



TIER GAME 07 MAGGIO 2023

Cof n° 1
WARMUP



Course Designer: Match Director Sergio Faldetta

STANDARD: RISCALDAMENTO IN PREPARAZIONE DEL GIOCO

START CONDITION: Tiratore in SP rivolto al parapalle, punte dei piedi che toccano la linea, posizione relax, arma carica in fondina colpo camerato, primo caricatore con sei colpi, restanti caricatori in buffetteria alla capacità di divisione.

PCC: hip level, volata sul punto rosso, resto come pistola.

STAGE PROCEDURE: Al segnale ingaggiare, in the open, T1, T2 e T3 con due colpi al box grande e successivamente ingaggiare T1, T2 e T3 con due colpi al box piccolo.

STRINGS: 1

SCORING: 12 round - limited

TARGETS: 3 threat, 1 non threat, 0 steel

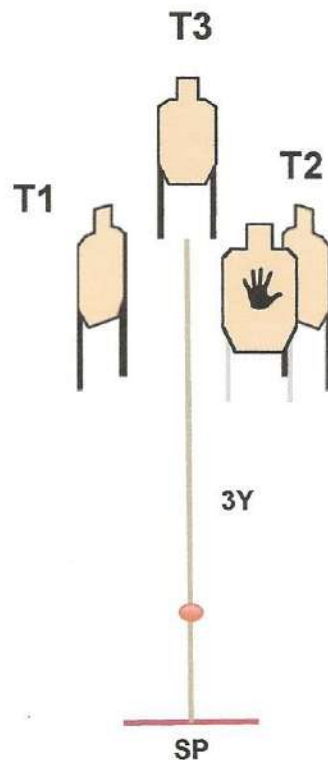
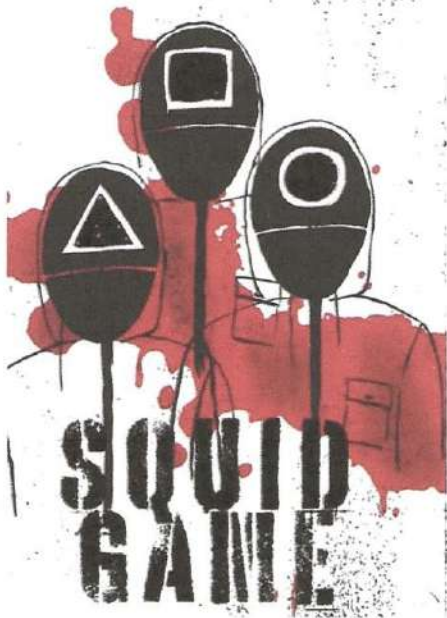
SCORED HITS: Best 4 per paper

