



SCENARIO BAY 1

In Veranda

Course Designer: Rudy Covre
S.O. FERGNANI-CASARI



SCENARIO: Stai leggendo un giornale nel giardino quando noti un uomo armato correre verso l'ingresso di casa tua. Difendi te e i tuoi familiari.

START POSITION: In P1 seduto tenendo il giornale con entrambe le mani. Arma carica sul tavolino colpo camerato. Caricatori in buffetteria, massima capacità di Divisione.

PROCEDURA: Al beep ingaggiare da seduto con **almeno UN COLPO T1-T6**. Quindi, con almeno due colpi le rimanenti targets: in P2 si ingaggiano PP1 e T4, in P3 si ingaggia PP2, T5-T6 e da P4 i T7-T8.

Punteggio: 18 colpi min, **Unlimited**

Bersagli: 8 targets – 2 ferri – 2 NT

Colpi Conteggiati: 1 (T1-6), nei rimanenti i 2 migliori, ferri abbattuti

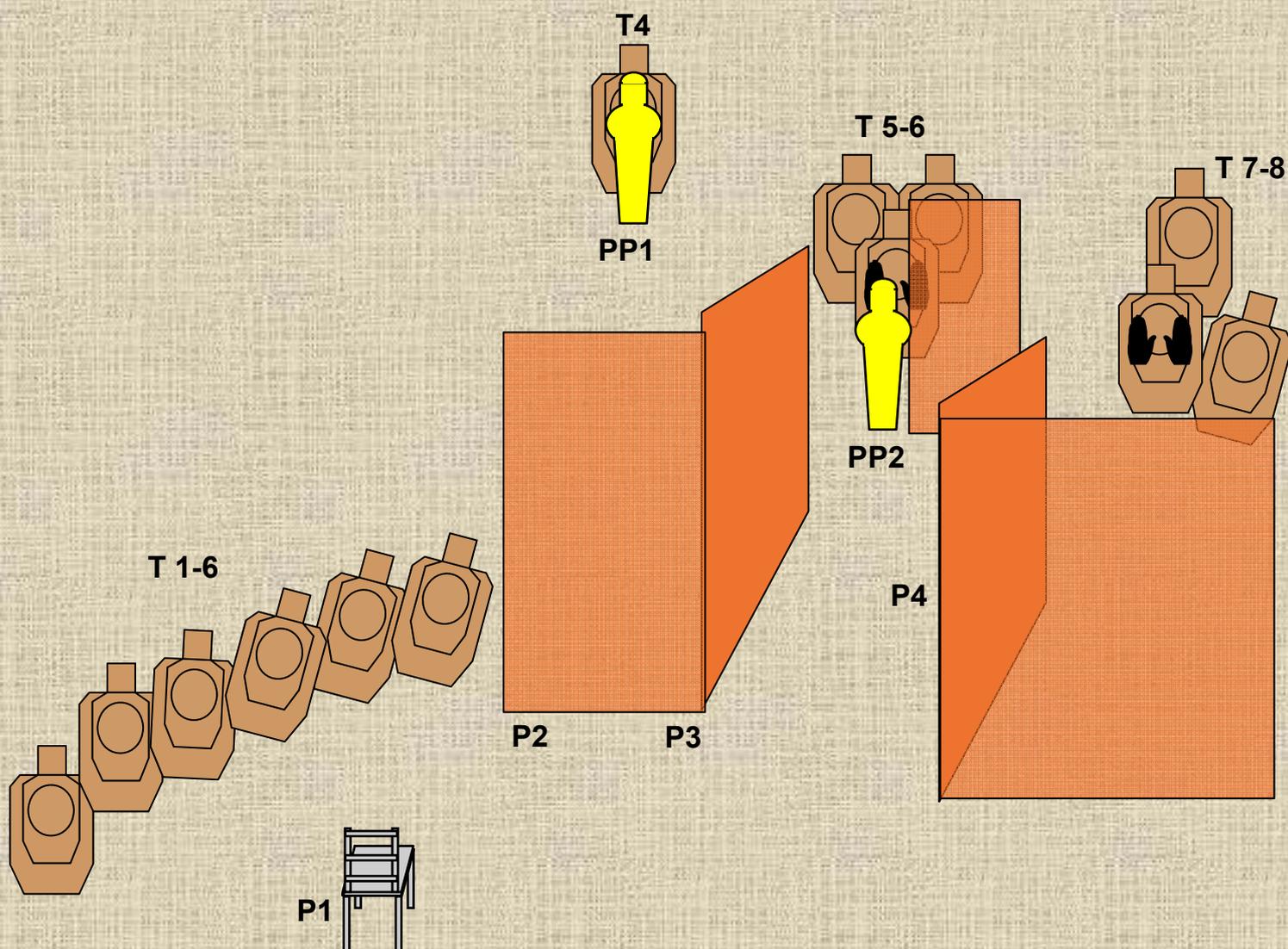
Start-Stop: beep-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 3-13 metri

NB - Se non diversamente specificato, negli stages vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle come da regolamento del campo.





SCENARIO BAY 2
Inseguili
Course Designer: Rudy Covre
S.O. VAROUTSAS-BARILLA'



SCENARIO: I malviventi hanno appena rapinato il tuo negozio e hanno preso in ostaggio un tuo dipendente, inseguili e cerca di aiutarlo.

START POSITION: In P1 in piedi arma carica in fondina e caricatori in buffetteria massima capacità di Divisione, fronte bersagli.

PROCEDURA: Al beep indietreggiando si ingaggiano in movimento T1-T2. In P2 dalla finestra si ingaggiano T3-T4 e in P3 T5-T6. In P4 si ingaggia PP1 che sgancia T7 che rimane visibile. In P5 si ingaggia PP2 che sgancia T8 che rimane visibile.

Punteggio: 18 colpi min, **Unlimited**

Bersagli: 8 targets – 2 ferri – 4 NT

Colpi Conteggiati: 2 migliori, ferri abbattuti

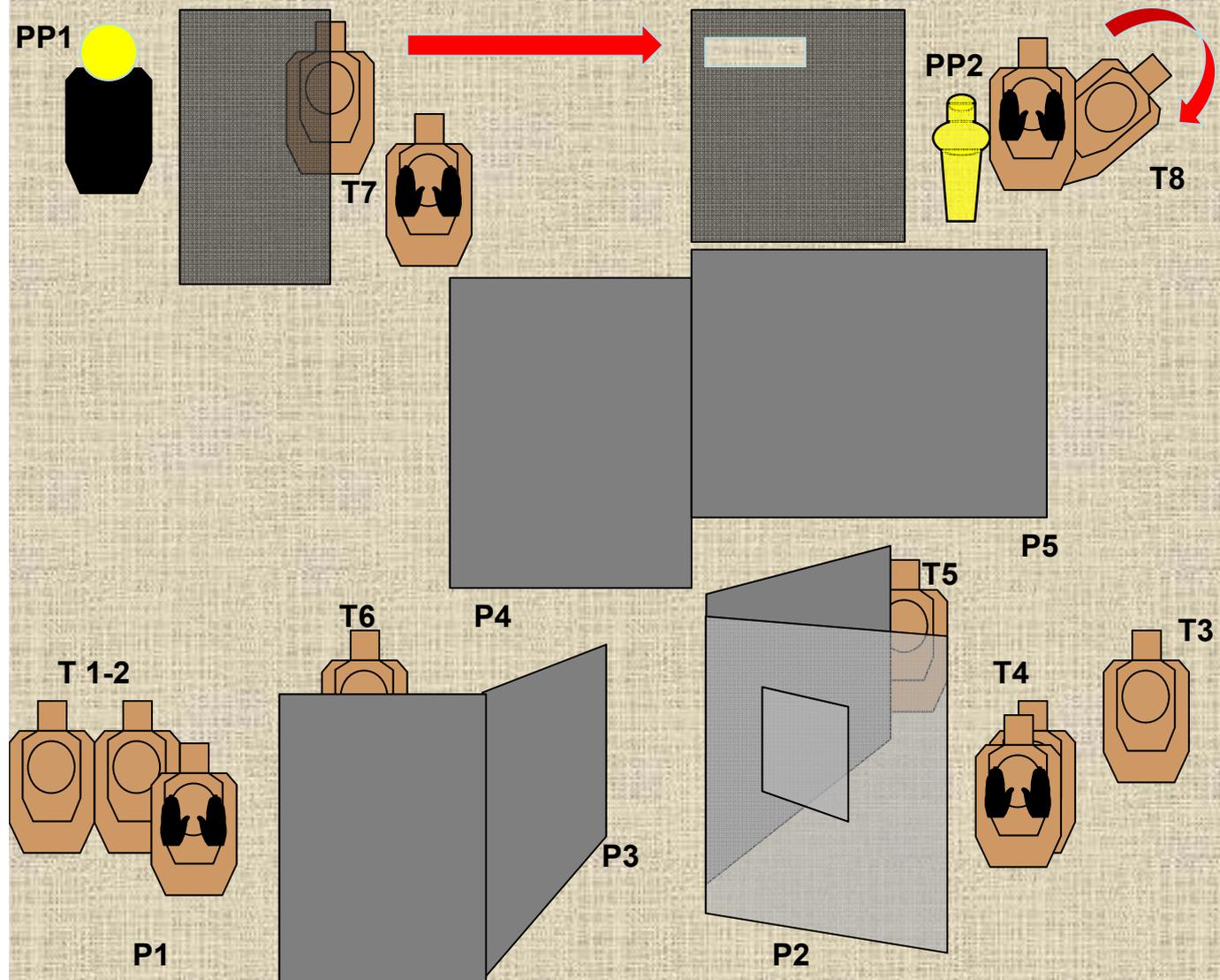
Start-Stop: beep-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 2-13 metri

NB - Se non diversamente specificato, negli stages vale la regola dell'angolo di sicurezza dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle come da regolamento del campo.





SCENARIO BAY 3
Ostaggi in banca
Course Designer: Rudy Covre
SO: ALEOTTI- BOSSI



SCENARIO: Sei in banca e dalle grida di alcuni clienti ti accorgi che qualcosa non va bene. Attenzione agli ostaggi.

START POSITION: In P1 spalle ai bersagli, arma carica in fondina e caricatori in buffetteria massima capacità di Divisione.

Punteggio: 18 colpi min, **Unlimited**

Bersagli: 8 targets – 3 NT

Colpi Conteggiati: 2 migliori (3 migliori per T1 e T2)

Start-Stop: beep-ultimo colpo

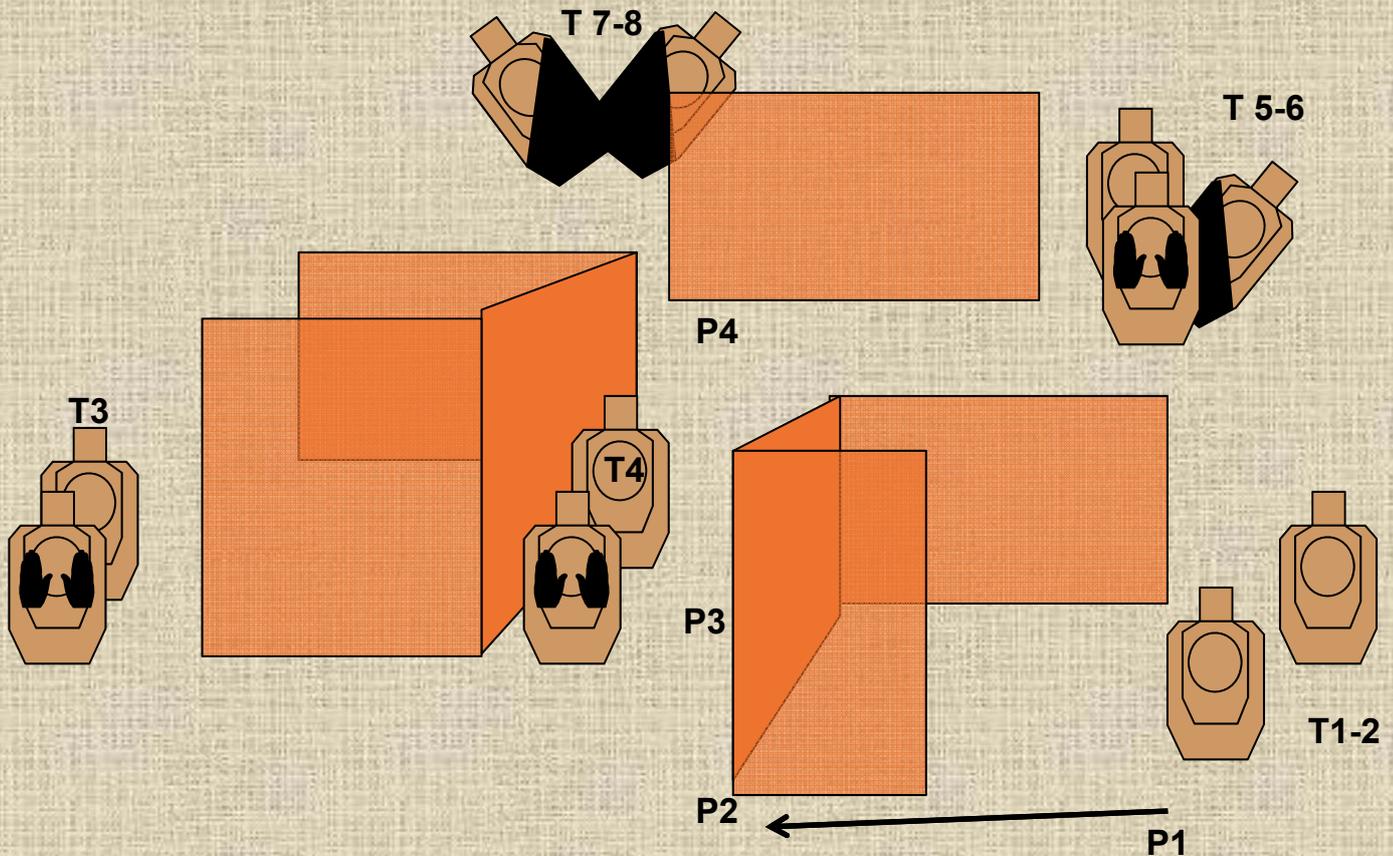
Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 2-15 metri

