



## STAGE 1 STANDARD "3 Positions Standards"



**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In P1 posizione relax fronte bersagli, arma carica in fondina, caricatori alla massima capacità della Divisione, colpo camerato.

### PROCEDURA:

- Le sagome vanno ingaggiate con un colpo in ognuna delle tre posizioni di tiro;
- In una posizione di tiro (a scelta) dovrà essere utilizzata la sola mano forte;
- Le sagome devono essere ingaggiate con due colpi Body e uno Head;
- I cambi caricatore (ritenzione o emergenza) possono essere fatti in movimento.

Punteggio: **LIMITED**, 18 colpi min.

Bersagli: 6 minacciosi, 2 non minacciosi

Colpi Conteggiati: 3 (due Body e uno Head)

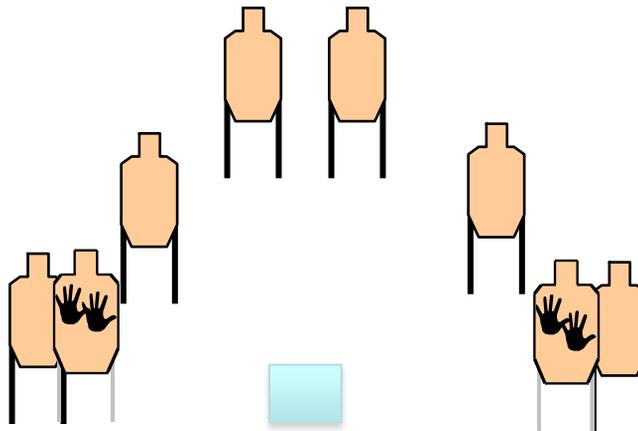
Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **NON richiesto**

Distanze: 6-10-15 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.



P 3



P 2



P 1



## STAGE 2 “Indagini pericolose”



SCENARIO: Sei in ufficio e stai ultimando gli atti di un'indagine delicata quando entrano gli indagati e sono armati ... Difenditi!

CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1 seduto, mani sul tavolo, arma scarica in un cassetto e tutti i caricatori carichi alla massima capacità della Divisione nell'altro cassetto. Cassetti chiusi (arma e caricatori a dx o sx a scelta).

PROCEDURA: Al beep il tiratore apre i cassetti, preleva l'arma e ingaggia in Sequenza Tattica T1-T2-T3. Successivamente ingaggia in Priorità Tattica le rimanenti sagome. PP1 dietro a T6 è un ferro attivatore di T7 (target che compare e scompare) e del bobber no-shoot dinanzi a T8.

Punteggio: UNLIMITED, 18 colpi min.

