DAY AND NIGHT

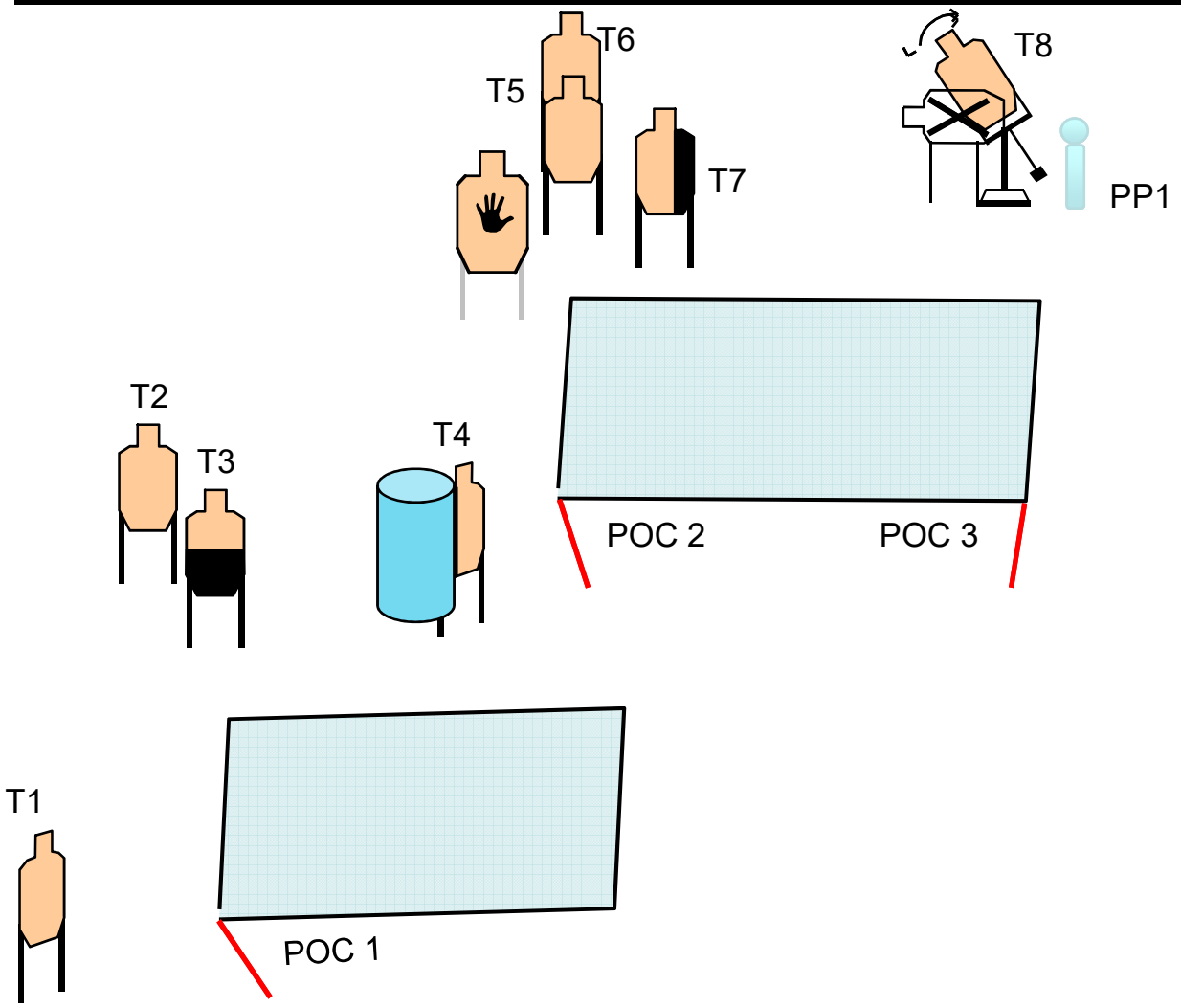
Stage 1 “DAY”

Course Designer: Self Defence School

GUN READY CONDITION: tiratore in Sp talloni che toccano la linea rossa, con la mano forte reggere il telefonino all’orecchio, arma carica in fondina cartuccia non camerata,il resto dei caric.in buffetteria alla mass.cap per divisione
PCC volata verso il punto rosso

STAGE PROCEDURE: al beep da SP da fermi ingaggiare T1 con 3 colpi minimi, da POC1 T2 e T3, andando verso PoC2 all’aperto T4, da PoC2 da T5 a T7 infine da POC 3 PP1 che attiva T8.

