



Il Piacere della vite



WARM-UP (ALL STAGES)

Course Designers: Bottone M. - Mauriello A.

WARM-UP

START POSITION:

Tiratore Relax Position in SP, punte che toccano i segni. Arma Carica, Primo Caricatore con 6 colpi in Fondina (5+1).

I Restanti Caricatori alla Capacità di Divisione in Buffetteria.

PCC idem, in Hip Level, volata al parapalle frontale.

STAGE PROCEDURE: Al Segnale Acustico, senza oltrepassare la SP, ingaggiare T1 con 5 Colpi al Body e «Dopo» 1 Colpo Head.

Stesso Ingaggio su T2 con 5 Colpi Body e «Dopo» 1 Colpo Head.

T1 e T2 sono distanti oltre 2 Yards.

STRINGS:

1

SCORING:

12 Rounds **LIMITED**

TARGETS:

2 Threats

SCORED HITS:

6 Rounds per Target

(5 Body + 1 Head)

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

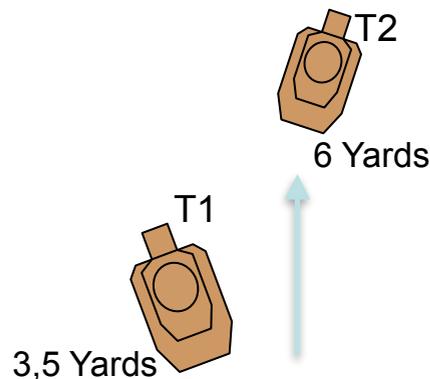
CONCEALMENT:

Not Required

DISTANCE:

3,5 - 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.





Il Piacere della vite



STAGE 1

"LA RAPINA"

Course Designers: Bottone M. - Mauriello A.

SCENARIO:

Per errore, entri in un vicolo malfamato. Dietro di te si avvicina un malvivente che ti punta una Pistola perché vuole rapinarti. Sei armato, difenditi. Nei dintorni ci sono i suoi complici armati. Fai attenzione ed esci dal quartiere.

START POSITION:

Tiratore Surrender Position in SP, talloni che toccano i segni. Spalle alla Minaccia T1. Arma Carica, Primo Caricatore con 6 colpi in Fondina (5+1).

I Restanti Caricatori alla Capacità di Divisione in Buffetiera.

PCC idem, appoggiata sul Bidone, sicura inserita.

STAGE PROCEDURE:

Al Segnale Acustico, Ingaggiare Tutti i bersagli dalle rispettive PoC ove disponibili.

Senza oltrepassare la SP, ingaggiare T1 con la Tecnica del Tiro in ritenzione.

T5 e T6 sono "in The Open".

Ingaggiare P1 e S1 oltre le rispettive FFL comporrà DQ.

STRINGS: 1

SCORING: 18 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 8 Threats - 4 NTT - 2 Steels

