

## EJERCICIO - 1

**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

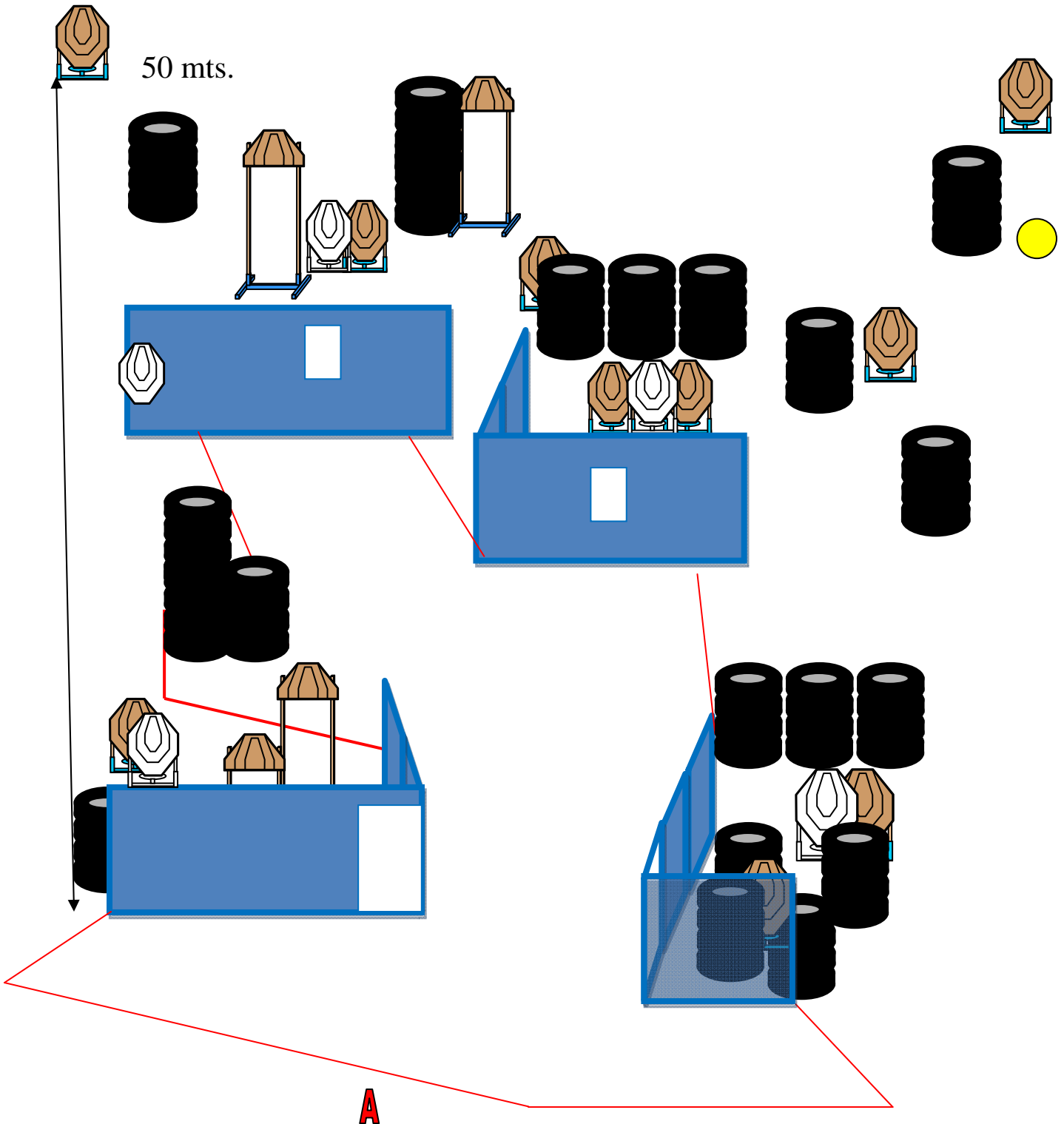
**SCORING:** Comstock, 29 rounds, 145 points

**TARGETS:** 14 - IPSC, 1 metal, 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 - 2

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

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente sin sobrepasar las líneas de falta.

**TYPE STAGE:** Medio

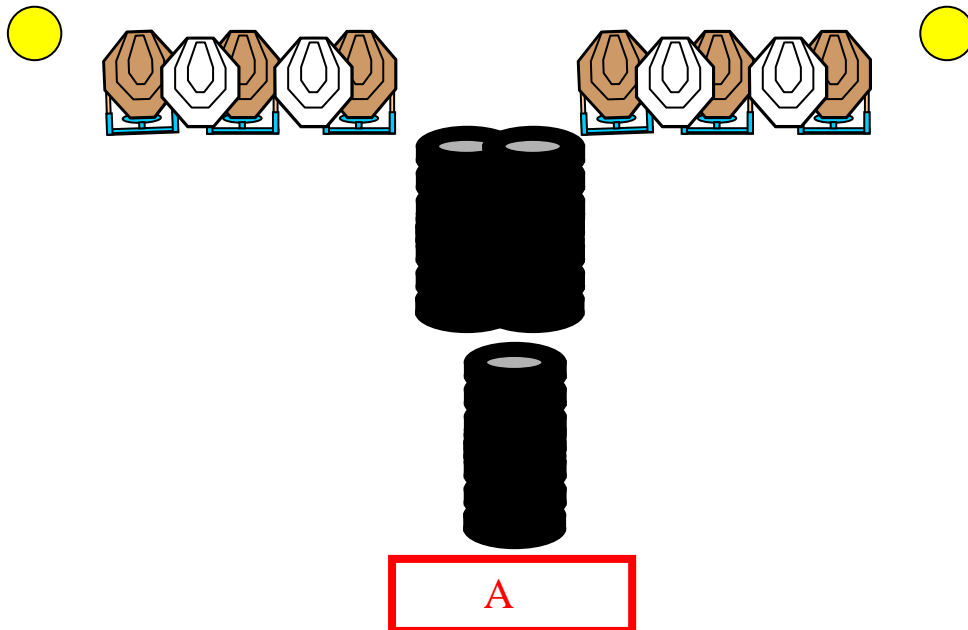
**SCORING:** Comstock, 14 rounds, 70 points

**TARGETS:** 6 - IPSC, 2 metal, 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 - 3

**START POSITION:** Posición relajada, arma y cargadores en la mesa.

#### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente sin sobrepasar las líneas de falta.

**TYPE STAGE:** Corto

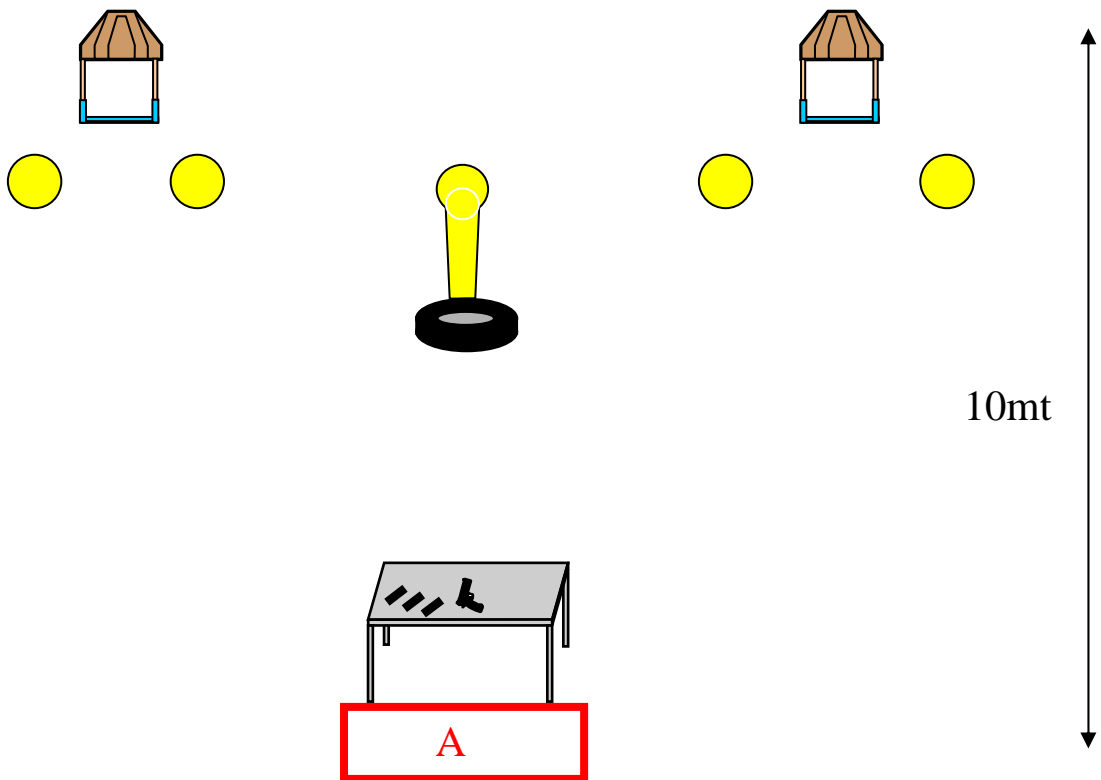
**SCORING:** Comstock, 9 rounds, 45 points

**TARGETS:** 2 - IPSC, 5 metal

**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, con los talones tocando la línea de salida de salida, arma cargada y asegurada en su funda

### STAGE PROCEDURE

Desde la línea de salida y con la mano fuerte, resolver libremente dos disparos por tarjeta, y abatir los metales.

