



SHOOTING RANGE

STAGE 1

RAPINATORI IN STRADA



SCENARIO- Dei rapinatori ti bloccano in strada hanno pessime intenzioni, difendi te e il tuo passeggero

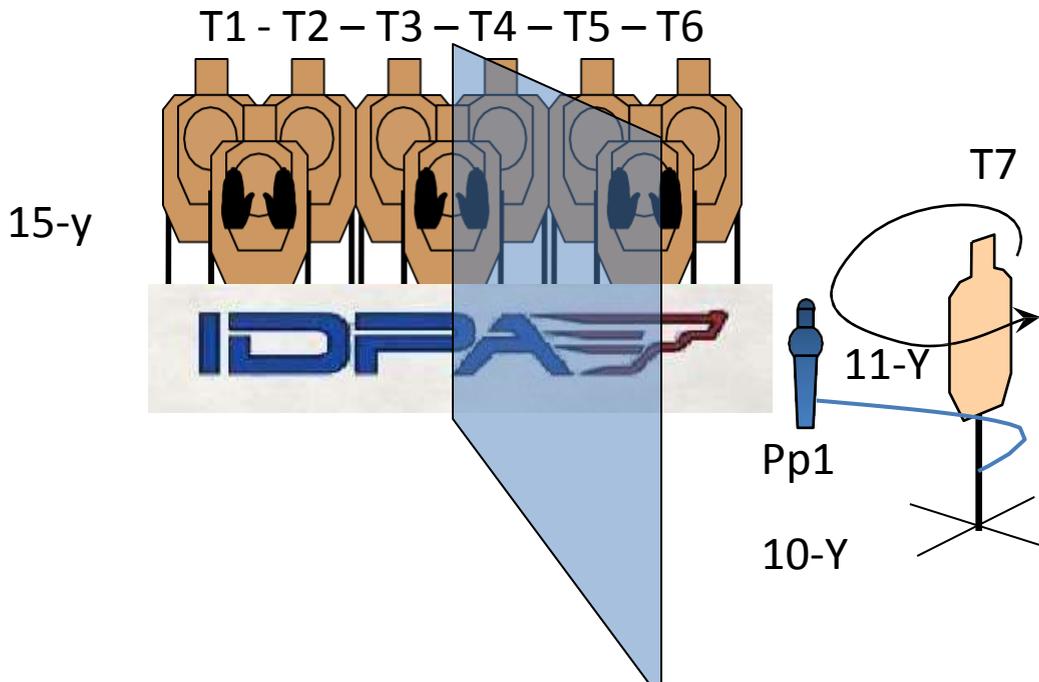
START POSITION: Tiratore seduto in auto, mani che poggiano sul volante, arma in fondina caricatore inserito colpo NON camerato, caricatori max capacità per divisione- PCC stessa condizione in hip level,

STRINGS:	1
SCORING:	15 rounds, unlimited
SCORED HITS:	2 per target
TARGET	7 threat 3 NT + 1 FERRO_attivatore.
START-STOP:	Audible - Last shot
CONCEALMENT:	Required
DISTANCES:	10 yds-15 yds

STAGE: Al bip uscire dall'auto e da dietro lo sportello e FL ingaggiare da T1 a T3, spostarsi dal lato opposto e sempre da dietro la portiera e FL, ingaggiare i restanti target Pp1 attiva il Turner

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizz. e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle regolamento del campo

