

## EJERCICIO - 1

**START POSITION:** Posición relajada, en el box de salida, arma cargada en la funda según división.

### STAGE PROCEDURE

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

**TYPE STAGE:** Largo

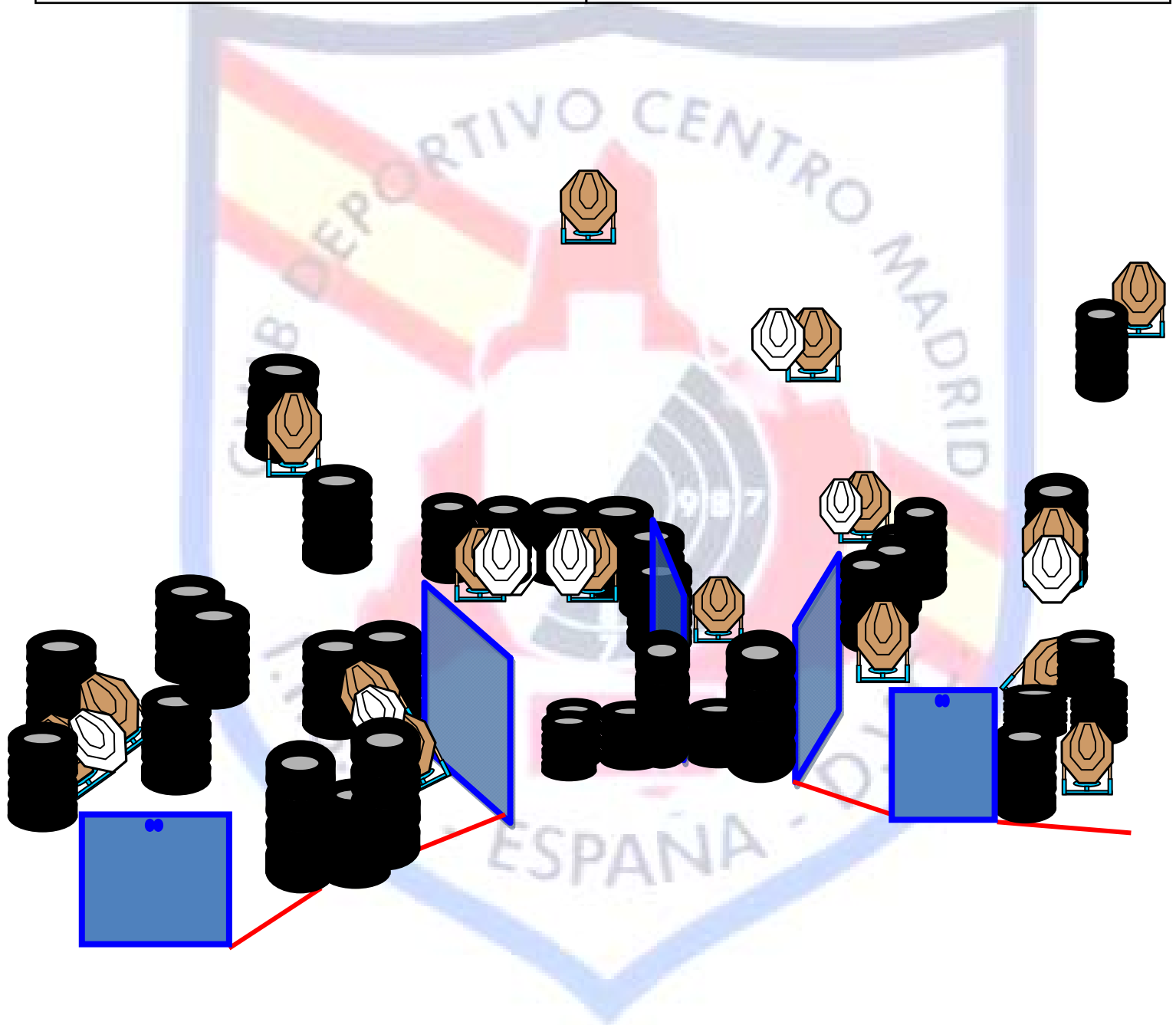
**SCORING:** Comstock, 32 rounds, 160 points

**TARGETS:** 16 IPSC, 7 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 - 2

**START POSITION:** De espaldas a los blancos, con las manos en la cabeza, arma descargada en la funda.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta, y abatir los metales.

**TYPE STAGE:** Corto.

**SCORING:** Comstock, 9 rounds, 45 points

**TARGETS:** 3 - IPSC, 3 Platos, 6 no-shoot

**SCORED HITS:** Best per IPSC.

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

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



### EJERCICIO 3

**START POSITION:** Manos tocando las esquinas de la mesa, arma descargada sobre la mesa junto con los cargadores.

#### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver mediante dos disparos por tarjeta. Los blancos altos hay que dispararlos por encima de la mesa, los más bajos por debajo de la misma, todo ello sin sobrepasar las líneas de falta.

**TYPE STAGE:** Largo

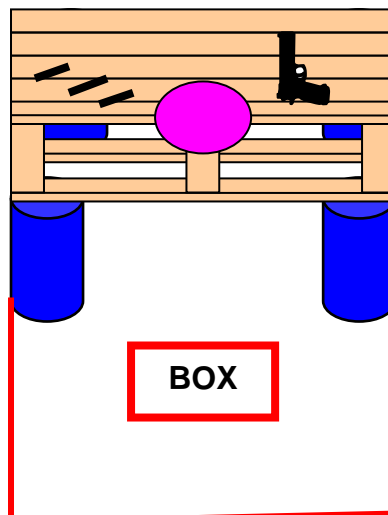
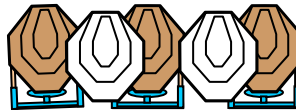
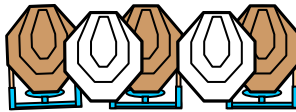
**SCORING:** Comstock, 12 rounds, 60 points

**TARGETS:** 6 - IPSC, 4 no-shoot

**SCORED HITS:** Best per IPSC.

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

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



## EJERCICIO 4

**START POSITION:** Posición relajada detrás de la mesa. Arma cargada, alimentada y en su funda.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver mediante dos disparos por tarjeta con la mano fuerte. Los blancos altos hay que dispararlos por encima de la mesa, los más bajos por debajo de la misma, todo ello sin sobrepasar las líneas de falta.

**TYPE STAGE:** Largo

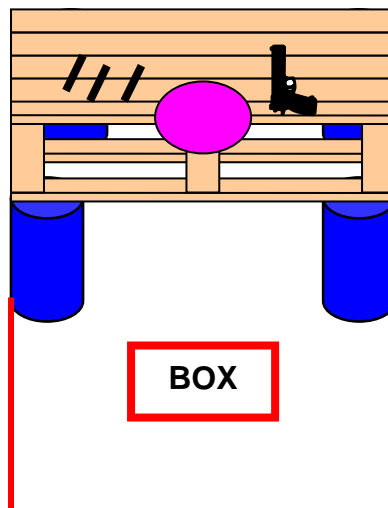
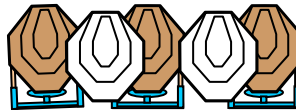
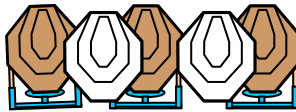
**SCORING:** Comstock, 12 rounds, 60 points

**TARGETS:** 6 - IPSC, 4 no-shoot

**SCORED HITS:** Best per IPSC.

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

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



## EJERCICIO - 5

**START POSITION:** Posición relajada, arma cargada y asegurada en su funda

### STAGE PROCEDURE

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

**TYPE STAGE:** Largo

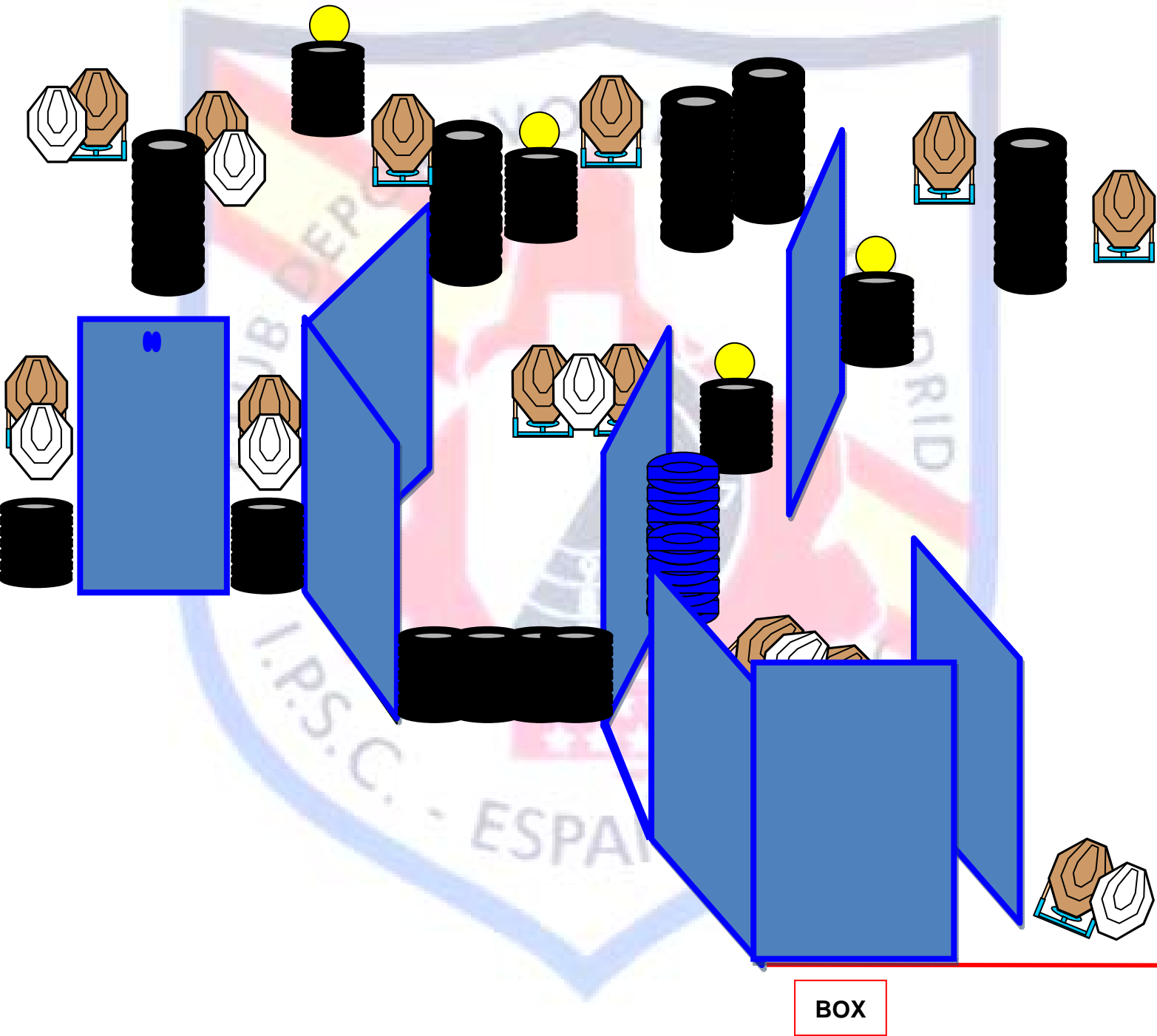
**SCORING:** Comstock, 30 rounds, 150 points

**TARGETS:** 13- IPSC, 4 Platos y 7 no-shoot

**SCORED HITS:** Best per IPSC.

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

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



## EJERCICIO - 6

**START POSITION:** Posición relajada, arma descargada en una mesa y cargadores que se vayan a utilizar en la otra.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver sin sobrepasar las líneas de falta y abatir los PP.

**TYPE STAGE:** Largo

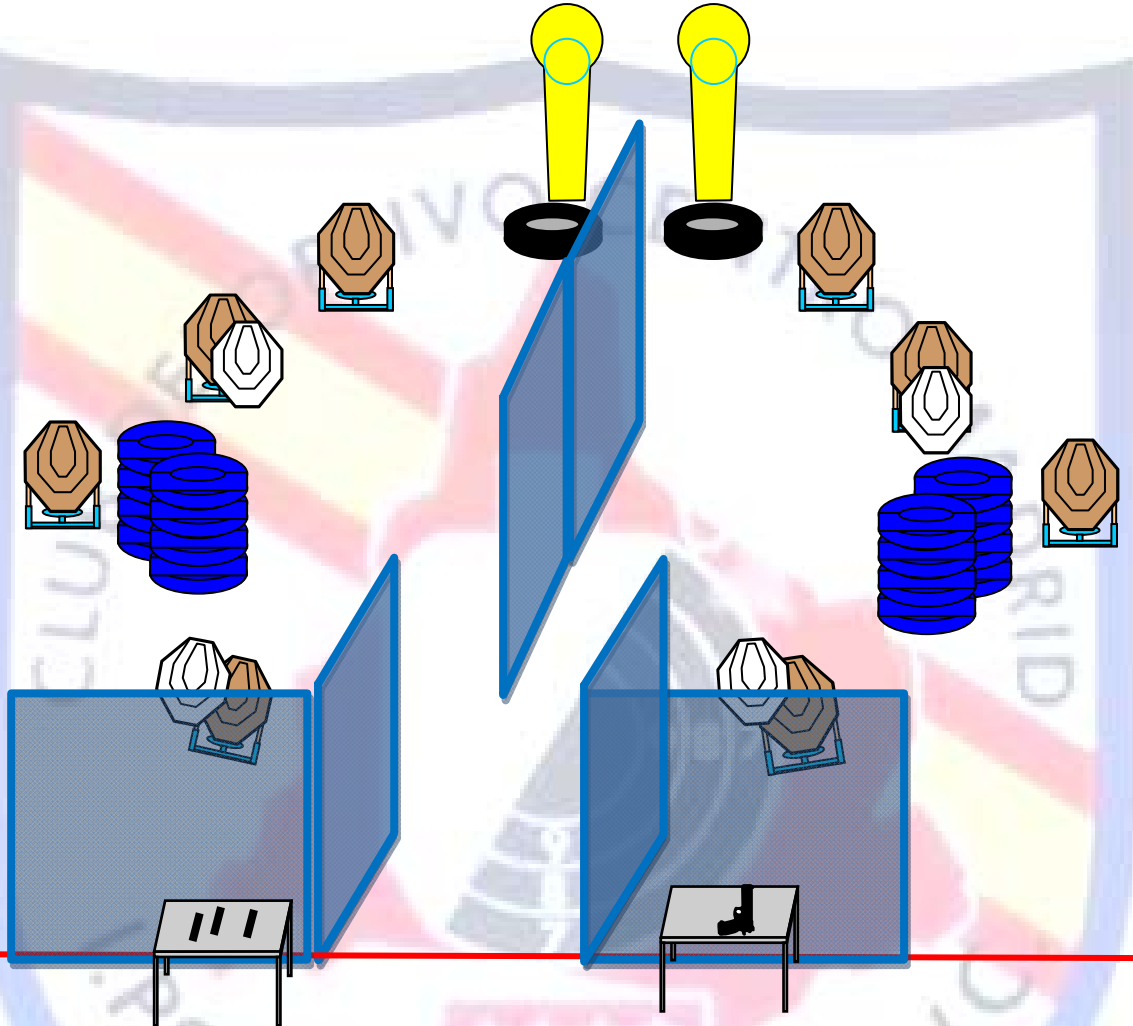
**SCORING:** Comstock, 18 rounds, 90 points

**TARGETS:** 8 mini IPSC, 2 PP, 4 mini no-shoot

**SCORED HITS:** best per IPSC,

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

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



## EJERCICIO -7

**START POSITION:** Posición relajada, arma cargada y asegurada en la funda, según división.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, dos disparos por tarjeta y abatir los PP. El PP 3 activa los móviles.

**TYPE STAGE:** Largo

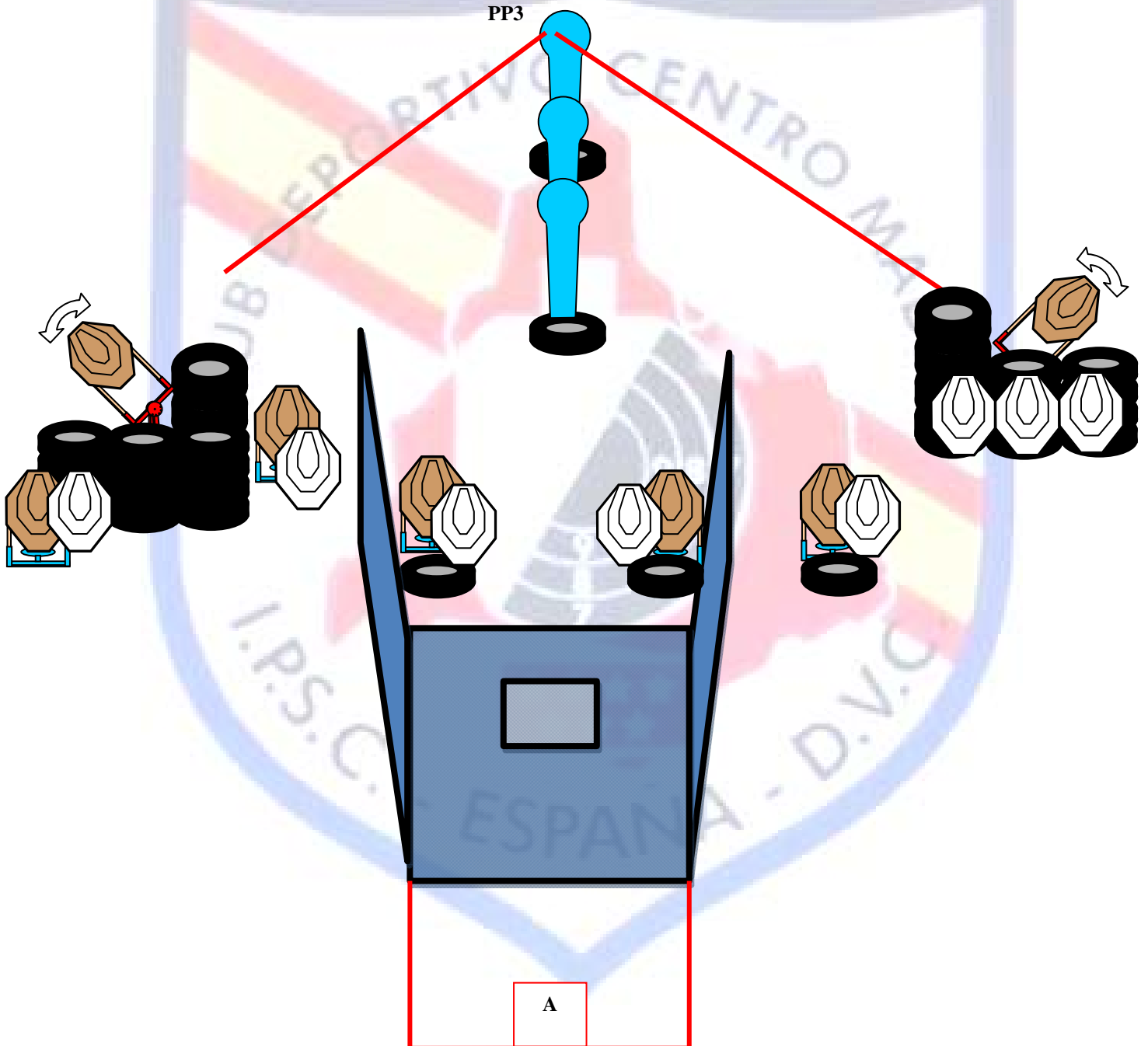
**SCORING:** Comstock, 17 rounds, 85 points

**TARGETS:** 7 IPSC, 3 PP, 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 - 8

**START POSITION:** Posición relajada, arma cargada y asegurada en su funda.

### STAGE PROCEDURE

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

**TYPE STAGE:** Largo

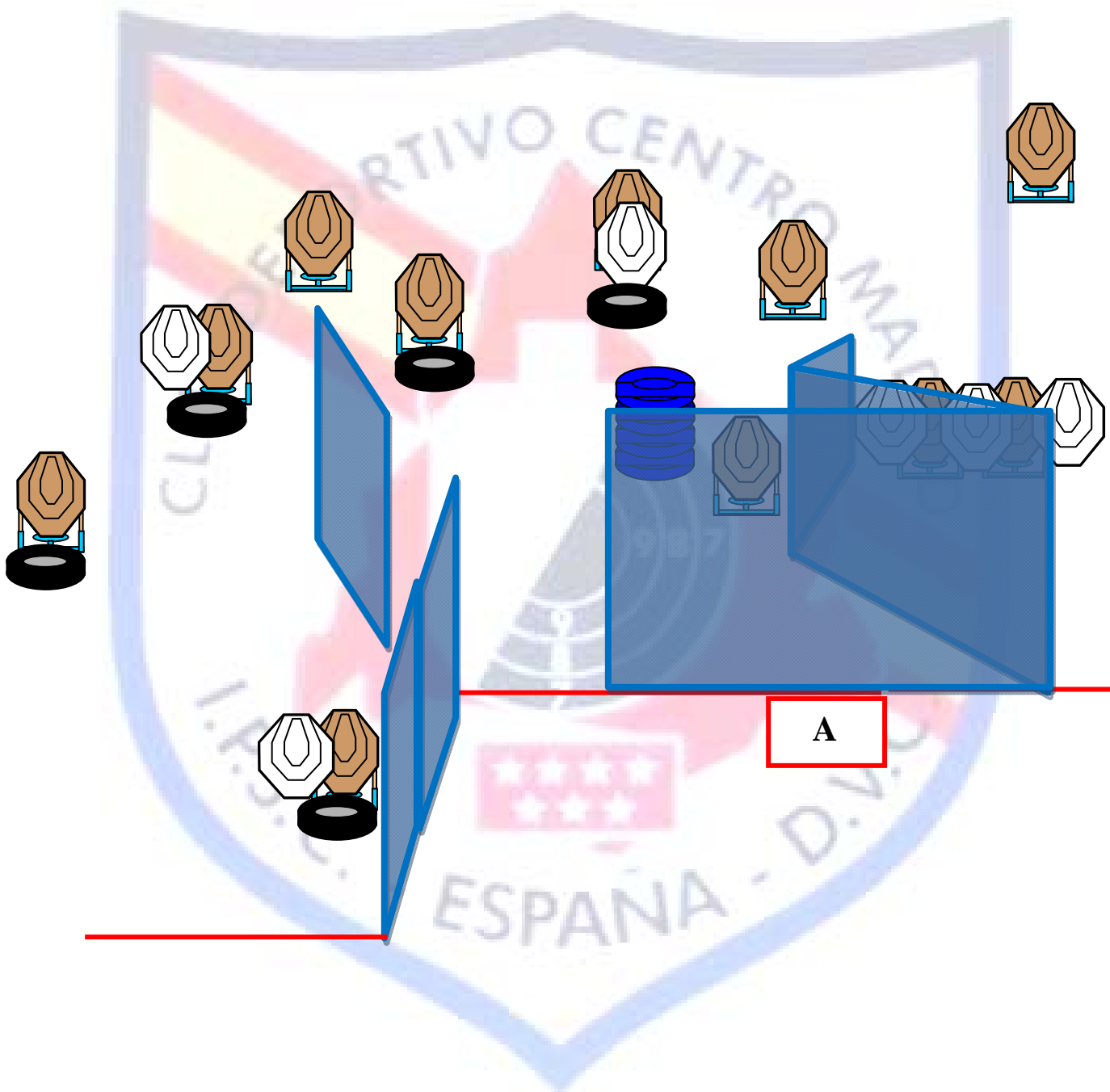
**SCORING:** Comstock, 22 rounds, 110 points

**TARGETS:** 11 - IPSC, , 6 no-shoot

**SCORED HITS:** best per IPSC,

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

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



## EJERCICIO - 9

**START POSITION:** Posición relajada, arma con cargador, pero sin montar en la funda.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente un disparo por tarjeta, y abatir los metales, sin salir del área designada.

**TYPE STAGE:** Corto

**SCORING:** Comstock, 9 rounds, 45 points

**TARGETS:** 6 - 1/2 IPSC, 1 PP. 2 Platos.

**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:** Posición relajada, arma cargada, alimentada y en la funda.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta, y abatir el metal sin salir del área designada.

**TYPE STAGE:** Corto

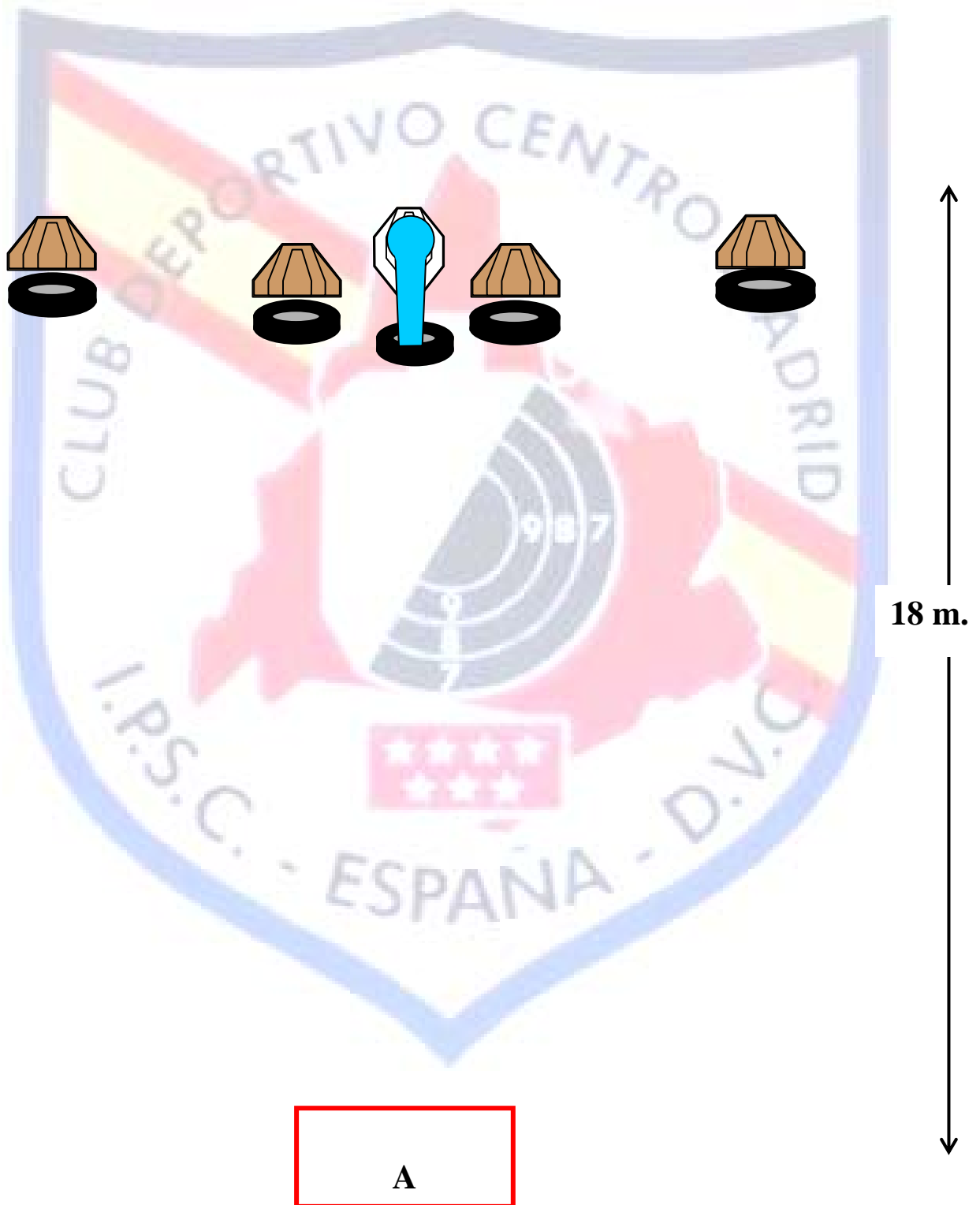
**SCORING:** Comstock, 9 rounds, 45 points

**TARGETS:** 4 - 1/2 IPSC, 1 PP.

**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 - 11

**START POSITION:** Posición relajada, dentro del box de salida, arma cargada y asegurada en su funda

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta, sin sobrepasar las líneas de falta, debiendo abatir los metales. Los PP. activan sendos móviles.

**TYPE STAGE:** Largo

**SCORING:** Comstock, 27 rounds, 135 points

**TARGETS:** 11 - IPSC, 5 metales, 4 no-shoot

**SCORED HITS:** Best per IPSC.

**START-STOP:** Audible signal-On the last shot

