



STAGE 1 (Bay 1)

"PANICO AL FAI DA TE"

SMERALDA SHOOTING CLUB



SCENARIO: Stai facendo degli acquisti al Brico Smeralda Center. Una banda di criminali, armi in pugno, irrompe e cerca di rubare tutto il pellet disponibile. Senza che tu ti accorga ti trovi nella loro via di fuga. I banditi provano a farsi strada sparandoti contro. Difenditi

START CONDITION

Relax, fronte barricata come mostrato dal S.O.
Arma carica in fondina.
Caricatori alla capacità di divisione.
PCC: Hip Level

STRINGS:

1

SCORING:

18 Colpi, Unlimited

TARGETS:

8 Threats, 2 Steels

SCORED HITS:

Migliori 2 per bersaglio
ferro abbattuto

START - STOP:

Segnale acustico - Ultimo Colpo

DISTANCES:

4 - 10 yards

RULES:

2023.1 IDPA Rulebook

CONCEALMENT:

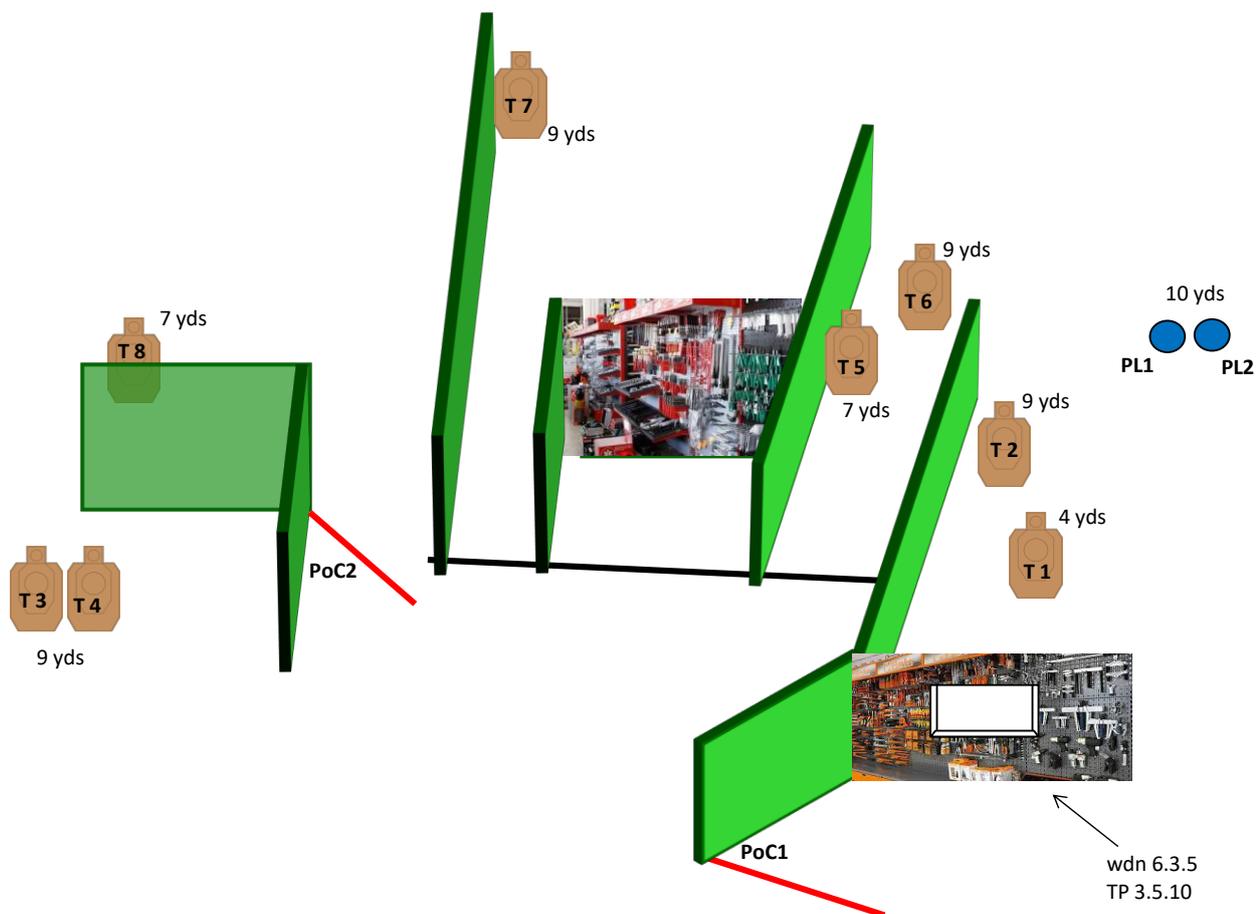
Richiesto

NB

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.
T5, T6, T7 sono in the open.





