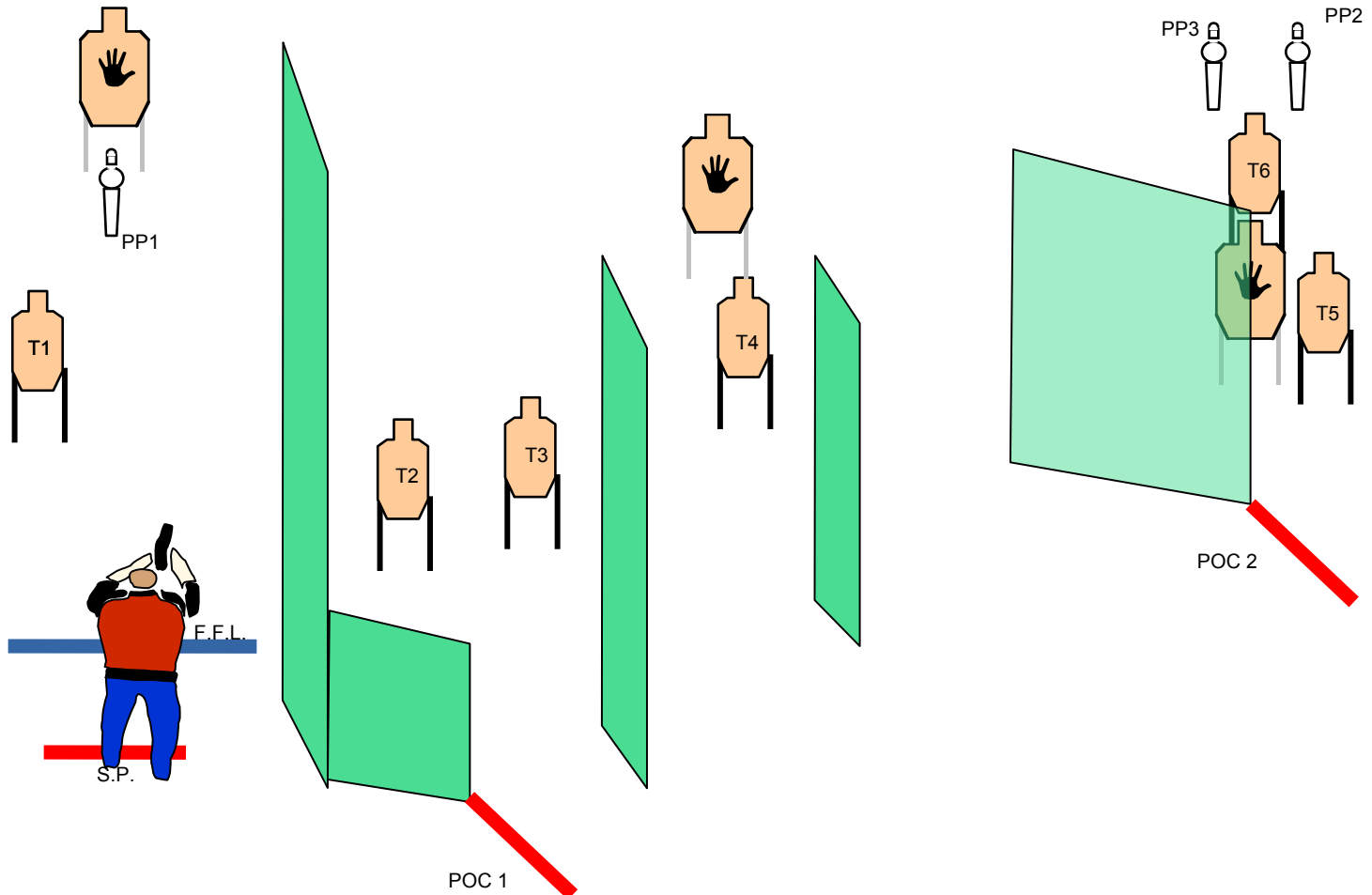
**SCENARIO:** Sei in fila alla Posta, banditi armati e minacciosi hanno preso il posto dei operatori e aprono il fuoco, difenditi.