SCORED HITS: Best 2 Rounds per Target - T1 (Tiro in ritenzione) - Steels Down

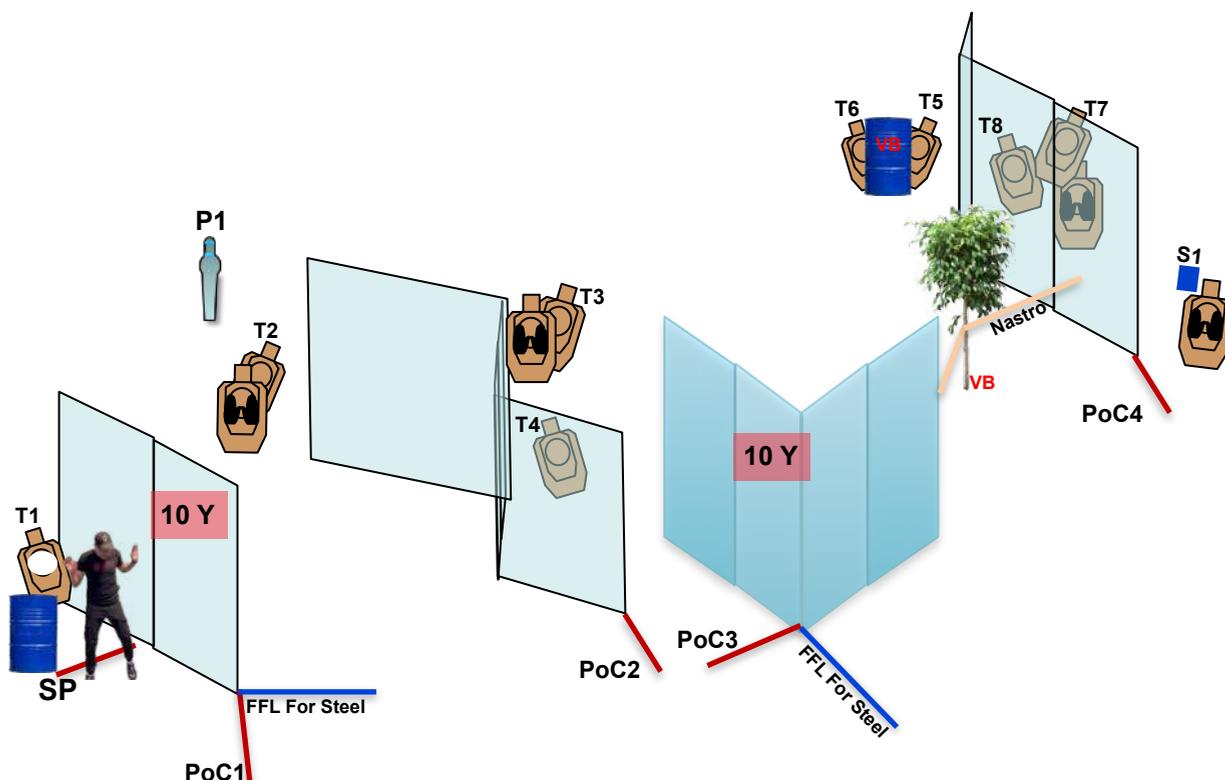
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

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.





Il Piacere della vite



STAGE 2 "RITORNO A CASA"

Course Designers: Bottone M. - Mauriello A.



SCENARIO:

Stai entrando in un'area residenziale dopo aver ricevuto una richiesta di aiuto di una donna con i suoi figli. All'improvviso, ti trova circondato da aggressori che ti minacciano armati. Devi ingaggiare li Criminali in modo efficace e proteggere gli innocenti. Tempo e precisione sono cruciali.

START POSITION:

Tiratore Relax Position in SP, mani che toccano i segni. Arma Carica, colpo NON Camerato Appoggiata sul bidone. I Restanti Caricatori, indossati alla Capacità di Divisione. PCC idem, carrello chiuso in battuta, volata al parapalle frontale.

STAGE PROCEDURE: Al Segnale Acustico, Ingaggiare Tutti i bersagli dalle rispettive PoC ove disponibili.

T3-T4 e T5 Sono "In The Open".

T5 è oltre le 2 Yards rispetto a T3 e T4.

T8 necessita di 3 Colpi Min.

Colpendo il Box Basso di T6, si Attiverà T7 Bobber che resterà visibile al Termine del Movimento.

STRINGS: 1

SCORING: 18 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 8 Threats - 4 NTT - 1 Steel

SCORED HITS: Best 2 Rounds Min.per Target - T8 Best 3 Rounds Min.

