



# Welcome Back

## Warm-Up (All Stages)

Course Designer: Mauriello-Bottone



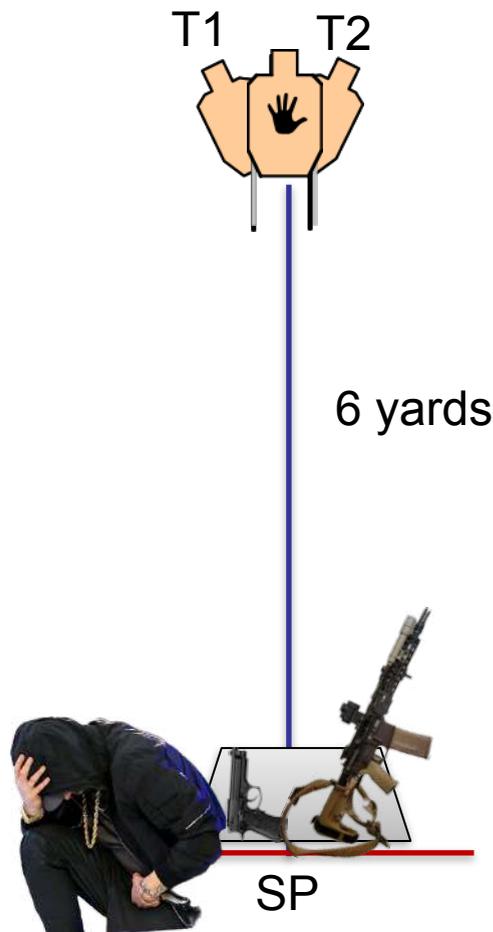
### Warm-Up

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 spalle ai bersagli in ginocchio, mano forte che tocca la Fronte, arma appoggiata sul Tappetino colpo non camerato. Primo caricatore da 6 colpi. I restanti Caricatori, indossati alla capacità di divisione. PCC, Appoggiata a terra sul tappetino, volata verso il parapalle Frontale.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare con 4 colpi Body e dopo 2 Colpi Head per Target

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 12 Rounds, **Limited**  
**TARGETS:** 2 Threats, 1 NTT  
**SCORED HITS:** Best 6 per target  
**B-B-B-B-H-H**  
**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, il limite è l'altezza dei parapalle.





# "WELCOME BACK"

## Stage 1 "O' Suggettiell"

Course Designers: MAURIELLO-BOTTONE



**SCENARIO:** Sei in camera a leggere un libro, all'improvviso senti dei rumori provenienti dal giardino. Ti accorgi che dei malintenzionati Armati sono entrati nella tua proprietà. Sei Armato. Difenditi.

### START POSITION:

Tiratore seduto in SP con il libro tra le mani. Arma posizionata nella valigia "A" e volata verso il parapalle frontale.

Primo caricatore da usare, inserito e carico con 4 Colpi. Nell'altra Valigia "B", i restanti caricatori.

Tutte le PoC, come le valigie "A" e "B" sono interscambiabili.

PCC appoggiata a terra di fianco alla valigia sul tappetino, Caricatori IDEM.

**STAGE PROCEDURE:** Al Segnale Acustico, Ingaggiare tutti i Targets dalle Relative PoCs.

Tutti i Targets Vanno Ingaggiati con 3 Colpi Min.. Interagendo con la Finestra a ribalta, si attiva il Bobber T6 che resterà visibile al termine del movimento.

Ingaggiare T6 oltre le FFL comporterà DQ.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 6 Threats, 1 NTT

