



Assalto al garage

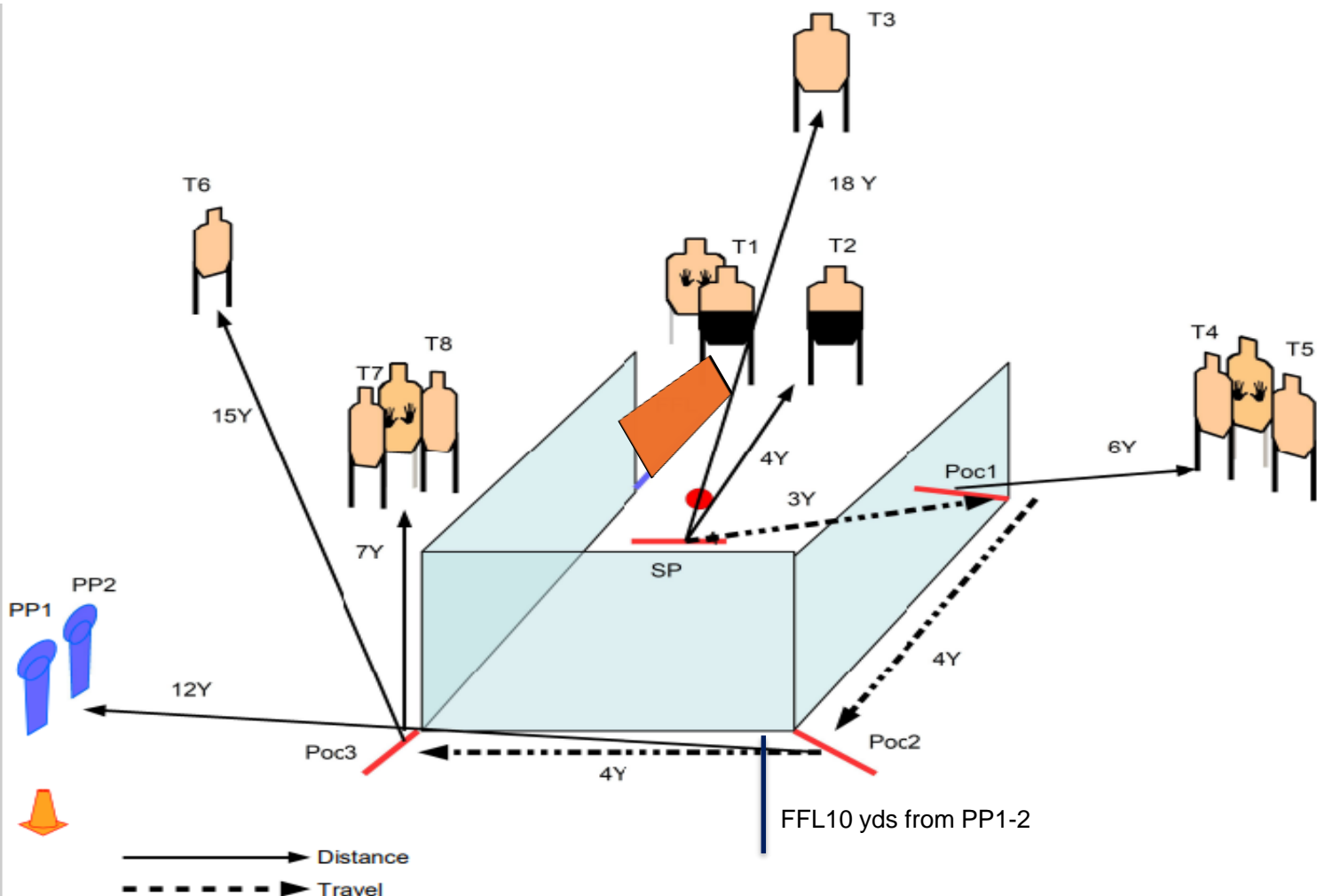
1

SCENARIO: Sei nel tuo garage ad ammirare la tua bellissima macchina nuova quando uomini armati si presentano e vogliono portartela via, minacciandoti di morte. Difenditi e salva la tua auto

START POSITION: In SP in relax, fronte al parapalle mani lungo i fianchi arma carica in fondina caricatori alla capacità di divisione colpo camerato.
PCC volata al puto rosso

STAGE PROCEDURE: Al Beep ingaggi T1 T2 e T3 e finisci il Cof rispettando coperture e priorità
PP1e PP2 sono ingaggiabili solo da poc 2

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds unlimited
TARGETS: 8 threat, 2 steel, 3 no threat
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE : 4-18 YDS
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





Rapina al bar

SCENARIO: Ti sei fermato a bere una birra perché ti hanno rinviato l'appuntamento per mostrare il tuo campionario di orologi. Era un'excusa per permettere a uomini armati di rapinarti, difenditi.

START POSITION : In SP seduto mani sulle gambe
arma carica in fondina colpo non camerato caricatori alla capacità di divisione.

Prestare attenzione allo sweeping
PCC sul tavolo volata al parapalle

STAGE PROCEDURE: Al Beep da seduti ingaggiare T1
T2 che aziona lo swinger alternato T3 . Finisci il Cof
rispettando coperture e priorità .

Le Poc sono intercambiabili

Nb. la FFL indica la massima distanza a cui sono
ingaggiabili T2,T3 per presenza di strutture metalliche

STRINGS:

1

SCORING:

16 rounds unlimited

TARGETS:

8 threat ,2 no threat

SCORED HITS:

Best 2 per paper

START-STOP:

Audible - Last shot

DISTANCE :

3-12 YDS

RULES:

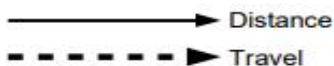
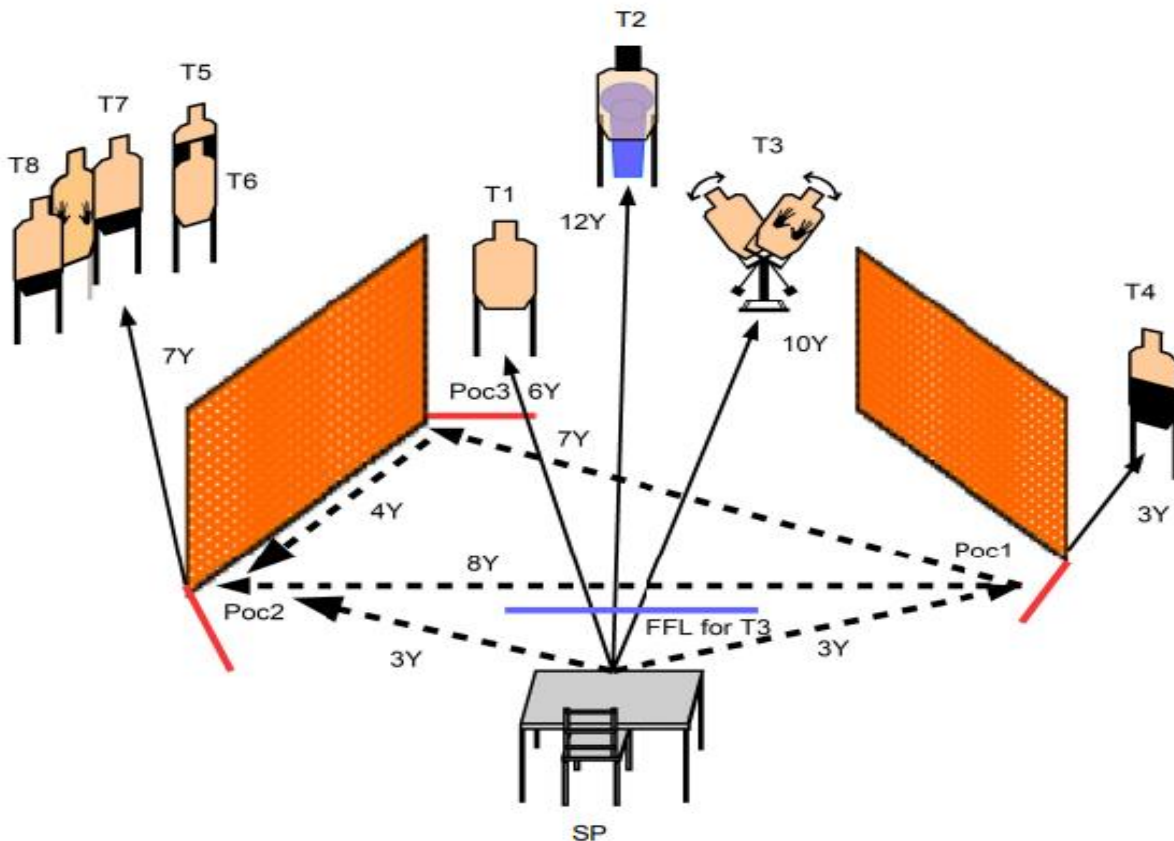
Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT:

Required

MUZZLE:

Regola dei 180° e in altezza
limite parapalle.





Rapina in casa

3

SCENARIO: Sei sul patio della tua splendida villa quando uomini armati tentano di entrare per svaligiarla hai lasciato il telefono in casa e non puoi chiedere aiuto difenditi.

SCENARIO: In SP in piedi in relax fronte ai bersagli arma in fondina colpo camerato caricatori alla capacità di divisione.

Pcc volata al punto rosso

STAGE PROCEDURE: Al Beep ingaggia T1 e T2 , finisci il Cof rispettando coperture e priorità.

T7 e T8 sono all'aperto.

Pp1 aziona swinger no threat

STRINGS:

1

SCORING:

17 rounds unlimited

TARGETS:

8 threat 1 steel 3 no threat

SCORED HITS:

Best 2 per paper

START-STOP:

Audible - Last shot

DISTANCE :

4-12

RULES:

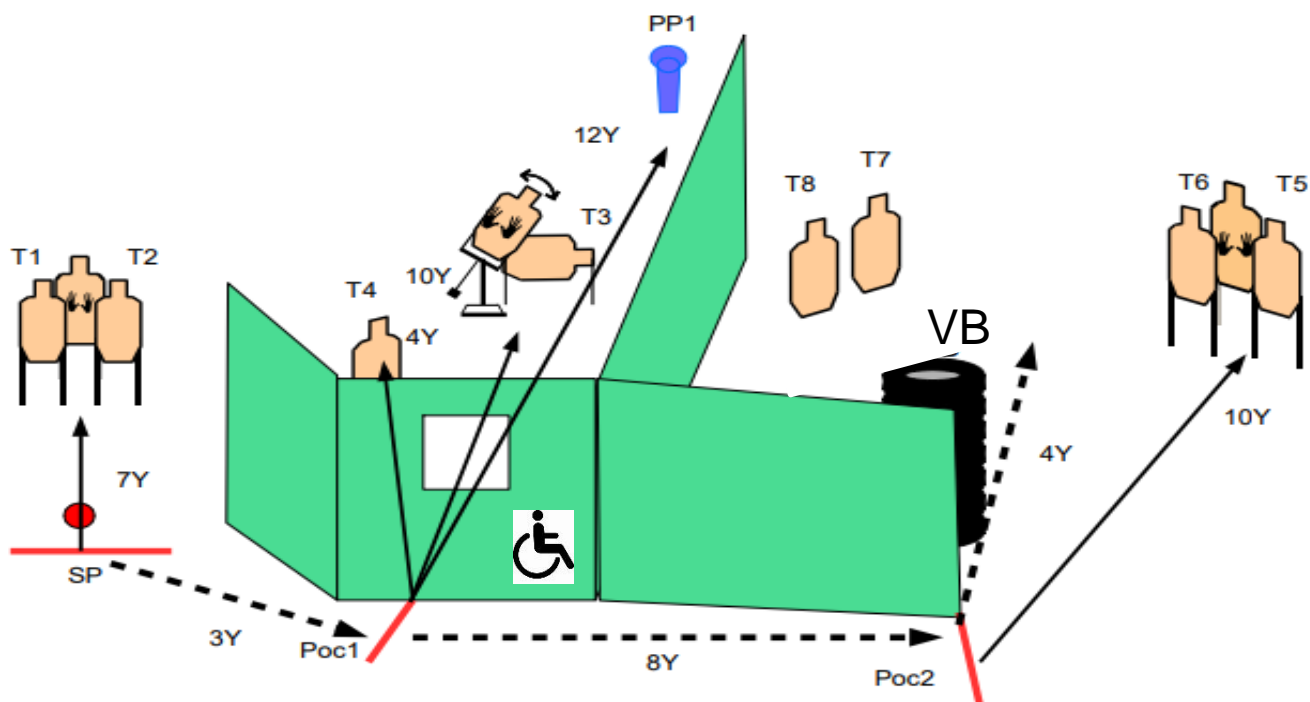
Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT:

Required

MUZZLE:

Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





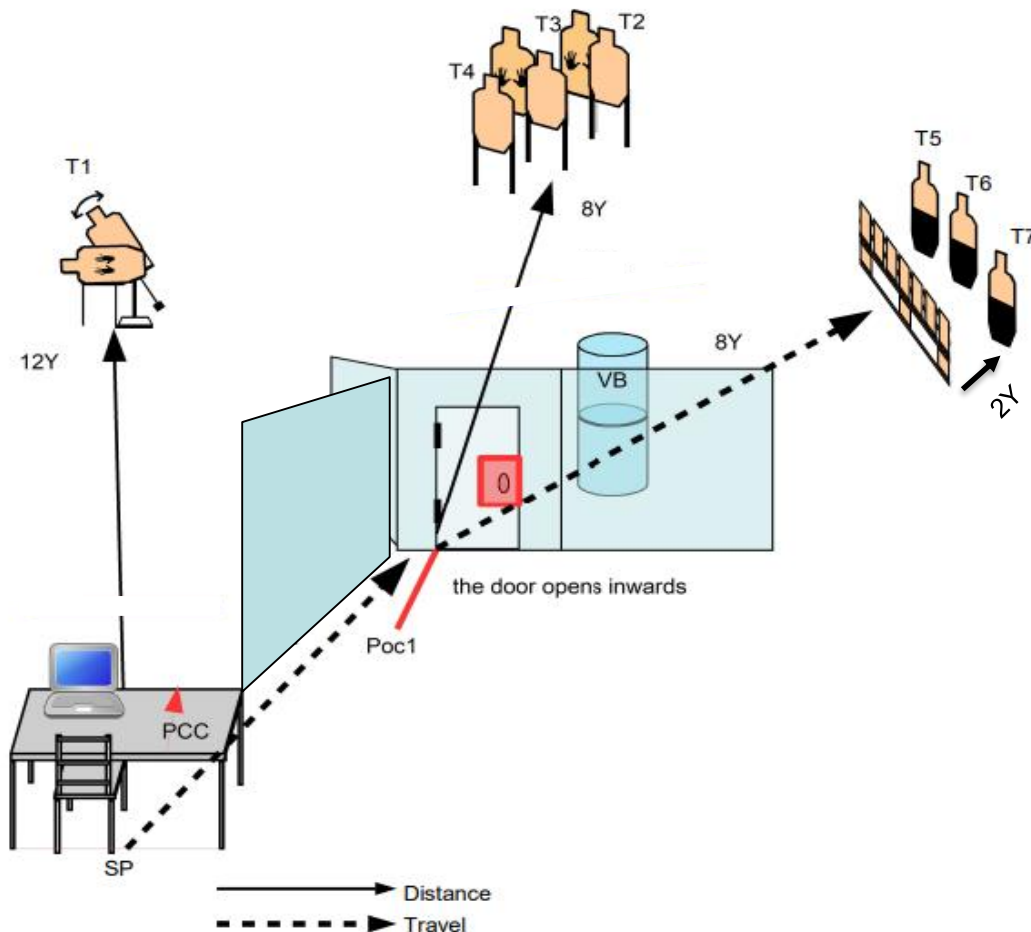
IN UFFICIO

SCENARIO: Hai fatto tardi in ufficio e non sei potuto andare in banca a depositare l'incasso della giornata. Appena chiuso il computer ti accorgi che uomini armati stanno tentando di entrare, difenditi.

SCENARIO: In Sp seduto mani sul computer, arma carica in fondina colpo non camerato caricatori alla capacità di divisione PCC sul tavolo volata al parapalle

STAGE PROCEDURE: Al beep chiudi il computer che aziona lo swinger e ingaggi T1, finisci il Cof rispettando cover e priorità. T5 T6 e T7 sono in all' aperto. NB. T1 non è ingaggiabile al di sotto delle 10yds per ragioni di sicurezza.

STRINGS: 1
SCORING: 14 rounds unlimited
TARGETS: 7 threat, 3 no threat
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE : 2-12 YDS
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





Al parco

5

SCENARIO: Sei al parco nell'intervallo di pranzo quando tra le bancarelle vedi uomini armati probabilmente terroristi che rapinano le persone, chiami la polizia ma non puoi fare a meno di difenderti.

SCENARIO: In Sp in relax faccia ai bersagli, arma in fondina colpo camerato caricatori alla capacità di divisione.

PCC volata sul punto rosso

STAGE PROCEDURE: Al beep ingaggiare PP1 che aziona il runner T1, finire il Cof rispettando coperture e priorità.

T3 e T4 sono all'aperto .

T1 va ingaggiato con 3 colpi minimo

STRINGS:

1

SCORING:

16 rounds unlimited

TARGETS:

7 threat , 1 steel, 2 no threat

SCORED HITS:

Best 2 per paper, T1 Best 3

START-STOP:

Audible - Last shot

DISTANCE :

3-12 YDS

RULES:

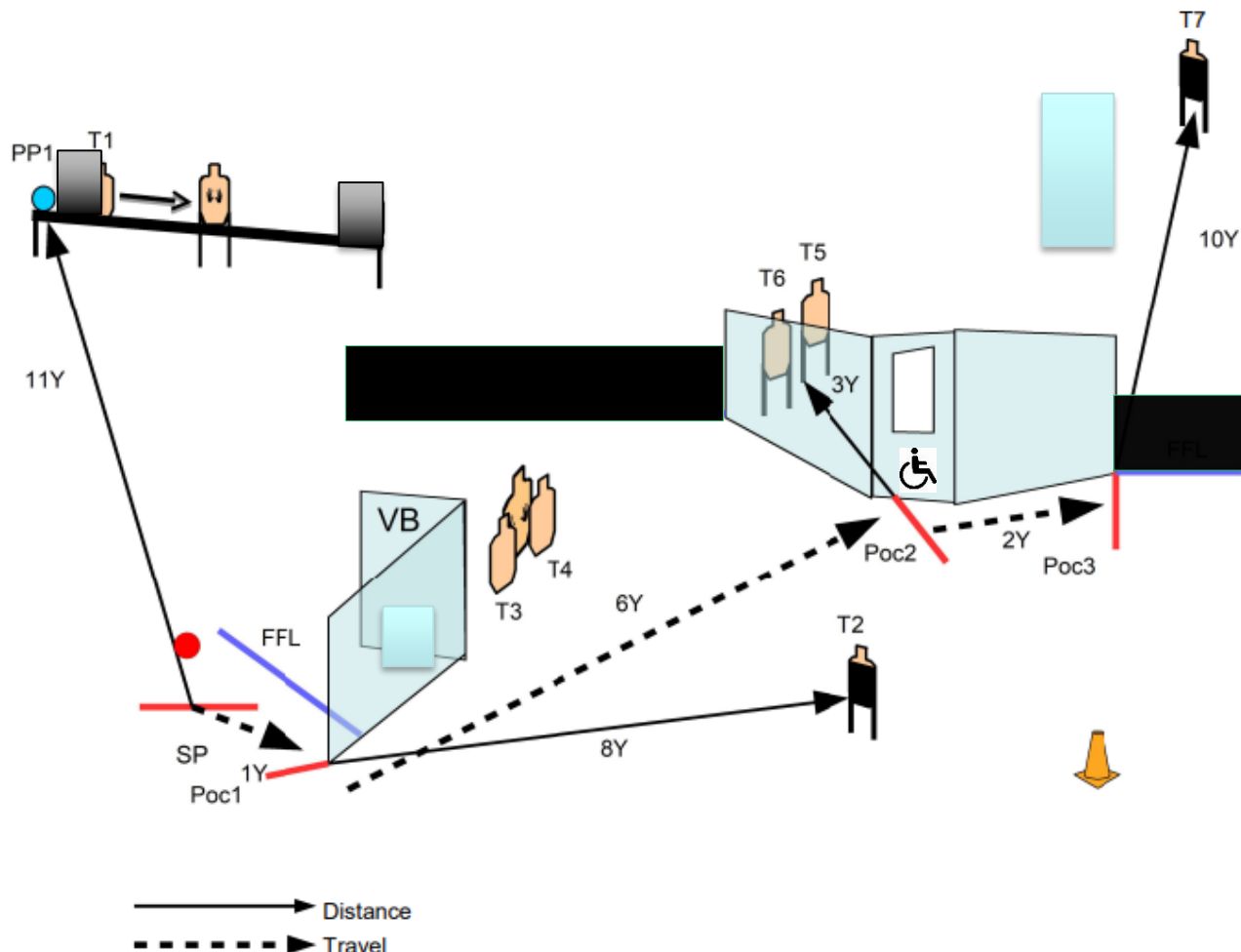
Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT:

Required

MUZZLE:

Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





IDPA standard

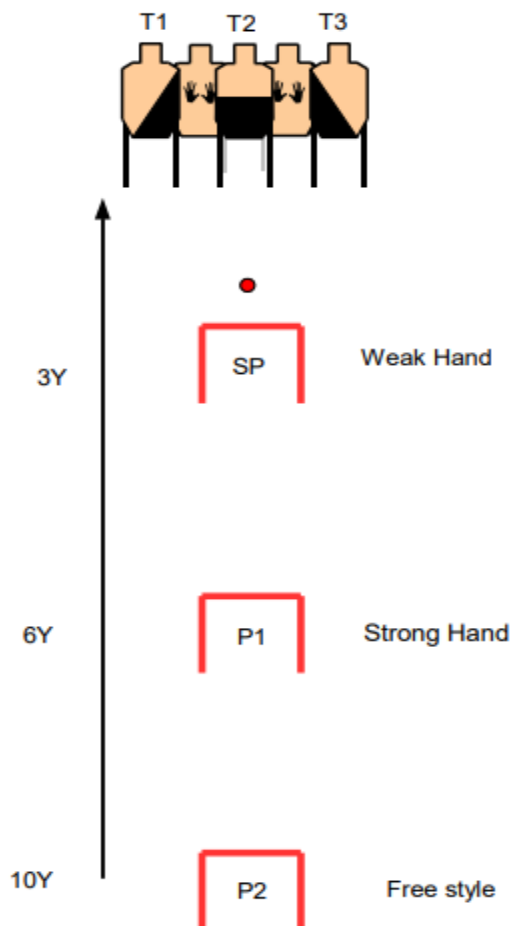
6

STANDARD

START POSITION: In Sp in relax faccia ai bersagli, arma in fondina colpo camerato primo caricatore da 6 colpi (5+1) rimanenti alla capacità di divisione.
PCC volata al punto rosso

STAGE PROCEDURE: . Al beep ingaggia solo mano debole T1 T2 T3 con 2 colpi, poi da P1 solo mano forte 2 colpi, infine da P2 In free style 2 colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds limited
TARGETS: 3 threat, 2 no threat
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE : 3-10 YDS
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





IDPA

Grigliatona

Course Designer: Francesco Onorato

7

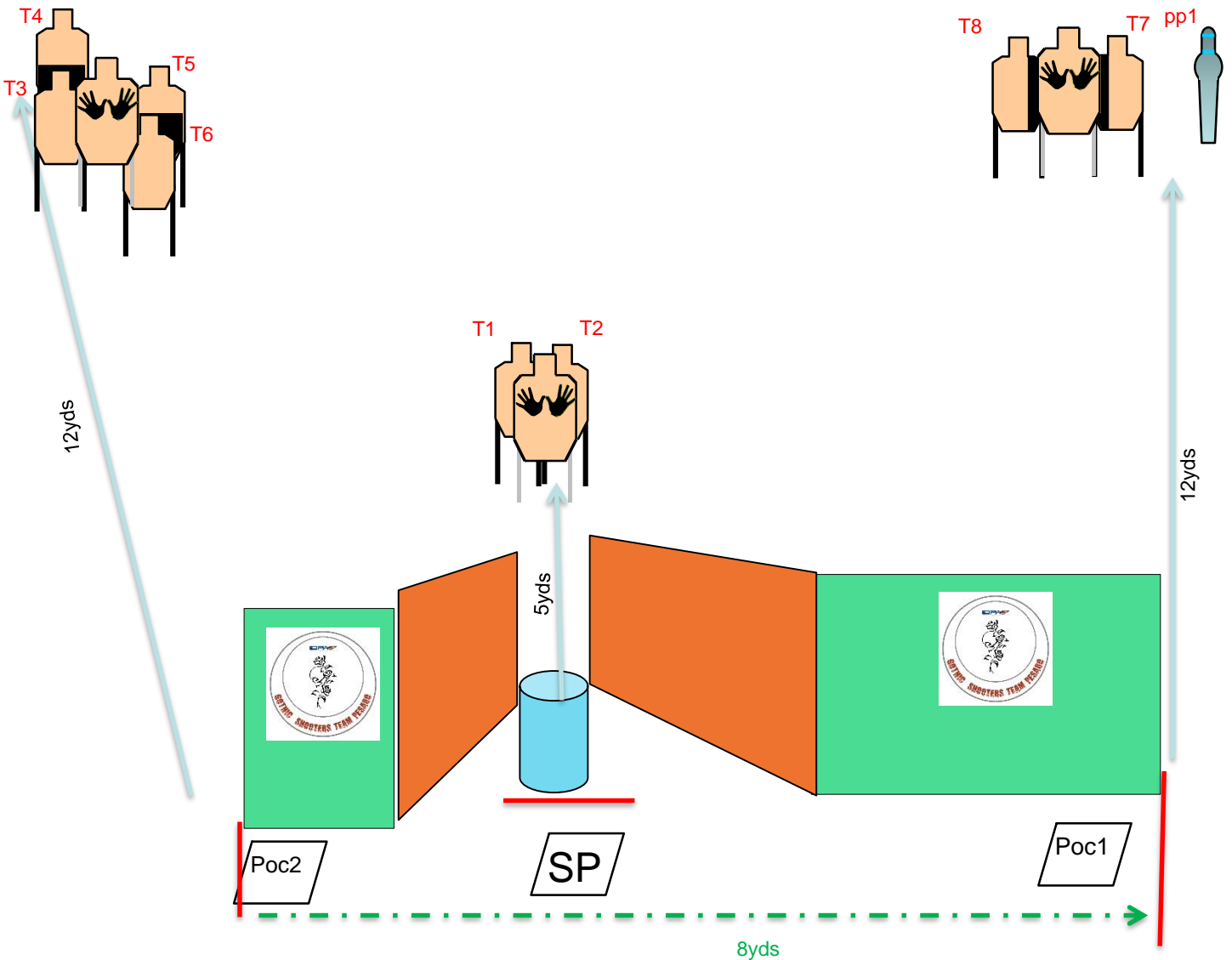
SCENARIO: Stai cucinando quando ti accorgi che nel giardino ci sono degli assalitori armati, recupera la tua arma e difenditi

START POSITION: in SP punte dei piedi che toccano la linea, fronte al parapalle, forchettone nella mano forte, arma scarica e caricatori sul bidone.

Pcc : come per le armi corte (otturtore chiuso)

STAGE PROCEDURE: Al beep i da fermo ingaggi T1 e T2, poi sfruttando le coperture disponibili i restanti target.

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds min, unlimited
TARGETS: 8 threat, 3 non treath, 1 steel
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE : 5 – 12 yds
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle





IDPA Il Villaggio

8

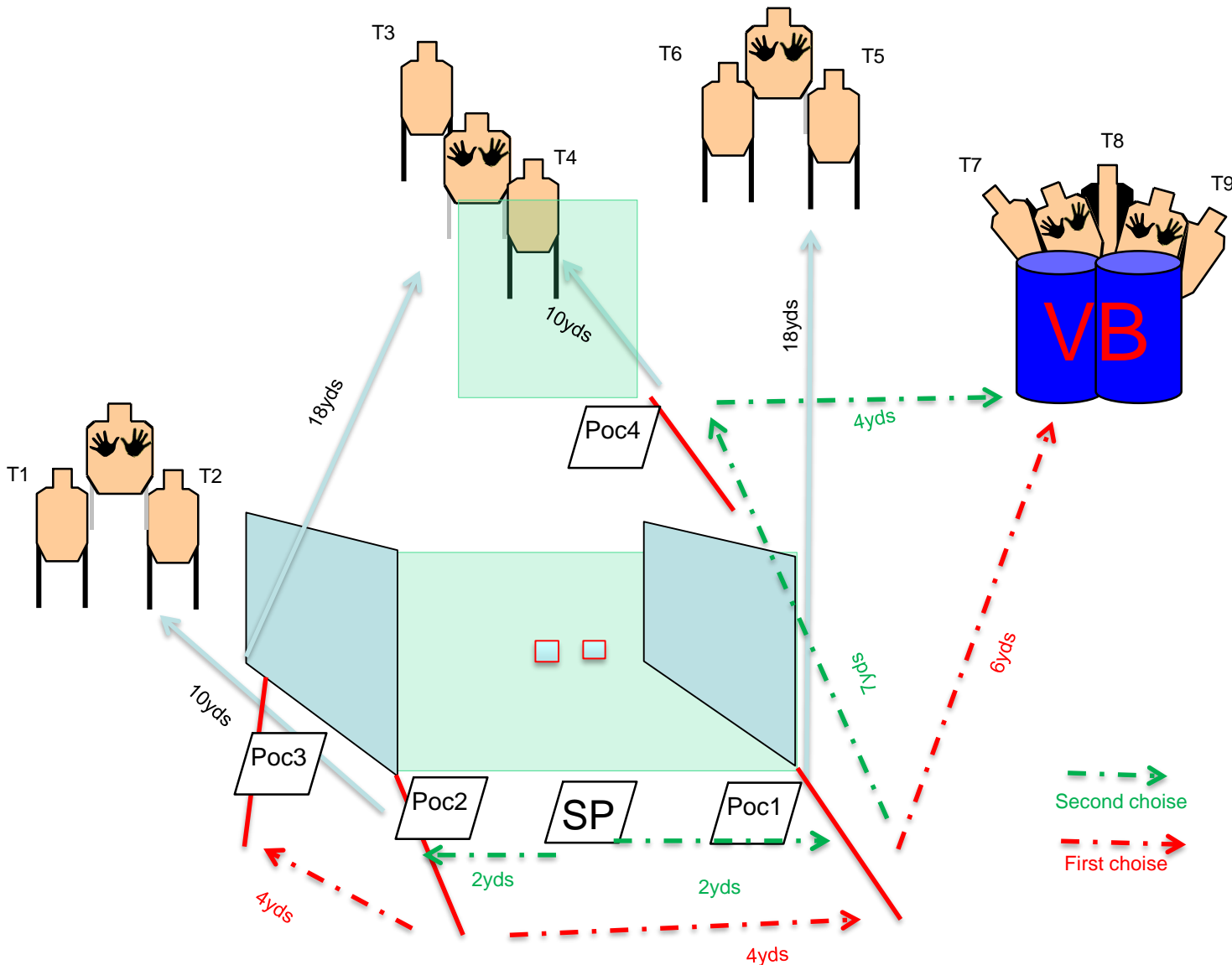
Course Designer: Francesco Onorato

SCENARIO: Sei ospite di un villaggio turistico preso d'assalto dai terroristi armati, salva te stesso e gli ospiti.

START POSITION: In SP, mani che toccano i segni, arma carica in fondina, colpo camerato. Caricatori alla capacità di divisione.
PCC in low ready con volata al punto rosso.

STAGE PROCEDURE: Al beep, ingaggiamo le sagome sfruttando le coperture presenti. NB : - Poc 1 e Poc 2 sono intercambiabili; - T3 e T4 sono ingaggiabili o da Poc3 o Poc4.
Nb T7,T8,T9 sono in the open

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds unlimited
TARGETS: 9 threat 5 non threat
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE : 10-18 yds
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





IDPA Rapina

Course Designer: Francesco Onorato

SCENARIO: sei nel tuo negozio quando un grupo di rapinatori entra sparando, difenditi.

START POSITION:

In piedi in SP, arma in fondina carica, cartuccia non camerata, caricatori alla capacità di divisione
PCC low ready volata al segno rosso, colpo non camerato, otturatore chiuso.

TAGE PROCEDURE: Al beep, da ingaggiamo tutte le sagome con due colpi.

STRING:

1

SCORING:

14 rounds min, unlimited

TARGETS:

7 threat.

SCORED HITS:

Best 2 per paper

START-STOP:

Audible - Last shot

DISTANCE :

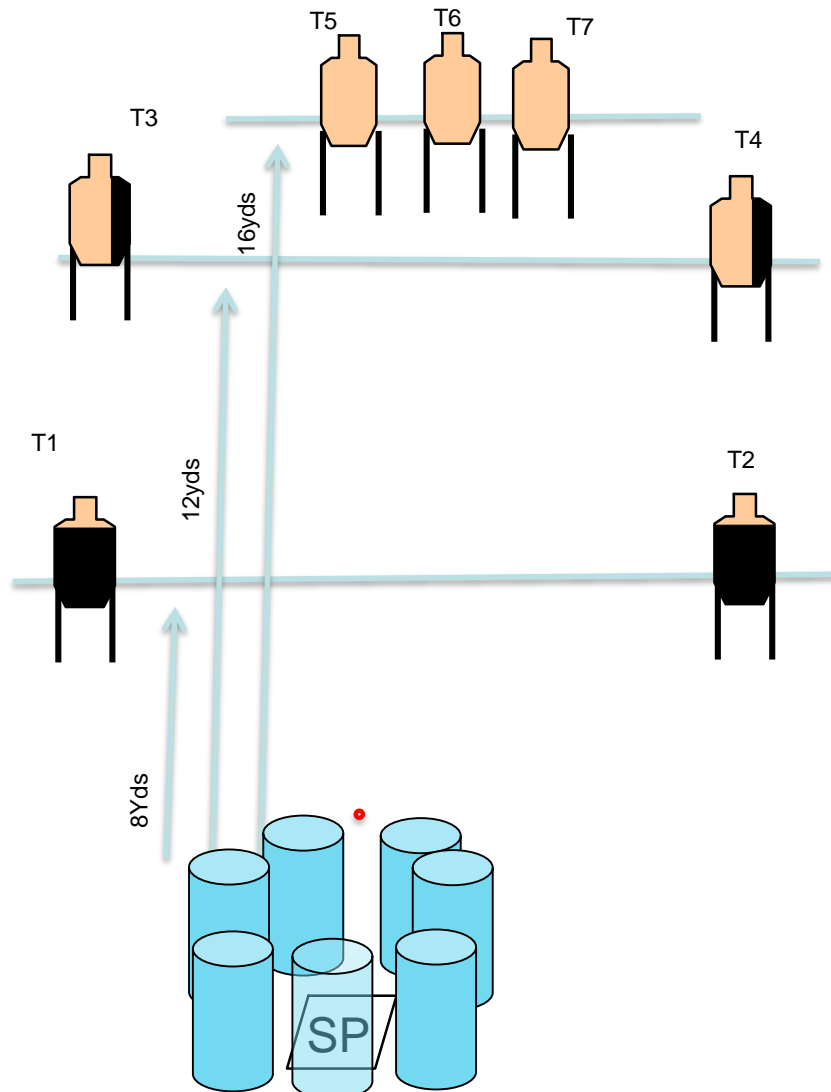
8 - 16

RULES:

Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT: Required

MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle





-IDPA- RANCH

Course Designer: Francesco Onorato

SCENARIO: una banda ha preso in ostaggio la tua famiglia e si avvicina sparando, difenditi.

START POSITION: In SP talloni sulla linea, fronte al parapalle, in relax, arma carica in fondina, cartuccia camerata.

Caricatori alla capacità di divisione.

PCC in low ready volata al punto rosso.

STAGE PROCEDURE : da SP al beep, ingaggiamo le sagome sfruttando le coperture presenti.

La finestra in Poc2 si apre abbattendola

STRINGS: 1

SCORING: 16 rounds unlimited

TARGETS: 7 threat, 2 no-threat, 2 steel

SCORED HITS: 2 Best per paper

START-STOP: Audible - Last shot

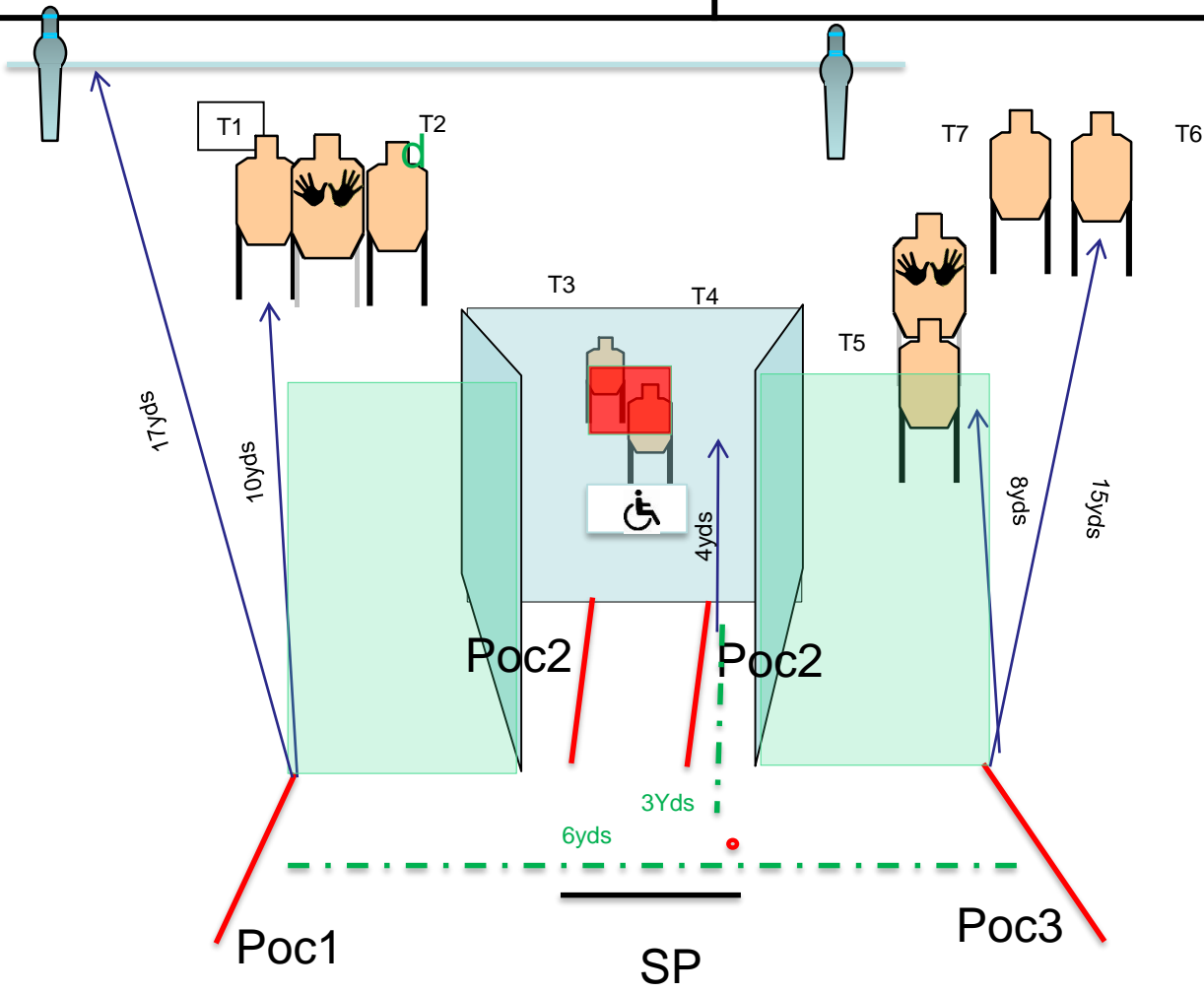
DISTANCE : 4 – 17 yds

RULES: Current IDPA Rulebook

COVER GARMENT: Required

MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.

N.B. la finestra è tutta no muzzle zone





-IDPA- Negoziatore

11

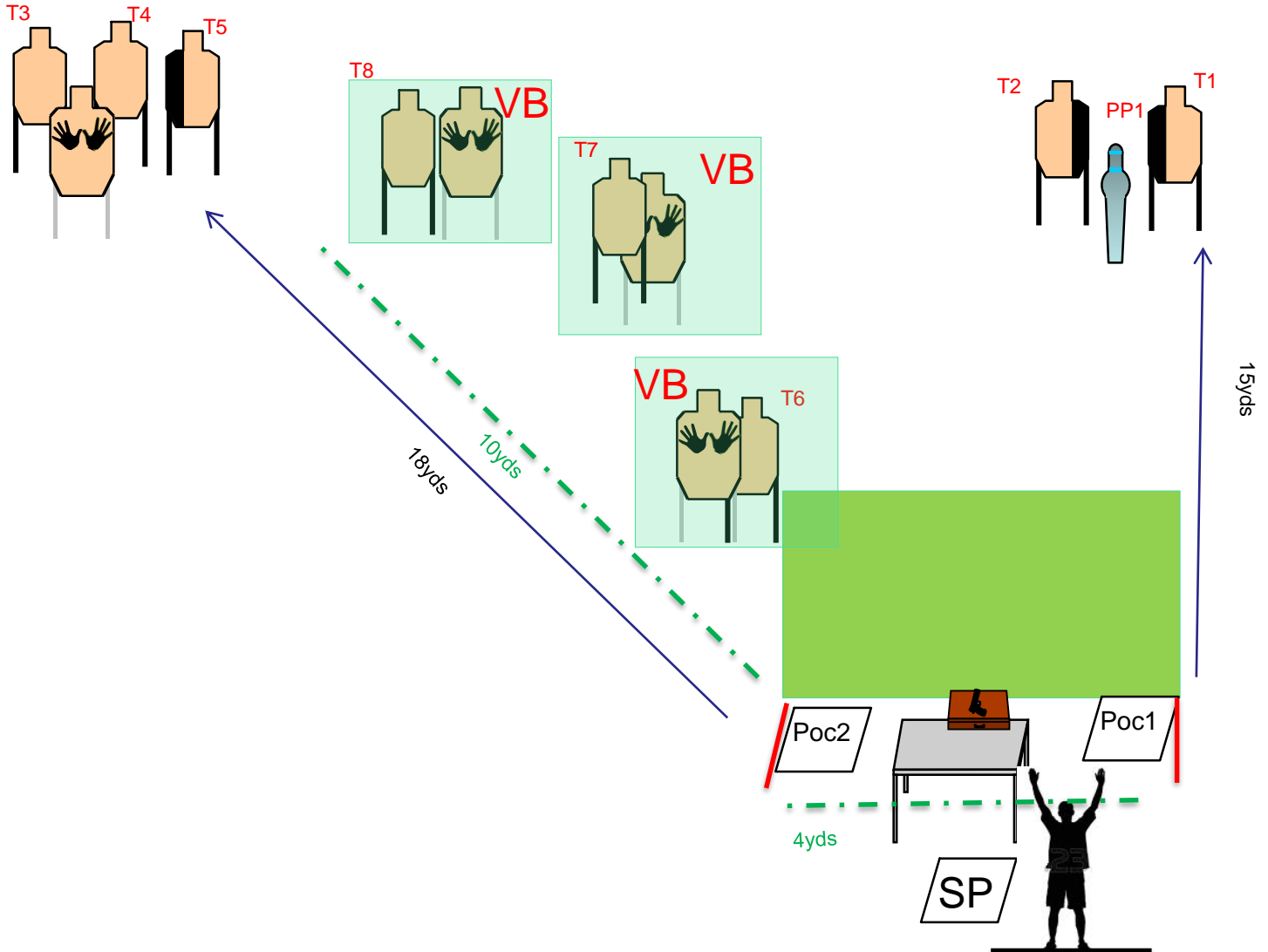
Course Designer: Francesco Onorato

SCENARIO: La negoziazione con i terroristi è andata male! Il negoziatore è stato ucciso, Salva te stesso ed i tuoi colleghi

START POSITION: in SP, punte che toccano la linea, spalle ai bersagli e mani in alto, arma e tutti i caricatori alla capacità di divisione sul tavolo (non fa ritenzione). PCC sul tavolo con tutti i caricatori, stesse modalità dell'arma corta volata al parapalle.

STAGE PROCEDURE : al beep recupera arma e caricatori ed ingaggia i target in copertura dove disponibile, il resto all' aperto.

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds unlimited
TARGETS: 8 threat, 4 no threat 1 steel
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE : 15 - 18 yds
RULES: Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Required
MUZZLE: Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.





12

IDPA Warm up

Course Designer: Francesco Onorato

: STANDARD

START POSITION: In P1, punte che toccano la linea, arma carica in fondina e colpo camerato.
Il primo caricatore con 3 colpi
Pcc low ready volata al punto rosso, stessa condizione dell' arma corta

STAGE PROCEDURE: Al beep, ingaggiamo da fermi, t1 Body Body Head per 2 volte rispettando la sequenza.

STRINGS:	1
SCORING:	6 rounds limited
TARGETS:	1 threat
SCORED HITS:	Best 6 per paper
START-STOP:	Audible - Last shot
DISTANCE :	5
RULES:	Current IDPA Rulebook
COVER GARMENT:	Required
MUZZLE:	Regola dei 180° e in altezza limite parapalle.

