



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.

Segnapunti (Score Keeper) – Doveri e responsabilità.

I cinque compiti principali di uno Score Keeper sono:

1. Aiutare il Safety Officer nell'assicurare la sicurezza dei tiratori e degli spettatori sul campo di tiro.
2. Di chiamare il tiratore sulla linea di tiro e di avvisare i prossimi due tiratori del loro turno.
3. Controllare il tiratore su eventuali violazioni della sicurezza e procedurali.
4. Inserire in modo corretto e leggibile il tempo e i punti persi in ogni foglio di conteggio.
5. Verificare che il foglio di conteggio sia stato compilato in modo corretto e completo di tutte le informazioni riguardanti il tiratore.

Funzioni

Chiamare i tiratori

Il segnapunti dovrebbe chiamare il tiratore seguente, mentre il Safety Officer ordina al tiratore, già presente sulla linea di tiro, di prepararsi ad affrontare il percorso di tiro.

Il segnapunti può chiamare i prossimi 2 tiratori avvisandoli di prepararsi. Per avvisare il tiratore che è il prossimo sulla linea di tiro userà il termine : **" on deck "**, per quello dopo userà il termine : **" in the hole "**.

Se il tempo lo permette ,si può chiamare anche, nell'ordine, il terzo tiratore usando il termine: **" in the deep hole "**. In questo modo si dà al tiratore il tempo necessario per permettergli di prepararsi ed essere pronto prima che venga il suo turno. Con questa procedura si contribuisce a rendere lo svolgimento del match più fluido ed efficiente.

Compiti riguardanti la sicurezza

Appena il tiratore è pronto , il compito principale del Segnapunti è quello di assistere il Safety Officer nell'assicurare la sicurezza del tiratore e degli spettatori.

La funzione del Segnapunti si può definire come un'assistente del Safety Officer nel periodo di tempo in cui il tiratore è impegnato ad effettuare il percorso di tiro.

Mentre il Safety Officer è concentrato nel controllo della pistola e dei movimenti del tiratore, il Segnapunti dovrebbe invece controllarne eventuali errori di sicurezza e di procedura. Non è necessario per il Segnapunti "seguire" letteralmente il tiratore. Il Segnapunti deve disporsi e mantenersi in una posizione che gli permetta di osservare il corretto ingaggio dei bersagli e il corretto uso della copertura.

Mentre il Safety Officer è a stretto contatto con il tiratore e la sua pistola , il Segnapunti deve adoperarsi per avere una visuale più ampia dell'area, che gli permetta quindi di osservare eventuali situazioni non sicure, in presenza delle quali deve essere pronto a fermare il tiratore.

Qualche volta , a causa del disegno del percorso di tiro, il Segnapunti si trova in una posizione migliore del Safety Officer nell'osservare il tiratore. Di particolare importanza è il dito del tiratore sul grilletto.

Questo deve essere sempre fuori del ponticello a meno che il tiratore non sia impegnato a sparare o si accinga a farlo. Se la volata della pistola è in una direzione diversa da quella dei bersagli che devono essere ingaggiati, il dito deve essere sempre fuori del grilletto.

Il Segnapunti osserva il tiratore durante il caricamento, il movimento, la ricarica e lo scarico della pistola, e si accerta che il dito è effettivamente fuori dal ponticello.

Sé il dito del tiratore è sul grilletto in un momento inappropriato, il Segnapunti deve chiamare “ Finger!” (“dito”).

Violazioni Procedurali

Come abbiamo già detto, il Segnapunti non è impegnato nelle immediate vicinanze del tiratore che sta sparando e spesso si trova in una posizione migliore per osservare l’area del tiratore .

Altri tipi di ordini devono essere dati solo dal Safety Officer, che ha una maggiore possibilità, considerata la sua vicinanza al tiratore, di essere udito.

Il Segnapunti oltre che segnalare tempestivamente eventuali violazioni che abbiamo già menzionato prima , dovrebbe evitare di distrarre il tiratore a meno che non si verifichi un problema di sicurezza.

Se si sta verificando un problema di sicurezza, di cui il Safety Officer non si sia avveduto, il Segnapunti deve assumersi la responsabilità di dare al tiratore, in maniera perentoria ed immediata, il comando “**Stop**”. Il segnapunti deve quindi spiegare il problema al Safety Officer e lasciare a quest’ultimo, se necessario, il compito di discutere con il tiratore.

Conteggiare i punti

Appena il tiratore ha completato il percorso di tiro, ha scaricato e riposto la pistola in fondina sotto il controllo vigile del Safety Officer, il Segnapunti deve annotare il tempo impiegato e conteggiare i punti fatti su ogni bersaglio. Ricorda che il beneficio del dubbio va dato sempre al tiratore. Se un colpo finisce in una linea di punteggio che obbliga a guardare almeno un paio di volte per conteggiarlo, al tiratore va assegnato sempre il punteggio migliore.

Il Segnapunti deve fare particolare attenzione ad inserire i dati di conteggio in modo corretto e leggibile.

Se è stato commesso un errore, tira una linea sull’errore e scrive quello corretto in una zona adiacente.

Non è necessario scrivere “0” per bersagli con nessun punto perso. È meglio scrivere semplicemente un “-“ , così da evitare di confondere uno zero (0) con un sei (6) scritto male.

Come già detto, il beneficio del dubbio va sempre al tiratore e questo si applica sia al calcolo del conteggio finale, sia al conteggio di un singolo bersaglio.

Durante una gara, il personale preposto al calcolo del punteggio può ragionevolmente confondere uno zero (0) con un sei (6) o viceversa. Sé un numero può essere letto o come un sette (7) o come un nove (9) , allora il beneficio va al tiratore assegnandogli il punteggio migliore che in questo caso è sette(7).

Un altro consiglio è quello di non usare i numeri romani per segnare gli errori di procedura e le penalità. Siccome è alquanto improbabile che un tiratore possa prendere 11 procedure o colpire i bersagli minacciosi in qualsiasi percorso di tiro IDPA ben progettato, non si creerebbe alcuna confusione se si tiene il conto di queste penalità con un linea verticale “|”, oppure “||” a mano a mano che li conteggi.

Mentre quanto suddetto rappresentano tutte le cose che il Segnapunti deve fare, ci sono poche cose che un Segnapunti non deve fare.

Una di queste è quella di calcolare il punteggio finale sul campo di tiro. Se si ha il tempo di calcolare il punteggio finale mentre si è sul campo di tiro, è molto probabile che si stanno trascurando altri doveri ben più importanti.

Inoltre, è stato ampiamente accertato che la percentuale di errori di calcolo del punteggio finale, fatta sul campo di tiro è molto alta. Il personale preposto al conteggio degli statini deve ignorare qualsiasi

calcolo fatto sul campo di tiro.

Questi calcoli quindi sono solo una perdita di tempo e contribuiscono a creare errori di conteggio.

Occorre segnare soltanto il tempo del tiratore, i punti persi e le penalità.

Ulteriori Compiti del Segnapunti (Score Keeper)

In aggiunta dei cinque doveri principali del Segnapunti, ci sono ancora un paio di doveri “amministrativi”, di cui che il segnapunti deve occuparsi:

- Verificare che il numero IDPA del tiratore, la sua divisione (SSP, ESP, CDP, SSR , ESR) e la classifica (NV, MM, SS, EX, MA) siano stati inseriti nel foglio di conteggio. Se non è stato fatto, occorre chiedere queste informazioni al tiratore e, se il tempo lo permette, occorre scriverle sul foglio di conteggio, altrimenti chiedere al tiratore di farlo di persona.
- Verificare che sul foglio di conteggio sia scritto che il tiratore ha pagato la quota della gara.
- Verificare che il tiratore che usa due o più pistole abbia indicato quale pistola intende usare per il punteggio ufficiale della gara.
- Assicurarci che la pistola indicata per il punteggio ufficiale della gara venga usata per prima in ogni percorso di tiro. Sè un tiratore sbaglia intenzionalmente di usare la pistola indicata per prima e la seconda per seconda in tutti i percorsi di tiro, questo è un FTDR (Failure to do Right) o la squalifica dalla gara a discrezione del Match Director (MD).

Conclusioni

Ricorda che lo Score Keeper è molto più di “una persona con un porta blocco in mano”.

Lo Score Keeper è un ufficiale di gara con pieni poteri durante tutto il tempo del suo servizio e presta servizio come assistente del Safety Officer. Ricapitolando, il dovere dello Score Keeper è quello di aiutare il Safety Officer nell’assicurare la sicurezza del tiratore e degli spettatori, chiamare i tiratori sulla linea di tiro, controllare il tiratore per eventuali errori procedurali, annotare in modo corretto e leggibile il punteggio del tiratore sul foglio di conteggio.

Spero che questa guida ti aiuterà a diventare un Score Keeper migliore col fine di rendere le gare IDPA più sicure e divertenti per tutti.