



Interclub Charity Training – Stage 1

Le chiacchiere stanno a zero!



Course Designer:
Andrea Bray

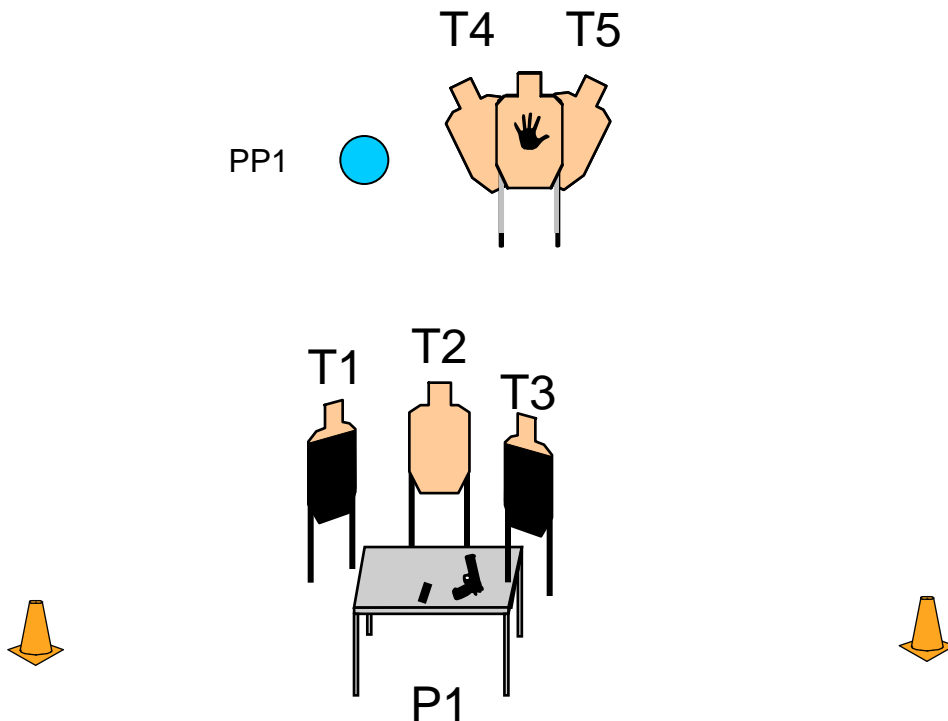
SCENARIO: Stai controllando la tua arma quando vieni accerchiato da una banda di violenti che ti assalgono. Difenditi!

GUN READY CONDITION:

Arma scarica sul tavolo, caricatori max capacità per divisione , uno sul tavolo gli altri in buffetteria.

STAGE PROCEDURE: Al bip caricare l'arma e ingaggiare da seduti T1 T2 e T3, quindi PP1, T4 e T5 nell'ordine che si preferisce restando seduti.

STRINGS: 1
SCORING: 11 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 6 minacc.– 1 Non minacc.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto





Interclub Charity Training – Stage 2

Hurry Up!!

Course Designer:
Cristiano Nulli Gabbiani

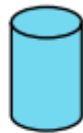
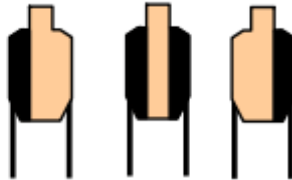


SCENARIO: Standard

GUN READY CONDITION: arma sul tavolo con un caricatore, gli altri caricatori rispettivamente in P2 e P3. Tutti i caricatori saranno riforniti alla max capacità per divisione.

STAGE PROCEDURE: al bip tirare la corda che sgancia il no-shoot e ingaggiare da P1 i target T1 T2 T3 con due mani, quindi da P2 inaggiare gli stessi target con la sola mano forte e proseguendo da P3 con la mano debole.

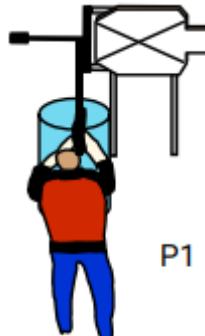
STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi, Limited
TARGETS: 3 minacciosi.
SCORED HITS: 6 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Non richiesto



P3



P2



P1



Interclub Charity Training – Stage 3

No rest for the wicked

Course Designer:
Andrea Bray



SCENARIO: Sei di ritorno dal tuo giro di pattuglia quando dei malviventi ti tendono un'imboscata per rubarti le chiavi del furgone.

GUN READY CONDITION:

Arma in fondina, colpo camerato. Caricatori alla Max capacità per divisione.

STAGE PROCEDURE: Tiratore in P1 con i talloni che toccando la FL. Al bip, ingaggiare tutti i bersagli man mano che appaiono visibili

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi minimi, Unlimited

TARGETS:

9 minacc. – 2 Non minacc.

