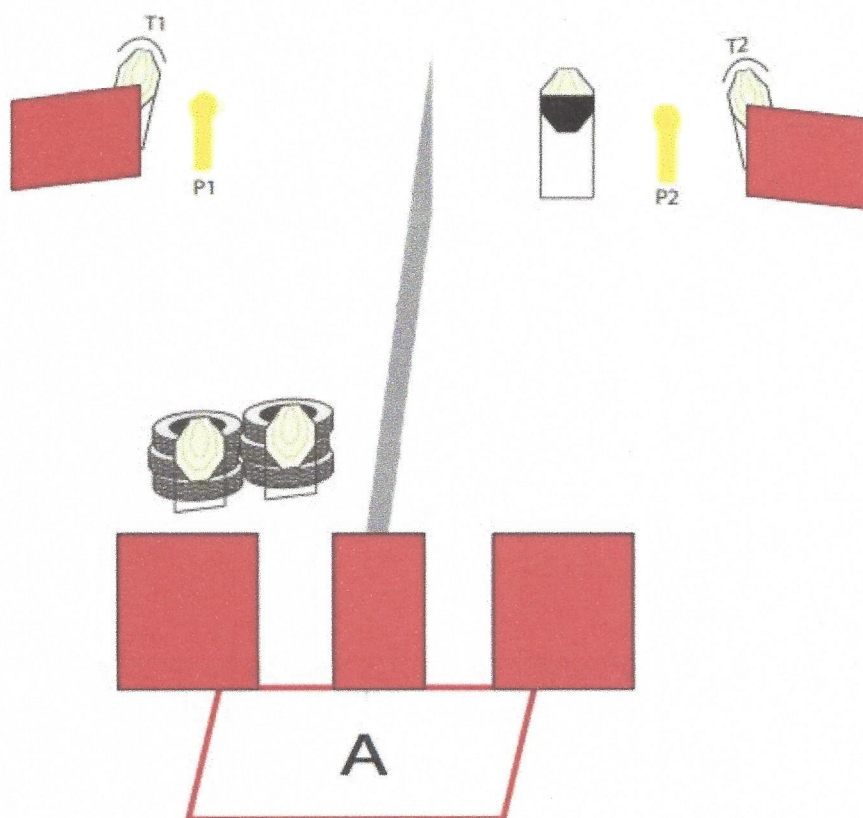


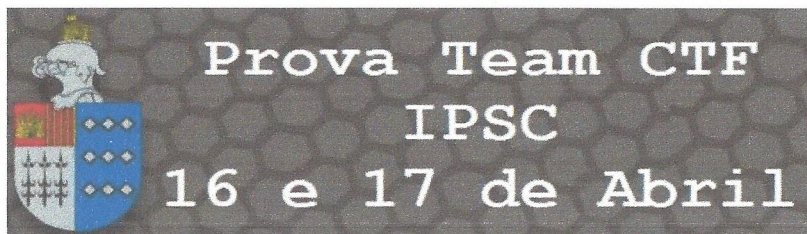
Pista 1

Regras: Última edição do regulamento internacional de IPSC	Desenhador Pista: Luis Costa
Posição Inicial: Joelhos e mãos a tocar o chão conforme demonstrado, dentro da area A.	
Condição da Arma: Carregada no coldre	
Procedimento da Pista: Após o sinal sonoro, resolve dentro da área delimitada.	Nº de Disparos Pontuáveis: 12 Pontuação Máxima: 60 Alvos: 5 Alvos IPSC, 2 IPSC Poppers Início: Sinal Sonoro