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: IDPA Rulebook 2023

COVER GARMENT: NOT Required

MUZZLE SAFE: 180° orizzontale – altezza parapalle verticale





TIER GAME 07 MAGGIO 2023

Cof n° 2 SELEZIONE

Course Designer: Match Director Sergio Faldetta

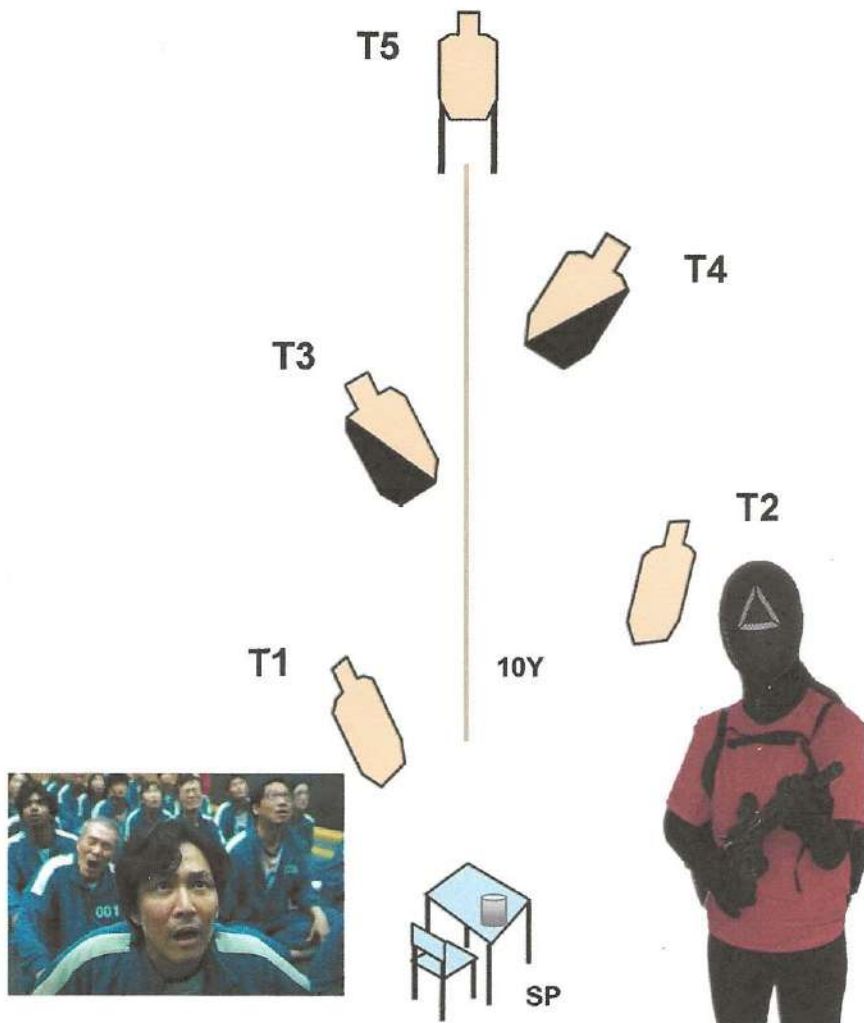


SCENARIO: Sei stato selezionato per partecipare al gioco SQUID GAME, ti portano in un luogo segreto col capo coperto. Riesci a liberare le mani e ti toglie il cappuccio. Trovi sul tavolo arma e caricatori, le guardie armate vengono minacciose verso di te per spararti. Difenditi da seduto.

START CONDITION: Tiratore in SP seduto con mani dietro che toccano la spalliera della sedia e scatola infilata in testa. Arma scarica e caricatori sul tavolo. Primo caricatore che si deve usare con 6 colpi, I restanti per capacità di divisione. Al beep togliersi la scatola dalla testa ed ingaggiare tutti bersagli in the open
PCC: come pistola, otturatore aperto

STRINGS: 1
SCORING: 15 round - unlimited
TARGETS: 5 threat, 0 non threat, 0 steel
SCORED HITS: Best 3 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: IDPA Rulebook 2023
COVER GARMENT: NOT Required
MUZZLE SAFE: 180° orizzontale - altezza parapalle verticale

STAGE PROCEDURE: Al segnale ingaggiare, in the open, T1, T2, T3, T4 e T5 con tre colpi.





TIER GAME 07 MAGGIO 2023

Cof n° 3

TIRO ALLA FUNE

Course Designer: Match Director Sergio Faldetta



SCENARIO: Per far vincere la tua squadra devi tirare la fune, dopo che lo hai fatto vedi che le guardie armate corrono verso di te per colpirti, difenditi. Prendi l'arma che si trova sul fusto 1 e poi prendi i caricatori sul fusto 2.

START CONDITION: Tiratore in SP. Arma scarica sul fusto F1, caricatori sul fusto F2 alla capacità di divisione.