**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, punte che toccano la linea rossa, caricatori alla capacità di divisione, colpo camerato, altri caricatori in buffetteria.

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target rispettando le priorità, azioni di tiro oltre la FFL comportano DQ. T1 e T4 sono the open.

**STRINGS:** 1 - unlimited  
**SCORING:** 15 rounds min  
**TARGETS:** 6 threat, 3 no threat, 3 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y



VII GARA 2024 CAMPIONATO CENTRO-MERIDIONALE

ASTI IDPA

CAMPO 5 – STAGE 5

Course Designer: SETTORE DIFENSIVO IDPA - JCA



**SCENARIO:** Sei in un quartiere malfamato e ti vengono incontro uomini armati che vogliono aprono il fuoco, difenditi.

**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, talloni che toccano la linea rossa, caricatori alla capacità di divisione, colpo camerato, altri caricatori in buffetteria

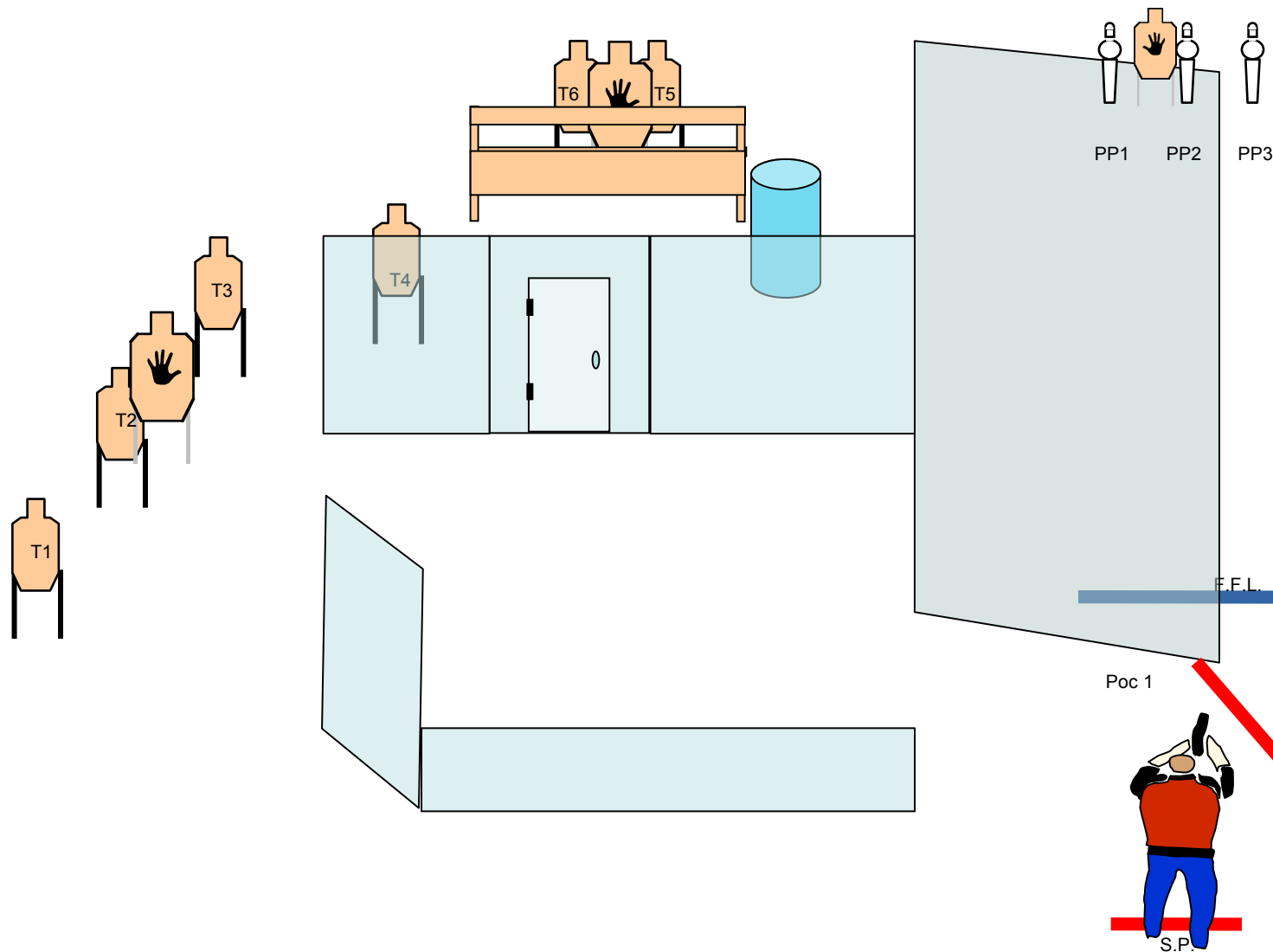
**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STRINGS:** 1 - unlimited  
**SCORING:** 17 rounds min  
**TARGETS:** 6 threat, 3 no threat, 3 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper, T5 e T6  
 Best 3, ferri abbattuti

