

Corso di Disegno Stage IDPA

Come disegnare Stage IDPA fantastici
03/2021
Traduzione italiana di Andrea Bray

Cos'è uno stage IDPA?

- Uno stage è un esercizio che misura la capacità di un tiratore di utilizzare in maniera efficace i fondamentali del tiro attraverso il tempo impiegato nel completarlo e la precisione dei colpi esplosi per calcolare il punteggio.
- Gli esercizi di tiro sono basati su scenari e abilità legati alla difesa personale e sulla risoluzione di problemi del tiratore sotto pressione.
- Uno stage fonde insieme una serie di abilità di tiro in modo tale che non ci siano due stage uguali tra loro e simula una situazione che appaia realistica per i partecipanti e che possa effettivamente accadere.
- Uno stage mette alla prova tiratori di ogni livello e competenza nell'eseguire un piano tramite regole di sicurezza molto stringenti così che chiunque possa competere alla pari con altri tiratori allo stesso livello ed equipaggiati alla stessa maniera.

Cos'è uno stage IDPA?

- Detto semplicemente, l'obiettivo di IDPA è divertire i tiratori.
- Deliziare i tiratori.
- Sfidare i tiratori.
- Rendere gli stage memorabili ad un anno da oggi.
- Fare tutto quello qui sopra per tutti tiratori, dal NV al DM.
- Permettere la partecipazione di tutte le divisioni: ESP, SSP, CCP, CDP, REV, BUG, CO e PCC.
- Permettere la partecipazione agevole di tiratori diversamente abili.

Uno stage IDPA dovrebbe essere disegnato in modo da...

- Non ingannare e non tenere trappole ai tiratori.
- Non penalizzare i tiratori.
- Non misurare abilità non di tiro.
- Non penalizzare i tiratori.
- Non insegnare tattiche.
- Non richiedere la memorizzazione.
- Non penalizzare i tiratori.
- Non penalizzare una divisione rispetto ad un'altra.
- Non premiare una divisione rispetto ad un'altra.
- Non penalizzare i tiratori.

Perché esiste questa lezione?

- Francamente, IDPA ha fin troppi stage mediocri se non poveri, eccessivamente complessi e a volte illegali a quasi tutti i livelli di gara.
- Per migliorare la qualità delle gare IDPA.
- Per enfatizzare il divertimento in IDPA.
- Per aumentare la sicurezza nel tiro attraverso IDPA.
- Per concentrarsi sulle difficoltà inerenti il tiro.
- Per eliminare le discussioni riguardanti gli stage.
- Per prevenire la penalizzazione eccessiva dei tiratori.
- Per rendere l'approvazione di gare T2-T5 più semplice e veloce.
- Per prevenire la rimozione di uno stage durante una gara.

8 Fondamentali di IDPA

- Posizioni di tiro

- Rilassato (Freestyle/Solo Mano Forte/Solo Mano Debole/Ritenzione)
- Accovacciato (Rapido/Supportato)
- In ginocchio (Rapido/Supportato)
- Seduto (Rapido/Supportato)
- Prono (Supino)

- Azioni

- Barricate (Lato forte/debole, da sopra)
- Movimento (Laterale/Arretrando/Avanzando)

- Condizioni insolite

- Partenza non dalla fondina (Cambi caricatore)

Come iniziare

- Parti da uno scenario tratto dalla cronaca o dalla storia.
- Parti dal voler testare un'abilità specifica o una combinazione di abilità.
- Parti da un “nuovo” disegno di mura e scenografie.
- Parti dallo sparare da o intorno ad un veicolo.
- Parti da una macchina da golf che il tiratore possa guidare e da cui possa ingaggiare.
- Parti da un “nuovo” tipo di bersaglio, come un mover o un out-n-back.
- Parti da una nuova scenografia, come una porta, una cassetta delle lettere o un “cavallo”, ecc.
- Parti da uno stage visto su internet.
- Parti da un tema per la gara come “NRA Armed Citizen.”

Cose da fare e da evitare

- Controlla che ogni stage sia in linea con il regolamento IDPA e con le Match Administration Rules.
- Confronta ogni stage con il IDPA MD-CSO Handbook che ha un'ottima lista di cose da fare e da evitare.
- Non mettere bersagli non minacciosi dietro i pepper. Non allieta né diverte i tiratori. I tiratori lo capiscono che il Match Director li vuole solo punire.
- Verniciate gli hard cover sui bersagli con molta moderazione, se non per nulla, e solo per rappresentare qualcosa di coerente con lo scenario. (Nessuno fa giubbotti antiproiettile come le giacche degli smoking, che coprono solo i lati)
- Gli stage devono essere accessibili a tutte le divisioni, incluse BUG e PCC se ammesse alla gara.
- Gli stage devono essere uguali per tutte le divisioni, nessuna difficoltà extra per le PCC.
- Ogni stage deve essere 100% legale, state alla larga da tutte le aree grigie.

Cose da fare e da evitare

- Dai ai tiratori più opzioni, più modalità per eseguire lo stage in maniera legale e sicura. Ai tiratori piacciono le opzioni, chiaro e tondo.
 - Richiedi colpi precisi piuttosto che spostamenti.
 - Richiedi colpi al box grande piuttosto che alla testa.
 - Piazza dei bersagli statici vicino a bersagli in movimento o a scomparsa.
 - Crea più percorsi nello stage.
 - Prendi in considerazione i punti di ricarica in maniera logica per ogni divisione.

Non provare ad aggirare le regole IDPA attraverso la procedura dello stage.

Azioni non di tiro

- La regola 9.1.1 del Match Administration Rule di fatto spiega che un tiratore non deve eseguire azioni non di tiro e che non può essere penalizzato se non le esegue. Esempi di azioni non di tiro:
 - Portare qualcosa. Manipolare oggetti. Dire qualcosa.
- Sono azioni di tiro, ad esempio, utilizzare le coperture, ingaggiare con la sola mano forte o debole, da seduto, in ginocchio, all'interno di una macchina, ecc.
- Se un'azione non di tiro è importante per uno stage, dà al tiratore una motivazione per eseguire l'azione che migliori il suo punteggio.
- Fornisci al tiratore la possibilità di un punteggio migliore o un tiro più semplice nel completare un'azione non di tiro.
 - Es: se spostare una valigetta attraverso uno stage è importante, fa sì che lo spostarla attivi una possibilità di punteggio:
 - Attiva una pedana posta alla base di un barile.
 - Attiva un bersaglio attraverso una corda.

Fisica dello Stage

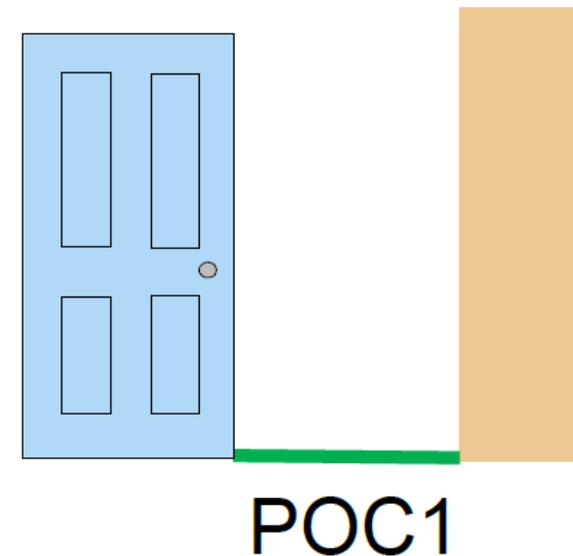
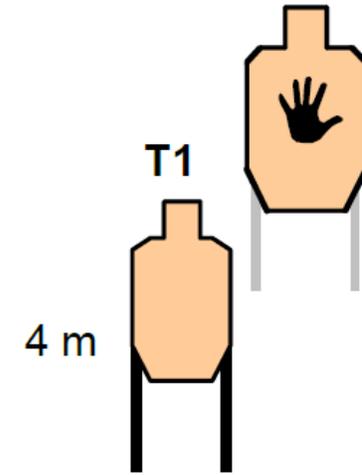
- Non importa come è presentato lo stage, i tiratori spingeranno sempre i loro limiti e si complicheranno la vita.
 - Es: Potrebbero guardare i punteggi, ingrillettarsi, sparare colpi in più, mancare completamente il bersaglio, ecc.
- I tiratori si spingeranno dentro un'area «difficile».
- Mantieni i singoli stage relativamente semplici.
- Varia le difficoltà sui diversi stage di una gara.
- Non abbiamo bisogno di stage labirintici forzatamente complicati con vari mover o trucchi da circo.
- Non mettere tutte le scenografie o bersagli «fighi» in un solo stage.
- Dirigi le azioni dei tiratori attraverso le scenografie e non con le parole. Così facendo, rendi non conveniente in termini di tempo ogni azione non voluta.

Fisica dello stage

- La maggior parte del tempo di gara viene spesa nel ripristinare gli stage.
- Su tre minuti per ogni tiratore, circa dieci secondi sono usati per il Load and Make Ready.
- Tra i dieci e i trenta secondi circa riguardano il tiro.
- Il resto è ripristino dello stage.
- Un ripristino semplice è fondamentale per gare puntuali.
- Cosa fa perdere tempo in uno stage:
 - Complessità. Troppe cose da fare durante il ripristino.
 - Macchinari difficili da ripristinare.
 - Molte paratie e corridoi.
 - Scenografie non affidabili che si attivano o si spostano col vento.
 - Stage senza passaggi per il ripristino, ad esempio quelli con aree chiuse dove arbitri e tiratori devono entrare ed uscire dallo stesso punto.
 - Posizionamento scomodo dei bersagli, ad esempio uno parzializzato dietro dei barili.

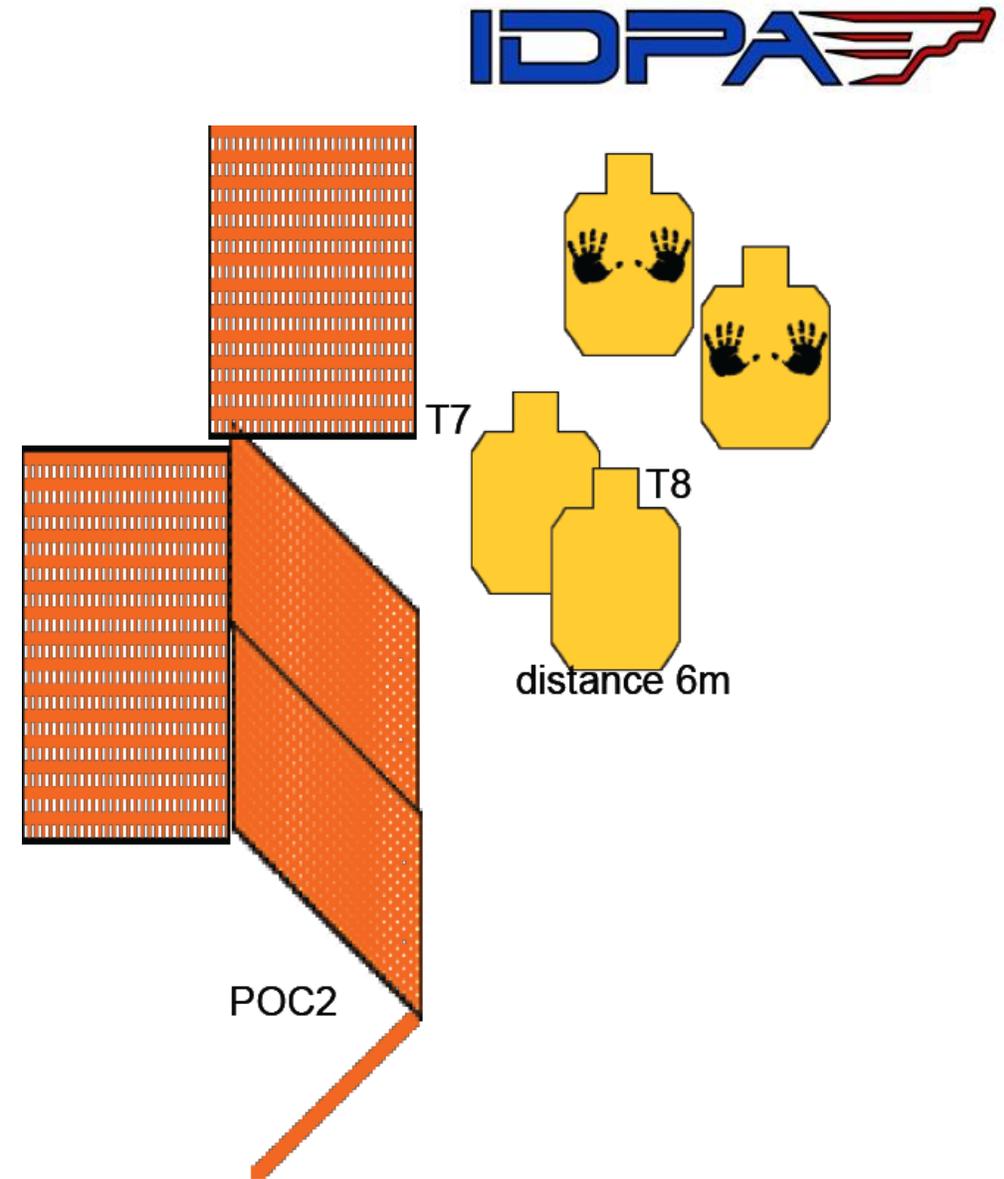
Fault Line

- La regola 1.2.3.A afferma che “Cover” fa riferimento ad una posizione dalla quale il tiratore può ingaggiare bersagli con una porzione del busto e la parte bassa del corpo dietro un oggetto come un muro.
- Per fare ciò è necessario non piazzare le Fault Line troppo aperte.
- Esempio di troppo aperta. La FL in verde non fornisce copertura al tiratore né per la parte alta né per quella bassa del corpo nell’ingaggiare T1.
- Punta la FL a T1, e possibilmente usa due FL una per ogni lato della porta.



Fault Line

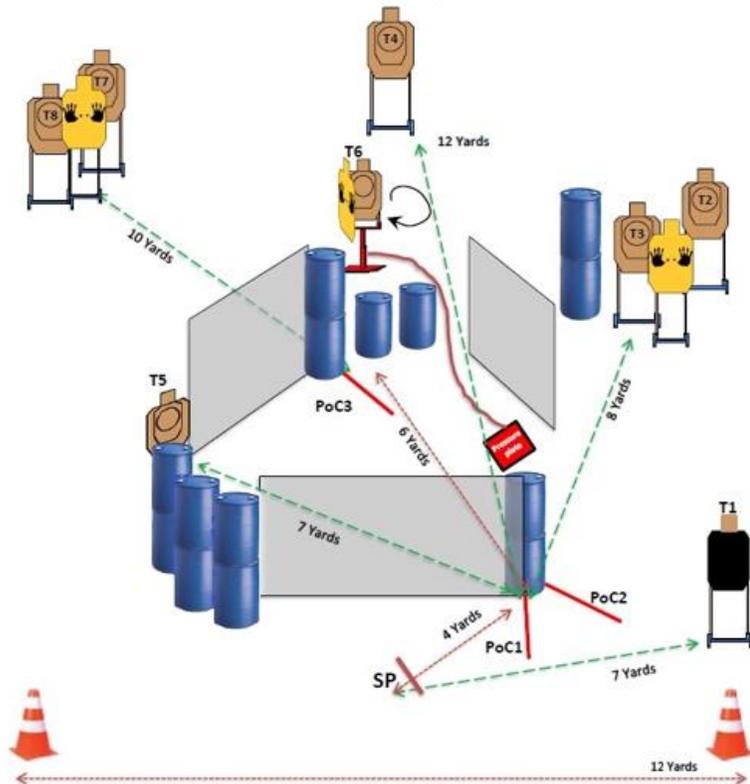
- Esempio di FL troppo stretta. La FL in arancione potrebbe far piegare troppo e far cadere alcuni tiratori per ingaggiare T7.
- Punta la FL a T7.
- E' una buona abitudine puntare la FL all'ultimo bersaglio da ingaggiare a fetta di torta.
- Questo potrebbe richiedere la divisione di un punto di copertura in due, così da non far sparare da inclinati pur fornendo copertura ai tiratori.



Una descrizione dello stage ben scritta



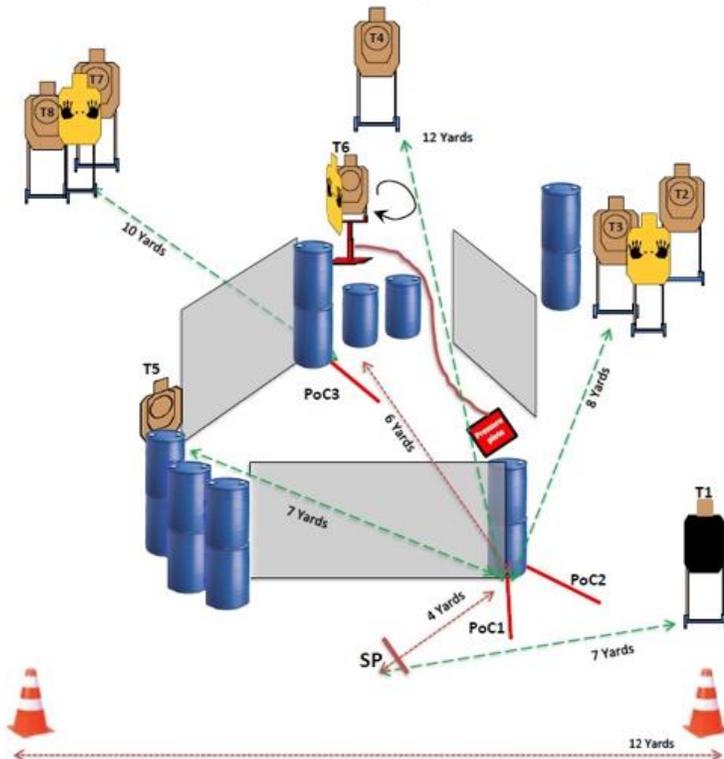
SCENARIO: You are shopping on Black Friday when a group of criminals has just robbed the cash till and shoot towards the people and your family. You decide to defend your family.	
START POSITION: Shooter at SP facing T1 with firearm loaded and holstered. Hands relaxed at sides.	STRINGS: 1 SCORING: 16 rounds min, Unlimited
STAGE PROCEDURE: At the signal engage T1-T8 using all available cover. The pressure plate activates drop-turner	TARGETS: 8 Threat, 3 Non-threat
	SCORED HITS: Best 2 per target
	START-STOP: Audible - Last shot
	CONCEALMENT GARMENT: Required
NOTE: T1 can be engaged while moving as well. Turner T6 at rest show a NS target.	MUZZLE SAFE POINTS: 180 degree rule



- Una rapida descrizione dello scenario basato sulla difesa personale di un civile. Niente film, libri, cartoni, personaggi TV, super cattivi, supereroi, polizia, militari, ecc, o attività illegali.
- Descrizione della posizione di partenza che dica la condizione dell'arma e la posizione del corpo del tiratore, direzione in cui è diretto, posizione delle mani e dei piedi se necessario.
- Una semplice sezione sulla procedura che non spieghi come eseguire lo stage ma che mostri quali bersagli andranno ingaggiati da copertura e quali all'aperto.
- Vanno indicati il numero di string, il tipo di punteggio ed il numero totale di colpi richiesti.
- Vanno indicati il numero dei bersagli cartacei, di quelli non minacciosi e dei bersagli reattivi (ferri).
- Inoltre vanno annotati l'uso del vest così come quello dei punti di sicurezza della volata.
- La posizione di partenza e quelle di copertura devono essere chiaramente segnalate e numerate.
- Le aree dove il tiratore non deve passare vanno interdette tramite la scenografia, non a parole.

Una descrizione dello stage ben scritta

SCENARIO: You are shopping on Black Friday when a group of criminals has just robbed the cash till and shoot towards the people and your family. You decide to defend your family.	
START POSITION: Shooter at SP facing T1 with firearm loaded and holstered. Hands relaxed at sides.	STRINGS: 1 SCORING: 16 rounds min, Unlimited TARGETS: 8 Threat, 3 Non-threat SCORED HITS: Best 2 per target START-STOP: Audible - Last shot CONCEALMENT GARMENT: Required MUZZLE SAFE POINTS: 180 degree rule
STAGE PROCEDURE: At the signal engage T1-T8 using all available cover. The pressure plate activates drop-turner	
NOTE: T1 can be engaged while moving as well. Turner T6 at rest show a NS target.	

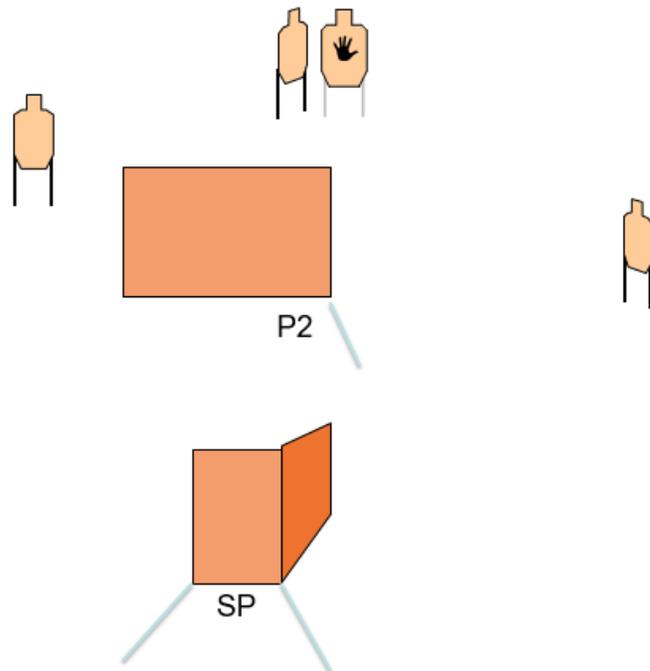


- Vanno indicate delle Fault Line realistiche che diano copertura al tiratore senza richiedere che gli ultimi colpi siano esplosi cadendo in avanti perché troppo angolate.
- I bersagli vanno numerati in ordine logico di ingaggio.
- Vanno indicate le distanze tra i bersagli e le relative posizioni di tiro.
- Vanno indicate le distanze che il tiratore dovrà percorrere.
- Ogni oggetto usato come Vision Barrier dovrà essere ben evidenziato sul disegno.
- Se verranno utilizzate bandiere o coni di sicurezza dovranno essere mostrati sul disegno.
- Note per l'Approval Team o per la squadra di montaggio aiuterà ad evitare dubbi.
- Andrà mostrata la connessione tra attivatore e relativo bersaglio/scenografia.
- Le distanza e le note (inviata all'approval) possono essere rimosse per utilizzare lo stesso disegno nel match book.

Altre questioni spinose

Sommare le Fault Line

- Avere una posizione di copertura più a valle nello stage non è una scusa per avanzare su bersagli non ingaggiati.



Ritenzione sulle scenografie

- Anche se spesso chiediamo che i caricatori siano messi in partenza sulle scenografie, usare le stesse per poggiare i caricatori dopo un cambio è comunque penalità. (I tavoli non fanno ritenzione)



Riepilogo e domande

- Tutti gli stage devono essere legali al 100% senza aree grigie.
- Fornisci un'esperienza di tiro memorabile.
- Permetti ai tiratori di avere più opzioni.
- Mantieni il ripristino semplice piuttosto che complesso.
- Gli aspetti non legati al tiro degli stage dovrebbero fornire opportunità di punteggio.
- Confronta ogni stage col Rulebook IDPA e le Match Administration Rules.
- Confronta ogni stage con la lista MD-CSO Do's and Don't.
- Concentrati sul divertimento piuttosto che sulle penalità.