



GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : The Bank
Course Designer: A.M.

STAGE

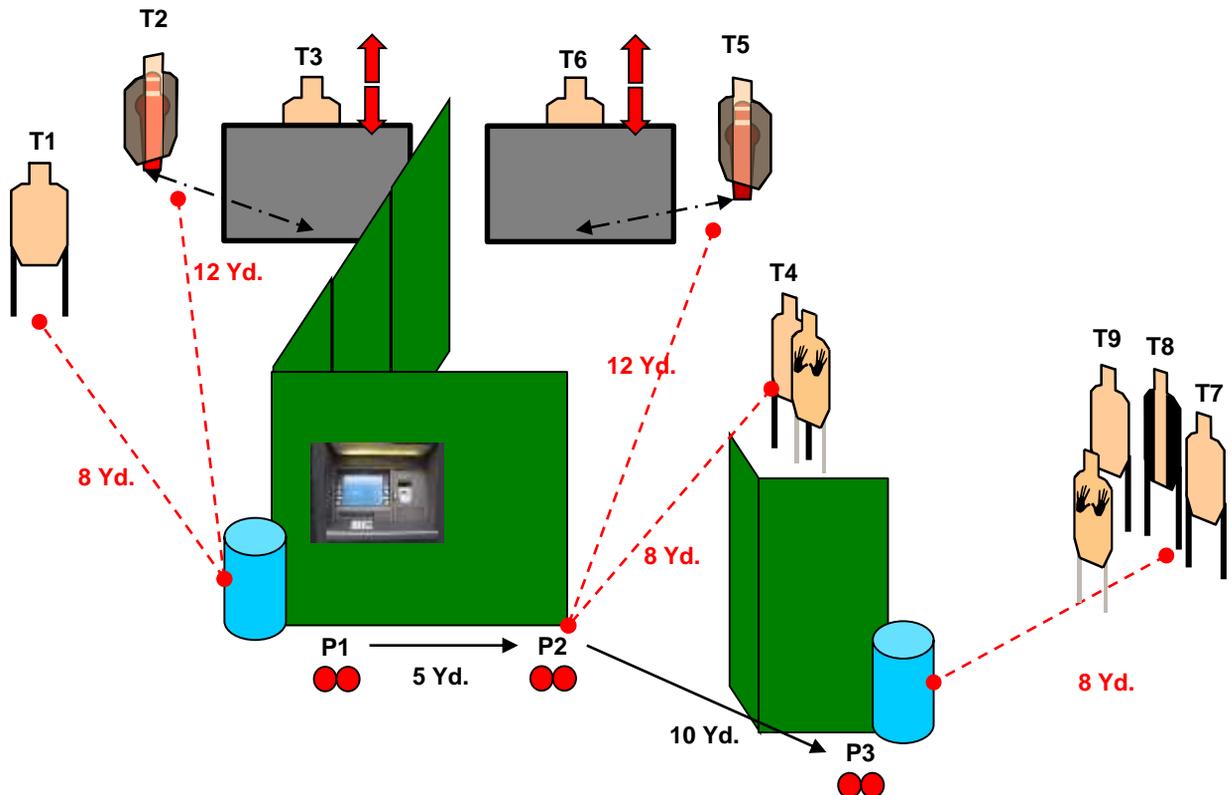
Scenario : Sei allo sportello per prelevare, ma I malviventi armati hanno più l'idea che tu debba fare una donazione a loro, difenditi .

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

Procedura : Al segnale acustico da P1 ingaggiare T1,T2 e T3 in priorità tattica, spostarsi in P2 ingaggiare T4,T5 e T6 in priorità tattica, raggiungere P3 e ingaggiare da copertura bassa a lato della copertura (bidone) in priorità tattica i bersagli T7, T8 e T9.

N.B. : Le sagome pop-up T3 e T6 vengono azionate dagli attivatori posizionati posteriormente in corrispondenza della porzione 0 dei bersagli T2 e T5 che vanno ingaggiati con 2 colpi minimi.

STRINGS: 1
ROUNDS: 18 rounds min, Unlimited
TARGETS: 9 threat, 1 non threat, 2 steel (not scored)
DISTANCE: 8 to 12 Yd.
SCORED HITS: Best 2 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Standard
Course Designer: A.M.

