

Pista numero 01.

Alvos: 12 alvos de papel.

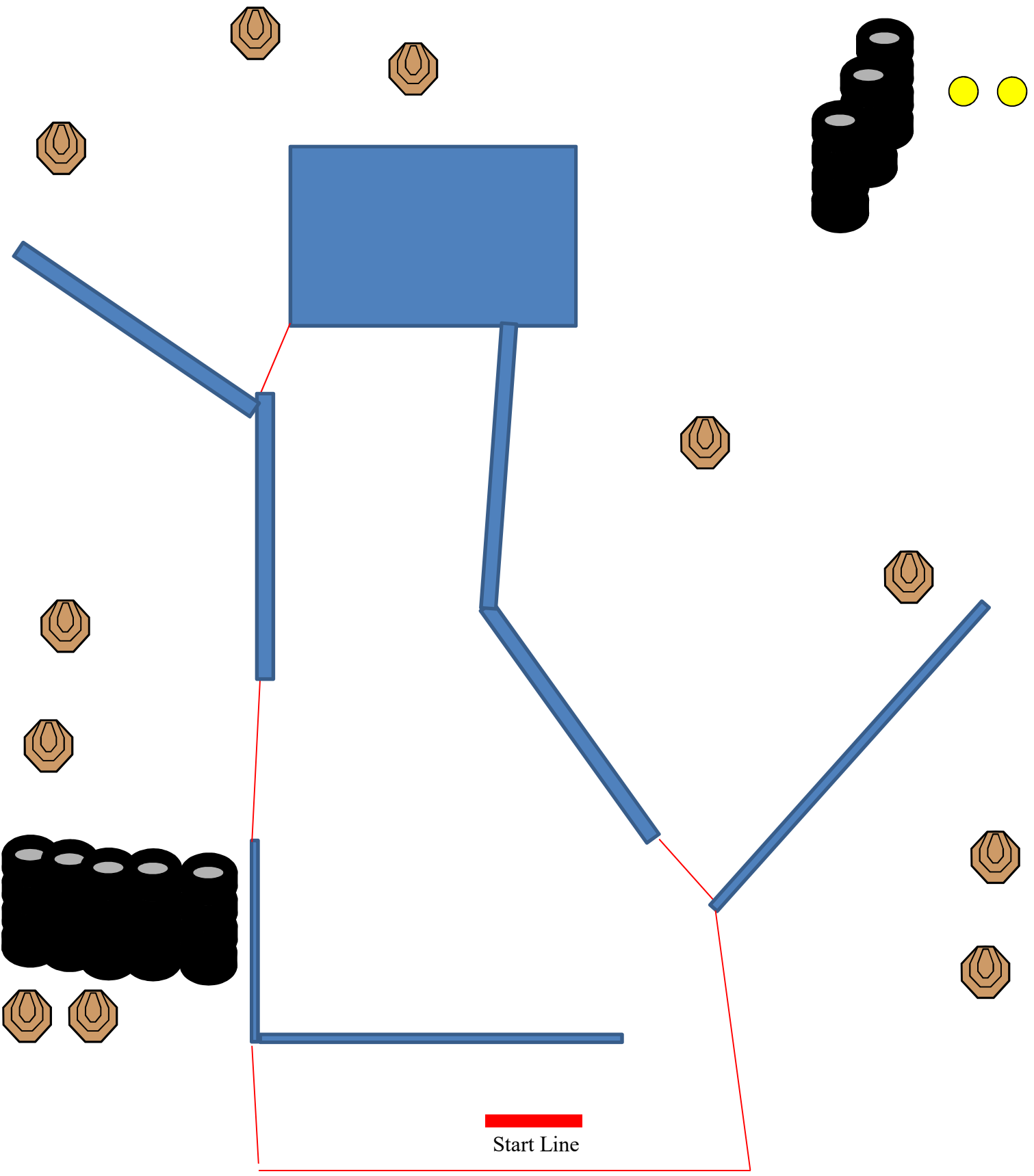
Pontos possíveis: 120.

Disparos mínimos: 24.

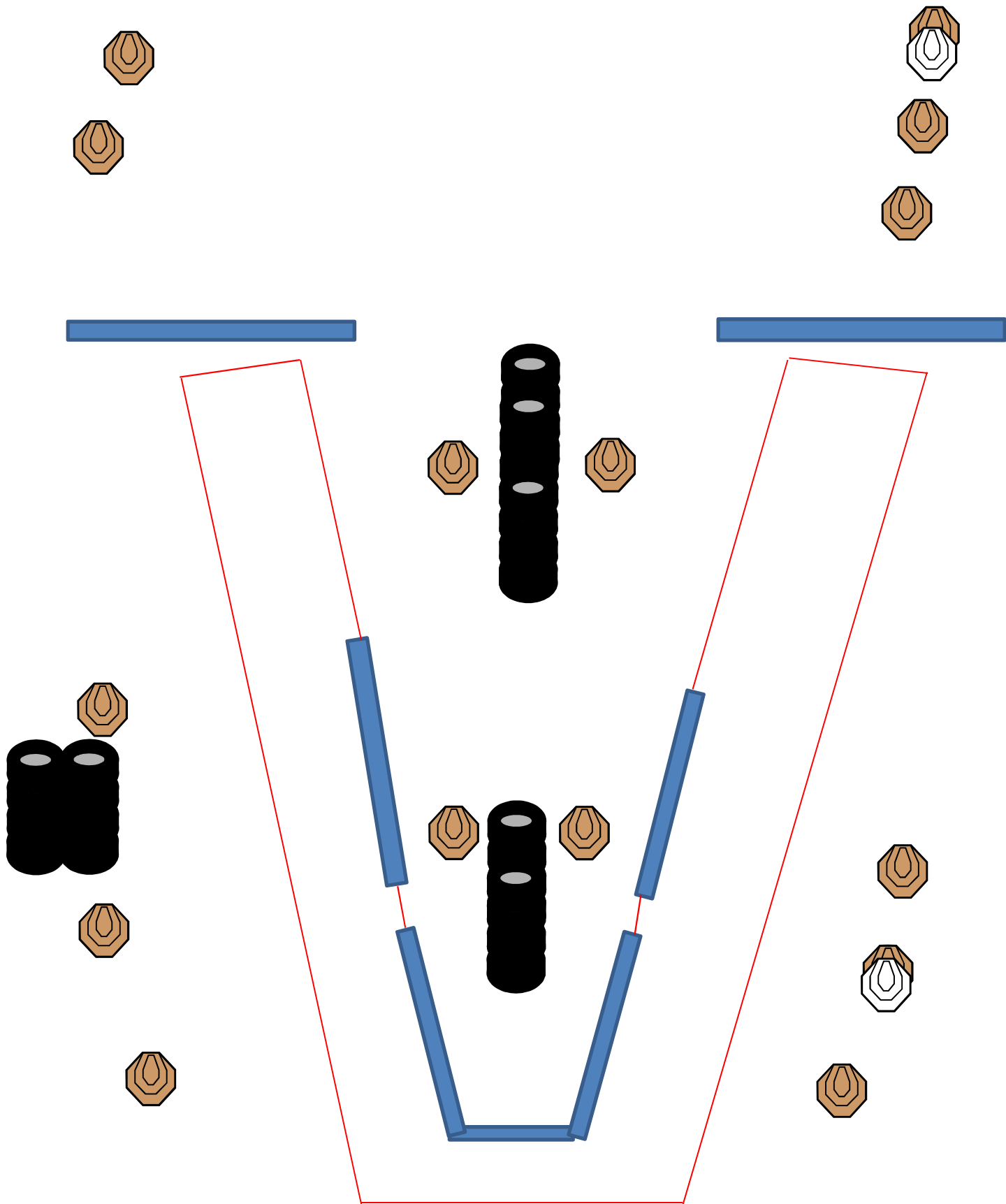
Condição da arma: Carregada e travada no coldre.

Posição de saída: em pé, de frente para o para-balas de qualquer lugar dentro da área.

Procedimento: Ao sinal sonoro, resolver a pista respeitando as linhas de falta.



Pista numero 02.  
 Alvos: 2 plates, 11 alvos de papel.  
 Pontos possíveis: 120.  
 Disparos mínimos: 24.  
 Condição da arma: Carregada e travada no coldre.  
 Posição de saída: em pé, de frente para o para-balas, calcanhares tocando a start line.  
 Procedimento: Ao sinal sonoro, resolver a pista respeitando as linhas de falta.



Pista numero 03.

Alvos: 12 alvos de papel.

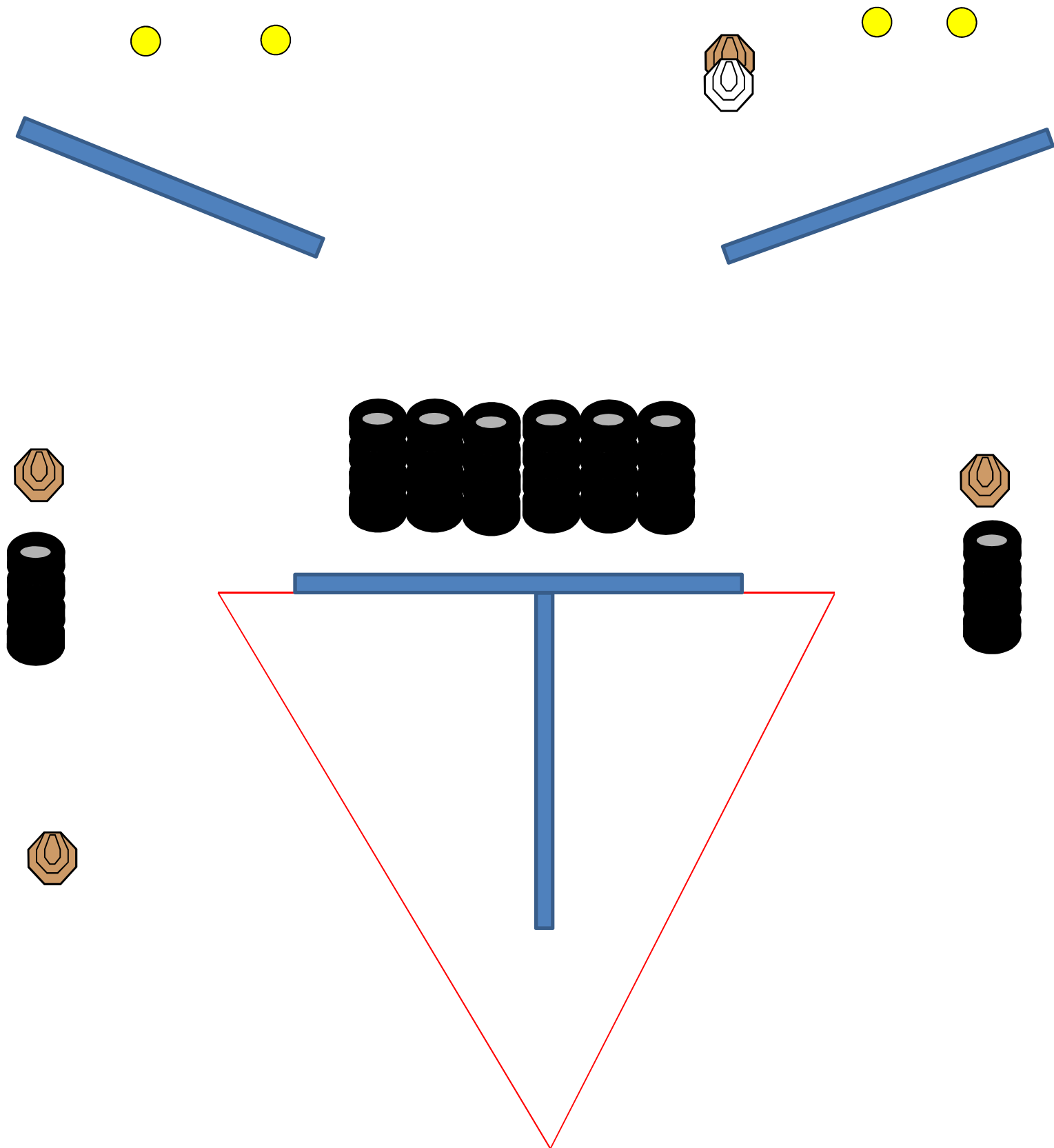
Pontos possíveis: 120.

Disparos mínimos: 30.

Condição da arma: vazia no coldre,.

Posição de saída: em pé, de frente para o para-balas, mão tocando a tela.

Procedimento: Ao sinal sonoro, resolver a pista respeitando as linhas de falta.



Pista numero 04.

Alvos: 4 plates, 4 alvos de papel.

Pontos possíveis: 60.

Disparos mínimos: 12.

Condição da arma: Carregada e travada no coldre.

Posição de saída: em pé, de frente para o para-balas, de qualquer lugar dentro da area.

Procedimento: Ao sinal sonoro, resolver a pista respeitando as linhas de falta.