



# TAKE OR LOSE

## Warm-Up (All Stages)

Course Designer: Bottone Mariano



### Warm-Up

**START POSITION:** Tiratore in SP, con entrambe le Ginocchia a Terra, Arma Carica con 3 Colpi, in fondina, Colpo NON Camerato.

I restanti caricatori indossati alla capacità di Divisione. PCC idem, con la Volata sul Segno Rosso Designato.

**STAGE PROCEDURE:** In Low Cover, Ingaggiare da Dietro al Bidone (Lato Sinistro) T1 con 2 Colpi Body e “DOPO” 1 Colpo Head. T2 va ingaggiato dal Lato Destro allo stesso modo.

Entrambi gli Angoli di Fuoco sono Intercambiabili.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 6 Rounds **LIMITED**

**TARGETS:** 2 Threat -

**SCORED HITS:** Best 6 per Target

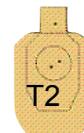
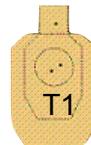
**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 7 Yards

**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.





## Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1

# “TAKE OR LOSE”

## Stage 1 “STANDARD”

Course Designer: Bottone Mariano



### STANDARD

#### START POSITION:

**String 1:** Tiratore in SP, All'interno del Box in PoC1. Arma Carica con il primo Caricatore da 5 Colpi, in Fondina (4+1).

I restanti Caricatori, indossati alla capacità di Divisione. PCC idem, Hip Level, volata al Parapalle.

**String 2:** Idem, Partenza senza Rifornire l'Arma con Altro Caricatore. PCC, Idem in Hip Level, volata. Al Parapalle.

#### STAGE PROCEDURE:

Tutto l'esercizio va eseguito dai due Box (PoC1 e PoC2). Esso è diviso in due Stringhe.

##### String 1:

Da PoC1, Ingaggiare T1 e T2 con (Due) Colpi per target. T1 Mano Debole e T2 mano Forte. T1 e T2, Sono intercambiabili.

**String 2:** Da PoC1 Ingaggiare Tutti i Targets da T1 a T8 in ordine di priorità.

Proseguire in PoC2 e Reingaggiare i Targets da T3 a T8 in Low Cover.

Tutta la String 2, Eseguirla con un solo (1) colpo per Target.

**STRINGS:**

2

**SCORING:**

18 Rounds **LIMITED**

String 1:

4 Rounds

String 2:

14 Rounds

**TARGETS:**

String 1:

8 Threat - 1 NTT

String 2:

8 Threat - 1 NTT

**SCORED HITS:**

**String 1:**

2 Rounds per Target (Strong

Hand + Weak Hand)

**String 2:**

T1 and T2 1 Round per Target

T3-T8 2 Round per Target

(From PoC 1 and Then From PoC 2)

