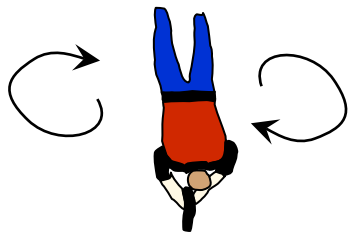
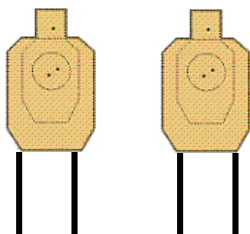


SCENARIO: DUE INDIVIDUI TI MINACCIANO CON UNA PISTOLA, DISARMALI E DIFENDITI**GUN READY CONDITION: IN P1 ARMA IN FONDINA
COLPO CAMERATO CARICATORI IN BUFFETTERIA
ALLA MASSIMA CAPACITA' PER DIVISIONE****STAGE PROCEDURE: AL SEGNALE ACUSTICO
CON LA SOLA MANO FORTE SPOSTI L'ARMA A
DESTRA O A SINISTRA ESTRAI E INGAGGI PRIMA
CON DUE COLPI I DUE BODY E POI CON UN
COLPO LE DUE HEAD****STRINGS:** UNICA
SCORING: 6 rounds min, Vickers
TARGETS: 2 threat, 0 non threat, 0 Steel
SCORED HITS: Best 3 per paper *
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: RequiredH
P1

***OBBLIGATORIO PRIMA DUE
COLPI BODY E POI UN COLPO
HEAD – SE MANCA COLPO
HEAD = MISS - SE TRE COLPI
BODY SI TOGLIE IL MIGLIORE**



FAST MATCH - BEDULITA
STAGE 2
Course Designer: LUIGI TERENCEHI

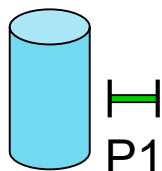
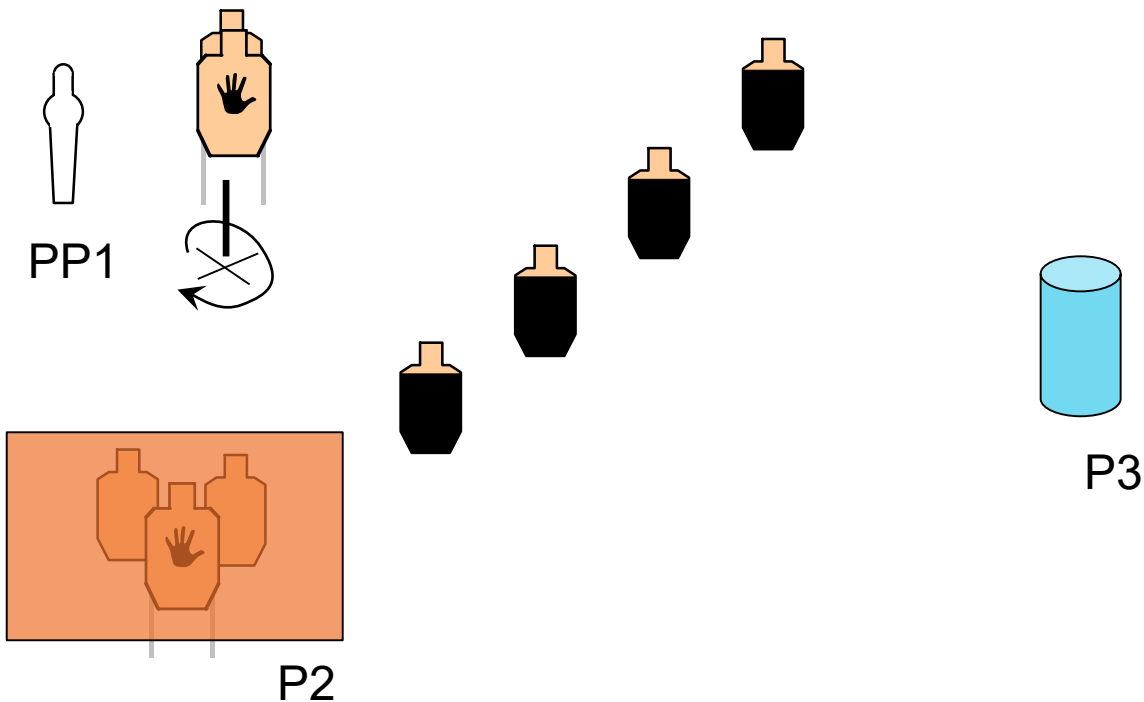


SCENARIO:

GUN READY CONDITION: IN P1 ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO CARICATORI IN BUFFETTERIA ALLA MASSIMA CAPACITA' PER DIVISIONE TIRATORE IN CONDIZIONE RELAX.

