



IDPA

HALLOWEEN HEAT

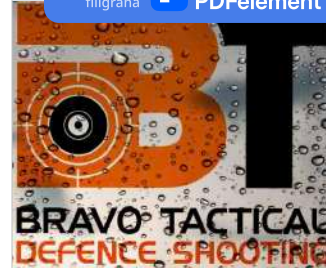
asi



IDPA SHOOT

Warm-Up (All Stages)

Course Designer: Mauriello-Bottone



Warm-Up

N.B.: Sarà considerato solo un esercizio di riscaldamento. Non verrà inserito il punteggio del Tiratore. Verrà preso solo il tempo e comunicato per opportuna conoscenza al Tiratore.

START POSITION:

Tiratore in SP, mano Debole infilata nel pantalone (lato posteriore).

Arma carica in fondina, colpo camerato.

Primo caricatore da 4 colpi. I restanti caricatori, indossati e carichi con 4 colpi ciascuno.

PCC in posizione Low Ready, volata verso il parapalle frontale.

STAGE PROCEDURE: Senza Oltrepassare la FFL, Ingaggiare T1 Only Strong Hand con la Sequenza 4 Colpi Body e Dopo, in Low Cover 4 Colpi Body in Free Style.

Tutti i Bersagli hanno Heads Hard Cover.

STRINGS: 1

SCORING: 8 Rounds, **Limited**

TARGETS: 1 Threat

SCORED HITS: 8 Rounds on Target

4 Rounds Free Style + 4 Rounds in Low Cover

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: **NOT Required**

DISTANCE: 6 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.





IDPA

HALLOWEEN HEAT

asi



"STAGE 1" Il Cimitero Infestato

Course Designer: Mauriello-Bottone

**SCENARIO:**

Devi cavartela un cimitero infestato che brulica di creature notturne

START POSITION:

Tiratore in Surrender Position, Talloni a contatto con la SP.

Arma Carica in Fondina. Primo Caricatore inserito e Carico con 6 Colpi. Colpo NON Camerato.

I restanti caricatori indossati alla Capacità di Divisione.

PCC idem, Volata Hip Level, Mano Forte sopra la Testa.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

T1-T2-T3 e T6-T7 Sono in The Open.

Tutte le Heads sono Hard Cover,

Tranne T8 (The Monster) che va ingaggiato con 3 Colpi B-B-H in questa esatta sequenza.

Ingaggiare P1 - T4 e T5 Up&Down oltre la FFL, comporterà DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 18 Rounds, **Unlimited**