STAGE PROCEDURE: Al beep ci si gira e si ingaggiano in sequenza tattica e in movimento indietreggiando T1-T2 con tre colpi; quindi i rimanenti targets da copertura (a fetta di torta) con almeno due colpi. Da P2 si ingaggiano i T3-T4, da P3 i T5-T6 e da P4 i T7-T8.

NB - Se non diversamente specificato, negli stages vale la regola dell'angolo di sicurezza dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle come previsto dal regolamento del campo.





SCENARIO BAY 4
Al parcheggio
Course Designer: Rudy Covre
S.O: VITELLA - ROMANIN



SCENARIO: Stai andando a riprendere l'auto parcheggiata ma ti stanno aspettando per derubarti, reagisci.

START POSITION: In P1 in piedi, posizione relax, arma carica in fondina e caricatori in buffetteria alla massima capacità di Divisione.

STAGE PROCEDURE: Al beep in movimento verso P2 si ingaggia T1 con **BBH (due colpi body e dopo uno head)**. In P2 da copertura bassa si ingaggiano i ferri e i rimanenti targets con due colpi. PP1 attiva il bobber che rimane visibile.

Punteggio: 16 colpi min, **Unlimited**

Bersagli: 6 targets – 3 NT – 3 ferri

Colpi Conteggiati: 2 migliori (BBH su T1), ferri abbattuti

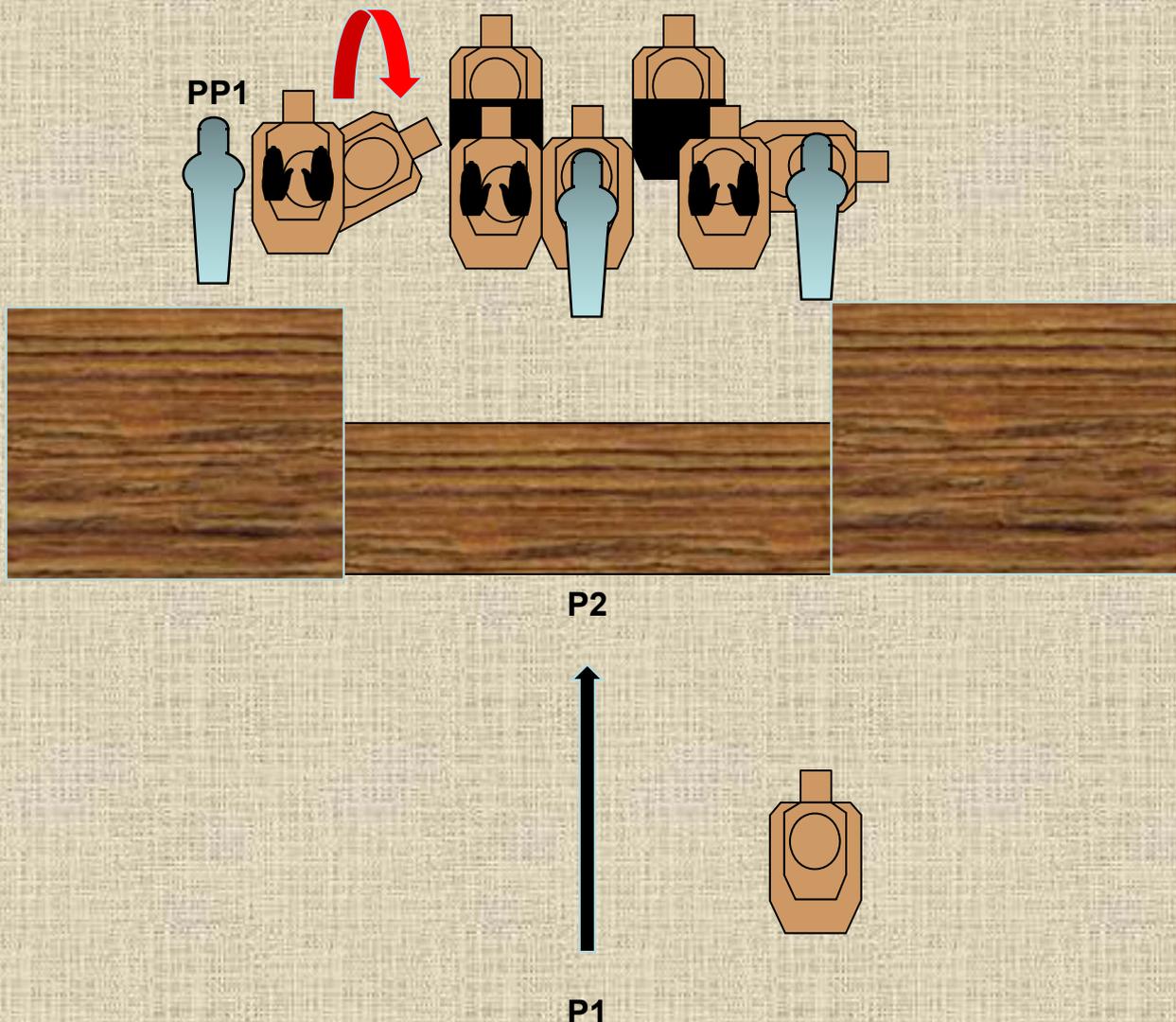
Start-Stop: beep-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 2-12 metri

NB - Se non diversamente specificato, negli stages vale la regola dell'angolo di sicurezza dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle come previsto dal regolamento del campo.





SCENARIO BAY 5
In armeria
Course Designer: Rudy Covre
S.O.: NOTIS - MANTEGAZZINI



SCENARIO: Stai facendo visionare un nuovo arrivo a due clienti quando entrano dei malintenzionati che vogliono rapinare l'armeria, difenditi.

START POSITION: In P1 seduto, mani sulle ginocchia, arma completamente scarica sul tavolo e il primo caricatore che si intende usare nella scatola chiusa. Gli altri caricatori in buffetteria alla massima capacità di Divisione.

STAGE PROCEDURE: Al beep si prende l'arma e la si carica col caricatore della scatola e poi si ingaggiano in priorità tattica (vicino-lontano) tutti i bersagli. PP1 e PP2 attivano due mover che rimangono visibili. I bersagli vanno ingaggiati da seduto.

