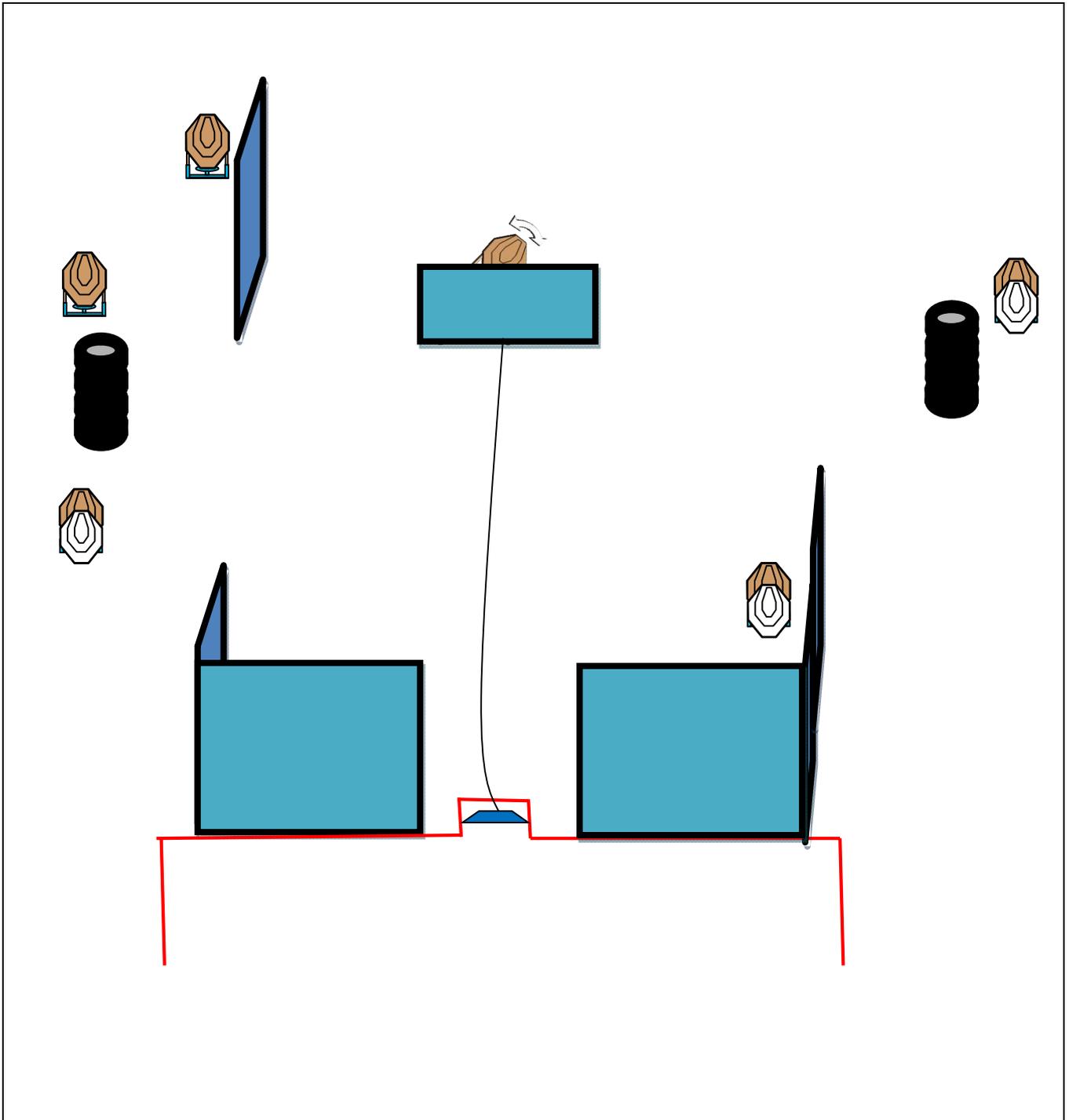


CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 1

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobre pasar las líneas de falta. Para activar la tarjeta móvil A deberá pisar la plataforma A. La tarjeta móvil A permanece visible.
START POSITION: En cualquier posición dentro del área designada como se demuestra.
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 12
MAXIMUM POINTS: 60
TARGETS: 6 IPSC Targets , 3 N/S
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID

STAGE 2

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver, el Popper 1 activa la tarjeta móvil A y B. Ambas tarjetas permanecen visibles.

START POSITION: En cualquier posición como se demuestra.

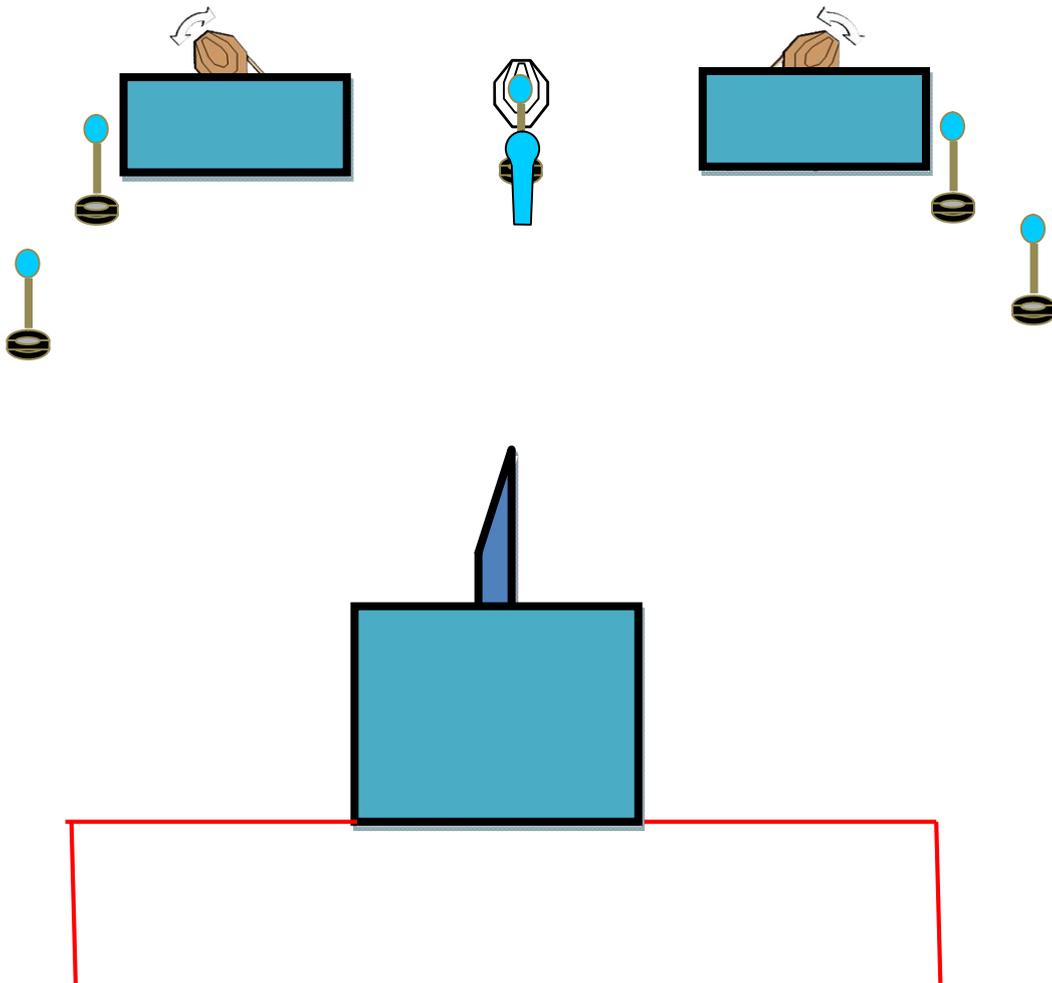
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 10

