



COMPETENCIA IDPA 3/21

CAMPO DE TIRO DEL CLUB DE CAZA TIRO Y PESCA SIDENA, A.C.

Domingo 21 de noviembre de 2021



STAGE 1: VIGILANDO LA TIENDA

IDPA RULES

POSICION INICIAL:

En SP, arma cargada y cargadores extra en la cintura

ESCENARIO: Usted es un guardia de seguridad intramuros, al hacer su recorrido de vigilancia, se percata que varios individuos han ingresado a la tienda departamental con la finalidad de robar, todos vienen armados. Enfréntelos!

PROCEDIMIENTO: A la señal audible, avance a P1, P2, P3 y P4, enfrente los blancos usando la cobertura disponible. Todos los IDPA Target se deben enfrentar con dos disparos mínimo, los metales, hasta caer.

SCORING:

Unlimited

ROUND COUNT:

18

TARJETAS:

8 y 2 metales

DISTANCIA:

3-20

SCORED HITS:

Dos mejores por blanco, los metales hasta caer.

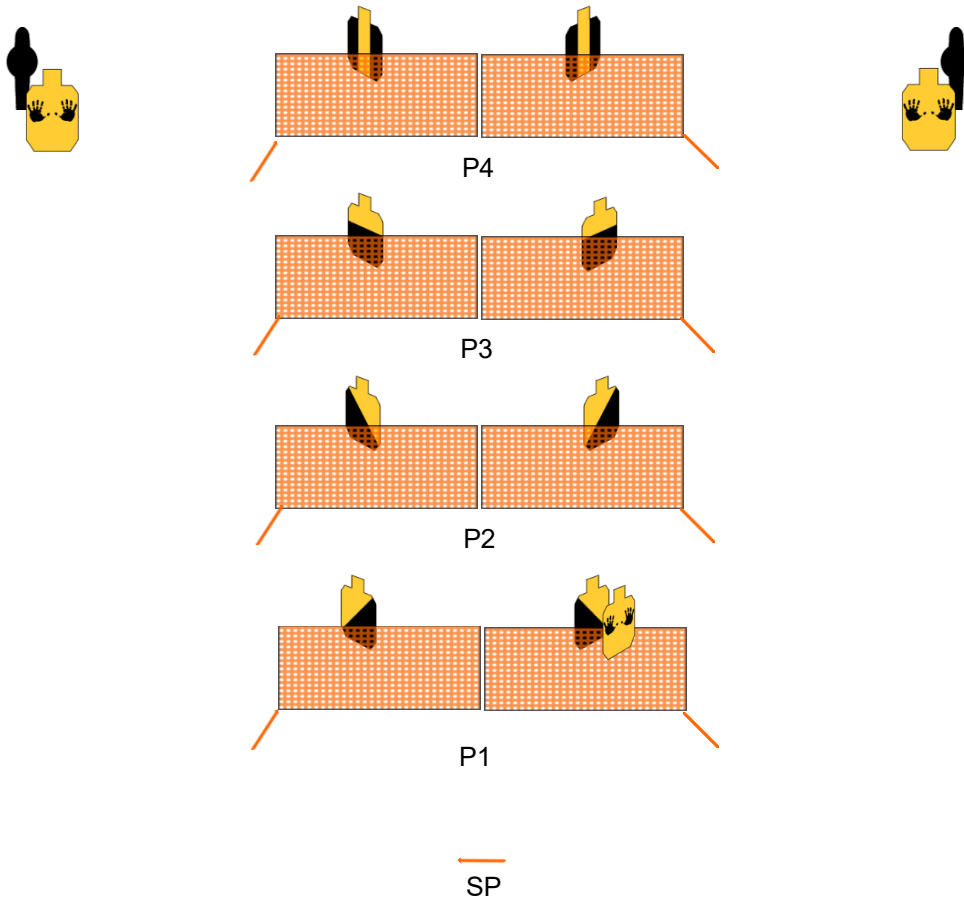
PENALTIES:

Si

CONCEALMENT:

Si

NOTES:





COMPETENCIA IDPA 3/21

CAMPO DE TIRO DEL CLUB DE CAZA TIRO Y PESCA SIDENA, A.C.



Domingo 21 de noviembre de 2021

STAGE 2: CORRE POR TU VIDA

IDPA RULES

POSICION INICIAL:

En SP arma cargada y cargadores extra en la cintura

ESCENARIO: Se encuentra parado en la calle, cuando de repente lo comienzan a agredir y al superarlo en número, usted sale corriendo del lugar, enfrentando a los agresores.

PROCEDIMIENTO: A la señal audible, avance a P1, P2, P3, P4, P5 y P6, enfrente los blancos mientras sale del lugar. Todos los IDPA Target se deben enfrentar con tres disparos mínimo, el metal, hasta caer.

SCORING:

Limited

ROUND COUNT:

16

TARJETAS:

5 y 1 metal

DISTANCIA:

5-10

SCORED HITS:

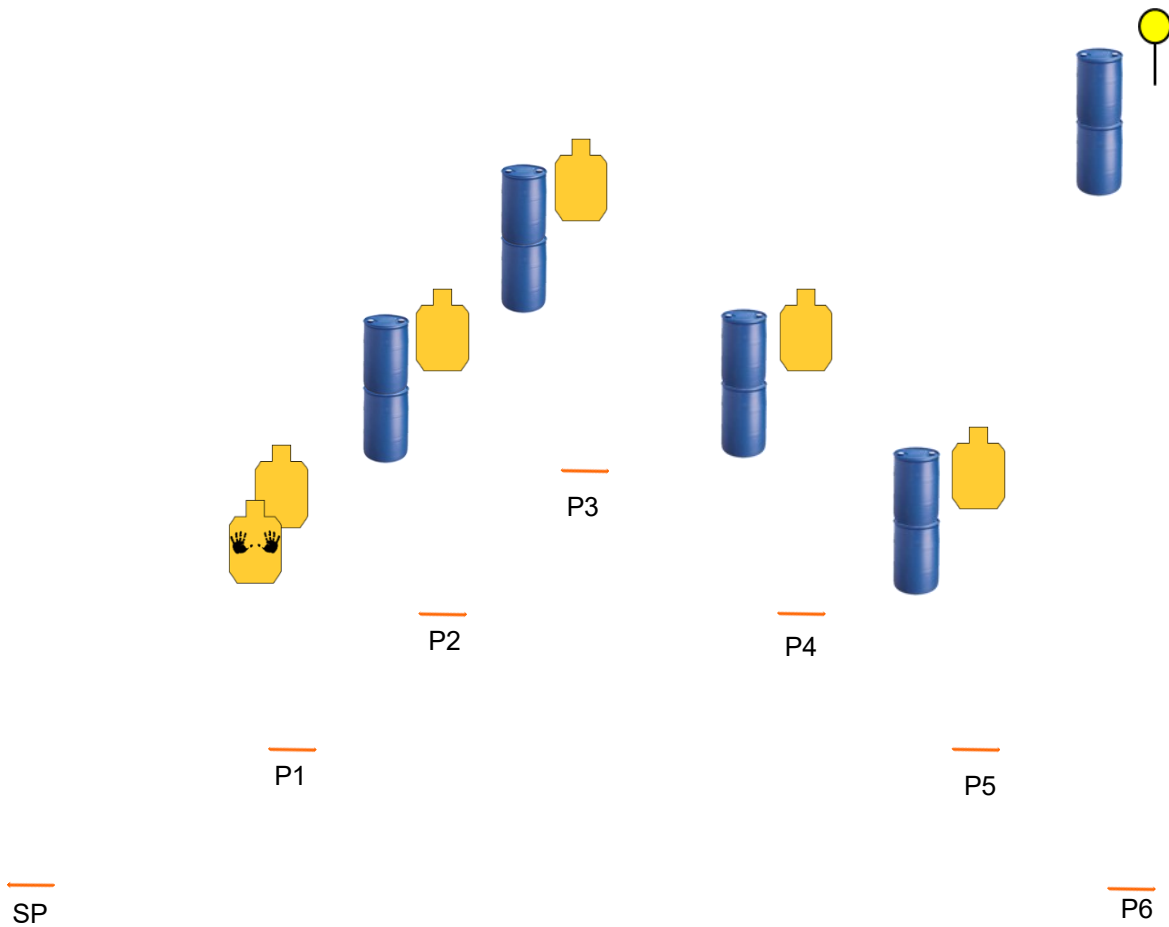
Tres disparos por blanco, el metal para ser puntuado, debe de caer.

PENALTIES:

CONCEALMENT:

Si

NOTES:





COMPETENCIA IDPA 3/21

CAMPO DE TIRO DEL CLUB DE CAZA TIRO Y PESCA SIDENA, A.C.

Domingo 21 de noviembre de 2021



STAGE 3: ASALTO EN CASA

IDPA RULES

POSICION INICIAL:

En SP arma abastecida, sin cartucho en la recámara y dentro de su estuche, con los cargadores extra dentro del mismo.

ESCENARIO: Se encuentra en su despacho, cuando se dá cuenta que han ingresado 4 maleantes que vienen armados, los enfrenta y al asomarse por la ventana se percata que hay mas maleantes esperando fuera de su casa, enfréntelos!

PROCEDIMIENTO: A la señal audible, tome su arma, cúbrase y enfrente a los primeros cuatro maleantes, avance a P1, en donde M1 activa el blanco móvil. Avance a P2 y P3 y enfrente los blancos, usando la cobertura disponible. Todos los blancos se deben enfrentar con dos disparos mínimo, los metales, hasta caer.

SCORING:

Unlimited

ROUND COUNT:

18

TARJETAS:

8 Y 2 metales

DISTANCIA:

3-10

SCORED HITS:

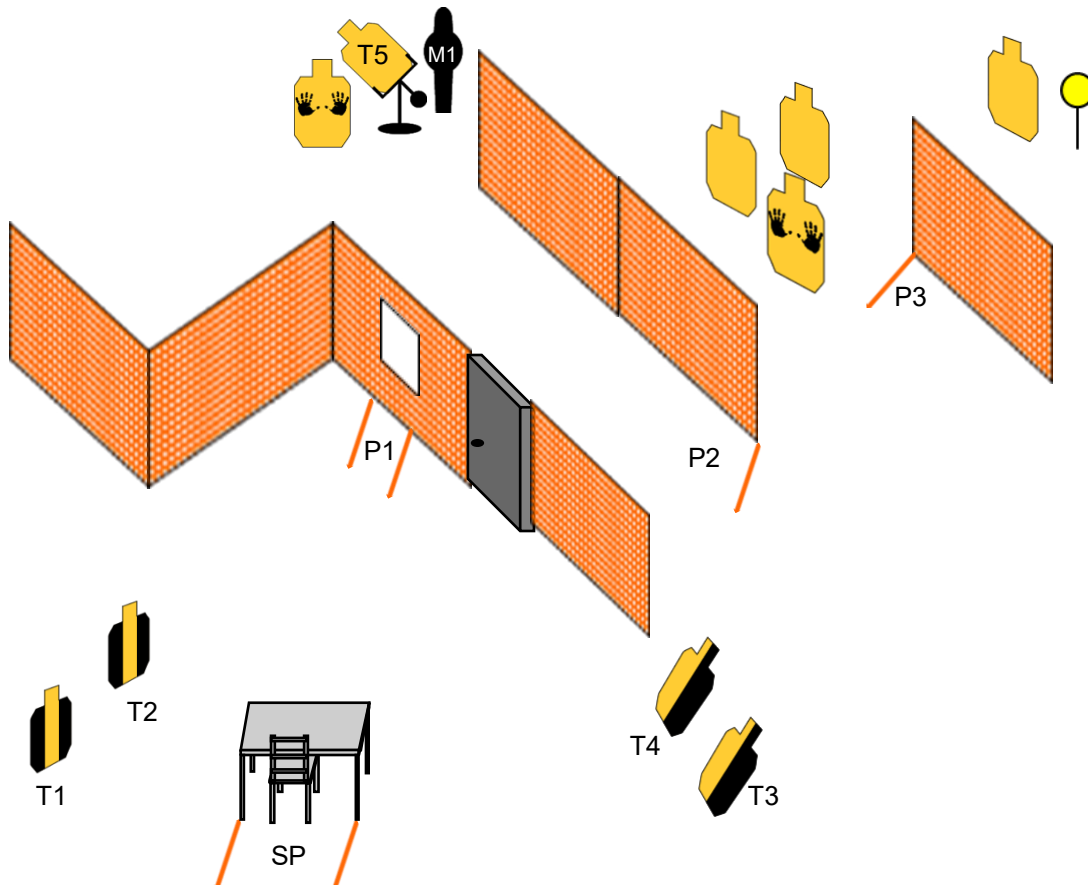
Dos mejores por blanco y los metales hasta que caigan.

PENALTIES:

CONCEALMENT:

Si

NOTES:





COMPETENCIA IDPA 3/21

CAMPO DE TIRO DEL CLUB DE CAZA TIRO Y PESCA SIDENA, A.C.



Domingo 21 de noviembre de 2021

STAGE 4: TIRADOR HERIDO

IDPA RULES

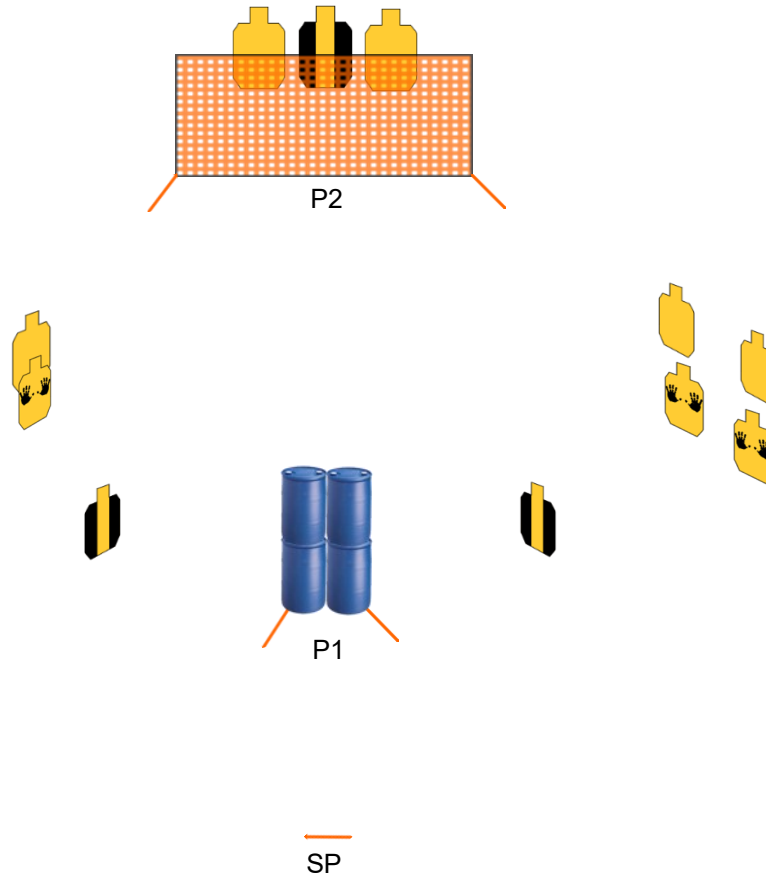
POSICION INICIAL:

En SP, tirador de espaldas al escenario en posición relajada, arma desabastecida, sin cartucho en la recámara y cargadores extra en la cintura.

ESCENARIO: Usted va caminando por una calle peligrosa, de pronto, es agredido por un grupo de maleantes, en donde resulta herido de en un brazo, el cual queda inutilizado, tiene que seguir defendiéndose, aún con una sola mano. Sálve su vida!

PROCEDIMIENTO: A la señal audible, avance a P1 y enfrente los blancos usando la cobertura disponible. Muévase a P2 y con una sola mano, enfrente los últimos 3 objetivos, desde cualquier lado de la cubierta.

SCORING: Unlimited
ROUND COUNT: 16
TARJETAS: 8
DISTANCIA: 3-7
SCORED HITS: Dos mejores por blanco.
PENALTIES:
CONCEALMENT: Si
NOTES:





COMPETENCIA IDPA 3/21

CAMPO DE TIRO DEL CLUB DE CAZA TIRO Y PESCA SIDENA, A.C.

Domingo 21 de noviembre de 2021



STAGE 5: SALIENDO DEL SUPERMERCADO

IDPA RULES

POSICION INICIAL:

En SP arma abastecida, sin cartucho en la recámara y cargadores extra en la cintura

ESCENARIO: Va caminando, saliendo del supermercado, cargando una bolsa en cada mano, de pronto, se acercan varios individuos armados, con la intención de asaltarlo, Defiéndase!

PROCEDIMIENTO: A la voz de "avance", comienza a caminar cargando las bolsas, a la señal audible, avance y deténgase en P1. Defiéndase!, posteriormente avance a P2 en donde M1 activa el blanco móvil. enfrente los blancos, usando la cobertura disponible. Todos los blancos se deben enfrenar con dos disparos mínimo, los metales, hasta caer.

SCORING:

Unlimited

ROUND COUNT:

12

TARJETAS:

5 Y 2 metales

DISTANCIA:

5-12

SCORED HITS:

Dos mejores por blanco y los metales hasta que caigan.

PENALTIES:

CONCEALMENT:

Si

NOTES:

