



IDPA

**EUROPEAN BERSERKER
EXPERIENCE 2026 TIER III
COFs
VERSIONE ITALIANA**



European Berserker Experience 2026

FERRO ED OLIO

COF 1 - Disegnatore: Funcis



SCENARIO: La sirena del fine turno è appena suonata.

Ti siedi su una panchina per una meritata pausa, mentre fuori resta solo il ronzio dei macchinari e l'odore di olio caldo... poi, un rumore secco. Ombre armate si muovono tra i reparti: non sono operai, sono qui per rubare.

La fabbrica è vuota, il silenzio pesa e la tua pausa è appena finita... difenditi dagli intrusi.

START POSITION:

Tiratore in SP seduto al centro della panchina faccia al parapalle centrale, panino tenuto con entrambe le mani ad altezza bocca, arma carica in fondina **colpo non camerato**, caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: panino sulla mano debole e arma tenuta con mano forte ed appoggiata alla gamba rivolta verso il parapalle frontale, stessa condizione della pistola, otturatore chiuso.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare T1 e T2 da seduto ed i restanti bersagli dalle coperture disponibili, T1 e T2 sono in the open; l'apertura della finestra F1 renderà visibili T6 e T7.

NB: W1 è a disposizione dei soli tiratori PPDS

STRINGS: 1

SCORING: 14 colpi, unlimited

TARGETS: 7 Minacciosi, 3 Non-Minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

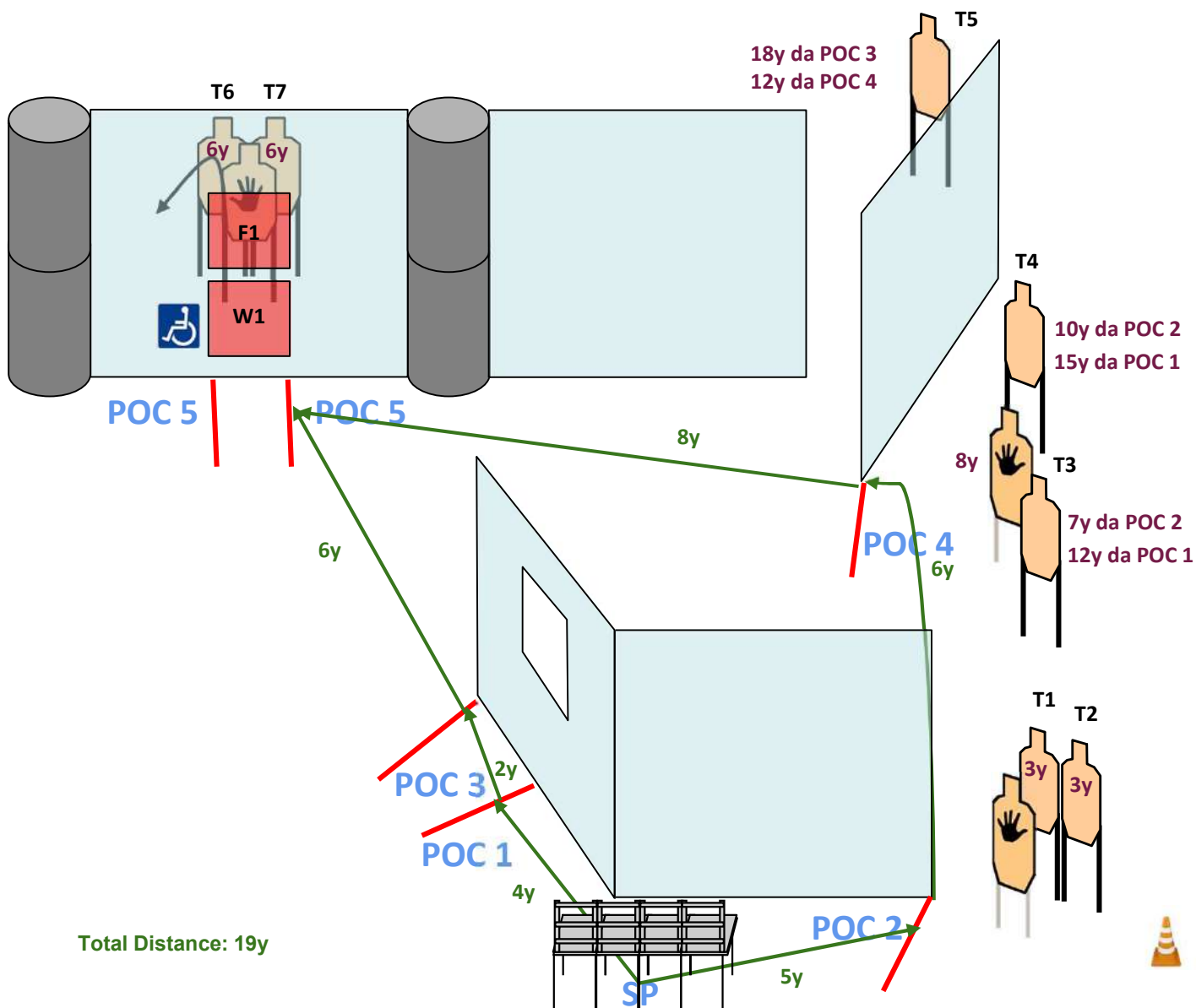
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 3-18 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.





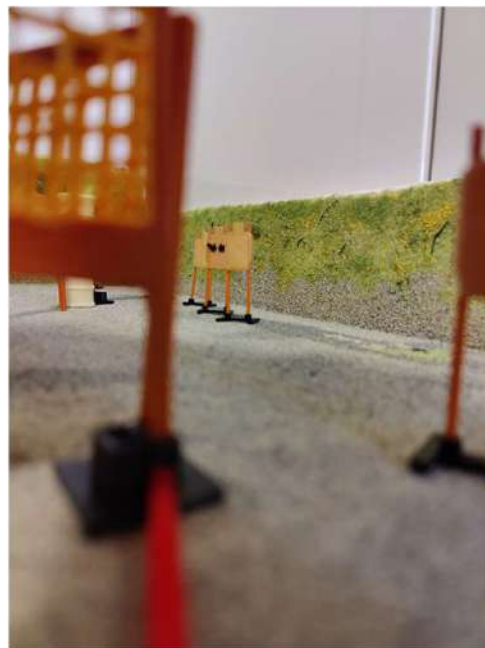
TOTAL



OPEN



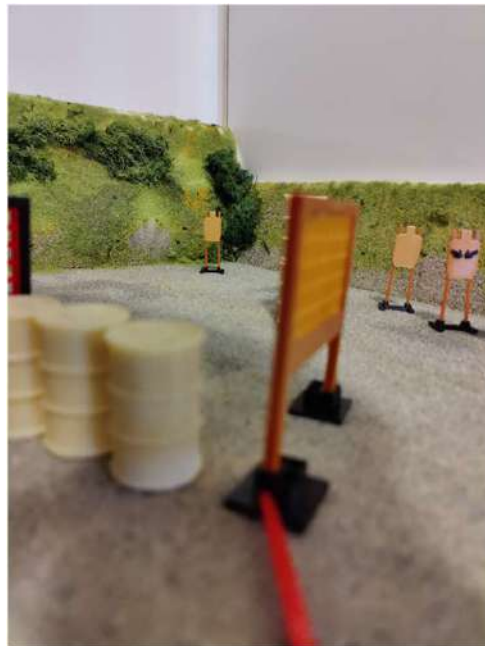
POC 1



POC 2



POC 3



POC 4



POC 5



European Berserker Experience 2026

L'ECO DEI NEON

COF 2 - Disegnatore: Funcis



SCENARIO: Rientri in ufficio quando ormai il palazzo è vuoto. Un uomo armato ti attende all'ingresso, altri si muovono tra scrivanie e finestre. La porta dell'ascensore è segnata con graffi profondi e l'ingresso è bloccato; luci fredde tagliano il silenzio e il ronzio dei neon si mescola al battito del tuo cuore; hanno preso la tua segretaria e forse cercano qualcosa di più dei tuoi documenti. Niente sirene, niente polizia: solo tu, la tua arma... e una lunga notte da chiudere: difenditi e metti in salvo la segretaria.

