

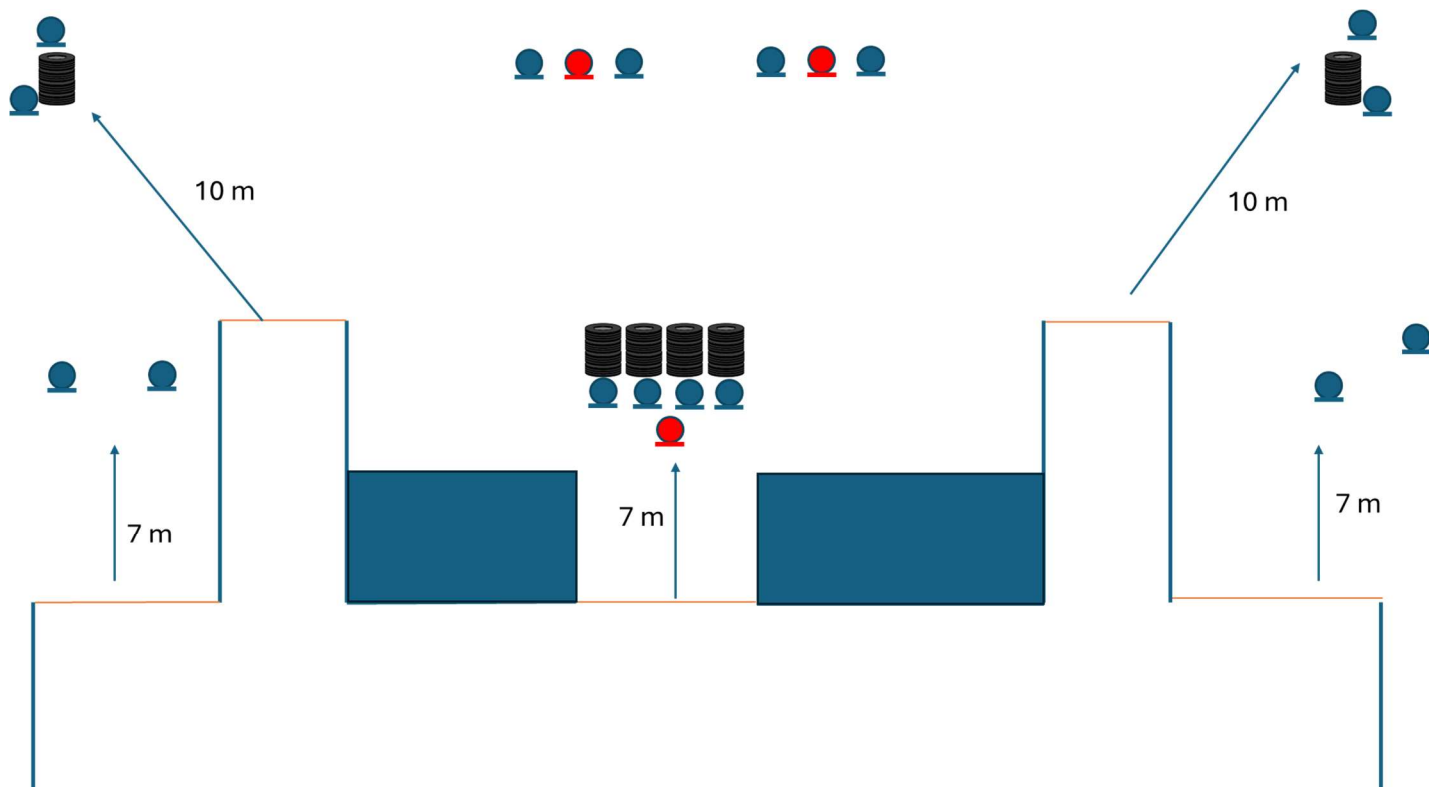


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 1

Alvos (tipo e número)	16 IPSC Metal Plates + 3 no shoots
Número mínimo de disparos	16
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coronha tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



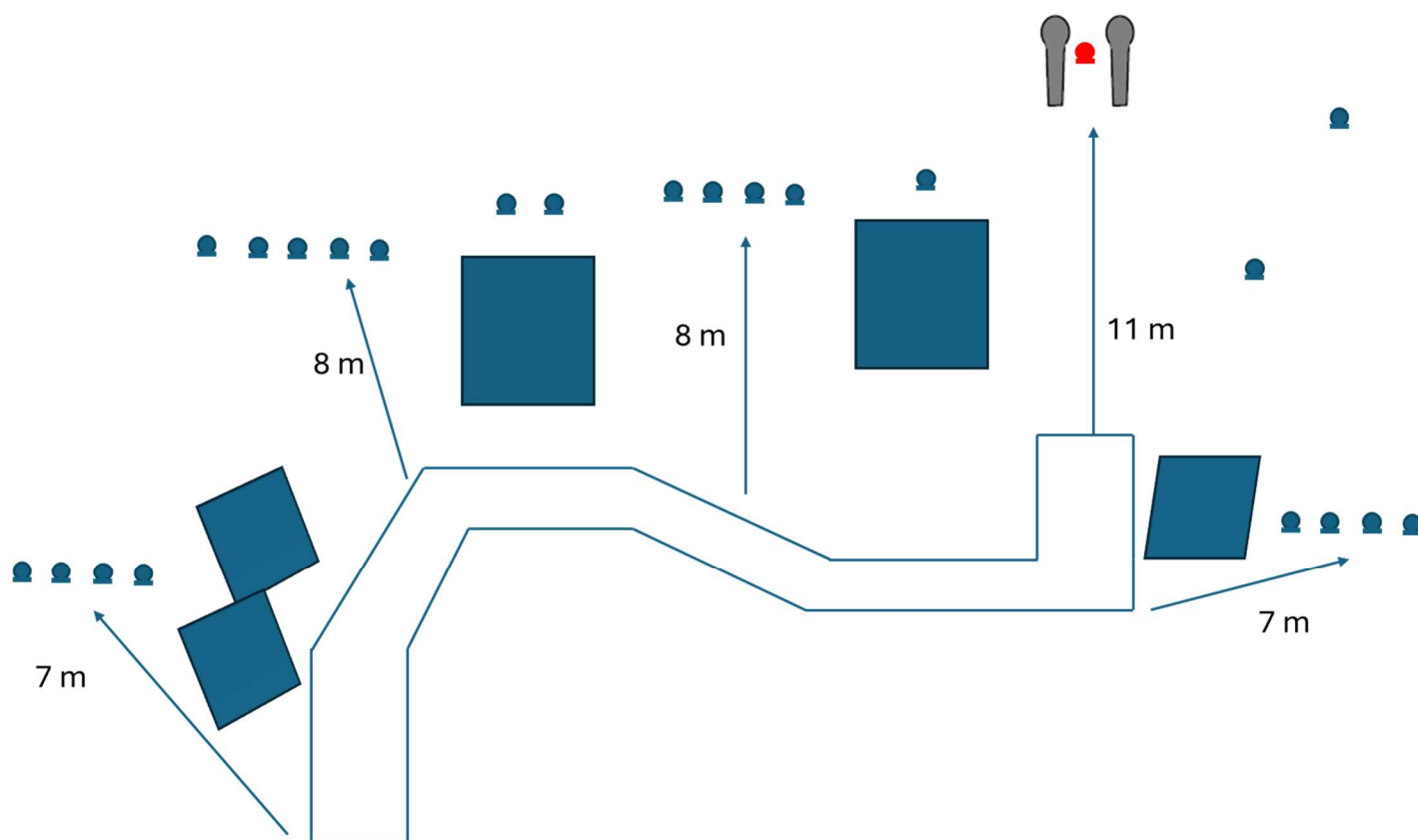


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 2

Alvos (tipo e número)	22 IPSC Metal Plates + 2 IPSC Poppers + 1 no shoot
Número mínimo de disparos	24
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



