



Late Summer Match Le jeux sont fait – Stage 1

Course Designer:
Andrea Bray

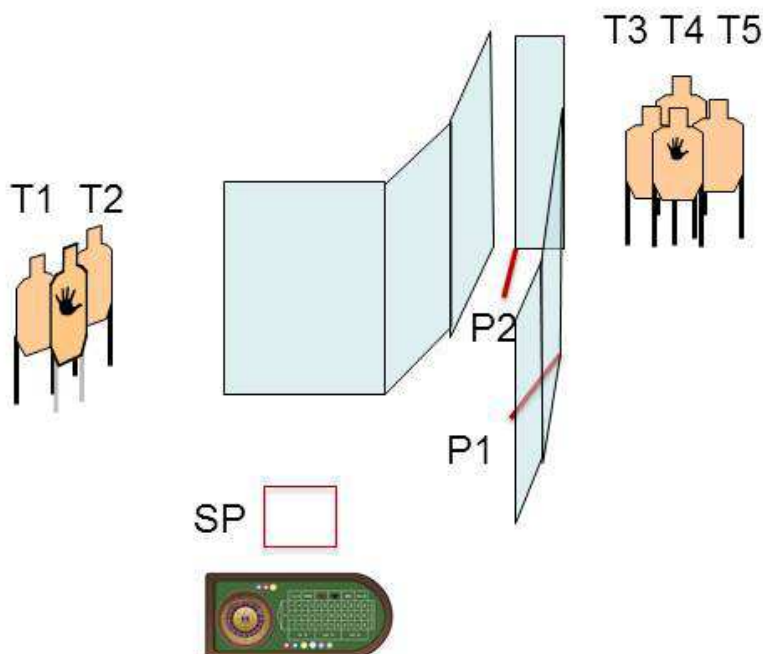
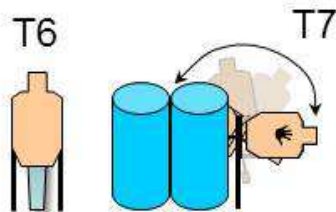


SCENARIO:

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

STRINGS: 1
SCORING: 16 Colpi Minimi, Unlimited
TARGETS: 7T,3NT,
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Richiesto

STAGE PROCEDURE: Tiratore in SP, spalle ai bersagli. Al bip si ingaggiano T1 T2 e T3, quindi si procede nel corridoio ingaggiando da copertura le sagome. T7 attiva il bobber T8





