

LEGACY A.S.D. e

# SQUADRA COBRAM

IN COLLABORAZIONE CON T.P.S. ACADEMY



PRESENTANO



## 1<sup>a</sup> COPPA COBRAM

TIER I IDPA MATCH - 6 STAGES

**25-26 SETTEMBRE 2021**

### **PROGRAMMA DI GARA:**

- 8:30 Ritrovo tiratori
- 8:32 Proiezione dell'Immortale capolavoro del Maestro Sergej Eisenstein: La Corazzata Potemkin
- 9:00 Inizio Gara
- 16:30 Premiazioni
- 16.34 Crocifissione in sala mensa peggior impiegato

### **ISCRIZIONI:**

<https://practiscore.com/coppa-cobram-2021/register>

**Quota iscrizione sottoposti: 35€ non oltre il 20/09/2021**

Colpi minimi 108 - PCC ammesse

Premiazione come da regolamento Megaditta IDPA in vigore

**Mega Direttore: Diego Riillo**

**Stages Designer: Simone Lauro Pellegrini**

Presso Campo di tiro di Torba di Gornate Olona (VA), ritrovo tiratori ore 8:30, inizio gara ore 9:00.

Tutti i tiratori devono essere in regola secondo la legge italiana per quanto riguarda i permessi di porto e/o trasporto delle armi, munizioni e certificazioni mediche. L'organizzazione declina ogni responsabilità per il mancato rispetto delle norme in vigore. È necessario essere dotati di assicurazione di responsabilità civile.

Sarà presente un punto di ristoro. La manifestazione avrà luogo con qualsiasi condizione metereologica.

Se il numero degli iscritti dovesse superare le 70 persone verrà aperta alla competizione anche la giornata di sabato pomeriggio con ritrovo tiratori alle ore 13:30 ed inizio gara alle ore 14:00.



# Coppa COBRAM – IDPA

## Stage 1: Alterne fortune per il Rag. Fantozzi

Course Designer: S. L. Pellegrini



### SCENARIO:

Al casinò la fortuna ha voltato le spalle al Duca Conte Ing. Semenzara. Arrivato da poco alle soglie della dirigenza la tua carriera inizia una vertiginosa discesa. Come se non bastasse, dei rapinatori assaltano il tuo ufficio. Ti difendi mentre perdi i tuoi agi...

### GUN READY CONDITION:

Tiratore seduto sulla poltrona in pelle umana, arma sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato. Restanti caricatori alla massima capacità di divisione in buffetteria.

