



# HALLOWEEN HEAT



## IDPA SHOOT

### Warm-Up (All Stages)

Course Designer: Mauriello-Bottone



#### Warm-Up

**N.B.:** Sarà considerato solo un esercizio di riscaldamento. Non verrà inserito il punteggio del Tiratore. Verrà preso solo il tempo e comunicato per opportuna conoscenza al Tiratore.

#### START POSITION:

Tiratore in SP, mano Debole infilata nel pantalone (lato posteriore).  
Arma carica in fondina, colpo camerato.  
Primo caricatore da 4 colpi. I restanti caricatori, indossati e carichi con 4 colpi ciascuno.  
PCC in posizione Low Ready, volata verso il parapalle frontale.

**STAGE PROCEDURE:** Senza Oltrepassare la FFL, Ingaggiare T1 Only Strong Hand con la Sequenza 4 Colpi Body e Dopo, in Low Cover 4 Colpi Body in Free Style.

Tutti i Bersagli hanno Heads Hard Cover.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 8 Rounds, **Limited**  
**TARGETS:** 1 Threat  
**SCORED HITS:** 8 Rounds on Target

4 Rounds Free Style + 4 Rounds in Low Cover

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

**CONCEALMENT:** **NOT Required**

**DISTANCE:** 6 Yards

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





# HALLOWEEN HEAT



## “STAGE 1” Il Cimitero Infestato

Course Designer: Mauriello-Bottone



### SCENARIO:

Devi cavartela un cimitero infestato che brulica di creature notturne

### START POSITION:

Tiratore in Surrender Position, Talloni a contatto con la SP.

Arma Carica in Fondina. Primo Caricatore inserito e Carico con 6 Colpi. Colpo NON Camerato.

I restanti caricatori indossati alla Capacità di Divisione.

PCC idem, Volata Hip Level, Mano Forte sopra la Testa.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

T1-T2-T3 e T6-T7 Sono in The Open.

Tutte le Heads sono Hard Cover,

Tranne T8 (The Monster) che va ingaggiato con 3 Colpi B-B-H in questa esatta sequenza.

Ingaggiare P1 - T4 e T5 Up&Down oltre la FFL, comperterà DQ.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 Rounds, **Unlimited**

**TARGETS:** 8 Threat - 3 NTT- 1 Steel

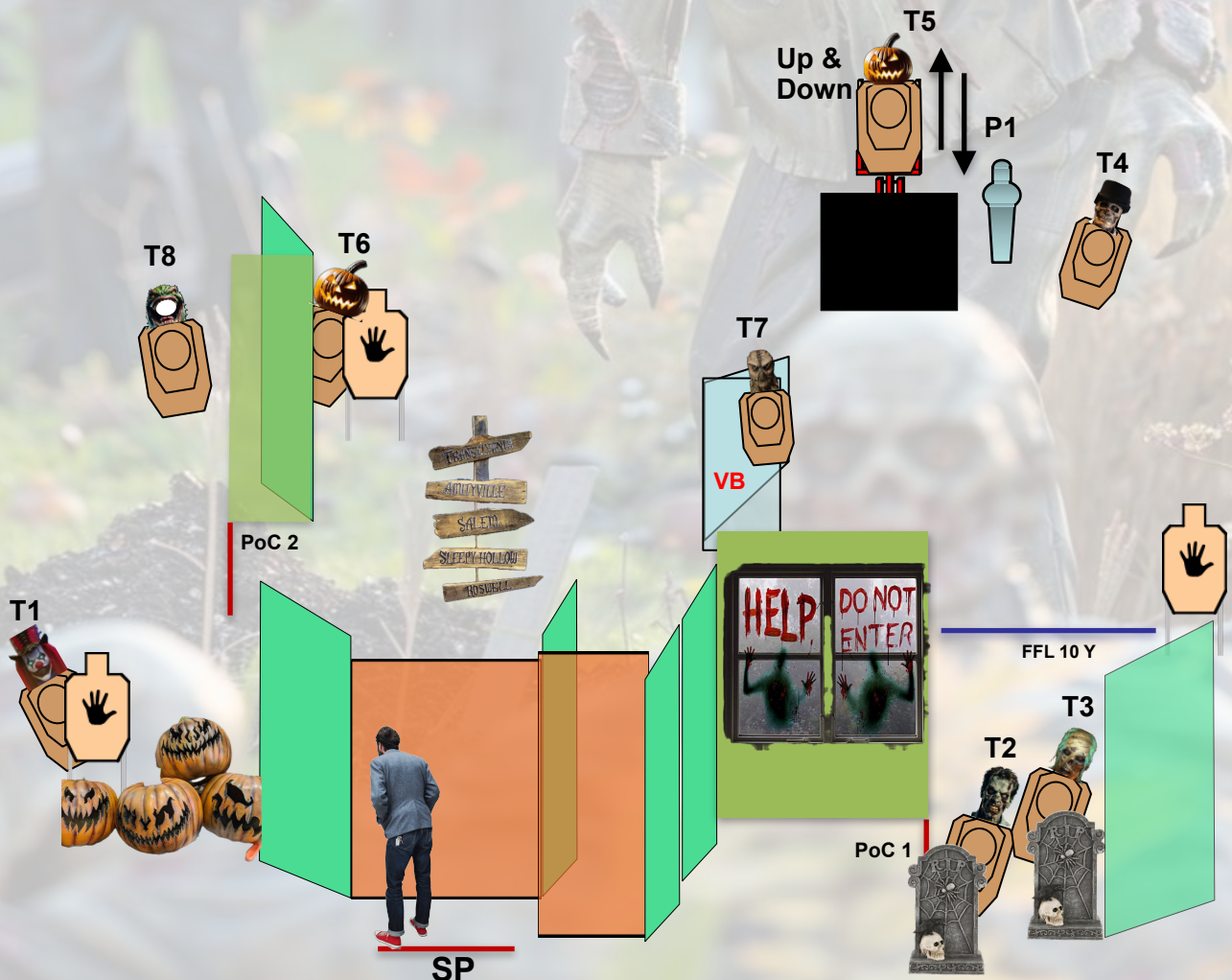
**SCORED HITS:** 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (Only T8 Monster B-B-H)

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

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 3-14 Yards

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





# HALLOWEEN HEAT

## IDPA SHOOT

### "STAGE 2

### "Il Labirinto del Mietitore"

Course Designer: Mauriello-Bottone



#### Scenario:

Sei intrappolato in un labirinto infestato dal Mietitore e da creature oscure.

#### START POSITION:

Tiratore Relax Position, Talloni a contatto con la SP.  
Arma Carica in Fondina. I restanti caricatori indossati alla Capacità di Divisione.  
PCC idem, Volata in Low Ready.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

T1-T2-T3 + T6-T7 Sono in The Open.

Tutte le Head sono Hard Cover,

T8 Bobber va ingaggiato con 3 Colpi Min. che resterà parzialmente visibile dopo il movimento.

Ingaggiare P1 e T8 Bobber oltre la FFL, comporterà DQ.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 18 Rounds, **Unlimited**

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

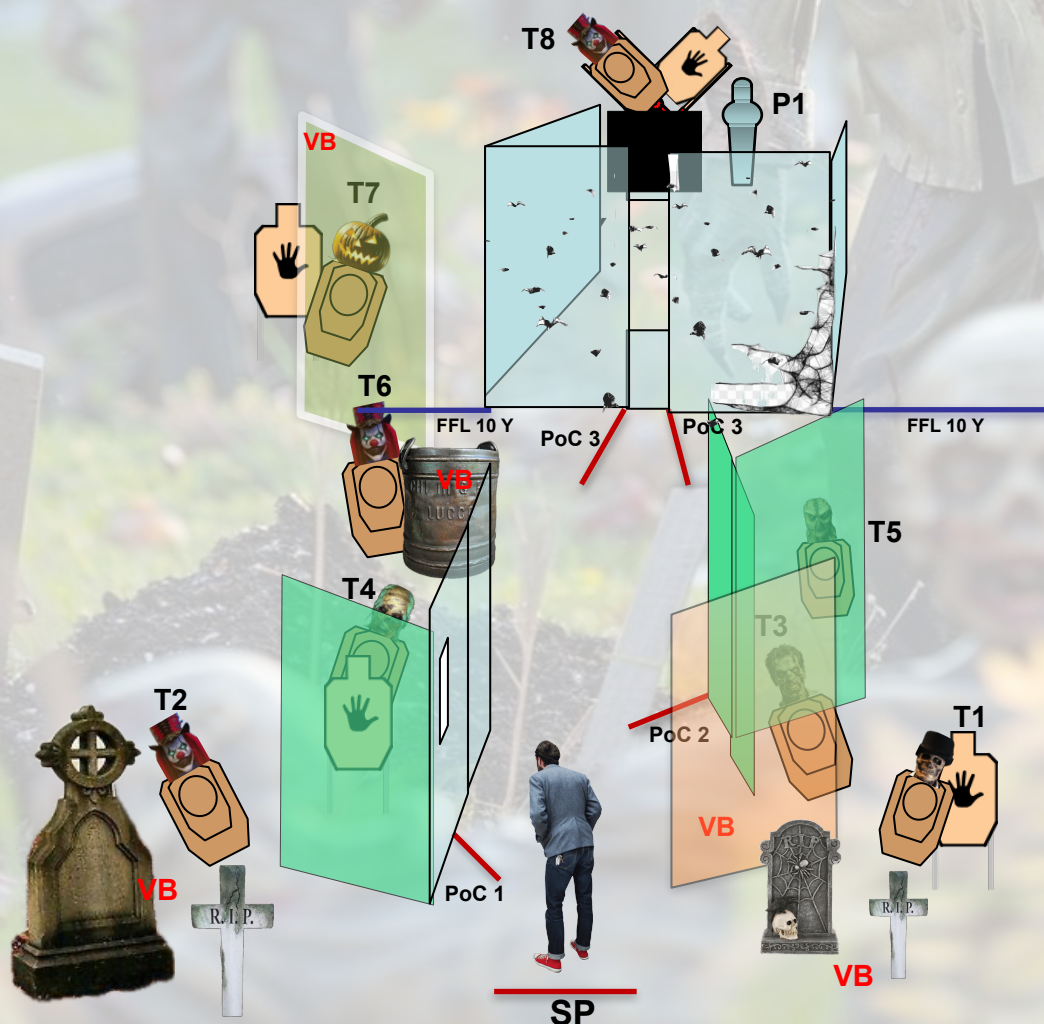
**SCORED HITS:** 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (Only T8 3 Rounds Min.)