STAGE 2 (Bay 2)

"HOTEL"

SMERALDA SHOOTING CLUB



SCENARIO: Sei il receptionist in turno del prestigioso Smerald Hotel. Malviventi armati si introducono dai condotti di ventilazione e intendono rapinare alcuni facoltosi clienti. Cerchi la mediazione ma loro ti rispondono aprendo il fuoco. Risolvi

START CONDITION

Mani che toccano i segni come mostrato dal S.O.
Arma carica in fondina.
PCC: Hip Level.
Caricatori alla capacità di divisione.

STRINGS:

1

SCORING:

18 Colpi, Unlimited

TARGETS:

8 Threats, 2 NTs, 2 Steels

SCORED HITS:

Migliori 2 per bersaglio, ferri abbattuti

START - STOP:

Segnale acustico - Ultimo Colpo

DISTANCES:

1 - 10 yards

RULES:

2023.1 IDPA Rulebook

CONCEALMENT:

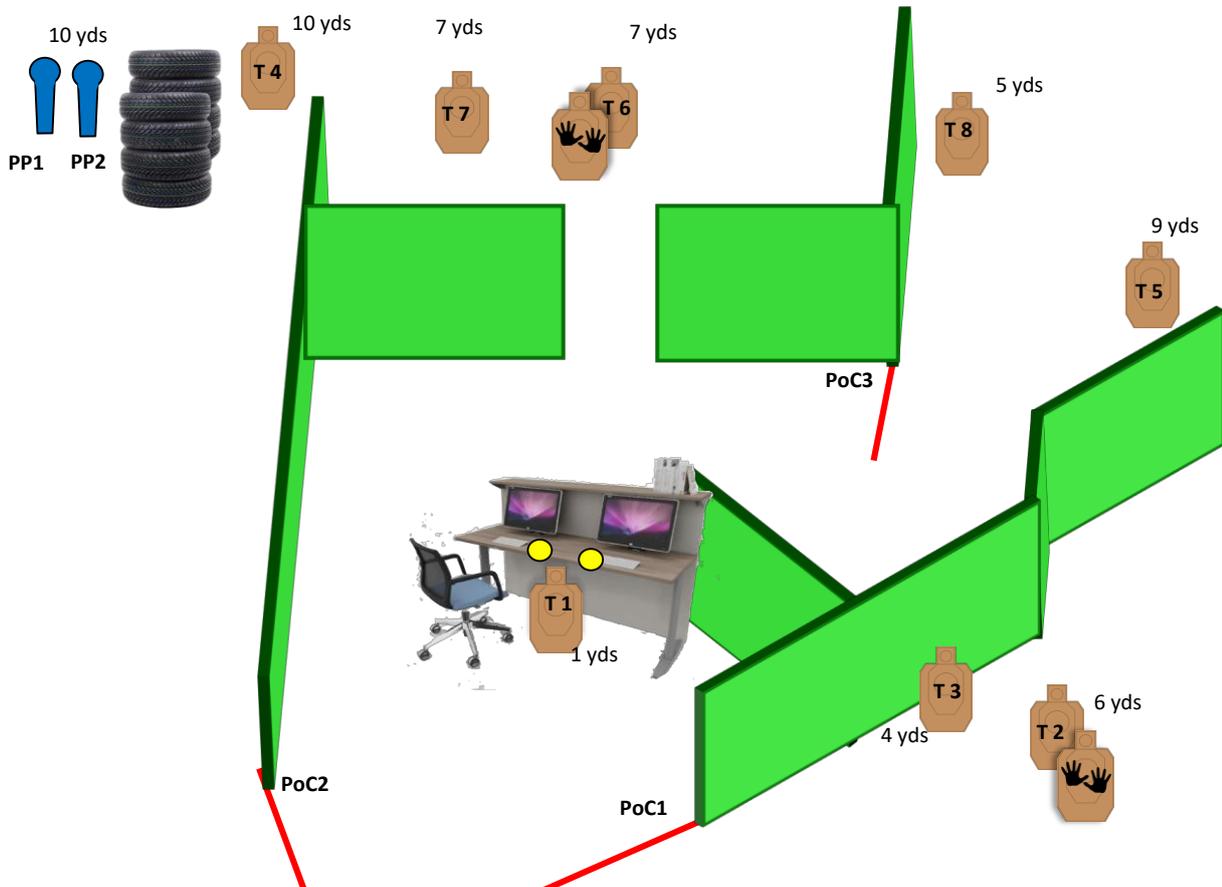
Richiesto

NB

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili. T1, T5, T6, T7 sono in the open.





STAGE 3 (Bay 3)

"ANTIQUARIATO"

SMERALDA SHOOTING CLUB



SCENARIO: Sei il proprietario dello Smeralda Vintage Store. Un cliente sta valutando l'acquisto di un'arma antica. In quel momento irrompono dei rapinatori armati che sparano verso la tua direzione. Difenditi

START CONDITION

In SP seduto, fronte parapalle frontale, mani sulle ginocchia.

Arma carica sul tavolo **A**, colpo **NON** camerato.

Primo caricatore con 6 colpi.

Gli altri caricatori che si intendono utilizzare sul tavolo **B** alla capacità di divisione.

PCC: Idem

STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.

I bersagli T1, T2, T3 devono essere ingaggiati **da seduto**.

T4, T5, T6 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 18, Unlimited

TARGETS: 8 Threats, 2 NTs, 2 Steels

SCORED HITS: Migliori 2 per bersaglio

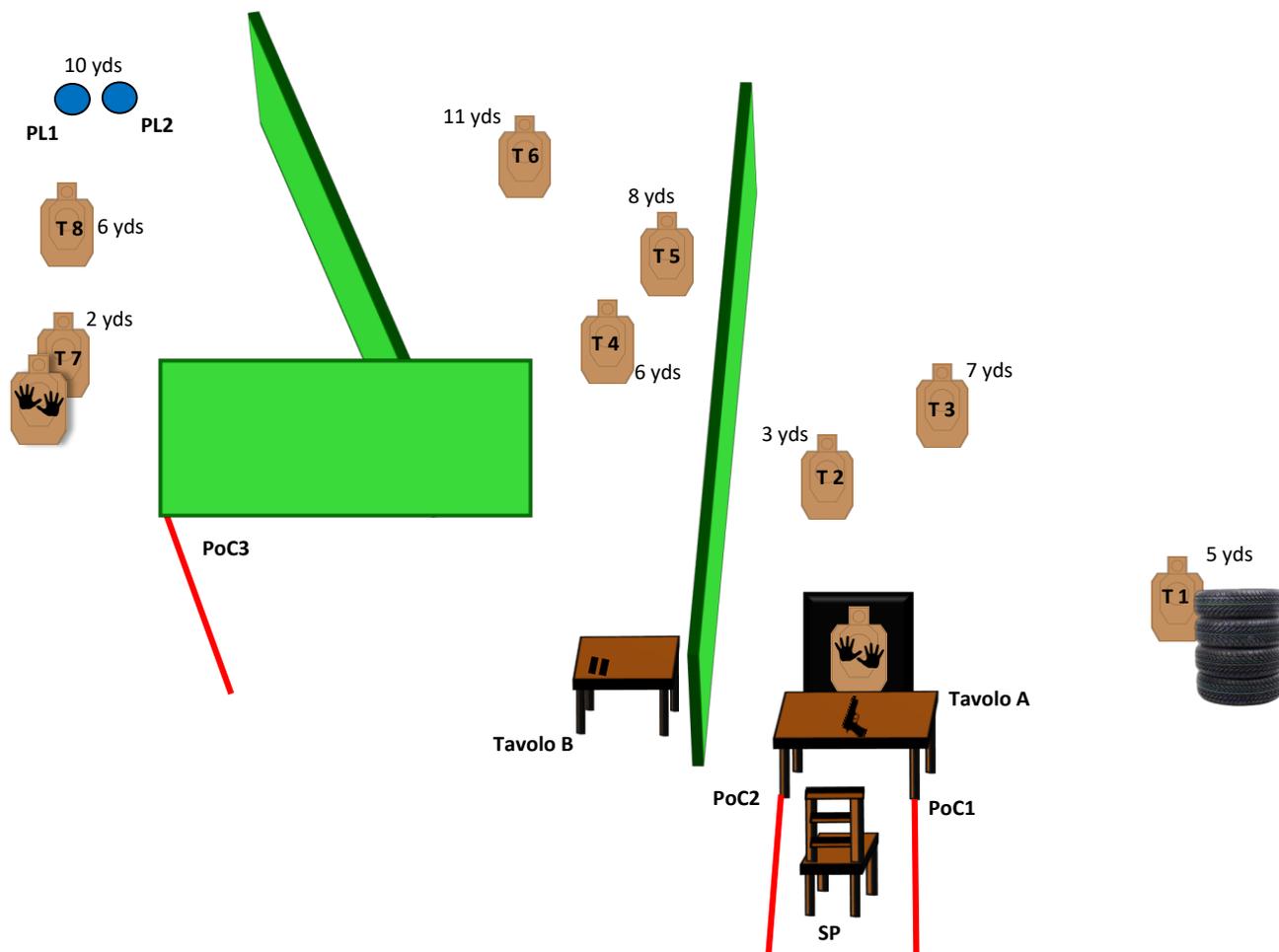
START - STOP: Segnale acustico - Ultimo Colpo

DISTANCES: 2 - 11 yards

RULES: 2023.1 IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Richiesto

NB Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.





STAGE 4 (Bay 4)

"IN BANCA"

SMERALDA SHOOTING CLUB



SCENARIO: In una filiale della Smeralda World Bank, in fila, aspetti che arrivi il tuo turno. Una gang armata irrompe e ferisce il direttore che vuole fermarli. Ti intimano di alzare le mani ma ti accorgi che stanno per sparare ancora. Tu non puoi permettere che succeda.

START CONDITION

Surrender, fronte barricata come mostrato dal S.O.
Arma **scarica** in fondina.
PCC: Hip Level.
Caricatori alla capacità di divisione.

STRINGS:

1

SCORING:

17 Colpi, Unlimited

TARGETS:

8 Threats, 2 NTs, 1 Steel

SCORED HITS:

Migliori 2 per bersaglio, ferri abbattuti

START - STOP:

Segnale acustico - Ultimo Colpo

DISTANCES:

3 - 15 yards

RULES:

2023.1 IDPA Rulebook

CONCEALMENT:

Richiesto

NB

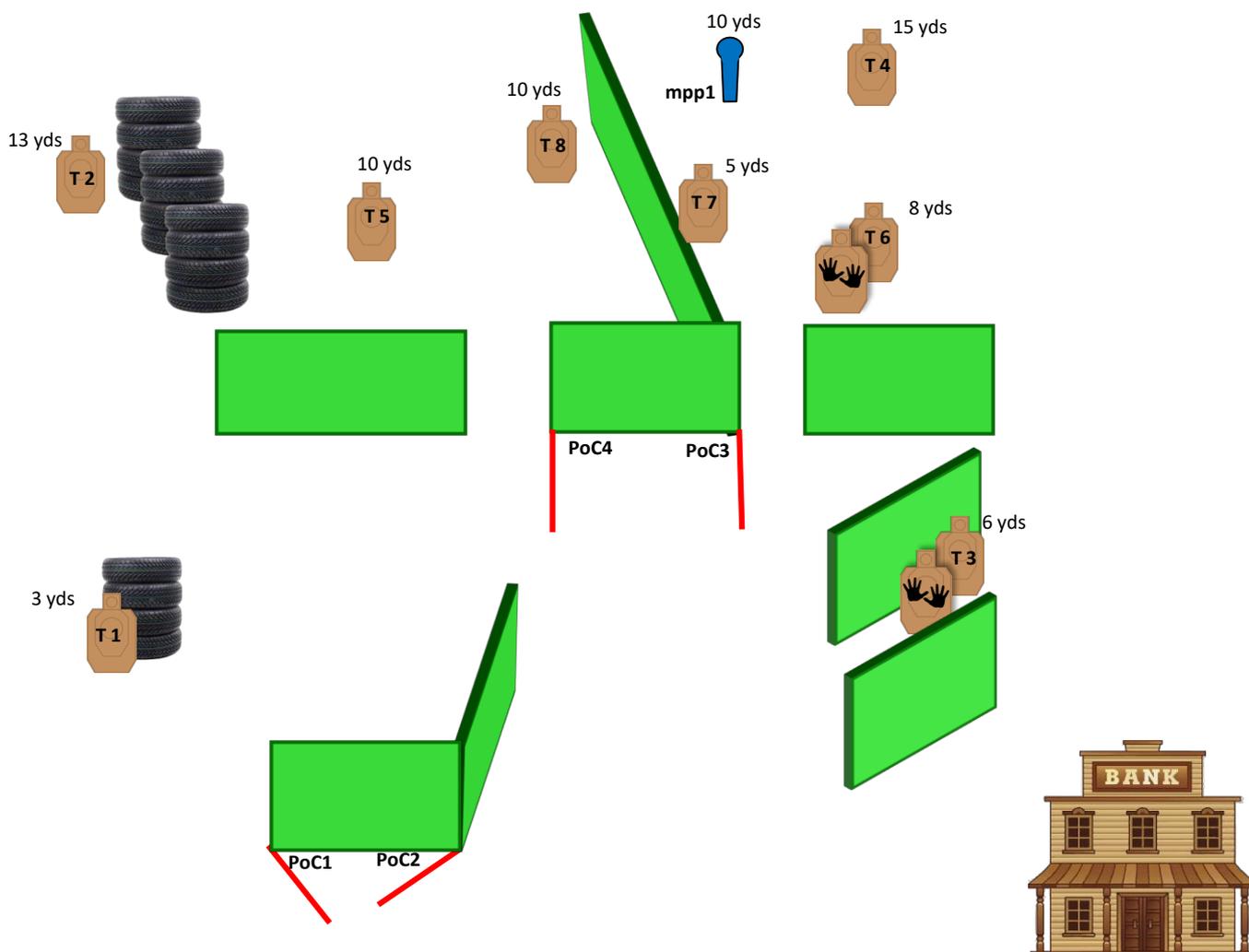
Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.

T4, T5, T6 sono in the open.

NB: PoC1=PoC2, PoC3=PoC4





STAGE 5 (Bay 5)

"AL PARCO"

SMERALDA SHOOTING CLUB



SCENARIO: Passeggi nel Tanca di L'Avru Park. Senza che tu possa rendertene conto finisci in mezzo ad uno scontro a fuoco di due bande rivali. Difenditi

START CONDITION

Relax, fronte barricata come mostrato dal S.O.
Arma carica in fondina.
Caricatori alla capacità di divisione.
PCC: Hip Level.

STRINGS:

1

SCORING:

17 Colpi, Unlimited

TARGETS:

8 Threats, 3 NTs, 1 Steel

SCORED HITS:

Migliori 2 per bersaglio ferro abbattuto

START - STOP:

Segnale acustico - Ultimo Colpo

DISTANCES:

3 - 15 yards

RULES:

2023.1 IDPA Rulebook

CONCEALMENT:

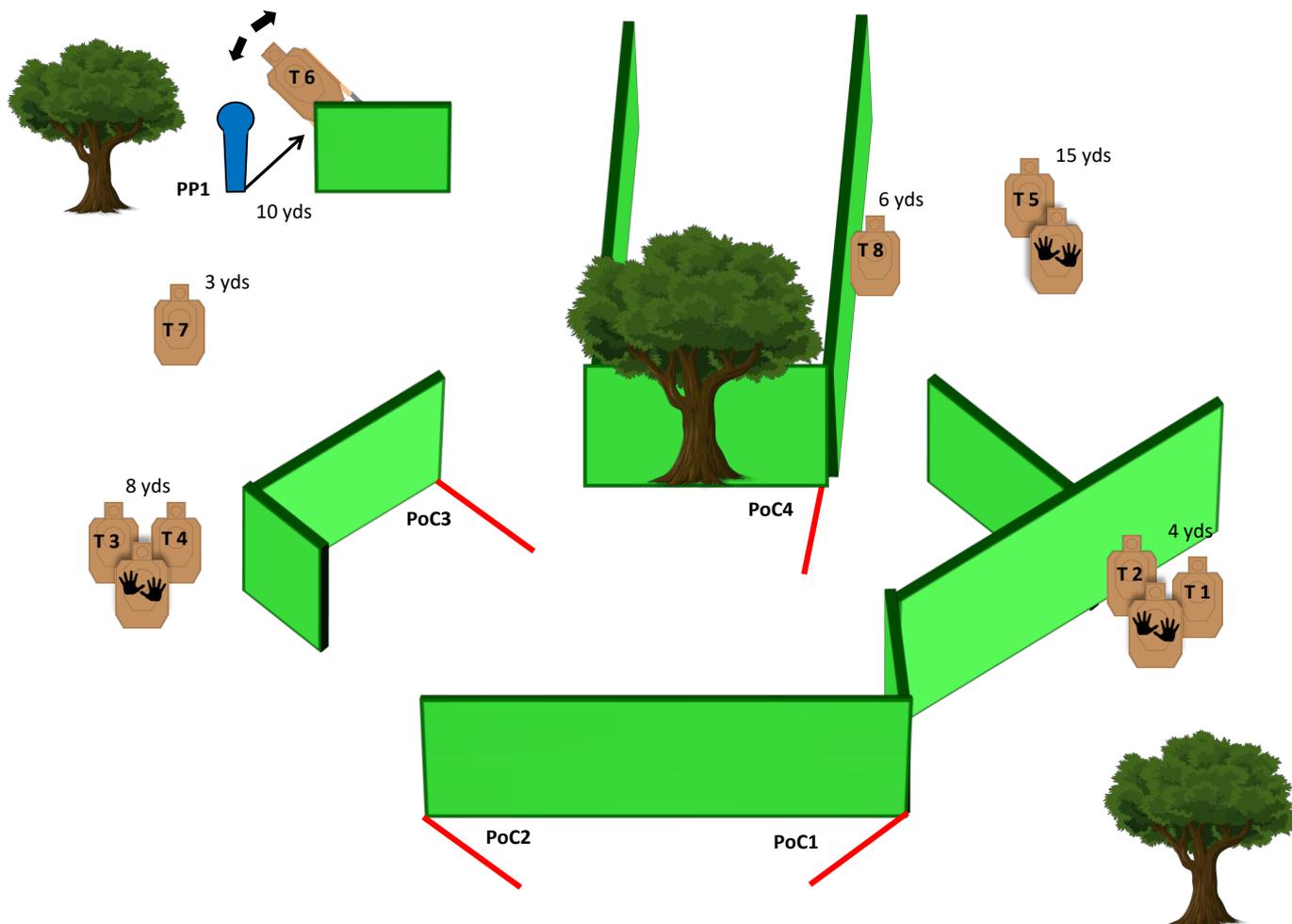
Richiesto

NB

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili.
T5, PP1, T6 sono in the open.
Abbattere PP1 attiva T6 che rimane visibile al termine del movimento





STAGE 7 (Tutti i Bay)

"WARM UP"

SMERALDA SHOOTING CLUB



WARM UP

START CONDITION

In SP relax, punte dei piedi che toccano i segni come mostrato dal S.O.

Arma carica in fondina.

Caricatori alla capacità di divisione.

PCC: Hip Level.

STRINGS:

1

SCORING:

5 Colpi, Limited

TARGETS:

1 Threat

SCORED HITS:

4 bassi, 1 alto

START - STOP:

Segnale acustico - Ultimo Colpo

DISTANCES:

8 yards

RULES:

2023.1 IDPA Rulebook

CONCEALMENT:

Richiesto

NB

Se non diversamente specificato, vale la regola di sicurezza dei 180° in orizzontale. In verticale il limite è l'altezza del parapalle.

STAGE PROCEDURE

Al segnale acustico ingaggiare T1 con 4 colpi bassi e 1 colpo alto