STRINGS:	1 UNLIMITED
SCORING:	18 rounds min,
TARGETS:	8 carte, 2 non threat, 1 ferro
SCORED HITS:	migliori 2 per carta T1 migliori 3 ferro abbattuto
START-STOP:	Start – Ultimo colpo
RULES:	Current IDPA Rulebook
VEST:	richiesto



DAY AND NIGHT

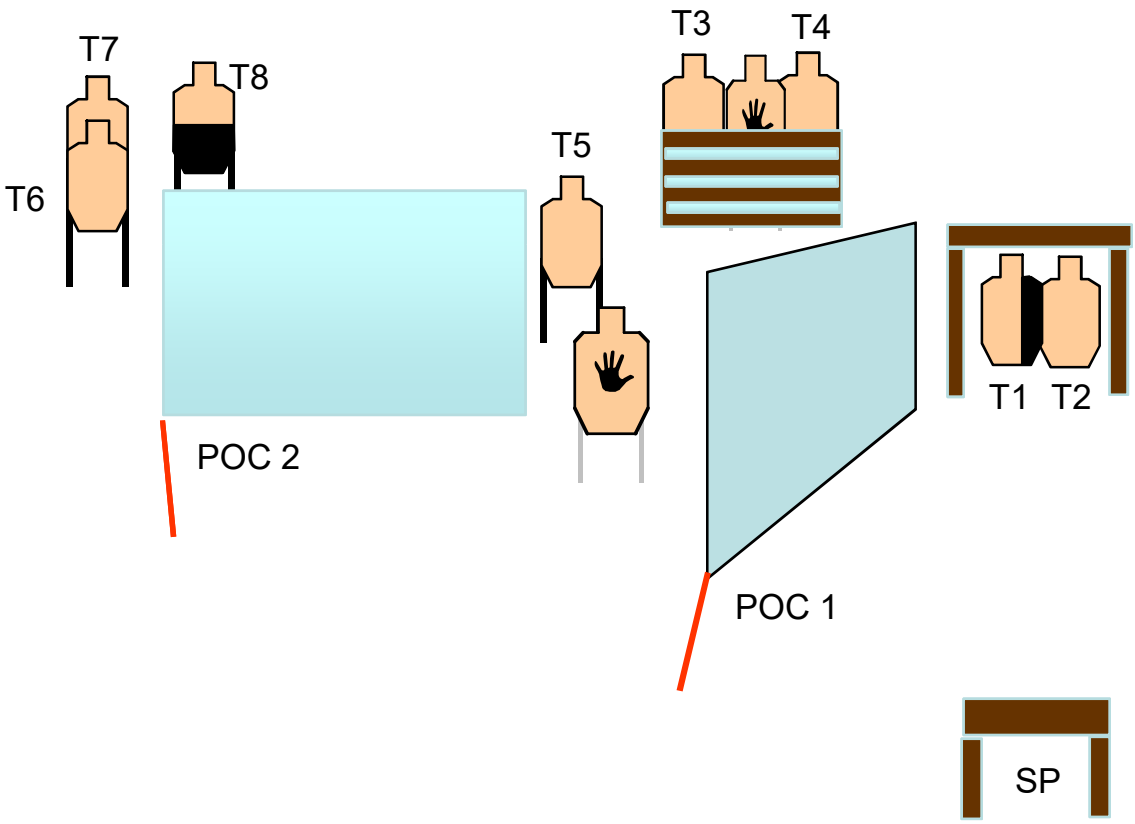
Stage 2 “day”

Course Designer: Self Defence School

GUN READY CONDITION: tiratore seduto, mani sulle ginicchia, arma carica in fondina cartuccia non camerata, gli altri caric.in buff.alla mass. cap.per div. PCC: volata verso il punto rosso

STAGE PROCEDURE: al beep da seduto T1 e T2 con almeno 3 colpi per sagoma, PoC1 T3 e T4, all’aperto T5 e infine da PoC 2 ingaggiare da T6 a T8.

STRINGS:	1 UNLIMITED
SCORING:	17 colpi min,
TARGETS:	8 carte , 2 non threat,
SCORED HITS:	migliori 2 per carta T5 migliori 3 colpi
START-STOP:	Timer – Ultimo colpo
RULES:	Current IDPA Rulebook
VEST:	Richiesto



DAY AND NIGHT

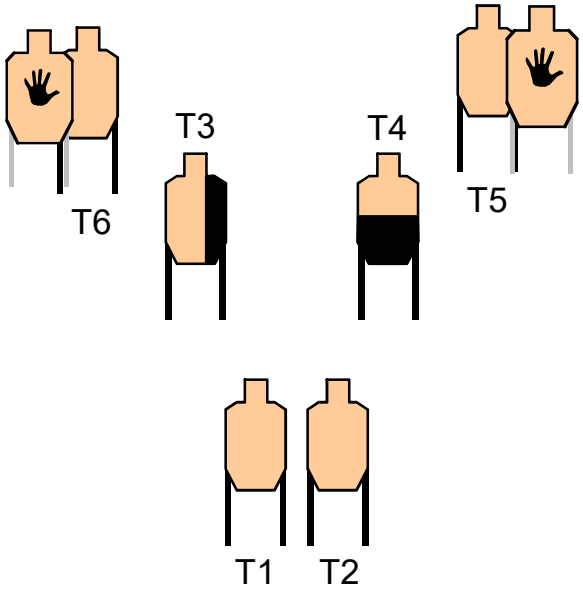
Stage 3 “night”

Course Designer: Self Defence School

GUN READY CONDITION: tiratore in SP punte dei piedi che toccano la linea rossa, torcia in mano spenta, arma carica in fondina cartuccia camerata, gli altri caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.
PCC: volata verso il punto rosso

STAGE PROCEDURE: al beep accendere la torcia e senza oltrepassare la linea rossa ingaggiare da SP tutte le carte con 3 colpi minimo.

STRINGS:	1 UNLIMITED
SCORING:	18 colpi min,
TARGETS:	6 carte, 2 non threat,
SCORED HITS:	migliori 3 per carta
START-STOP:	Timer – Ultimo colpo
RULES:	Current IDPA Rulebook
VEST:	RICHESTO



DAY AND NIGHT

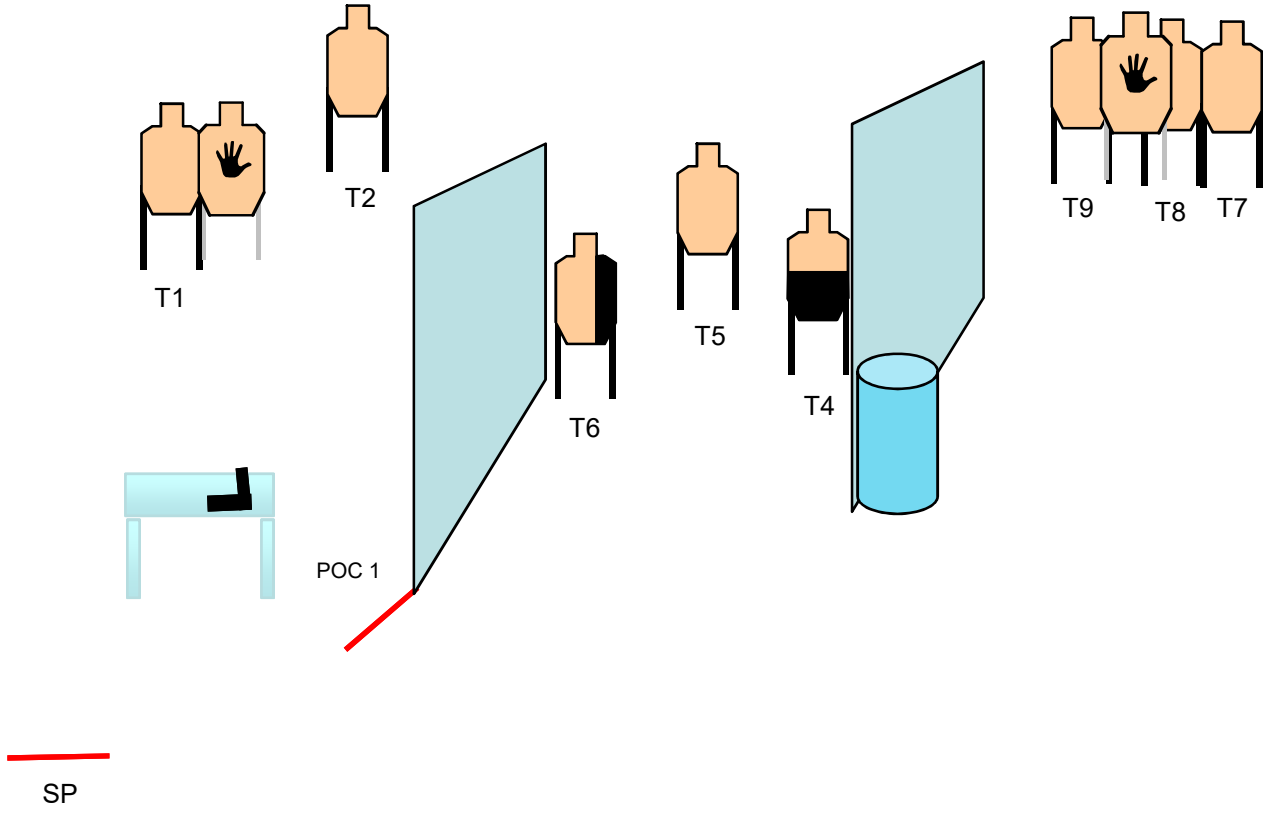
Stage 4 “night”

Course Designer: Self Defence School

GUN READY CONDITION: tiratore in SP spalle alle sagome, torcia in mano spenta, arma con caricatore inserito colpo non camerato sul bidone. Tutti gli altri caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.
PCC: stessa condizione di partenza

STAGE PROCEDURE: al beep accendere la torcia prendere l’arma sul tavolo e ingaggia T1 e T2 con almeno 3 colpi, da POC1 ingaggiare da T3 a T5 infine all’aperto da T6 a T8.

STRINGS:	1 UNLIMITED
SCORING:	17 colpi min,
TARGETS:	8 carte, 2 non threat,
SCORED HITS:	migliori 2 per carta T1 migliori 3 colpi
START-STOP:	Timer – Ultimo Colpo
RULES:	Current IDPA Rulebook
VEST :	RICHIESTO



DAY AND NIGHT

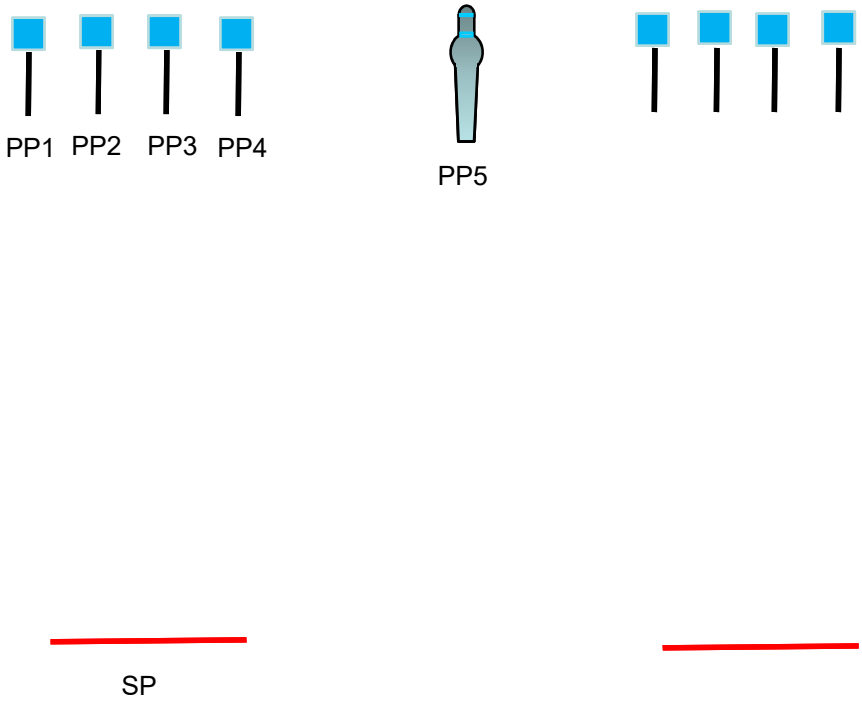
Stage fanny “DAY”

Course Designer: Self Defence School

GUN READY CONDITION: tiratore in relax in SP punte dei piedi che toccano la linea rossa, arma carica cartuccia non camerata il restante dei car.in buffetteria alla mass.cap.per divis.
PCC: volata verso il punto rosso.

