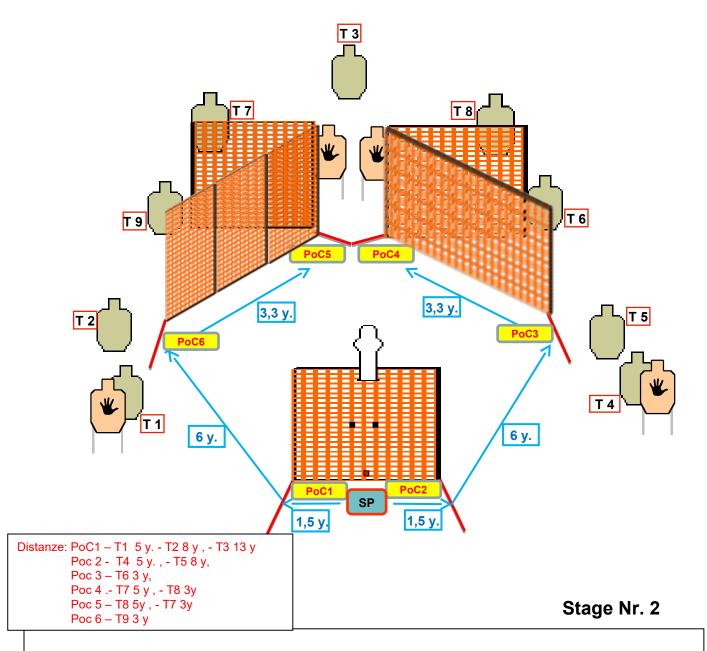


Scenarlo: mi trovo mio malgrado coinvolto in una sparatoria fra malviventi locali. Essendo anche io preso di mira, se non voglio essere colpito devo difendermi mio malgrado con l'uso delle armi.

Strings 1 Conteggio: unlimited Bersagli: 8 minacciosi, 3 NT, 2 peppers, Distanze: 3,5 / 13 y. Colpi minimi:18 Colpi richiesti: 2 a sagoma Start beep Stop ultimo colpo.Concealment garment:richiesto. Reg IDPA2017 Rulebook V3

Start condition : Tiratore in SP, mani che toccano gli appositi segni neri. Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: Low ready, volata bassa in direzione del segno rosso.

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare tutti i bersagli dalle coperture ove disponibili. N.B : PP1 cadendo attiva e mostra T1 e T2 oscillanti che resteranno visibili anche da fermi.

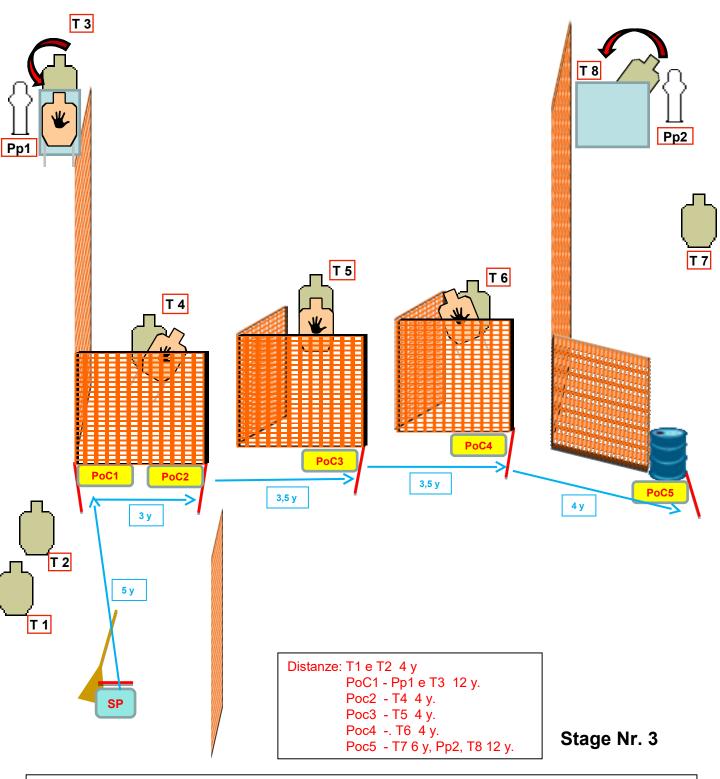


Scenario: mi trovo in una situazione difficile, con malviventi armati che sopraggiungono da ogni direzione. Ho paura per la mia vita. Cerco di scappare ma mi inseguono e devo tornare indietro. Anche io devo fare uso della armi.

Strings: 1 Conteggio: unlimited Bersagli: 9 minacciosi, 4 NT . Distanze: 4/ 13 yards Colpi minimi: 18
Colpi richiesti: due a sagoma Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: richiesto. Regolamento IDPA2017 RulebooKV3

Start condition: Tiratore in SP mani che toccano gli appositi segni neri. Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: Low ready, volata bassa che punta il segno rosso.

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare tutti i bersagli dalle coperture ove disponibili.

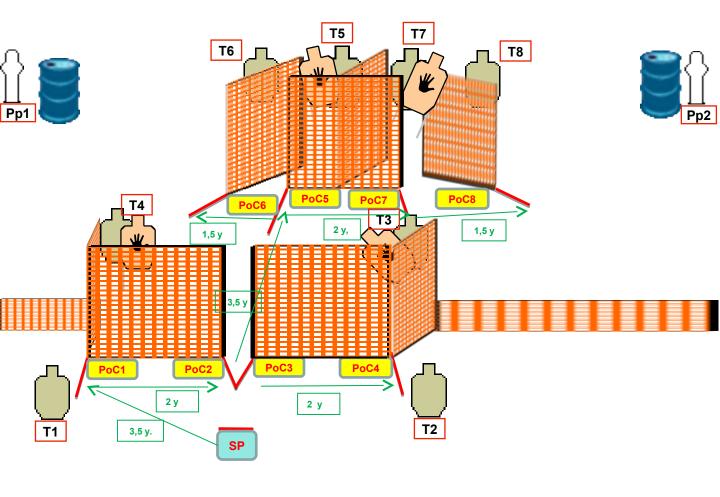


Scenario: sono intento alle pulizie della villa del mio padrone ricca di quadri di valore, quando irrompono diversi malviventi che non sanno della mia presenza. Sono ladri e sono armati. Sono armato anche io e li affronto con coraggio a loro sorpresa .

Strings: 1 Conteggio : unlimited Bersagli: 8 minacciosi, 4 NT, 2 minipepper. Distanze: 3/ 12 metri Colpi minimi : 18
Colpi richiesti: due a sagoma Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: richiesto. Regolamento IDPA2017
Rulebook V3

Start condition: Tiratore in SP dietro la linea rossa, una scopa impugnata con mano debole. Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: in Hip Level arma tenuta con la sola mano forte, la mano debole impugna la scopa

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare T1 e T2 in the open. Tutti i restanti bersagli in copertura ove disponibili. Terminare in low cover dietro il bidone. NB: Pp1 attiva e rende visibile il bersaglio oscillante T3, Pp2 attiva e rende visibile il bersaglio oscillante T8. Entrambi i bersagli restano visibile anche da fermi.



```
DISTANZE: SP - T1 6y, T2 6y.

PoC1 - Pp1 10 y.
PoC3 - T4 4 y.
Poc5 - T5 3y
PoC6 - T6 3,5

Stage Nr. 4

PoC7 - T7 3y.
PoC8 - T8 3,5 y.
```

Scenario: mentre stavo servendo i clienti del mio ristorante mi ritrovo il locale pieno di ladri., Sono armati e mirano ai soldi della cassa. Non mi resta che difendermi.

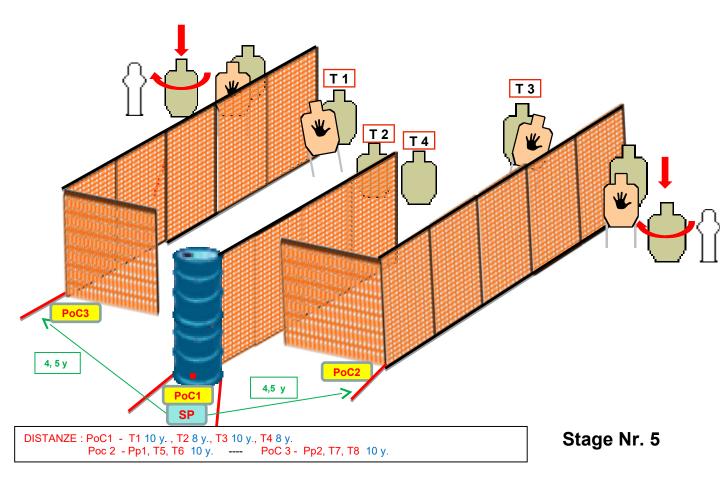
Strings: 1 Conteggio: unlimited Bersagli: 8 minacciosi, 4 non minacciosi, 2 minipepper. Distanze: 3/12 metri Colpi minimi: 18

Colpi richiesti: due a sagoma Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: richiesto. Regolamento IDPA2017 Rulebook V3

Start condition: Tiratore in SP dietro la linea rossa, un vassoio sostenuto orizzontale davanti al petto con la mano debole. Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: in Hip Level, arma sostenuta con la mano forte, vassoio con la debole.

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare T1 e T2 in the open. Tutti i restanti bersagli dalle coperture dove disponibili.

N.B. L' ingaggio dei Peppers da posizione diverse da PoC1 e PoC 4 causa eccessiva vicinanza porta DQ.

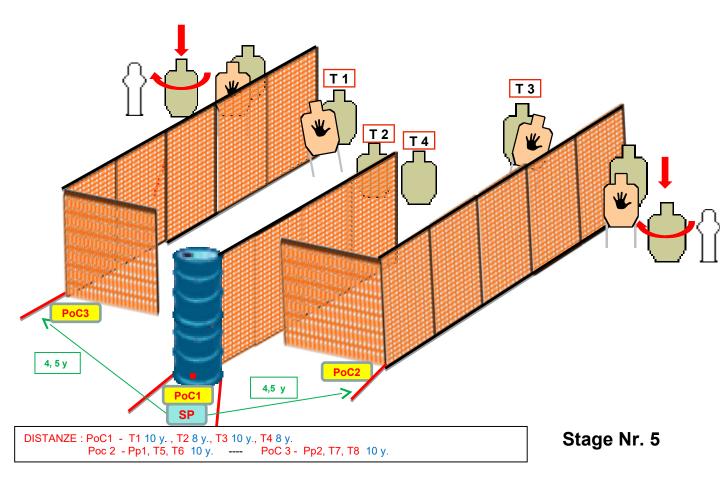


Scenario: mi riposavo appoggiato ad una colonna quando ho sentito degli spari dietro di me, Una banda di terrosristi avanza con intenzioni minacciose. Estraggo ed affronto il pericolo.

Strings: 1 Conteggio: unlimited Bersagli: 8 minacciosi, 4 NT, 2 minipepper. Distanze: 6/ 10 metri Colpi minimi: 18 Colpi richiesti: due a sagoma Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: richiesto. Regolamento IDPA2017 Ruleboox V3

Start condition: Tiratore in SP posizione eretta, rivolto verso i bidoni .Arma carica in fondina, camera vuota. Caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: rivolto verso i bidoni. Arma in low ready volata che punta il segno rosso.

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare tutti i bersagli rimanendo dalle coperture ove disponibili. I due peppers sganciano i due swingers a caduta a scomparsa

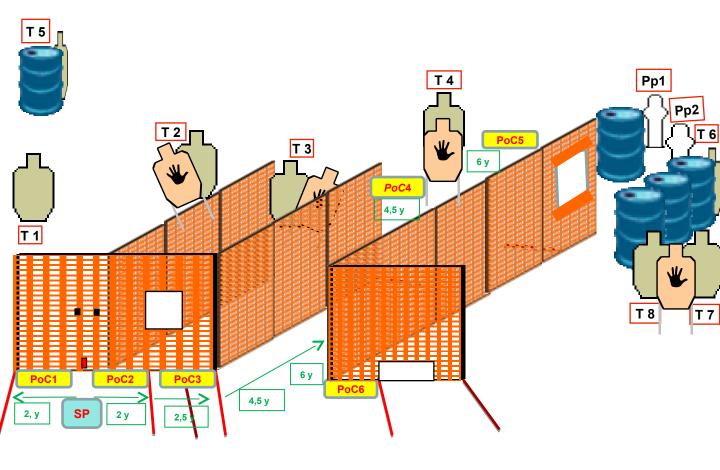


Scenario: mi riposavo appoggiato ad una colonna quando ho sentito degli spari dietro di me, Una banda di terrosristi avanza con intenzioni minacciose. Estraggo ed affronto il pericolo.

Strings: 1 Conteggio: unlimited Bersagli: 8 minacciosi, 4 NT, 2 minipepper. Distanze: 6/ 10 metri Colpi minimi: 18 Colpi richiesti: due a sagoma Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: richiesto. Regolamento IDPA2017 Ruleboox V3

Start condition: Tiratore in SP posizione eretta, rivolto verso i bidoni .Arma carica in fondina, camera vuota. Caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: rivolto verso i bidoni. Arma in low ready volata che punta il segno rosso.

