

EJERCICIO - 1

START POSITION: Detrás del bidón con la cabeza centrada en el mismo, arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal de inicio, resolver, dos disparos por tarjeta y abatir los platos, sin sobrepasar las líneas de falta.

TYPE STAGE: Medio

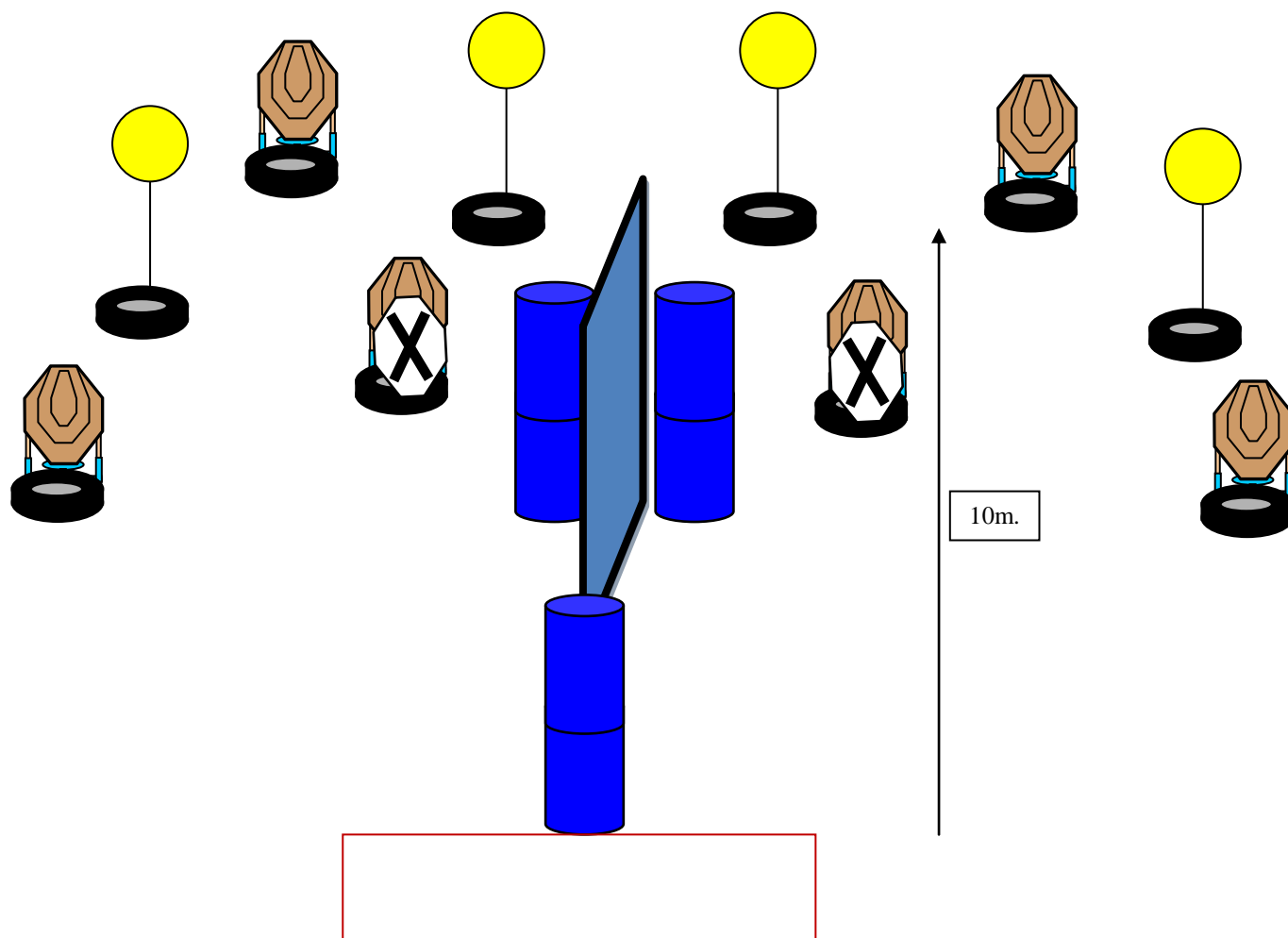
SCORING: 16 rounds, 80 points

TARGETS: 4 Platos, 6 IPSC, 2 not-shot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 2

START POSITION: Detrás del bidón con la cabeza centrada en el mismo, arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal de inicio resolver, por la derecha del bidón, con la mano derecha y por la izquierda con la mano izquierda. Para ello la mano que no lleve el arma tendrá que sujetar una cuerda en el momento del disparo.

TYPE STAGE: Medio

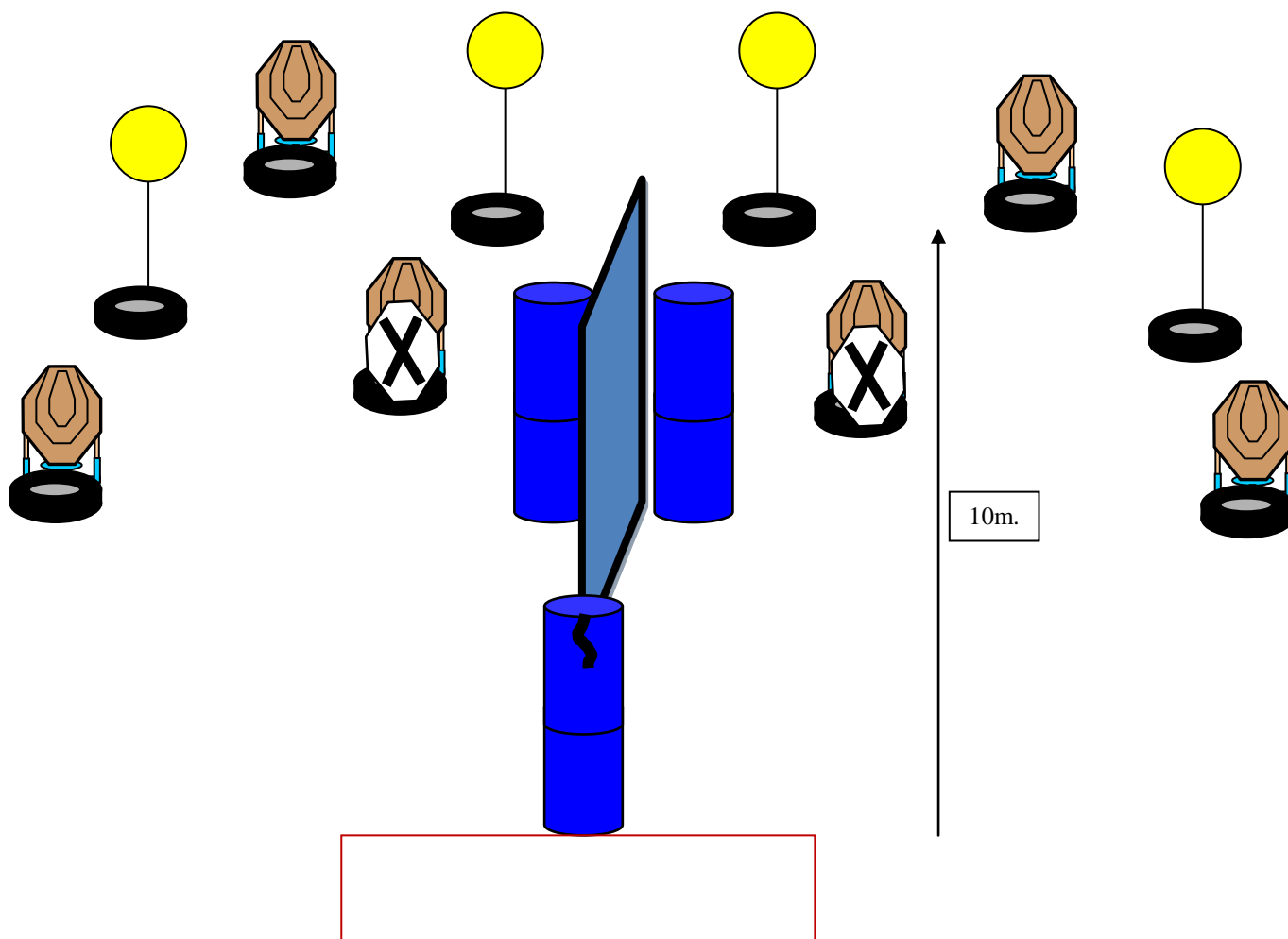
SCORING: 16 rounds, 80 points

TARGETS: 4 Platos, 6 IPSC, 2 not-shot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 3

START POSITION: Sentado en la silla con las manos en las rodillas, arma y cargador encima de la mesa

STAGE PROCEDURE

A la señal de inicio resolver, sin levantarse de la silla.

