



Tps Academy – Down Town – IDPA

Stage 01: Il bar

Course Designer: A. Fichera



SCENARIO:

Mentre stai sorseggiando la tua bibita energetica di fine giornata nel tuo solito bar due malviventi entrano per fare una rapina sparando anche nella tua direzione, difenditi eliminando il pericolo.

GUN READY CONDITION:

Tiratore seduto sullo sgabello, arma in fondina e colpo camerato. Caricatori da 6 colpi.

PCC: Tiratore seduto sullo sgabello, arma appoggiata al bancone, colpo **non** camerato. Caricatori da 6 colpi.

STAGE PROCEDURE:

String 1: Al segnale acustico portarsi in POC1 ed ingaggiare T1 e T2 con due colpi al corpo ed uno alla testa in free style.

String 2: Al segnale acustico portarsi in POC1 ed ingaggiare T3 e T4 con due colpi al corpo ed uno alla testa con la sola mano forte.

String 3: Al segnale acustico portarsi in POC1 ed ingaggiare T5 e T6 con due colpi al corpo ed uno alla testa con la sola mano debole.

STRINGS: 3

SCORING: 18 rounds tot. - Limited

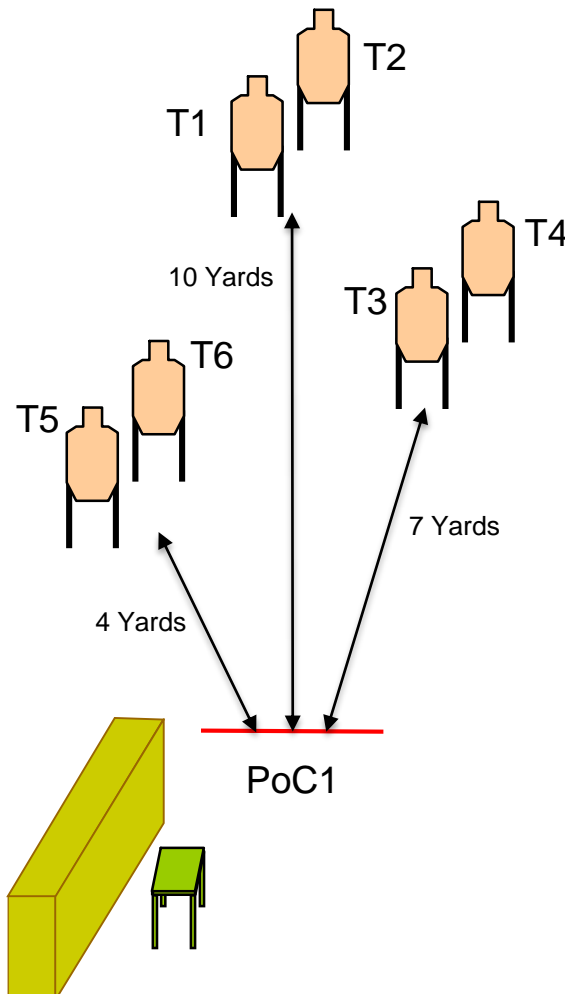
TARGETS: 2 threats

SCORED HITS: Bests 3 per paper

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Rulebook-2017.-3;

COVER GARMENT: Not required





Tps Academy – Down Town – IDPA

Stage 02: La Banca

Course Designer: A. Fichera



SCENARIO:

Sei stato promosso alla carica di direttore di banca, stai parlando con due clienti alla tua scrivania non sapendo che in realtà fanno parte di un gruppo di malviventi che stanno rapinando la tua banca. Difenditi aiutando anche i tuoi colleghi.

GUN READY CONDITION:

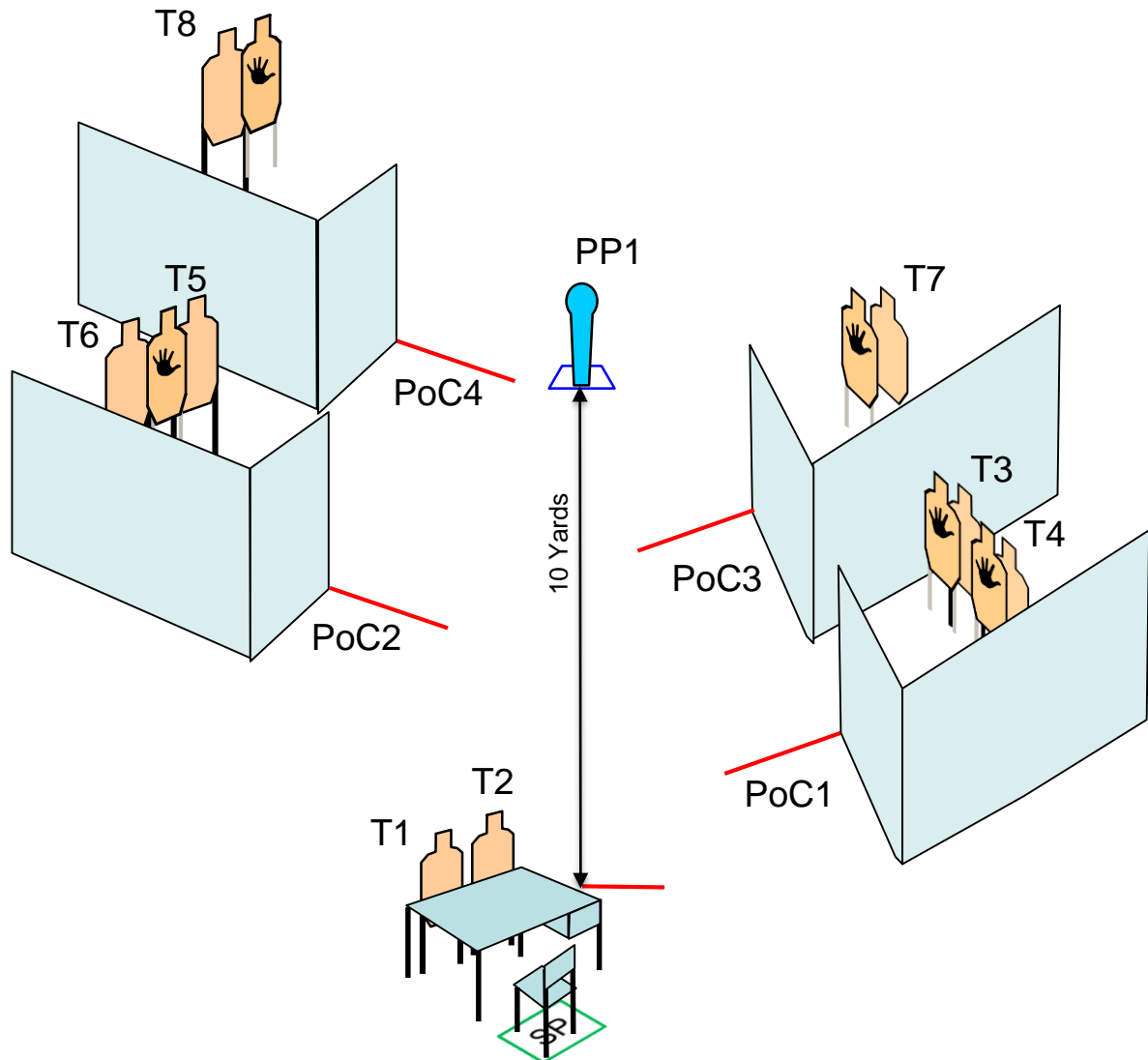
Tiratore seduto alla scrivania, mani sulla tastiera, arma nel cassetto con caricatore inserito e colpo non camerato. Caricatori alla massima capacità di divisione.

PCC: Tiratore seduto a distanza di sicurezza dalla scrivania, arma imbracciata low ready, colpo non camerato. Caricatori da 10 colpi

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggia tutti i bersagli dalle coperture disponibili.

STRINGS:	1
SCORING:	17 rounds min, Unlimited
TARGETS:	8 threat, 5 non threat, 1 Steel
SCORED HITS:	Bests 2 per paper, steel down
START-STOP:	Audible - Last shot
RULES:	Rulebook-2017.-3;
DISTANCES:	From 2 yds to 10 yds
COVER GARMENT:	Required





Tps Academy – Down Town – IDPA

Stage 03: Il supermarket

Course Designer: A. Fichera



SCENARIO:

Sei a fare la spesa del sabato e già non sei di buon umore, quando un gruppo di banditi entra sparando e rompe l'ultimo barattolo di Nutella. Difenditi dall'assalto muovendoti tra gli scaffali del supermercato

GUN READY CONDITION:

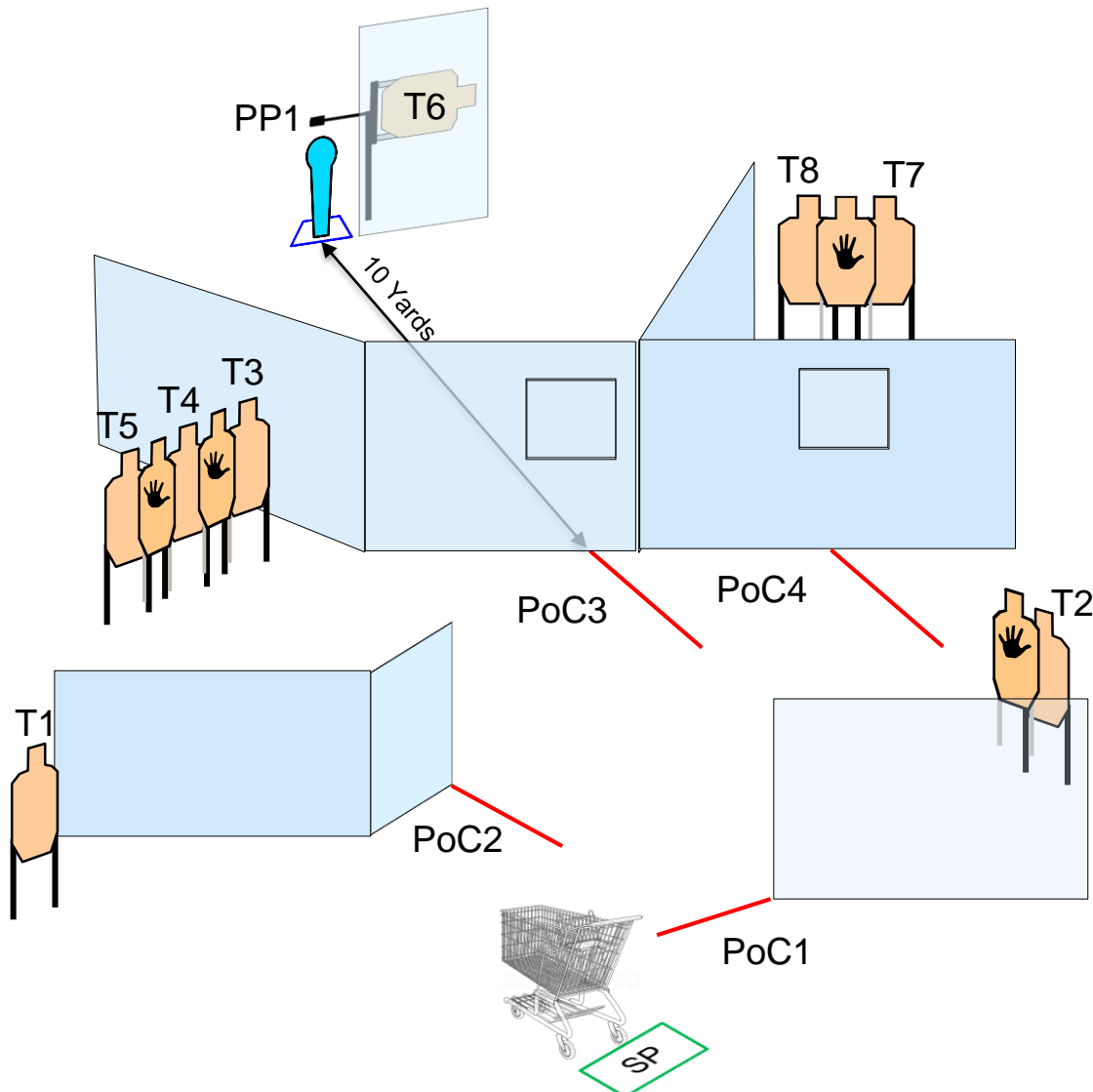
Tiratore in piedi davanti al carrello con mani appoggiate alla barra, arma scarica riposta nello zaino posto sul carrello, caricatori in buffetteria. Caricatori alla massima capacità di divisione.

PCC: Tiratore in piedi davanti al carrello con mani appoggiate alla barra, arma scarica riposta nel carrello, caricatori in buffetteria. Caricatori da 10 colpi.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico recupera l'arma, la carica ed ingaggia T1. In seguito ingaggia tutti i bersagli all'aperto e dalle coperture disponibili.

STRINGS:	1
SCORING:	17 rounds min, Unlimited
TARGETS:	8 threat, 5 non threat, 1 Steel
SCORED HITS:	Bests 2 per paper, steels down
START-STOP:	Audible - Last shot
RULES:	Rulebook-2017.-3;
DISTANCES:	From 2 yds to 10 yds
COVER GARMENT:	Required





Tps Academy – Down Town – IDPA

Stage 04: L'imboscata

Course Designer: A. Fichera



SCENARIO:

Stai viaggiando in auto quando cadi in un'imboscata, la tua auto viene bloccata, devi abbandonarla e difenderti eliminando chi ti minaccia.

GUN READY CONDITION:

Tiratore in piedi, in posizione relax, arma in fondina e colpo camerato. Caricatori alla massima capacità di divisione.

PCC: Tiratore in piedi in low ready, sicura inserita, dito fuori dalla guardia, colpo camerato. Caricatori 10 colpi + 1 camerato.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico spostarsi in **Poc1** in copertura dietro ai bidoni che bloccano l'auto ed ingaggiare T1 e T2. In seguito ingaggia tutti i bersagli all'aperto e dalle coperture disponibili.

STRINGS:

1

SCORING:

18 rounds min, Unlimited

TARGETS:

8 threat, 3 non threat, 2 Steel

SCORED HITS:

Bests 2 per paper, steel down

START-STOP:

Audible - Last shot

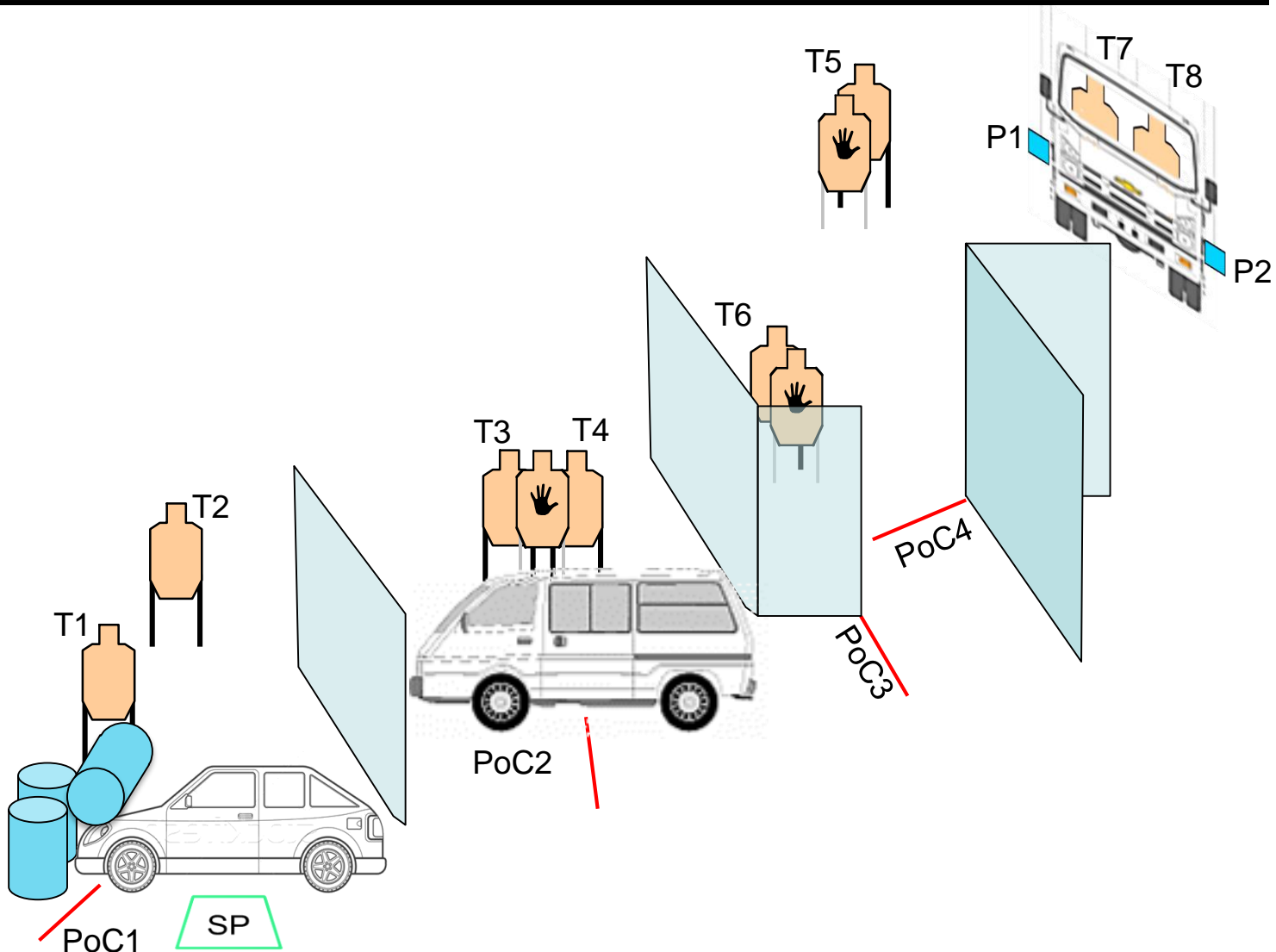
RULES:

Rulebook-2017.-3;

DISTANCES:

From 2 yds to 10 yds

COVER GARMENT: Required





Tps Academy – Down Town – IDPA

Stage 05: Il capannone

Course Designer: A. Fichera



SCENARIO:

Stai andando a visitare un amico al suo capannone, avvicinandoti alla finestra all'interno vedi che tutti i dipendenti sono stati presi in ostaggio sotto la minaccia di malintenzionati armati, quando stai per chiamare la polizia ti scoprono ed iniziano a sparare nella tua direzione. Difenditi e libera il tuo amico ed i suoi dipendenti.

GUN READY CONDITION:

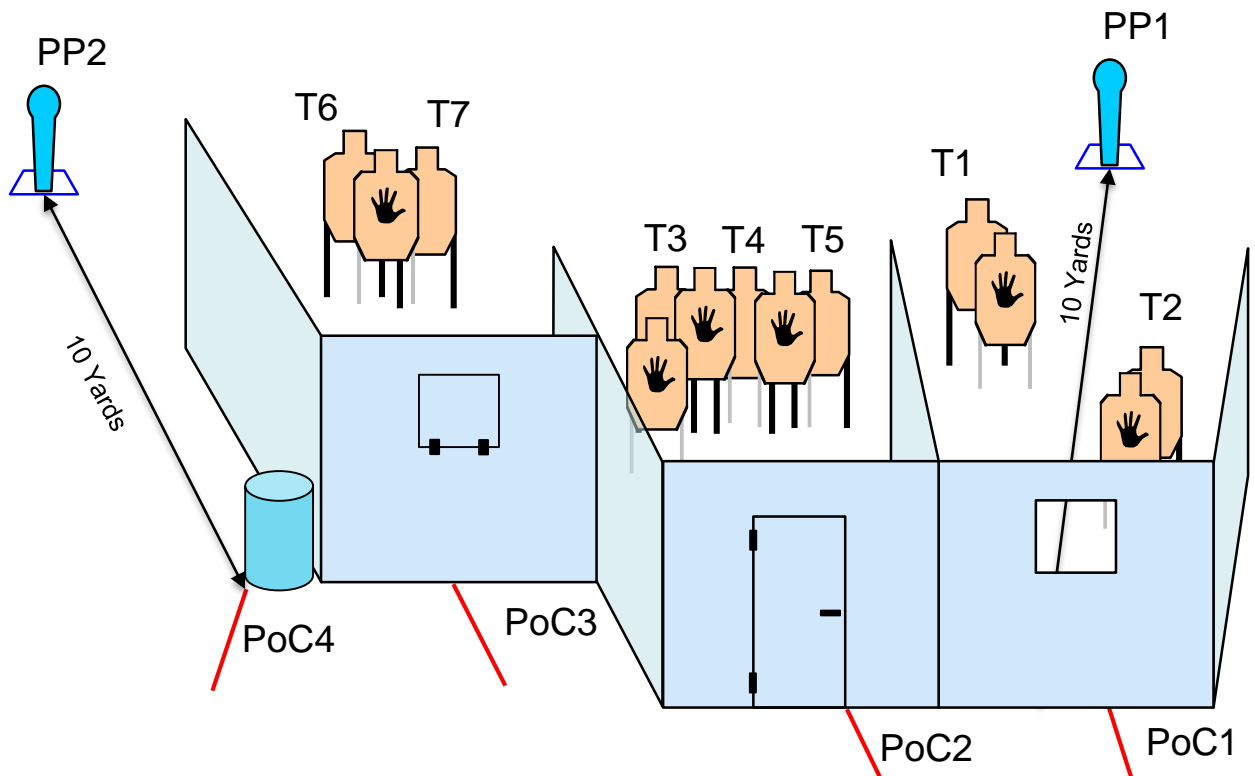
Tiratore in piedi, in posizione relax, arma in fondina e colpo camerato. Caricatori alla massima capacità di divisione.

PCC: Tiratore in piedi in low ready, sicura inserita, dito fuori dalla guardia, colpo camerato. Caricatori 10 colpi + 1 camerato.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, si porta in **Poc1** ed ingaggia T1, PP1 e T2. Ingaggia le restanti sagome sfruttando coperture e finestre esistenti. PP2 va ingaggiato da **Poc4** con almeno un ginocchio a terra.

STRINGS:	1
SCORING:	16 rounds min, Unlimited
TARGETS:	7 threat, 6 non threat, 2 Steel
SCORED HITS:	Bests 2 per paper, steel down
START-STOP:	Audible - Last shot
RULES:	Rulebook-2017.-3;
DISTANCES:	From 2 yds to 10 yds
COVER GARMENT:	Required





Tps Academy – Down Town

Stage 06: Surprise

Course Designer: A. Fichera

SCENARIO:

Esercizio misto dove troverete la partenza con uno Shotgun e proseguirete con la vostra arma, attenzione le coperture non saranno indicate da fault line.

GUN READY CONDITION:

Tiratore in piedi, posizione bodyguard, colpo camerato caricatore inserito. Caricatori full capacity.

PCC: Tiratore in piedi, posizione bodyguard, arma da recuperare su apposito supporto. Caricatori full capacity.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i target utilizzando le coperture esistenti. Obbligatorio un cambio caricatore con ritenzione.

STRINGS:	1
SCORING:	18 rounds min, Unlimited
TARGETS:	Surprise
SCORED HITS:	Bests 2 per paper, steel down
START-STOP:	Audible - Last shot
RULES:	Action shooting
DISTANCES:	Surprise
COVER GARMENT:	Required

Questo esercizio, non seguendo il regolamento IDPA prevede una premiazione a parte, unica categoria per tutti.