



# Al parco

Disegno: Mauro Barchi



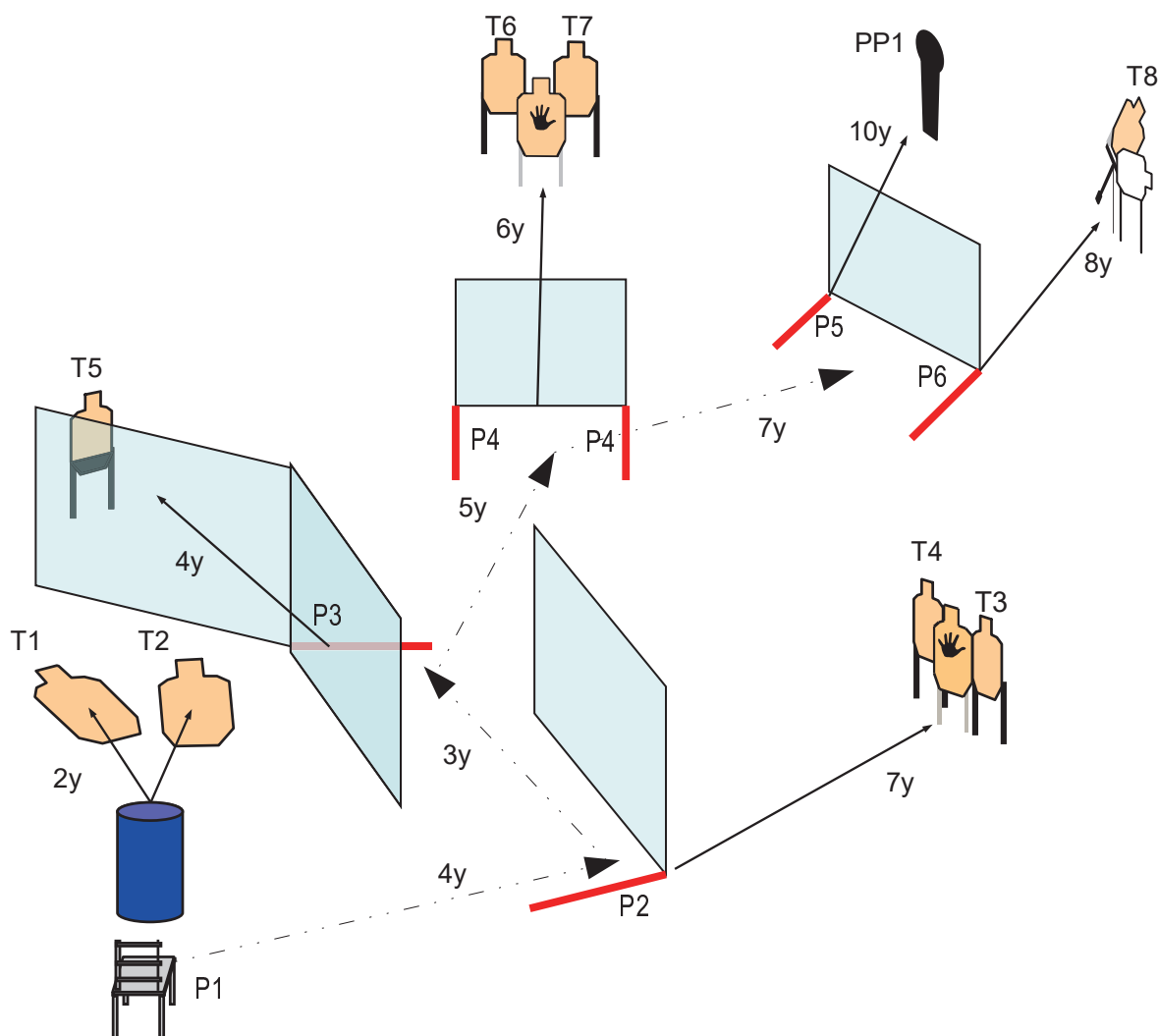
**SCENARIO:** Sei seduto come guardia armata al parco giochi, quando vedi che arrivano strisciando due individui armati che ti vogliono neutralizzare mentre senti le grida dei visitatori che vengono rapinati. Difenditi e difendi i visitatori.