**SCORED HITS:** Best 3 Rounds per Targets Min.

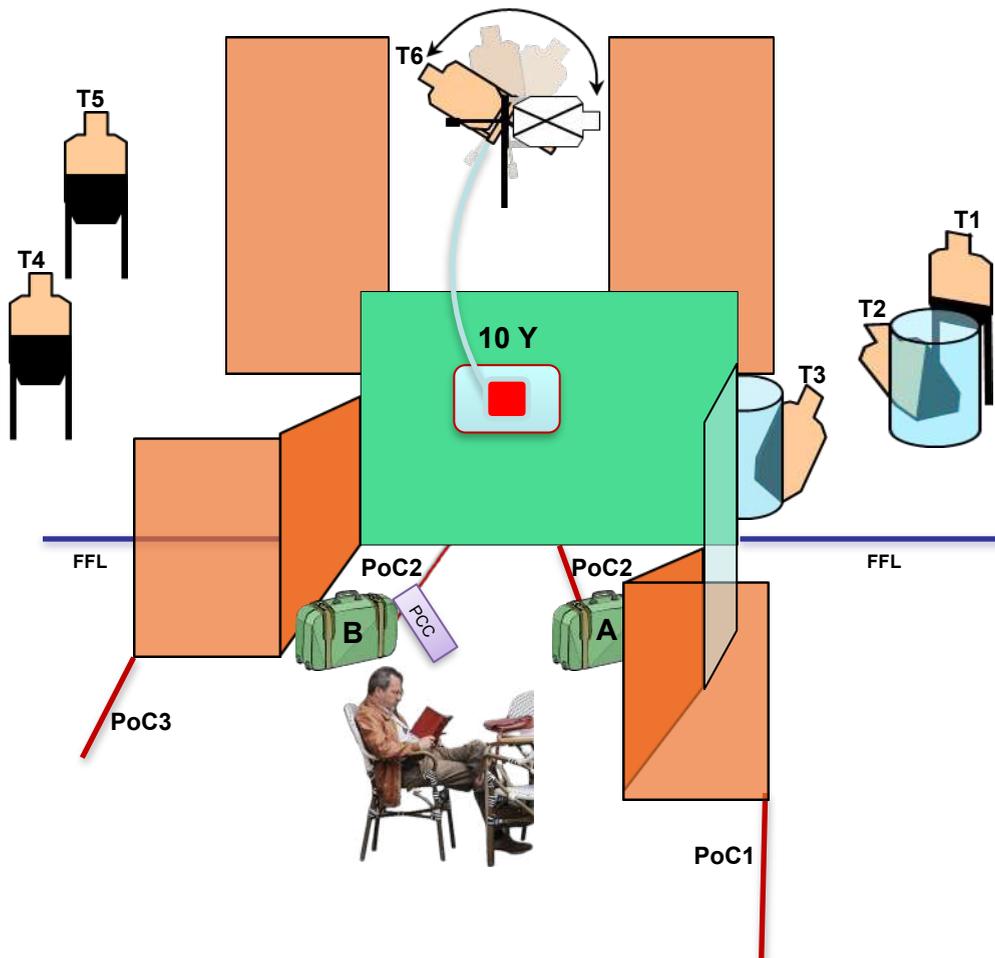
**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**COVER GARMENT:** Required