**START-STOP:**

Audible - Last shot

**RULES:**

Current IDPA Rulebook

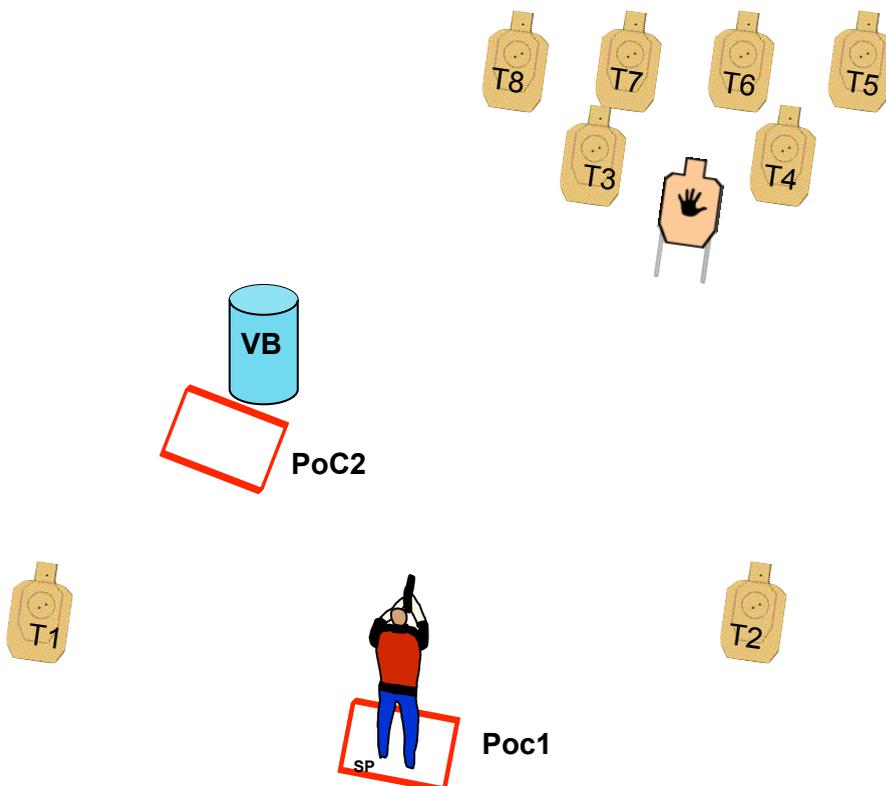
**CONCEALMENT:**

Required

**DISTANCE:**

5 - 20 Yards

**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.



# “TAKE OR LOSE”

## Stage 2 “Armed Drunk Thief”

Course Designer: Bottone Mariano



**SCENARIO:** Sei in casa. Ti accorgi che c'è un'intrusione in atto. I Ladri, armi in pugno cominciano a spararti. Sei armato, Difenditi e Salva i Tuoi Familiari presi in Ostaggio!

**START POSITION:** Tiratore in SP, Mani che toccano i segni, Arma Carica Colpo Camerato, in Fondina. I restanti Caricatori, indossati alla capacità di Divisione. PCC, IDEM, Volata sul Punto Rosso.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T4, è in The Open.

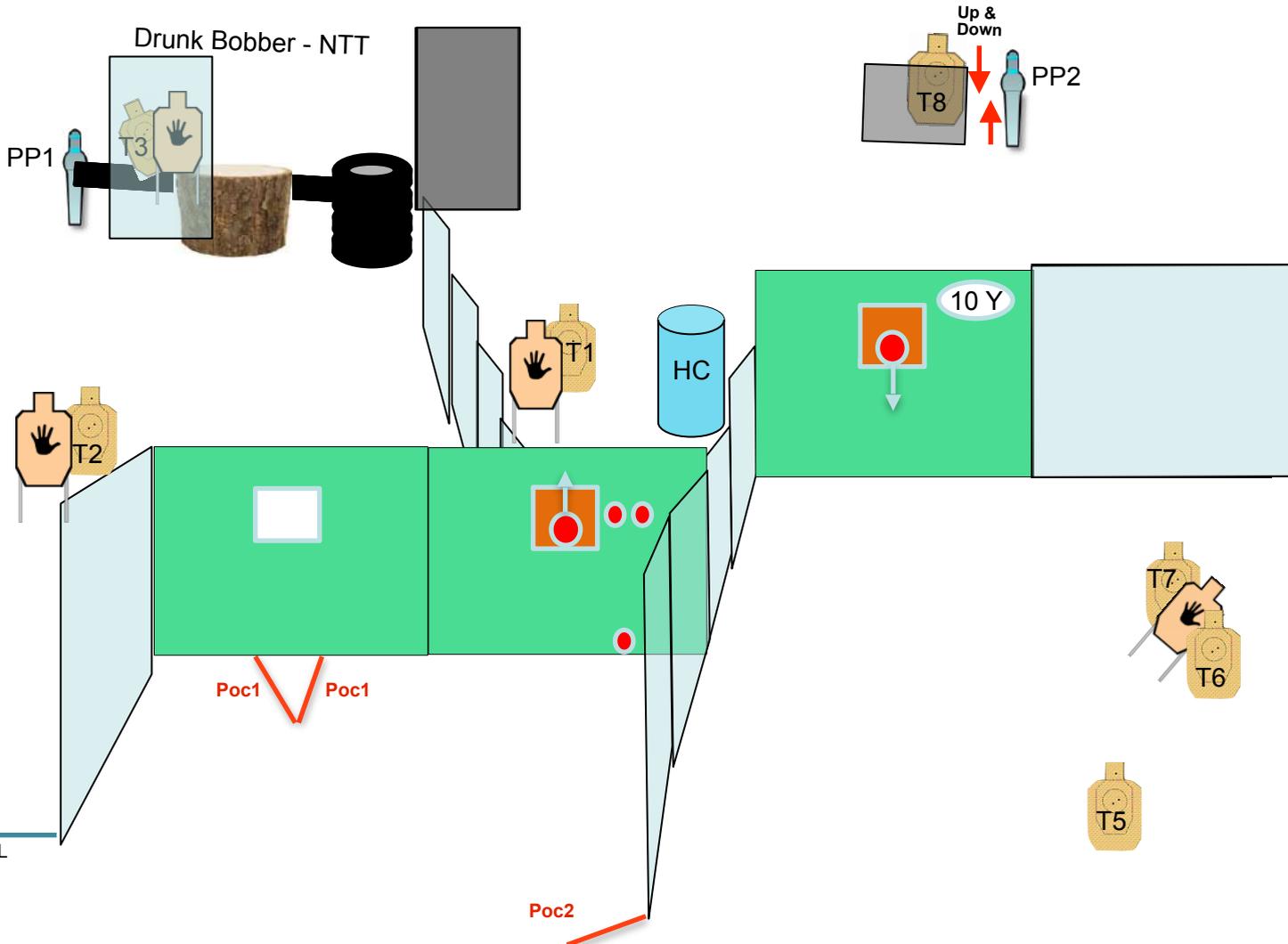
T3 Va Ingaggiato con 1 solo Colpo (minimo).