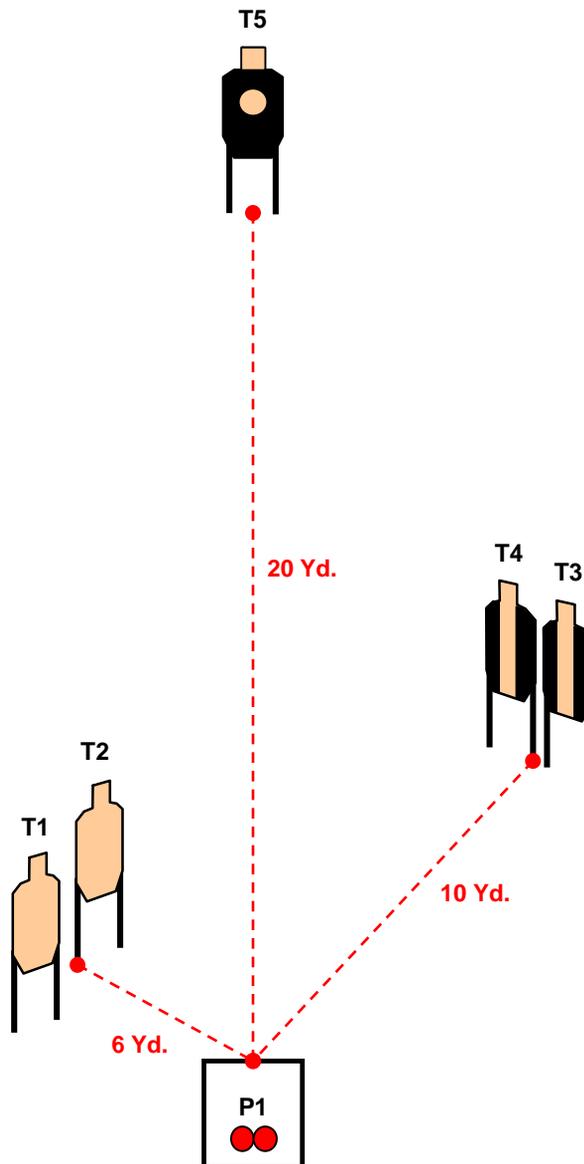
STAGE

Scenario : Standard

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

Procedura : Al segnale acustico ingaggiare T1 e T2 con la sola mano debole con minimo 3 colpi, successivamente passare alla mano forte, eseguire un ricaricamento obbligatorio prima di ingaggiare T3 e T4 con la sola mano forte, infine eseguire un secondo ricaricamento obbligatorio prima di ingaggiare T5 free style con minimo 6 colpi.

STRINGS: 1
ROUNDS: 18 rounds min, Limited
TARGETS: 5 threat
DISTANCE: 6 to 20 Yd.
SCORED HITS: 3/6 per paper
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Not Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Shopping
Course Designer: A.T.

STAGE

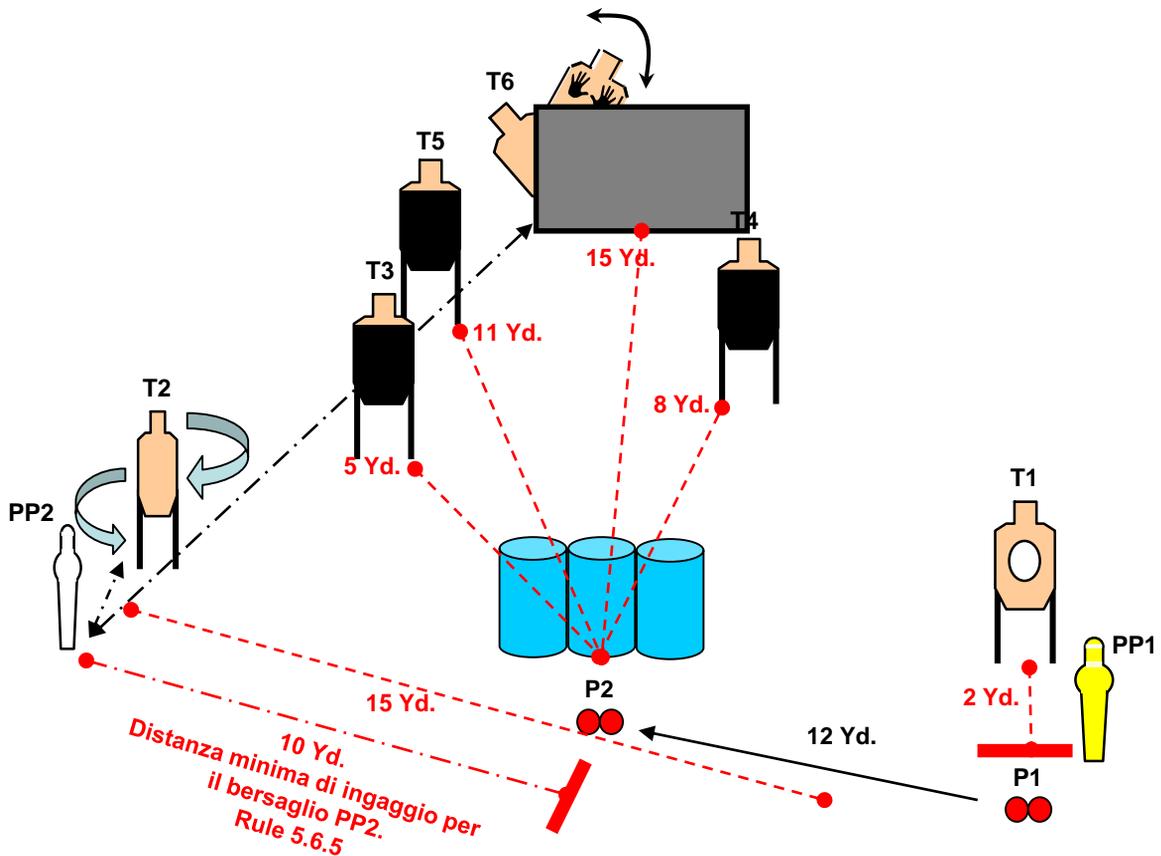
Scenario : Sei appena uscito dal tuo negozio e realizzi che dei terroristi, alcuni con giubbotti antiproiettile e AK, hanno deciso di includerti tra le loro vittime. Quelli più vicini a voi voglio accoltellarvi. Tu puoi difenderti e lo fai.