TYPE STAGE: Corto

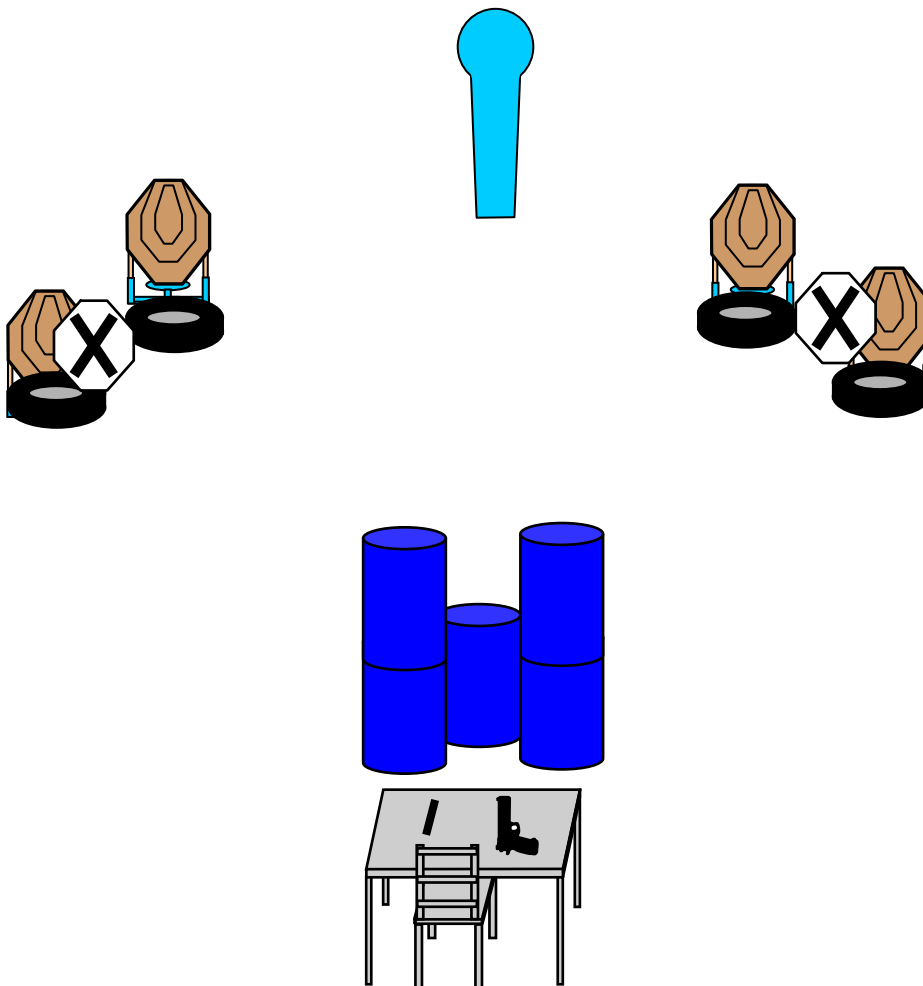
SCORING: 9 rounds, 45 points

TARGETS: 1 metal, 4 IPSC, 2 not-shot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 4

START POSITION: Frente a la mesa, arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal de inicio resolver sin salir del box.

TYPE STAGE: Corto

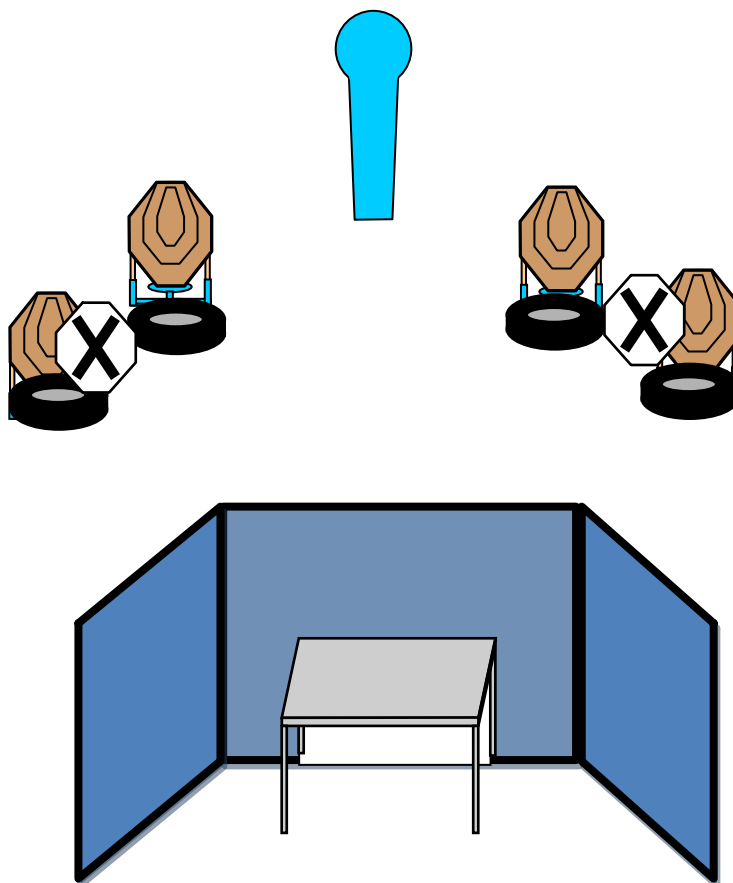
SCORING: 9 rounds, 45 points

TARGETS: 1 metal, 4 IPSC, 2 not-shot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 5

START POSITION: Relajado en cualquier parte del área, arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, dos disparos por tarjeta y abatir los PP, sin sobrepasar las líneas de falta.

TYPE STAGE: Largo

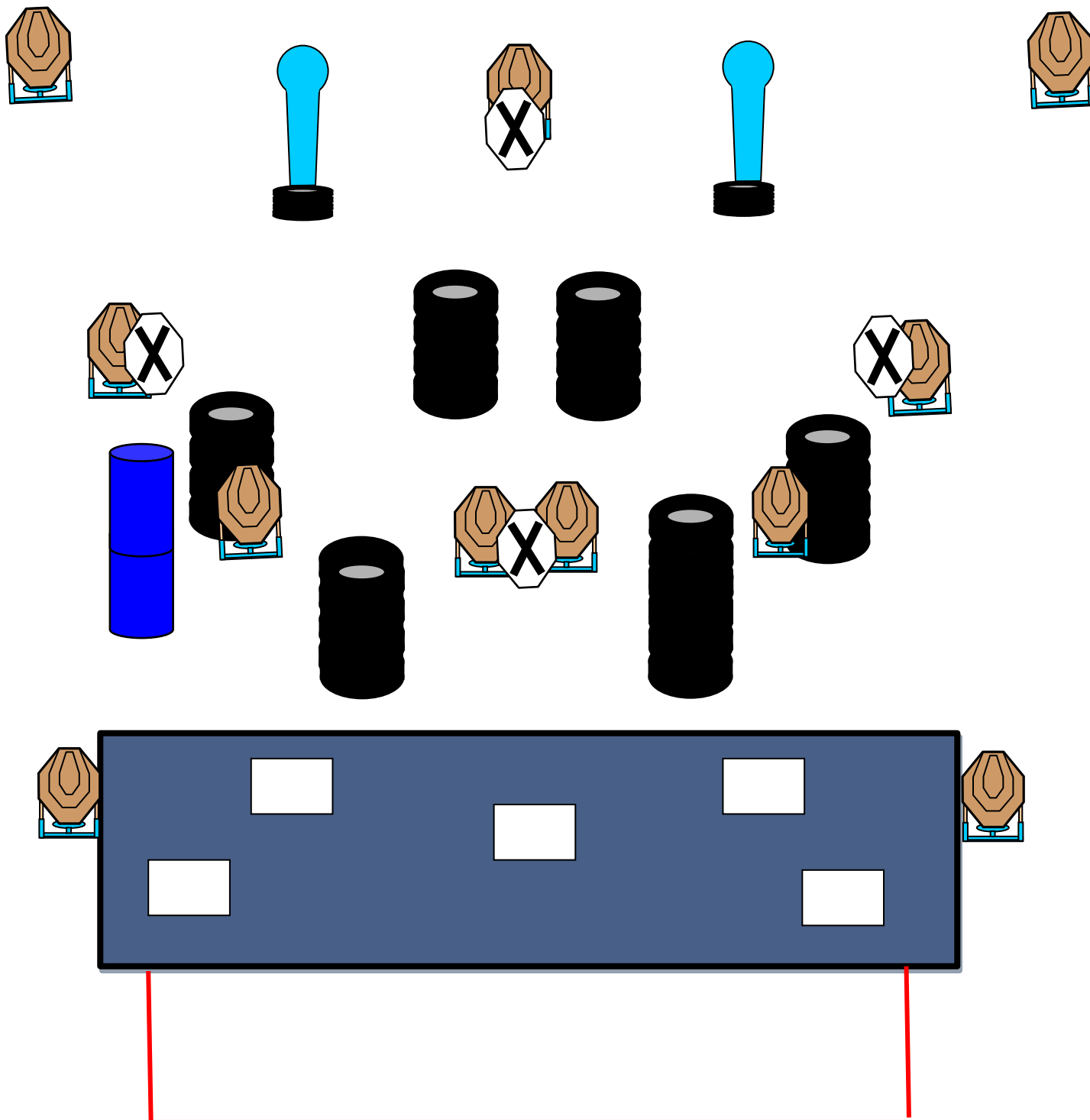
SCORING: 24 rounds, 120 points

TARGETS: 11 IPSC, 2 PP, 4 no-shoot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 6

START POSITION: Con los talones tocando la línea de salida, arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta, sin sobrepasar las líneas de falta, el PP pone en funcionamiento un movil.