STAGE PROCEDURE: AL SEGNALE ACUSTICO ESTRARRE ED INGAGGIARE PP1 CHE ATTIVA IL TWISTER IL QUALE SCOPRE UN TARGET DA INGAGGIARE CON 3 COLPI MINIMI SPOSTARSI IN P2 ED INGAGGIARE CON 3 COLPI MINIMI T2 E T3 DA P2 MUOVENDOSI IN P3 INGAGGIARE DA T4 A T7 CON DUE COLPI MINIMI

STRINGS: STRING UNICA
SCORING: 18 rounds UNLIMITED
TARGETS: 7 threat, 2 non threat, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: **REQUIRED**



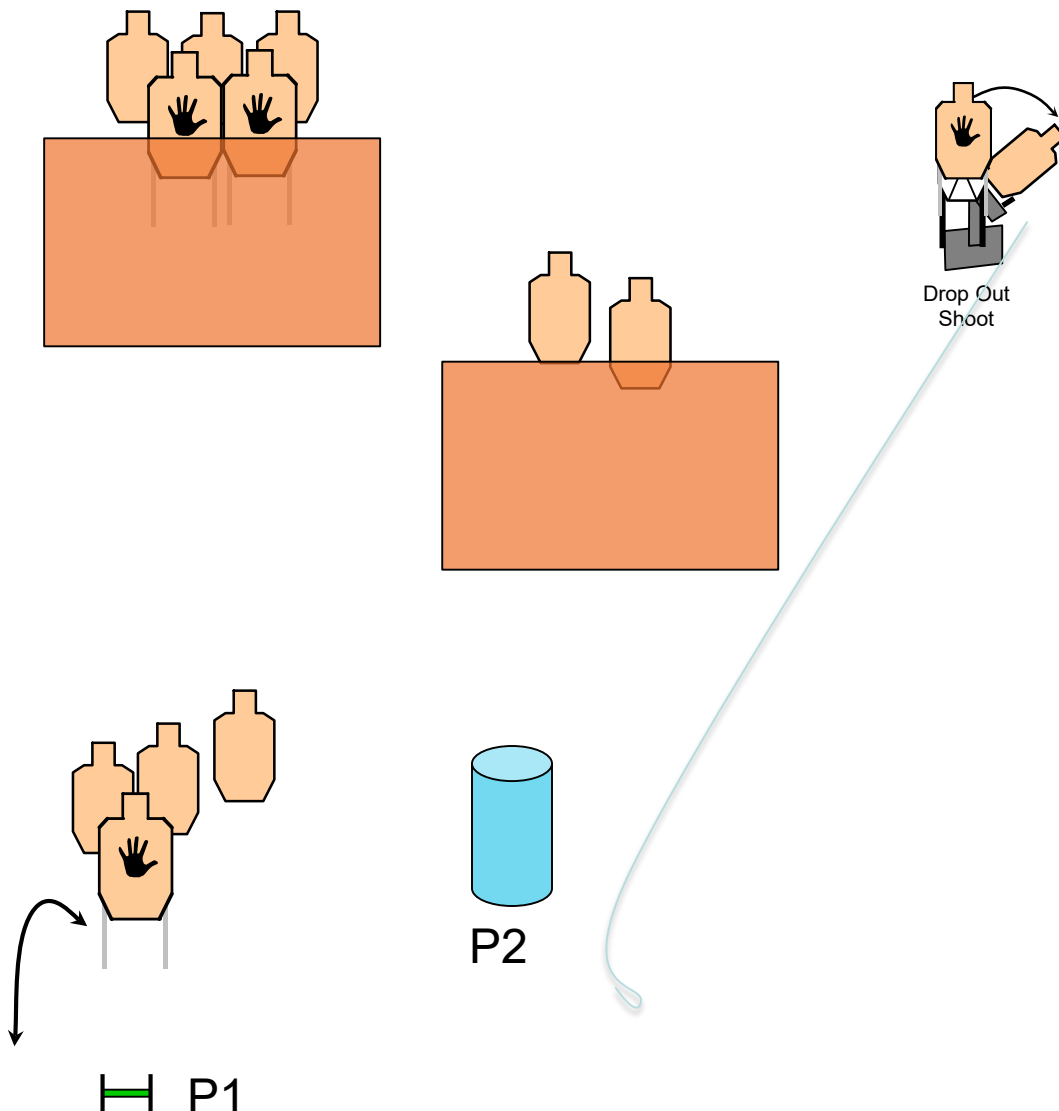
FAST MATCH - BEDULITA
STAGE 3
 Course Designer: LUIGI TERENCEHI

SCENARIO:NO SCENE

GUN READY CONDITION: IN P1 CONDIZIONE DI RELAX ARMA IN FONDINA **COLPO CAMERATO** CARICATORI IN BUFFETTERIA ALLA MASIMA CAPACITA' PER DIVISIONE

STAGE PROCEDURE:AL SEGNALE ACUSTICO ABBATTERE CON **DUE MANI IL N.T. CHE SI SOVRAPPONE A DUE TARGET** DA INGAGGIARE CON DUE COLPI MINIMI, SPOSTARSI IN P2 E INGAGGIARE LE RIMANENTI CARTE IN PRIORITA' POI TIRARE LA MANIGLIA CHE ATTIVA UN DROP OUT SHOOT DA INGAGGIARE CON DUE COLPI MINIMI E RIMANE VISIBILE.

STRINGS: STRING UNICA
 SCORING: 18 rounds UNLIMITED
 TARGETS: 9 threat, 0 non threat, 0 Steel
 SCORED HITS: Best 2 per paper
 START-STOP: Audible - Last shot
 RULES: Current IDPA Rulebook
 COVER GARMENT: **Required**



FAST MATCH - BEDULITA
STAGE 4
Course Designer: GADDI/ACERBONI

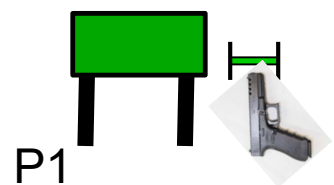
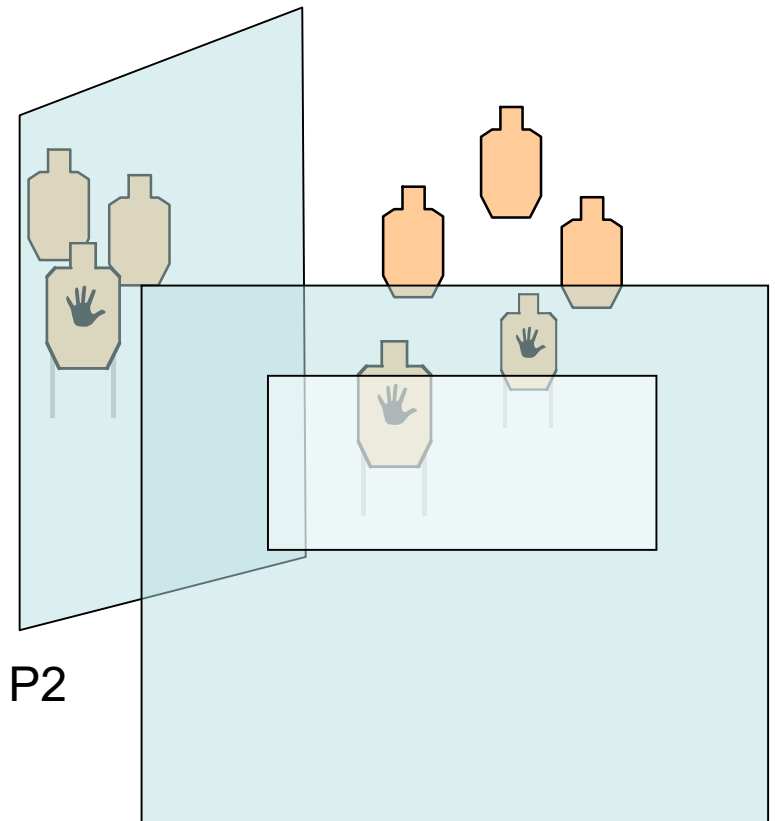
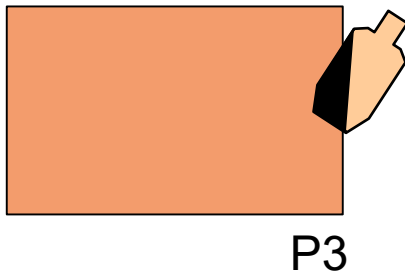
SCENARIO:

GUN READY CONDITION: TIRATORE SEDUTO ALLA SCRIVANIA ARMA NEL CASSETTO **APERTO CARICATORE INSERITO COLPO NON CAMERATO** MANI SULLA SCRIVANIA, GLI ALTRI CARICATORI IN BUFFETTERIA ALLA MASSIMA CAPACITA' PER DIVISIONE.

STAGE PROCEDURE: AL SEGNALE ACUSTICO PRENDERE L'ARMA DAL CASSETTO E **INGAGGIARE DA SEDUTO ATTRAVERSO LA FINESTRA DA T1 A T3 CON 3 COLPI MINIMI** ALZARSI E SPOSTARSI IN P2 E INGAGGIARE T4 E T5 (ANCHE IN MOVIMENTO) VERSO P3, DA P3 INGAGGIARE T6

STRINGS: STRING UNICA
SCORING: 18 rounds UNLIMITED
TARGETS: 6 threat, 3 non threat, 0 Steel
SCORED HITS: Best 3 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: **Required**

N.B. TUTTE LE CARTE VANNO INGAGGIATE CON ALMENO TRE COLPI.





FAST MATCH - BEDULITA

STAGE 5

Course Designer: GADDI/ACERBONI



SCENARIO:

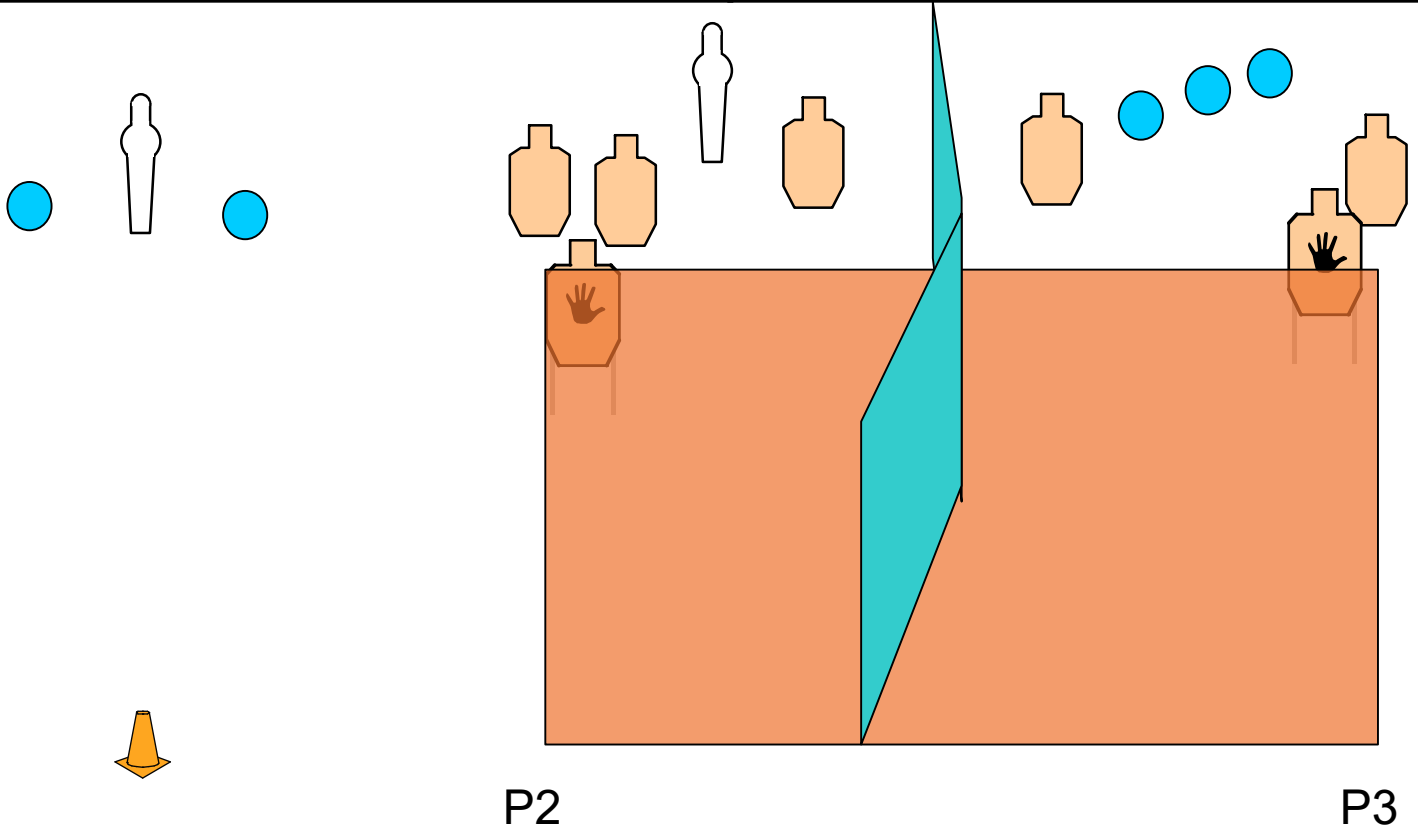
GUN READY CONDITION: TIRATORE IN P1 ARMA IN LOW READY COLPO CAMERATO PUNTATA VERSO IL CONO GLI ALTRI CARICATORI IN BUFFETTERIA ALLA MASSIMA CAPACITA' PER DIVISIONE

STRINGS:
SCORING:
TARGETS:
SCORED HITS:
START-STOP:
RULES:

STRING UNICA
17 rounds UNLIMITED
5 threat, 2 non threat, 7 Steel
Best 2 per paper steel down
Audible - Last shot
Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT: Required

STAGE PROCEDURE:AL SEGNALE ACUSTICO DA FERMO O SPOSTANDOSI VERSO P2 INGAGGIARE PP1 PP2 PP3 DA P2 A P3 INGAGGIARE I RIMANENTI BERSAGLI IN COPERTURA



P1

FAST MATCH - BEDULITA
STAGE 6
 Course Designer: GADDI/ACERBONI

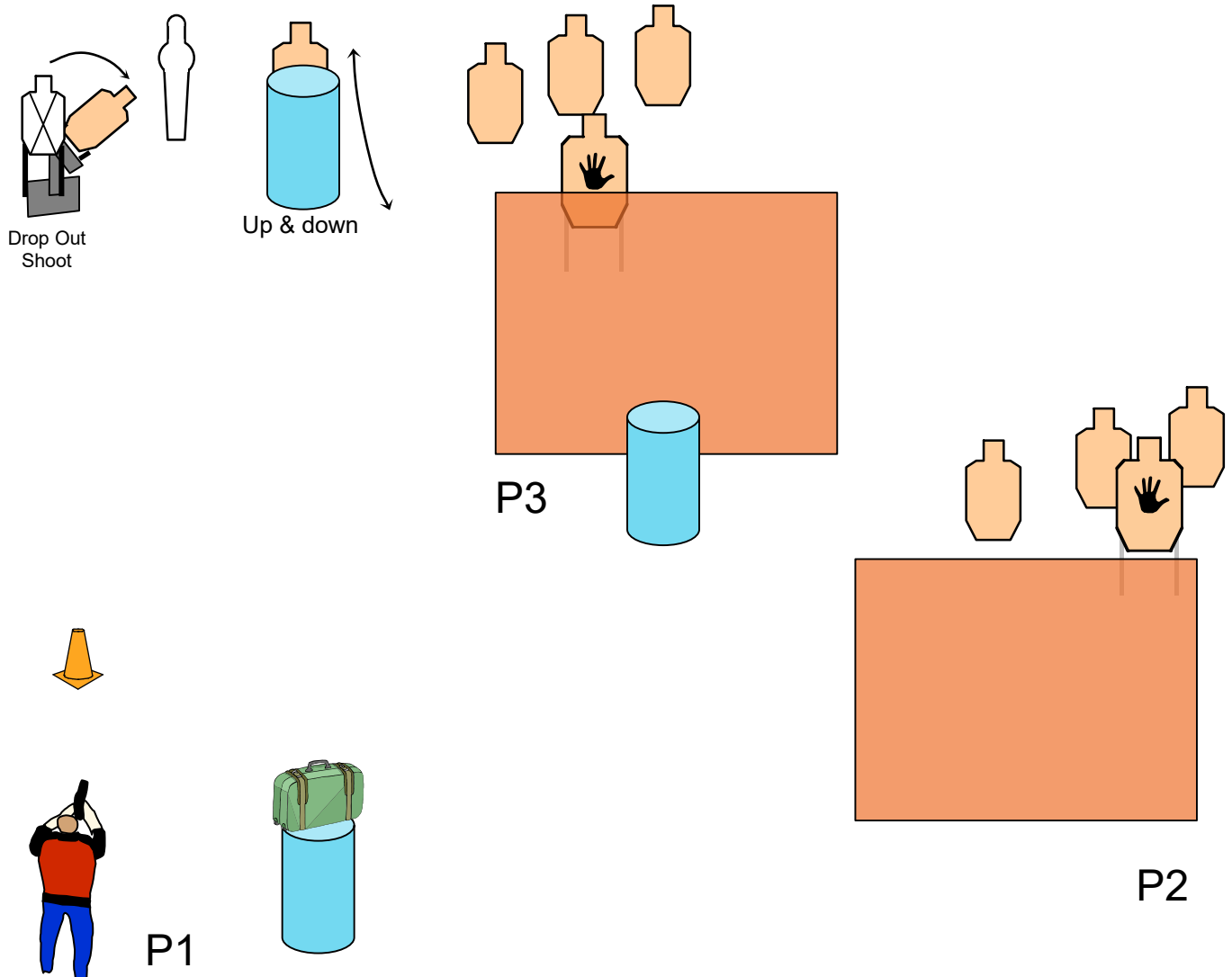
SCENARIO:

GUN READY CONDITION: TIRATORE IN P1 ARMA IN LOW READY COLPO CAMERATO PUNTATA VERSO IL CONO GLI ALTRI CARICATORI IN BUFFETTERIA ALLA MASSIMA CAPACITA' PER DIVISIONE

STAGE PROCEDURE: AL SEGNALE ACUSTICO INGAGGIARE PP1 CHE ATTIVA (T1 DROP OUT CHE RIMANE VISIBILE) E (T2 UP&DOWN CHE SCOMPARE) CI SI SPOSTA VERSO P2 E CON LA MANO DEBOLE SI RACCOGLIE LA VALIGETTA DAL BIDONE E SI INGAGGIA CON LA SOLA MANO FORTE T3 T4 T5 SI PROCEDE VERSO P3 SI APPOGGIA LA VALIGETTA SUL BIDONE E CON LA SOLA MANO DEBOLE SI INGAGGIA T6 T7 T8

STRINGS: STRING UNICA
SCORING: 17 rounds UNLIMITED
TARGETS: 8 threat, 3 non threat, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per paper steel down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required

N.B. SE LA VALIGETTA CADE DAL BIDONE =PE IN P2 OBBLIGATORIO INGAGGIARE CON LA SOLA MANO FORTE E LA VALIGETTA NELLA MANO DEBOLE





FAST MATCH - BEDULITA
STAGE FUORI GARA
Course Designer: LUIGI TERENGI



SCENARIO:NO SCENE

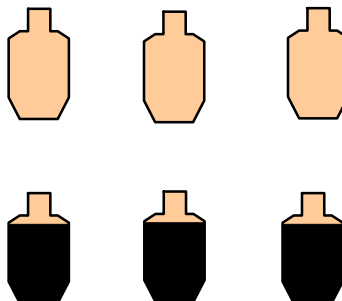
GUN READY CONDITION: IN P1 ARMA IN FONDINA COLPO CAMERATO CARICATORE CON 7 COLPI TOTALI (I REVOLVER FARANNO UN RELOAD TRA LA PRIMA E LA SECONDA STRING)

STRINGS: 2 STRING
SCORING: 7 rounds LIMITED
TARGETS: 7 threat, 0 non threat, 0 Steel
SCORED HITS: Best 1 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: NOT Required

STAGE PROCEDURE: **STRING 1** - AL SEGNALE ACUSTICO ESTRAGGO E INGAGGIO T1 CON UN COLPO – METTO IN FONDINA – **STRING 2** AL SEGNALE ACUSTICO ESTRAGGO E INGAGGIO LE TRE CARTE ALTE CON UN COLPO LE TRE CARTE BASSE CON UN COLPO E **CON ALMENO UN GINOCCHIO A TERRA.**



T1



P1