

Amarrado en el Trabajo

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Daniel Madrigal

START POSITION: Sentado con las dos manos detrás de la espalda. Arma cargada a capacidad de división en la caja de IDPA. Todos los disparos se deben hacer sentado.

SCENARIO: Unos matones entran a su oficina y lo amarran a la silla. Mientras ellos saquean la oficina usted logra soltar una mano con la que saca el arma que tenía escondida en una gaveta del escritorio.

SCORING: Limited Vickers

ROUND COUNT: 12

TARGETS: 06

DISTANCE: 6 metros

PROCEDURE: String 1. A la señal enfrente los blancos con un disparo cada uno con mano fuerte. String 2. A la señal enfrente los blancos con un disparo cada uno con mano debil. Malfunciones las puede resolver usando las dos manos.

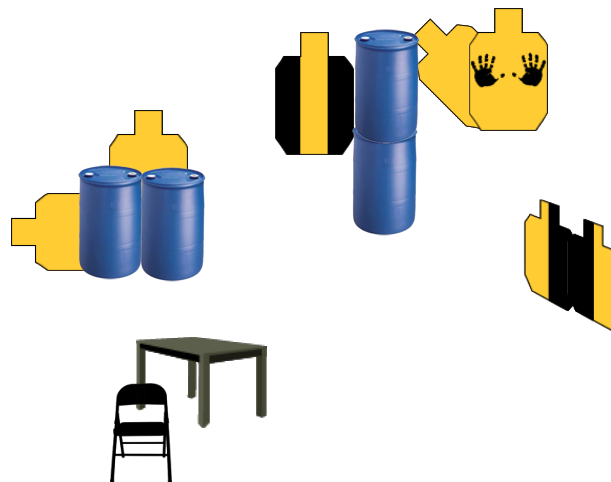
SCORED HITS: Mejores dos disparos en el cartón

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: No

NOTES:



El Campamento

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Daniel Madrigal

START POSITION: Sentado, manos relajadas. Arma sobre el estañon con cargador de 10 tiros, pero sin tiro en la recamara.
Cargadores extra en la cintura

SCENARIO: Esta tomando un descanso en el campamento cuando llegan unos asaltantes.

PROCEDURE: A la señal tome el arma y desde P1 enfrente T1-T4 con dos disparos por cartón. Desde P2 enfrente el metal hasta caer y T5-T7 con dos disparos por cartón.

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 15

TARGETS: 07

DISTANCE: 5 a 25 metros

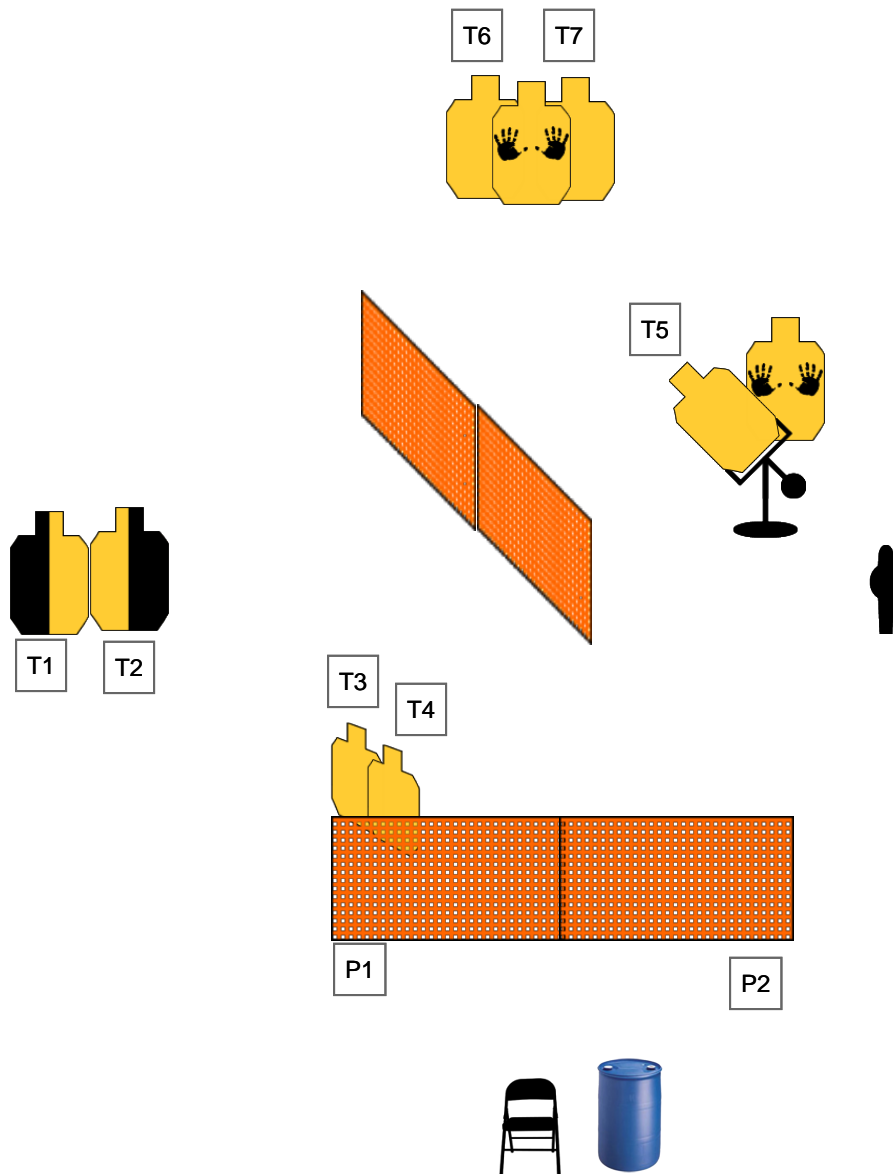
SCORED HITS: Los 2 mejores por catón, metal hasta caer

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: Yes

NOTES:



Emboscada en el Trabajo

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Daniel Madrigal

START POSITION: Arma a capacidad de división en la funda. Cargadores en la cintura.

SCENARIO: Usted va caminando por un pasillo de su lugar de trabajo cuando se topa a tres asaltantes.

PROCEDURE: Al la señal desde P1 enfrente de T1 a T3 con dos disparos en secuencia táctica en movimiento hacia atrás. Desde P2 enfrente los blancos usando cobertura y en P3 en cobertura baja enfrente los últimos tres blancos.

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 18

TARGETS: 08

DISTANCE: 2 - 15 metros

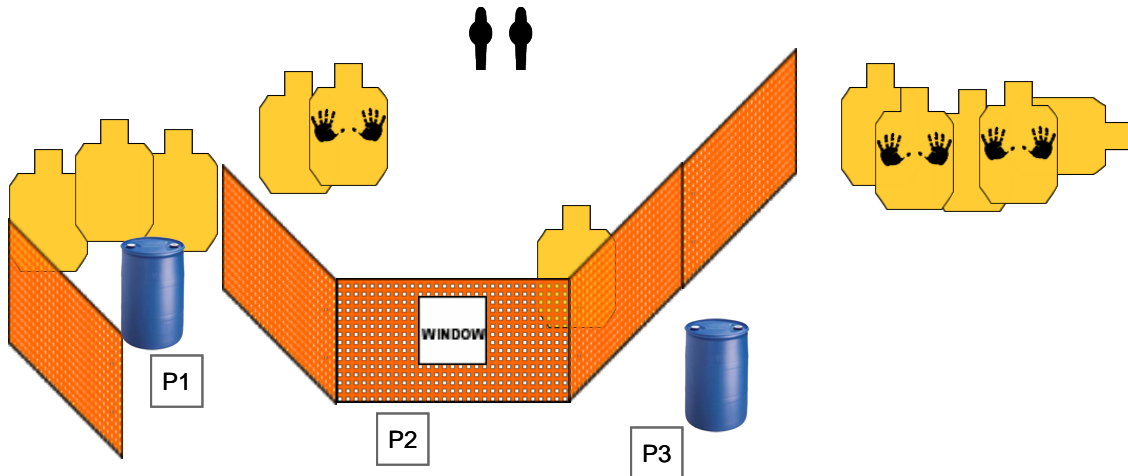
SCORED HITS: Mejores 2 por cartón, metales hasta caer

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: Yes

NOTES:



Estandar P

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: George Malick

START POSITION: En P1. Arma vacia y un cargador sobre estañon. Resto de cargadores en posicion reglamentaria.

SCENARIO: Ejercicio Estandar

SCORING: Vickers

PROCEDURE: A la señal tome su arma y enfrente T1 con 4 disparos. Luego enfrente el resto de los blancos en prioridad tactica con al menos dos tiros cada uno.

ROUND COUNT: 10

TARGETS: 04

DISTANCE: 10-30m

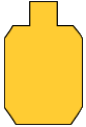
SCORED HITS: mejores dos o cuatro

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: No

NOTES:



p1

Pesadilla en el Auditorio

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: G.Malick

START POSITION: En P1. Arma cargada a capacidad de division.

SCENARIO: Usted esta dando una charla en el auditorio de su trabajo cuando es interrumpido por un grupo de malhechores.

PROCEDURE: A la señal desde "low cover" enfrente a los blancos en secuencia tactica con dos tiros cada uno. Los blancos pueden ser enfrentados en cualquier orden.

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 18

TARGETS: 09

DISTANCE: 0-12m

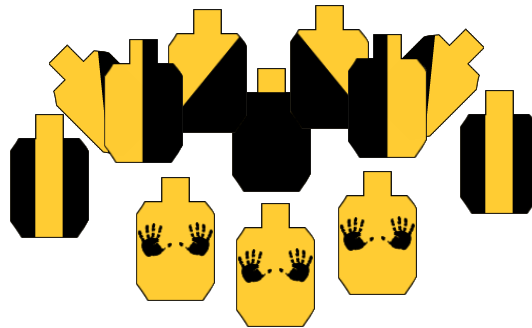
SCORED HITS: Mejores dos

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: Yes

NOTES:



P1