TARGETS: 8 Threat - 3 NTT- 1 Steel

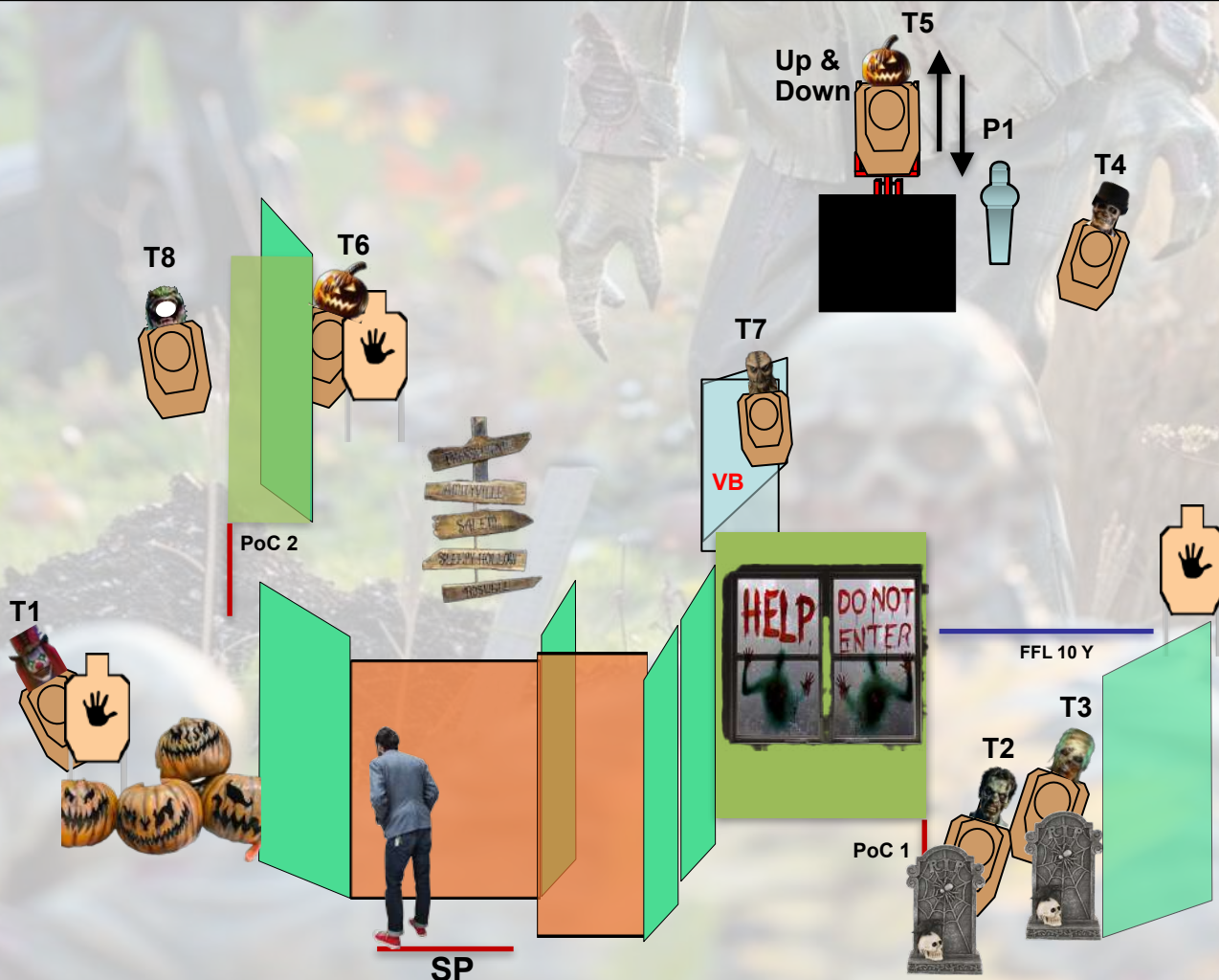
SCORED HITS: 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (Only T8 Monster B-B-H)

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

DISTANCE: 3-14 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.





IDPA

HALLOWEEN HEAT

asi



IDPA SHOOT

"STAGE 2

" Il Labirinto del Mietitore"

Course Designer: Mauriello-Bottone

**Scenario:**

Sei intrappolato in un labirinto infestato dal Mietitore e da creature oscure.

START POSITION:

Tiratore Relax Position, Talloni a contatto con la SP.
Arma Carica in Fondina. I restanti caricatori indossati alla Capacità di Divisione.
PCC idem, Volata in Low Ready.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

T1-T2-T3 + T6-T7 Sono in The Open.

Tutte le Head sono Hard Cover,

T8 Bobber va ingaggiato con 3 Colpi Min. che resterà parzialmente visibile dopo il movimento.

Ingaggiare P1 e T8 Bobber oltre la FFL, comporterà DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 18 Rounds, **Unlimited**