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta

START-STOP:

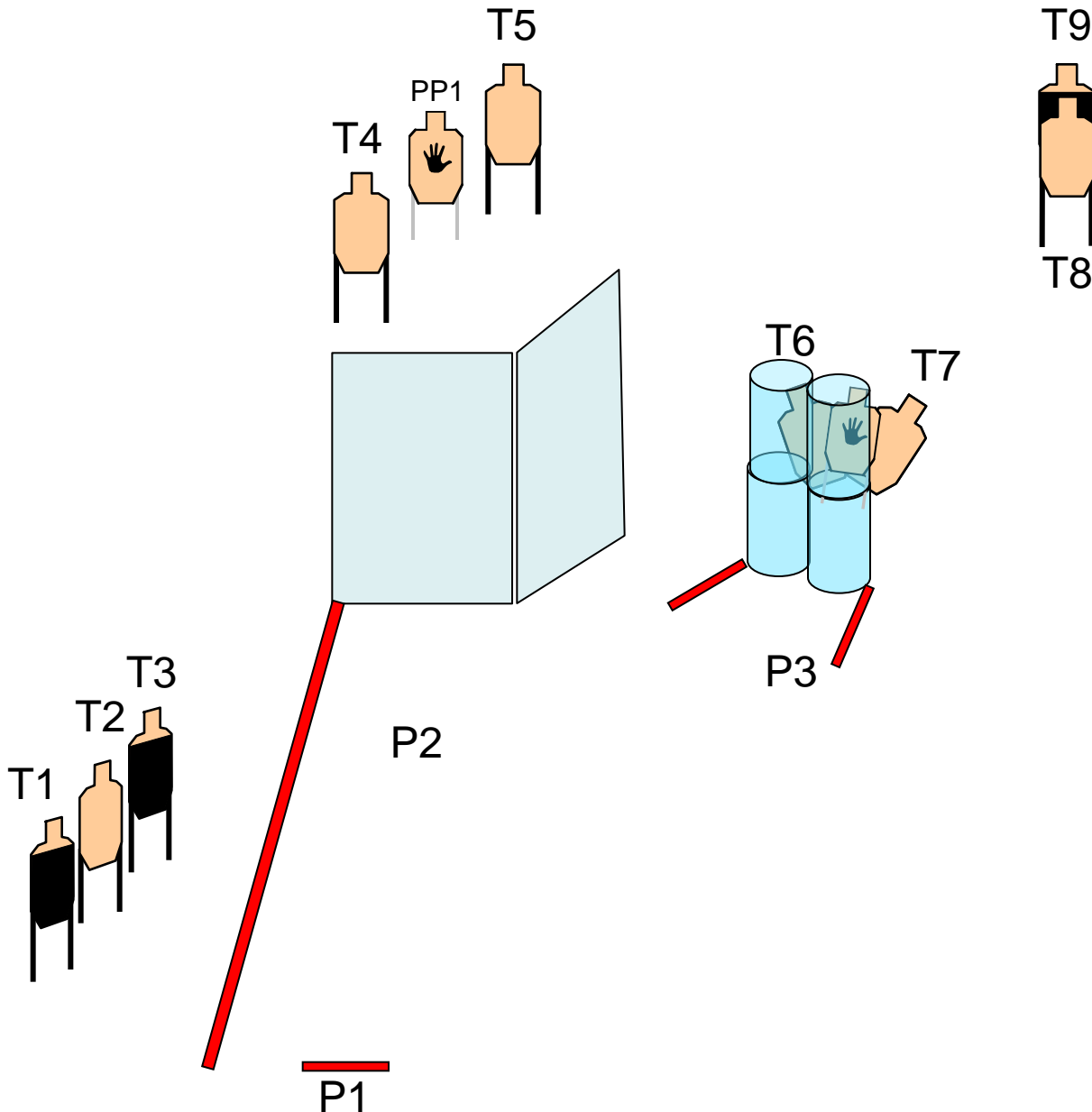
Timer – Ultimo Colpo

RULES:

Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT:

richiesto





Interclub Charity Training – Stage 4

Nel tuo giardino

Course Designer:
Luca Fiamma



SCENARIO: Entri in giardino e ti accorgi che ci sono i ladri. Reagisci e libera la tua proprietà

GUN READY CONDITION:

Arma in fondina, colpo camerato. Caricatori alla Max capacità per divisione.

STRINGS:

1

SCORING:

17 colpi minimi, Unlimited

TARGETS:

7 minacc.– 2 Non minacc.

