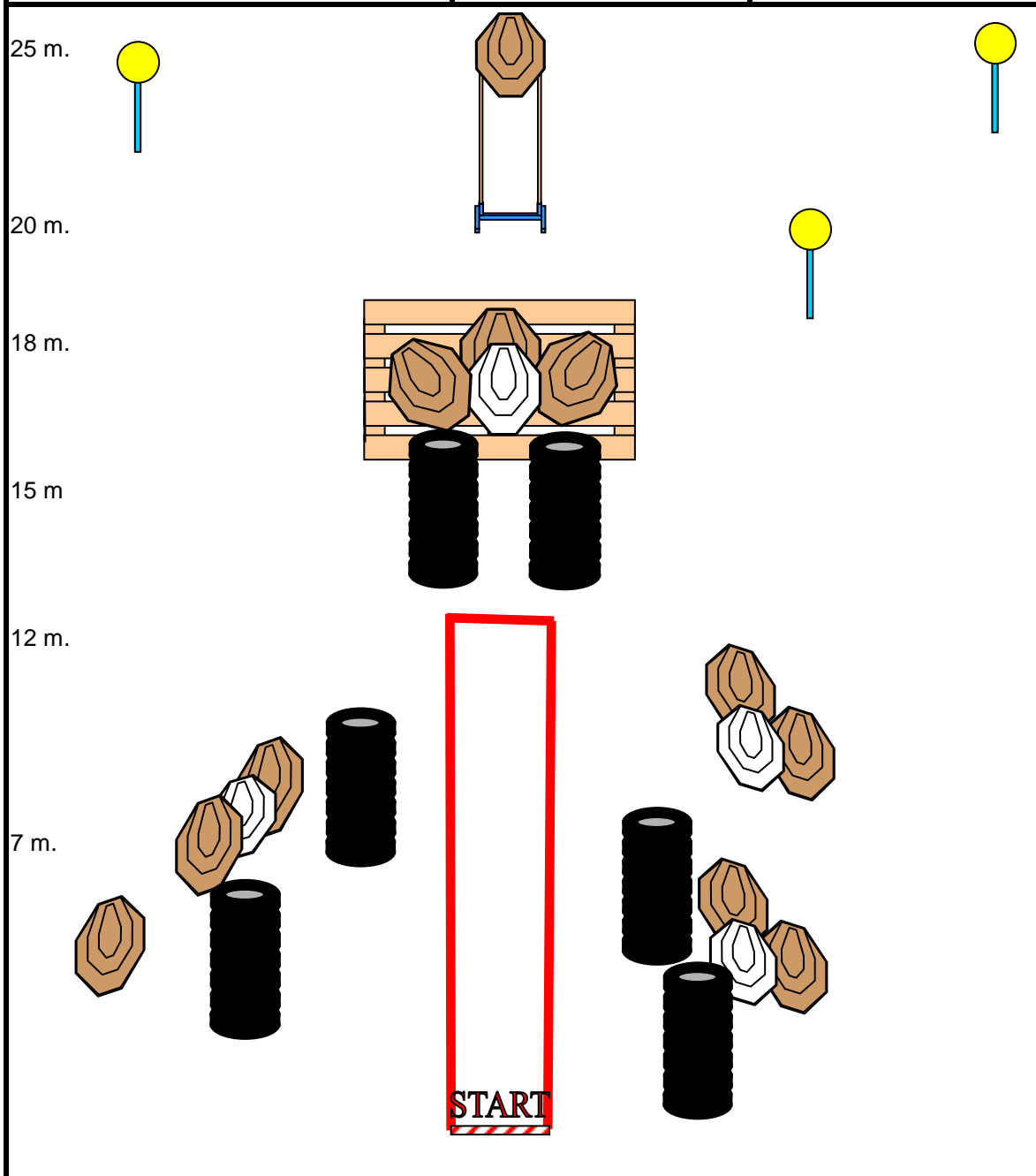


EJERCICIO NUMERO 1 (Cancha nueva)

TIPO EJERCICIO	LARGO	TARJETAS	11
PUNTUACIÓN	COMSTOCK	METALES	3
POSICIÓN SALIDA	DE PIE	PUNTOS MAXIMOS	125
COMIENZO TIEMPO	AUDIBLE	DISPAROS MINIMOS	25
CONDICIÓN DEL ARMA:		ALTO	ULTIMO DISPARO
ARMA DESCARGADA EN LA FUNDA.		PENALIZACIONES	REGLAMENTO IPSC