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

Procedura : Tiratore in piedi in P1 (le punte dei piedi toccano la linea rossa a terra)

Al segnale acustico, con la mano forte si abbatte PP1, si estrae l'arma e si ingaggia con ritenzione da fermo T1 con **TRE** colpi (il cartone in corrispondenza dello zero sarà rimosso). Ci si sposta verso P2 e mentre lo si fa, in movimento, ingaggiare PP2 (che attiva T2 turner e lo swinger no shoot che copre T6) e poi T2. Raggiunta P2, in copertura bassa da sopra al bidone, ingaggiare T3, T4, T5 e T6, in priorità tattica (vicino-lontano)

STRINGS: 1
ROUNDS: 14 rounds min, Unlimited
TARGETS: 6 threat, 1 non threat, 1 steel
DISTANCE: 5 to 18 Yd.
SCORED HITS: Best 2/3 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Taken
Course Designer: A.T.

STAGE

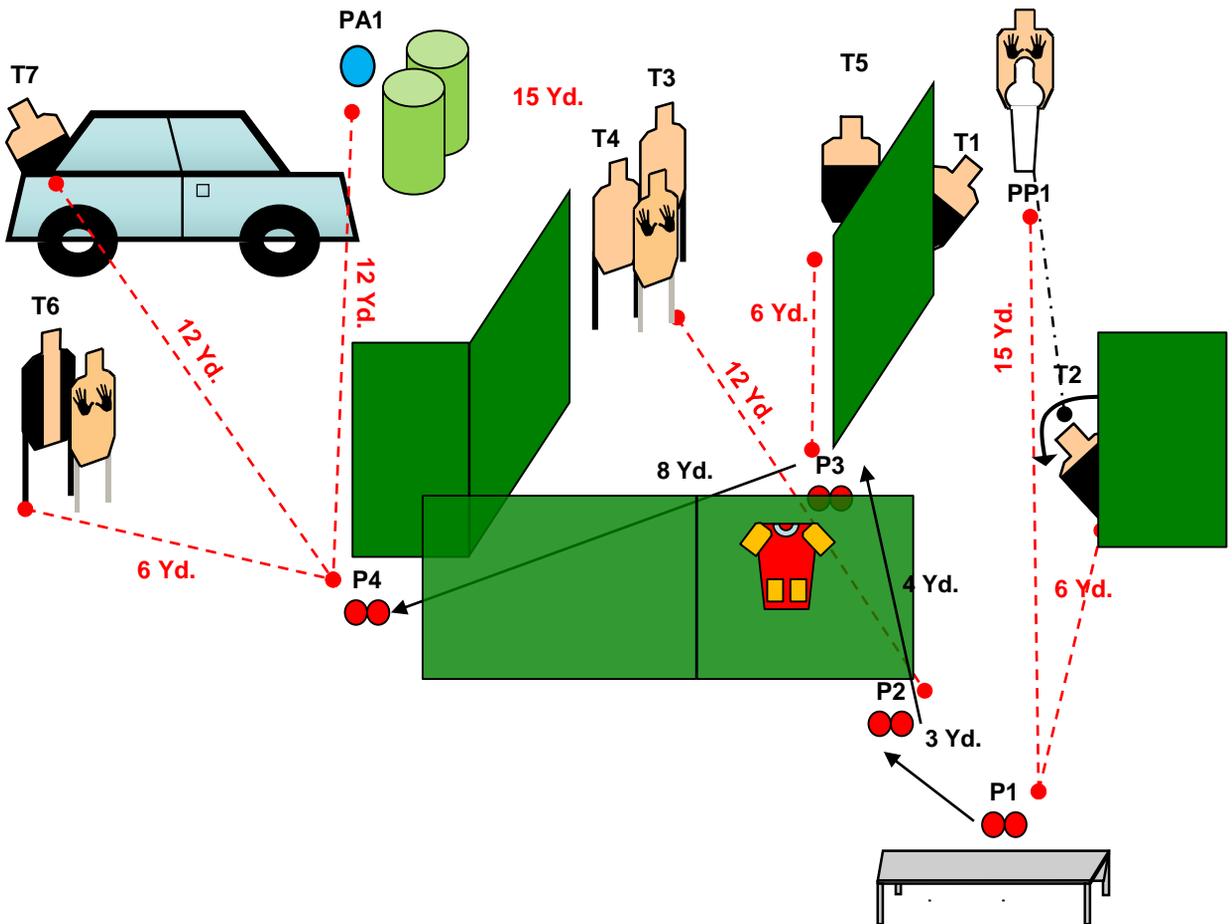
Scenario: Rumori sospetti nel tuo appartamento, stanno cercando di rapire un tuo caro, impedisce ai malviventi di portare a termine il loro piano.

Start Condition: Seduti sul letto, arma con caricatore inserito, colpo non camerato, sotto al cuscino. Tutti i restanti caricatori nelle tasche del vest appeso in P2

Procedura : Al beep da seduti ingaggiare in priorità tattica T1, PP1 e T2, spostarsi in P2, recuperare i caricatori e ingaggiare T3 e T4 sempre in priorità tattica, Raggiungere P3 e ingaggiare T5, raggiungere P4 dove ingaggio T6, T7 e PA1.

NOTA : Il pepper PP1 attiva il bersaglio Drop Out T2

STRINGS: 1
ROUNDS: 16 rounds min, Unlimited
TARGETS: 7 threat, 3 non threat, 2 Steel
DISTANCE: 6 to 15 Yd.
SCORED HITS: Best 2 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Not Required





GSC – 2016 Summer Cup

Stage Name : Neve

Course Designer: A.M.

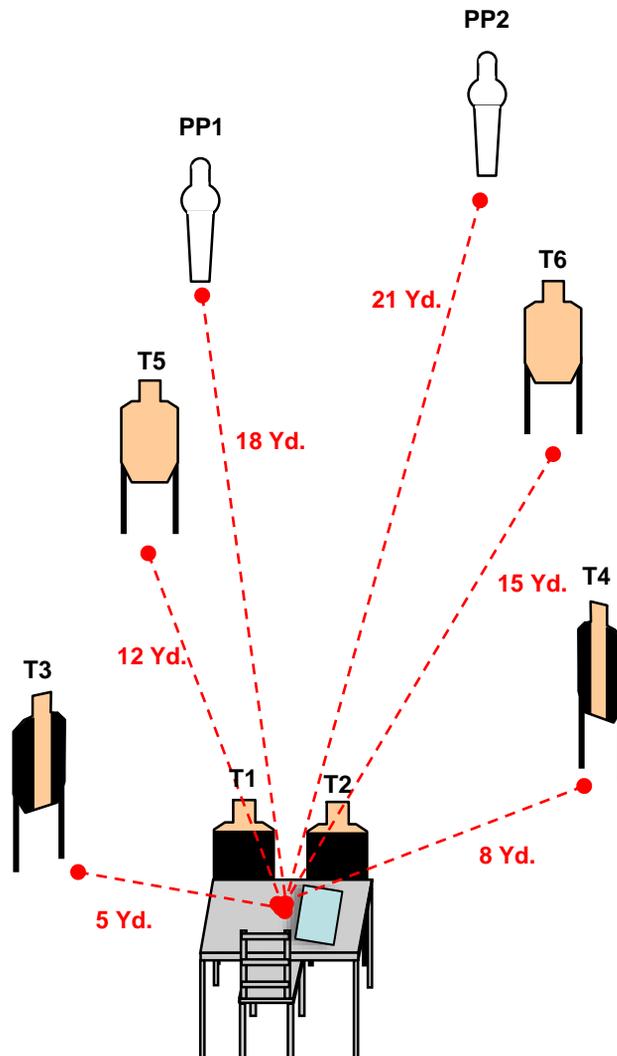
STAGE

Scenario : La tua trattativa da infiltrato con I signori della droga prende una bruttissima piega, o tu o loro, fai la tua scelta e difenditi con la tua arma.

Start Condition: Seduto in P1, arma carica caricatore inserito colpo non camerato dentro alla valigetta chiusa, caricatori in buffetteria.

Procedura: Al segnale acustico recuperare l'arma dalla valigia ed ingaggiare T1 e T2 in sequenza tattica rimanendo seduti, successivamente ingaggiare dopo essersi alzati in piedi i bersagli T3, T4, T5, T6 PP1 e PP2 in priorità tattica.

STRINGS: 1
ROUNDS: 14 rounds min, Unlimited
TARGETS: 6 threat, 2 steel
DISTANCE: 1 to 21 Yd.
SCORED HITS: Best 2 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Not Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Car Rent
Course Designer: A.M.

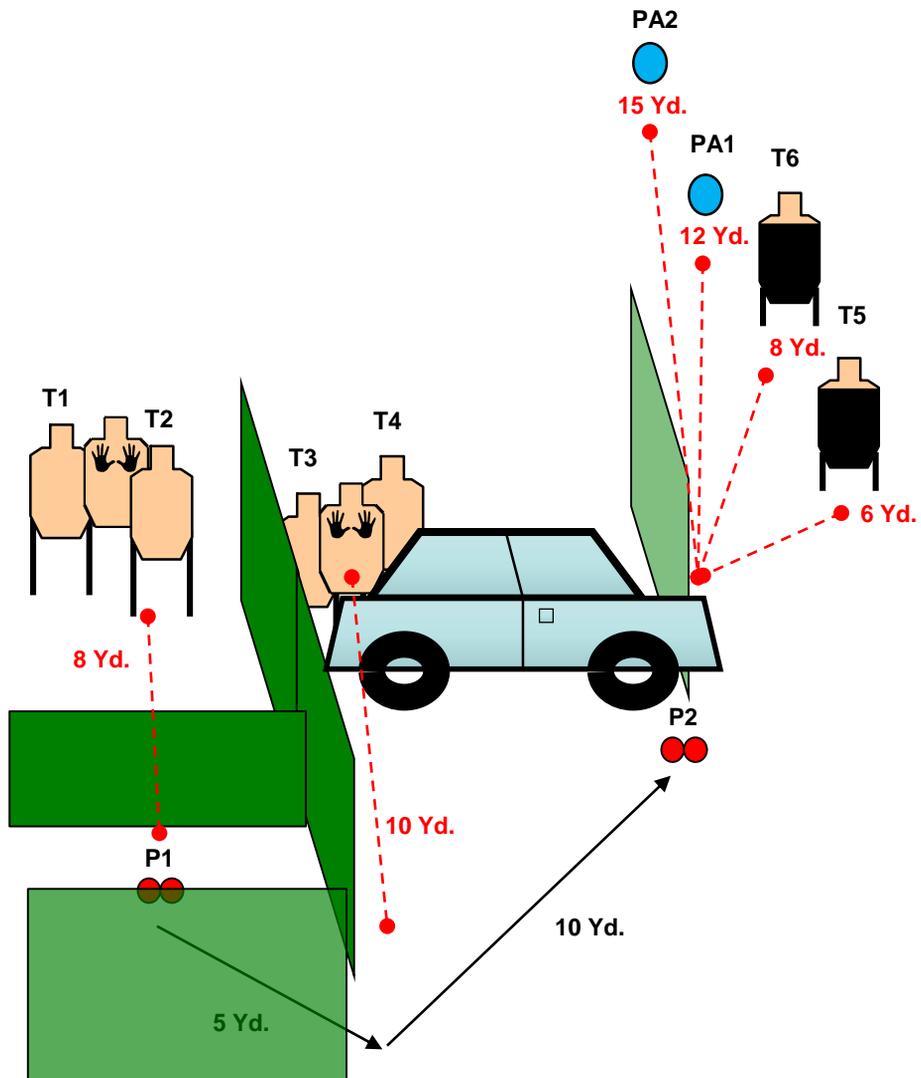
STAGE

Scenario : Entri nell'ufficio per pagare il noleggio dell'auto e ti accorgi della rapina in corso, I banditi non si accontentano dell'incasso ma vogliono la tua auto e qualsiasi cosa ci sia sopra, difendi I passeggeri.

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

Procedura: Al segnale acustico da P1 ingaggiare con tre colpi minimi T1,T2 in sequenza tattica, muovendosi verso P2 ingaggiare T3 e T4, raggiunto P2 ingaggiare da copertura bassa a lato della copertura (auto) in priorità tattica i bersagli T5, T6, PA1 e PA2.

STRINGS: 1
ROUNDS: 16 rounds min, Unlimited
TARGETS: 6 threat, 2 non threat, 2 steel
DISTANCE: 6 to 15 Yd.
SCORED HITS: Best 2/3 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Pizza Boy
Course Designer: A.M.

