



# ASD Caramella Team – Shooting Academy

“The Punisher 1”

Course Designer: Gianni PANO

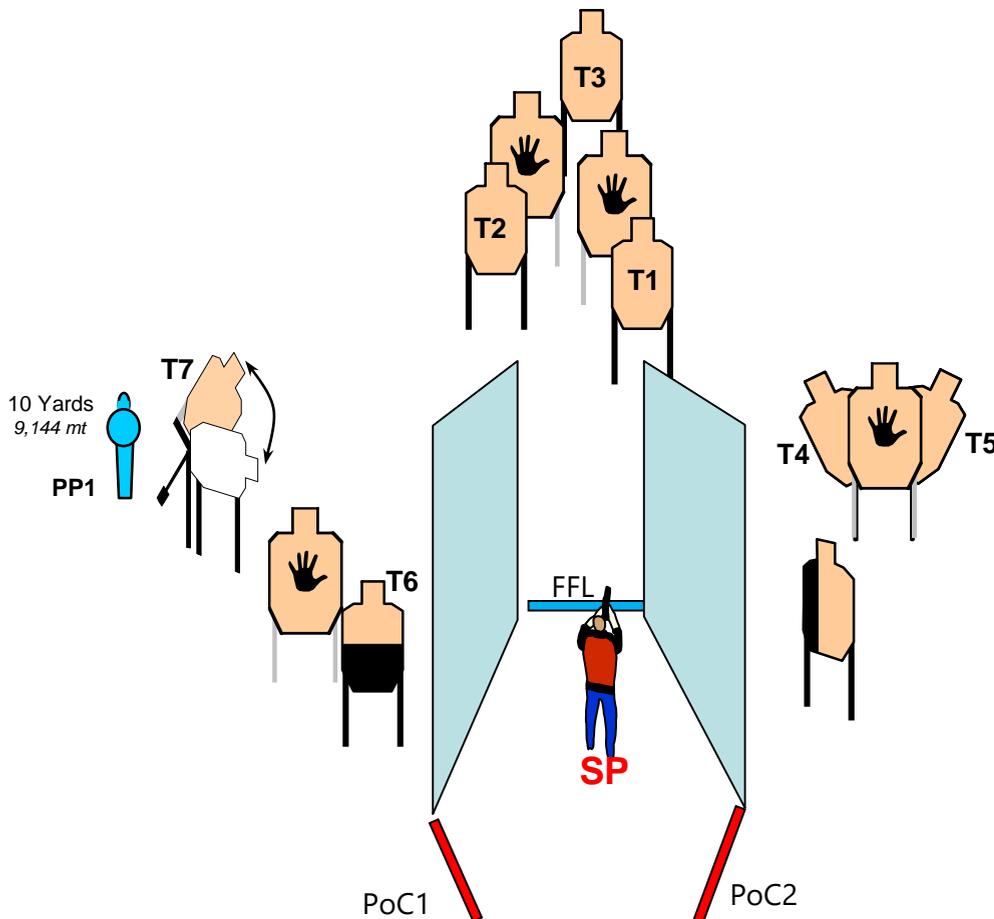


**SCENARIO:** sei alla tua festa di pensionamento alle Hawaii e HOWARD SAINT, in cerca di vendetta, manda la sua banda ad uccidere la tua famiglia. Salva la tua famiglia.

**START POSITION:** Tiratore in SP, arma in fondina, colpo non camerato, caricatori in buffetteria, alla capacità di divisione.  
PCC: IDEM c.s., volata verso il parapalle.

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	17 Colpi min UNLIMITED
<b>TARGETS:</b>	7 minacciosi, 4 non minacciosi, 3 ferri
<b>SCORED HITS:</b>	Migliori 2 per carta, ferri abbattuti
<b>START-STOP:</b>	Beep – Ultimo Colpo
<b>RULES:</b>	Current IDPA Rulebook
<b>CONCEALMENT:</b>	Richiesto
<b>MUZZLE SAFETY:</b>	180 gradi in orizzontale e in altezza parapalle in verticale.

**STAGE PROCEDURE:** al beep il tiratore ingaggia da T1 a T3 in the open e gli altri bersagli dalle coperture dove previste. PP1 attiva T7 che rimane visibile.  
Ingaggiare PP1, fuori dalle coperture comporta DQ





# ASD Caramella Team – Shooting Academy

“The Punisher 2”

Course Designer: Gianni PANO

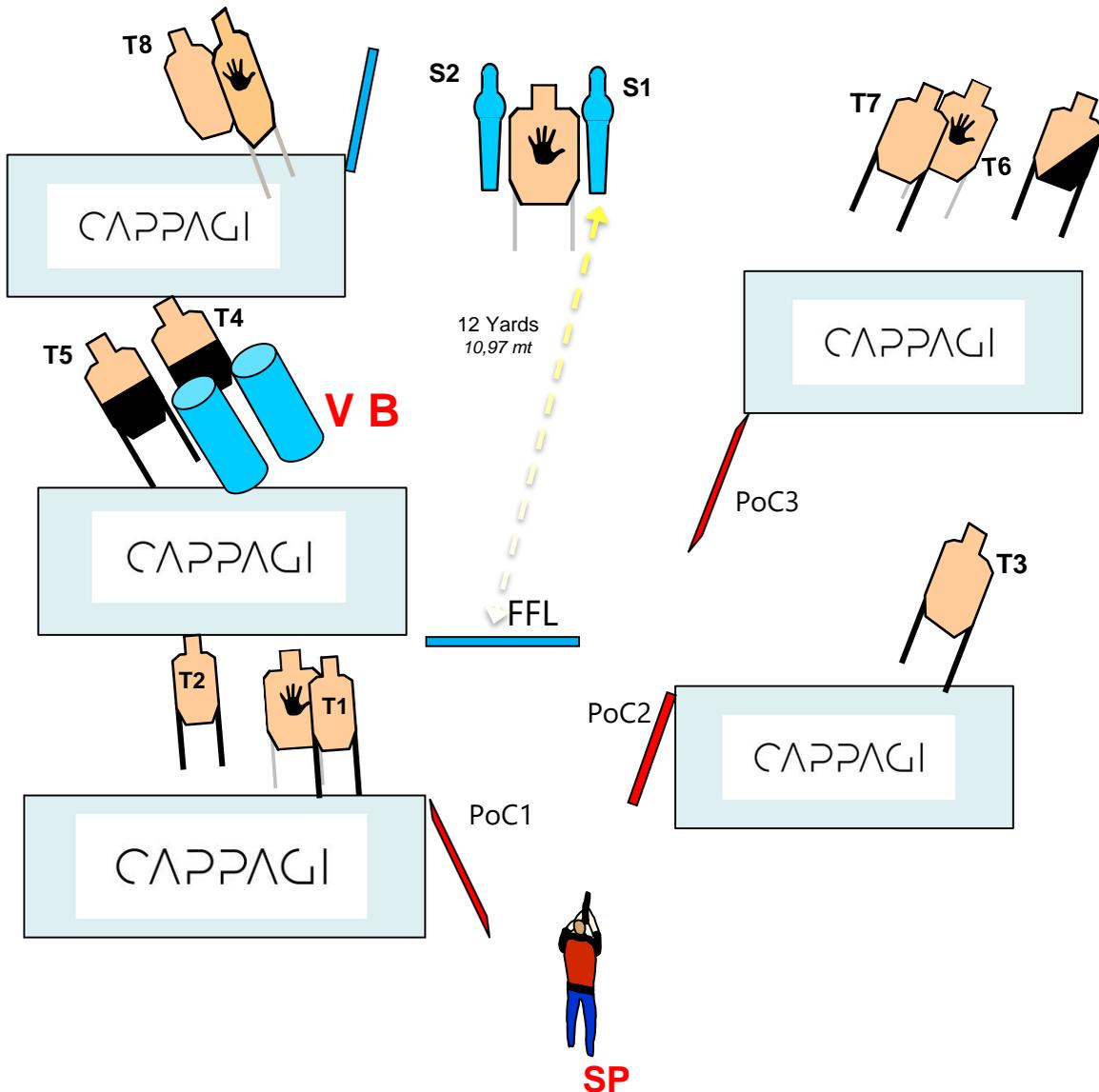


**SCENARIO:** sei arrivato alla resa dei conti con MOSAICO e la sua banda che tiene in ostaggio una bambina e il tuo gregario. Ingaggia tutti i bersagli dalle coperture disponibili salvando tutti gli ostaggi.

