



LEGENDA E NOTE PRELIMINARI

_____ FFL

Tutte le SP, se non diversamente specificato, richiedono al tiratore di toccare con entrambi i piedi la fault line restando paralleli ad essa e rivolti al parapalle in posizione di Relax senza toccare l'equipaggiamento, vest incluso (2.8)

Se non diversamente specificato, le PCC partono nella medesima condizione delle pistole.

La definizione «arma carica in fondina» vuole intendere arma in fondina con colpo camerato

Per tutte le altre norme e regole del campo ci si riferisca alla Guida Evento

BUON DIVERTIMENTO!!



Stage 1 – Warm Up

Course Designer:
Cristina Cesaroni



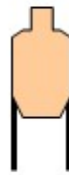
SCENARIO: STANDARD

START POSITION: Arma carica in fondina, colpo non camerato, caricatore inserito con soli 3 colpi, altri caricatori in buffetteria alla capacità di divisione. PCC low ready

STAGE PROCEDURE: Dalla SP ingaggiare T1 con 5 colpi al body e 1 alla head. L'ordine di ingaggio è obbligatorio.

STRINGS: 1
SCORING: 6 colpi, Limited
TARGETS: 1T.
SCORED HITS: 5 Corpo, 1 testa
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 4Y

T1



SP



Stage 2 – Assalto alla metro

Course Designer:
Cristina Cesaroni – Stefano Incaini

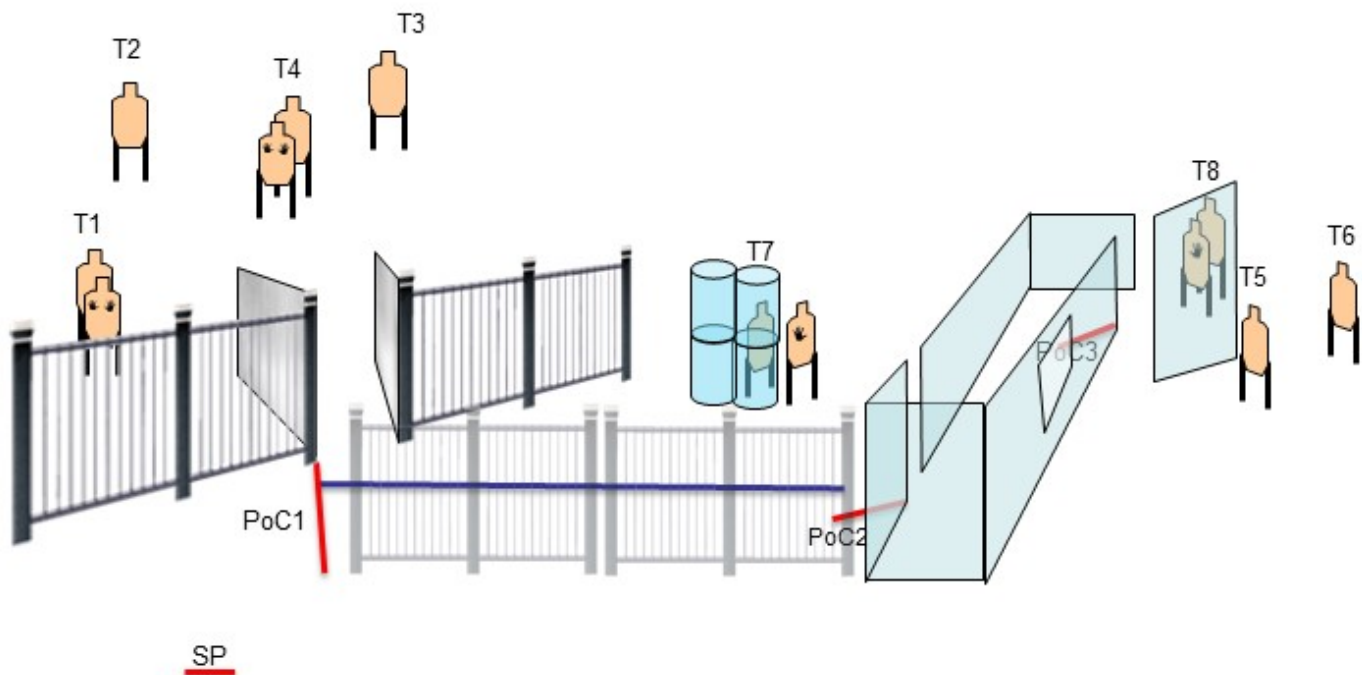


SCENARIO: Hai appena passato il tornello della metro quando ti accorgi che la stazione è presa d'assalto da dei terroristi armati. Cerca una via di fuga e difenditi.

