



Forum: CORSI DI FORMAZIONE, DIFESA E AGGIORNAMENTO

Topic: Vi racconto di una prova di tiro tra amici

Subject: Vi racconto di una prova di tiro tra amici

Inviato da : xxxxxxxxxx

Data invio: 24/5/2009 20:54:51

LA PROVA DELLE PROVE

Lezioni di tiro ufficiali a parte, voglio raccontare in merito una "prova delle prove", svolta in luoghi sicuri, autorizzati e da persone assolutamente capaci, cui ho partecipato anche come organizzatore in ritrovi privati.

Non è un modo di allenarsi, ma è proprio una divertente prova per vedere se gli allenamenti di tiro da difesa hanno dato il loro frutto. Per fare una simile prova bisogna avere un buon bagaglio tecnico in materia di tiro pratico e da difesa.

FATTORE STRESS

In breve. Lo scopo è quello di "provocare artificialmente" nei modi più verosimili (comunque assolutamente mai medesimi) quello stress psico-fisico (tipico in situazioni ad alto rischio), durante un addestramento di tiro da difesa.

ORGANIZZAZIONE

La competizione è necessaria. Quindi si organizza una gara tra tiratori.

- . amici
- . a pezzi e
- . capaci (con allenamenti di tiro pratico e da difesa alle spalle)
- . in luoghi predisposti
- . autorizzati e
- . adattati allo scopo
- . con personale altrettanto conoscente
- . che sia esule dalla prova
- . che funga solo di controllo e supporto
- . che sia capace e con esperienza in merito (dove e come posizionarsi per controllo e supporto ed eventuale intervento con concorrente armato in action!)

IL PREMIO

Fintanto che si gioca e basta, vincere o perdere non preoccupa di tanto. Bisogna mettere in palio qualche cosa che è un benedetto! ri-metta in campo una certa preoccupazione. Nella realtà, principalmente è mettere in gioco il tuo malgrado la vita (tua e di altri) e non è mai un gioco; in gara, bisogna mettere qualcosa mai paragonabile alla precedente, ma verosimilmente molto importante: noi allora da scapoloni, lo facevamo con il vile denaro. Somme non compromettenti ma rilevanti! Comunque iniziativa personale che vi sta raccontando, che non deve mai puntare al gioco d'azzardo.

Discutibile soluzione, ma senza qualcosa di veramente importante, lo è la paura di perdere che viene a meno! E lo scopo decade. Altri lo possono fare con altro alla portata, ma di veramente toccante. Diversamente non è paragonabile. Ad ognuno la scelta.

Chi vince si becca tutto il montepremi! e a dire il vero, per quel che mi riguarda, nel tempo, l'ammontare poi veniva sempre ripartito perché i vincitori si alternavano!

REGOLE BASILARI

I contendenti affrontano una medesima prova uguale per tutti.

I contendenti usano armi d'ordinanza, non sportive (pistole o revolver come da propria singola scelta); medesimo numero di colpi.

I contendenti usano porta-caricatori, appositi occhiali e cuffie. Queste ultime, di rado, possono essere eliminate dal concorso per rendersi conto delle cause in action del botto. Ma attenzione, perché non fa bene all'udito! Adulti e vaccinati!

La fondina può essere predisposta a piacimento magari per la prima botta. Importante che medesime regole siano imposte a medesimi concorrenti.

Ogni contendente, ha a disposizione un numero di colpi pari al doppio delle sagome da colpire + 1;

I contendenti gareggiano a turno e sono per volta **conteggiati a tempo** dall'inizio alla fine.

I contendenti svolgono un medesimo percorso.

I contendenti non devono conoscere il percorso a priori, quindi, visto che la prova è uguale per tutti ognuno attende il proprio turno fuori dalla linea di tiro. (A parte l'ultimo, ognuno potrà godersi lo spettacolo e imparare, a prova fatta coi colleghi successivi!)

L'ordine di prova è tirato a sorte tra i gareggianti.

PERSONE E STRUMENTI NECESSARI

- . Almeno n.2 concorrenti esperti.
- . Almeno n.2 conduttori esperti (uno conduce il gareggiante dietro e uno in pedana di supporto. In genere questi organizzano materialmente la prova sconosciuta ai gareggianti).
- . Almeno n.1 tecnico alle luci indirizzato dal conduttore di supporto
- . Uno spazio di tiro autorizzato e adattato allo scopo, in sicurezza con possibilità di regolare le luci e inserirne altre luci in sicurezza.
- . Uno spazio dove poter compiere una corsa a scatto.
- . Cuffie e occhiali protettivi.
- . Armi non sportive.
- . Medesimo numero di colpi ognuno.
- . Alcuni colpi (medesimi per tiratore) inerti o salva-percussori.
- . Un numero prestabilito di bottiglie in plastica (da litro e mezzo) piene di sabbia.
- . Un numero prestabilito di medesime bottiglie di plastica vuote pari al numero triplo di quelle piene.
- . Un numero di sagome con bersaglio combact pari ad un quarto dei colpi totali compresi i colpi inerti.
- . Walkman con cuffiette/auricolari e apposita musicassetta o disco con riprodotto una chiassosa situazione di gente in panico e sparatoria ricavata da qualche film, sufficientemente lungo da coinvolgere tutta la gara.
- . Luci di vari colori: rosse, blu, verde predisposte in sicurezza nel percorso.

- . Luci stroboscopiche disposte nel percorso in sicurezza.
- . Palla a specchi in movimento disposta nel percorso, in sicurezza.
- . Materiale per improvvisare posizioni diverse, tipo weaver, combat-crouch, braccio teso, posizione prona, posizione supina, seduto, in ginocchio, eccetera.
- . un ciclostile che ricordi il regolamento e la dinamica.
- . una tabella di punteggio per ogni giocatore

CORSA A SCATTO (DISARMATI)

Prima dell'inizio gara bisognerebbe testare ogni singolo concorrente su di un percorso (meglio in salita) per conoscere quale sia la soglia per raggiungere con la minima corsa a scatto, il cosiddetto "fiatone", che non sia sceneggiato e che duri quanto basta a completare la gara. Una formula (veramente poco precisa) stabilisce che $220 - \text{la vostra et} = \text{la vostra frequenza massima di battito cardiaco}$.

SVOLGIMENTO GARA

Stabilito il tratto di percorso che ogni concorrente deve eseguire di corsa a scatto, perché singolarmente tutti raggiungano uno stress simile, protratto nel giusto tempo, la gara ha inizio e il tempo è conteggiato dal conduttore principale che segue il concorrente:

- 1) disarmati, percorrere il tragitto stabilito per ognuno, di corsa a scatto, tale da concludersi con un grosso fiatone. Il tempo parte ad inizio corsa;
- 2) ritornare sulla piazzola di tiro;
- 3) trovare l'ambiente con luce precaria;
- 4) trovare l'arma scarica con almeno due caricatori già carichi, ma con almeno 2 proiettili inseriti a caso, inerti. Il numero esatto dei colpi inerti sarà sconosciuto ai gareggianti, ma uguale per tutti;
- 5) sagome determinate, consistono in bottiglie di plastica riempite di sabbia (bottiglie pesanti) da colpire e da medesime bottiglie di plastica vuote (bottiglie leggere) da non colpire;
- 6) ogni bottiglia viene piazzata in un determinato punto del percorso cui è possibile visualizzare proseguendo;
- 7) il tiro ad ogni bottiglia è reso possibile solo diversificando le posizioni (posizione weaver, combat-crouch, braccio teso, posizione prona, posizione supina, seduto, in ginocchio, eccetera);
- 8) nelle strette vicinanze di alcune bottiglie pesanti (ma non a contatto, né sulla medesima linea di tiro) ne sono piazzate altre vuote (bottiglie leggere). Non più di due/tre per volta e non su tutti i bersagli; ovvio che la semplice caduta delle prime non deve far rovesciare le seconde;
- 9) una o più bottiglie pesanti sono legate per il collo ad una fune e fatte dondolare prima dell'inizio del percorso. 1 mt e mezzo circa per fare proseguire a lungo il dondolio;
- 10) i bersagli vanno piazzati da pochi metri (occhio ai rimbalzi), a massimo di 25 metri (sempre in sicurezza per tutti!);
- 11) a fine percorso, come ultima sagoma è piazzato uno o più fogli con bersaglio combat.

(forma dell'€™uomo che ti spara); " necessario un numero di fogli con bersaglio combat, pari alla met" delle bottiglie pesanti piazzate. Ad ogni sagoma, se avvanzeranno munizioni, si dovr" esplodere due colpi;

12) percorso, piazzamento bottiglie pesanti e leggere, bersaglio combat e modalit" , devono essere medesimi per ogni concorrente;

13) le bottiglie pesanti (i cattivi armati), colpite, devono essere rovesciate completamente (centrate in pieno da un calibro sufficientemente adeguato); quelle appese, devono essere centrate in pieno o comunque evidenziare una buona rottura;

14) le bottiglie leggere (i civili indifesi), evitate, devono rimanere in piedi anche se non colpite; quindi se cadono perch" rifilate: penalit" !

15) il non-rovesciamento di una bottiglia pesante (anche se colpita), comporta la non possibilit" di proseguire fino a rovesciamento ottenuto: stopping power consigliato ;

16) il rovesciamento di ogni bottiglia leggera (anche se non colpita) comporta una penalizzazione in termini di punteggio;

17) prima di mettere le mani sull'arma, (cio" subito dopo la corsa con scatto) il concorrente pone in "ON" il walkman o simile, con pre-inserito un nastro o disco che riproduca una chiassosa situazione di gente in panico e sparatoria con tanto di "fermi!" "sparo!" gente colpita, eccetera (magari tratta da qualche film d'azione). Le cuffiette/auricolari sono disposte a priori sotto le cuffie per poligono. Il "baccano" deve essere sufficientemente lungo da coinvolgere tutta la gara;

18) attenzione: situazioni di sicurezza devono essere necessariamente predisposte. Esempio: quando il primo conduttore in linea di tiro alza un braccio, o il secondo conduttore ordina al tecnico delle luci oppure ancora quando lo ritiene il tecnico delle luci stesso, sono accese le luci principali in linea di tiro; a luci accese in linea di tiro, il concorrente deve fermarsi all'istante, sospendere la gara e mettere l'arma in sicurezza, spento il walkman;

19) mano a mano che il concorrente avanza in linea di tiro (a zone prestabilite uguali per tutti), sono smorzate le luci e vengono attivate luci stroboscopiche, luci di vari colori e palla a specchi in movimento (ovviamente predisposte dove non possano essere colpite, ricordando comunque le capacit" dei tiratori);

20) la prova termina quando il concorrente spara l'ultimo colpo: stop timer! Carello o tamburo aperto, arma scarica. (Ricordo gli almeno due inceppamenti predisposti con colpi inerti piazzati a caso, cui il concorrente deve far sicuramente fronte);

21) ulteriori inceppamenti oltre a quelli provocati con colpi inerti sono - a livello di tempo e penalit" - a danno del tiratore (ognuno mette in campo l'arma che ritiene adatta...);

PUNTEGGIO

Premessa

Si cerca di mantenere quella "esituazione stress" alta,

oltre che mettendo in pratica fiatone, aumento battiti cardiaci, visuale e udito alterati causando artificialmente una forte eccitazione emotiva, sagome piccole da centrare, pesanti da ribaltare con altre leggere da non far cadere,

anche e non da meno, rendendo consci i giocatori dell'importanza decisiva del fattore tempo, neutralizzando la possibilità di solo qualche punto in meno a favore di molti in più prendendosi la comodità (poi vedremo come)

Il montepremi, ma ancora la possibilità di perdere quanto messo in gioco, è dietro l'angolo!

È come lo sono gli inceppamenti voluti o meno!

È data con apposito punteggio, maggiore importanza al non-colpire anche solo di striscio innocenti (bottiglie leggere) che a quella di colpire in pieno i bersagli (bottiglie pesanti).

Quindi, senza per ora tenere in considerazione i punti/tempo voluto il:

- massimo punteggio ottenuto con tutte le bottiglie pesanti abbattute con metà dei colpi a disposizione, senza rovesciare alcuna bottiglia leggera, e piazzando l'altra metà dei colpi nei rispettivi bersagli combat sul dieci

- minimo punteggio ottenuto con tutte le bottiglie pesanti non abbattute e tutte quelle leggere rovesciate, senza arrivare per scarichi, alle sagome con bersagli combat.

Tutte le altre situazioni sono intermedie.

PUNTI

Il punteggio iniziale di ogni concorrente è pari al triplo di ogni bottiglia leggera messa in gara (uguale per tutti)

- a) a favore le bottiglie pesanti rovesciate: +1 punto ognuna
- b) a favore le sagome con bersaglio combat: + punti indicati su carta ad ogni centro (come da routine)
- b) a sfavore quelle leggere cadute: -3 punti ognuna
- c) a sfavore gli ulteriori inceppamenti oltre quelli predisposti con colpi inerti: -1 punto ognuno

PENALITÀ

Eventuali errori di forma (esempio: tre colpi a bersaglio combat anziché due), verranno conteggiati come penalità non conteggiando l'eventuale punteggio più alto di quella serie causato potenzialmente dalla penalità, oltre a togliere 1 punto di penalità, tutto ad ogni errore di forma.

Invece per esempio, un inceppamento non provocato da cartuccia inerte, ma da malfunzionamento dell'arma, comporterà oltre al tempo normalmente penalizzante per il rimedio, anche un punto di penalità.

SQUALIFICA

Il non rispetto è anche involontario della routine predisposta, comporta la squalifica immediata (luci accese in linea di tiro = prova interrotta) e la perdita del premio con quanto di proprio messo in

gioco!

TEMPO

Ad essere molto incisivo al fine del punteggio per chi arriva alla fine " come dicevo sopra - " la differenza di tempo impiegato dal pi¹ lento tra i gareggianti! Infatti:

i secondi e i decimi di questi, sono convertiti in punteggio via via pi¹ accomodante per gli altri concorrenti in ordine di tempo.

Cio², ad ogni secondo corrisponde un punto; ad ogni candidato verr² aggiunta la differenza di tempo convertita in punti tra il proprio tempo e quello che avr² totalizzato il tempo maggiore (a quest²ultimo ovviamente, in questo caso, non sar² aggiunto alcun punto)

Esempio:

concorrente A: 5 minuti (150 secondi di differenza dall²ultimo)

concorrente B: 6 minuti (90 secondi di differenza dall²ultimo)

concorrente C: 7 minuti e 30 secondi (ultimo)

Cio²:

concorrente A + 150 punti

concorrente B + 90 punti

concorrente C + 0 punti

(In genere la differenza tra un concorrente ed un altro " di una manciata di secondi. Qui per chiarezza mi sono espresso in minuti...)

Vi assicuro che la gara diviene qualcosa di "adrenalinico", fattore poco comune nelle prove di tiro pratico o da difesa, dove l²addestramento avviene tecnicamente nei canoni ma psicologicamente stressati lontani 1 miglio!

Importante ricordare che:

la gara non serve ad allenare ma a mettere in prova chi gi² ha un bagaglio di allenamento alle spalle di tiro pratico e da difesa;

gli spazi devono essere autorizzati (in genere privati perch² strutture pubbliche non lasciano giustificatamente fare), e adattati allo scopo con tutte le cautele del caso;

anche il personale tecnico deve avere una grande esperienza in merito;

ricordarsi anche in merito di soddisfare ad ogni regola vigente nazionale e locale in materia di armi e munizioni;

il premio, deve smuovere l'attenzione del candidato (soprattutto quanto da lui messo in gioco), ma non deve mai divenire qualcosa che superi le responsabilit² della persona!

Mancando anche una sola di queste caratteristiche Ã" doveroso tralasciare la prova.