**START POSITION:** Tiratore in SP posizione relax, arma in fondina e colpo camerato, caricatori in buffetteria, alla capacità di divisione.  
PCC: IDEM c.s., volata verso il parapalle.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Colpi min UNLIMITED  
**TARGETS:** 8 minacciosi, 4 non minacciosi, 2 ferri  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, ferri abbattuti  
**START-STOP:** Beep – Ultimo Colpo  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**MUZZLE SAFETY:** 180 gradi in orizzontale e in altezza parapalle in verticale.  
**DISTANZE:** 5-20 yards

**STAGE PROCEDURE:** al beep il tiratore ingaggia S1, S2 in the open, gli altri bersagli dalle coperture dove previste.  
Ingaggiare S1, S2 fuori da FFL comporta DQ.





# ASD Caramella Team – Shooting Academy

“The Punisher 3”

Course Designer: Gianni PANO



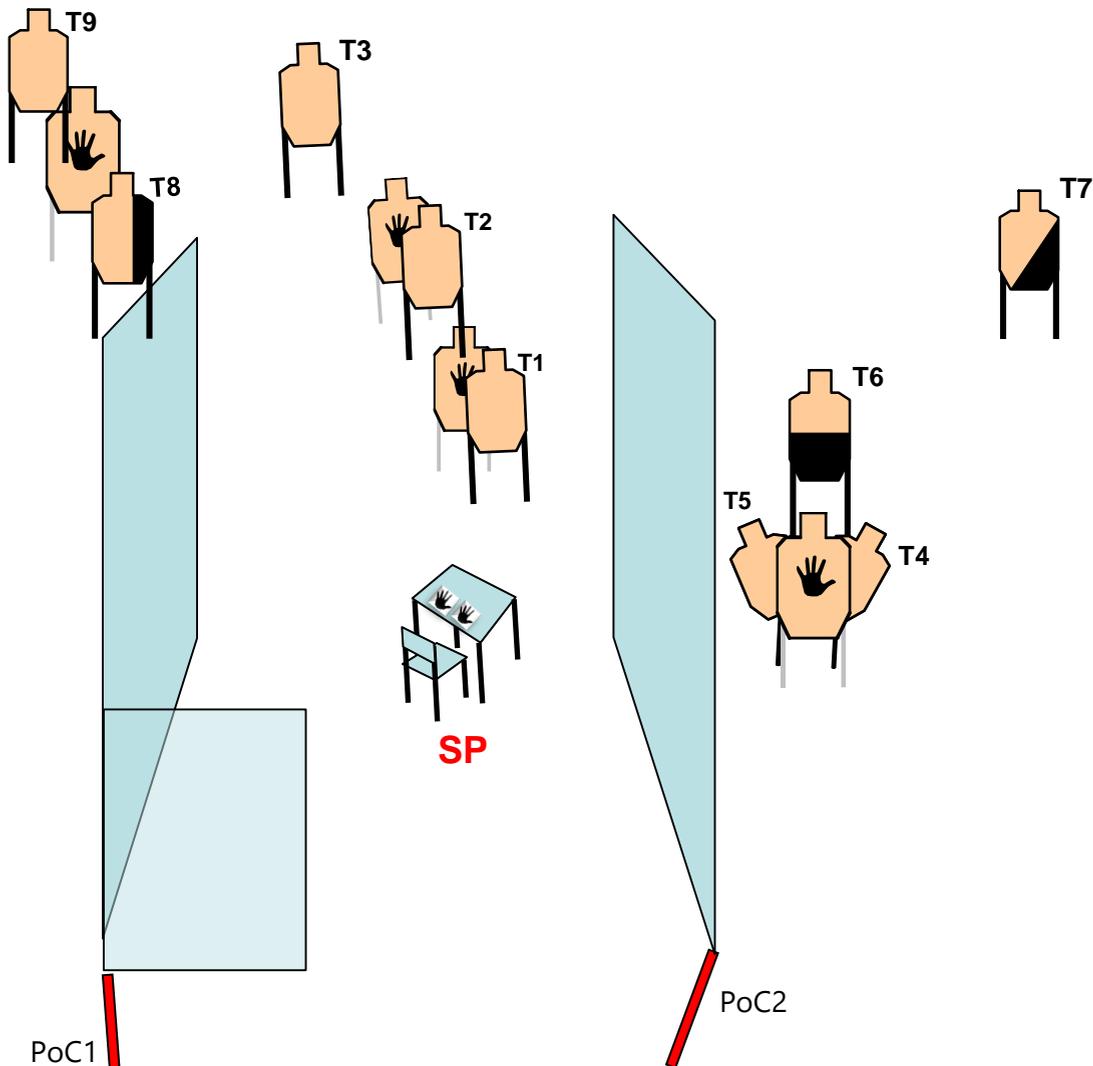
IDPA

**SCENARIO:** Hai convinto il DETECTIVE BUDIANSKY ad andare a casa della donna a cui tieni perché sai che MOSAICO cercherà di recuperare i suoi soldi. Siete seduti al tavolo a parlare quando fanno irruzione... respingi l'assalto difendendo la famiglia Donatelli .

**START POSITION:** Tiratore in SP seduto, mani che toccato i segni, arma sul tavolo, caricatori sul tavolo alla capacità di divisione.  
PCC: IDEM c.s.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Colpi min UNLIMITED  
