

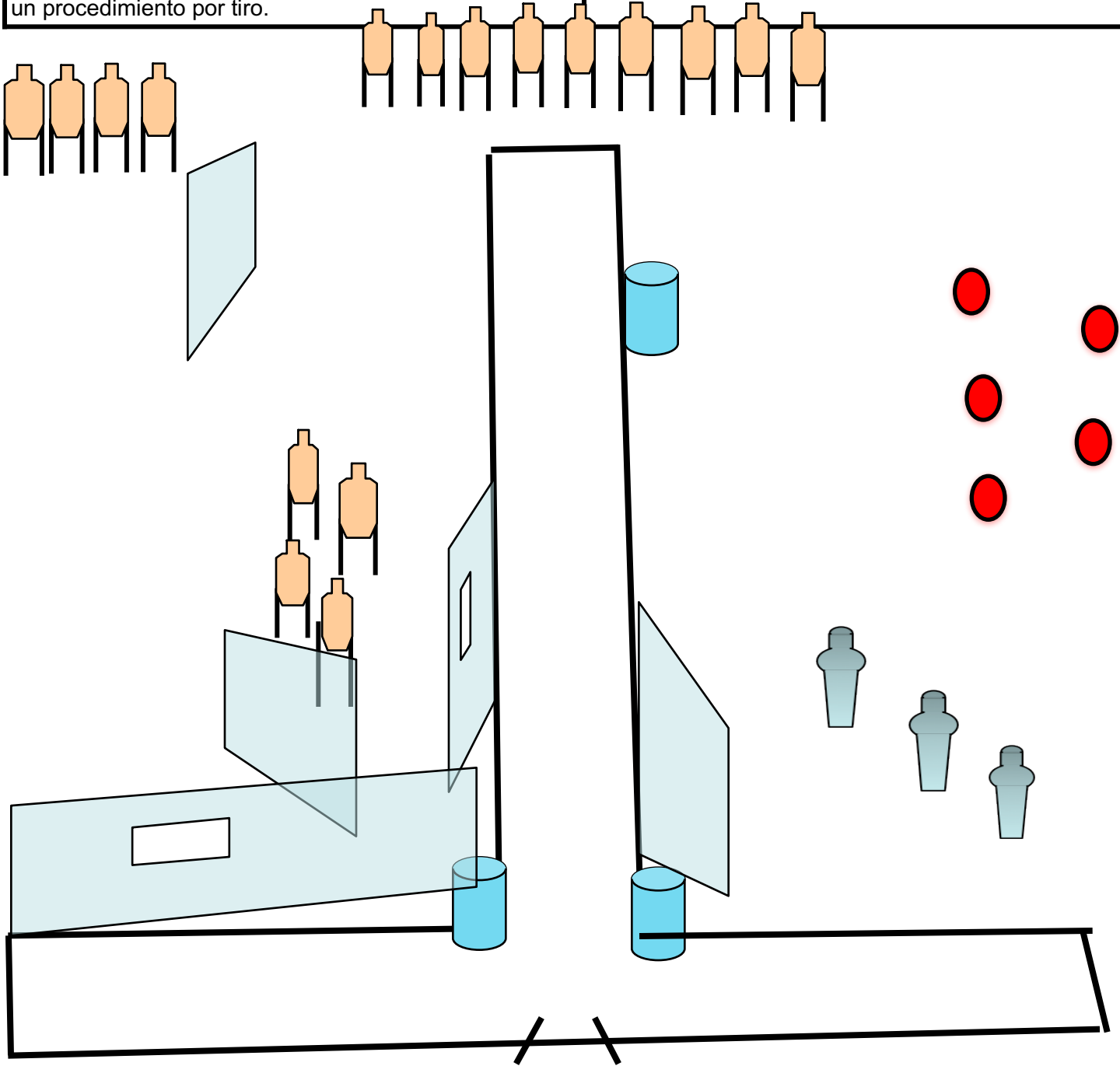
3era fecha COPA 3Gun
Stage #1: Callejon sin salida!
Course Designer: Oldemar Echandi

Posicion de Inicio: Dentro dl área de tiro, talones tocando las marcas. Rifle cargado, escopeta cargada (4 tiros) en la mesa que quieran. Pistola en la funda descargada.

Procedimiento: A la senal, enfrente como quiera. Sin embargo, escopeta solo del lado derecho. Rifle del lado izquierdo y pistola al final del callejón. Rifle y pistola con dos disparos como minimo.

Nota: Enfrentar los blancos con el arma incorrecta es un procedimiento por tiro.

Rounds: 8 Shotgun, 18 Pistol and 16 rifle.
TARGETS: 17 Classic, 3 poppers and 5 clay.
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot



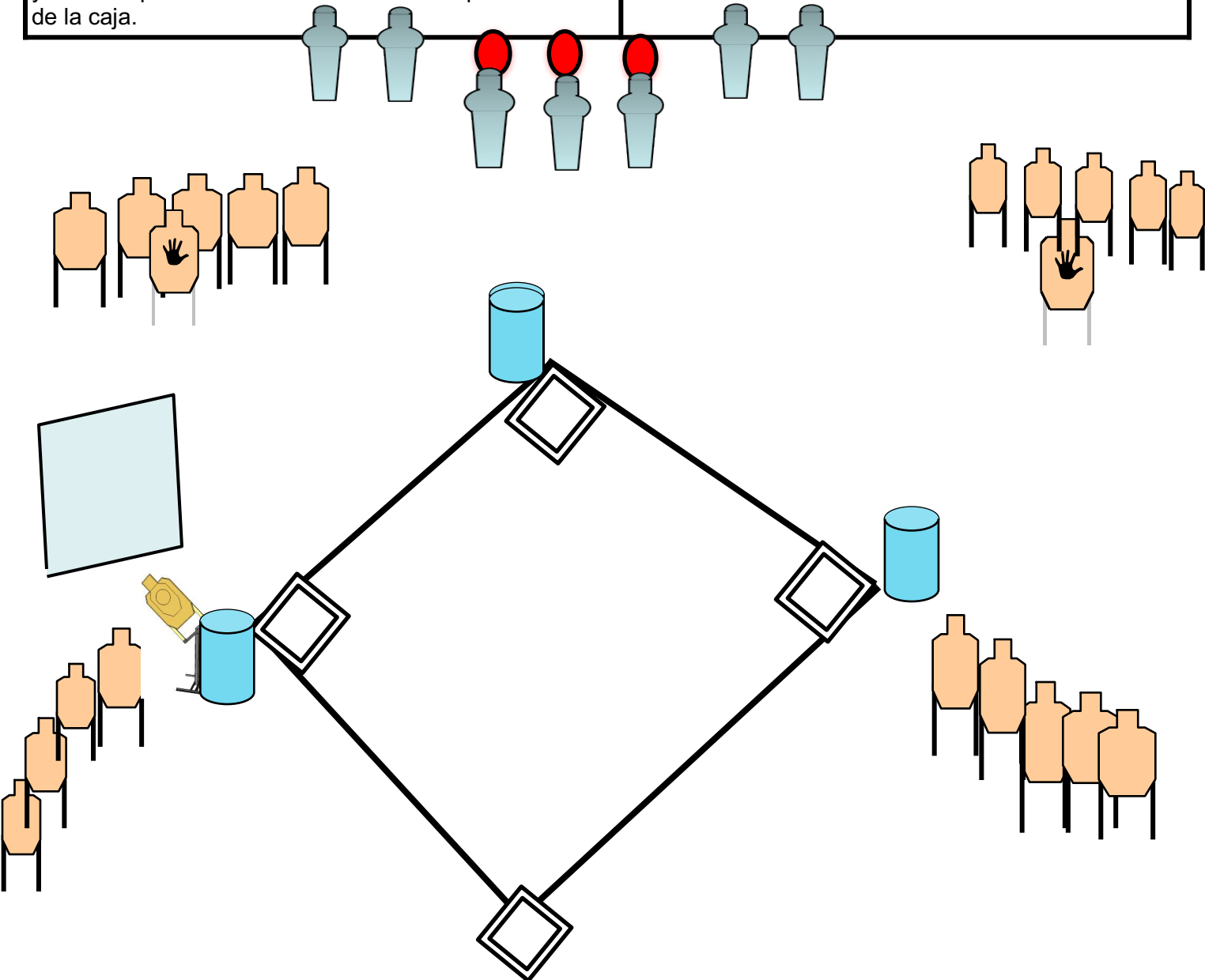
3era fecha COPA 3Gun
Stage #2: Home Run!
Course Designer: Oldemar Echandi

Inicio: Dentro de la caja de bateo. El bate tocando el hombro. Pistola dentro de la caja descargada. Rifle y Escopeta (4 tiros) cargados en las mesas.

Procedimiento : A la senal, golpee la bola con el bate. Dispare dentro de las cajas de las bases todos los tiros. Agarre la pistola de la caja y enfrente las siluetas del lado derecho. Descargue la pistola y póngala en la funda. En primera base use el rifle con las siluetas, deje el rifle en el mismo lugar. Pase a la segunda base y use la escopeta, igual deja la escopeta en el mismo lugar. Pase a tercera base y activa el swinger y llegue a home y utilice la pistola a las siluetas del lado izquierdo dentro de la caja.

Rounds: 10 Shotgun, 20 Pistol and 20 rifle.
TARGETS 20 Classic, 7 popper w/ 3 clays
SCORED HITS: Best 2 per target
START-STOP: Audible - Last shot

Aimpoint.



3era fecha COPA 3Gun
Stage #3: Arma Correcta!
Course Designer: Oldemar Echandi

Inicio: Dentro del área de tiro. No pueden tocar la línea de falta. Pistola en la funda cargada. Rifle y escopeta (4 tiros) cargadas en la mesa con seguro.

Procedimiento: A la señal, enfrente las siluetas con el arma apropiada dentro de la zona de tiro. Pueden enfrenar el cualquier orden. Las recargas tienen que venir del cinturon. Al dejar el arma se puede en la mesa solo armas descargadas o con seguro. Pistola descargada en la funda o mesa.

Nota: Siluetas primeras solo pistola. Poppers y clays con escopeta. Y Siluetas segundas con rifle.

Nota: Se penaliza con un procedimiento por disparo al blanco equivocado y DQ si le da a metales con rifle.

Rounds: 10 Shotgun, 20 Pistol and 16 rifle.

TARGETS: 18 Classic, 4 clay & 6 poppers.

SCORED HITS: Best 2 per target

START-STOP: Audible - Last shot

