



Freedom Chapter 02

Let's go UP

Warm up



STANDARD

START POSITION:

Tiratore relax in SP, punte dei piedi che toccano la linea, rivolto verso i bersagli, arma carica in fondina, colpo camerato. Primo caricatore con 2 colpi (1+1), gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione, hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare da SP i bersagli con 3 colpi al bersaglio grande e poi con 1 colpo al bersaglio piccolo ognuno.

STRINGS: 1

SCORING: 8 colpi, LIMITED

TARGETS: 2 minaccioso, 1 non minaccioso

SCORED HITS: Migliori 3 al bersaglio grande e 1 migliori al bersaglio piccolo

RANGE: 6 yd

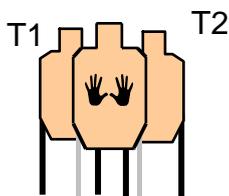
MOVEMENT: 0 yd

START-STOP: Bip – ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.



6 yd

SP



Freedom Chapter 02

Let's go UP

01 - Shoot & run fast



SCENARIO: Stai correndo nel parco quando un Gruppo di rapinatori ti circonda per derubarti. Prendono in ostaggio altri corridori ed iniziano a sparare, difenditi.

START POSITION:

Tiratore relax in SP talloni che toccano la linea, rivolto verso il fondo dello stage, arma carica in fondina, colpo camerato, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione, hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi.

La linea FFL blu è un limite DQ per il ferro.