**TARGETS:** 8 Minacciosi, 4 non minacciosi  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, ferri abbattuti  
**START-STOP:** Beep – Ultimo Colpo  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**MUZZLE SAFETY:** 180 gradi in orizzontale e in altezza parapalle in verticale.  
**DISTANZE:** 6-18 yards

**STAGE PROCEDURE:** al beep il tiratore da seduto ingaggia T1,T2, T3 . T8 e T9 in the open, gli altri bersagli dalle coperture dove previste.  
Ingaggiare S1,S2, S3 fuori da FFL comporta DQ.





# ASD Caramella Team – Shooting Academy

“The Punisher 4° ”

Course Designer: Gianni PANO & C.



**Scenario:** hai rintracciato l'edificio dove MOSAICO tiene in ostaggio la donna a cui tieni e sua figlia. Entra nell'edificio e cerca di salvare gli ostaggi. IL TEMPO E' CONTRO DI TE

**START POSITION:** Tiratore seduto in auto, arma in fondina colpo non camerato. Caricatori max capacità di Divisione.

PCC: Low ready al parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** al beep da seduto ingaggiare da T1 a T3; tutti gli altri bersagli da coperture ove disponibili.

PP1 attiva T8.

La finestra è inferiore ai 24 pollici.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 Colpi min UNLIMITED

**TARGETS:** 8 Minacciosi, 2 non minacciosi, 2 Ferri

**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, ferri abbattuti

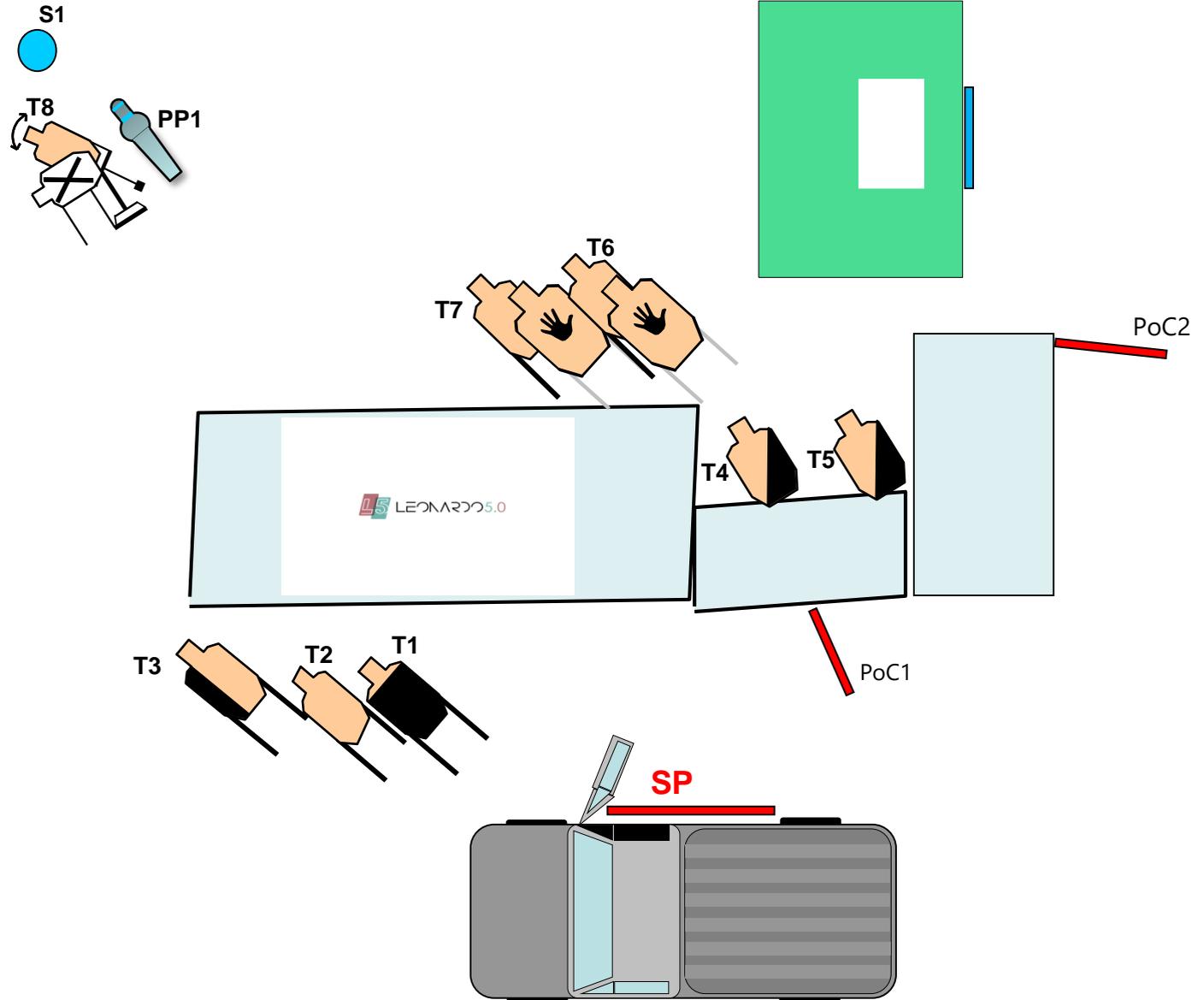
**START-STOP:** Beep – Ultimo Colpo

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Richiesto

**MUZZLE SAFETY:** 180 gradi in orizzontale e in altezza parapalle in verticale.

**DISTANZE:** 5-12 yards





# ASD Caramella Team – Shooting Academy

“The Punisher 5”

Course Designer: Gianni PANO



**Scenario:** è il momento della resa dei conti con HOWARD SAINT nel suo club. I suoi scagnozzi si mettono tra te e lui... difenditi e raggiungilo nel parcheggio.

