



**Stage 1 (Bay 1)**  
**“Rapina al bar”**

Phalanx Shooting Team

**SCENARIO:** Sei alla cassa del bar, quando dei criminali armati entrando dalla porta principale chiedono l'incasso, mentre i loro complici entrando dalla porta di servizio aprono il fuoco ferendo il tuo collega.

**START POSITION-CONDITION:**

**STRING 1:** In SP verso il parapalle centrale, punte dei piedi sulla linea, block notes e penna nelle mani come per scrivere, arma carica con 5 colpi in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**STRING 2:** In SP relax verso il parapalle centrale, punte dei piedi sulla linea, arma carica con 5 colpi sul tavolo (guardia grilletto sulla X), caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**STRINGS:** 2

**SCORING:** 18 colpi, Unlimited

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

**SCORED HITS:** migliori 2 per target, T5 migliori 2 body + migliore 1 head

**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 3-8 yards

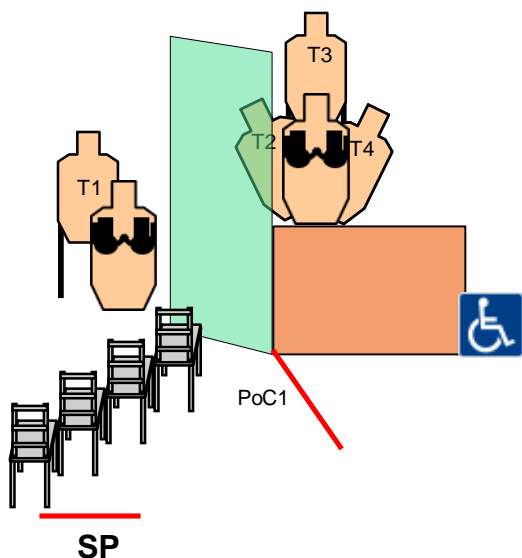
**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.

**PROCEDURE:**

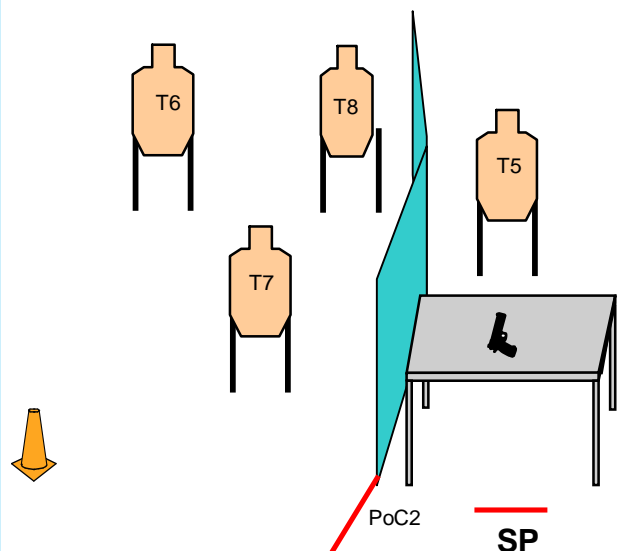
**STRING 1:** Al beep ingaggiare T1 in the open con 2 colpi body e poi 1 colpo head. T2-T3-T4 in low cover (almeno un ginocchio a terra).

**STRING 2:** Al beep ingaggiare i bersagli da copertura disponibile, T5 in the open con 2 colpi body e poi 1 colpo head.

STRING 1



STRING 2





**Stage 2 (Bay 2)**  
**“Il viale del tramonto”**

Phalanx Shooting Team

**SCENARIO:** Sarebbe stata una passeggiata serale ideale se dei criminali non avessero deciso di rapinare te e i passanti. Quando uno dei passanti reagisce, viene ferito con colpi d'arma da fuoco, allora reagisci intervenendo per salvare te stesso e gli altri passanti.

**START POSITION-CONDITION:** Surrender spalle al parapalle centrale, in PoC1 o PoC2 (a scelta del tiratore), arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**PROCEDURE:** Al beep ingaggiare i bersagli da copertura disponibile. T6 e T7 in the open. PP1 attiva T4 che rimane visibile.