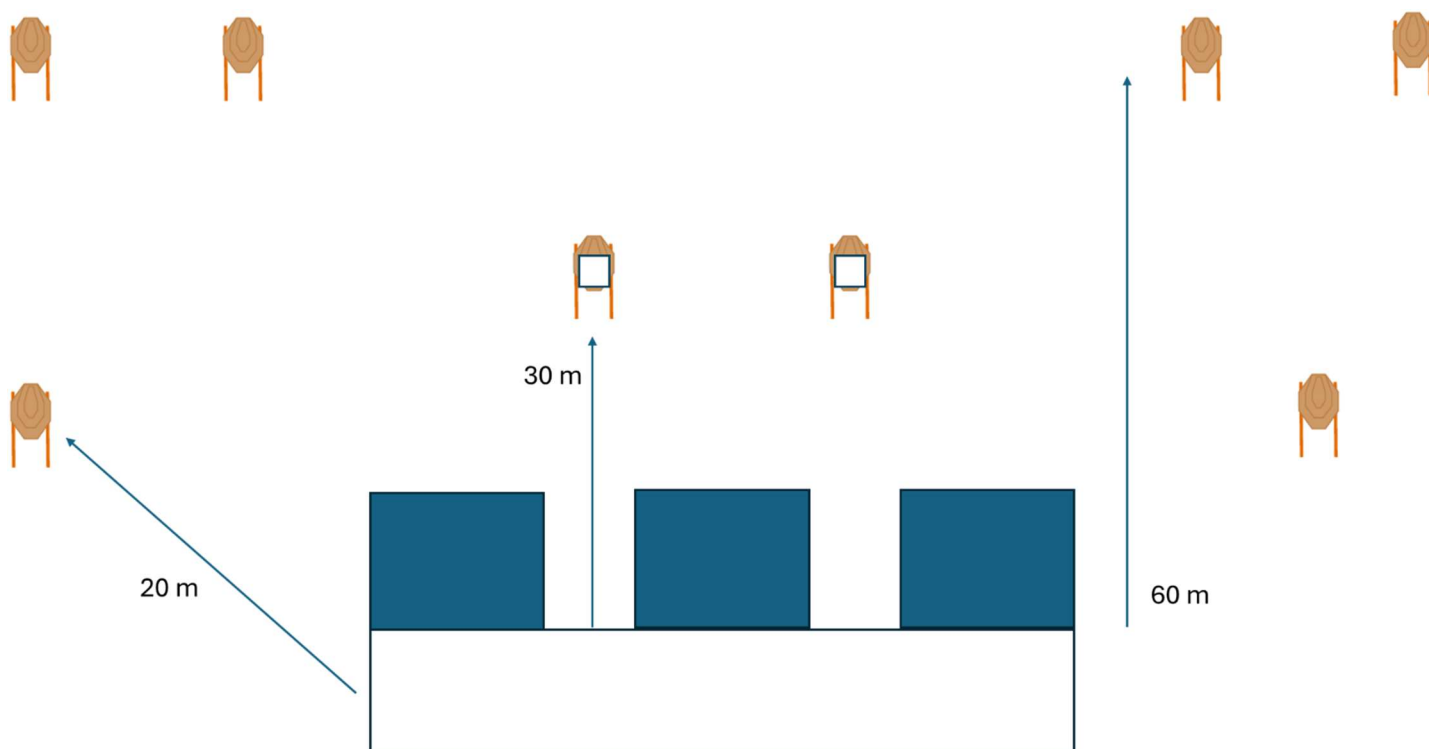


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 3

Alvos (tipo e número)	8 IPSC Targets + 2 no shoots
Número mínimo de disparos	8
Tipo de munição	Slug
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos. Número de disparos pontuáveis por alvo : 1



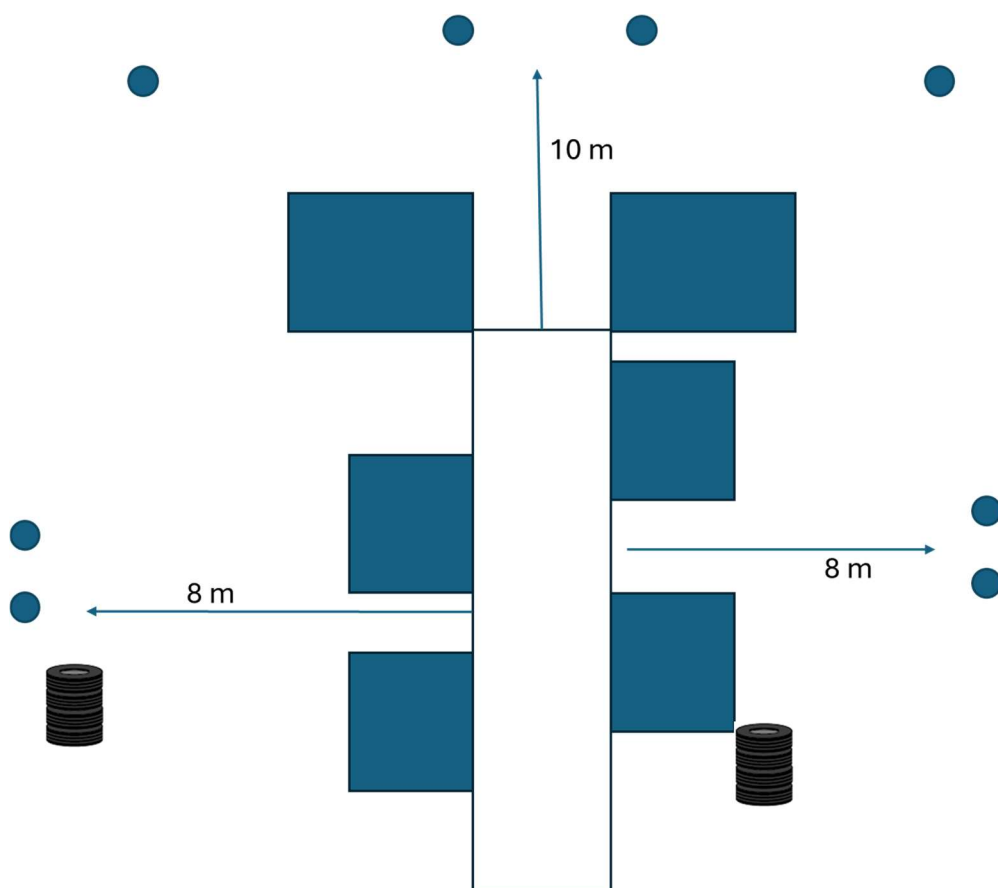


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 4

Alvos (tipo e número)	8 IPSC Metal Plates
Número mínimo de disparos	8
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



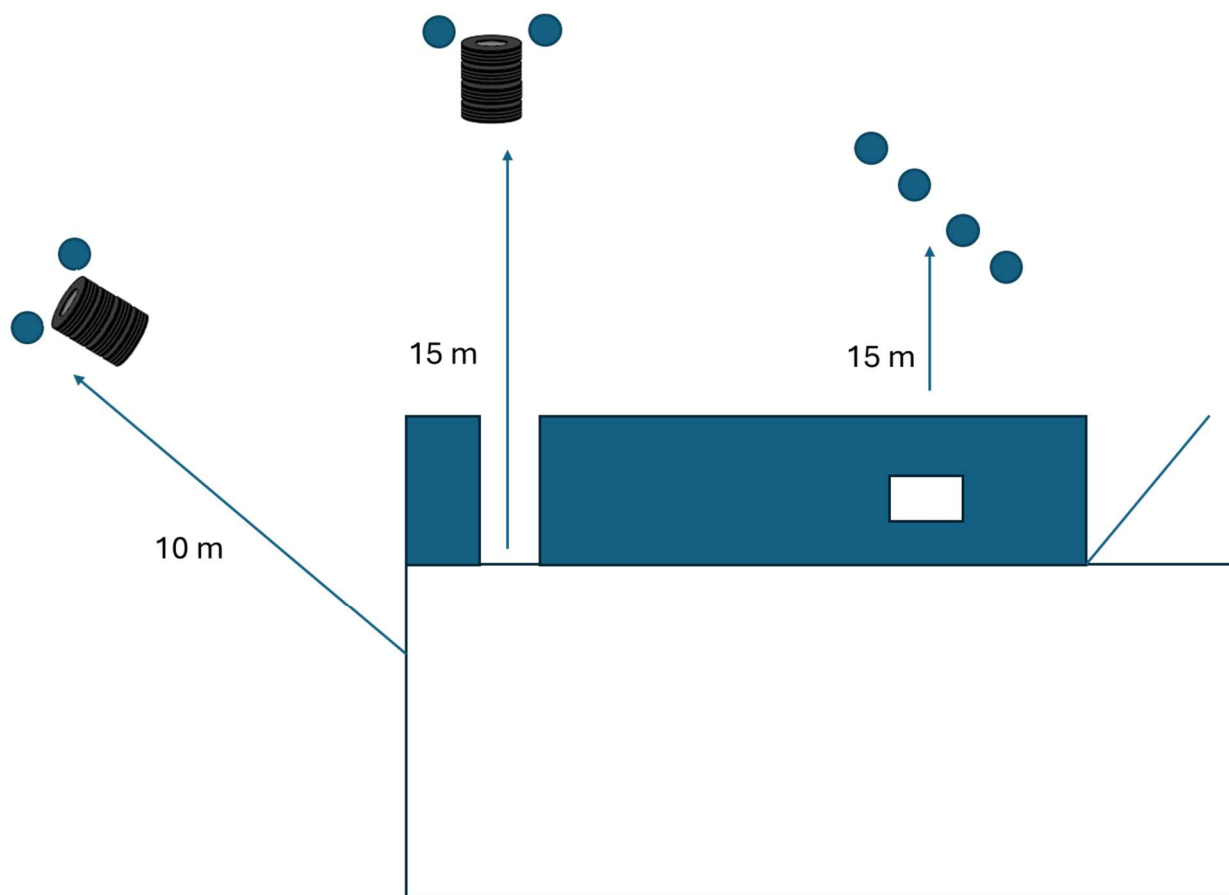


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 5

Alvos (tipo e número)	8 IPSC Metal Plates
Número mínimo de disparos	8
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 2) como na regra 8.1.1.2
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coronha tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



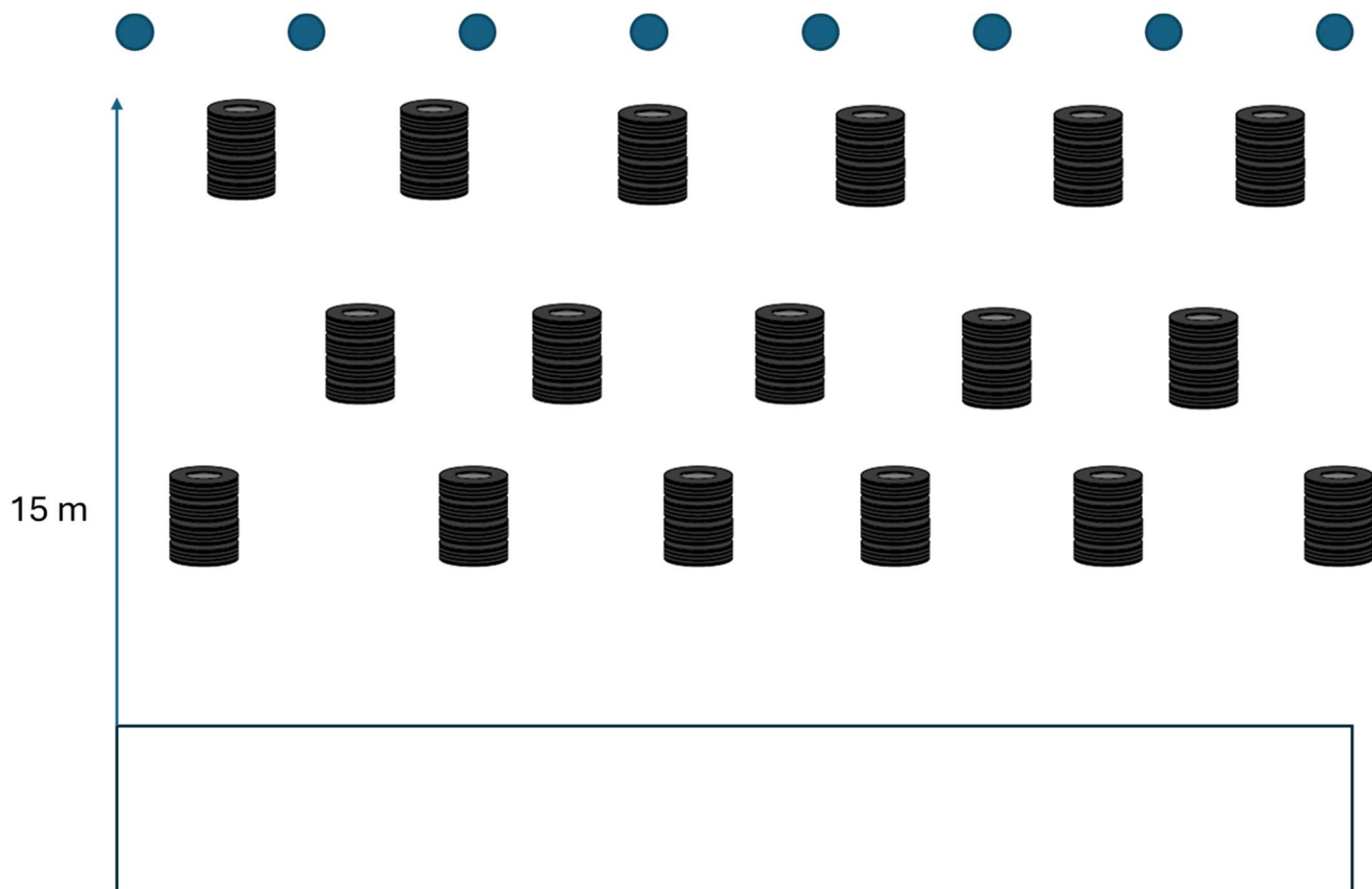


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 6

Alvos (tipo e número)	8 IPSC Metal Plates
Número mínimo de disparos	8
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Descarregada (opção 3) como na regra 8.1.1.3
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