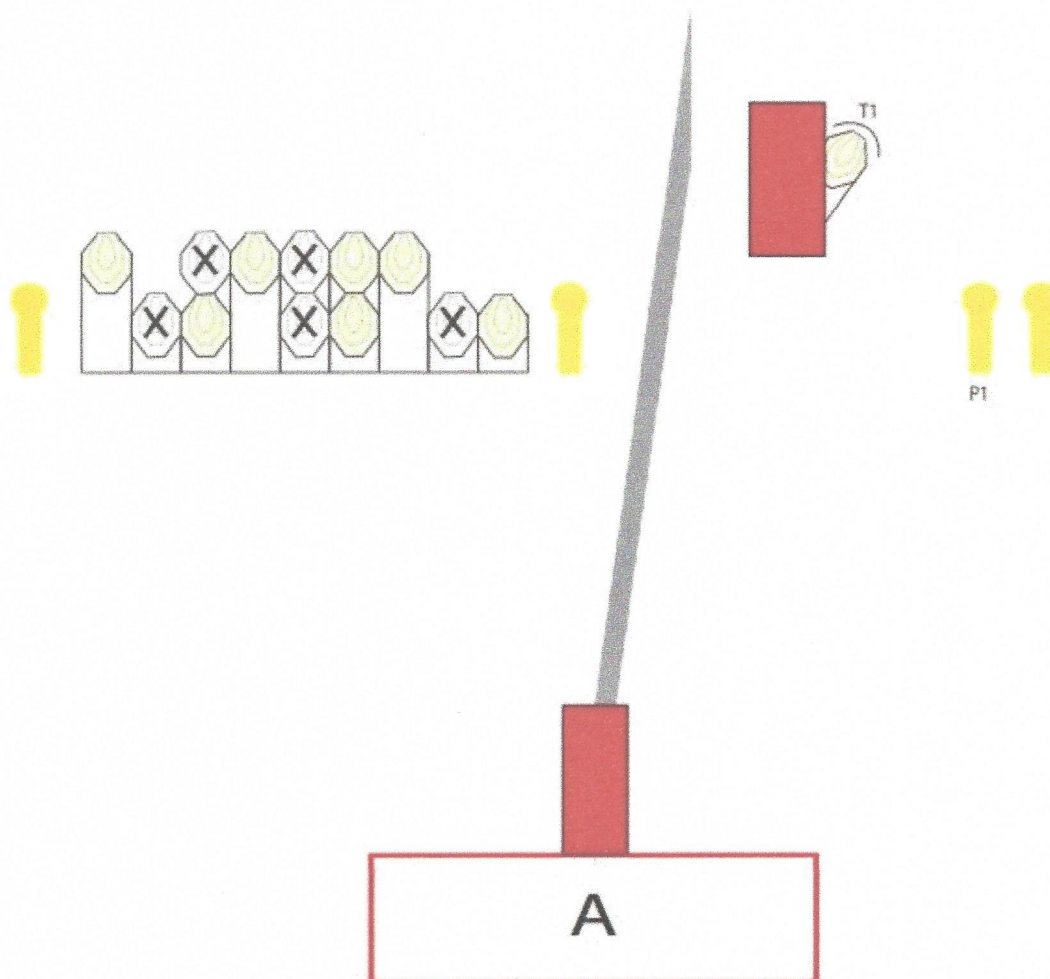
Notas:

P1 ativa T1 que permanece visível.
P2 ativa T2 que permanece visível.

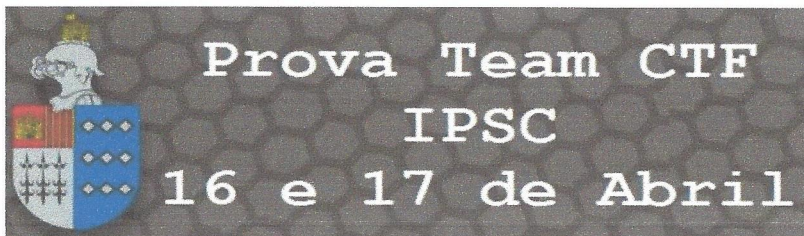


Pista 2

Regras: Última edição do regulamento internacional de IPSC	Desenhador Pista: Luis Costa
Posição Inicial: Em pé, de frente para o para-balas principal, dentro da área A	
Condição da Arma: Carregada no coldre	
Procedimento da Pista: Após o sinal sonoro, resolve dentro da área delimitada. Com no mínimo de 1 disparo por alvo	Nº de Disparos Pontuáveis: 12 Pontuação Máxima: 60 Alvos: 8 Alvos IPSC, 4 IPSC Poppers Início: Sinal Sonoro