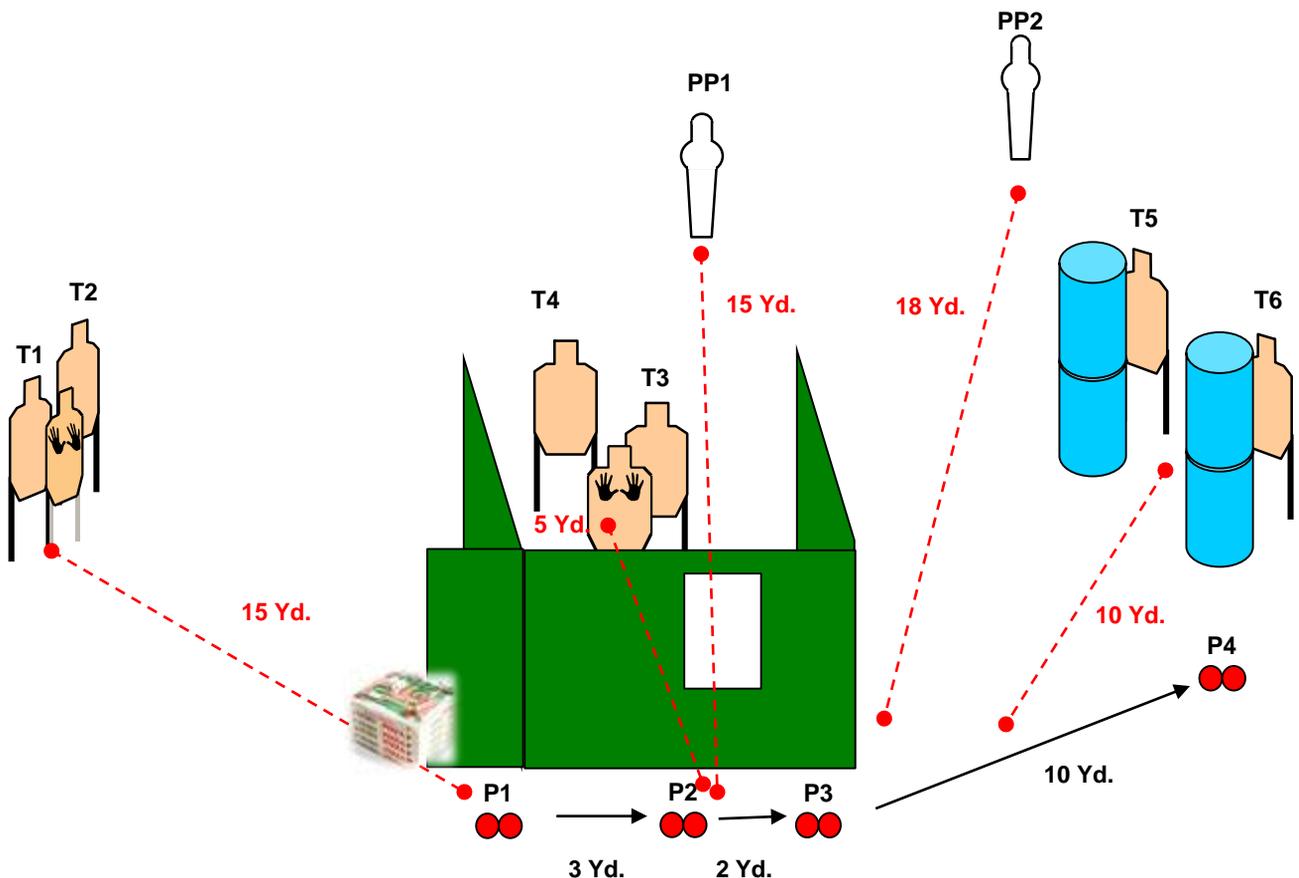
STAGE

Scenario : Consegnare le pizze sta diventando un lavoro pericoloso da qualche tempo, ti accorgi che sei stato attirato in una trappola, difenditi.

Start Condition: In piedi in P1, arma in fondina , caricatore inserito colpo non camerato, caricatori in buffetteria, cartoni delle pizze sorretti con entrambe le mani.

Procedura : Al segnale acustico lasciare i cartoni e da P1 ingaggiare T1,T2 priorità tattica, da P2 ingaggiare dalla finestra in priorità tattica i bersagli PP1,T3 e T4 , spostarsi in P3 e ingaggiare PP2 in copertura, lasciare la posizione P3 e muovendosi verso P4 ingaggiare T5 e T6 quando visibili

STRINGS: 1
ROUNDS: 14 rounds min, Unlimited
TARGETS: 6 threat, 2 non threat, 2 steel
DISTANCE: 5 to 18 Yd.
SCORED HITS: Best 2 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Hard Work

STAGE

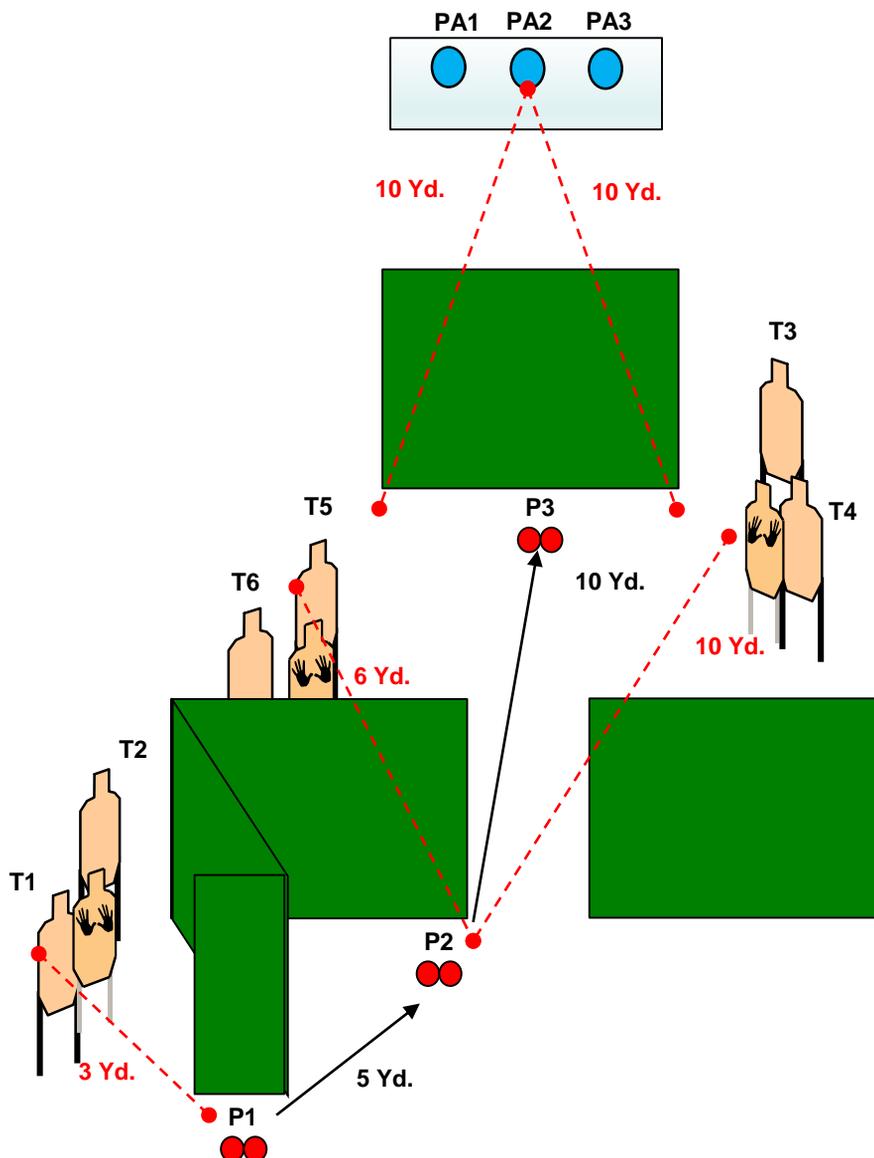
Course Designer: A.M.

Scenario : Durante il turno di lavoro ti trovi in una brutta situazione, I malintenzionati vogliono sabotare la centrale dove lavori, fatti strada verso la sala di controllo e chiudi I circuiti per evitare danni... anche se gli dovrai sparare !

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

Procedura Al segnale acustico da P1 ingaggiare T1,T2 priorità tattica, da P2 ingaggiare T3,T4,T5 e T6 in priorità tattica, spostarsi in P3 e ingaggiare PA1,PA2 e PA3 da uno dei due lati della barricata in priorità tattica.

STRINGS: 1
ROUNDS: 15 rounds min, Unlimited
TARGETS: 6 threat, 3 non threat,3 plate
DISTANCE: 3 to 10 Yd.
SCORED HITS: Best 2 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Pussa via !

STAGE

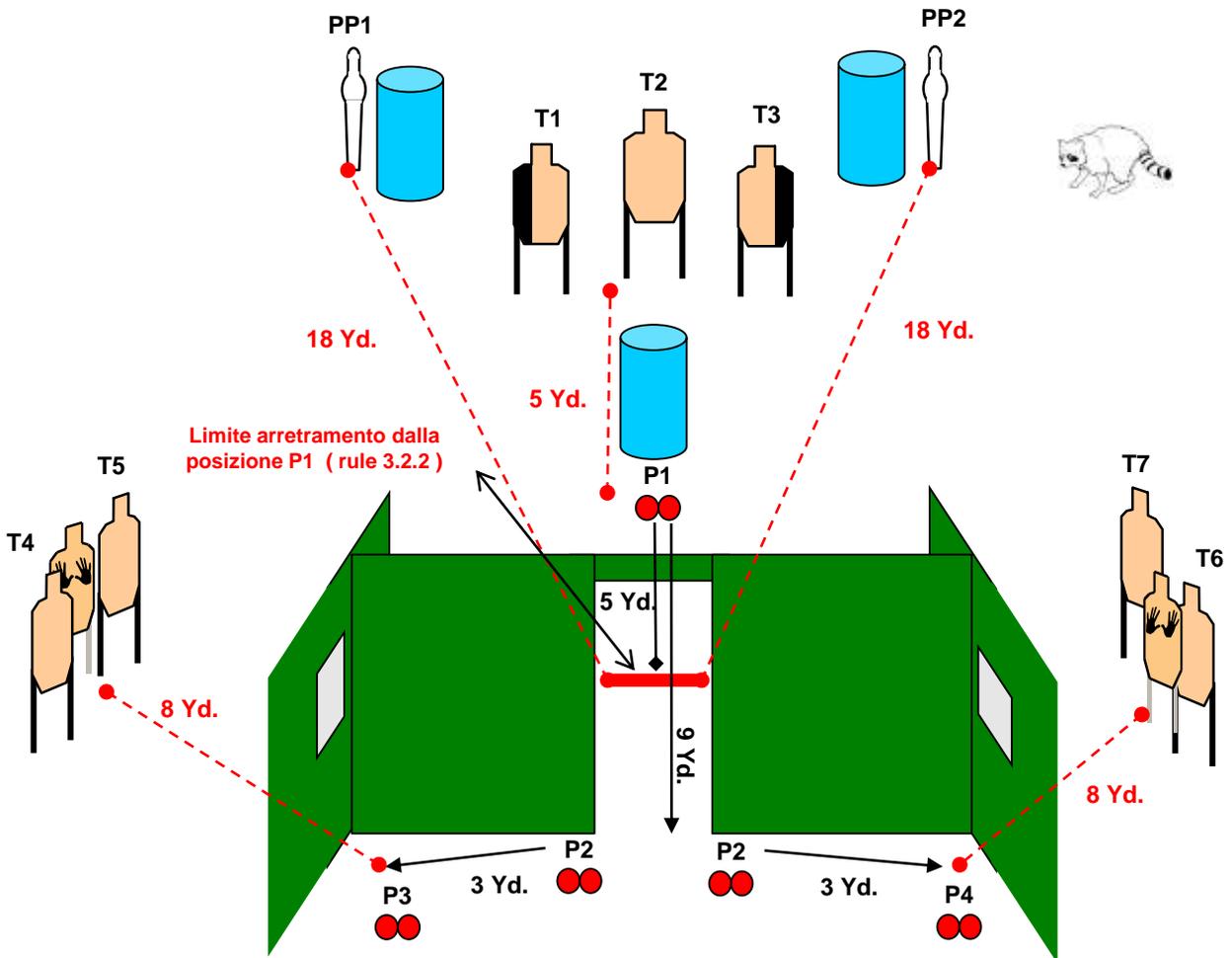
Course Designer: A.M.

Scenario : Il solito procione disturba il tuo sonno, o almeno così pensavi ! Ti trovi invece di fronte a un gruppo di cattivi personaggi che ti minacciano ... sei costretto a difenderti, torna in casa e risolvi la situazione !

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

Procedura Al segnale acustico da P1 arretrando fino al limite delle posizioni P2 in movimento ingaggiare T1,T2 e T3 in sequenza tattica, da P2 (a sinistra o a destra dell'apertura) ingaggiare PP1 e PP2 in priorità tattica, spostarsi a scelta prima in P3 o P4 e dalle finestre in priorità tattica ingaggiare i bersagli da T4 a T7.

STRINGS: 1
ROUNDS: 16 rounds min, Unlimited
TARGETS: 7 threat, 2 non threat, 2 steel
DISTANCE: 5 to 18 Yd.
SCORED HITS: Best 2 per paper steels felled down
START-STOP: Audible - Last shot
RULES: Current IDPA Rulebook
VEST: Required





GSC – 2016 Summer Cup
Stage Name : Wounded In Action
Course Designer: A.T.

STAGE

Scenario : Durante una ronda venite assaliti, il tuo collega è ferito, portalo al sicuro e rispondi alla minaccia !

Start Condition: In piedi in P1, arma carica in fondina, colpo camerato, massima capacità secondo divisione, caricatori in buffetteria, mano debole che impugna la maniglia sullo zaino del manichino

Procedura Al segnale acustico da P1 avanzando verso P2 in movimento trascinando il manichino, ingaggiare T1 e T2 in qualsiasi sequenza con la sola mano forte, da P2 ingaggiate in priorità tattica T3, PP1 (che attiva T4), T4, PP2 e T5. Spostarsi in P3 sempre trascinando il manichino e ingaggiare T6, T7 e T8 in priorità tattica.

N.B: il manichino deve essere trascinato fino in P3 in copertura, dalle posizioni P2 e P3 il tiratore può ingaggiare i bersagli anche a due mani.

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

