



Gara di club I.D.P.A.  
 “LAST DEFENCE”  
 04 settembre 2016  
 campo di tiro ASPN ROMA  
 Corse Designer: Staff

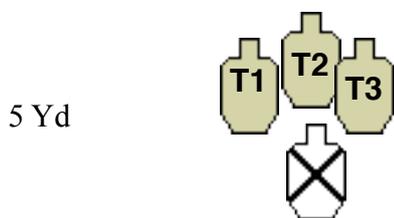
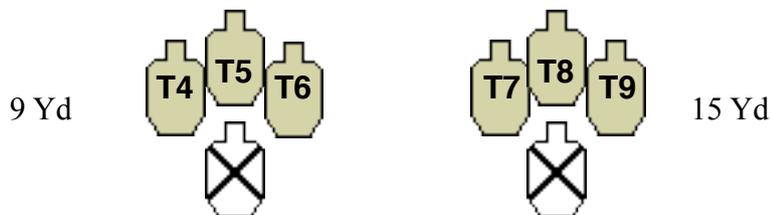


“ABILITA”

COF N°  
 1

**SCENARIO:** misura la tua abilità per conoscere le tue potenzialità...

<p><b>GUN CONDITION:</b>          Arma a 45° senza cartuccia camerata e caricatori/carichini riforniti alla massima capacità per ciascuna Divisione di appartenenza.</p>	<p><i>STRING:</i>  <i>Cartucce minime:</i>  <i>Bersagli:</i></p>	<p>1          18 cartucce          9 minacciosi, 3 non minacciosi.</p>
<p><b>STAGE PROCEDURE:</b>          Start Position in P1 al segnale acustico ingaggiare any order con due colpi ciascuno T1-T2 -T3 con la <i>sola mano debole</i>. In P2 ingaggiare any order in BBH T4-T5-T6 con la <i>sola mano forte</i>. In P3 ingaggiare any order T7-T8-T9 <i>al box piccolo (head) con entrambe le mani</i>.          Tutti i cambi caricatori/carichini possono effettuarsi anche in movimento tra P1,P2,P3.</p>	<p><i>Conteggio:</i>  <i>Start/Stop:</i>    <i>Regolamento:</i>  <i>Giacca Gillet da gara:</i>  <i>Distanze bersagli:</i></p>	<p><i>LIMITED</i>          Segnale acustico inizio/fine conteggio tempo          IDPA Rulebook in vigore.          Non richiesto.          5-9 -15 Yards</p>



P1

P2

P3





Gara di club I.D.P.A.  
 “LAST DEFENCE”  
 04 settembre 2016  
 campo di tiro ASPN ROMA  
 Corse Designer: Staff

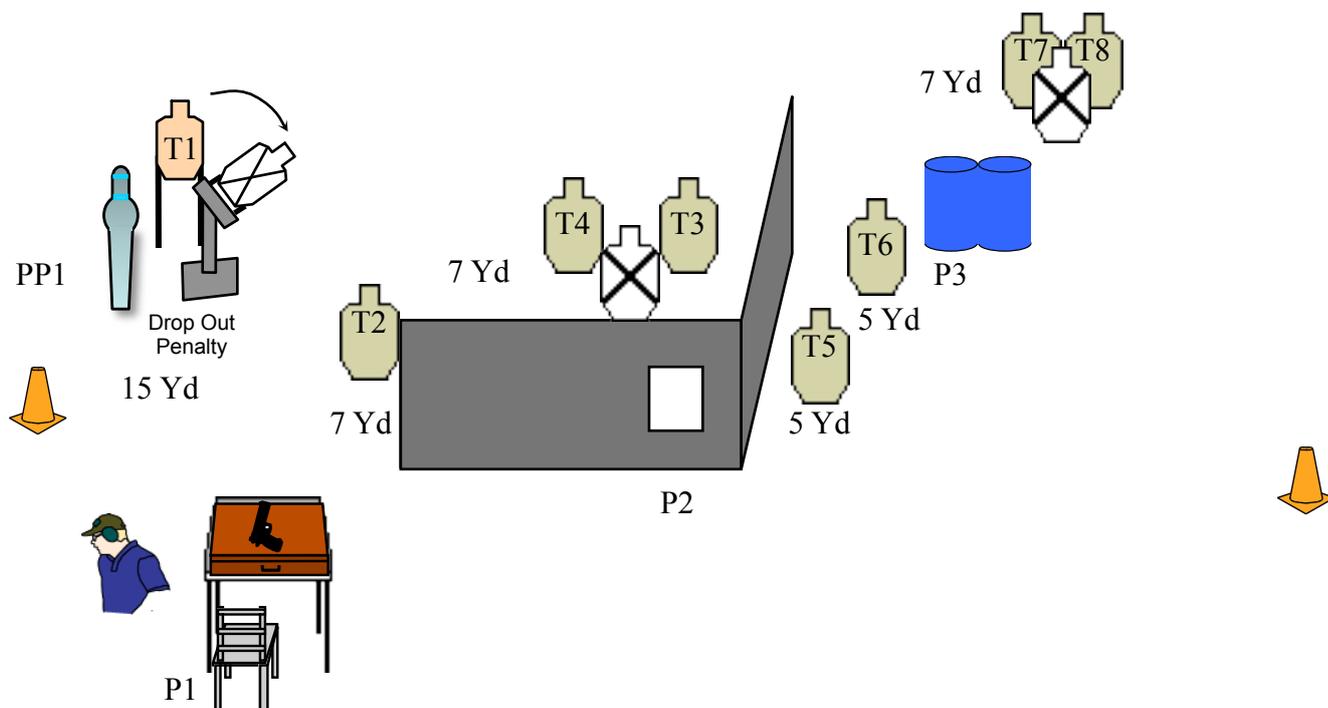


“IN UFFICIO”

COF N°  
 2

**SCENARIO:** sei seduto alla scrivania dell’ufficio governativo in cui lavori come addetto alla sicurezza e noti alcune persone armate entrate all’interno..

<p><b>GUN CONDITION:</b>          Arma all’interno della scatola Idpa posta sul tavolino; cartuccia non camerata e caricatori/carichini riforniti alla massima capacità per ciascuna Divisione di appartenenza, in buffetteria.</p>	<p><i>STRING:</i>  <i>Cartucce minime:</i>  <i>Bersagli:</i></p>	<p>1          18 cartucce          8 minacciosi, 3 non minacciosi (1 bobber no shoot), 1 pepper in metallo.</p>
<p><b>STAGE PROCEDURE:</b>          Da P1 seduti con le mani sulle ginocchia, al segnale prendere l’arma, caricarla ed ingaggiare PP1 -che aziona bobber no shoot- e T1/T2: quest’ultima in BBH. Portarsi in P2 e dalla finestra in priorità T3-T4. In movimento T5-T6 in priorità. Da P3 con almeno un ginocchio a terra in priorità T7-T8. Angoli di sicurezza piano orizzontale indicati dai segnalatori; Cambi caricatore/carichini come da Idpa Rulebook in vigore. T1 rimane scoperta.</p>	<p><i>Conteggio:</i>  <i>Start/Stop:</i>    <i>Regolamento:</i>  <i>Giacca Gillet da gara:</i>  <i>Distanze bersagli:</i></p>	<p>Unlimited          Segnale acustico inizio/fine conteggio tempo          IDPA Rulebook in vigore.          Richiesto.          5/7/15 Yd</p>





Gara di club I.D.P.A.  
 “LAST DEFENCE”  
 04 settembre 2016  
 campo di tiro ASPN ROMA  
 Corse Designer: Staff

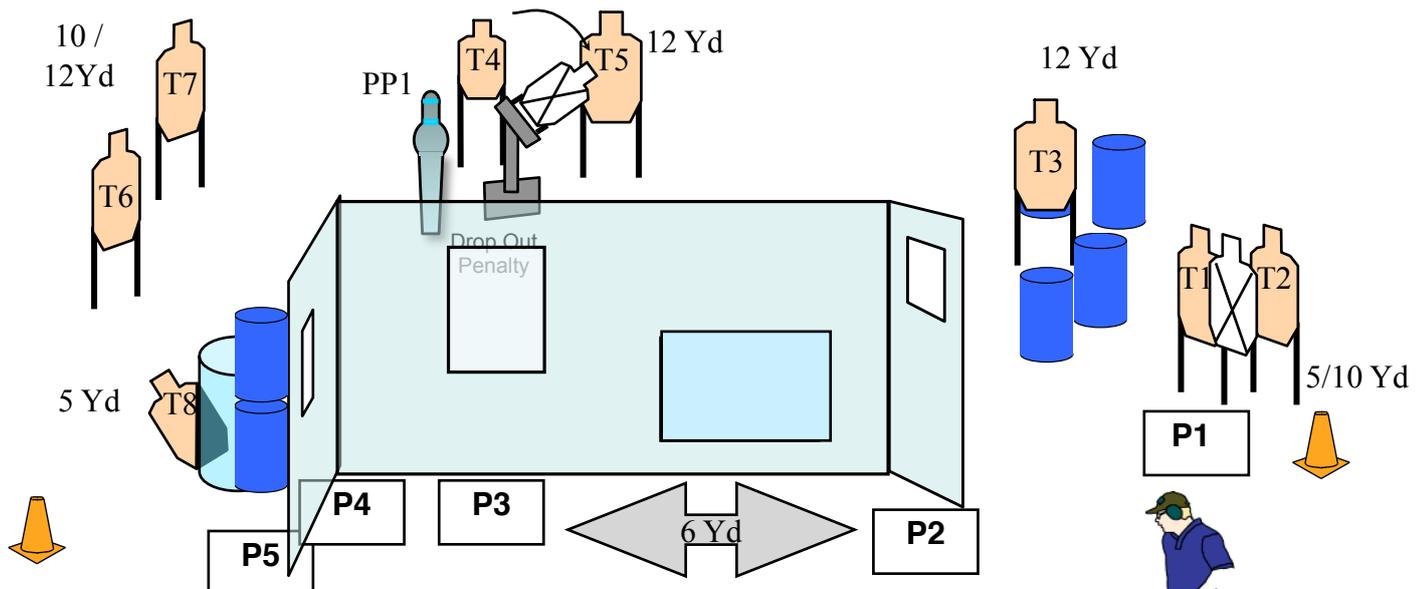


“FESTA DI COMPLEANNO”

COF N°  
 3

**SCENARIO:** sei invitato alla festa di compleanno alla residenza del figlio dell’ambasciatore, tuo grande amico. Sei in un Paese Estero. Noti delle persone armate nel giardino che tentano di entrare in casa...

<p><i>Condizione di partenza arma:</i>          Cartuccia camerata e caricatori/carichini riforniti alla massima capacità per ciascuna Divisione di appartenenza.</p>	<p><i>STRING:</i>  <i>Cartucce minime:</i>  <i>Bersagli:</i></p>	<p>1          18 cartucce          8 minacciosi, 2 non minacciosi          1 pepper metallico, 1 bobber          mobile no shoot.</p>
<p><i>Procedura richiesta dall’esercizio.</i>          Dalla posizione di partenza in P1 al segnale acustico ingaggiare arretrando in sequenza tattica con due colpi ciascuno T1-T2 con la <i>sola mano forte</i>. In P2 dalla finestra ingaggiare T3 con <i>almeno tre colpi</i>. In P3 dalla finestra abbattere PP1 che attiva il bobber noshoot ed ingaggiare T4-T5. In P4 ingaggiare dalla finestra T6-T7 e da P5 ingaggiare T8. Angoli di sicurezza piano orizzontale indicati dai segnalatori; cambi caricatore/carichini come da regolamento Idpa. T4-T5 rimangono scoperte.</p>	<p><i>Conteggio:</i>  <i>Start/Stop:</i>    <i>Regolamento:</i>  <i>Giacca Gillet da gara:</i>  <i>Distanze bersagli:</i></p>	<p><i>Unlimited Idpa</i>          Segnale acustico inizio/fine conteggio tempo          IDPA Rulebook in vigore.          Obbligatorio indossarla.          5-12 Yard</p>





Gara di club I.D.P.A.  
 “LAST DEFENCE”  
 04 settembre 2016  
 campo di tiro ASPN ROMA  
 Corse Designer: Staff

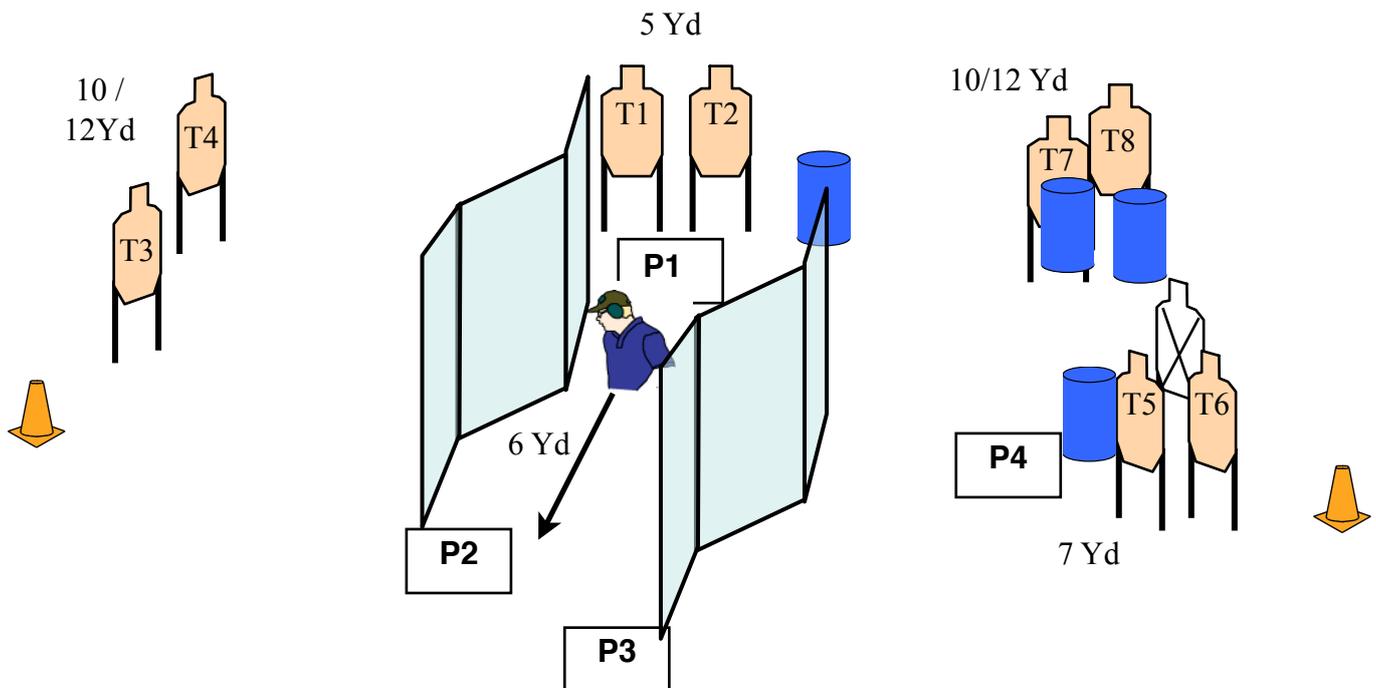


“UN LAVORO DIFFICILE”

COF N°  
 4

**SCENARIO:** Stai lavorando in una città estera per conto del tuo Governo ma mentre stai andando in ufficio alcuni uomini armati ti affrontano in un vicolo..

<p><i>Condizione di partenza arma:</i>          Cartuccia camerata e caricatori/carichini riforniti alla massima capacità per ciascuna Divisione di appartenenza.</p>	<p><i>STRING:</i>  <i>Cartucce minime:</i>  <i>Bersagli:</i></p>	<p>1          18 cartucce          8 minacciosi, 1 non minaccioso</p>
<p><i>Procedura richiesta dall'esercizio.</i>          Dalla posizione di partenza in P1 al segnale acustico ingaggiare arretrando in sequenza tattica con due colpi ciascuno T1-T2. In P2 in priorità ingaggiare T3-T4 con <i>almeno tre colpi</i>. In P3 in movimento ingaggiare T5-T6. In P4 ingaggiare T7-T8 in priorità. Angoli di sicurezza sul piano orizzontale indicati dai segnalatori; cambi caricatore/carichini come da regolamento Idpa. P4 è considerato riparo per la soluzione di eventuali inceppamenti.</p>	<p><i>Conteggio:</i>  <i>Start/Stop:</i>    <i>Regolamento:</i>  <i>Giacca Gillet da gara:</i>  <i>Distanze bersagli:</i></p>	<p><i>Unlimited Idpa</i>          Segnale acustico inizio/fine conteggio tempo          IDPA Rulebook in vigore.          Obbligatorio indossarla.          5-12 Yard</p>





Gara di club I.D.P.A.  
 “LAST DEFENCE”  
 04 settembre 2016  
 campo di tiro ASPN ROMA  
 Corse Designer: Staff

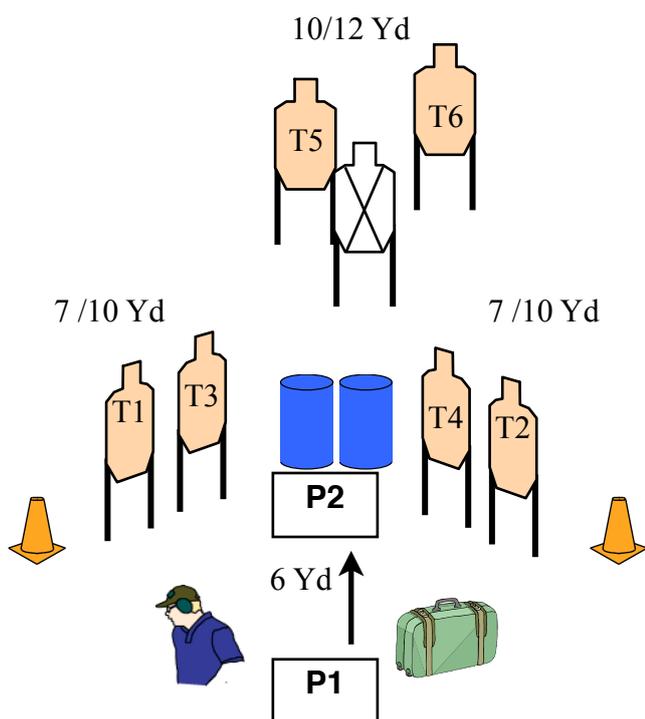


“GIUNGLA D’ASFALTO”

COF N°  
 5

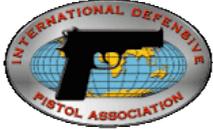
**SCENARIO:** Stai accompagnando il tuo capostaff relazioni esterne in albergo con dei documenti importanti nella valigetta ma alcuni uomini armati vi bloccano in strada..

<p><i>Condizione di partenza arma:</i>          Cartuccia camerata e caricatori/carichini riforniti alla massima capacità per ciascuna Divisione di appartenenza.</p>	<p><i>STRING:</i>  <i>Cartucce minime:</i>  <i>Bersagli:</i></p>	<p>1          18 cartucce          6 minacciosi, 1 non minaccioso</p>
<p><i>Procedura richiesta dall’esercizio.</i>          Dalla posizione di partenza in P1 la mano forte impugna la borsa. Al segnale acustico lasciare la borsa in terra ed ingaggiare in priorità ed in BBH T1-T4. Recuperare la borsa e portarsi in P2 lasciandola sul riparo ed ingaggiare in BBH T5-T6 in priorità. Angoli di sicurezza piano orizzontale indicati dai segnalatori; cambi caricatore/carichini come da regolamento Idpa. P2 è considerato riparo per risolvere eventuali inceppamenti.</p>	<p><i>Conteggio:</i>  <i>Start/Stop:</i>    <i>Regolamento:</i>  <i>Giacca Gillet da gara:</i>  <i>Distanze bersagli:</i></p>	<p><i>Unlimited Idpa</i>          Segnale acustico inizio/fine conteggio tempo          IDPA Rulebook in vigore.          Obbligatorio indossarla.          7-12 Yard</p>





Gara di club I.D.P.A.  
 “LAST DEFENCE”  
 04 settembre 2016  
 campo di tiro ASPN ROMA  
 Corse Designer: Staff



“NESSUN DORMA”

COF N°  
 6

**SCENARIO:** Stai riposando meritatamente assieme ad altri turisti sulla poltrona della veranda dell'albergo della città balneare esotica ove sei in missione segreta, ma alcune persone armate vi svegliano amaramente..

<p><i>Condizione di partenza arma:</i>          Cartuccia camerata e caricatori/carichini riforniti alla massima capacità per ciascuna Divisione di appartenenza.</p>	<p><i>STRING:</i>  <i>Cartucce minime:</i>  <i>Bersagli:</i></p>	<p>1          18 cartucce          6 minacciosi, 1 non minaccioso</p>
<p><i>Procedura richiesta dall'esercizio.</i>          Posizione di partenza in P1 sdraiato sul lettino braccia incrociate sul petto. Al segnale acustico alzarsi in piedi, armare ed ingaggiare in P1 in priorità T1-T3. Portarsi in P2 ingaggiare con almeno tre colpi T4 abbattere PP1 e T5. In movimento T6. Da P3 Angoli di sicurezza piano orizzontale indicati dai segnalatori; cambi caricatore/carichini come da regolamento Idpa.</p>	<p><i>Conteggio:</i>  <i>Start/Stop:</i>  <i>Regolamento:</i>  <i>Giacca Gillet da gara:</i>  <i>Distanze bersagli:</i></p>	<p><i>Unlimited Idpa</i>          Segnale acustico inizio/fine conteggio tempo          IDPA Rulebook in vigore.          Obbligatorio indossarla.          5-7-12 Yard</p>

