



IDPA

Stage 0

“Warm-up Omnium Sanctorum”

Phalanx Shooting Team



STANDARD di due stringhe.

Altezza parte superiore testa bersaglio, 150 cm.

START POSITION: Punte dei piedi che toccano la SP, mani surrender (in entrambe le stringhe); arma carica in fondina; caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Hip level (altezza anca)

PROCEDURE:

String 1: Al beep ingaggiare da ritenzione con 2 colpi body e poi mano forte 1 colpo head.

RICARICARE

String 2: Al beep ingaggiare free style con 2 colpi body e poi 1 colpo head.

“Ritenzione”: il gomito deve essere piegato e vicino al fianco.

STRINGS: 2

SCORING: 6 colpi, Limited

TARGETS: 1 minaccioso

SCORED HITS: 4 body, 2 head

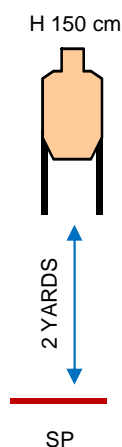
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 2 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 1

“Pranzo rovinato”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Ti eri fermato lungo la Statale S24 in un’osteria che sembrava tranquilla ma la banda di Johnny Stracchino ha deciso di depredare tutti gli avventori. Ma no, non prenderanno la tua arma anche se questa tua decisione di resistere ti caccia nei guai.

START POSITION: Seduto in SP mani sul tavolo; arma carica in fondina; caricatori alla capacità di divisione.
PCC: Arma sul tavolo lato forte, canna downrange.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare T1-T2-T3 da seduti e proseguire con gli altri bersagli dalle coperture ove disponibili. L’ingaggio in PoC3 è in Low Cover* (almeno un ginocchio a terra).

NB: PP1 attiva il bersaglio up and down T6 che scompare.

* Low Cover: è permesso anche sedersi o sdraiarsi.

Attenzione ai coni di sicurezza.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi, Unlimited

TARGETS: 7 minacciosi, 4 non minacciosi, 3 ferri

SCORED HITS: migliori 2 per carta, ferri abbattuti

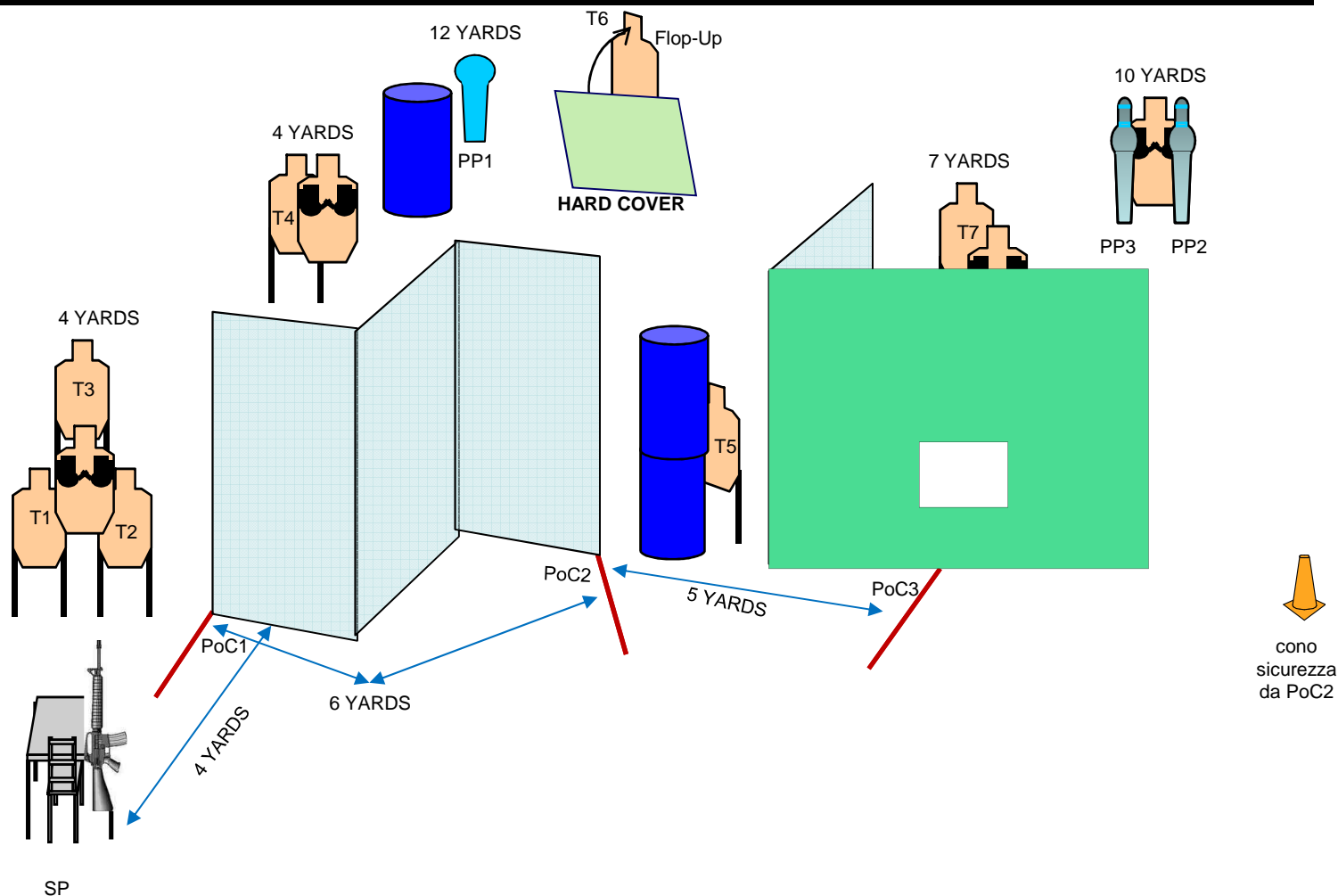
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 4-12 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 2