Late Summer Match Stop and go – Stage 2

Course Designer:
Andrea Bray

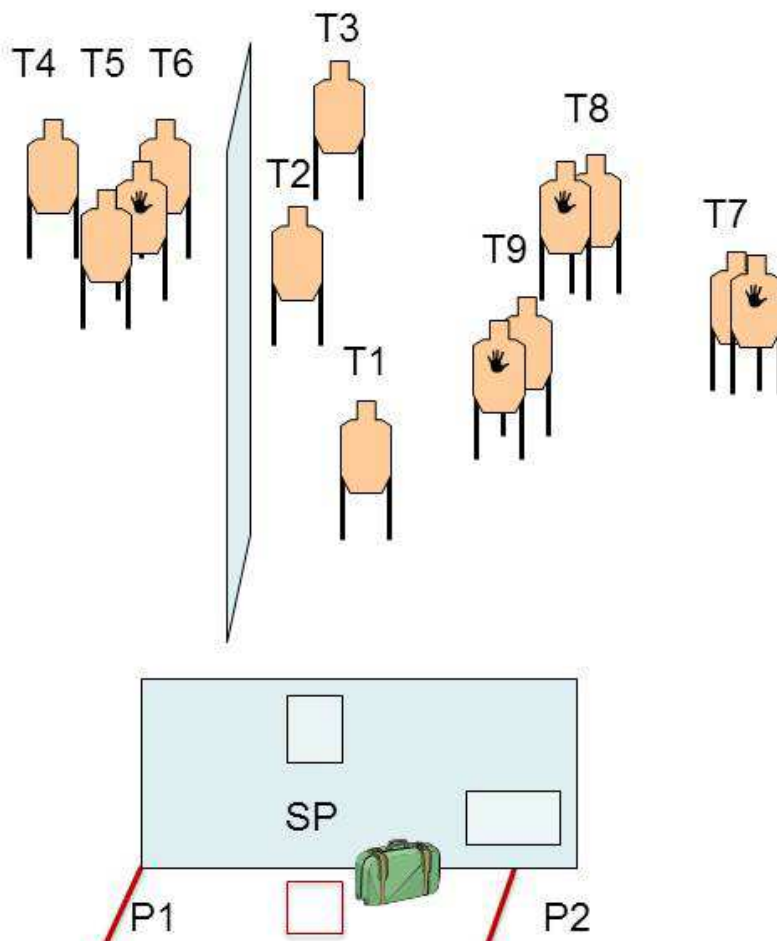


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Arma all'interno della borsa (PCC nella sacca di trasporto) caricatore inserito, colpo non camerato, caricatori alla massima capacità per divisione. Tiratore in piedi fronte ai bersagli.

STAGE PROCEDURE: Al bip recuperare l'arma ed ingaggiare i bersagli restando all'interno delle FL. T7, T8, T9 vanno ingaggiati da posizione prona. P1 e P2 sono intercambiabili tra loro.