Bersagli: 9 minacciosi, 4 non minacciosi

Colpi Conteggiati: 2 migliori

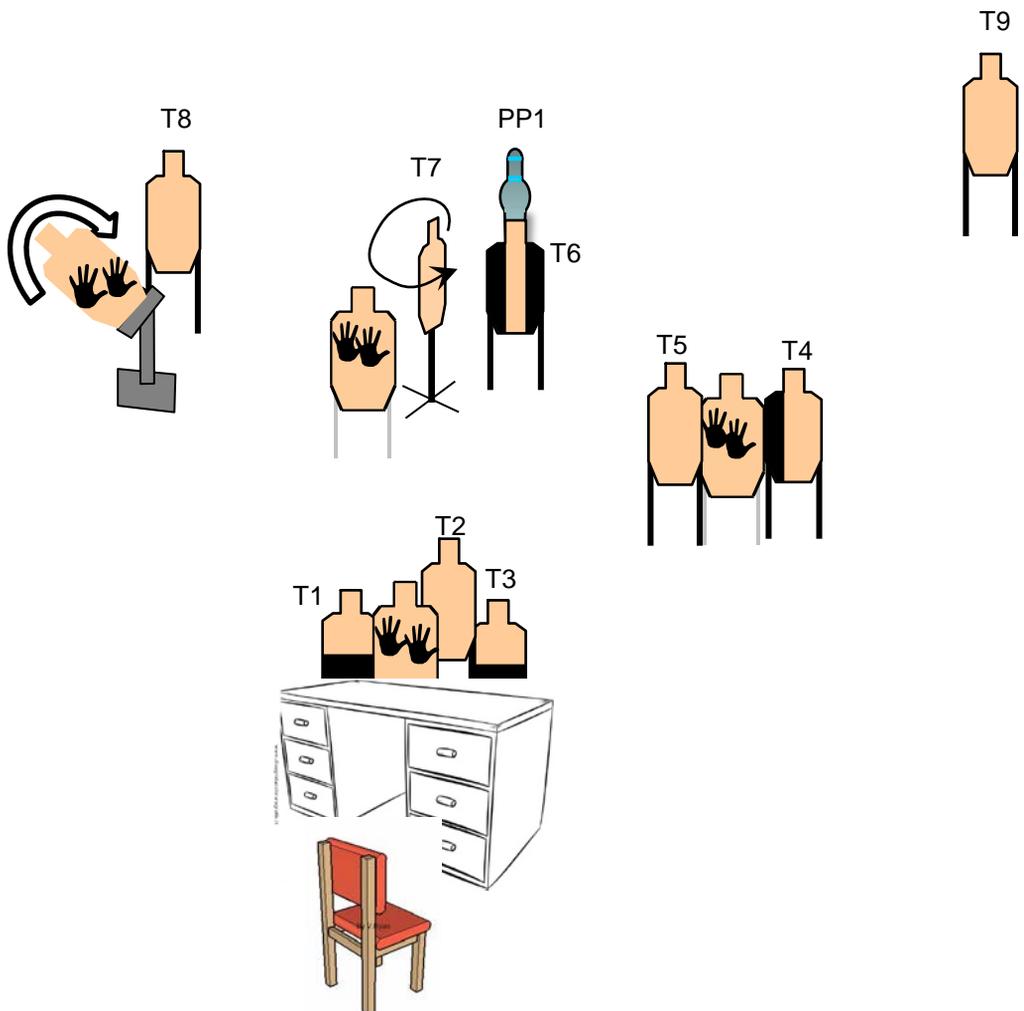
Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **NON richiesto**

Distanze: 2- 15 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.





### STAGE 3 "Documenti importanti"



**SCENARIO:** Hai appena ritirato una borsa con documenti importanti. Ma il contenuto fa gola a una organizzazione criminale che trova tra i suoi affari anche lo spionaggio industriale. Devi impedire il furto dei documenti e salvarti la vita perchè questi delinquenti non si fanno scrupoli...

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In P1 arma carica in fondina, colpo camerato, **spalle ai bersagli**, borsa nella mano debole. Caricatori alla massima capacità della Divisione.

**PROCEDURA:** Al segnale acustico il tiratore si gira ed indietreggiando ingaggia con due colpi T1-T2 con la sola mano forte. Prosegue portando la borsa fino al termine dell'esercizio (senza obbligo di sparare con la sola mano forte). In P2 ingaggia PP1, T3-T4-T5. In P3 ingaggia T6, PP2, T7 e T8 (PP2 quando abbattuto solleva T7).

Punteggio: UNLIMITED, 18 colpi min.

Bersagli: 8 minacciosi, 3 non minacciosi, 2 ferri

Colpi Conteggiati: 2 migliori, ferri abbattuti

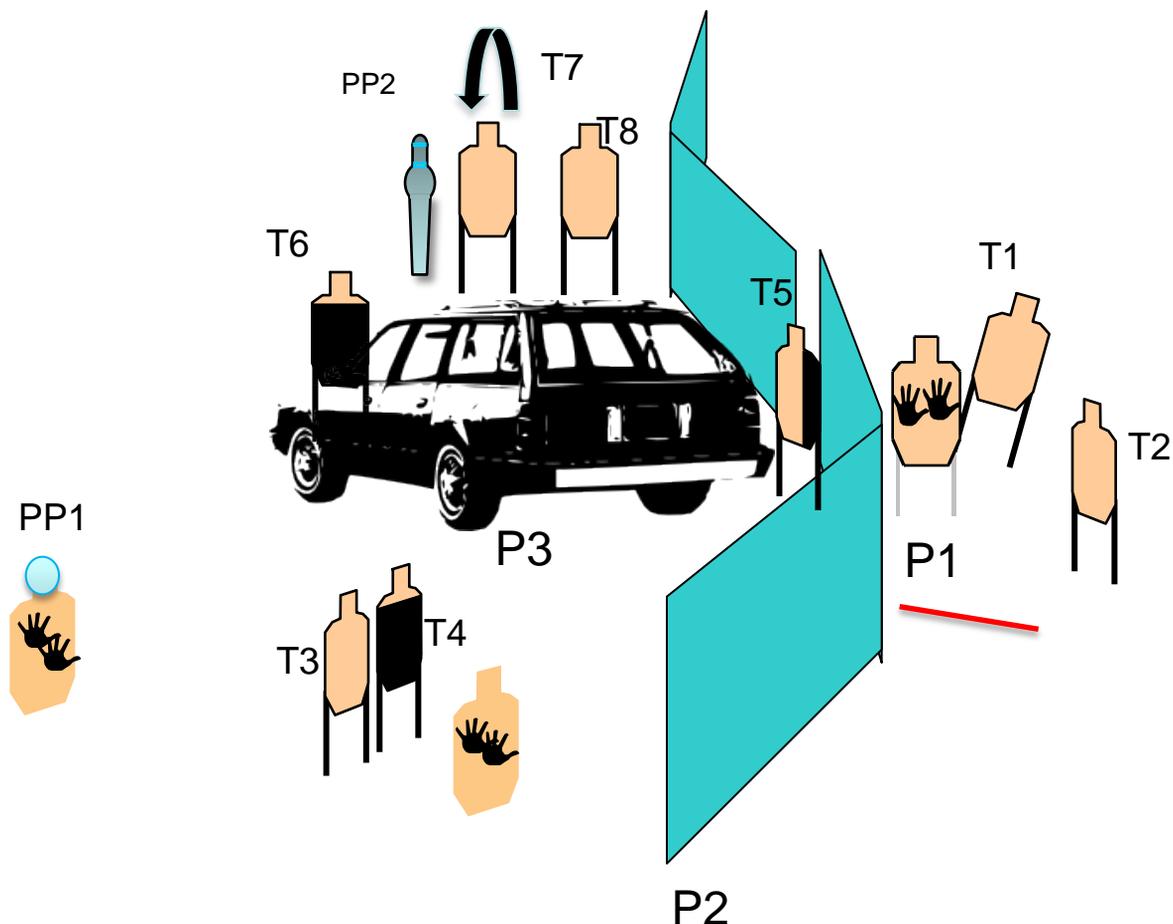
Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo

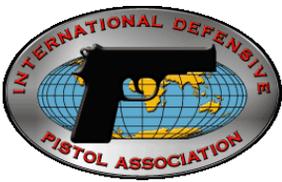
Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: richiesto

Distanze: 2-10 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.





## STAGE 4 "Imboscata"



**SCENARIO:** Il tuo compagno alla guida dell'auto è stato ferito da dei malviventi che vi vogliono rapinare e l'auto si è bloccata. Difendi te stesso e il tuo compagno.

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In P1 seduto all'interno dell'auto lato passeggero, piedi all'interno dell'auto, arma colpo non camerato in fondina, caricatori alla massima capacità della Divisione.

**PROCEDURA:** Al beep il tiratore prima scende dall'auto e solo successivamente estrae l'arma e in P1, attraverso il finestrino lato guida, ingaggia T1-T2-T3. Sempre in P1 lato montante passeggero, ingaggia T4 (con dietro PP1 attivatore del bobber N/S) quindi T5 e T6. Poi si sposta in P2 e in copertura dietro all'auto ingaggia T7-T8-T9.