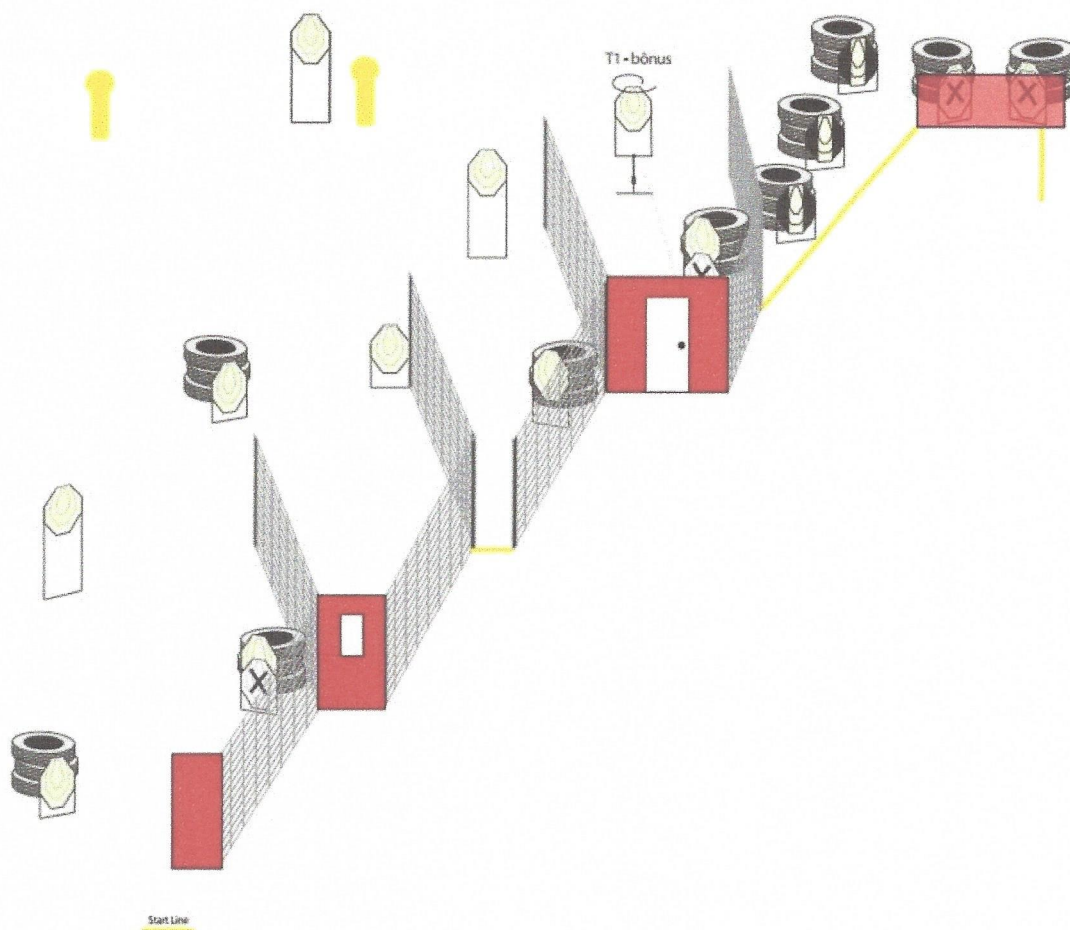


Notas:
P1 ativa T1 que é permanece visível



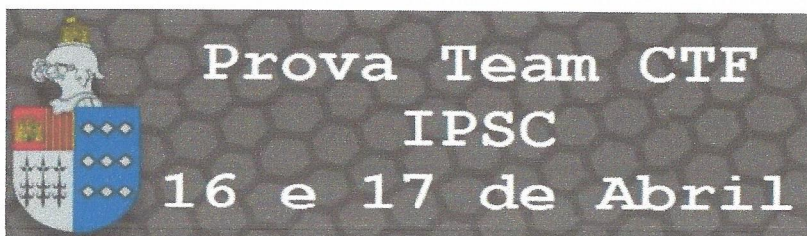
Pista 3

Regras: Última edição do regulamento internacional de IPSC	Desenhador Pista: Luis Costa
Posição Inicial: Em pé, de frente para o para-balas principal, calcanhares tocando a start line.	
Condição da Arma: Carregada no coldre	
Procedimento da Pista: Após o sinal sonoro, resolve dentro da área delimitada.	Nº de Disparos Pontuáveis: 32 Pontuação Máxima: 160 Alvos: 15 Alvos IPSC, 2 IPSC Poppers Início: Sinal Sonoro