L'AUTO AVRA' ENTRAMBI GLI SPORTELLI APERTI



Lato guida

Lato passeggero





Shooting Range

Stage N 2 LIMITED



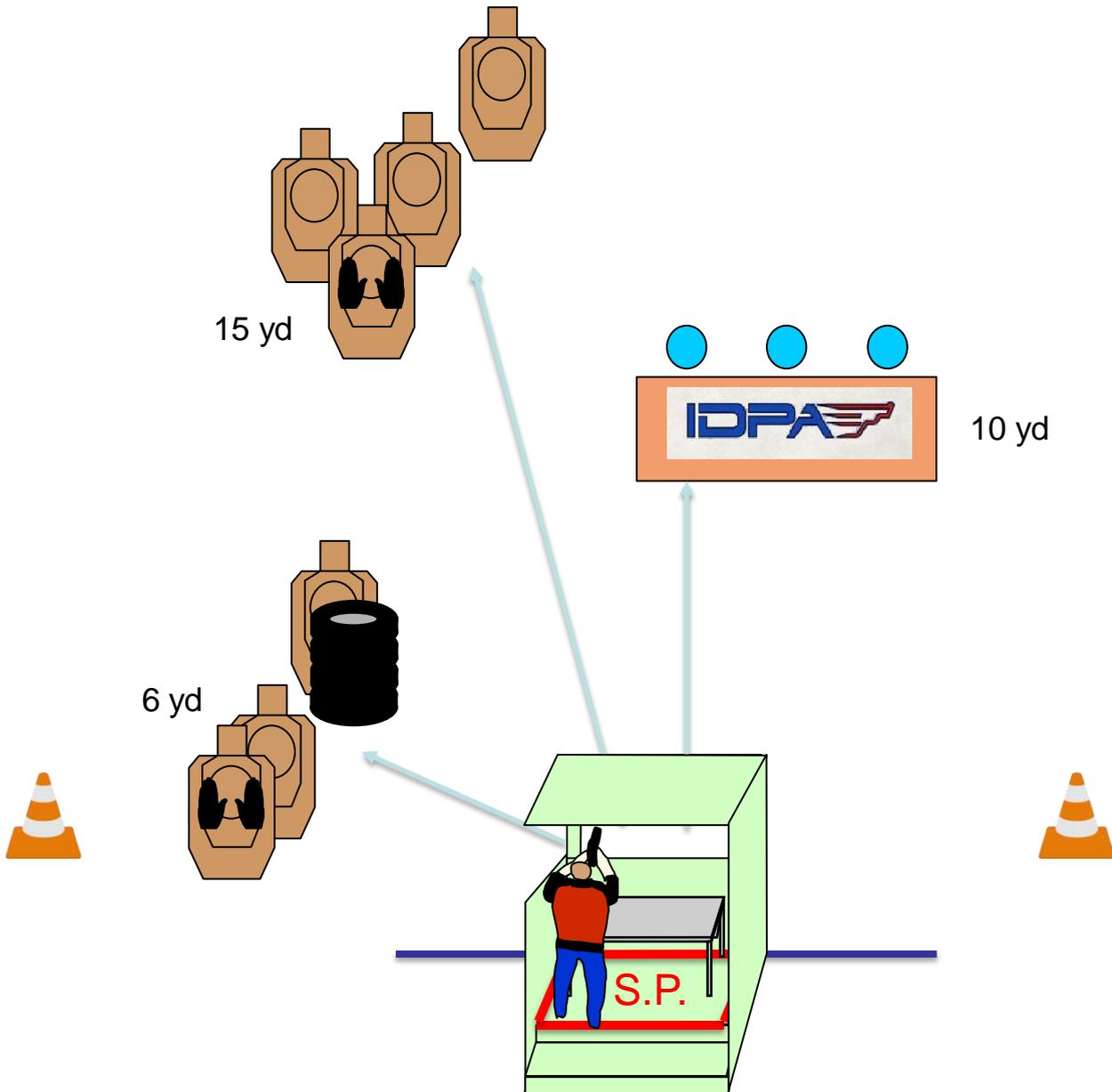
STANDARD:

START POSITION: tiratore in sp arma carica in fondina colpo camerato, 1° caricature con 6 colpi i restanti alla max capacità di divisione.

