



TROFEO FIERAMOSCA 2023 – IDPA

Warm Up



START POSITION : Arma in fondina con primo caricatore da 3 colpi inserito e restanti in buffetteria. Colpo non camerato. Punte che toccano la FL.
PCC: Stessa condizione, Hip Level.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare Body con 3 colpi, successivamente Head con 2 colpi.

STRINGS: 1
SCORING: 5 colpi , unlimited
TARGETS: 1 target, 0 Non-target, 0 Ferri
SCORED HITS: T1: 3colpi B, 2 colpi H
START-STOP: Segnale acustico-Ultimo colpo
CONCEALMENT: Richiesto
VOLATA DI SICUREZZA: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione



6 metri

SP



TROFEO FIERAMOSCA 2023- IDPA

Stage 1 METROPOLITANA

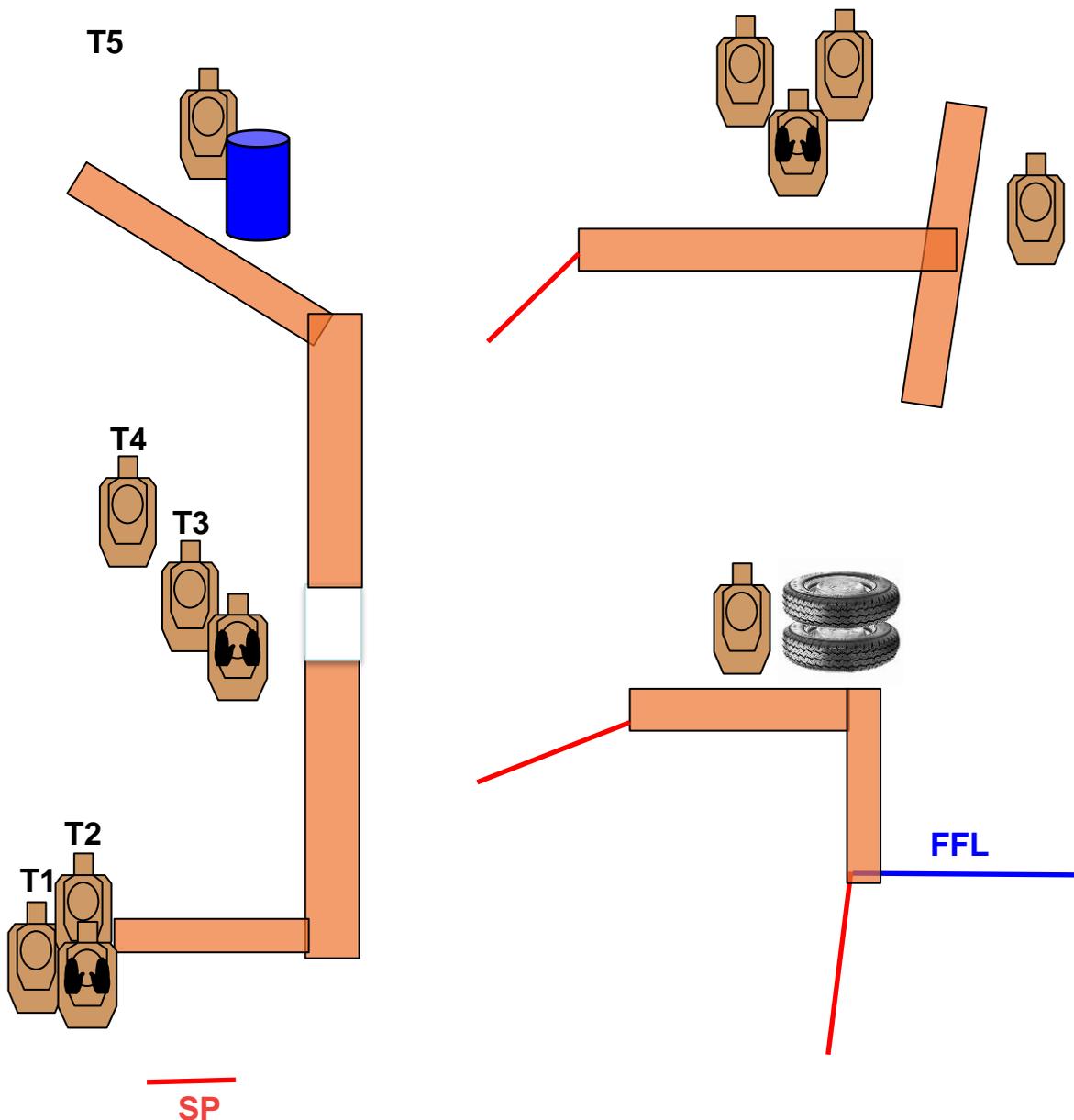


SCENARIO: Sei sceso nella metropolitana ed hai notato gente armata che minacciava i passeggeri, difendi l'area.

START POSITION: Partenza SP, Arma carica. Talloni che toccano i segni. PCC: Stessa condizione low ready.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi, Unlimited
TARGETS: 9 target, 3 Non-target, 0 Ferri
SCORED HITS: best 2 per target
START-STOP: Segnale acustico-Ultimo colpo
CONCEALMENT: Richiesto
VOLATA DI SICUREZZA: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare T1 e T2, i bersagli restanti usando le poc disponibili. T5 è in «the open»
La finestra utile ad ingaggiare T3 e T4 è inferiore a 24 pollici.





TROFEO FIERAMOSCA 2023 – IDPA

Stage 2 STANDARD



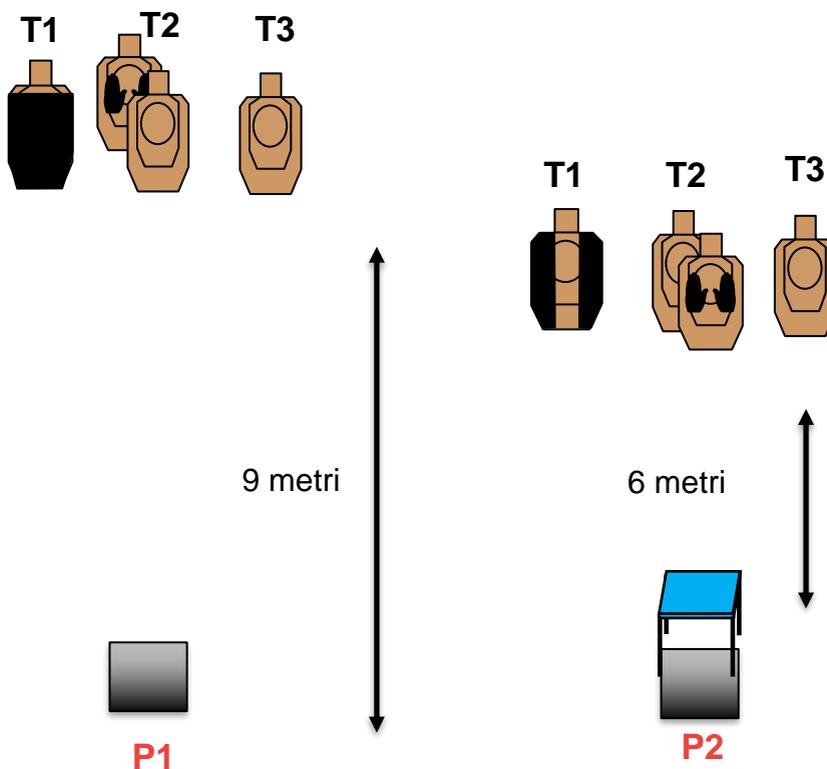
STANDARD

START POSITION STRING1: . Dentro P1. Arma in fondina, caricatore inserito, colpo non camerato, restanti caricatori alla massima capacità di divisione in buffetteria. **STRING2 :** Partenza in P2 , arma e tutti i caricatori rimanenti da string1 sul tavolino.
PCC: Stesse condizioni, Hip Level.

STAGE PROCEDURE: **STRING1 :** Al segnale acustico da P1 ingaggiare le sagome visibili con la mano forte con 3 colpi. **STRING2 :** Al segnale acustico da P2 ingaggiare le sagome con la sola mano debole con 3 colpi. Nb: Il tavolino può fare da ritenzione. Sparare fuori dai box procura PE o FP.

STRINGS: 2
SCORING: 18 colpi , Limited
TARGETS: 6 target, 2 Non-target, 0 Ferri
SCORED HITS: 3 colpi limited

START-STOP: Segnale acustico-Ultimo colpo
CONCEALMENT: Non Richiesto
VOLATA DI SICUREZZA: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





TROFEO FIERAMOSCA 2023- IDPA

Stage 3

VILLA IN CAMPAGNA

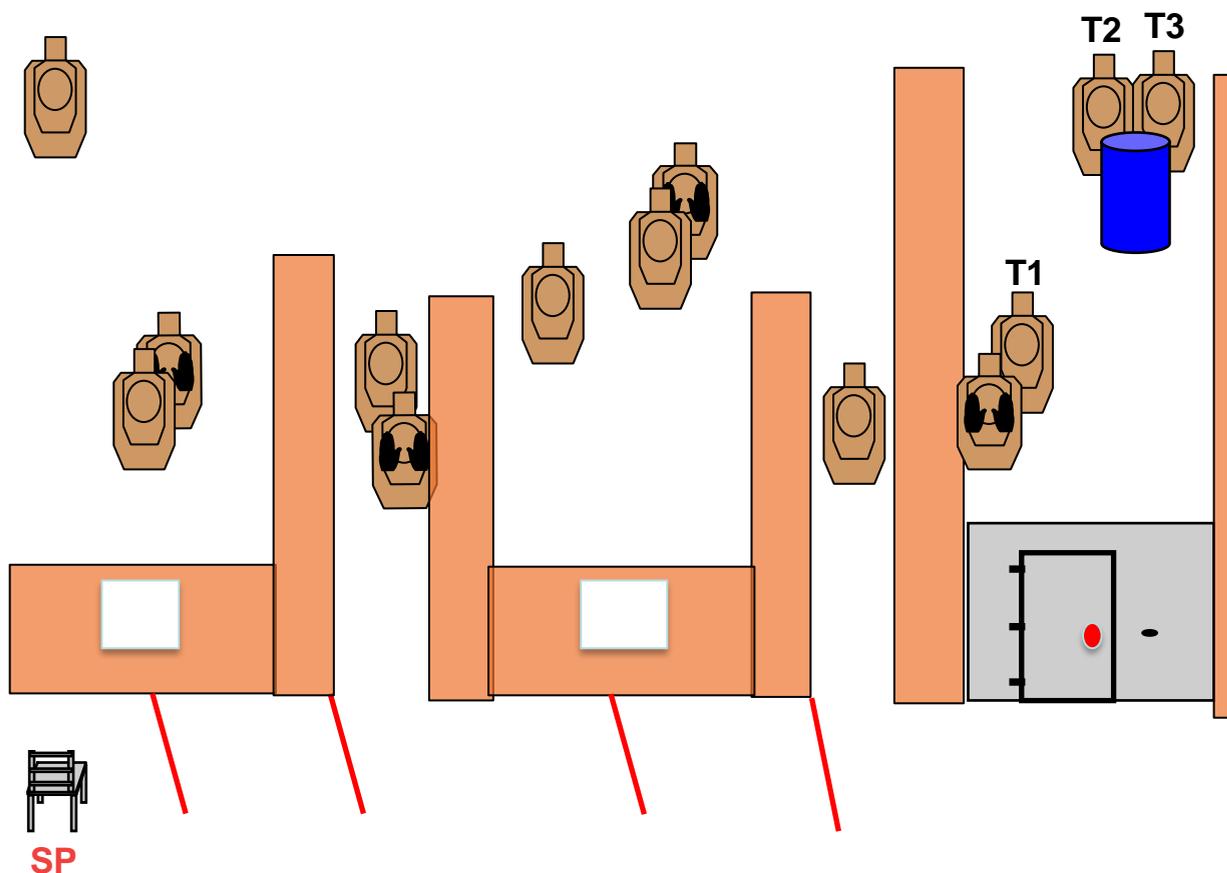


SCENARIO: Stai villeggiando quando terroristi armati hanno deciso di rendere la tua villa il loro campo base per pianificare attacchi, difenditi.

START POSITION: Partenza SP, seduto, Arma carica in fondina, colpo non camerato. PCC: stessa condizione, Low Ready, volata 45 gradi.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili. Oltre la porta, ingaggiare le sagome T1, T2 e T3 in the open.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi , Unlimited
TARGETS: 9 target, 4 NT, 0 Ferri
SCORED HITS: best 2 per target
START-STOP: Segnale acustico-Ultimo colpo
CONCEALMENT: Richiesto
VOLATA DI SICUREZZA: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





TROFEO FIERAMOSCA- IDPA

Stage 4 LUNA PARK



SCENARIO: Sei al Luna Park con tua figlia e terroristi armati sono pronti a tutto. Difenditi.

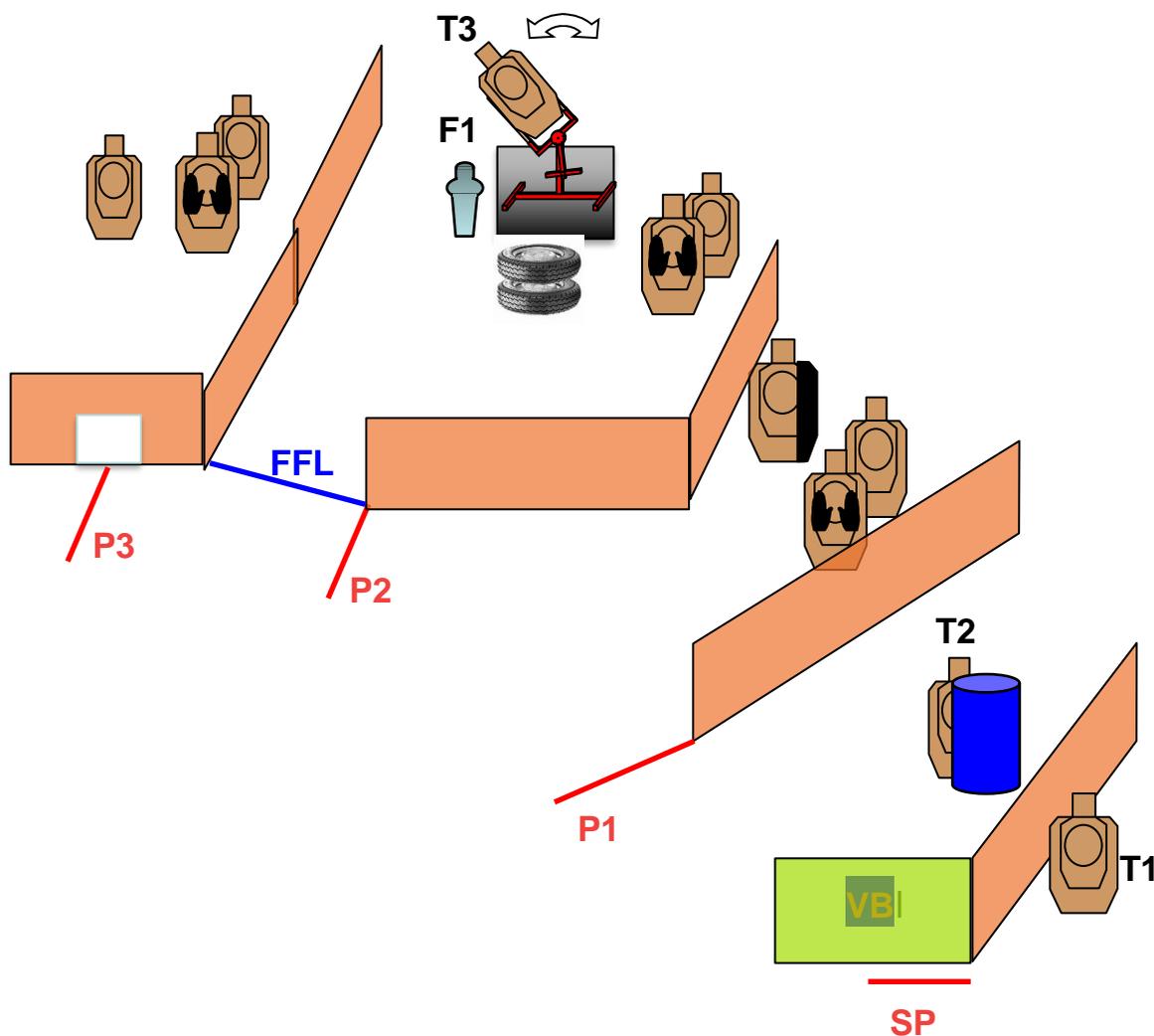
START POSITION: Partenza SP, talloni che toccano la linea, arma carica in fondina. PCC: Stessa condizione, Low Ready, volata centrale verso il parapalle a 45 gradi.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture. P3 richiede una low cover.

T1 e T2 vanno ingaggiati in the open, e T3 (bobber) viene sganciato da F1 abbattuto.

Ingaggiare oltre la FFL comporta DQ

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi , Unlimited
TARGETS: 8 target, 3 Non-target, 1 Ferro
SCORED HITS: best 2 per target
START-STOP: Segnale acustico-Ultimo colpo
CONCEALMENT: Richiesto
VOLATA DI SICUREZZA: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





TROFEO FIERAMOSCA 2023 – IDPA

Stage 5 BANCA

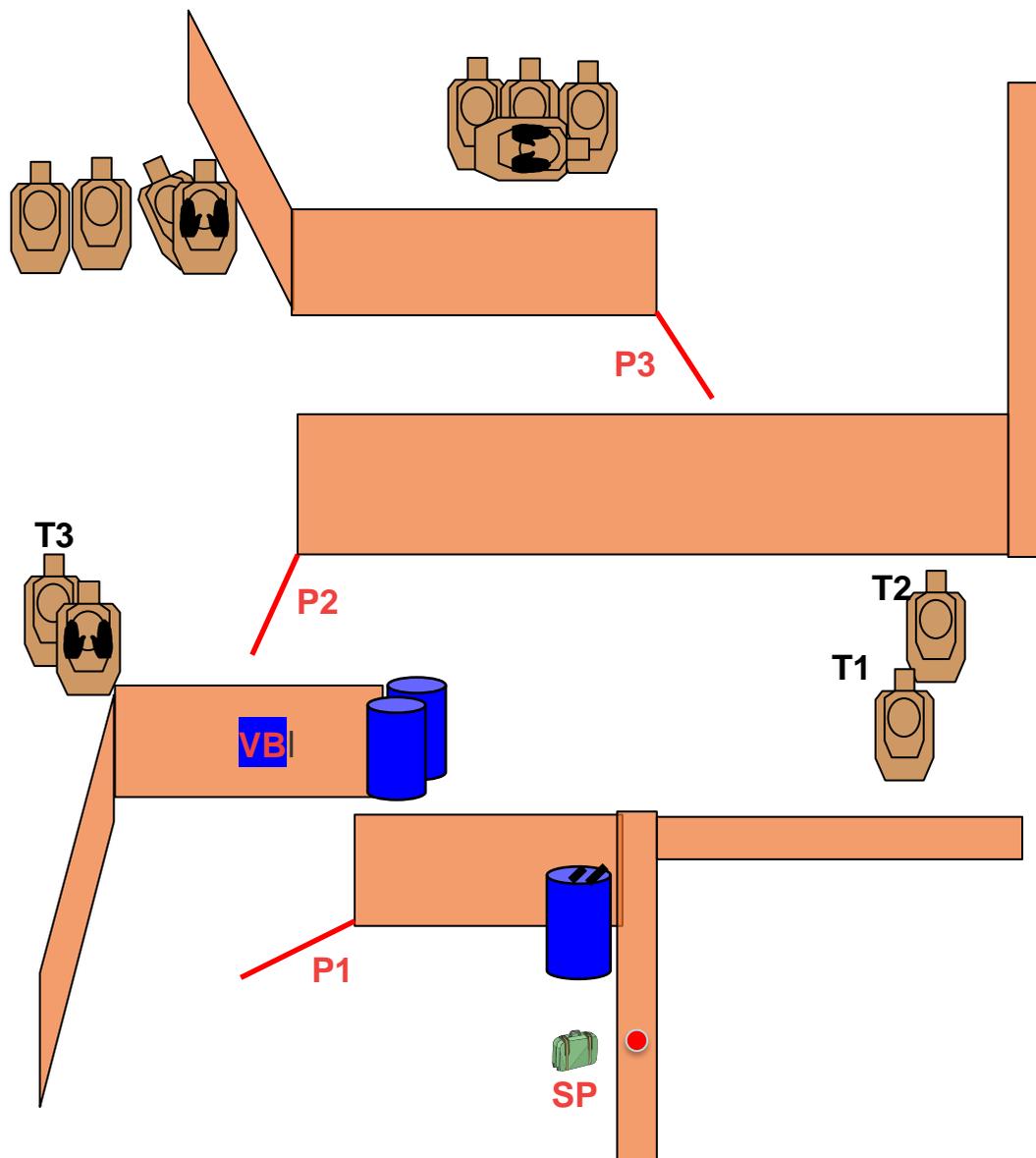


SCENARIO: Sei in banca per un deposito, dei rapinatori ti aspettano all'interno dopo aver preso in ostaggio alcuni dipendenti. Difendili e difenditi.

START POSITION: Partenza SP, mano debole sui segni, Arma scarica in fondina e mano forte che regge una valigetta. Tutti i caricatori sul bidone. **PCC:** Low Ready, mano forte che regge la valigetta, volata sui segni. Caricatori sul bidone.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, lasciare la valigetta, recuperare i caricatori e ingaggiare le sagome in copertura. T3 va ingaggiate in the open.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 9 Threat, 3 Non-threat, 0 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione





TROFEO FIERAMOSCA – IDPA

Stage 6 UFFICIO

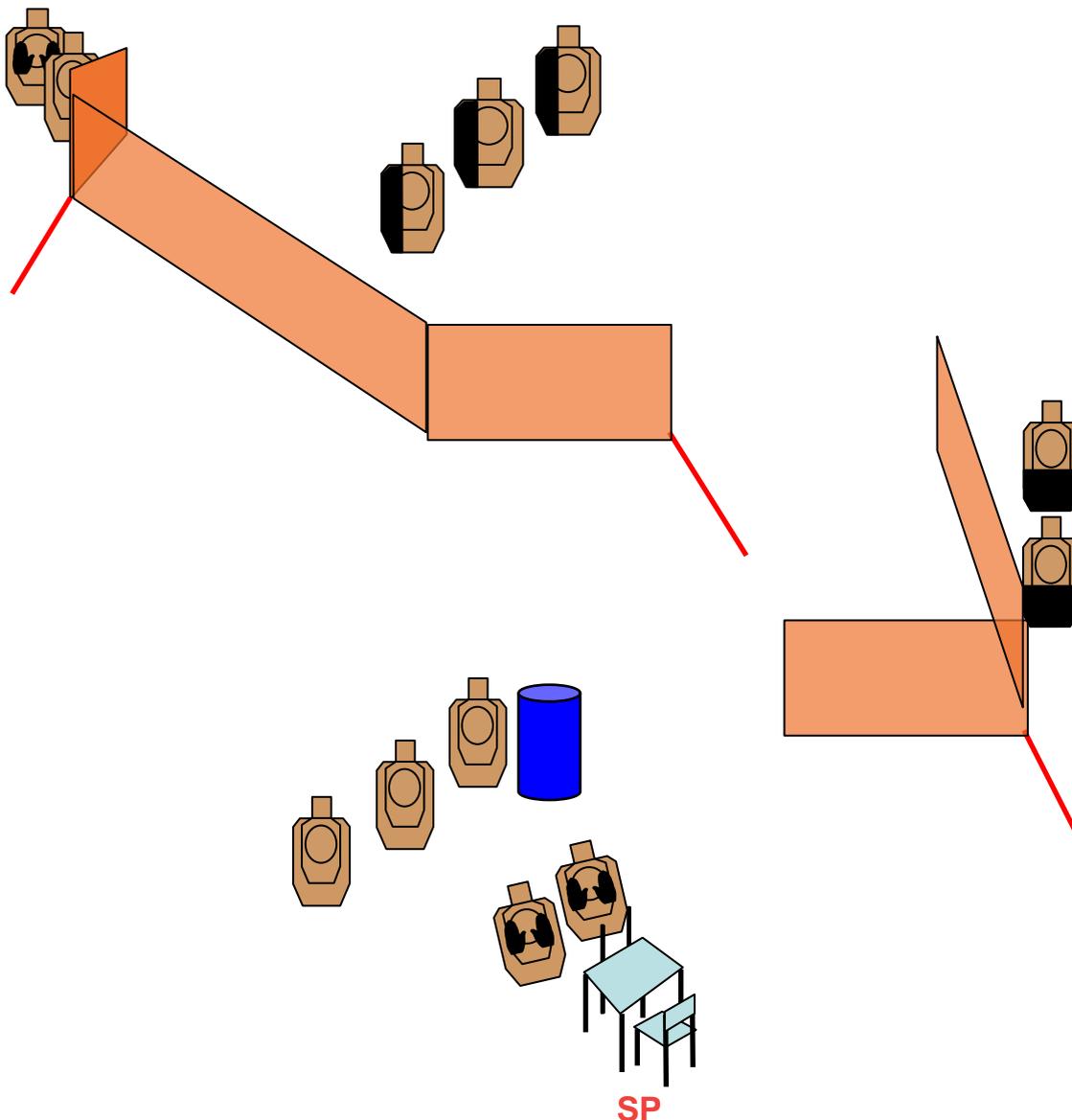


SCENARIO: Sei in ufficio a lavoro e rapinatori entrano armati e pronti a tutto, difenditi.

START POSITION: Seduto in SP arma scarica e tutti i caricatori sul tavolo. PCC: stessa condizione

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico ingaggiare le sagome visibili da seduto all'aperto. Successivamente spostarsi nelle coperture ed ingaggiare le restanti sagome. Nb: il tavolino non fa ritenzione.

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 9 Threat, 3 Non-threat, 0 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 laterale, parapalle laterale e frontale in elevazione





TROFEO FIERAMOSCA- IDPA
Stage 7
CENTRO COMMERCIALE



SCENARIO: Sei in un negozio del centro commerciale e ti accorgi che terroristi armati stanno irrompendo. Difenditi.

START POSITION: Punta dei piedi che toccano la FL, arma carica, colpo camerato.
PCC: Low ready

STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 7 Threat, 2 Non-threat, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per target, T1: 3B, 2H
START-STOP: Audible - Last shot
CONCEALMENT: Required
MUZZLE SAFE PLANE: 180 gradi, parapalle laterale e frontale in elevazione

STAGE PROCEDURE: Da SP ingaggiare T1 con 3 colpi B e dopo 2 colpi H. Spostarsi poi sulle poc e ingaggiare le sagome restanti. F1 sgangia T4 moover che rimane parzialmente visibile. T6 e T7 sono in the open, superata la tenda. Sparare oltre FFL comporta DQ

