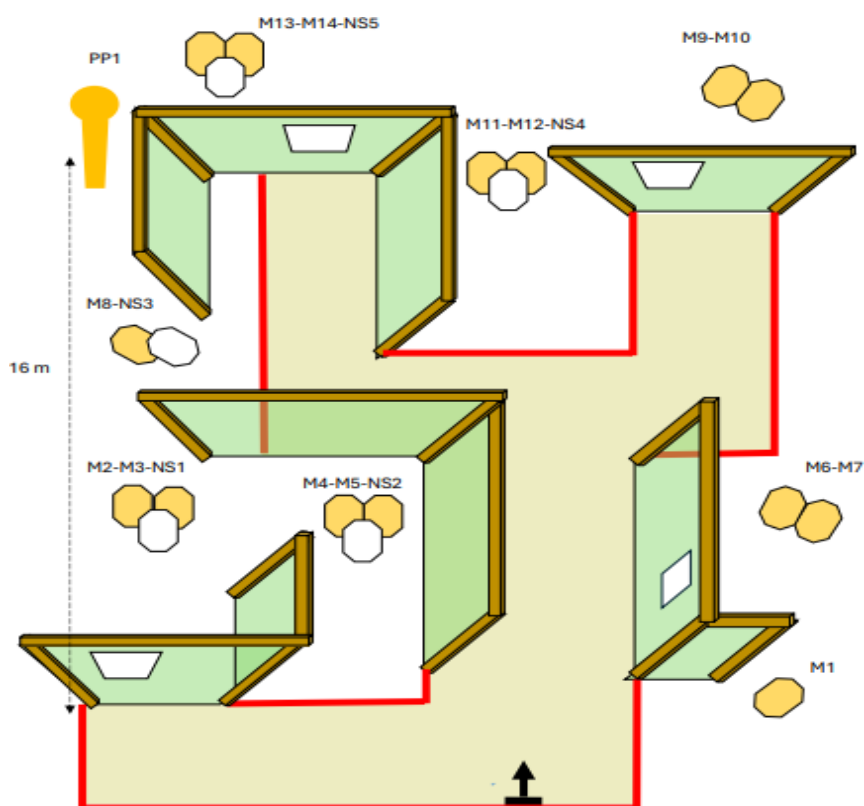


Stage 01-LONG		BOX 01	
Scoring Targets		14 IPSC Targets; 1 IPSC Popper	
Minimum Number of Rounds Required		29	
FIREARM READY CONDITION			
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Starts anywhere	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets.	



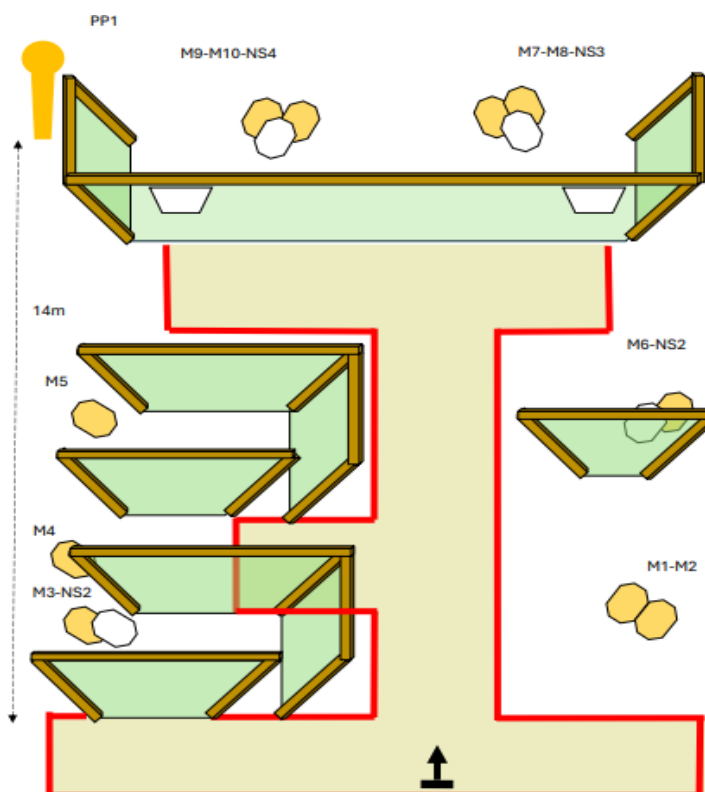
MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1



Stage 02-MEDIUM		BOX 02	
Scoring Targets		10 IPSC Targets; 1 IPSC Popper	
Minimum Number of Rounds Required		21	
FIREARM READY CONDITION			
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Heels touching the mark as demonstrated	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets.	



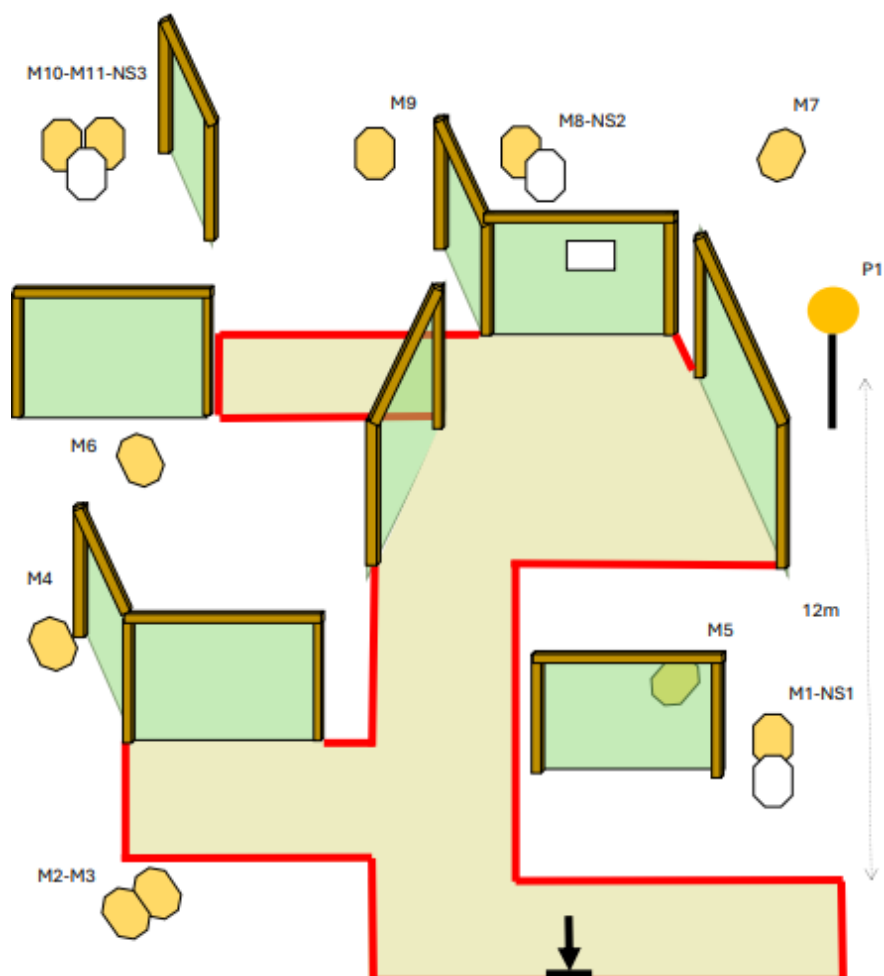
MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1



Stage 03-MEDIUM		BOX 03	
Scoring Targets		11 IPSC Targets; 1 IPSC Plate	
Minimum Number of Rounds Required		23	
FIREARM READY CONDITION		Holstered, chamber and magwell empty	
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Toes touching the mark as demonstrated	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets.	



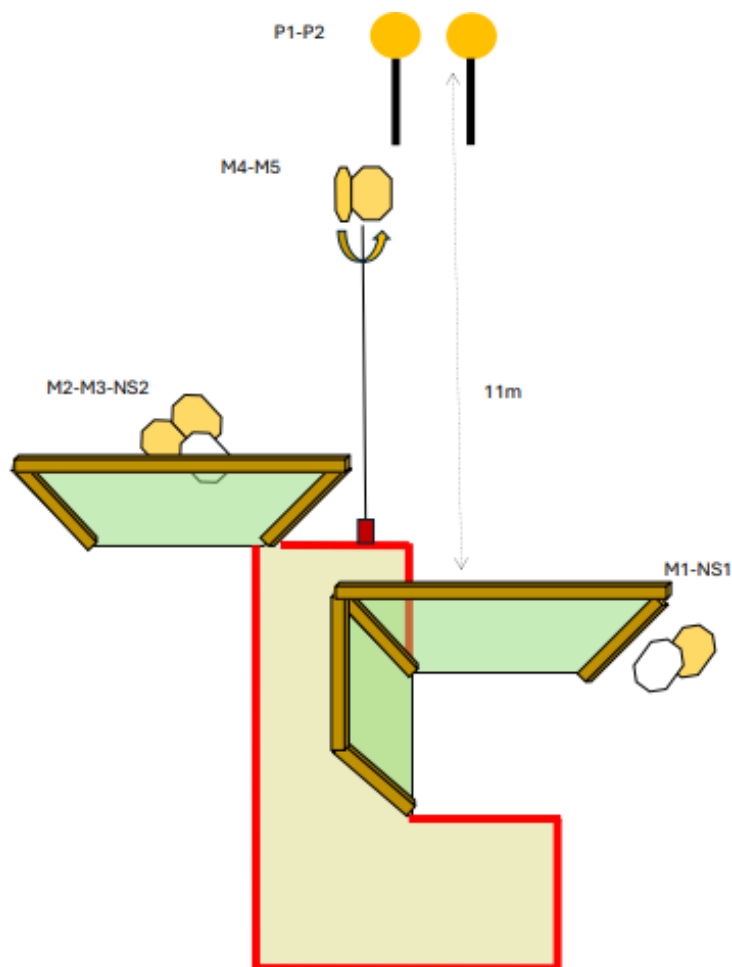
MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1



Stage 04-Short		BOX 04	
Scoring Targets		05 IPSC Targets; 2 IPSC Plates	
Minimum Number of Rounds Required		12	
FIREARM READY CONDITION			
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Starts anywhere	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets. Upon signal engage all targets. Pulling the rope swaps M4 to M5.	



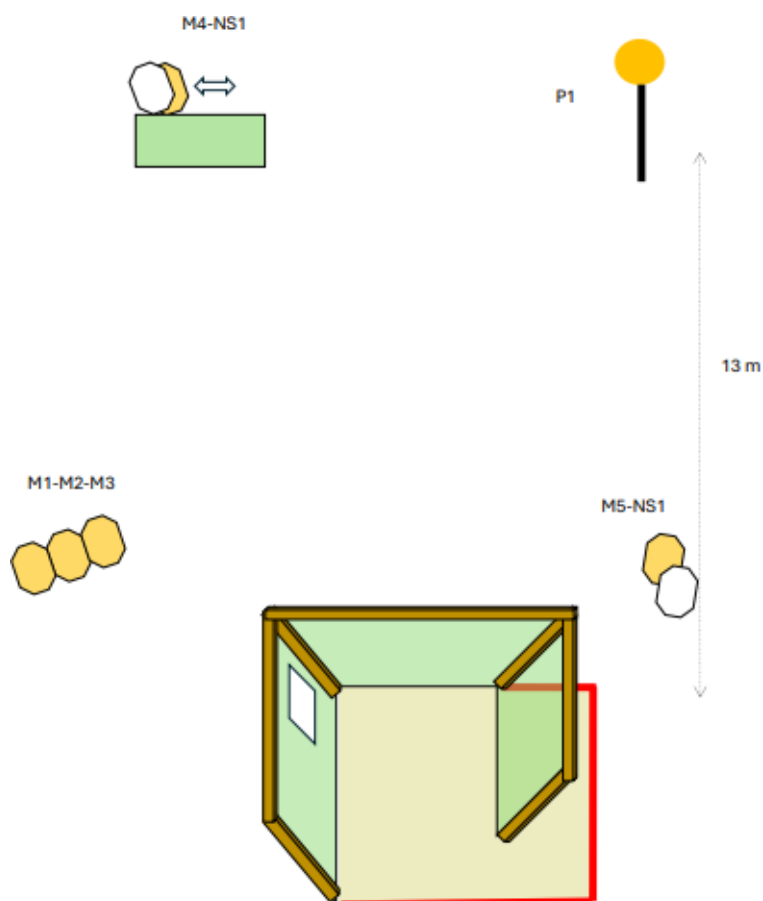
MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1



Stage 05-Short		BOX 05	
Scoring Targets		05 IPSC Targets; 1 IPSC Plate	
Minimum Number of Rounds Required		11	
FIREARM READY CONDITION			
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Starts anywhere	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets. P1 activates M4 which remains visible at rest.	



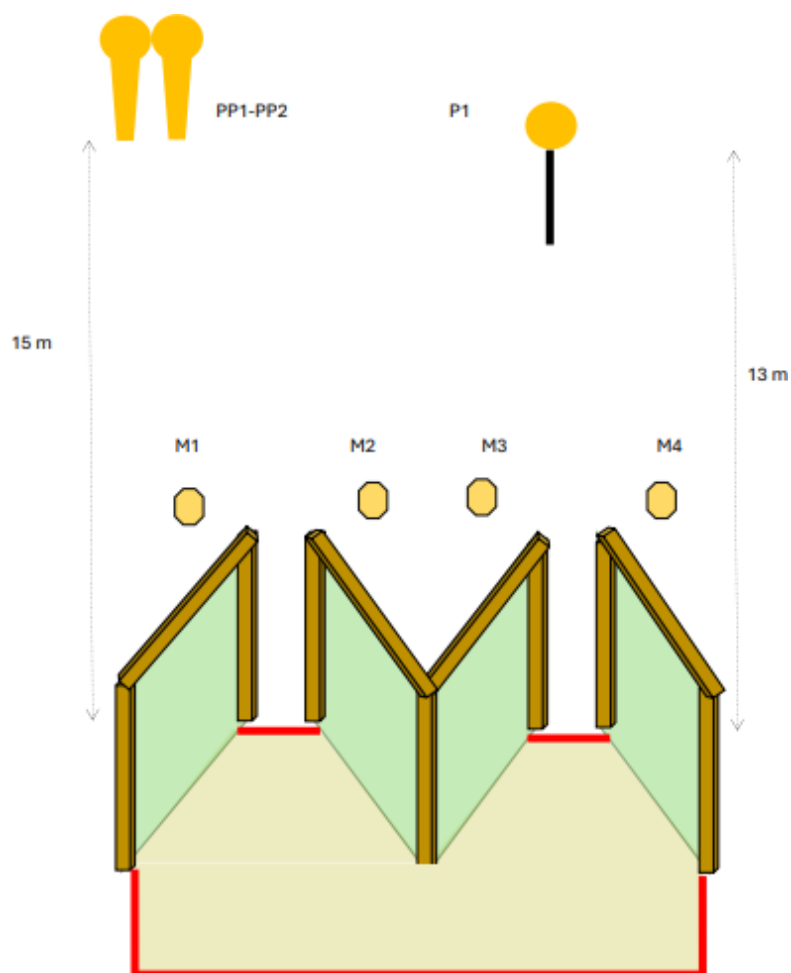
MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1



Stage 06-Short		BOX 06
Scoring Targets	04 IPSC-Mini Targets; 1 IPSC Plate, 02 IPSC Poppers	
Minimum Number of Rounds Required	11	
FIREARM READY CONDITION		
COMPETITOR READY CONDITION	As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION	Starts anywhere	
TIME STARTS	Audible (beep)	
PROCEDURE	Upon signal, engage all targets, Strong Hand Only.	



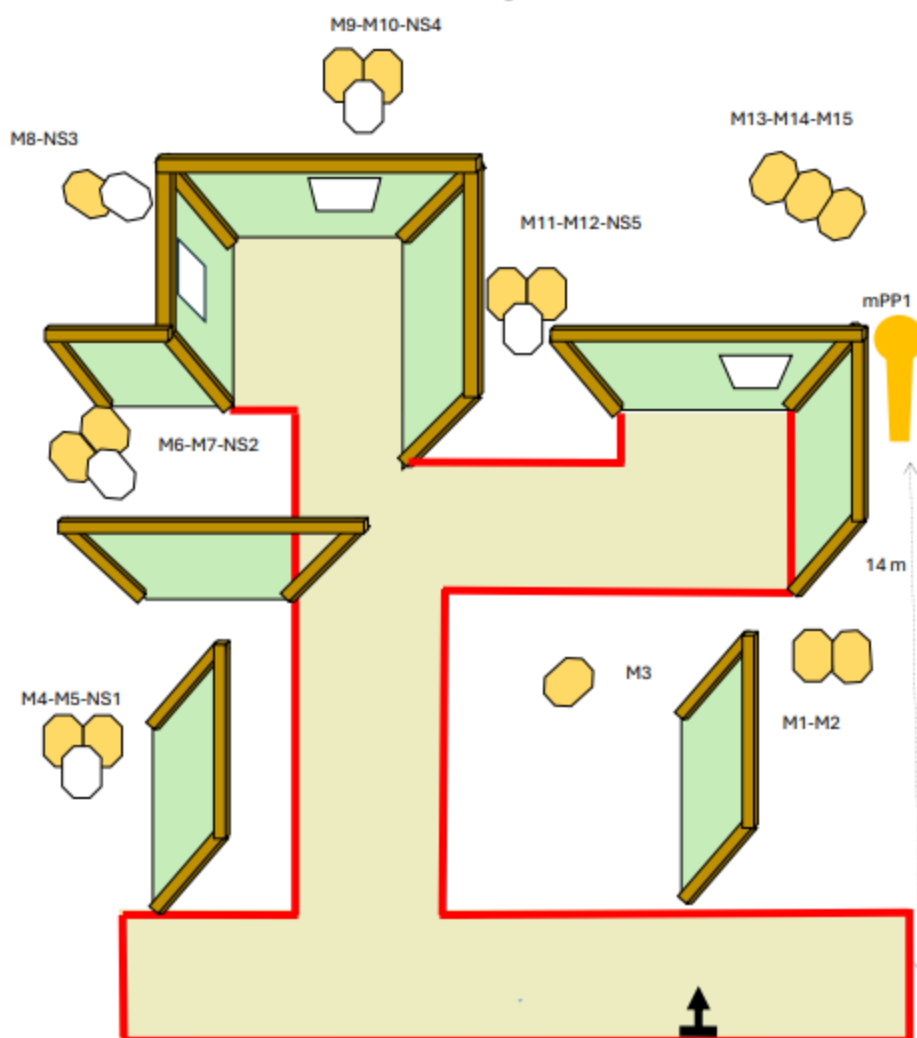
MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1



Stage 07-LONG	BOX 07
Scoring Targets	15 IPSC Targets; 1 IPSC mini Popper
Minimum Number of Rounds Required	31
FIREARM READY CONDITION	
COMPETITOR READY CONDITION	As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2
START POSITION	Starts anywhere
TIME STARTS	Audible (beep)
PROCEDURE	Upon signal engage all targets.

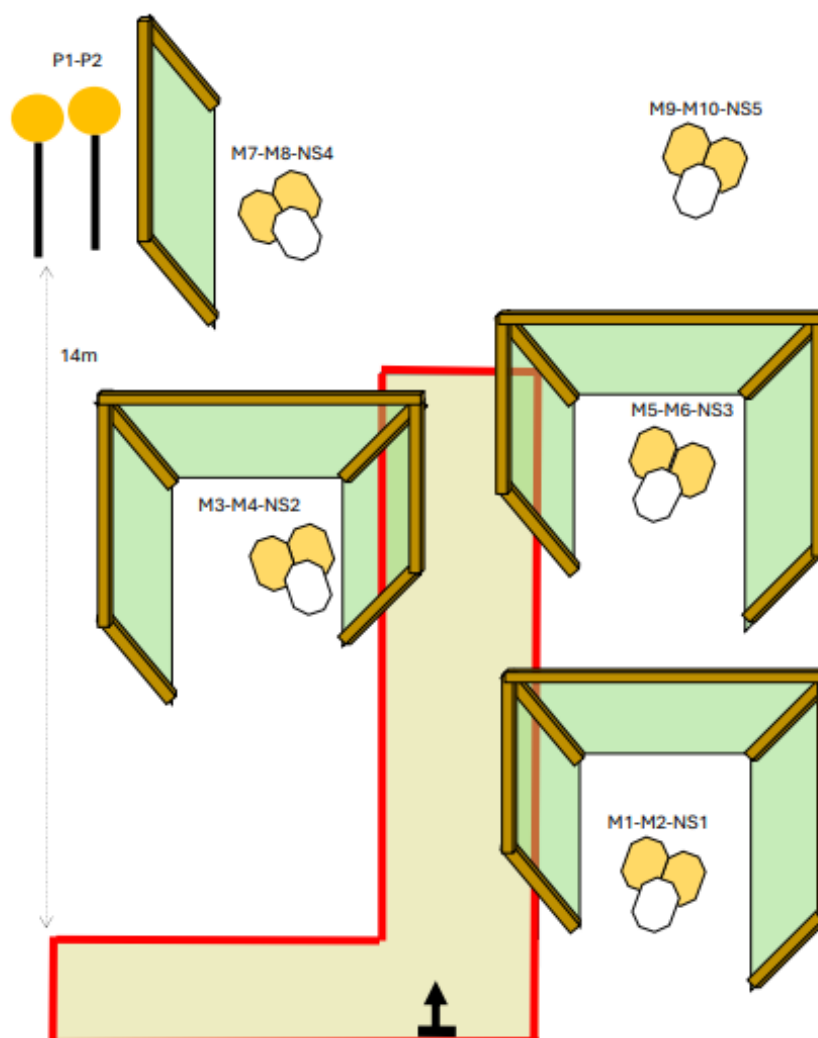


MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1

Stage 08-MEDIUM	BOX 08
Scoring Targets	10 IPSC Targets; 2 IPSC Plate
Minimum Number of Rounds Required	22
FIREARM READY CONDITION	
COMPETITOR READY CONDITION	As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2
START POSITION	Heels touching the mark as demonstrated
TIME STARTS	Audible (beep)
PROCEDURE	Upon signal engage all targets.

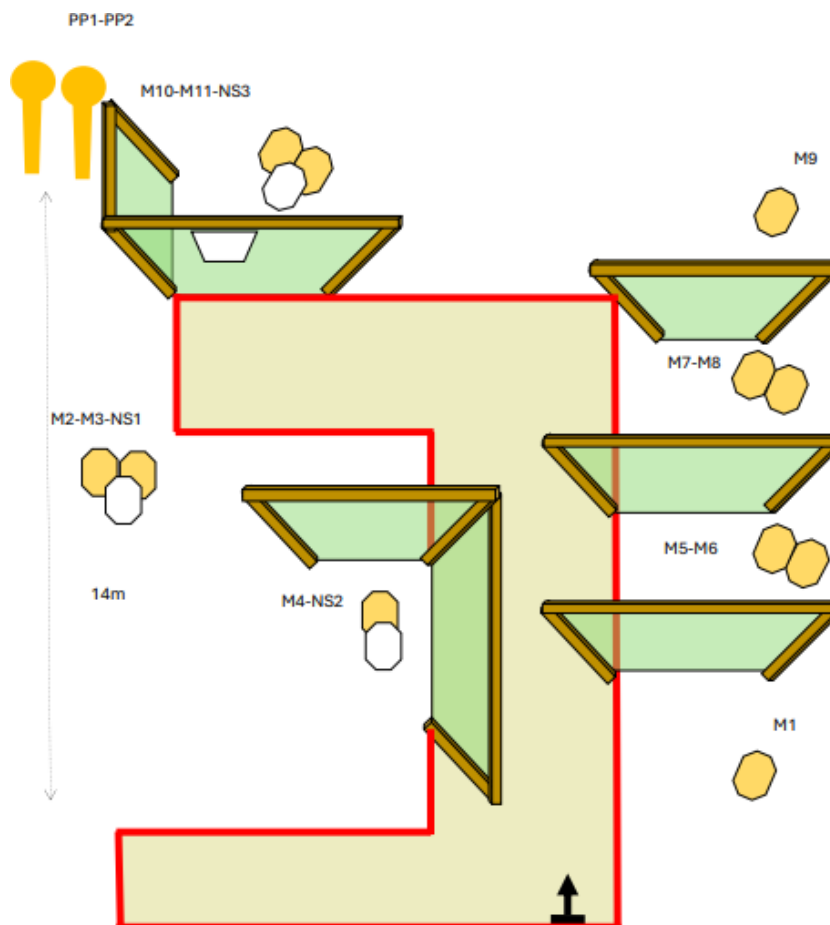


MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1

Stage 09-MEDIUM	BOX 09
Scoring Targets	11 IPSC Targets; 2 IPSC Popper
Minimum Number of Rounds Required	24
FIREARM READY CONDITION	
COMPETITOR READY CONDITION	As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2
START POSITION	Heels touching the mark as demonstrated
TIME STARTS	Audible (beep)
PROCEDURE	Upon signal engage all targets.

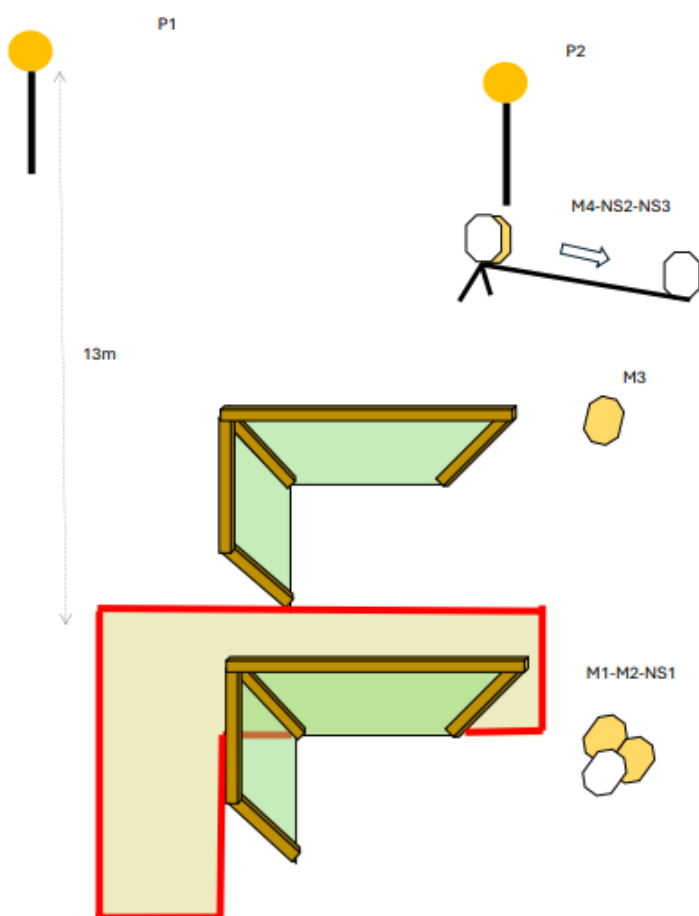


MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1

Stage 10-SHORT		BOX 10	
Scoring Targets		4 IPSC Targets; 2 IPSC Plate	
Minimum Number of Rounds Required		10	
FIREARM READY CONDITION			
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Starts anywhere	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets. P2 activate M4 which remains visible at rest.	

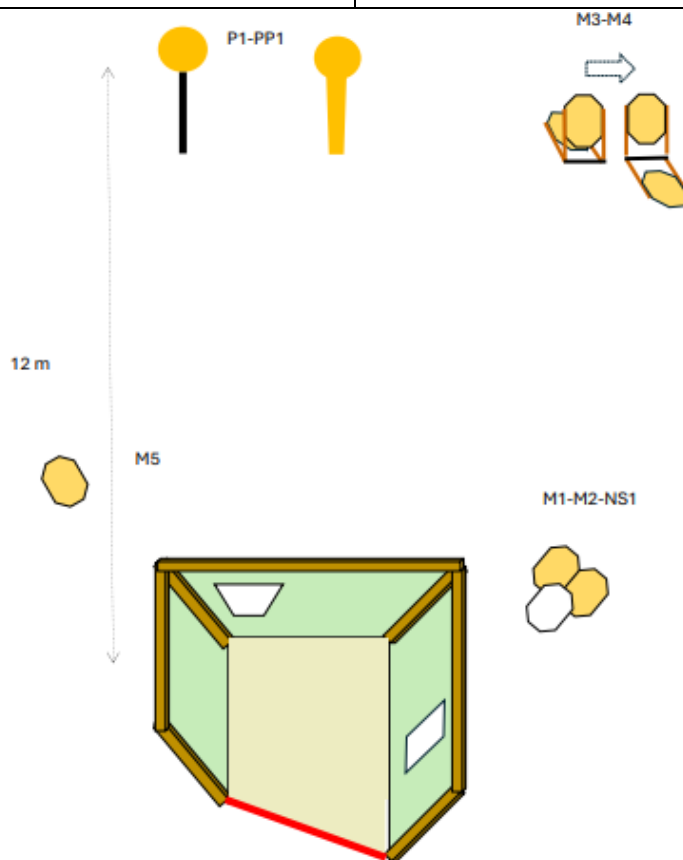


MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1

Stage 11-SHORT		BOX 11	
Scoring Targets		5 IPSC Targets; 1 IPSC Plate 1 IPSC Popper	
Minimum Number of Rounds Required		12	
FIREARM READY CONDITION			
COMPETITOR READY CONDITION		As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2	
START POSITION		Starts anywhere	
TIME STARTS		Audible (beep)	
PROCEDURE		Upon signal engage all targets. PP1 activates M3 to M4.	

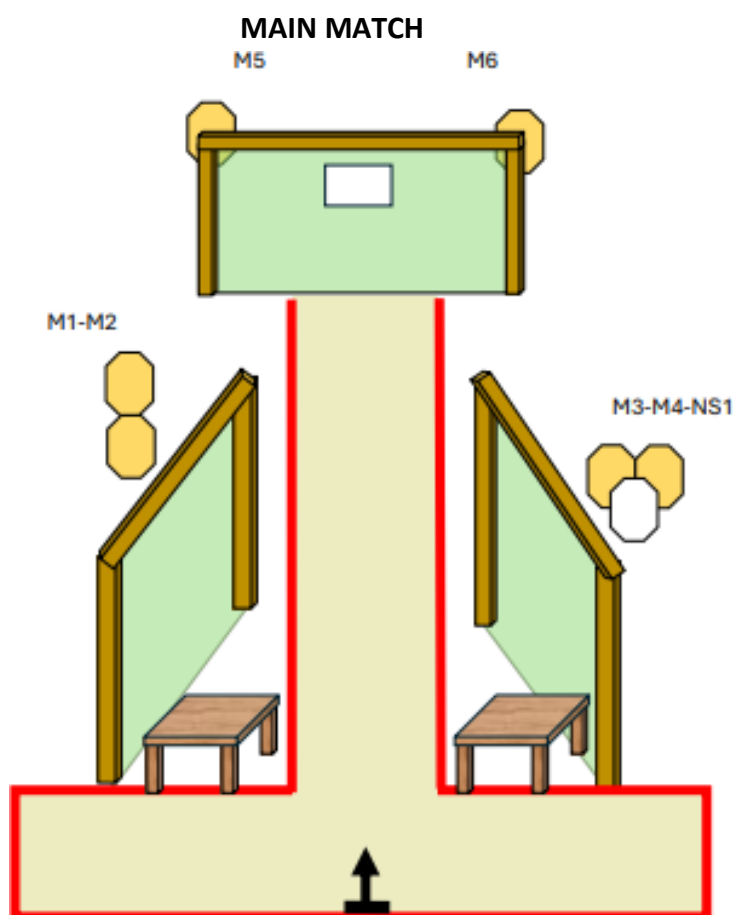


MAIN MATCH

SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1

Stage 12-SHORT	BOX 12
Scoring Targets	6 IPSC Targets; 1 IPSC Plate
Minimum Number of Rounds Required	12
FIREARM READY CONDITION	Gun unloaded on one table A or B and all magazines on the other table.
COMPETITOR READY CONDITION	As per rule 3.2.2, Section 8.1. and Ap. E2
START POSITION	Starts anywhere
TIME STARTS	Audible (beep)
PROCEDURE	Upon signal engage all targets.



SUNDAY DAY 2 AUGUST

TIME	STAGES											
	ST1	ST4	ST2	ST5	ST3	ST6	ST9	ST12	ST7	ST11	ST8	ST10
08:45	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12
09:05	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11
09:25	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10
09:45	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9
10:05	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8
10:25	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7
10:45	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6
11:05	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5
11:25	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3	SQ4
11:45	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2	SQ3
12:05	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1	SQ2
12:25	SQ2	SQ3	SQ4	SQ5	SQ6	SQ7	SQ8	SQ9	SQ10	SQ11	SQ12	SQ1