“Scambio identità”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Stai parlando al telefonino quando vieni aggredito da dei malviventi armati che ti scambiano per uno della banda rivale. Il tuo interlocutore deve aspettare perché stai per avere grossi problemi.

START POSITION: Punte dei piedi che toccano la SP, mano debole lungo il fianco, mano forte tiene il telefonino all'altezza dell'orecchio; arma carica in fondina; caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Arma tenuta da mano tesa lungo il fianco debole, mano forte tiene il telefonino all'altezza dell'orecchio.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture ove disponibili.

NB: PP1 attiva lo swinging target T5
Attenzione ai coni di sicurezza.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi, Unlimited

TARGETS: 8 minacciosi, 4 non minacciosi, 1 ferro

SCORED HITS: migliori 2 per carta

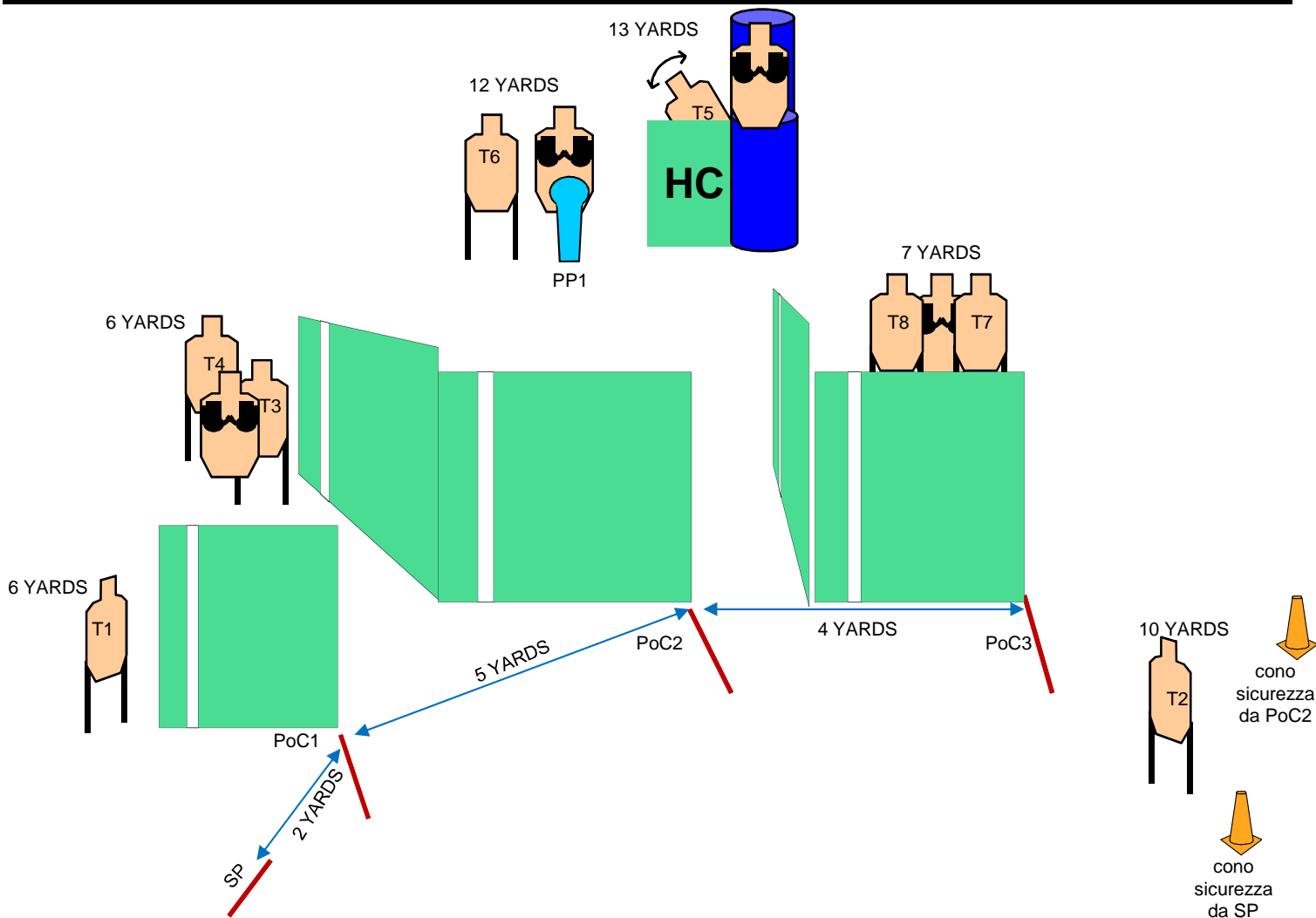
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 4-13 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 3

“Improvvisa aggressione”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Sei nel posto sbagliato nel momento sbagliato e la difesa armata è l'unica via d'uscita.

START POSITION: Punte dei piedi che toccano la SP, relax; arma carica in fondina; caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Hip level (altezza anca)

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture ove disponibili.

