



## **Forum: CORSI DI FORMAZIONE, DIFESA E AGGIORNAMENTO**

**Topic: Vi racconto di una prova di tiro tra amici**

**Subject: Re: Vi racconto di una prova di tiro tra amici**

Inviato da : xxxxxxxxxx

Data invio: 25/5/2009 8:37:15

### **INCEPPAMENTI E PENALITA'**

Simulando un scontro reale, in caso di inceppamento o lo risolvi all'istante o sei in guai seri. Ecco perch  i colpi inerti a causare l'inceppamento.

Allo stesso modo, per quanto riguarda un inceppamento non ricreato, o te la sai cavare allo stesso modo o dopo un certo tempo   automatica la fine. Il tempo in questo tipo di prova   sovrano. Se sei in gamba forse non arriverai primo, ma per tale penalizzazione non sarai certo ultimo. Uno spronare a sapere risolvere la situazione e non abbandonare!

(Ah, dimenticavo, l'ultimo "subiva l'amichevole onta" di pagare gli spritz... ma si arrivava anche alla cena a seconda delle decisioni a priori.)

Inoltre, sono penalizzate certe armi (voglia per trascuratezza, voglia perch  obsolete o perch  ancora male progettate) che non "masticano" bene i colpi e certo munizionamento (spesso il tronco-conico in piombo...) che non si fa masticare meglio...

### **WALKMAN**

L'uso del walkman   nel contesto sorprendentemente coinvolgente. Forse   il 50% e pi  dello stato d'animo (pensiamo come una semplice musica possa agire sullo stato d'animo di una persona). Vero quanto dici, ma nel caso personale, la linea di tiro era abbastanza oscurata, tanto da fare una differenza determinante in caso di "luci accese". In oltre, la mancanza di pubblico, il numero esiguo di gareggianti, e la concordanza tra questi come detto, esperti, non lascia dubbio alcuno. Certo da valutare nei singoli casi.

### **PERCORSO**

No, il percorso non   lungo, sono ben organizzate le piazzole e ad ogni prova sono previste solo alcune posizioni: in uno scontro reale ti muovi poco. In oltre la prova dura pochi minuti: corsa a parte, il tempo di scaricare una media di due caricatori a tiro celere in genere - voluto - in doublette (ottimizzando la celerit  e il tempo a fini di precisione).

Dare il massimo in un minimo.

Potevamo organizzare pi  brevissime gare diverse e trarne un punteggio globale a fine di premio e pena.

Devo pure aggiungere che l'affiatamento tra i partecipi non porta a trucchi di sorta per vincere: tutti siamo consci che lo scopo principale   quello di provare a ricreare una certa situazione, motivata da un premio.

### **CORSA A SCATTO E FATTORE STRESS**

La corsa a scatto (portata all'estremo), andando a creare quell'improvviso enorme bisogno di

ossigeno, e generando un simultaneo affaticamento, unitamente agli altri fattori, crea una situazione di apnea, e batticuore, fortemente simile a quello che succede in caso di grande stress emotivo, creando quel tremolio alle mani e alle gambe e in certi casi facendo apparire quelle specie di lucciole e puntini davanti agli occhi, seguite da sudore freddo e debolezza che preannunciano lo svenimento (sbalzi di pressione, poco ossigeno, sbalzo di zuccheri, etc). Anche il piÃ¹ esperto, comincia a fare cazz...te. Per gli esperti: provare per credere.

### **CARDIOFREQUENZIMETRO**

Si, confermo per il cardiofrequenzimetro, che usavamo a priori per testare per ognuno quale doveva essere il percorso da fare di corsa per ottenere uno "stress" omogeneo per tutti ad uno stesso tempo (se poi -teoricamente - uno vuole fare il furbo e corre di piÃ¹ in gara = maggiore stress. Al contrario = maggiore tempo). Al momento della gara ognuno ripercorreva quel tratto personalizzato.

### **PERCORSO CONOSCIUTO**

La linea di tiro Ã¨ conosciuta a tutti i partecipi, anche le piazzole sono a priori comandate e conosciute: sono i bersagli, i non-bersagli, e gli inceppamenti a non essere risaputi.

### **FONDINA**

Come detto sopra lo spazio non Ã¨ granchÃ©, la maggior parte delle volte, per i brevissimi spostamenti non si adopera fondine: in uno scontro a fuoco, il limitato tempo che dura, l'arma non la ridepositi in fondina e impari ad affrontare proprio quelle situazioni impreviste che citi altrimenti.

Esiste anche un certo altro percorso ricco di estrazioni... (la fantasia non manca)

Ripeto, noi essendo in tre quattro soliti noti, senza altri attorno, sapevamo cosa o non cosa fare senza compromettere la sicurezza. Chiaro che in ambiente dove partecipa un certo numero di persone anche sconosciute, il discorso cambia.

### **COLPI E CARICATORI**

A dire il vero il numero dei caricatori, dei colpi per sagoma, eccetera, lo si varia spesso. Anche se abbiamo sempre preferito il concetto di doublette per bersaglio: se non sbagli colpo, termini la prova con ogni bersaglio una doublette! Infatti a fare la differenza non sono i punti delle cose che fai giuste, ma i punti penalizzati di quelle che fai sbagliate!

Per inciso, le bottiglie sono proprio quelle della coca-cola e riempite con sabbia grossolana bagnata e ben piazzate su sabbia a terra.

Queste o sono colpite in pieno o specie se non hai un grosso calibro, bisogna doppiarle.

Lo scopo della prova Ã¨ che sono favorite armi di grosso calibro, le quali possono arrivare a fine percorso con un numero maggiore di colpi da piazzare su sagoma con bersaglio combact, quindi guadagnare molti punti.

Concetti che ci siamo predisposti a priori....

Purtroppo, questo tipo di allenamento non Ã¨ piÃ¹ stato possibile effettuarlo da quando uno degli organizzatori base, Ã¨ passato a migliore vita da Legionario.

Da allora mi sfrugola per la mente l'idea di trasformare un pezzamento di terreno di mia proprietÃ  in un poligono privato autorizzato...