**DISTANCE:** 5 - 10 Yards

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





# "WELCOME BACK"

Stage 2 "A" Controra

Course Designers: MAURIELLO-BOTTONE

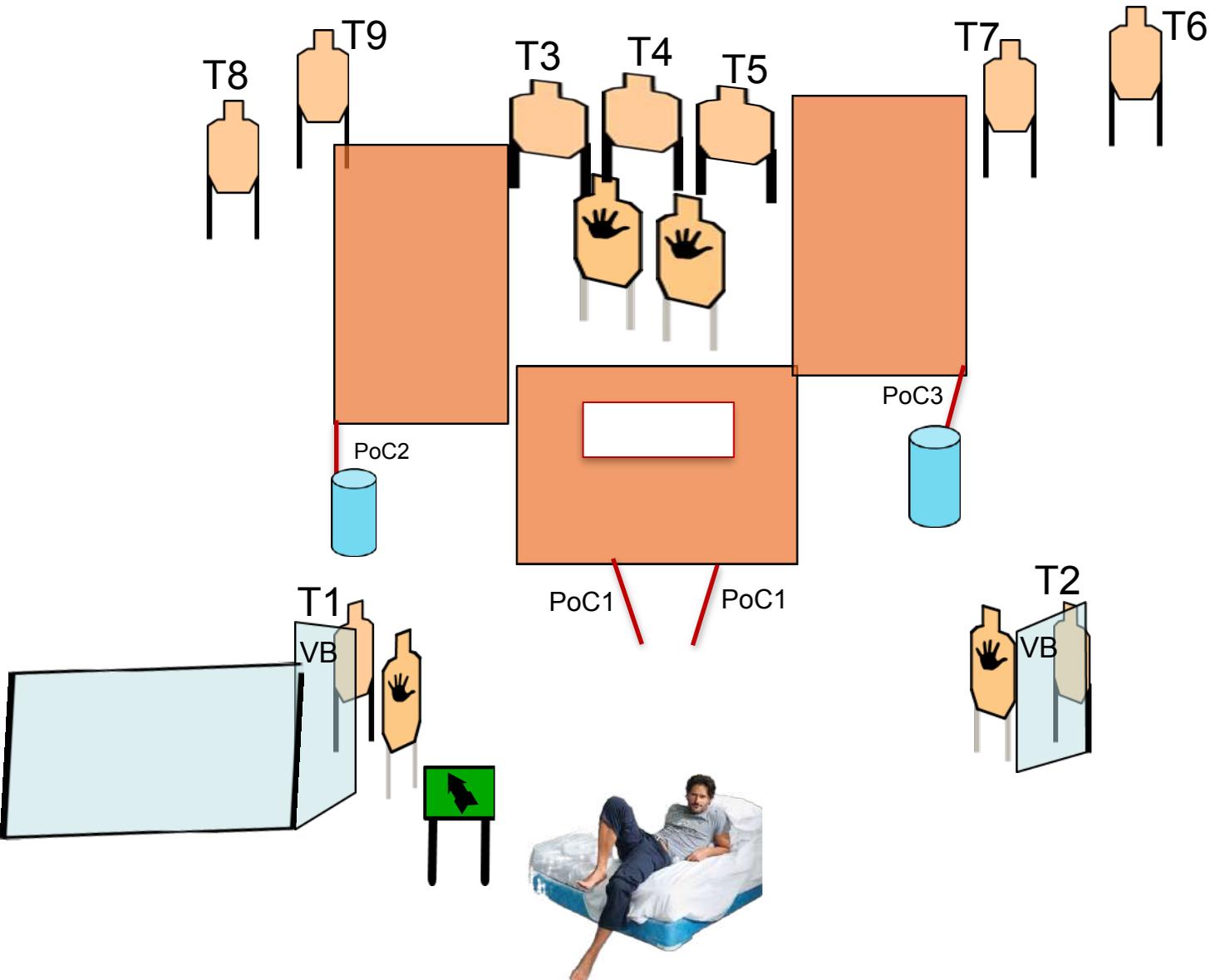


**SCENARIO:** Sei disteso a letto a riposare. Senti dei rumori, ti accorgi che ci sono degli intrusi Armati in casa che minacciano la tua vita. Prendi l'Arma sul Comodino e Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore disteso con almeno una Gamba sul Letto.  
Arma sul comodino volata posizionata sul segno.  
Caricatore inserito colpo non camerato.  
Gli altri caricatori in buffetteria alla capacità di divisione.  
PCC, idem. Otturatore chiuso in battuta.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds Min. **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 9 threats, 4 non threats,  
**SCORED HITS:** Best 2 per Target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required  
**DISTANCE:** 3 - 9 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