PCC: come pistola, otturatore aperto

STRINGS: 1

SCORING: 9 round - limited

TARGETS: 3 threat, 0 non threat, 0 steel

SCORED HITS: Best 3 per paper

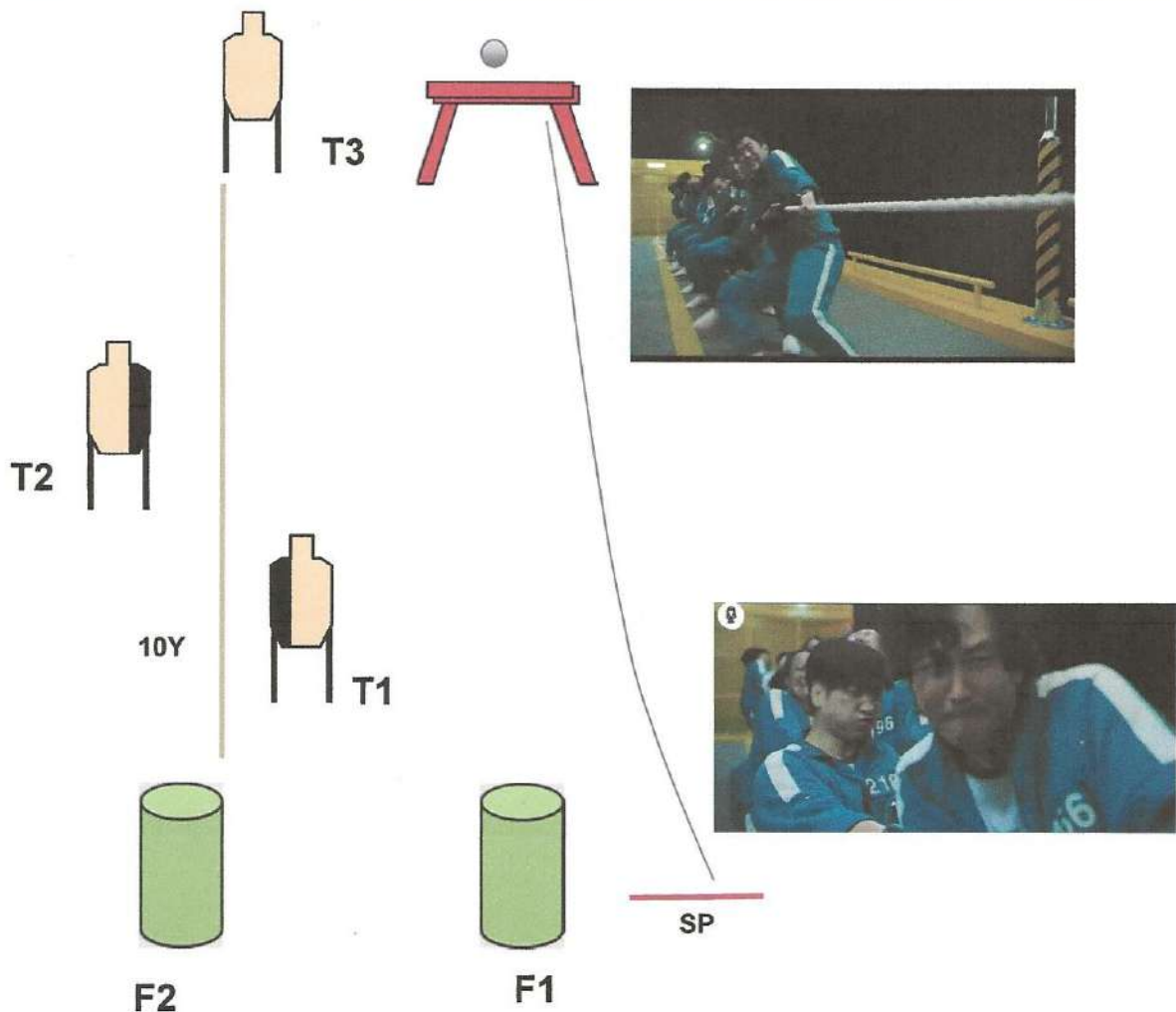
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: IDPA Rulebook 2023

COVER GARMENT: NOT Required

MUZZLE SAFE: 180° orizzontale – altezza parallela verticale

STAGE PROCEDURE: Al segnale tiri la corda, facendo alzare i piattini (che non devono essere ingaggiati), ti sposti verso F1 prendi l'arma, poi in F2 prendi i caricatori ed ingaggi i bersagli con due colpi nel box grande ed uno nel box piccolo





TIER GAME 07 MAGGIO 2023

Cof n° 4

UNO , DUE, TRE, STELLA

Course Designer: Match Director Sergio Faldetta



SCENARIO: Devi superare i quattro corridoi dove si trovano le guardie armate che ti vogliono colpire. Arriva alla fine del percorso e colpisci l'ultimo bersaglio che indossa la maglia : "la bambola assassina".

START CONDITION: Tiratore in SP arma carica in fondina, colpo camerato, nella capacità di divisione, resto dei caricatori in buffetteria.

