

# 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

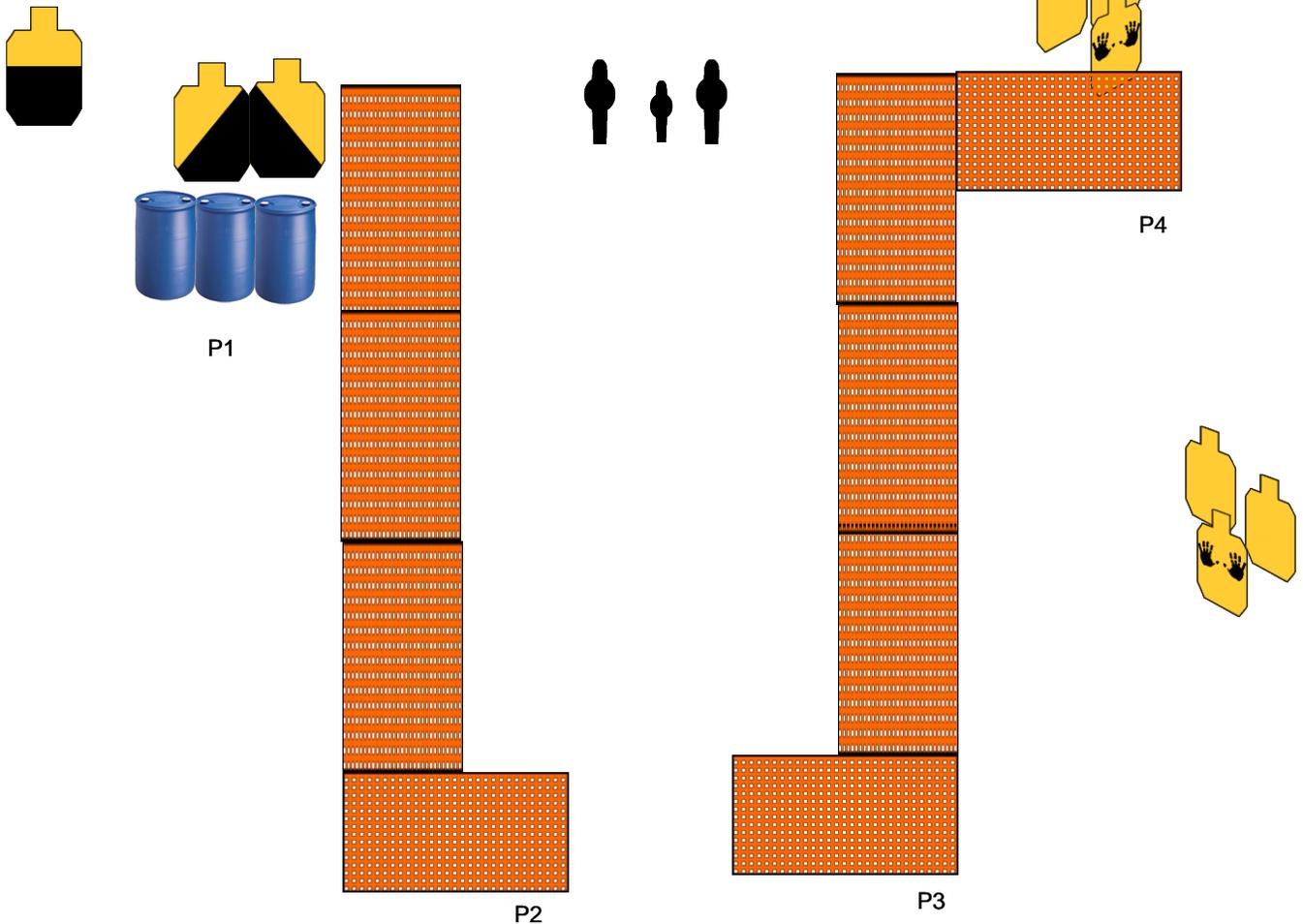
**SCORED HITS:** 2 por blanco, metales hasta caer

**START/STOP:**

**PENALTIES:**

**CONCEALMENT:** Yes

**NOTES:**



# 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

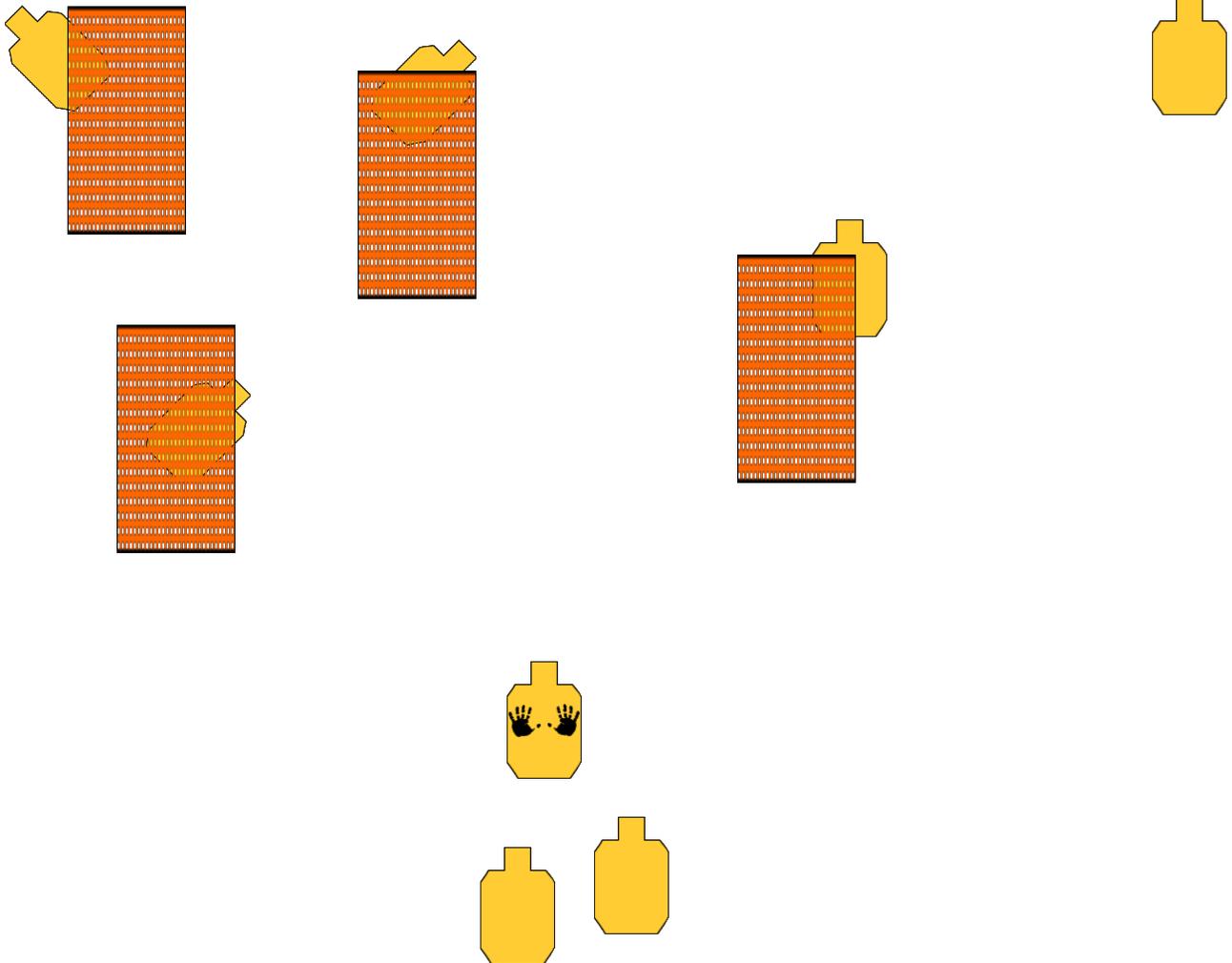
**SCORED HITS:**

**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

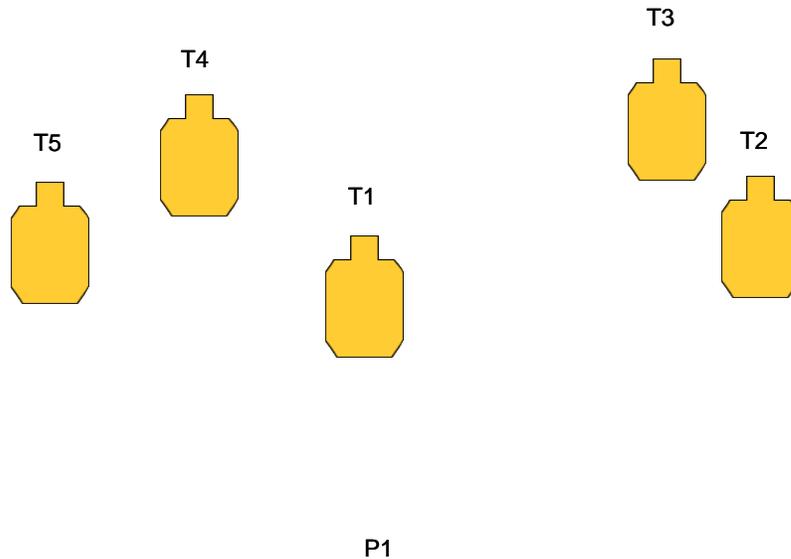
**SCORED HITS:**

**START/STOP:**

**PENALTIES:**

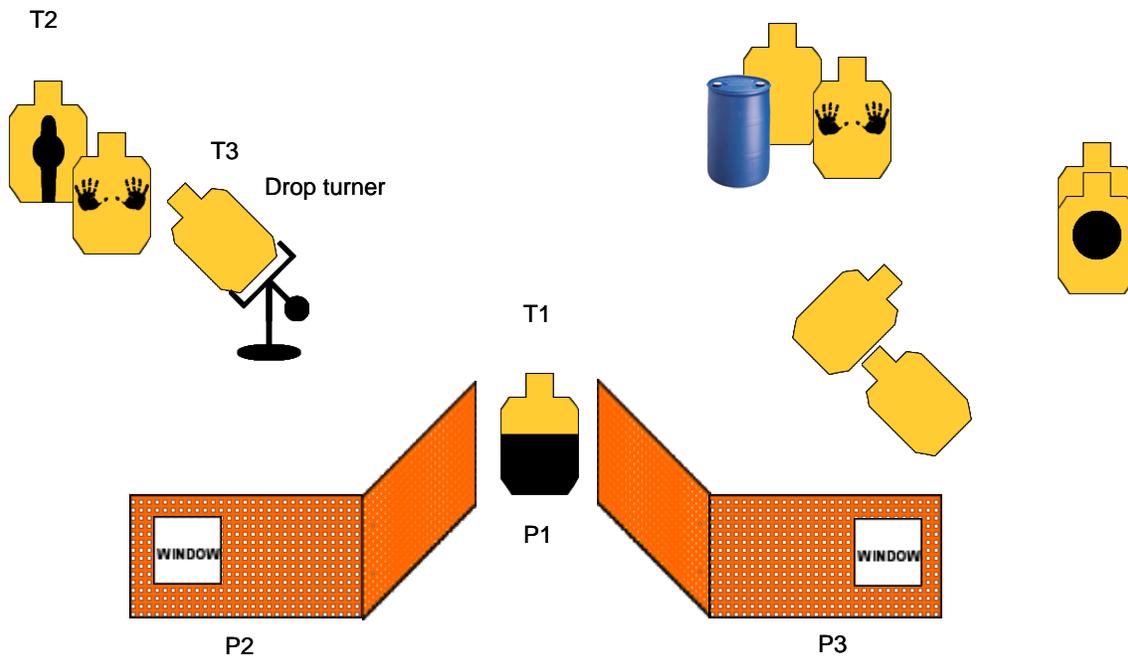
**CONCEALMENT:** Yes

**NOTES:**



# Asalto en la Pulperia

<b>RULES:</b> IDPA RULES	<b>COURSE DESIGNER:</b> Daniel Madrigal
<b>START POSITION:</b> Manos rendidas, arma a capacidad de división en la funda, recargas en la cintura.	
<b>SCENARIO:</b> Usted llega a la pulperia y para descubrir un asalto en proceso. Uno de los maleantes lo enfrenta en la puerta.	<b>SCORING:</b> Vickers
<b>PROCEDURE:</b> 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	<b>ROUND COUNT:</b> 17
	<b>TARGETS:</b> 07
	<b>DISTANCE:</b> 2 - 15 mts
	<b>SCORED HITS:</b>
	<b>START/STOP:</b>
	<b>PENALTIES:</b>
	<b>CONCEALMENT:</b> Yes
	<b>NOTES:</b>



# Ejercicio Estándar

**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:** Estándar limitado

**SCORING:** Limited Vickers

**PROCEDURE:** A la señal, 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