



**Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1**  
**GARA "5" CAMPIONATO CENTRO-SUD**  
**WARM-UP (All Stages)**  
**Course Designer: Bottone Mariano**

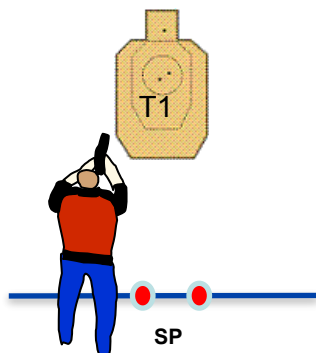


### WARM-UP

**START POSITION:** Tiratore in SP, Punta delle Scarpe che Toccano i Segni. Mano forte che tocca gli occhiali. Arma Carica in fondina con 5 colpi nel Caricatore (4+1). I restanti caricatori Indossati, alla capacità di Divisione. PCC impugnata con la mano debole, Volata in Low Ready, mano forte che tocca gli occhiali.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare T1 con 5 Colpi di cui uno al Box Alto in RITENZIONE.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 5 Rounds **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 1 Threat  
**SCORED HITS:** Best 5 on Target (B+B+B+B+H)  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 1 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche nella fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.



**STANDARD**

**START POSITION:** Tiratore in SP.

Arma carica con 5 colpi nel primo caricatore (4 + 1), impugnata con la sola mano debole e puntata sull'apposito cono a terra.

Gli altri caricatori indossati alla massima capacità di divisione.

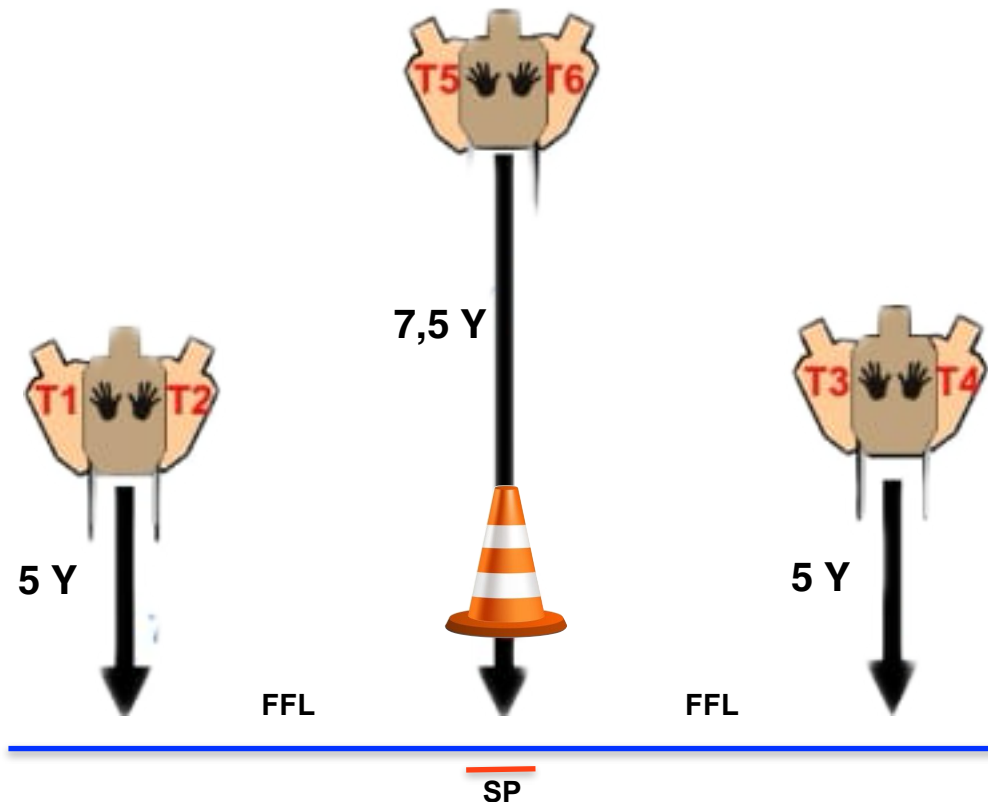
PCC, idem dal Lato Debole, puntata sull'apposito cono a terra.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds **LIMITED**  
**TARGETS:** 6 Threat - 3 NTT -  
**SCORED HITS:** Best 3 on Target **B-B-H**  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** **NOT** Required  
**DISTANCE:** 5 - 7,5 Yards

**STAGE PROCEDURE:** al segnale acustico, ingaggiare da T1 a T4 solo con la mano debole con 3 colpi minimi richiesti, 2 al Body ed 1 Head in qualsiasi ordine.

Dopo, ingaggiare T5 e T6 con la sola mano forte con 3 colpi, 2 al body ed 1 Head in qualsiasi ordine.

**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.



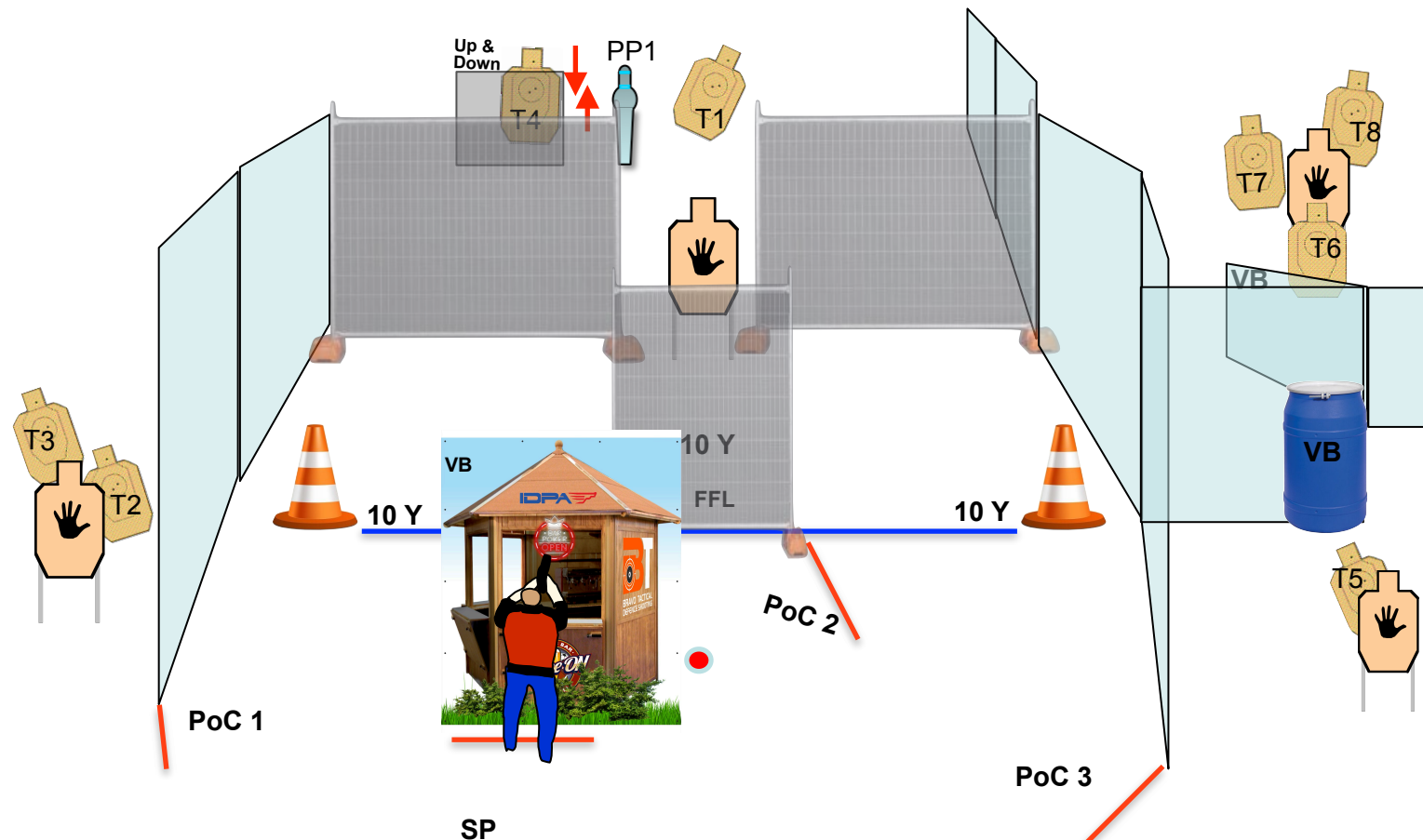
**Scenario:** Sei al chiosco delle bibite, giungono dei Delinquenti Armati per rapinarti dei tuoi averi. Sei Armato, Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore in SP, Punta delle scarpe che toccano. Arma Carica in fondina, Colpo Camerato. I restanti caricatori, indossati alla capacità di Divisione. PCC idem, Volata sul Punto Rosso.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 17 Rounds **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 8 Threat - 4 NTT - 1 Steel  
**SCORED HITS:** Best 2 per Target - Steel Down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 3-10 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

**STAGE PROCEDURE:**

Ingaggiare i bersagli da T1 a T8 dalle Relative PoCs, ove disponibili.  
 T1, T6, T7, T8 sono in The Open. Ingaggiare T1, PP1 e T4 Oltre la FFL, Comporterà "DQ".  
 T4 Up & Down resterà parzialmente visibile al termine del movimento.



**Course Designer: Bottone Mariano**

**Scenario:** Stai Lavorando alla Tua Casa di Campagna. Dei Malviventi armati irrompono per rapinarti. Sei Armato, Difenditi. Successivamente, Ti metti a terra perché non trovi Coperture che ti diano riparo. Stai attento ... ci potrebbero essere altri Malviventi Armati.

**START POSITION STRING 1:** Tiratore in SP, Arma Carica con 3 Colpi (2+1), impugnata e puntata sul punto Rosso.

I restanti caricatori alla Massima capacità di Divisione, Appoggiati sullo sgabello.

PCC idem, Volata rivolta sul Punto Rosso Designato.

**START POSITION STRING 2:** Tiratore Low Cover in SP, Arma Carica in Fondina, Colpo Camerato.

I Restanti Caricatori possono essere riforniti alla massima Capacità di Divisione.

PCC idem, Volata in Low Ready.

**STRINGS:** 2

**SCORING String 1:** 12 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 6 Threats - 3 NTT

**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target

**SCORING String 2:** 10 Rounds; **UNLIMITED**

**TARGETS:** 4 Threats - 2 NTT - 1 Steel.

**SCORED HITS:** 2 Rounds per Targets; T10 (3 Rounds Min.); Steel Down.

**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Not Required

**DISTANCE:** 3-14 Yards

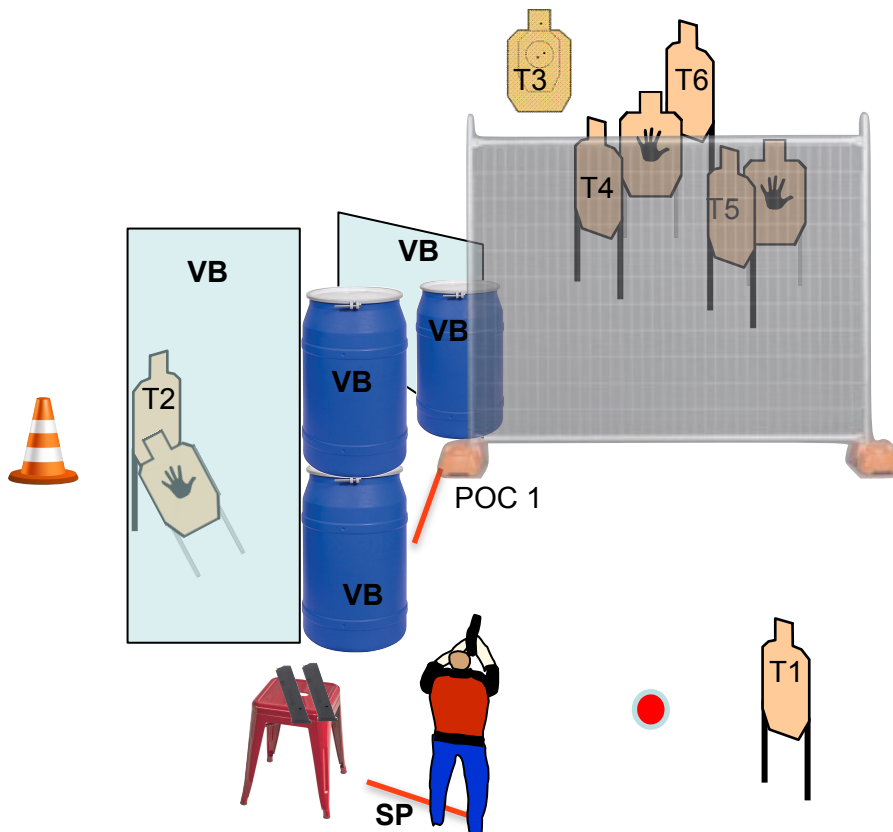
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

**STAGE PROCEDURE STRING 1:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T1 va ingaggiato solo con la mano forte.

T1, T2 e T4, T5, T6 sono in The Open.

**STAGE PROCEDURE STRING 2:** il Tiratore ha l'obbligo di restare in Low Cover, quindi, Ingaggiare Tutti i Bersagli in ordine di Priorità. T10, 3 Colpi minimi Richiesti. Esso, NON resterà visibile al termine del movimento.



**Course Designer: Bottone Mariano**

**Scenario:** Stai Lavorando alla Tua Casa di Campagna. Dei Malviventi armati irrompono per rapinarti. Sei Armato, Difenditi. Successivamente, Ti metti a terra perché non trovi Coperture che ti diano riparo. Stai attento ... ci potrebbero essere altri Malviventi Armati.

**START POSITION STRING 1:** Tiratore in SP, Arma Carica con 3 Colpi (2+1), impugnata e puntata sul punto Rosso.

I restanti caricatori alla Massima capacità di Divisione, Appoggiati sullo sgabello.

PCC idem, Volata rivolta sul Punto Rosso Designato.

**START POSITION STRING 2:** Tiratore Low Cover in SP, Arma Carica in Fondina, Colpo Camerato.

I Restanti Caricatori possono essere riforniti alla massima Capacità di Divisione.

PCC idem, Volata in Low Ready.

**STRINGS:** 2

**SCORING String 1:** 12 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 6 Threats - 3 NTT

**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target

**SCORING String 2:** 10 Rounds; **UNLIMITED**

**TARGETS:** 4 Threats - 2 NTT - 1 Steel.

**SCORED HITS:** 2 Rounds per Targets; T10 (3 Rounds Min.); Steel Down.

**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Not Required

**DISTANCE:** 3-14 Yards

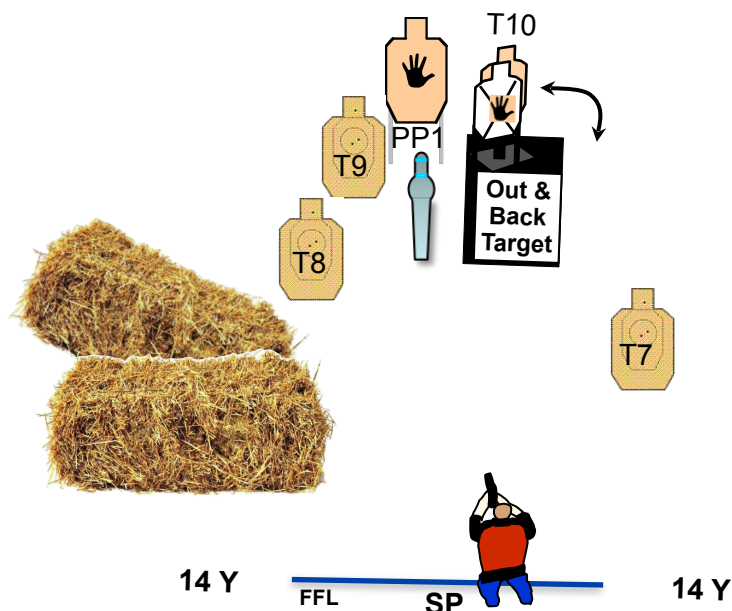
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

**STAGE PROCEDURE STRING 1:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T1 va ingaggiato solo con la mano forte.

T1, T2 e T4, T5, T6 sono in The Open.

**STAGE PROCEDURE STRING 2:** il Tiratore ha l'obbligo di restare in Low Cover, quindi, Ingaggiare Tutti i Bersagli in ordine di Priorità. T10, 3 Colpi minimi Richiesti. Esso, NON resterà visibile al termine del movimento.





**Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1**  
**GARA "5" CAMPIONATO CENTRO-SUD**  
**Stage 4 (String 1 Bay 6) “ Doppio Gioco ”**  
**Course Designer: Bottone Mariano**



**String 1 Scenario:** Sei alla Fiera, dei Kamikaze armati irrompono sparando all'impazzata. Sei Armato, Difenditi e salva i presenti.

**String 2 STANDARD:**

**START POSITION STRING 1:** Tiratore in SP 1, Talloni che Toccano. Arma Carica in Fondina. I restanti Caricatori indossati alla Massima Capacità di Divisione. PCC idem, Volata Sul Punto Rosso.

**START POSITION STRING 2:** il Tiratore può rifornire i caricatori alla massima capacità di divisione. Da SP, Talloni che toccano. Arma Carica in Fondina. PCC Idem, in Hip Level

**STAGE PROCEDURE STRING 1:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative PoCs.

T1 va ingaggiato con 3 Colpi Min. B+B+H.

T1 e T2 sono in The Open.

T5 Runner NON resterà visibile al termine del movimento.

Ingaggiare dopo la FFL sarà considerato “DQ”.

**STAGE PROCEDURE STRING 2:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle relative PoCs. T6 è in The Open.

Obbligo di ingaggio:

PoC 2, oppure, PoC 3 **Prone position**

(Entrambe le PoCs sono interscambiabili)

**STRINGS:** 2

**SCORING String 1:** 12 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 5 Threats - 3 NTT - 1 Steel

**SCORED HITS:** Best 2 Rounds per Target - T1

Best 3 Rounds Min. B-B-H - Steel Down

**CONCEALMENT:** Required

**SCORING String 2:** 10 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 5 Threats - 2 NTT

**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

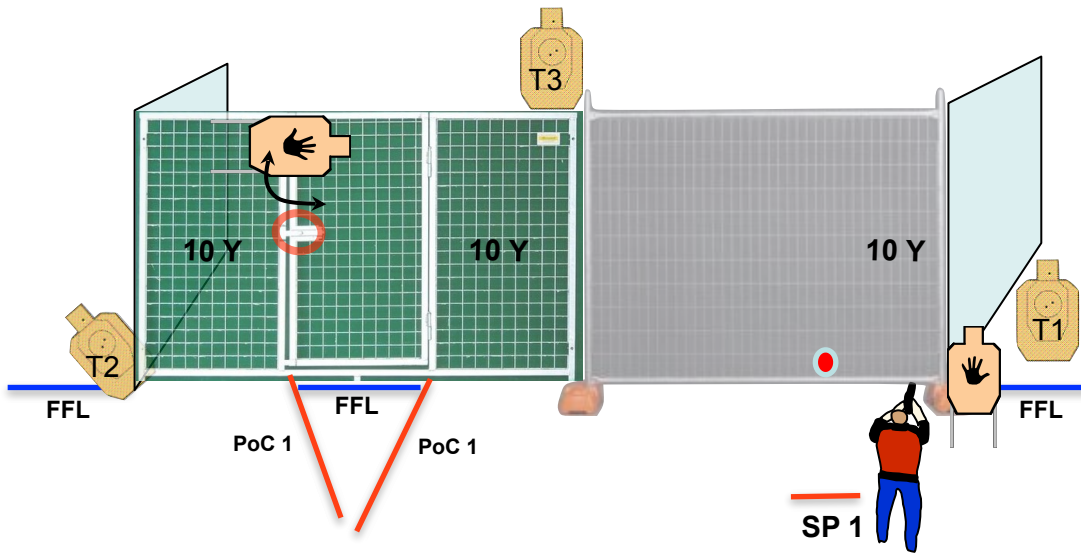
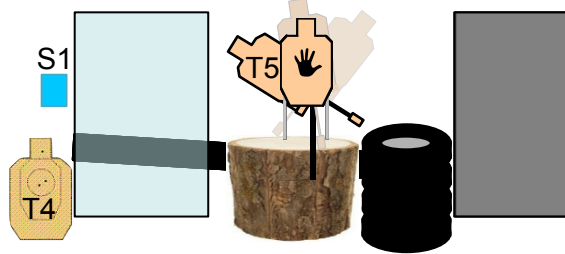
**CONCEALMENT:** **Not** Required

**DISTANCE:** 2-10 Yards

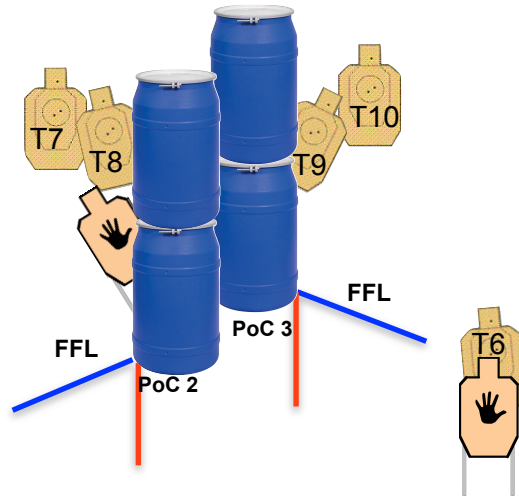
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

# Stage 4 String 1 (Bay 6)

Runner + NTT



# Stage 4 String 2 (Bay 7)



SP 2



## Stage 5 (Bay 8) "Il Meccanico"

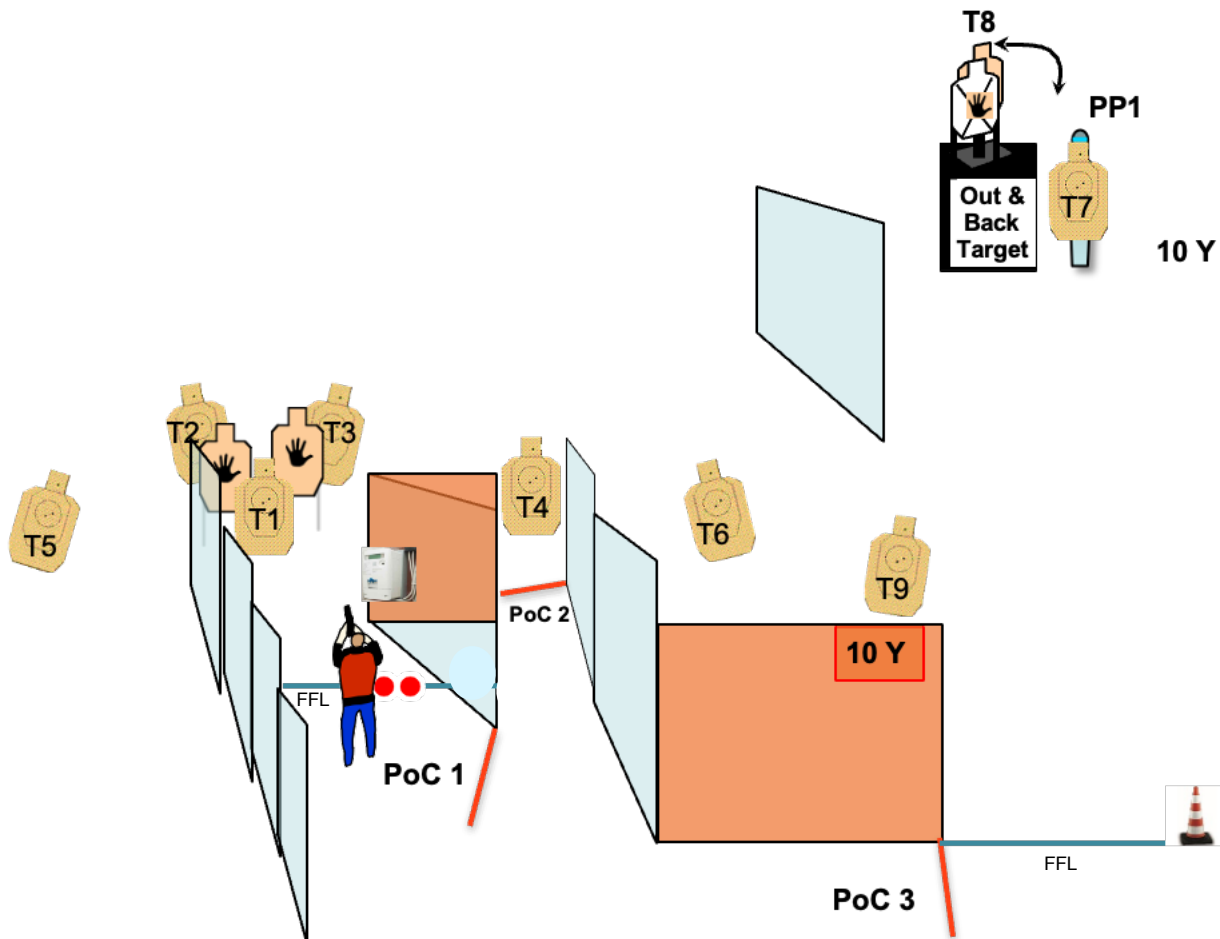
Course Designer: Bottone Mariano

**SCENARIO:** Sei a Lavoro in Officina. Un improvviso Black-Out Elettrico ti conduce in Zona Contatori per Ripristinare la Corrente Elettrica. Capisci che è un diversivo per attirarti all'esterno e Rapinarti. Tu ed i Criminali Armati siete Faccia a Faccia. Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore in SP, Punta dei piedi che toccano i Segni e Mano Forte sul Contatore.  
 Arma Carica, Colpo Camerato in fondina con 6 Colpi (5+1). I restanti caricatori indossati alla capacità di Divisione.  
 PCC idem, Volata in Hip Level.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i bersagli dalle Relative Coperture ove disponibili.  
 T1, T2, T3 e T5 Sono in The Open.  
 PP1 è posto in corrispondenza dello Zero (Box Basso) di T7, che attiva T8 Out & Back Target, che NON resterà visibile al termine del movimento.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 9 Threat - 3 NTT  
**SCORED HITS:** Best 2 per Target  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 5 - 10 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.





**Bravo Tactical Defence Shooting – IDPA Tier 1**  
**GARA "5" CAMPIONATO CENTRO-SUD**  
**STAGE 6 (Bay 9) "il Salvataggio"**



**Course Designer: Bottone Mariano**

**Scenario:** Ti trovi a Casa della tua Amante. Dei Delinquenti Armati, assoldati dal Marito, Vogliono eliminarti. Lei Sviene e tu cerchi di portarla al riparo. Attento ai primi due... portala in salvo e fai attenzione alle restanti minacce, hanno tua figlia in ostaggio con un'Arma alle Tempie. Disarma il Killer con un colpo secco sulla Pistola e attento a non colpire tua figlia! Sei Armato, Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore, in SP con il manichino sulle Spalle, Sorretto con la Mano Debole.

Arma nella SCATOLA. Caricatore inserito, Colpo NON Camerato.

I restanti caricatori Indossati, alla capacità di Divisione.

PCC, IDEM, di fianco alla scatola, appoggiato a terra sul tappetino, otturatore chiuso in battuta.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare T1, solo con la Mano Forte. Tutti gli altri Targets Vanno Ingaggiati dalle relative PoCs ove disponibili. T8 va ingaggiato con 3 colpi min., 2 Colpi al Body ed 1 Colpo Head.

T1, T2 e T8 sono in The Open. Ingaggiare S1 oltre i Coni di Limitazione, Comporterà "DQ".

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 Rounds **UNLIMITED**

**TARGETS:** 8 Threat - 4 NTT - 1 Steel

**SCORED HITS:** Best 2 on Target - T8 3 Rounds  
Min. B+B+H - Steel Down

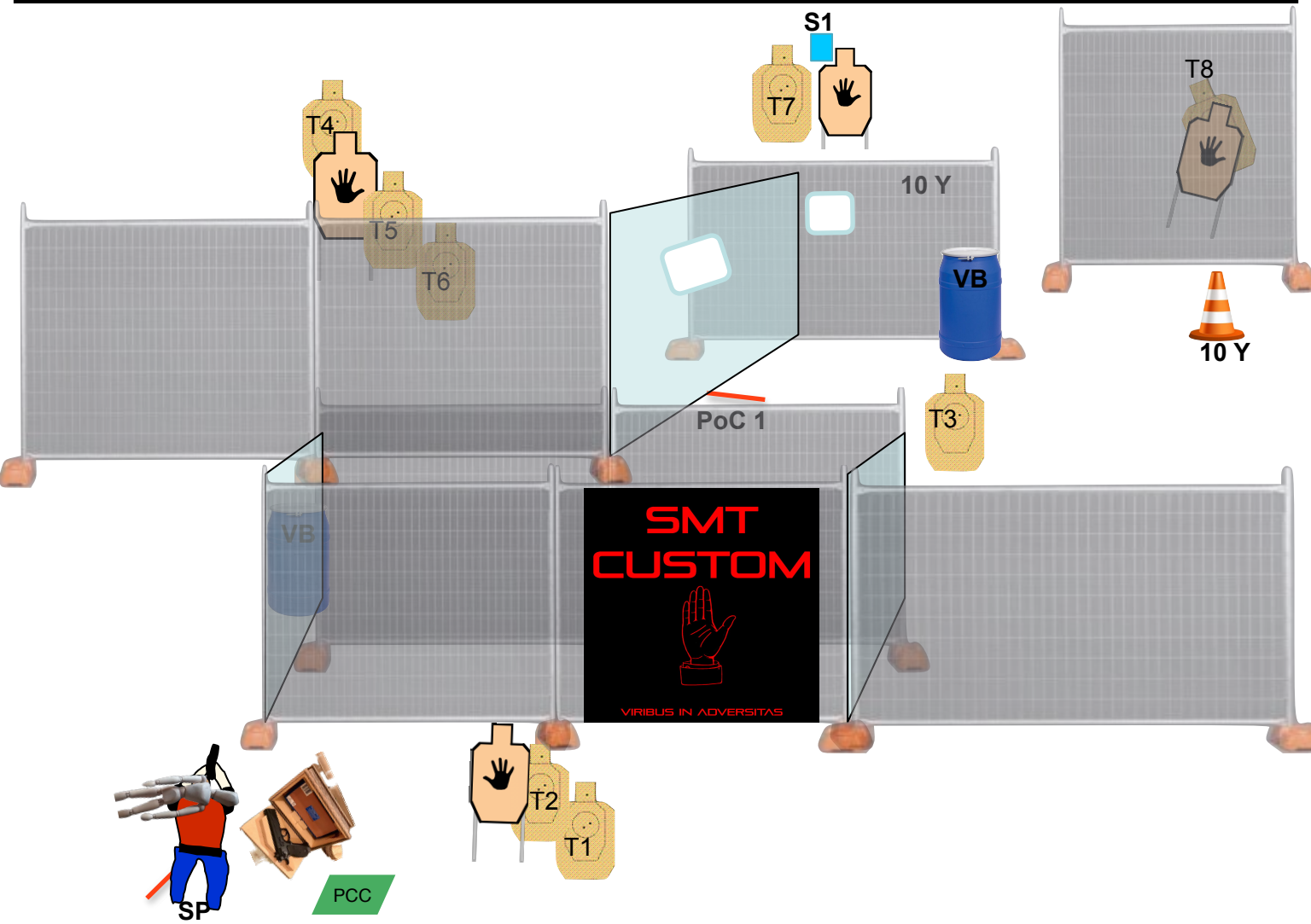
**START-STOP:** Audible - Last shot

**RULES:** Current IDPA Rulebook

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 4-10 Yards

**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.



Course Designer: Bottone Mariano

**Scenario:** Ti trovi in Salone. Dei Criminali Armati, Vogliono Derubarti dei Tuoi Preziosi Averì. Il Sistema Anti Intrusione, Rileva delle Presenze in Giardino. Intervieni in Fretta. Ma fai attenzione a Tutte le minacce. Sei Armato, Difenditi.

**START POSITION:** Tiratore in SP, Talloni a contatto con la stessa.  
 Arma Carica, Volata Rivolta sul punto rosso.  
 I restanti caricatori Indossati, alla capacità di Divisione.  
 Mano debole sul pomello della Porta.  
 PCC, IDEM.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 15 Rounds **UNLIMITED**  
**TARGETS:** 7 Threat - 4 NTT - 1 Steel  
**SCORED HITS:** Best 2 on Target - T7 Out & Back 3 Rounds Min. - Steel Down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**CONCEALMENT:** Required  
**DISTANCE:** 4-10 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, il limite è l'altezza dei parapalle.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare Tutti i Targets dalle relative PoCs ove disponibili.  
 T3 e T5 sono in The Open.  
 T7 Out & Back Target, 3 Colpi Min. NON Resterà visibile al termine del movimento.  
 Ingaggiare P1 oltre la FFL Comporterà "DQ".

