

**CAMPIONATO  
CENTRO-MERIDIONALE IDPA  
2024**



**II GARA  
SSD SHOOTING RANGE GIFFONI  
SALERNO  
17-18 FEBBRAIO**



# Shooting Range

## Stage 0 bay 0 Warm-up

Course Designer: Roberto Corrales Pierangelo Roberto

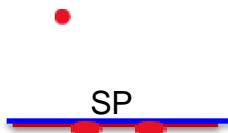
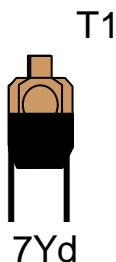


### Warm-up

**START POSITION:** tiratore in sp, punte che toccano la linea, arma carica in fondina alla massima capacità per divisione, colpo camerato.  
Pcc volata al punto rosso, stessa condizione arma corta

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare T1 con 5 colpi al body e poi 1 alla Head

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 6 rounds min, **limited**  
**TARGETS:** 1Threat,  
**SCORED HITS:** 6 per target, (5B e 1H)  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 7y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** non Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle





# Shooting Range- IDPA

## Stage 1 bay 1 - Ufficio postal

Course Designer:Roberto Correale Pierangelo Roberto



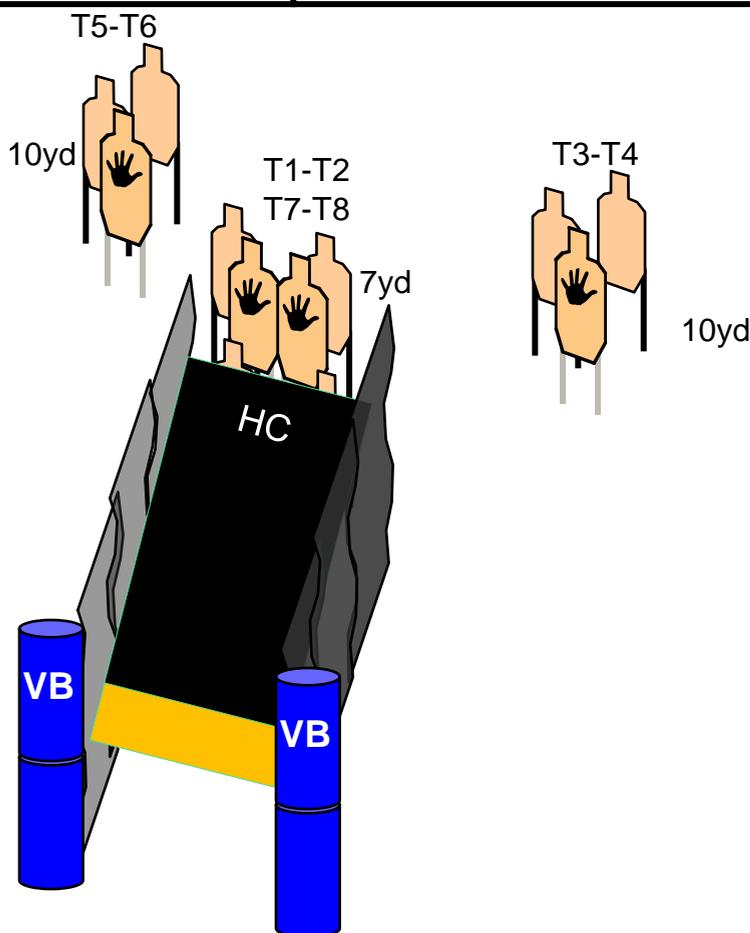
**SCENARIO:** stai compilando un bollettino su di un tavolo del tuo ufficio postale tuo malgrado sei costretto a difendere te ed i presenti dalla banda di rapinatori che ha fatto irruzione all'interno

**START POSITION:** tiratore in relax, talloni che toccano la SP, arma carica in fondina, colpo **NON** camerato i restanti caricatori alla capacità di divisione, **sul tavolo quelli che si vogliono adoperare**  
Pcc low ready, stessa condizione arma corta

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds min, **UNlimited**  
**TARGETS:** 8 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 7y - 10y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti i targets in **THE OPEN** T7 e T8 sono visibili da sotto al bancone-

**Tutte le strutture sono Hard Cover**  
**VB=Vision Barrier**





# Shooting Range Stage 2 bay 2 Standard

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



## STANDARD

**START POSITION:** tiratore seduto in sp con un libro in mano, arma scarica in fondina, primo caricatore full da utilizzare sul bidone I restanti in buffetteria alla max capacità-