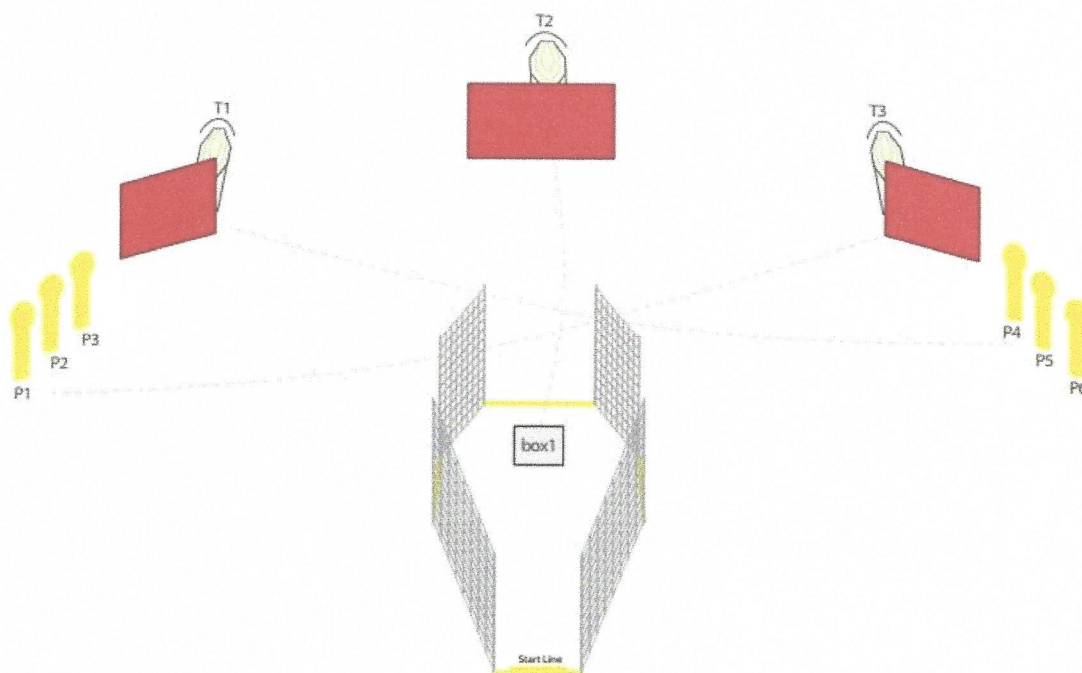
Notas:

A porta ativará o alvo bonus T1 que desaparece



Pista 4

Regras: Última edição do regulamento internacional de IPSC	Desenhador Pista: Luis Costa
Posição Inicial: Em pé, de frente para o para-balas principal, calcanhares tocando a start line.	
Condição da Arma: Carregada no coldre	
Procedimento da Pista: Após o sinal sonoro, resolve dentro da área delimitada.	Nº de Disparos Pontuáveis: 12 Pontuação Máxima: 60 Alvos: 3 Alvos IPSC, 6 IPSC Poppers Início: Sinal Sonoro

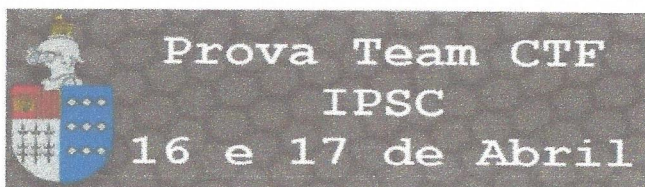


Notas:

P1 ativa T3 que é permanece visível

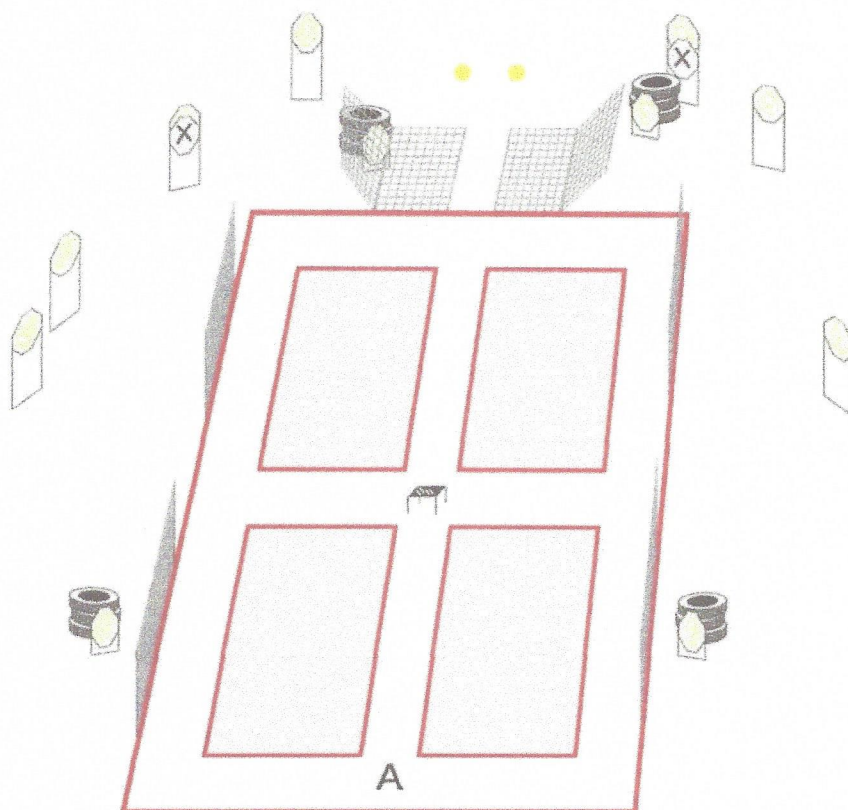
P4 ativa T1 que é permanece visível

Box1 (no chão) ativa T2 que é permanece visível

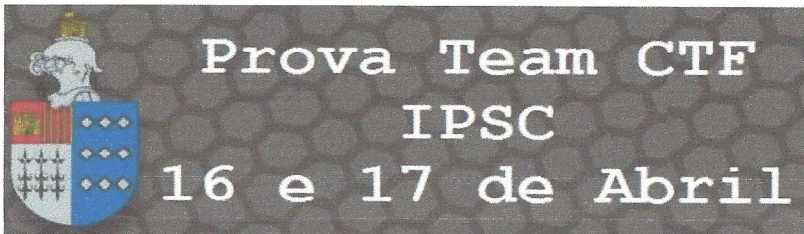


Pista 5

Regras: Última edição do regulamento internacional de IPSC	Desenhador Pista: Luis Costa
Posição Inicial: Em pé, de frente para o para-balas principal	
Condição da Arma: Descarregada no coldre	
Procedimento da Pista: Após o sinal sonoro, resolve dentro da área delimitada. Todos os carregadores a serem utilizados deverão estar em cima da mesa conforme demonstrado.	Nº de Disparos Pontuáveis: 24 Pontuação Máxima: 120 Alvos: 11 Alvos IPSC, 2 Pratos Início: Sinal Sonoro

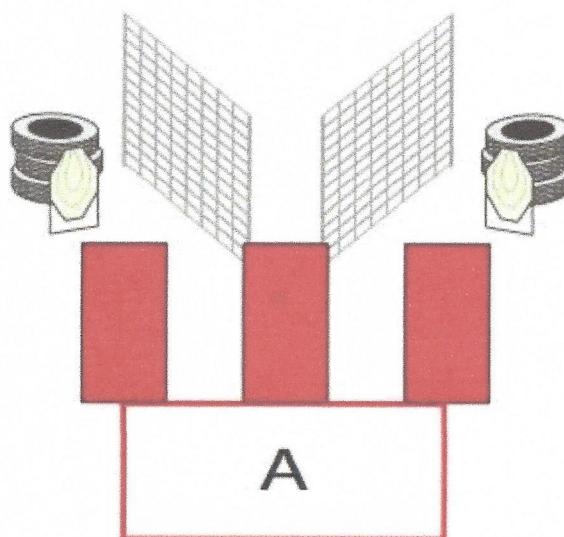
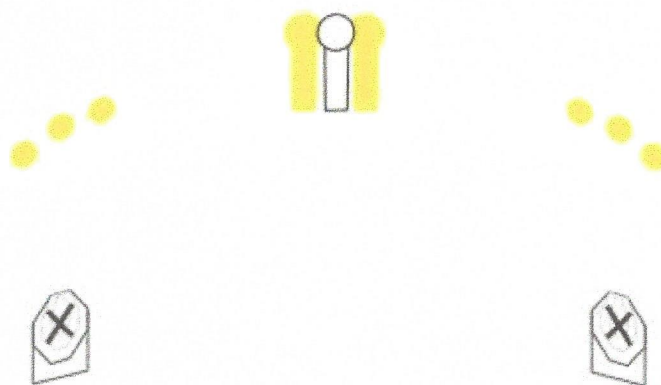


Notas:



Pista 6

Regras: Última edição do regulamento internacional de IPSC	Desenhador Pista: Luis Costa
Posição Inicial: Em pé, de frente para o para-balas principal, dentro da área A	
Condição da Arma: Carregada no coldre	
Procedimento da Pista: Após o sinal sonoro, resolve dentro da área delimitada.	Nº de Disparos Pontuáveis: 12 Pontuação Máxima: 60 Alvos: 2 Alvos IPSC, 6 Pratos e 2 IPSC Poppers Início: Sinal Sonoro



Notas: