

Doveri  
e  
responsabilità

Ver. 1  
2010

# Guida del Safety Officer

Shooter ready?  
Stand by....



[www.ccidpa.org](http://www.ccidpa.org)



[www.arenaidpa.it](http://www.arenaidpa.it)



## Premessa del Collin County IDPA club:

Le procedure descritte in questa guida riflettono il modo in cui il club IDPA Collin County conduce i propri match.

Queste pagine non rappresentano la linea guida ufficiale di IDPA HQ. Queste rappresentano invece, le linee guide del club CCIDPA.

Altri club potrebbero gestire i loro match e assegnare le responsabilità ai loro Safety Officer in modo leggermente differente.

Queste procedure riflettono semplicemente quello che ha funzionato per il club CCIDPA nei passati 12 anni. Il CCIDPA ha il numero di club C0007.

## Safety Officer (SO) – Doveri e responsabilità.

I quattro compiti principali di un SO sono:

1. Garantire la sicurezza del tiratore e degli spettatori sul campo di tiro.
2. Aiutare il tiratore a completare il percorso di tiro in modo corretto e divertente.
3. Guidare il tiratore utilizzando i comandi di gara in modo corretto e conciso.
4. Rispettare sempre il regolamento IDPA per garantire che il match si svolga in modo equo e imparziale.

### Funzioni

Come abbiamo già accennato l'obiettivo principale del SO deve essere la sicurezza del tiratore e degli spettatori. Dal momento in cui il tiratore arriva sulla linea di tiro e fino a che non termina il percorso di tiro il SO dovrebbe focalizzare la sua attenzione esclusivamente sul tiratore ed in primo luogo sulla pistola.

Ciò è particolarmente importante dal momento in cui viene impartito al tiratore l'ordine "Load and make ready" e fino a che il tiratore non ha ricevuto l'ordine "holster" e riposto la pistola in fondina.

Questa forte attenzione richiesta al SO è difficile da mantenere ma può essere raggiunta con la pratica.

Il SO dovrebbe evitare ogni tentazione di guardare il timer, i bersagli o le violazioni della copertura lasciando invece, quando possibile, questi compiti allo Score Keeper.

L'attenzione del SO deve rimanere sulla pistola.

Di particolare interesse è il dito del tiratore. Questo deve sempre essere fuori dal grilletto a meno che il tiratore non sia impegnato ad ingaggiare i bersagli previsti dal percorso di tiro o si accinga a farlo.

### Alcune norme di base:

Le seguenti condizioni sono motivo di squalifica immediata:

- Dito sul grilletto quando la volata non è in direzione di sicurezza. Per direzione di sicurezza si intende che la volata è puntata in direzione del parapalle (down range).
- La volata della pistola carica è in direzione degli spettatori (up range).
- Un colpo finisce oltre il parapalle.
- Un colpo colpisce il terreno entro 6 feet dal tiratore.
- Comportamento non rispettoso delle regole.
- Rifiuto di riconoscere l'autorità del Safety Officer.

Le seguenti situazioni richiedono un ammonimento e una possibile squalifica su una seconda violazione:

- Dito sul grilletto durante il caricamento, il ricaricamento e lo scarico dell'arma.
- Dito sul grilletto quando la pistola non è puntata su un bersaglio.
- La mancata osservanza dei comandi dati dal SO.

## Altre considerazioni sulla sicurezza

Oltre ad osservare la pistola il SO dovrebbe fare attenzione ed essere consapevole di dove il tiratore sta andando al fine di evitare di ritrovarsi in una posizione che possa interferire con i movimenti del tiratore e creare una situazione di pericolo.

## Aiuta il tiratore!

Per quanto possibile il SO deve aiutare attivamente il tiratore. Questo è particolarmente importante per i nuovi tiratori. Non è irragionevole che il SO accompagni i nuovi tiratori (Novice) in ogni fase del percorso di tiro avvisandolo se i bersagli sono stati mancati oppure se la copertura non è stata come da regolamento.

Il Safety Officer deve anche prestare attenzione allo stato emotivo dei nuovi tiratori dedicando loro il tempo necessario a tranquillizzarli e metterli a proprio agio al fine di garantire la sicurezza di tutti. Alcune tecniche che sembrano funzionare bene sono quelle di parlare con il tiratore e chiedergli come stanno andando. Dirgli di fare un respiro profondo e rilassarsi. Sottolinea loro che è una buona idea affrontare le prime gare solo per divertimento, di prenderle con calma e di concentrarsi soprattutto sulla sicurezza senza alcun tentativo di vincere. Sii utile senza essere arrogante e dando l'impressione del "sapientone".

Mentre quanto sopra si applica principalmente ai nuovi tiratori anche ai tiratori più esperti può accadere di perdere la concentrazione di tanto in tanto e vi saranno grati se gli dite che hanno una miss o hanno dimenticato di ingaggiare un bersaglio.

In questo modo aiutate tutti i tiratori al meglio delle loro possibilità.

NOTA: assistere il tiratore non è consentito nelle gare sanzionate ma è apprezzato dai tiratori nelle gare di club.

## Comandi di gara

I comandi di gara IDPA sono:

- Load and make ready
- Shooter ready?
- Stand by
- Finger
- Cover
- Stop
- Unload and show clear
- Slide down
- Hammer down
- Holter
- Range is safe

➤ *Load and make ready*: questo comando indica al tiratore di caricare la pistola e tenersi pronto. Prima di dare questo comando al tiratore accertati che il campo di tiro sia libero. È tua responsabilità assicurare che l'area è libera.

➤ *Shooter ready?*: questa è una domanda e al tiratore dovrebbero essere dati pochi secondi per indicare che è pronto (alcuni tiratori per indicare che sono pronti fanno un cenno con la testa, altri invece dicono "ready"). Pochi secondi ma senza esagerare! Alcuni tiratori arrivano sulla linea di tiro, caricano e pretendono, dopo questa domanda, di avere tutto il tempo desiderato per prepararsi per lo stage. Mentre è buona pratica dare pochi secondi per permettere al tiratore di "ripassare" mentalmente il percorso di tiro per l'ultima volta, il Safety Officer non ha nessun obbligo di aspettare per più di quei pochi secondi prima di aver dato il comando "stand by". Sé un

tiratore ritarda regolarmente prendendo troppo tempo in questo momento, vai avanti e procedi con il comando “stand by” dopo 5 secondi.

- *Stand by*: poco prima di dare questo comando controlla per l’ultima volta che il campo sia libero. Questo comando dovrebbe essere dato con voce forte e decisa e seguita da un ritardo di due o tre secondi, niente di meno. Fai particolarmente attenzione ai tiratori che anticipano questo comando nel tentativo di iniziare prima del segnale di partenza per trarne vantaggio. Se ciò accadesse fai ricominciare il tiratore da questo comando. Se il comportamento non dovesse essere ancora corretto dai una procedura.
- *Muzzle*: se in un qualsiasi momento la volata della pistola del tiratore si avvicina ai 180° devi utilizzare questo comando per avvertire il tiratore che si sta avvicinando ai limiti dell’angolo di sicurezza.
- *Finger*: il dito del tiratore deve sempre essere fuori dal grilletto a meno che il tiratore non sia effettivamente impegnato a colpire i bersagli o si accinga a farlo. Controlla che il dito sia fuori dal grilletto anche quando il tiratore è impegnato durante il caricamento, il ricaricamento , lo scarico della pistola ed anche durante i movimenti tra una posizione ed un’altra. Se il dito del tiratore si trova sul grilletto in un momento inopportuno il SO dovrebbe chiamare “FINGER”. Più violazione “Finger” nel corso di uno stage o di una partita è motivo di squalifica. Prendi in considerazione l’eventuale messa in pericolo del tiratore e degli spettatori è stata effettivamente causata prima di squalificare un tiratore, ma questa regola dovrebbe essere applicata in modo equo. Un consiglio può essere: la prima volta avvisi il tiratore, la seconda emetti una procedura e una breve lezione sulla sicurezza riguardante il dito sul grilletto ( Trigger Safety ), la terza volta o se c’è una effettiva messa in pericolo di qualcuno, squalifica il tiratore.
- *Cover*: sé più del 50% della parte superiore del tronco del tiratore o

la parte inferiore del tiratore è esposta ad un bersaglio non ancora ingaggiato, il SO o il Segnapunti devono chiamare “Cover”. Si noti che il Segnapunti si dovrebbe trovare in una posizione migliore del SO per chiamare il “Cover” per consentire al SO di concentrarsi sulla pistola. Se il tiratore si muove immediatamente per correggere la violazione di copertura, nessuna sanzione di procedura dovrebbe essere data. Tuttavia, se il tiratore spara velocemente da non permettere al SO di chiamare il “cover” deve essere valutata l’errore di procedura. In parole povere , avverti il tiratore se è possibile altrimenti valuta la situazione.

- *Stop*: se il tiratore si sta comportando in modo non sicuro o si sta verificando un problema di sicurezza che va ben oltre il controllo del tiratore, il SO deve dare il comando “Stop!”. Il rispetto di questo comando deve essere **immediato e incondizionato**. Ripeti il comando se necessario per ottenerne il rispetto. Questo comando può essere usato anche per fermare il tiratore nel caso vengano notati bersagli che non sono stati tappati, pepper che non sono stati alzati o bersagli il cui movimento è stato azionato in modo imprevisto. Tuttavia se il comando viene dato in previsione della squalifica del tiratore, il SO deve dare l’ordine “unload and show clear” **prima** che qualsiasi discussione abbia luogo.
- *Unload and show clear*: questo processo è spesso troppo frettoloso. Il tiratore dovrebbe far cadere il caricatore, guardare dentro la camera di cartuccia e dopo mostrare la pistola al SO per una seconda ispezione. Il SO deve insistere sul fatto che il tiratore verifichi correttamente la sua pistola e poi presentare la pistola in un modo idoneo da permettere al SO di ripetere il controllo in modo efficace. In nessun caso il SO deve permettere che questa ispezione venga fatta in modo frettoloso e che il tiratore anticipi gli ordini del SO.
- *Slide down*: questo comando è dato al tiratore dopo che entrambi hanno ispezionato la camera di cartuccia per assicurarsi che essa è

vuota.

- *Hammer down*: con questo comando viene richiesto al tiratore di abbattere il cane sulla presumibile camera di cartuccia vuota. La pistola deve essere puntata esclusivamente in direzione del parapalle (down range) e in nessun altro luogo quando viene eseguito questo comando. Pistole con l'abbatticane e sicurezza sul caricatore hanno problemi particolari. Lo scopo di abbattere il cane è quello di dimostrare che la camera di cartuccia è vuota. È il terzo controllo di un sistema di tripla sicurezza. È inteso a far realmente sparare la pistola nel caso ci fosse ancora un colpo nella camera di cartuccia che sia il tiratore e sia il SO non hanno notato. Anche se può sembrare inverosimile un match al buio combinato con un estrattore rotto hanno determinato un colpo accidentale. Per questo motivo deve essere richiesto al tiratore di abbattere il cane tirando il grilletto e non usare il de cocker. Le sicurezze sul caricatore richiedono più attenzione. Esse richiedono al tiratore di portare un caricatore vuoto o scaricarlo uno , e inserirlo nella pistola per abbattere il cane. In entrambi i casi il SO deve avere una chiara conferma visiva che il caricatore è vuoto prima di consentire al tiratore di procedere.
- *Holster*: comando abbastanza semplice, ma molti commettono errori qui: alcuni tiratori sembrano volere raccogliere i colpi espulsi o il caricatore a terra tra il comando "Unload and show clear" e il comando "Holster". Altri vogliono discutere il loro risultato o il percorso di tiro appena concluso. Il Safety Officer non deve tollerare questo comportamento. Il tiratore dovrebbe essere avvisato che la mancata osservanza nell'eseguire i comandi del SO è l'immediata squalifica. Il tiratore deve seguire i comandi nel momento in cui vengono dati e non fare quello che vuole ignorando i comandi del SO. Nessuno si muove fino a che la pistola non è in fondina.
- *Range is safe*: appena la pistola è stata messa in sicurezza e in fondina il SO deve gridare "Range is Safe" per indicare a tutti i

presenti che il tiratore ha terminato il percorso di tiro ed ha riposto la pistola in fondina. Come indicato sopra assicurati che il tiratore segua i vostri comandi e non li anticipi. Se il tiratore chiude la camera di cartuccia e preme il grilletto prima che il SO abbia ispezionato la camera di cartuccia fategli ripetere il processo ed avvertitelo di eseguire i vostri comandi e non di anticiparli. Non aspettate che i tiratori imparino questo attraverso una squalifica in una gara importante o un colpo accidentale causato da un estrattore rotto. Correggete il problema appena si presenta.

## Alcune regole

Le gare IDPA sono competizioni e come tali devono avere regole. È nostro compito come responsabili della sicurezza far rispettare tali norme in modo corretto e coerente possibile per garantire che la competizione si svolga in modo leale. Le stesse regole si applicano a tutti i tiratori di ogni livello, da Master a Novice , ad amici e sconosciuti. Nessuna distinzione deve essere fatta.

Dal momento che è compito del SO far rispettare le regole, è una buona norma che il SO rilegga periodicamente, o almeno due volte l'anno, il regolamento. Ma aldilà della semplice lettura , è importante capire il regolamento.

Il SO deve anche avere buon senso nell'applicare il regolamento. Evita di dare troppe procedure ai tiratori alle loro prime gare. Si libero di interpretare il percorso di tiro se la descrizione è vaga. Evita di diventare un SO inflessibile e pignolo.

Ricorda, si dovrebbe aiutare il tiratore ad evitare gli errori di procedura e non aspettare di avventarsi sul tiratore quando commette un' errore!

Abbiamo detto prima che il SO deve mantenere una forte attenzione sulla pistola per tutto il tempo che questa è fuori dalla fondina.

Ciò significa che il SO può non essere in grado di applicare pienamente il regolamento in alcune circostanze. Per compensare a questo problema , il segnapunti ( Score keeper ) deve essere coinvolto nel controllo le violazioni sulla copertura, l'ordine di ingaggio dei bersagli ed altri errori procedurali. Il segnapunti ( Score Keeper ) non è solo una persona con un clip board in mano, il segna punti è anche un responsabile della sicurezza ed una figura ufficiale con il potere di far rispettare il regolamento.

Mentre il principale responsabile della sicurezza (SO) si occupa di ciò che accade nelle immediate vicinanze del tiratore impegnato a sparare, il segnapunti essendo in una posizione che gli permette di avere una visuale più ampia, deve guardare per eventuali errori di sicurezza, procedura o copertura. Quindi il ruolo del segnapunti è piuttosto importante. Una semplice Guida tratterà le sue responsabilità e compiti separatamente.

## La classificazione IDPA

Se sei un SO impegnato in un match di classificazione IDPA, ricorda che lo scopo della classificazione è quello di classificare il tiratore nella classificazione più elevata per la quale lui/lei è classificato. Per questo motivo il SO deve fare del suo meglio e contribuire attivamente affinché il tiratore raggiunga il miglior punteggio possibile. Si noti anche che non esiste un ordine prestabilito nell'affrontare i bersagli nella classificazione eccetto quando si ingaggiano i bersagli da copertura. Il SO deve fare ogni tentativo per evitare di assegnare errori di procedura durante la classificazione. Deve cercare invece di avvisare o insegnare al tiratore di correggere o evitare gli errori.

## Competenze secondarie del SO

Oltre ai compiti sopra descritti il SO dovrebbe fare anche:

- Assistere il Match Director nel controllo della sicurezza in ogni fase prima che i tiratori sono chiamati per la descrizione del percorso di tiro.
- Verificare che l'attrezzatura dei tiratori rispetti il regolamento IDPA.
- Assicurati che il tiratore abbia due caricatori di ricambio a piena capacità nel porta caricatore prima del segnale di partenza.
- Informare il tiratore delle migliori azioni per mantenere un equilibrio tra la vittoria e la sicurezza.
- Attenzione reciproca: il segnapunti e il SO devono funzionare come una squadra e controllarsi a vicenda.
- Fare attenzione a cosa succede fuori dall'area di tiro.  
Esempio: un tiratore mostra la sua pistola ad un altro tiratore fuori dall'Area di Sicurezza (Safe Area).

## Conclusioni

Ricordate ancora che il lavoro del SO è quello di garantire la sicurezza del tiratore e degli spettatori , aiutare il tiratore a completare il percorso di tiro in modo corretto e a godersi la competizione. Deve anche gestire il tiratore utilizzando i comandi in modo corretto e conciso e far rispettare il regolamento IDPA in modo corretto, coerente e imparziale.