STRINGS: 1

SCORING: 16 round - unlimited

TARGETS: 7 threat, 0 non threat , 2 steel

SCORED HITS: Best 2 per paper
stell down

START-STOP: Audible - Last shot

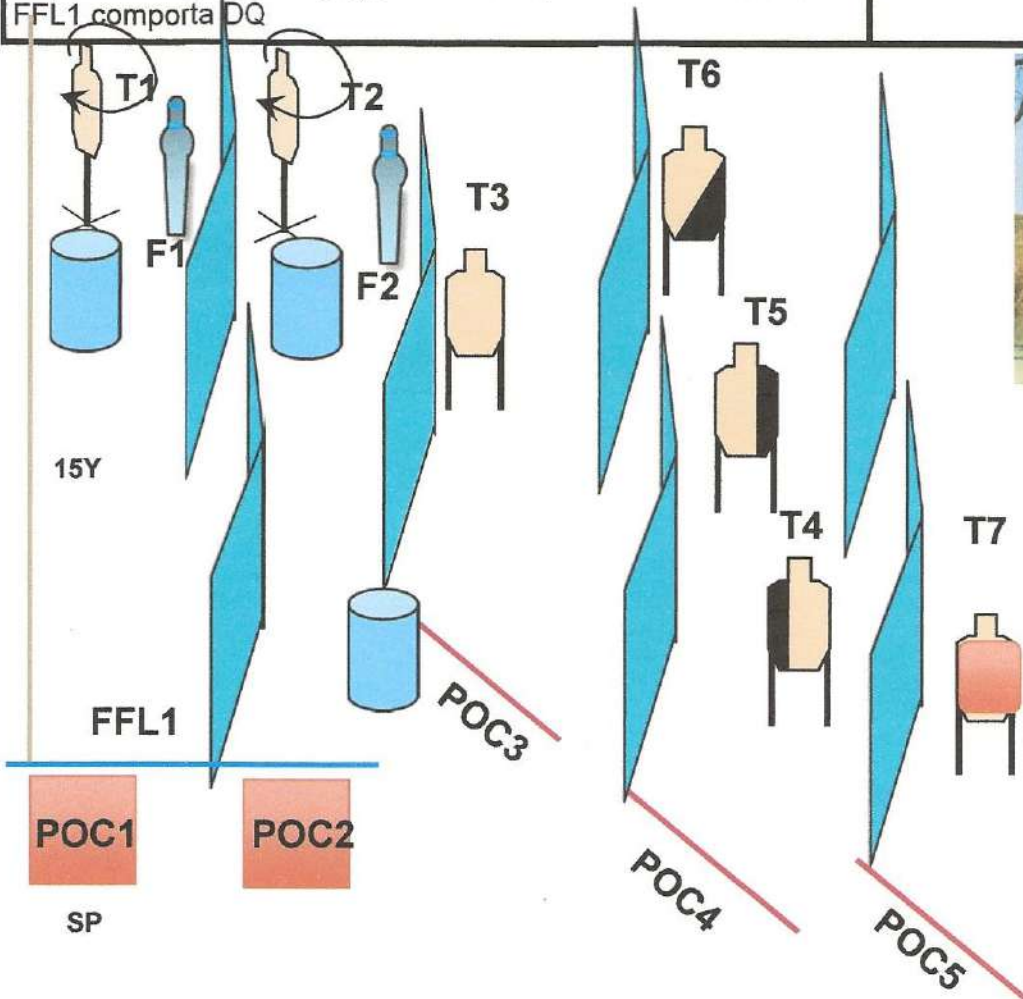
RULES: IDPA Rulebook 2023

COVER GARMENT: Required

MUZZLE SAFE: 180° orizzontale – altezza
parapalle verticale

PCC: hip level, low ready, volata sul punto rosso, resto come pistola.

STAGE PROCEDURE: Al segnale ingaggi, in the open da poc1 e poc 2, T1 e T2 che vengono attivati da F1 e F2. Le altre sagome dalle coperture dove disponibili. Il bersaglio T7 è coperto da maglia. Tutti i bersagli devono essere colpiti con due colpi nel box grande. Ingaggiare T1 e T2, e/o F1 e F2 oltre la FFL1 comporta DQ





TIER GAME 07 MAGGIO 2023

Cof n° 5

BIGLIE

Course Designer: Match Director Sergio Faldetta



SCENARIO: Hai raccolto tutte le biglie. Le metti nel contenitore. Devi attraversare le case dove le guardie armate minacciose, ti vogliono uccidere. Difenditi

START CONDITION: Tiratore in SP con le due biglie in mano arma scarica sul tavolo caricatori alla capacità per divisione in buffetteria.

PCC: come da pistola.

STRINGS: 1

SCORING: 9 round - limited

TARGETS: 3 threat, 3 non threat, 0 steel

SCORED HITS: Best 3 per paper

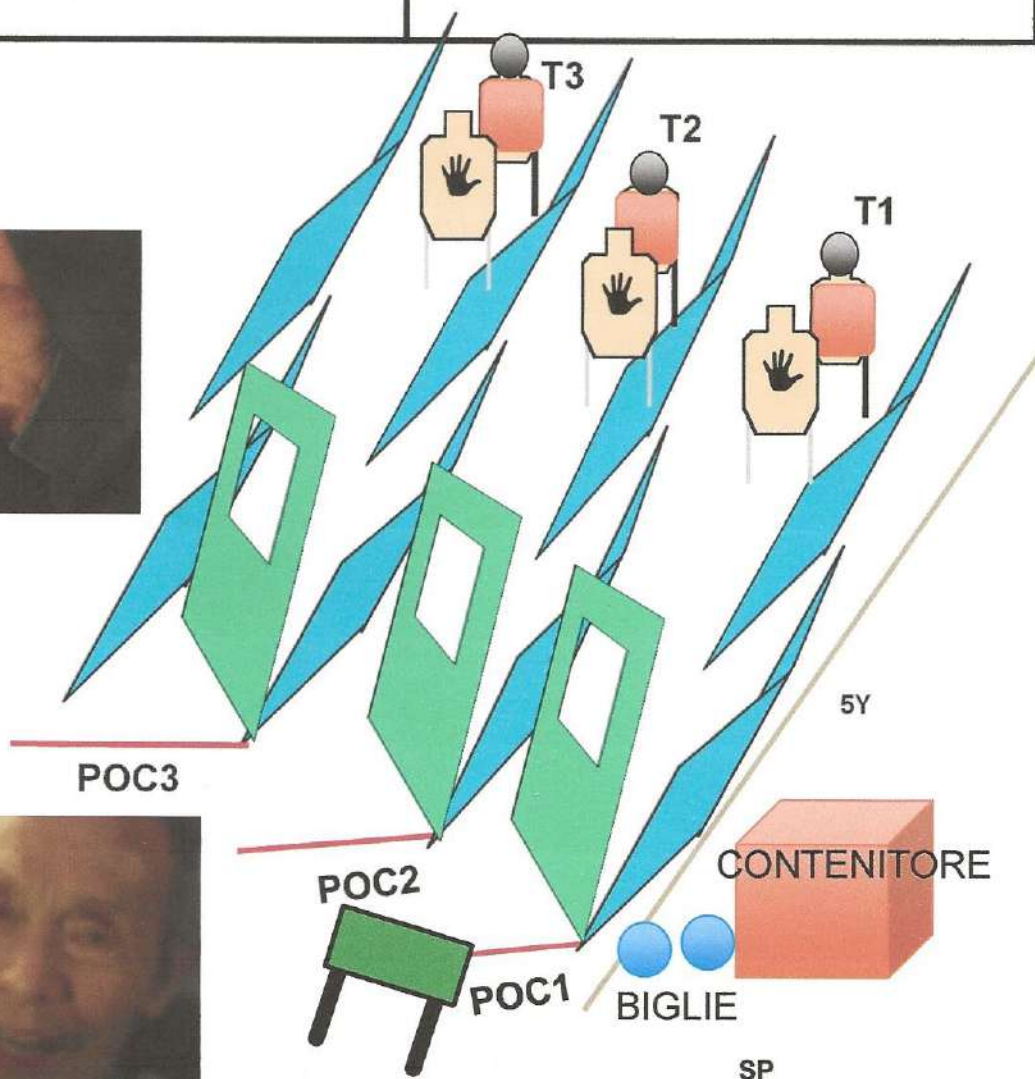
START-STOP: Audible - Last shot

RULES: IDPA Rulebook 2023

COVER GARMENT: Required

MUZZLE SAFE: 180° orizzontale – altezza parallela verticale

STAGE PROCEDURE: Al segnale metti le due biglie che tieni in mano dentro il contenitore, prendi dal tavolo l'arma ed ingaggi le sagome con tre colpi nel box grande dalle coperture dove disponibili. I bersagli, indossano delle maglie e non possono essere colpiti nel box piccolo in quanto portano un maschera che equivale ad hard cover.





TIER GAME 07 MAGGIO 2023

Cof n° 6

CALAMARO

Course Designer: Match Director Sergio Faldetta



SCENARIO: Ultimo gioco, devi restare vivo solo tu nel "calamaro", per questo le guardie armate, minacciose, ti vogliono uccidere. Difenditi

START CONDITION: Tiratore in SP arma carica in fondina, colpo camerato, nella capacità di divisione, resto dei caricatori in buffetteria.

STRINGS: 1

SCORING: 12 round - unlimited

TARGETS: 4 threat, 2 non threat, 2 steel

SCORED HITS: Best 2 per paper, stell down

START-STOP: Audible - Last shot

RULES: IDPA Rulebook 2023

COVER GARMENT: Required

MUZZLE SAFE: 180° orizzontale – altezza parapalle verticale

PCC: hip level, low ready, volata sul punto rosso, resto come da pistola.

STAGE PROCEDURE: Al segnale in SP ingaggi T1 e T2 in the open con **3 colpi**. Poi T3 e T4, che sono attivati da F1 e F2 che attiva drop out penalty che rimane visibile al termine del movimento, con **2 colpi** dalle coperture dove disponibili. Ingaggiare T3 e T4 e/o F1 e F2 oltre la FFL1 e FFL2 comporta DQ

