

WARM UP

BAY tutte COF nr. 1



Esercizio standard Limited 6 colpi max.

START CONDITION:

In SP in piedi punte dei piedi sui segni – arma impugnata con due mani e diretta al bersaglio, braccia distese, cartuccia camerata. Primo caricatore rifornito a 4 (3+1), il resto alla massima capacità

PCC.:

Stessa condizione

STAGE PROCEDURE:

Al beep si ingaggia la sagoma con 5 colpi al corpo ed 1 alla testa in any order.

ATTENZIONE

Linea blu FFL di profondità

STRINGS:

unica

SCORING:

6 colpi massimi
Limited

TARGETS:

1 minaccioso

SCORED HITS:

migliori 6 per carta,

START-STOP:

Audible - Last shot

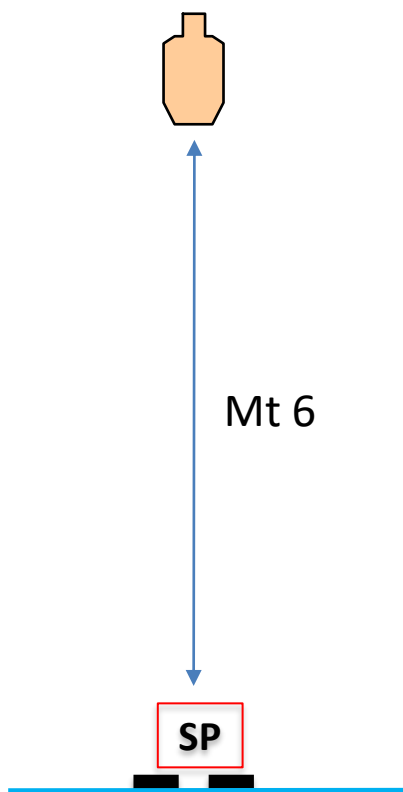
RULES:

Current IDPA
Rulebook

VEST:

NON Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical





IN VILLA
BERTIN SPERTINI BAY nr. 2 COF nr. 2

SCENARIO:

aggressori armati entrano nella tua villa , ti difendi

START CONDITION:

Start position in P1 punte dei piedi sui segni . Arma carica in fondina colpo camerato altri caricatori alla max capacità per divisione in buffetteria .

PCC.:

In hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i target quando visibili rispettando le coperture e le priorità.

ATTENZIONE linea blu indica DQ limit su PP1

STRINGS:

unica

SCORING:

17 colpi min,
unlimited

TARGETS:

8 minacciosi , 2 no shoot
ed 1 ferro

SCORED HITS:

migliori 2 per carta, ferro
abbattuto

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

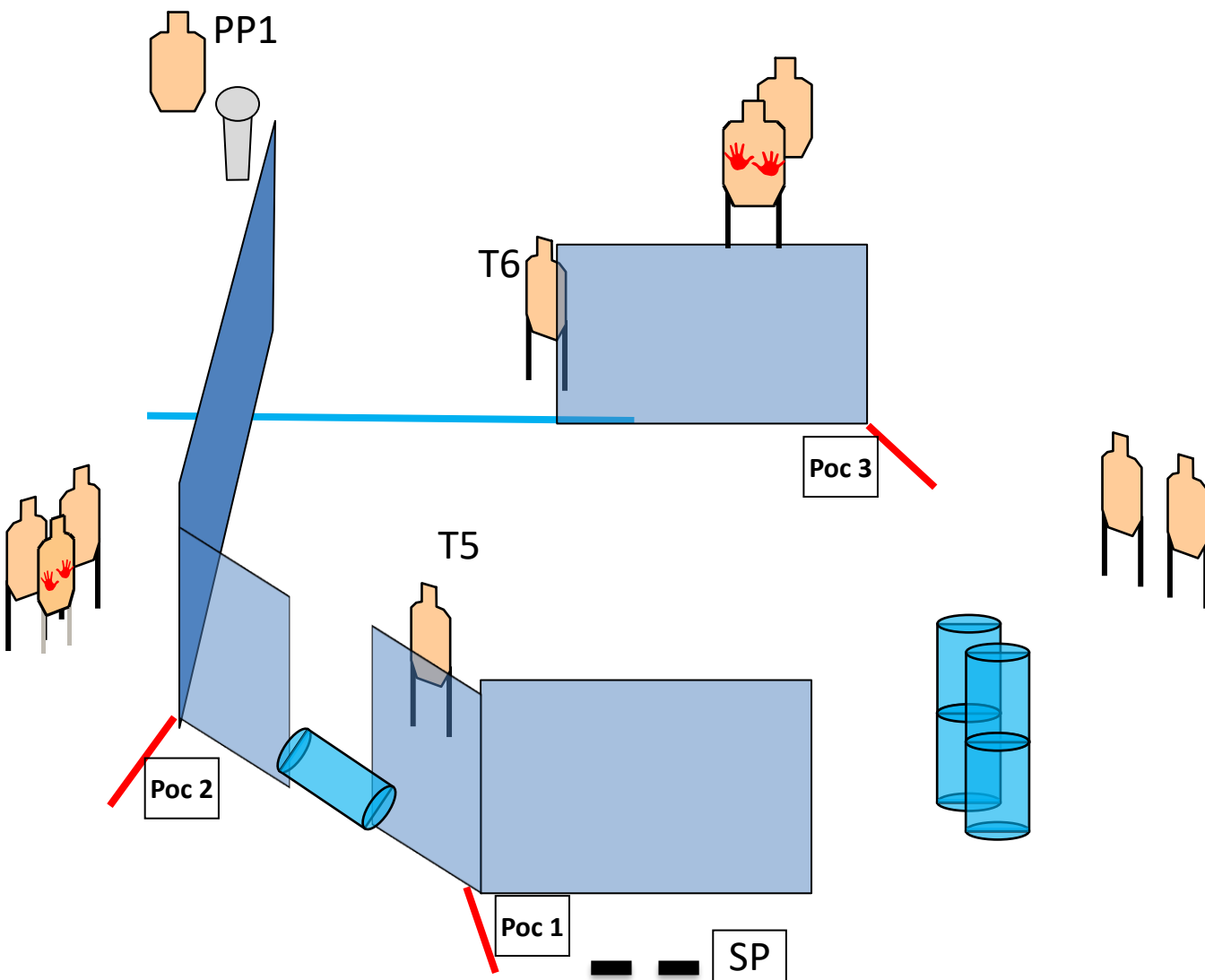
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

**Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e
non oltre il parapalle in vertical**





PARCO GIOCHI
messaggi – viavattene BAY nr. 4 COF nr. 3

STANDARD STAGE

START CONDITION:

in SP in piedi al centro della pedana, in relax. Arma carica in fondina caricatori alla max capacità per divisione

PCC.:

hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i target quando visibili rispettando le priorità, con due colpi massimo

ATTENZIONE linee blu FFL

STRINGS:

unica

SCORING:

10 colpi massimi
Limited

TARGETS:

5 minacciosi , 2 no shhot

SCORED HITS:

migliori 2 per carta,

START-STOP:

Audible - Last shot

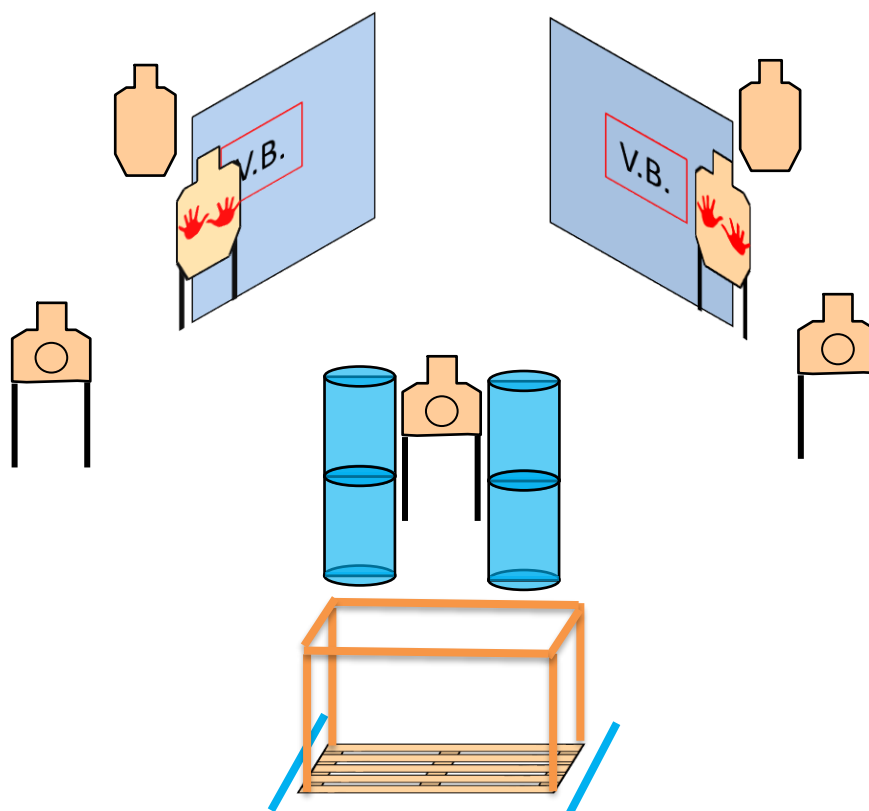
RULES:

Current IDPA
Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical





AL BAR DA MARIO
BIANCHI BOTTAZINI BAY nr. 5 COF nr. 4

SCENARIO:

Al Bar da Mario c'è sempre gente, ma rapinatori armati entrano e ti difendi

START CONDITION:

In SP spalle ai bersagli, con bicchiere nella mano forte, punte dei piedi che toccano i segni .

Arma carica sul banco tra i segni, colpo camerato, caricatori in buffetteria alla max capacità per divisione

PCC.:

stessa condizione.

STRINGS:

unica

SCORING:

10 colpi min,
unlimited

TARGETS:

5 minacciosi ,

SCORED HITS:

migliori 2 per carta,

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA

Rulebook

Richiesto

VEST:

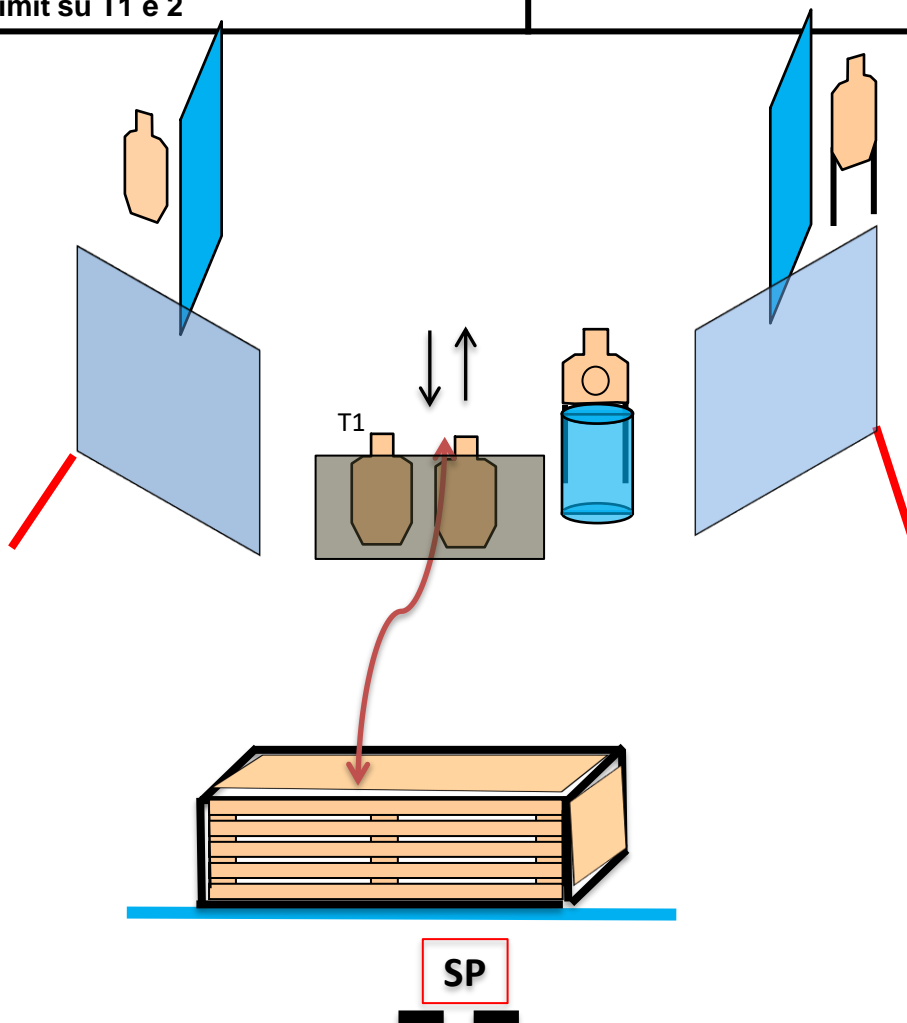
Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical

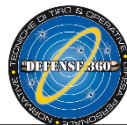
STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i target con 2 colpi minimi. quando visibili, rispettando le coperture e le priorità

ATTENZIONE

T1 e T2 si rendono visibili, solo tirando la corda, poiché nascosti da **HARD COVER METALLICO**; linea Blu DQ Limit su T1 e 2





IN RAMPA

GILARDI MELINA BAY nr. 7 COF nr. 6

SCENARIO:

mentre vai alla tua macchina, pericoli aggressori armati ti aggrediscono, ti difendi

START CONDITION:

In SP in piedi relax condition punte che toccano i segni, Arma carica in fondina colpo camerato altri caricatori alla max capacità

PCC.:

in hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i target con 2 colpi quando visibili rispettando le priorità.

ATTENZIONE linea blu indica DQ limit su PP1

T7 si vedrà solo dalla cima della rampa e PP1 attiva no threat su T 5 e 6

STRINGS:

unica

SCORING:

15 colpi min,
unlimited

TARGETS:

7 minacciosi , 3 no shhot
ed 1 ferro

SCORED HITS:

migliori 2 per carta, ferro
abbattuto

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

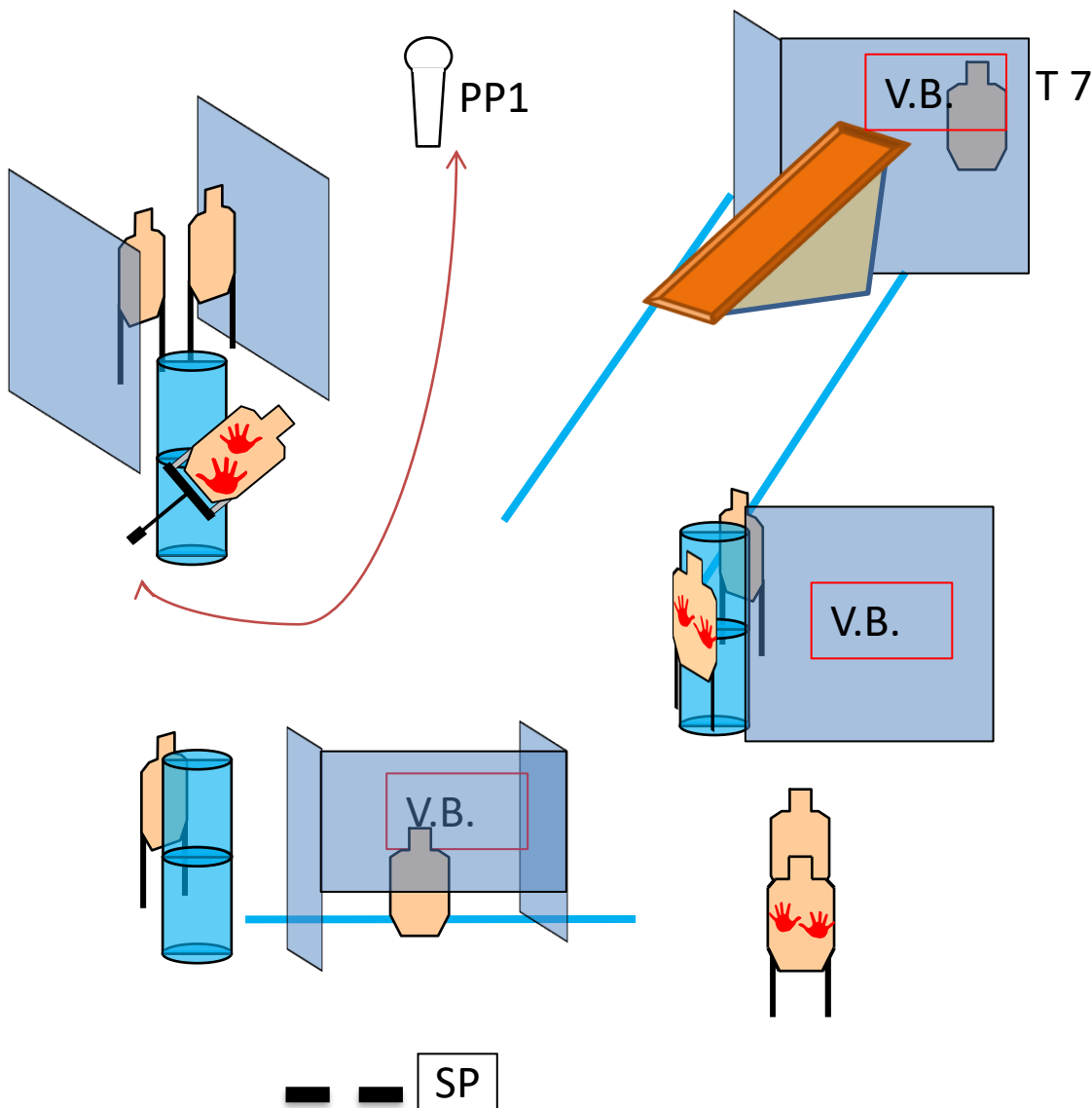
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical





IL POKER

PERINO - MEZZANOTTE BAY nr. 10 COF nr. 7

SCENARIO:

Giocare a carte è pericoloso, vinci ma gli altri ti minacciano con le armi, ti difendi

START CONDITION:

In SP seduto mani sui segni, arma carica cartuccia camerata volata al parapalle sul bidone dx o sx, a scelta, coperta dal telo.

caricatori alla max capacità per divisione in buffetteria.

PCC.:

Stessa condizione

STRINGS:

unica

SCORING:

12 colpi min,
unlimited

TARGETS:

5 minacciosi, 2 no shoot
ed 2 ferri

SCORED HITS:

migliori 2 per carta, ferri
abbattuti

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA
Rulebook

VEST:

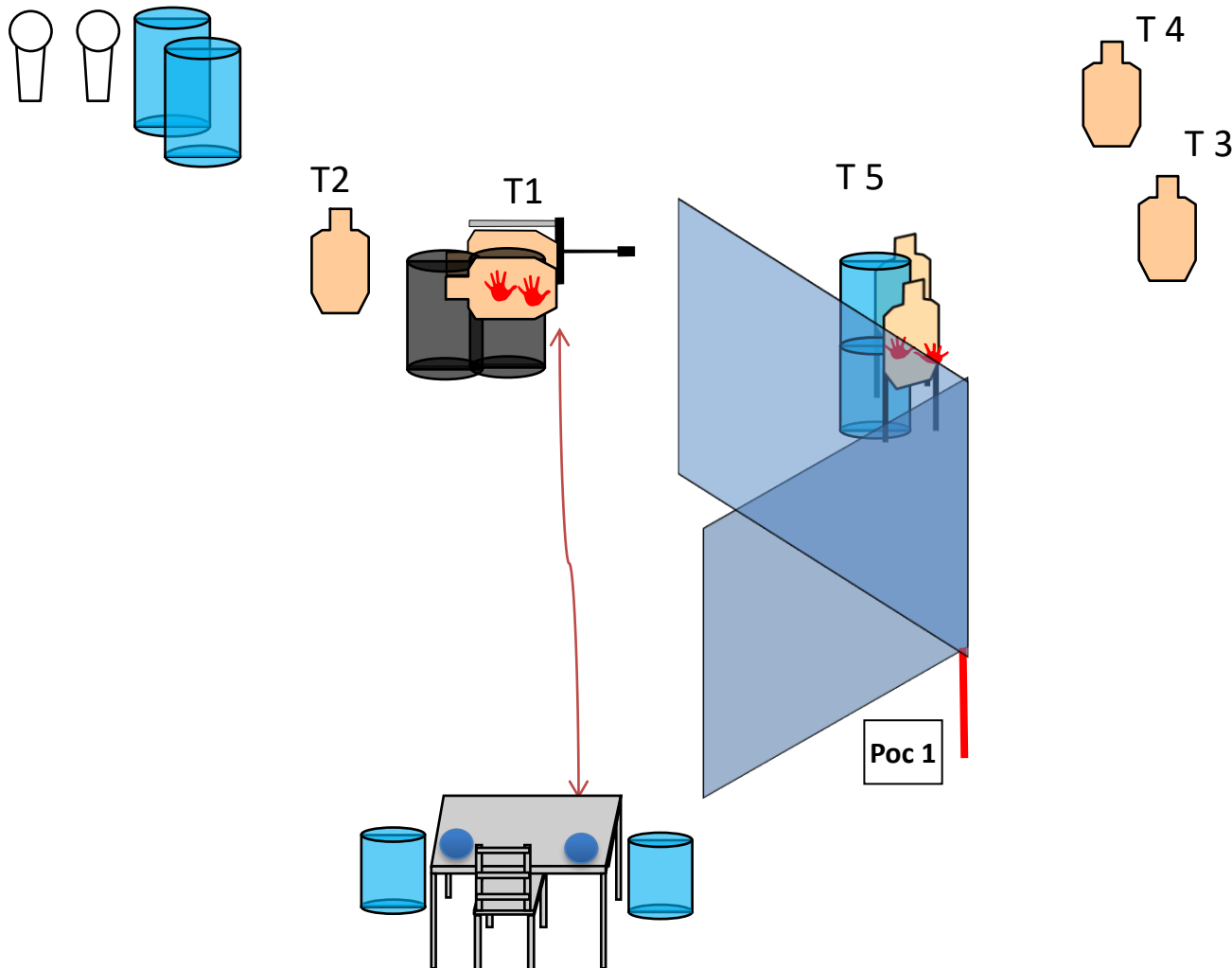
Richiesto

STAGE PROCEDURE:

Al beep si ingaggiano T1 e 2 con PP1 e 2 in the open con 2 colpi. T3 e 4 da copertura, poi T5 in the open.

Att.ne:T1 si renderà visibile solo ribaltando il tavolo

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical



AL PARCO
VALER E MATTIA GUGLIELMONI BAY nr. 11 COF nr. 8



SCENARIO:

Una passeggiata al parco diventa un incubo , ti difendi

START CONDITION:

in piedi in SP Arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla max capacità per divisione in buffetteria

PCC.:

in hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i target con 2 colpi minimo quando visibili rispettando le coperture e le priorità.

ATTENZIONE: T1, 2, 3, 7 e 8, sono in the open linea blu indica FFL

STRINGS:

unica

SCORING:

17 colpi min,
unlimited

TARGETS:

8 minacciosi , 2 no shoot
ed 1 ferro

SCORED HITS:

migliori 2 per carta, ferro
abbattuto

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

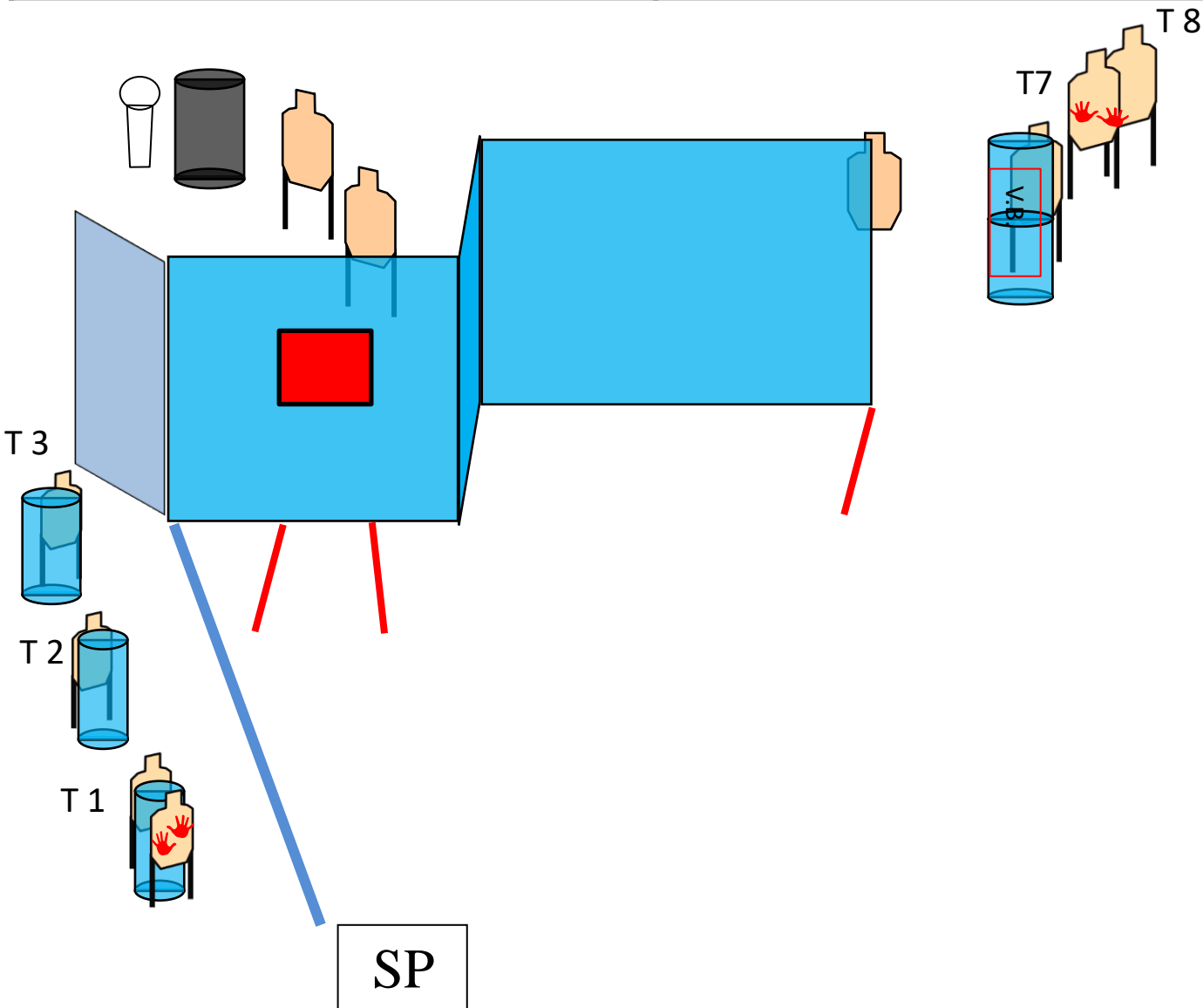
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical





THE DOOR

SABRINA NICOLETTA BELOTTI - BAY nr. 12 COF nr. 9

SCENARIO: sei in casa ma subisci un'aggressione armata, ti difendi.

START CONDITION: in piedi in SP spalle ai bersagli con talloni sui segni - Arma carica in fondina colpo camerato caricatori alla max capacità per divisione in buffetteria.

PCC.:

idem ma arma sul bidone, tra i segni, volata al parapalle

STAGE PROCEDURE:

al beep ingaggiare i target quando visibili rispettando le coperture e le priorità.

ATTENZIONE

T1 T2 T3 T6 e T7 sono in the open - T6 si renderà visibile aprendo la porta

linea Blu DQ Limit su T6 per cover metallico

STRINGS:

unica

SCORING:

18 colpi min,
unlimited

TARGETS:

9 minacciosi, 2 no shot

SCORED HITS:

migliori 2 per carta,

fSTART-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA

Rulebook

Richiesto

VEST:

Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in vertical