TARGETS: 8 Threat - 4 NTT- 1 Steel

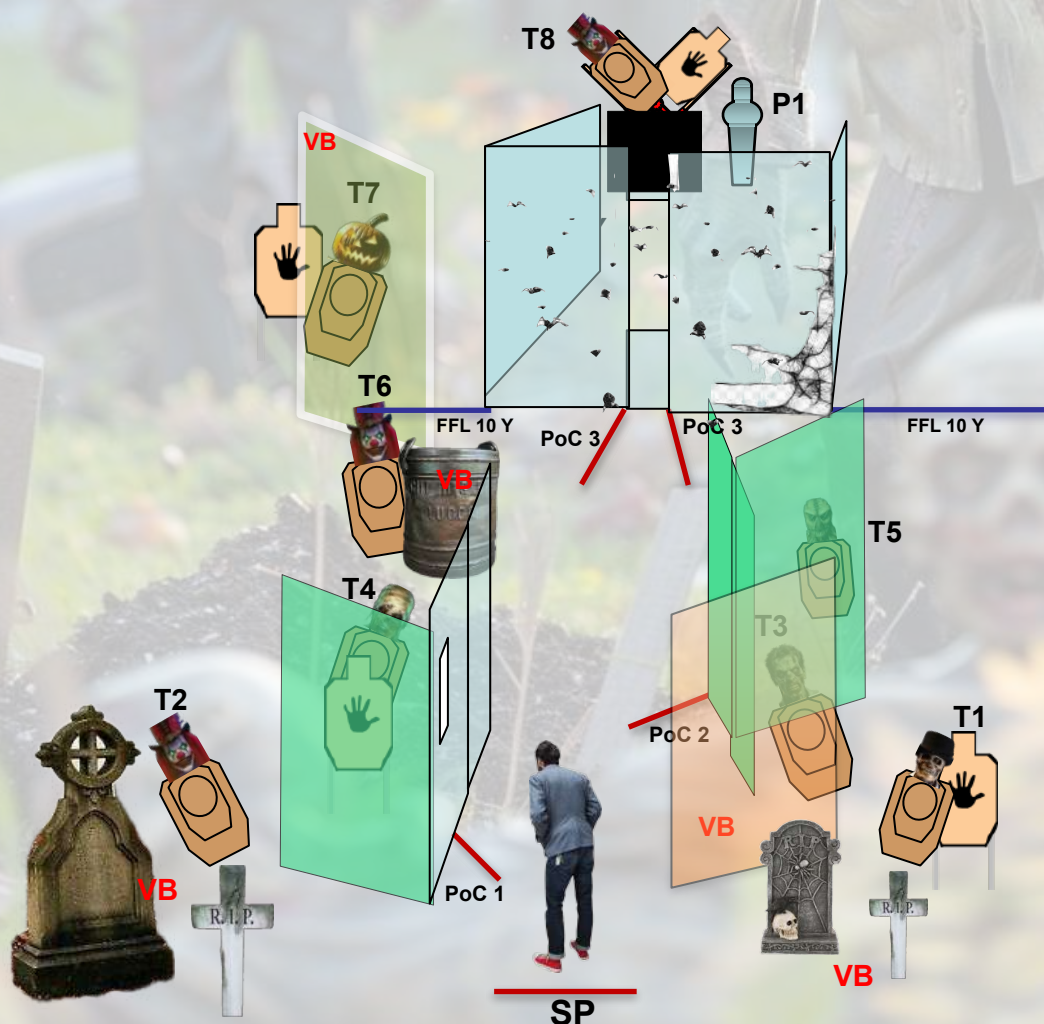
SCORED HITS: 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (Only T8 3 Rounds Min.)

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

DISTANCE: 3-14 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.



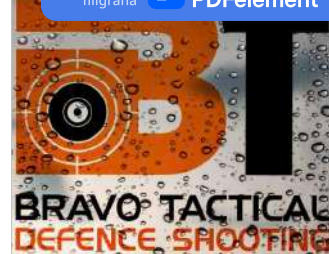


HALLOWEEN HEAT

IDPA SHOOT

STAGE 3 "Il Risveglio delle Anime"

Course Designer: Mauriello-Bottone



Scenario:

In un'Area Industriale cerchi riparo. Sbucano Scheletri Ostili dal Terreno, è infestato da Losche Creature . Liberati di Loro ed alla Fine Colpisci il Mostro con la Sequenza B-B-H per Ritornare a Casa.

START POSITION:

Tiratore Relax Position, Talloni a contatto con la SP. Arma Carica sul Bidone, Caricatore inserito con 5 Colpi. Colpo Non Camerato. I restanti caricatori appoggiati sul Bidone alla Capacità di Divisione. PCC idem.

STRINGS: 1

SCORING: 18 Rounds, **Unlimited**

TARGETS: 8 Threat - 4 NTT- 1 Steel

SCORED HITS: 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (Only T8 3 Rounds Min. B-B-H)

