

# I COPA RFEDETO

CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID

## STAGE 1

**STAGE PROCEDURE:** A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.

**START POSITION:** Relax position, **talones tocando la marca**

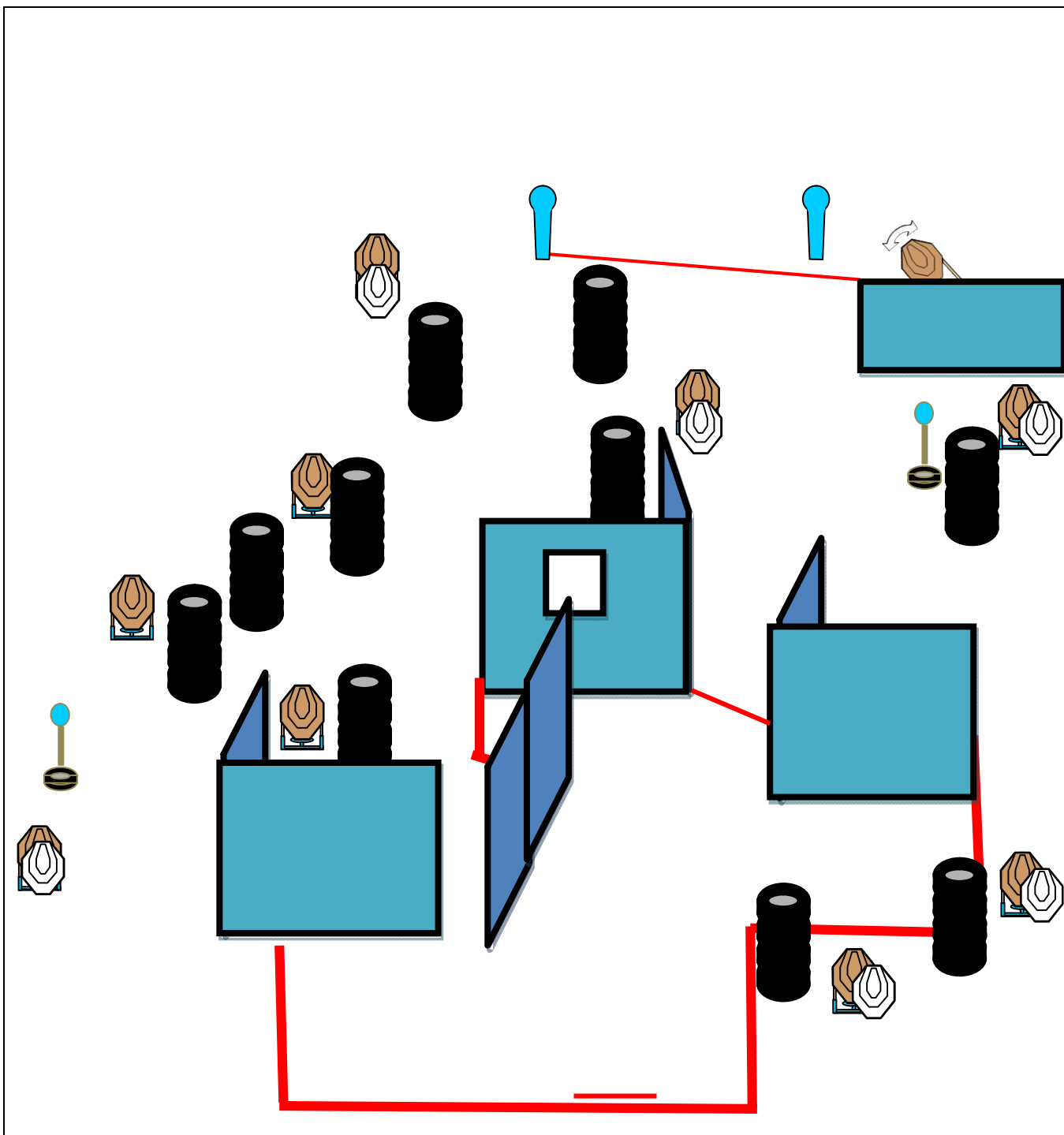
**GUN CONDITION:** Cargada, alimentada asegurada y en la funda

**ROUNDS TO BE SCORED:** 24

**MAXIMUM POINTS:** 120

**TARGETS:** 10 IPSC Targets , 4 metales 6 N/S

**START:** Audible



# I COPA RFEDETO

CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID

## STAGE 2

**STAGE PROCEDURE:** A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.

**START POSITION:** Manos tocando ambas vallas

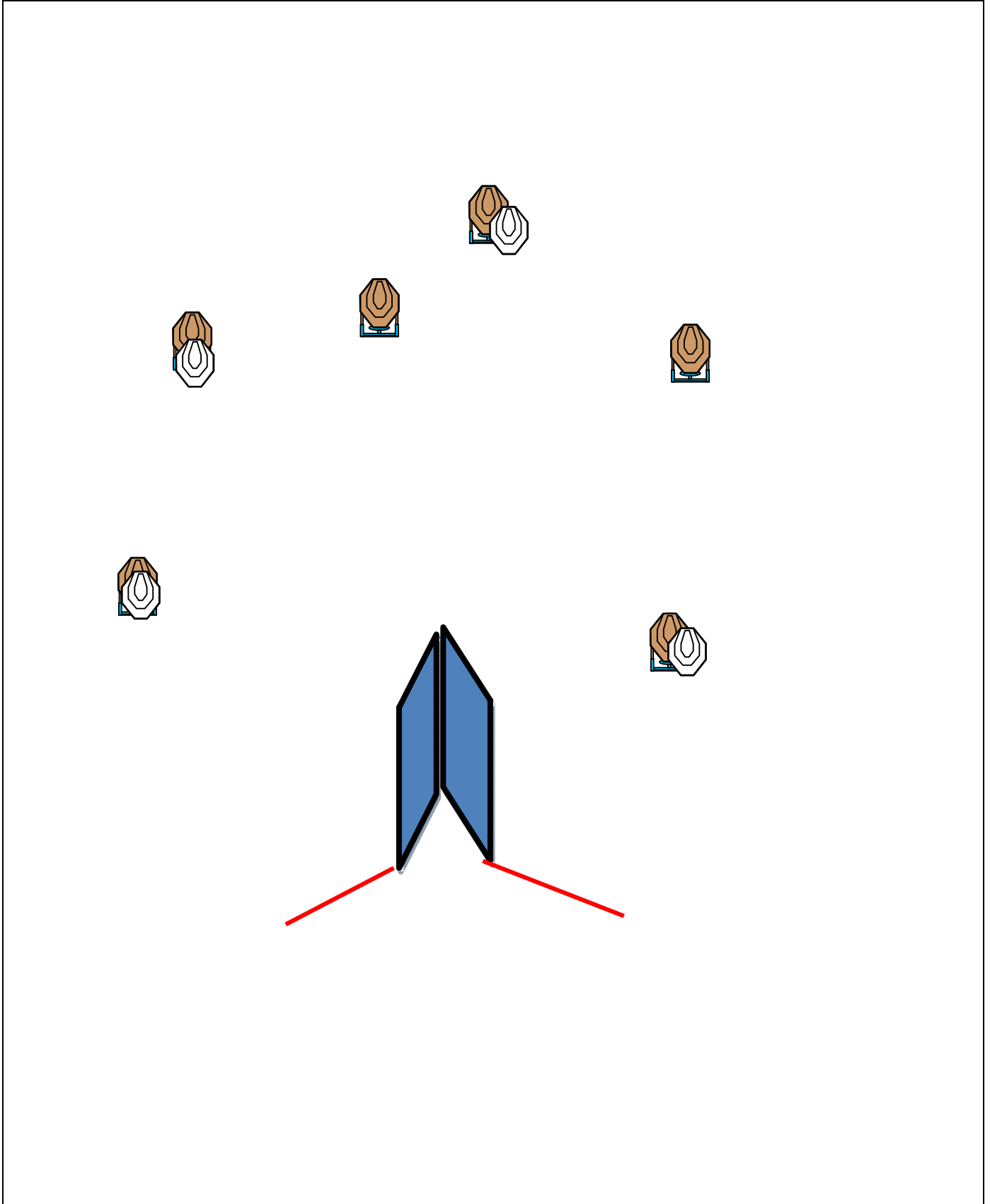
**GUN CONDITION:** Cargada, alimentada asegurada y en la funda

**ROUNDS TO BE SCORED:** 12

**MAXIMUM POINTS:** 60

**TARGETS:** 6 IPSC Targets y 4 n/s

**START:** Audible



I COPA RFEDETO  
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID  
STAGE 3

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.

START POSITION: Relax position, **manos apoyadas en la mesa**

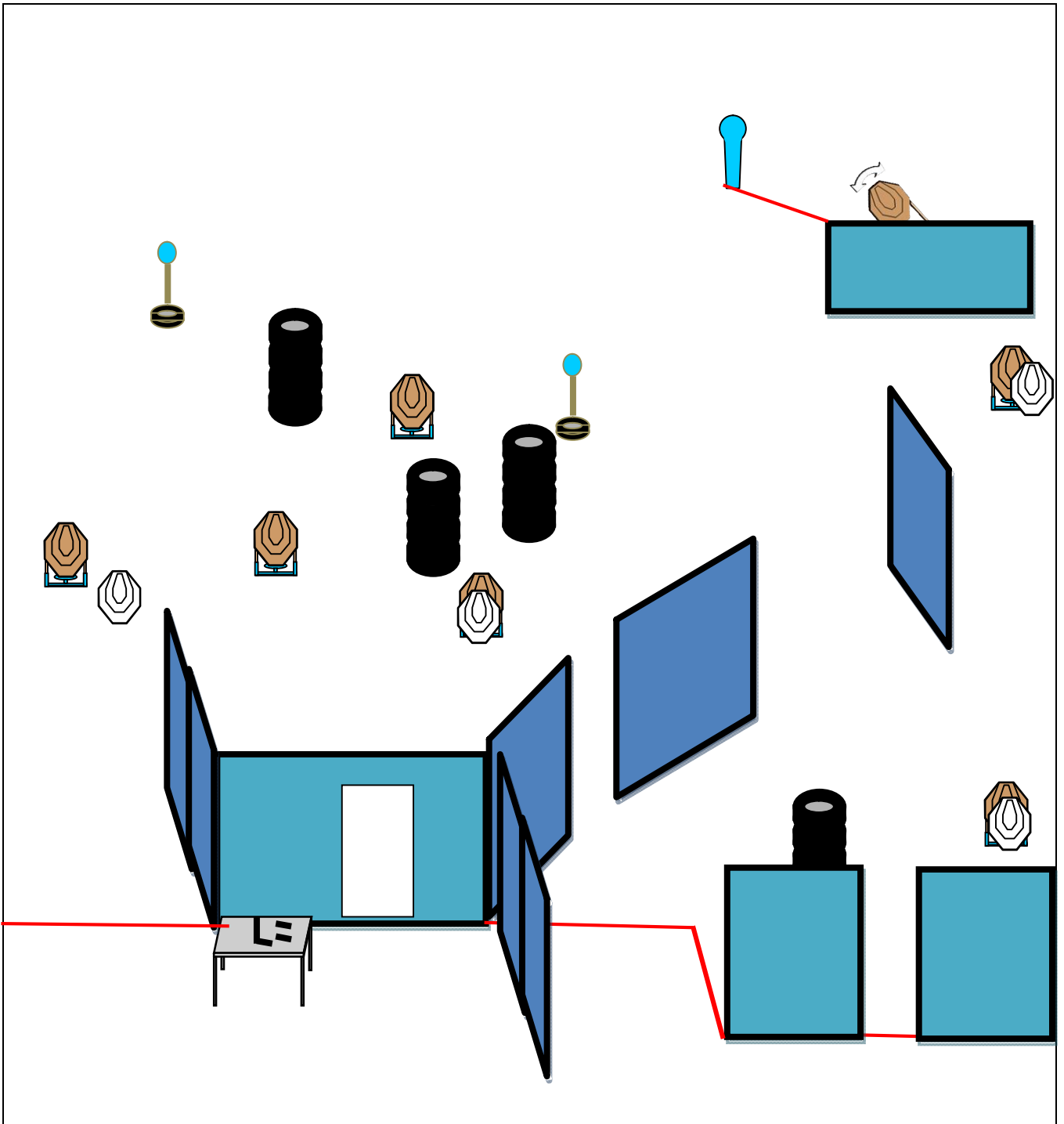
GUN CONDITION: Arma y todos los cargadores sobre la mesa

ROUNDS TO BE SCORED: 17

MAXIMUM POINTS: 85

TARGETS: 7 IPSC Targets , 3 metales 4 N/S

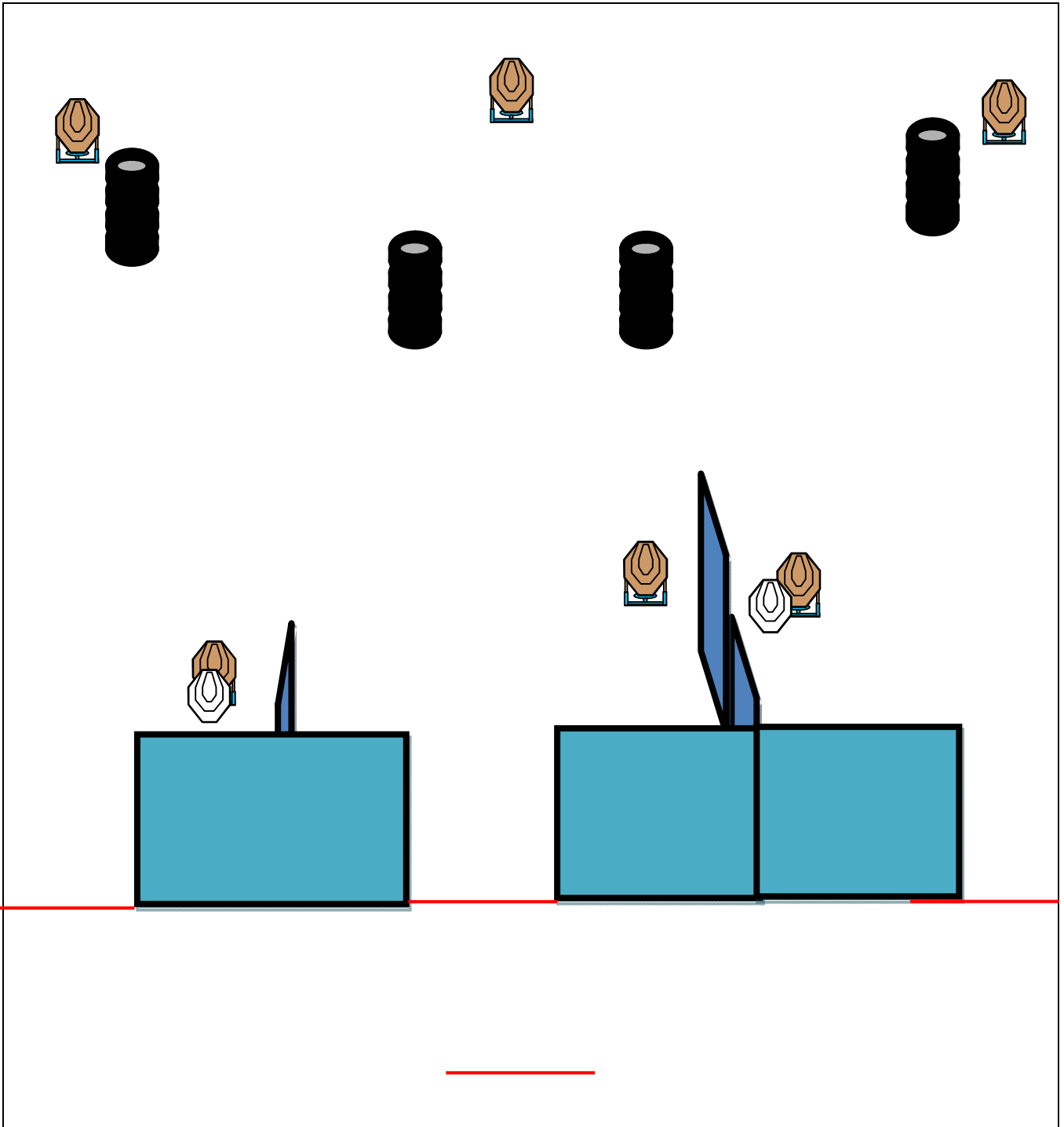
START: Audible



**I COPA RFEDETO**  
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID  
**STAGE 4**

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.  
START POSITION: Relax position, **talones tocando la línea**  
GUN CONDITION: Arma cargada y alimentada

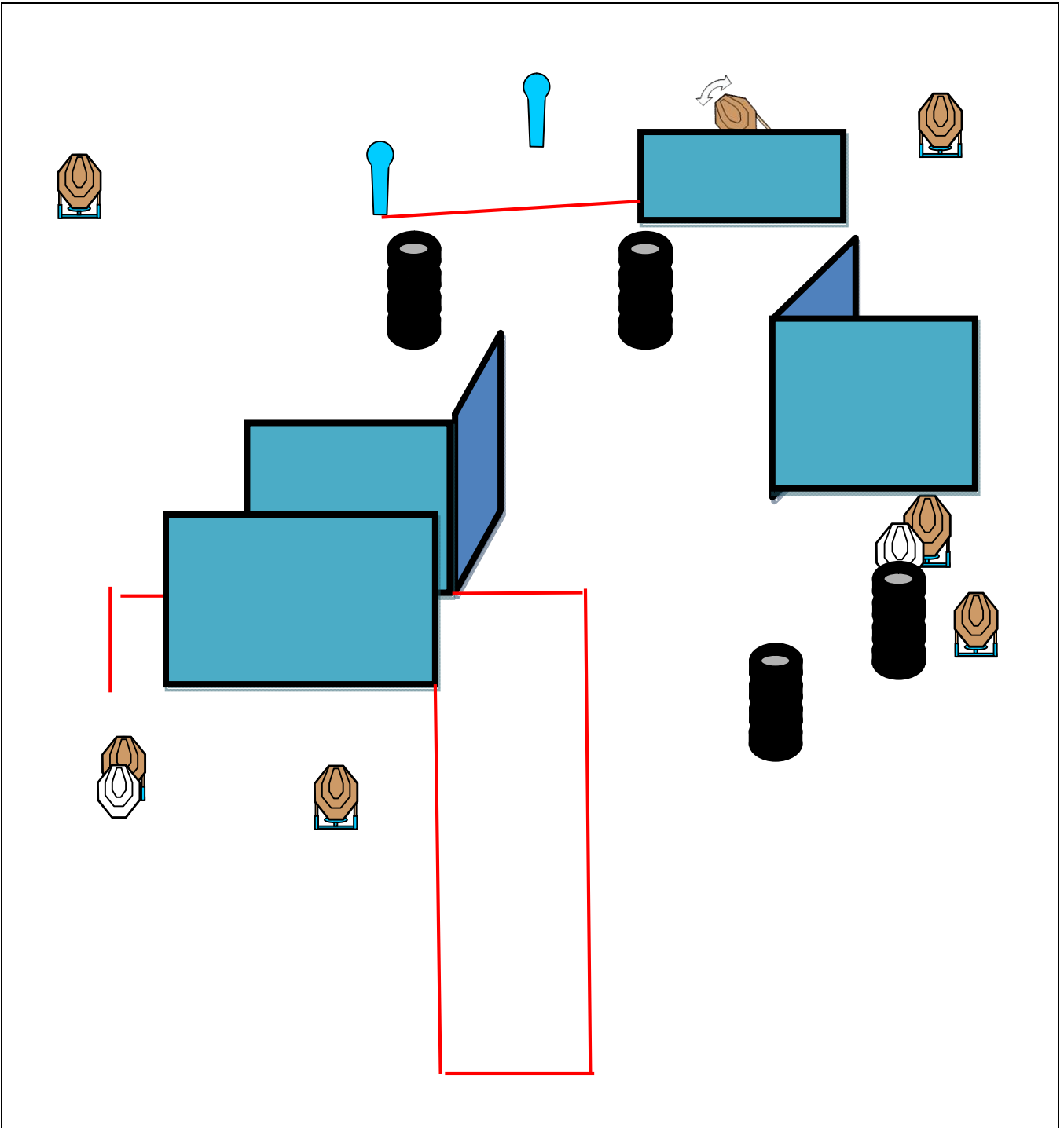
ROUNDS TO BE SCORED: 12  
MAXIMUM POINTS: 60  
TARGETS: 6 IPSC Targets 2 N/S  
START: Audible



**I COPA RFEDETO**  
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID  
**STAGE 5**

**STAGE PROCEDURE:** A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.  
**START POSITION:** Relax position, **talones tocando la línea**  
**GUN CONDITION:** Arma cargada y alimentada

**ROUNDS TO BE SCORED:** 16  
**MAXIMUM POINTS:** 80  
**TARGETS:** 7 IPSC Targets 2 METALES 2 N/S  
**START:** Audible



**I COPA RFEDETO**  
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID  
**STAGE 6**

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.

START POSITION: Relax position, **talones tocando la línea**

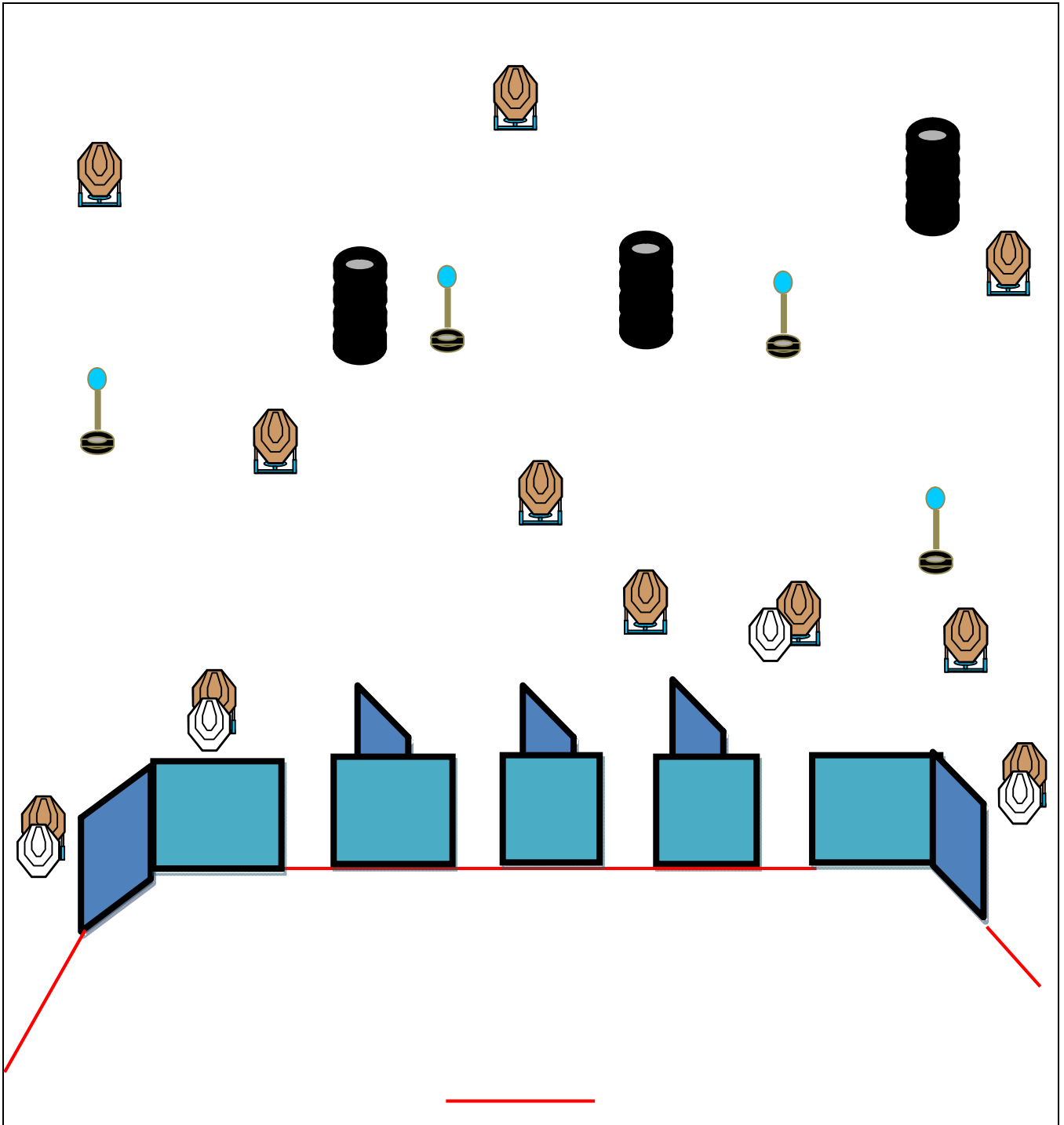
GUN CONDITION: Arma descargada

ROUNDS TO BE SCORED: 26

MAXIMUM POINTS: 60

TARGETS: 11 IPSC Targets 4 metales, 4 N/S

START: Audible



**I COPA RFEDETO**  
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID  
**STAGE 7**

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.

START POSITION: Relax position, **talones tocando la línea**

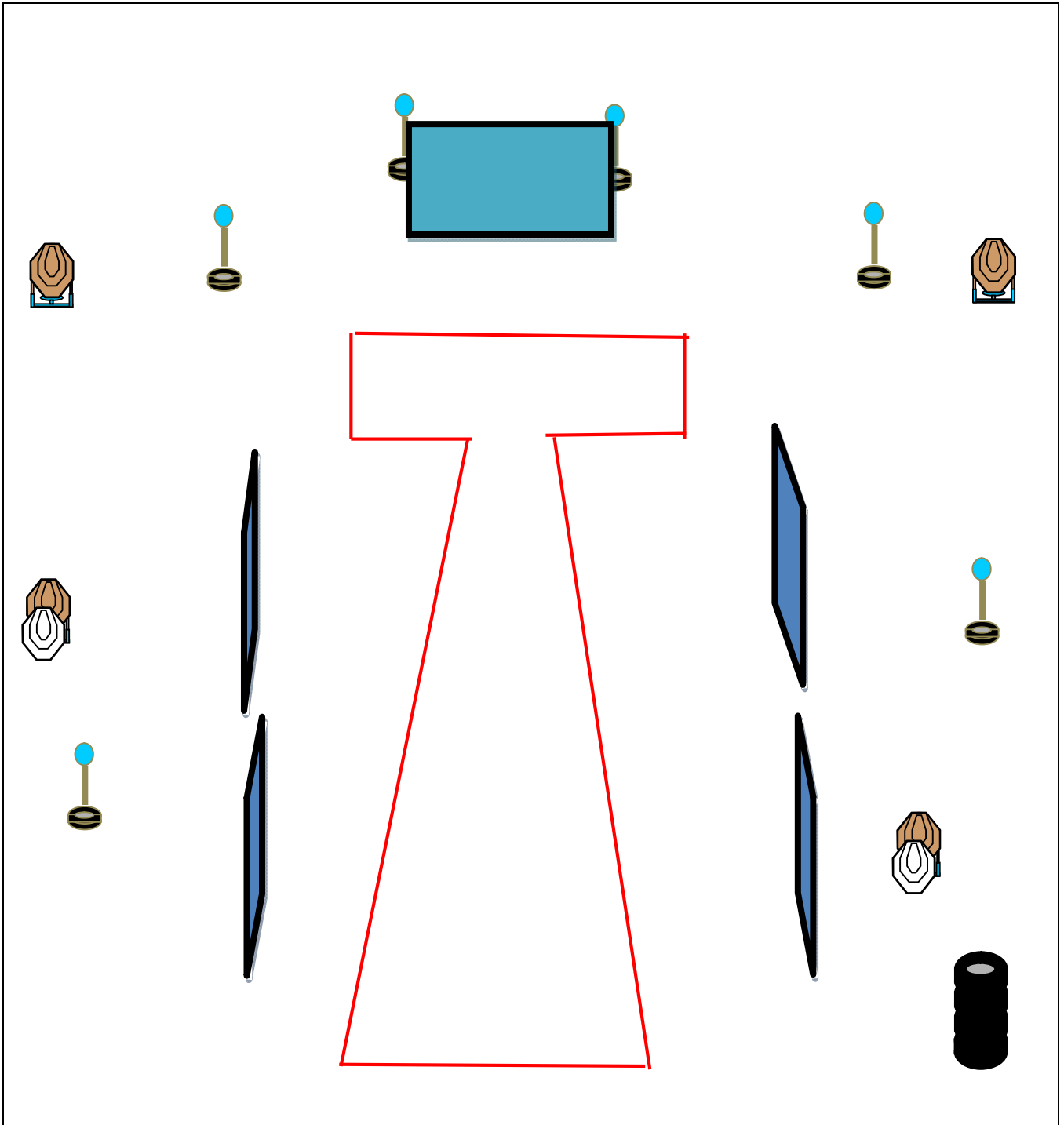
GUN CONDITION: Arma cargada y alimentada

ROUNDS TO BE SCORED: 14

MAXIMUM POINTS: 70

TARGETS: 4 IPSC Targets 6 METALES 2 N/S

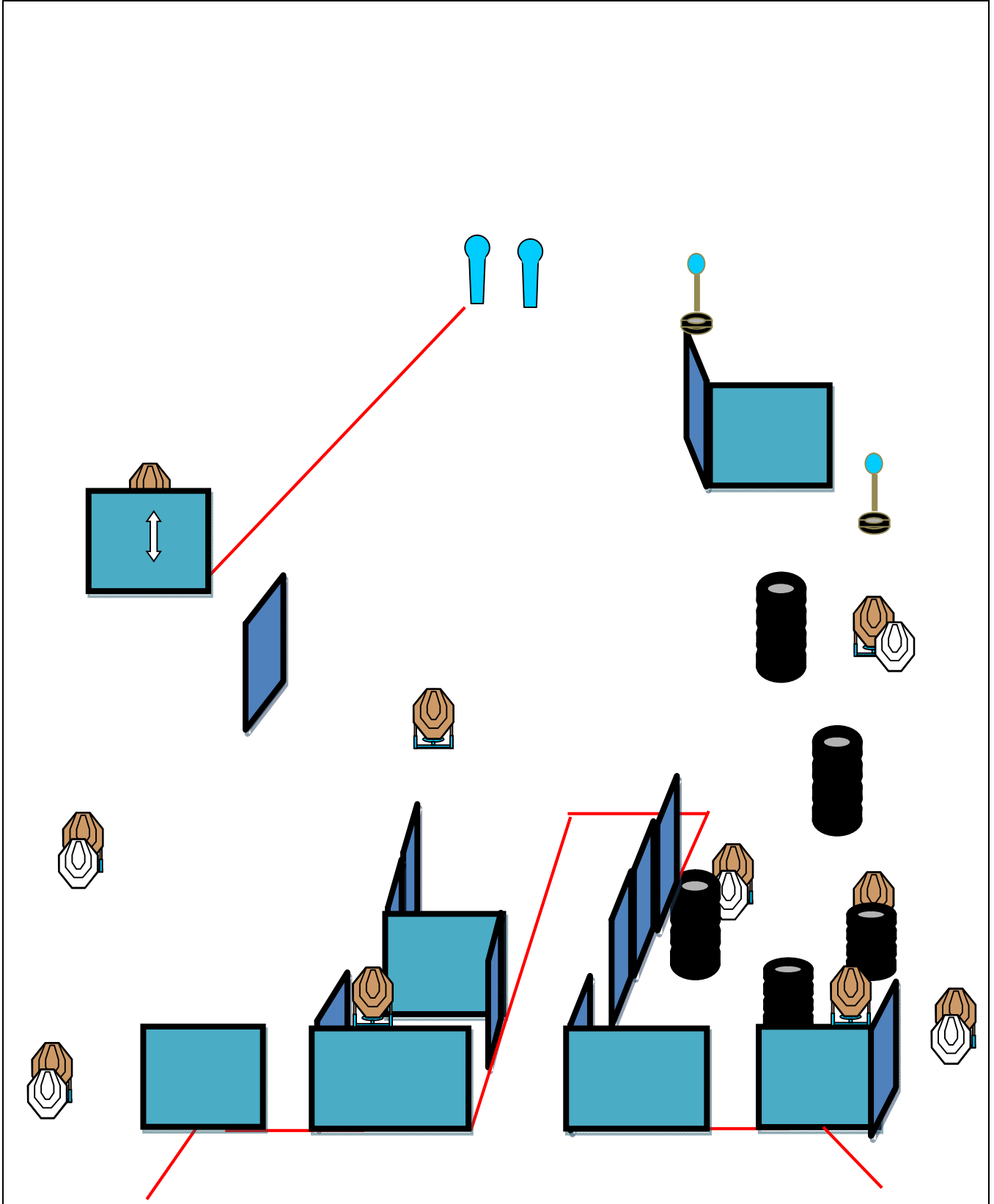
START: Audible



**I COPA RFEDETO**  
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID  
**STAGE 8**

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.  
START POSITION: Puntera tocando la línea de cualquiera de las puertas  
GUN CONDITION: Arma descargada

ROUNDS TO BE SCORED: 24  
MAXIMUM POINTS: 120  
TARGETS: 10 IPSC Targets 4 metales, 5 N/S  
START: Audible

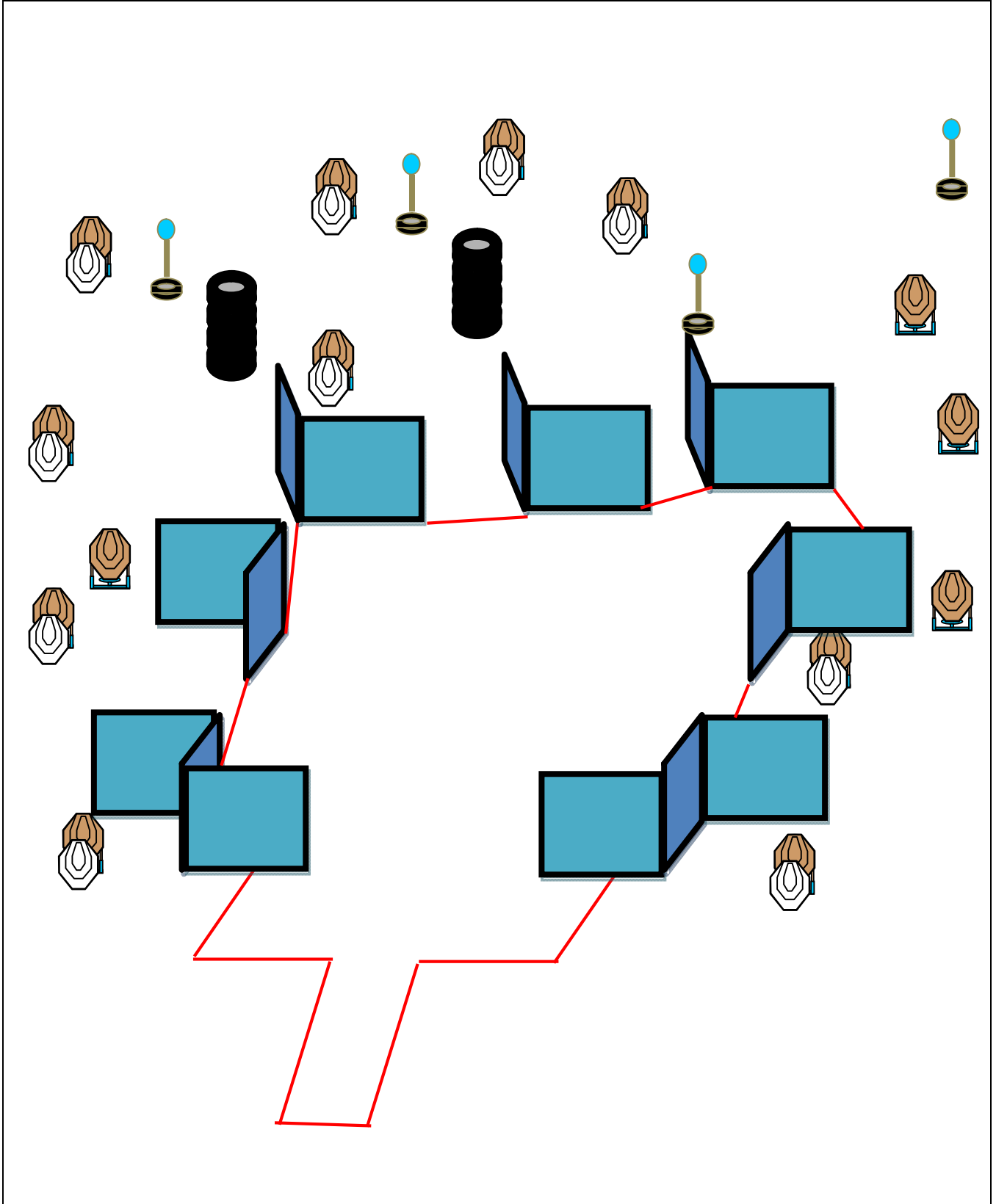




**I COPA RFEDETO**  
**CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID**  
**STAGE 9**

**STAGE PROCEDURE:** A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta.  
**START POSITION:** Puntera tocando la línea de cualquiera de las puertas  
**GUN CONDITION:** Arma cargada y alimentada

**ROUNDS TO BE SCORED:** 32  
**MAXIMUM POINTS:** 160  
**TARGETS:** 14 IPSC Targets 4 metales, 10 N/S  
**START:** Audible



**I COPA RFEDETO**  
**CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID**  
**STAGE 10**

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta. Mínimo un disparo por tarjeta  
START POSITION: Puntera tocando la línea  
GUN CONDITION: Arma descargada

ROUNDS TO BE SCORED: 10  
MAXIMUM POINTS: 50  
TARGETS: 3 IPSC Targets 4 metales  
START: Audible

