

# Asalto en el Hotel

**RULES:** IDPA RULES

**COURSE DESIGNER:** Daniel Madrigal

**START POSITION:** En P1 frente a la barrera, manos tocando las X. Â Arma en la funda cargada a capacidad de division, recargas en la cintura.

**SCENARIO:** Usted es un huesped en un hotel que esta siendo asaltado. Â Elimine a los asaltantes.

**PROCEDURE:** A la seÃ±al avance a P2 y enfrente los blancos en orden de aparicion con dos disparos cada uno. Â Desde P3 enfrente los blancos en orden de aparicion con dos disparos y el metal hasta caer.

**SCORING:** Vickers

**ROUND COUNT:** 15

**TARGETS:** 07

**DISTANCE:** 5 a 15 yardas

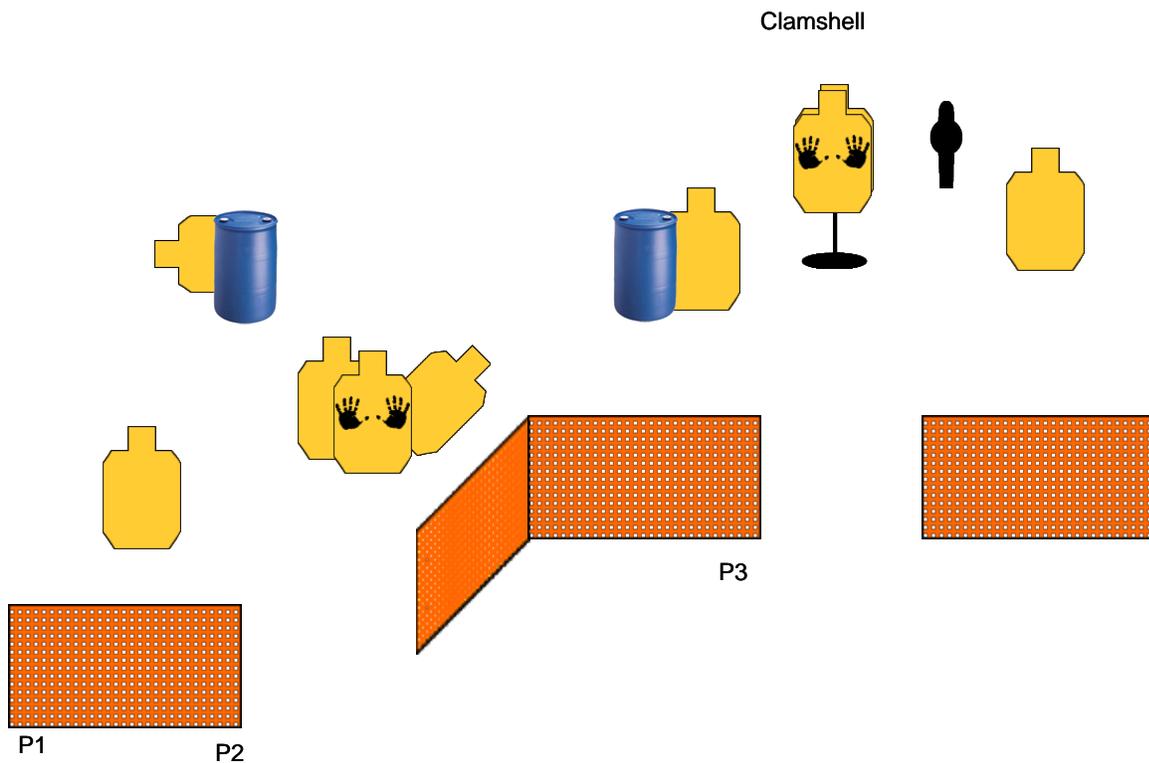
**SCORED HITS:** Dos mejores, metales hasta caer

**START/STOP:**

**PENALTIES:**

**CONCEALMENT:** Yes

**NOTES:**



# Asalto en la Casa

**RULES:** IDPA RULES

**COURSE DESIGNER:** Daniel Madrigal

**START POSITION:** En P1, manos tocando la barrera . Arma cargada a capacidad de division. Â Recargas en la cintura.

**SCENARIO:** Usted va saliendo de su casa cuando ve un grupo de asaltantes en el porton.

**SCORING:** Vickers

**ROUND COUNT:** 18

**PROCEDURE:** A la seÃ±al desde cobertura y en orden de aparicion enfrente de T1 a T4 en cualquier orden. Â Avance a P2 o P3 y enfrente los blancos a ambos lados de las barreras. Â Dos disparos por blanco.

