



Winter Game '19 – Luna Park Stage 1 - Labirinto

Course Designer:
Andrea Bray

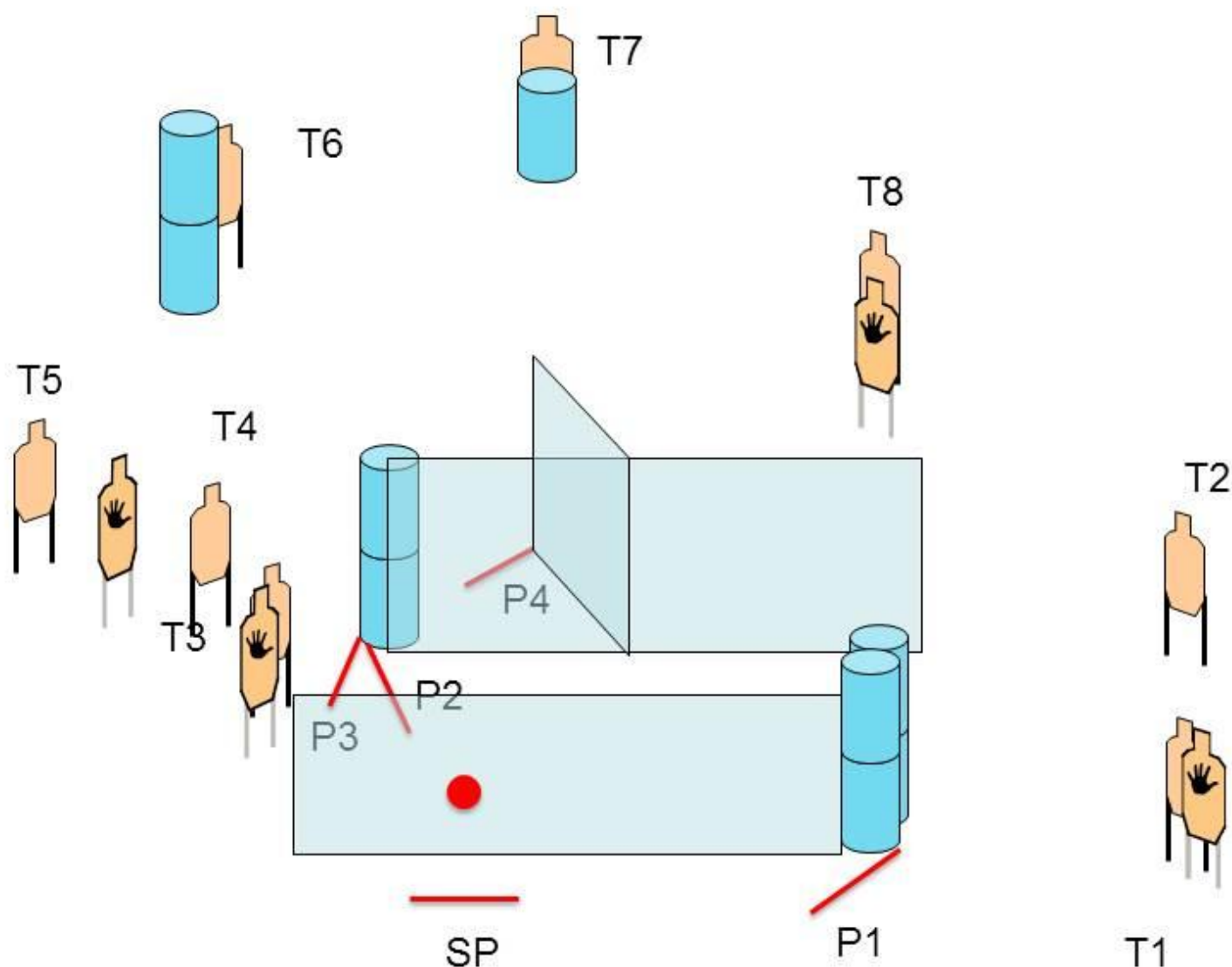


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Tiratore spalle a T1. Arma carica in fondina, colpo camerato. Caricatori alla massima capacità per divisione in buffetteria. PCC con la volata sul segno rosso