Ingaggiando P1, si attiva Drunk Bobber - NTT che NON Resterà Visibile al Termine del Movimento.

Ingaggiando PP2, si attiva Up&Down che resterà Parzialmente Visibile al Termine del Movimento.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds UNLIMITED  
**TARGETS:** 8 Threat - 4 NTT- 2 Steels  
**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target; T3 Best 1 Rounds (min.); Steels Down.  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 3 - 15 Yards

**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.





## Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1

# “TAKE OR LOSE”

## Stage 3 “Pickaboo”

Course Designer: Bottone Mariano



**SCENARIO:** Sei in biblioteca. Ti accorgi che c'è un sequestro in atto. I delinquenti estraggono le armi e cominciano a spararti, ferendo alcune persone. Sei Armato, difenditi ed aiuta agli altri a scappare.

**START POSITION:** il tiratore è seduto sulla sedia in SP, posizione Surrender. Arma carica, colpo camerato, appoggiata sul segno disegnato sul tavolo. Primo caricatore da 6 colpi (5 + 1).  
I restanti caricatori indossati alla capacità di divisione. PCC, idem.

**STAGE PROCEDURE:** il tiratore, dovrà capovolgere in avanti il tavolo, che attiverà i tre meccanismi rapida successione.

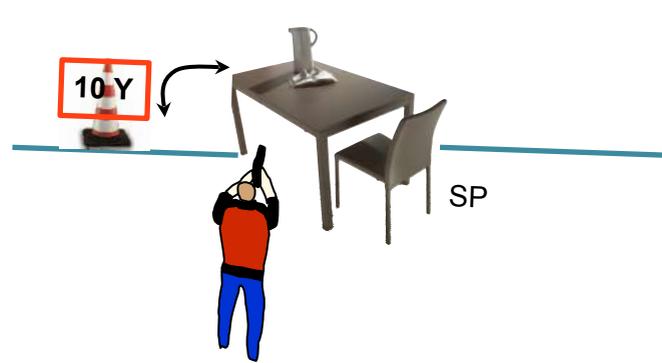
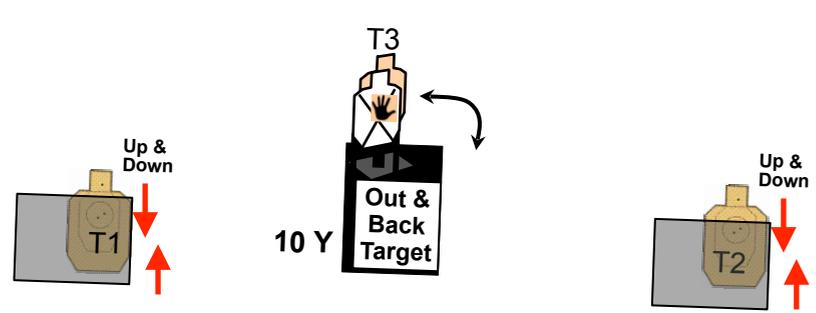
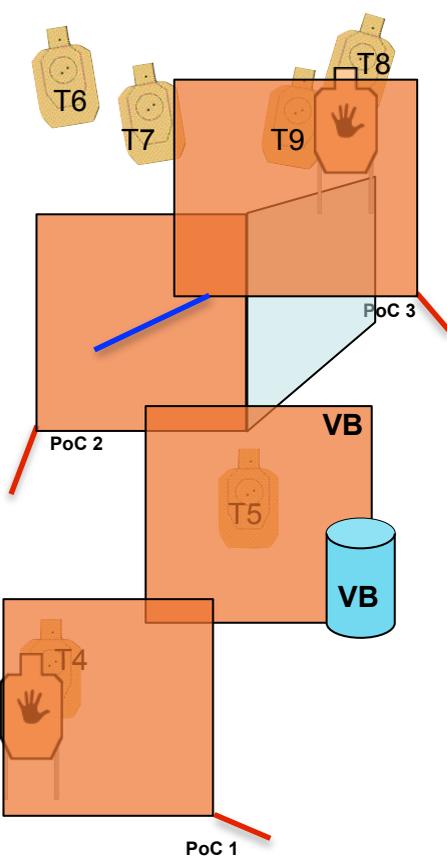
Essi scopriranno i Target T1, T2, T3.

T3, NON resterà visibile dopo il movimento.

Ingaggiare tutti i Target da coperture, ove disponibili.

T1, T2, T3 e T5 sono in the Open.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds UNLIMITED  
**TARGETS:** 9 Threat - 3 NTT-  
**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target;  
T3 Best 1 Rounds (min.); Steels Down.  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 3 - 10 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.



# “TAKE OR LOSE”

## Stage 4 “Armed Drunk”

Course Designer: Bottone Mariano



**SCENARIO:** Sei in un Bar. Ti accorgi che c'è una rapina in atto. I Ladri, armi in pugno cominciano a spararti, ferendo alcune persone. Sei armato, difenditi !

**START POSITION:** Tiratore in SP, Talloni che toccano i segni, Arma Carica Colpo Camerato, in Fondina.  
I restanti Caricatori, indossati alla capacità di Divisione.  
PCC, IDEM, Volata Hip Level.