START POSITION:

Tiratore relax in piedi in SP faccia al parapalle centrale, punte dei piedi che toccano la linea, arma carica in fondina, rimanenti caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: stesse condizioni, ma hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili; T1, T4 e T5 sono in the open.

La pressione del tasto A1 aprirà la porta che attiverà gli swinger T8 e T9 che resteranno visibili alla fine del movimento.

NB: W1 è a disposizione dei soli tiratori PPDS

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, unlimited

TARGETS: 9 Minacciosi, 4 Non-minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

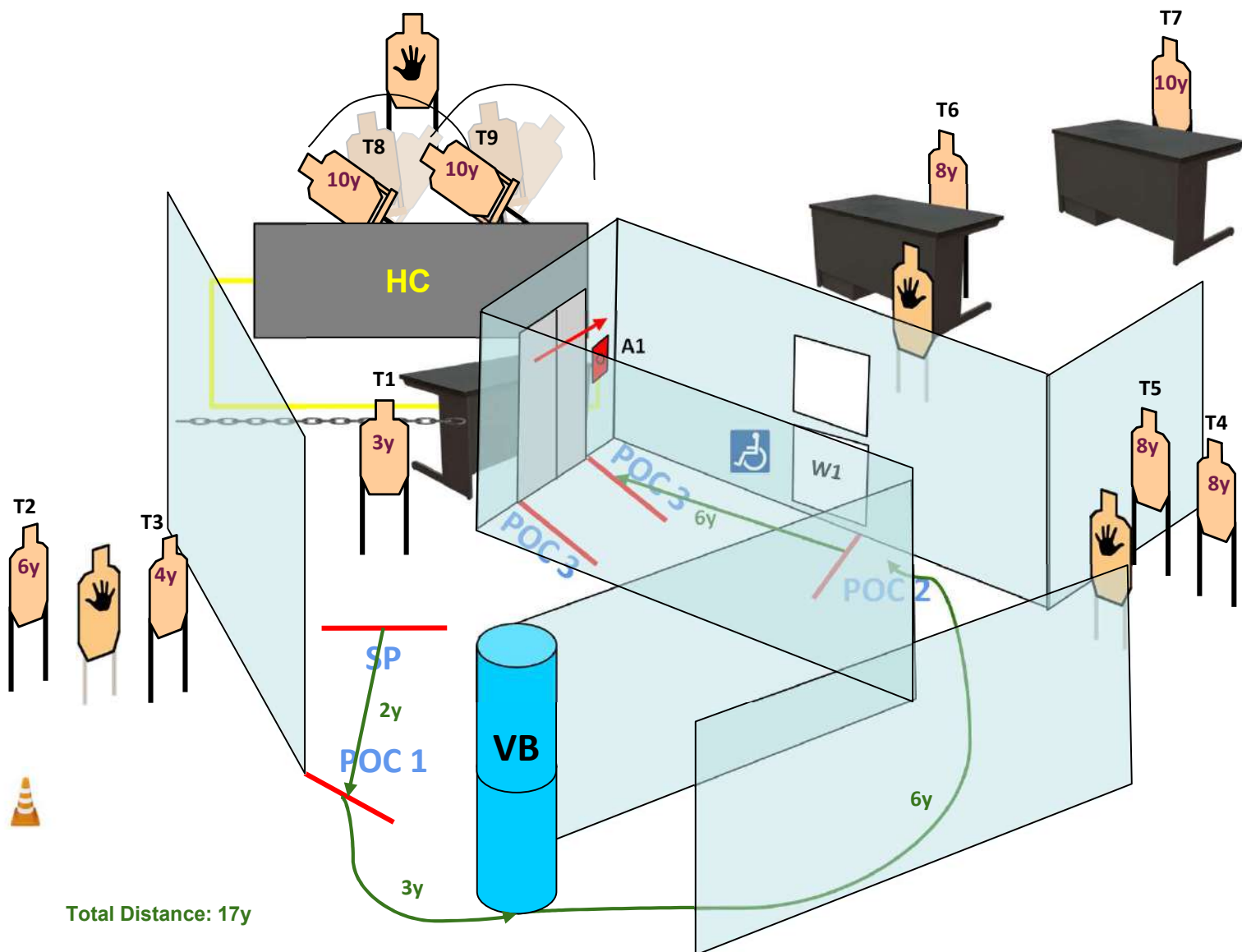
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 3-10 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.





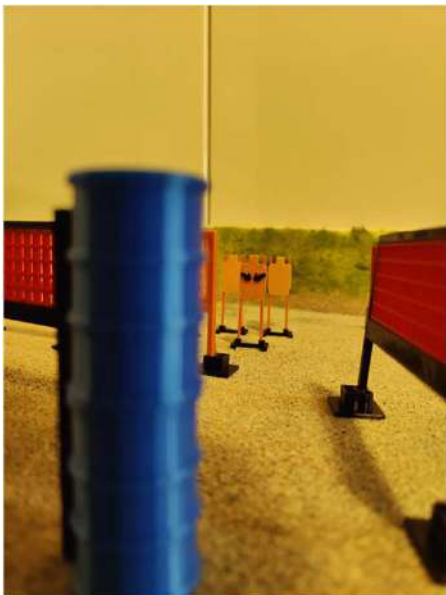
TOTAL



START POSITION



POC 1



OPEN



POC 2



POC 3



European Berserker Experience 2026 STANDARD I°



COF 3 - Disegnatore: Polacco

SCENARIO: Standard.

START POSITION:

Tiratore relax in SP faccia al parapalle centrale, punte dei piedi che toccano la linea, arma carica in fondina e caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: stesse condizioni della pistola, ma Low Ready con canna verso il punto rosso.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli minacciosi da SP.

STRINGS: 1

SCORING: 4 colpi, unlimited

TARGETS: 2 Minacciosi, 1 Non-Minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

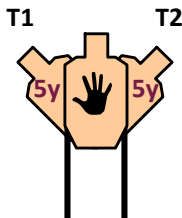
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Non Richiesto

DISTANCES: 5 yards

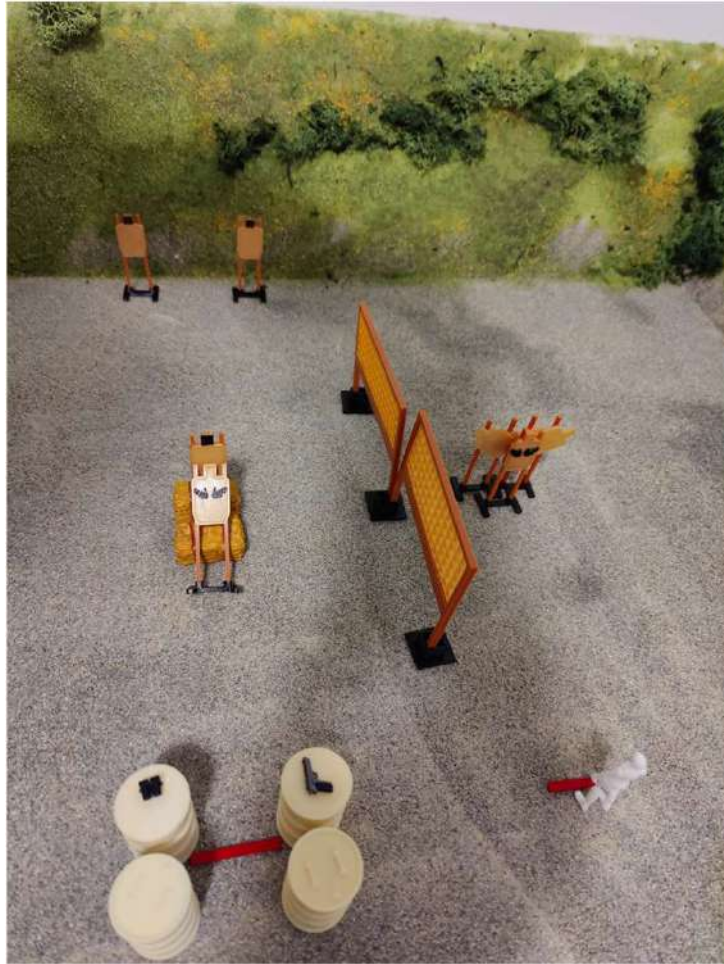
MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle



SP

Total Distance: 0y

TOTAL



**START
POSITION**





European Berserker Experience 2026 STANDARD II°



COF 4 - Disegnatore: Polacco

SCENARIO: Standard.

