



GSC – November Club Match

STAGE

Stage Name : Standard

Course Designer: MA

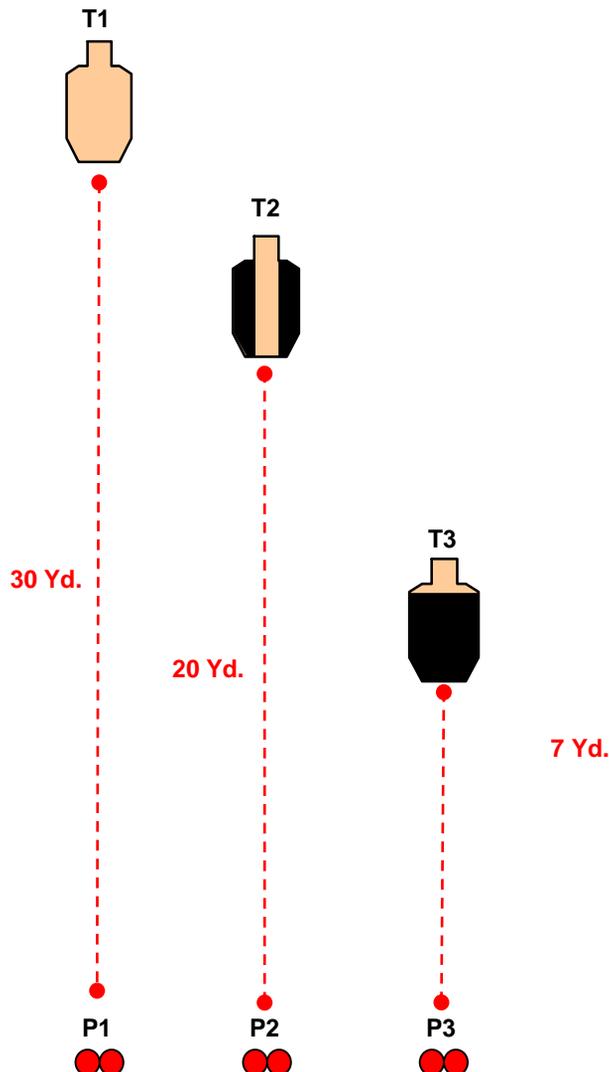
**Start Condition:** : In piedi in P1, arma carica in fondina, colpo non camerato, caricatori in buffetteria

STRINGS: 1  
SCORING: 12 rounds min, LIMITED threat.  
TARGETS:  
DISTANCE: 7 to 18 Yd.  
SCORED HITS: 6/4/2 per paper  
START-STOP: Audible - Last shot  
RULES: Current IDPA Rulebook  
VEST: **NOT Required**

**Procedure:**

Al segnale acustico ingaggiare da P1 la sagoma T1 con sei colpi, spostarsi in P2 e ingaggiare la sagoma T2 con 4 colpi, spostarsi in P3 e ingaggiare la sagoma T3 con 2 colpi.

I cambi caricatori, load chamber o di emergenza, possono essere eseguiti sia da fermi che in movimento.





## GSC – November Club Match Stage Name : Il fatalista Course Designer: MA

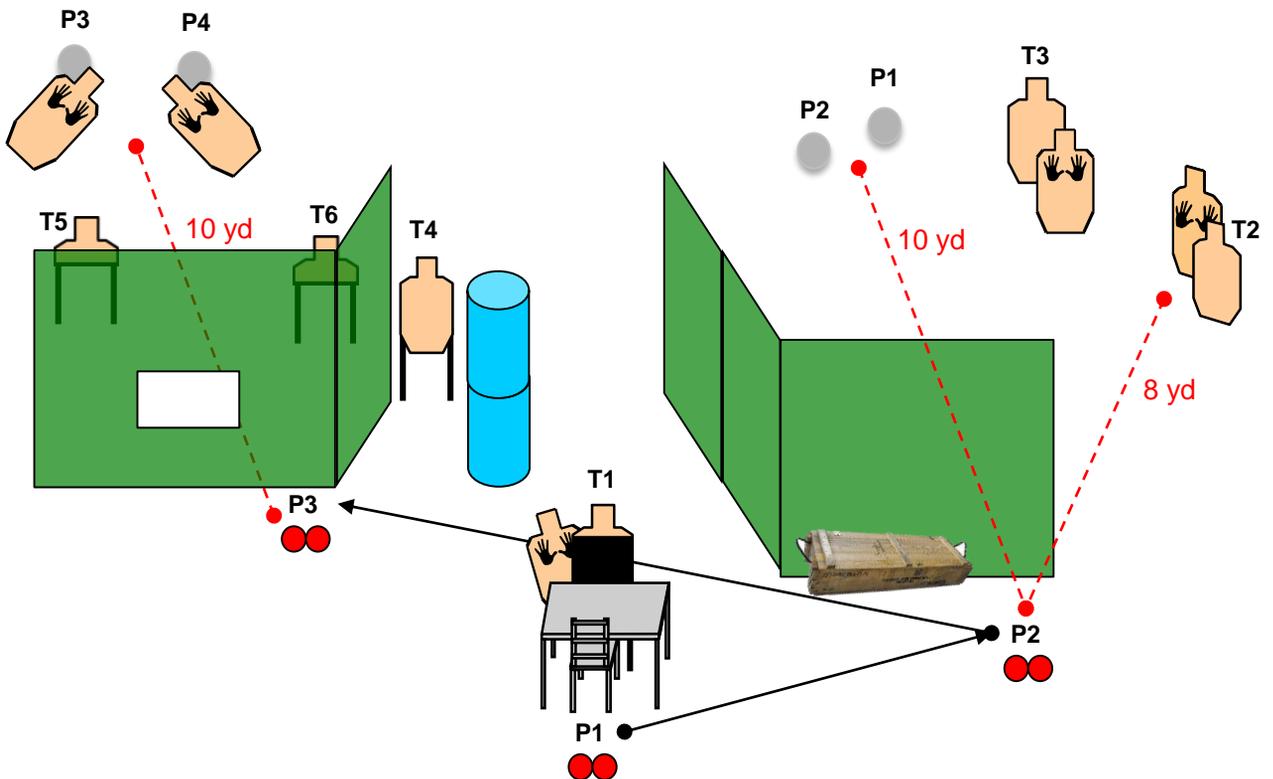
**Scenario :** I rapitori ti costringono ad un gioco pericoloso, sorprendili e fuggi.

**Start Condition :** Seduti in P1 arma sul tavolo alla massima capacità secondo divisione, I restanti caricatori dentro alla cassa in P2.

**Procedura :** Al segnale acustico ingaggiare T1 con due colpo al bersaglio piccolo, successivamente portarsi in P2 dove recupero i caricatori dalla cassa e/o ingaggio in priorità tattica il bersagli T2,T3,P1 e P2.

Spostandomi verso P3 ingaggio T4 in movimento, raggiunto P3 in copertura bassa ingaggio T5,P3,P4 e T6.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds min, unlimited  
**TARGETS:** 6 threat, 5 non threat, 4 steel  
**DISTANCE:** 1 to 10 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper steels felled down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** Required





# GSC – November Club Match

# STAGE

## Stage Name : RUN

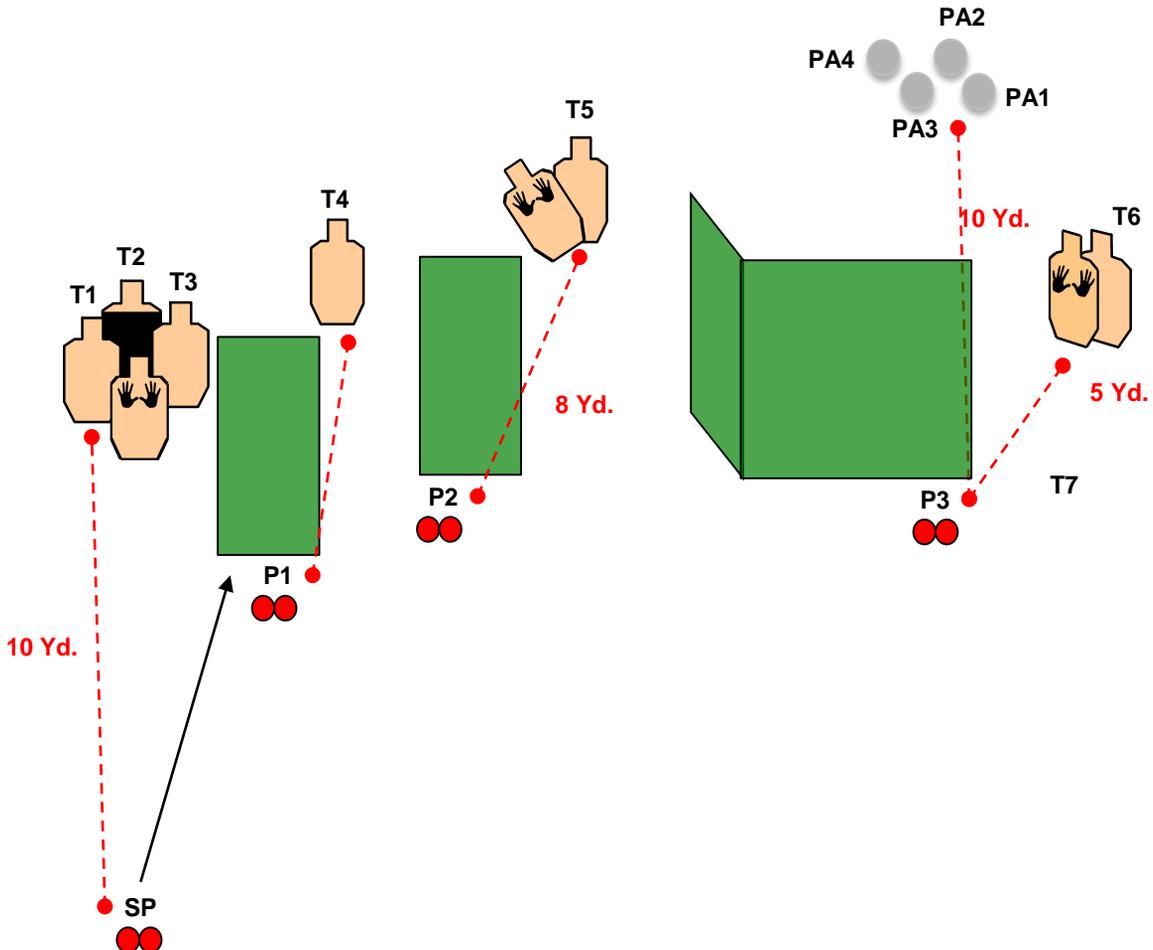
### Course Designer:

**Scenario :** Muoviti per fuggire alle minacce

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

**Procedura :** Al segnale acustico ingaggiare i bersagli da T1 a T3 AVANZANDO verso P1 in qualsiasi ordine, da P1 ingaggiare T4, da P2 ingaggiare T5, da P3 ingaggiare T6, PA1, PA2, PA3 e PA4 in priorità tattica.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 16 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 6 threat, 3 NT, 4 Steel  
**DISTANCE:** 8 to 15 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 2 per paper steels felled down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** Required





GSC – November Club Match  
Stage Name : Ciak si gira  
Course Designer: AT

STAGE

Scenari : string 1: sei in fila alla cassa del cinema string 2: sei al cinema durante la proiezione

**Start Condition :**

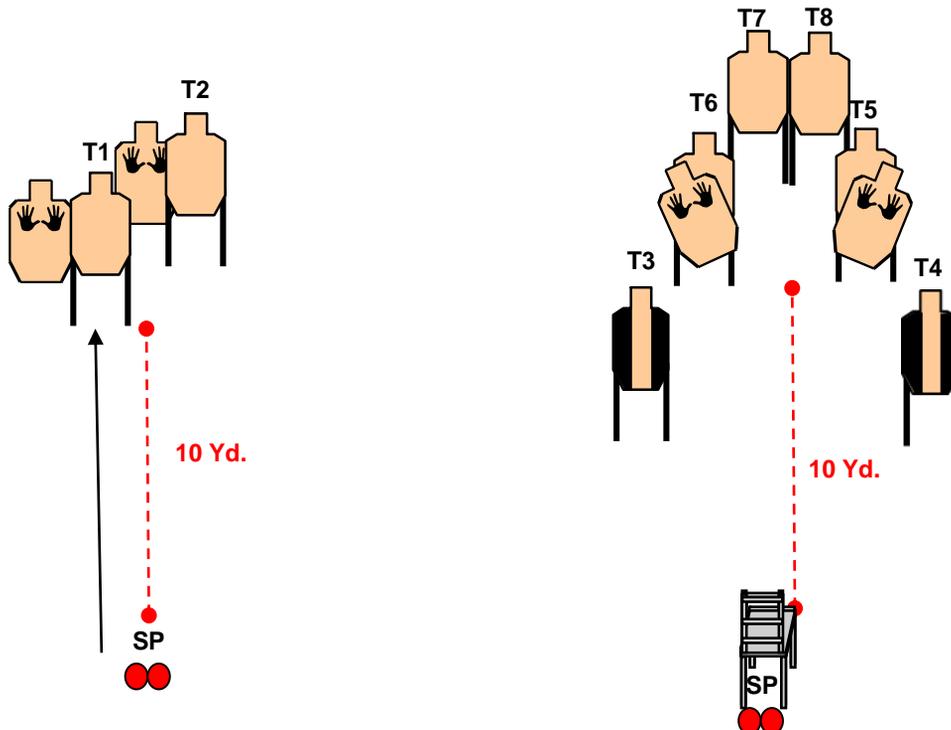
1^ string: arma in fondina,, carica alla massima capacità secondo la divisione , colpo camerato, caricatori in buffettria  
2^ String: arma in fondina, caricatore inserito colpo non camerato, caricatori di riserva in buffettria, TESTA del tiratore coperta da un telo scuro/nero

**Procedura :**

**String 2:** tiratore spalle ai bersagli, al segnale acustico si volta e mentre va verso P2 ingaggia in movimento e in priorità tattica I bersagli da T1 a T2 con 3 colpi minimi, due al bersaglio grosso ed uno a quello piccolo (body-body-head)

**String 2:** tiratore seduto fronte ai bersagli, al segnale acustico, con entrambe le mani, si toglie la copertura dalla Testa e ingaggia T1 e T2 in sequenza tattica con due colpi ciascuno poi I restanti bersagli in priorità tattica con due colpi minimi (il tiratore può alzarsi in piedi)

STRINGS: 2  
SCORING: 18 rounds min, Unlimited  
TARGETS: 8 threat, 4 non threat  
DISTANCE: 10/16 Yd.  
SCORED HITS: Best 3/2 per paper  
START-STOP: Audible - Last shot  
RULES: Required





# GSC – November Club Match

# STAGE

## Stage Name : Corner

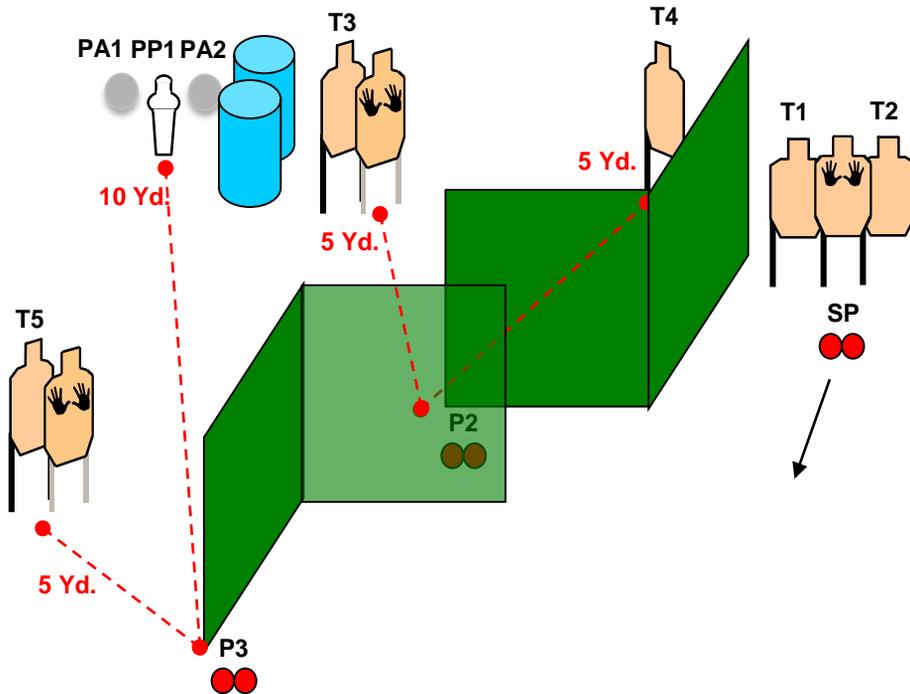
Course Designer: AM/AT

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

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

**Procedura :** Al segnale acustico ingaggiare in sequenza tattica T1 e T2 indietreggiando, da P2 ingaggiare T3 e T4 in priorità tattica, da P3 ingaggiare T5,PA1,PP1 e PA2 in priorità tattica.  
NB : tutte le sagome vanno ingaggiate con un minimo di 3 colpi

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, Unlimited  
**TARGETS:** 5 threat, 3 non threat,3 Steel  
**DISTANCE:** 5 to 12 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 3 per paper steels felled down  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** Required





**STAGE**

**GSC – November Club Match**

**Stage Name : Revenge**

**Course Designer: AT**

**Scenario :** Credono di averti in pugno ...

**Start Condition:** In ginocchio in SP arma con caricatore inserito colpo NON camerato massima capacità secondo divisione, caricatori in buffetteria.

**Procedura :** Al Segnale acustico RIMANENDO in ginocchio , abbattere con la mano forte il pepper PP1, successivamente estrarre e ingaggiare le sagome da T1 a T6 in priorità tattica, con un minimo di 3 colpi.

**STRINGS:** 1  
**SCORING:** 18 rounds min, unlimited  
**TARGETS:** 6 threat, 2 non threat,  
**DISTANCE:** 3 to 12 Yd.  
**SCORED HITS:** Best 3 per paper  
**START-STOP:** Audible - Last shot  
**RULES:** Current IDPA Rulebook  
**VEST:** **NOT Required**