PCC: volata in low ready, stessa condizione dell'arma corta

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico, dall'interno del box in S.P., **IN THE OPEN** ingaggiare i due gruppi di target ed il gruppo di plate uno in free style, uno con la sola mano forte ed uno con la mano debole. Il piano del tavolo non fa ritenzione

STRINGS: 1
SCORING: 13 rounds min, Limited
TARGETS: 5 Threat, 2 Non-threat, 3 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target, steel down
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE: 6 y - 15 y
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle





Shooting Range

Stage 3 LA TRAPPOLA

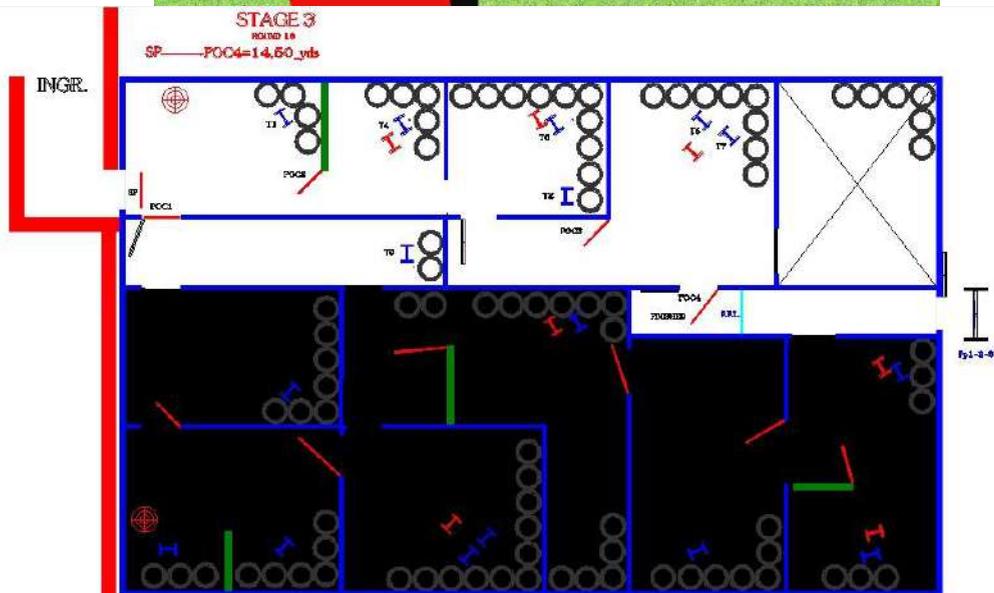
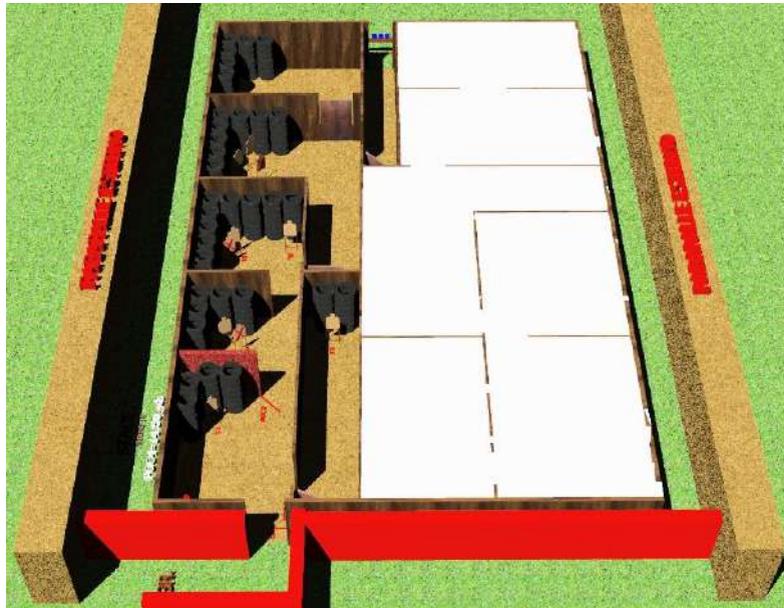


SCENARIO: Un gruppo di delinquenti che da tempo seminano il panico in città ti tendono un agguato per impradonirsi delle chiavi di casa e della cassetta di sicurezza. Evita che cio' avvenga. In casa ci sono I tuoi familiari.

