

WARM-UP (ALL STAGES)

Course Designer: Bottone M.

WARM-UP

START POSITION:

Tiratore Relax Mani Lungo i Fianchi in SP, Rivolto al Parapalle Frontale, punte che toccano.

Arma CARICA in Fondina, Primo Caricatore Rifornito con 6 Colpi.

I Restanti Caricatori indossati alla Capacità di Divisione. PCC idem, in Hip Level Position.

STAGE PROCEDURE:

String 1: Al Segnale Acustico, senza oltrepassare la SP, ingaggiare **T1** e **T2** con **5** Colpi al Body e **2** Colpi Head ciascuno in qualsiasi Sequenza.

STRINGS: 1

SCORING: 14 Rounds Min. **UNLIMITED**

TARGETS: 2 Threats

SCORED HITS: Best 14 Rounds on Target
(10 Body + 4 Head)

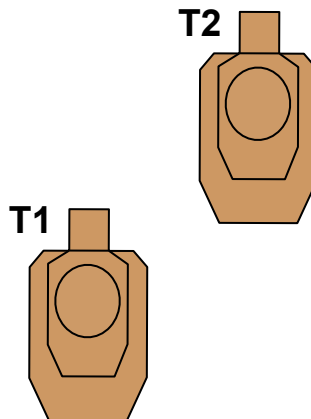
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Not Required

DISTANCE: 4,50 - 7 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 1 "STANDARD"

Course Designer: Bottone M.

STANDARD:

START POSITION:

Tiratore Relax Mani Lungo i Fianchi in SP, Rivolto Downrange, Talloni a Contatto.
Arma **CARICA** in Fondina.
I Restanti Caricatori indossati alla Capacità di Divisione.
PCC idem, volata Hip Level

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico, ingaggiare i bersagli come da Regolamento.

Da **T1** a **T6** sono "In The Open" e dovranno essere ingaggiati con 1 Colpo min. .

Utilizzare **PoC1** per I restanti Targets.

P1-P2-P3 e **T7** Obbligo d'ingaggio in **Low Cover**.

T7 obbligo 5 Colpi min. (**4** Body + **1** Head).

Ingaggiare **P1-P2** e **P3** oltre le **FFL** causerà **DQ**.

STRINGS: 1

SCORING: 14 Rounds **LIMITED**

TARGETS: 7 Threats - 3 NTT -3 Steel

SCORED HITS: 1 Rounds Per Target -
Steel Down - **T7** (5 Rounds, 4 Body + 1 Head)

