

Asalto en la Bodega

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Daniel Madrigal

START POSITION: En P1. Â Arma cargada a capacidad en la funda, cargadores adicionales en la cintura. Palmas de las manos sobre el barril del centro.

SCENARIO: Usted esta en una bodega atendiendo unos supuestos clientes cuando se percata de que hay asaltantes entrando por diferentes puntos de la bodega.

PROCEDURE: A la seÃ±al desde P1 enfrente T1 a T3. Â Desde P2 enfrente los metales en orden de apariciÃ³n. Desde P3 enfrente T4 a T5. Â Y desde P4 enfrente T6 a T7. Â Todos los cartones se deben enfrentar con dos disparos mÃ¡ximo. Â Metales hasta caer.

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 17

TARGETS: 10

DISTANCE: 3 - 25 mts

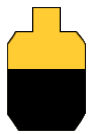
SCORED HITS: 2 por blanco, metales hasta caer

START/STOP:

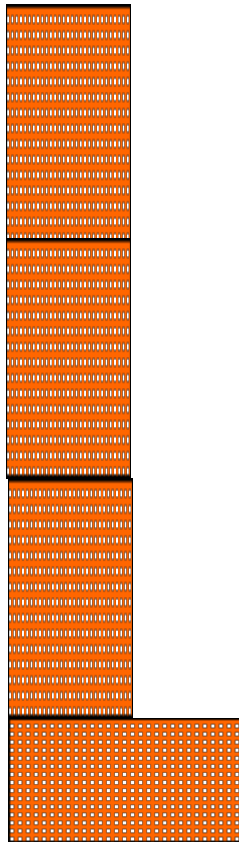
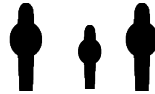
PENALTIES:

CONCEALMENT: Yes

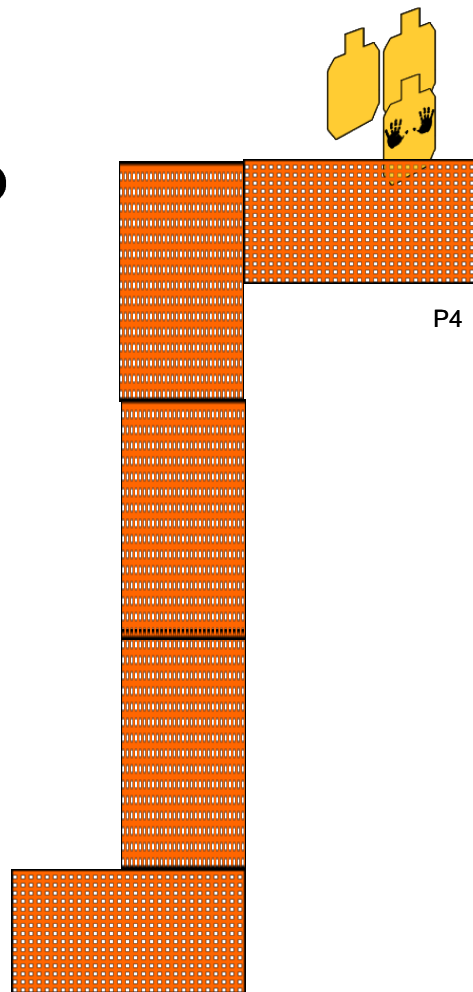
NOTES:



P1



P2



P4

P3



Ejecucion en el Cementerio

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: gmu

START POSITION: De rodillas en p1. Manos detras de la espalda sosteniendo sus talones. Arma cargada con 6 tiros y cargadores dentro de un maletin

SCENARIO: Usted y su amigo estan a punto de ser ejecutados en un solitario cementerio. Usted esta atado de pies y manos pero logra liberar sus manos unicamente.Â

PROCEDURE: A la seÃ±al enfrente t1 y t2 con dos tiros al pecho y uno a la cabeza. Enfrente el resto con 2 tiros minimo. Debe permanecer de rodillas todo el tiempo

