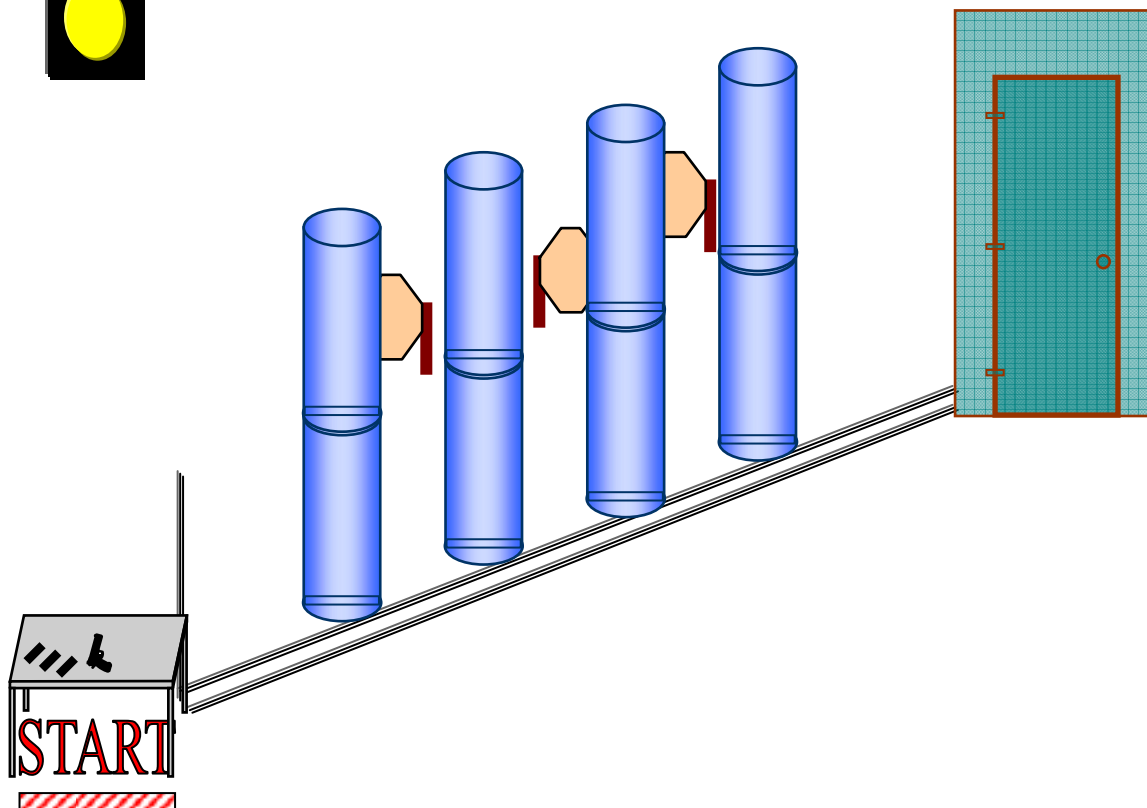
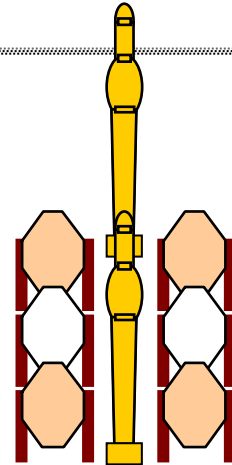
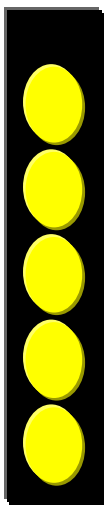


STAGE N° 1

Posición de salida; Arma y cargadores a usar sobre la mesa

Procedimiento;
Al bit resolver libremente cada grupo
por su sitio

Tipo de Stage; Constock
Disparos; 21
Tarjetas; 7 de ipsc
Metales; 2 Popper 5 platos
Start-Stop; Señal audible – ultimo disparo
Penalizaciones; procedimiento -10, miss -10
No-shoot -10

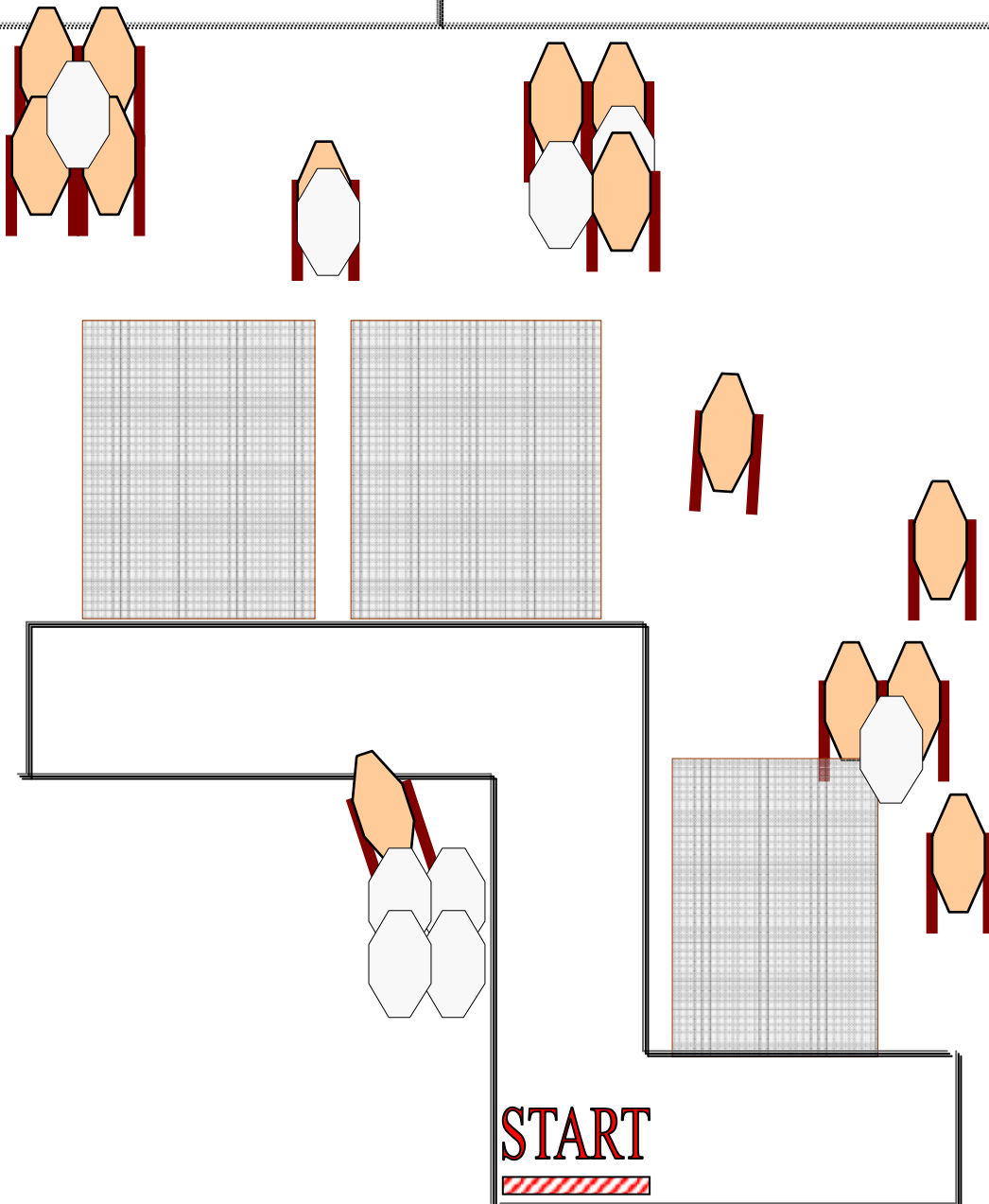


STAGE Nº 2

Posición de salida; Arma en condición uno, según modalidad

Procedimiento;
Al bit resolver libremente,
Cada grupo por su sitio

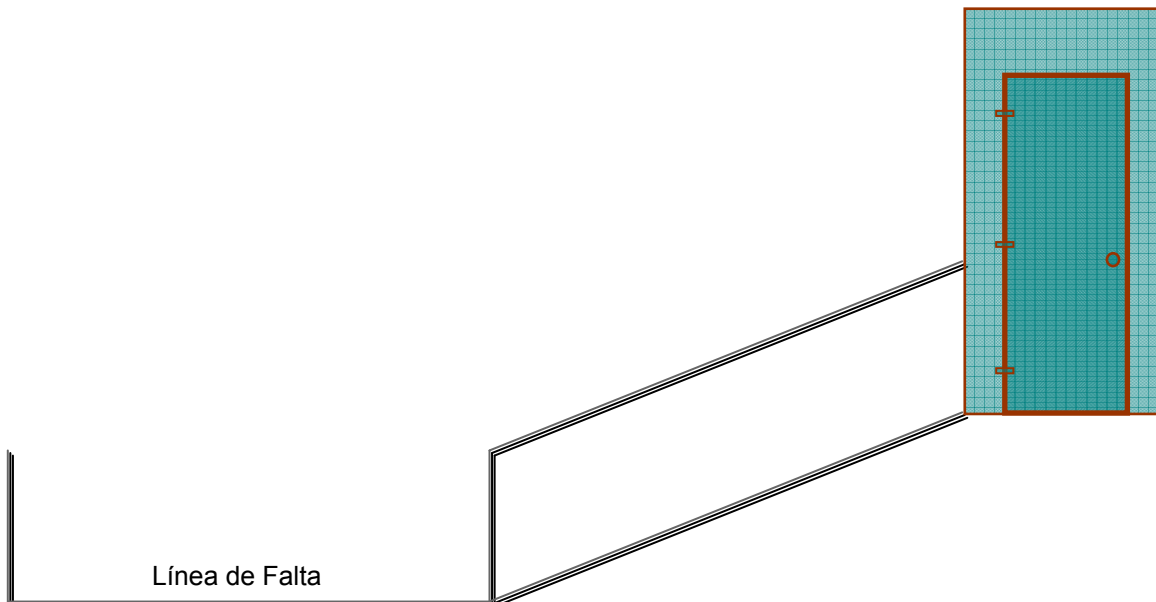
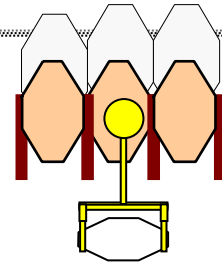
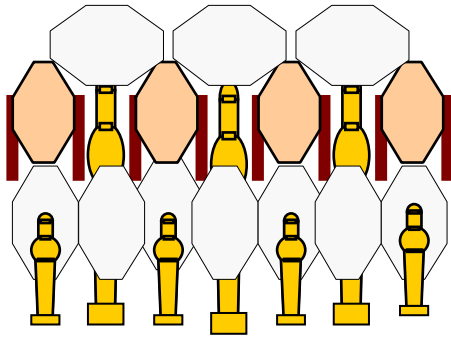
Tipo de Stage; Constock
Disparos; 28 minimo
Tarjetas; 14 de ipsc y 4 noshot
Metales;
Start-Stop; Señal audible – ultimo disparo
Penalizaciones; procedimiento -10, miss -10
No-shoot -10



<p align="center">STAGE N° 3</p> <p>Posición de salida; Arma en condición dos</p>
--

Procedimiento;
Al bit resolver libremente cada grupo por su sitio, el plato levanta una tarjeta noshot,

Tipo de Stage; Constock
Disparos; 22
Tarjetas; 7
Metales; 3 popper, 1 plato, 4 minipop
Start-Stop; Señal audible – ultimo disparo
Penalizaciones; procedimiento -10, miss -10
No-shoot -10



START

STAGE N° 4

Posición de salida; Arma en condición uno, según modalidad

Procedimiento;
Al bit resolver libremente cada grupo
por su sitio,

Tipo de Stage; Constock

Disparos; 24

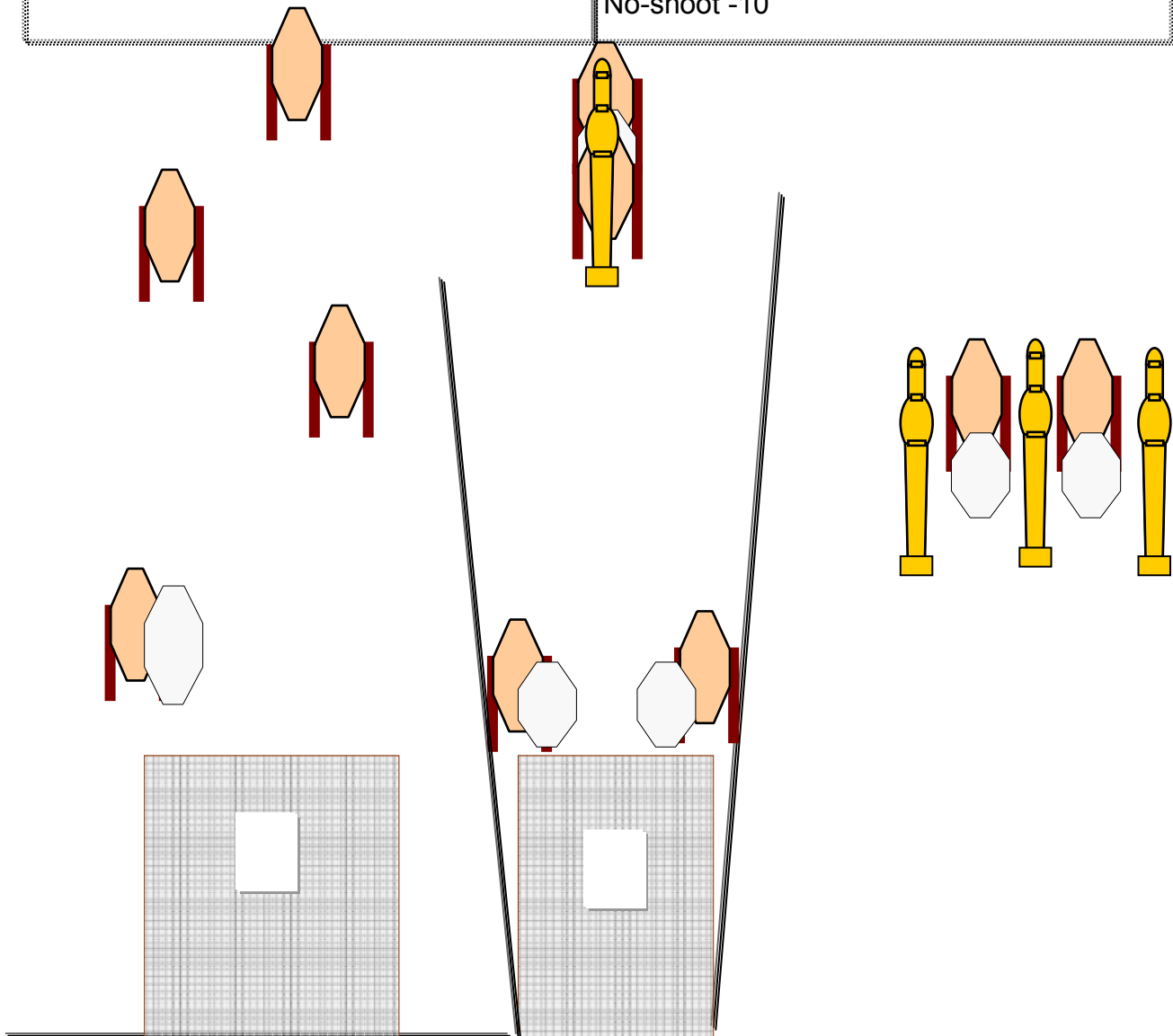
Tarjetas; 11

Metales; 4 poppers

Start-Stop; Señal audible – ultimo disparo

Penalizaciones; procedimiento -10, miss -10

No-shoot -10



START