MAXIMUM POINTS: 50

TARGETS: 2 IPSC **Mini** Targets , 6 metales
1 N/S

START: Audible

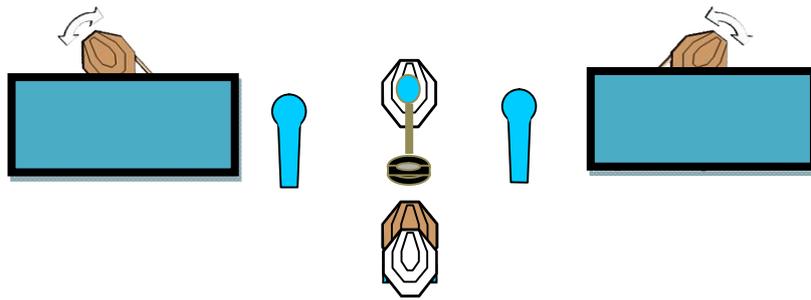


CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID

STAGE 3

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin salir del cuadro.
Popper 1 activa tarjeta móvil A Popper 2 activa tarjeta móvil B.
Ambas tarjetas permanecen visibles.
START POSITION: En cualquier posición como se demuestra.
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

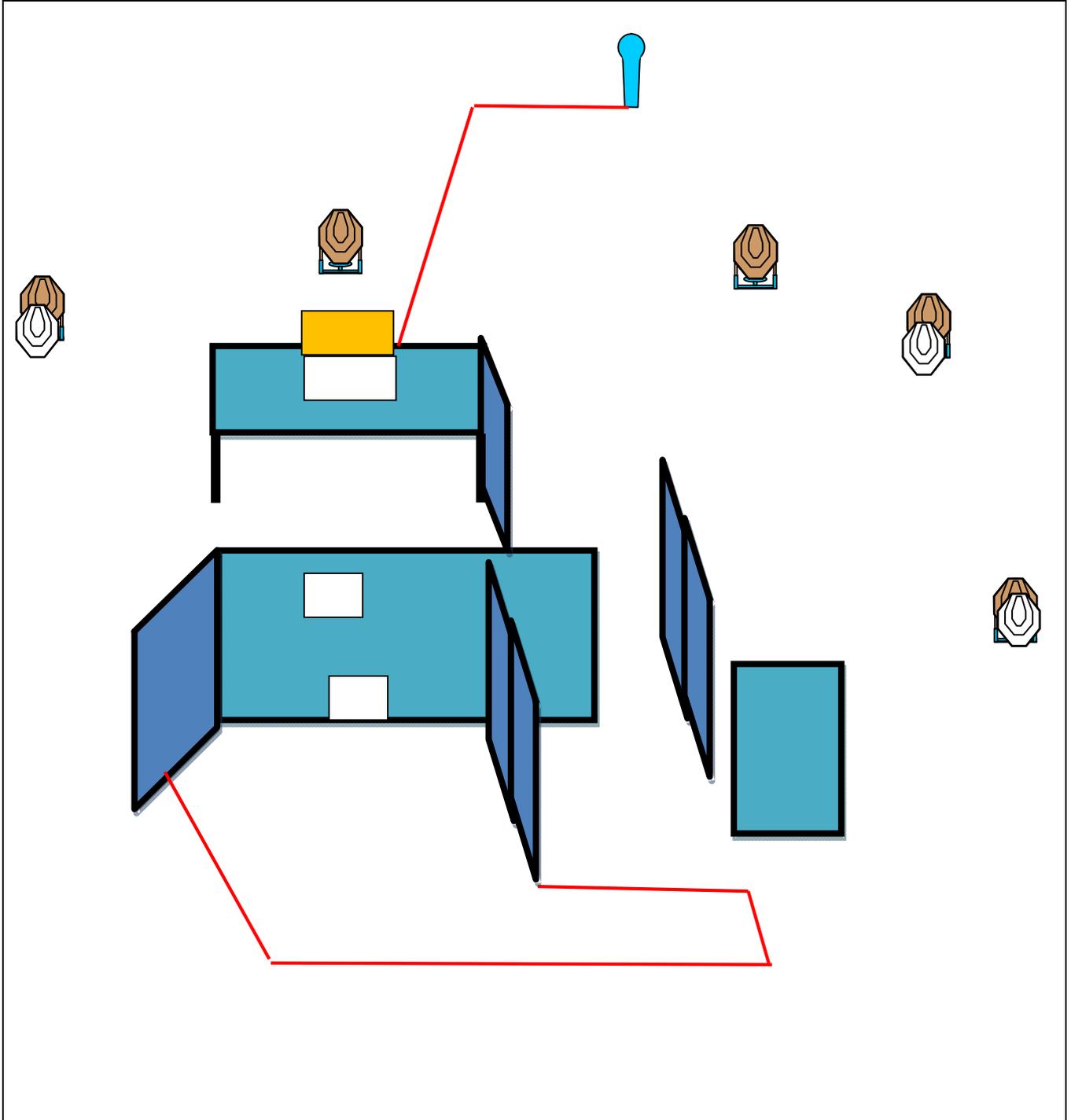
ROUNDS TO BE SCORED: 9
MAXIMUM POINTS: 45
TARGETS: 3 IPSC Targets , 3 metales
2 N/S
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 4

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver Popper 1 cierra la ventana A.
START POSITION: Talones tocando la marca como se demuestra.
GUN CONDITION: Arma completamente vacía y en la funda.