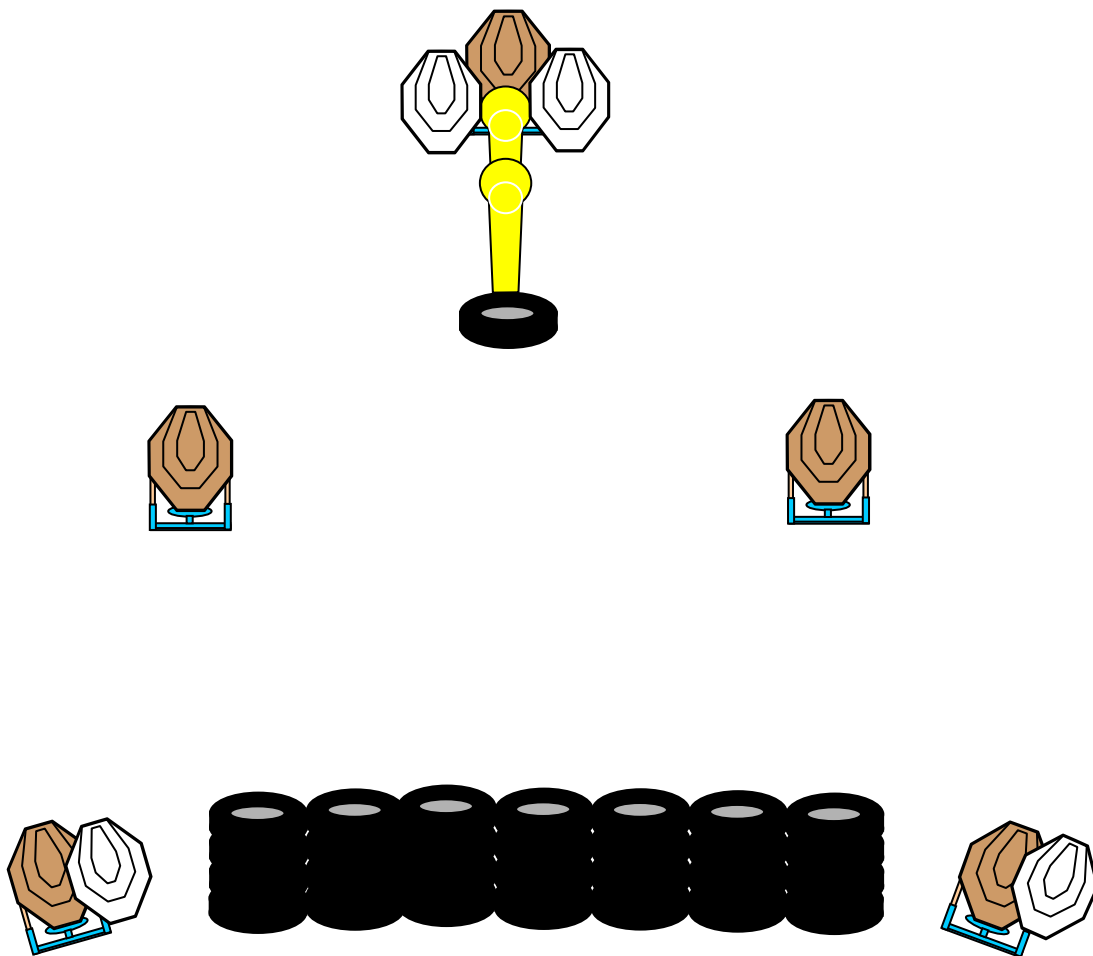
**TYPE STAGE:** Corto

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

**TARGETS:** 3- IPSC, 2 PP, 4 no-shoot

**SCORED HITS:** Best per IPSC.

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



### EJERCICIO – 5

**START POSITION:** Manos en las marcas, arma en la funda sin cargador.

#### STAGE PROCEDURE

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

**TYPE STAGE:** medio

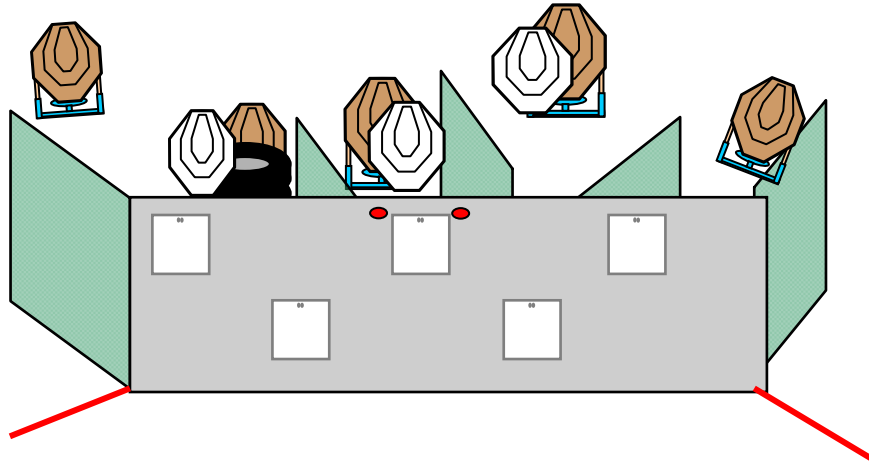
**SCORING:** Comstock, 10 rounds, 50 points

**TARGETS:** 5 IPSC, 3 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:** Posición relajada, arma descargada y cargadores que se vayan a utilizar encima de la mesa

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, dos disparos por tarjeta y abatir los PP, sin sobrepasar las líneas de falta.  
El arma y los cargadores sobre una mesa al otro lado de la valla.

**TYPE STAGE:** Medio

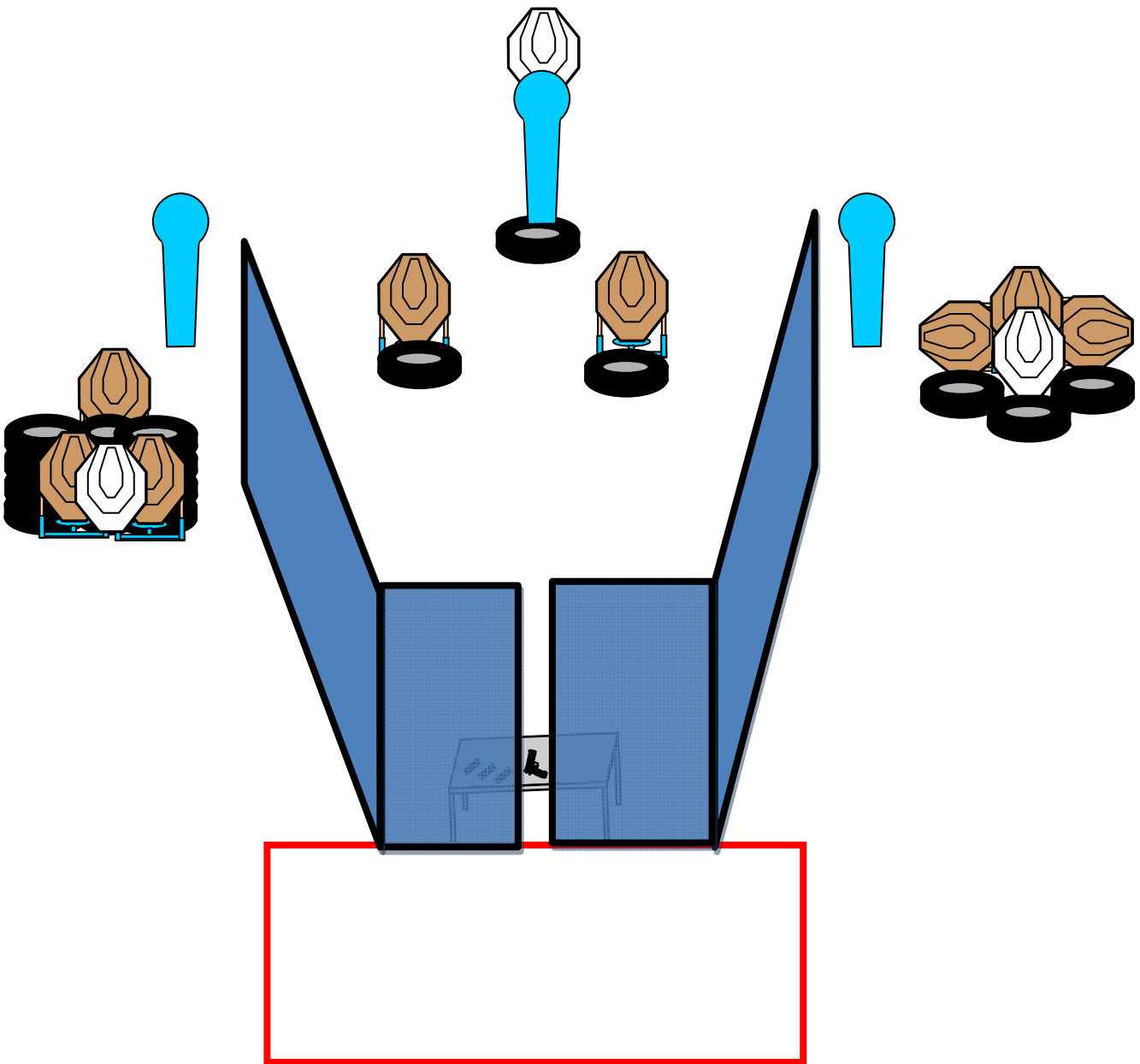
**SCORING:** Comstock, 19 rounds, 95 points

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

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

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, sin sobrepasar las líneas de falta, dos disparos por tarjeta, y abatir los metales, uno de ellos activa el móvil.

**TYPE STAGE:** medio

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

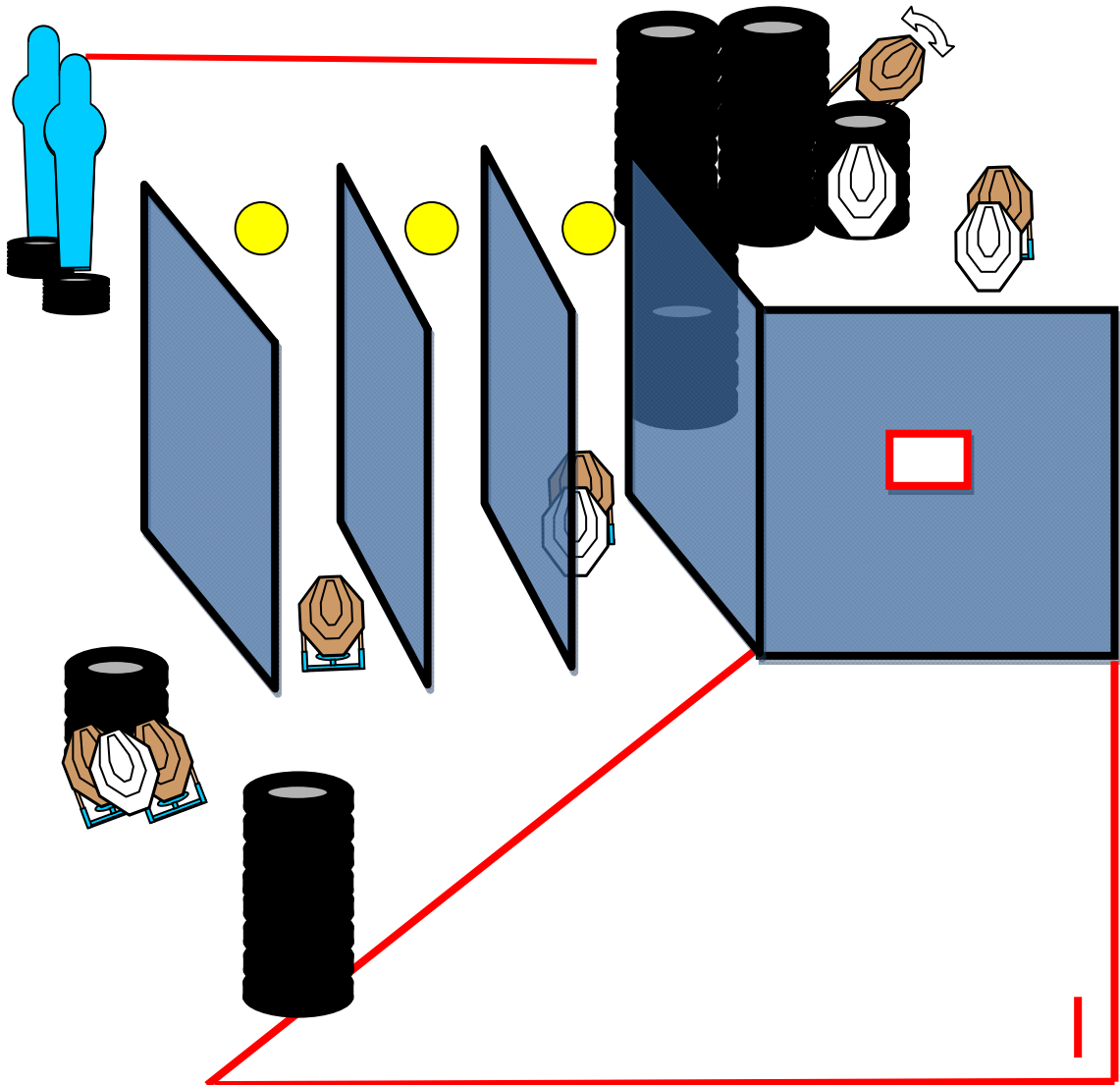
**TARGETS:** 6 IPSC, 5 metales, 4 not shot.

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

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

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

PP 1



EJERCICIO - 8

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

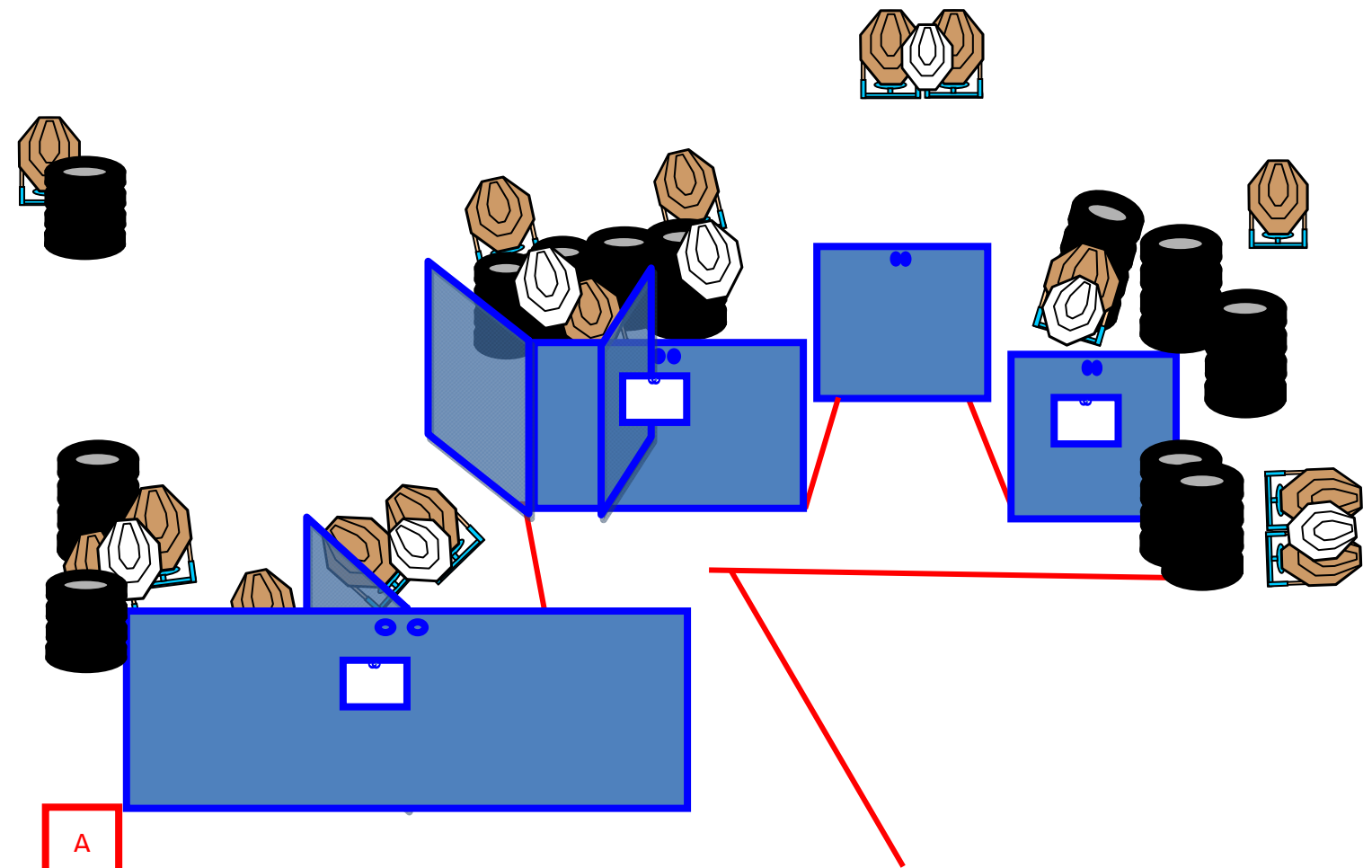
SCORING: Comstock, 30 rounds, 150 points

TARGETS: 15 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 - 9

**START POSITION:** Posición relajada, con los talones tocando la línea de salida, arma cargada en la funda.

#### STAGE PROCEDURE

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

**TYPE STAGE:** Largo

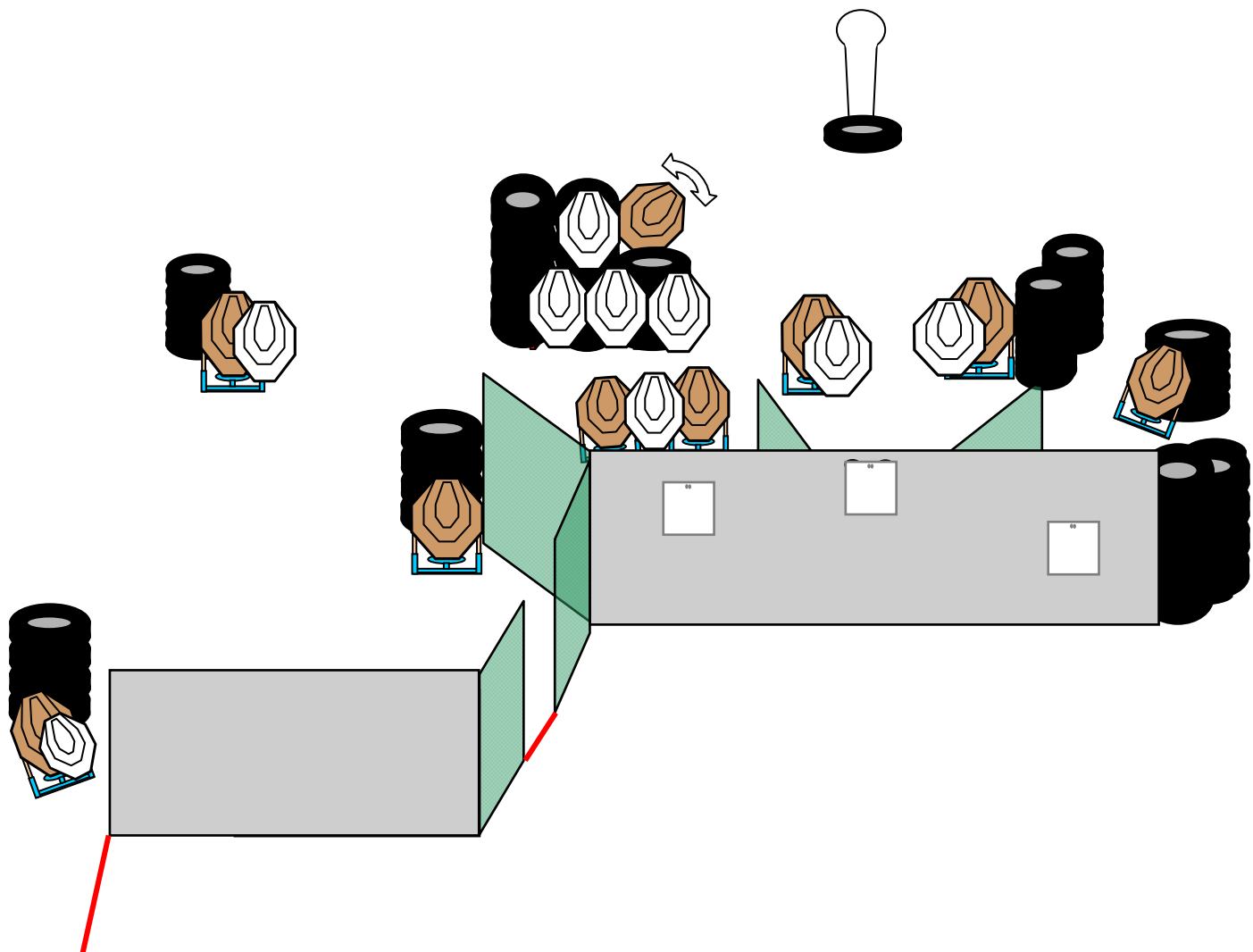
**SCORING:** Comstock, 19 rounds, 95 points

**TARGETS:** 9 IPSC, 1 PP, 9 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:** En la salida, posición relajada, arma en la funda alimentada.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente, dos disparos por tarjeta y abatir el PP que activa un móvil.

**TYPE STAGE:** Medio

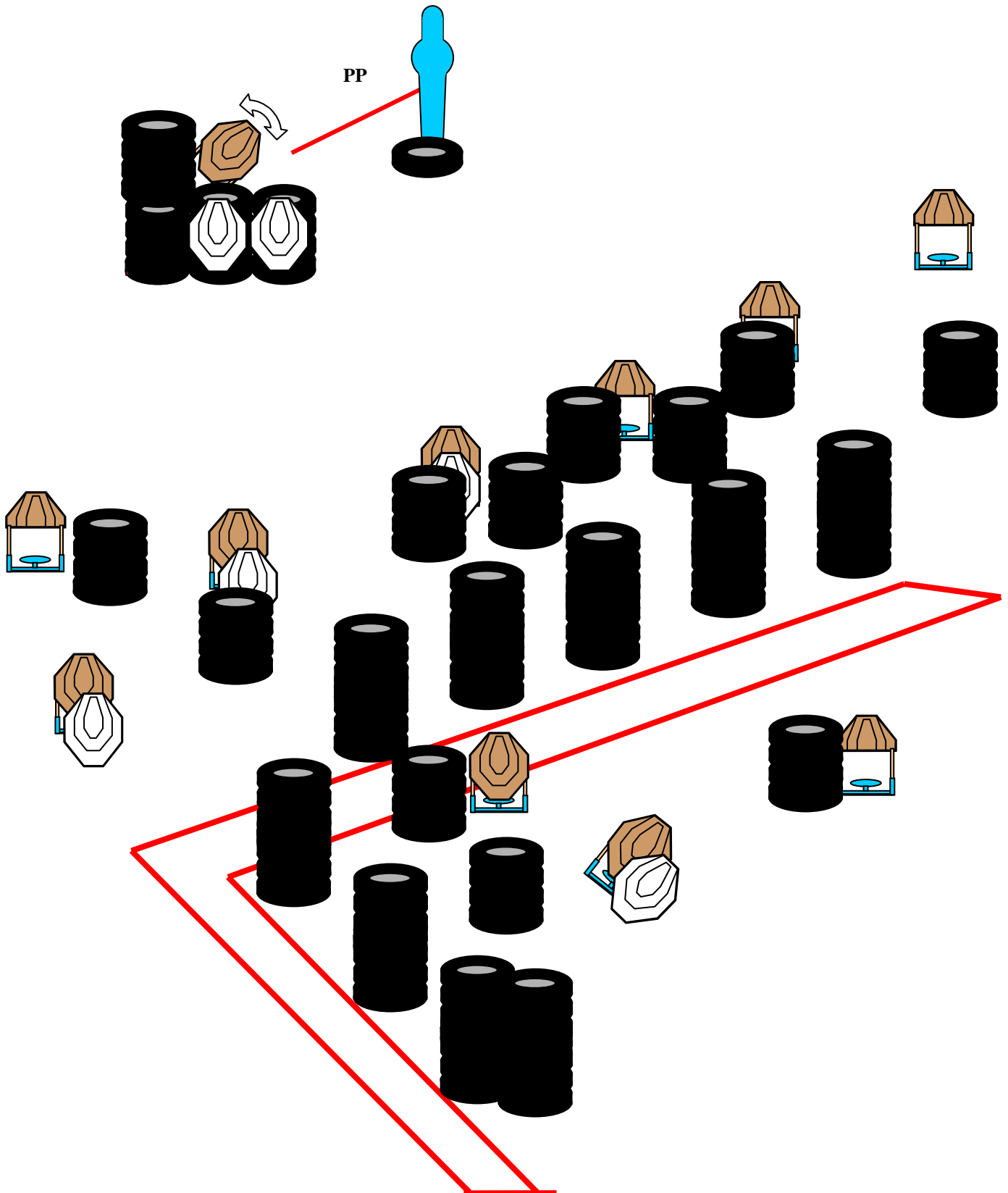
**SCORING:** Comstock, 23 rounds, 115 points

**TARGETS:** 11 IPSC, 1 PP, 6 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 – 11

**START POSITION:** Posición relajada, con los talones tocando la línea de salida, arma en la funda y cargadores en cualquiera de las mesas.

#### STAGE PROCEDURE

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

**TYPE STAGE:** Largo

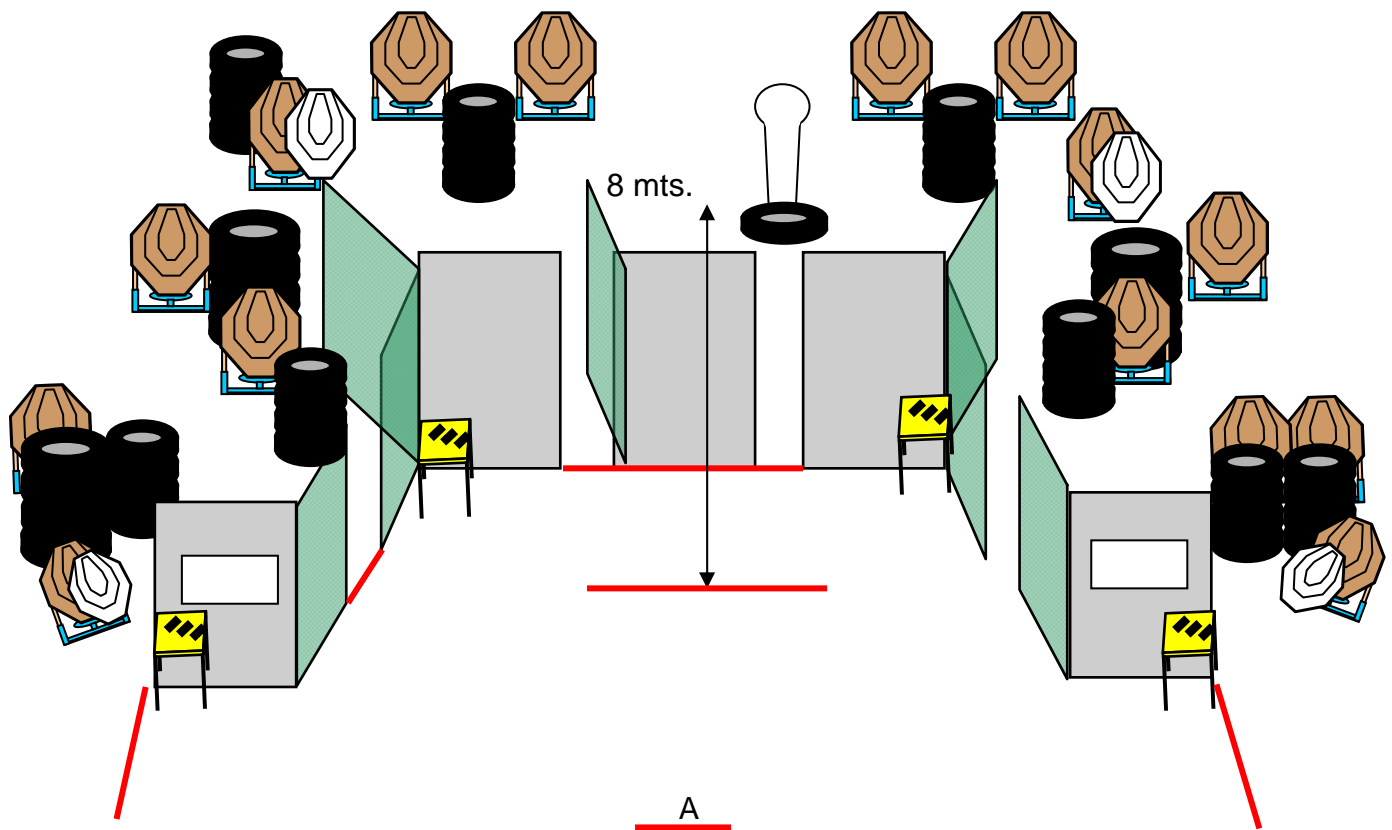
**SCORING:** Comstock, 31 rounds, 155 points

**TARGETS:** 15 IPSC, 1 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 - 12

**START POSITION:** Posición relajada, arma cargada y asegurada con las manos en las marcas.

### STAGE PROCEDURE

A la señal, resolver libremente dos disparos por tarjeta, sin sobrepasar las líneas de falta.  
El metal marcado con una (X) es no-shoot

**TYPE STAGE:** Medio

**SCORING:** Comstock, 20 rounds, 100 points

**TARGETS:** 10 - 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

