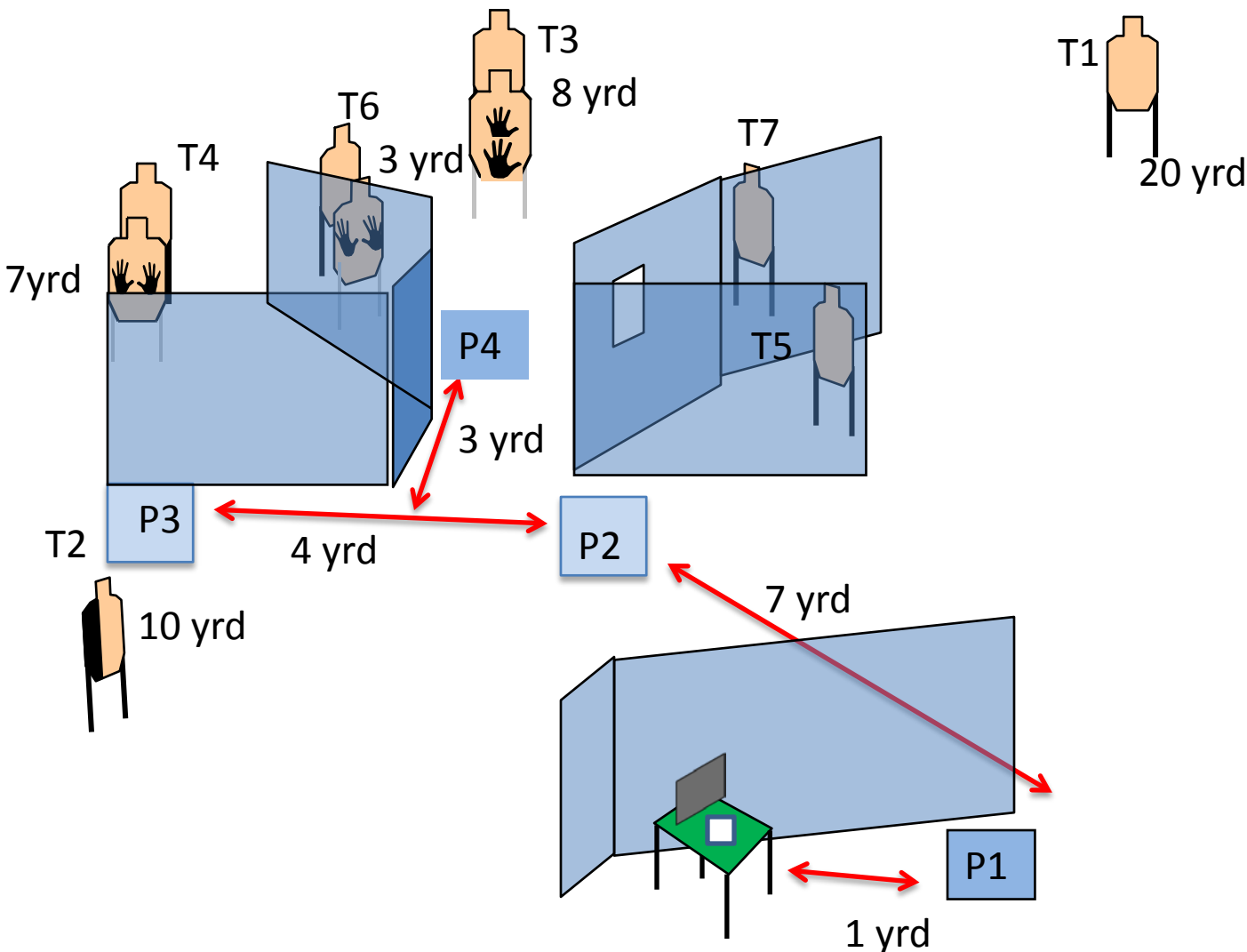


SCENARIO: siete in cantina a pulire la vostra arma, quando una richiesta di aiuto dalla stanza da letto di Vostra suocera vi obbliga a difendere la vostra famiglia, da aggressori armati .

START CONDITION: In piedi mani che toccano il tavolo, nei segni bianchi. Arma nella scatola dimensionale caricatore inserito colpo non camerato , il resto dei caricatori che si vogliono usare sul tavolo, e riforniti al massimo della divisione.

STAGE PROCEDURE: al beep recuperate indifferentemente prima l'arma elo i caricatori e riponeteli secondo regolamento sulla persona. Ingaggiate in priorità T1 e T2 da P1, vi portate in P2 dove ingaggiate T3 poi in P3 ingaggiate T4. mentre andate in P4 in movimento attraverso la finestra ingaggiate T5, poi da fermi in copertura T6 e T7. su T3 NON sono consentiti colpi di MAKE UP, nel caso contrario una PE per ogni colpo sparato.

STRINGS: unica
SCORING: 14 colpi min, unlimited
TARGETS: 7 minacciosi , 2 non minacciosi
SCORED HITS: migliori 2 per carta
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Richiesto
Angoli di Sicurezza: massimo 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale

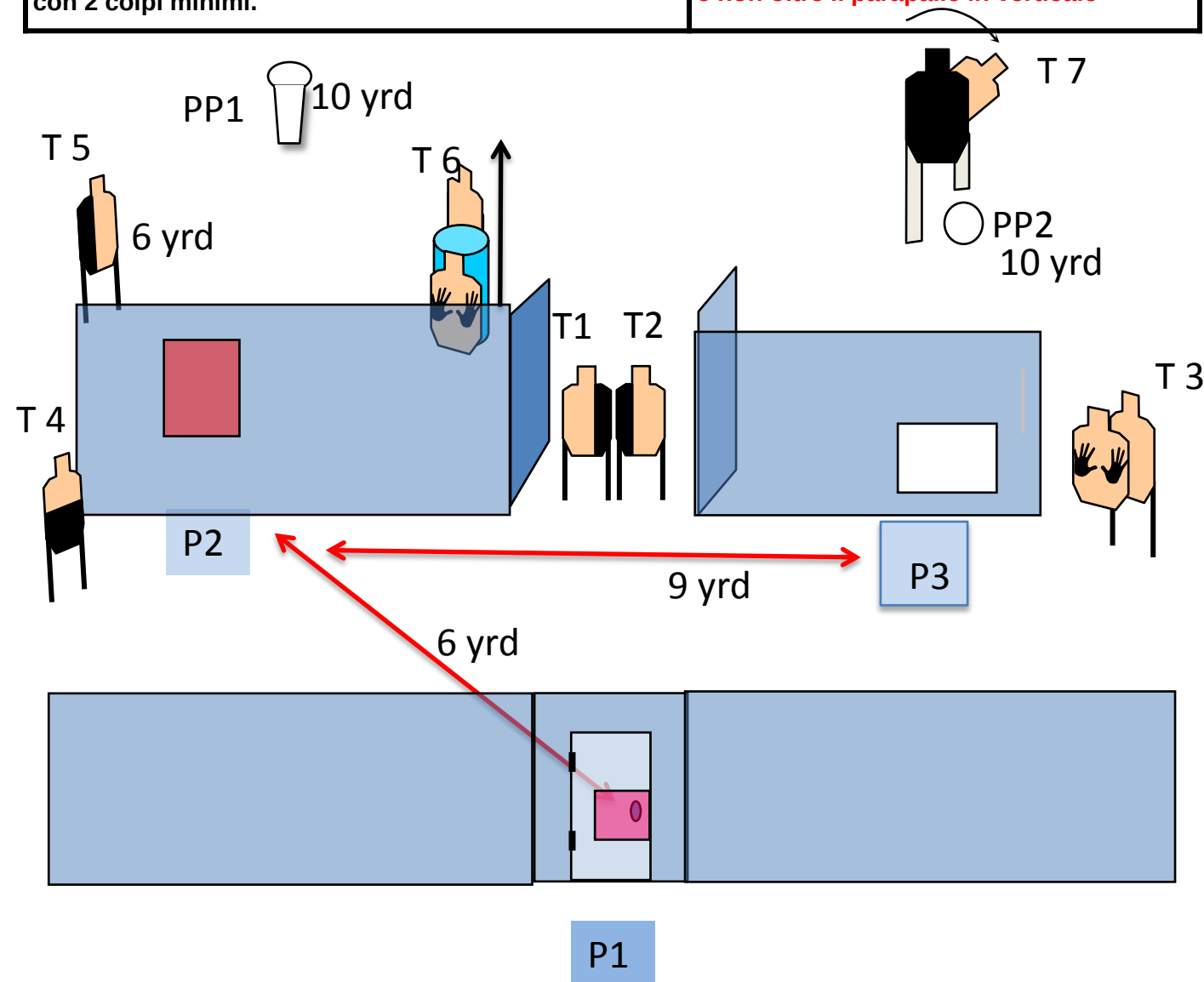


SCENARIO: un'altra giornata di lavoro finisce, ma rientrando a casa vi trovate in mezzo ad una rapina: vi difendete.

START POSITION: in piedi in P1 mano forte tiene la chiave nella toppa. Mano debole regge la borsa, arma in fondina cartuccia camerata . Caricatori riforniti al massimo secondo divisione

STAGE PROCEDURE: al beep aprite la porta lasciate cadere la borsa ed ingaggiate da fermi con sequenza tattica T1 e T2 , poi da copertura a scelta T3 o T4. Sempre a scelta vi portate prima in P2 o P3 ingaggiando le sagome secondo regolamento. Attenzione PP1 sgancia una sagoma pop up che non resta più visibile. PP2 sgancia una sagoma drop che invece resta visibile. Tutte le carte vanno ingaggiate con 2 colpi minimi.

STRINGS: unica
SCORING: 16 colpi min, Vickers
TARGETS: 7 minacciosi ,
 2 non minacciosi 2 ferri
SCORED HITS: migliori 2 per carta
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Richiesto
Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



The diagram illustrates a simulated driving environment with a central vehicle. Key elements include:

- Targets (T1, T2, T3, T4, T5):** Represented by orange human-like figures. T1 is on the left, T2 and T3 are on the right, and T4 is at the top right. T5 is a target inside a blue barrel.
- Positions (P1, P2, P3):** Represented by blue squares. P1 is at the bottom left, P2 is at the bottom right, and P3 is at the middle right.
- Other Objects:** A black square is on the left, and a white barrel labeled PP1 is at the top left.
- Distances:**
 - 9 yrd: Distance from T1 to the black square.
 - 10 yrd: Distance from PP1 to T1.
 - 20 yrd: Distance from T4 to the top.
 - 5 yrd: Distance from P3 to the vehicle.
 - 3 yrd: Distance from P1 to P2.
 - 10 yrd: Distance from T2/T3 to the bottom.
- Visual Cues:** Red double-headed arrows indicate distances between P1, P2, and P3. Green lines and a green square highlight a specific area on the left.



Summer time – IDPA Sanctioned Match - Stage Numero 4

Course Designer: Diego Silvestri

S.O.:

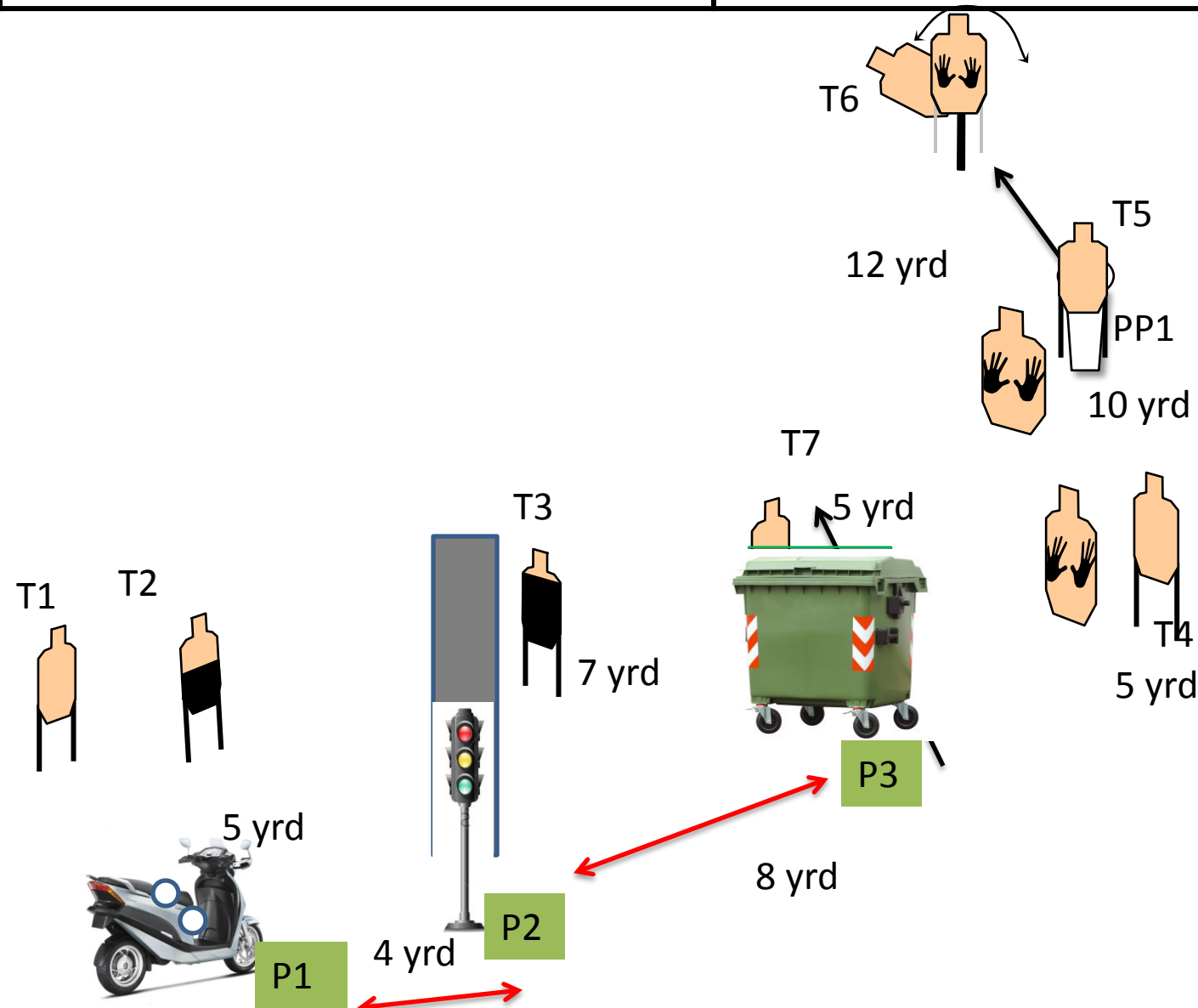


SCENARIO: mentre vi fate un bel giro in moto , vi fermate per il rifornimento... la sfortuna vi assale e siete costretti a fare uso delle armi per difendervi

START CONDITION: in piedi dietro lo scooter con le mani sui segni bianchi. Arma in fondina cartuccia camerata, CARICATORI in cintura riforniti al massimo secondo divisione.

STAGE PROCEDURE: al beep in piedi e rimanendo dietro lo scooter ingaggiare in sequenza tattica con tre colpi cadauna i target T1 T2 indifferente da destra o sinistra. poi In P2 ingaggiate T3, vi portate in P3 ed ingaggiate T4 e T5 con attivatore PP1 che scopre bobber T6, l'esercizio termina con T7. Le carte vanno ingaggiate con 2 colpi minimi, tranne T1 e T2 che vanno ingaggiate con 3 colpi .

STRINGS: unica
SCORING: 16 colpi min, unlimited
TARGETS: 7 minacciosi , 2 non minacciosi ed un ferro
SCORED HITS: T1 e T2 migliori 3 per carta da T3 a T7 migliori 2
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Richiesto
Angoli di Sicurezza: 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale



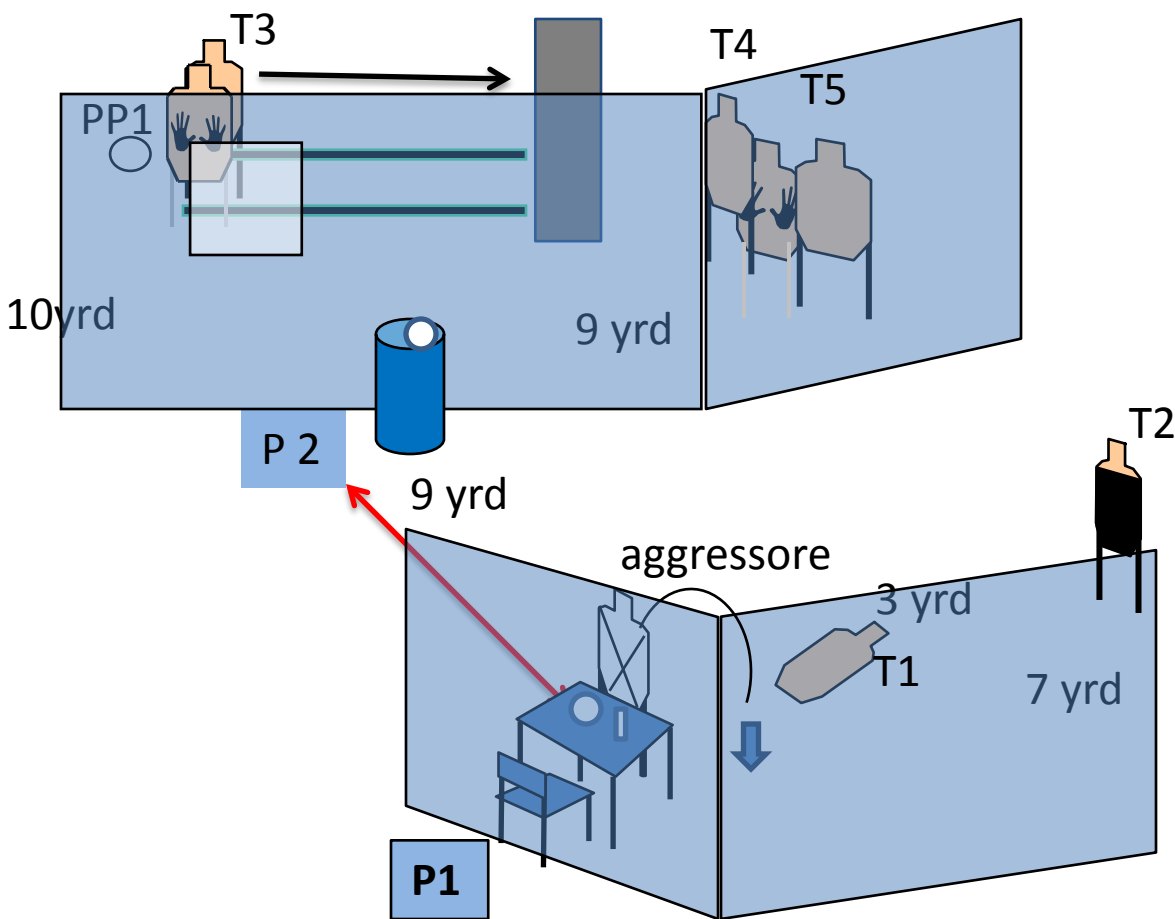
SCENARIO: in Messico le vacanze finiscono in sequestro. Vi stanno interrogando ma fanno un errore, ne approfittate per scappare.

START CONDITION: ammanettato e seduto con i polsi che toccano il tavolo, arma scarica e 1° caricatore non inserito sul tavolo all'interno dei segni bianchi.

CARICATORI: riforniti al massimo secondo divisione. il secondo ed il 3° caricatore sul bidone negli appositi spazi.

STAGE PROCEDURE: Al beep con due mani ribaltare l'aggressore, vi impossessate dell'arma e del caricatore, rifornite e ingaggiate da fermi ed in piedi T1 e poi T2. vi portate in P2, recuperate tutti i caricatori che ci sono sul bidone, dalla finestra abbattete PP1 che sgancia T3 "RUNNER", attenzione il bidone è considerato valido ai fini del cambio tattico. Si conclude lo stage con T4 e T5. Tutte le carte vanno ingaggiate con minimo tre colpi. T3 scompare e non genera F.T.N.

STRINGS: unica
SCORING: 16 colpi
min, unlimited
TARGETS: 5 minac. 2
non minac. 1 ferro
SCORED HITS: migliori 3
per carta
START-STOP: Audible –
Last shot
RULES: Current
IDPA Rulebook
VEST: Richiesto
**Angoli di Sicurezza 180 gradi
in laterale e non oltre il
parapalle in verticale**





Summer time – IDPA Sanctioned Match - Stage Numero 8

Course Designer: Diego Silvestri

S.O.:



Esercizio standard Limited

START POSITION: in piedi in P1 o P2 arma in fondina ,caricatore rifornito a 6 colpi cartuccia camerata. Altri 2 Cricatori da 6 in buffetteria

STAGE PROCEDURE: il target T1 deve essere ingaggiata con sei colpi al box piccolo e 12 al box grande. Solo Sei colpi devono essere effettuati con la sola mano debole, sei in arretramento tra P1 e P2 e sei da fermi in P2. il tiratore sceglie tra le combinazioni possibili in any order .

STRINGS: 3

SCORING: 18 colpi massimi limited

TARGETS: 1 minac. 1 non minac.

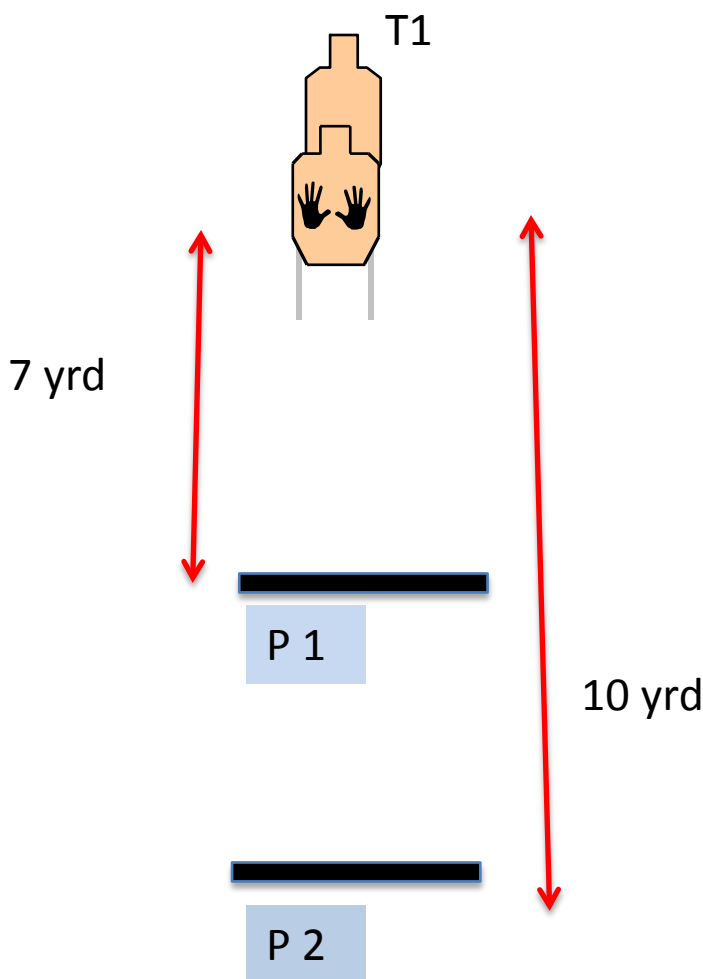
SCORED HITS: migliori 18 per carta

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: Current IDPA Rulebook

VEST: Non Richiesto

Angoli di Sicurezza 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale





Summer time – IDPA Sanctioned Match - Stage Numero 7

Course Designer: Diego Silvestri

S.O.:



Esercizio standar Limited

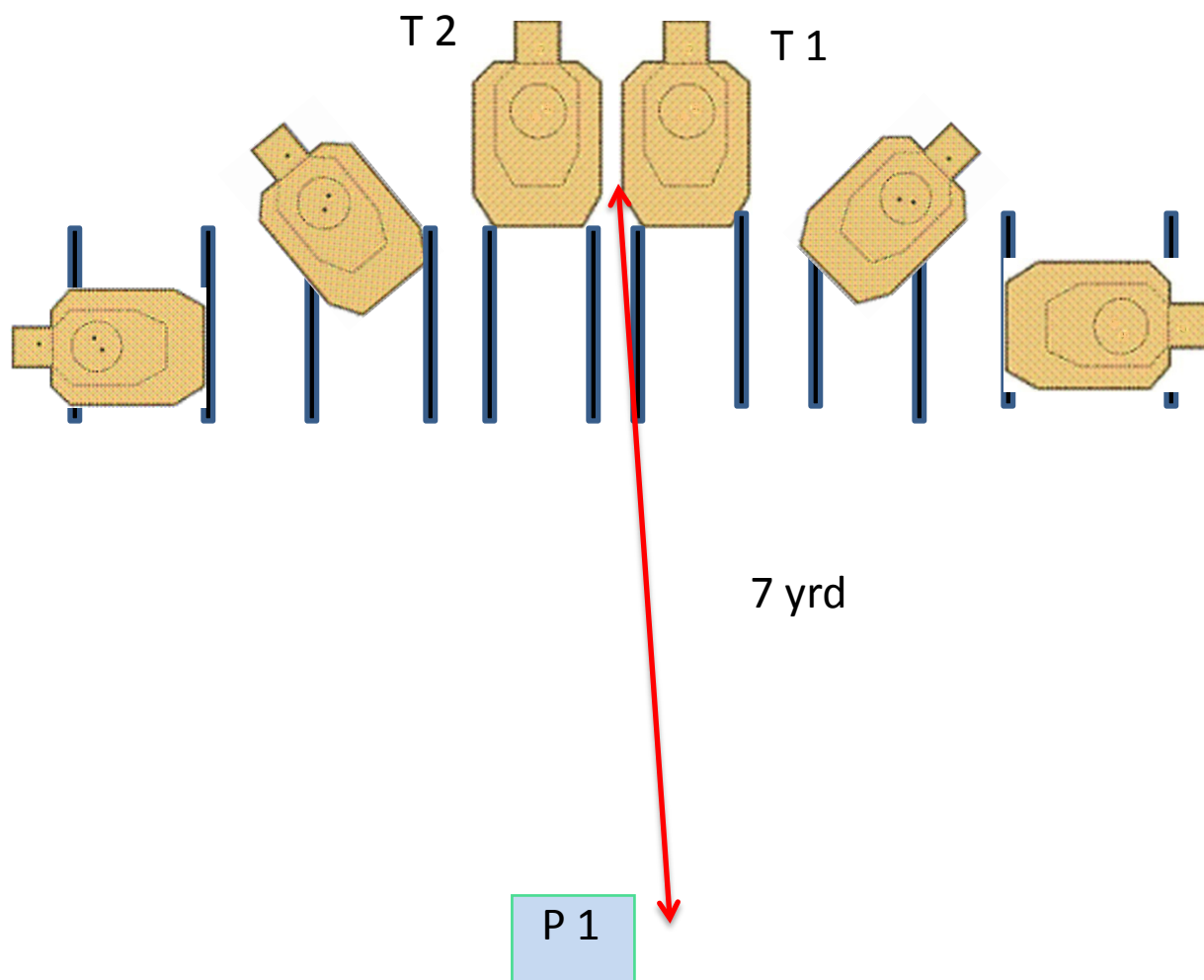
START POSITION: in piedi in P1, arma carica in fondina cartuccia camerata.

CARICATORI: riforniti al massimo per divisione

STAGE PROCEDURE: al beep ingaggiare tutte le carte con un colpo con la mano forte con un colpo a due mani e con un colpo la sola mano debole, any order. Attenzione il primo colpo di ogni serie deve essere esploso a scelta o in T1 o in T2 e poi indifferentemente su tutte le altre.

STRINGS: unica
SCORING: 18 colpi min, limited
TARGETS: 6 minac.
SCORED HITS: migliori 3 per carta
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: non Richiesto

Angoli di Sicurezza 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale





Summer time – IDPA Sanctioned Match - Stage Numero 6

Course Designer: Diego Silvestri

S.O.:



Scenario: mentre siete di pattuglia vi imbattete in una rissa, il vostro collega viene ferito, portatelo in salvo e difendetevi da un'aggressione armata

START CONDITION: in piedi in P1, con la mano debole che tiene il collega "BOB" come mostrato dall'S.O.. arma carica in fondina, cartuccia camerata.

CARICATORI: riforniti al massimo per divisione, in cintura

STAGE PROCEDURE: al beep in arretramento senza lasciare BOB ingaggiare con la sola mano forte T1 con 6 colpi. Lasciate Bob al sicuro dietro le paratie e poi vi portate a scelta in P2 o P3 ed ingaggiate le restanti sagome sempre con 6 colpi. Attenzione in P2 o P3 a scelta si ingaggia con almeno un ginocchio a terra.

STRINGS: unica
SCORING: 18 colpi min, limited
TARGETS: 6 minac.
SCORED HITS: migliori 3 per carta
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA
Rulebook
VEST: Richiesto

Angoli di Sicurezza 180 gradi in laterale e non oltre il parapalle in verticale