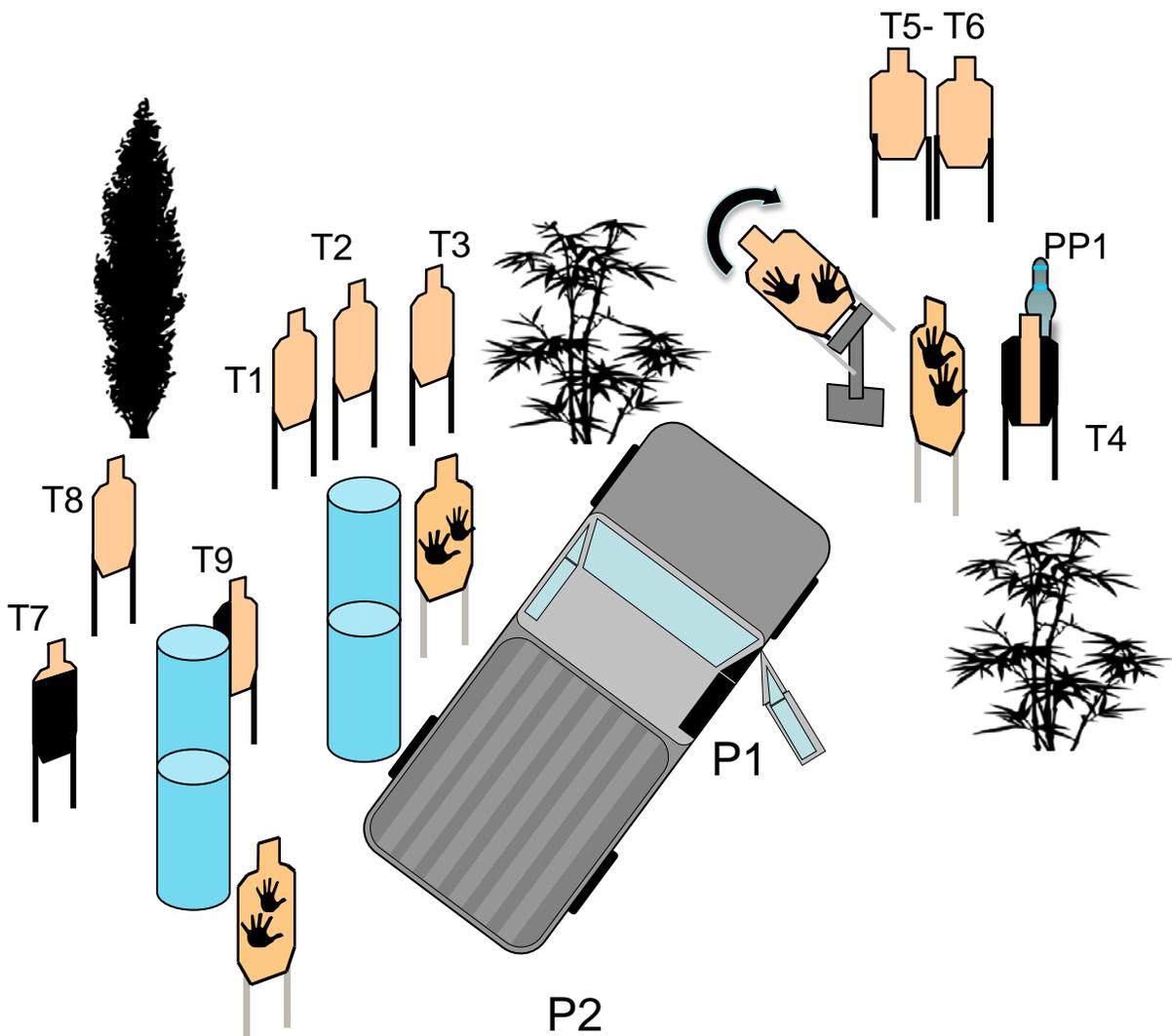
Punteggio: UNLIMITED, 18 colpi minimi  
Bersagli: 9 minacciosi, 4 minacciosi  
Colpi Conteggiati: 2 migliori  
Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **NON richiesto**

Distanze: 5-13 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.