**PCC:** Tiratore seduto sulla poltrona in pelle umana, arma sul tavolo, caricatore inserito, colpo non camerato.

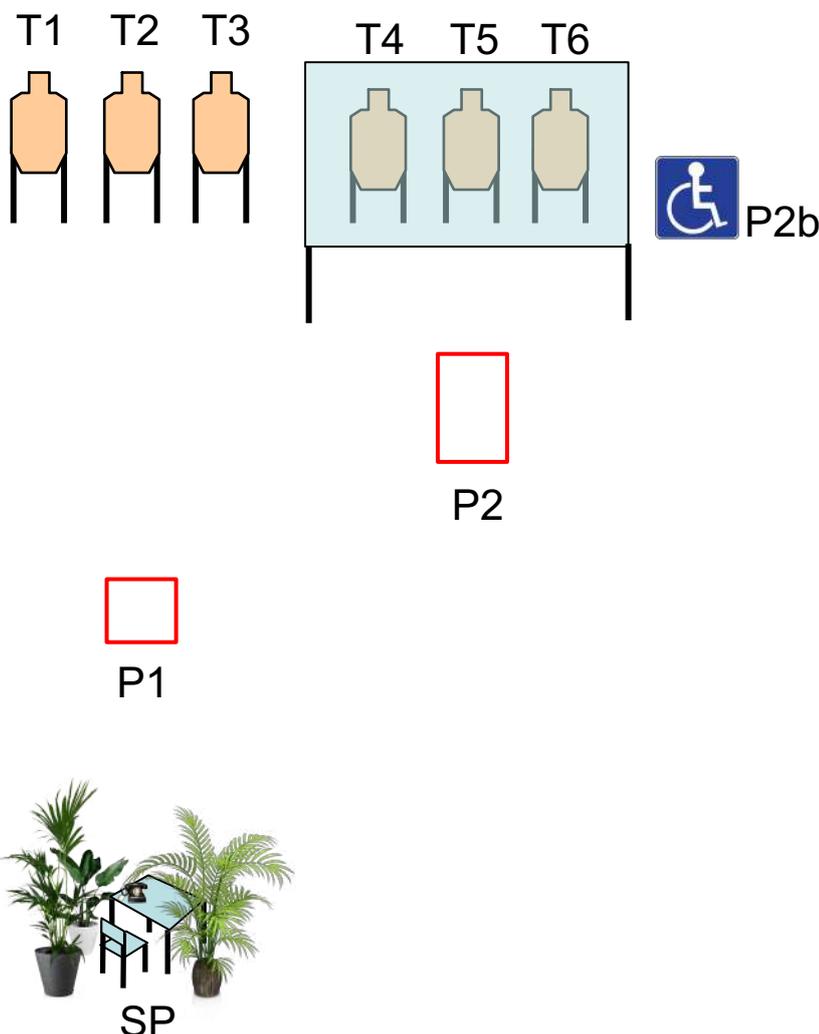
### STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico carica l'arma ed ingaggia da SP T1, T2 e T3 con due colpi per carta freestyle. Spostati in P1 ed ingaggia T1, T2 e T3 con la sola mano forte. Spostati in P2 ed ingaggia T4, T5 e T6 da sdraiato.

### N.B.:

L'ingaggio di T4, T5, T6 da P2b comporta penalità di 10PD

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	18 rounds, Limited
<b>TARGETS:</b>	6 threat
<b>SCORED HITS:</b>	4 per paper on T1, T2, T3 2 per paper on T4, T5, T6
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>RULES:</b>	Rulebook 2017.3
<b>DISTANCES:</b>	From 5 yds to 15 yds
<b>COVER GARMENT:</b>	Not Required





# Coppa COBRAM – IDPA

## Stage 2: In fuga da Ivan il Terribile XXXII

Course Designer: S. L. Pellegrini



### SCENARIO:

Dopo l'ennesima figuraccia al galà della Contessina Serbelloni Mazzanti Viendalmare ti sei dato alla fuga in auto. Sei inseguito dal noto cane da caccia al mugiko a capo di un branco inferocito, quando finisci la benzina. Per difenderti, sei costretto a reagire.

### GUN READY CONDITION:

Tiratore seduto in auto con entrambe le mani sul volante, arma in fondina e colpo non camerato. Restanti caricatori alla massima capacità di divisione in buffetteria.