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

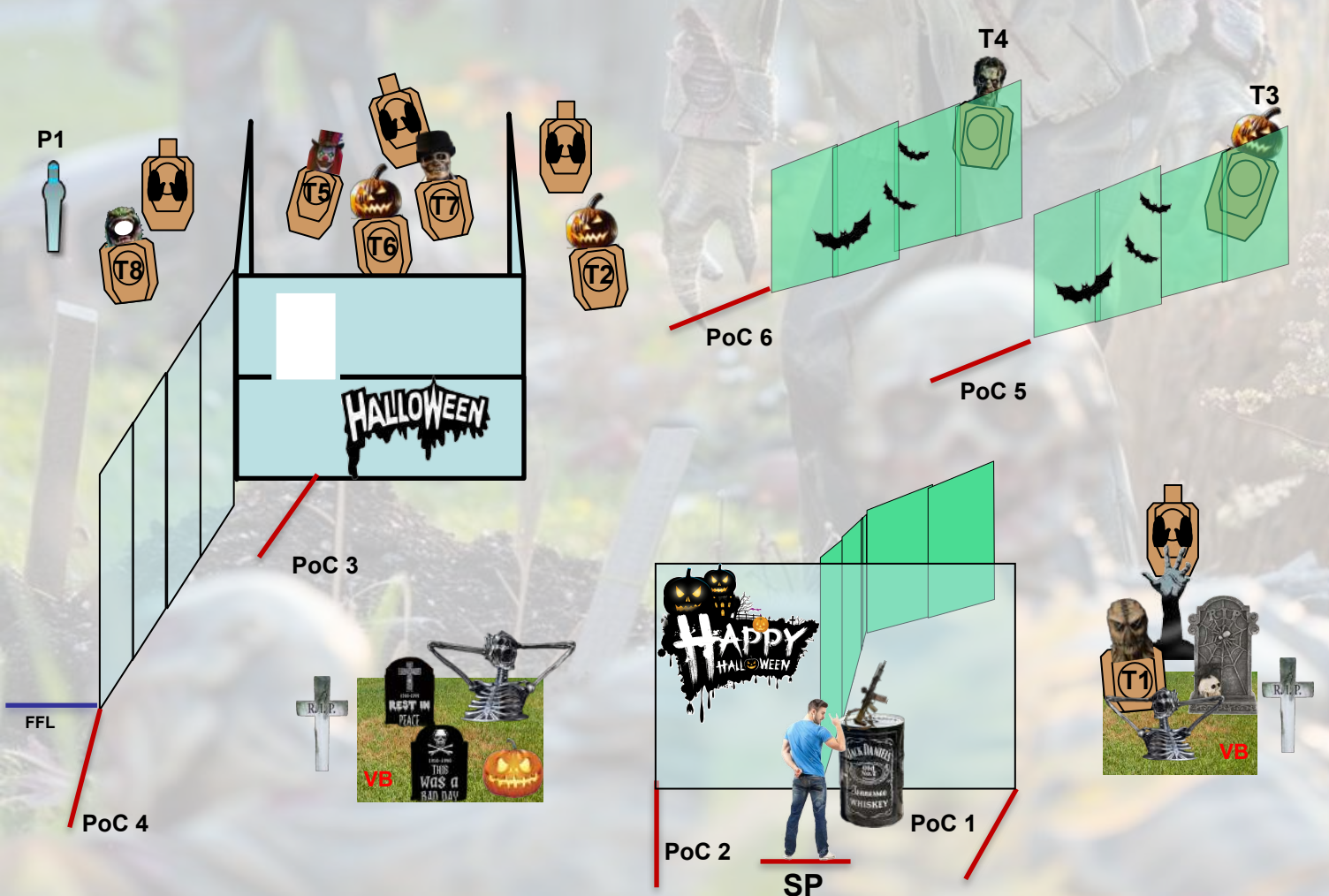
DISTANCE: 3-12 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

Tutte le Heads sono Hard Cover, Tranne T8 (Monster) che va ingaggiato con 3 Colpi Min. nella Sequenza B-B-H.

Ingaggiare P1 oltre la FFL, comporrà DQ.





HALLOWEEN HEAT



IDPA SHOOT

STAGE 5 "Sotto il Velo della Notte"

Course Designer: Mauriello-Bottone



Scenario: Nelle Catacombe cerchi i resti di un tuo Amico. Il Teschio Velato ed i suoi Compari ti danno la Caccia. Non farlo scappare.

START POSITION:

Tiratore Relax Position, Talloni a contatto con la SP. Arma Carica in Fondina. I restanti caricatori, indossati alla Capacità di Divisione. PCC idem. Volata sul Punto Rosso

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

Tutte le Heads sono Hard Cover. Tranne T3 Runner.

T1 Obbligo d'Ingaggio con la Tecnica del Tiro in Ritenzione, 4 Colpi Min.

Ingaggiare oltre le FFL, comporterà DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 15 Rounds, **Unlimited**