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore avanza verso P1 ingaggiando T1. Da P1 ingaggia T2, avanzando verso P3 ingaggia T3, T4 e T5; da P2 ingaggia T6, da P3 ingaggia T7 e da P4 ingaggia T8

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 8T- 4NT
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto





Winter Game '19 – Luna Park Stage 2 – Casa del Terrore

Course Designer:
Andrea Bray, Cristina Cesaroni, Daniele Orazi

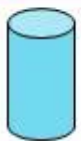
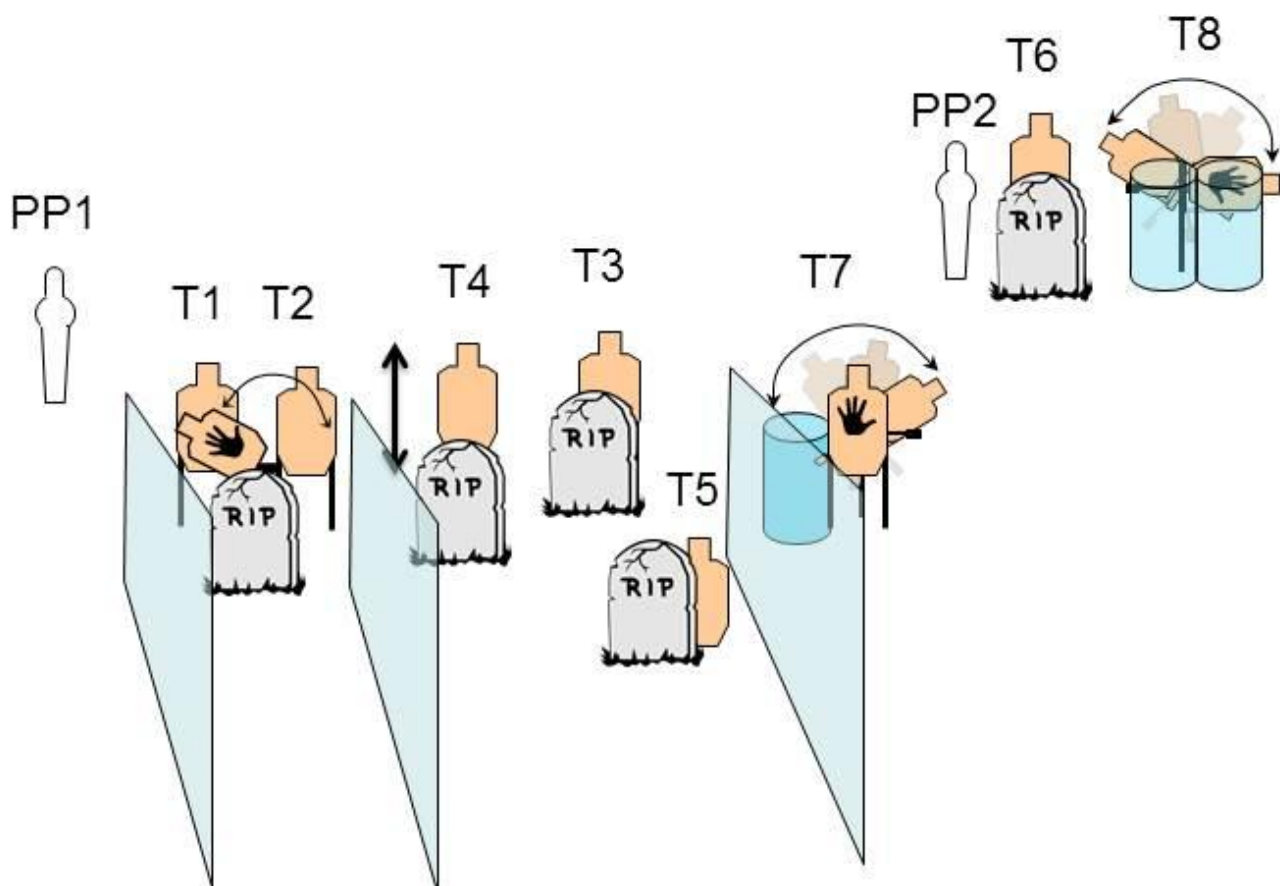


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Tiratore spalle ai bersagli, arma con caricatore inserito e colpo **non** camerato sul bidone. Caricatori alla massima capacità per divisione in buffetteria.