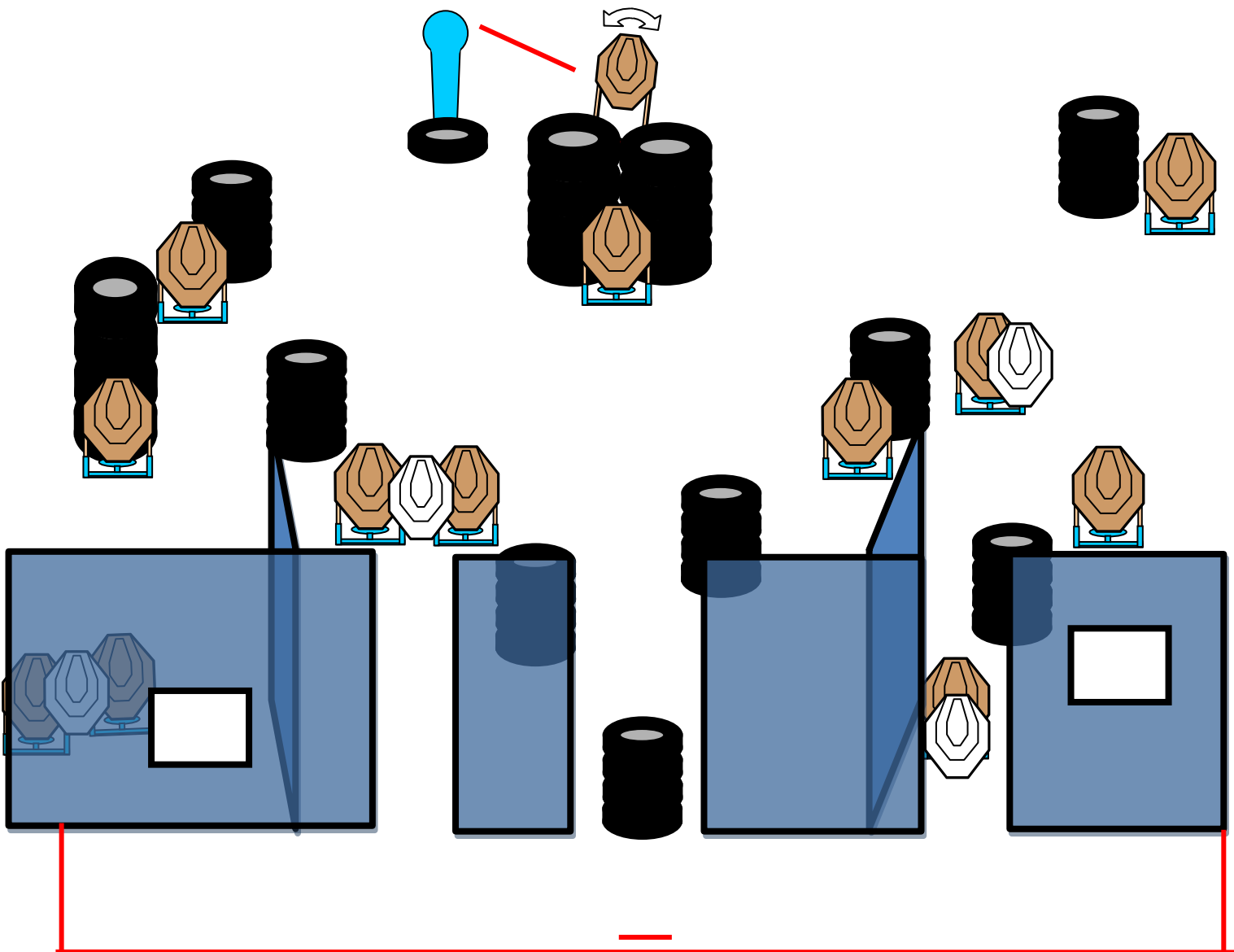
TYPE STAGE: Largo

SCORING: Comstock, 27 rounds, 120 points

TARGETS: 1 pp, 13 IPSC, 4 no-shoot

SCORED HITS: Best per IPSC.