TARGETS: 6 Threat - 3 NTT- 1 Steel

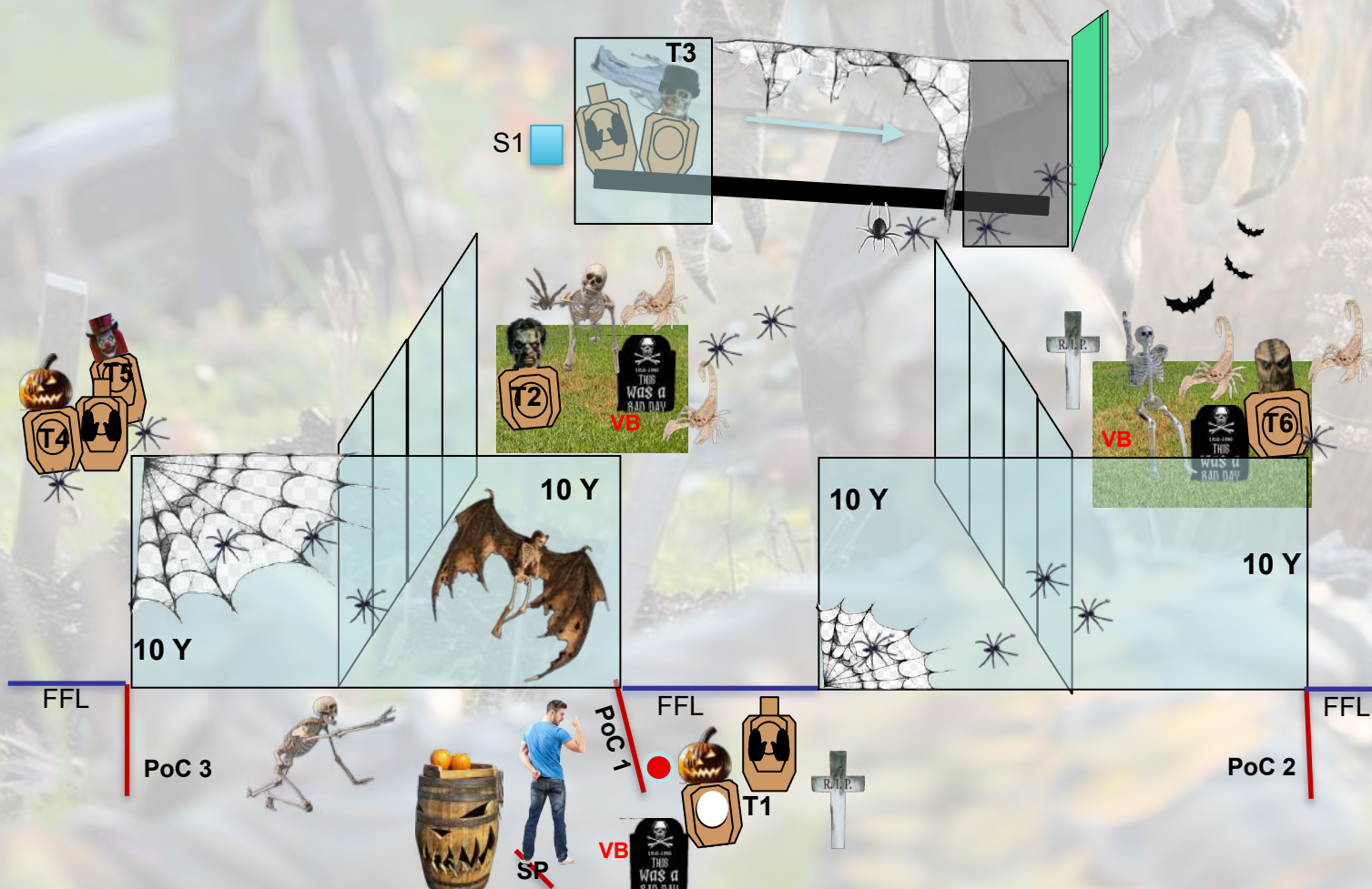
SCORED HITS: 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (T1 4 Rounds Min.)

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

DISTANCE: 1-12 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.





HALLOWEEN HEAT



IDPA SHOOT

STAGE 6 "La Casa Infestata"

Course Designer: Mauriello-Bottone



Scenario: La Tua casa è infestata dai Vampiri. Affrontali recuperando l'Arma dalla bara e ripristina la tranquillità.

START POSITION:

Tiratore Mani Conserte (al Petto), Talloni a contatto con la SP.

Arma Carica, Colpo NON Camerato nella Cassa.

I restanti caricatori, indossati alla Capacità di Divisione. PCC idem.

STAGE PROCEDURE: Prelevare l'Arma ed Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

Tutte le Heads sono Hard Cover.

T2-T3-T5 e T7 sono in The Open.

P1 Attiva T1 Out&Back che NON resterà Visibile al Termine del Movimento.

Ingaggiare P1 e T1 oltre le FFL, comporterà DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 17 Rounds, **Unlimited**

TARGETS: 8 Threat - 3 NTT- 1 Steel

SCORED HITS: 2 Rounds Min. on Target - Steel Down -

START-STOP: Audible - Last shot

CONCEALMENT: Required

DISTANCE: 3-15 Yards

MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.