ROUNDS TO BE SCORED: 11
MAXIMUM POINTS: 55
TARGETS: 5 IPSC **Mini** Targets , 1 metal 3 N/S
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 5

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

START POSITION: Detrás de la columna como se demuestra.

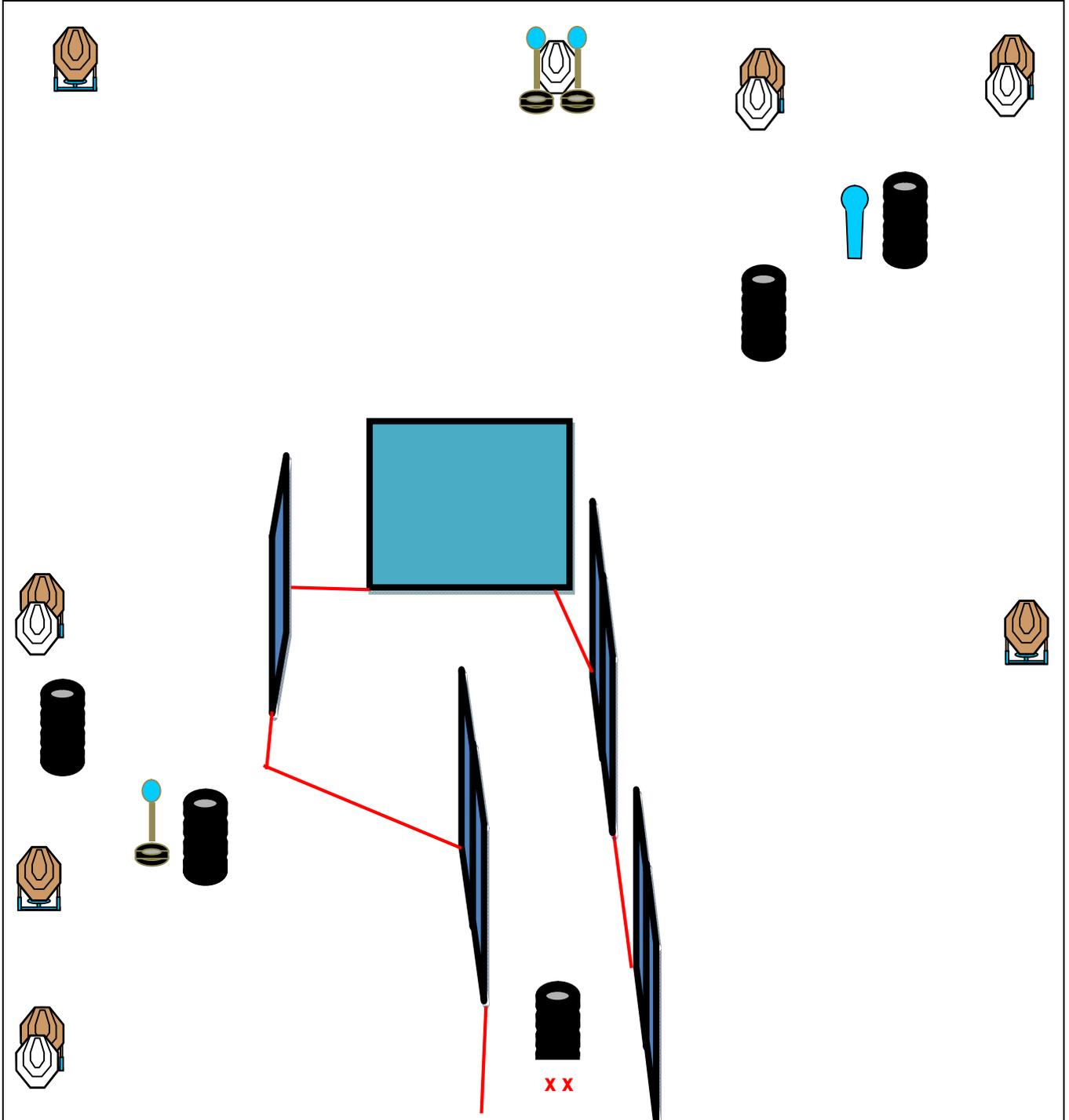
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 18

MAXIMUM POINTS: 60

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

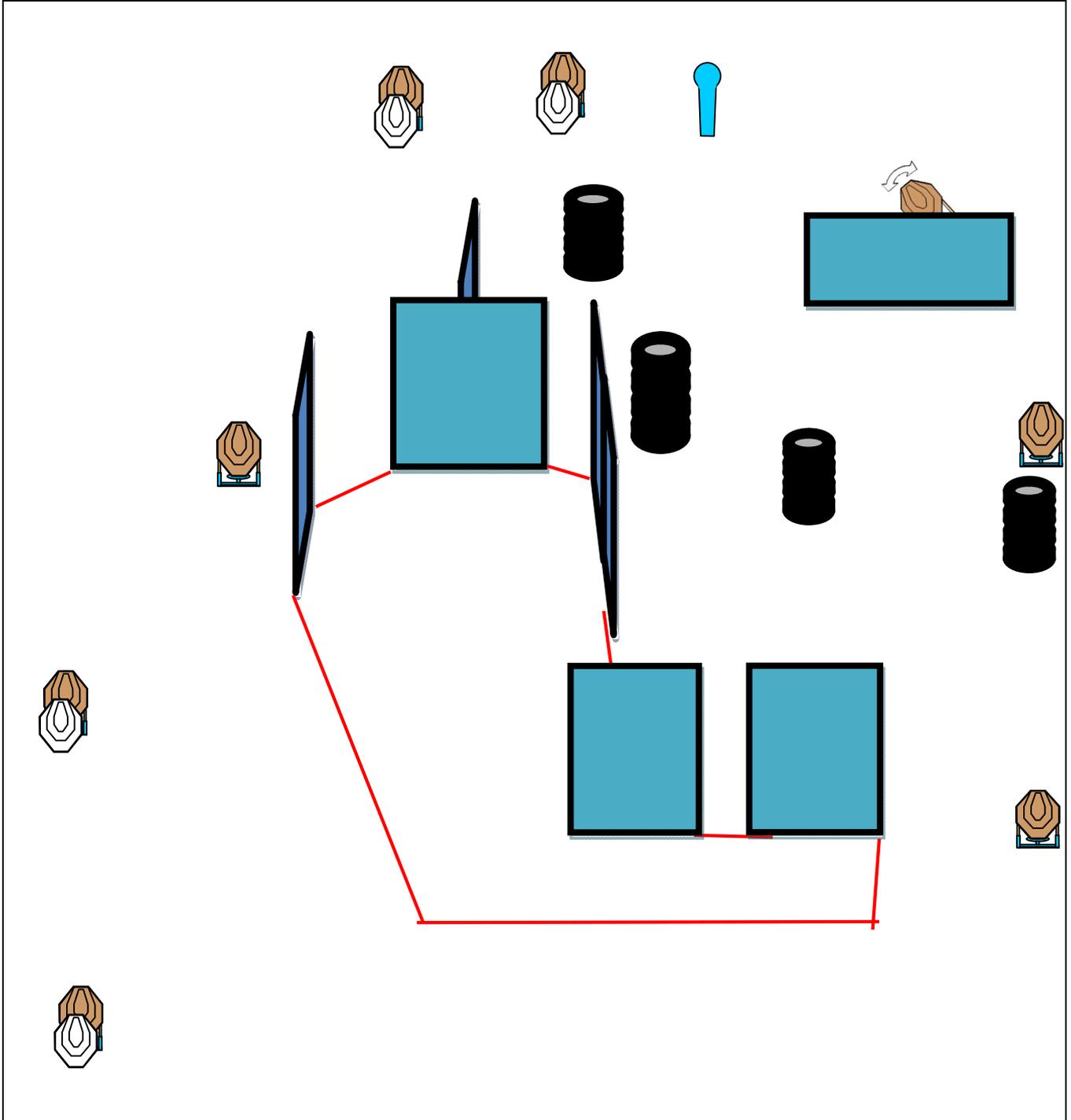
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 6