START POSITION: Tiratore in SP, arma carica in fondina, altri caricatori in buffetteria. PCC hip level.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i bersagli con almeno due colpi. T1, T2 e T7 sono ingaggiabili in the open.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi min, Unlimited
TARGETS: 8T, 4NT.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 5 – 12Y





Stage 3 – Al Parco

Course Designer:
Cristina Cesaroni

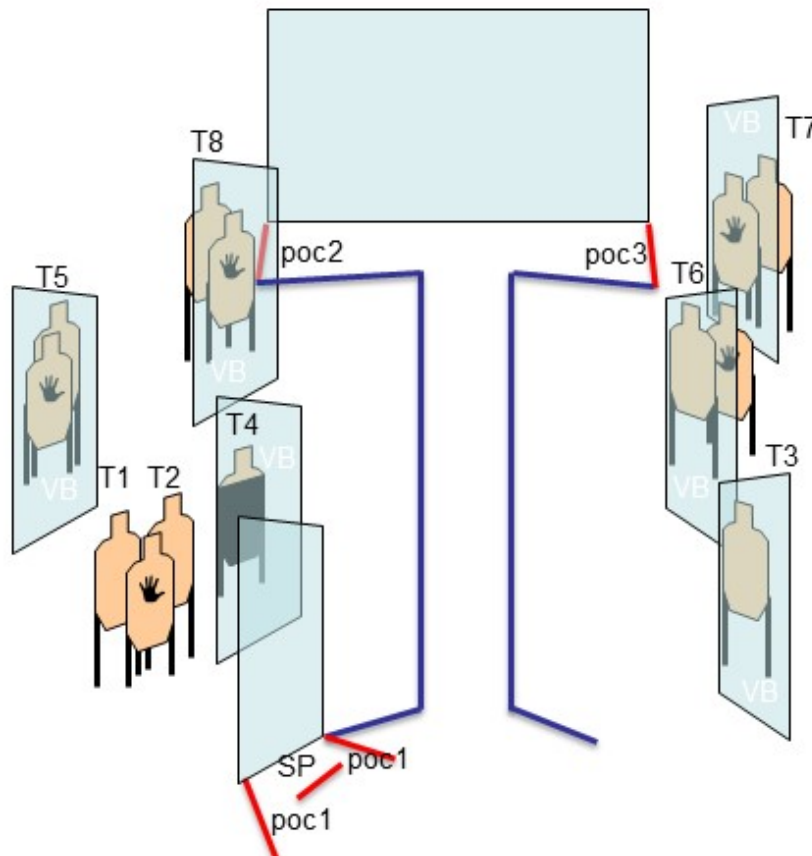
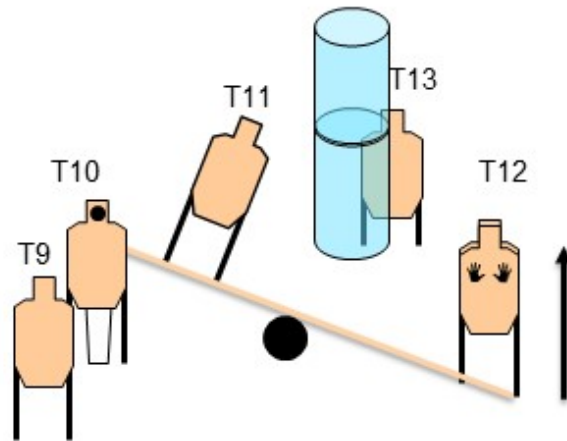


SCENARIO: Stai giocando a nascondino con i tuoi figli quando senti colpi d'arma da fuoco provenire da dietro i cespugli. Trova i tuoi figli e mettili in salvo.

START POSITION: Arma carica in fondina, colpo non camerato, caricatori in buffetteria alla capacità di divisione. Braccio forte appoggiato alla barricata e fronte poggiata sull'avambraccio. PCC sorretta con la mano debole.

STAGE PROCEDURE: Al segnale ingaggiare i bersagli utilizzando le coperture quando disponibili. I bersagli da T3 a T8 sono ingaggiabili in the open. T10 ha un attivatore che abbassa l'altalena scoprendo T12.

