



SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE HOLLYWOOD ACTION MATCH

“IO VI TROVERO”

STAGE 1

S.O. COCHI - ABRUGIA



SCENARIO: stai cercando di ritrovare tua figlia che mentre era in vacanza è stata rapita da persone armate e pericolose. Stai per entrare all'interno di una struttura dove probabilmente ci potrà essere tua figlia. Difenditi e salvale la vita a tutti i costi

START CONDITION:

Partenza arma in fondina, cartuccia camerata e caricatori massima capacità secondo la divisione

STRINGS: 1

SCORING: 17 colpi min. **UNLIMITED**

TARGETS: 8 min. 2 non min. 1 Ferro

SCORED HITS: migliori 2

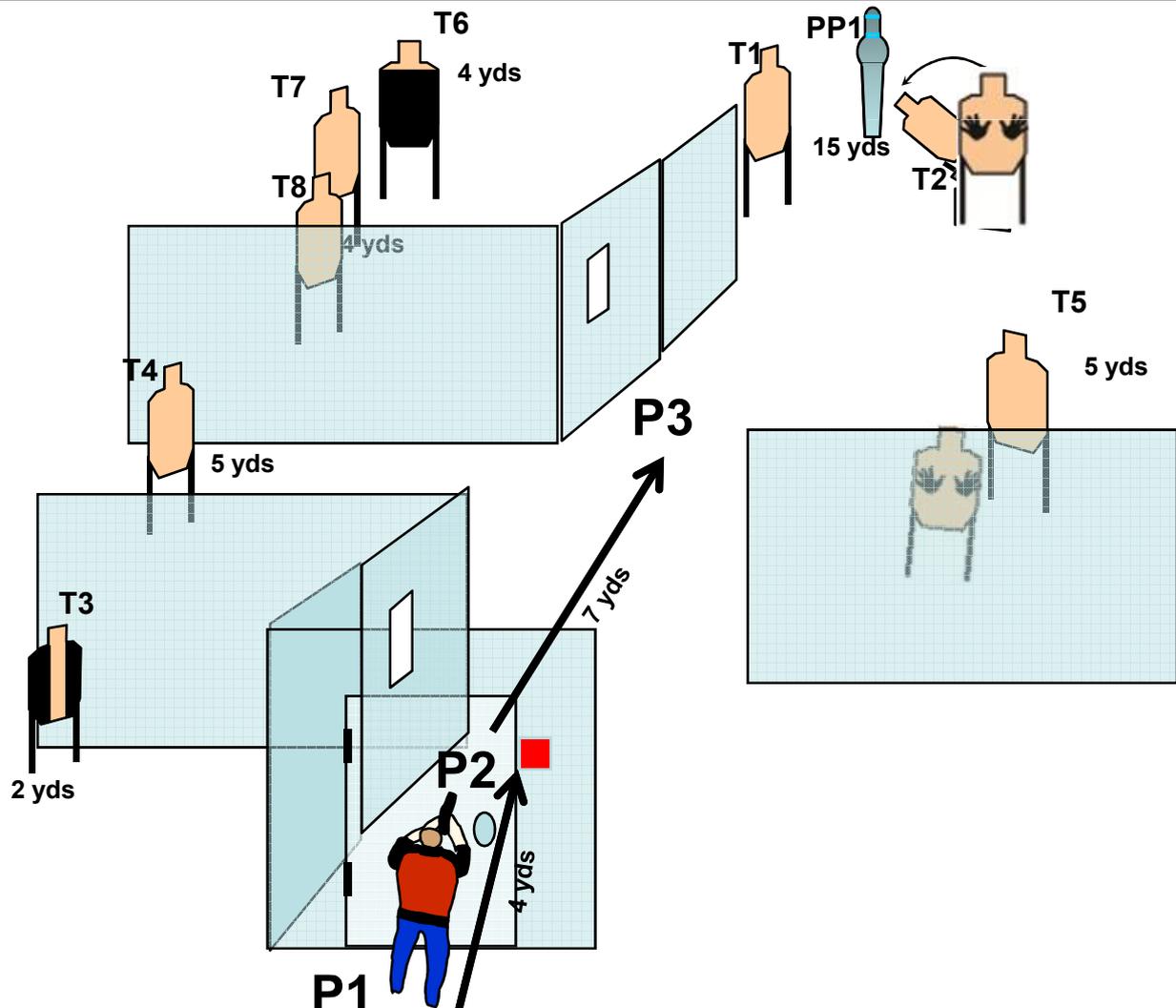
START-STOP: udibile – ultimo colpo

RULES: current IDPA rulebook

COVER GARMENT: richiesto

DISTANCE TARGET: 2 /15 yards

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico aprire la porta, facendo attenzione che la volata dell'arma sia nell'area di sicurezza, da P1 in copertura ingaggiare T1 PP1 e T2, (PP1 attiva T2 che rimane fissa) ci si porta in P2 in copertura dalla finestra si ingaggia T3, in movimento verso P3 si ingaggiano T4 e T5, si termina in P3 in copertura dalla finestra ingaggiando T6 T7 e T8.





SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE
HOLLYWOOD ACTION MATCH
"TRAPPOLA DI CRISTALLO"
STAGE 2
S.O. LENTRICCHIA - BRUNO



SCENARIO: Il grattacielo è in mano ai terroristi privi di scrupoli e armati fino ai denti che hanno preso in ostaggio delle persone. Sei nell'ascensore quando vieni individuato e affrontato armi in pugno: difenditi dagli aggressori e libera gli ostaggi.

Start condition:

Partenza arma in fondina con cartuccia camerata
caricatori massima capacità secondo divisione.

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico da fermi ingaggiare in priorità T1, T2 e T3, spostarsi in P2 (indifferentemente da Sx oppure da Dx) ed ingaggiare in copertura T3 e T4, in P3 con almeno un a ginocchio a terra ingaggiare PP1 che attiverà T7 da ingaggiare con 3 colpi e per finire T7.

N.B. dalla copertura bassa l'ingaggio puo' avvenire da entrambi i lati rispettando sempre l'ingaggio a fetta di torta.

STRINGS:

1

SCORING:

16 colpi min. **UNLIMITED**

TARGETS:

7 Min. 3 Non min. 1 Ferro

SCORED HITS:

migliori 2, sul Bomber 3 migliori

START-STOP:

udibile – ultimo colpo

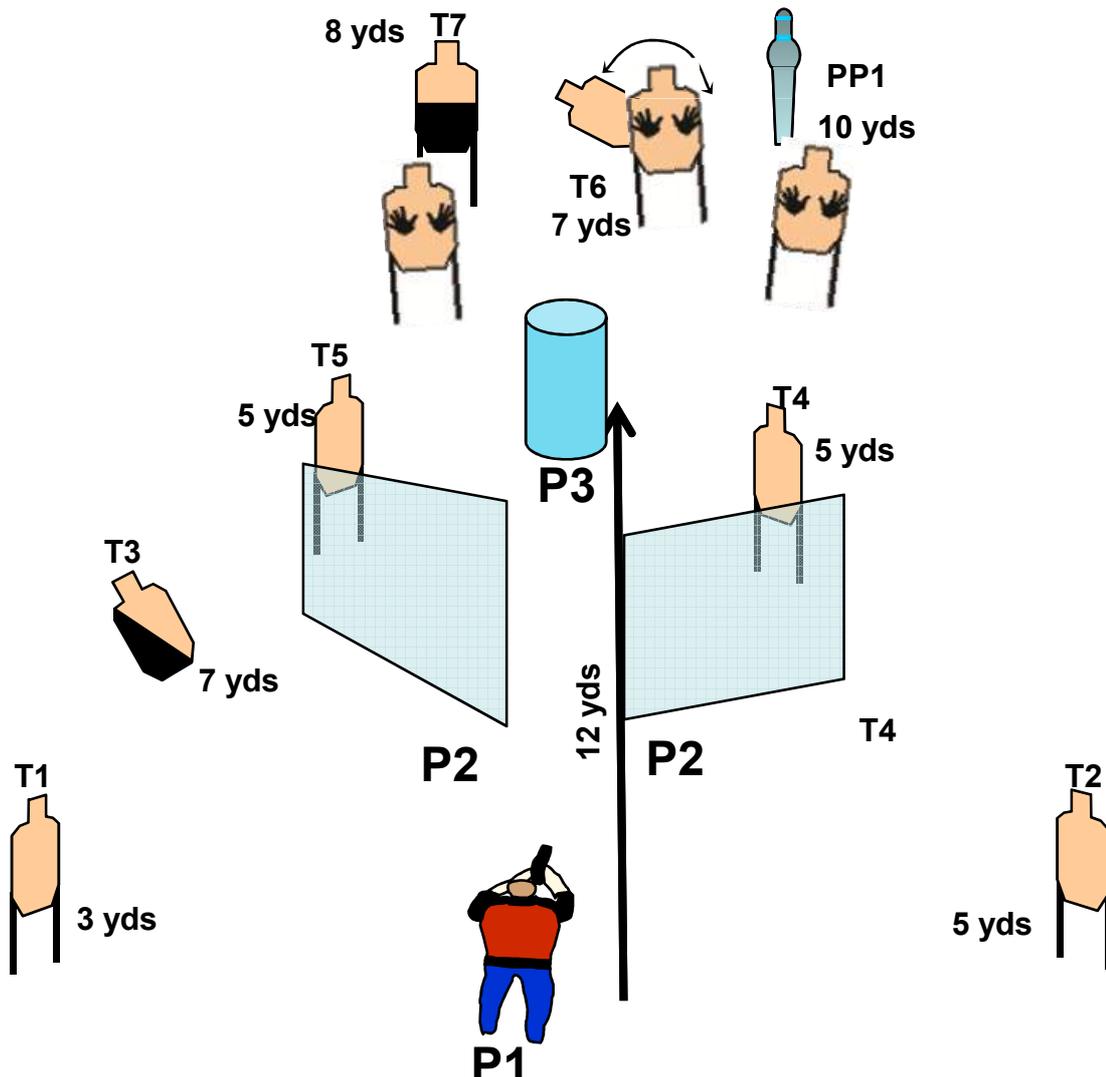
RULES:

current IDPA rulebook

COVER GARMENT:

richiesto

DISTANCE TARGET: 3 /10 yards





SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE HOLLYWOOD ACTION MATCH

"Fast and furious"

Stage 3

S.O. CASTO - TOMASSETTI



SCENARIO: Hai recuperato il chip, che si trova custodito nella borsa, fai l'impossibile perchè questo non cada nelle mani dei tuoi aggressori decisi a strappartelo dalle mani con la forza delle armi. Reagisci all'aggressione con ogni mezzo per salvarti la vita.

Start condition:

Partenza arma in fondina, cartuccia camerata, mano debole che mantiene la borsa. Caricatori massima capacita secondo divisione.

STAGE PROCEDURE: Da P1, al segnale acustico da fermi ingaggiare in priorit  tattica con la sola mano forte T1, T2 e T3 poi raggiungere P2 lasciare la borsa in macchina, e in copertura dall'auto ingaggiare T4, PP1 che attiver  il mover T5, infine spostarsi in P3 e dalla finestra ingaggiare in copertura T6 e T7.

STRINGS:

1

SCORING:

15 colpi min. **UNLIMITED**

TARGETS:

7 Min 1 Non min. 1 ferro

SCORED HITS:

migliori 2

START-STOP:

udibile – ultimo colpo

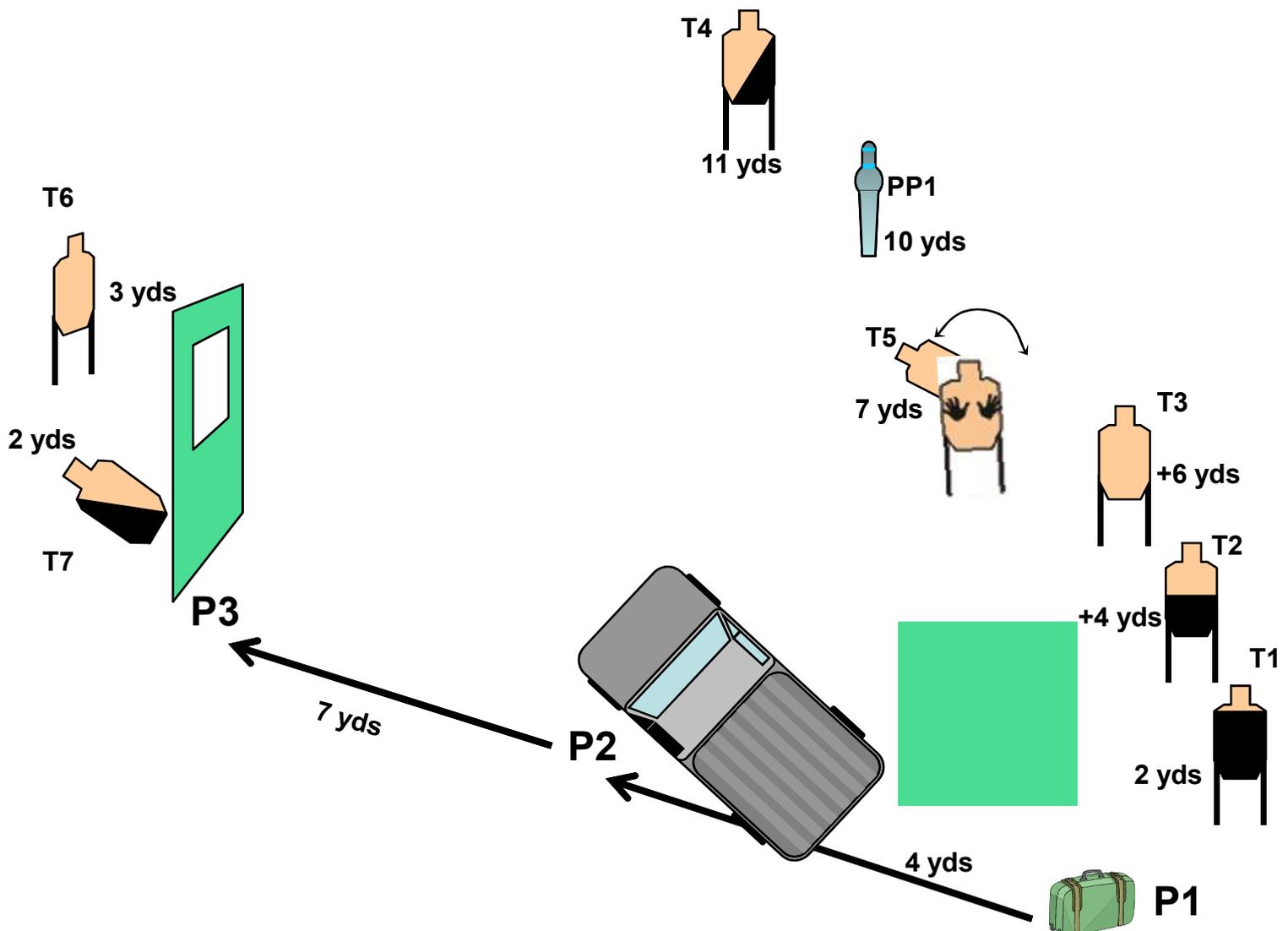
RULES:

current IDPA rulebook

COVER GARMENT:

richiesto

DISTANCE TARGET: 2 /11 yards





SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE
HOLLYWOOD ACTION MATCH
“TRAPPOLA SULLE MONTAGNE ROCCIOSE”

Stage 4

S.O. MIRABELLI - PICCHI

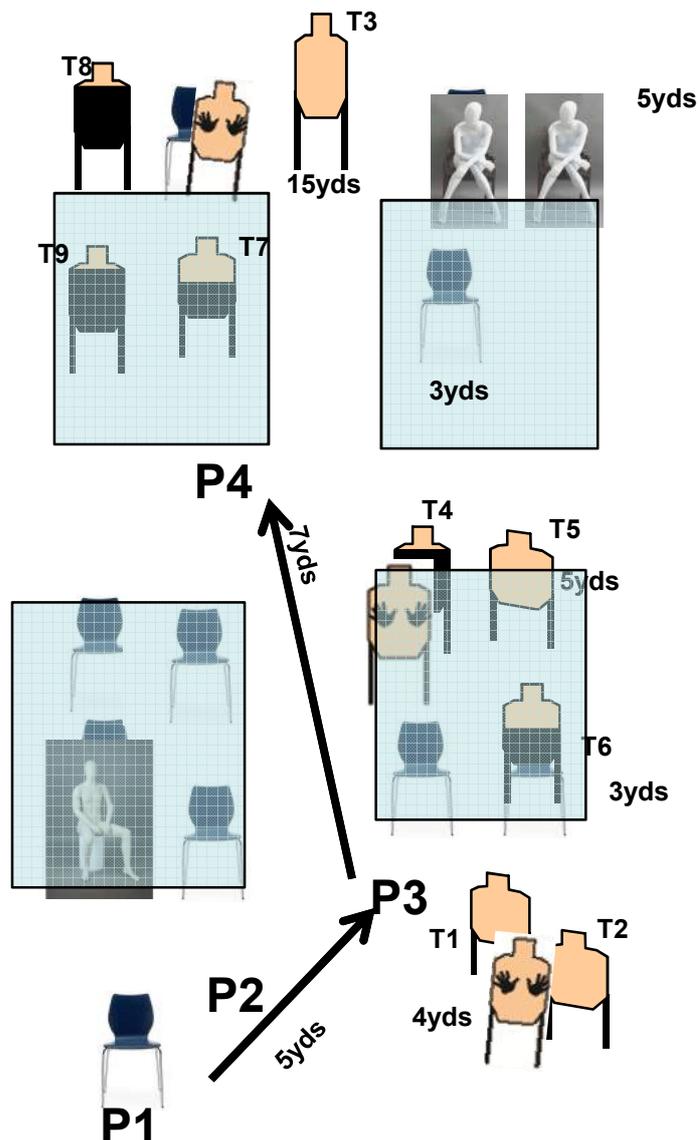


SCENARIO: Siete seduti in un vagone ferroviario dove all'interno si trovano dei terroristi ARMATI FINO AI DENTI che tengono in ostaggio dei passeggeri, liberateli ad ogni costo.

START CONDITION: Partenza seduto arma in fondina caricatore inserito colpo non camerato caricatori massima capacita secondo divisione.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi min. **UNLIMITED**
TARGETS: 9 Min 3 Non min.
SCORED HITS: migliori 2
START-STOP: udibile – ultimo colpo
RULES: current IDPA rulebook
COVER GARMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 3 /15 yards

STAGE PROCEDURE: Da seduto in P1 al segnale acustico si ingaggiano in sequenza tattica T1 e T2, in P2 in copertura T3 ; ci spostiamo in P3 e si ingaggiano sempre in copertura T4 T5 eT6; infine in P4 si ingaggiano T7 T8 e T9.





SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE HOLLYWOOD ACTION MATCH

"Bad boys"