**Stage Procedure:** Ingaggiare Tutti i Targets dalle relative PoCs ove disponibili. T1 e T2 sono in the open





# Welcome Back

## Stage 3 "O'Vicariello"

Course Designer: Mauriello-Bottone



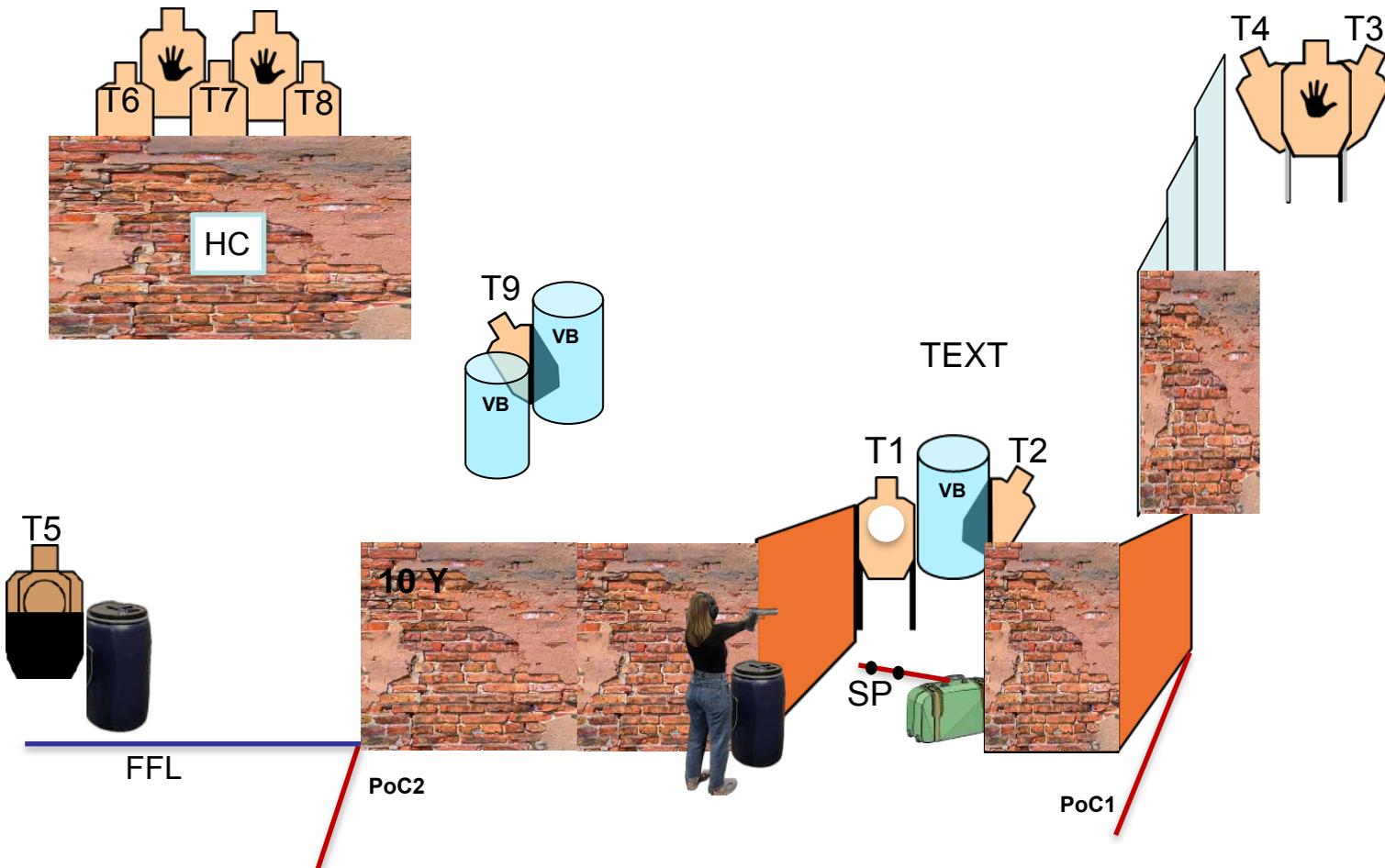
**SCENARIO:** Sei un rappresentante di gioielli e stai raggiungendo un cliente per una vendita. Giunto in prossimità di un vicolo, vieni sequestrato da dei malviventi armati e trascinato all'interno per rapinarti dei tuoi preziosi gioielli. Sei armato. Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore in Start Position, Punte delle Scarpe che toccano i Segni. Valigia nella Mano Forte, Arma carica in fondina. Gli altri caricatori indossati alla capacità di divisione. PCC, Low Ready impugnata con la sola mano debole dal lato debole, Valigia nella Mano Forte e volata puntata alla Base di T1.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, **Unlimited**  
**TARGETS:** 9 Threats, 3 NTT  
**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target Min.  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 1 - 14 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:**

**STAGE PROCEDURE:** Al segnale acustico ingaggiare Tutti i Targets dalle relative PoCs.  
T1 deve essere ingaggiato senza oltrepassare la Start Position, con la Tecnica del Tiro in Ritenzione.  
NB.: Ingaggiare T6 - T7 e T8 oltre la FFL comporterà DQ.  
T1, T2, T5 e T9 Sono in The Open.

Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.





# WELCOME BACK

## Stage 4 "John Wick Drill"



### STANDARD

**START POSITION:** Senza Oltrepassare il Box della Start Position.

Arma carica impugnata in posizione Low Ready.

I restanti caricatori indossati alla capacità di divisione.

PCC, Same.

**STRING:** 3

**SCORING:** LIMITED 18 Rounds

**TARGETS:** 3 Threats

**SCORED HITS:**

**String 1:** 6 Rounds

**String 2:** 6 Rounds

**String 3:** 6 Rounds

**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**COVER GARMENT:** NOT Required

**DISTANCE:** 3 - 5,5 - 7 Yards

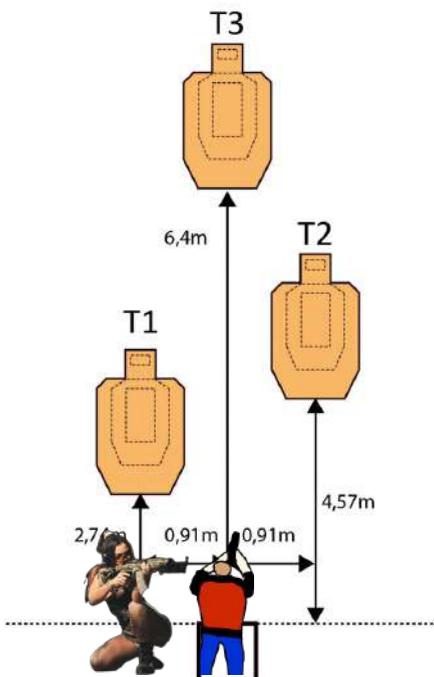
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare Tutti i Targets a seconda dei colpi richiesti:

**STRING 1:** Ingaggiare T1, T2 e T3 con 2 Colpi per Target;

**STRING 2:** Ingaggiare T1 con 3 Colpi, T2 con 2 Colpi, T3 con 1 Colpo;

**STRING 3:** Ingaggiare T1 con 1 Colpo (Head), T2 con 2 Colpi, T3 con 3 Colpi.





# WELCOME BACK

## Stage 5 "A'Paura fa 90"

Course Designer: MAURIELLO-BOTTONE



**SCENARIO:** Sei in Banca, hai appena prelevato dei diamanti dalla tua cassetta di sicurezza. Ti accorgi che sei stato seguito da dei rapinatori Armati e ti rifugi nel Bagno di un BAR. Intanto, chiami la Polizia ma Ti hanno scoperto. Nascondi i preziosi nel Bagno e difenditi.

**START POSITION:** Tiratore seduto in Start Position. Telefono nella mano forte, arma carica in fondina, Colpo NON Camerato.

I restanti caricatori indossati dalla capacità di divisione.

PCC, Volata sul Punto Rosso Lato Debole, otturatore chiuso in battuta.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare Tutti i Targets dalle relative PoCs ove disponibili.

PP1 attiva T6 Out & Back che non resterà visibile al termine del movimento. T6 O&B va ingaggiato con 3 Colpi min.

Solo T5 deve essere considerato "in The Open".

INGAGGIARE PP1 E T6 OLTRE LA FFL COMPORTERA' DQ.