START POSITION:

Tiratore relax in piedi in SP faccia al parapalle centrale, punte dei piedi che toccano la linea, arma scarica su un bidone ed i caricatori alla capacità di divisione sull'altro bidone.

PCC: come pistola, canna verso il parapalle frontale ed otturatore chiuso.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare da SP tutti bersagli con tre colpi.

STRINGS: 1

SCORING: 9 colpi, limited

TARGETS: 3 Minacciosi, 1 Non-Minacciosi

SCORED HITS: Migliori 3 per target

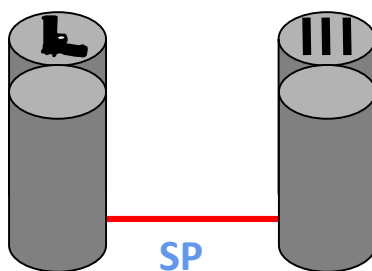
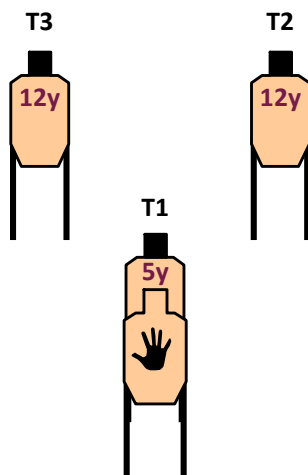
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Non Richiesto

DISTANCES: 5-12 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.



Total Distance: 0y

TOTAL



**START
POSITION**





TOTAL



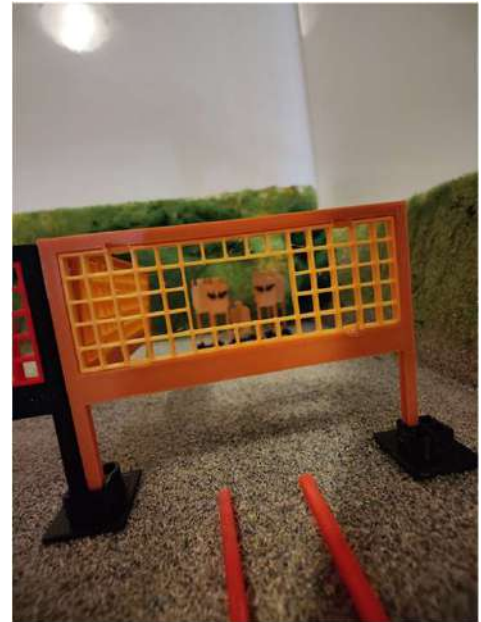
START POSITION



OPEN



POC 1



POC 2



European Berserker Experience 2026



TESTIMONE SCOMODO

COF 6 - Disegnatore: Polacco

SCENARIO: Il vicolo odora di pioggia e ferro; hai la schiena contro il muro, le mani alzate. Davanti a te, tre uomini armati — nessuna parola, solo respiri e dita che sfiorano i grilletti. Sono venuti a chiuderti la bocca per sempre... eri nel posto sbagliato al momento sbagliato. Hai ancora una via d'uscita... e una pistola carica; difenditi!

START POSITION:

Tiratore in SP faccia al parapalle centrale, punte dei piedi che toccano la linea e mani alzate al livello delle orecchie, arma carica in fondina e caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: stesse condizioni della pistola, hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili; T1, T2 e T3 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, unlimited

TARGETS: 9 Minacciosi, 4 Non-Minacciosi

SCORED HITS: 2 per target

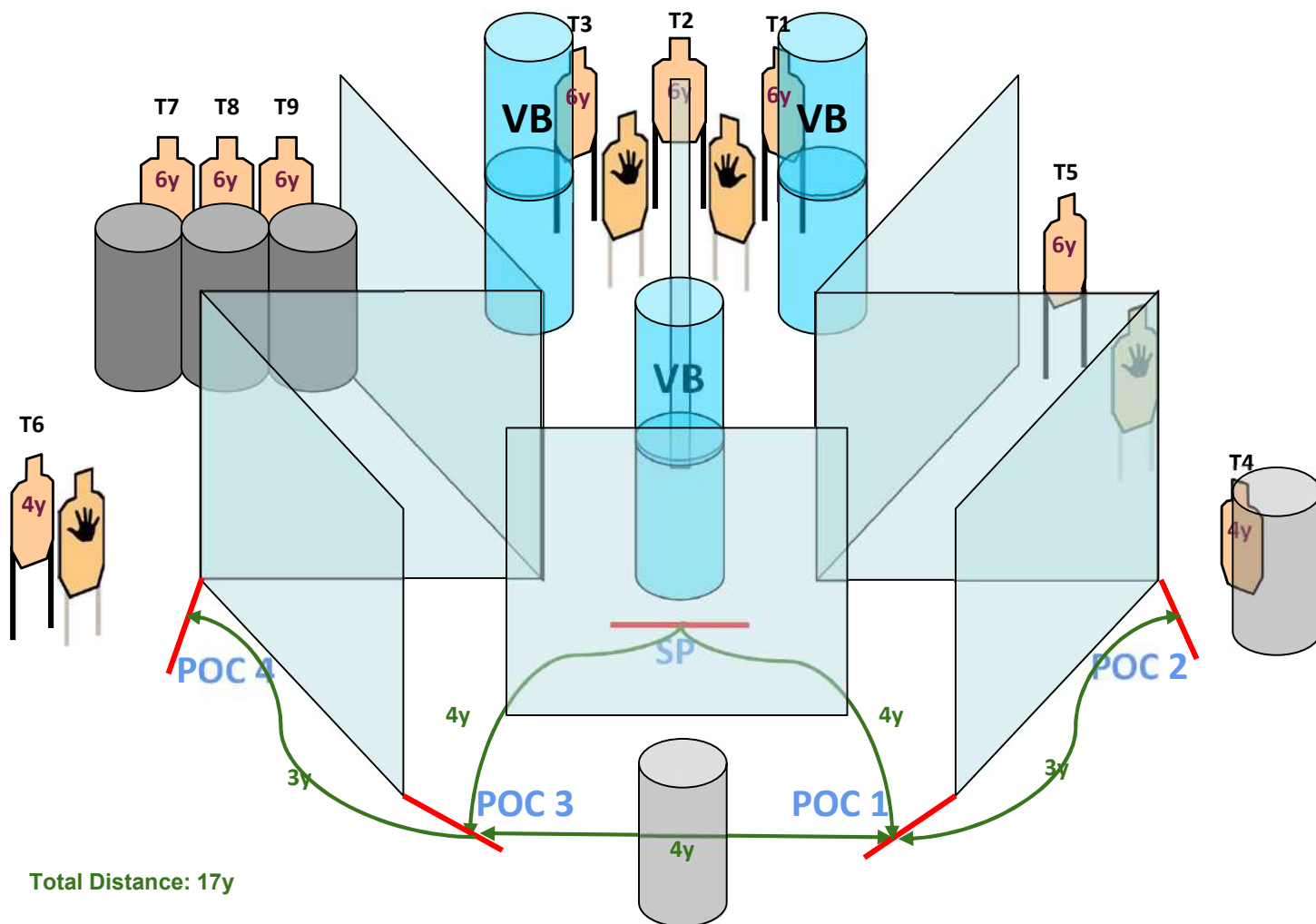
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

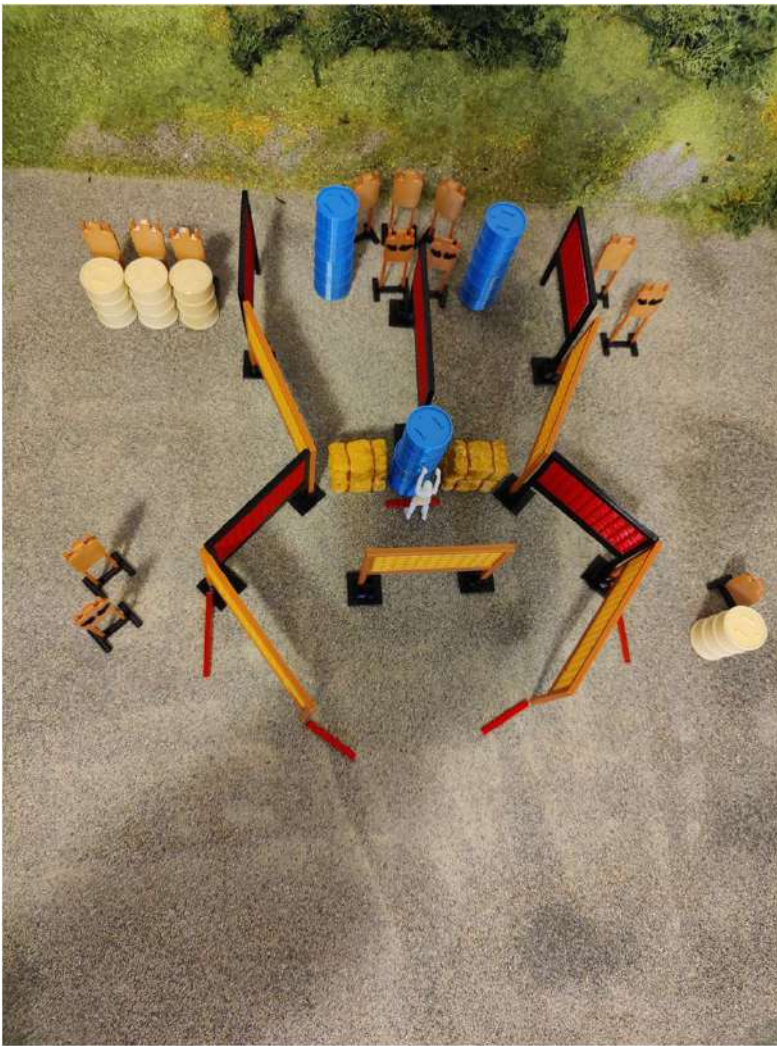
RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 4-6 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.





TOTAL



START POSITION



OPEN 1



OPEN 2



POC 1



POC 2



POC 3



POC 4



European Berserker Experience 2026



PROTOCOLLO NOTTURNO

COF 7 - Disegnatore: Funcis

SCENARIO: Le luci restano accese, fredde come la tensione nell'aria. Un rumore metallico tra i server, poi passi lenti e decisi: qualcuno è entrato ed è armato. Hai un istante per reagire e per mettere al sicuro i dati, prima che il silenzio si spezzi.

START POSITION:

Tiratore relax in piedi in SP faccia al parapalle centrale, punte dei piedi che toccano la linea e mani che toccano la tastiera del computer, arma carica in fondina, caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: mano debole che tocca la tastiera e arma nella mano forte hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili; T4, T5 e T6 sono in the open.

STRINGS: 1

SCORING: 16 colpi, unlimited

TARGETS: 8 Minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

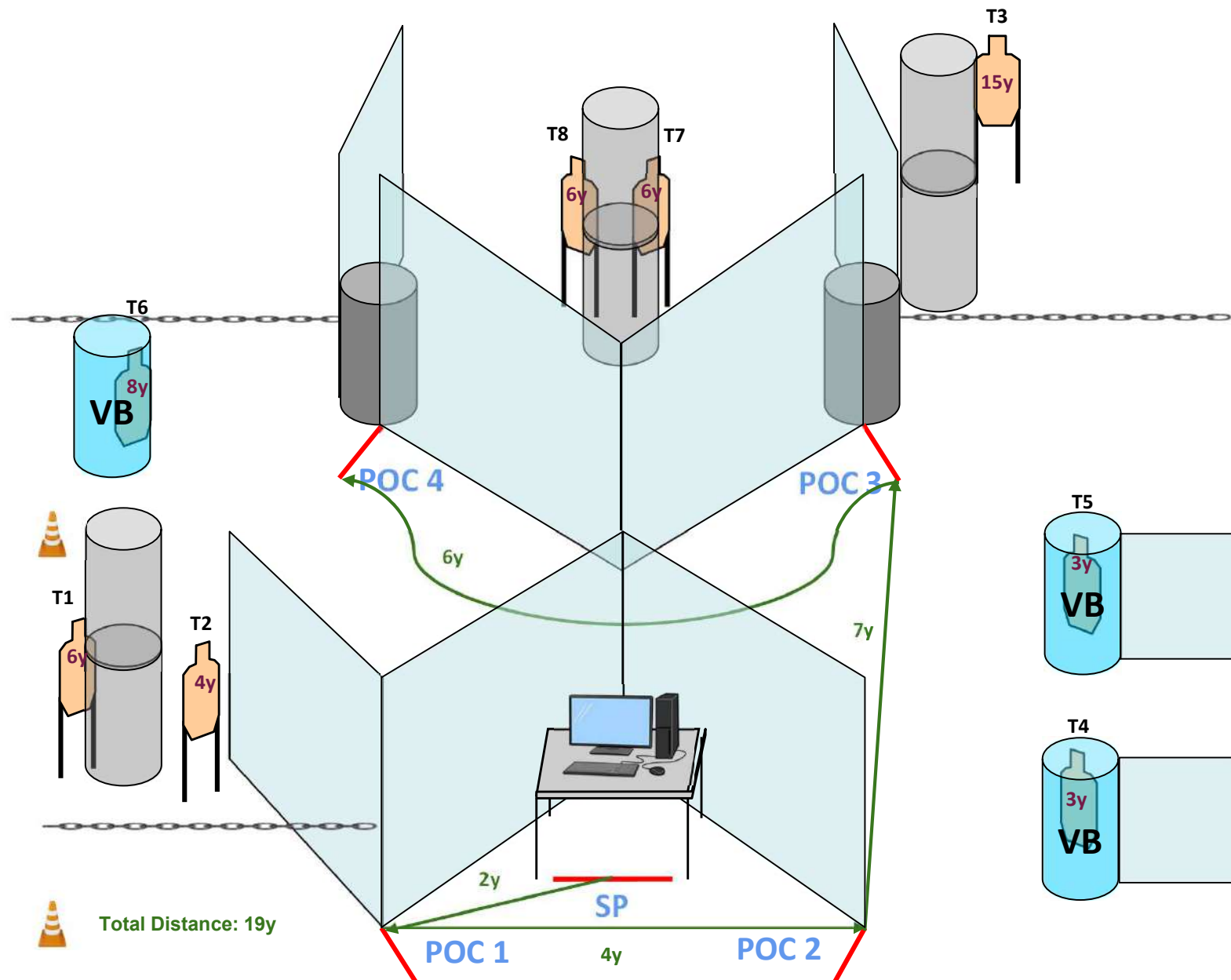
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

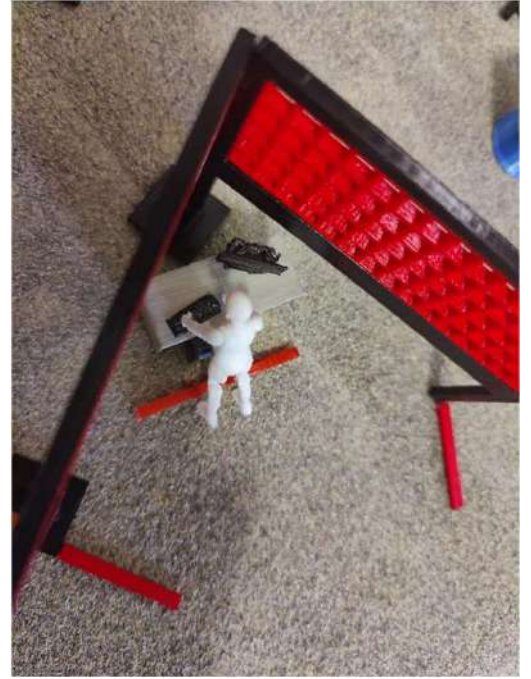
DISTANCES: 3-15 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.





TOTAL



START POSITION



POC 1



POC 2



OPEN 1



OPEN 2



OPEN 3



POC 3



POC 4



European Berserker Experience 2026



L'ULTIMA BIRRA

COF 8 - Disegnatore: Funcis

SCENARIO: La serata sta finendo; dietro il bancone servi l'ultima birra, ma qualcosa non torna. Un cliente abbassa lo sguardo, altri tre restano troppo fermi, troppo vicini all'uscita. Quando capisci, è già tardi: sono armati e la tua cassa è il loro bersaglio. L'arma è lì, nascosta tra i contanti. Il bancone è la tua unica copertura. È tempo di agire.

START POSITION:

Tiratore relax in piedi in SP faccia al parapalle centrale, punte dei piedi che toccano la linea, mani che toccano la cassa sugli appositi segni, arma carica nel cassetto della cassa **colpo non camerato**, caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: come pistola, arma sui segni sul bancone, scarica, otturatore chiuso rivolta verso il parapalle frontale e primo caricatore all'interno della cassa.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico premendo tasto A1 sulla cassa il cassetto si aprirà; tutti i bersagli sono in the open.

La pressione del tasto A1 attiverà anche il mover T1 che resterà visibile alla fine del movimento.

STRINGS: 1

SCORING: 14 colpi, unlimited

TARGETS: 7 Minacciosi, 3 Non-Minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

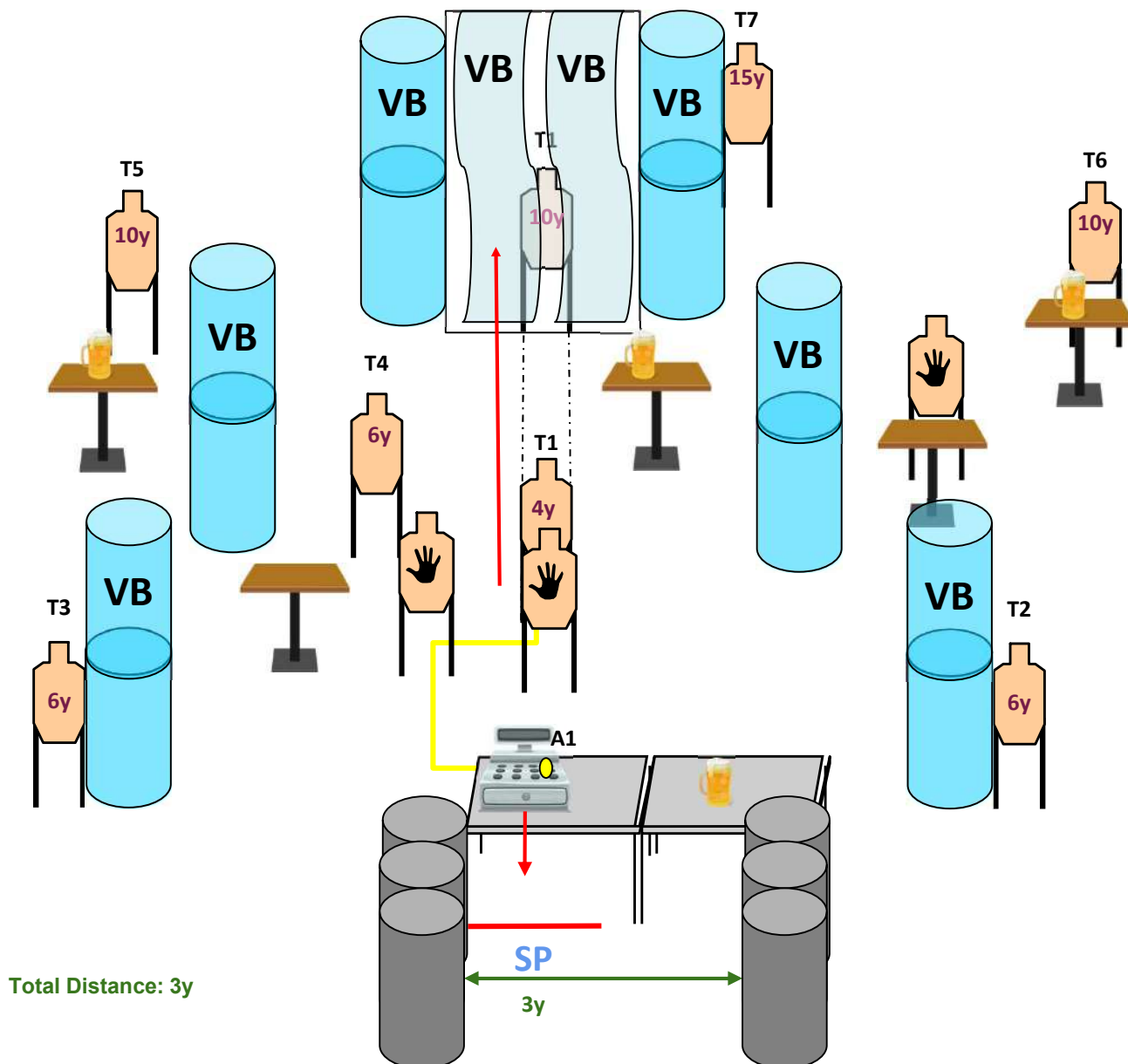
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 4-15 yards

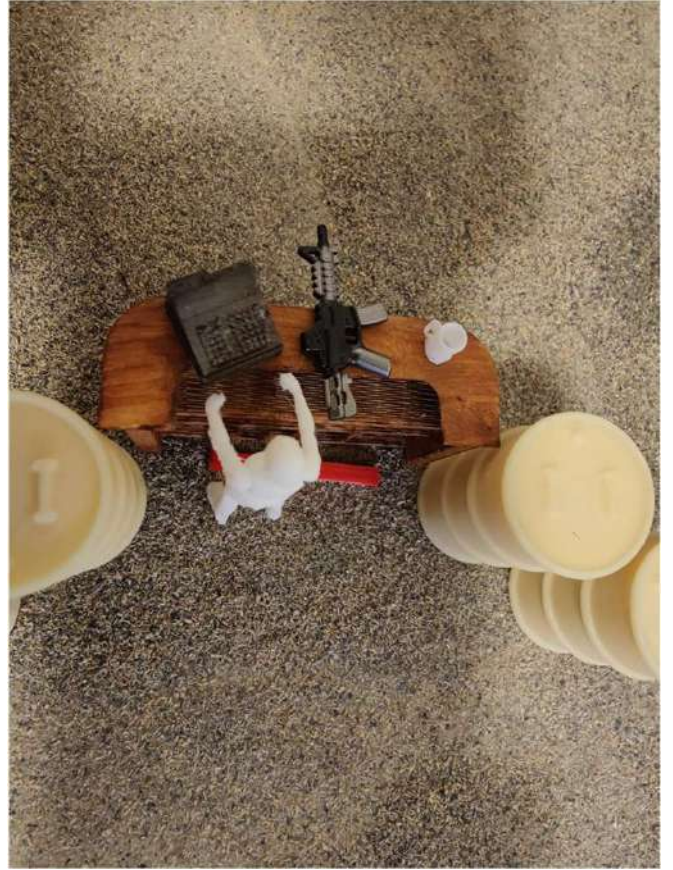
MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.