Stage 5

S.O. GIANNUBILO - DOLCI

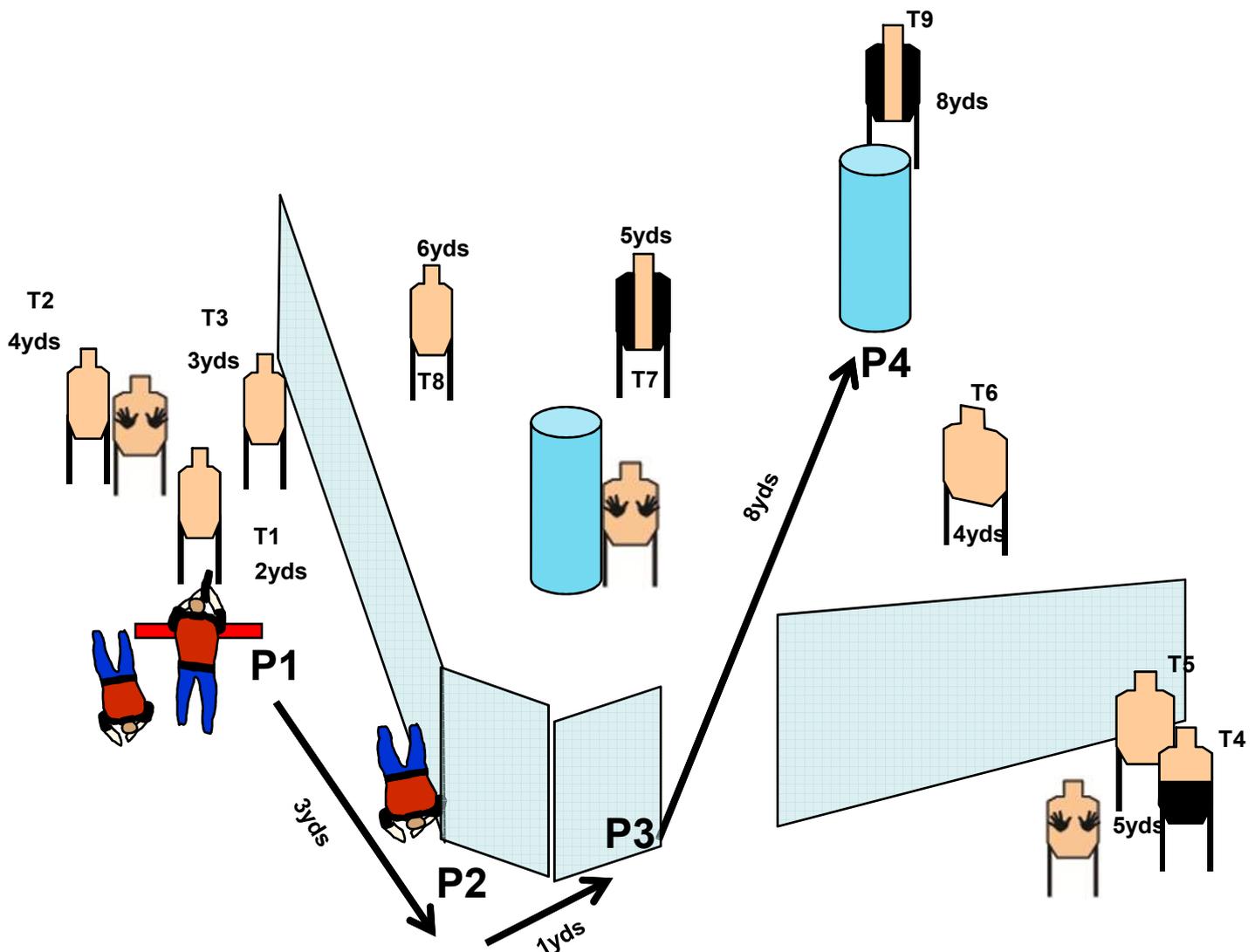


SCENARIO: Stai per fermare un grosso spaccio di droga, il tuo compagno è stato ferito portalo in salvo. Davanti a te un gruppo di persone armate che non ha intenzione di farti passare. ...Annulla la minaccia senza fermarti a pensare e reagisci come sai

Start condition: Arma in fondina caricatore inserito colpo camerato, caricatori massima capacità secondo divisione

STAGE PROCEDURE: Al segnale acustico in posizione con ritenzione ingaggiare T1, successivamente raccogliere il manichino con la mano debole trascinarlo e in movimento indietro ingaggiare T2 e T3. Lasciare il manichino nella zona sicura e in P2 ingaggiare da copertura T4 e T5, poi da P3 in copertura T6, in movimento verso P4 ingaggiare T7 e T8, infine con almeno un ginocchio a terra in P4 ingaggiare T9.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi , UNLIMITED
TARGETS: 9 minac., 3 non minac.
SCORED HITS: 2 colpi a sagoma
START-STOP: Timer – ultimo colpo
RULES: regolamento IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Richiesto
DISTANCE TARGET: 1/8 yards





SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE HOLLYWOOD ACTION MATCH

“Beverly Hills Cop”

Stage 6

S.O. BRAY - LUCARELLI

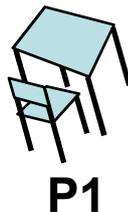
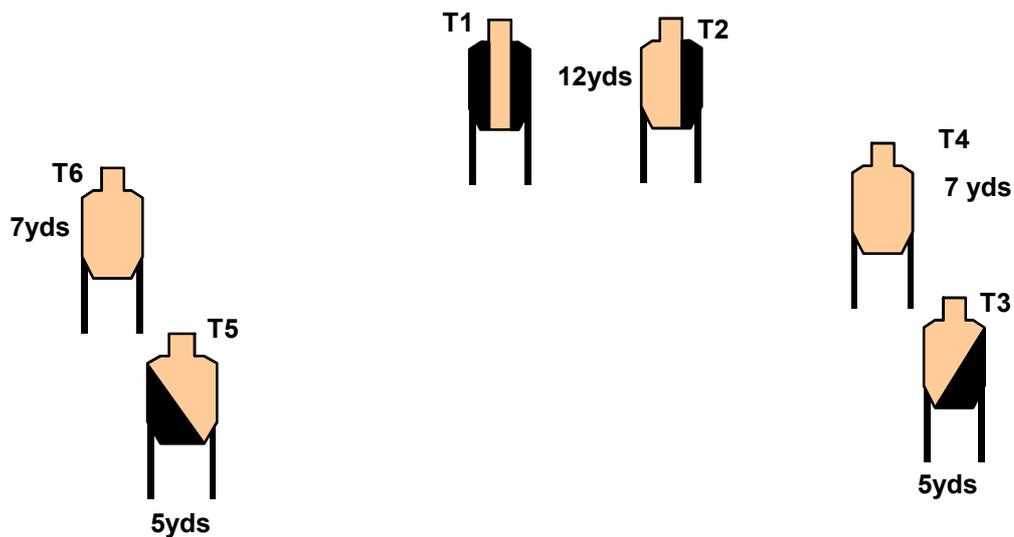


STANDARD:

START CONDITION: Seduto, arma con cartuccia camerata gli altri caricatori poggiati davanti a te. Tutti i caricatori sono riforniti a sei cartucce.