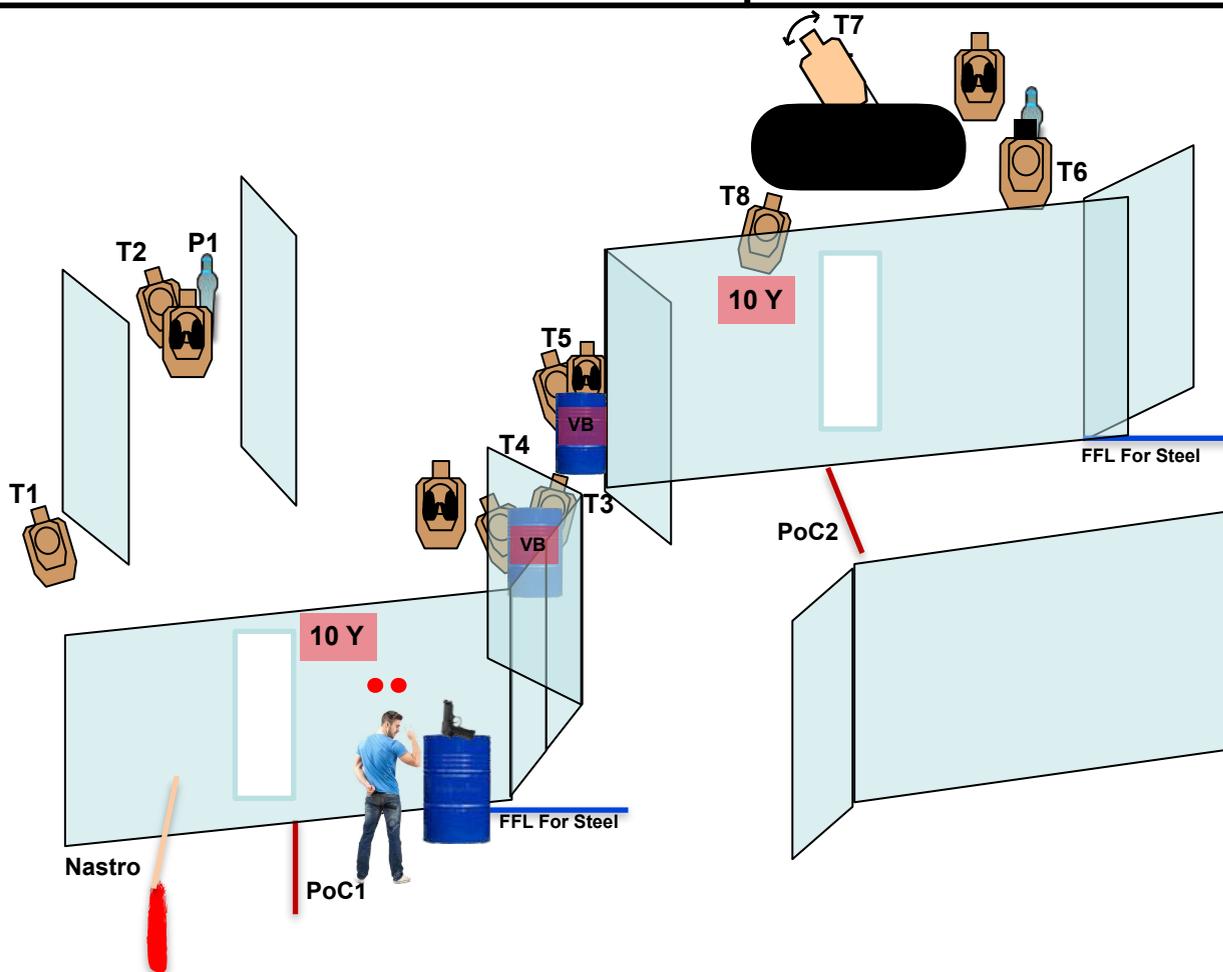
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Required

DISTANCE: 3 - 10 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.





Il Piacere della vite



STAGE 3 "OSTAGGIO IN UFFICIO"

Course Designers: Bottone M. - Mauriello A.



SCENARIO:

Sei tenuto prigioniero nel tuo ufficio da malviventi armati. Approfitti di un momento di distrazione per liberarti dalle corde che ti tengono legato. Devi reagire prontamente per neutralizzare la minaccia, ma fai attenzione, ci sono colleghi innocenti che devi proteggere. La tua arma è nascosta nel cassetto della tua scrivania.

START POSITION:

Tiratore in SP Seduto sulla Sedia. Arma Carica nel Cassetto, Colpo non Camerato. I Restanti Caricatori, indossati alla Capacità di Divisione. Mani Legate (Simulazione) dietro la Schiena.

Al Segnale Acustico, "da Seduto", ingaggiare P1.

Ingaggiare P1 oltre la FFL, causerà DQ.

PCC idem, sul Tavolo, volata al parapalle frontale.

STAGE PROCEDURE: Al Segnale Acustico, Liberarsi dalla Corda e Ingaggiare Tutti i Bersagli dalle Relative PoC.

T6 e T7 Sono "In The Open".

Ingaggiare P1, T2, T3 e T5, S1 Oltre le FFL di Pertinenza, Causerà DQ.

Colpendo il Box Basso di T2 e T5, si Attiveranno T3 Bobber e S1 che **NON** resteranno visibili al Termine del Movimento.

STRINGS: 1

SCORING: 16 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 7 Threats - 3 NTT - 2 Steel

SCORED HITS: 2 Rounds per Target -

Steel Down

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

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.