START POSITION: Da SP punte che toccano la FL, Arma carica colpo NON camerato primo caricatore da 6 colpi I restanti max capacità per divisione. PCC stessa condizione arma corta

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 7 Threat, 3 Non-threat, 3 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 degree rule, verticale regole campo
DISTANCE: 2y - 11 y
N.B. T_1 (3 Round)

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico ingaggia le sagome dalle rispettive PoC ove disponibili. T1 si ingaggia con 3 colpi in questo ordine 2_body-1 heat, T1-T2-T5 in the open





Shooting Range

Stage 4

IL TERRORE IN CASA TUA

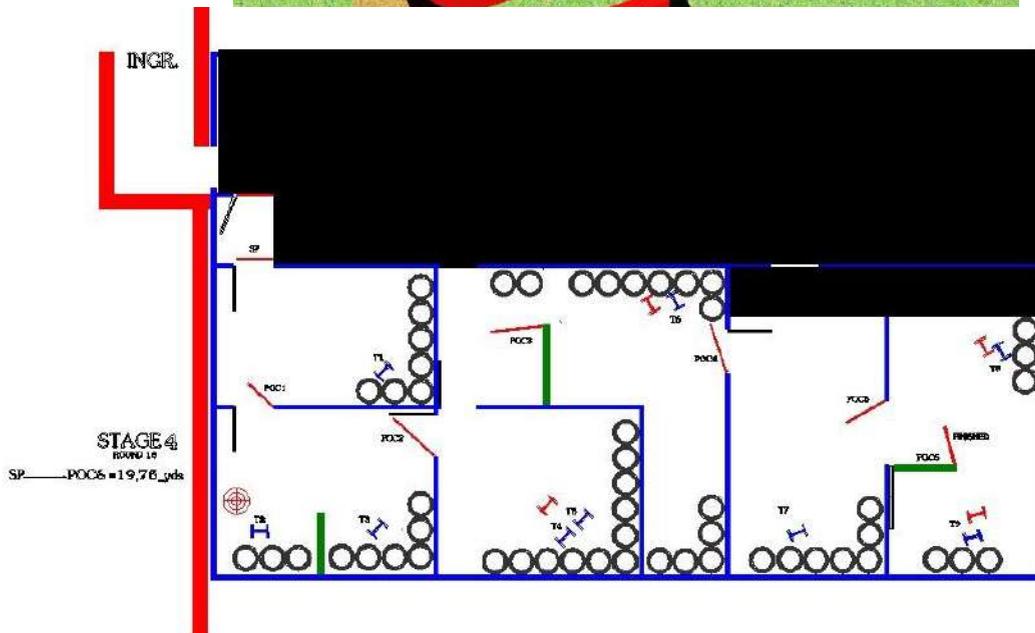
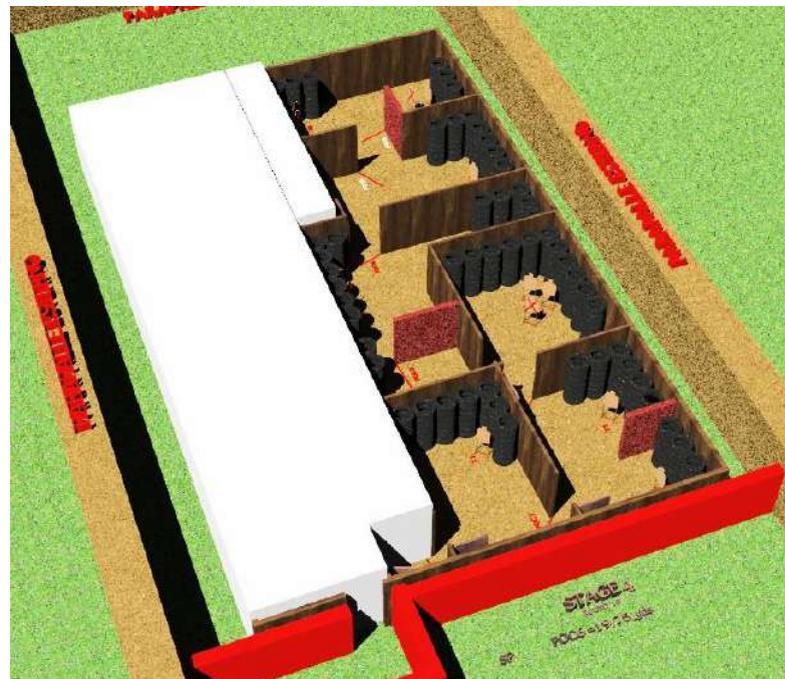


SCENARIO: Dei malviventi si sono Barricati in casa tua, le loro intenzioni sono di far saltare in aria l'intero fabbricato, nell'ultima camera ci sono I tuoi familiari. Agisci.