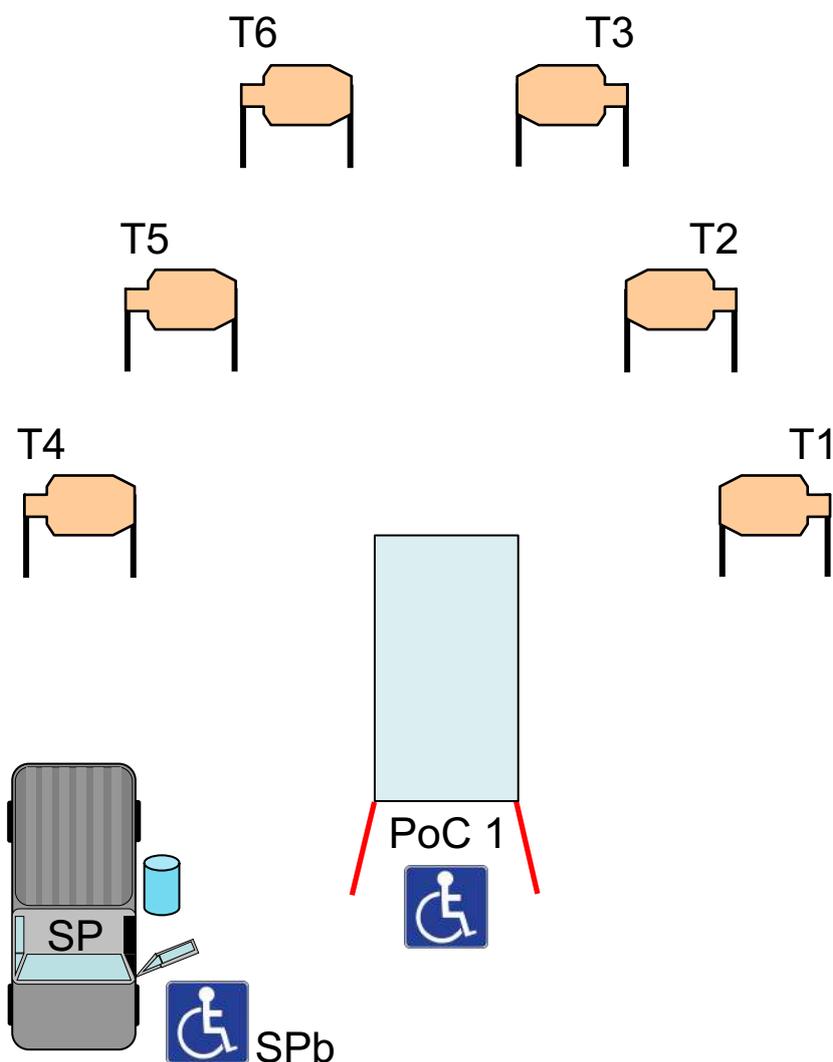
**PCC:** Tiratore seduto in auto con entrambe le mani sul volante, PCC nel bidone fuori dall'auto, colpo non camerato.

### STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggia tutti i bersagli dalle coperture disponibili con almeno un ginocchio a terra **con almeno 3 colpi per sagoma**.

**N.B.:** Partire da SPb fuori dal veicolo comporta penalità di 10PD, così come ingaggiare da PoC1 restando in piedi.

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	18 rounds min, Unlimited
<b>TARGETS:</b>	6 threat
<b>SCORED HITS:</b>	Best 3 per paper
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>RULES:</b>	Rulebook 2017.3
<b>DISTANCES:</b>	From 4 yds to 15 yds
<b>COVER GARMENT:</b>	Required





# Coppa COBRAM – IDPA

## Stage 3: Attacco all'ufficio sinistri

Course Designer: S. L. Pellegrini



### SCENARIO:

Durante il solito torneo di battaglia navale con il rag. Fonelli, in pieno orario lavorativo, dei terroristi assaltano la Megaditta sparando all'impazzata. Ormai hanno fatto irruzione nel tuo ufficio, la partita dovrà aspettare... ti difendi.

### GUN READY CONDITION:

Tiratore seduto, arma sul tavolo dentro gli appositi segni con colpo camerato. Caricatori alla massima capacità di divisione.