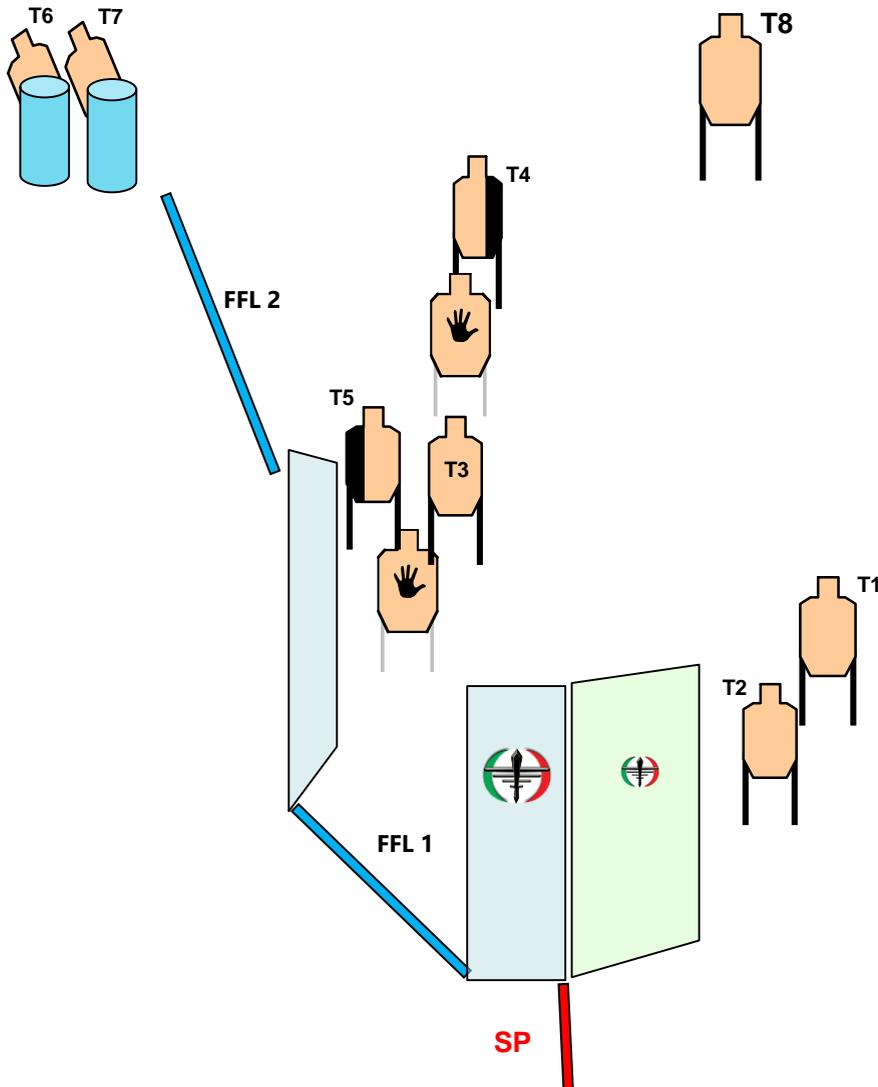
**START POSITION:** Tiratore in posizione di relax colpo non camerato, caricatori max capacità di Divisione.

PCC: Low ready al parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** al beep da SP ingaggiare T1 e T2 con 3 colpi per sagoma BBH.

Le altre sagome sono in The Open.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Colpi min UNLIMITED  
**TARGETS:** 8 Minacciosi, 2 non minacciosi  
**SCORED HITS:** Migliori 2 per carta, ferri abbattuti  
**START-STOP:** Beep – Ultimo Colpo  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**MUZZLE SAFETY:** 180 gradi in orizzontale e in altezza parapalle in verticale.  
**DISTANZE:** 6-16 yards





# ASD Caramella Team – Shooting Academy

“The Punisher 6”

“Warm up”

Course Designer: Gianni PANO



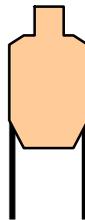
## STANDARD

**START POSITION:** Tiratore in SP fronte al parapalle e dietro la fault line. Arma in fondina colpo camerato, caricatore con SOLO 2 COLPI. Caricatori alla capacità della divisione.

PCC: IDEM al punto rosso.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 6 Colpi min UNLIMITED  
**TARGETS:** 1 Minaccioso  
**SCORED HITS:** Migliori 4 Body, 2 Head  
**START-STOP:** Beep – Ultimo Colpo  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Richiesto  
**MUZZLE SAFETY:** 180 gradi in orizzontale e in altezza parapalle in verticale.

**STAGE PROCEDURE:** al beep il tiratore ingaggia con 2 colpi Body 1 colpo Head e ripete la sequenza.



7 Yards  
6,40 mt



**SP**