START POSITION: Da SP punte che toccano la FL, Arma carica colpo NON camerato CARICATORI MAX capacità per divisione. PCC stessa condizione arma corta

STRINGS:	1
SCORING:	18 rounds min, Unlimited
TARGETS:	9 Threat, 4 Non-threat
SCORED HITS:	Best 2 per target
START-STOP:	Audible - Last shot
CONCEALMENT:	Required
MUZZLE SAFE PLANE:	180 degree rule, verticale regole campo
DISTANCE:	4y – 11 yds

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico ingaggia le sagome dalle rispettive PoC ove disponibili. T1 in the open





SHOOTING RANGE

STAGE_5

IN VIAGGIO SUL PULMAN

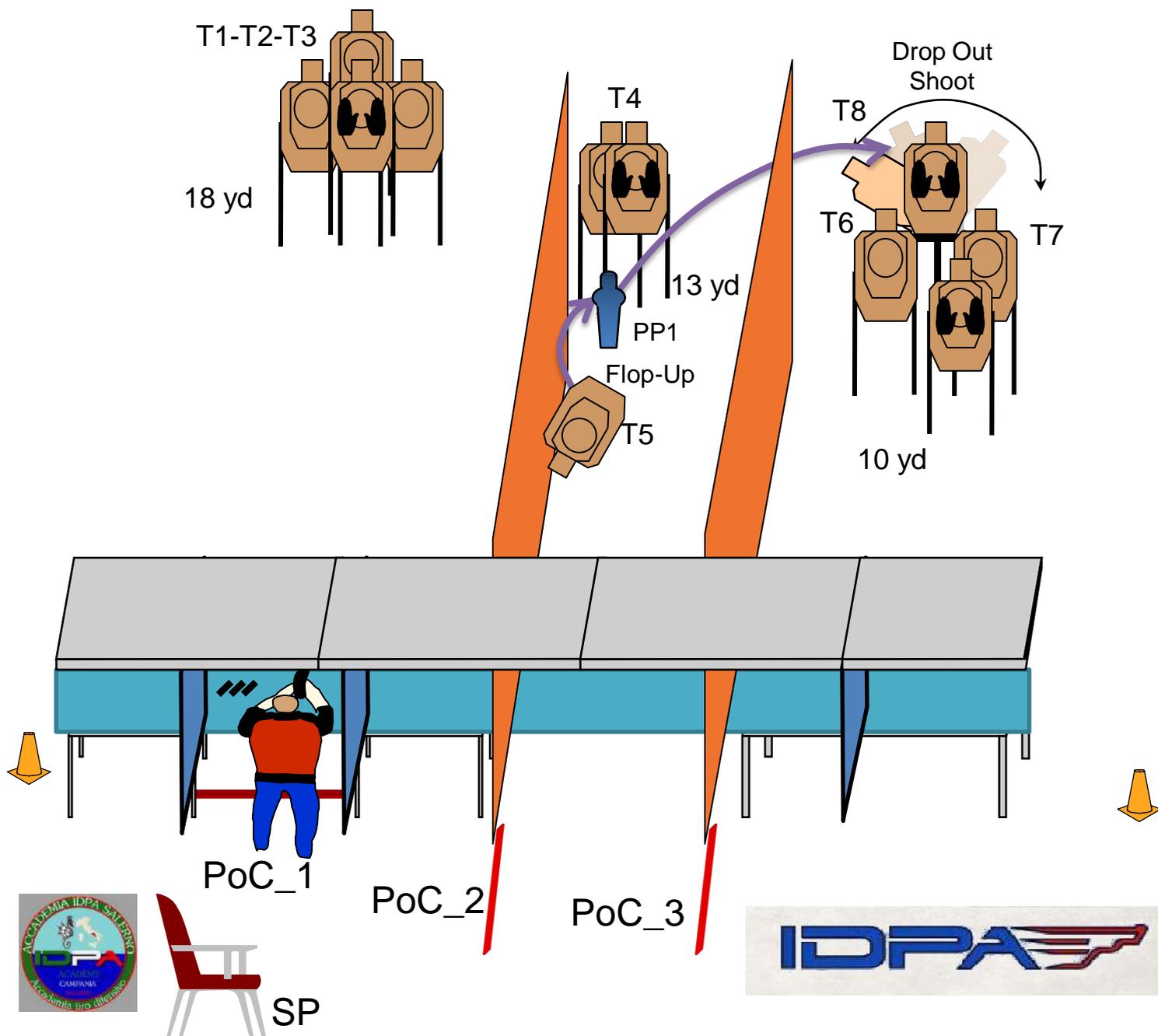


SCENARIO- Ti trovi all'interno di un pulman in viaggio verso casa, improvvisamente una banda ben armata assalta il pulman. Difendi te e gli altri occupanti del mezzo-

START POSITION: Tiratore seduto posiz.relax, arma scarica sul tavolino di cortesia, il primo caricatore da utilizzare da 6 posto accanto all'arma, i restanti caricatori max capacità per divisione –**il tavolo non fa ritenzione** - **PCC** stessa condizione arma corta

STAGE: Al segnale acustico portarsi in PoC1 armare l'arma e ingaggiare attraverso i finestrini tutti i target ,in THE OPEN T1/2/3 le restanti sagome dalle PoC disponibili. PP1 ATTIVA IL Flop-Up & Drop Out

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds, Unlimited
SCORED HITS: 2 per target
TARGET: 8 threat 4 NT + 1 FERRO_attivatore.
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required 2022
MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizz. e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle regolamento del campo
VEST: RICHIESTO
DISTANCES: From 10 yds to 18 yds