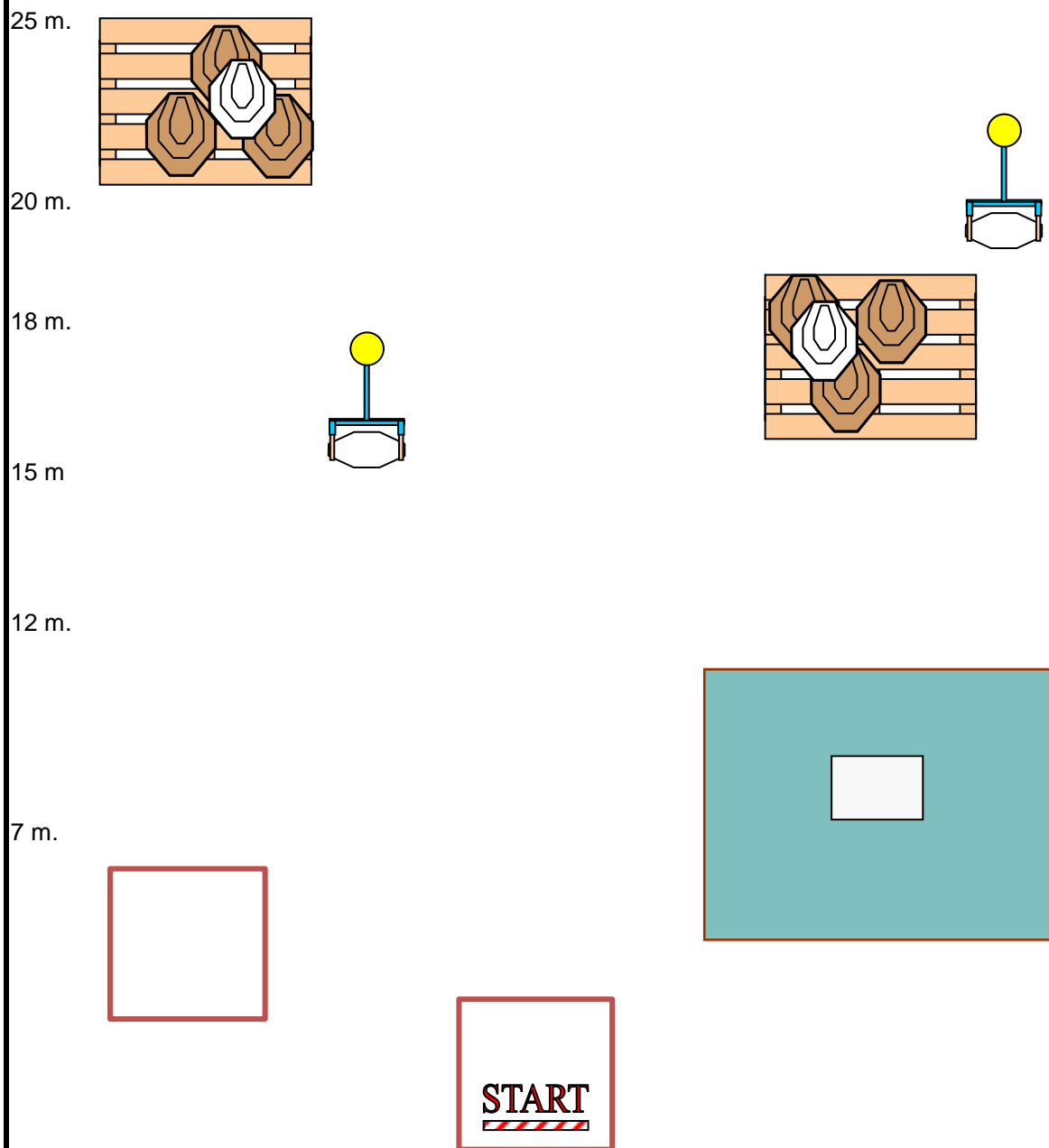


DESCRIPCIÓN

Tirador en pie posición relajada, talones tocando la línea, arma descargada en la funda. A la señal del timer, resolver según las indicaciones del Juez-arbitro sin salirse del pasillo delimitado. Dos disparos por tarjeta.

EJERCICIO NUMERO 2 (Cancha nueva)

TIPO EJERCICIO	MEDIO	TARJETAS	8
PUNTUACIÓN	COMSTOCK	METALES	2
POSICIÓN SALIDA	DE PIE	PUNTOS MAXIMOS	90
COMIENZO TIEMPO	AUDIBLE	DISPAROS MINIMOS	18
CONDICIÓN DEL ARMA:		ALTO	ULTIMO DISPARO
ARMA CARGADA RECAMARA VACIA EN LA FUNDA.		PENALIZACIONES	REGLAMENTO IPSC