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi, UNLIMITED

TARGETS: 8 minacciosi, 4 non minacciosi, 1 ferro

SCORED HITS: Migliori 2 per target, ferro abbattuto

RANGE: 4-15 yd

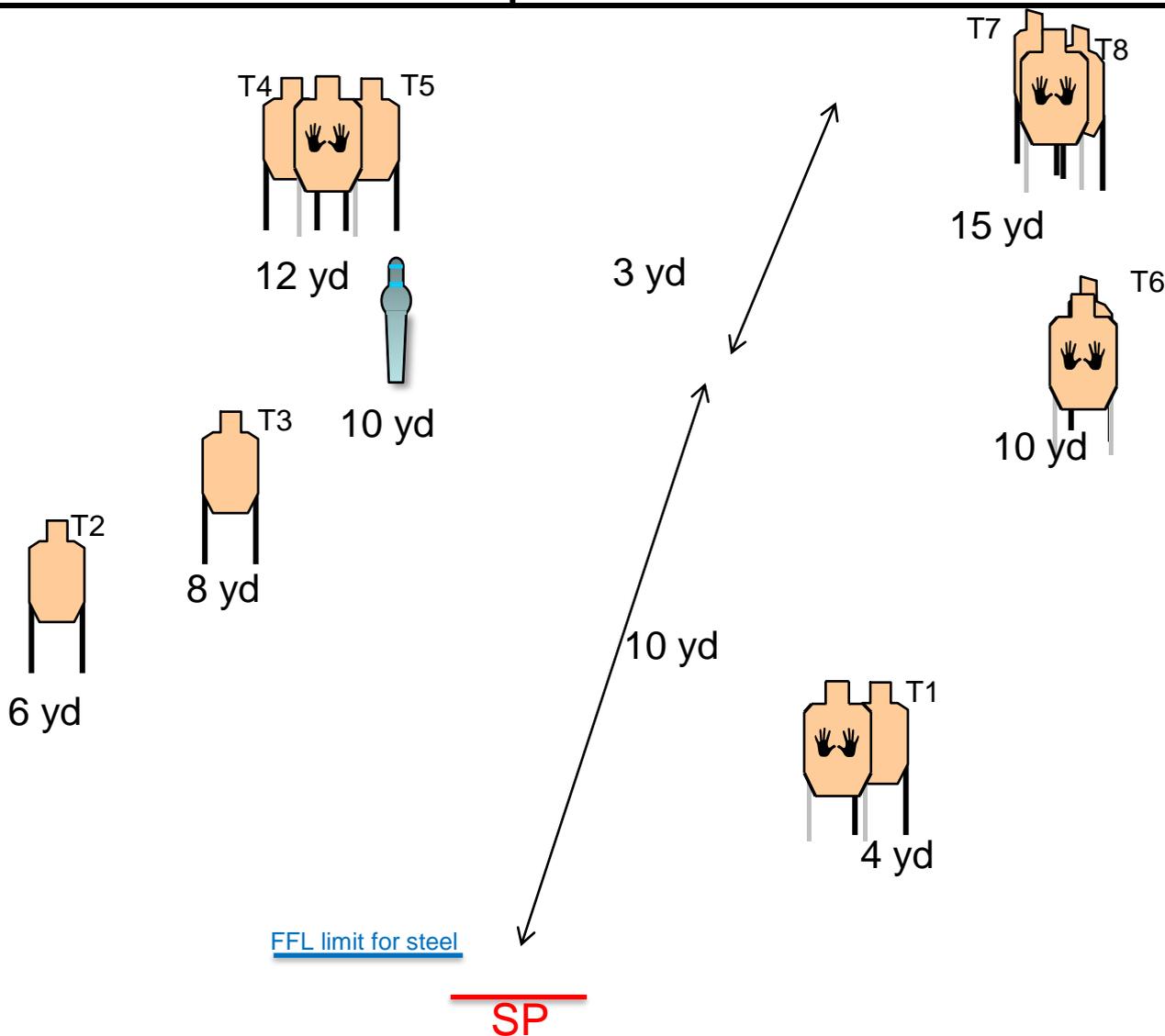
MOVEMENT: 13 yd

START-STOP: Bip – ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

02 - Swimming pool



SCENARIO: stai lavorando alla scrivania di fronte alla tua piscina quando ti accorgi che un gruppo di rapinatori vuole rapinarti e prendono in ostaggio i tuoi bagnini iniziando a sparare, difenditi.

START POSITION:

Tiratore seduto in SP, mani sulle ginocchia, rivolto verso il parapalle principale, arma scarica sul tavolo come mostrato dal PSO, tutti i caricatori nel cassetto alla capacità di divisione.

PCC: Stessa condizione, otturatore chiuso, arma puntata verso il parapalle principale come mostrato dal PSO.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi da seduto. Aprendo il cassetto si attiverà il moover T4-T5-T6

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, UNLIMITED

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

RANGE: 2-15 yd

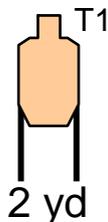
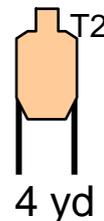
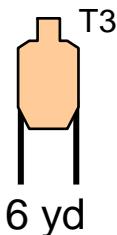
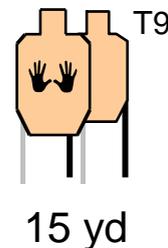
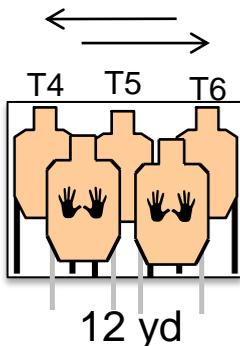
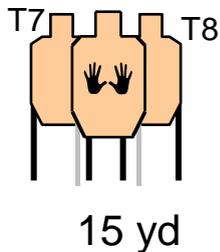
MOVEMENT: 0 yd

START-STOP: Bip – Ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.



SP



Freedom Chapter 02

Let's go UP

03 - Surrounded



SCENARIO: Ti sei arreso ai rapinatori perché hanno preso in ostaggio la tua famiglia, difenditi.

START POSITION:

Shooter in SP spalle al parapalle principale, mani in alto, talloni che toccano la linea. Arma carica in fondina, colpo non camerato, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: punte che toccano la linea, rivolto verso il parapalle principale, arma carica, colpo non camerato, otturatore chiuso, mano debole in alto, hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i target con 2 colpi. T1-T2-T3 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, UNLIMITED