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta. Popper 1 activa la tarjeta móvil A. La tarjeta permanece visible.
START POSITION: En cualquier posición como se demuestra.
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 17
MAXIMUM POINTS: 75
TARGETS: 8 IPSC Targets ,1 metal, 4 N/S
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 7

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

START POSITION: En cualquier posición como se demuestra.

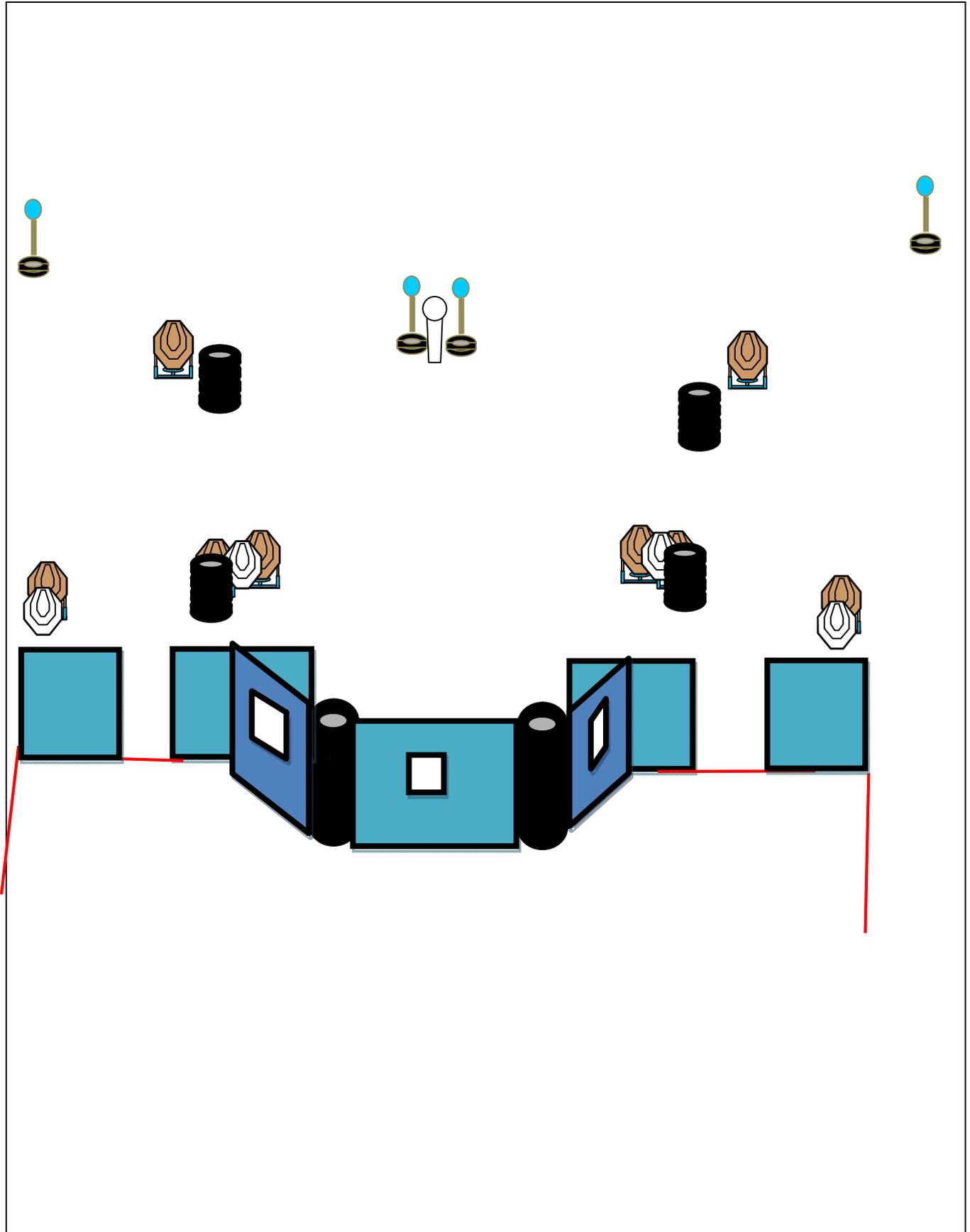
GUN CONDITION: Arma cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 20

MAXIMUM POINTS: 100

TARGETS: 8 IPSC Targets ,4 metal, 5 N/S

START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 9

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

START POSITION: En cualquier posición dentro del área designada como se demuestra.