**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target rispettando le priorità, azioni di tiro oltre la FFL comportano DQ. Da T5 e T6 con 3 colpi minimi.

**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y



LIMITED

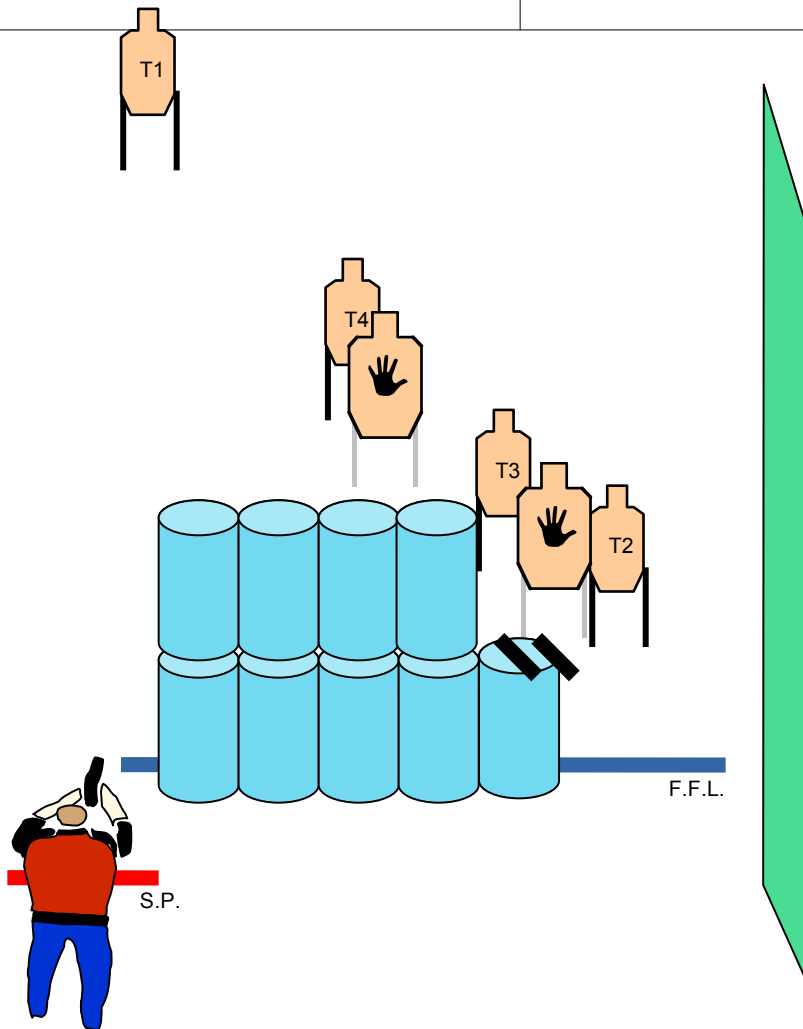
**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, punte che toccano la linea rossa, primo caricatore da 4 colpi, colpo camerato, altri caricatori alla capacità di divisione in sul bidone (fa ritenzione).