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

RANGE: 2-12 yd

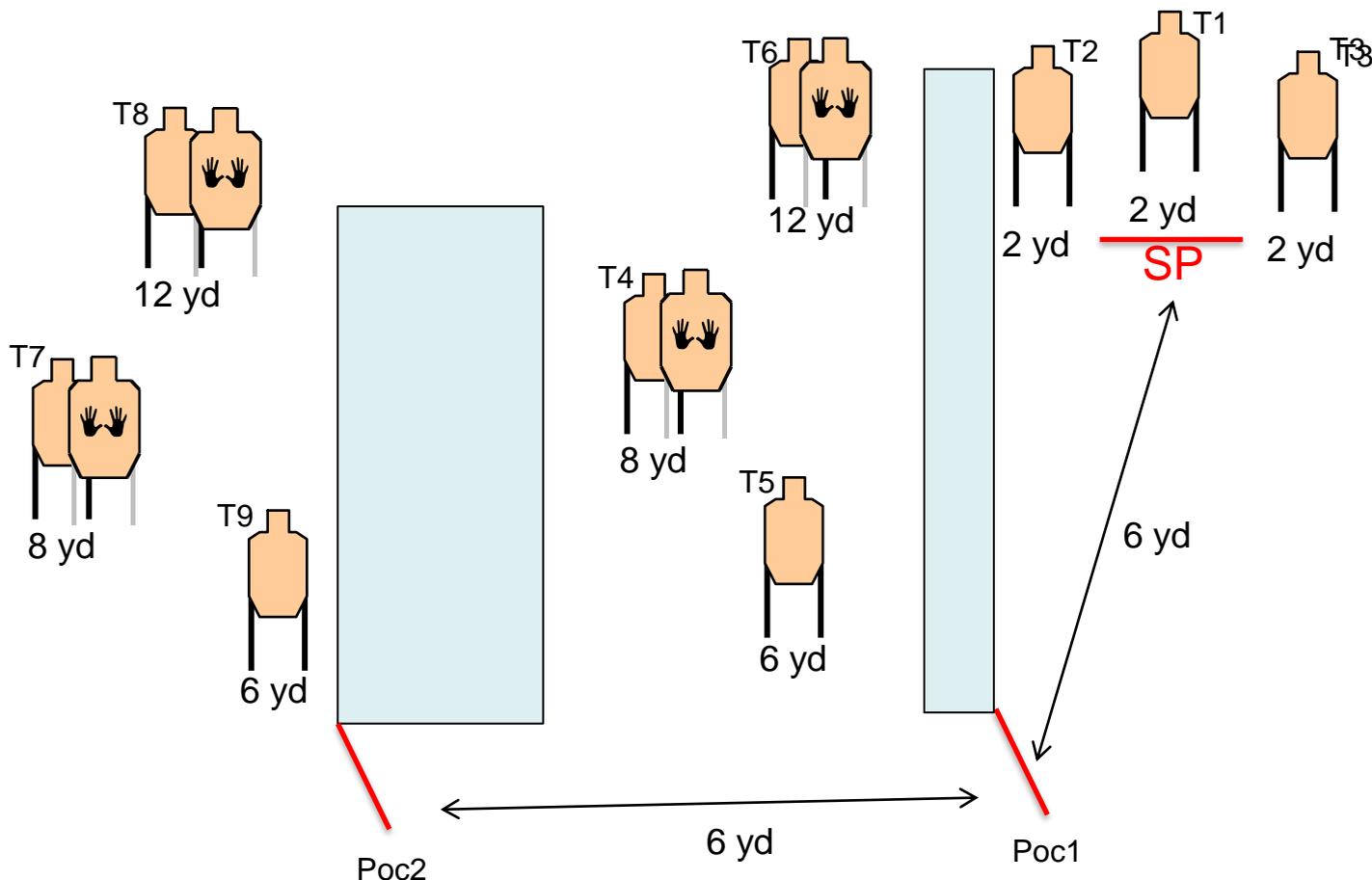
MOVEMENT: 12 yd

START-STOP: Bip – Ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

04 - STANDARD



STANDARD

START POSITION:

Tiratore relax in SP, rivolto verso il fondo dello stage, arma scarica sul supporto come mostrato dal PSO, tutti i caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

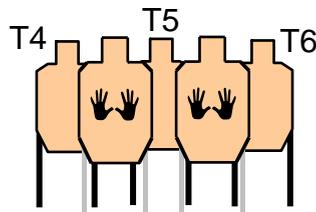
PCC: stessa condizione, otturatore chiuso, arma sul supporto puntato verso il fondo come mostrato dal PSO

STAGE PROCEDURE:

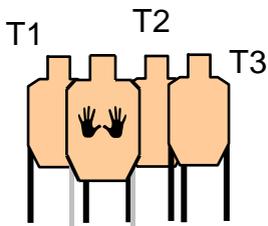
Stringa 1: Al segnale acustico restando seduti in SP ingaggiare i bersagli da T1-T9 con 1 colpo, solo con mano forte.

Stringa 2: Al segnale acustico restando seduti in SP ingaggiare i bersagli da T1-T9 con 1 colpo, con la sola mano debole.

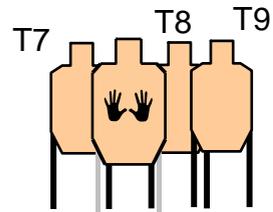
STRINGS: 1
SCORING: 18 rounds, LIMITED
TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi
SCORED HITS: Migliori 2 per target
RANGE: 7 yd
MOVEMENT: 0 yd
START-STOP: Bip – Ultimo colpo
RULES: Rulebook IDPA attuale
CONCELMENT: Richiesto
MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.



7 yd



7 yd



7 yd



SP



Freedom Chapter 02

Let's go UP

05 - Train attack



SCENARIO: Sei in viaggio sul treno quando dei rapinatori lo assaltano per derubarti ed iniziano a sparare, difenditi.

START POSITION:

Tiratore seduto in SP rivolto verso la sinistra del range mani sulle ginocchia. Arma scarica sul tavolo, puntata verso il fondo dello stage come mostrato dal PSO, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore. PCC stessa condizione, otturatore chiuso, arma sul tavolo, puntato verso il fondo dello stage come mostrato dal PSO.

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi, UNLIMITED

TARGETS:

9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS:

Migliori 2 per target

RANGE:

4-15 yd

MOVEMENT:

15 yd

START-STOP:

Bip – Ultimo colpo

RULES:

Rulebook IDPA attuale

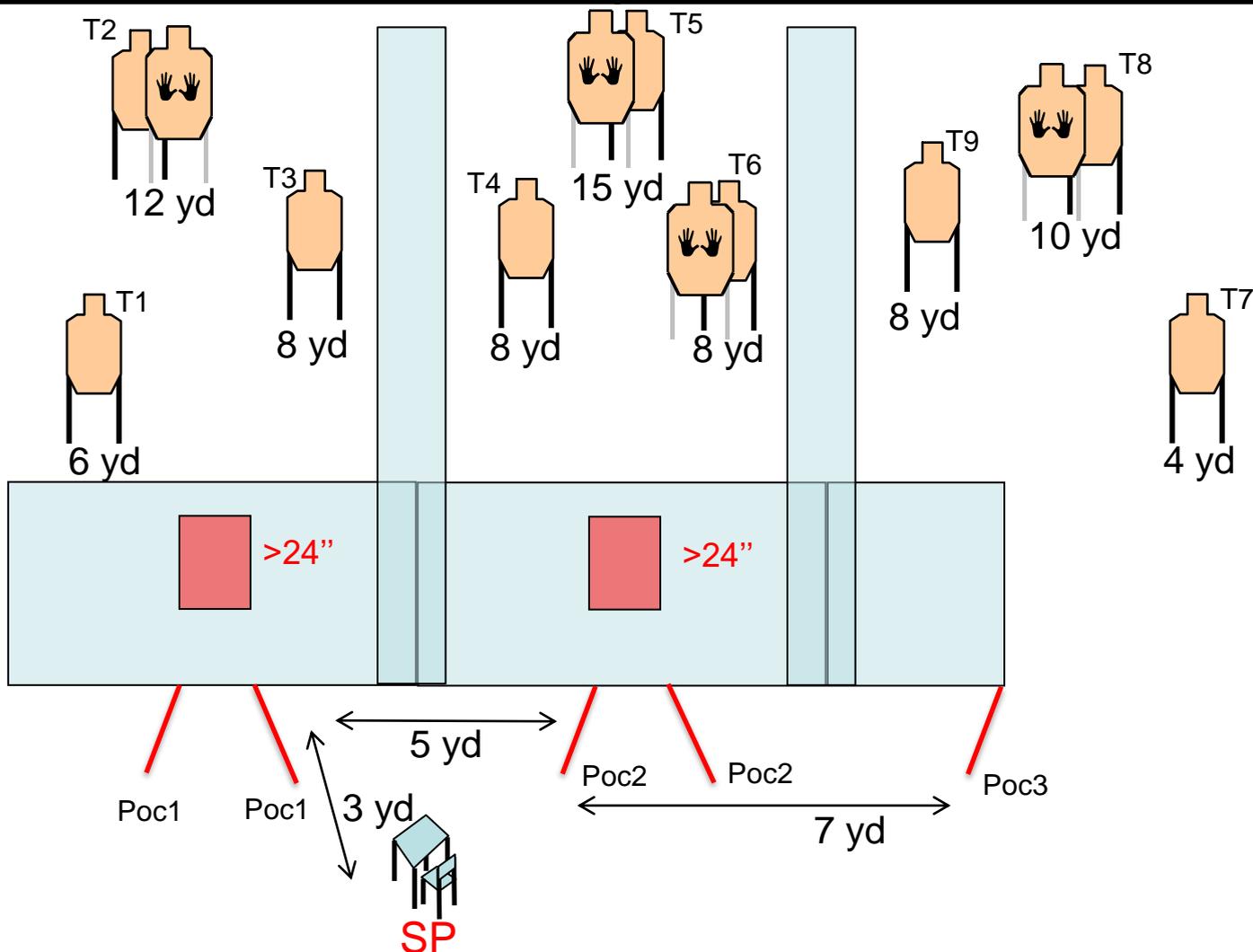
STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi dalle coperture disponibili. Poc3 è in Low Cover (almeno 1 ginocchio a terra).

CONCELMENT:

Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

06 - Relax at the bar



SCENARIO: Stai gustando il tuo drink al bar quando dei rapinatori ti attaccano per derubarti ed iniziano a sparare, difenditi.

START POSITION:

Tiratore relax in SP, rivolto verso il parapalle principale, con il drink tenuto con entrambe le mani vicino la bocca come mostrato dal PSO, arma carica in fondina, colpo camerato, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione tenendo il bicchiere con la sola mano debole, hip level

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi dalle coperture disponibili. T1-T2-T3 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, UNLIMITED

TARGETS: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

RANGE: 6-15 yd

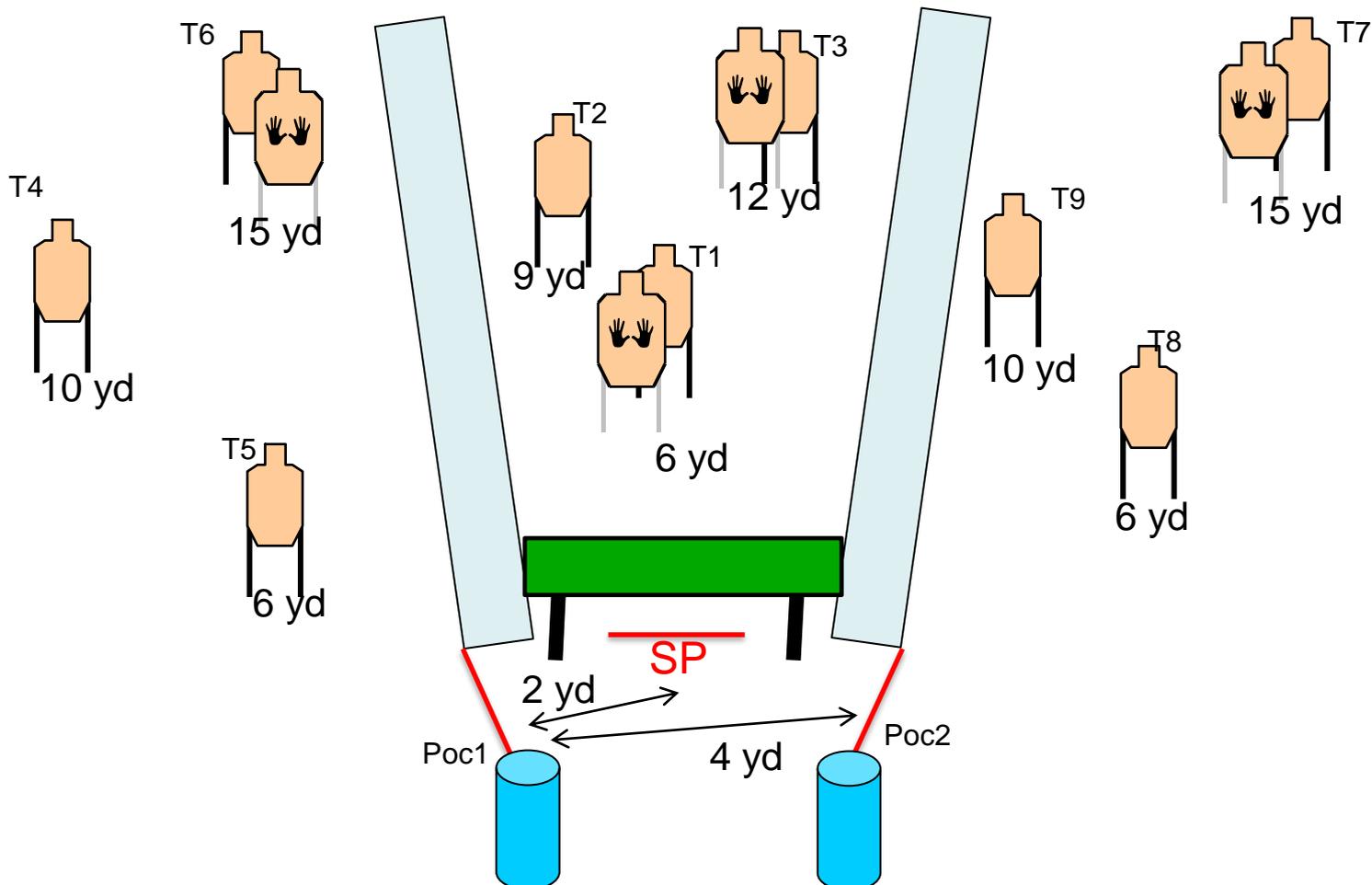
MOVEMENT: 6 yd

START-STOP: Bip – Ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

07 - Aggression



SCENARIO: Dei rapinatori assaltano la tua casa per rapinarti ed iniziano a sparare, difenditi.

START POSITION:

Tiratore relax in SP, rivolto verso il fondo dello stage, arma carica in fondina, colpo camerato, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione, hip Level

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi, UNLIMITED

TARGETS:

9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS:

Migliori 2 per target

RANGE:

6-15 yd

MOVEMENT:

6 yd

START-STOP:

Bip – Ultimo colpo

RULES:

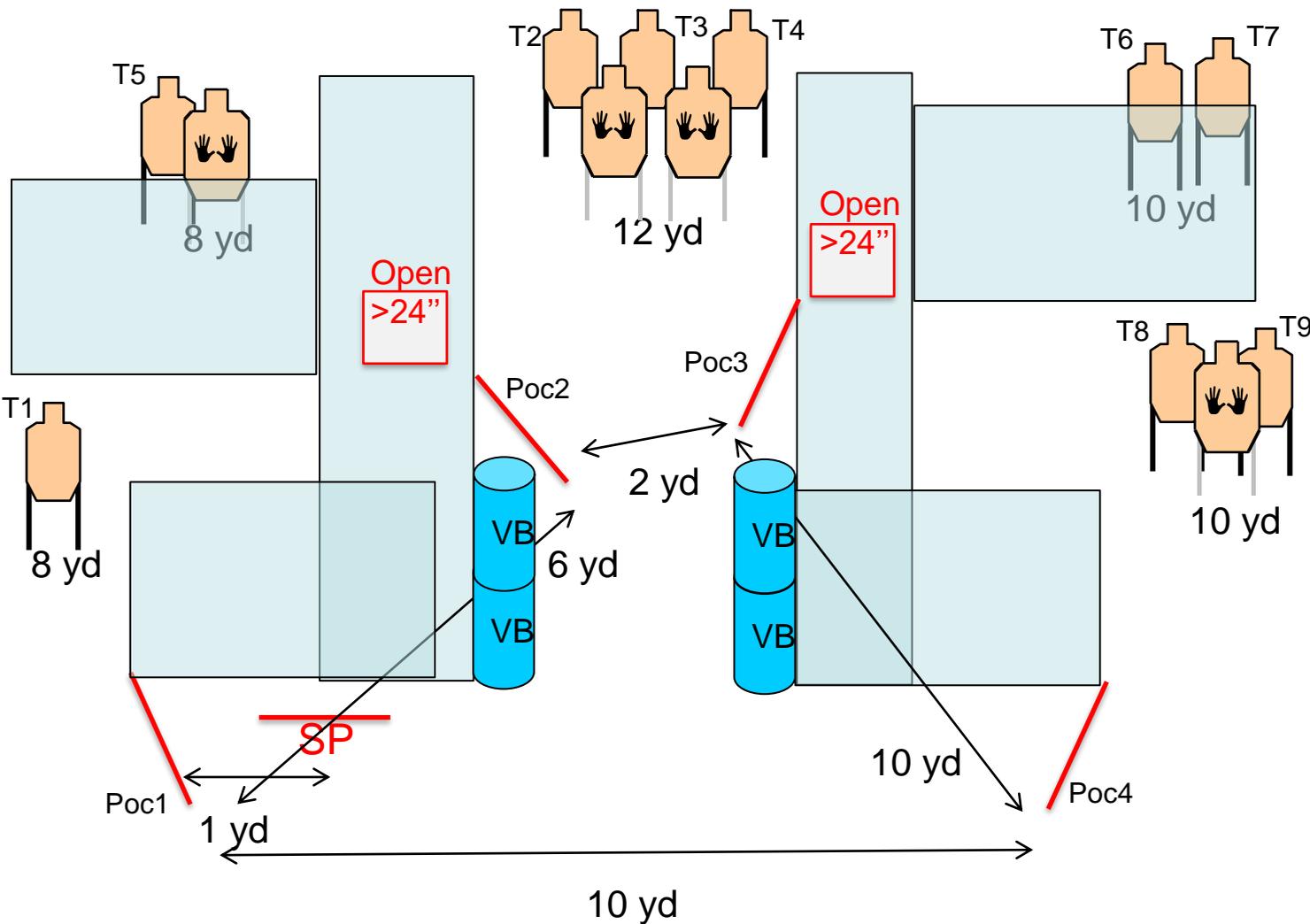
Rulebook IDPA attuale

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi dalle coperture disponibili. T2-T3-T4 sono in the open.

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

08 - ATM



SCENARIO: Dei rapinatori assaltano per rapinarti ed iniziano a sparare, difenditi.

START POSITION:

Tiratore relax in SP, rivolto verso il fondo dello stage, arma carica in fondina, colpo camerato, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione, hip Level

STRINGS:

1

SCORING:

18 colpi, UNLIMITED

TARGETS:

9 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS:

Migliori 2 per target

RANGE:

6-15 yd

MOVEMENT:

6 yd

START-STOP:

Bip – Ultimo colpo

RULES:

Rulebook IDPA attuale

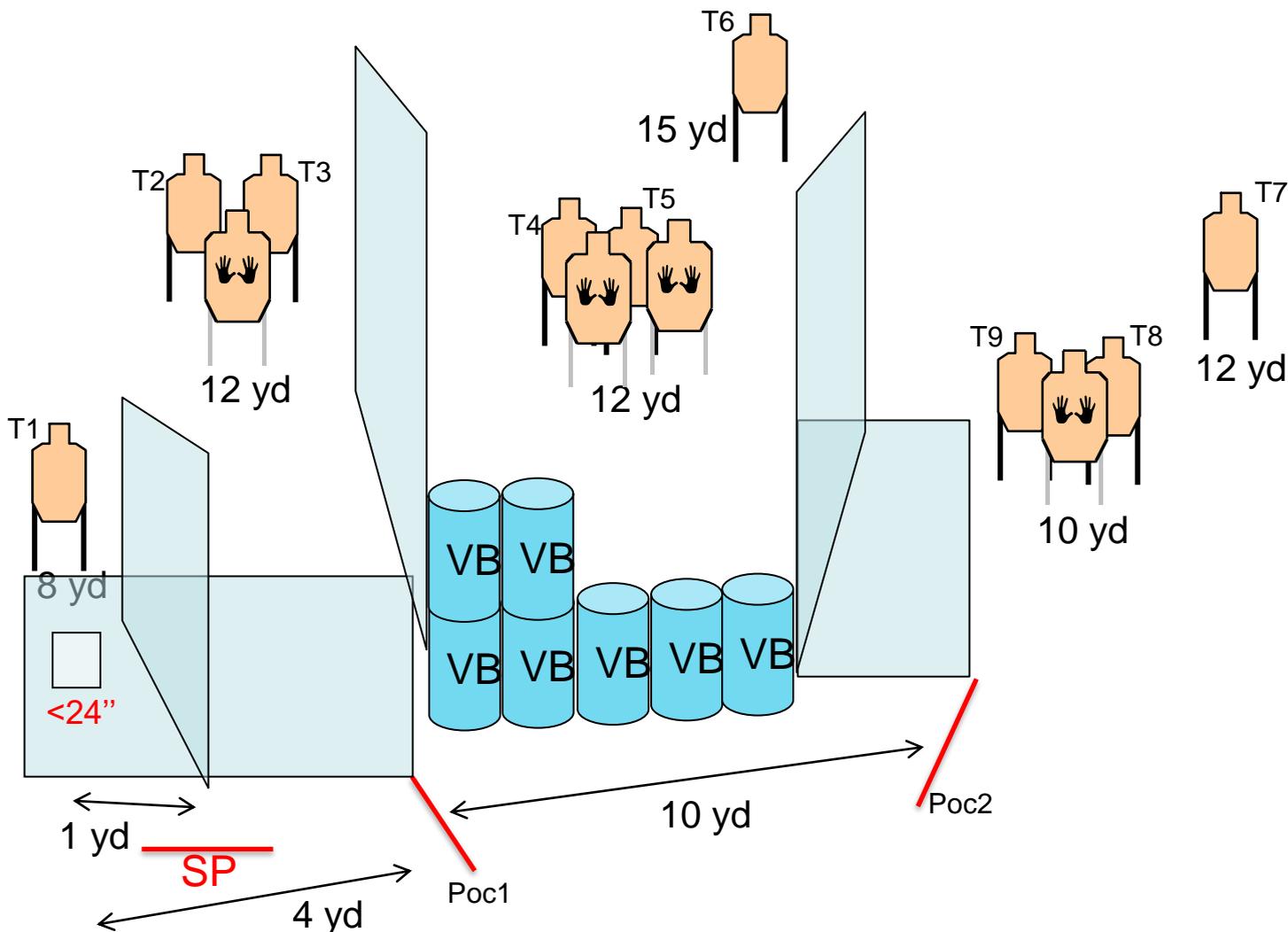
STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi. T4-T5-T6 sono in the open.

CONCELMENT:

Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

10 - House



SCENARIO: Stai passeggiando nei dintorni di casa tua con I tuoi amici quando dei malviventi armati ti attaccano, difenditi.

START POSITION:

Tiratore relax in SP, talloni che toccano la linea, rivolto verso parapalle principale, arma carica, colpo camerato, , gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione, hip Level

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi. T1-T2 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 16 colpi, UNLIMITED

TARGETS: 8 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

RANGE: 5-12 yd

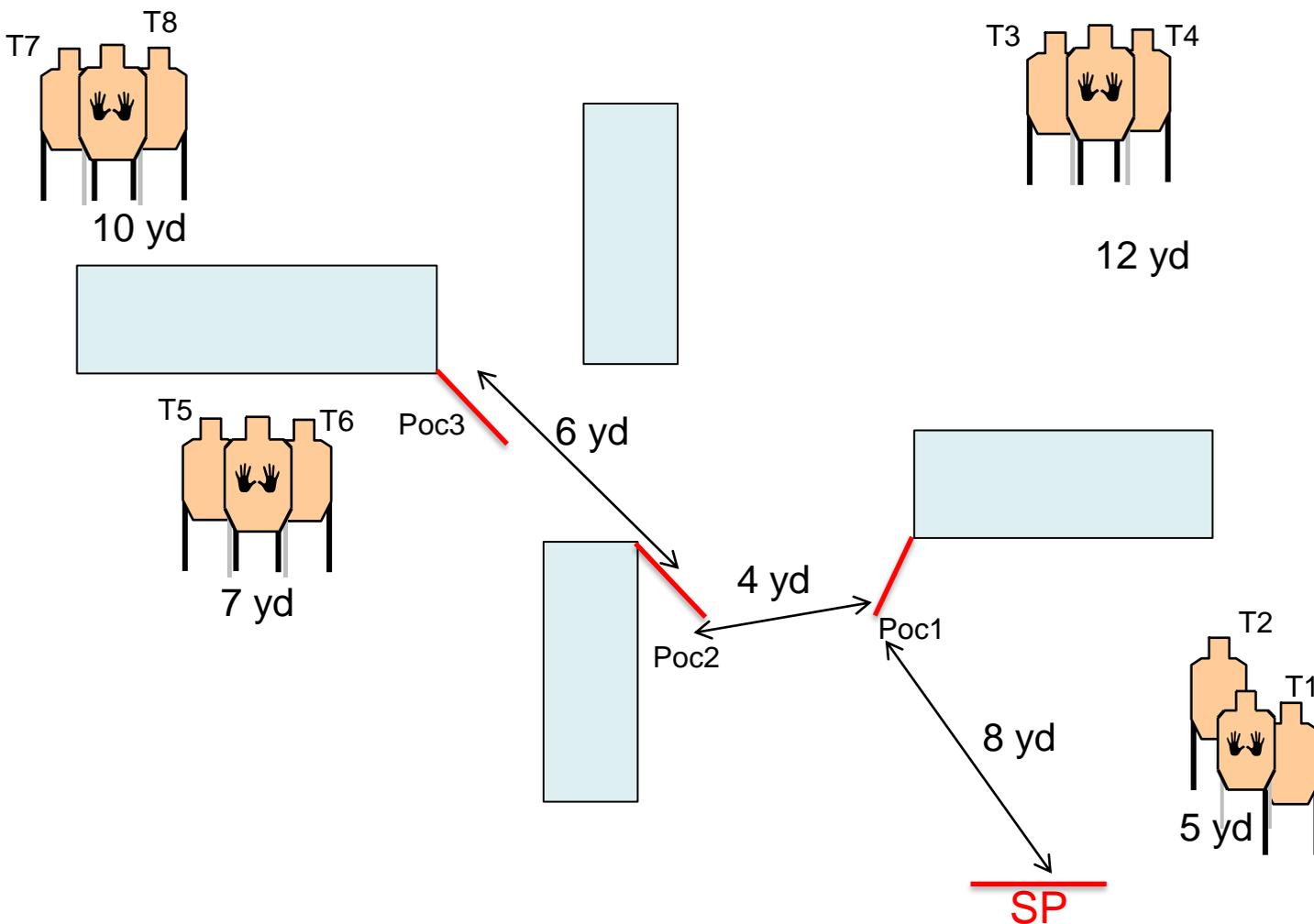
MOVEMENT: 19 yd

START-STOP: Bip – Ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.





Freedom Chapter 02

Let's go UP

11 - CAR



SCENARIO: Stai parcheggiando l'auto quando dei malviventi armati ti attaccano, difenditi.

START POSITION:

Tiratore relax in SP, Rivolto verso il parapalle principale, punte che toccano la linea, arma carica, colpo camerato, gli altri caricatori alla capacità di divisione addosso al tiratore.

PCC: stessa condizione, hip Level

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli con 2 colpi. T1-T2 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 16 colpi, UNLIMITED

TARGETS: 8 minacciosi, 4 non minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

RANGE: 5-15 yd

MOVEMENT: 9 yd

START-STOP: Bip – Ultimo colpo

RULES: Rulebook IDPA attuale

CONCELMENT: Richiesto

MUZZLE SAFE ANGLE: 180° orizzontale, se non diversamente specificato, altezza parapalle sono i limiti di sicurezza. Non è possibile superare il limite del parapalle anche durante il reload.