STRINGS: 1
SCORING: 13 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 13T, 6NT.
SCORED HITS: Miglior colpo per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 2 – 13y





Stage 4 – Bar

Course Designer:
Andrea Bray

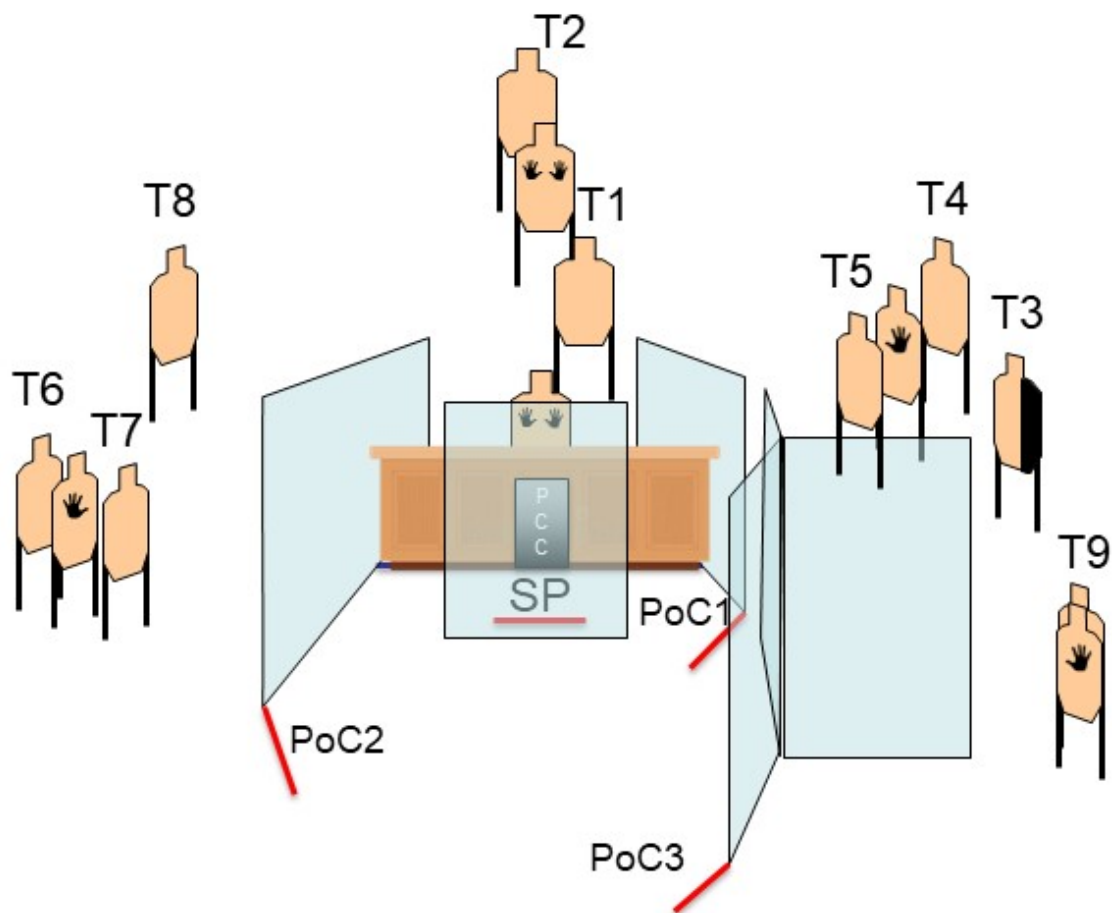


SCENARIO: Stai preparando il caffè a dei clienti quando il tuo locale viene assaltato da una banda di criminali armati. Recupera la tua arma e mettiti in salvo

START POSITION: Tiratore in SP, spalle ai bersagli, talloni che toccano i segni.
Arma carica in fondina, colpo camerato, caricatori in buffetteria alla capacità di divisione. PCC nel relativo scomparto, volata a terra.

STAGE PROCEDURE: Al segnale ingaggiare i bersagli con due colpi minimi ciascuno utilizzando le coperture quando disponibili. T1 e T2 sono ingaggiabili in the open

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi, Unlimited
TARGETS: 9T, 5NT
SCORED HITS: Migliori 2 colpi per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 3 – 8Y





