



F.P.A MATCH- IDPA

STAGE 1

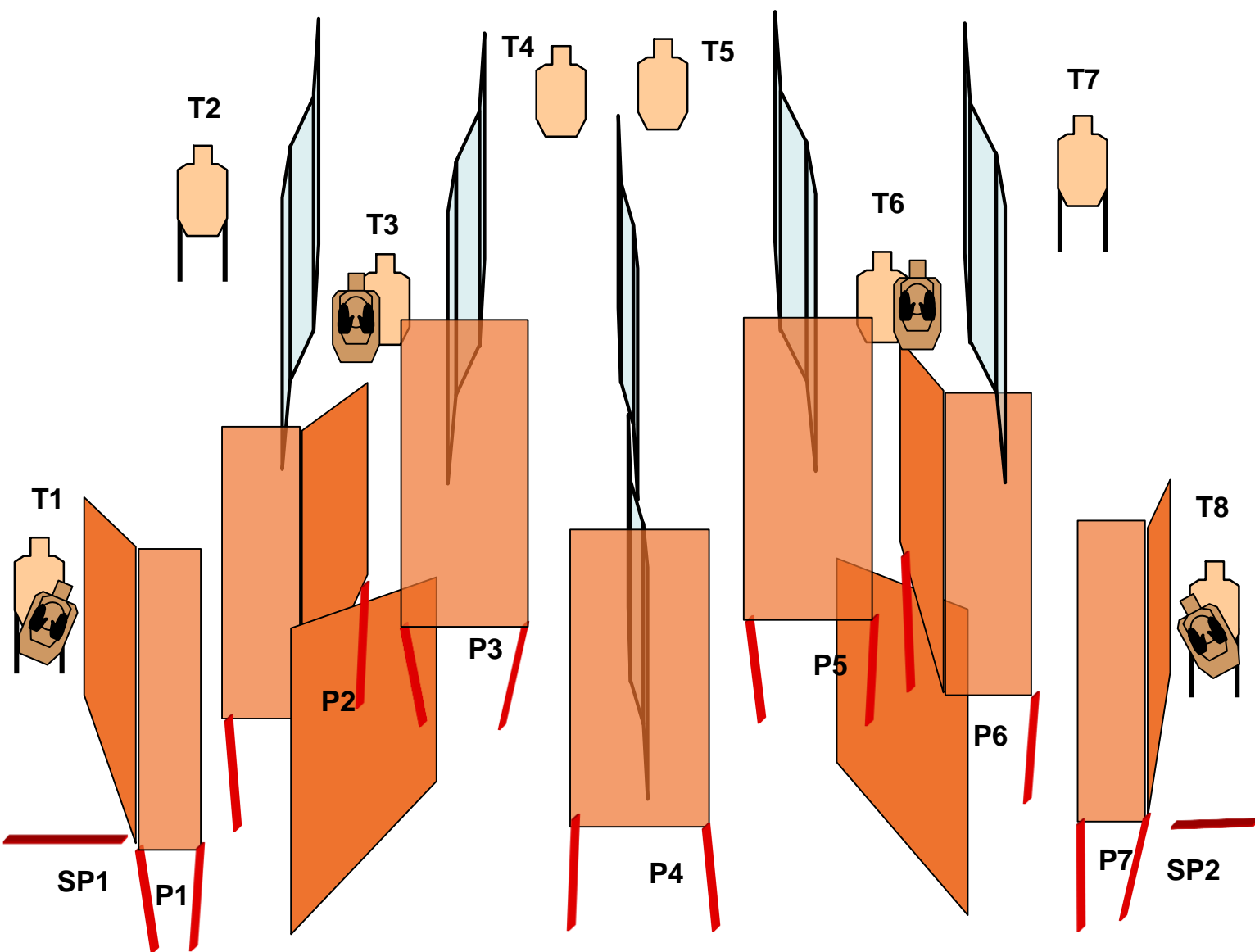
Course Designer: Full Protection Academy



START POSITION: tiratore in piedi relax . Arma in fondina colpo camerato , caricatori alla massima capacità di divisione.PCC hip level.

STAGE PROCEDURE: al Bip ingaggia da T1 a T8 usando le coperture quando disponibili. T1 o T8 va ingaggiato con 2+1 a seconda di dove si parte. Si puo` partire in sp1 o sp2 a scelta del tiratore.

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8Threat, 4 Non-threat
SCORED HITS: Best 2 per target.T1 2+1
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule





WELCOME SANTA CLAUS – IDPA STAGE 2

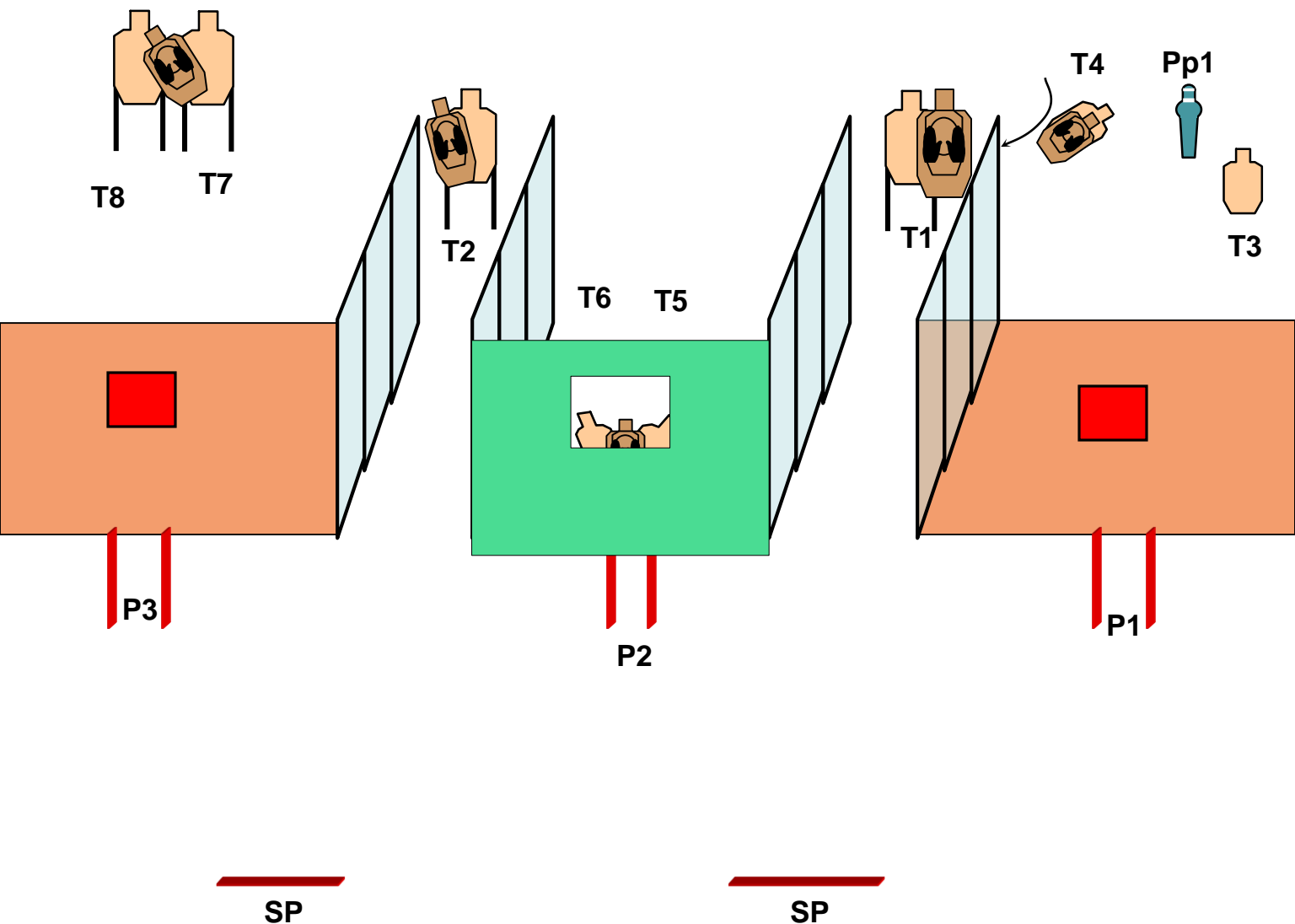


Course Designer: Full Protection Academy

START POSITION: tiratore in piedi talloni che toccano le fault line. Arma in fondina colpo camerato , caricatori alla massima capacità di divisione. PCC hip level

STAGE PROCEDURE: al Bip da fermo da Sp ingaggia T1 o T2 , ingaggia I restanti bersagli rispettando RB. Le finestre sono No muzzle zone. Pp1 attiva T4.

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8 Threat, 1 steel 5 Non-threat,
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule





F.P.A MATCH- IDPA

STAGE 3

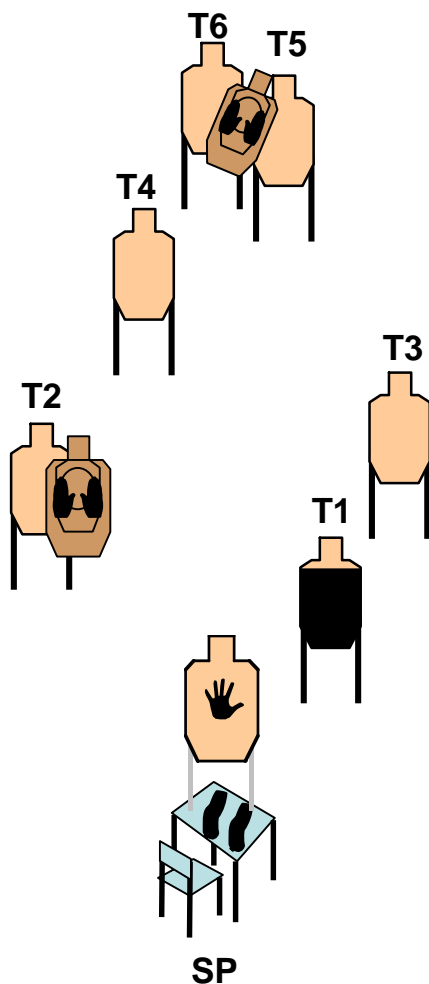
Course Designer: Full Protection Academy



START POSITION: tiratore seduto in SP . Arma scarica sul tavolo caricatori che si intendono usare sul tavolo, caricatori alla massima capacità di divisione.PCC idem volata ai bersagli.

STAGE PROCEDURE: al Bip ingaggiare da SP e da seduto con la sola mano forte tutti I bersagli rispettando RB e priorità.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, unlimited
TARGETS: 6 Threat, 3 Non-threat,
SCORED HITS: Best 3 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule





F.P.A MATCH- IDPA

STAGE 4

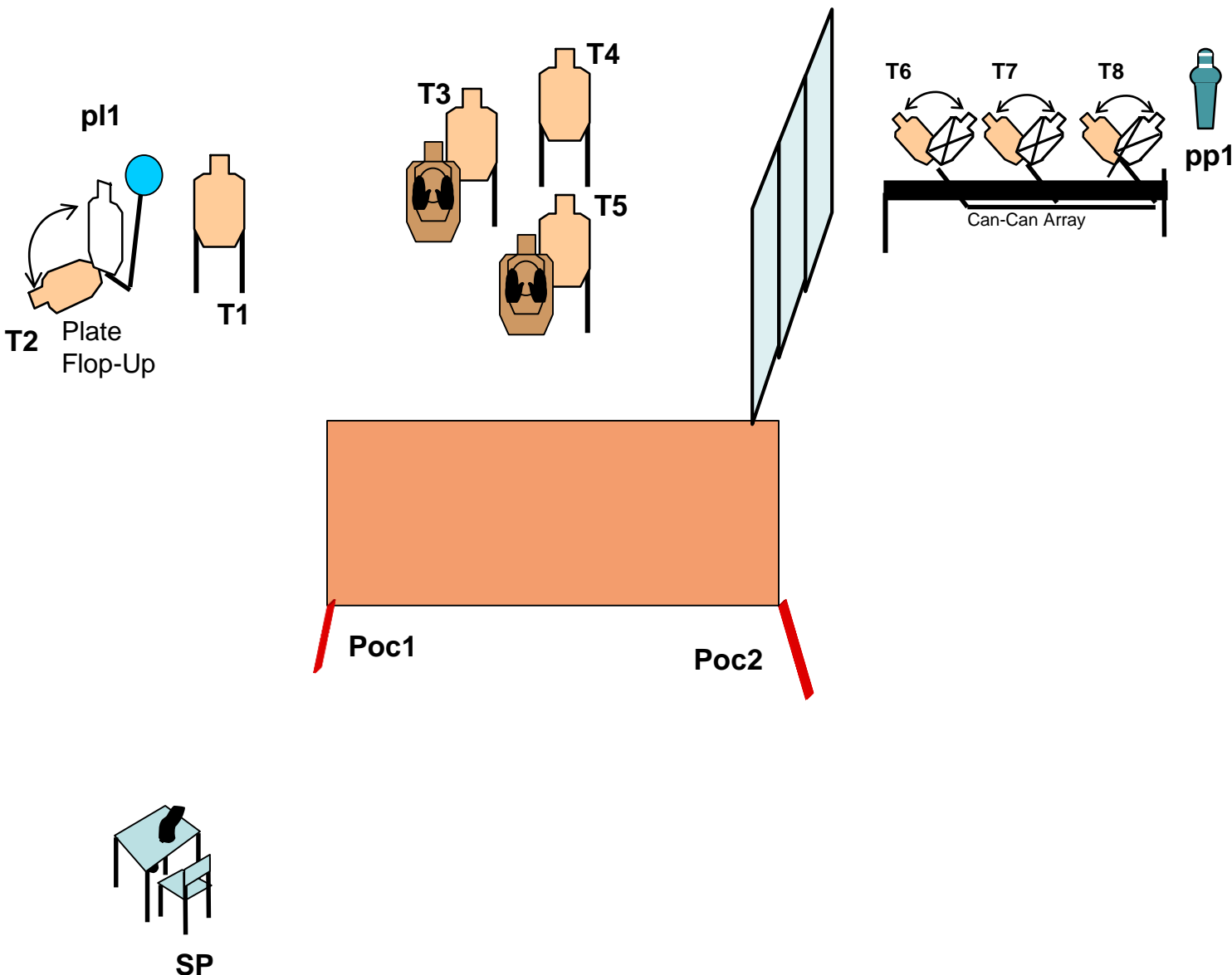
Course Designer: Full Protection Academy



START POSITION: tiratore seduto, ginocchia sotto il tavolo, mani che toccano le ginocchia . Arma sul tavolo, caricatore inserito colpo non camerato , caricatori alla massima capacità di divisione in buffetteria.PCC Idem.

STAGE PROCEDURE: al Bip ingaggia da seduto T1 pl 1 e T2(pl 1 alza T2) ; da T3 a T8 usando le coperture quando disponibili. PP1 attiva Can carry

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8Threat, 5 Non-threat, 2 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target.
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule





F.P.A MATCH- IDPA

STAGE 5

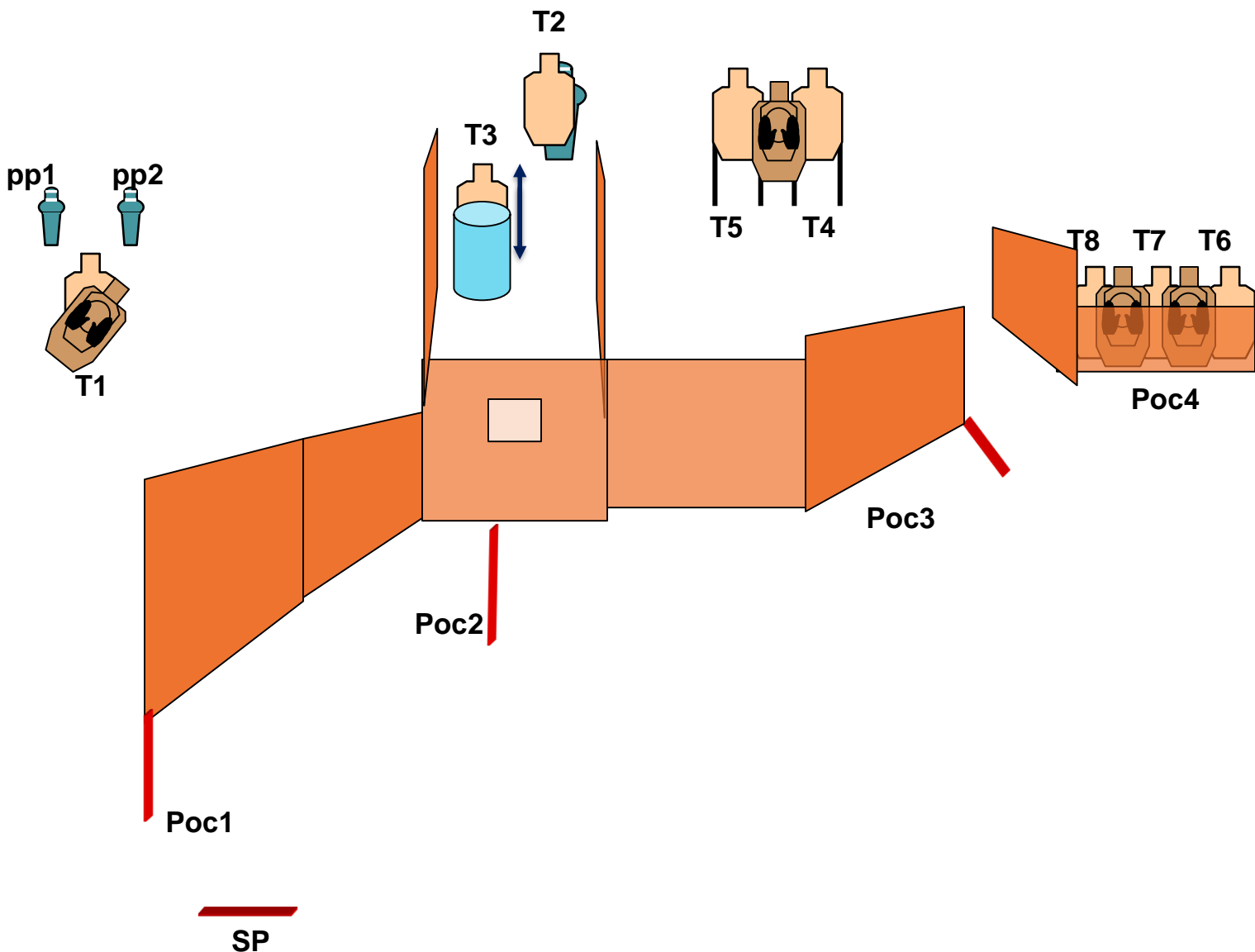
Course Designer: Full Protection Academy



START POSITION: tiratore in piedi, relax in SP arma carica, colpo non camerato, caricatori alla massima capacità di divisione. PCC idem, hip level

STAGE PROCEDURE: al Bip ingaggia come da RB rispettando priorit  e coperture disponibili da T1 a T8. attivatore dietro T2 sgancia T3 up&down

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8 Threat, 5 Non-threat, 2 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule





F.P.A MATCH- IDPA STAGE - WARM UP



Course Designer: Full Protection Academy

START POSITION: tiratore in piedi relax in un punto qualsiasi dietro la linea. Arma in fondina colpo camerato , caricatori alla massima capacità di divisione.PCC colpo camerato ,caricatore inserito , hip level.

STAGE PROCEDURE: al Bip ingaggiare da SP con 5 colpi al box grande e 1 colpo al box piccolo

STRINGS: 1
SCORING: 6 rounds min, UNlimited
TARGETS: 1 Threat,
SCORED HITS: Best 6 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule



T1

SP



F.P.A MATCH- IDPA

STAGE - 6

Course Designer: Full Protection Academy



START POSITION: tiratore in piedi ,relax in SP.
Arma su barile 1 o 2, colpo non camerato, primo caricatore da 6 colpi, gli altri caricatori alla massima capacità di divisione sugli altri barili . PCC idem

STAGE PROCEDURE: al Bip ingaggiare da T1 a T9 rispettando le coperture quando disponibili.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 9 Threat, 5 no threat
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule