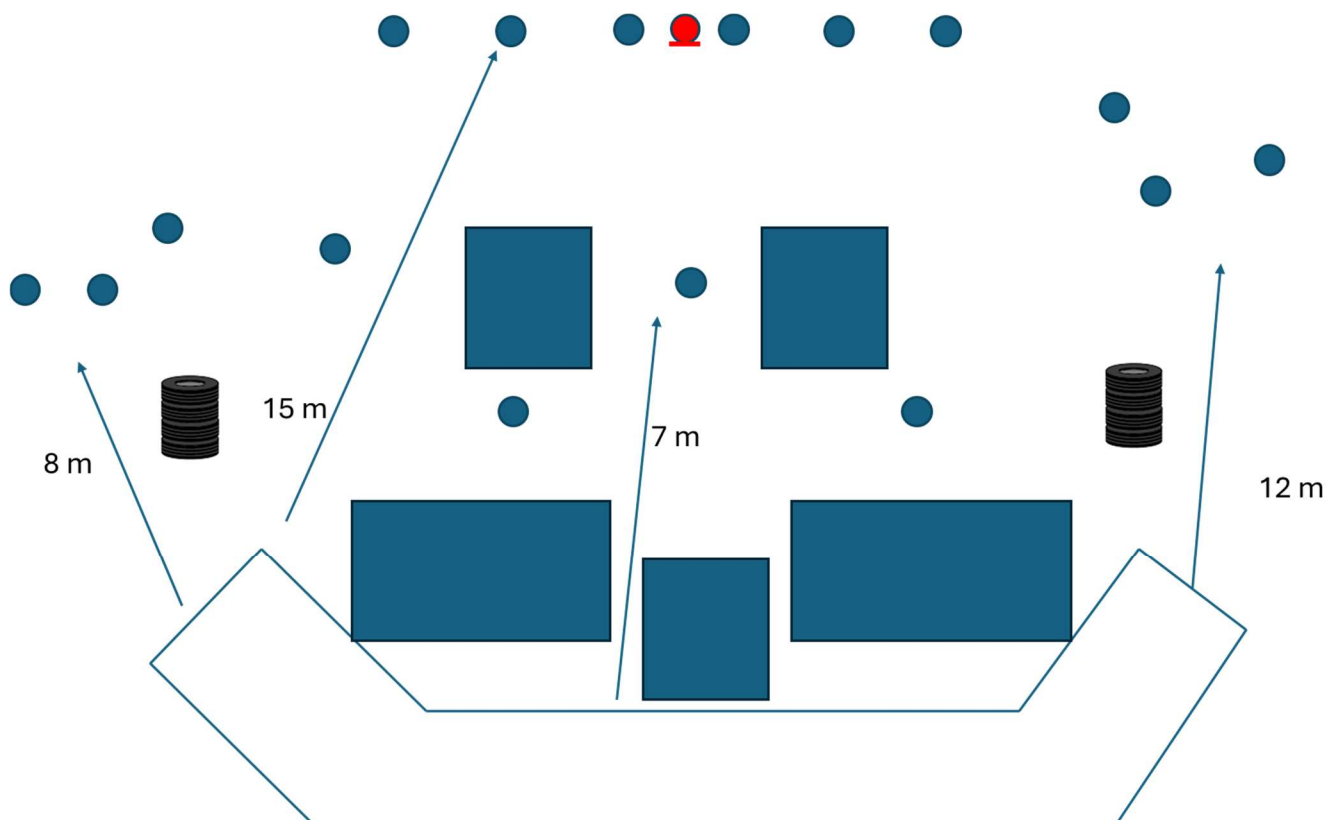


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 7

Alvos (tipo e número)	16 IPSC Metal Plates + 1 no-Shoot
mínimo de disparos	16
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



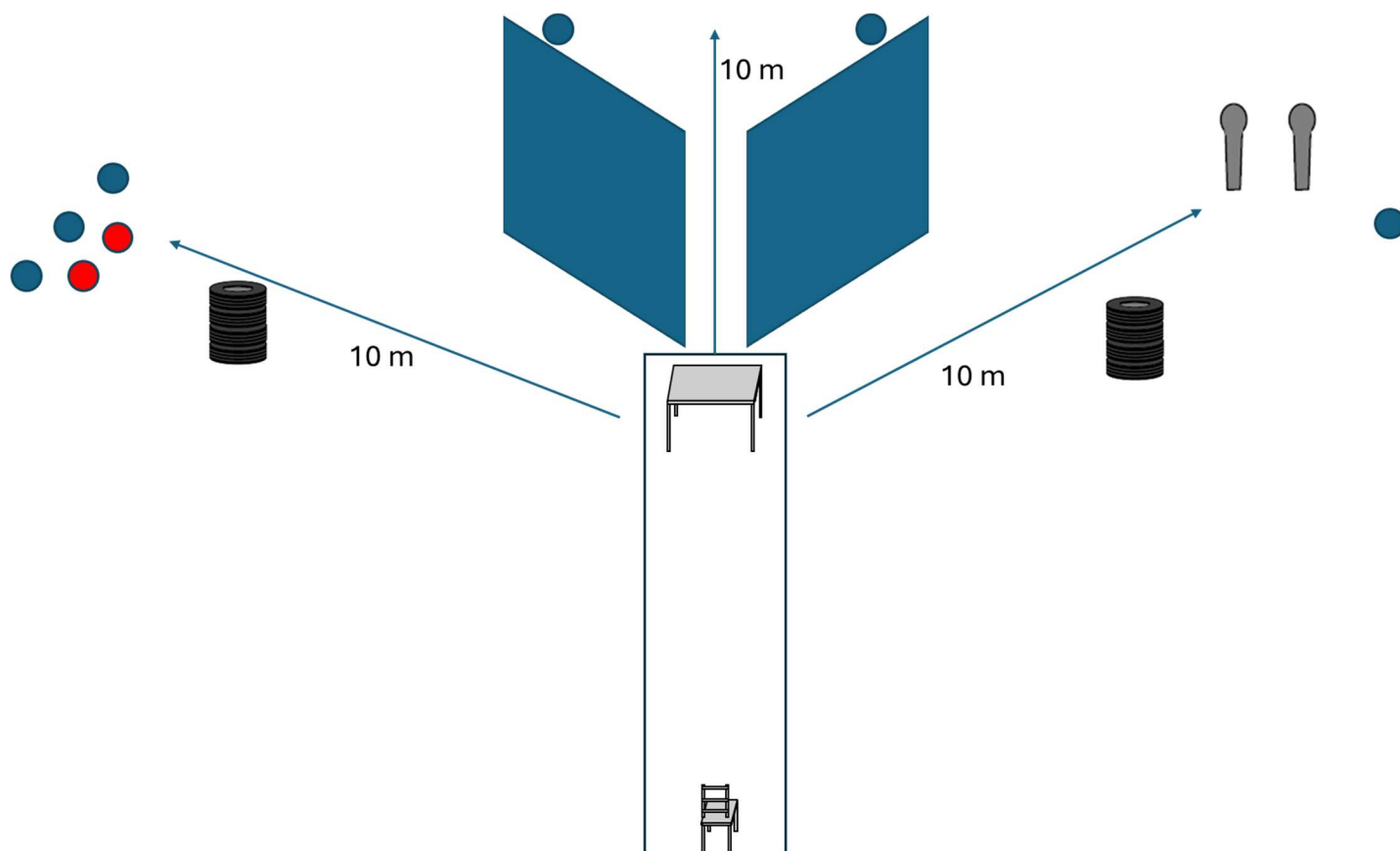


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 8

Alvos (tipo e número)	6 IPSC Metal Plates + 2 IPSC Poppers + 2 no shoots
Número mínimo de disparos	8
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada com a câmara vazia (Opção 2) arma e carregadores/munição deverão estar sobre as marcas na mesa
Posição de início	Sentado na cadeira
Posição Inicial do Competidor	Sentado na cadeira, mãos sobre os joelhos, costas tocando o encosto da cadeira, pés tocando os pés da cadeira
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



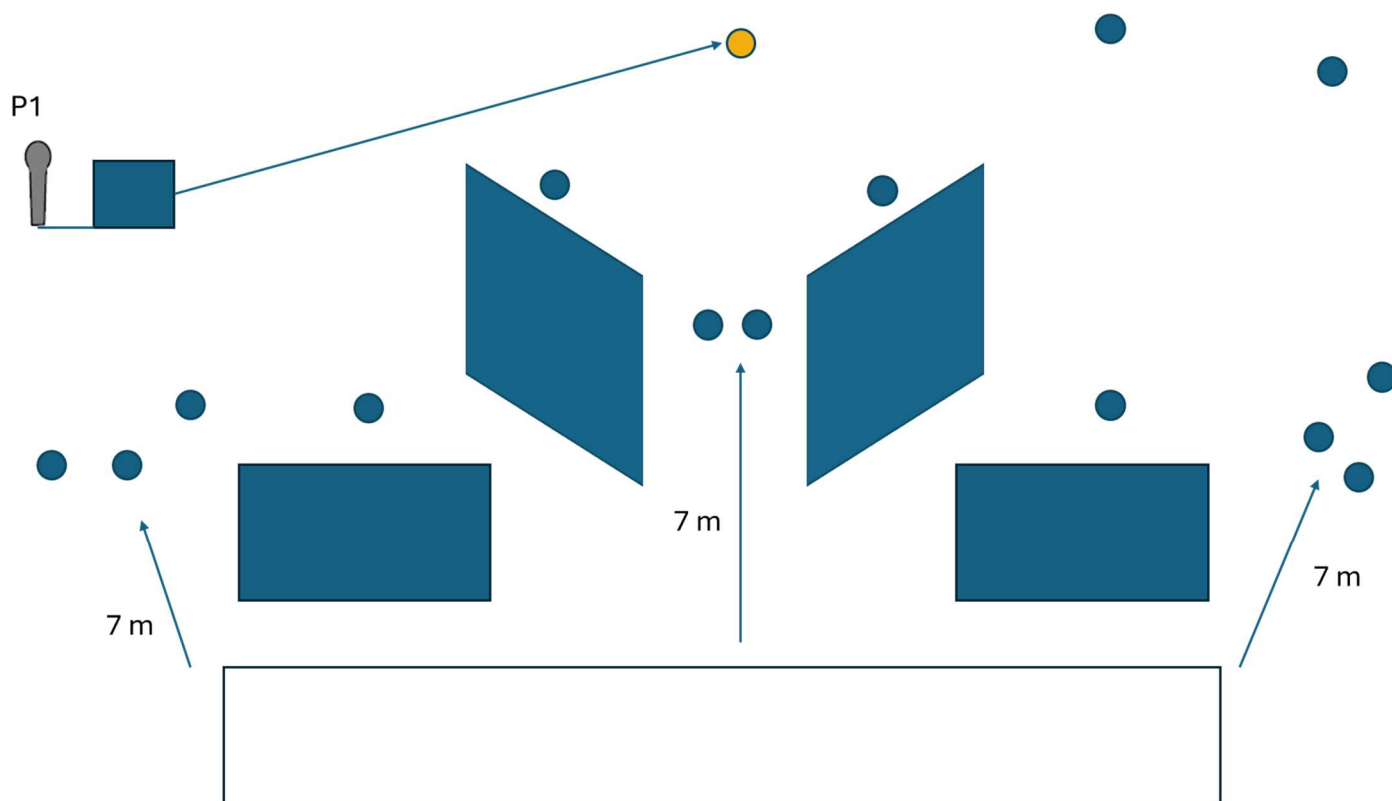


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 9

Alvos (tipo e número)	15 IPSC Metal Plates + 1 Clay
Número mínimo de disparos	16
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	At the start signal engage all targets. P1 activates moving Clay Target that is a disappearing target.



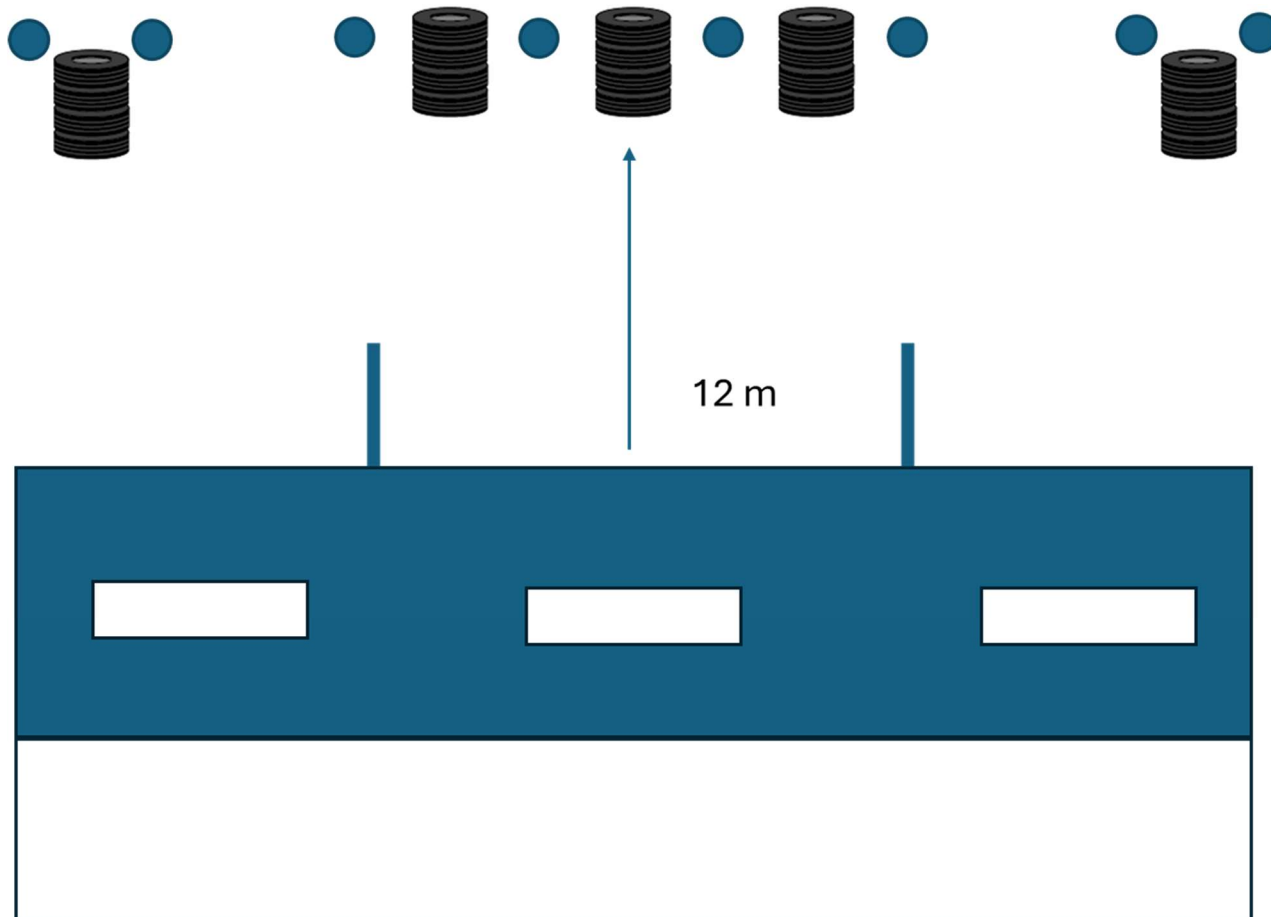


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 10

Alvos (tipo e número)	8 IPSC metal plates
Número mínimo de disparos	8
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.