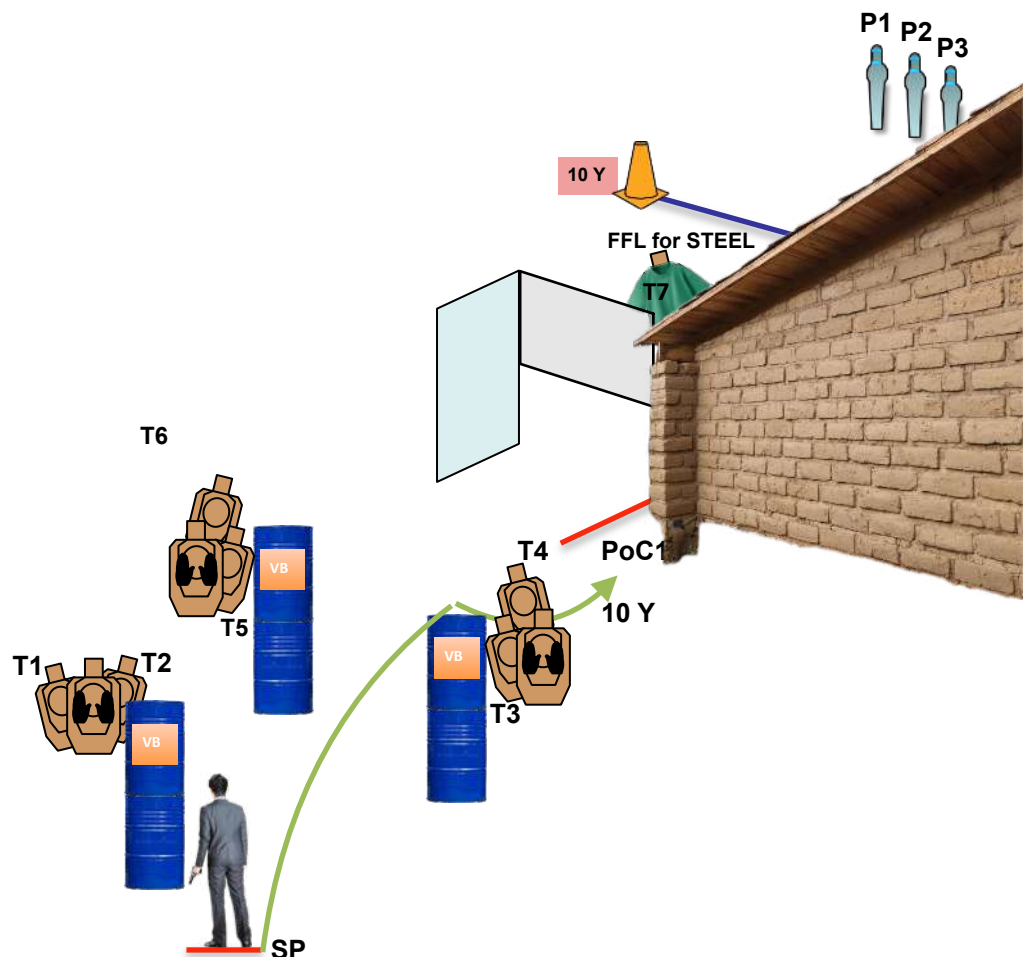
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: Required

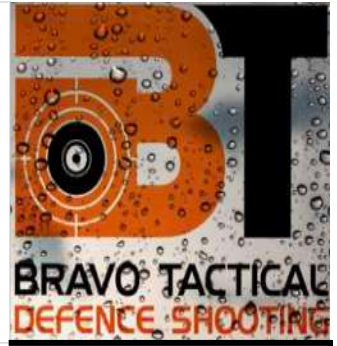
DISTANCE: 3 - 25 Yards

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 2 "TOILETTE"

Course Designer: Bottone M.



SCENARIO:

Stai usando un bagno pubblico, senti dei colpi di arma da fuoco. Dei terroristi stanno attaccando il ristorante dove ti trovi. Sei armato difenditi.

START POSITION:

Tiratore Relax Mani Lungo i Fianchi, Rivolto verso l'Arma appoggiata. Arma **Carica appoggiata sul Bidone** di fronte al Tiratore e primo caricatore Rifornito con **6 colpi**. I restanti caricatori indossati alla capacità di divisione. PCC IDEM, Hip Level, Otturatore Chiuso in Battuta.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, ingaggiare Tutti i Bersagli, come da Regolamento.

T1, T2 e T3 sono "In The Open".

Ingaggiare **T1** per Attivare **T3 Bobber** che resterà parzialmente visibile al termine del movimento.

Usare **PoC1** e **PoC2** per I Restanti Targets.

T7 va Ingaggiato in Low Cover da **PoC2** con **2 Colpi (1 Colpo Body + 1 Colpo Head)**.

STRINGS: 1

SCORING: 14 Rounds Min. **UNLIMITED**

TARGETS: 7 Threats - 3 NTT - 1 Steel

SCORED HITS: Best 2 Rounds on Target - **T7 1 Body + 1 Head Required**

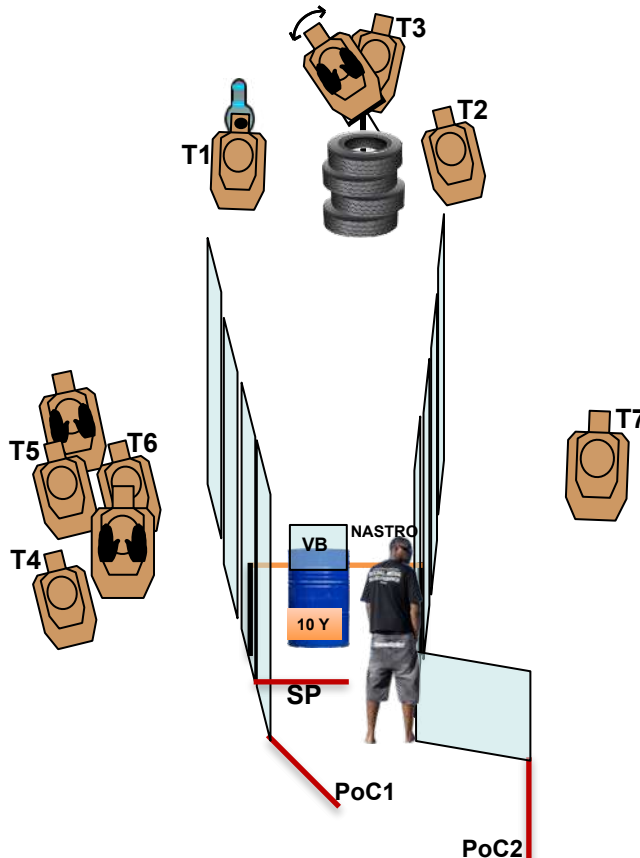
START-STOP: Audible - Last shot

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 3 "VICOLO STRETTO"

Course Designer: Bottone M.

SCENARIO:

Stai camminando all'interno di un vicolo quando una gang armata ti Tende un'imboscata per rapinarti. Sei armato, usa Le coperture per difenderti e muoviti con cautela.

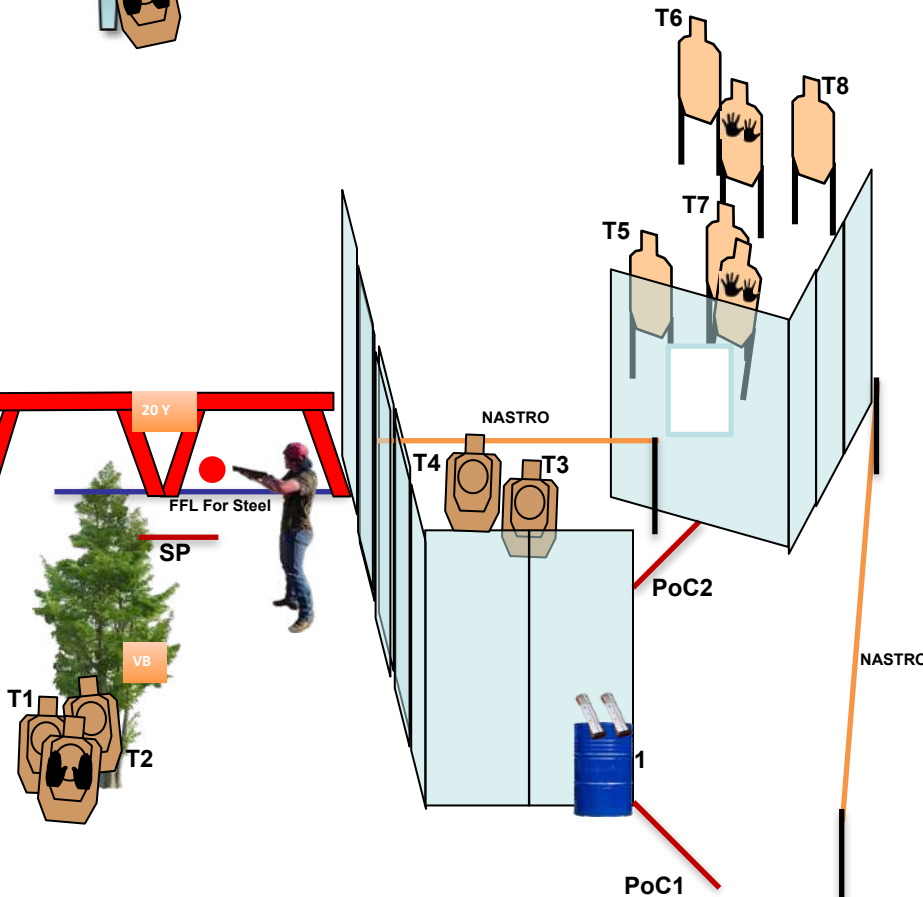
START POSITION:

Tiratore Relax in SP, Mani Lungo i Fianchi.
Arma **Carica** in Fondina.
Primo Caricatore inserito Rifornito con 5 Colpi (4+1).
Sul Bidone numero 1 saranno Appoggiati i restanti Caricatori, carichi alla Capacità di Divisione.
PCC idem, Low Ready Position, Volata sul punto indicato.

