

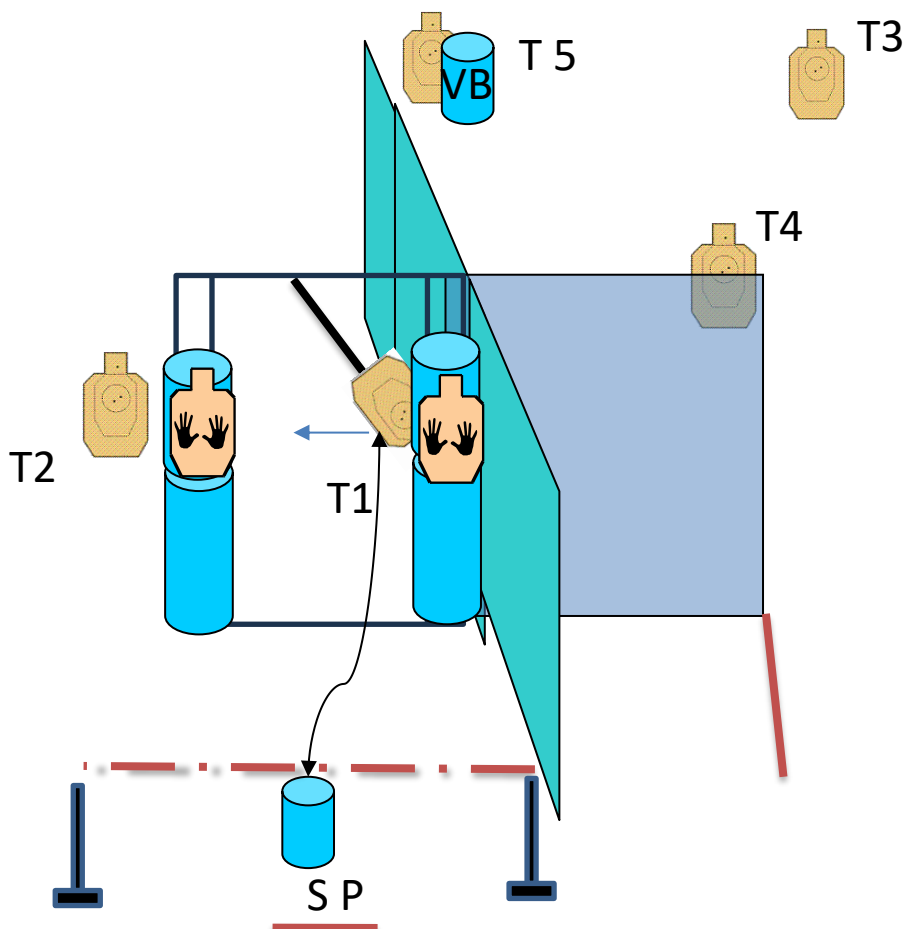
SCENARIO: è notte al Museo sei la guardia armata. Il pendolo oscilla , qualcuno è entrato, rapinatori armati ti attaccano, sei costretto a fare uso delle armi.

T1, T2 e T5 sono in the open

VEST:

Richiesto

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



Nr. 2

THE MALL
STAFF: PERINO\BONACQUISTO



SCENARIO: mentre vi fate un giro al centro commerciale la sfortuna vi assale e siete costretti a fare uso delle armi per difendervi

START CONDITION:

In piedi relax. Arma in fondina cartuccia camerata, resto dei caricatori alla massima capacità secondo divisione.

PCC.: in hip level verso il parapalle

STAGE PROCEDURE:

Al beep ingaggiare in the open tutti i target quando visibili, rispettando le priorità.

Le carte vanno ingaggiate con 2 colpi minimi

STRINGS:

SCORING:

unica

16 colpi min,
unlimited

TARGETS:

8 minacciosi , 4 non
minacciosi

SCORED HITS:

migliori 2 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

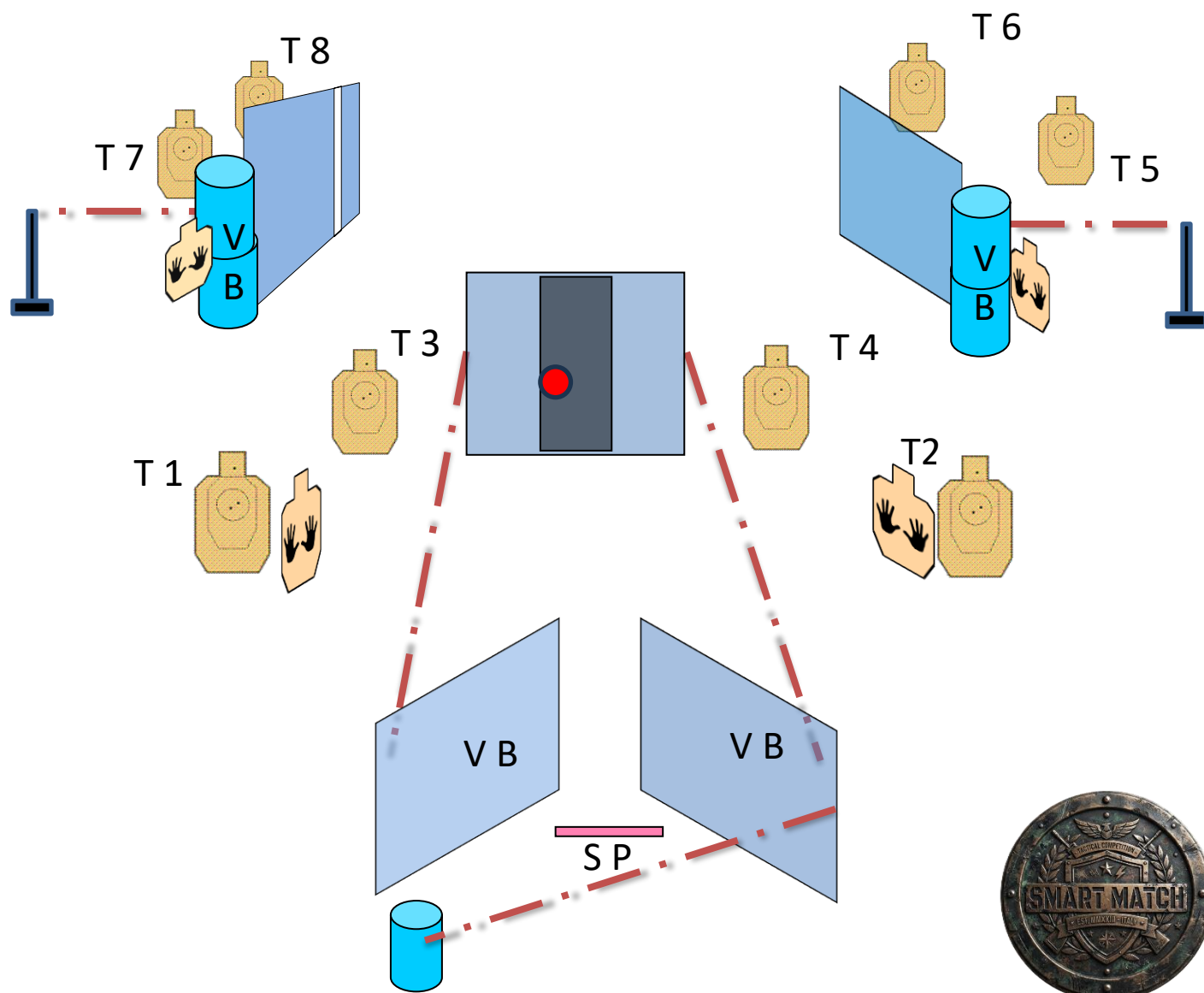
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

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



Nr. 3

LAVORI IN GIARDINO STAFF: BERTIN\VALSECCHI



SCENARIO: lavorando in giardino scopri di essere sotto attacco da parte di rapinatori armati, per sopravvivere sei costretto a fare uso delle armi.

START CONDITION:

In SP, punte dei piedi che toccano la linea rossa, badile nella mano debole (come mostrato dall'S.O.). Arma in fondina cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

PCC:

Stessa cond. Handgun in hip level verso il parapalle

Procedure:

Al beep ingaggiare i target quando visibili rispettando coperture e le priorità, con 2 colpi minimi.

Att.ne T5, T6 e T7 sono in the open

Linea Blu DQ limit su PP1 e PP2

STRINGS:

SCORING:

TARGETS:

SCORED HITS:

START-STOP:

RULES:

VEST:

unica

16 colpi min,
unlimited

7 minacciosi , 2 non
minacciosi e 2 ferri

migliori 2 per carta

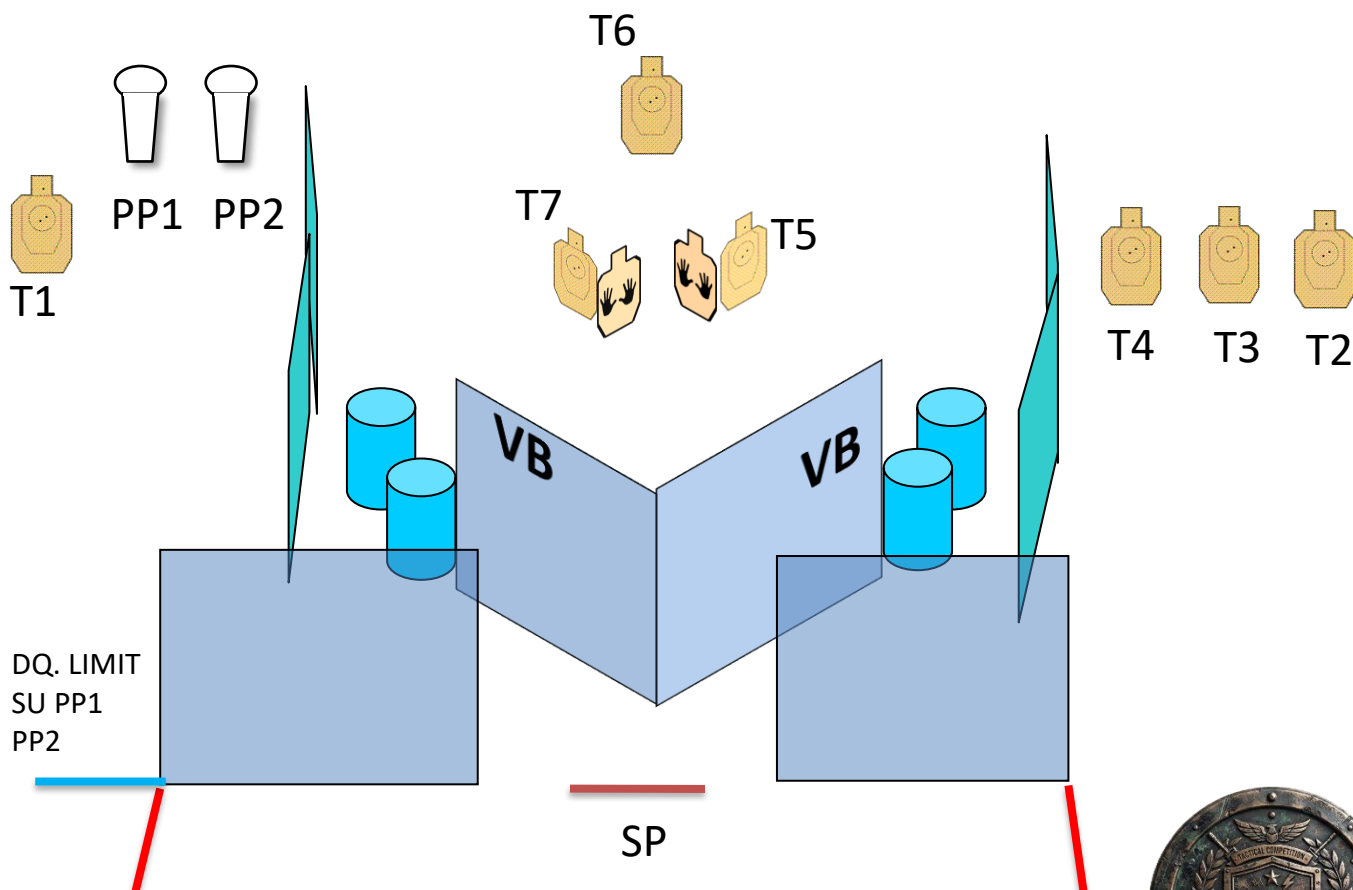
Audible - Last shot

Current IDPA

Rulebook

Richiesto

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



Nr. 4

IN MONTAGNA STAFF: CUTRIGNELLI



SCENARIO: camminare in in montagna puo' essere pericoloso, x tornare a casa, sei costretto a fare uso delle armi per difenderti.