## STAGE 5 "Guardia speciale"



**SCENARIO:** Stai preparando la tua buffetteria per montare di servizio scorta mentre ti accorgi che dei malintenzionati armati si sono avvicinati pericolosamente alla tua postazione. Sono dappertutto e hanno già preso qualche ostaggio.

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In P1 arma sui cassonetti, completamente scarica insieme a tutti i caricatori carichi alla massima capacità della Divisione.

**PROCEDURA:** Al beep ingaggiare dalla copertura disponibile T1-T2-T3. Mettendo i caricatori in buffetteria ti sposti prima in P2 e dalla finestra ingaggi T4-T5-T6 e procedi in P3 ingaggiando dalla copertura T7, T8 e T9. Attenzione che il PP1 (attivatore) che si trova dietro alla T7 attiva T9.

**Punteggio:** UNLIMITED, 18 colpi min.

**Bersagli:** 9 minacciosi, 3 non minacciosi

**Colpi Conteggiati:** 2 migliori.

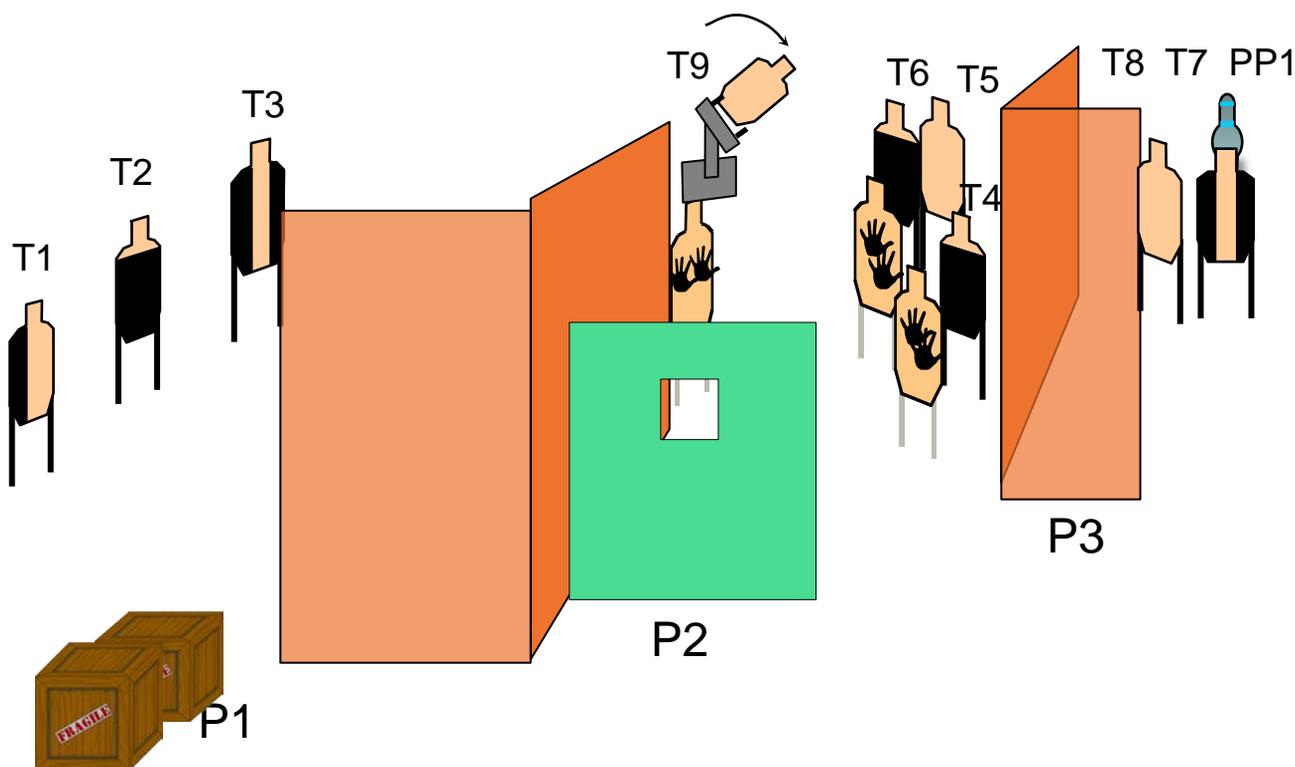
**Start-Stop:** segnale acustico-ultimo colpo