**PCC:** Same as gun

### STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggia tutti i bersagli dalle coperture disponibili.

**N.B.:** Ingaggiare PP1 oltre il segno comporta DQ.

**STRINGS:** 1

**SCORING:** 15 rounds min, Unlimited

**TARGETS:** 7 threat, 4 non threat, 1 steel

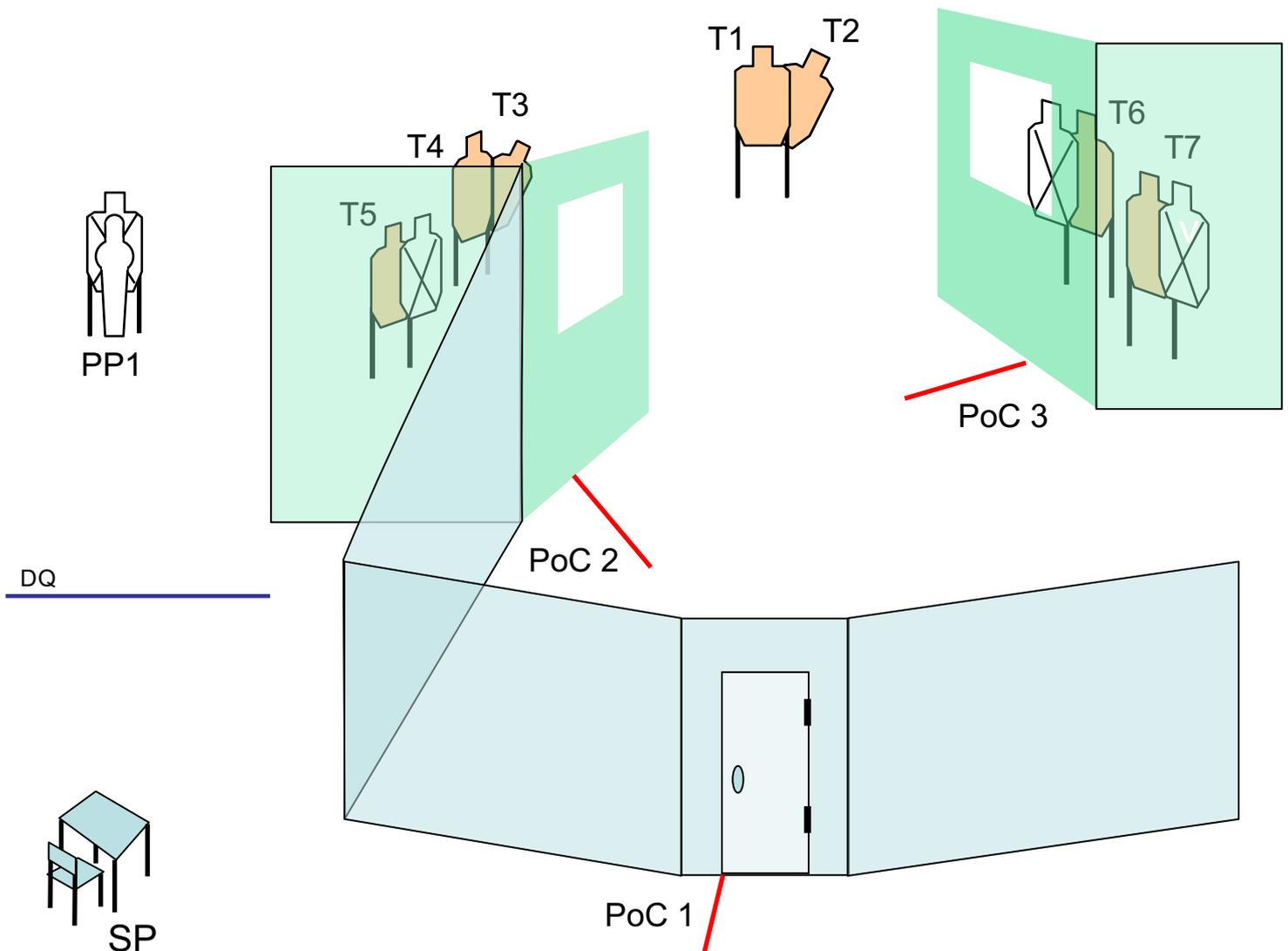
**SCORED HITS:** Best 2 per paper

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

**RULES:** Rulebook 2017.3

**DISTANCES:** From 5 yds to 15 yds

**COVER GARMENT:** Required





# Coppa COBRAM – IDPA

## Stage 4: La partita di biliardo

Course Designer: S. L. Pellegrini



### SCENARIO:

Al 28esimo “Coglionazzo!” e sul 49 a 0, non hai più resistito e hai smesso di far finta di perdere, distruggendo clamorosamente nella storica rimonta l’On. Cav. Conte Diego Catellani. Le guardie aziendali sono armate ed iniziano a sparare: molli la stecca facendoti scudo della sua sua amata vecchia madre gridando “Prendo la Vecchia!”, rispondendo al fuoco e scappando da una provvidenziale finestra fino all’uscita della villa.

### GUN READY CONDITION:

Tiratore in posizione di tiro con la stecca nella mano forte e mani su appositi segni sul tavolo (segni posteriori per la mano forte e segni anteriori per la mano debole). Arma sul tavolo negli appositi segni e colpo camerato. Restanti caricatori alla massima capacità di divisione in buffetteria.

