



IDPA

Stage 1 (Bay 1)

“1° Stage Standard Classifier”

Phalanx Shooting Team



START POSITION: In P1, relax

PCC: Low ready

PROCEDURE

STRING 1: (12 colpi) Arma carica in fondina con 6 colpi, ingaggiare con 2 colpi al corpo di ogni bersaglio, ricaricare d'emergenza e ingaggiare con 2 colpi alla testa di ogni bersaglio.

STRING 2: (6 colpi) Ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio con la sola mano forte.

STRING 3: (6 colpi) Arma nella mano debole puntata a 45° verso il terreno, sicura disinserita e dito fuori dalla guardia del grilletto; ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio a sola mano debole.

STRINGS: 3

SCORING: 24 colpi, Limited

TARGETS: 3 minacciosi

SCORED HITS: 8 di cui almeno 2 head per carta

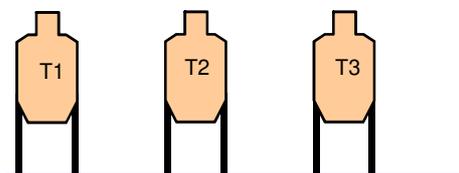
START-STOP: Segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: Non richiesto

DISTANCES: 7 yards

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



P1



IDPA

Stage 2 (Bay 2)

“2° Stage Standard Clasifier”

Phalanx Shooting Team



START POSITION: In P2/P3

PCC: Low ready

PROCEDURE

STRING 1: (12 colpi) In P2 relax, arma carica in fondina con 6 colpi, spalle ai bersagli; girarsi e ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio, ricarica d'emergenza e ingaggiare nuovamente con 2 colpi ogni bersaglio.

(PCC: Partenza fronte bersagli.)

STRING 2: (6 colpi) Ingaggiare avanzando dalla P2 alla P3 senza oltrepassarla con 2 colpi per bersaglio.

STRING 3: (6 colpi) Ingaggiare indietreggiando da P3 con 2 colpi per ogni bersaglio.

STRINGS: 3

SCORING: 24 colpi, Limited

TARGETS: 3 minacciosi

SCORED HITS: 8 per carta

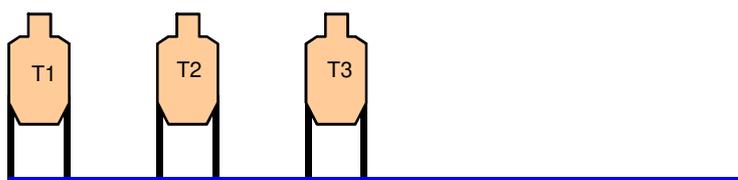
START-STOP: Segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: Non richiesto

DISTANCES: 5-10 yards

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



P3

P2



IDPA

Stage 3 (Bay 3)

“3° Stage Standard Classifier”

Phalanx Shooting Team



START POSITION: In P4/P5, relax
PCC: Low ready

PROCEDURE

STRING 1: (12 colpi) In P4, arma carica con 6 colpi, ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio da uno dei lati della barricata (scelta del tiratore), ricaricare d'emergenza in copertura e avanzare a uno dei barili (scelta del tiratore) in P5 per ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio. Il tiratore non può ingaggiare fuori dalla copertura senza incorrere in penalità per 5.1.

STRING 2: (12 colpi) In P5 lato a scelta del tiratore, arma carica con 6 colpi, ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio usando la copertura, ricaricare d'emergenza in copertura, spostarsi verso il barile del lato opposto e ingaggiare con 2 colpi ogni bersaglio usando la copertura. Il tiratore non può ingaggiare fuori dalla copertura senza incorrere in penalità per 5.1

STRINGS: 2

SCORING: 24 colpi, Limited

TARGETS: 3 minacciosi

SCORED HITS: 8 per carta

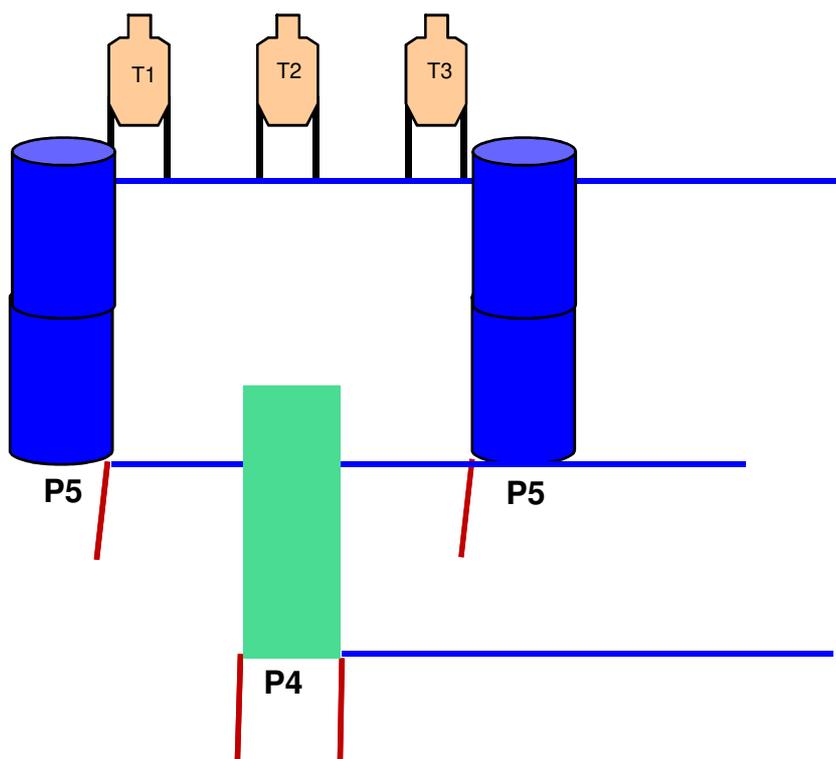
START-STOP: Segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: Non richiesto

DISTANCES: 5-10 yards

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





IDPA

Stage 4 (Bay 1)

“Il museo”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Sei al museo e stai contemplando un importante e famosa opera d'arte quando improvvisamente dei malfattori irrompono nel museo per rubare sparando all'impazzata tra la folla di visitatori, reagisci per difenderti.

START POSITION: In SP relax con talloni sui segni, braccio mano forte teso a indicare il quadro con il dito; arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Low ready e braccio mano forte teso a indicare il quadro con il dito.

PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i bersagli dalle coperture ove disponibili. T1, T2, T3, T6 e T9 sono ingaggiabili in the open. T6 e T9 si rendono visibili solo dopo aver superato PoC1-2.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, Unlimited

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: migliori 2 per carta

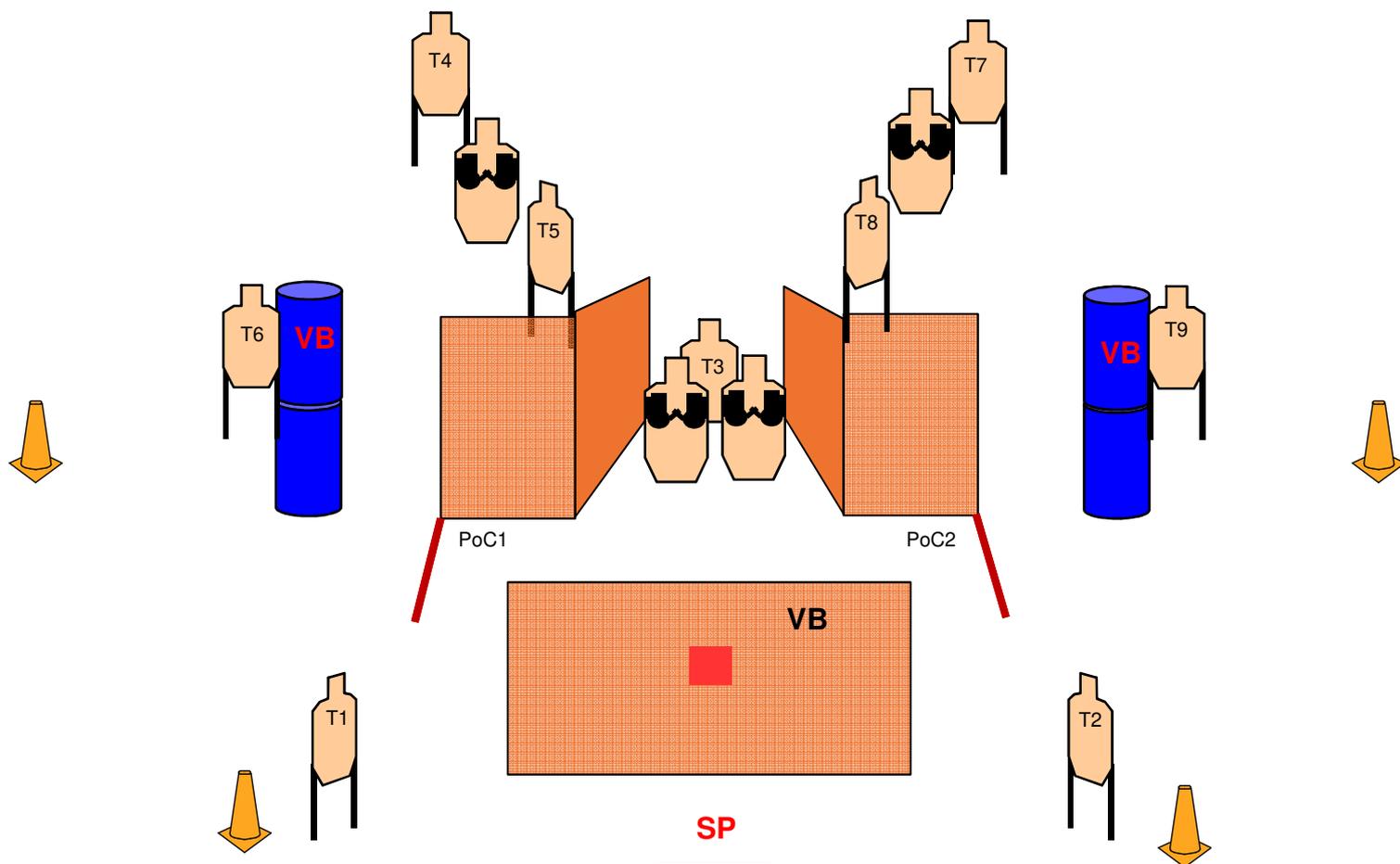
START-STOP: Segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCELAMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 3-7 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 (Bay 2)

“Qui sono tutti pazzi”

Phalanx Shooting Team



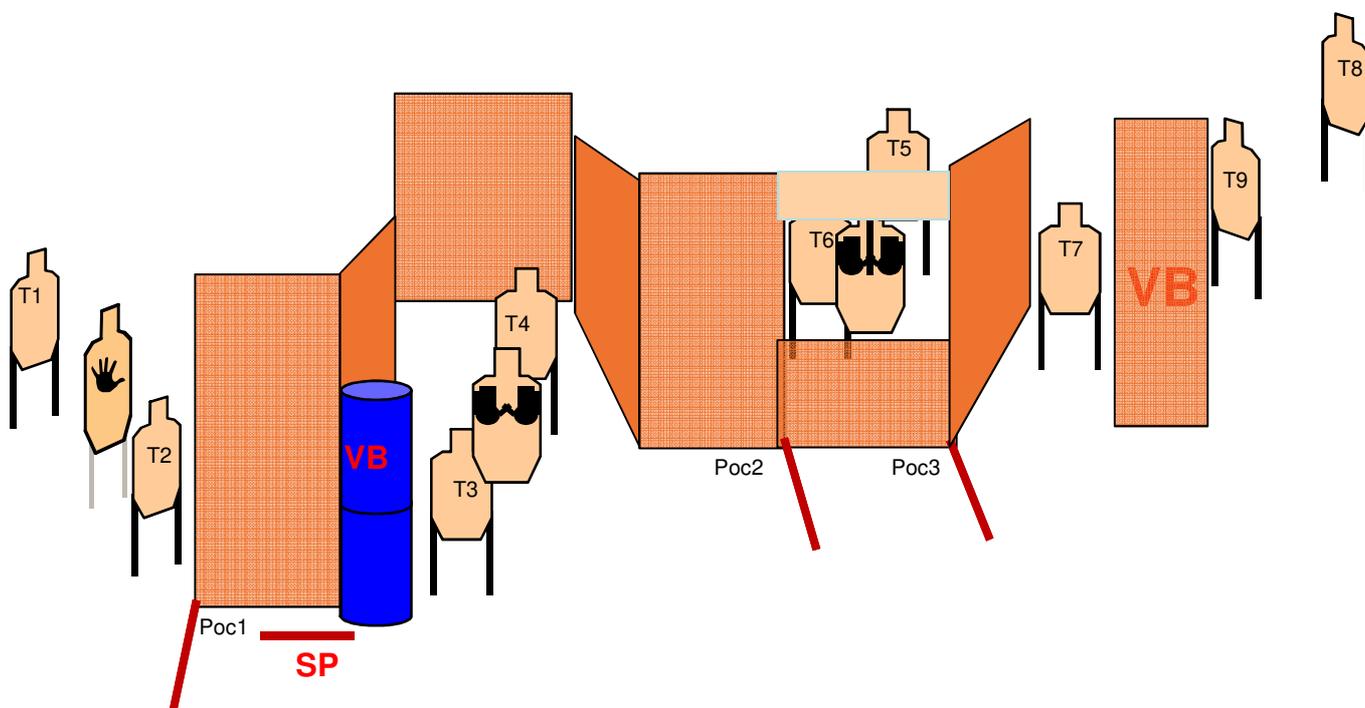
SCENARIO: Passeggiando per strada, assisti a un regolamento di conti tra bande locali prive di scrupoli che fanno uso indiscriminato di armi tra la folla, difendi te stesso e i passanti.

START POSITION: In SP relax, punte dei piedi sui segni; arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione.
PCC: Hip level, fronte bersagli.

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

PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i bersagli dalle coperture ove disponibili. T3, T4, T8 e T9 sono ingaggiabili in the open.

CONCELAMENT GARMENT: Richiesto
DISTANCES: 2-6 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 (Bay 3)

“Archivio storico”

Phalanx Shooting Team



SCENARIO: Stai aggiornando alcuni registri quando dei malviventi tentano di sottrarre dei documenti sensibili ferendo un tuo collega che ha tentato di resistere e prendendo altri in ostaggio. Difendi te stesso e gli altri.

START POSITION: Tiratore seduto leggendo il registro nelle mani con gomiti appoggiati al tavolo; arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Arma sul tavolo, volata verso l'apposito segno.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, Unlimited

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: migliori 2 per carta

START-STOP: Segnale acustico – ultimo colpo

RULES: 2017 IDPA Rulebook v3

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 4-10 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).

PROCEDURE: Al beep ingaggiare tutti i bersagli dalle coperture ove disponibili. T5, T6 e T7 sono ingaggiabili in the open.