Stage 5 – Problemi in armeria

Course Designer:
Andrea Bray

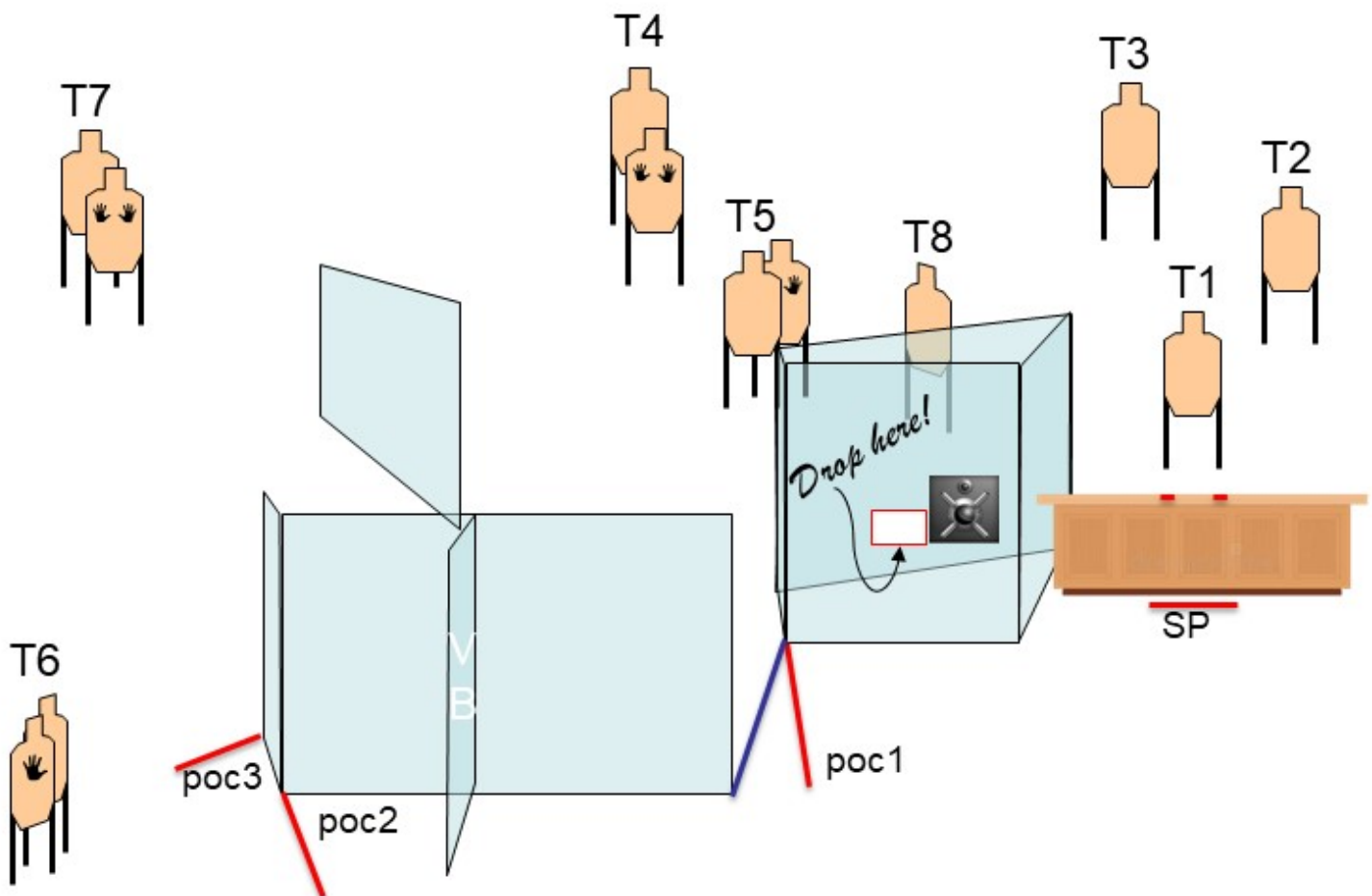


SCENARIO: E' un normale sabato pomeriggio nella tua armeria. Stai per mettere via l'ultimo pezzo arrivato quando dei criminali entrano sparando. Difenditi come puoi, recupera la tua arma ed esci di li!

START POSITION: Tiratore in SP, mani sui segni, arma scarica e chiusa nella cassetta di sicurezza insieme a tutti i caricatori carichi alla massima capacità di divisione. Pick Up Gun sul bancone, colpo camerato e 5 colpi nel caricatore.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, ingaggia da T1 a T3 con la Pick Up Gun, quindi riponila nel suo scomparto per sbloccare la cassetta di sicurezza e recuperare la tua arma. Ingaggia i restanti bersagli utilizzando le coperture quando disponibili. T1, T2, T3 e T6 sono ingaggiabili in the open.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 8T, 4NT.
SCORED HITS: Migliori 2 colpi per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 2 – 12Y



IDPA CITY

TIER 2 SANCTIONED MATCH





Stage 6 – Shopping sfortunato

Course Designer:
Cristina Cesaroni – Andrea Bray

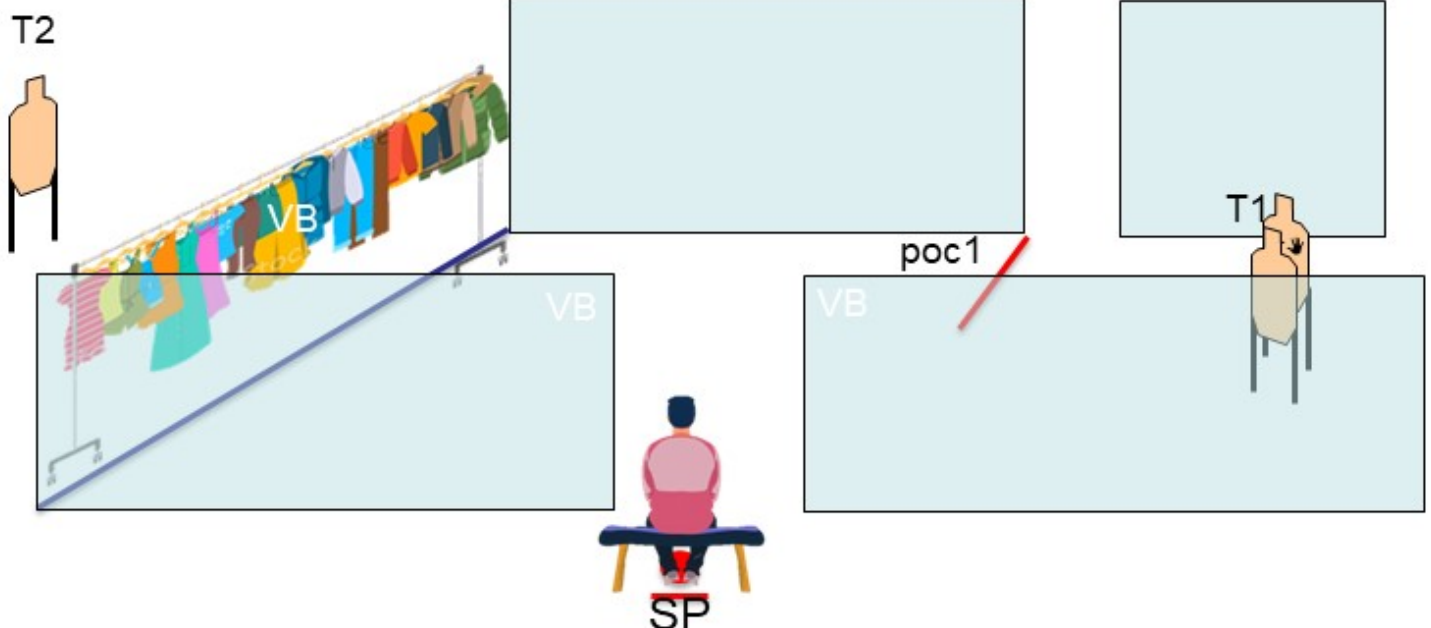
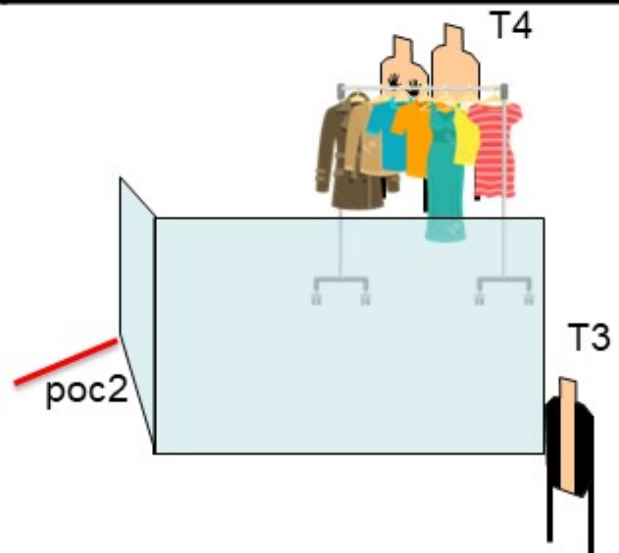
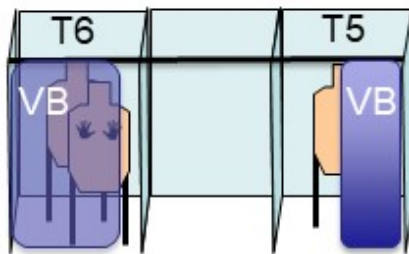


SCENARIO: La tua compagna ci sta mettendo più del dovuto, quindi decidi di entrare nel negozio per vedere cosa la trattiene. Entrando vieni visto da dei rapinatori armati che aprono il fuoco. Trova la tua compagna ed esci di lì.

START POSITION: Tiratore seduto in SP, mani sulle ginocchia. Arma carica in fondina, caricatori in buffetteria. PCC volata al segno.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare i bersagli con minimo 3 colpi utilizzando le coperture quando disponibili. T1, T2, T5 e T6 possono essere ingaggiati in the open.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 6T, 3NT.
SCORED HITS: Migliori 3 colpi per carta
START-STOP: Timer – Ultimo colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:





Stage 7 – Gas Station

Course Designer: Andrea Bray

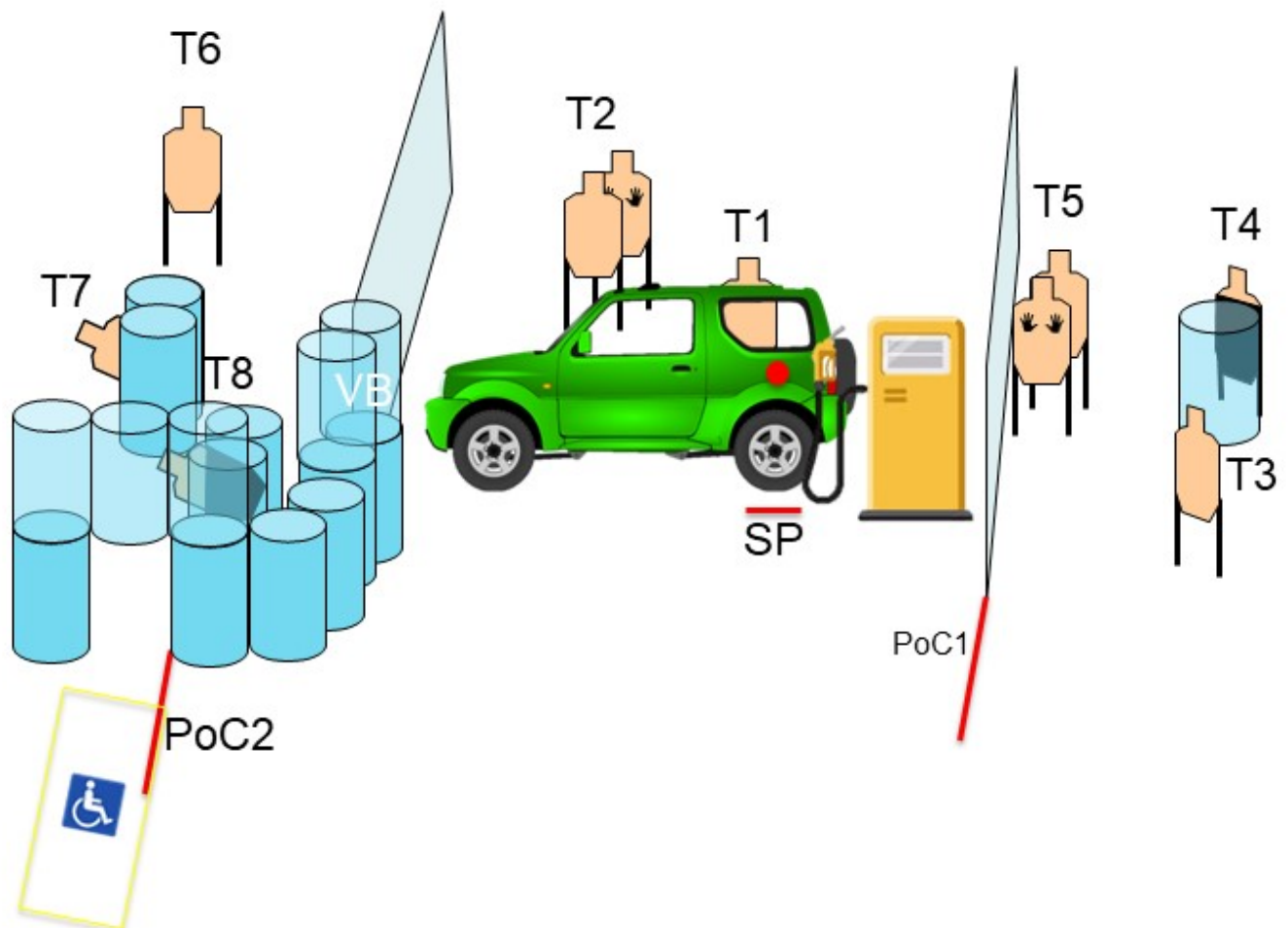


SCENARIO: Stai facendo rifornimento quando un gruppo di terroristi armati attacca la stazione di servizio. Non c'è tempo di prendere la macchina, corri in salvo.

START POSITION: Tiratore in SP, mano debole che regge la pompa sul segno rosso. Arma carica in fondina, caricatori in cintura. PCC, retta con la mano forte, volata alla ruota posteriore

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare T1 con la sola mano forte, quindi proseguire ingaggiando i rimanenti bersagli dalle coperture quando disponibili. T1, T2 e T6 possono essere ingaggiati in the open. In PoC2 è richiesta la posizione prona.