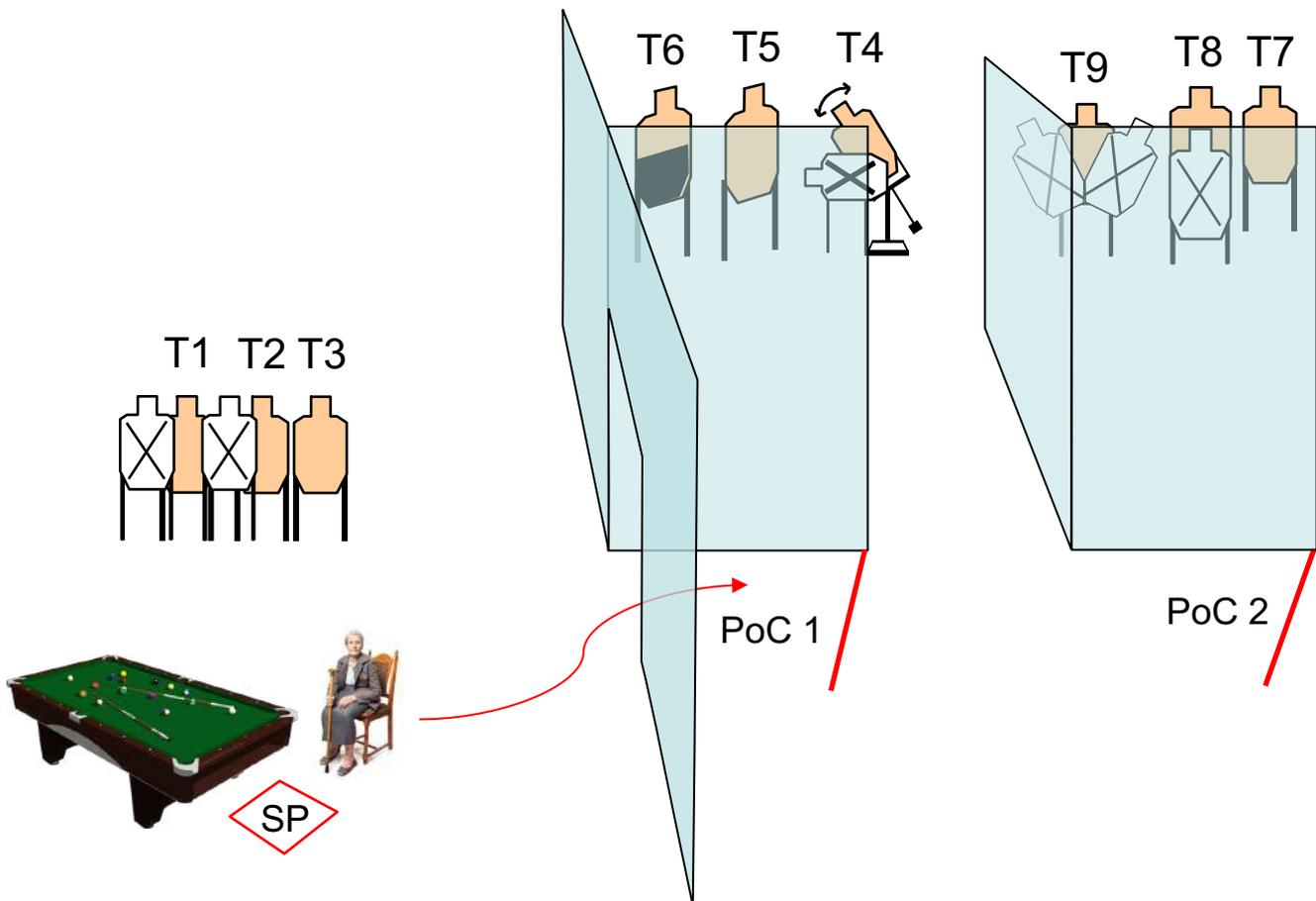
**PCC:** Same as gun

### STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico, da SP, ingaggia tutti i bersagli visibili poi prendi la “Vecchia” e portala in PoC 1. Concludi l’esercizio usando tutte le coperture disponibili.