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target rispettando le priorità. T1 richiede 4 colpi, da T2 a T4 sono richiesti 3 colpi, azioni di tiro oltre la FFL comportano DQ.

**STRINGS:** 2 di 2 - limited  
**SCORING:** 13 rounds min  
**TARGETS:** 4 threat, 2 no threat  
**SCORED HITS:** Best 4 su T1, best 3 su T2,T3,T4  
 best 4

**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y



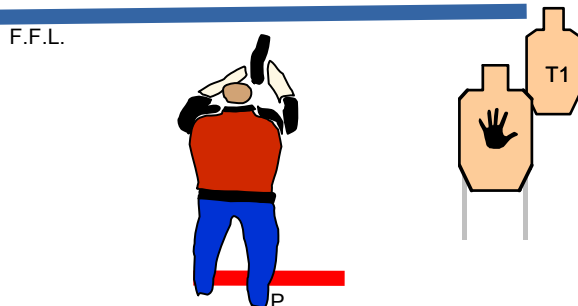
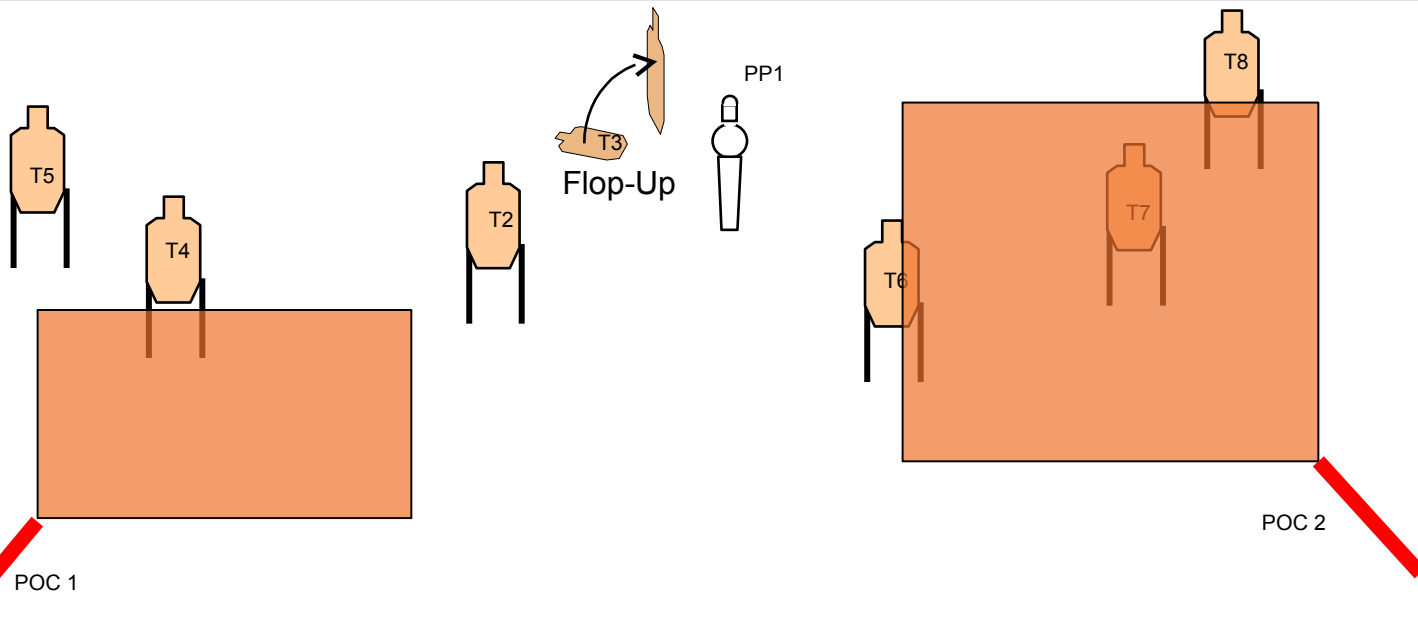
**SCENARIO:** Sei nel cortile di casa e ti accorgi che dietro le aiuole ci sono banditi armati che ti vogliono derubare, aprono il fuoco, difenditi.