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore si gira, raccoglie l'arma e ingaggia le sagome appena diventano visibili, rispettando le priorità. NB: T4 scompare dopo il primo passaggio. PP1 attiva lo swinger NT, la pressure plate attiva T4, PP2 attiva T7 e T8

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 8T – 3NT – 2 Pepper
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferro abbattuto
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto



SP



Pressure plate



Winter Game '19 – Luna Park Stage 3 – Merry Go Round

Course Designer:
Cristina Cesaroni, Andrea Bray

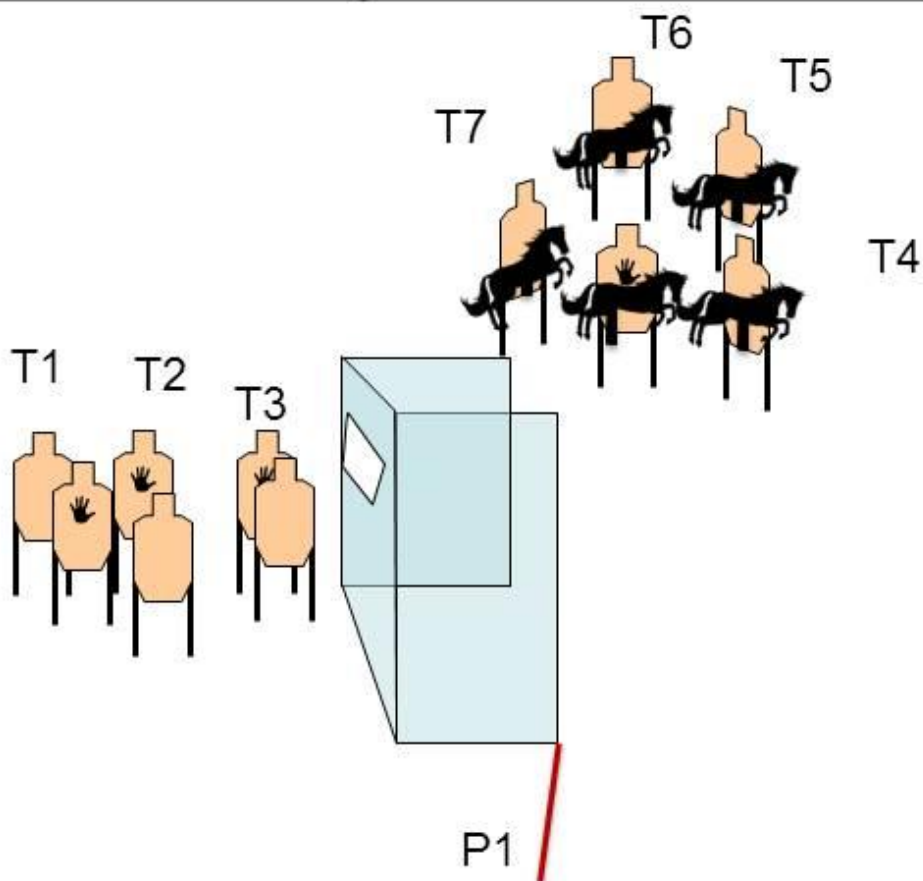


SCENARIO:

READY CONDITION: Arma in fondina colpo non camerato, caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione. Tiratore fronte ai bersagli con i soldi nella mano forte.

STAGE PROCEDURE: al bip il tiratore ingaggia le sagome dalle rispettive posizioni di tiro rispettando le priorità.