START-STOP: Audible signal-On the last shot



EJERCICIO - 7

START POSITION: Con las punteras tocando la línea de salida A, arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta, sin sobrepasar las líneas de falta. Los PP, ponen en funcionamiento los dos móviles.

TYPE STAGE: Largo

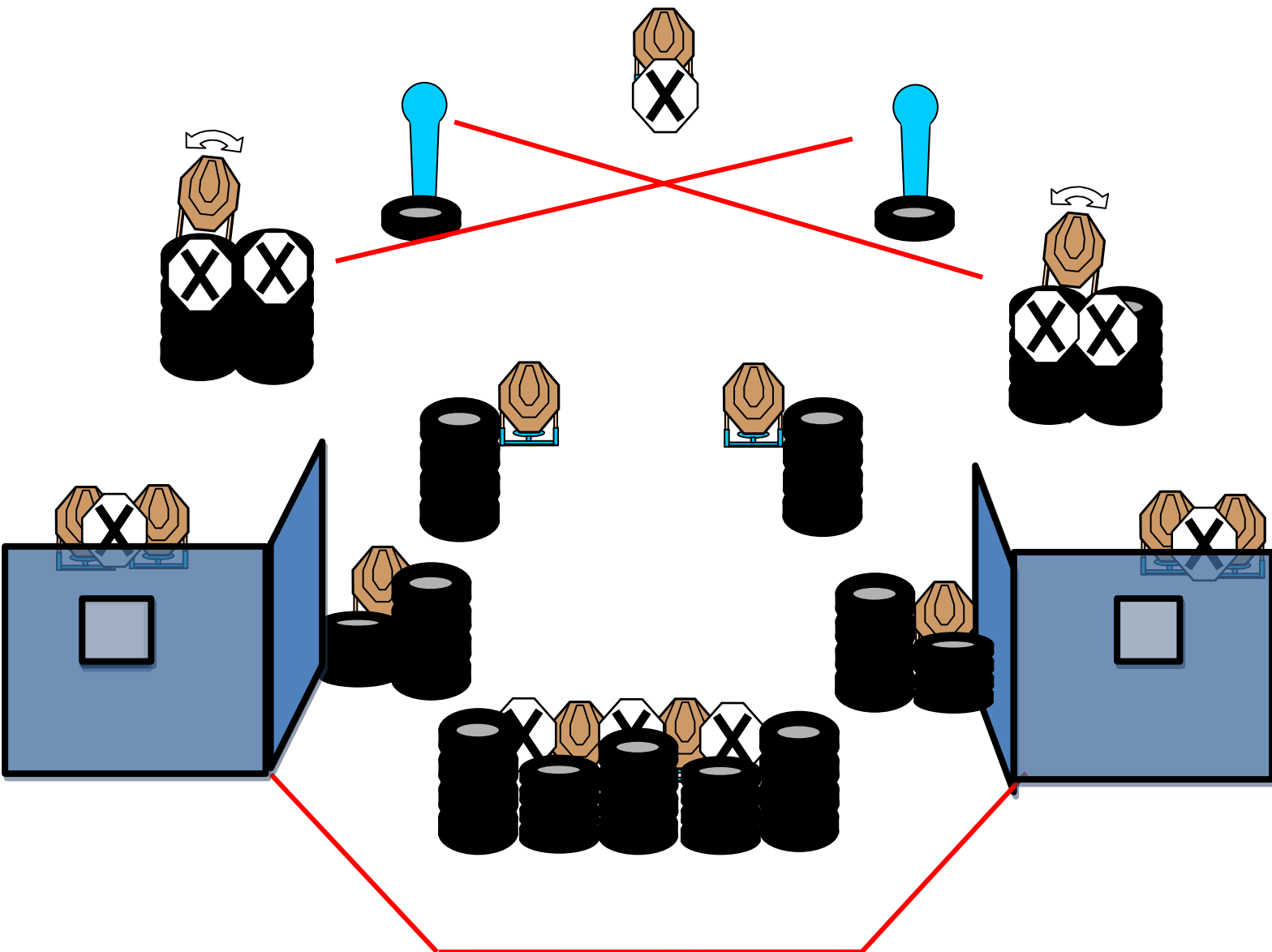
SCORING: 28 rounds, 140 points

TARGETS: 13 IPSC, 2 PP, 9 no-shoot

SCORED HITS: Best per IPSC.

