



## **GUIDA DEL TIRATORE**

### **BENVENUTI NEL MONDO DI IDPA**

La disciplina di IDPA é un modo molto divertente e sicuro di imparare il tiro difensivo e migliorare la tua abilità nel tiro. Le regole di sicurezza di IDPA sono facili da apprendere e da seguire.

Basta leggere quanto segue per familiarizzarsi con la disciplina e quanto ti sarà richiesto sul campo.

#### **● LE REGOLE DI SICUREZZA**

- 1) Le armi sono sempre cariche
- 2) Non puntare l'arma su qualcosa che non sei intenzionato a colpire
- 3) Tieni il dito fuori dal grilletto fino a che le mire non sono sul bersaglio
- 4) Accertati del bersaglio e di ciò che sta oltre di esso

Se queste semplici regole fossero sempre seguite la stragrande maggioranza degli incidenti con le armi da fuoco non potrebbe avvenire.

**Sii particolarmente attento alle regole 2 e 3.**

**Quando si spara in IDPA il dito non deve mai essere sul grilletto sinché non sei sul bersaglio e pronto a sparare.**

Togli sempre il dito dal grilletto prima di muoverti.

Sii sempre consapevole della direzione della canna e tienila sempre rivolta verso i bersagli.

I Punti di Sicurezza ai lati del campo sono i punti da non oltrepassare assolutamente con la canna.

Alcuni esercizi possono essere disegnati in modo da mettere a dura prova la tua capacità di mantenere la canna dentro l'area di sicurezza.

Tieni sempre il dito fuori dal grilletto e la canna dentro gli spazi di sicurezza e sarai sempre nelle norme di sicurezza.

## ● **I COMANDI DELL'ARBITRO (SAFETY OFFICER)**

E' importante conoscere sempre i comandi dell'arbitro e come eseguirli correttamente.

### **LOAD AND MAKE READY (Carica e tieniti pronto)**

Quando si riceve questo comando si può caricare ed approntarsi a fare l'esercizio. Di esso ci occuperemo nella parte successiva

### **FINGER (dito)**

sentirai questo comando se ti stai muovendo ed hai il dito nella guardia del grilletto.

Se non lo togli immediatamente riceverai una penalità di procedura (procedural) di tre secondi.

Se tale errore viene ripetuto può comportare la squalifica dal match

### **MUZZLE (canna)**

Se senti questo ordine devi immediatamente controllare se la canna si sta avvicinando ad uno dei limiti laterali di sicurezza (safe points).

Non prendere mai questo comando alla leggera.

### **STOP (stop)**

Se il tiratore sta facendo delle gravi violazioni di sicurezza o viene squalificato il Safety Officer (arbitro) darà quest'ordine. Non appena sente quest'ordine il tiratore deve fermare il tiro, puntare la canna in una direzione sicura ed attendere ulteriori ordini.

## **COVER (copertura)**

Se un tiratore non ha il 50% del corpo ed il 100% delle gambe dietro la copertura mentre spara oppure ricarica fuori dalla copertura (quando disponibile) il Safety Officer darà l'ordine COVER (copertura).

Se il tiratore non si mette immediatamente in copertura ricevere una penalità di procedura da 3 secondi.

## **UNLOAD AND SHOW CLEAR (scarica e mostra l'arma scarica)**

Quando sente questo comando il tiratore deve scaricare l'arma (in genere alla fine dell'esercizio).

Questo comando verrà spiegato meglio in seguito.

I tre più importanti comandi da conoscere sono MUZZLE (canna) FINGER (dito sul grilletto) e STOP (stop).

**I comandi del safety devono essere eseguiti IMMEDIATAMENTE non appena li senti .**

### **● LE PENALITÀ**

Nella maggior parte dei casi, un tiratore che spari attentamente eviterà la maggior parte delle penalità.

Le penalità possono essere date sia per infrazioni al regolamento ma in IDPA si ricorre ad esse solo quando veramente necessario.

I Safety Officers (ufficiali di gara) sono presenti per aiutarti a divertirti in sicurezza

Nella maggior parte dei casi un nuovo tiratore tenderà a sparare attentamente ed accuratamente evitando così di incorrere nella maggior parte delle penalità.

Le penalità sono comminate per ogni infrazione delle regole ma in IDPA sono utilizzate solo quando strettamente necessario.

I Safety Officers sono presenti per aiutarti a divertirti e non per essere pedanti col tiratore.

## **Le Penalità Procedurali (Procedurals)**

Le penalità di procedura vengono comminate per diverse infrazioni :

Alcuni esempi

- 1) Il dito nella guardia del grilletto, purché ciò non costituisca grave pericolo
- 2) Non usare la copertura come previsto
- 3) Non sparare in movimento come previsto dallo stage
- 4) Non ricaricare nel modo previsto dallo stage
- 5) Non seguire le regole dell'esercizio (Course of Fire)
- 6) Failure to Neutralize (FTN)-Bersaglio non neutralizzato: si commina quando il bersaglio non é stato attinto **ALMENO UNA VOLTA** nelle zone -1 o 0
- 7) Bersagli non Minacciosi : si commina una volta per ogni bersaglio non minaccioso (in genere indicato con il disegno di due mani aperte).  
Se con uno sparo si attinge al bersaglio non minaccioso ed ad un bersaglio legittimo si attribuiscono sia i punti che le penalità per lo stesso tiro.
- 8) Failure To Do Right (FTDR) – Questa é una penalità che viene comminata molto di rado a tiratori che non seguano intenzionalmente le regole cercando di ottenere dei vantaggi sleali.

Se affronti l'esercizio come indicato e non cerchi di ottenere vantaggi sleali difficilmente dovrai preoccuparti di questa penalità

Se durante una gara prendi penalità del tipo Procedurale, Bersaglio non Neutralizzato o Bersaglio non Minaccioso, non preoccuparti più di tanto .. questo sport é fatto di apprendimento giorno per giorno e la sola persona cui importa davvero delle tue penalità sei tu stesso.

Impara dai tuoi sbagli e soprattutto **DIVERTITI**

## ● CARICAMENTO E SCARICAMENTO

### “LOAD AND MAKE READY” carica e preparati

Per i nuovi tiratori, la prima volta che si affronta uno stage può essere stressante. Non dovrebbe esserlo.

Quando il Safety Officer dà l'ordine **“LOAD AND MAKE READY”** (CARICA E METTITI PRONTO) estrai lentamente la pistola (che sarà scarica) **TENENDO IL DITO FUORI DALLA GUARDIA DEL GRILLETTO**, inserisci un caricatore pieno e carica l'arma con un movimento secco come tirare una “fionda”.

Il movimento A FIONDA significa tirare indietro il carrello e poi rilasciarlo senza accompagnarlo, come si farebbe per tirare con una fionda.

**Non devi mai accompagnare il carrello in quanto ciò può creare un inceppamento dell'arma.**

Inserisci la sicura se l'arma ne ha una.

La maggior parte degli esercizi IDPA prevedono che il caricatore dell'arma sia pieno in quantità dieci più uno in canna.

Se hai inserito il caricatore ed armato, probabilmente ti conviene ostituire il caricatore di nuovo in quanto ne manca uno da esso (il colpo in canna).

Facendo questo farai anche pratica di **RICARICA TATTICA**.

Rimetti l'arma in fondina e quindi riempi il caricatore con un colpo in più e rimettilo nel porta caricatore.

Questo è il modo più sicuro per caricare ed approntare l'arma.

Un'altra modo di riempire di nuovo il caricatore è la **“ricarica amministrativa”** (da gara).

Per farla si carica l'arma in modo normale, si inserisce la sicura (se c'è) e si rimette l'arma in fondina; dopodiché si estrae il caricatore dall'arma (che rimane in fondina) e si riempie il caricatore per poi rimetterlo nell'arma (sempre in fondina).

In questo modo ti ritrovi con l'arma a caricatore pieno più un colpo in canna, cosa utile negli esercizi a più string e nell'esercizio di classificazione.

I tiratori di revolver hanno vita più semplice perché devono solo riempire le camere (magari con uno “speed loader”-carichino o lunette) e mettere in fondina.

### “SHOOTER ARE YOU READY ?” tiratore sei pronto ?

Quando ti viene chiesto se sei pronto hai due possibilità :

rispondere di SI ed allora si va avanti con l'esercizio passando al comando successivo oppure rispondere di NO (NOT READY) ed il Safety ti da altro temp per prepararti o ti aiuterà a risolvere il problema.

## **NON DARE MAI L'OK SE NON SEI PRONTO**

### **"STAND BY" Attendi**

e' l'ultimo avviso del safety prima di dare il via al BEEP del timer.

Durante l'attesa si deve mantenere una posizione rilassata (o comunque quella prevista dall'esercizio) e non si può cambiarla o muoversi prima del beep del timer.

### **"UNLOAD AND SHOW CLEAR" Scarica e mostra l'arma scarica**

Dopo che un esercizio é stato completato il Safety Officer ti chiederà di **"scaricare e mostrare l'arma scarica"**.

Nelle pistole automatiche devi rimuovere il caricatore , tirare completamente indietro la slitta e lasciar cadere la cartuccia eventualmente rimasta in canna sul terreno e dar tempo al safety Officer di verificare che la camera sia vuota.

Il safety officer dirà **"SLIDE DOWN HAMMER DOWN "** **"carrello chiuso, colpo di prova"** ; a seguito di quest'ordine chiuderai il carrello dell'arma e – puntando in una direzione sicura – tirerai il grilletto per fare un colpo a vuoto ed abbattere il cane.

I tiratori con armi dotate di disconnettore (un accessorio che non lascia sganciare il cane se non c'è il caricatore) possono usare la leva abbatti cane.

I tiratori di revolver devono aprire il tamburo, vuotarlo e mostrare il tamburo vuoto al Safety Officer; al suo ordine chiudere l'arma e rimettere in fondina.

### **● MOVIMENTO**

Il movimento con una pistola estratta é facile se segui le regole di base.

**Primo:** muoviti sempre e solo se il dito é fuori dalla guardia del grilletto.

**Secondo:** stai sempre attento a dove punti la canna dell'arma (di regola verso il fondo dell'area dell'esercizio)

**Terzo:** Prendi il tuo tempo, muoviti e spara con attenzione.

Stai sempre attento ad ascoltare ciò che ti dice il Safety Officer, specie nelle istruzioni per quel particolare esercizio.

### ● **SPARARE IN MOVIMENTO**

Non muoverti mai con il dito all'interno della guardia del grilletto e non mettercelo finché le mire dell'arma non sono sul bersaglio.

Tieni le ginocchia lievemente piegate per fare da ammortizzatore e diminuire l'oscillazione basso/alto dell'arma.

Quando cammini appoggia prima il tallone e poi la punta del piede (oppure prima la punta e poi il tallone se cammini all'indietro) e ricordati di tirare sempre il grilletto in modo delicato e continuo, senza strappi.

Muovendoti l'arma avrà sempre un po' di movimento ma se segui queste regole di base dovresti ottenere dei risultati abbastanza validi fin dall'inizio.

### ● **INCEPPAMENTI**

Bang Bang ..... CLICK

Questo é un malfunzionamento ... se l'arma si inceppa **NIENTE PANICO ... tieni la canna rivolta verso il fondo dello stage.**

La maggior parte delle volte il malfunzionamento é dovuto ad una cartuccia difettosa o al caricatore parzialmente uscito dalla sede durante lo sparo.

In questo caso:

Dai un colpo alla base del caricatore (per rimetterlo a posto) e riarma il carrello. Questo é chiamato il metodo **TAP-RACK-BANG**

Se riceverai un addestramento realmente professionale ti verrà insegnato a riconoscere e risolvere rapidamente e questo mini corso non é sufficiente ad elencarli tutti.

Se hai fatto il TAP RACK BANG ed il malfunzionamento persiste, chiedi l'aiuto di un Safety Officer.

Un altro malfunzionamento potenzialmente pericolo é la **CARICA DEBOLE** (squib load) causata da un innesco che non accende la polvere; quando ciò accade si sente un ".....PPPPFFFFTTTTTT....." e non si avverte rinculo.

Se ciò accade ferma subito il tiro e chiedi aiuto al Safety Officer. Ricordati puntare sempre l'arma verso il fondo dello stage.

Se hai un inceppamento e e hai dubbi su come risolverlo fermati e chiedi aiuto al safety officer.

Meglio perdere lo stage che far esplodere la pistola perché una palla é rimasta in canna.

## ● SEQUENZE DI TIRO

In genere quando un esercizio prescrive un certo numero di colpi per bersaglio il tiratore ingaggia quel bersaglio più volte

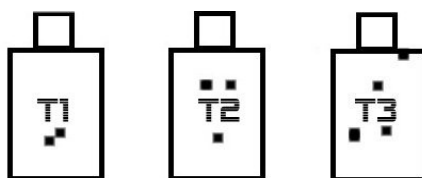
Un percorso di tiro può disporre che i bersagli siano ingaggiati in "**SEQUENZA TATTICA**".

La **SEQUENZA TATTICA** non é altro che la sequenza – ossia l'ordine – con cui i bersagli devono essere ingaggiati.

Quando si deve osservare la SEQUENZA TATTICA si deve ingaggiare ogni bersaglio con un colpo prima di poter tornare a colpire di nuovo i bersagli già ingaggiati.

Ad esempio se si hanno tre bersagli da ingaggiare che chiameremo T1 T2 T3 la cadenza della **SEQUENZA TATTICA** sarà:

prima un colpo su T1  
poi uno su T2  
poi uno su T3  
dopo uno su T3 (un colpo)  
uno su T2 (un colpo)  
ed infine uno su T1 (un colpo).



TIRATORE DALL'ALTO

SEQUENZA TATTICA: si affrontano i bersagli sparando un colpo ad ognuno per poi DOPPIARE L'ULTIMO e tornare indietro. In questo caso esempio: T1 - T2 - T3 - T3 - T2 - T1

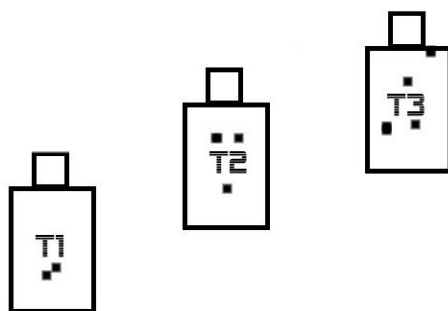
Quando i bersagli vengono ingaggiati allo scoperto o da copertura si deve usare invece la PRIORITA' TATTICA.

Allo scoperto la PRIORITA' TATTICA si osserva sparando PRIMA ai bersagli più vicini POI a quelli via via più lontani.

Se due bersagli sono a meno di due yard uno dall'altro si possono ingaggiare

come si vuole in quanto si considerano equidistanti.

Da copertura la **PRIORITA' TATTICA** si osserva ingaggiando per primi i bersagli che si vedono sporgendosi poco a poco e andando ad aumentare la "scopertura".



TIRATORE DALL'ALTO

**PRIORITA' TATTICA:** si ingaggiano i bersagli  
DAL PIU' VICINO AL PIU' LONTANO

## LA COPERTURA

IDPA é uno sport in cui – in termini di un ragionevole divertimento – si vuole simulare l'uso dell'arma in situazioni realistiche.

