



Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1
GARA "5" CAMPIONATO CENTRO-SUD
WARM-UP (All Stages)
Course Designer: Bottone Mariano

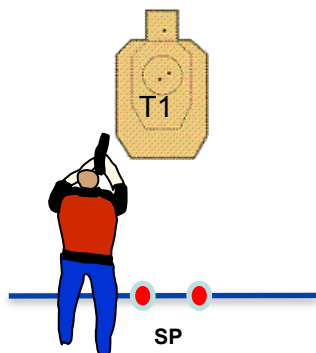


WARM-UP

START POSITION: Tiratore in SP, Punta delle Scarpe che Toccano i Segni. Mano forte che tocca gli occhiali. Arma Carica in fondina con 5 colpi nel Caricatore (4+1). I restanti caricatori Indossati, alla capacità di Divisione. PCC impugnata con la mano debole, Volata in Low Ready, mano forte che tocca gli occhiali.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare T1 con 5 Colpi di cui uno al Box Alto in RITENZIONE.

STRINGS: 1
SCORING: 5 Rounds **UNLIMITED**
TARGETS: 1 Threat
SCORED HITS: Best 5 on Target (B+B+B+B+H)
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 1 Yards
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche nella fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.



STAGE 1 (Bay 1) "STANDARD"

Course Designer: Bottone Mariano

STANDARD

START POSITION: Tiratore in SP.

Arma carica con 5 colpi nel primo caricatore (4 + 1), impugnata con la sola mano debole e puntata sull'apposito cono a terra.

Gli altri caricatori indossati alla massima capacità di divisione.

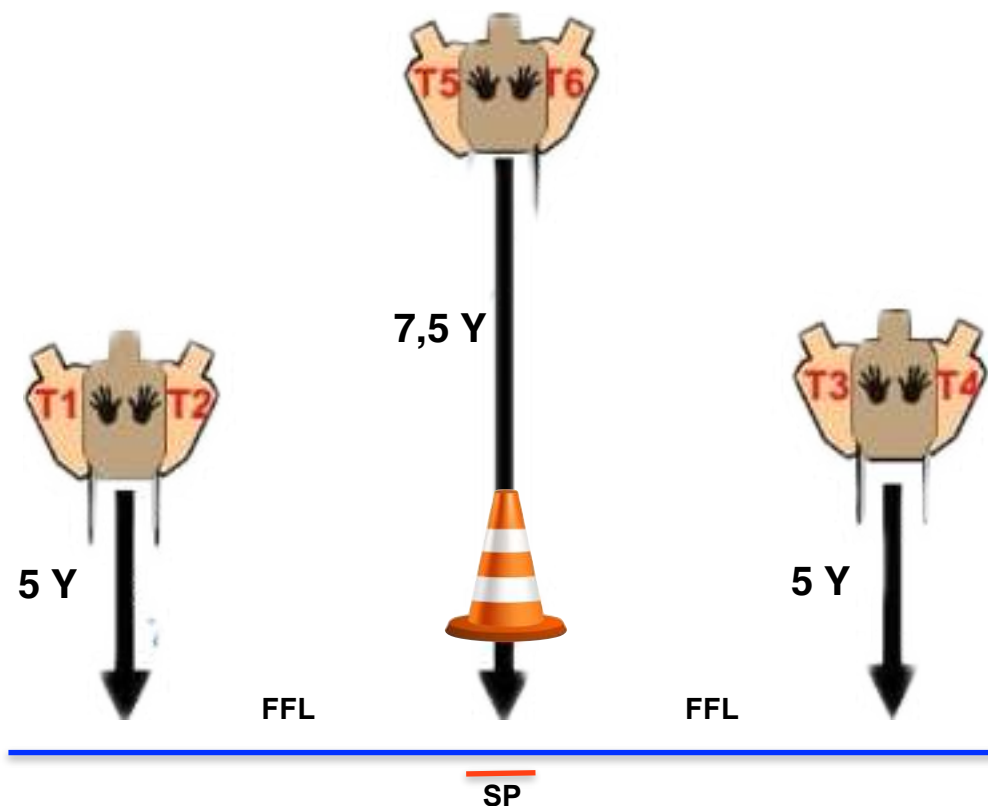
PCC, idem dal Lato Debole, puntata sull'apposito cono a terra.

STRINGS: 1
SCORING: 18 Rounds **LIMITED**
TARGETS: 6 Threat - 3 NTT -
SCORED HITS: Best 3 on Target **B-B-H**
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: **NOT** Required
DISTANCE: 5 - 7,5 Yards

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico, ingaggiare da T1 a T4 solo con la mano debole con 3 colpi minimi richiesti, 2 al Body ed 1 Head in qualsiasi ordine.

Dopo, ingaggiare T5 e T6 con la sola mano forte con 3 colpi, 2 al body ed 1 Head in qualsiasi ordine.

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



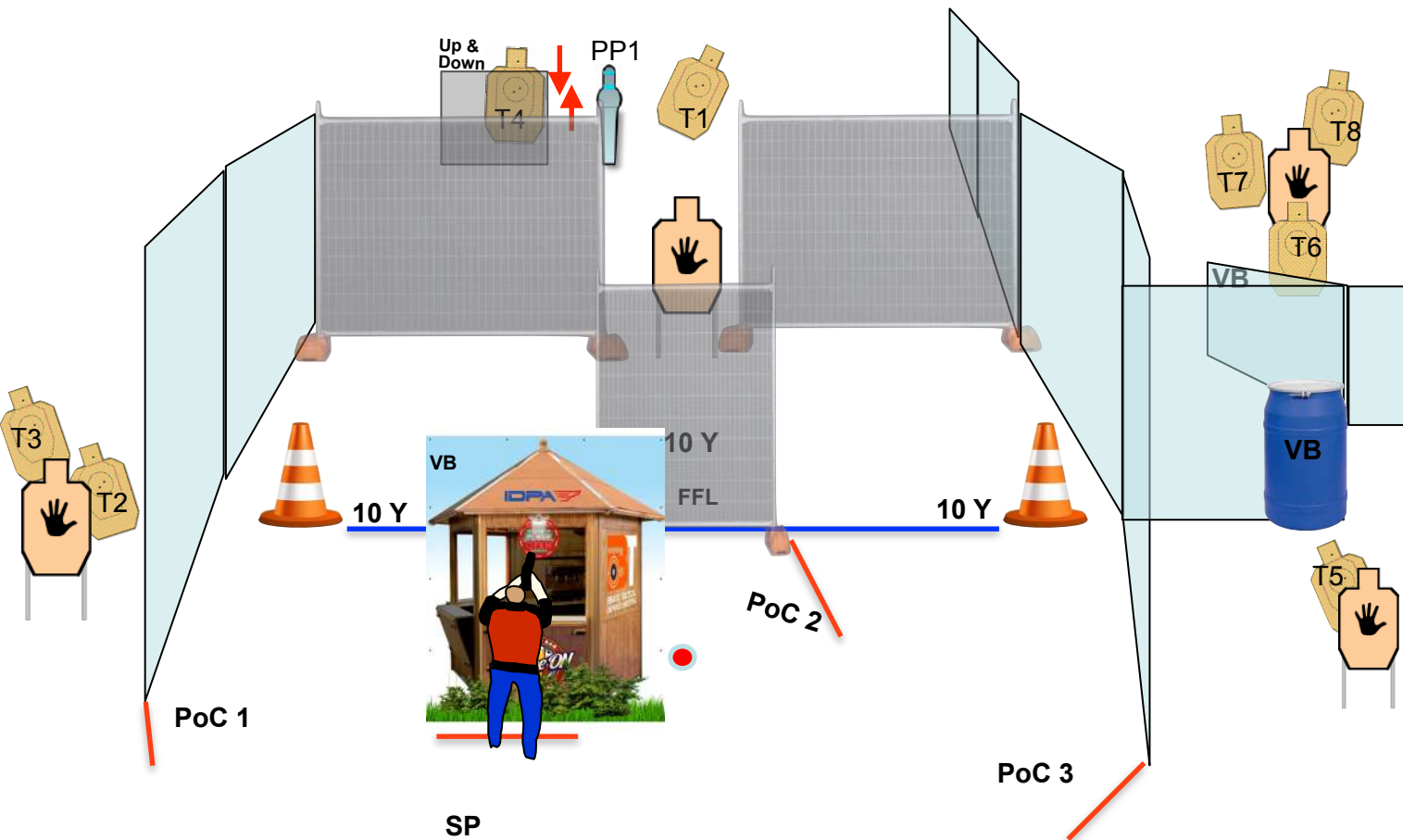
Scenario: Sei al chiosco delle bibite, giungono dei Delinquenti Armati per rapinarti dei tuoi averi. Sei Armato, Difenditi.

START POSITION: Tiratore in SP, Punta delle scarpe che toccano. Arma Carica in fondina, Colpo Camerato. I restanti caricatori, indossati alla capacità di Divisione. PCC idem, Volata sul Punto Rosso.

STRINGS: 1
SCORING: 17 Rounds **UNLIMITED**
TARGETS: 8 Threat - 4 NTT - 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 per Target - Steel 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.

STAGE PROCEDURE:

Ingaggiare i bersagli da T1 a T8 dalle Relative PoCs, ove disponibili.
 T1, T6, T7, T8 sono in The Open. Ingaggiare T1, PP1 e T4 Oltre la FFL, Comporterà "DQ".
 T4 Up & Down resterà parzialmente visibile al termine del movimento.



Course Designer: Bottone Mariano

Scenario: Stai Lavorando alla Tua Casa di Campagna. Dei Malviventi armati irrompono per rapinarti. Sei Armato, Difenditi. Successivamente, Ti metti a terra perché non trovi Coperture che ti diano riparo. Stai attento ... ci potrebbero essere altri Malviventi Armati.

START POSITION STRING 1: Tiratore in SP, Arma Carica con 3 Colpi (2+1), impugnata e puntata sul punto Rosso.

I restanti caricatori alla Massima capacità di Divisione, Appoggiati sullo sgabello.

PCC idem, Volata rivolta sul Punto Rosso Designato.

START POSITION STRING 2: Tiratore Low Cover in SP, Arma Carica in Fondina, Colpo Camerato.

I Restanti Caricatori possono essere riforniti alla massima Capacità di Divisione.

PCC idem, Volata in Low Ready.

STRINGS: 2

SCORING String 1: 12 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 6 Threats - 3 NTT

SCORED HITS: Best 2 Rounds per Target

SCORING String 2: 10 Rounds; **UNLIMITED**

TARGETS: 4 Threats - 2 NTT - 1 Steel.

SCORED HITS: 2 Rounds per Targets; T10 (3 Rounds Min.); Steel Down.

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Not Required

DISTANCE: 3-14 Yards

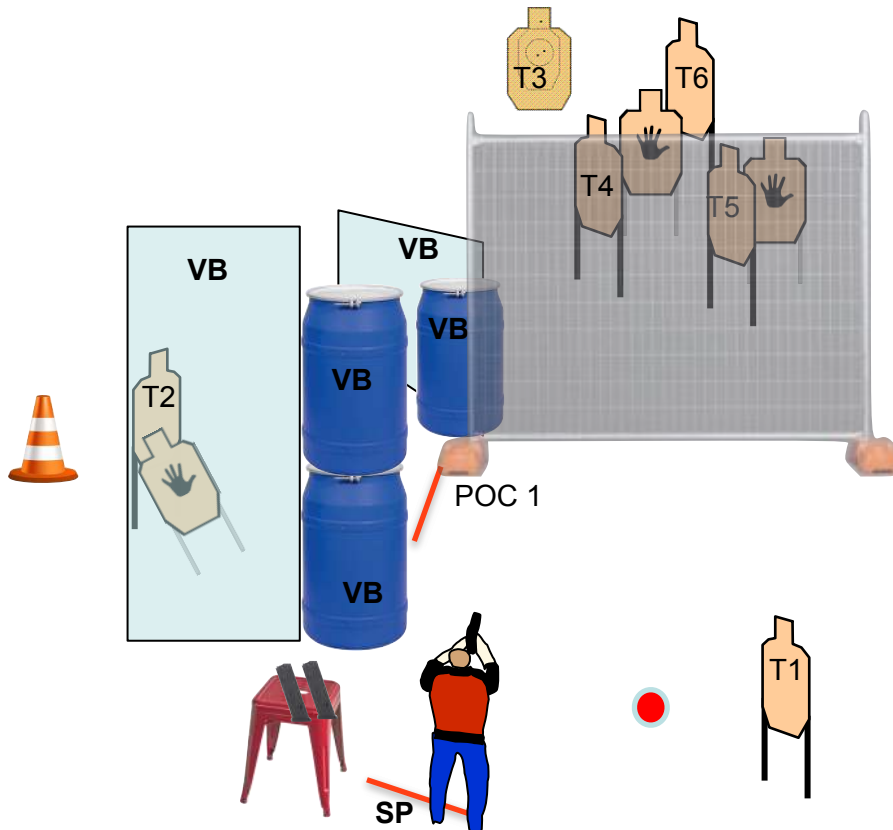
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

STAGE PROCEDURE STRING 1: Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T1 va ingaggiato solo con la mano forte.

T1, T2 e T4, T5, T6 sono in The Open.

STAGE PROCEDURE STRING 2: il Tiratore ha l'obbligo di restare in Low Cover, quindi, Ingaggiare Tutti i Bersagli in ordine di Priorità. T10, 3 Colpi minimi Richiesti. Esso, NON resterà visibile al termine del movimento.



Scenario: Stai Lavorando alla Tua Casa di Campagna. Dei Malviventi armati irrompono per rapinarti. Sei Armato, Difenditi. Successivamente, Ti metti a terra perché non trovi Coperture che ti diano riparo. Stai attento ... ci potrebbero essere altri Malviventi Armati.

START POSITION STRING 1: Tiratore in SP, Arma Carica con 3 Colpi (2+1), impugnata e puntata sul punto Rosso.

I restanti caricatori alla Massima capacità di Divisione, Appoggiati sullo sgabello.

PCC idem, Volata rivolta sul Punto Rosso Designato.

START POSITION STRING 2: Tiratore Low Cover in SP, Arma Carica in Fondina, Colpo Camerato.

I Restanti Caricatori possono essere riforniti alla massima Capacità di Divisione.

PCC idem, Volata in Low Ready.

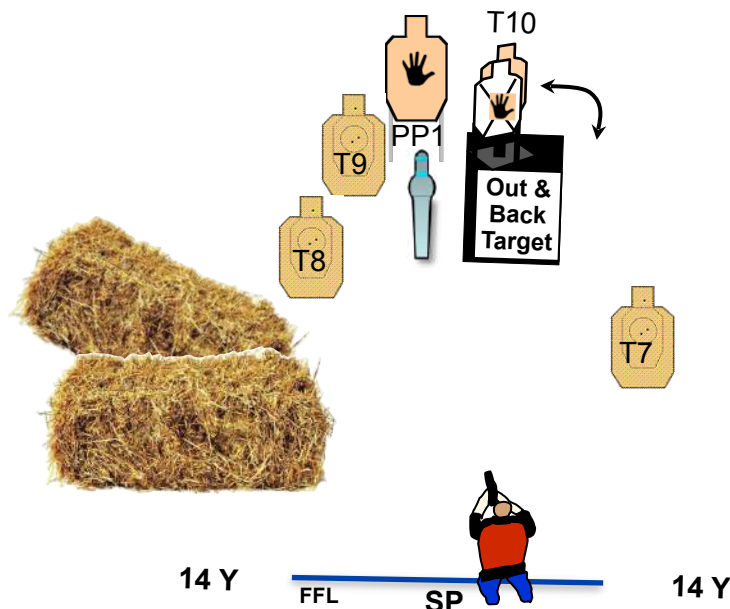
STRINGS: 2
SCORING String 1: 12 Rounds **UNLIMITED**
TARGETS: 6 Threats - 3 NTT
SCORED HITS: Best 2 Rounds per Target
SCORING String 2: 10 Rounds; **UNLIMITED**
TARGETS: 4 Threats - 2 NTT - 1 Steel.
SCORED HITS: 2 Rounds per Targets; T10 (3 Rounds Min.); Steel Down.
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Not Required
DISTANCE: 3-14 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.

STAGE PROCEDURE STRING 1: Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T1 va ingaggiato solo con la mano forte.

T1, T2 e T4, T5, T6 sono in The Open.

STAGE PROCEDURE STRING 2: il Tiratore ha l'obbligo di restare in Low Cover, quindi, Ingaggiare Tutti i Bersagli in ordine di Priorità. T10, 3 Colpi minimi Richiesti. Esso, NON resterà visibile al termine del movimento.





Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1
GARA "5" CAMPIONATO CENTRO-SUD
Stage 4 (String 1 Bay 6) “ Doppio Gioco ”
Course Designer: Bottone Mariano



String 1 Scenario: Sei alla Fiera, dei Kamikaze armati irrompono sparando all'impazzata. Sei Armato, Difenditi e salva i presenti.

String 2 STANDARD:

START POSITION STRING 1: Tiratore in SP 1, Talloni che Toccano. Arma Carica in Fondina. I restanti Caricatori indossati alla Massima Capacità di Divisione. PCC idem, Volata Sul Punto Rosso.

START POSITION STRING 2: il Tiratore può rifornire i caricatori alla massima capacità di divisione. Da SP, Talloni che toccano. Arma Carica in Fondina. PCC Idem, in Hip Level

STAGE PROCEDURE STRING 1: Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T1 va ingaggiato con 3 Colpi Min. B+B+H.

T1 e T2 sono in The Open.

T5 Runner NON resterà visibile al termine del movimento.

Ingaggiare dopo la FFL sarà considerato “DQ”.

STAGE PROCEDURE STRING 2: Ingaggiare tutti i bersagli dalle relative PoCs. T6 è in The Open.

Obbligo di ingaggio:

PoC 2, oppure, PoC 3 **Prone position**
 (Entrambe le PoCs sono interscambiabili)

STRINGS: 2

SCORING String 1: 12 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 5 Threats - 3 NTT - 1 Steel

SCORED HITS: Best 2 Rounds per Target - T1

Best 3 Rounds Min. B-B-H - Steel Down

CONCEALMENT: Required

SCORING String 2: 10 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 5 Threats - 2 NTT

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

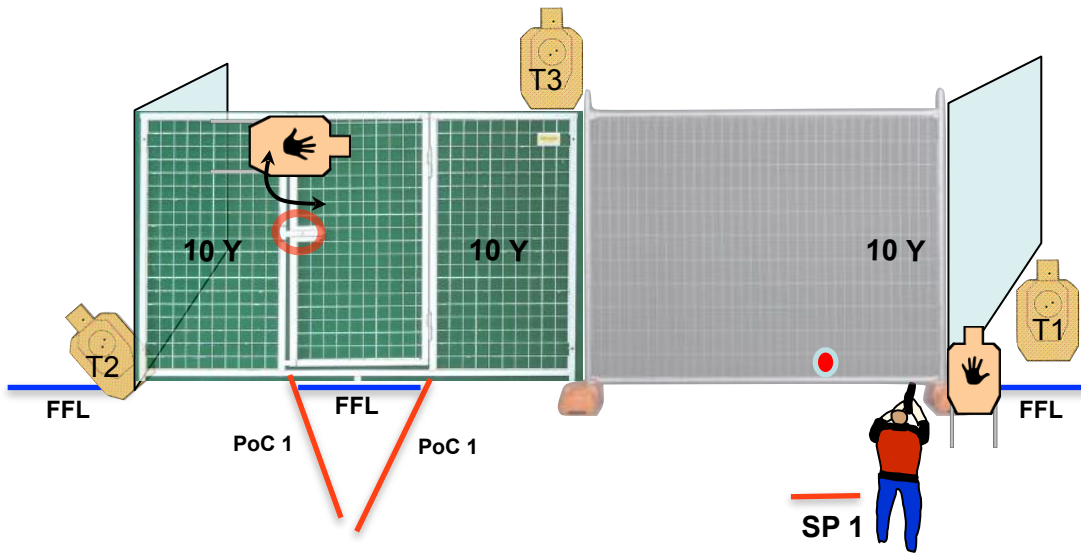
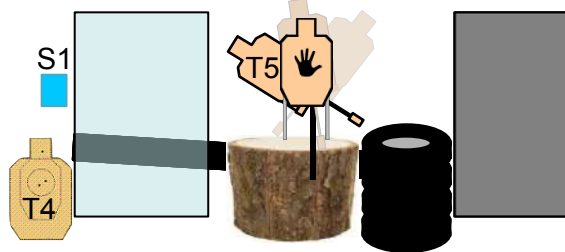
CONCEALMENT: **Not** Required

DISTANCE: 2-10 Yards

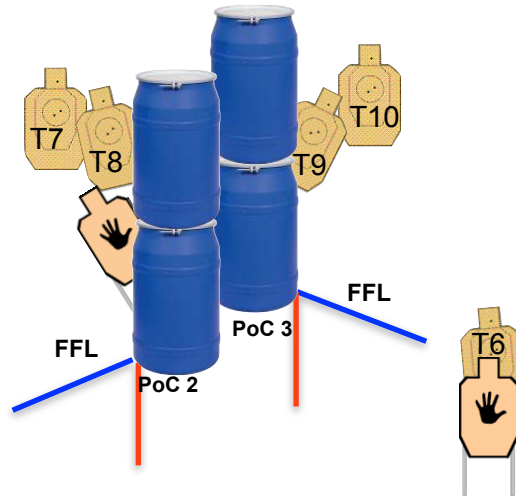
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

Stage 4 String 1 (Bay 6)

Runner + NTT



Stage 4 String 2 (Bay 7)



SP 2

Stage 5 (Bay 8) "Il Meccanico"

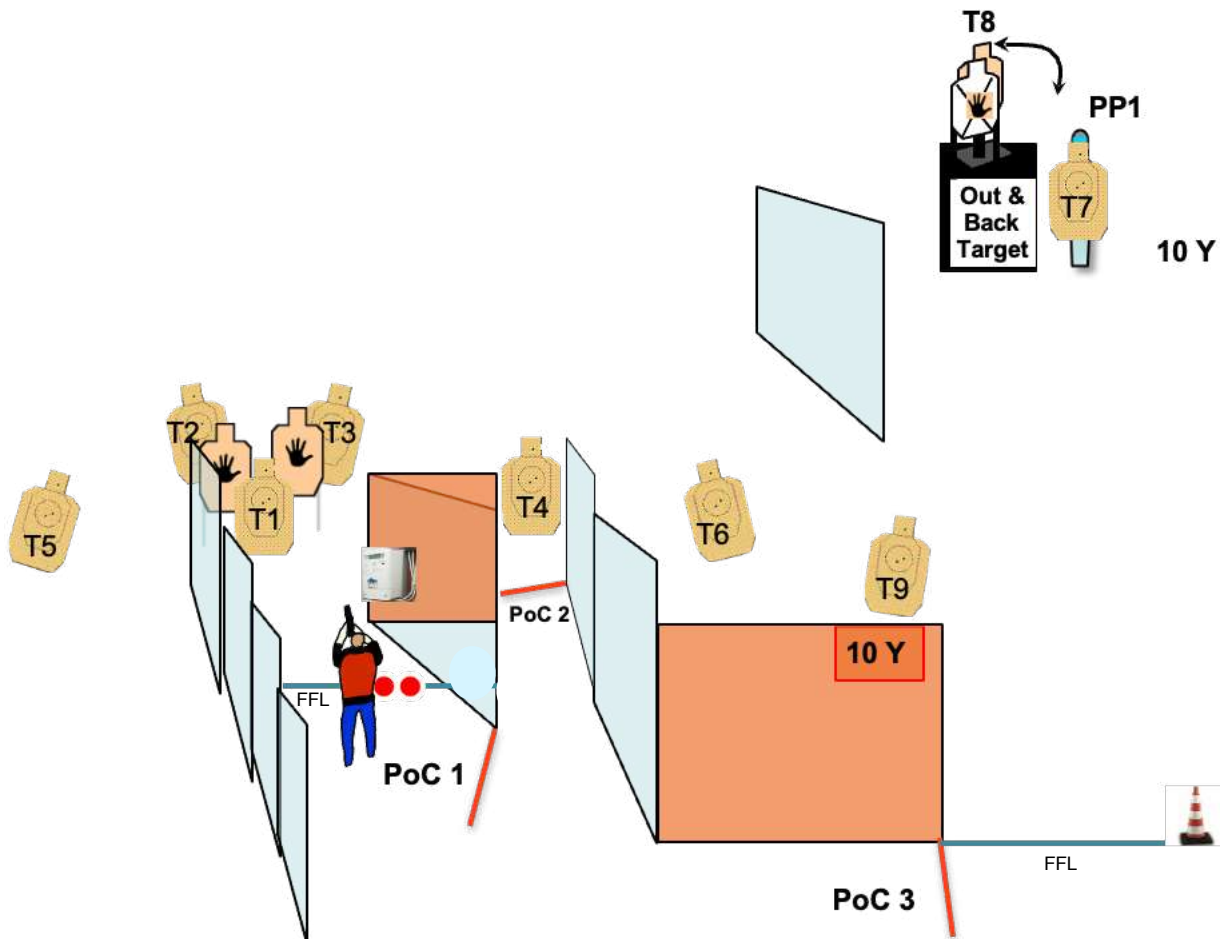
Course Designer: Bottone Mariano

SCENARIO: Sei a Lavoro in Officina. Un improvviso Black-Out Elettrico ti conduce in Zona Contatori per Ripristinare la Corrente Elettrica. Capisci che è un diversivo per attirarti all'esterno e Rapinarti. Tu ed i Criminali Armati siete Faccia a Faccia. Difenditi.

START POSITION: Tiratore in SP, Punta dei piedi che toccano i Segni e Mano Forte sul Contatore.
Arma Carica, Colpo Camerato in fondina con 6 Colpi (5+1). I restanti caricatori indossati alla capacità di Divisione.
PCC idem, Volata in Hip Level.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative Coperture ove disponibili.
T1, T2, T3 e T5 Sono in The Open.
PP1 è posto in corrispondenza dello Zero (Box Basso) di T7, che attiva T8 Out & Back Target, che NON resterà visibile al termine del movimento.

STRINGS: 1
SCORING: 18 Rounds **UNLIMITED**
TARGETS: 9 Threat - 3 NTT
SCORED HITS: Best 2 per Target
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 5 - 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.





Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1
GARA "5" CAMPIONATO CENTRO-SUD
STAGE 6 (Bay 9) "il Salvataggio"



Course Designer: Bottone Mariano

Scenario: Ti trovi a Casa della tua Amante. Dei Delinquenti Armati, assoldati dal Marito, Vogliono eliminarti. Lei Sviene e tu cerchi di portarla al riparo. Attento ai primi due... portala in salvo e fai attenzione alle restanti minacce, hanno tua figlia in ostaggio con un'Arma alle Tempie. Disarma il Killer con un colpo secco sulla Pistola e attento a non colpire tua figlia! Sei Armato, Difenditi.

START POSITION: Tiratore, in SP con il manichino sulle Spalle, Sorretto con la Mano Debole.

Arma nella SCATOLA. Caricatore inserito, Colpo NON Camerato.

I restanti caricatori Indossati, alla capacità di Divisione.

PCC, IDEM, di fianco alla scatola, appoggiato a terra sul tappetino, otturatore chiuso in battuta.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare T1, solo con la Mano Forte. Tutti gli altri Targets Vanno Ingaggiati dalle relative PoCs ove disponibili. T8 va ingaggiato con 3 colpi min., 2 Colpi al Body ed 1 Colpo Head.

T1, T2 e T8 sono in The Open. Ingaggiare S1 oltre i Coni di Limitazione, Comporterà "DQ".

STRINGS: 1

SCORING: 18 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 8 Threat - 4 NTT - 1 Steel

SCORED HITS: Best 2 on Target - T8 3 Rounds

Min. B+B+H - Steel Down

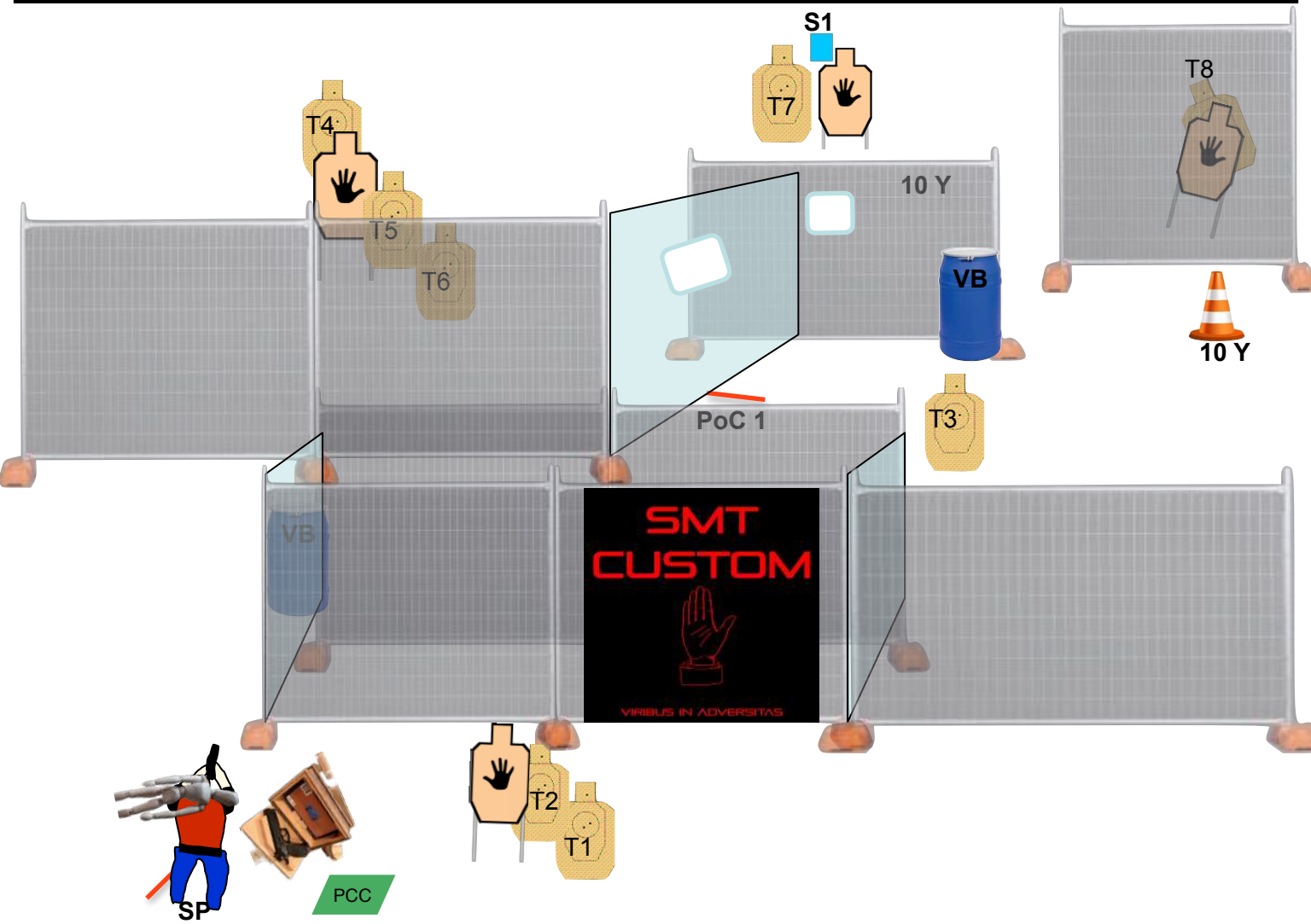
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Required

DISTANCE: 4-10 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.



Course Designer: Bottone Mariano

Scenario: Ti trovi in Salone. Dei Criminali Armati, Vogliono Derubarti dei Tuoi Preziosi Averì. Il Sistema Anti Intrusione, Rileva delle Presenze in Giardino. Intervieni in Fretta. Ma fai attenzione a Tutte le minacce. Sei Armato, Difenditi.

START POSITION: Tiratore in SP, Talloni a contatto con la stessa.

Arma Carica, Volata Rivolta sul punto rosso.
I restanti caricatori Indossati, alla capacità di Divisione.
Mano debole sul pomello della Porta.
PCC, IDEM.

STAGE PROCEDURE: Ingaggiare Tutti i Targets dalle relative PoCs ove disponibili.

T3 e T5 sono in The Open.

T7 Out & Back Target, 3 Colpi Min. NON Resterà visibile al termine del movimento.

Ingaggiare P1 oltre la FFL Comporterà "DQ".

STRINGS: 1
SCORING: 15 Rounds **UNLIMITED**
TARGETS: 7 Threat - 4 NTT - 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 on Target - T7 Out & Back Target - Steel Down
Back 3 Rounds Min. - Steel Down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 4-10 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.