NB: T5 visibile andando verso PoC1 oppure PoC3

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, Unlimited

TARGETS: 9 minacciosi, 3 non minacciosi

SCORED HITS: migliori 2 per carta

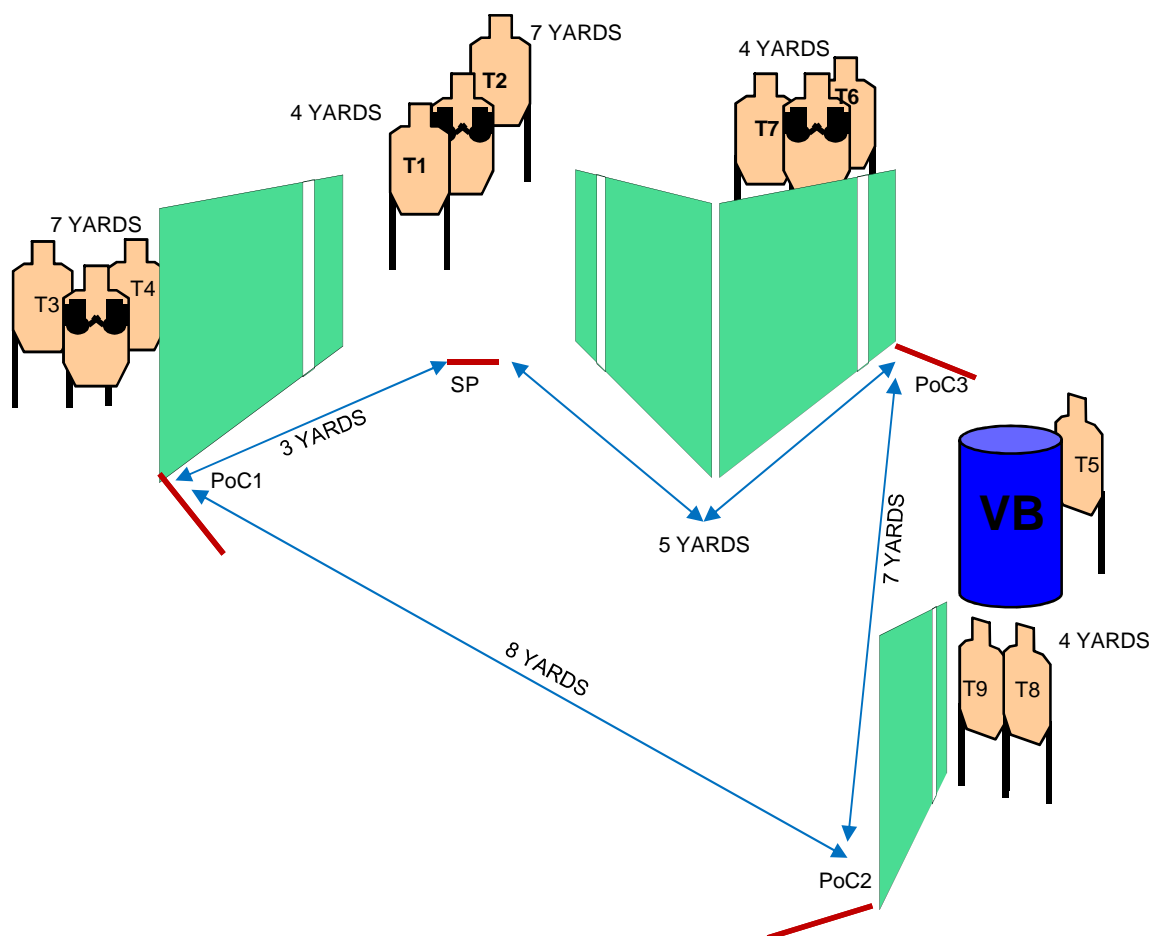
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 4-7 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 4

“Nei vicoli della malavita”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Sei con i tuoi amici in visita turistica in una metropoli ma non sapevi che i vicoli del quartiere che stai visitando fossero l'epicentro dell'attività di una banda criminale che non vuole testimoni all'affare losco che sta concludendo. Devi affrontare una minaccia alle vostre vite.

START POSITION: Talloni che toccano la SP, relax; arma carica in fondina; caricatori come alla capacità di divisione.

PCC: Hip level (altezza anca)

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture ove disponibili.

NB: T9 non visibile da PoC1 e PoC2

Attenzione al cono di sicurezza.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, Unlimited

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: miglioti 2 per carta

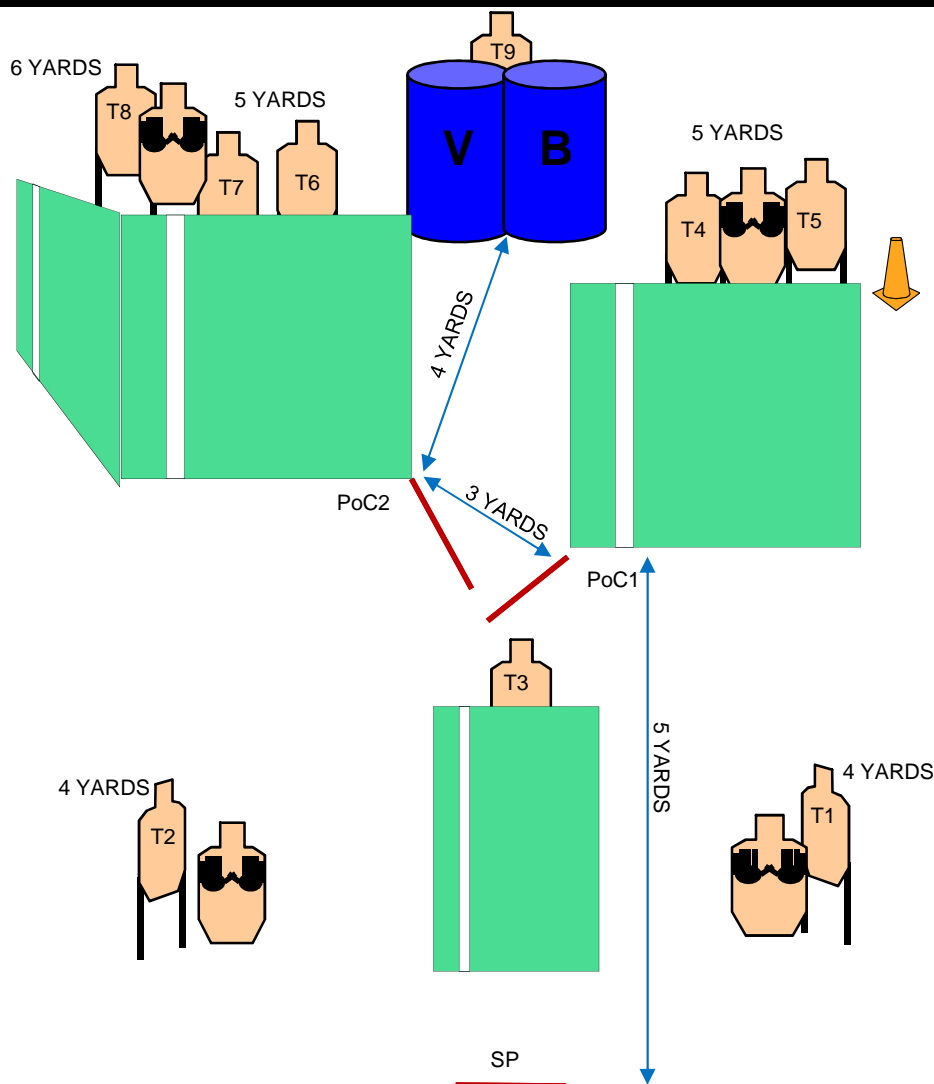
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 4-7 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 5 "Loschi affari"

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Alle tue spalle senti proferire una minaccia di morte dalle sentinelle di una banda criminale che sta caricando pacchi di droga e capisci che sei diventato un testimone scomodo di loschi affari.

START POSITION: Talloni che toccano la SP rivolto uprange, relax; arma carica in fondina; caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Downrange, Hip level (altezza anca)

PROCEDURE: Al beep ingaggiare i bersagli dalle coperture ove disponibili.

NB: Attenzione ai coni di sicurezza.

STRINGS: 1

SCORING: 16 colpi, Unlimited

TARGETS: 8 minacciosi, 2 non minacciosi

SCORED HITS: migliori 2 per carta

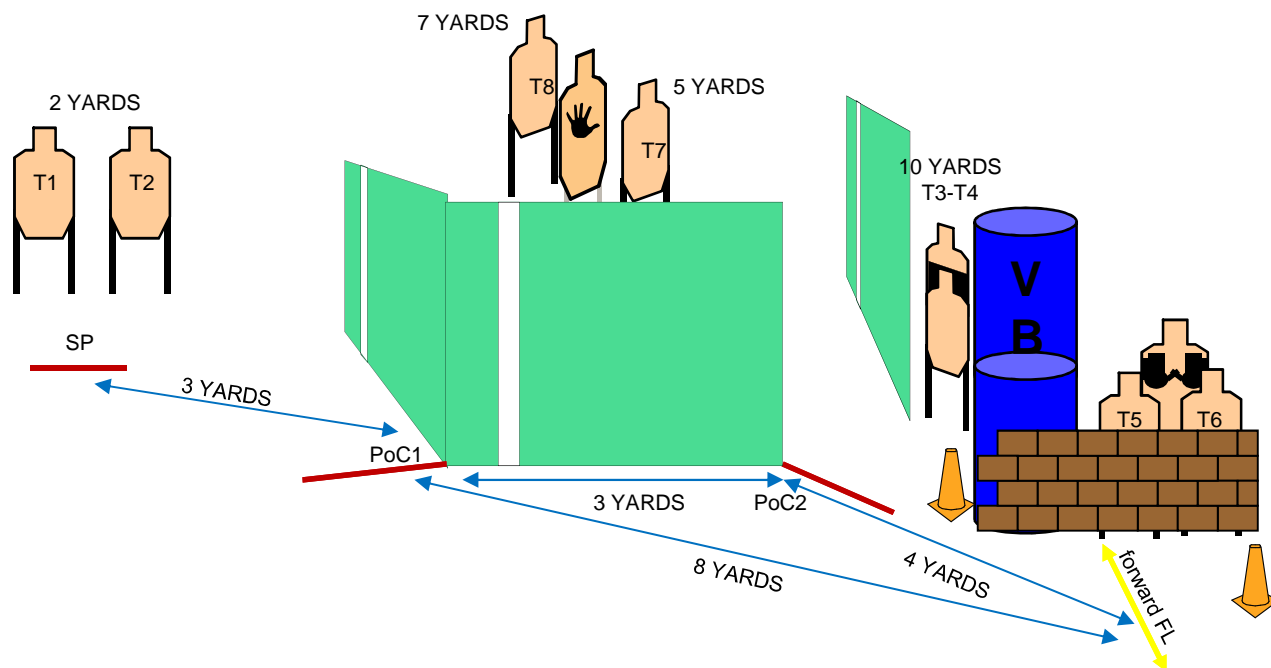
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 2-10 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 6

“L’attacco inizia dal garage”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Stavi per sistemare le tue armi nell’armadio blindato del garage quando si presentano dei malviventi armati alcuni dei quali si trovano già in casa tua. Ti sembra di sentire urlare tua moglie chiedendo aiuto e in casa c’è anche il tuo foglio minorenne.

START POSITION: Talloni che toccano la SP, relax; arma scarica sul tavolo di sinistra; tutti i caricatori sul tavolo di destra.

PCC: Sul tavolo di sinistra, scarica, canna downrange.

PROCEDURE: Al beep raccogliere arma e caricatori che si intendono utilizzare e ingaggiare i bersagli dalle coperture ove disponibili. La carta T6 va ingaggiata con 3 colpi di cui almeno uno head. PoC1 e PoC2 sono intercambiabili.

NB: Se PP1 viene ingaggiato oltre la Forward FL comporta DQ.

Prendere un caricatore dal tavolo dopo il primo ingaggio comporta una FP.

Attenzione ai coni di sicurezza.

STRINGS: 1

SCORING: 14 colpi, Unlimited

TARGETS: 6 minacciosi, 2 non minacciosi, 1 ferro
SCORED HITS: migliori 2 per carta (3 per T6), ferro abbattuto

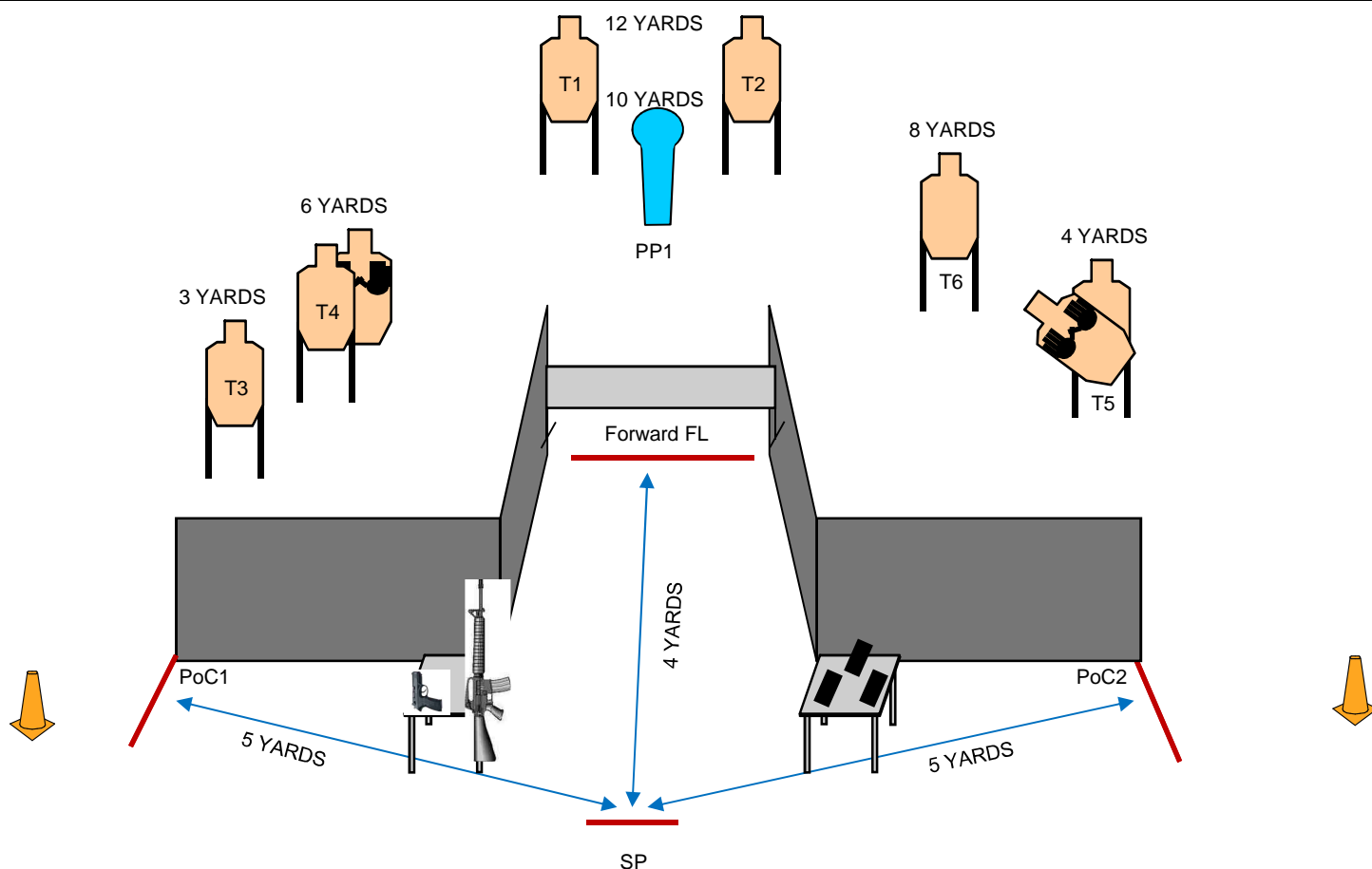
START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: richiesto

DISTANCES: 3-12 yards

NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).





IDPA

Stage 7

“BBH Standards”

Phalanx Shooting Team



STANDARD di due stringhe.

START POSITION:

- Punta dei piedi che toccano SP1, relax; arma carica in fondina; caricatori alla capacità di divisione.
- Punta dei piedi che toccano SP2, arma mano debole a 45 e colpo camerato (sicura non inserita); caricatori alla capacità di divisione.

STAGE PROCEDURE:

- String 1: Al beep ingaggiare il bersaglio con 5 colpi body e poi 1 colpo head. Rinfoderare senza fare cambio caricatore (ad eccezione di BUG e REV).
 - String 2: Al beep ingaggiare i bersagli con 1 colpo mano debole, 1 colpo mano forte e 1 colpo free style.
- I bersagli andranno ingaggiati complessivamente con 2 colpi body e 1 colpo head nell'ordine e modo preferiti dal tiratore.

STRINGS: 2

SCORING: 15 colpi, Limited

TARGETS: 4 minacciosi

SCORED HITS: come richiesto per carta

START-STOP: segnale acustico – ultimo colpo

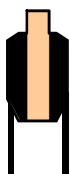
RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: non richiesto

DISTANCES: 7 yards

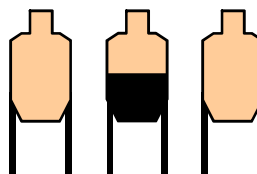
NB Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle (regolamento del campo).

7 YARDS



SP1

7 YARDS



SP2