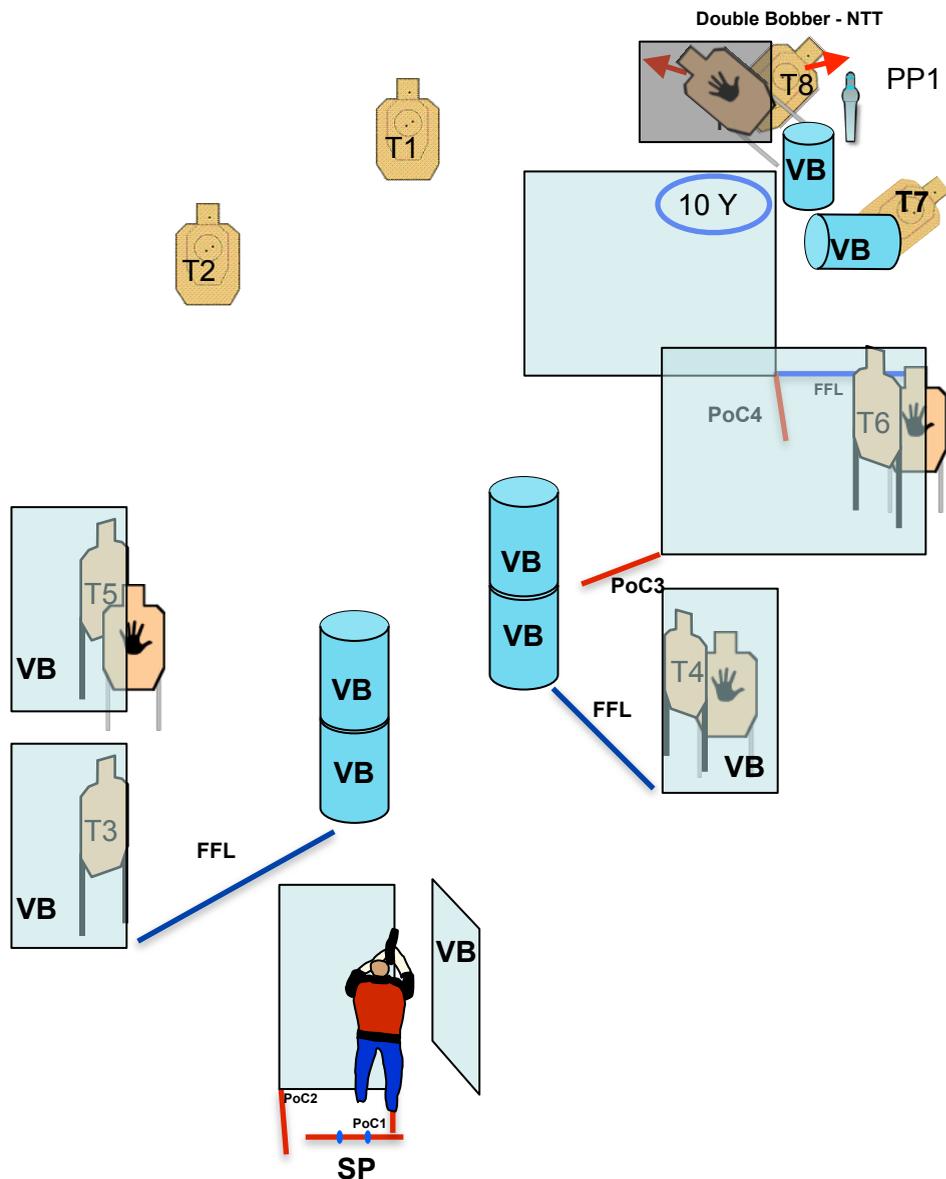
**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T3, T4, e T5 sono in The Open.

T1 Va Ingaggiato con TRE Colpi.

Ingaggiando PP1, si attiva T8 Double Bobber-NTT che Resterà Parzialmente Visibile al Termine del Movimento.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds UNLIMITED  
**TARGETS:** 8 Threat - 4 NTT- 1 Steel  
**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target;  
 T1 Best 3 Rounds; Steel Down.  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 3 - 20 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.



# TAKE OR LOSE

## Stage 5 “Barbecue”

Course Designer: Bottone Mariano

**SCENARIO:** Sei con Tua Moglie in Giardino a prendere una Tisana Rilassante. Irrompono dei Rapinatori Armati. Difenditi e Salva i Tuoi Familiari

**START POSITION:** Tiratore Seduto sulla Sedia in SP, Mani appoggiate sullo sterno.  
Arma Carica, Colpo Camerato, posta sul segno Disegnato sul Tavolo..  
I restanti caricatori Indossati alla capacità di Divisione. PCC, idem.