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 16

TARGETS: 07

DISTANCE: 3-20 mts

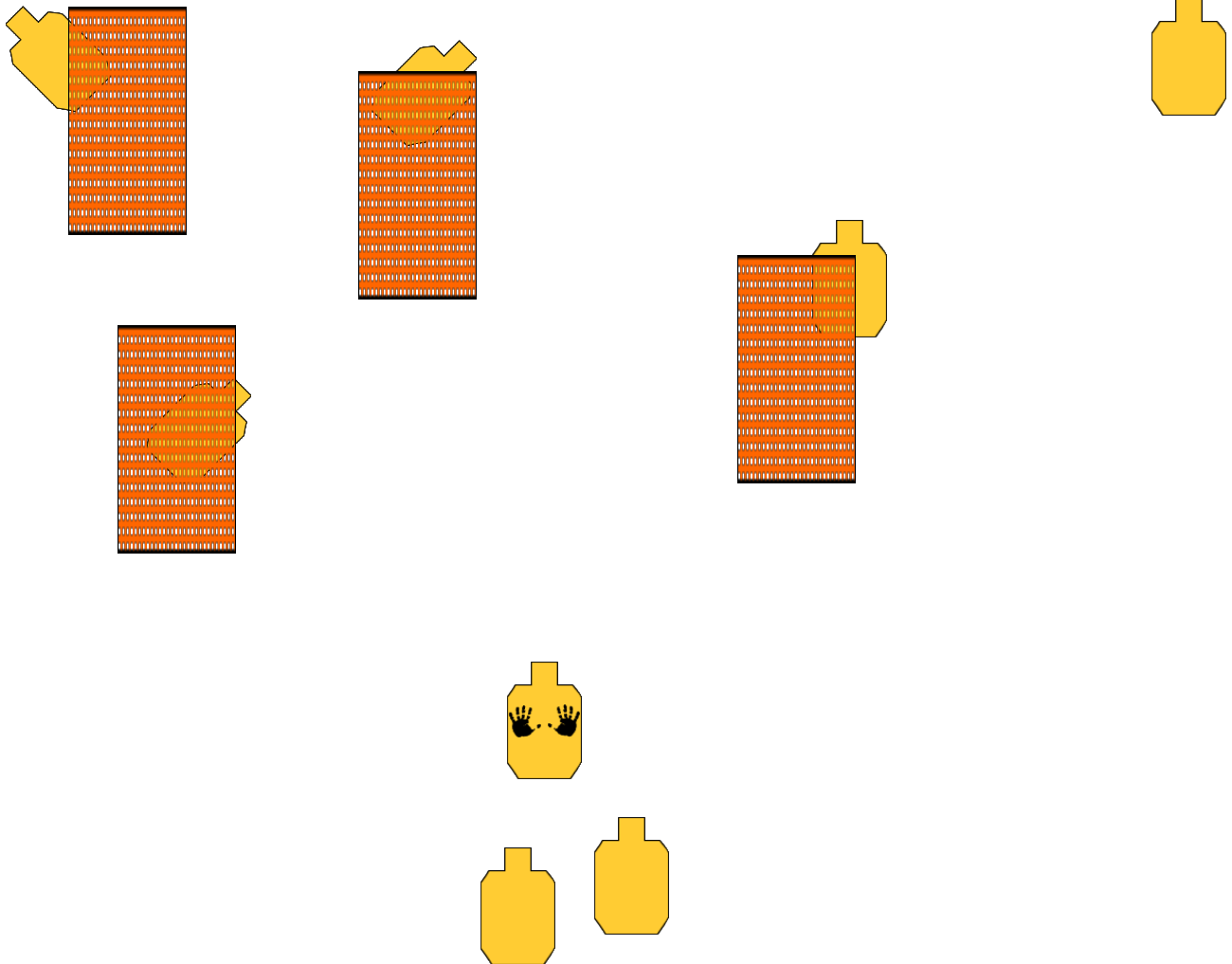
SCORED HITS:

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: No

NOTES:



P1

Rambo Challenge

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Daniel Madrigal

START POSITION: Manos rendidas, de pie sobre una llanta. Â Arma en la funda cargada a capacidad de divisiÃ³n. Â

SCENARIO: Usted esta en una lancha, cuando es abordado por otra embarcaciÃ³n con 5 piratas.

PROCEDURE: A la seÃ±al, enfrente T1 con dos disparos y luego enfrente en orden de T2 a T5 con un solo disparo. Â Una vez que haya enfrentado de T1 a T5 puede volver a enfrentar los blancos en caso de que sea necesario.

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 06

TARGETS: 05

DISTANCE: 8 a 12 metros

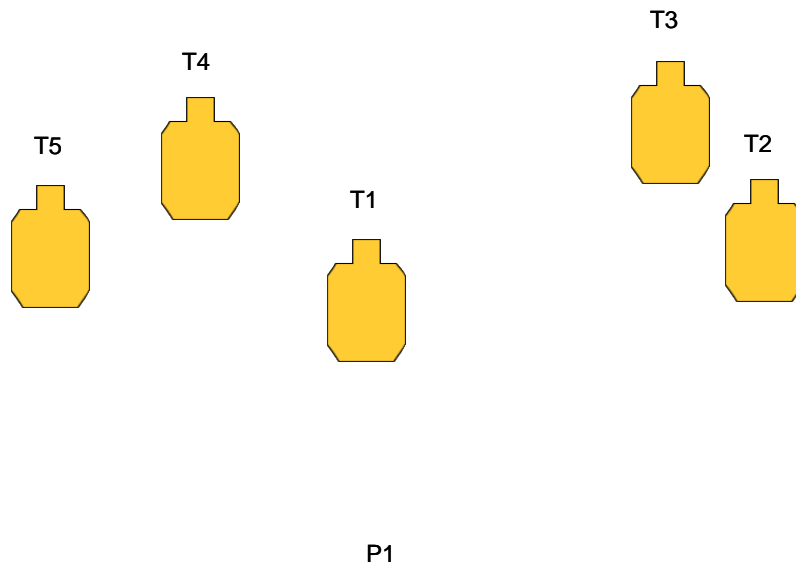
SCORED HITS:

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: Yes

NOTES:



Asalto en la Pulperia

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Daniel Madrigal

START POSITION: Manos rendidas, arma a capacidad de división en la funda, recargas en la cintura.

SCENARIO: Usted llega a la pulperia y para descubrir un asalto en proceso. Uno de los maleantes lo enfrenta en la puerta.

PROCEDURE: En P1 a la señal en movimiento hacia atrás enfrente T1 con 5 disparos. Luego proceda a P2 o P3 y enfrente todos los blancos con dos disparos cada uno. T2 activa el drop turner con T3

SCORING: Vickers

ROUND COUNT: 17

TARGETS: 07

DISTANCE: 2 - 15 mts

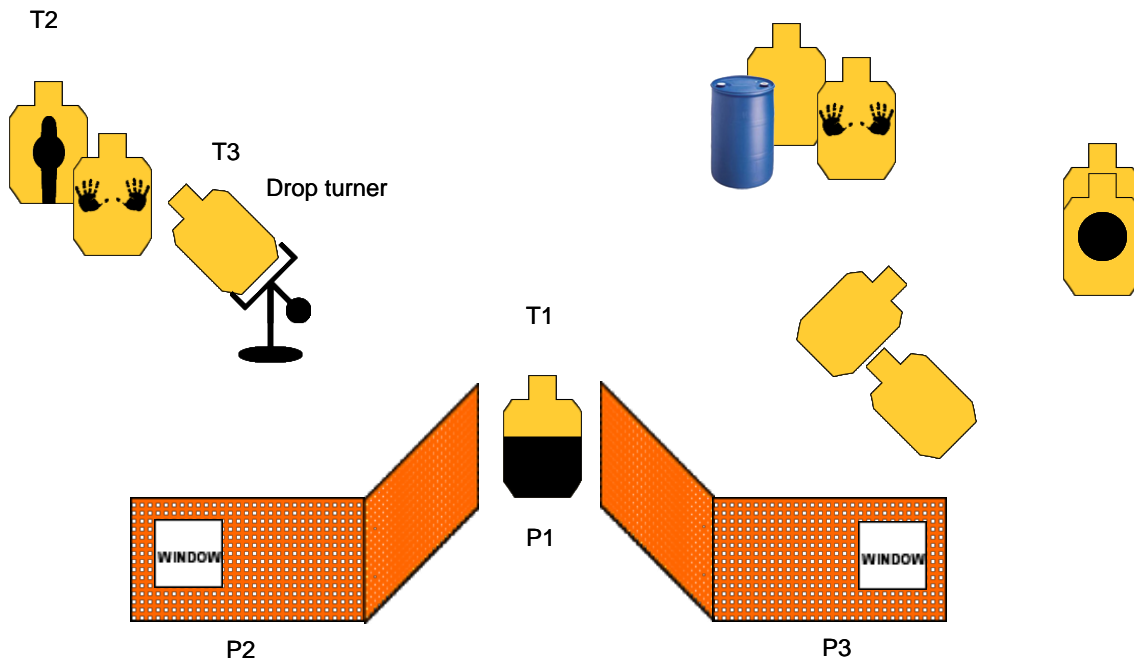
SCORED HITS:

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: Yes

NOTES:



Ejercicio Estandar

RULES: IDPA RULES

COURSE DESIGNER: Rodrigo Carvajal

START POSITION: En P1, manos relajadas. Â Arma descargada en la funda. Primer cargador con 6 tiros unicamente. Â

SCENARIO: Estandar limitado

SCORING: Limited Vickers

PROCEDURE: A la senal, alimente con el cargador de 6 tiros y enfrente T1-T3 con 2 disparos al cuerpo, desde P2 enfrente T1-T3 con 2 disparos al cuerpo con solo la mano fuerte y desde P3 enfrente T1-T3 con 2 disparos a la cabeza con solo la mano de soporte.

ROUND COUNT: 18

TARGETS: 03

DISTANCE: 18

SCORED HITS: 18

START/STOP:

PENALTIES:

CONCEALMENT: No

NOTES:



P2



P3



P1