**STRING:** 1

**SCORING:** UNLIMITED 18 Rounds Min.

**TARGETS:** 8 Threats, 4 NTT, 1 Steel

**SCORED HITS:** Best 2 per Target, Steel Down, T6 3 Rounds Min.

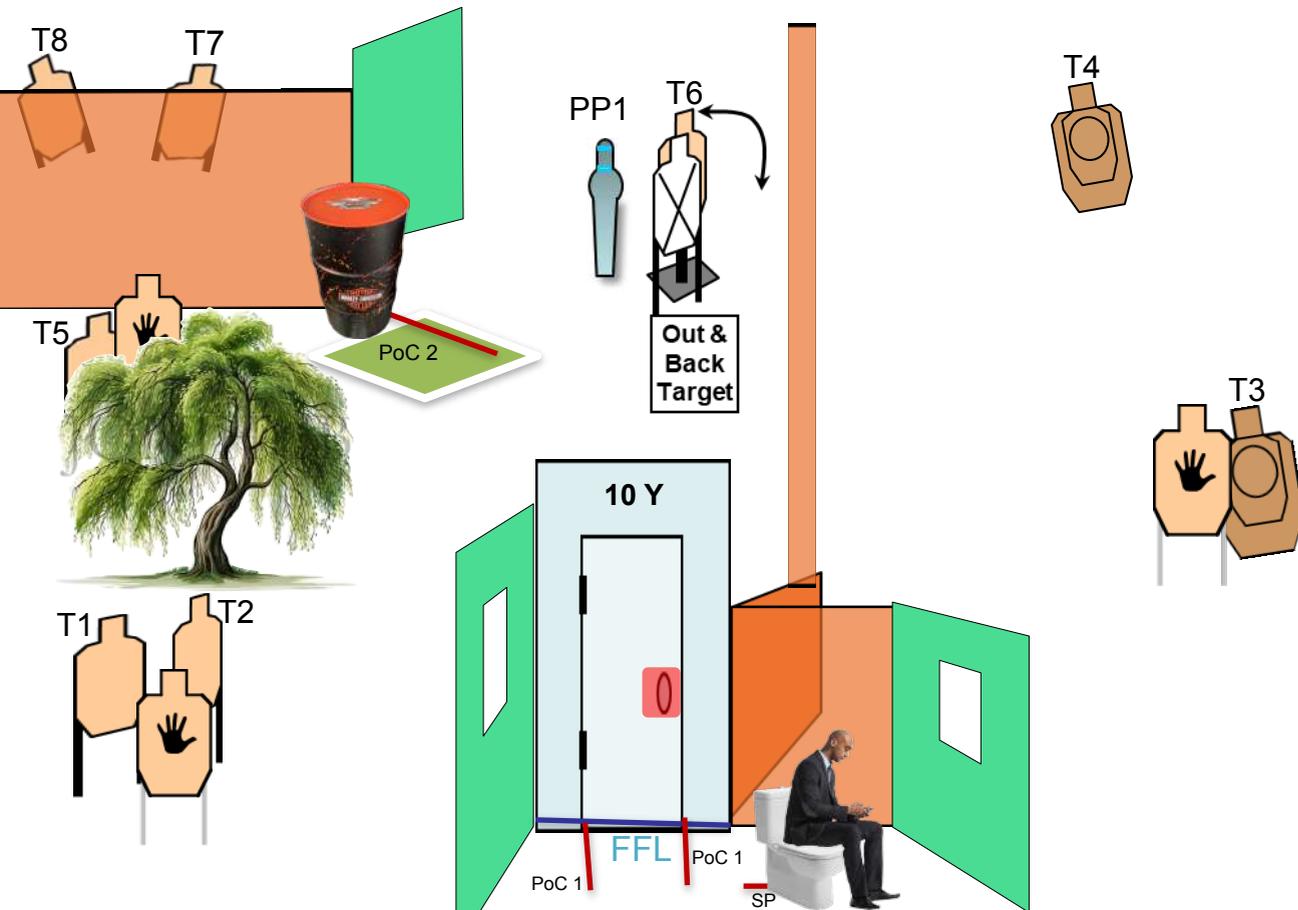
**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**COVER GARMENT:** Required

**DISTANCE:** 5 - 15 Yards

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





# WELCOME BACK

## Stage 6 "Stai Assettat"

Course Designer: Mauriello-Bottone



### STANDARD:

**START POSITION:** Tiratore seduto. Arma scarica in fondina. Caricatori in buffetteria alla massima capacità di divione. PCC Appoggiata sul tavolo volata verso il parapalle centrale caricatori in buffetteria.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutte le sagome da seduto.

NB.: T1 va ingaggiato con 4 Colpi con la sequenza "3 al Body ed 1 Head".

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 rounds , **LIMITED**

**TARGETS:** 8 Threat, 4 NTT

**SCORED HITS:** 2 Rounds per Target, T1 4 Rounds B-B-B-H

**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 3 - 15 Yards

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