**N.B.** Portando la “Vecchia” in Poc1 si attiva il bobber T4.

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	18 rounds min, Unlimited
<b>TARGETS:</b>	9 threat, 6 non threat
<b>SCORED HITS:</b>	Best 2 per paper
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>RULES:</b>	Rulebook 2017.3
<b>DISTANCES:</b>	From 3 yds to 10 yds
<b>COVER GARMENT:</b>	Required





# Coppa COBRAM – IDPA

## Stage 5: In sella...(alla bersagliera)

Course Designer: S. L. Pellegrini



### SCENARIO:

Ti stai allenando con i tuoi colleghi per la Coppa Cobram ciclistica, con una "sgambatina" di 600 km fino a Pinerolo! Durante una sosta ad un semaforo, dei ladri cercano di impossessarsi della tua bicicletta, minacciandoti con le armi. Sei costretto a reagire.

### GUN READY CONDITION:

Tiratore in sella alla bicicletta, mani sul manubrio, arma in fondina e colpo non camerato.

Caricatori alla massima capacità di divisione.

**PCC:** Tiratore in sella alla bicicletta, mano debole sul manubrio, colpo non camerato, volata puntata verso apposito segno.

### STAGE PROCEDURE:

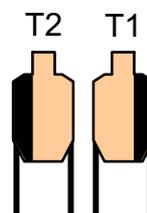
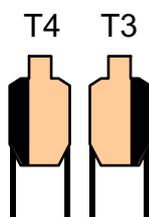
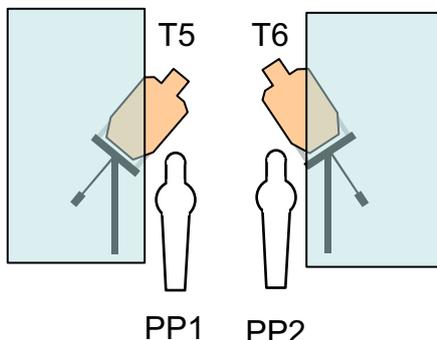
Al segnale acustico ingaggia tutti i bersagli rispettando le priorità.

**N.B:** PP1 e PP2 attivano i bobber T5 e T6.

Ingaggiare PP1 e/o PP2 oltre gli appositi indicatori è DQ.

Prendere Start Position in piedi da SPb senza salire sulla bicicletta comporta 10PD di penalità.

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	14 rounds min, Unlimited
<b>TARGETS:</b>	6 threat, 2 steel
<b>SCORED HITS:</b>	Best 2 per paper
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>RULES:</b>	Rulebook 2017.3
<b>DISTANCES:</b>	From 5 yds to 10 yds
<b>COVER GARMENT:</b>	Required





# Coppa COBRAM – IDPA

## Stage 6: Sveglia e caffè, barba e bidet

Course Designer: S. L. Pellegrini



### SCENARIO:

Sei come sempre in mostruoso ritardo per andare al lavoro, e la Pina ti ha appena aggiustato i lacci della scarpa, se non ti fiondi fuori adesso perderai l'autobus! Gli altri pendolari inferociti però non vogliono farti arrivare prima di loro, aggredendoti con le armi durante il percorso che porta alla fermata, difenditi.

### GUN READY CONDITION:

Tiratore seduto sul WC con spazzolino tenuto con mano debole e tazza del caffè con mano forte, arma sul tavolino con colpo non camerato. Caricatori alla massima capacità di divisione in buffetteria.

**PCC:** Same as gun.

### STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggia tutti i bersagli dalle coperture disponibili.

**N.B.** Ingaggiare PP1, PP2 e/o PP3 oltre gli appositi segnali indicatori comporta DQ.

<b>STRINGS:</b>	1
<b>SCORING:</b>	17 rounds min, Unlimited
<b>TARGETS:</b>	7 threat, 3 non threat, 3 steel
<b>SCORED HITS:</b>	Best 2 per paper
<b>START-STOP:</b>	Audible - Last shot
<b>RULES:</b>	Rulebook 2017.3
<b>DISTANCES:</b>	From 3 yds to 15 yds
<b>COVER GARMENT:</b>	Required