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico da P1 si ingaggiano T1 T2 e T3 con due mani, successivamente con mano forte T3 e T4 e infine mano debole T5 e T6 con 3 colpi ognuno.

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi ,LIMITED
TARGETS: 6 minacciosi.
SCORED HITS: 3 colpi a sagoma
START-STOP: Timer – ultimo colpo
RULES: regolamento IDPA Rulebook
COVER GARMENT: Non richiesto
DISTANCE TARGET: 5/12 yards





**SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE
HOLLYWOOD ACTION MATCH**

"RONIN"

Stage 7

S.O. PACE - IACCOZZILLI

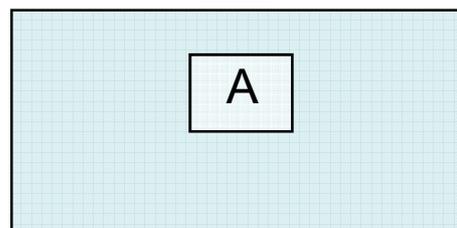
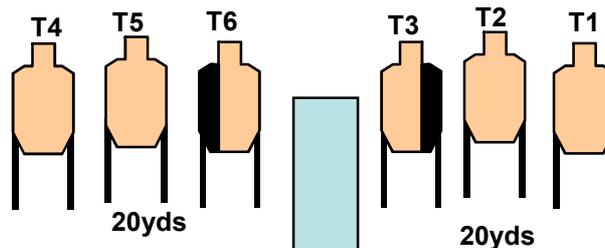


SCENARIO: ti stai dirigendo a casa, quando noti degli aggressori armati appostati in strada che ti stanno aspettando: prendi copertura sdraiandoti a terra...difendi il tuo territorio.

START CONDITION: Arma e caricatori poggiati nell'apposito spazio (A) senza cartuccia camerata. Caricatori max capacita' x divisione

STRINGS: 1
SCORING: 18 colpi , UNLIMITED
TARGETS: 6 minacciosi.
SCORED HITS: 3 colpi a sagoma
START-STOP: Timer – ultimo colpo
RULES: regolamento IDPA Rulebook
COVER GARMENT: richiesto
DISTANCE TARGET: 20 yards

STAGE PROCEDURE: Sdraiato a terra mani dietro la nuca, al segnale acustico ingaggiare con almeno 3 colpi i bersagli da T1 a T6 .





SHOOTER STORE/ACCADEMIA ANTIAGGRESSIONE HOLLYWOOD ACTION MATCH

“Arma Letale”

Stage 8

S.O. SERSANTI - PALUMBO



SCENARIO: Assieme al tuo collega stai indagando su un omicidio, segui una pista e entri in un magazzino per fare chiarezza sull'accaduto, ma improvvisamente venite aggrediti: l'assassino è ancora armato e sulla scena del crimine. Difendetevi.

START CONDITION: ARMA IN FONDINA
CARICATORE INSERITO COLPO CAMERATO E
CARICATORI MASSIMA CAPACITA SECONDO
DIVISIONE

STAGE PROCEDURE: al segnale acustico da fermi in P1 si ingaggia T1 T2 T3, da P2 in copertura PP1 che libera T4(bomber) e T5 (Swinger), in P3 in copertura dalla finestra ingaggiare PP2 che libera il mover T6 (il target T6 e' nascosto dal bersaglio non minaccioso)

STRINGS: 1
SCORING: 14 colpi , UNLIMITED
TARGETS: 6 Min. 2 non min. 2 ferri
SCORED HITS: 2 colpi a sagoma
START-STOP: Timer – ultimo colpo
RULES: regolamento IDPA Rulebook
COVER GARMENT: RICHIESTO
DISTANCE TARGET: 3/10 yards

