



# I.D.O.T.

(2.5\_15\_W.I.P.)

## Instinctive Defense Operational Training

BASIC-LEVEL

### Presentazione della Tecnica di Tiro

### Procedure di approccio al Tiro

### Briefing Tiratore

E' una disciplina sportiva che trova spunto da ipotetiche situazioni di pericolo che nella vita reale possono interessare operatori della sicurezza e comunque soggetti a rischio. E' un'evoluzione del tiro sul tradizionale ed unico bersaglio fisso in poligono.

L'obiettivo che si pone è quello di abituare chi spara ad adottare una serie di rigide procedure che escludano qualsiasi rischio o incertezza per giungere ad un impiego dell'arma rapido, preciso e sicuro in un teatro dove quattro sagome rappresentano altrettante ipotetiche minacce (assalto portavalori – attentato terroristico).

L'arma più adeguata per svolgere questa disciplina è una pistola automatica in cal. 9x21 oppure in .45 ACP., che abbia un caricatore dalla capacità di 10 colpi di cui solo nove saranno fatti esplodere per ogni Round.

Il tiratore prima di poter accedere nello Stage di Tiro deve conoscere le disposizioni ed il regolamento "Briefing Tiratore" fornito dalla segreteria del poligono all'atto dell'iscrizione. L'esercizio si svolge in due 'manches' di tre Round ognuna, rispettivamente sulle Postazioni "A" e "B", ed in finale fra i primi sei classificati sulle postazioni "C" e "D".

Il "**Basic Level**" è il primo Step, col quale il tiratore inizierà questa attività e prevede, dopo la preparazione dell'arma sul tavolo tecnico, il suo posizionamento nella piazzola "A" al cospetto del Direttore di Tiro che dovrà sovrintendere a tutte le sue azioni.

Iniziamo a descrivere nella sequenza il comportamento degli attori in campo, Direttore di Tiro e Tiratore:

- 1) il tiratore si presenta all'ingresso dello Stage con arma in custodia scarica, munizioni, tre caricatori, fondina e due porta caricatori sulla cintura;
- 2) Il tiratore inizia l'approntamento dell'arma posizionandola col carrello aperto e bloccato con l' "Old Open" sul tavolo di preparazione e riempie i tre caricatori con 10 cartucce ciascuno;
- 3) il Direttore di Tiro chiama il tiratore di turno dotato delle protezioni, cuffie ed occhiali, invitandolo sulla Postazione "A";
- 4) il tiratore con la pistola aperta tenuta col braccio in alto ed il caricatore nella seconda mano si presenta al Direttore di Tiro prendendo posizione sulla piazzola "A";
- 5) Il Direttore di Tiro compila la Scheda del tiratore, lo invita a rivolgere l'arma verso il fondo del poligono, a chiudere il carrello, abbattere il cane - click - posizionandolo sulla prima monta tramite il 'decocker' oppure manualmente, ad inserire il caricatore pieno e riporre la pistola in fondina (camera vuota);
- 6) Il Direttore di Tiro ordina la "SIMULATION" (**Simulazione**) una sola volta per A e per B, o "C" e "D" all'inizio dell'esercizio, ed invita il tiratore ad estrarre l'arma, col dito fuori dalla guardia e ad indirizzarla verso i bersagli nella sequenza riportata nello schema, in modo da acquisire le angolazioni chiamando ad **alta voce 1 – 2 – 3 – 4**, per poi riporla nuovamente in fondina (camera vuota);
- 7) Il Direttore di Tiro ordina "READY TO FIRE" (**Armare e Pronto al Fuoco**);
- 8) Il tiratore estrae la pistola indirizzandola verso il fondo del poligono col dito fuori dalla guardia camera il colpo in canna ed abbatte il cane tramite il 'decocker', oppure se l'arma è in S./A. inserisce la sicura e la ripone in fondina, rispondendo entro 3" "READY" (**Pronto al Fuoco**).---- (Pistola con percussore lanciato tipo Glock dopo il cameramento – pistola in fondina).



Copyright  
BBG

**I.D.O.T.**

(2.4.15 W.I.P.)

# Instinctive Defense Operational Training

BASIC-LEVEL

- 9) Il Direttore di Tiro, richiede: “TIMING READY“ (**Cronometri Pronti**) ed alla conferma dei cronometristi “Ready”, pronuncia “GO”, (**Via**) per dare inizio all’azione che viene cronometrata dal 1° sparo per concludersi col 9°. Nel caso di impiego del cronometro elettronico il Via avviene col “BIP”;
- 10) Una volta terminata l’azione sparando 2 colpi sui bersagli 1-2-3 e 3 colpi sul bersaglio 4, qualora non vi sia stato alcun inceppamento, il tiratore deve scaricare il colpo/i rimasto/i in canna rivolgendosi sempre verso il fondo del poligono e successivamente col blocco del carrello aperto mostra al D.T. l’arma col braccio in alto e pronuncia: “AMMUNITION ON THE GROUND - UNLOAD” (**CARTUCCIA A TERRA – ARMA SCARICA**), attendendo il comando del Direttore di Tiro, “PULL OUT MAGAZINE-SLOT-CLICK” (**CAMBIO CARICATORE**);
- 11) Il tiratore estrae il caricatore vuoto, rivolge l’arma verso il fondo del poligono, chiude il carrello, abbatte il cane tirando il grilletto, click, sostituisce il caricatore con quello pieno che ha sulla cintura e riposiziona l’arma in fondina (camera vuota);
- 12) Il Direttore di Tiro annuncia: **Inizio 2° ROUND**, ripete i comandi “**READY TO FIRE**” (Armare e Pronto al Fuoco), ed il tiratore dopo aver camerato il colpo in canna ed abbattuto il cane ripone l’arma in fondina rispondendo entro 3” “**READY**” (Pronto al Fuoco);
- 13) Alla fine del 3° Round, scaricata la pistola, dopo aver sparato in totale 27 colpi ed espulso 3 cartucce cariche, che saranno raccolte solo alla fine della 1^ manche, il Direttore di Tiro ordina “**FREE SHOOTER – CONTROL**” (Tiratore Libero - Controllo);
- 14) Il tiratore ripone l’arma in custodia/fondina e ritirati i bollini adesivi si porta verso i bersagli per il rilevamento del punteggio da parte del Direttore di Tiro;
- 15) Il Direttore di Tiro che ha annotato per ogni Round i tempi relativi al compimento dell’esercizio, riporta sulla scheda del tiratore anche la disposizione dei fori, oltre che la quantità e le eventuali Miss (colpi fuori sagoma);

Il punteggio dato dal “TIME”, è così articolato:

- Tempo base di azione per ogni round 4”
- Bonus di 5 punti per ogni 1/10” impiegato in meno (es.: 3,72 = 3/10 = 15 Punti)
- Penalità di 1 punto ogni 1/10” dai 4” e fino ai 8”
- Penalità di 5 punti ogni 1/10” oltre gli 8”

Il Direttore di Tiro ha la facoltà di assegnare una valutazione comportamentale al tiratore per ogni Round con una scala da 1 a 5.:

- “SKILL” (padronanza nel maneggio dell’arma)

Ulteriori informazioni sono riportate sul Manuale Tecnico che contiene anche il Regolamento.