STRINGS: 1
SCORING: 14 Colpi, Unlimited
TARGETS: 7T – 4NT
SCORED HITS: 2 colpi minimi per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Non richiesto



—
SP



Winter Game '19 – Luna Park Stage 4 – Chiaroveggente

Course Designer:
Andrea Bray, Cristina Cesaroni

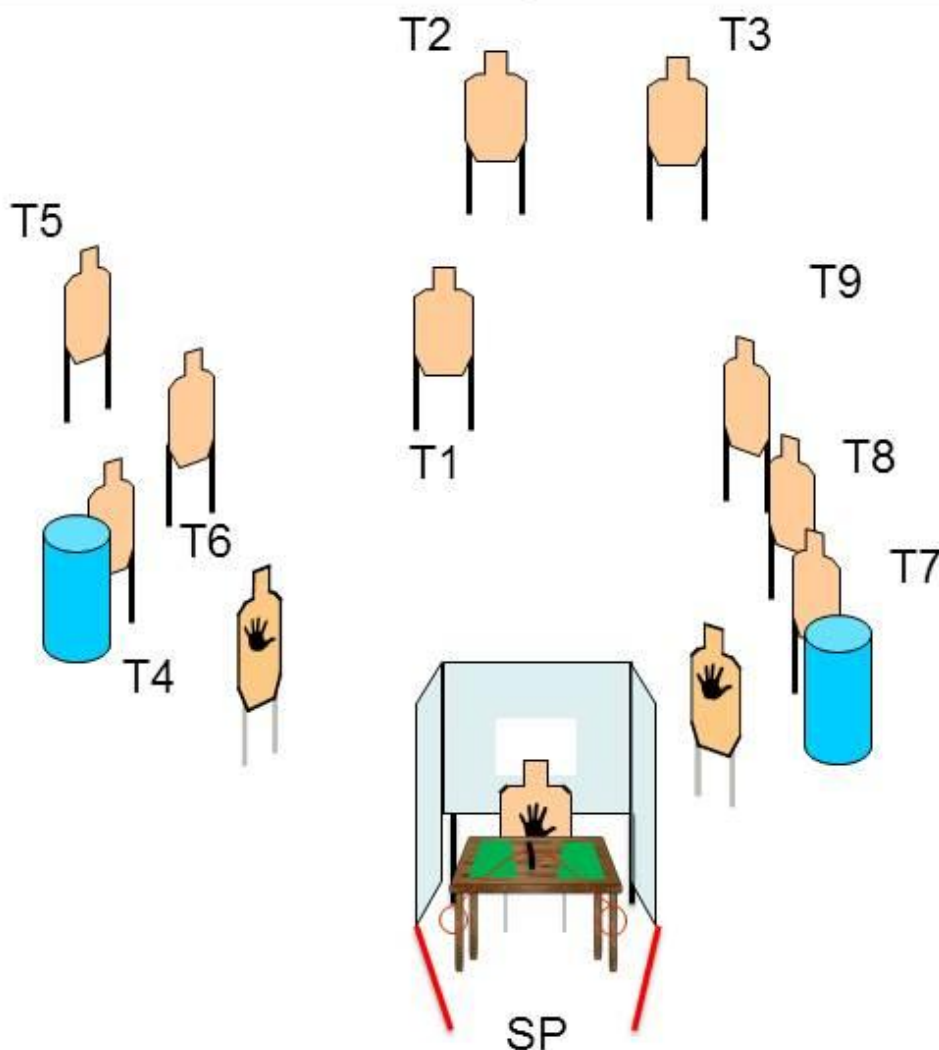


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Tiratore davanti al tavolo, mani legate dalla corda, arma scarica su uno dei pad verdi, caricatori alla massima capacità per divisione sull'altro pad.

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore carica l'arma e ingaggia T1, T2 e T3 attraverso la finestra, quindi ingaggia i restanti bersagli in priorità restando all'interno delle fault line

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 9T– 3NT
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto





Winter Game '19 – Luna Park Stage 5 – Casa degli Specchi

Course Designer:
Andrea Bray, Cristina Cesaroni

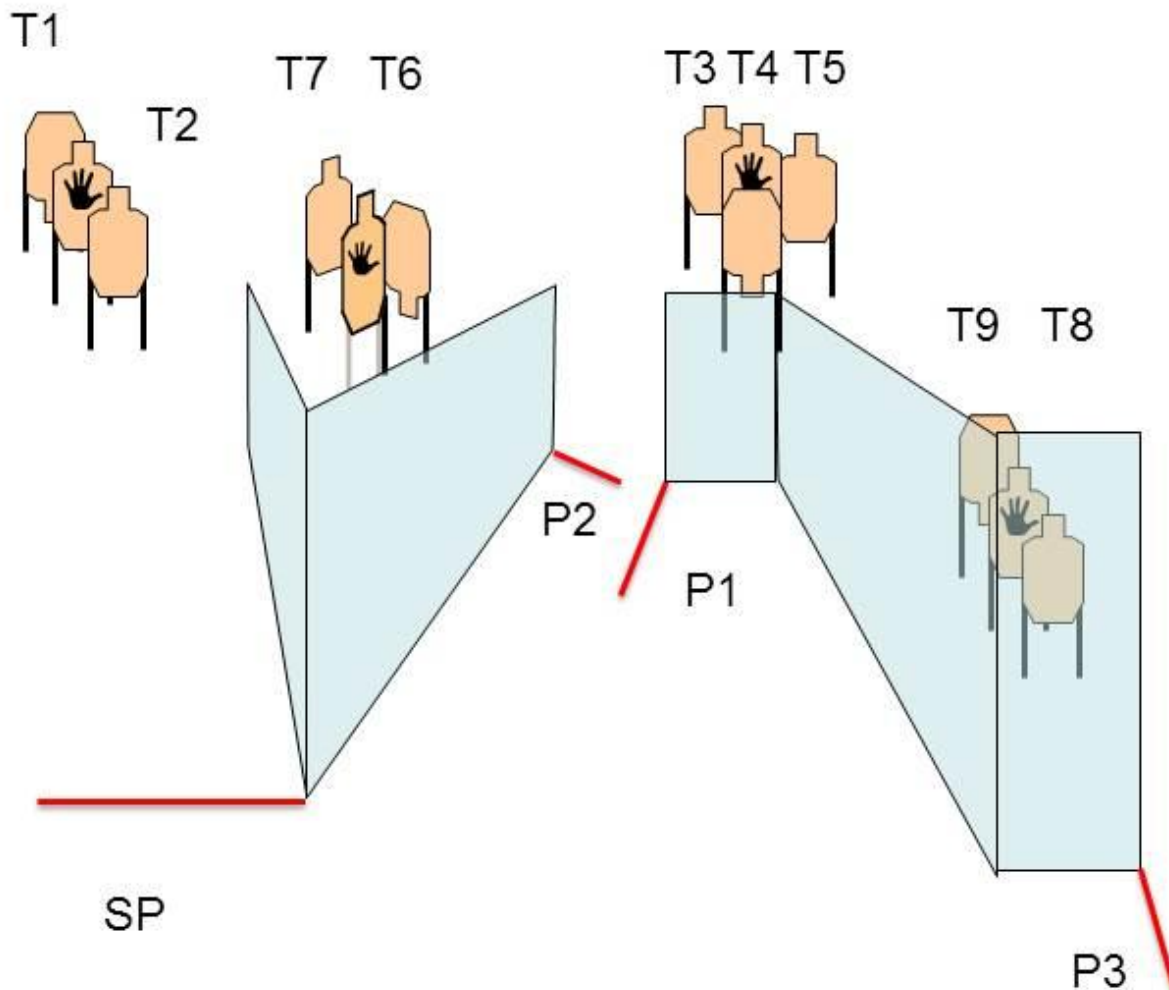


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Arma carica in fondina con colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 9T– 4NT
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore ingaggia i bersagli in priorità restando all'interno delle fault line.





Winter Game '19 – Luna Park Stage 6 – Tiro al Bersaglio

Course Designer:
Andrea Bray



SCENARIO:

READY CONDITION: Arma sul tavolo, colpo camerato, caricatori in buffetteria alla massima capacità per divisione.

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore ingaggia le carte dal lato destro con la sola mano sinistra, le carte sul lato sinistro con la sola mano destra, quindi i due piatti e T7 freestyle.

Nota: il tiratore deve effettuare il primo ingaggio con la mano debole.

STRINGS: 1
SCORING: 16 Colpi, Limited
TARGETS: 7T – 2 NT – 2 Piatti
SCORED HITS: 2 per carta, ferri abbattuti
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Non richiesto