Total Distance: 3y



TOTAL



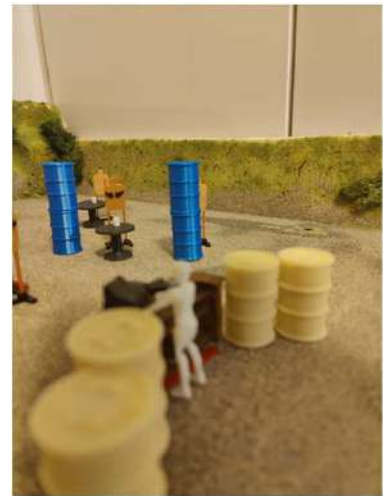
START POSITION



OPEN 1



OPEN 2



OPEN 3



OPEN 4



OPEN 5



European Berserker Experience 2026



URLA DALL'INTERNO

COF 9 - Disegnatore: Polacco

SCENARIO: Il sole di mezzogiorno batte sulla ghiaia del vialetto. La vecchia casa sembra addormentata, finestre chiuse, nessun movimento. Poi, un grido... Secco, umano. Ti fermi davanti al cancello e il silenzio dopo l'urlo è ancora più pesante. Dietro i bidoni, un'ombra armata; dentro, una voce che conosci. Non c'è tempo per pensare: ma solo per agire, difendi l'ostaggio.

START POSITION:

Tiratore relax in SP faccia al parapalle centrale, talloni che toccano la linea sui segni, arma carica in fondina e caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: stesse condizioni della pistola, hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili; T1, T4 e T5 sono in the open, l'apertura della finestra F1 renderà visibili T6 e T7.

NB: W1 è a disposizione dei soli tiratori PPDS

STRINGS: 1

SCORING: 14 colpi, unlimited

TARGETS: 7 Minacciosi, 4 Non-Minacciosi

SCORED HITS: 2 per target

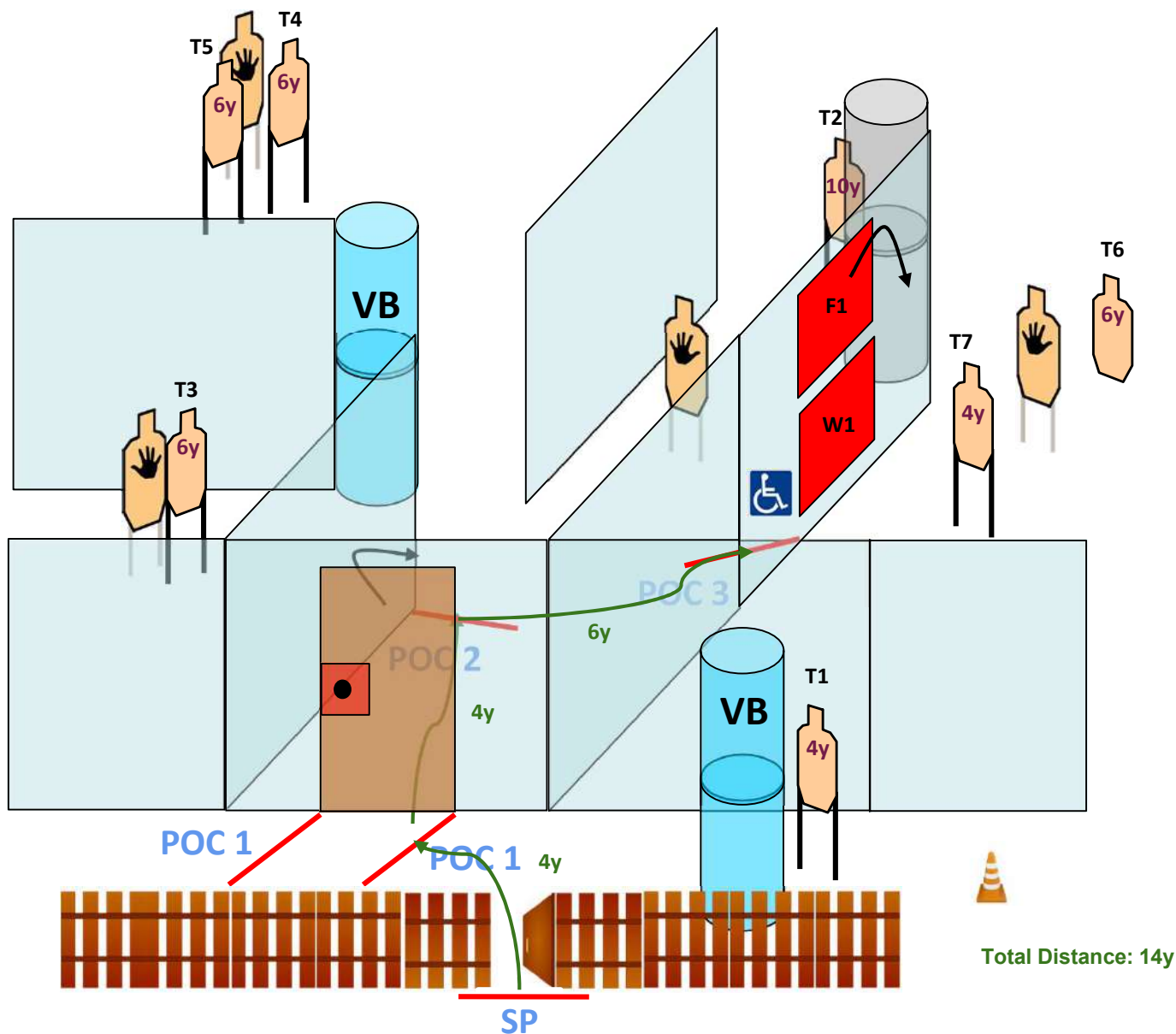
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

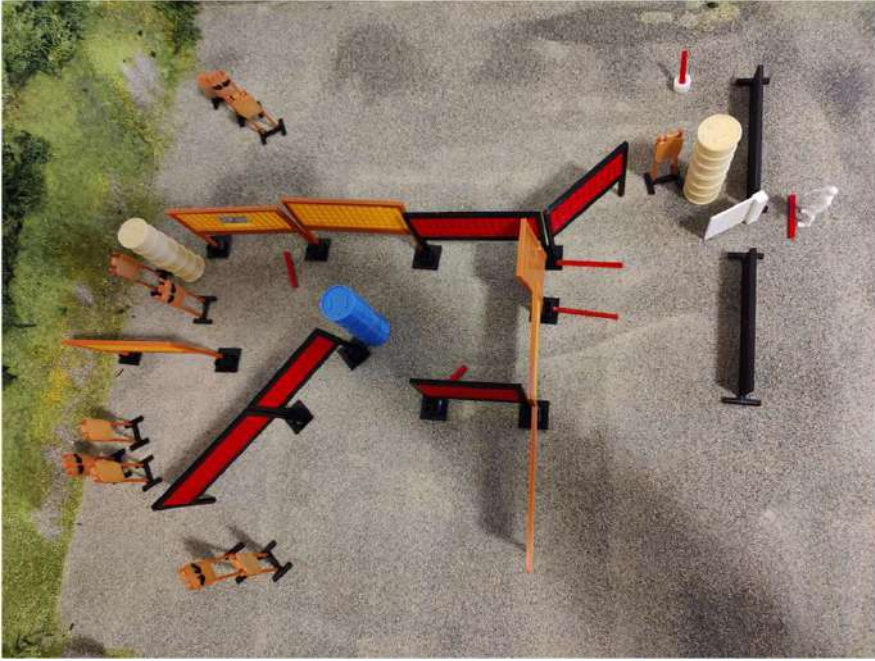
RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

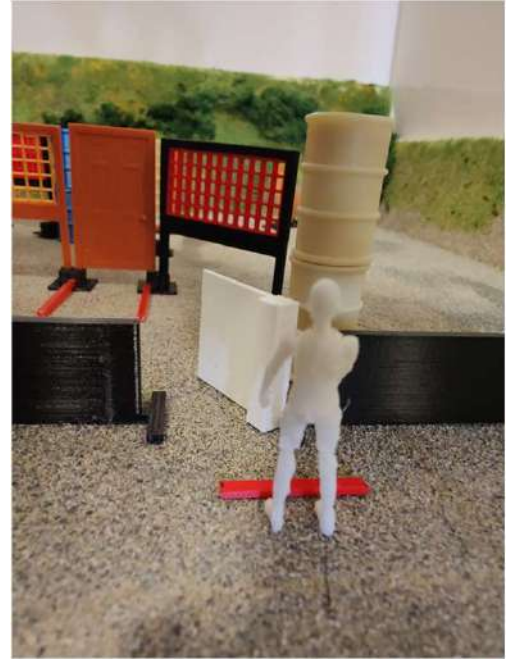
DISTANCES: 4-10 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.





TOTAL



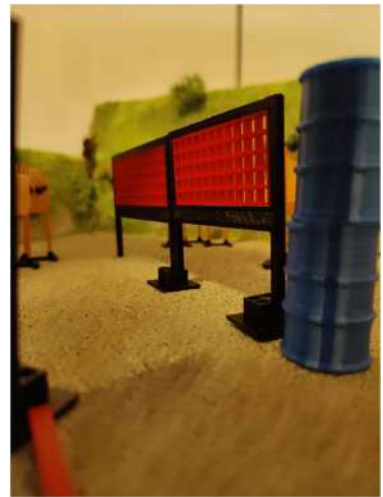
START POSITION



OPEN 1



POC 1



POC 2



OPEN 2



POC 3



European Berserker Experience 2026



IL SONNO DEGLI ALTRI

COF 10 - Disegnatore: Funcis

SCENARIO: Un tonfo, poi il suono dei vetri che si spezzano: uomini armati si muovono tra le luci del giardino ed altri sono già nel soggiorno. La casa è silenziosa, la tua famiglia dorme a pochi metri. Il cuore accelera, la pistola è nel comodino. Non c'è tempo per pensare... solo per agire, difendi la tua famiglia.

START POSITION:

Tiratore seduto sul letto, arma carica **colpo non camerato** sul comodino e caricatori alla capacità di divisione riposti sul mobile cassetiera.

PCC: scarico all'interno del contenitore dedicato a lato del letto rivolto verso parapalle frontale e caricatori sul comodino e/o sul mobile cassetiera.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare tutti i bersagli dalle coperture disponibili; T8 e T9 sono in the open.

L'apertura di F1 renderà visibile T1, T2 e T3; l'apertura della finestra F2 renderà visibile T6 e T7

NB: W1 e W2 sono a disposizione dei soli tiratori PPDS

STRINGS: 1

SCORING: 18 colpi, unlimited

TARGETS: 9 Minacciosi, 3 Non-minacciosi

SCORED HITS: Migliori 2 per target

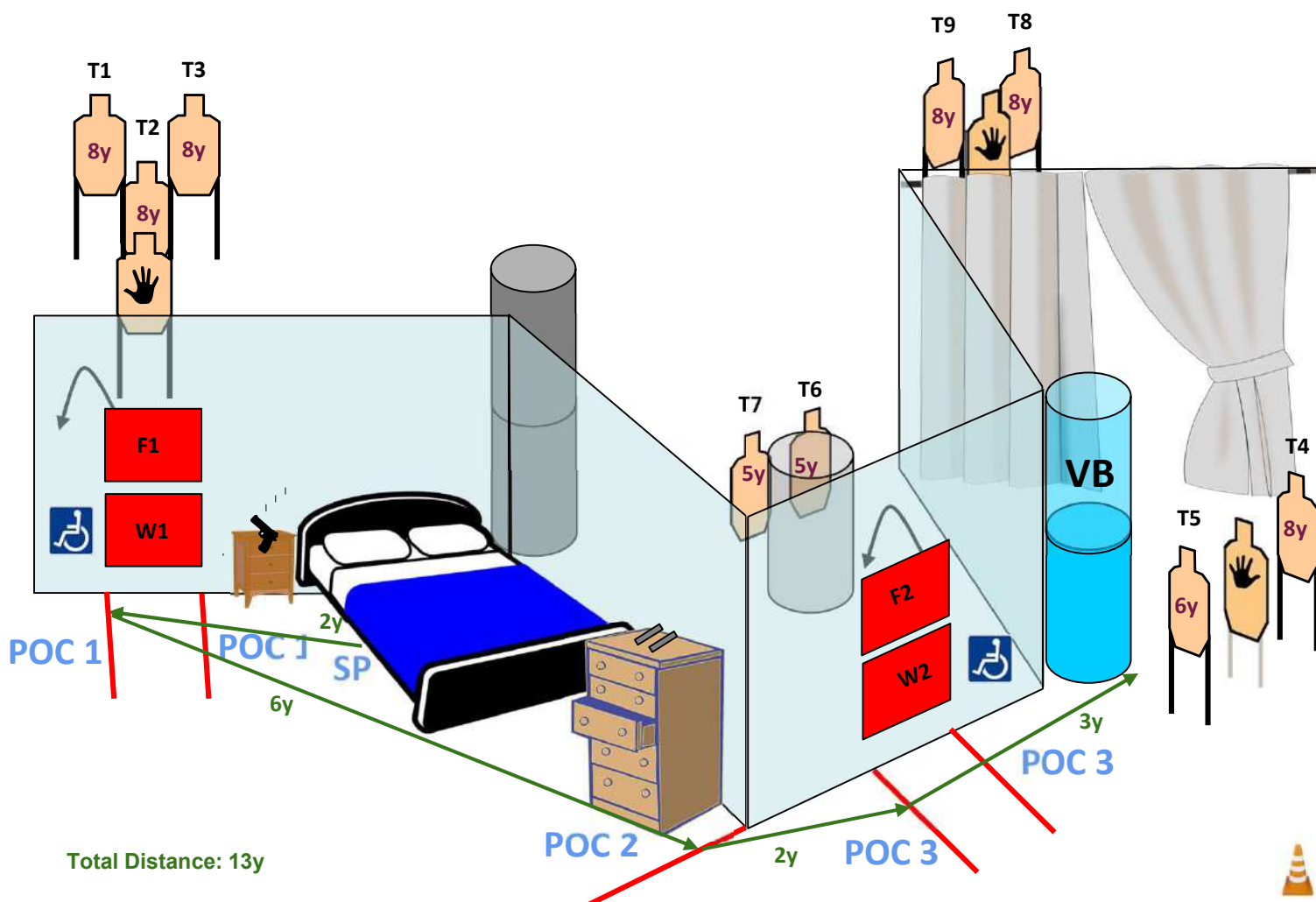
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 5-12 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.





TOTAL



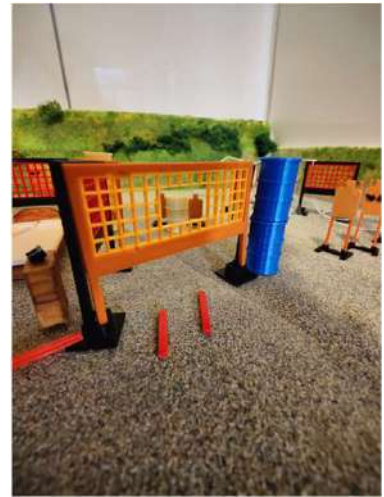
START POSITION



POC 1



POC 2



POC 3



OPEN



TOTAL



START POSITION



POC 1



POC 2



POC 3



European Berserker Experience 2026



CORTILE INTERNO

COF 12 - Disegnatore: Polacco

SCENARIO: Il sole è calato dietro i palazzi e l'aria sa di polvere e ferro. Nel cortile, un uomo ubriaco barcolla vicino al muretto: ride, parla da solo, non capisce che qualcosa è cambiato; figure armate si muovono tra le ombre... silenziose, decise, vogliono la tua borsa. Difendi ciò che è tuo, prima che te lo portino via.

START POSITION:

Tiratore in SP faccia al parapalle centrale, borsa tenuta con la mano debole, talloni che toccano i segni, arma carica in fondina e caricatori da divisione propriamente riposti.

PCC: stesse condizioni della pistola, hip level.

STAGE PROCEDURE:

Al segnale acustico ingaggiare i bersagli dalle coperture disponibili; T1, T2 e T3 sono in the open; la pressione della pedana P1 attiverà il drunk bobber target T1 e il bersaglio non minaccioso.

NB: ingaggiare T1, T2 o T3 oltre FFL comporta FP.

STRINGS: 1

SCORING: 12 colpi, unlimited

TARGETS: 6 Minacciosi, 1 Non-Minacciosi

SCORED HITS: 2 per target

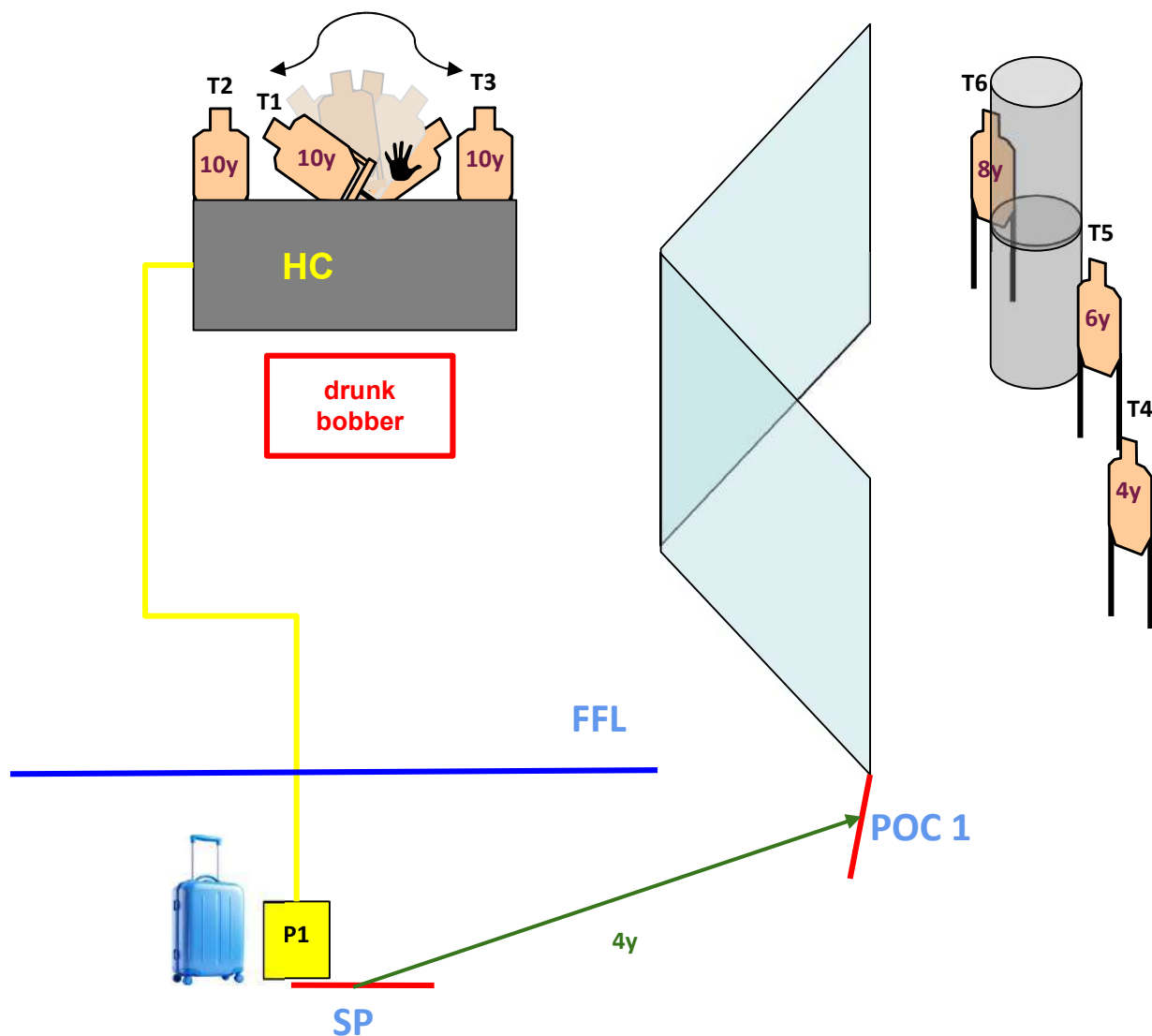
START-STOP: Segnale acustico - Ultimo colpo

RULES: IDPA Rulebook ultima revisione

CONCEALMENT GARMENT: Richiesto

DISTANCES: 4 - 10 yards

MUZZLE SAFE PLANE: Se non diversamente specificato, vale la regola dei 180° orizzontalmente, in verticale il limite è l'altezza dei parapalle. Solo durante le ricariche ed esclusivamente con carrello o cilindro aperto e arma scarica, è consentita la volata oltre i parapalle.



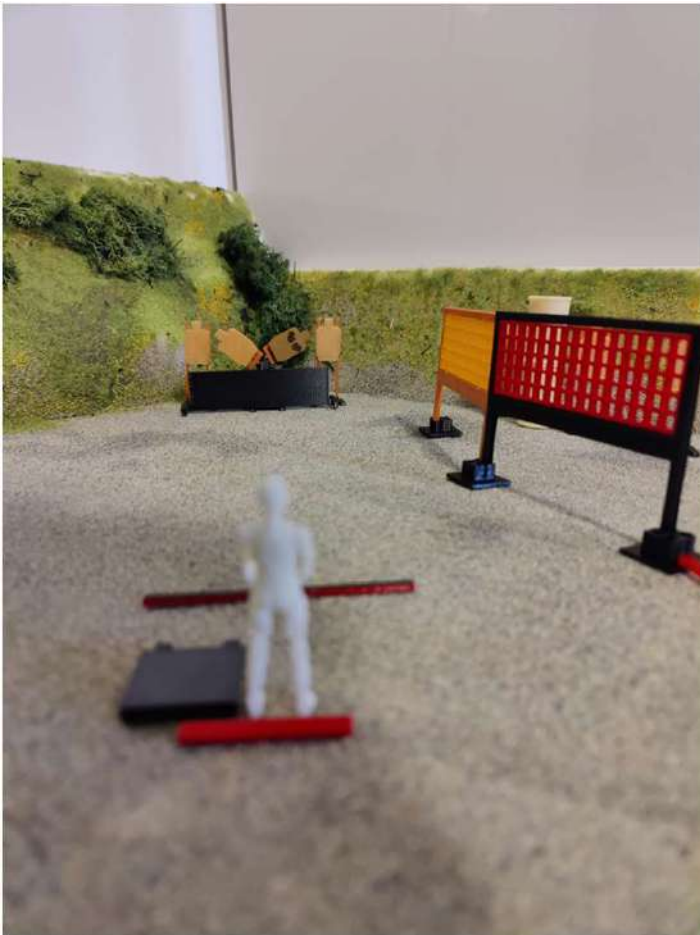
Distanza tot: 4y



TOTAL



START POSITION



START POSITION - OPEN



POC 1