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione

**PROCEDURA STAGE:** In P1 tiratore seduto in relax. Al beep alzarsi in piedi e ingaggiare T1-T2, andare in P2 e ingaggiare T3-T4, andare in P3 e ingaggiare T5, andare in uno dei P4 e ingaggiare T6-T7, andare in P5 e ingaggiare PP1 che aziona T8 che va ingaggiato da P6.

Per la PCC arma appoggiata sul barile con la volata verso il parapalle.

STRING	1 UNLIMITED
COLPI MINIMI:	17
BERSAGLI:	8 carte 1 ferro 2 no shoot
COLPI NECESSARI:	2 migliori ferro abbattuto
START-STOP:	beep - ultimo colpo
REGOLAMENTO:	IDPA 2017v3
GIACCHETTO:	richiesto
DISTANZE BERSAGLI:	2-10 Yard Angolo sicurezza 180° - parapalle





# LIMITED

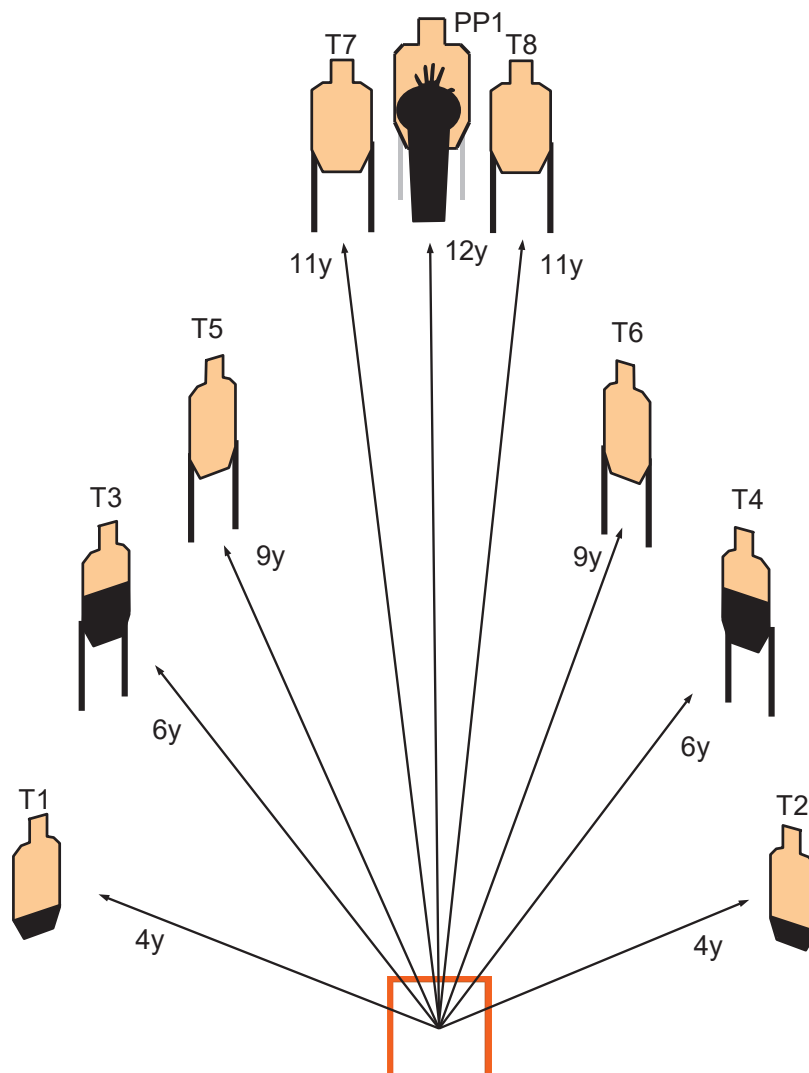


SCENARIO: LIMITED

CONDIZIONE DI PARTENZA: Colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA STAGE: In P1 con l'arma, nella mano debole, a 45°.  
Al beep ingaggiare con la sola mano debole T1-T2, poi con la sola mano forte T3-T4-T5-T6, infine in free style T7-T8-PP1.  
Per la PCC partenza low ready.

STRING	1 LIMITED
COLPI MINIMI:	17
BERSAGLI:	8 carte 1 ferro
COLPI NECESSARI:	2 colpi ferro abbattuto
START- STOP:	beep - ultimo colpo
REGOLAMNETO:	IDPA 2017v3
GIACCHETTO:	non richiesto
DISTANZE BERSAGLI:	4-12 Yard Angolo sicurezza 180° - parapalle





# Fuggi ai sicari

Disegno: Mauro Barchi

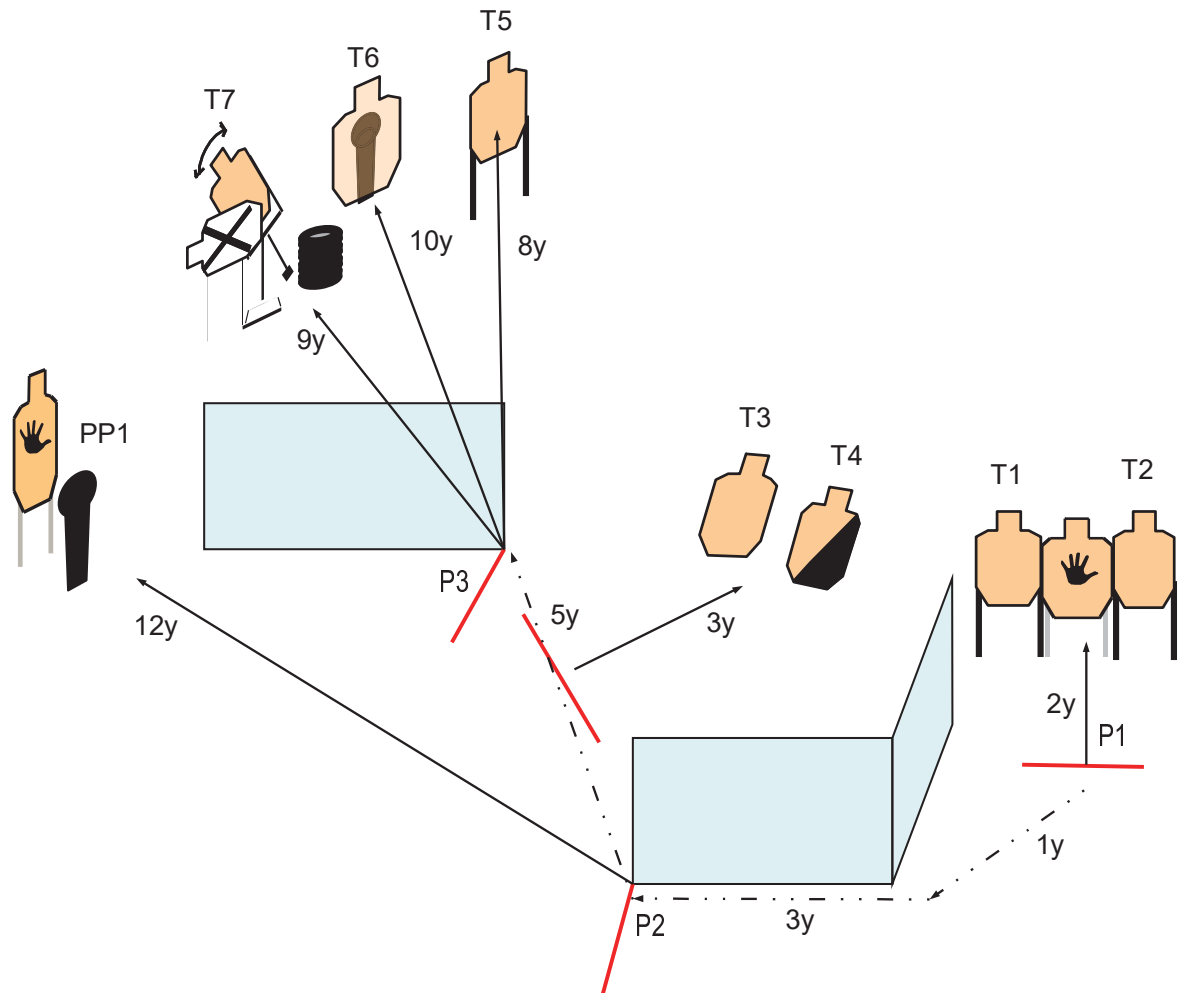


SCENARIO: Sei un magistrato impegnato nella lotta alla criminalità organizzata e sei in vacanza lontano da casa, pensando di essere al sicuro, rinunci alla scorta ma ti porti la tua fidata arma con te. Improvvisamente vieni affrontato da sicari armati difenditi e scappa.

CONDIZIONE DI PARTENZA: Colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA STAGE: In P1 tiratore in relax.  
 Al beep ingaggiare in **ritenzione** T1-T2, andare in P2 e ingaggiare PP, andando in P3 ingaggiare all'aperto T3-T4, da P3 ingaggiare T5 T6 che aziona il mover T7.  
 Per la PCC partenza low ready, per la ritenzione calcio appoggiato sul fianco.

STRING	1 UNLIMITED
COLPI MINIMI:	15
BERSAGLI:	7 carte 1 ferro 1 no shoot
COLPI NECESSARI:	2 migliori ferro abbattuto
START- STOP:	beep - ultimo colpo
REGOLAMNETO:	IDPA 2017v3
GIACCHETTO:	richiesto
DISTANZE BERSAGLI:	2-12 Yard Angolo sicurezza 180° - parapalle