**TARGETS:** 09

**DISTANCE:** 10 a 15 yardas

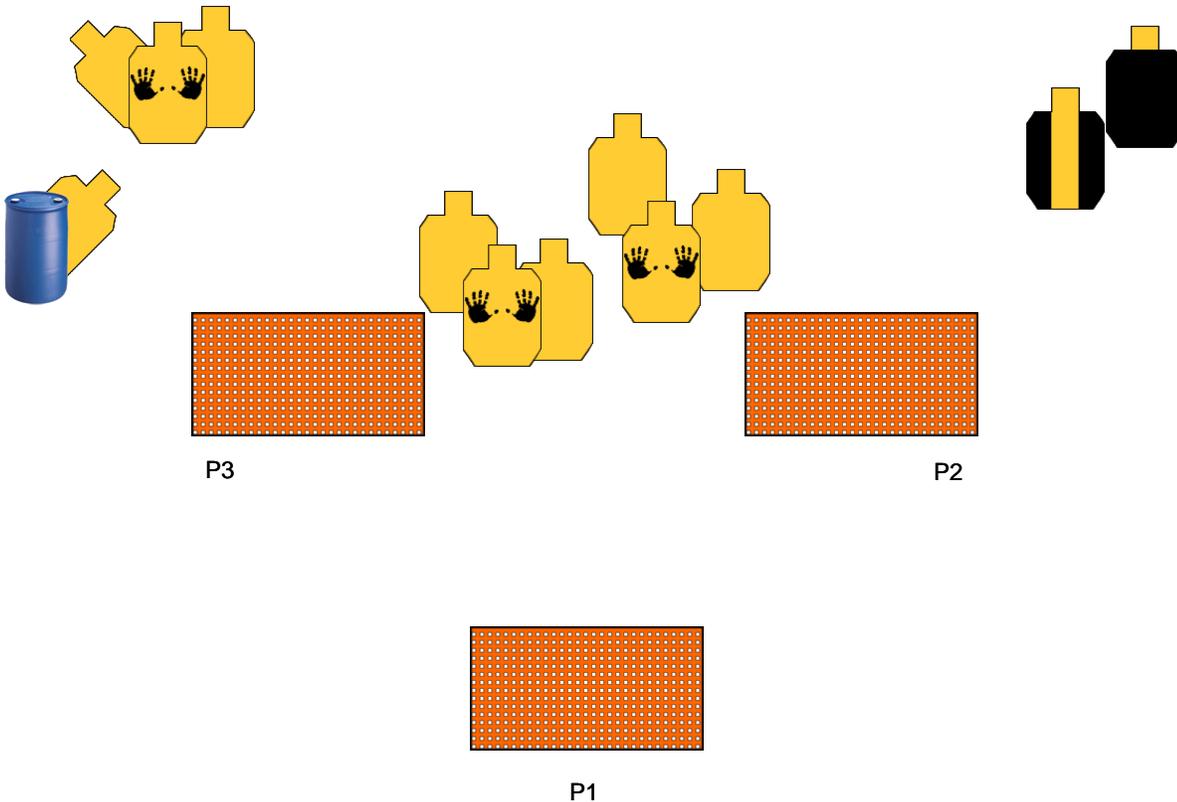
**SCORED HITS:** Dos mejores por blanco

**START/STOP:**

**PENALTIES:**

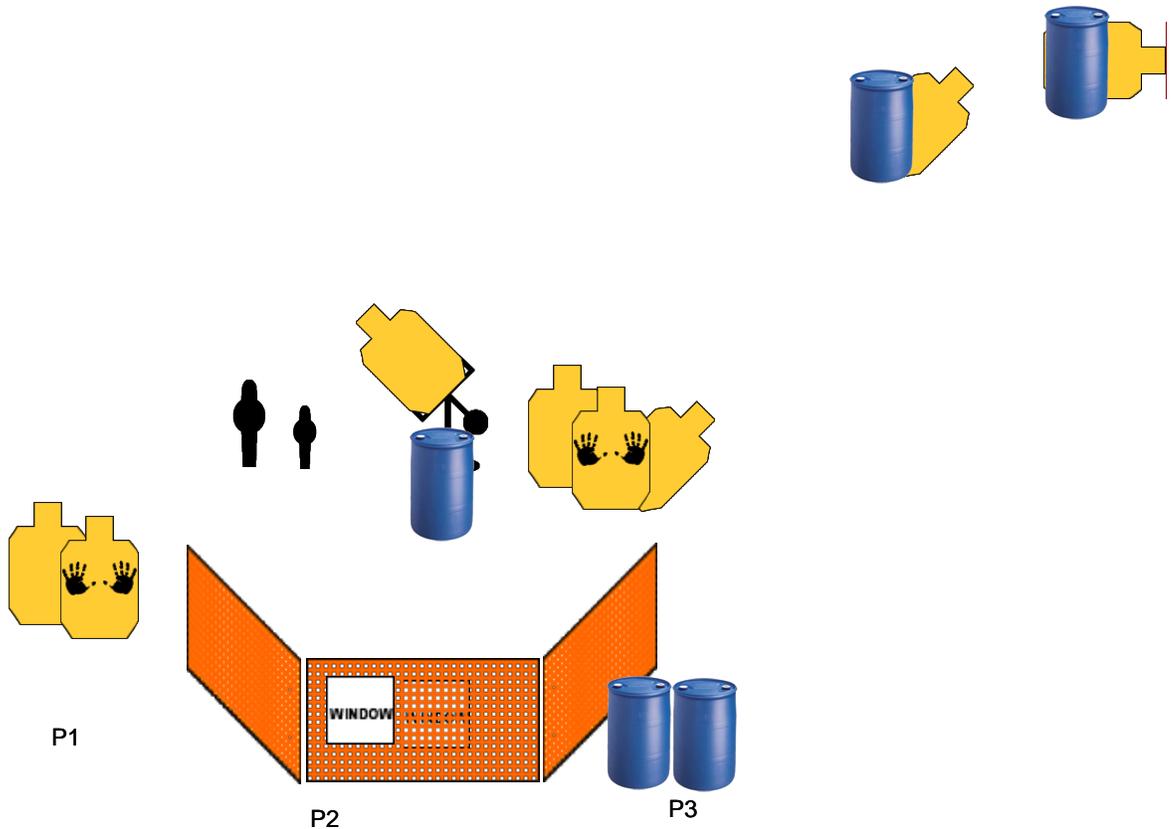
**CONCEALMENT:** Yes

**NOTES:**



# Manos arriba no dispare

<b>RULES:</b> IDPA RULES	<b>COURSE DESIGNER:</b> Daniel Madrigal
<b>START POSITION:</b> En P1. Â Arma en la funda cargada a capacidad de division, recargas en la cintura.	
<b>SCENARIO:</b> Usted esta apunto de arrestar a un maleante que aparentemente se esta rindiendo pero cuando aparecen los amigos este cambia de opinion. Â DefiendaseÂ	<b>SCORING:</b> Vickers
	<b>ROUND COUNT:</b> 17
	<b>TARGETS:</b> 06
	<b>DISTANCE:</b> 5 a 25 yardas
<b>PROCEDURE:</b> A la seÃ±al enfrente T1 con 5 disparos. Â Puede ser estatico o en movimiento a P2. Â Desde P2 en cobertura en orden de aparicion enfrente los cartones con dos disparos y los metales hasta caer. Â Desde P3 en low cover enfrente los ultimos dos cartonesÂ	<b>SCORED HITS:</b> Mejores 5 en T1, mejores 2 en el resto
	<b>START/STOP:</b>
	<b>PENALTIES:</b>
	<b>CONCEALMENT:</b> Yes
	<b>NOTES:</b>



# Ruidos en la noche

**RULES:** IDPA RULES

**COURSE DESIGNER:** Daniel Madrigal

**START POSITION:** Acostado, brazos cruzados sobre el pecho. Â Arma cargada a capacidad de division sobre la mesa.

**SCENARIO:** Usted esta durmiendo cuando oye un ruido y se percata de que hay unos malechores en su habitacion.

**SCORING:** Vickers

**ROUND COUNT:** 10

**PROCEDURE:** A la seÃ±al. Levantese tome el foco con la mano debil y el arma con la mano fuerte y enfrente sentado en la cama los blancos en secuencia tactica. Â Dos disparos por blanco. Â Todos los disparos se deben realizar con el foco en la mano debil. Para resolver malfunciones o hacer recargas se puede soltar el foco.

**TARGETS:** 05

**DISTANCE:** 10 yardas

**SCORED HITS:** Mejores dos

**START/STOP:**

**PENALTIES:**

**CONCEALMENT:** No

**NOTES:**



# Standard Compe Enero

**RULES:** IDPA RULES

**COURSE DESIGNER:** Daniel Madrigal

**START POSITION:** En P1, manos relajadas, arma descargada en el barril Â recargas extra sobre el barril

**SCENARIO:** Standard

**SCORING:** Limited Vickers

**PROCEDURE:** A la seÃ±al enfrente los blancos en prioridad tactica con tres disparos cada uno. Â

**ROUND COUNT:** 15

**TARGETS:** 05

**DISTANCE:** 10 a 25 yardas

**SCORED HITS:** Los tres mejores

**START/STOP:**

**PENALTIES:**

**CONCEALMENT:** No

**NOTES:**

T4



T5



T2



T3



T1



P1