Punteggio: 16 colpi min, **Unlimited**

Bersagli: 7 targets – 3 NT – 2 ferri

Colpi Conteggiati: 2 migliori (BBH su T1), ferri abbattuti

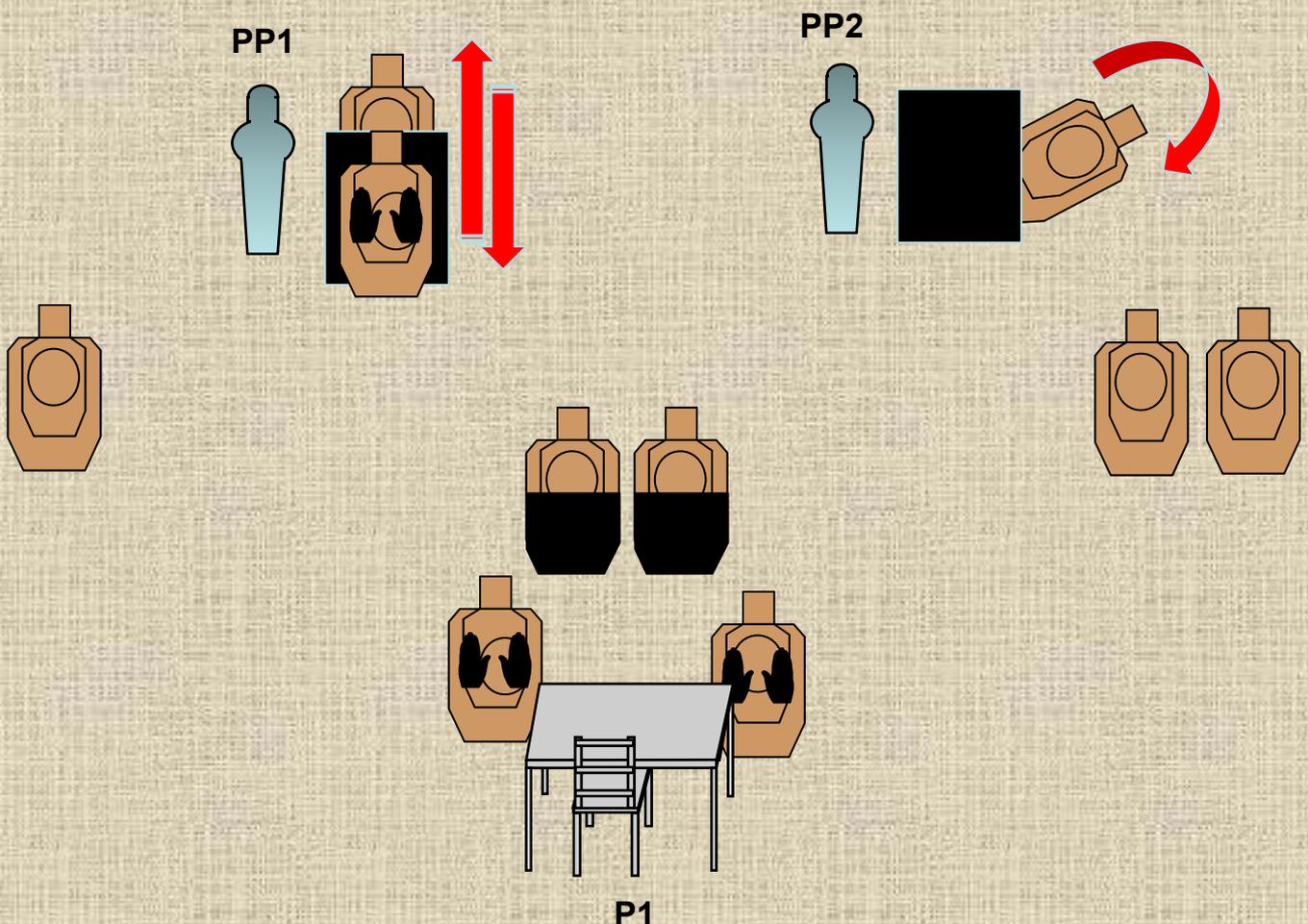
Start-Stop: beep-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **NON richiesto**

Distanze: 3-10 metri

NB - Se non diversamente specificato, negli stages vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle come previsto dal regolamento del campo.





SCENARIO BAY 6

Di guardia

Course Designer: Rudy Covre

S.O.: DI SILVESTRO – DE BIASI



SCENARIO: Sei di guardia ad una installazione militare segreta quando una squadra nemica attacca la base. Rispondi al fuoco attraverso la recinzione.

START POSITION: In P1 spalle ai bersagli, posizione relax, arma carica in fondina e caricatori in buffetteria massima capacità della Divisione.

Punteggio: 16 colpi min, **Unlimited**

Bersagli: 8 targets – 3 NT

Colpi Conteggiati: 2 migliori

Start-Stop: beep-ultimo colpo

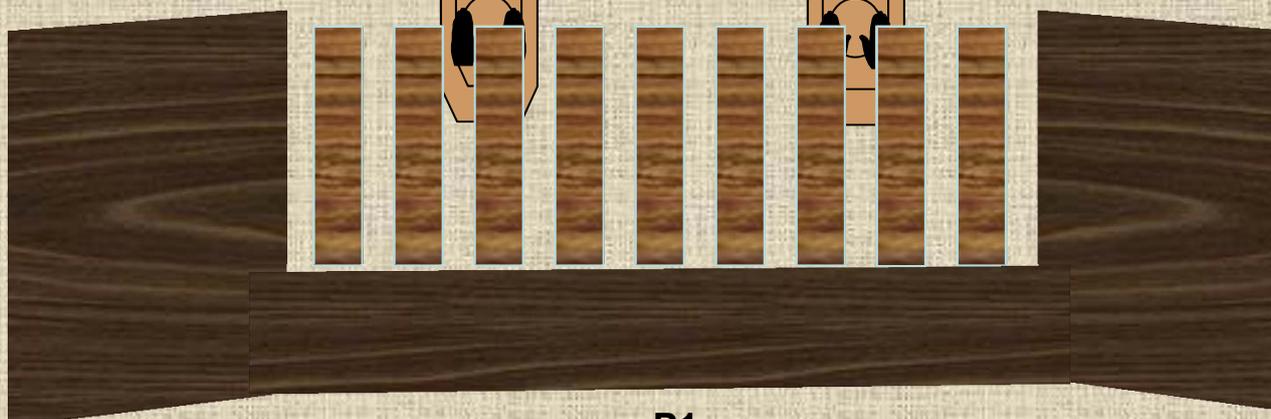
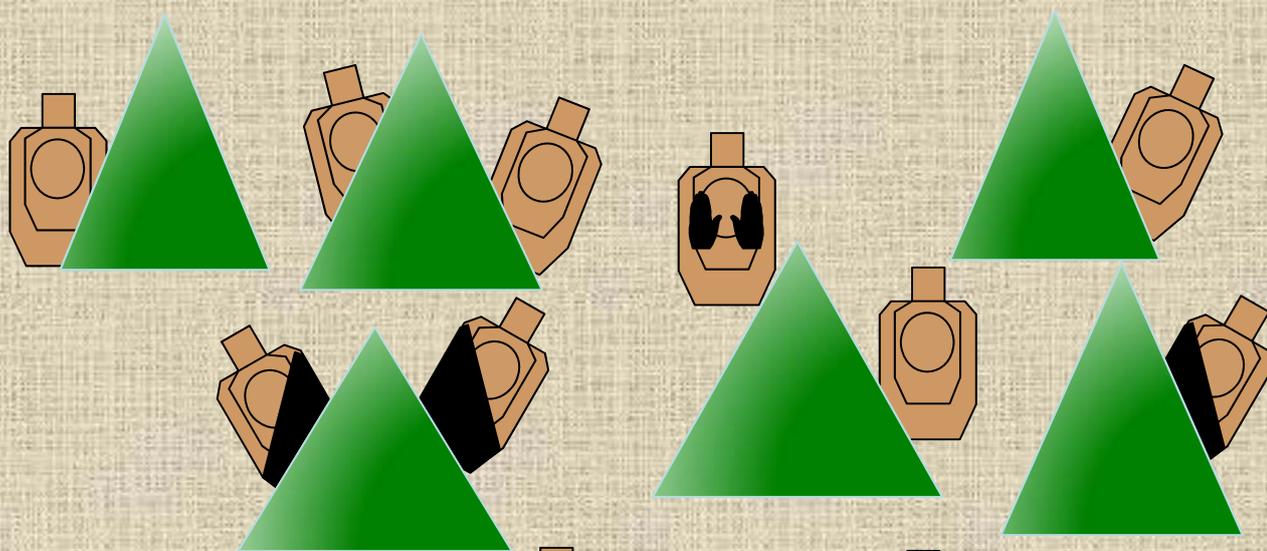
Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 7-8 metri

STAGE PROCEDURE: Al beep ci si gira e si inizia ad ingaggiare i bersagli attraverso le fessure della recinzione (**barriera visiva no cover**). I targets sono tutti alla stessa distanza-priorità rispetto al tiratore. **In questo scenario non ci sono cover.**

NB - Se non diversamente specificato, negli stages vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle come previsto dal regolamento del campo.



P1