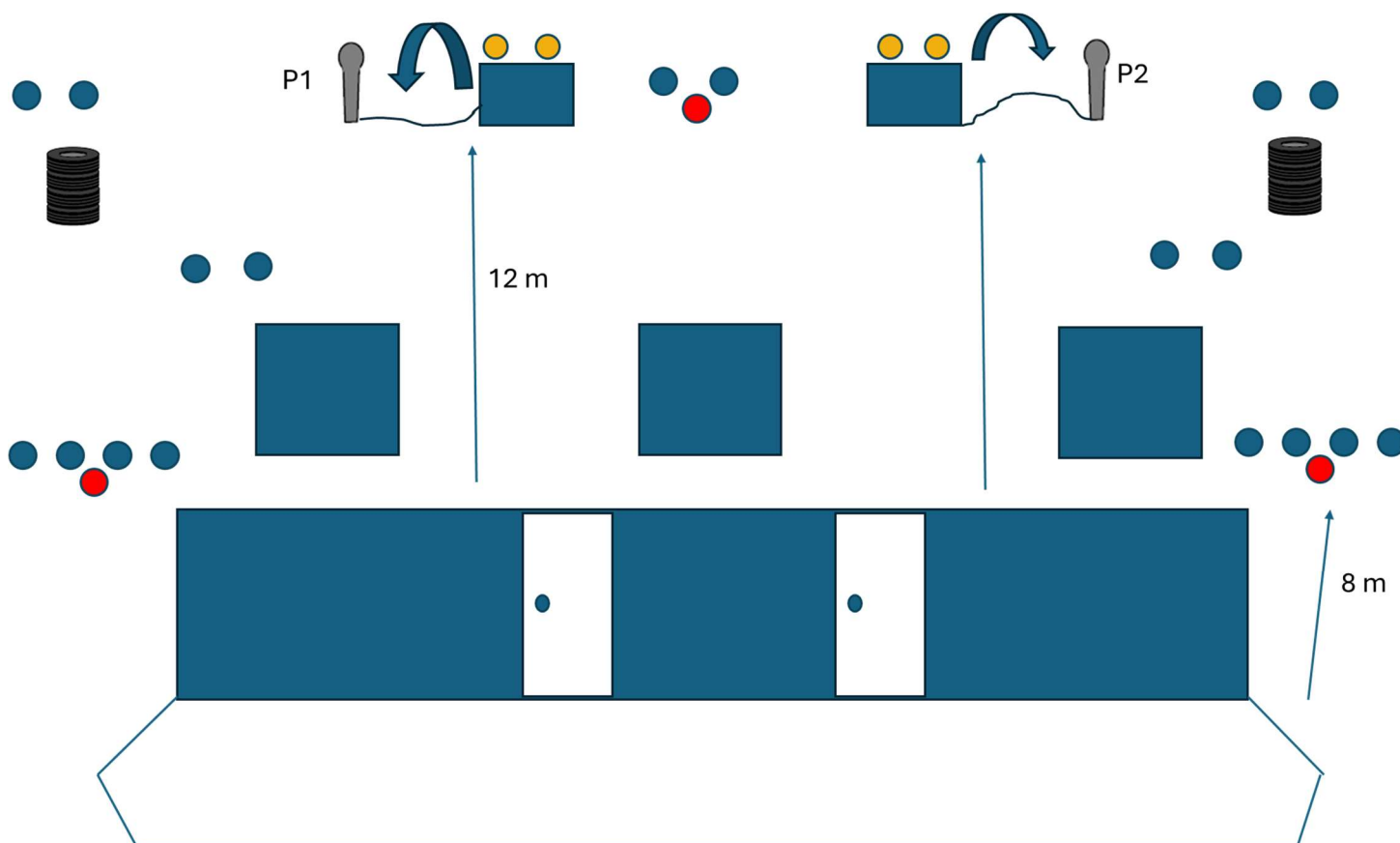


Jun/24



SHOTGUN - STAGE 11

Alvos (tipo e número)	18 IPSC Metal Plates + 2 IPSC Poppers + 4 clays + 1 no shoot
Número mínimo de disparos	24
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos. Popper P1 ativa o alvo móvel T1, Popper P2 ativa o alvo móvel T2, ambos os alvos móveis permanecem visíveis em Descanso.





Jun/24



SHOTGUN - STAGE 12

Alvos (tipo e número)	16 IPSC Metal Plates
Número mínimo de disparos	16
Tipo de munição	Bird
Condição de Pronto da arma	Carregada (opção 1) como na regra 8.1.1.1
Posição de início	Em pé dentro de qualquer lugar da área
Posição Inicial do Competidor	Em pé segurando a arma com ambas as mãos na condição de pronto indicada acima, coroa tocando a cintura do atirador, guarda mato para baixo, boca do cano apontando para os alvos com o dedo fora do guarda mato, dentro da área designada conforme demonstrado
Início: Sinal Audível ou visual	Audível
Procedimento	Após o sinal sonoro, engajar os alvos.