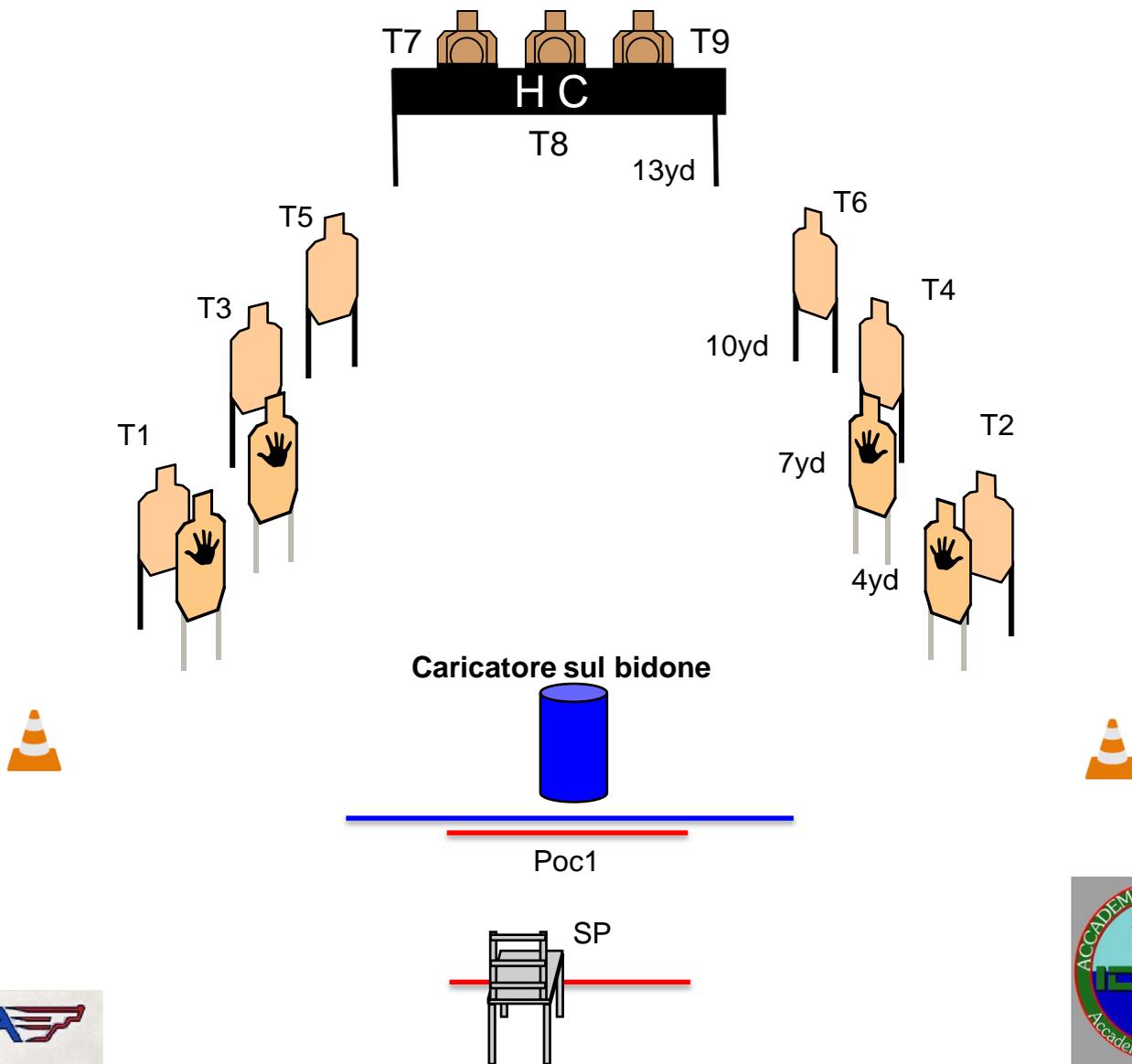
Pcc stessa condizione arma corta in Hip level, libro nella mano debole

**STAGE PROCEDURE:** al beep portarsi in PoC1 e recuperare sul bidone il primo caricatore con il quale caricare l'arma e da PoC\_1 ingaggiare tutti i targets rispettando le priorità.

N.B: il bidone non fa ritenzione

N.B. :ingaggiare T7-8-9 oltre la FFL comporta DQ

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	18 rounds min, <b>UNlimited</b>
<b>TARGETS:</b>	9 Threat, 4 Non-threat,
<b>SCORED HITS:</b>	Best 2 per target
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>DISTANCE:</b>	4y - 13y
<b>RULES:</b>	Current IDPA Rulebook
<b>CONCEALMENT:</b>	Required
<b>MUZZLE SAFE PLANE:</b>	Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle





# Shooting Range

## Stage 3 bay 3 Sottopasso

Course Designer: Roberto Correale e Pierangelo Roberto



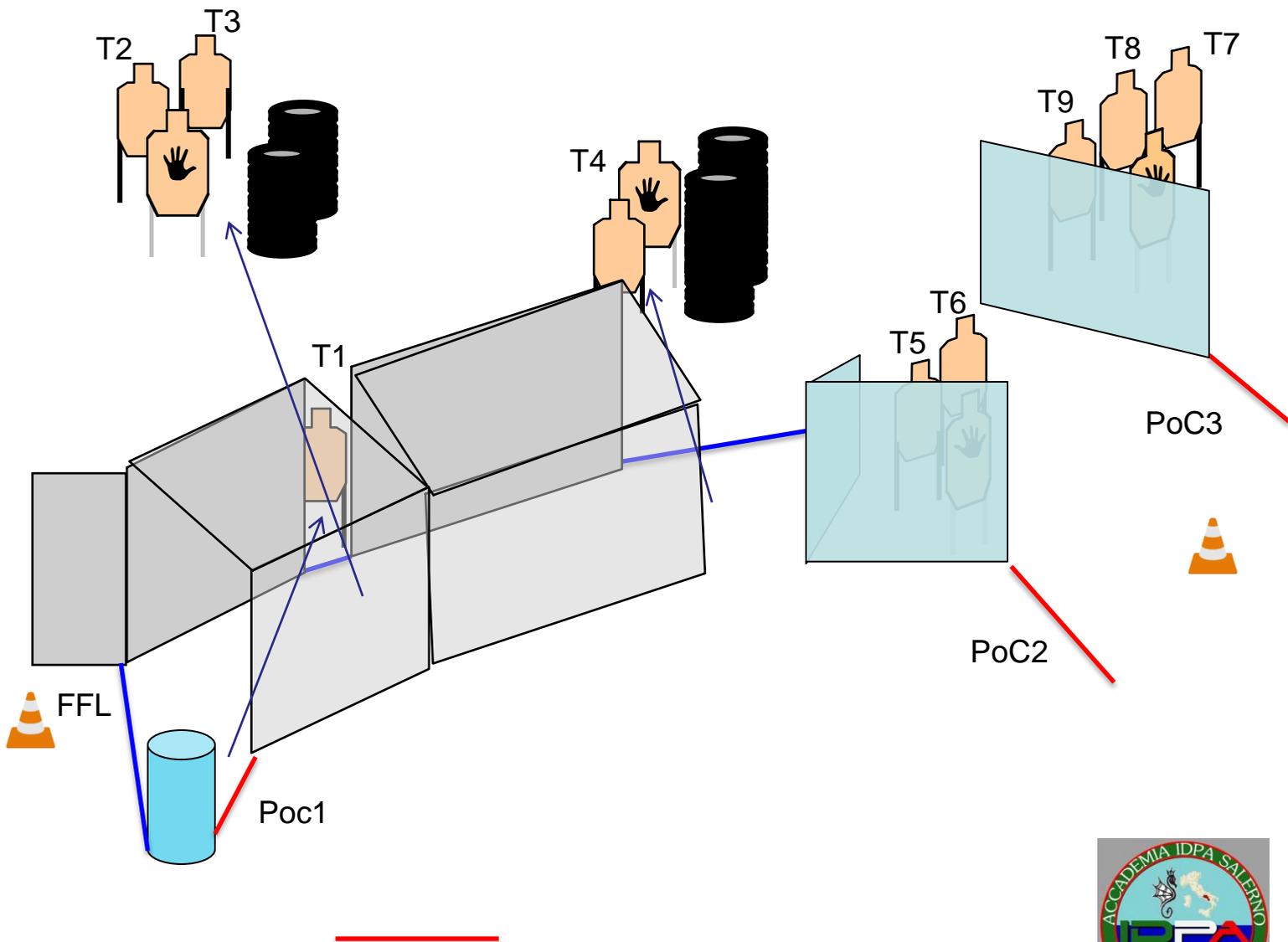
**SCENARIO:** mentre ti stai ritirando senti delle grida di aiuto provenire dal sottopasso prospiciente la stradina che percorri tutti i giorni, intervieni prima che sia troppo tardi neutralizzando i malviventi

**START POSITION:** tiratore in sp, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla MAX capacità in buffetteria  
Pcc stessa condizione arma corta HIP LEVEL

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 4y - 10y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti i targets sfruttando le coperture disponibili; T2, T3 e T4 sono in the open

Tutte le strutture sono Hard Cover



SP







# Shooting Range

## Stage 5 bay 5 Killing House

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



**SCENARIO:** stai sull'uscio di casa, mentre prendi le chiavi ti accorgi che la serratura è stata forzata e scorgi di fronte a te un balordo armato. Reagisci e difendi la tua abitazione

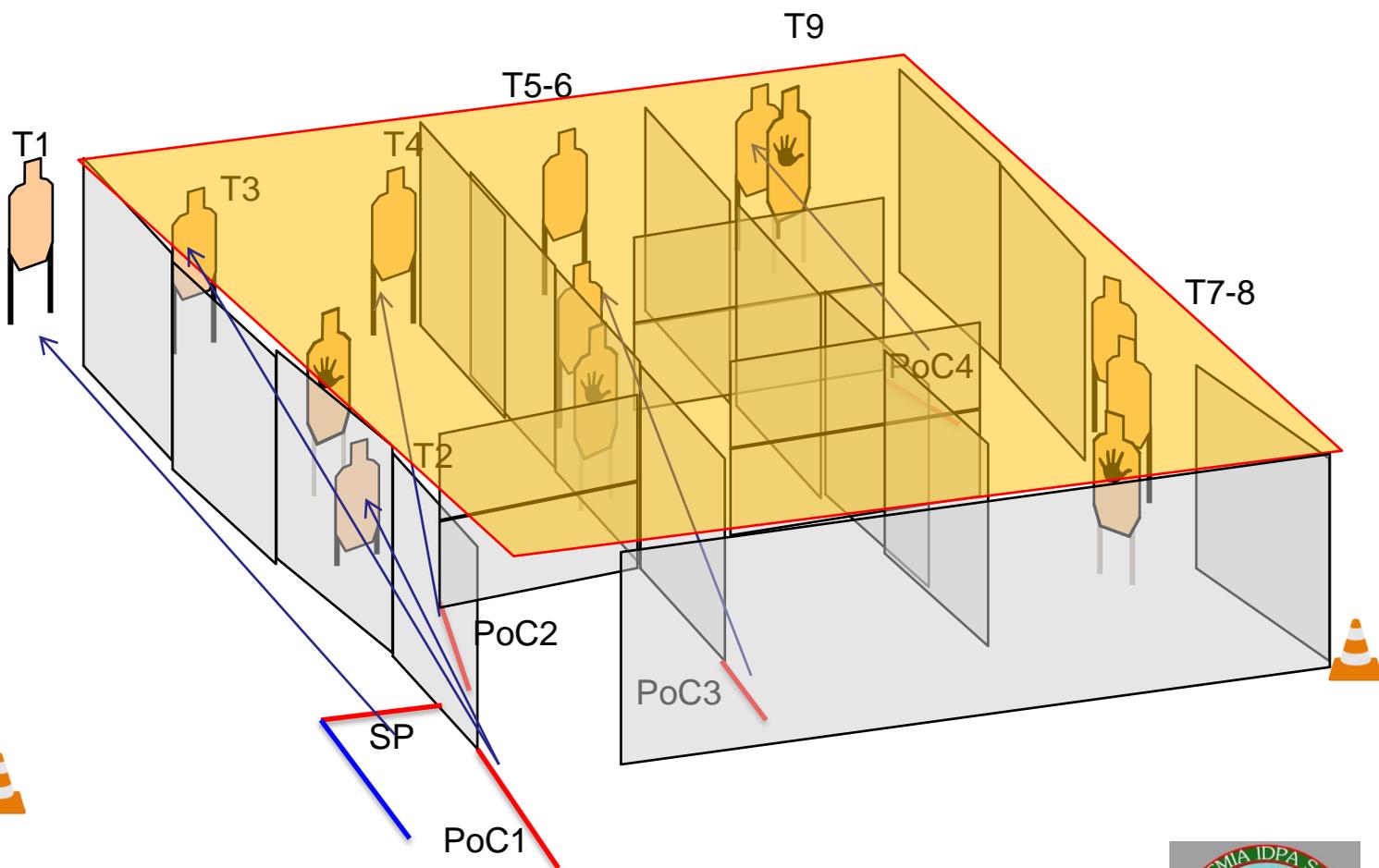
**START POSITION:** tiratore in sp, punte che toccano la linea, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla max capacità in buffeteria

Pcc volata al punto rosso, stessa condizione arma corta

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti i targets sfruttando le coperture disponibili; T1-T7 e T8 sono in the open

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 3y - 15y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle

Tutte le strutture sono Hard Cover





# Shooting Range

## Stage 6 bay 6 Il Parco

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



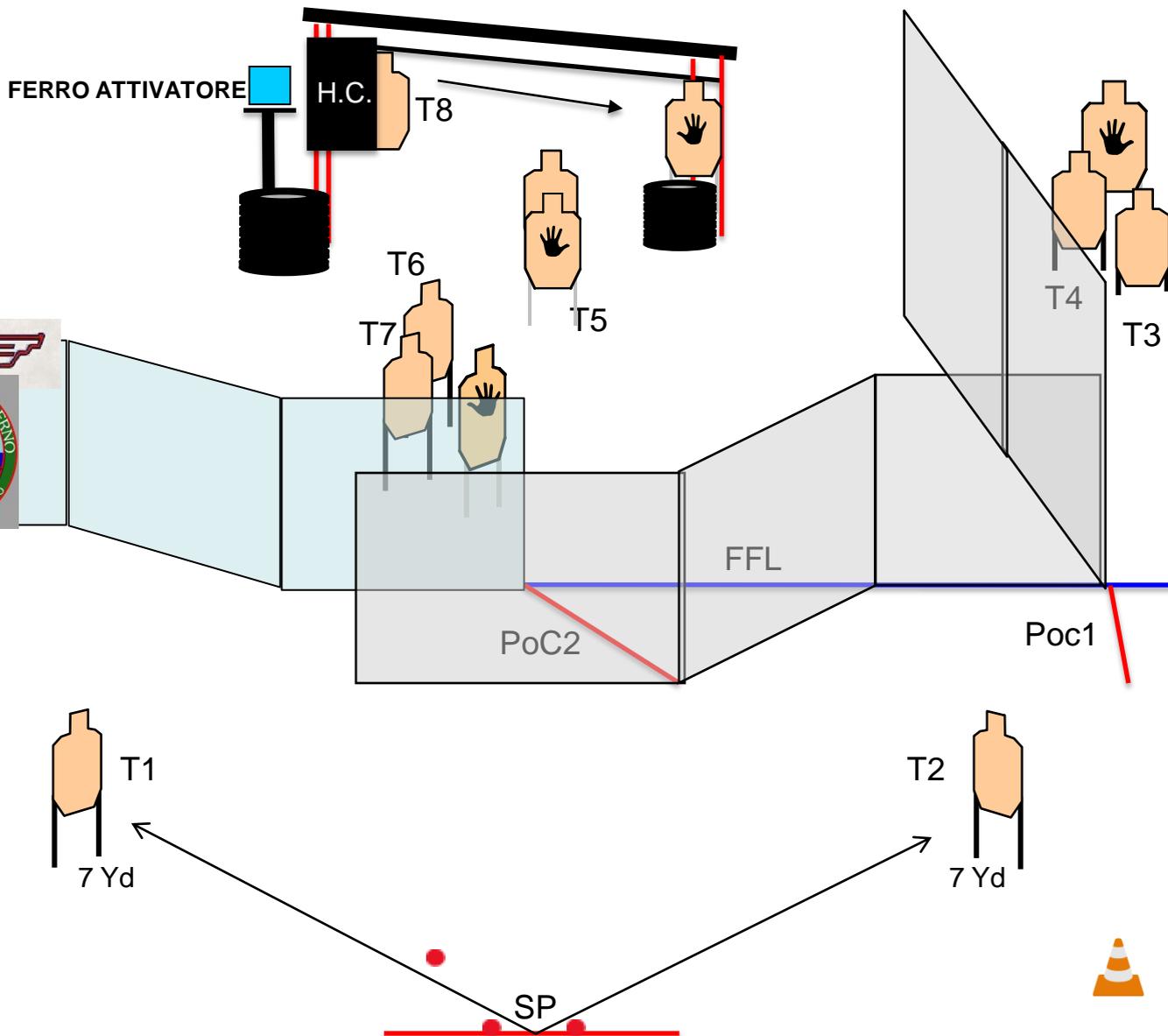
**SCENARIO:** passeggiando nel parco vicino casa, ti accorgi che dei terroristi hanno preso in ostaggio gli anziani frequentatori del posto avanzando verso di te e minacciandoti, difenditi e libera gli ostaggi

**START POSITION:** tiratore in sp talloni che toccano la FL, arma carica e colpo camerato, i restanti caricatori alla capacità di divisione in buffetteria  
Pcc stessa condizione arma corta in low ready

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threat, 4 Non-threat, 1 ferro att  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 5y - 13y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle  
**Tutte le strutture sono Hard Cover**

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare T1 e T2 a seguire tutti i targets sfruttando le coperture disponibili; P2 attiva T8 che a fine corsa **non** rimane visibile.

**N.B. :** ingaggiare i ferri e struttura di metallo oltre la FFL comporta DQ





# Shooting Range Stage 7 bay 7 Vicoli

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



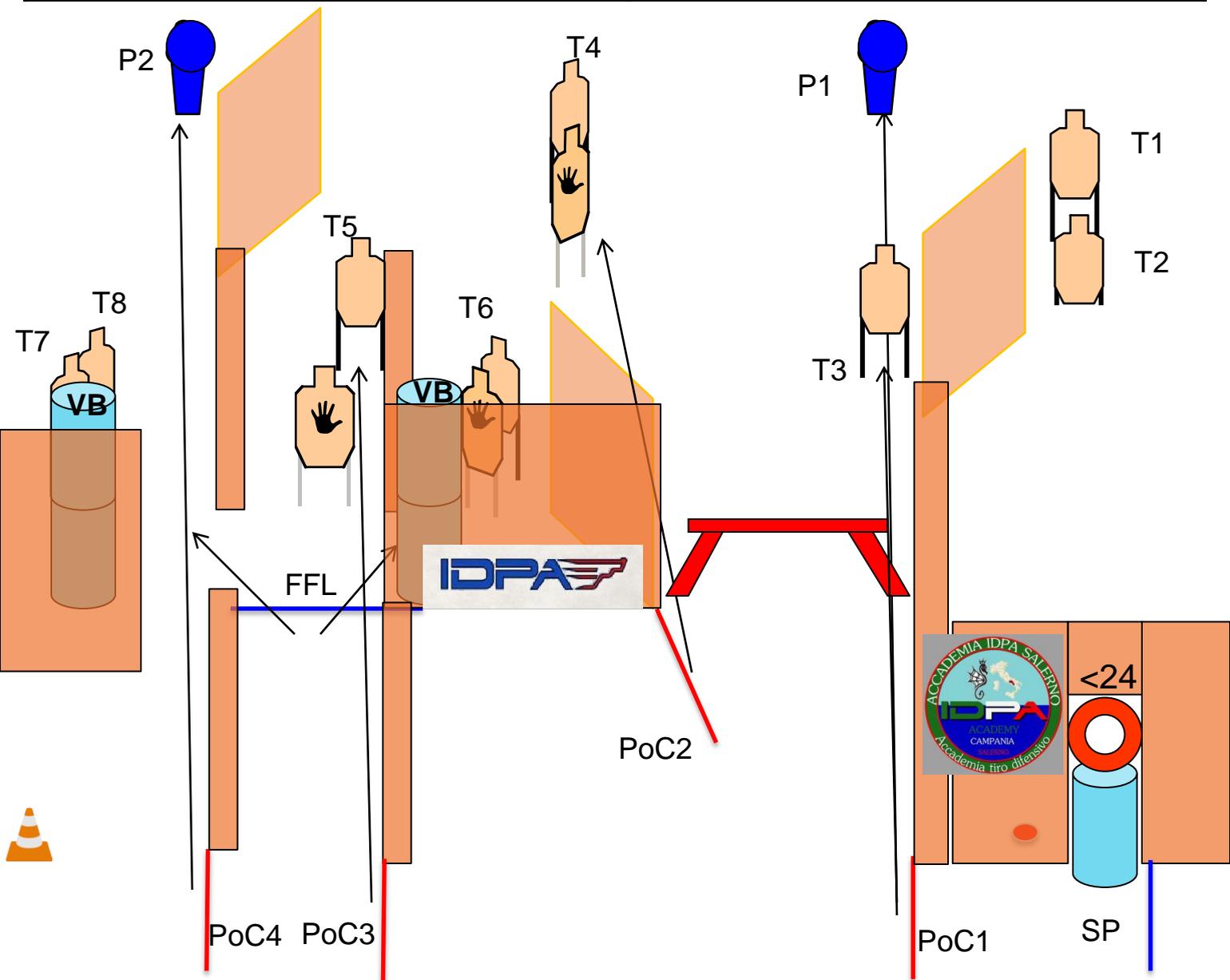
**SCENARIO:** sceso a chiudere la tua auto, ti accorgi che tra i vicoli ci sono dei malintenzionati armati che vogliono derubarti

**START POSITION:** tiratore in sp, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla max capacità in buffeteria Pcc volata al punto rosso, stessa condizione arma corta

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threat, 3 Non-threat, 2 ferri  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 3y - 13y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle  
**Tutte le strutture sono Hard Cover**  
**VB=Vision Barrier**

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti targets sfruttando le coperture disponibili; T6, T7 e T8 sono in the open

**Ingaggiare P1-P2 oltre la FFL comporta DQ.**





## Shooting Range– IDPA

### Stage 1 bay 1 - Ufficio postale

Course Designer:Roberto Correale Pierangelo Roberto



**SCENARIO:** stai compilando un bollettino su di un tavolo del tuo ufficio postale tuo malgrado sei costretto a difendere te ed i presenti dalla banda di rapinatori che ha fatto irruzione all'interno

**START POSITION:** tiratore in relax, talloni che toccano la SP, arma carica in fondina, colpo **NON** camerato i restanti caricatori alla capacità di divisione, **sul tavolo quelli che si vogliono adoperare**  
Pcc low ready, stessa condizione arma corta

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds min, **UNlimited**  
**TARGETS:** 8 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 7y - 10y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti i targets in **THE OPEN** T7 e T8 sono visibili da sotto al bancone-

**Tutte le strutture sono Hard Cover**  
**VB=Vision Barrier**





# Shooting Range Stage 2 bay 2 Standard

Course Designer:Roberto Correale Pierangelo Roberto



## STANDARD

**START POSITION:** tiratore seduto in sp con un libro in mano, arma scarica in fondina, primo caricatore full da utilizzare sul bidone I restanti in buffetteria alla max capacità-

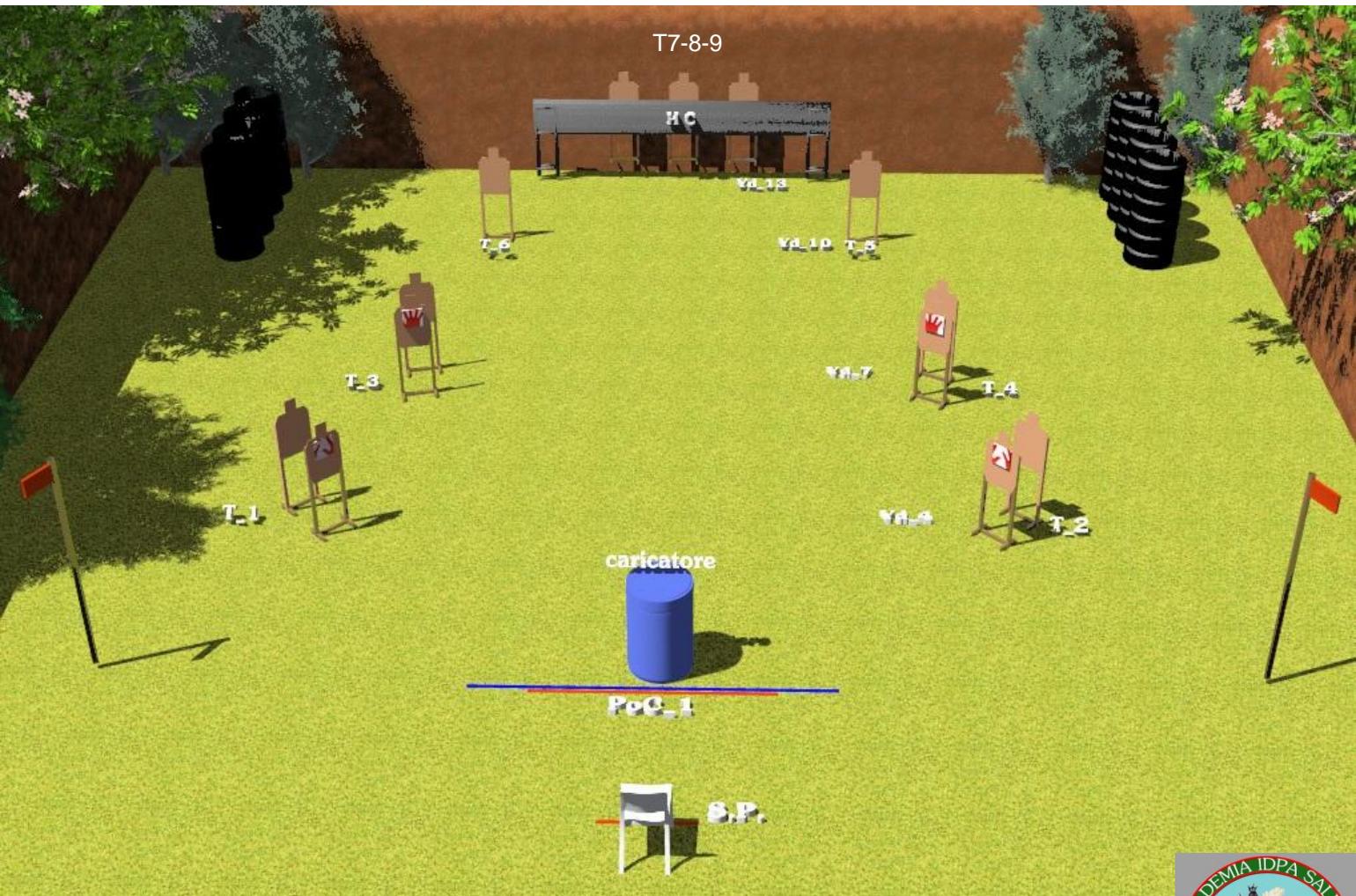
Pcc stessa condizione arma corta in hip level, libro nella mano debole

**STAGE PROCEDURE:** : al beep portarsi in PoC1 e recuperare sul bidone il primo caricatore con il quale caricare l'arma e da PoC\_1 ingaggiare tutti i targets rispettando le priorità.

N.B: il bidone non fa ritenzione

**N.B. :ingaggiare T7-8-9 oltre la FFL comporta DQ**

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	18 rounds min, <b>UNlimited</b>
<b>TARGETS:</b>	9 Threat, 4 Non-threat,
<b>SCORED HITS:</b>	Best 2 per target
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>DISTANCE:</b>	4y - 13y
<b>RULES:</b>	Current IDPA Rulebook
<b>CONCEALMENT:</b>	Required
<b>MUZZLE SAFE PLANE:</b>	Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle





# Shooting Range

## Stage 3 bay 3 Sottopasso

Course Designer: Roberto Correale e Pierangelo Roberto

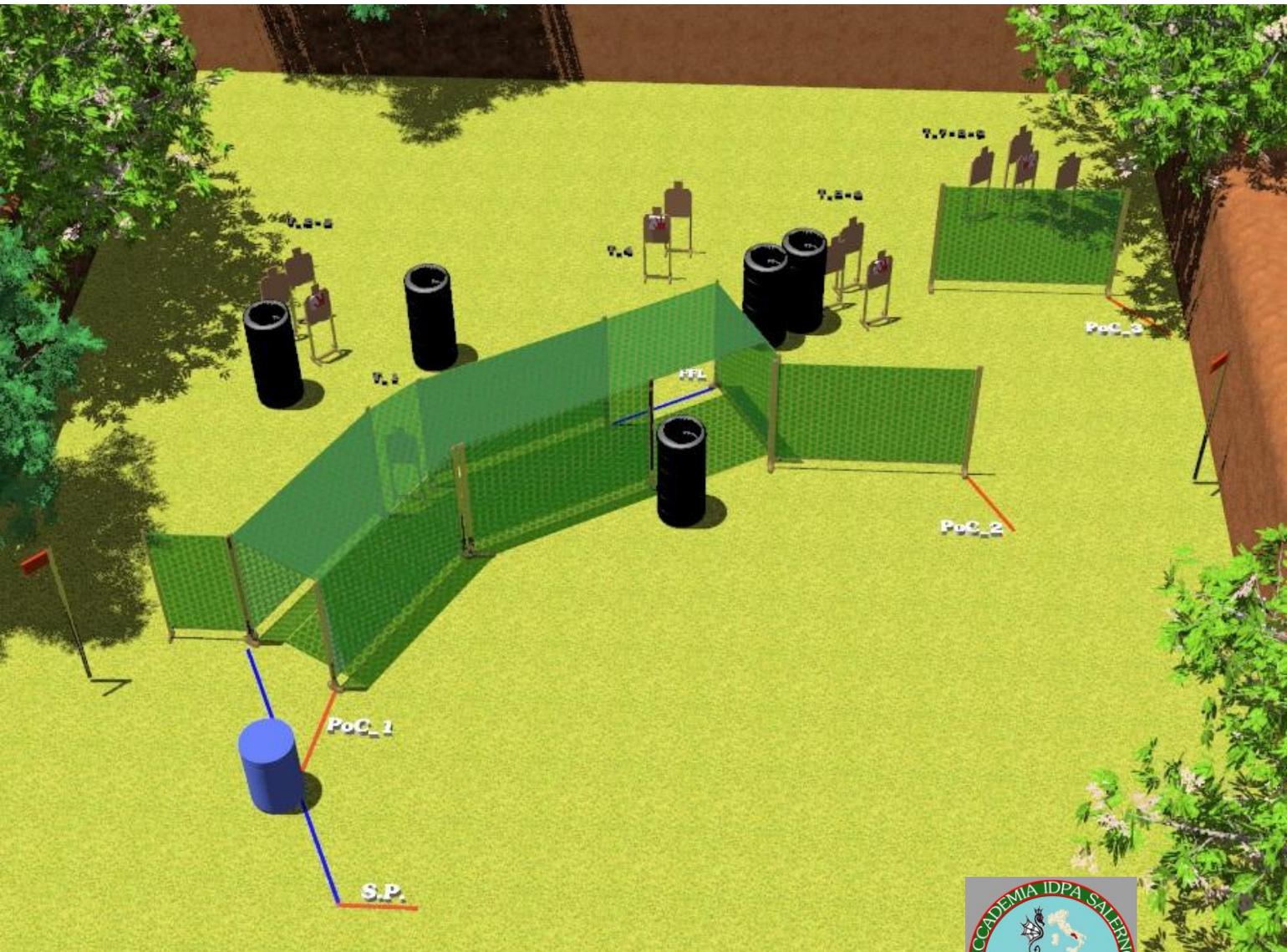


**SCENARIO:** mentre ti stai ritirando senti delle grida di aiuto provenire dal sottopasso prospiciente la stradina che percorri tutti i giorni, intervieni prima che sia troppo tardi neutralizzando i malviventi

**START POSITION:** tiratore in sp, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla MAX capacità divisione in buffetteria  
Pcc stessa condizione arma corta HIP LEVEL

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti i targets sfruttando le coperture disponibili; T2, T3 e T4 sono in the open

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 4y - 10y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle  
**Tutte le strutture sono Hard Cover**





# Shooting Range

## Stage 4 bay 4 Centro storico

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



**SCENARIO:** nascosti nei portoni di una stradina del centro storico ci sono dei teppisti intenzionati a derubarvi minacciandoti con le armi, percorri la stradina difendendoti

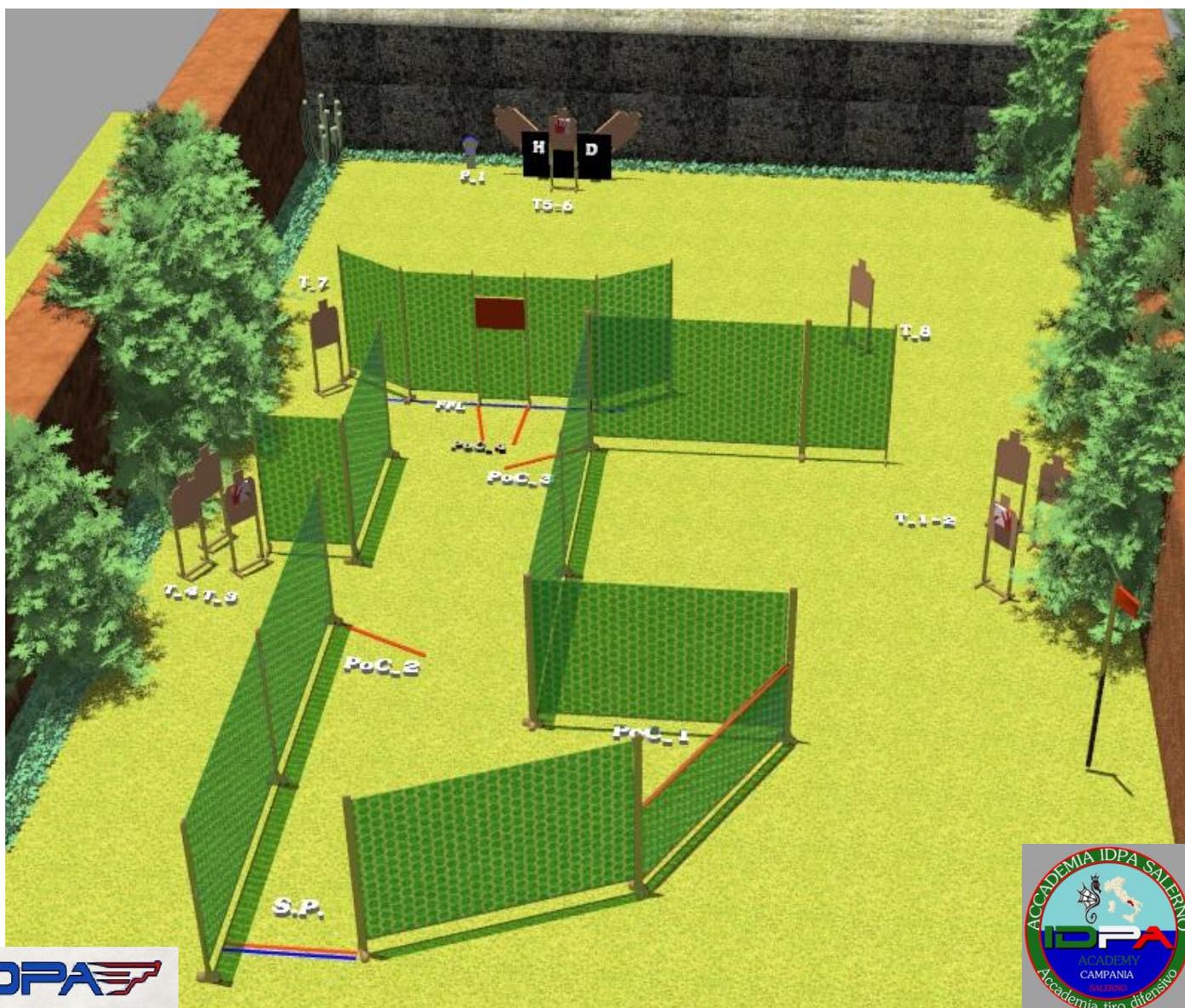
**START POSITION:** tiratore in sp, talloni che toccano la linea, arma carica in fondina, colpo camerato i restanti caricatori alla capacità di divisione  
Pcc volata al punto rosso, stessa condizione arma corta

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threat, 3 Non-threat, 1 steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 5y - 12y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti targets sfruttando le coperture disponibili; T6 in the open, dalla finestra P1 attiva il doppio drop out T7, T8 che rimane visibile

**N.B. ingaggiare T7, T8 e P1 oltre la FFL comporta DQ**

Tutte le strutture sono Hard Cover





# Shooting Range

## Stage 5 bay 5 Killing House

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



**SCENARIO:** stai sull'uscio di casa, mentre prendi le chiavi ti accorgi che la serratura è stata forzata e scorgi di fronte a te un balordo armato. Reagisci e difendi la tua abitazione

**START POSITION:** tiratore in sp, punte che toccano la linea, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla max capacità in buffeteria  
Pcc volata al punto rosso, stessa condizione arma corta

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 9 Threat, 4 Non-threat  
**SCORED HITS:** Best 2 per target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 3y - 15y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle  
**Tutte le strutture sono Hard Cover**

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti i targets sfruttando le coperture disponibili; T1-T7 e T8 sono in the open





# Shooting Range

## Stage 6 bay 6 Il Parco

Course Designer: Roberto Correale Pierangelo Roberto



**SCENARIO:** passeggiando nel parco vicino casa, ti accorgi che dei terroristi hanno preso in ostaggio gli anziani frequentatori del posto avanzando verso di te e minacciandoti, difenditi e libera gli ostaggi

**START POSITION:** : tiratore in sp talloni che toccano la FL, arma carica e colpo camerato, i restanti caricatori alla capacità di divisione  
Pcc stessa condizione arma corta in low ready

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threat, 4 Non-threat, 1 ferro att.  
**SCORED HITS:** Best 2 per target, steel down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**DISTANCE:** 5y - 13y  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**MUZZLE SAFE PLANE:** Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle  
**Tutte le strutture sono Hard Cover**

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare T1 e T2 a seguire tutti i targets sfruttando le coperture disponibili; P2 attiva T8 che a fine corsa non rimane visibile.

**N.B. :**ingaggiare i ferri oltre la FFL comporta DQ





# Shooting Range Stage7 bay 7 Vicoli

Course Designer:Roberto Correale Pierangelo Roberto



**SCENARIO:** sceso a chiudere la tua auto, ti accorgi che tra i vicoli ci sono dei malintenzionati armati che vogliono derubarti.

**START POSITION:** tiratore in sp, arma carica in fondina colpo camerato, caricatori alla max capacità in buffeteria Pcc volata al punto rosso, stessa condizione arma corta

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	18 rounds min, Unlimited
<b>TARGETS:</b>	8 Threat, 3 Non-threat, 2 steel
<b>SCORED HITS:</b>	Best 2 per target, steel down
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>DISTANCE:</b>	3y - 13y
<b>RULES:</b>	Current IDPA Rulebook
<b>CONCEALMENT:</b>	Required
<b>MUZZLE SAFE PLANE:</b>	Regola dei 180° ed in altezza il limite del parapalle
<b>Tutte le strutture sono Hard Cover</b>	
<b>VB=Vision Barrier</b>	

**STAGE PROCEDURE:** al beep ingaggiare tutti targets sfruttando le coperture disponibili; T6, T7 e T8 sono in the open

Ingaggiare P1-P2 oltre la FFL comporta **DQ**.