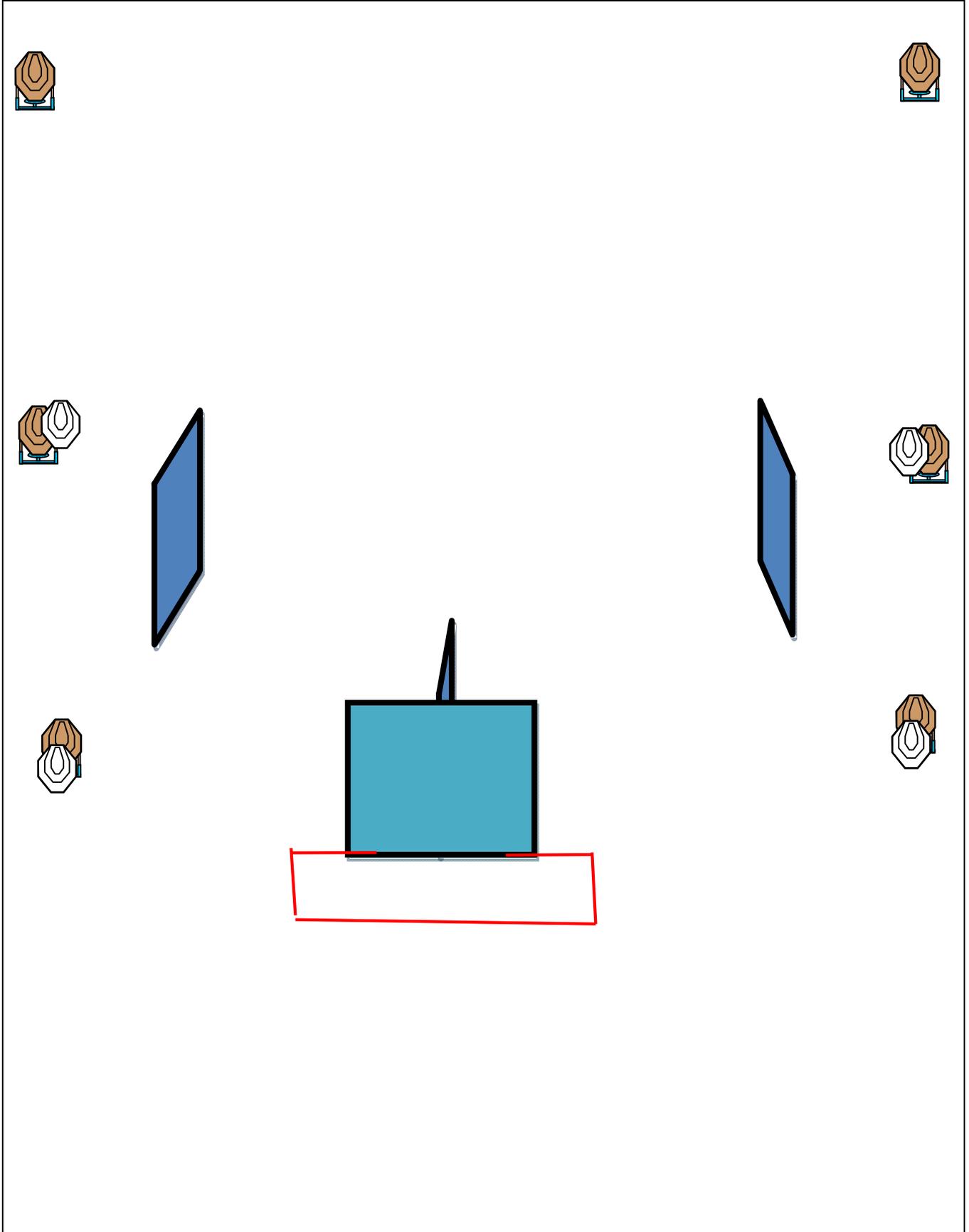
GUN CONDITION: Arma cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 12

MAXIMUM POINTS: 60

TARGETS: 6 IPSC Targets , 4 N/S

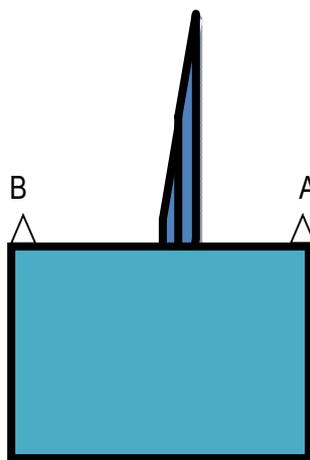
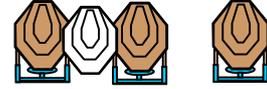
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 11

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver, mientras este disparando, una mano deberá estar tocando cualquiera de las marcas A o B.
START POSITION: Talones tocando las marcas como se demuestra.
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

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



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 13

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta. Al tirar del asa se activa la tarjeta móvil A. La cual permanece visible.

START POSITION: Talones tocando las marcas como se demuestra.