STRINGS: 1
SCORING: 16 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8T, 2NT.
SCORED HITS: Migliori 2 colpi per bersaglio
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 2 – 10Y





Stage 8 – Supermarket

Course Designer:
Lima Charlie

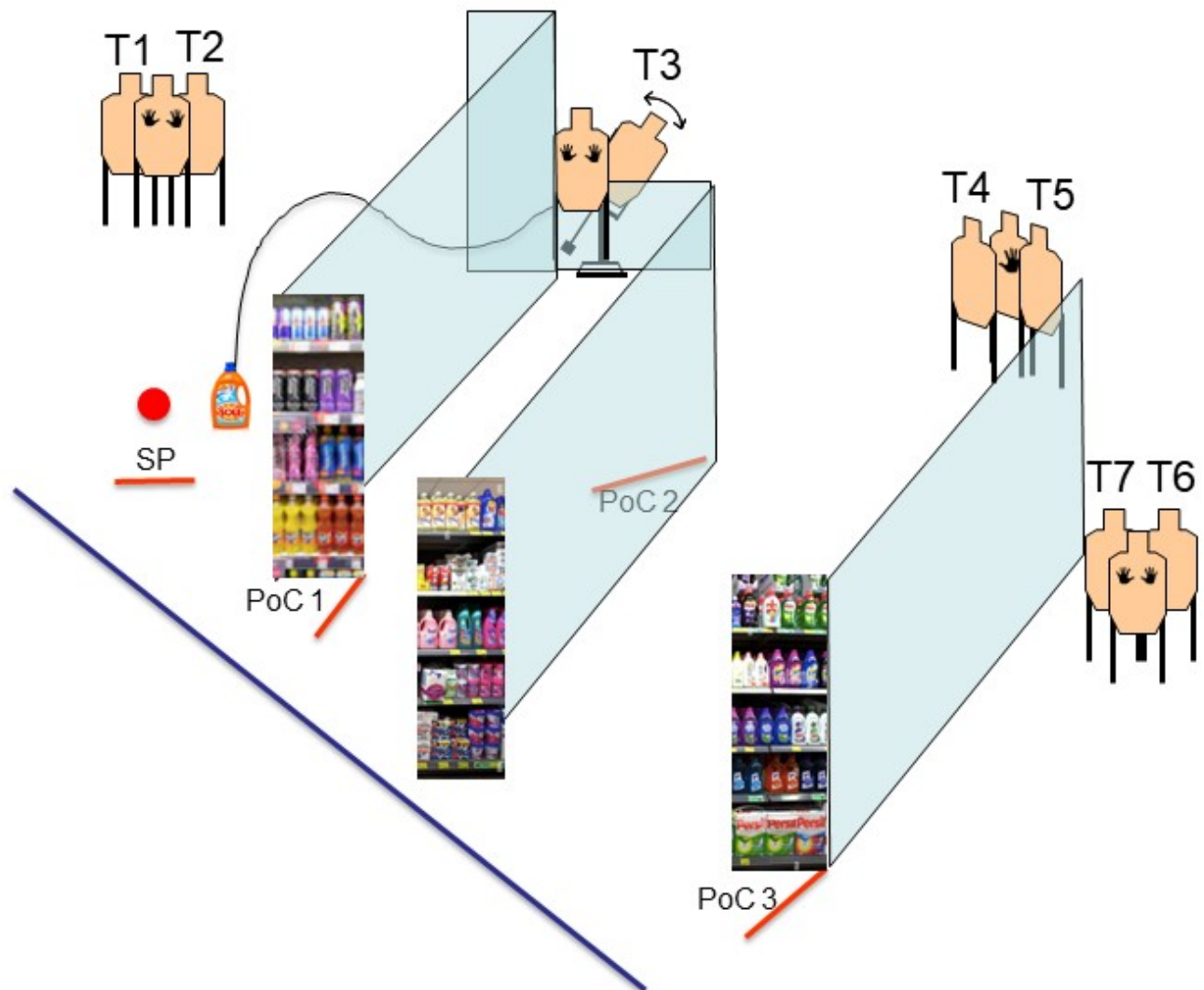


SCENARIO: Mentre fai la spesa un gruppo di balordi entra sparando a tutto quello che si muove. Cerca di raggiungere l'uscita difendendoti.

READY CONDITION: Tiratore in SP, flacone di detersivo nella mano forte, arma carica in fondina, caricatori alla massima capacità di divisione.
PCC stessa condizione, low ready imbracciata sul lato debole.

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico ingaggiare tutti gli bersagli con 2 colpi usando le coperture disponibili. T1 e T2 sono ingaggiabili in the open.
NB: lasciando cadere il flacone di detersivo si attiva il bobber T3 che non rimane visibile

STRINGS: 1
SCORING: 14 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 7T, 4 NT.
SCORED HITS: Migliori 2 per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 5 - 7Y





Stage 9 – Pista Ciclabile

Course Designer:
Andrea Bray

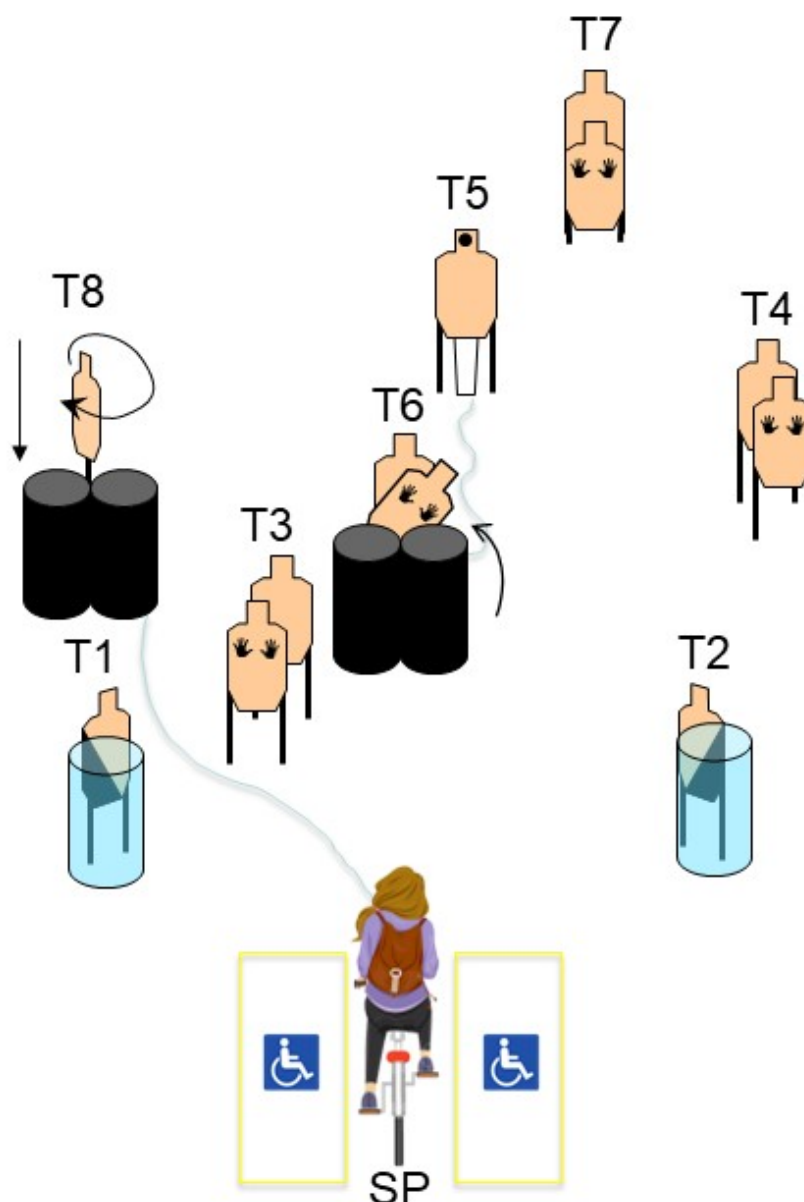


SCENARIO: Stai tornando a casa in sella alla tua bici ma sulla strada vieni aggredito da malviventi che, armi alla mano, fanno di tutto per fermarti. Difenditi e torna a casa sano e salvo.

START POSITION: Tiratore in sella alla bici, arma con caricatore inserito e colpo non camerato nel cestino, altri caricatori in buffetteria alla capacità di divisione.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, restando seduti in sella, ingaggiare i bersagli rispettando le priorità. T5 attiva T6 e relativo NT clamshell mentre T8 drop-turner viene attivato dal tiratore pedalando. T8 non rimane visibile.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 8T, 4 NT.
SCORED HITS: Migliori 2 colpi per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 3 – 13Y





Stage 10 – Il Tunnel degli Orrori

Course Designer:
Andrea Bray



SCENARIO: Sei in fila al tunnel degli orrori quando il luna park viene assalito da terroristi armati che sparano all'impazzata. La tua unica via di fuga è attraverso il tunnel. Metti in salvo

START POSITION: Tiratore in SP, talloni che toccano la FL. Arma carica in fondina, caricatori alla massima capacità di divisione. Torcia spenta nella mano debole. PCC sorretta dalla mano debole, volata al segno.

STRINGS: 1
SCORING: 16 colpi minimi, Unlimited
TARGETS: 8T, 3 NT.
SCORED HITS: Migliori 2 colpi per carta
START-STOP: Timer – Ultimo Colpo
RULES: IDPA 2017 v3
COVER GARMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE: 180° rule – parapalle laterale
POINTS:
DISTANCE: 2 – 10 y

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i bersagli utilizzando le coperture quando disponibili. T1, T2, T4, T5 e T6 sono ingaggiabili in the open. T5, T6 e relativo NT vengono attivati dal tiratore una volta superata PoC1, non restano visibili. L'area dopo PoC1 è scarsamente illuminata.