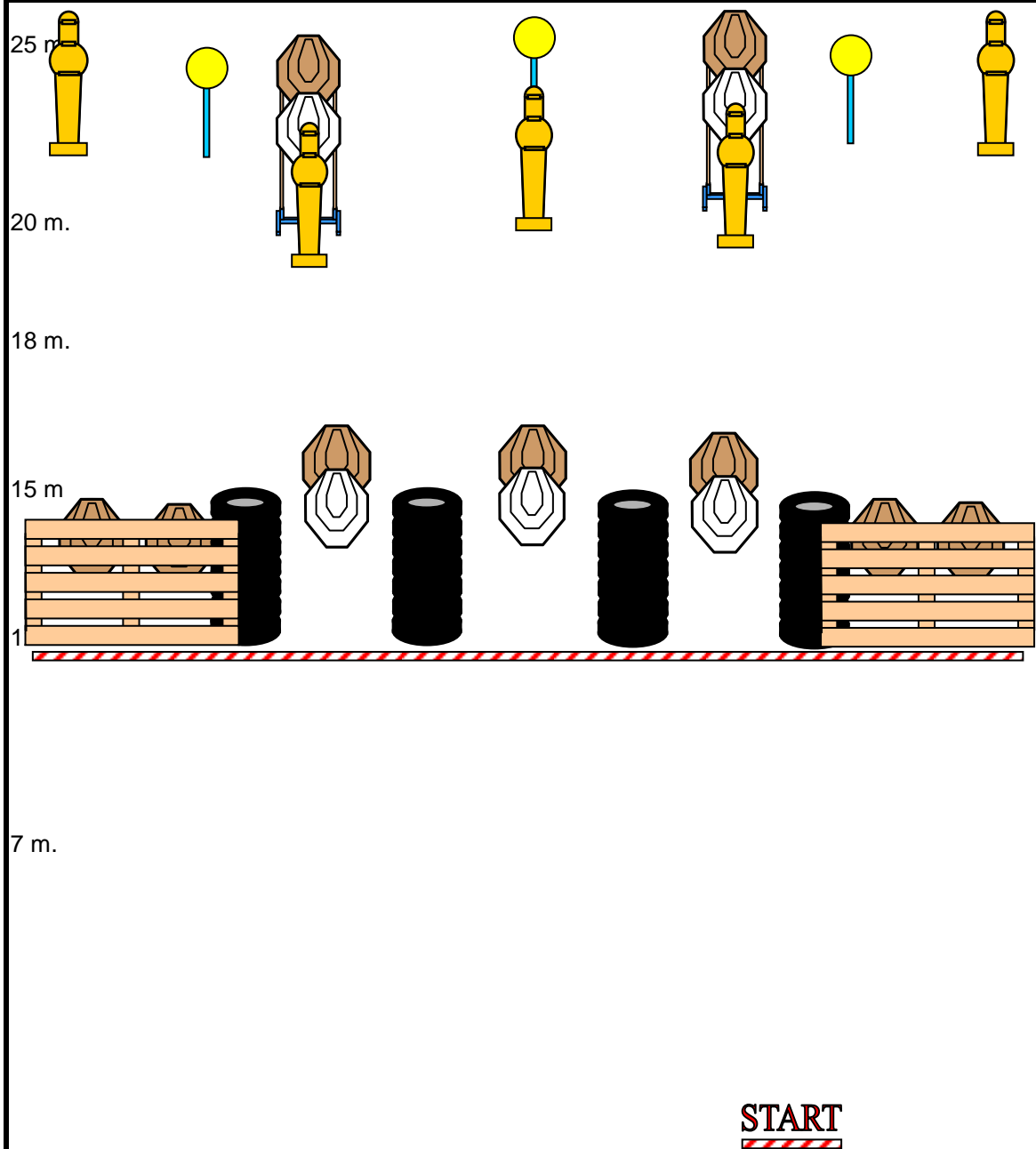


DESCRIPCIÓN

Tirador en pie posición relajada dentro del box central, arma cargada recamara vacia en la funda. A la señal del timer, resolver desde las distintas posiciones, dos disparos por tarjeta y abatir metales. Los metales levantan tarjeta.

EJERCICIO NUMERO 3 (Cancha nueva)

TIPO EJERCICIO	LARGO	TARJETAS	9
PUNTUACION	COMSTOCK	METALES	9
POSICION SALIDA	DE PIE	PUNTOS MAXIMOS	135
COMIENZO TIEMPO	AUDIBLE	DISPAROS MINIMOS	27
CONDICION DEL ARMA:		ALTO	ULTIMO DISPARO
ARMA CARGADA EN LA FUNDA.		PENALIZACIONES	REGLAMENTO IPSC

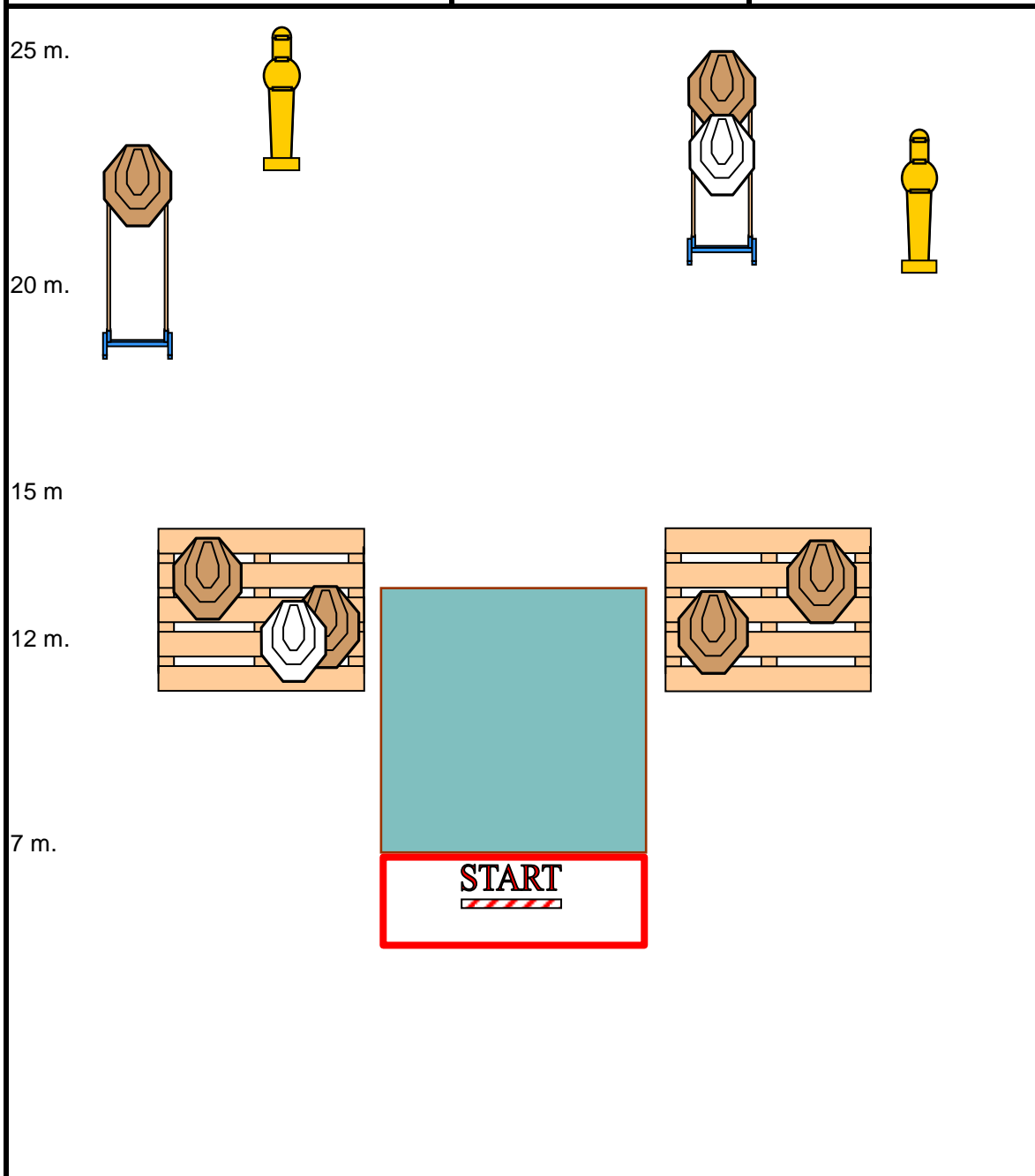


DESCRIPCION

Tirador en pie en posicion relajada talones tocando la línea, arma cargada en la funda. A la señal del timer, resolver, dos disparos por tarjeta y abatir metales.

EJERCICIO NUMERO 4 (Cancha nueva)

TIPO EJERCICIO	MEDIO	TARJETAS	6
PUNTUACION	COMSTOCK	METALES	2
POSICION SALIDA	DE PIE	PUNTOS MAXIMOS	70
COMIENZO TIEMPO	AUDIBLE	DISPAROS MINIMOS	14
CONDICION DEL ARMA:		ALTO	ULTIMO DISPARO
ARMA CARGADA EN LA FUNDA.		PENALIZACIONES	REGLAMENTO IPSC



DESCRIPCION

Tirador en pie en posición relajada con las manos por encima de los hombros y centrado con la mampara, arma cargada en la funda. A la señal del timer, resolver, dos disparos por tarjeta y abatir metales.