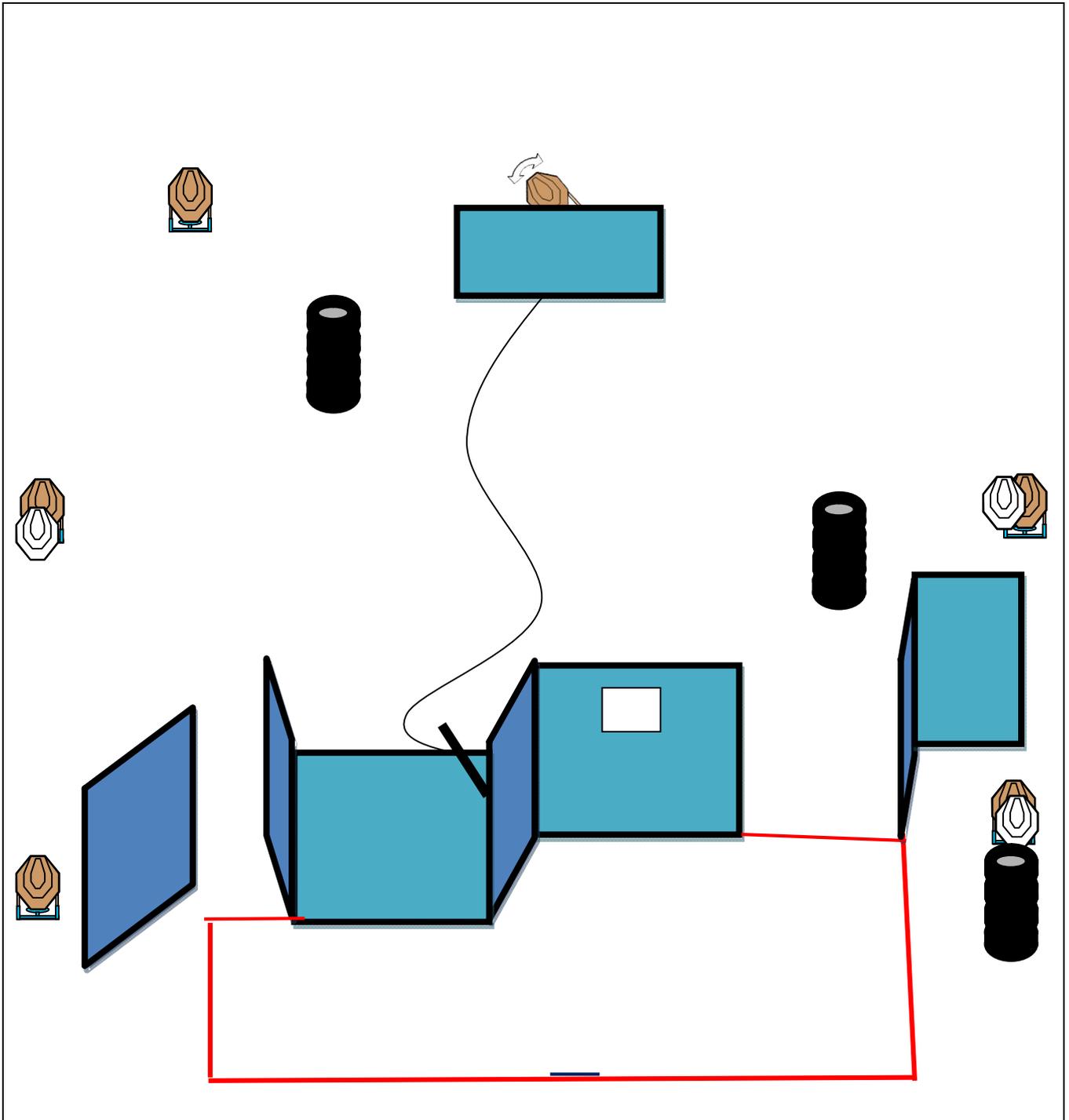
GUN CONDITION: Arma cargada y alimentada

ROUNDS TO BE SCORED: 12

MAXIMUM POINTS: 60

TARGETS: 6 IPSC Targets , 3 N/S

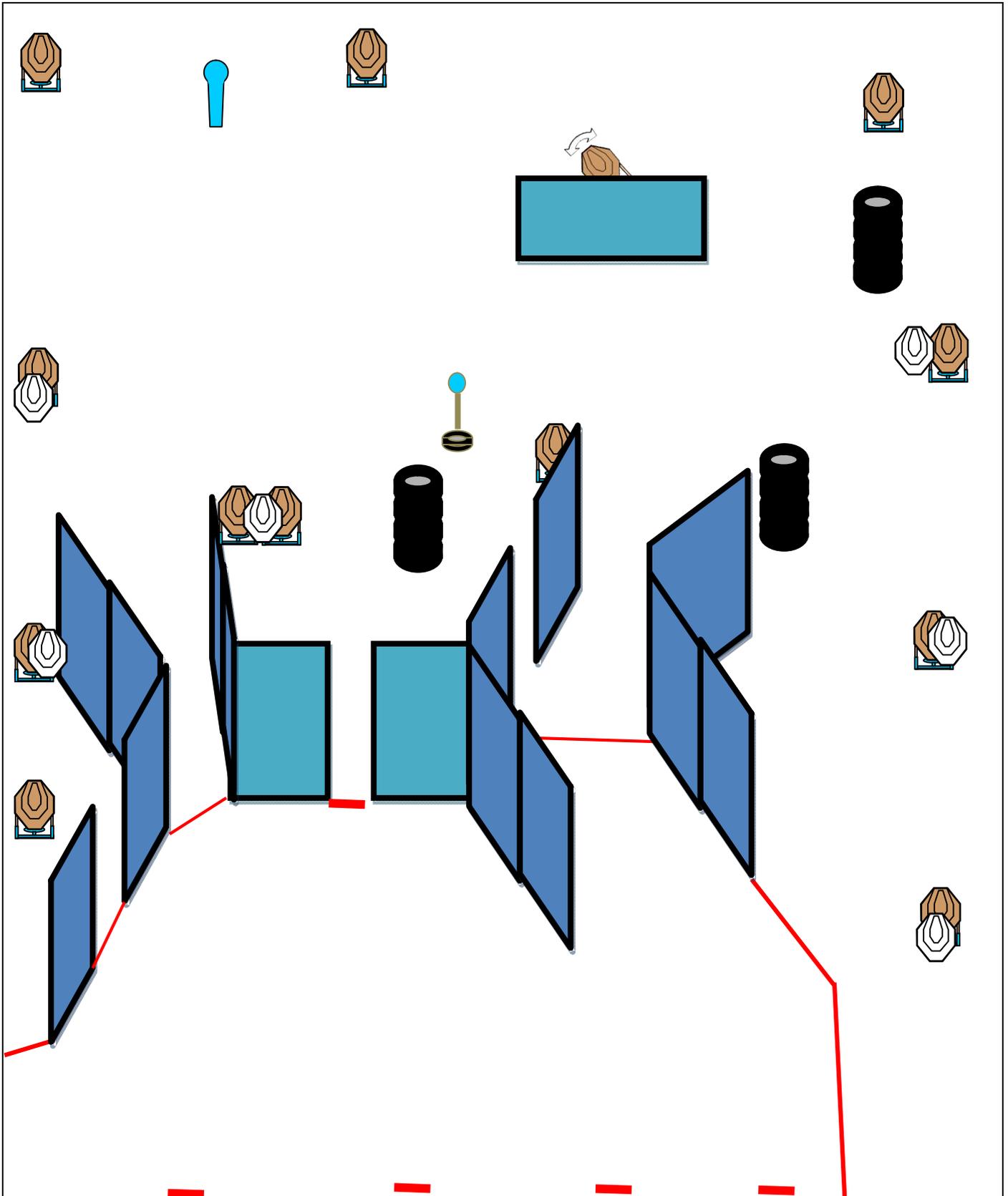
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 16

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta. Popper 1 activa tarjeta móvil A. La cual permanece visible.
START POSITION: Punturas o talones tocando cualquiera de las marcas como se demuestra.
GUN CONDITION: Arma cargada y alimentada

ROUNDS TO BE SCORED: 28
MAXIMUM POINTS: 140
TARGETS: 13 IPSC Targets , 2 metales 5 N/S
START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 17

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta. Popper 1 activa tarjeta móvil A. La cual permanece visible.

START POSITION: Un pie y ambas manos en la escalera como se demuestra.

