





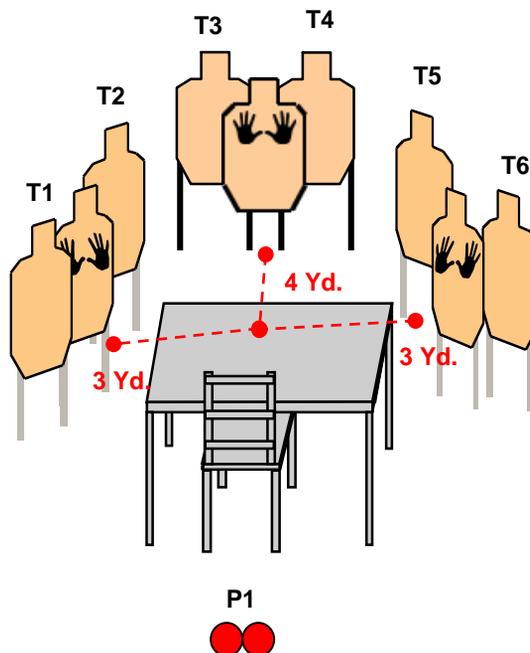
**GSC – September Club Match**  
**Stage Name : Bad Dinner**  
**Course Designer: Andrea T.**

**Scenario :** Una cena con gli amici degenera nel peggiore dei modi, difenditi e ferma l'aggressione

**Start Condition:** Seduto in P1 arma con caricatore inserito colpo NON camerato sul tavolo coperta dal tovagliolo, caricatori in buffetteria.

**Procedura :** Al Segnale acustico RIMANENDO SEDUTI ingaggiare le sagome da T1 a T6 in sequenza tattica , successivamente ingaggiare I bersagli da T1 a T6 con un colpo al bersaglio piccolo.

STRINGS: 1  
SCORING: 18 rounds min, unlimited  
TARGETS: 6 threat, 3 non threat,  
DISTANCE: 3 to 4 Yd.  
SCORED HITS: Best 3 per paper  
(mandatory one on the heads, obbligatorio un colpo al bersaglio piccolo )  
START-STOP: Audible - Last shot  
RULES: Current IDPA Rulebook  
VEST: **NOT Required**





**GSC – September Club Match**  
**Stage Name : Shopping**  
**Course Designer: Andrea M.**

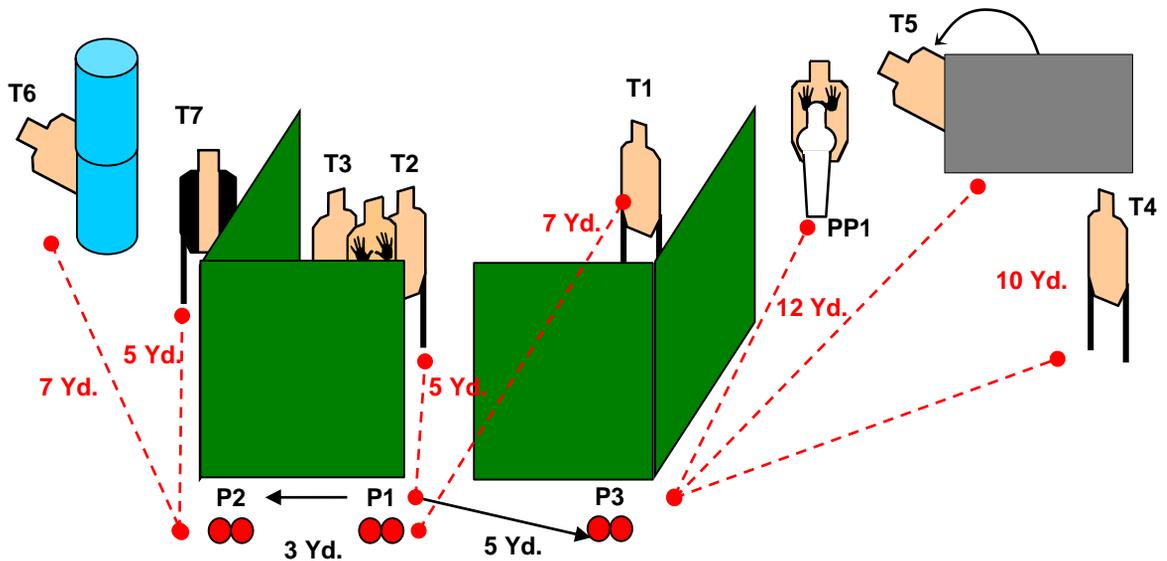
**STAGE**

**Scenario:** Rapina in corso, intervieni ma le cose sono peggio di quel che sembrava, difenditi.

**Start Condition:** : In piedi in P1, arma carica in fondina, caricatore inserito colpo NON camerato, massima capacità secondo divisione, caricatori in buffetteria.

**Procedura :** Al segnale acustico ingaggiare in priorità tattica I bersagli da T1 a T3 in copertura, spostarsi nelle successive posizioni di tiro P2 e P3 e ingaggiare I rimanenti bersagli in priorità tattica rispettando le coperture.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 15 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 7 threat, 2 non threat, 1 Steel  
**DISTANCE:** 5 to 12 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper steels felled down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** Required





**GSC – September Club Match**  
**Stage Name : Run Baby Run**  
**Course Designer: Andrea M.**

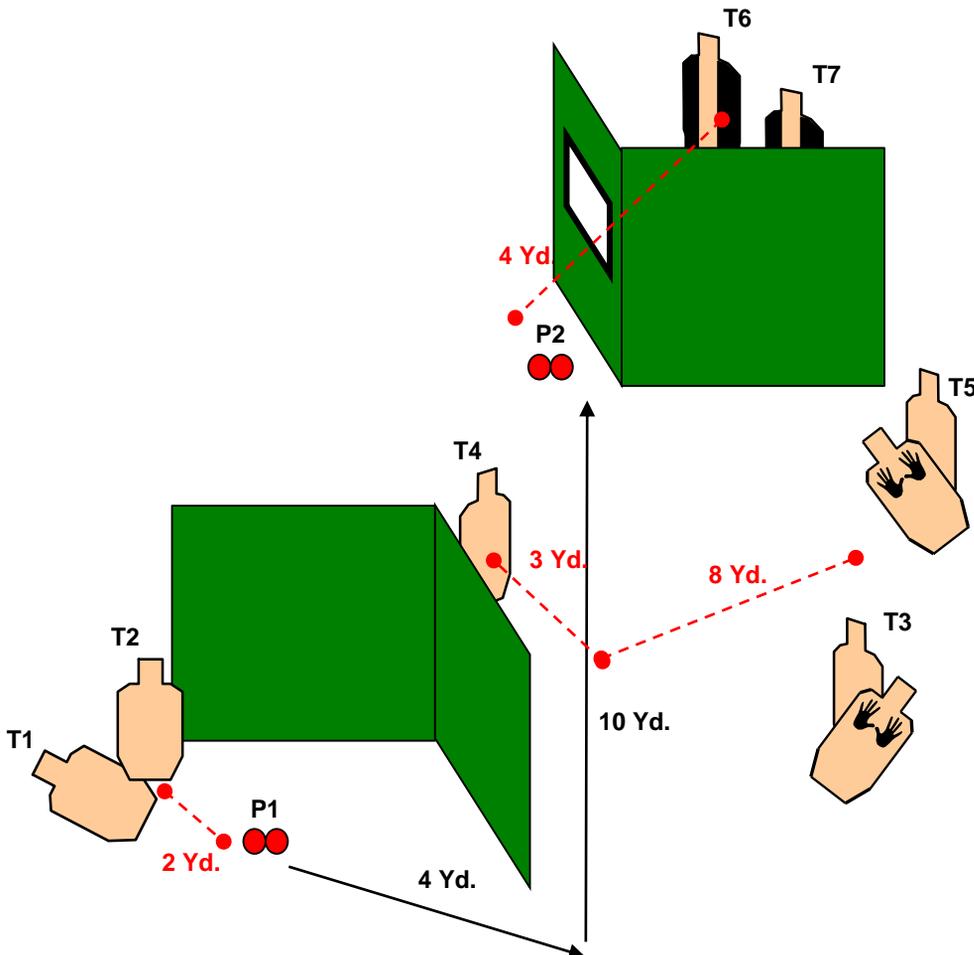
**STAGE**

**Scenario :** Sei finito in un agguato, scappa e difenditi.

**Start Condition :** In piedi in P1, arma carica in fondina, colpo camerato, 6 colpi totali nell'arma. I restanti caricatori in buffetteria alla massima capacità secondo divisione

**Procedura :** Al segnale acustico ingaggiare T1 e T2 in sequenza tattica con almeno due colpi, successivamente ingaggiare T1 e T2 con un colpo al bersaglio piccolo. Muovendomi verso P2 ingaggio in movimento i bersagli da T3 a T5, raggiunto P2 dalla finestra in priorità tattica ingaggio i bersagli T6 e T7.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 7 threat, 2 non threat  
**DISTANCE:** 2 to 8 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper steels felled down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** Required





# GSC – September Club Match

# STAGE

## Stage Name : Standard

### Course Designer: Andrea M.

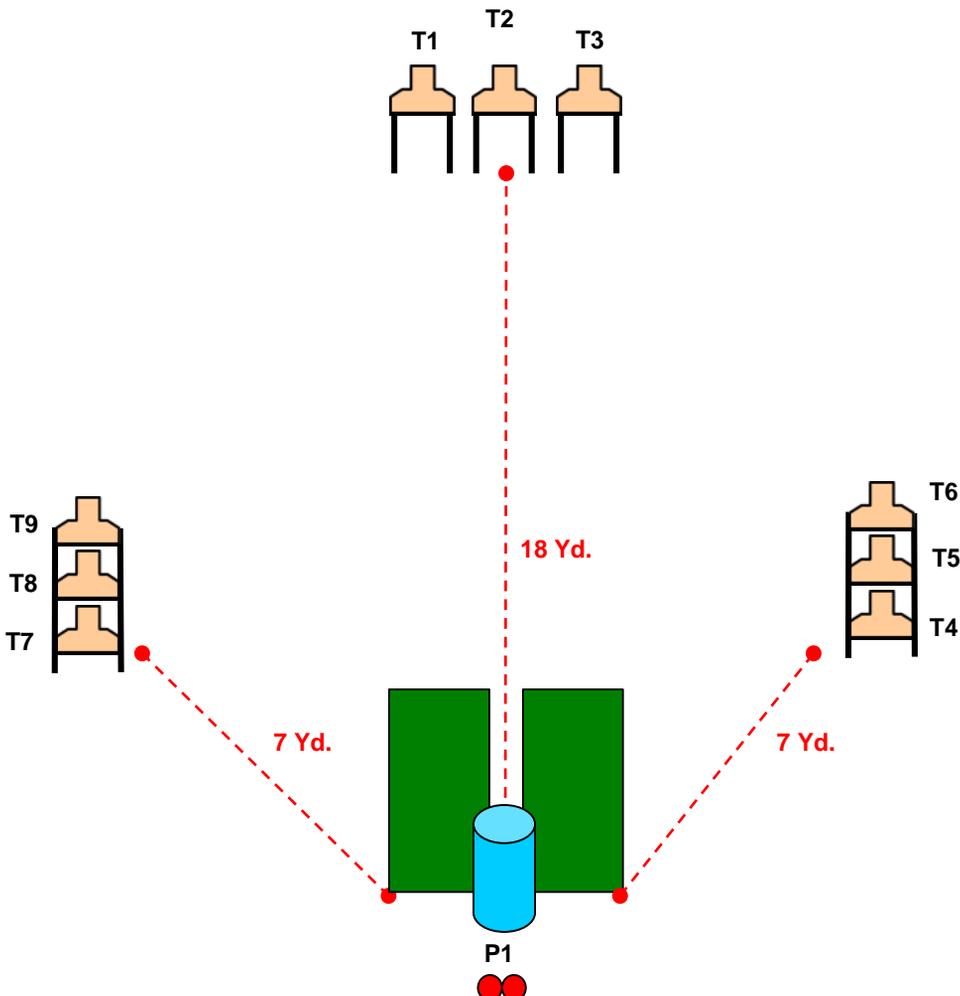
**Start Condition:** : In piedi in P1, arma carica in fondina, colpo camerato, 6 colpi totali nell'arma. I restanti caricatori sul bidone tutti riforniti con 6 colpi.

STRINGS: 1  
SCORING: 18 rounds min, LIMITED  
TARGETS: 9 threat.  
DISTANCE: 7 to 18 Yd.  
SCORED HITS: 2 per paper  
START-STOP: Audible - Last shot  
RULES: Current IDPA Rulebook  
VEST: **NOT Required**

#### Procedure:

Al segnale acustico ingaggiare dall' apertura tra le due barricate, I bersagli da T1 a T3 in qualsiasi sequenza, successivamente ingaggiare dal lato della barricata corrispondente alla mano forte del tiratore, I bersagli da T4 a T6 ( o T7 a T9 per I mancini ) in priorità tattica con la sola mano forte.

Di seguito e dal lato opposto della barricata ingaggia I restanti bersagli con la sola mano debole, in priorità tattica.





**GSC – September Club Match**  
**Stage Name : Disco Dance**  
**Course Designer: Andrea M.**

**Scenario :** Nel tuo locale preferito le cose precipitano quando un gruppo di cattivi entra con pessime intenzioni. Cerca di evitare il peggio.

**Start Condition :** In piedi in P1, arma carica in fondina, massima capacità secondo divisione, caricatori in buffetteria.

**Procedura :** Al segnale acustico ingaggiare T1, T2 e T3 in sequenza tattica, da P2 Ingaggiare T4, PP1 e T5 NB: PP1attiva il bersaglio Up/down T5.  
Da P3 ingaggiare in priorità tattica T6 , PP2, T7 e T8.  
NB : PP2 attiva il bersaglio not threat davanti ai bersagli T7 e T8

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, unlimited  
**TARGETS:** 8 threat, 5 non threat, 2 steel  
**DISTANCE:** 3 to 15 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper steels felled down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** Required