**Regolamento:** IDPA 2015 v.1.1

**Vest:** richiesto

**Distanze:** 8-11yards

**NB.** Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.





**STAGE 6**  
**“Non c'è pace nel giardino”**

**BRIXIA**  
**SHOOTING TEAM**

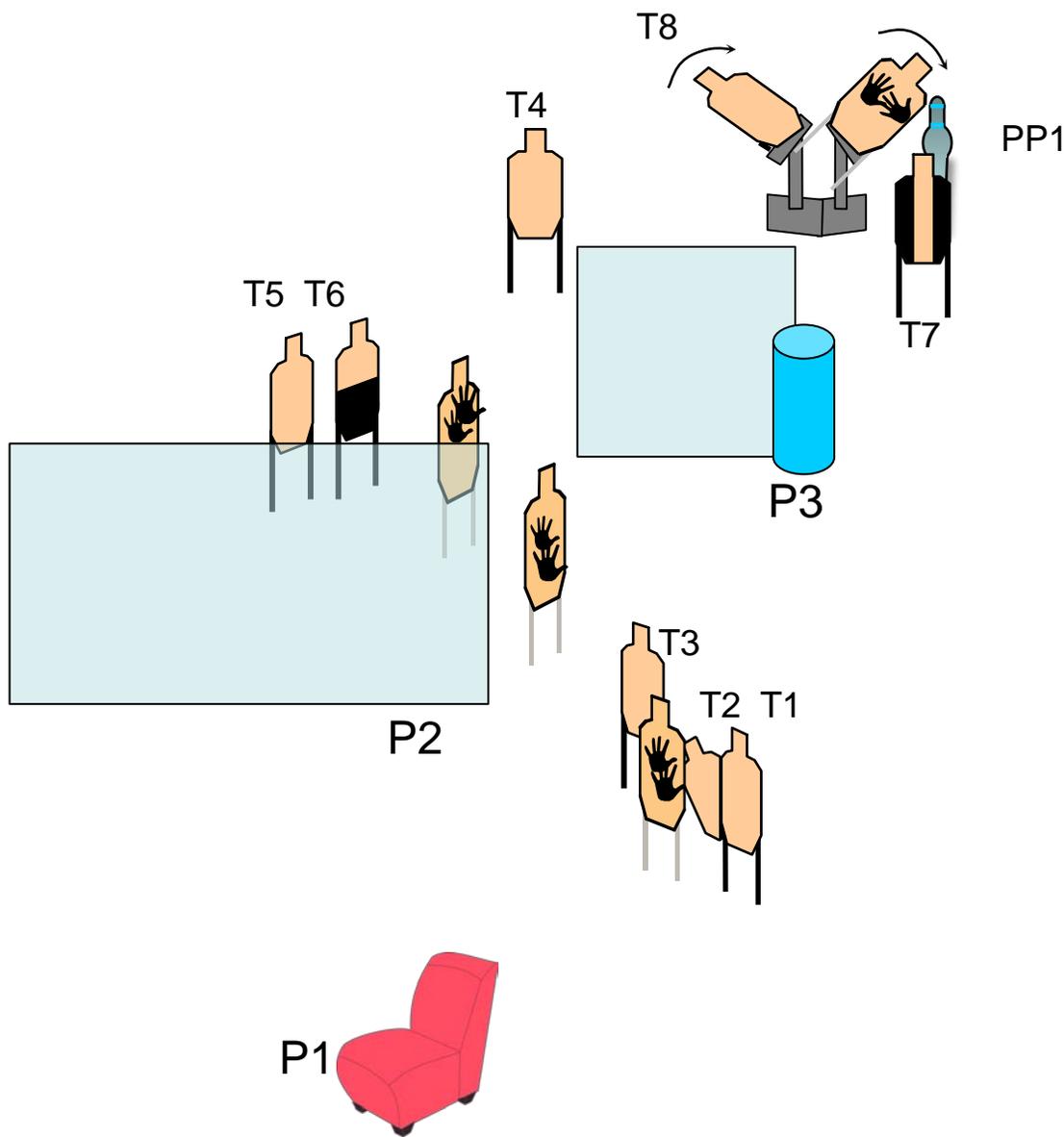
**SCENARIO:** Sei comodamente seduto a leggerti il giornale nella veranda di casa quando nel tuo giardino irrompe una banda di malviventi. Hanno già in ostaggio il tuo vicino di casa ma nemmeno i tuoi familiari se la passano bene...

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In P1 seduto tieni con entrambe le mani un giornale. Arma in fondina carica ma colpo **non** camerato. Caricatori alla massima capacità della Divisione.

**PROCEDURA:** Al beep il tiratore si alza e in movimento verso P2 ingaggia T1-T2-T3 e successivamente da P2 ingaggia T4. Quindi in movimento verso P3 ingaggia quando visibili T5-T6. In P3 da copertura bassa, ingaggia T7 e T8. PP1 dietro a T7 è un ferro attivatore che sgancia il bobber T8.

Punteggio: UNLIMITED, 16 colpi min.  
Bersagli: 8 minacciosi, 4 non minacciosi  
Colpi Conteggiati: 2 migliori  
Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo  
Regolamento: IDPA 2015 v.1.1  
Vest: **NON richiesto**  
Distanze: 4-15 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.





## STAGE 7 "Caveau"

**BRIXIA**  
SHOOTING TEAM

SCENARIO: E' suonato l'allarme del laboratorio orafa, una banda di rapinatori sta svaligiando tutto. Intervieni e difenditi, però dovrai ispezionare il caveau in scarse condizioni di visibilità. Attenzione ai dipendenti del turno di notte!

CONDIZIONE DI PARTENZA: In P1 in piedi arma impugnata "low ready" (45°), carica e colpo camerato. Tutti i caricatori alla massima capacità della divisione

PROCEDURA: Al beep il tiratore in movimento verso P2 ingaggia prima T1 poi T2 con BBH (due colpi Body e uno Head). In P2 ingaggia PP1 (la torcia del rapinatore che abbaglia) quindi T3 e poi PP2 che attiva T4. In P3, prima apre la porta, prende la torcia che trova sul bidone (facoltativo) e ingaggia T5-6-7 da copertura.

I bersagli T5-T6-T7 si troveranno in condizioni di scarsa visibilità. Il tiratore potrà utilizzare, se lo vorrà una torcia dell'Organizzazione o la propria oppure proterà ingaggiare senza torcia.

Punteggio: UNLIMITED, 18 colpi min.

Bersagli: 7 minacciosi, 3 non minacciosi, 2 ferri

Colpi Conteggiati: BBH su T1 e T2, migliori 2 sui rimanenti, ferri abbattuti

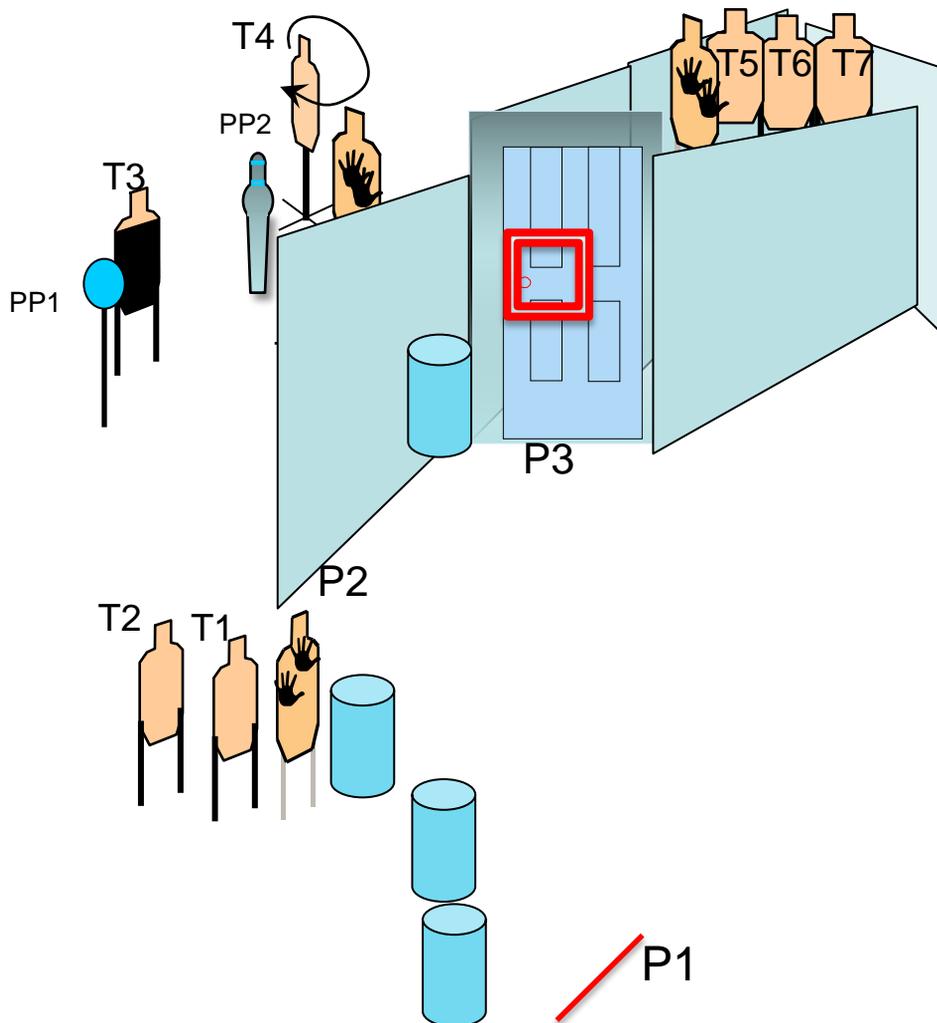
Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 3-11 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.





## STAGE 8 "Al supermercato"

**BRIXIA**  
SHOOTING TEAM

**SCENARIO:** Sei al supermercato con tuo figlio quando ti ritrovi nel mezzo di una rapina. Afferra tuo figlio e cerca di scappare. Difenditi con l'arma se necessario.

**CONDIZIONE DI PARTENZA:** In P1 arma carica in fondina, colpo camerato, caricatori alla massima capacità della Divisione, entrambi le mani sul carrello della spesa.

**PROCEDURA:** Al beep prendi il bambino con la mano debole e tienilo stretto al petto e mentre indietreggi in P2 ingaggia T1-T2 con la sola mano forte. In P2 ingaggia T3, quindi muoviti in P3 e ingaggia T4. Poi vai in P4 e dalla copertura ingaggi T5-T6-T7. PP1 dietro T5 attiva T8 (drop out), che va ingaggiato per ultimo.

**NOTA:** Il bambino deve essere tenuto stretto al petto quando si spara. Lo si può appoggiare per terra per risolvere inceppamenti o effettuare cambi.

Punteggio: UNLIMITED, 16 colpi min.

Bersagli: 8 minacciosi, 1 non minaccioso

Colpi Conteggiati: 2 migliori

Start-Stop: segnale acustico-ultimo colpo

Regolamento: IDPA 2015 v.1.1

Vest: **richiesto**

Distanze: 3-13 yards

NB. Se non diversamente specificato, negli stage vale la regola dell'angolo di sicurezza di 180° in orizzontale e in verticale il limite è l'altezza del parapalle.