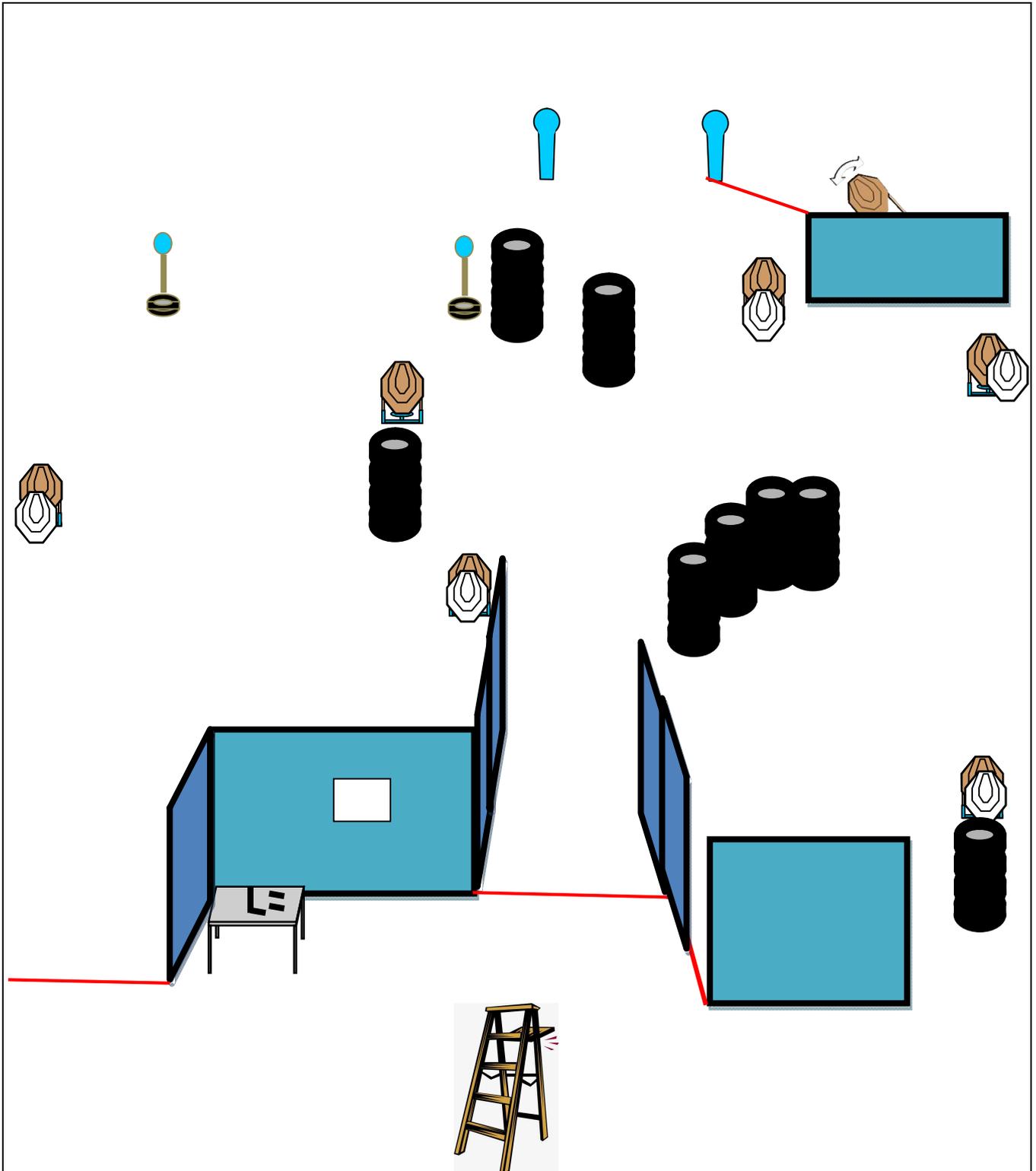
GUN CONDITION: Arma completamente vacía, plana sobre la mesa, todos los cargadores también en la misma mesa.

ROUNDS TO BE SCORED: 18

MAXIMUM POINTS: 90

TARGETS: 7 IPSC Targets , 4 metales 5 N/S

START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 18

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

START POSITION: Talones tocando las marcas como se demuestra.

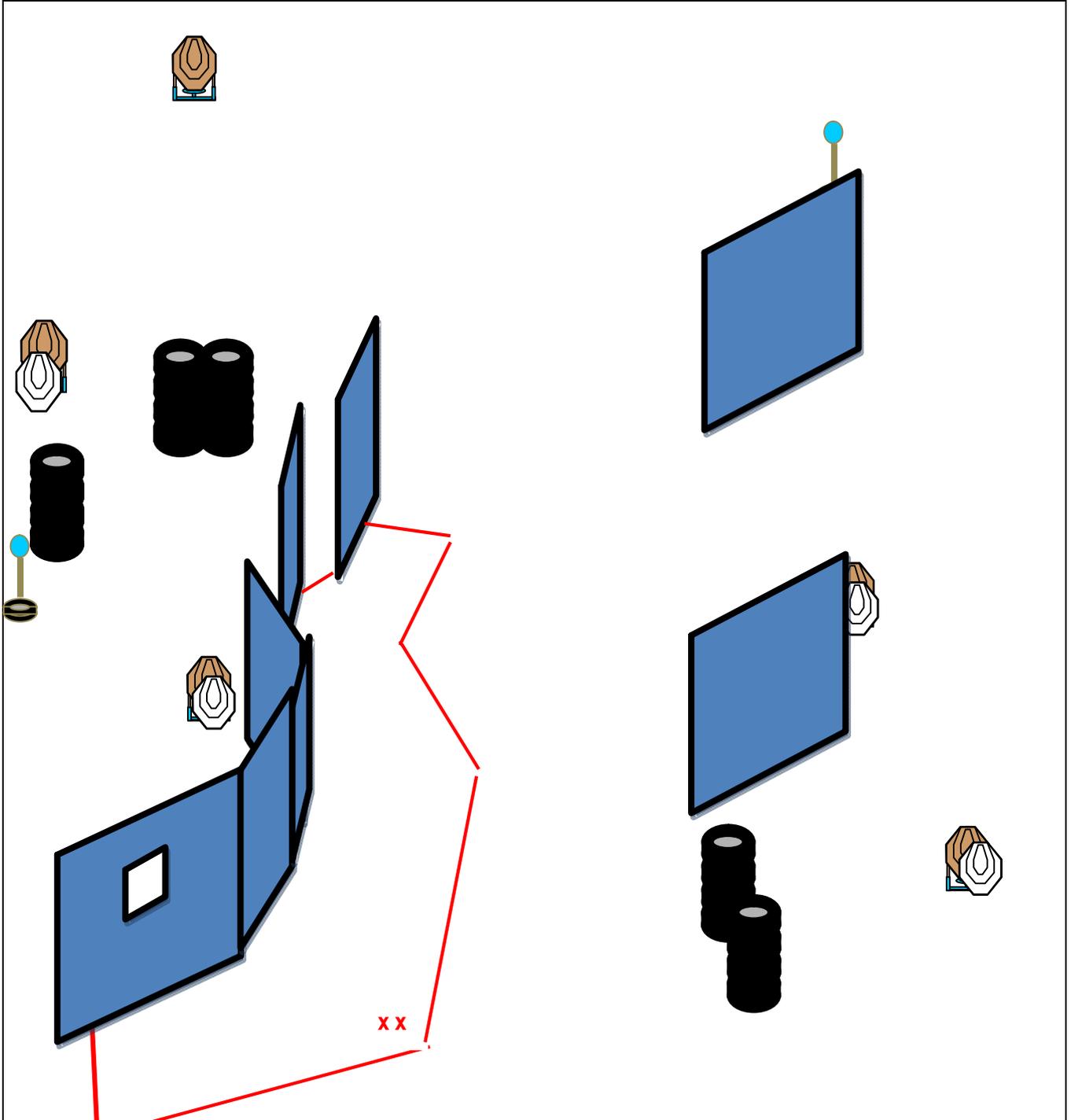
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 12

MAXIMUM POINTS: 60

TARGETS: 5 IPSC Targets , 2 metales 4 N/S

START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 19

STAGE PROCEDURE: A la señal resolver sin sobrepasar las líneas de falta. Popper 1 activa tarjeta móvil A, Popper 2 activa tarjeta móvil B. Ambas permanecen visibles.

START POSITION: Talones tocando las marcas como se demuestra.

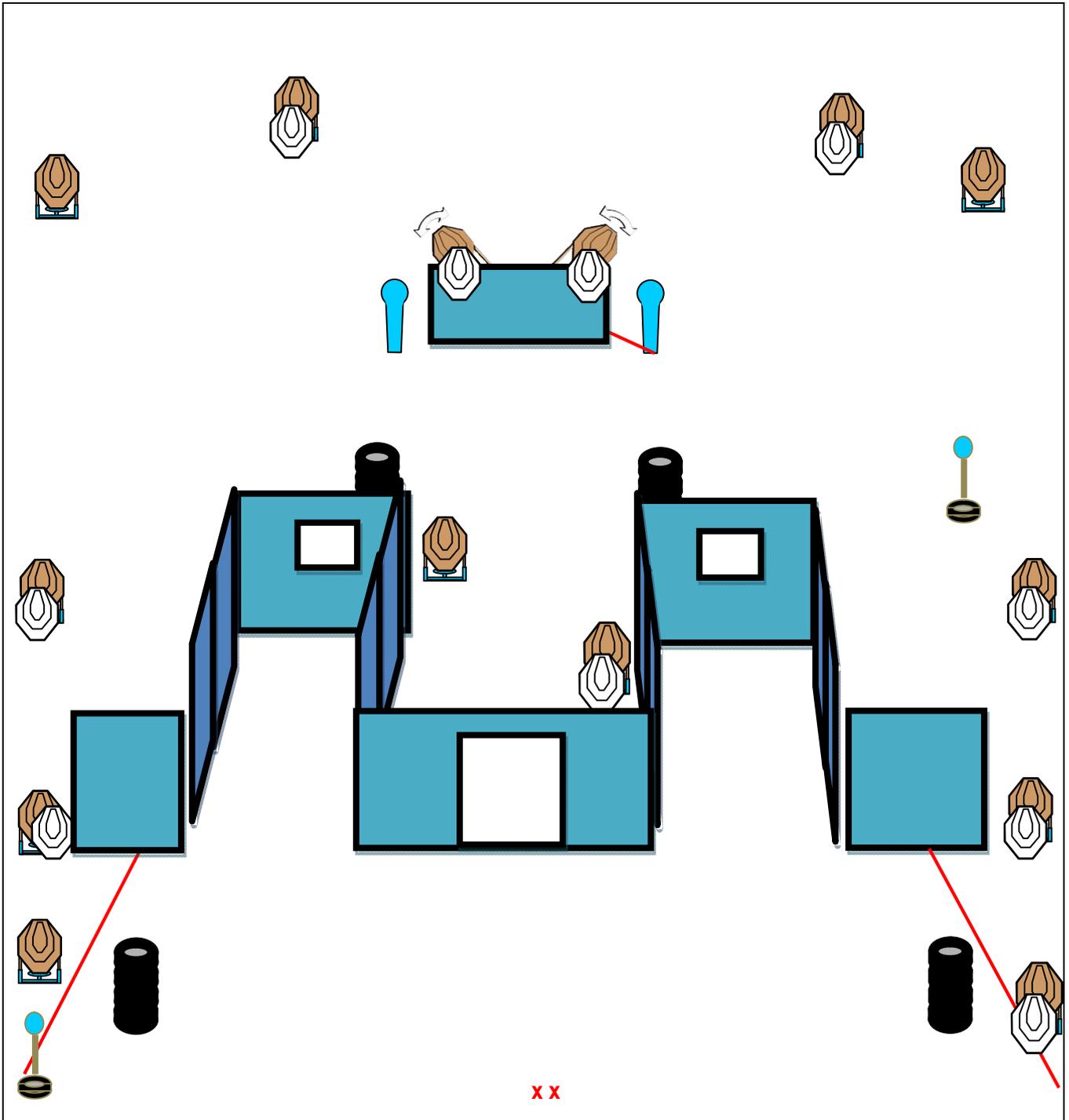
GUN CONDITION: Cargada, alimentada y en la funda

ROUNDS TO BE SCORED: 32

MAXIMUM POINTS: 160

TARGETS: 14 IPSC Targets , 4 metales
10 N/S

START: Audible



CPTO DE ESPAÑA
CLUB DEPORTIVO CENTRO MADRID
STAGE 20

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

START POSITION: En cualquier lugar dentro del área designada como se demuestra.

GUN CONDITION: Arma cargada y alimentada

ROUNDS TO BE SCORED: 12

MAXIMUM POINTS: 60

TARGETS: 5 IPSC Targets , 2 metales 4 N/S

START: Audible