START CONDITION:

In SP talloni sul segno rosso, relax condition. Arma e caricatori nella scatola volata al parapalle. Caricatori NON inseriti nell'arma ma riforniti alla massima capacità secondo divisione.

PCC: stessa condizione handgun

STAGE PROCEDURE:

Al beep dopo aver recuperato l'arma ingaggiare T1, T2, T5 e T6 in the open, concludere il cof ingaggiando i target quando visibili rispettando coperture e priorità con 2 colpi minimi.

Note: T1 è coperta da una paratia in ferro che parzializza l'area di ingaggio e va ingaggiata con 3 colpi minimi

STRINGS:

unica

SCORING:

17 colpi min,
unlimited

TARGETS:

8 minacciosi , 1 non minacciosi

SCORED HITS:

migliori 2 per carta,

T1 migliori 3

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

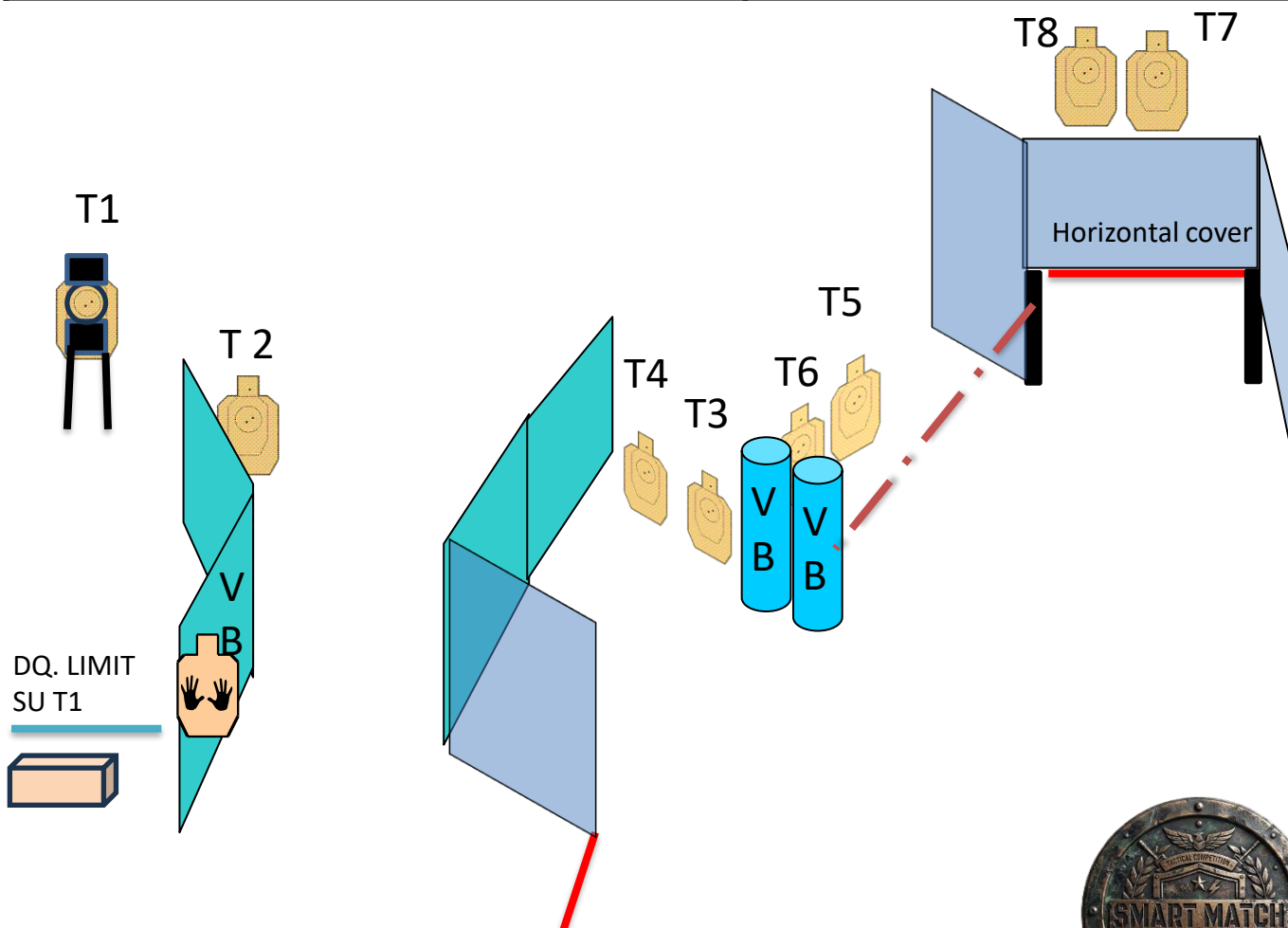
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

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



Nr. 5

AL BAR STAFF: ADREANI\FAVERIO



SCENARIO: lavori alla sicurezza del peggior BAR di Caracas, quando ti accorgi di essere sotto l' attacco di rapinatori armati, per sopravvivere sei costretto a fare uso delle armi.

START CONDITION:

Seduto mani sul tavolo sui segni. arma su uno dei 2 bidoni tra i segni, cartuccia NON camerata, caricatori alla massima capacità secondo divisione.

PCC: stessa condizione handgun

STAGE PROCEDURE:

Al beep ingaggiare T1, T2 e T3 in the open, concludere il cof ingaggiando i target quando visibili rispettando coperture e priorità.

Note: T1 sarà visibile solo ribaltando il tavolo, T5 si ingaggia in low cover.

Tutte le sagome vanno ingaggiate con 3 colpi minimi

STRINGS:

unica

SCORING:

15 colpi min,
unlimited

TARGETS:

5 minacciosi , 2 non minacciosi

SCORED HITS:

migliori 3 per carta

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

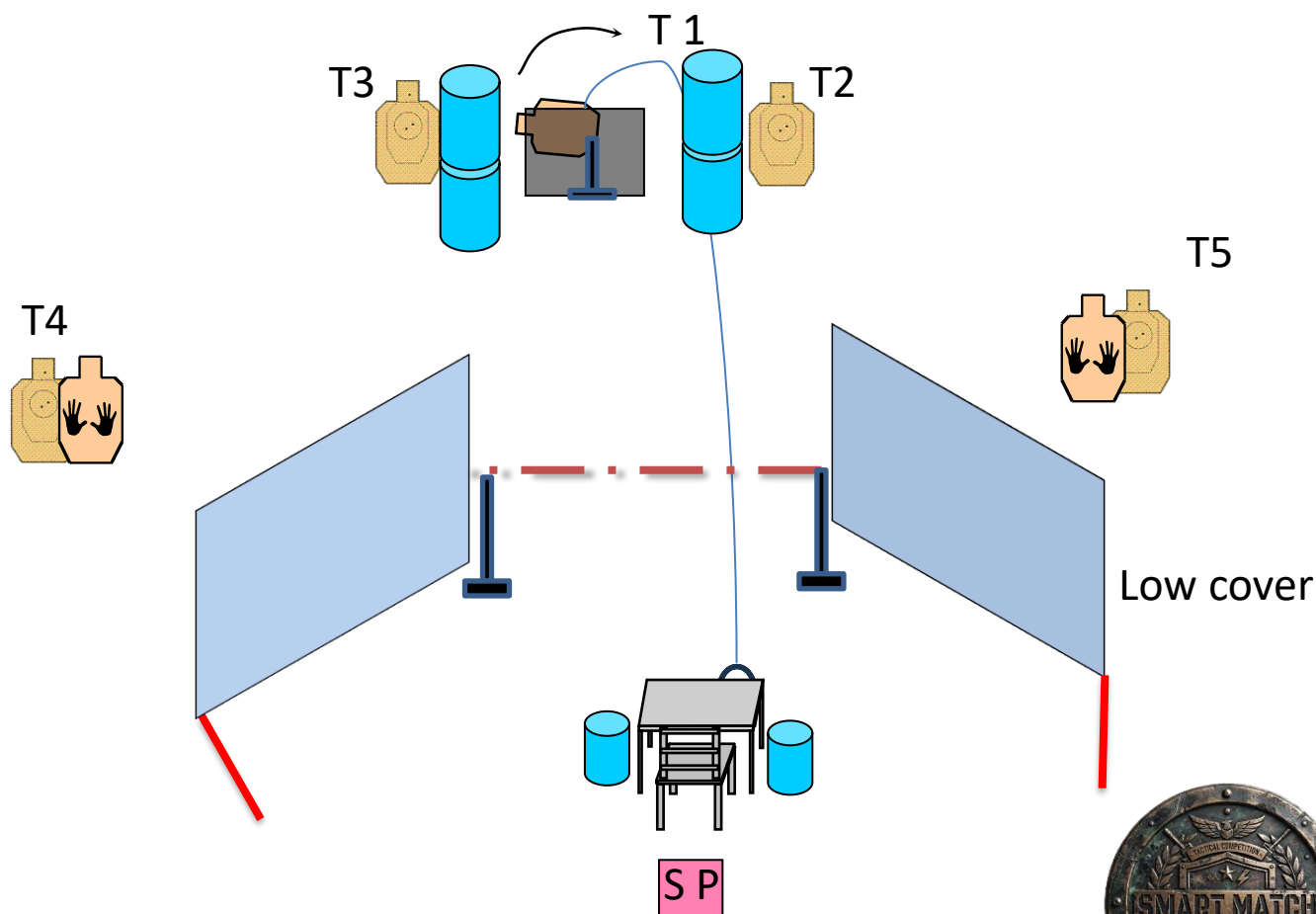
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

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



Nr. 6

AL MARE
STAFF: GUGLIEMONI\MELINA



SCENARIO: rilassarsi in riva al mare puo' essere pericolo, e se vuoi tornare a casa, sei costretto a fare uso delle armi per difenderti

START CONDITION:

In SP in piedi relax Arma in fondina cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione.

PCC: stessa cond. handugun.

STAGE PROCEDURE:

Al beep ingaggiare i target quando visibili rispettando coperture e le priorità, con 2 colpi minimi

Att.ne T3, T4 e T5 sono in the open

Linea Blu DQ limit su PP1, PP2 e PP3

STRINGS:

unica

SCORING:

13 colpi min,
unlimited

TARGETS:

5 minacciosi , 2 non
minacciosi e 3 ferri

SCORED HITS:

migliori 2 per carta,
ferri abbattuti

START-STOP:

Audible - Last shot

RULES:

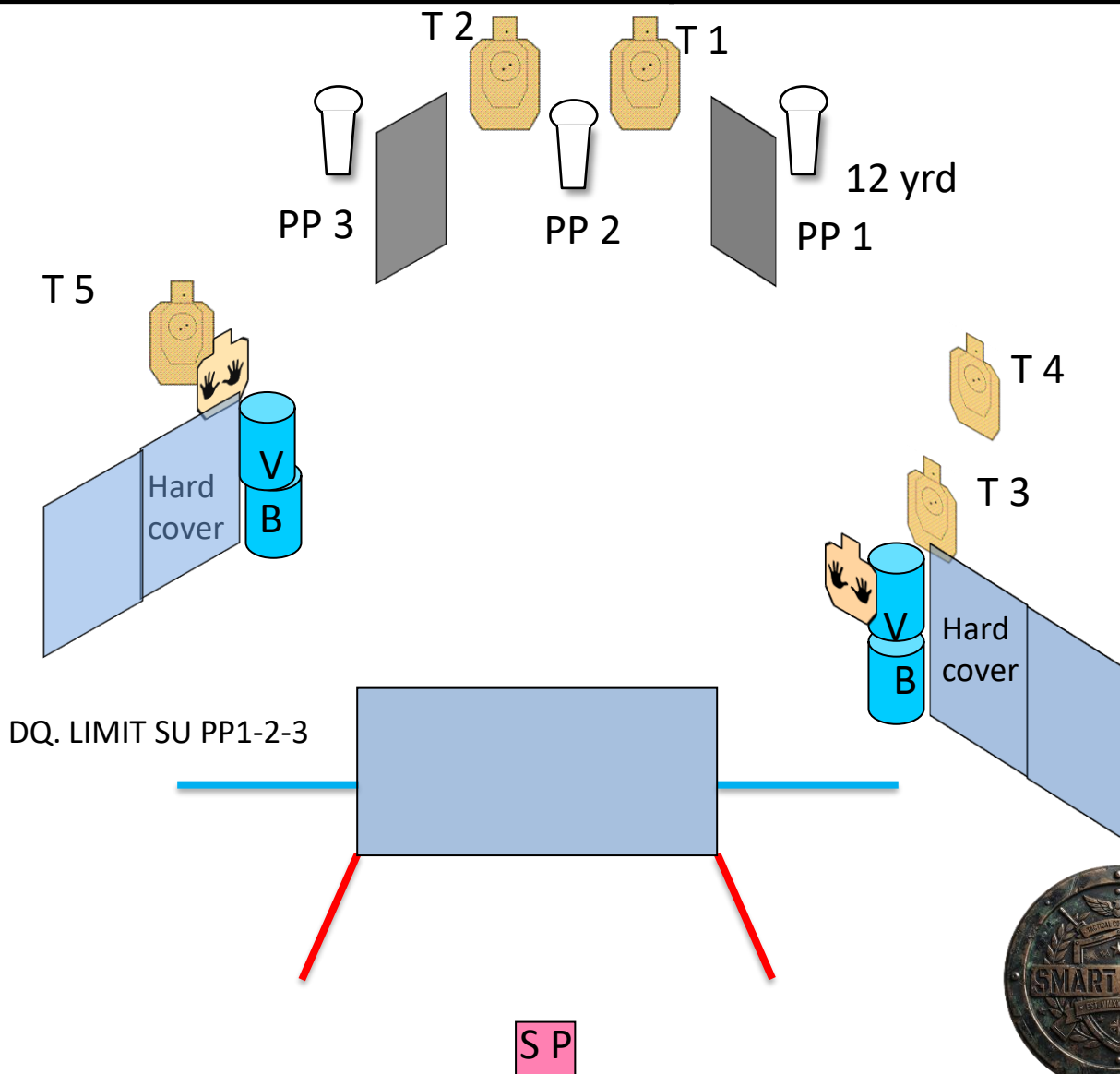
Current IDPA

Rulebook

VEST:

Richiesto

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





SCENARIO: giocare a poker puo' essere pericoloso, e se vuoi portare via i tuoi soldi, sei costretto a fare uso delle armi per difenderti

START CONDITION:

In piedi punte sui segni, mani che tengono il giornale (come mostrato dall'SO). Arma in fondina cartuccia camerata, caricatori al massimo secondo divisione. PCC: stessa consizione handgun ma mano debole tiene il giornale e mano forte il fucile

STAGE PROCEDURE:

**Al beep ingaggiare i target quando visibili
rispettando coperture e priorità.
Attenzione PP3 attiva T4 che resta poi visibile
PP3, T3, T4 e T7 sono in the open
Linea Blu DQ limit su PP1, PP2 e PP3**

STRINGS:

unica

SCORING:

**17 colpi min,
unlimited**

TARGETS:

7 minacciosi , 2 non minacciosi e 3 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