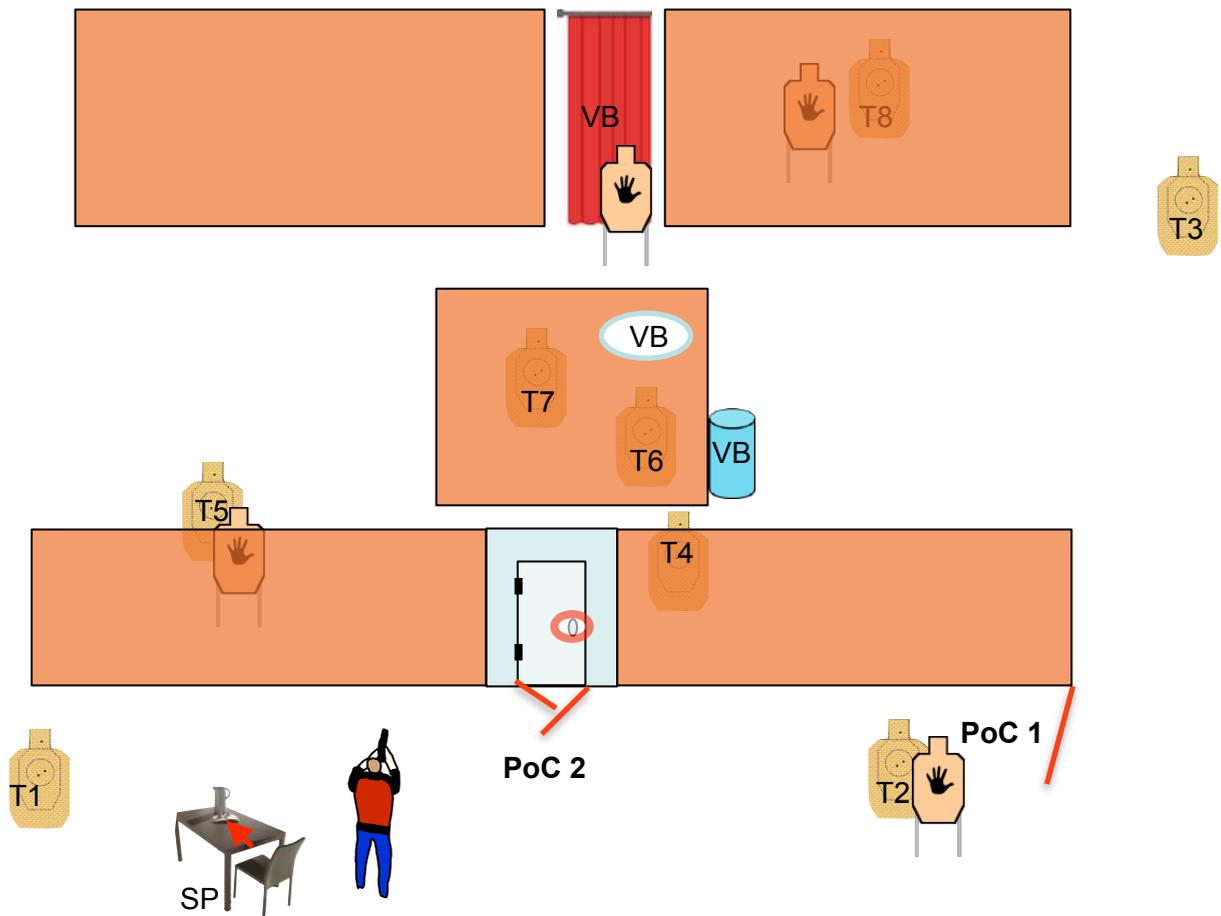
**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative Coperture ove disponibili.

T1 e T2 obbligo d’ingaggio, da seduti.

T1, T2 e T6, T7 e T8 sono in The Open.

T1 va Ingaggiato con la Sola Mano Debole e TRE Colpi Minini.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 Rounds **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 8 Threat - 4 NTT  
**SCORED HITS:** Best 2 per Target - T1 Weak Hand Only, Best 3 Rounds Min.  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 4 - 16 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l’altezza dei parapalle.



# TAKE OR LOSE

## Stage 6 “Take Or Lose”

Course Designer: Bottone Mariano

**SCENARIO:** Sei a Casa. Mentre sostituisci un Lampadario, entrano dei Malviventi Armati. Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore in SP. Arma Carica in fondina, Colpo Non Camerato. Cacciavite mantenuto con la Mano Forte.

I restanti caricatori indossati alla capacità di Divisione. PCC idem, in Hip Level, Cacciavite nella Mano Forte, Volata al Parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative Coperture ove disponibili.

T1, T2 e T5, T6 e T7 sono in The Open.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 9 Threat - 4 NTT

**SCORED HITS:** Best 2 per Target

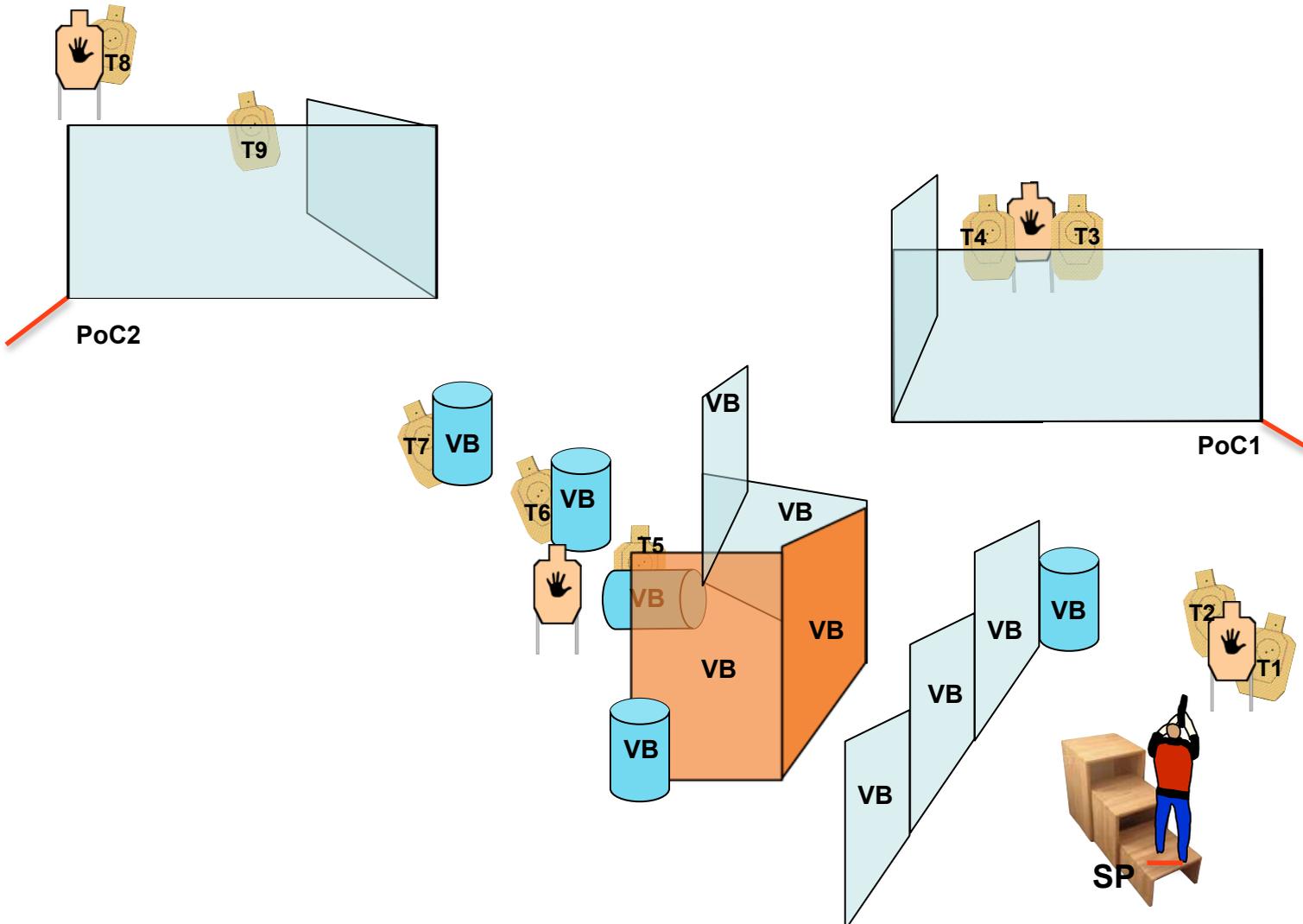
**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 4 - 8 Yards

**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.





# TAKE OR LOSE

## Cool-Down (All Stages)

Course Designer: Bottone Mariano



### Cool-Down

**START POSITION:** Tiratore in SP, Arma Carica con 4 Colpi in fondina (3+1).  
I restanti caricatori Appoggiati sul Bidone, alla capacità di Divisione.  
PCC idem, in Low Ready, Volata rivolta “Tra” Le due Mazze del Target T1.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare T1 con 4 Colpi al Body con la Tecnica del “Tiro in Ritenzione” e “DOPO” Arretrare fino al Bidone per Rifornirsi ed Ingaggiare T2 con 3 Colpi Body ed 1 Colpo Head.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 8 Rounds **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 2 Threat  
**SCORED HITS:** Best 4 per Target  
(B-B-B-B e B-B-B-H)  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 7 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