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare tutti i bersagli rimanendo dalle coperture ove disponibili. I due peppers sganciano i due swingers a caduta a scomparsa



```
DISTANZE: PoC1 – T1, T2 4 y.

PoC2 – T3 4 y.

PoC3 – T4 7 y.

PoC4 – T5 6,5 y.

PoC5 – T6 5 y.

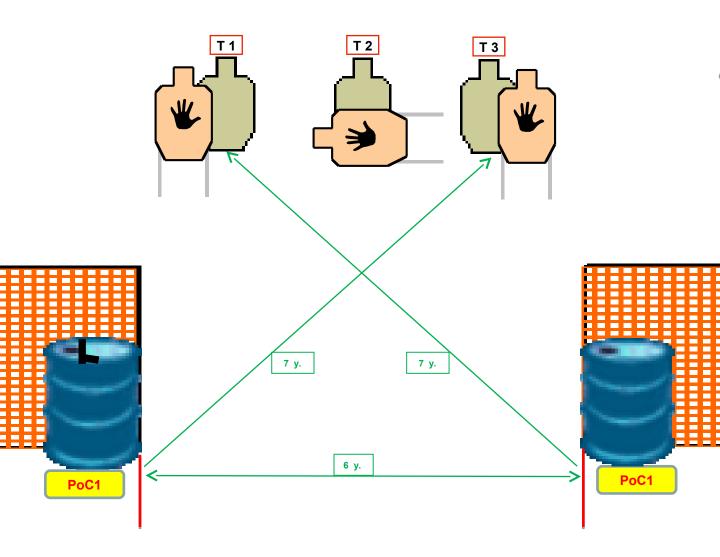
PoC6 – T7,T8 6y. P1,Pp1 – 10y.
```

Scenarlo: vengo assalito all'interno della mia fabbrica da ladri armati fino ai denti. Ovunque cerco di scappare trovo gente armata. Mi difendo come posso .

Strings 1 Conteggio: unlimited Bersagli: 8 minacciosi, 4 NT, 2 peppers . Distanze: 4/ 14 metri Colpi minimi:18 Colpirichiesti:2 a sagoma Start beep Stop ultimo colpo. Concealment garment:richiesto.Reg IDPA2017 Rulebook V3

Start condition : Tiratore in Sp mani che toccano gli appositi segni neri. Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla massima capacità della divisione. PCC: In Low ready volata in direzione del segno rosso.

Procedura: Al beep sonoro ingaggiare tutti i bersagli rimanendo dalle coperture ove disponibili.



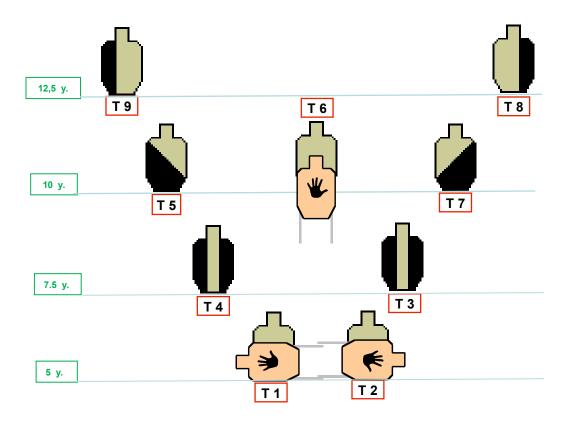
Esercizio standard Conteggio: limited

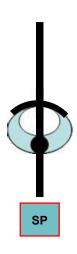
Bersagli: 3 minacciosi - 3 NT Distanze: 6 / 7 yards Colpi Min/Max : 18 Colpi richiesti: due a sagoma. Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: non richiesto. Regolamento IDPA2017 Rulebook

V3

Partenza: tiratore in PoC1 o Poc 2 a piacere. Arma carica, colpo camerato, sul bidone da dove parte. Restanti caricatori in buffetteria. Caricatori alla massima capacità della divisione. Pcc: fucile sul bidone. Elsa orizzontale entro il coperchio.

Procedura: al beep sonoro dalla PoC scelta ingaggiare le tre sagome con la sola mano debole ed in copertura, Spostarsi verso l' altra Poc e reingaggiare in the open le tre sagome Free.style. Raggiunta l'altra PoC terminare sulle tre sagome con la sola mano forte in copertura bassa (low cover).





Scenario: durante la mia solita passeggiata in bicicletta mi trovo coinvolto in un conflitto a fuoco tra bende rivali che si contendono il territorio di spaccio di stupefacenti. Preso di mira devo difendermi.

String 1: unlimited Bersagli: 9 minacciosi- 3 NT Distanze: 5/7,5/10/12,5 yards Colpi Min/Max: 18 Colpi richiesti: due a sagoma. Start sonoro Stop ultimo colpo. Concealment garment: richiesto.

Partenza: tiratore in SP seduto sulla bicicletta, piedi inseriti nelle stringhe dei pedali. Entrambi le mani sul manubrio. Arma carica. Camera vuota. Restanti caricatori in bufferia. Tutti i caricatori alla massima capacitò della divisione. Pcc : fucile in Hip level.

Procedura: al beep sonoro restando seduto sulla bicicletta e i piedi sui pedali, ingaggiare in The open i bersagli. N.B. Le diverse file di bersagli distano tra di loro di 2,5 y.

Angoli di sicurezza: 180° in orizzontale, sommità del parapalle in verticale. Regolamento IDPA 2017 Rulebook V3