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



A

EJERCICIO -8

START POSITION: Relajado con los talones tocando la línea de salida, arma cargada y alimentada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta y abatir el PP. Los PP de color rojo son Not-Shot.

TYPE STAGE: Largo

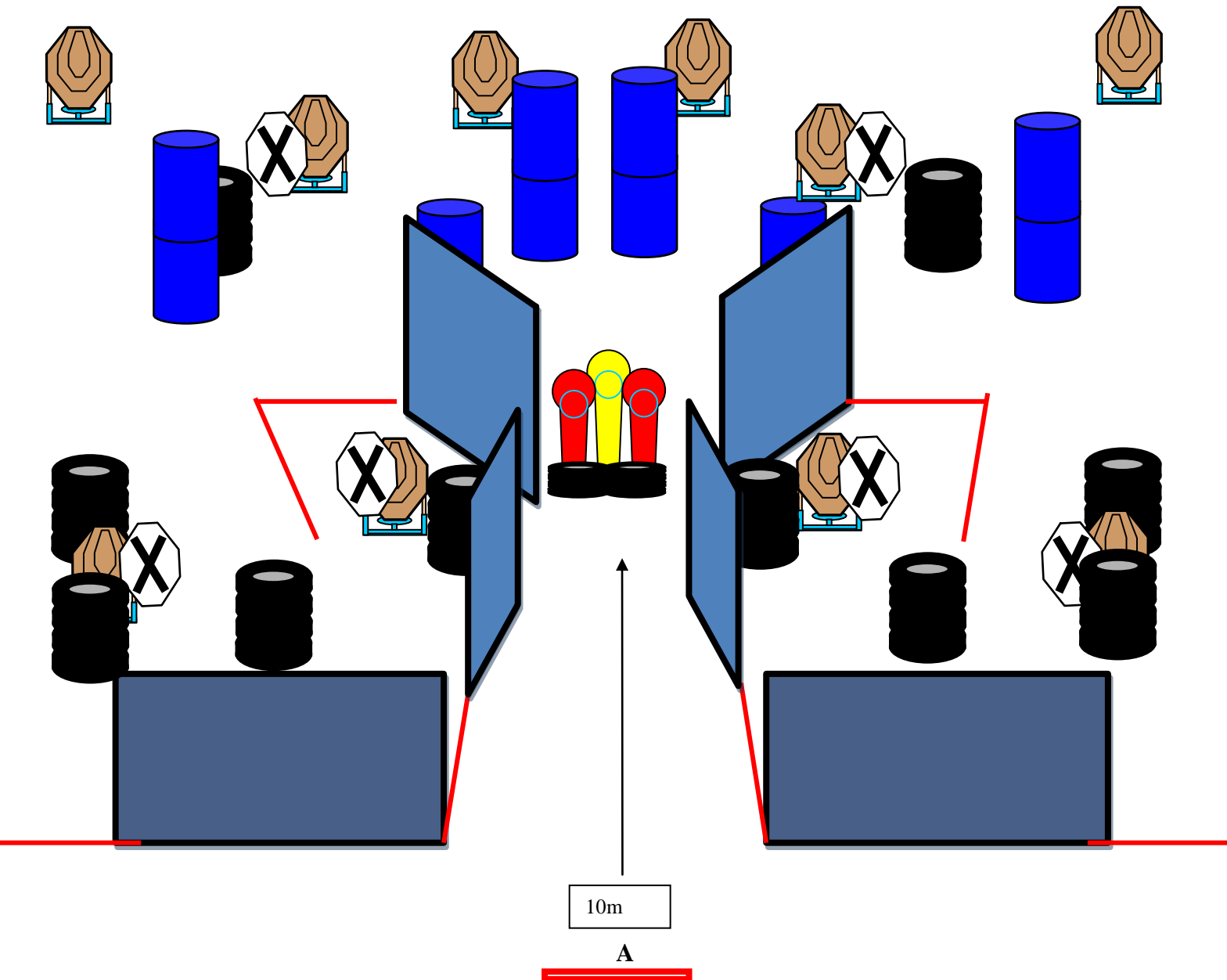
SCORING: 21 rounds, 105 points

TARGETS: 10 IPSC, 1 PP, 6 not-shot, 2 PP not-shot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 9

START POSITION: Con las talones tocando la línea de salida , arma cargada y asegurada en la funda según división.

STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, dos disparos por tarjeta, y abatir el PP, sin sobrepasar las líneas de falta.

TYPE STAGE: Largo

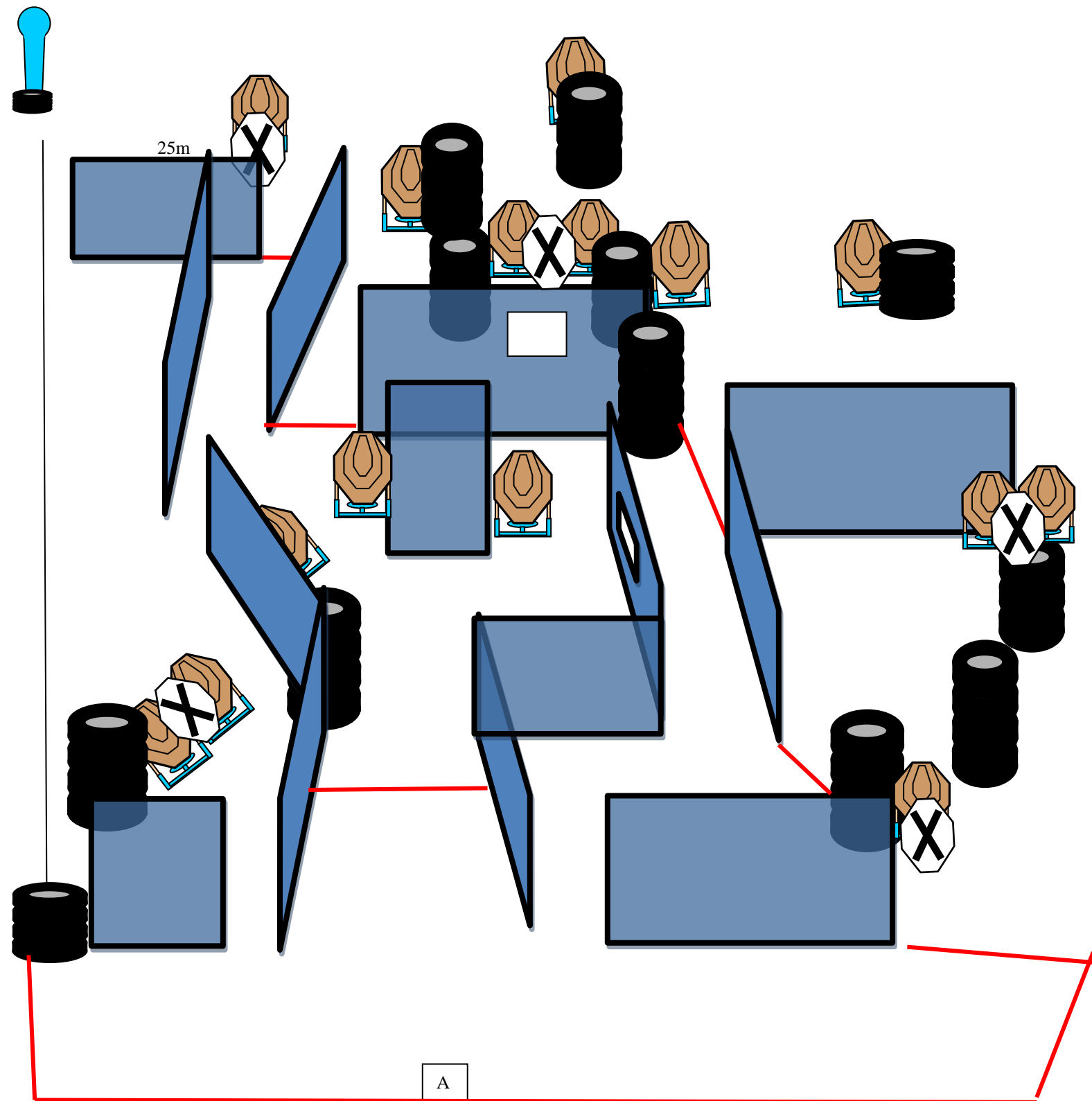
SCORING: 31 rounds, 155 points

TARGETS: 1 PP, 15 IPSC, 8 no-shoot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10



EJERCICIO - 10

START POSITION: Con las punteras tocando la línea de salida, arma descargada en la funda.

STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, dos disparos por tarjeta y abatir los PP, sin sobrepasar las líneas de falta.

TYPE STAGE: Medio

SCORING: 14 rounds, 70 points

TARGETS: 6 IPSC, 2 PP, 4 no-shoot

SCORED HITS: best per IPSC, steel down =1A

START-STOP: Audible signal-On the last shot

PENALTIES: procedural -10, no-shoot-10, miss-10