# Assalto in caserma

Disegno: Stefano Vittori

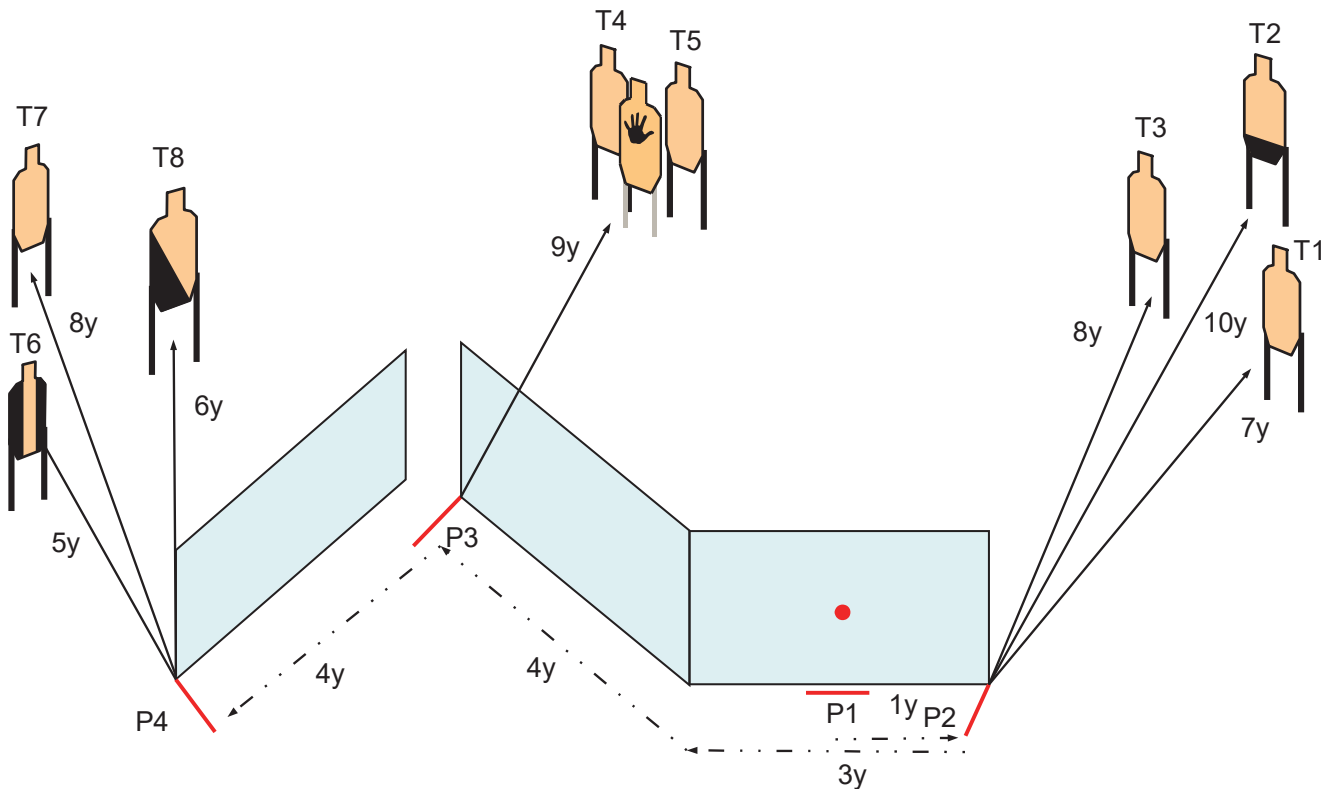


SCENARIO: Sei di guardia alla caserma, quando dei terroristi armati cercano di entrare per prendere degli espositivi.  
Difenditi e non farli entrare.

CONDIZIONE DI PARTENZA: Colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione

PROCEDURA STAGE: In P1 tiratore in relax.  
Al beep andare in P2 e ingaggiare T1-T2-T3, portarsi in P3 e ingaggiare T4-T5 infine andare in P4 e ingaggiare T6-T7-T8.  
Per la PCC volata appoggiata al segno sulla barricata.  
Attenzione angolo 180°.

STRING	1 UNLIMITED
COLPI MINIMI:	16
BERSAGLI:	8 carte 1 no shoot
COLPI NECESSARI:	2 migliori
START- STOP:	beep - ultimo colpo
REGOLAMNETO:	IDPA 2017v3
GIACCHETTO:	richiesto
DISTANZE BERSAGLI:	5-10 Yard Angolo sicurezza 180° - parapalle





# Al Ristorante

Disegno: Renato Nitti

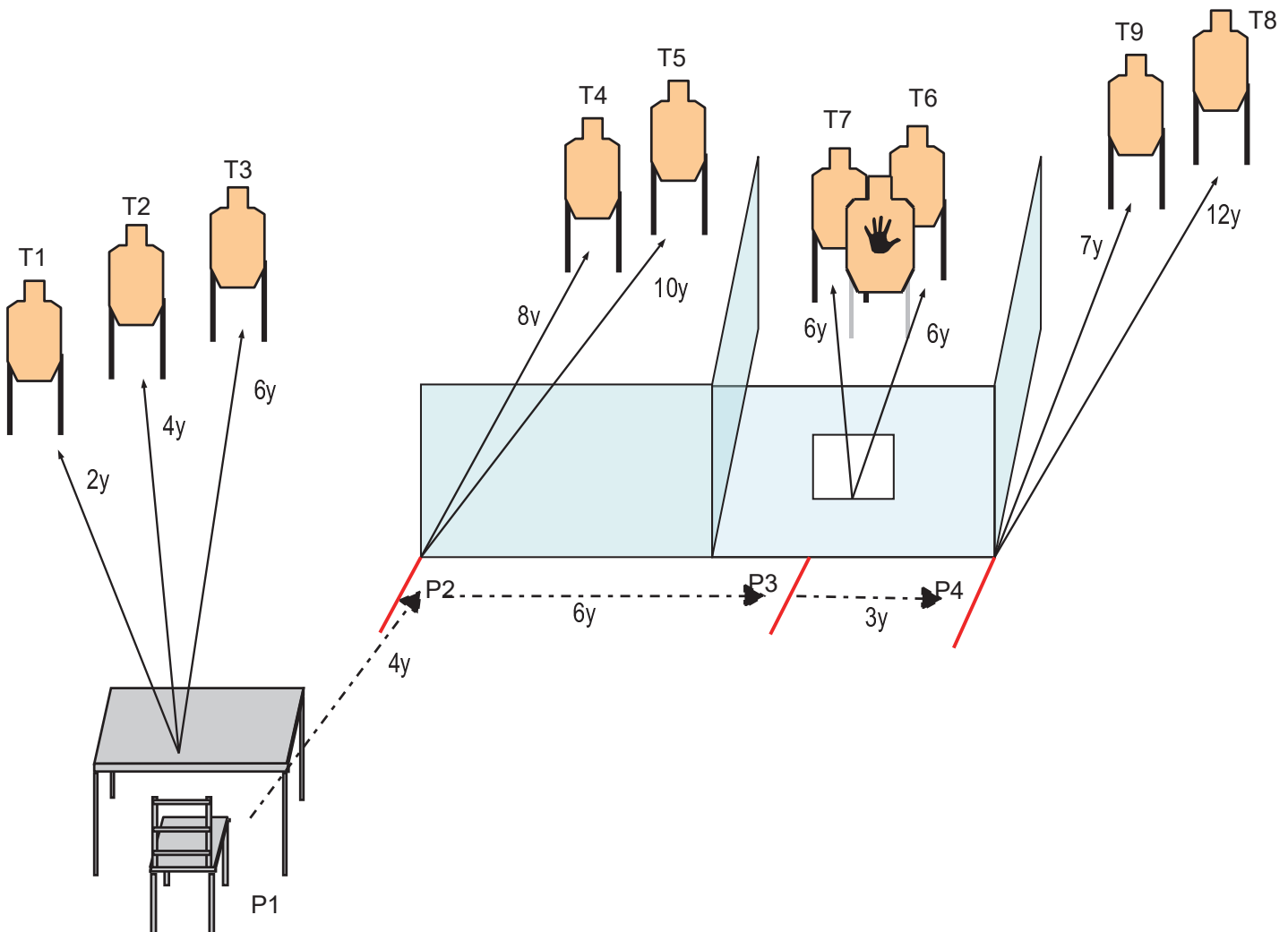


**SCENARIO:** Sei al ristorante e stai pranzando con tua moglie quando entrano dei banditi armati che vi vogliono rapinare. Difenditi e porta in salvo tua moglie.

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** Colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione.

**PROCEDURA STAGE:** In P1 tiratore mani sul tavolo. Al beep ingaggiare T1-T2-T3, prendere il manichino e andare in P2, ingaggiare T4-T5, poi andare in P3 e ingaggiare T6-T7, infine in P4 ingaggiare T8-T9. Il manichino deve arrivare fino alla fine, può essere appoggiato per terra per sparare o ricaricare. Per la PCC arma poggiata sul tavolo volata al parapalle tenuta dalla mano forte

STRING	1 UNLIMITED
COLPI MINIMI:	18
BERSAGLI:	9 carte 1 no shoot
COLPI NECESSARI:	2 migliori
START-STOP:	beep - ultimo colpo
REGOLAMENTO:	IDPA 2017v3
GIACCHETTO:	richiesto
DISTANZE BERSAGLI: 2-12 Yard	Angoli 180° - parapalle





# Al supermercato

Disegno: Renato Nitti



SCENARIO: Ai finito il tuo turno di lavoro al commissariato e stai facendo la spesa al supermercato quando dei banditi armati vogliono rapinare le casse e i clienti, devi intervenire.

CONDIZIONE DI PARTENZA: Colpo camerato, caricatori alla massima capacità per divisione.

PROCEDURA STAGE: In P1 tiratore mani sul carrello.  
Al beep arretrando con il carrello azionare il mover no shoot e ingaggiare T1-T2, andare in P2 e ingaggiare T3-T4, poi andare in P3 e ingaggiare T5-T6 e infine andare in P4 e ingaggiare T7-T8. Per la PCC arma appoggiata sul manico del carrello tenuta con la mano forte volata al parapalle mano debole sul carrello.

STRING	1 UNLIMITED
COLPI MINIMI:	16
BERSAGLI:	8 carte 1 no shoot
COLPI NECESSARI:	2 migliori
START- STOP:	beep - ultimo colpo
REGOLAMENTO:	IDPA 2017v3
GIACCHETTO:	richiesto
DISTANZE BERSAGLI: 4-12 Yard	Angoli 180° - parapalle