**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, talloni che toccano la linea rossa, colpo camerato, altri caricatori in buffetteria

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare i target rispettando le priorità e coperture disponibili, azioni di tiro verso PP1 oltre la FFL comportano DQ. PP1 attiva il flop up che rimane non visibile al termine del movimento.

**STRINGS:** 1 di 2 - unlimited  
**SCORING:** 17 rounds min  
**TARGETS:** 8 threat, 2 no-threat, 1 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza parallele verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y



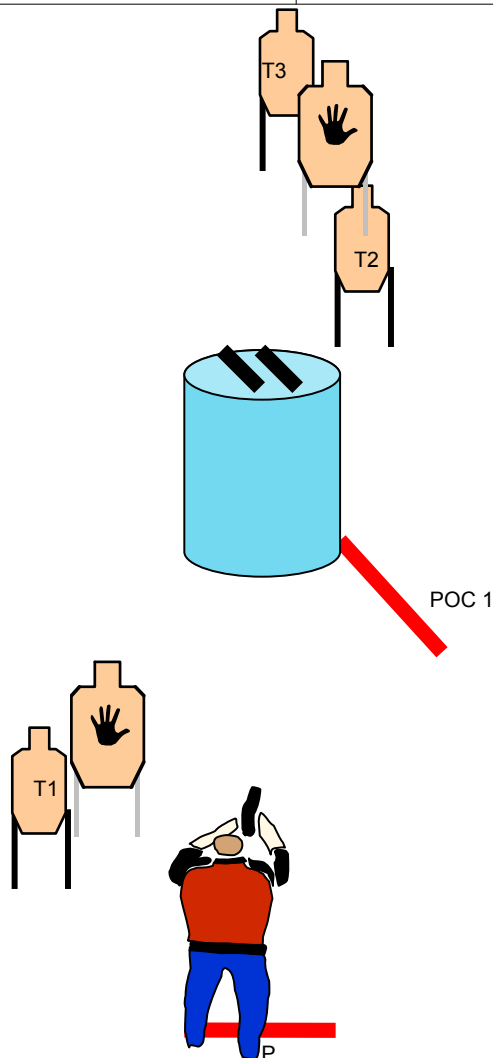
**SCENARIO:** Sei nel cortile di casa e ti accorgi che dietro le aiuole ci sono banditi armati che ti vogliono derubare, aprono il fuoco, difenditi.

**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, talloni che toccano la linea rossa, colpo camerato, primo caricatore da 3 colpi, altri caricatori sul bidone.

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STAGE PROCEDURE:** Tiratore in SP deve ingaggiare T1 con 3 colpi minimi al body in ritenzione, e prosegue recuperando i caricatori disposti sul bidone attingendo T2 e T3 con 3 colpi minimi.

**STRINGS:** 2 di 2 - unlimited  
**SCORING:** 9 rounds min  
**TARGETS:** 3 threat, 2 no-threat  
**SCORED HITS:** Best 3 per paper, T1 in ritenzione  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 – 12 Y







**GUN READY CONDITION:** Tiratore in SP, punte che toccano la linea rossa, primo caricatore da 5 colpi, altri caricatori alla capacità di divisione in buffetteria, colpo camerato.

**PCC:** Posizione di pronto Hip Level

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare T1 con 5 colpi a body e T2 con 5 colpi al body e 1 colpo all'head.

**STRINGS:** 1 - limited  
**SCORING:** 11 rounds min  
**TARGETS:** 2 threat  
**SCORED HITS:** Best 5 su T1, best 6 su T2  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook 2024  
**COVER GARMENT:** Required  
**ANGOLI SICUREZZA:** 180° orizzontale/altezza  
 parapalle verticale  
**DISTANZA TARGET:** 3 - 9 Y