STAGE PROCEDURE: al beep il tiratore senza oltrepassare la linea rossa deve ingaggiare da PP1 a PP5.

STRINGS:	1 UNLIMITED
SCORING:	5 COLPI min, Vickers
TARGETS:	5 ferri
SCORED HITS:	**ferri abbattuti.**
START-STOP:	Start – Ultimo colpo
RULES:	Current IDPA Rulebook
VEST:	NON RICHIESTO

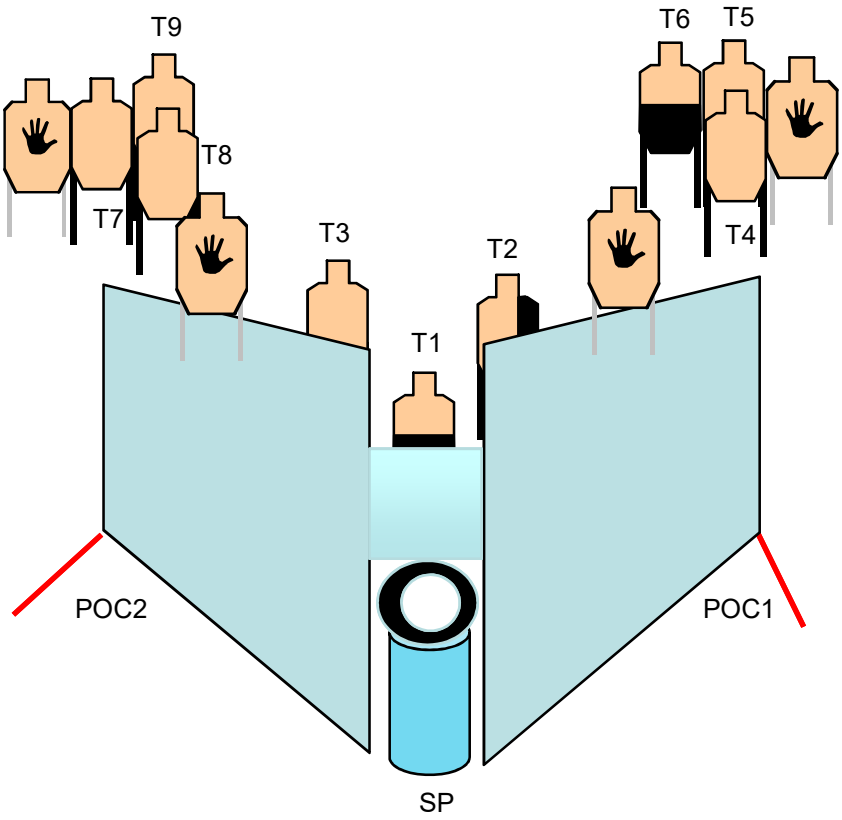


DAY AND NIGHT

Stage 5 “night”

Course Designer: Self Defence School

GUN READY CONDITION: tiratore in SP, torcia in mano spenta, arma in fondina caricatore inserito cartuccia camerata, gli altri in buff. alla mass.cap. per divisione .
PCC: low ready

STAGE PROCEDURE: al beep accendere la torcia e dal foro del pneumatico ingaggiare da T1 a T3, da POC1 da T4 a T6, infine da POC2 da T7 a T9.
POC1 e POC2 sono interscambiabili.

STRINGS:	1 UNLIMITED
SCORING:	18 rounds min,
TARGETS:	9 carte , 4 non threat,
SCORED HITS:	migliori 2 per carta
START-STOP:	Timer – Ultimo colpo
RULES:	Current IDPA Rulebook
VEST:	richiesto