SHOOTING RANGE

STAGE_6

AL SUPERMERCATO



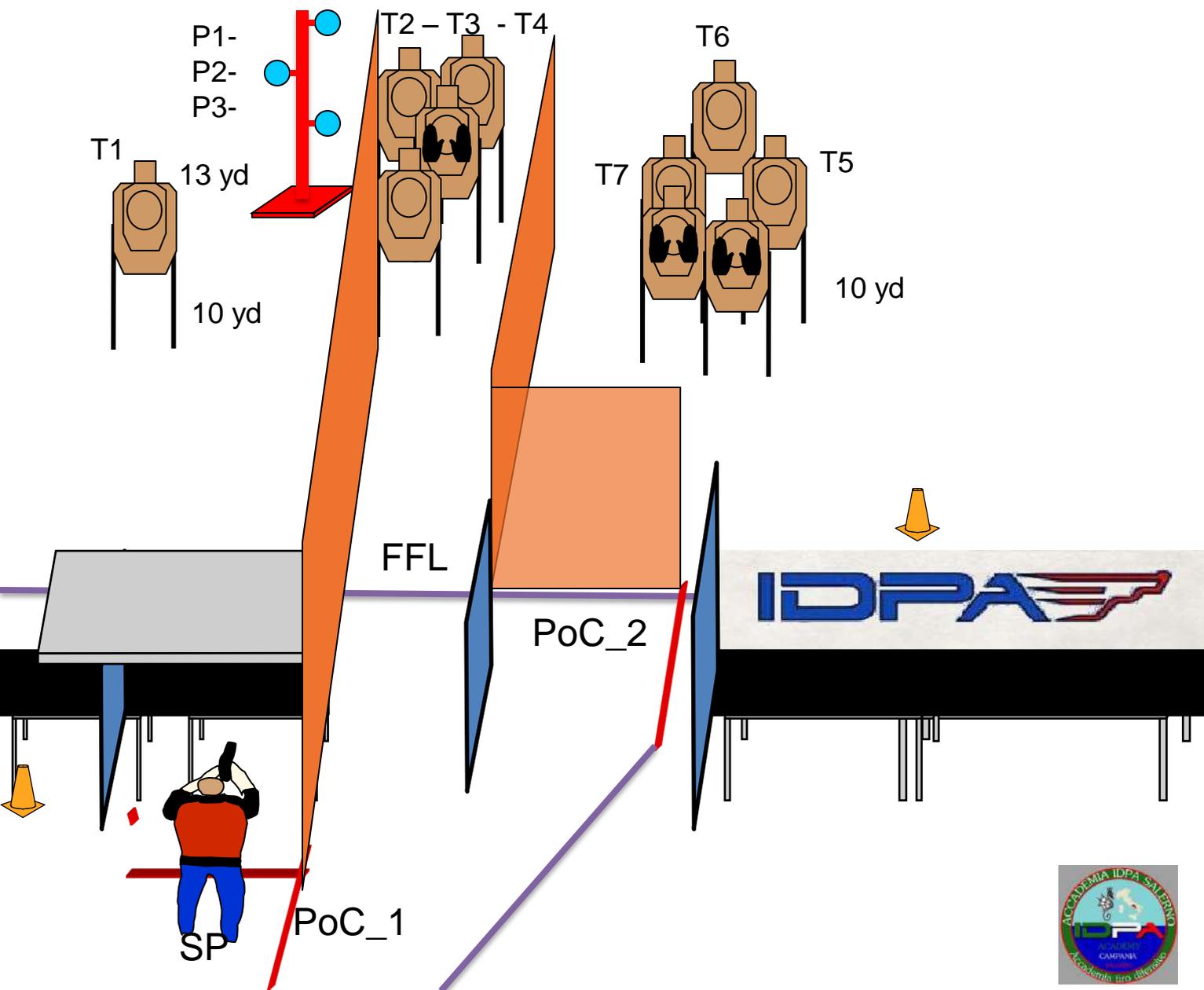
SCENARIO- Sei alla cassa del supermercato, una **BANDA** assalta il magazzino e si sparpagliano tra gli scaffali, le loro intenzioni sono belligeranti- Neutralizza **TUTTI** e le 3 cariche di esplosivo a forma circolare che la banda vuole utilizzare per radere al suolo il fabbricato per garantirsi la fuga.

START POSITION: In posizione relax da S.P. arma carica in fondina caricatori alla max capacità per divisione, PCC in low ready

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds, Unlimited
SCORED HITS: 2 per target
TARGET: 7 threat 3 NT + 3 Plate.
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required 2022
MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizz. e in verticale il limite è l'altezza dei parapalle regolamento del campo
VEST: RICHIESTO
DISTANCES: From 10 yds to 15yds

STAGE: al bip in the open ingaggiare P1-2-3 e T1, le restanti sagome dalle PoC_1 e 2

N.B. Il meccanismo a 3 PLATE sarà dichiarato colpito se i 3 dischi avranno lasciato la posizione iniziale-





Shooting Range

Stage 7

AGGUATO tra I vicoli



SCENARIO: sei una GPG durante l'attacco al portavalori I tuoi compagni sono rimasti feriti in modo lieve, per poter richiedere aiuto sei costretto ad uscire allo scoperto tra I vicoli dove I malviventi sono nascosti per impossessarsi dei sacchi dei soldi in tuo possesso, affrontali e salva I tuoi compagni-

START POSITION: tiratore in sp mani sui segni alla barricata, arma carica in fondina, tutti I caricatori alla max capacità di divisione. PCC: low ready volata al punto rosso, stessa condizione dell'arma corta

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico, da SP SPOSTARSI ALLA PRIMA PoC DISPONIBILE, e ingaggiare Pp1 e targets dalle rispettive PoC ---T4/5/6 sono in THE OPEN

STRINGS: 1
SCORING: 17 rounds min, Unlimited
TARGETS: 8 Threat ,4 Non-threat, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target, steel down
START-STOP: Audible - Last shot
DISTANCE: 2 y - 18 y
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle