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

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 3-14 Yards

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





# HALLOWEEN HEAT

## IDPA SHOOT

### STAGE 3 "Il Risveglio delle Anime"

Course Designer: Mauriello-Bottone



#### Scenario:

In un'Area Industriale cerchi riparo. Sbucano Scheletri Ostili dal Terreno, è infestato da Losche Creature . Liberati di Loro ed alla Fine Colpisci il Mostro con la Sequenza B-B-H per Ritornare a Casa.

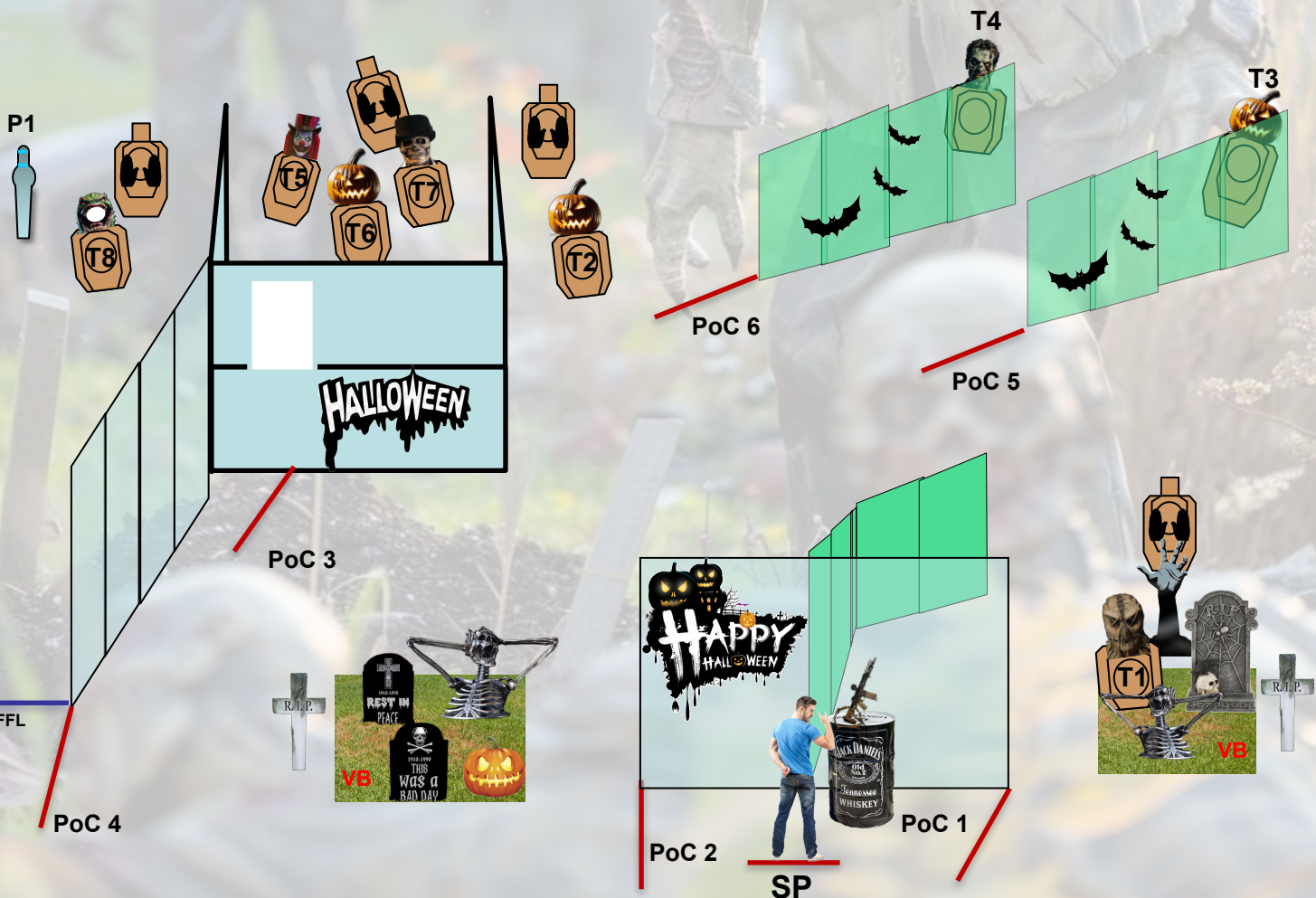
#### START POSITION:

Tiratore Relax Position, Talloni a contatto con la SP. Arma Carica sul Bidone, Caricatore inserito con 5 Colpi. Colpo Non Camerato. I restanti caricatori appoggiati sul Bidone alla Capacità di Divisione. PCC idem.

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

Tutte le Heads sono Hard Cover, Tranne T8 (Monster) che va ingaggiato con 3 Colpi Min. nella Sequenza B-B-H. Ingaggiare P1 oltre la FFL, comporrà DQ.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 Rounds, Unlimited  
**TARGETS:** 8 Threat - 4 NTT- 1 Steel  
**SCORED HITS:** 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (Only T8 3 Rounds Min. B-B-H)  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**CONCEALMENT: Required**  
**DISTANCE:** 3-12 Yards  
**MUZZLE SAFETY ANGLES:** Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° in orizzontale e, in verticale, anche in fase di ricarica, il limite è l'altezza dei parapalle.







# HALLOWEEN HEAT



## IDPA SHOOT

### STAGE 5 "Sotto il Velo della Notte"

Course Designer: Mauriello-Bottone



**Scenario:** Nelle Catacombe cerchi i resti di un tuo Amico. Il Teschio Velato ed i suoi Compari ti danno la Caccia. Non farlo scappare.

**START POSITION:**

Tiratore Relax Position, Talloni a contatto con la SP. Arma Carica in Fondina. I restanti caricatori, indossati alla Capacità di Divisione. PCC idem. Volata sul Punto Rosso

**STAGE PROCEDURE:** Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

Tutte le Heads sono Hard Cover. Tranne T3 Runner.

T1 Obbligo d'Ingaggio con la Tecnica del Tiro in Ritenzione, 4 Colpi Min.

Ingaggiare oltre le FFL, comporterà DQ.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 15 Rounds, **Unlimited**

**TARGETS:** 6 Threat - 3 NTT- 1 Steel

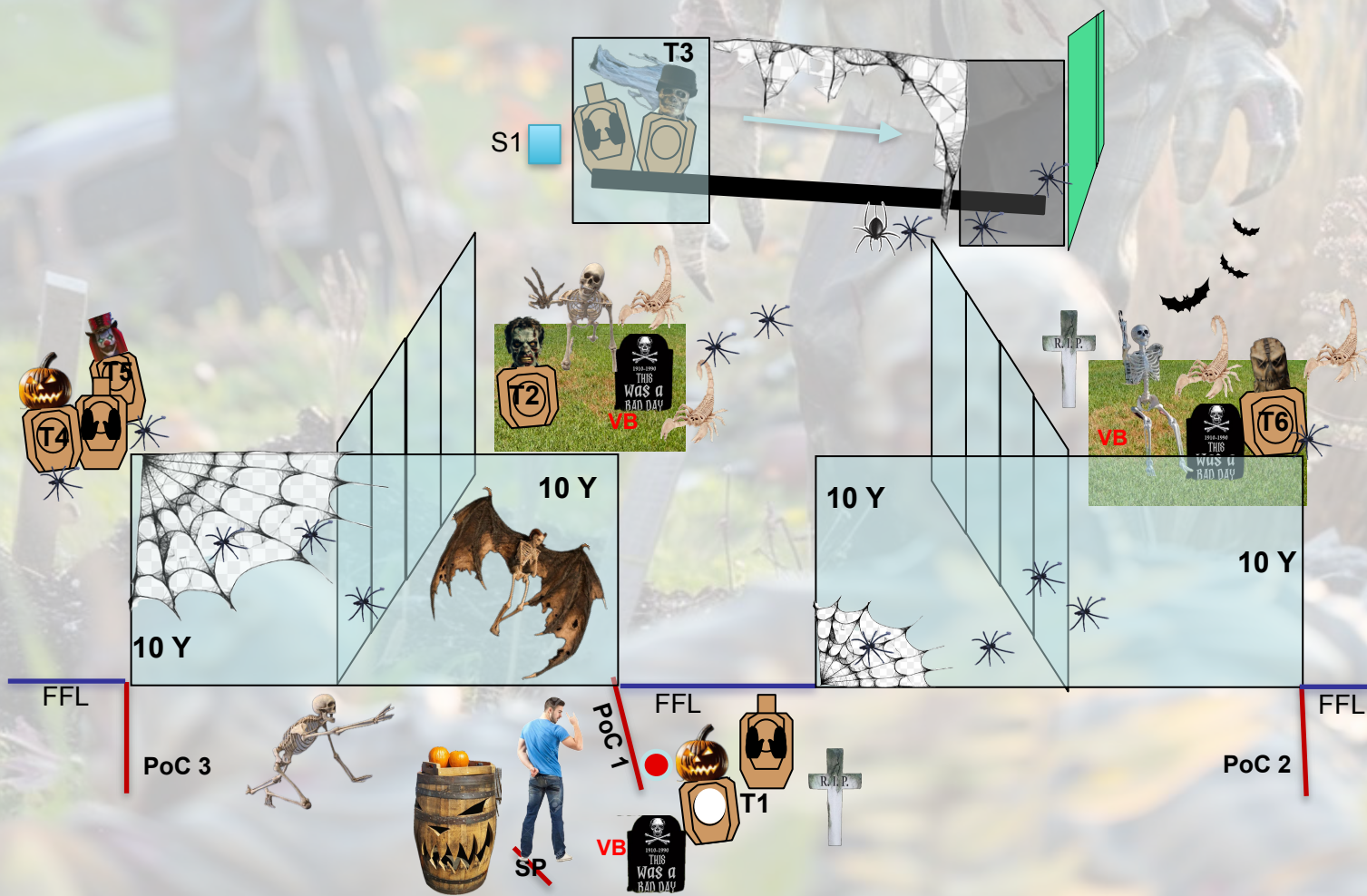
**SCORED HITS:** 2 Rounds Min. on Target - Steel Down - (T1 4 Rounds Min.)

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

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 1-12 Yards

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





# HALLOWEEN HEAT



## IDPA SHOOT

### STAGE 6 "La Casa Infestata"

Course Designer: Mauriello-Bottone



**Scenario:** La Tua casa è infestata dai Vampiri. Affrontali recuperando l'Arma dalla bara e ripristina la tranquillità.

#### START POSITION:

Tiratore Mani Conserte (al Petto), Talloni a contatto con la SP.

Arma Carica, Colpo NON Camerato nella Cassa.

I restanti caricatori, indossati alla Capacità di Divisione.

PCC idem.

**STAGE PROCEDURE:** Prelevare l'Arma ed Ingaggiare tutti i Targets dalle coperture ove disponibili.

Tutte le Heads sono Hard Cover.

T2-T3-T5 e T7 sono in The Open.

P1 Attiva T1 Out&Back che NON resterà Visibile al Termine del Movimento.

Ingaggiare P1 e T1 oltre le FFL, comporterà DQ.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 17 Rounds, **Unlimited**

**TARGETS:** 8 Threat - 3 NTT- 1 Steel

**SCORED HITS:** 2 Rounds Min. on Target -

Steel Down -

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

**CONCEALMENT:** Required

**DISTANCE:** 3-15 Yards

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