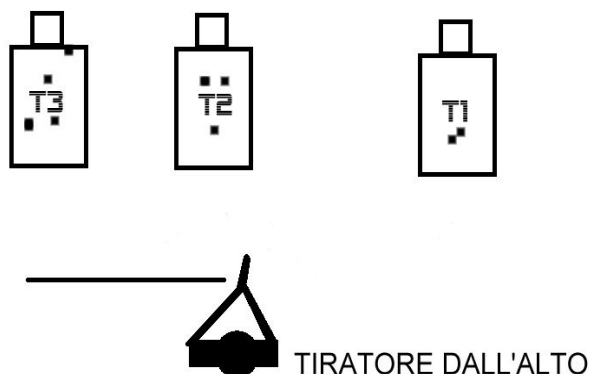
Per questo spesso negli esercizi si trovano delle strutture che simulano muri o pali da usare come "copertura", al riparo dei quali si devono ingaggiare i bersagli ed effettuare le ricariche

Quando uno stage impone di ingaggiare dei bersagli dalla copertura in genere lo si deve fare secondo **la priorità tattica-fetta di torta ossia si ingaggiano i bersagli che si vedono per primi ingaggiando i successivi via via che ci si sporge dalla copertura.**



### **Nelle immagini: uso della copertura in competizioni IDPA**

Quando lo si fa il movimento é detto **a fetta di torta** ; il mancato rispetto della copertura (sporgendo più del 50% del busto o non mantenendo le gambe in copertura perfetta) é sanzionato con una penalità procedurale.



FETTA DI TORTA: IL TIRATORE NEL RUOTARE  
DA DESTRA VERSO SINISTRA SEMPRE MANTENENDOSI  
IN COPERTURA DEVE INGAGGIARE PRIMA T1 POI T2 POI T3

### **● LA RICARICA DELL'ARMA:**

In IDPA ci sono due tipi di ricariche; la ricarica di emergenza o a carrello aperto a la tattica/con ritenzione.

Nella maggior parte degli stage il tiratore avrà la possibilità di decidere quale ricarica usare ossia se ricaricare quando il carrello si blocca all'indietro o se fare una ricarica tattica o con ritenzione.

Tieni comunque presente che **tutte le ricariche vanno fatte (iniziate e finite) da dietro copertura.**

Il principio generale é che nessun caricatore che contenga munizioni deve essere lasciato abbandonato.

La ricarica tipo IPSC in movimento non è prevista; questa non é IPSC e non é il caso neanche di chiedere.

Le ricariche **vanno iniziate e finite dietro copertura.** Ricordati che si intende che L'INIZIO della ricarica deve essere fatto in copertura.

L'inizio di una ricarica include: togliere un caricatore dalla tasca o porta caricatore, togliere un caricatore semi carico, lasciar cadere un caricatore dall'arma, aprire il tamburo o lasciar cader o prendere in mano una moon clip.

### **Ricarica di emergenza:**

Quando il carrello si blocca in posizione aperta, il tiratore deve prima di tutto andare in copertura, espellere il caricatore vuoto, inserirne uno nuovo e rilasciare il carrello.



**Ricarica di emergenza: all'apertura del carrello il tiratore lascia cadere il caricatore vuoto nel frattempo ne estrae uno nuovo dal porta caricatore**

### **Ricarica Tattica:**

Il tiratore é dietro copertura, rimuove un caricatore nuovo dal porta caricatore. Con il caricatore pieno in mano toglie il caricatore parzialmente vuoto e tenendo anche quest'ultimo in mano inserisce quello pieno.

Il caricatore parzialmente usato deve essere rimesso a posto (in tasca) prima che il tiro possa ricominciare.

Sparare prima di averlo rimesso a posto vi farà prendere una penalità di procedura.



**Ricarica tattica: il tiratore estrae un nuovo caricatore e, tenendolo in mano, procede alla sostituzione con quello parzialmente usato. Il caricatore parzialmente usato viene riposto in una tasca prima di iniziare a sparare.**

### **Ricarica con ritenzione:**

il tiratore é dietro copertura e rimuove il caricatore semi vuoto e lo mette in tasca. In seguito estrae un nuovo caricatore e riprende a sparare. La ricarica tattica e quella con ritenzione **sono intercambiabili**, ossia il tiratore potrà usare quella che preferisce nello stage.



**Ricarica con ritenzione: il tiratore estrae il caricatore parzialmente vuoto, lo ripone in una tasca e ne prende uno nuovo dal portacaricatore**

### **La ricarica nei revolver:**

Ricarica del revolver: aprire il tamburo e gettare i bossoli a terra , ricarica usando il carichino (speedloader) o la lunetta (moon clip) oppure cartucce singole. Una vera ricarica tattica vorrebbe che il tiratore lasciasse cadere solo i bossoli tenendo le cartucce cariche ma dal momento che IDPA é uno sport basato sul tempo non lo fa quasi nessuno.

## ● IL PUNTEGGIO

Il punteggio in Idpa é facile da calcolare.

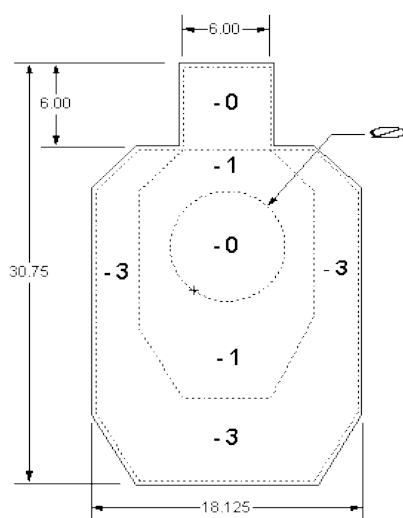
Dopo la fine di un esercizio di tiro si registra il tempo impiegato.

Si contano i colpi ed ogni colpo mancante sui bersagli,rispetto a quelli richiesti dallo stage, viene calcolato a -5 punti.

Dopo si osserva dove sono andati i colpi a segno : tutti i colpi alla sommità e nella zona 0 del bersaglio si considerano -0.

Tutti i colpi nella zona -1 si considerano -1 .

Altrettanto per quelli nella zona -3.



I colpi sul bordo esterno del bersaglio (rispetto all'area tratteggiata) si considerano dei colpi mancati e vengono conteggiati -5 a meno che l'anello di grasso non tocchi la parte tratteggiata.

Tutti i punti totalizzati vengono divisi per due per ottenere il tempo in secondi da aggiungere al tempo impiegato.

A questo si aggiungono le penalità (se ve ne sono).

La somma totale di tempo impiegato + punti persi + penalità da il totale del tempo assegnato al tiratore.

Il tempo totale più basso é quello che vince.

## Alcuni suggerimenti

questo sport premia assai di più la precisione che la velocità.

Ricorda che perdi 1/2 secondo per ogni punto perso e questo alza il tempo molto più di quanto sembri.

Non stare troppo a ridosso della copertura. Stai indietro in modo che non solo prenderai una buona abitudine tattica ma ti sarà possibile passare da un bersaglio all'altro in modo molto più semplice e rapido.

Le ricariche con ritenzione sono generalmente più facili e rapide delle ricariche tattiche.

Fai pratica di entrambe in quanto ci sono degli esercizi e dei casi in cui la ricarica tattica è più veloce.

Ricordati di tirare il grilletto in modo continuo e senza strappi anche a costo di perdere la perfetta visione delle mire.

Le mire non perfettamente allineate ti consentiranno di colpire lo 0 comunque ma uno strappo al grilletto sarà probabilmente un -3 o un colpo mancato.

**Buona Fortuna. Ti aspettiamo al tuo primo match IDPA**

Idpa Italia ringrazia:

Collin County Idpa club ([ccidpa.com](http://ccidpa.com))

Tactical Shooters Club ([tacticalshooters.com](http://tacticalshooters.com))

First Coast Idpa Club ([firstcoastidpa.com](http://firstcoastidpa.com))

per la gentile e fattiva collaborazione prestata nella redazione di questo manuale.