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





Late Summer Match
Lullaby – Stage 3
Course Designer:
Andrea Bray

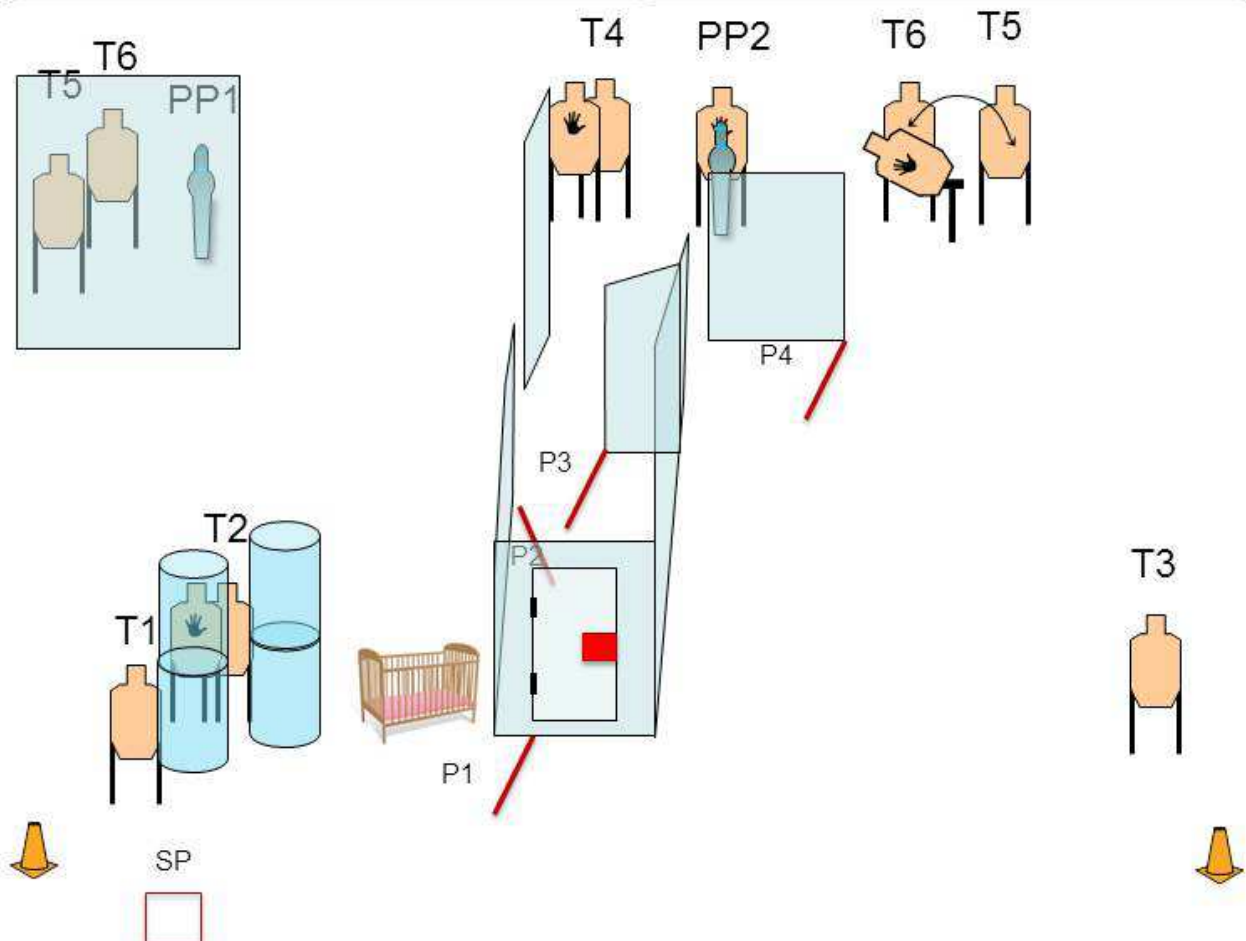


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Tiratore in piedi posizione relax in SP. Arma carica in fondina (PCC impugnata con la mano forte) colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione, bambolotto stretto al petto.

STAGE PROCEDURE: Al bip si ingaggiano T1, T2, T3, quindi si lascia il bambolotto nella culla. Aperta la porta si ingaggia T4. Da P2 si ingaggia PP2, T5, T6 e da P3 PP1, e da P5 T7 e T8. PP1 attiva il bobber NT.

STRINGS: 1
SCORING: 18 Colpi Minimi, Unlimited
TARGETS: 8T,4NT,1Steel
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Richiesto





Late Summer Match Standard – Stage 4

Course Designer:
Andrea Bray



SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Arma carica in fondina, colpo camerato

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore ingaggia la sagoma con 2 colpi al box basso e 1 al box alto. Distanze 3 – 15 metri

STRINGS: 3

SCORING: 9 Colpi, Limited

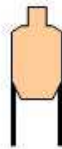
TARGETS: 1T

SCORED HITS: 6 box basso, 3 box alto

START-STOP: Timer – Ultimo Colpo

RULES: Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT: Non richiesto





Late Summer Match Pull the rope! – Stage 5

Course Designer:
Andrea Bray

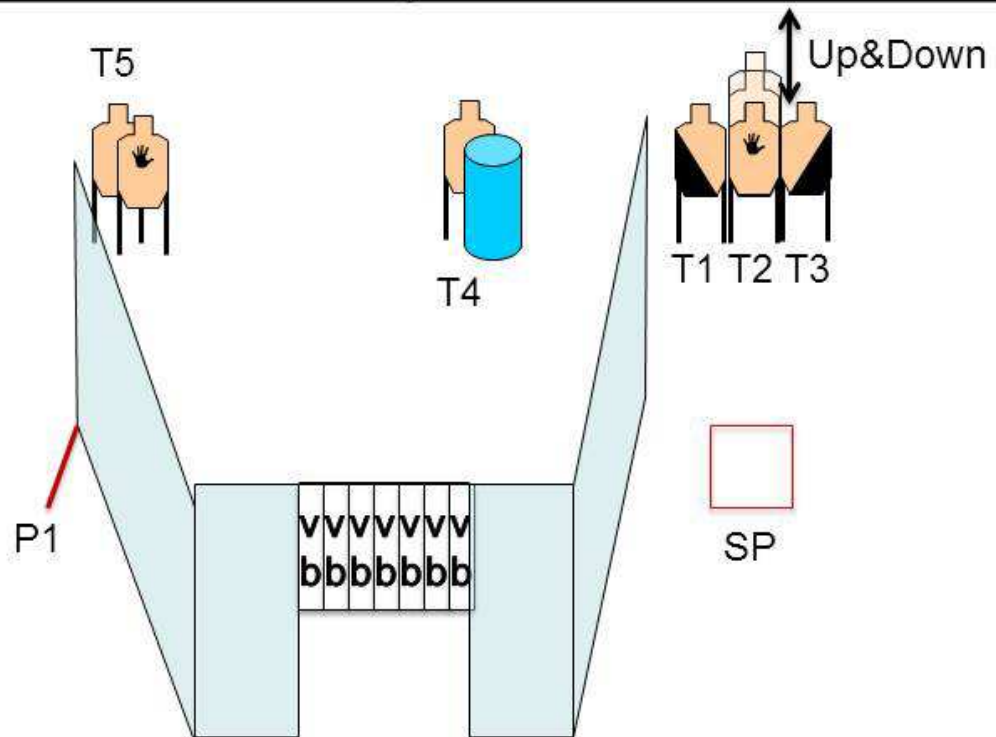


SCENARIO:

READY CONDITION: Arma carica in fondina, colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione. Tiratore fronte ai bersagli che tiene la corda attivatrice nella mano forte. PCC sorretta dalla sola mano debole.

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore tira la corda e attiva l'up&down quindi ingaggia dalla SP da T1 a T3, T4 in the open e T5 da P2. Ogni carta va ingaggiata con minimo 3 colpi. P2 resta visibile. Non attivare P2 comporta l'assegnazione di una FP.

STRINGS: 1
SCORING: 15 Colpi Minimi, Unlimited
TARGETS: 5T, 2NT,
SCORED HITS: Migliori 3 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Richiesto





Late Summer Match
Wake up – Stage 6
Course Designer:
Andrea Bray

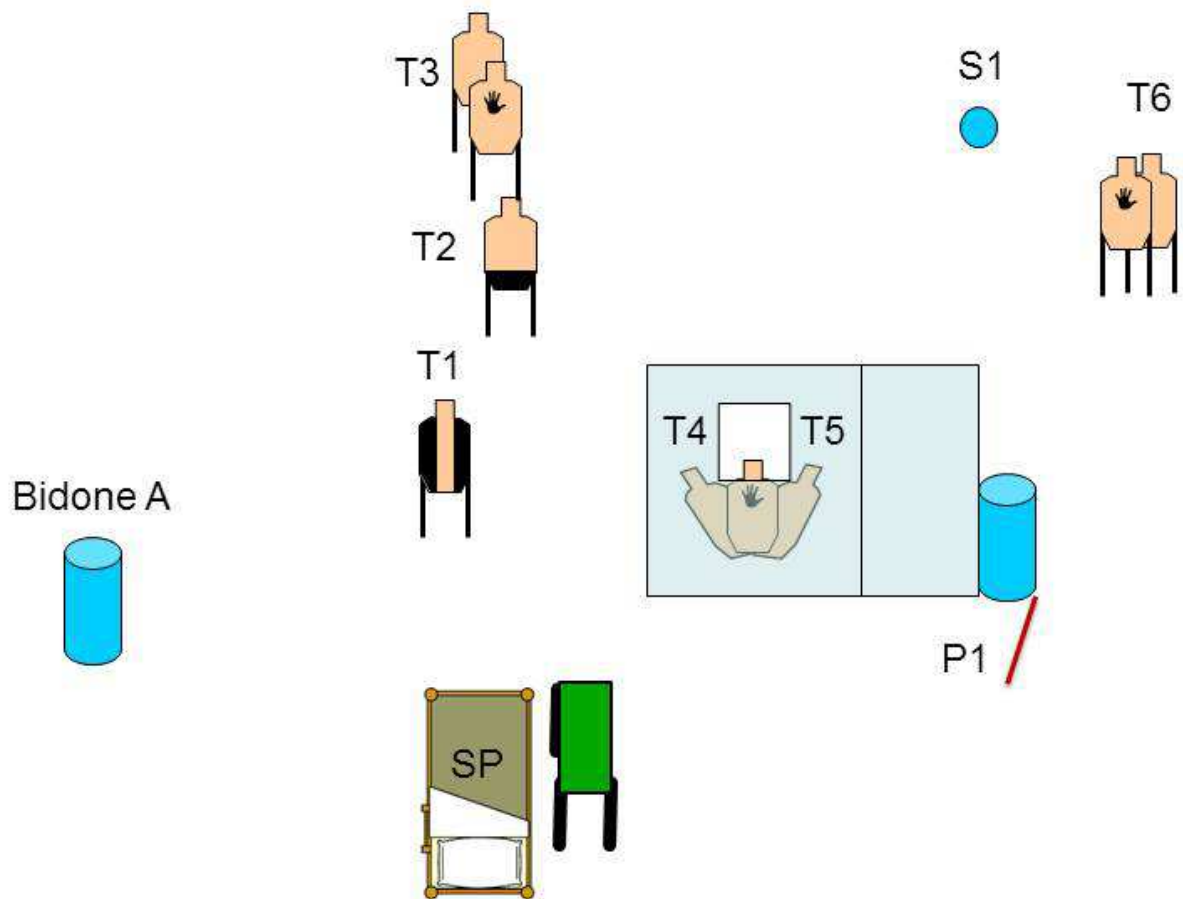


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: Arma con caricatore inserito e colpo non camerato, poggiate sul tavolo. Tutti gli altri caricatori sul bidone A. Tiratore sdraiato sulla schiena, piedi ai bersagli e mani dietro la nuca.

STAGE PROCEDURE: Dopo aver ingaggiato T1, T2 e T3 il tiratore recupera i caricatori che intende usare dal bidone A, quindi ingaggia T4 e T5 andando verso P1 dalla quale ingaggerà T6 e S1 in copertura bassa.

STRINGS: 1
SCORING: 13 Colpi Minimi, Unlimited
TARGETS: 6T, 3NT, 1Steel
SCORED HITS: Migliori 2 per carta, ferro abbattuto
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Non richiesto





Late Summer Match
McMurdo Revisited– Stage 7
Course Designer:
Andrea Bray

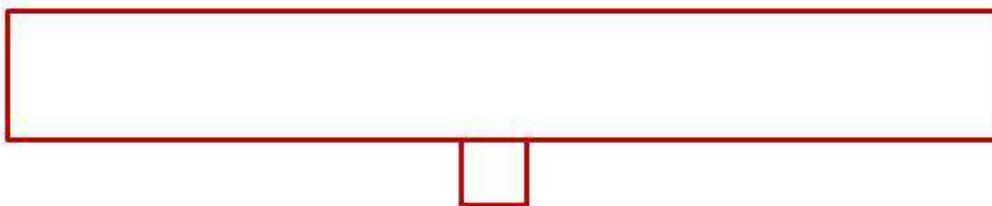
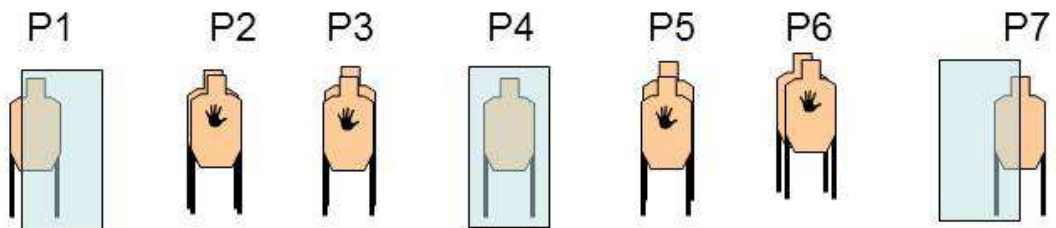


SCENARIO:

READY CONDITION: Arma in fondina, caricatore inserito e colpo non camerato. Caricatori alla massima capacità per divisione. Tiratore in SP

STAGE PROCEDURE: Al bip il tiratore entra nella shooting area e ingaggia i bersagli appena visibili.

STRINGS: 1
SCORING: 14 Colpi, Limited
TARGETS: 7T, 4NT;
SCORED HITS: 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Richiesto



SP