NB INGAGGIARE PP1 - T4 OLTRE LA FFL VICINO A PoC1, COMPORTA DQ (HC è una lastra di metallo).

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 15 colpi, Unlimited

**TARGETS:** 7 minacciosi, 4 non minacciosi, 1 ferro

**SCORED HITS:** migliori 2 per target, ferro abbattuto

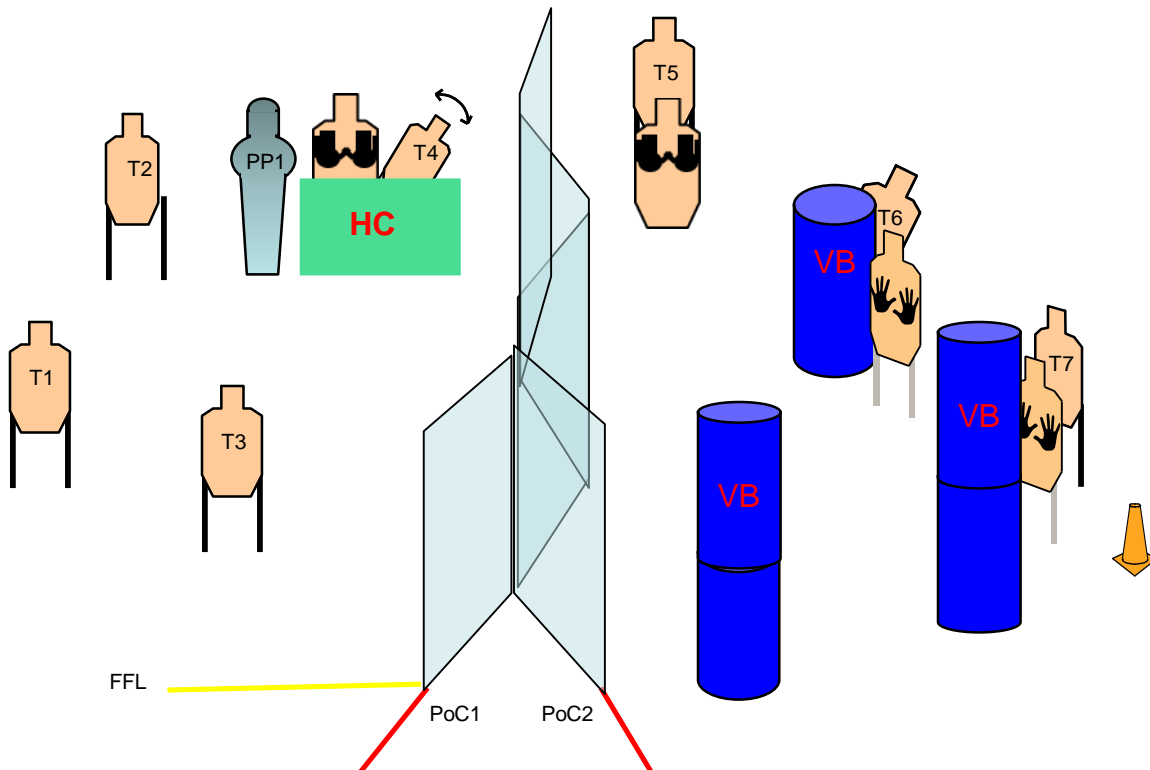
**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 5-11 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.





## Stage 3 (Bay 3)

### “L’inganno”

Phalanx Shooting Team

**SCENARIO:** All'appuntamento per la vendita di una delle tue armi, capisci di essere caduto in una trappola quando i finti acquirenti con i coltelli in mano ti minacciano mentre i loro complici armati di pistola prendono in ostaggio i passanti.

**START POSITION-CONDITION:** In SP verso il parapalle centrale, punte dei piedi sulla linea, valigia nella mano forte, arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**PROCEDURE:** Al beep ingaggiare i bersagli da copertura disponibile. T1-T2-T3 e T6 in the open.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 16 colpi, Unlimited

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

**SCORED HITS:** migliori 2 per target

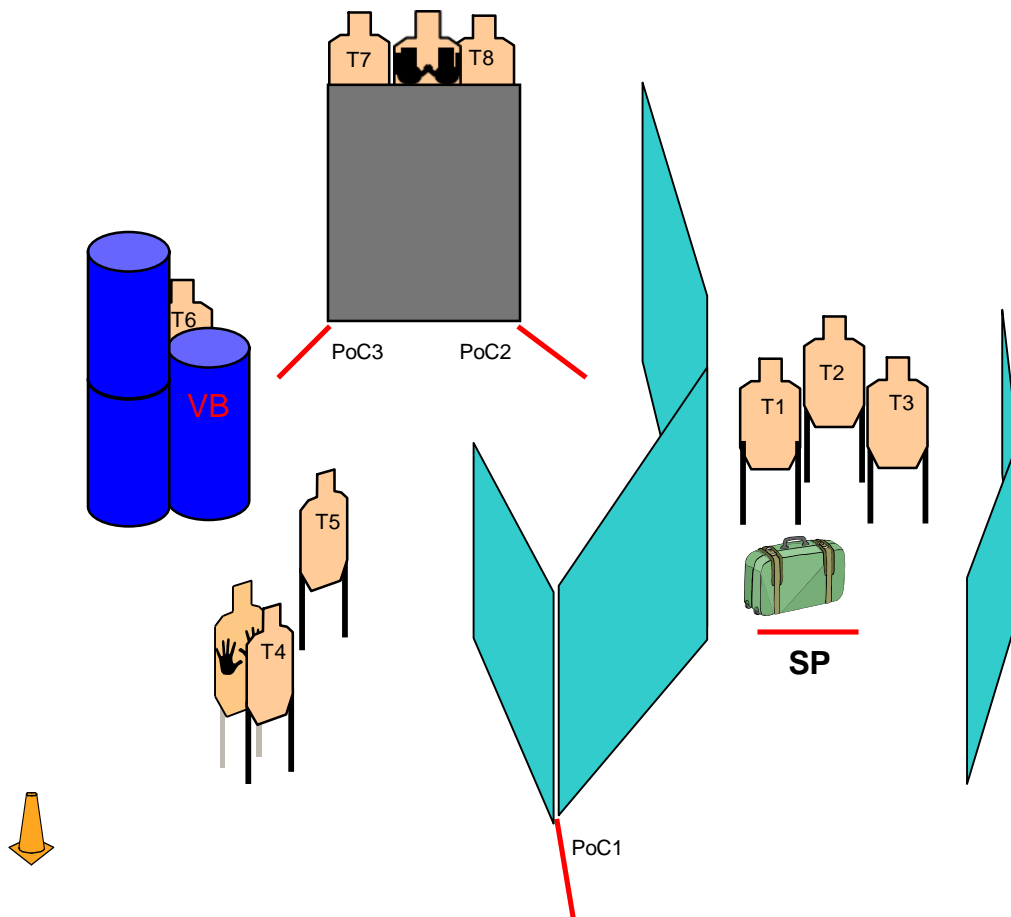
**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 3-5 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.





# IDPA

## Stage 4 (Bay 4)

### “Nel parcheggio della banca”

Phalanx Shooting Team



**SCENARIO:** Hai parcheggiato per andare in banca ma vedi alcuni rapinatori armati in fuga, che sparando sulla folla, vengono nella tua direzione, difenditi.

**START POSITION-CONDITION:** In SP relax verso il parapalle centrale, talloni che toccano la linea, arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**PROCEDURE:** Al beep ingaggiare tutti i bersagli da sdraiati. S1 attiva T7 che rimane visibile.

NB Il comando “holster” deve essere dato esclusivamente con il tiratore in piedi.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 15 colpi, Unlimited

**TARGETS:** 7 minacciosi, 3 non minacciosi, 1 ferro

**SCORED HITS:** migliori 2 per target, ferro abbattuto

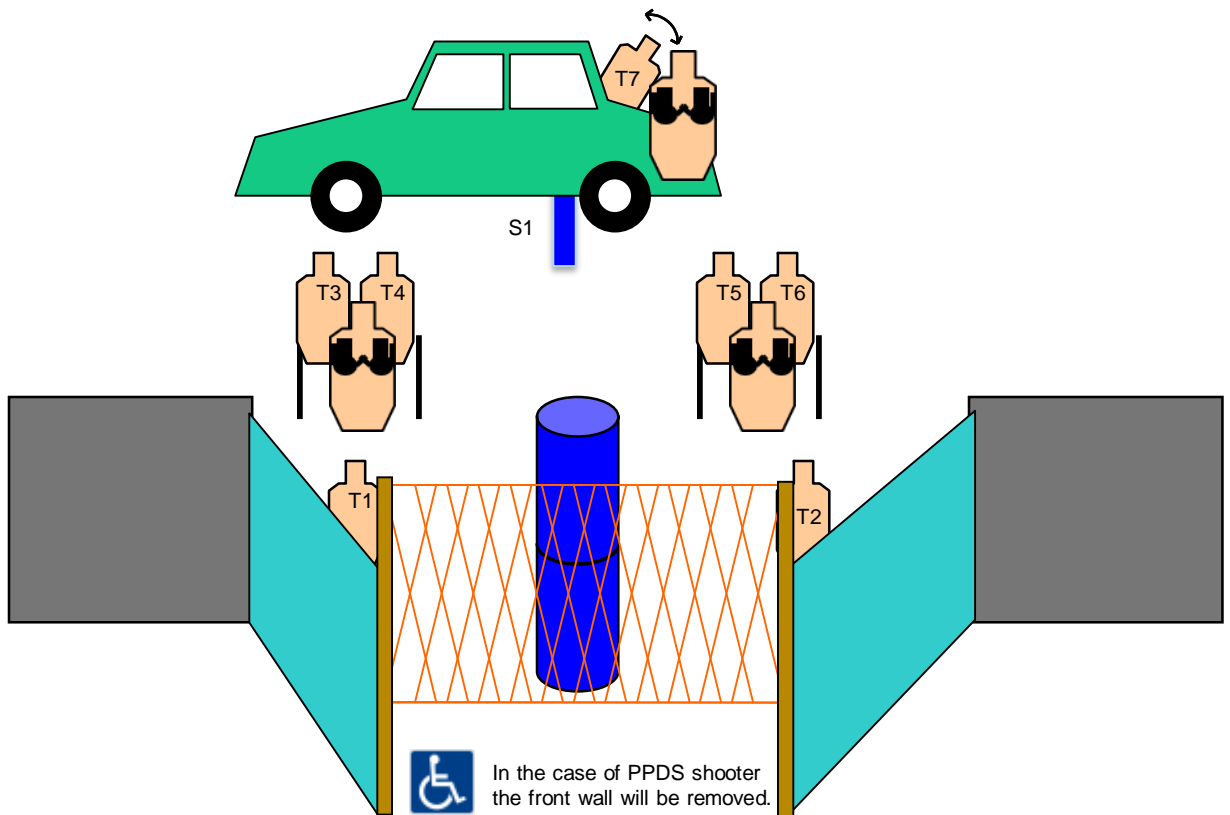
**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 3-11 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.



SP



# IDPA

Stage 5 (Bay 5)  
"Il giardiniere"

Phalanx Shooting Team



**SCENARIO:** Stai riordinando il giardino ma vieni attaccato da rapitori armati con l'intenzione di portare via uno dei tuoi familiari.

**START POSITION-CONDITION:** In SP spalle al parapalle centrale, punte dei piedi sulla linea, scatolone tenuto con entrambe le mani all'altezza del petto, arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**PROCEDURE:** Al beep ingaggiare i bersagli da copertura disponibile. T1-T2 con la sola mano debole. T6 -T7 in the open. PP1 attiva T5 che scompare.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 15 colpi, Unlimited

**TARGETS:** 7 minacciosi, 4 non minacciosi, 1 ferro

**SCORED HITS:** migliori 2 per target, ferro abbattuto

**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

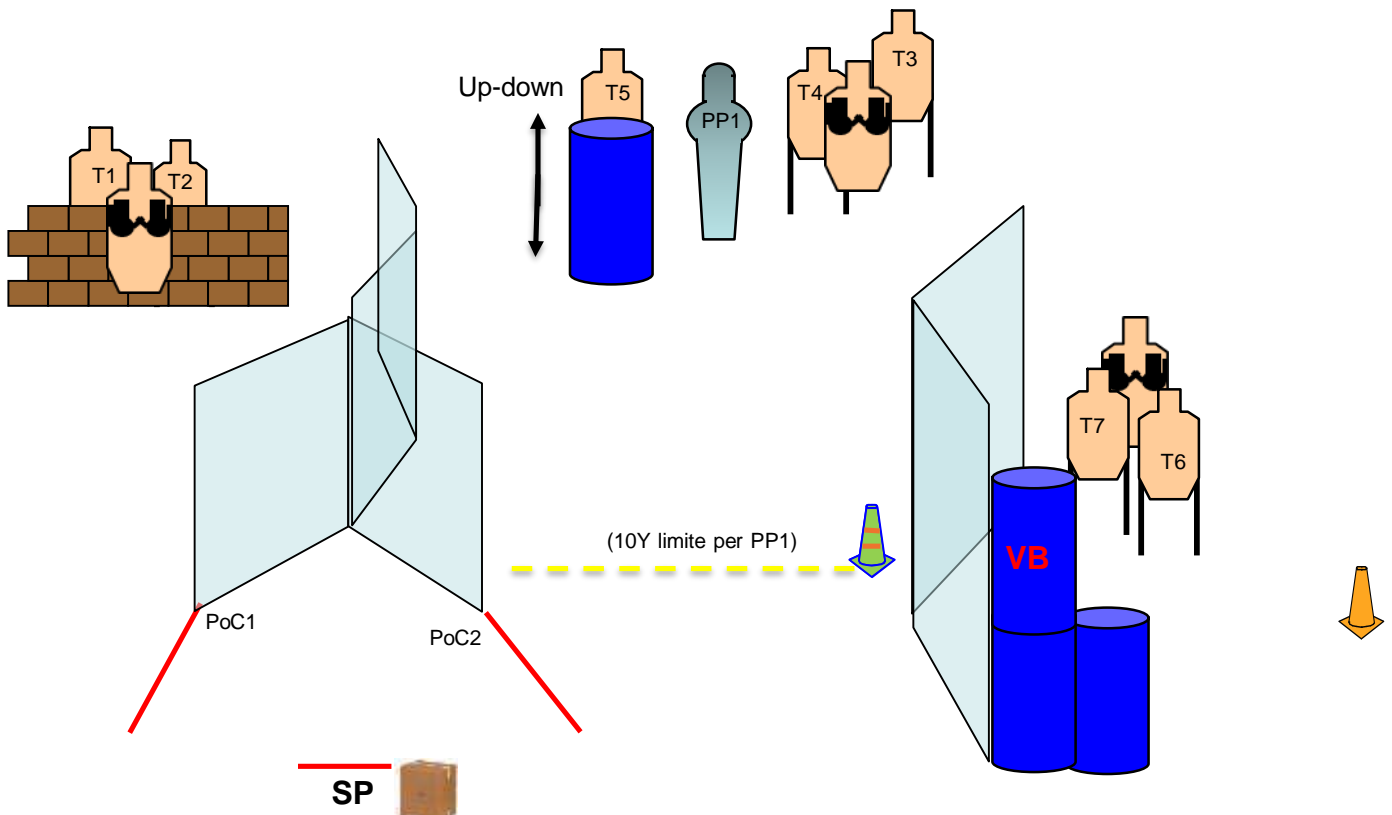
**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 5-11 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.

**NB** Fare attenzione al cono che segnala il limite delle 10 yards per l'ingaggio di PP1.





**Stage 6 (Bay 6)**  
**“Il gommista”**

Phalanx Shooting Team

**SCENARIO:** Stai sostituendo una gomma nel tuo garage quando i ladri entrano sparando e tentano una rapina.

**START POSITION-CONDITION:** In SP rivolto a T1 con entrambe le mani sullo pneumatico, arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 17 colpi, Unlimited

**TARGETS:** 8 minacciosi, 3 non minacciosi

**SCORED HITS:** migliori 2 per target, T1 migliori 2 body + migliore 1 head

**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

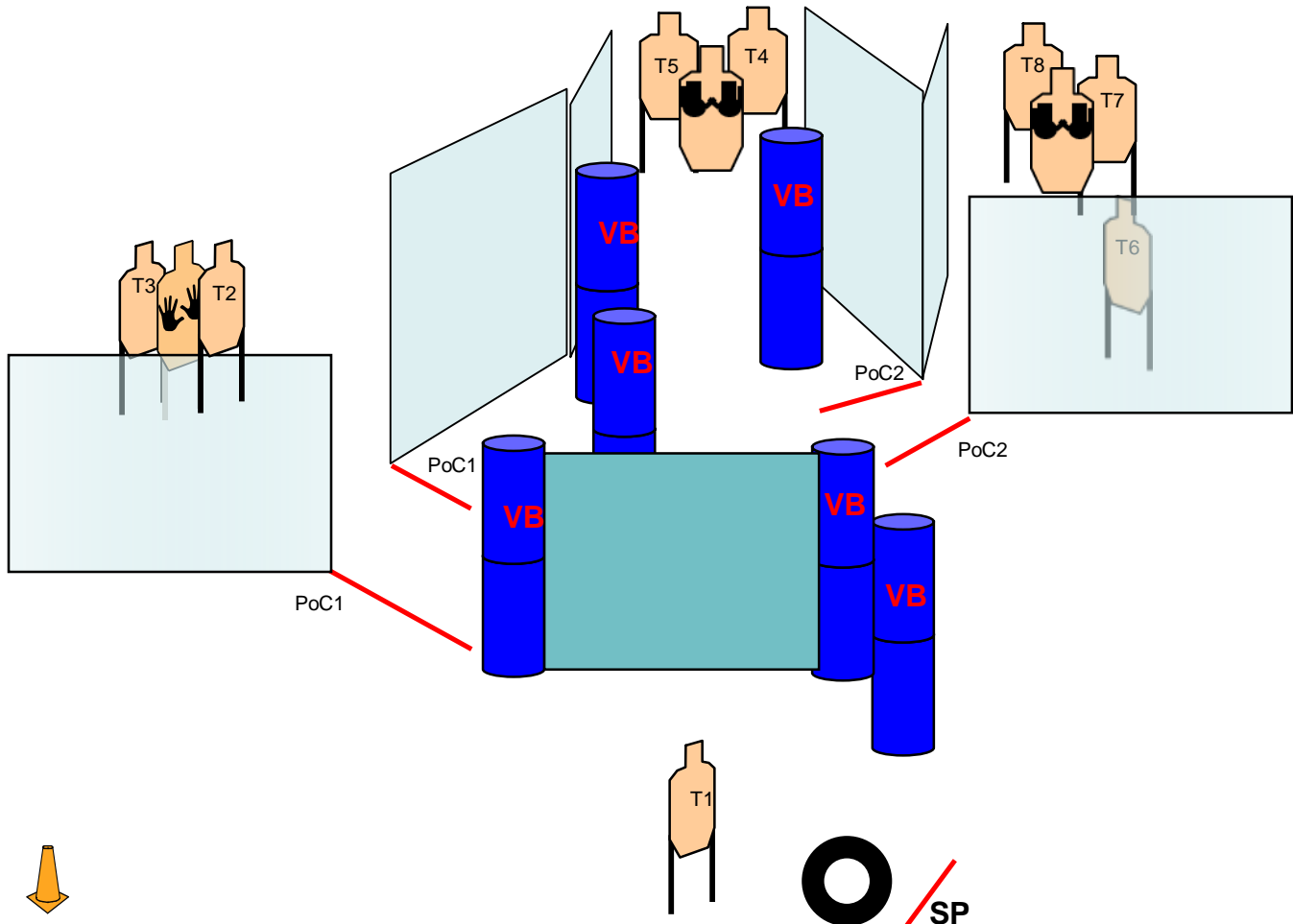
**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 2-4 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi carcatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.

**PROCEDURE:** Al beep ingaggiare i bersagli da copertura disponibile. T1-T4-T5 in the open. T1 deve essere ingaggiato con 2 colpi al body e poi 1 colpo head.





**Stage 7 (Bay 7)**  
**“Attacco al parco”**  
Phalanx Shooting Team

**SCENARIO:** Sei seduto nel parco a leggere il giornale quando i criminali irrompono tra la folla e sparano ai passanti nella tua direzione.

**START POSITION-CINDITION:** In SP verso il parapalle centrale, seduto con il giornale in entrambe le mani all'altezza del viso, arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 15 colpi, Unlimited

**TARGETS:** 7 minacciosi, 2 non minacciosi, 1 ferro

**SCORED HITS:** migliori 2 per target, ferro abbattuto.

**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

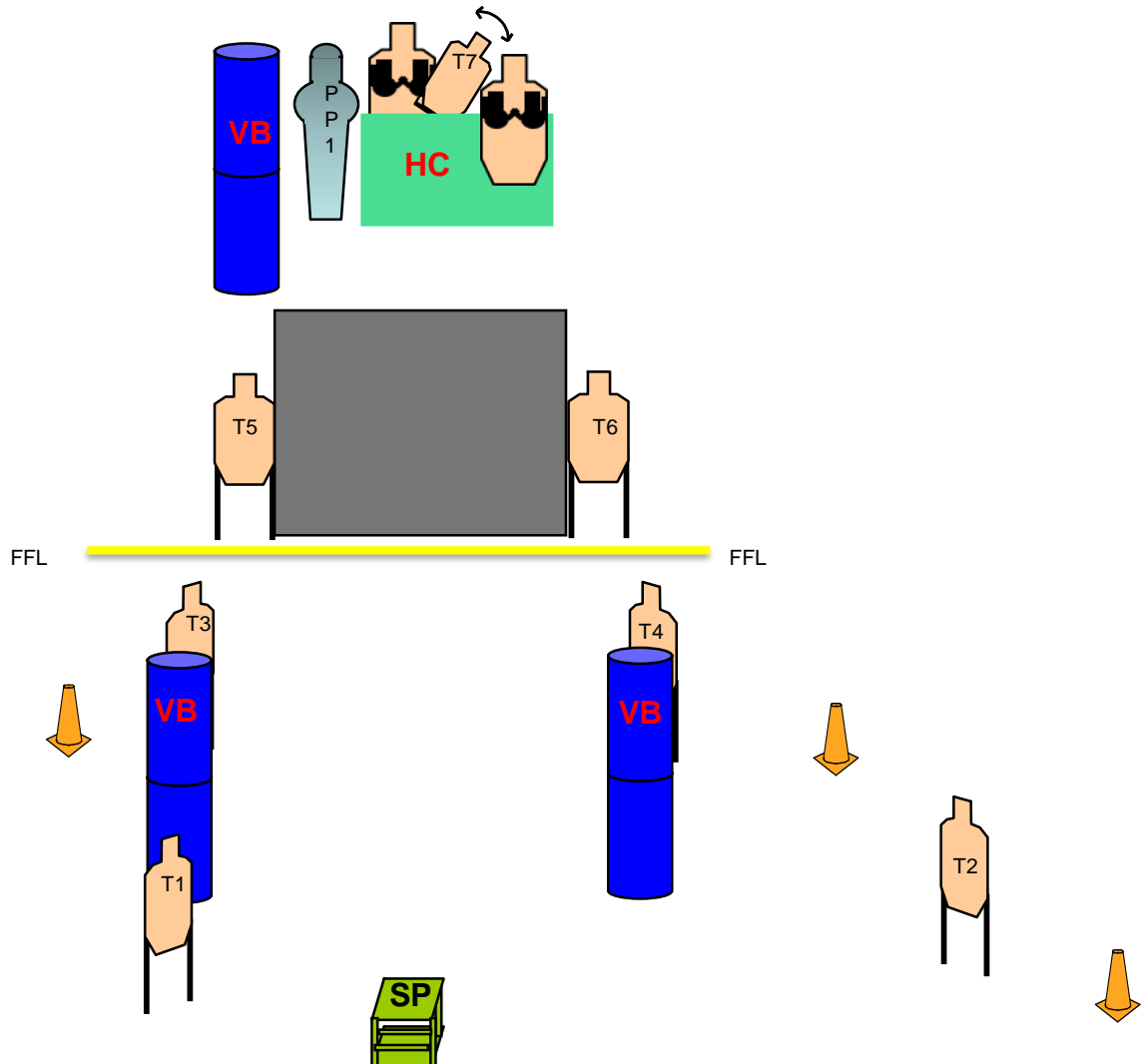
**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 2-10 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi carcatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.

**PROCEDURE:** Al beep ingaggiare tutti i bersagli in the open. T1-T2 da seduti. PP1 sarà visibile solo dalla FFL e attiverà lo swinger T7 che rimane visibile.

**NB INGAGGIARE PP1 - T7 OLTRE LA FFL**  
**COMPORTA DQ (HC è una lastra di metallo).**





Stage 8 (Bay 8)

“Standards Crown 2024”

Phalanx Shooting Team

**STANDARD**

**START POSITION-CONDITION:** In SP relax verso il parapalle centrale, punte dei piedi sulla linea, arma carica in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**PROCEDURE:** Al beep da fermi nelle rispettive SP

**STRING 1 (SP1):** ingaggiare i bersagli con 2 colpi con la sola mano debole

**STRING 2 (SP2):** ingaggiare i bersagli con 2 colpi, con la sola mano forte

**STRING 3 (SP3):** ingaggiare i bersagli con 3 colpi (2 body e poi 1 head) con la sola mano forte

Ripristinare la start condition a ogni stringa.

**STRINGS:** 3

**SCORING:** 21 colpi, Limited

**TARGETS:** 3 minacciosi, 2 non minacciosi

**SCORED HITS:** 6 body + 1 head per target,

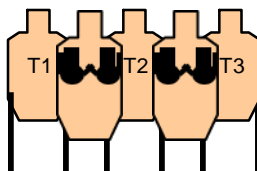
**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 4-8 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.



SP1

SP2

SP3





**Stage 9 (All Bays)**  
**“Warm-up Crown 2024”**

Phalanx Shooting Team

**STANDARD**

**START POSITION-CONDITION:** In SP relax verso il parapalle centrale, punte dei piedi sulla linea, arma carica con 3 colpi in fondina, caricatori alla capacità di divisione in buffetteria.

**PROCEDURE:** Al beep fermi in SP, ingaggiare T1 con 6 colpi: 2 con la sola mano debole e 4 in free style a scelta del tiratore.

NB Alla fine il bersaglio deve presentare almeno 4 colpi body e almeno 2 colpi head.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 6 colpi, Unlimited

**TARGETS:** 1 minaccioso

**SCORED HITS:** migliori 4 body + migliori 2 head

**START-STOP:** segnale acustico – ultimo colpo

**RULES:** 2024 IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** richiesto

**DISTANCES:** 4 yards

**NB** Per la volata e durante i cambi caricatore, vale la regola dei 180 e in elevazione il limite è l'altezza dei parapalle.



**SP**