STAGE PROCEDURE:

Al Segnale Acustico, ingaggiare Tutti i Bersagli come da Regolamento.
P1, T1 e T2 Sono "In The Open". Usare **PoC1 e PoC2** per gli Altri Targets.
Ingaggiare **P1** Oltre la **FFL** For Steel, causerà **DQ**.

STRINGS: 1
SCORING: Best 17 Rounds **UNLIMITED**
TARGETS: 8 Threats - 4 NTT -1 Steel
SCORED HITS: 2 Rounds on Target - Steel Down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 4-20 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.



SCENARIO:

La Serranda della tua panetteria è alzata per metà. Dei ladri armati ti stanno derubando. Recupera la tua arma e difenditi.

START POSITION:

Tiratore **SEDUTO** sulla **SEDIA**, Rivolto alla Barricata Frontale.
Arma **CARICA** Colpo **NON** Camerato, volata Downrange e
Tutti i Caricatori Carichi alla Capacità di Divisione Appoggiati
sul Tavolo.
Primo Caricatore inserito e Carico con **6** Colpi.
PCC idem, Otturatore Chiuso in Battuta.

STAGE PROCEDURE:

Al Segnale Acustico, Passando sotto la Barricata, prendere
Arma e Caricatori a disposizione per Ingaggiare **T1, T2 e T3**.
Ingaggiare Tutti i Targets come da Regolamento.
T1, T2 e T3 sono "In The Open".

STRINGS:

1

SCORING:

Best **18** Rounds **UNLIMITED**

TARGETS:

9 Threats, **4** NTT

SCORED HITS:

18 Rounds on Targets

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

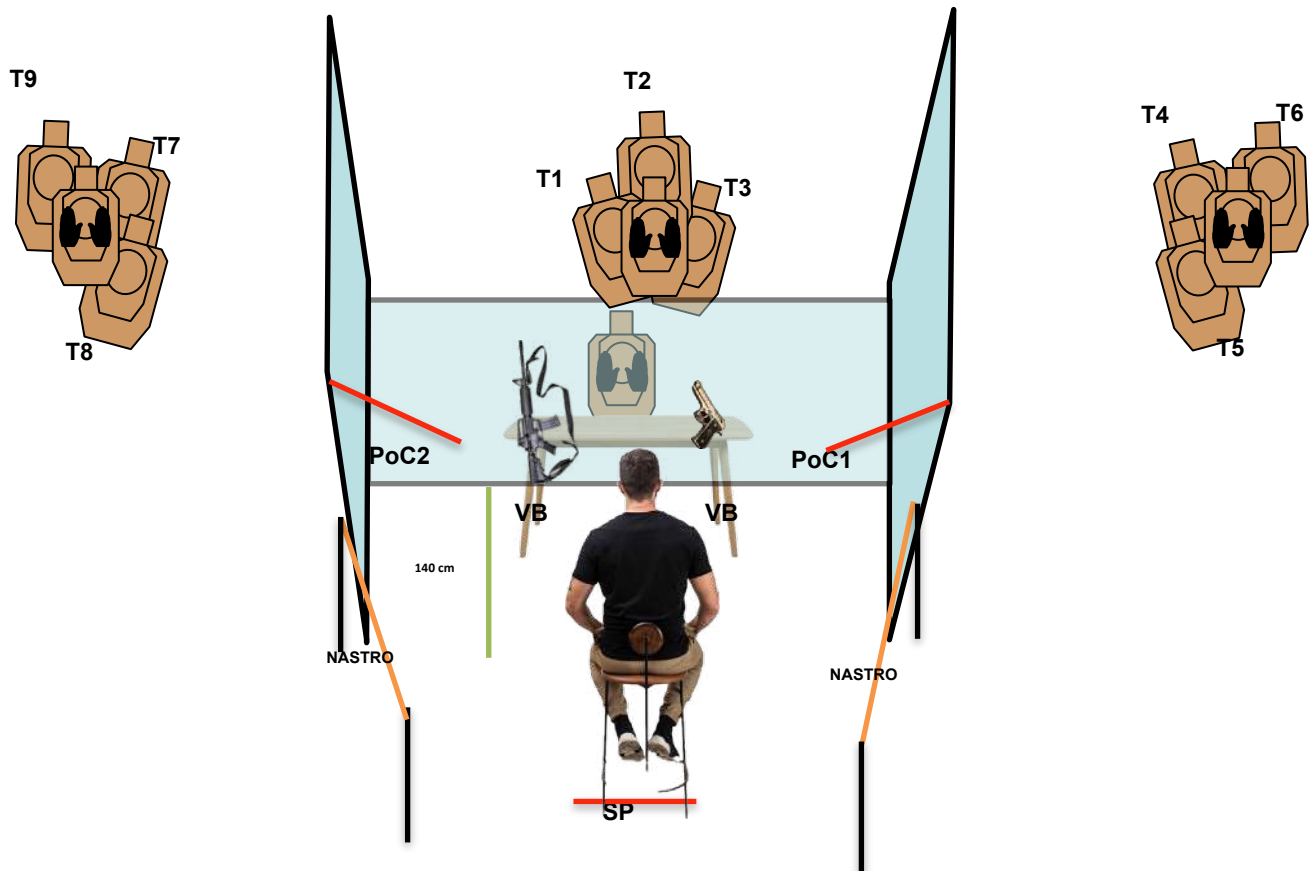
CONCEALMENT:

Required

DISTANCE:

5 - 8 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 5 "SCACCO MATTO IN 2 MOSSE"

Course Designer: Bottone M.

SCENARIO:

Un gruppo di individui armati irrompe in Hotel, esigendo beni dai clienti. Minacciano la vita di 2 Persone con **DUE Armi puntate alla testa**. Sei Armato, proteggi te stesso.

START POSITION:

Tiratore Relax Mani Lungo i Fianchi, Rivolto alla Barricata Frontale, Punte che toccano.

Arma **CARICA** in Fondina.

I Restanti Caricatori indossati alla Capacità di Divisione.

PCC idem, in Hip Level.

STRINGS:

1

SCORING:

18 Rounds Min. **UNLIMITED**

TARGETS:

8 Threats - 4 NTT - 2 Steel

SCORED HITS:

Best 2 Rounds Per Target -
Steels Down

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT:

Required

DISTANCE:

4 -12 Yards

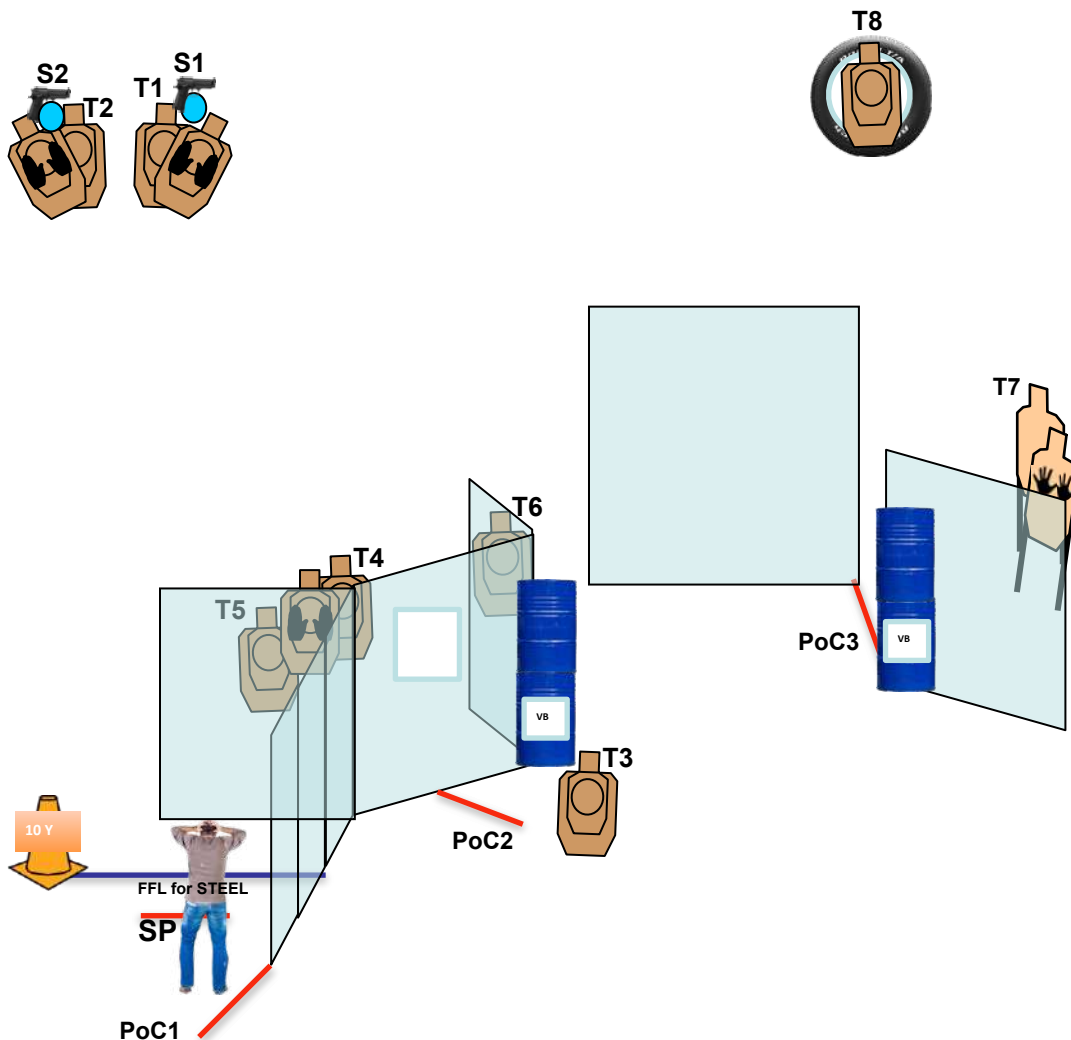
MUZZLE SAFETY ANGLES: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in Verticale il limite è l'altezza dei parapalle.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, ingaggiare Tutti i Targets come da Regolamento.

T1, T2, S1, S2 e T6, T7 "Sono In The Open".

Ingaggiare **S1** ed **S2** Oltre la FFL For Steel, Causerà **DQ**.



STAGE 6 "BEAUTIFUL LIFE"

Course Designer: Bottone M.

SCENARIO:

Una giornata tranquilla al lago si trasforma in un incubo quando uomini armati minacciano i presenti per una rapina. Sei armato, Difenditi.

