

# Save the Granny reloaded

-IDPA-

La Banda

Course Designer: Francesco Onorato

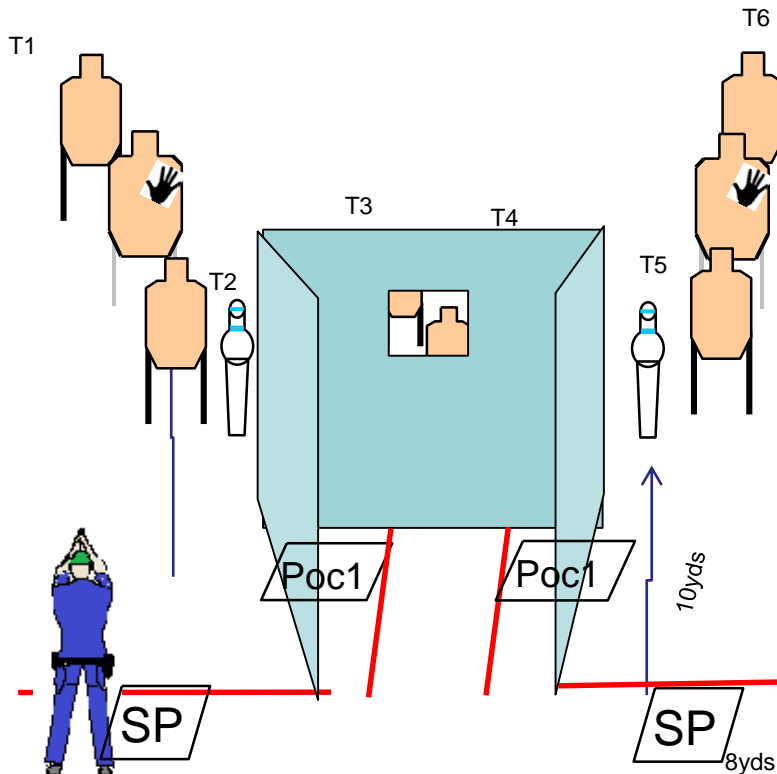
Stage

**SCENARIO:** una banda armata si avvicina sparando, difenditi.

**START POSITION:** in SP relax . arma carica in fondina , cartuccia camerata,caricatori alla massima capacità per divisione.

**STAGE PROCEDURE :** da SP al beep, ingaggiamo PP1, T1 e T2, da P1 T3 e T4, e a seguire ingaggiamo all' aperto PP2 ,T5 e T6  
La posizione di partenza è a discrezione del tiratore.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 14 rounds unlimited, vickers  
**TARGETS:** 6threat,2nohreat,2steel  
**SCORED HITS:** Best per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 1- 20 YDS  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required





# Save the Granny reloaded- IDPA

## Classifier 5x5

Course Designer: Francesco Onorato



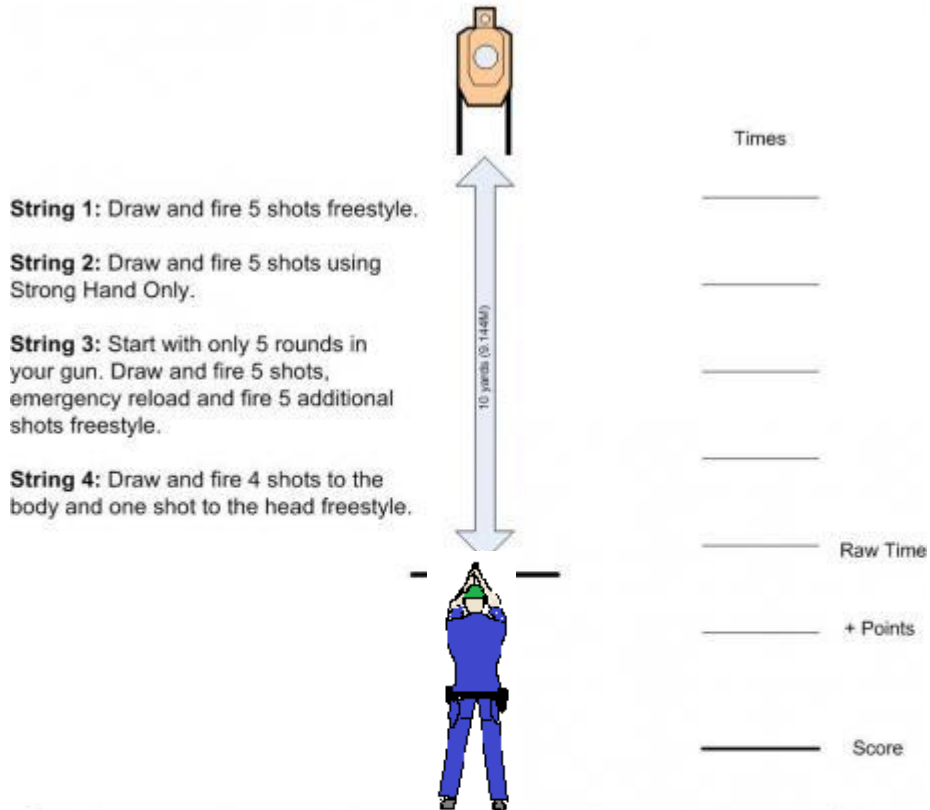
**SCENARIO: classifier 5x5**

**START POSITION:**

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 25 rounds  
**TARGETS:** 1 threat  
**SCORED HITS:** Best 25 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 10yrd  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** not-Required

**STAGE PROCEDURE**

### IDPA 5x5 Classifier



	ESP	SSP	CDP	CCP	REV	BUG
<b>MA</b>	20	20.3	20.8	21.7	23.1	24.7
<b>EX</b>	20.01-25.00	20.31-25.4	20.81-26.1	21.71-27.1	23.11-28.8	24.71-30.9
<b>SS</b>	25.01-32.00	25.41-32.4	26.11-33.3	27.11-34.7	28.81-26.9	30.91-39.6
<b>MM</b>	32.01-41.00	32.41-41.6	33.31-42.7	34.71-44.4	36.91-47.3	39.61-50.7
<b>NV</b>	41.01-50.00	41.61-50.7	42.71-52.1	44.41-54.2	47.31-57.7	50.71-68.8



# Save the Granny reloaded

## IDPA Infiltrato

Course Designer: Francesco Onorato

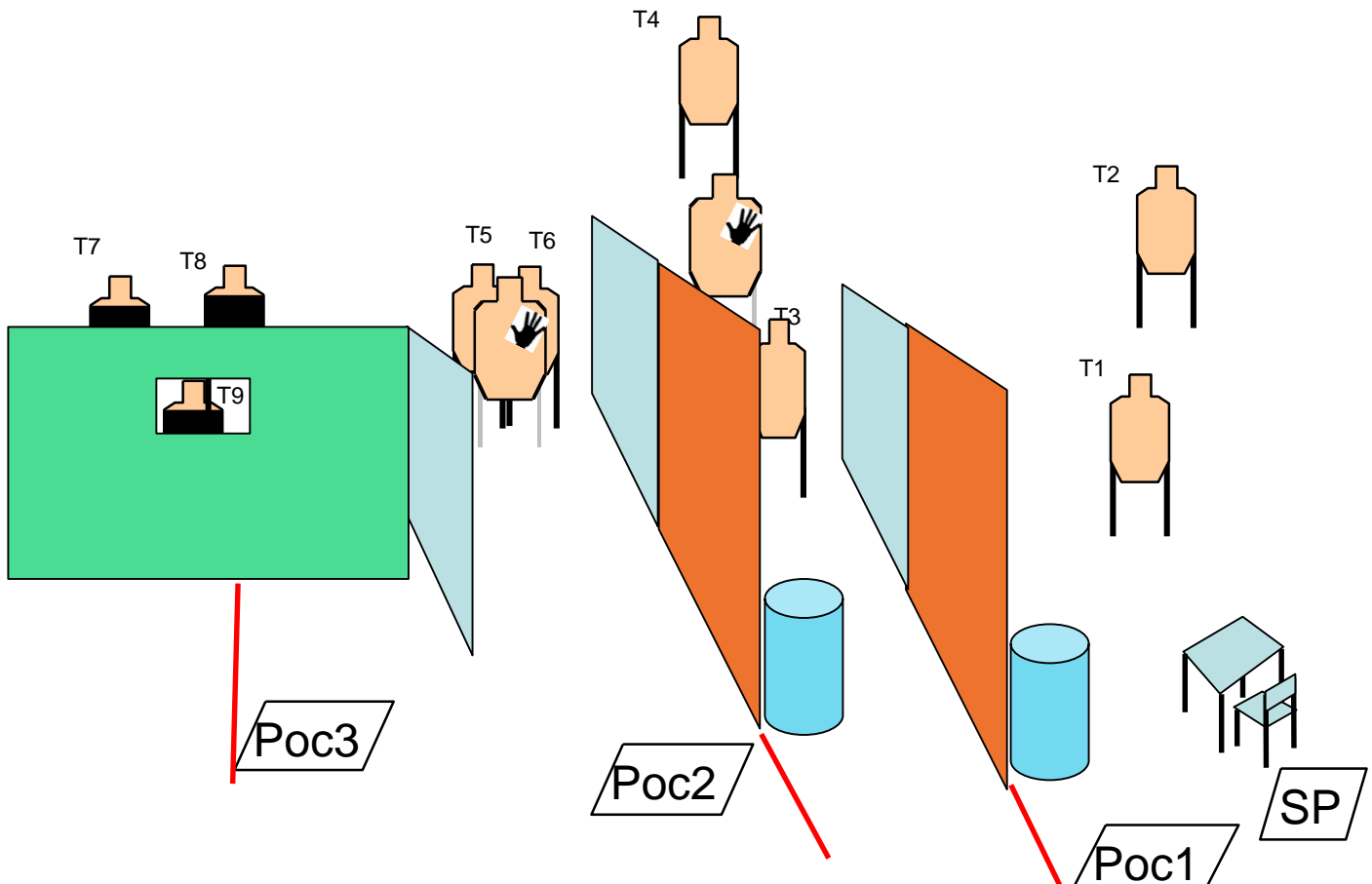


**SCENARIO:** Ti sei infiltrato in un covo di terroristi, il tuo complice ha nascosto arma e caricatori in posti strategici trovali e salva gli ostaggi.

**START POSITION:** seduto in p1 arma nella valigetta sul tavolo con un caricatore non inserito, gli altri due sui bidoni. Primo caricatore da sei colpi, gli altri alla capacità di divisione.

**STAGE PROCEDURE** Al beep da seduto ingaggiamo t1 e t2, a seguire gli altri target sfruttando le coperture disponibili.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min unlimited, Vickers  
**TARGETS:** 9threat, 2 non threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 5-18  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required





# Save the Granny reloaded

IDPA

## Ostaggi in Banca

Course Designer: Francesco Onorato

Stage

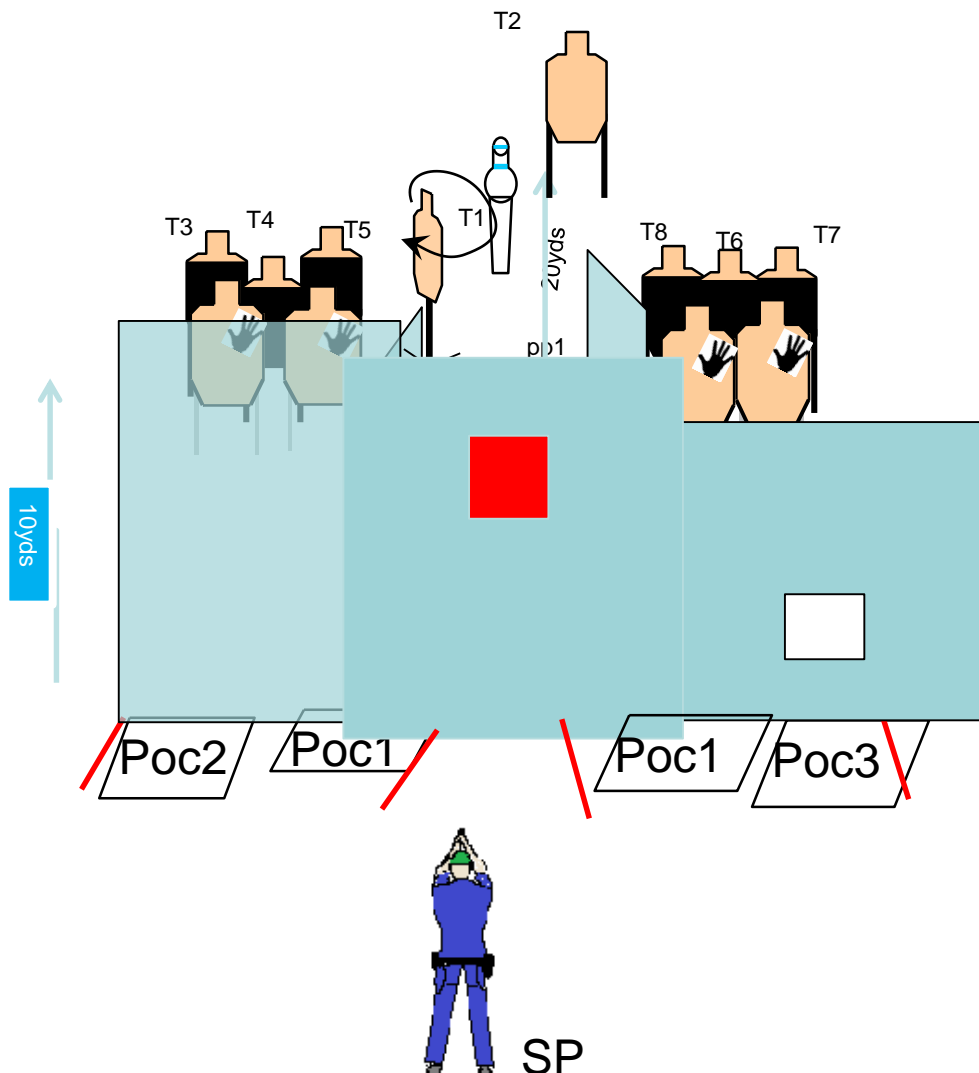


**SCENARIO:** dei rapinatori minacciano gli ostaggi .....

**START POSITION:** P1 arma carica, cartuccia camerata, caricatori alla massima capacità per divisione.

**STAGE PROCEDURE** Al beep ingaggiamo I TARGET sfruttando le coperture disponibili. da P3 ingaggio in copertura bassa.  
La finestra in poc 1 è abbattibile verso il parapalle

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 rounds min unlimited, Vickers  
**TARGETS:** 8threat, 4no-treath, 1stell.  
**SCORED HITS:** Best ,2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 10-20  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required





# Save the Granny reloaded

-IDPA-

## Plotone d'esecuzione

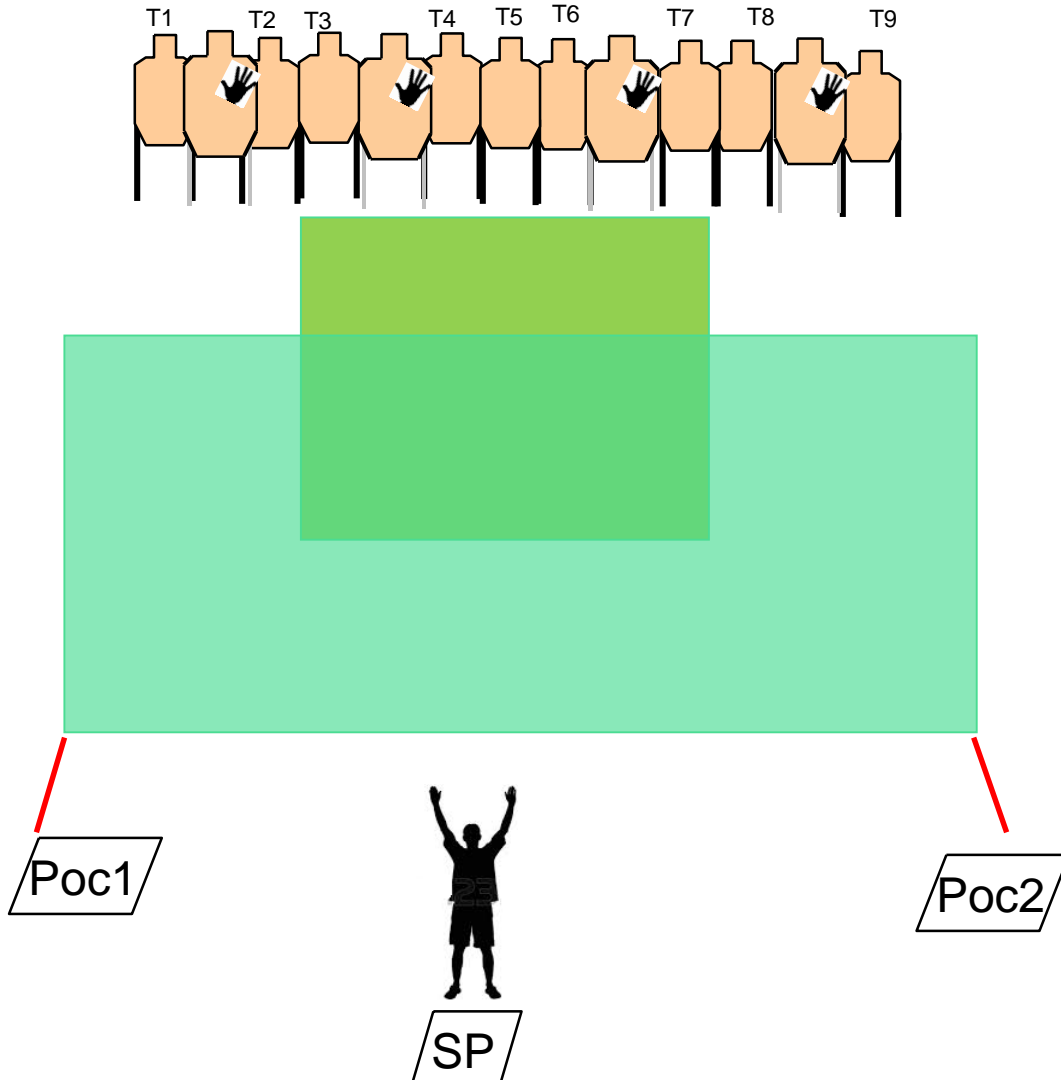
Course Designer: Francesco Onorato

**SCENARIO:** i tuoi compagni sono stati catturati e stanno per essere giustiziati, fai di tutto per salvarli.

**START POSITION:** in p1 arma carica in fondina, cartuccia camerata. Caricatori alla massima capacità per divisione.

**STAGE PROCEDURE :** da SP al beep, ingaggiamo tutti i target visibili dalle posizioni di tiro. Il tiratore a scelta, ingaggerà da un lato con la sola mano forte. Poc1 e Poc 2 sono intercambiabili

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds unlimited, vickers  
**TARGETS:** 9 threat, 4 no threat **SCORED**  
**HITS:** Best 2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 18 YDS  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required





# Save the Granny reloaded

-IDPA-  
Standard

Course Designer: Francesco Onorato

Stage

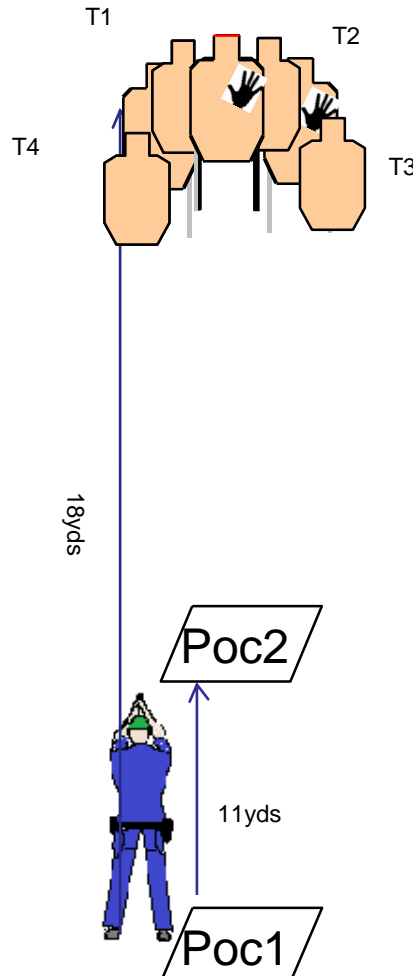


**SCENARIO:** Standard

**START POSITION:** in p1, arma carica in fondina, cartuccia camerata. Caricatori alla massima capacità per divisione.

**STAGE PROCEDURE :** al beep, fermi in p1 ingaggiamo in free style da T1 a T4 . Ci portiamo in p2 e reingaggiamo con la sola mano debole.  
Il tiratore può anche invertire la sequenza.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds limited, vickers  
**TARGETS:** 4 threat, 3 no threat  
**SCORED HITS:** Best per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 7-18 YDS  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required



# Save the Granny reloaded

IDPA  
Strada

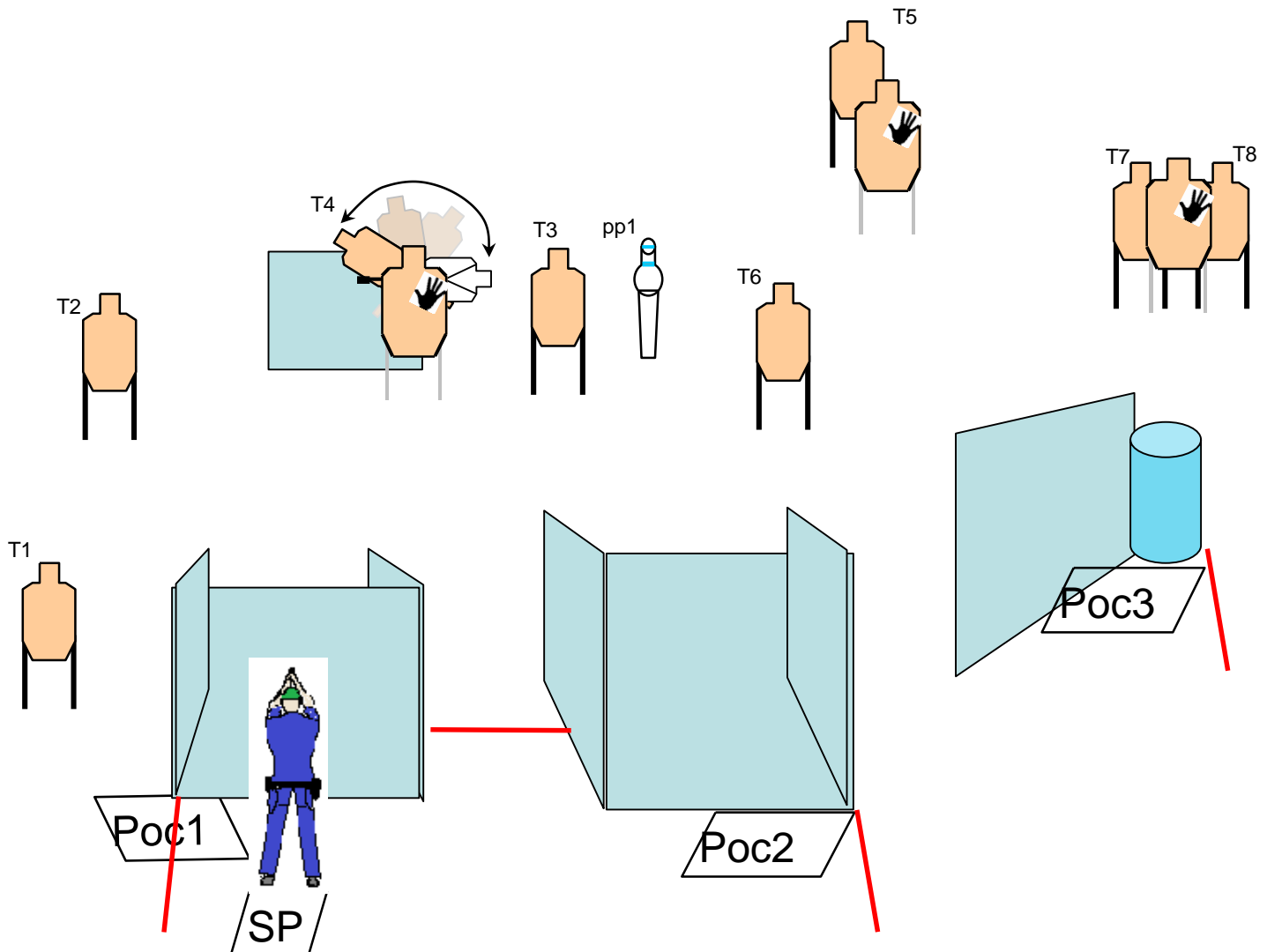
Course Designer: Francesco Onorato

**SCENARIO:** delinquenti armati ti sparano contro, difenditi

**START POSITION:** in SP, arma carica in fondina, cartuccia camerata. Caricatori alla massima capacità per divisione.

**STAGE PROCEDURE :** da P1 al beep, ingaggiamo t1 e t2, poi pp1.t3 e t4 all' aperto, da p2 ingaggiamo t5 e t6 per finire in copertura bassa t7 e t8

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 rounds min unlimited, vickers  
**TARGETS:** 1 steel 8 threat, 3 no threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 2- 18 YDS  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required





# Save the Granny reloaded

IDPA

Warm up

Course Designer: Francesco Onorato



**SCENARIO:** warm up.

**START POSITION:**

In P1, arma carica in fondina, colpo camerato.  
Caricatori alla capacità di divisione

**STAGE PROCEDURE:** Al beep, ingaggiamo t1, Body  
Body Head per 2 volte  
N.B. la sequenza è da rispettare

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 6 rounds limited, Vickers  
**TARGETS:** 1 threat  
**SCORED HITS:** Best 6 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE :** 10  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**COVER GARMENT:** Required