– 2 pepper

SCORED HITS:

Migliori 2 per carta – T3 3

colpi

START-STOP:

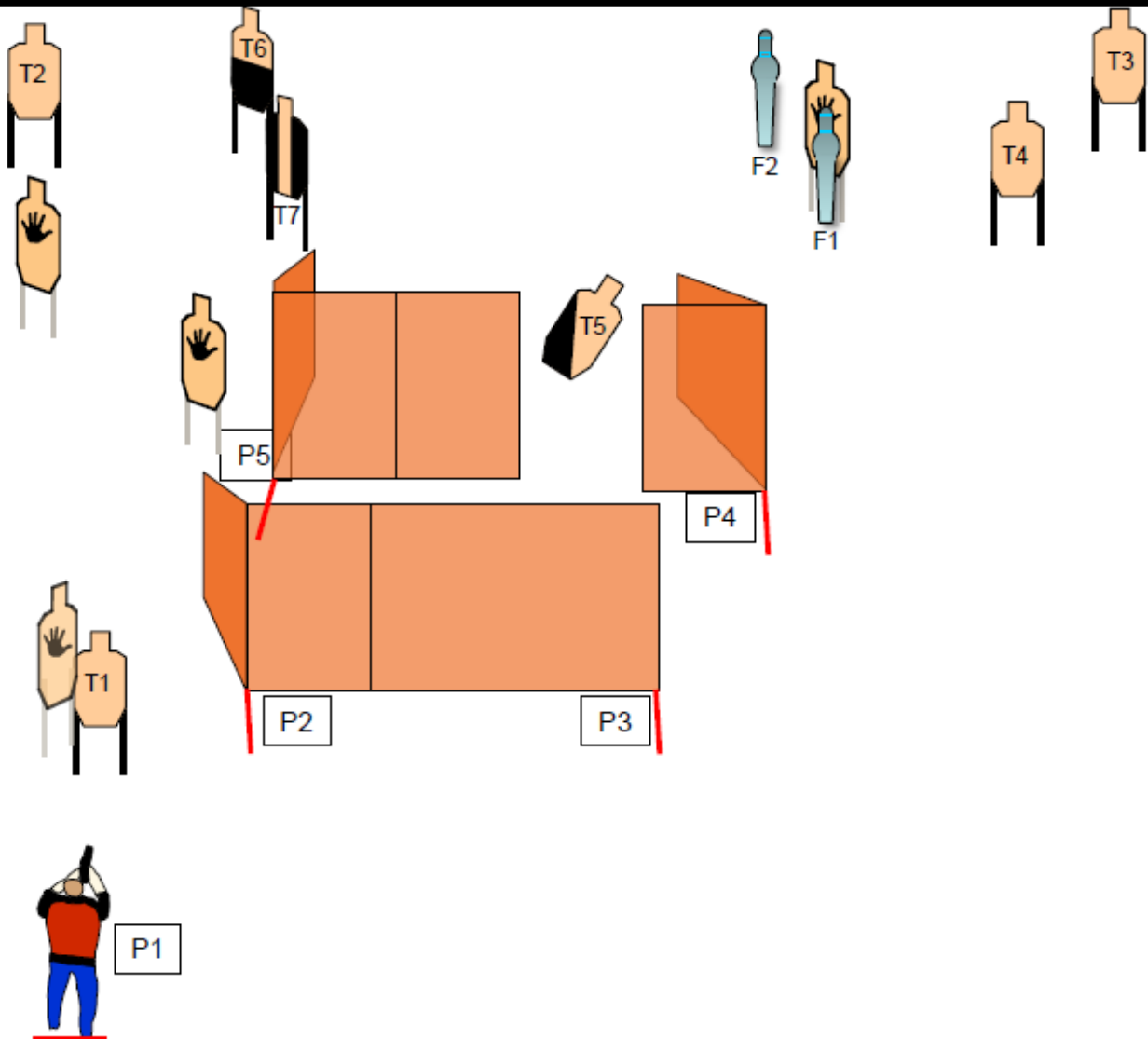
Timer – Ultimo Colpo

RULES:

Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT: richiesto

STAGE PROCEDURE: Tiratore in P1 con i talloni che toccando la FL. Al bip, da P1 ingaggi da fermo o in movimento T1 con due colpi al box grande e uno a quello piccolo, poi ti porti in P2 ed ingaggi T2, in P3 ingaggi T3 - T4, in P4 ingaggi F1 e F2, in movimento verso P5 ingaggi T5 ed in P4 ingaggi T6 e T7.





Interclub Charity Training – Stage 5

In ufficio

Course Designer:
Luca Fiamma

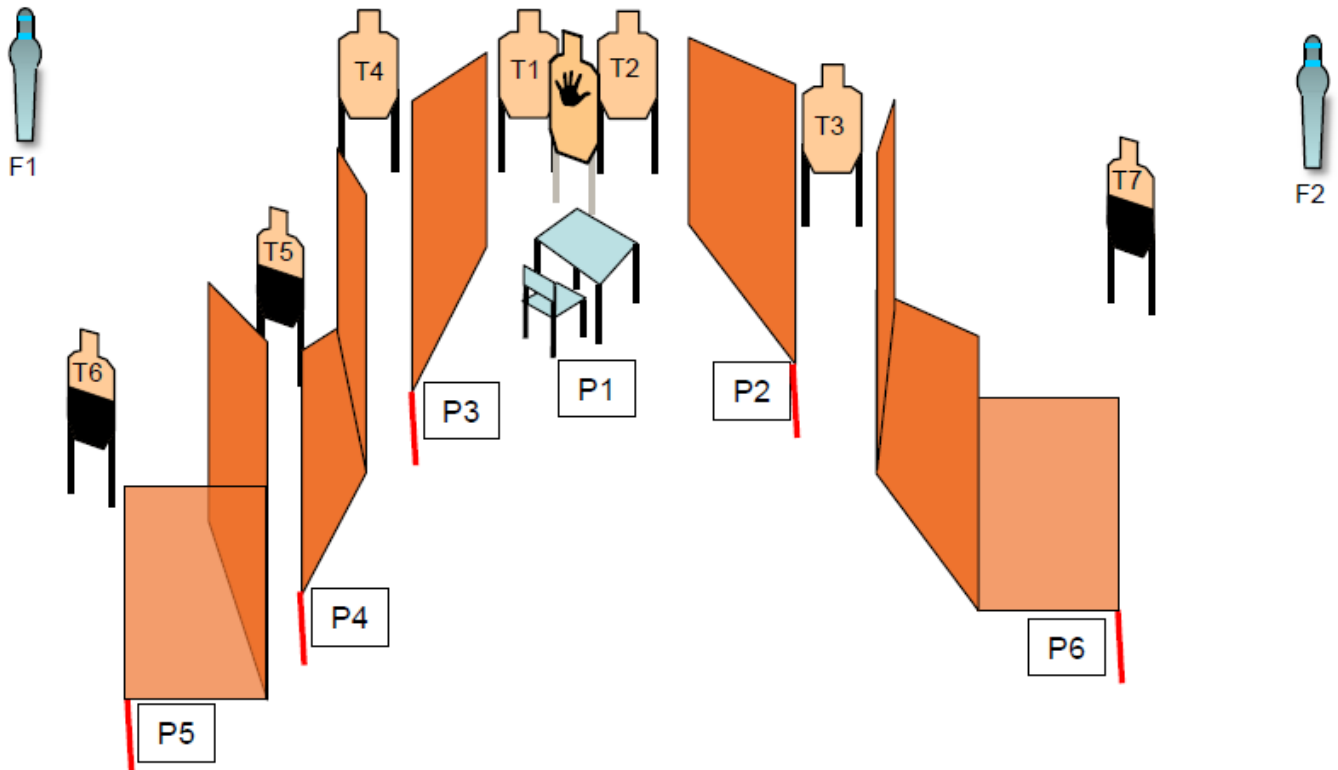


SCENARIO: Sei in ufficio e i rapinatori hanno preso d'assalto il tuo dipartimento

GUN READY CONDITION: Seduto. Arma e un caricatore sulla scrivania, gli altri in buffetteria.

STAGE PROCEDURE: Al bip da P1 ingaggi da seduto T1 e T2, da P2 ingaggi T3, da P3 ingaggi T4, da P4 ingaggi T5, da P5 ingaggi F1 e T6, da P6 ingaggi F2 e T7.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 7 minacc.– 2 pepper
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto





Interclub Charity Training – Stage 6

Nel tuo giardino

Course Designer:
Luca Fiamma



SCENARIO: Ti stai rilassando quando dei malviventi cercano di sequestrare la tua famiglia.

GUN READY CONDITION: In piedi, punte che toccano la FL. Arma carica in fondina, caricatori alla max capacità per divisione.

STAGE PROCEDURE: Al bip da P1 ingaggi T1 con due colpi al box grande e uno a quello piccolo, uscendo per andare verso P2 ingaggi T2-T3-T4, da P2 ingaggi T5-T6-F1, da P3 ingaggi T7 e F2.

STRINGS: 1
SCORING: 17 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 7 minacc.– 4 non minacc - 2 pepper
SCORED HITS: Migliori 2 per carta – 3 T1
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto