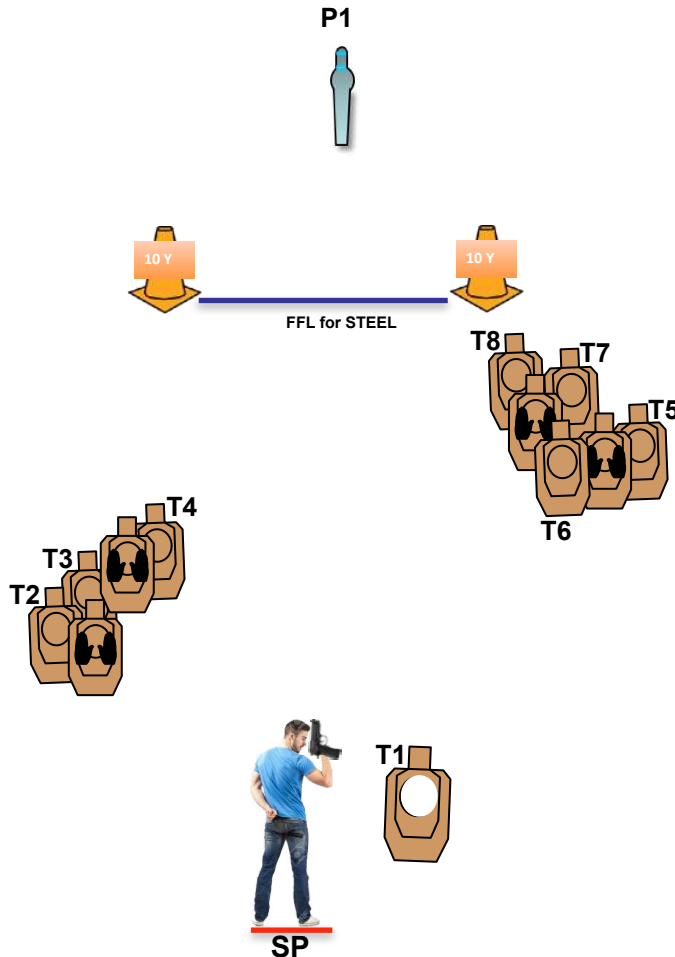
START POSITION:

Tiratore con le Mani al di sopra delle Spalle,
"Posizione **SURRENDER**" in SP, Rivolto a T1. Talloni che toccano. Arma **CARICA** in Fondina.
I Restanti Caricatori indossati alla Capacità di Divisione.
PCC idem, in Hip Level, Mano Forte Dietro La Testa.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, ingaggiare Tutti i Targets come da Regolamento.
Tutti i Targets "Sono In The Open" e necessitano di 2 Colpi Minimi.
T1 Obbligo Tecnica "Tiro in Ritenzione".
Ingaggiare **P1** Oltre la **FFL For Steel** Causerà **DQ**.

STRINGS: 1
SCORING: 17 Rounds Min. **UNLIMITED**
TARGETS: 8 Threats, 4 NTT, 1 Steel
SCORED HITS: Best 2 Rounds on Targets - Steel Down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
CONCEALMENT: Required
DISTANCE: 1 - 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 7 "BACK STEPS DRILL"

Course Designer: Bottone M.

SCENARIO:

Stai comprando le Sigarette al Distributore Automatico. Alcuni Balordi Armati vogliono Rapinarti, abbagliandoti con un **FARO**.

Sei Armato, Danneggia il Faro abbagliante e Difenditi.

START POSITION:

Tiratore Relax in SP, Mani Lungo i Fianchi e Rivolto a T1.

Arma **Carica** in Fondina.

I Restanti Caricatori, Indossati e Carichi alla Capacità di Divisione.

PCC idem, HIP LEVEL POSITION.

STAGE PROCEDURE:

Al Segnale Acustico, ingaggiare Tutti i Bersagli come da Regolamento.

Tutti i Targets Sono "In The Open".

T1 Obbligo **3** Colpi min. (**2 Body + 1 Head**).

Ingaggiare **P1** Oltre la **FFL For Steel**, causerà **DQ**.

STRINGS: 1

SCORING: Best **10** Rounds Min. **UNLIMITED**

TARGETS: **8** Threats - **4** NTT - **1** Steel

SCORED HITS: Best **2** Rounds on Target

T1 Best **3** Rounds **2** Body + **1** Head

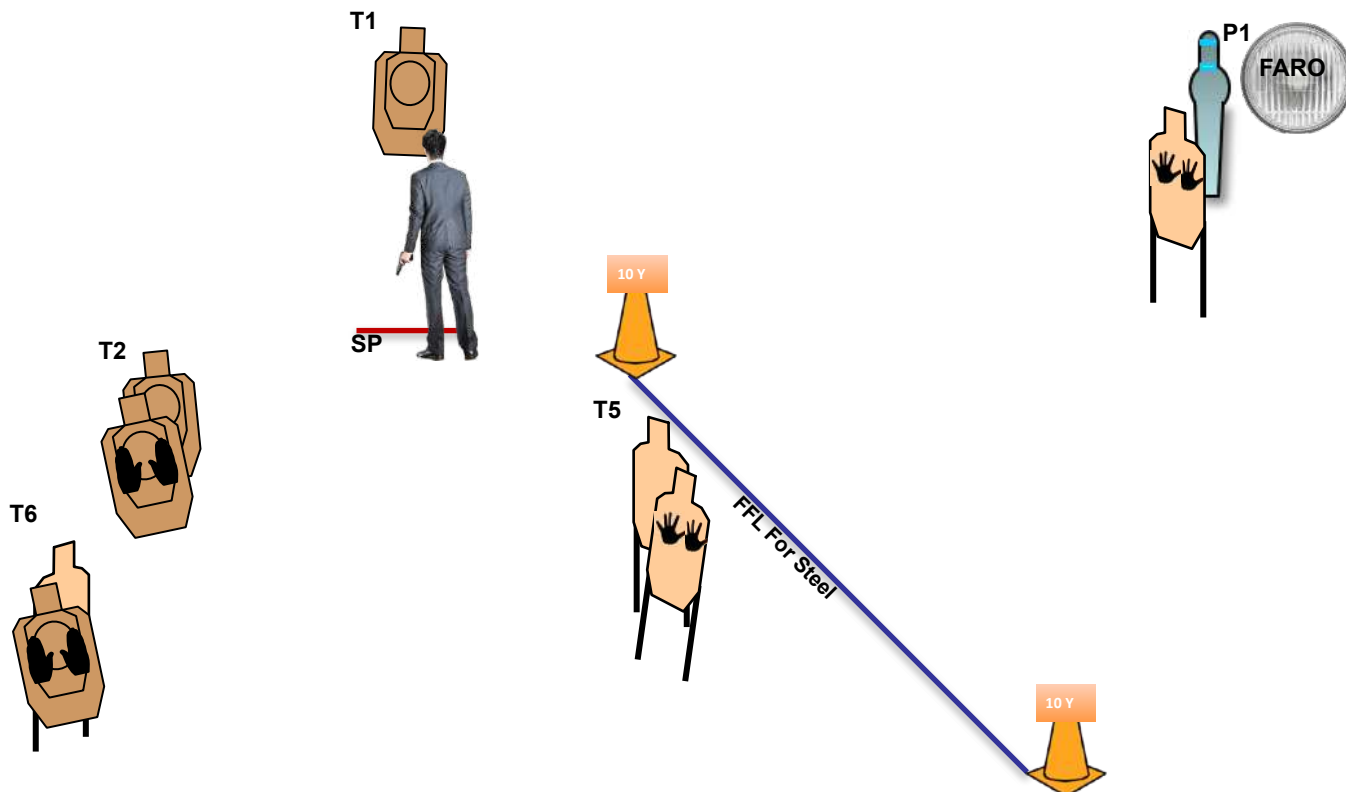
START-STOP: Audible - Last shot

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.





Four "4" Slam

Abruzzo

Cool-Down (All Stages)

Course Designer: Bottone M.



COOL-DOWN

START POSITION:

Tiratore **Low Cover** in SP, **SURRENDER** Position, Rivolto verso T1.

Arma SCARICA in Fondina. Tutti i Caricatori Carichi alla Capacità di divisione appoggiati nella scatola. PCC idem, Hip Level Position, volata al parapalle frontale, Otturatore Chiuso in Battuta.

STAGE PROCEDURE:

Al Segnale Acustico, senza oltrepassare la SP, ingaggiare entrambi i Target con 5 Colpi al Body e 2 Colpi Head nella sequenza 5 Body + 2 Head.

T1 Solo **Mano Debole** e T2 Solo **Mano Forte**.

STRINGS: 1

SCORING: 14 Rounds **UNLIMITED**

TARGETS: 2 Threats

SCORED HITS: **Best 14** Rounds on Targets

T1 5 Body + 2 Head - Weak Hand only

T2 5 Body + 2 Head - Strong Hand only

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

CONCEALMENT: **NOT** Required

DISTANCE: 4,50 - 7 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.

