



2232 CR 719, Berryville, AR 72616

Phone: 870-545-3886 Fax: 870-545-3894

www.IDPA.com

COMPETITION AND EQUIPMENT RULES OF THE INTERNATIONAL DEFENSIVE PISTOL ASSOCIATION, INC.

Adopted 10/26/96, amended 01/01/2018.

© 1996 -2018 International Defensive Pistol Association, Inc. All
rights reserved. ver 2017.3

1	I CONCETTI FONDAMENTALI DI IDPA.....	2
2	REGOLE DI SICUREZZA.....	4
3	REGOLE DI TIRO.....	10
4	REGOLE CONTEGGIO PUNTI.....	15
5	REGOLE SULLE PENALITA'	22
6	REGOLE DISEGNO STAGES.....	24
7	REGOLE SUI TIRATORI DISABILI.....	27
8	REGOLE DI EQUIPAGGIAMENTO	28
9	REGOLE SULLA CLASSIFICAZIONE	41
10	PROCESSO DI APPELLO.....	43

1 I CONCETTI FONDAMENTALI DI IDPA

Fondata nel 1996, l'International Defensive Pistol Association (IDPA) è l'organo di gestione per le gare di IDPA, uno sport basato sull'uso delle pistole e sulla simulazione di scenari di difesa personale.

Il format delle gare IDPA venne disegnato per rendere la competizione godibile dai tiratori di qualunque livello, con un forte accento sul cameratismo e l'interazione sociale tra i membri. La partecipazione a una gara IDPA prevede l'uso di pistole, fondine e altri equipaggiamenti adatti al porto occulto per difesa personale.

Con queste premesse, e tenendo sempre a mente ciò che è meglio per i tiratori, i fondatori dell'IDPA stabilirono dei parametri per l'equipaggiamento basati su armi ed equipaggiamenti facilmente reperibili per permettere a chiunque di partecipare con un investimento esiguo.

Oggi, grazie alla visione dei fondatori e l'impegno leale dell'organizzazione nell'appartenenza, l'IDPA si impone come lo sport di tiro che negli Stati Uniti cresce più velocemente con oltre 25.000 membri dai 50 Stati, oltre 400 Clubs affiliati che organizzano gare sia settimanali che mensili e soci affiliati da oltre 70 Nazioni.

Il nostro obiettivo principale è testare le abilità e le capacità dell'individuo. Ogni equipaggiamento non ideato per avere un uso giornaliero nel porto occulto, non è permesso in questo Sport.

1.1 I principi fondamentali di IDPA

I Principi Fondamentali sono una guida per tutti i membri.

- A. Promuovere un sicuro e competente uso delle armi da fuoco e dell'equipaggiamento adatto al porto occulto per difesa personale.
- B. Offrire uno sport di tiro pratico che incoraggi i competitori a migliorare abilità e amicizia con i tiratori che la pensano allo stesso modo.
- C. Creare un campo di gioco dove tutti gli atleti possano testare esclusivamente le loro capacità e non il loro equipaggiamento.
- D. Creare divisioni per i diversi equipaggiamenti e classificazioni per i tiratori, così che armi con caratteristiche simili siano raggruppate insieme e persone con abilità equivalenti competano l'uno contro l'altro.
- E. Offrire ai tiratori percorsi di tiro pratici e realistici e che testino le abilità che potrebbero essere necessarie per sopravvivere a scenari dove la vita è messa in pericolo.
- F. Incoraggiare fortemente tutti i membri dell'IDPA a supportare i nostri sponsor con acquisti di equipaggiamenti ed accessori. Gli sponsor sono stati importanti per i successi dell'IDPA a tutti i livelli inclusi quelli di Club, Stato, Regionali, Nazionali e Internazionali.
- G. Sviluppare e mantenere un'infrastruttura che permetta a IDPA di essere ricettiva verso i nostri tiratori. Mentre IDPA non potrà mai soddisfare i bisogni di tutti, suggerimenti rispettosi e costruttivi da parte dei nostri membri che seguono i Principi Fondamentali di IDPA, sono sempre benvenuti.

1.2 I principi del tiro in IDPA

1.2.1 Principi per l'equipaggiamento

Gli equipaggiamenti permessi seguono sempre questi criteri:

- A. Occultabile: Tutti gli equipaggiamenti (ad eccezione delle torce) dovranno essere posizionati così da non essere visti mentre si indossa un indumento occultante, tenendo le braccia aperte ai lati del corpo e parallele al terreno.
- B. Funzionale: Tutto l'equipaggiamento deve essere funzionale al porto occulto per difesa personale e indossato in maniera che possa essere appropriato per l'uso quotidiano e continuo.

1.2.2 Principi per la partecipazione

- A. I competitori non proveranno ad aggirare o compromettere alcuno stage attraverso l'uso di dispositivi inappropriati, equipaggiamento o tecniche.
- B. I competitori si asterranno da comportamenti antisportivi, azioni sleali e dall'uso di equipaggiamento illegale.
- C. Il regolamento IDPA non è pensato per essere una descrizione esaustiva di equipaggiamenti e tecniche che siano permessi o vietati. L'equipaggiamento e le tecniche del tiratore devono essere in linea con i principi base dell'IDPA ed essere coerenti in uno sport basato su scenari di difesa personale. Buon senso e i Concetti

Fondanti dell'IDPA saranno ragionevolmente applicati per determinare se uno strumento, una tecnica o una parte dell'equipaggiamento siano in linea o meno con le regole di IDPA.

- D. IDPA è fondamentalmente uno sport basato su scenari di difesa personale. Le scenografie utilizzate per creare i percorsi di tiro (Course of Fire o CoF) sono spesso incomplete ma rappresentano palazzi, mura, finestre, corridoi, porte ecc. I CoF dovranno indicare le posizioni di tiro disponibili. Le scenografie saranno definite nella ricognizione (walkthrough) del CoF.
- E. Prove individuali di un CoF, incluso il mimare l'uso dell'arma (air gunning) o dell'acquisizione dei bersagli, non sono permesse all'interno dei confini del CoF.
- F. Sparare da dietro copertura è un fondamento di base dell'IDPA. I competitori useranno tutte le coperture disponibili in un CoF.
- G. IDPA è uno sport basato sul porto occulto. In tutti i CoF dovrà essere utilizzato un abito che occulti buffetteria e arma, salvo diverse disposizioni.
- H. In ogni singola gara, un tiratore dovrà usare la stessa arma su tutti gli stages a meno che questa non diventi inutilizzabile.
- I. Sarà permesso di ripetere l'esercizio (reshoot) solo per il mancato funzionamento dell'attrezzatura dello stage o per interferenza dell'SO.
- J. L'inglese è la lingua ufficiale di IDPA. I comandi sul campo utilizzati in tutte le gare a prescindere da dove si svolgano o dalla nazionalità dei partecipanti saranno in inglese. La versione inglese del regolamento è quella che fa fede.

1.2.3 **Principi dei Percorsi di Tiro (Course of Fire)**

- A. Una problematica cruciale per il successo a lungo termine di questa disciplina è che le situazioni alle quali i tiratori sono chiamati a far fronte debbano rispecchiare i principi della difesa personale. I fondatori dell'IDPA furono d'accordo su questo quando strutturarono le linee guida e i principi. L'IDPA dovrebbe aiutare a promuovere un basilare e sicuro maneggio delle armi e testare le abilità necessarie in caso di conflitto a fuoco. Obblighi come l'uso delle coperture mentre si ingaggia un bersaglio, ricaricare dietro copertura e un numero limitato di colpi per sequenza (string), furono tutti basati su questo principio.
 - "Stringa di tiro" si riferisce alla sezione di un CoF che ha inizio con il segnale di avvio e finisce con l'ultimo colpo esplosivo. Possono esserci più stringhe in un singolo stage.
 - "Copertura" si riferisce ad una posizione di tiro dove un tiratore può ingaggiare bersagli con una porzione superiore ed inferiore del suo corpo dietro ad un oggetto quale un muro.
- B. Un CoF dovrebbe testare l'abilità di tiro del competitore. Per tiratori disabili o con menomazioni saranno fatte delle concessioni. I Match Directors dovrebbero sempre creare dei CoF accessibili a tutti i tiratori.
- C. Pur riconoscendo l'esistenza di molte scuole di pensiero riguardo l'allenamento nel porto occulto per difesa personale, il punto primario su cui IDPA si concentra è lo sviluppo continuo della sicurezza e le buone capacità al maneggio della pistola, che sono universalmente riconosciute.
- D. Le regole di IDPA saranno applicate ugualmente per tutte le classificazioni dei soci.

2 LE REGOLE DI SICUREZZA

2.1 Le quattro regole fondamentali di Cooper

Le regole di base nella sicurezza delle armi del colonnello Jeff Cooper sono presenti all'inizio di libri, video e corsi di addestramento da più di 30 anni. Sono state provate nel tempo e nonostante non siano regole di sicurezza IDPA, fanno da fondamento alle regole successive.

- 1 Tutte le armi sono sempre cariche.
- 2 Non puntare mai l'arma verso qualcosa che non vuoi colpire.
- 3 Tieni il dito lontano dal grilletto finché le mire non sono sul bersaglio.
- 4 Identifica il tuo bersaglio e quello che c'è dietro.

Le seguenti Regole di Sicurezza sono pietre miliari da seguire per ogni tiratore IDPA, inclusi i Safety Officers (SOs), i Direttori di Gara (MDs), e i Coordinatori di Area (ACs), così che i nostri eventi siano sicuri e godibili da un ampio numero di partecipanti.

Queste regole vanno adottate per tutti gli eventi IDPA.

2.2 Maneggio non sicuro dell'arma

Un maneggio non sicuro dell'arma comporterà l'immediata Squalifica (DQ) da una gara.

La seguente è una lista non completa dei comportamenti non sicuri.

- A. Mettere chiunque, incluso se stessi, in pericolo. Questo include passare la volata (sweeping) di un'arma carica o scarica su se stessi o su chiunque altro. Per sweeping si intende indirizzare la volata dell'arma su una qualsiasi parte del corpo di una persona. Eccezione: alcune corporature in combinazione con alcune fondine rendono praticamente impossibile rinfoderare un'arma senza passare la volata sopra una porzione della parte bassa del corpo del tiratore. Non è quindi applicabile il DQ ad un tiratore per aver passato la volata nella zona al di sotto della propria cintura mentre estrae o rinfodera l'arma, a patto che il dito sia ben fuori dal ponticello. Ad ogni modo, una volta che la volata è fuori dalla fondina, in estrazione, incrociare con la volata parti del corpo comporterà un DQ. Esempio: partendo da seduti, indirizzare la volata sulla gamba in fase di estrazione è DQ.
- B. Puntare la volata oltre i "Punti di Sicurezza di Volata" (Muzzle Safe Points), se usati, o oltre il Piano di Sicurezza di 180° se usato;
- C. Ingaggiare volontariamente (esplosando colpi) qualunque cosa che non siano bersagli o attivatori.
- D. Esplosione un colpo:
 - a. Nella fondina.
 - b. In direzione opposta al parapalle frontale rispetto al tiratore (uprange).
 - c. Per terra a meno di 2 yards (1.8 metri) dal tiratore, a meno che non si debba ingaggiare un bersaglio basso e a meno di 2 yards.
 - d. Oltre il parapalle.
 - e. Durante le fasi di Load And Make Ready, Unload and Show Clear, Reload, o nel risolvere un malfunzionamento/inceppamento.
 - f. Prima del segnale di partenza.
 - g. Mentre si trasferisce l'arma da una mano all'altra.
 - h. Mentre si maneggia l'arma ad eccezione di quando si è sulla linea di tiro.
- E. Rimuovere un'arma dalla fondina, a meno che:
 - a. Sotto istruzione verbale di un SO.
 - b. Mentre si ingaggiano bersagli in un CoF sotto la diretta supervisione e contatto visivo di un SO.
 - c. Quando ci si trova in una "Area di Sicurezza" (Safe Area).
- E. Puntare la volata sopra il parapalle durante la fase "Pull the Trigger" del comando Unload and Show Clear.
- F. Estrarre un'arma mentre si è rivolti dalla parte opposta del parapalle frontale (uprange).

2.3 Caduta di un'arma

- 2.3.1 Lasciare o far cadere un'arma carica o scarica, durante il Load And Make Ready, durante l'esecuzione di uno stage o di una string, durante una ricarica o risoluzione di un inceppamento o durante l'Unload and Show Clear comporterà la Squalifica (DQ) dalla gara. Se un tiratore farà cadere un'arma, l'SO darà immediatamente il comando di "Stop". L'SO raccoglierà l'arma e la renderà sicura e scarica prima di riconsegnarla al tiratore. Il tiratore sarà squalificato dalla gara.
- 2.3.2 Se un tiratore lascia o fa cadere un'arma carica o scarica all'interno dei confini dello stage, sarà squalificato dalla gara.
- 2.3.3 Lasciare o fare cadere un'arma carica o scarica all'esterno dei confini dello stage non ricade sotto il controllo delle regole IDPA ma è soggetto alle regole del poligono in cui ci si trova.

2.4 Protezioni per occhi e orecchie

- 2.4.1 Protezioni per le orecchie e protezioni per gli occhi resistenti agli urti sono richieste a chiunque sia presente a un evento IDPA. La responsabilità della sicurezza e della funzionalità delle protezioni è completamente a carico del tiratore o dello spettatore. IDPA raccomanda che le protezioni uditive abbiano un valore di NRR minimo di 21 e che gli occhiali protettivi abbiano un valore di resistenza agli impatti di minimo ANSI Z87.1 e che proteggano anche il lato dell'occhio.
- 2.4.2 L'SO fermerà il tiratore qualora questo avesse iniziato il CoF non indossando adeguate protezioni per occhi e orecchie e un reshoot sarà consentito al tiratore. Se le protezioni del tiratore si dovessero spostare durante lo svolgimento del CoF, si applicherà la stessa azione. Se il tiratore si accorge di aver perso o mal indossato una protezione prima che l'SO se ne accorga e si ferma senza il comando del SO, avrà comunque diritto ad un reshoot. Un tiratore che intenzionalmente perda o sposti le protezioni per gli occhi e/o le orecchie durante l'esecuzione di un CoF sarà squalificato.

2.5 Funzionalità dell'arma

Le pistole usate nelle competizioni devono essere sicure e funzionali. La responsabilità per la sicurezza e la funzionalità dell'equipaggiamento sono esclusivamente a carico del tiratore. L'MD potrà richiedere ad un tiratore di escludere dalla gara qualunque pistola o munizionamento ritenuti non sicuri.

Qualora una pistola non potesse essere caricata o scaricata a causa di un meccanismo guasto, il tiratore dovrà farlo presente all'SO che adotterà le azioni necessarie e più sicure.

2.6 Dita

Le dita dovranno essere chiaramente e visibilmente fuori dal ponticello durante il carico, lo scarico, l'estrazione, il rinfodero, mentre ci si sposta (a meno che non si stiano ingaggiando dei bersagli) e durante la risoluzione dei malfunzionamenti/inceppamenti.

A. Alla prima violazione sarà data una Penalità Procedurale (Procedural Error penalty o PE).

B. Alla seconda violazione il tiratore verrà squalificato dalla gara.

C. Ogni violazione del "finger" dovrà essere chiaramente annotata su tutti gli statini del tiratore per renderla tracciabile.

2.7 Condizioni di porto della pistola

La normale condizione di porto delle pistole non in uso durante un CoF è in fondina, scarica, col cane abbattuto o percussore rilasciato, caricatore non inserito o cilindro (tamburo) vuoto. Armi cariche possono essere maneggiate nella Area di Sicurezza solo se supervisionati dall'MD o da un SO. Caricatori, carichini rapidi (speed loaders) e lunette (moon clips) possono essere ricaricati mentre si è fuori dalla linea di tiro, ma l'arma potrà essere caricata o scaricata solo sotto la direzione dell'SO/MD. (Si vedano le regole sui Cold Ranges, Hot Bays e Hot Ranges.)

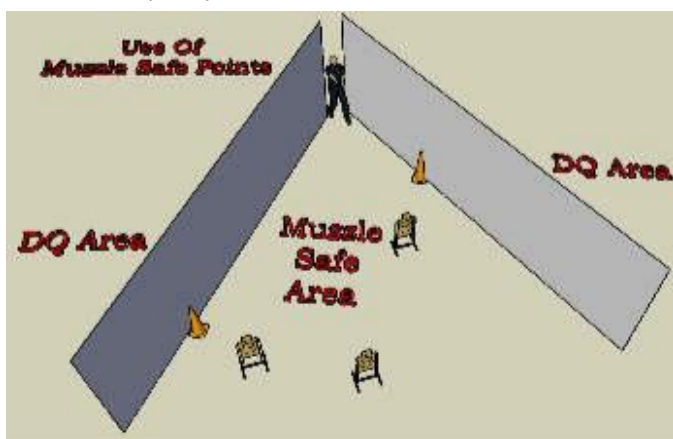
2.8 Condizioni di partenza

Tutti i CoF inizieranno con la pistola nella fondina, sicure attive come richiesto dalle diverse divisioni e mani libere da equipaggiamento incluso il vest a meno che altre posizioni per la pistola non siano richieste dalla descrizione scritta (briefing) del CoF (su un tavolo, cassetto, zaino, borsa, nella mano forte, ecc).

2.9 Sicurezza della volata

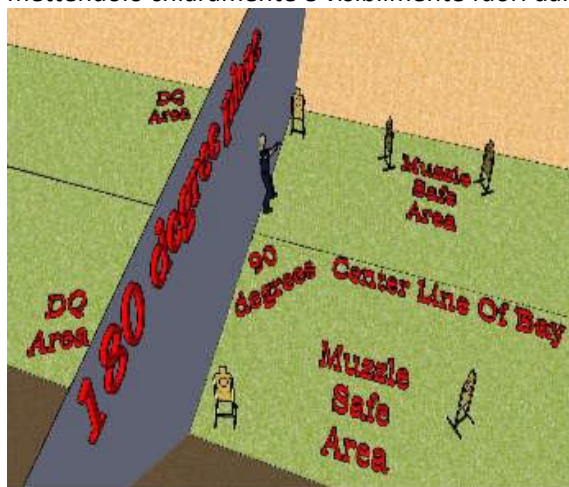
In IDPA vengono utilizzati tre tipi di indicatori delle aree sicure per la volata. La descrizione scritta dello stage specificherà quale tipo di limiti di sicurezza della volata saranno usati o se ne verranno usati due contemporaneamente. Uno o entrambi potrebbero essere usati in un singolo stage; in ogni caso se nessun cono o bandiera di segnalazione sarà utilizzato in uno stage, la regola di default sarà quella dei 180 gradi.

- A. **Punti di sicurezza della Volata:** un punto di sicurezza della volata è un segno fisico e ben visibile come un cono stradale o un palo piantato a terra con una bandiera color rosso acceso o del nastro di segnalazione attaccato.



- B. **Il piano dei 180 gradi:** il piano dei 180 gradi è un piano immaginario verticale e infinito disegnato attraverso la linea centrale del corpo del tiratore, perpendicolare al centro della linea di tiro. Il piano si muove col tiratore mentre questo avanza nello stage. Mentre si è rivolti al parapalle, la violazione del piano dei 180 gradi durante l'estrazione o il riposizionamento di arma in una fondina disegnata ad avere la volata rivolta verso dietro, non è un'infrazione.

Se la volata di un tiratore va oltre un "limite di sicurezza", il tiratore verrà squalificato dalla gara. Al tiratore verrà dato il comando di "Stop". Il tiratore si dovrà fermare immediatamente, togliere il dito dal grilletto mettendolo chiaramente e visibilmente fuori dal ponticello dell'arma e aspettare ulteriori istruzioni.



- C. **Zone di Divieto di Puntamento di Volata:** le Zone di Divieto di Puntamento di Volata (Muzzle Exclusion Zones) vanno chiaramente marcate sulle porte/finestre che il tiratore dovrà aprire durante un CoF. Questo tipo di punto di sicurezza determina un'area entro la quale non deve essere puntata la volata e deve avere una dimensione minima di 6 pollici quadrati di lato (15,24 cm). Se la volata dell'arma punta all'interno di questa zona mentre il tiratore sta toccando il pomello o la maniglia della porta, il tiratore verrà squalificato.



2.10 Aree di Sicurezza (Safe Areas)

Le Aree di Sicurezza devono essere a disposizione in tutte le gare, poste in luoghi comodi ed in quantità adeguata al numero di tiratori attesi. Un'Area di Sicurezza è definita come un'area dove si applicano le seguenti regole:

- A. Ogni Area di Sicurezza deve essere chiaramente identificabile tramite indicazioni visibili ed avere al suo interno un tavolo e mostrare chiaramente quale sia la direzione e i confini dell'area sicura per il puntamento dell'arma.
- B. Armi scariche possono essere maneggiate in ogni momento. Quest'area è utilizzata per estrarre o riporre un'arma da una borsa, mettere un'arma in fondina, fare pratica in bianco o per regolare l'equipaggiamento.
- C. Un'Area di Sicurezza può anche essere utilizzata per ispezionare, smontare, pulire, riparare e fare manutenzione alle armi, ai caricatori o ai relativi equipaggiamenti.
- D. La volata dell'arma deve sempre essere rivolta all'interno dell'Area di Sicurezza nella direzione sicura indicata.
- E. Il maneggio delle munizioni, di caricatori carichi, colpi sciolti, colpi inerti, a salve, *simunition*, colpi da allenamento o armi cariche non è permesso in quest'area.
- F. Un'Area di Sicurezza può anche essere utilizzata, sotto supervisione di un SO, per rendere sicura un'arma inceppata e che contenga colpi inesplosi.
- G. Non è permesso allenarsi ai cambi caricatore nelle Aree di Sicurezza. Un caricatore vuoto può essere inserito all'interno dell'arma per testarne la funzionalità o per abbattere il cane in una pistola con sicura al caricatore, ma non è permesso allenarsi nei cambi caricatore.

La violazione di una qualunque di queste regole comporterà la Squalifica (DQ) dalla gara.

2.11 Hot and Cold Ranges

La questione tra Hot ("a caldo") e Cold ("a freddo") Ranges a livello di gare di Club è subordinato alle politiche dei singoli Clubs. Questa è unica responsabilità dei Clubs ed è oltre il controllo di IDPA. Durante le gare sanzionate da IDPA viene richiesto di operare sotto Cold Range, ma possono essere utilizzate le Hot Bays se desiderato.

2.11.1 Cold Range

Si definisce "Cold Range" un campo di tiro in cui tutte le armi da fuoco sono scariche a meno che non si sia direttamente supervisionati da un SO.

2.11.2 Cold Range con Hot Bays

Un "Cold Range con Hot Bays" è definito come un campo in cui non è permesso portare in fondina armi cariche se non all'interno delle aree di tiro e sotto la diretta supervisione degli SO.

Le armi cariche possono essere maneggiate solo sulla linea di tiro quando viene dato lo specifico comando e sotto la diretta supervisione di un SO.

Sotto la diretta supervisione di un SO, e quando vengono impartiti gli specifici comandi, l'intera squadra di tiratori si allinea verso il parapalle ed effettuerà il "Load And Make Ready" unitamente in gruppo.

Il perimetro dell'area di tiro (bay) dovrà essere ben definito così come quello di ogni area designata come "Area di Sicurezza" dove il maneggio di armi cariche e munizioni non è permesso.

Sarà cura del CSO illustrare a tutti i partecipanti durante il briefing la procedura per richiedere lo scarico dell'arma per uscire dall'area di tiro.

Qualora un tiratore dovesse aver necessità di allontanarsi dall'Hot Bay dovrà contattare uno degli SO dello stage per scaricare l'arma in sicurezza prima di lasciare l'area di tiro (bay).

Se il tiratore non volesse per qualunque ragione caricare l'arma col resto del gruppo non può essere penalizzato.

2.11.3 Hot Range

Un Hot Range è un campo di tiro in cui ogni tiratore può scegliere se portare l'arma carica in ogni momento. Armi cariche o scariche potranno essere maneggiate sempre solo sulla linea di tiro e sotto diretta supervisione di un SO.

2.12 Comandi di gara

Molti dei comandi di gara dati ai tiratori dagli SO riguardano la gestione della sicurezza, mentre il resto attiene all'amministrazione dello stage.

Per permettere ad un tiratore di competere ovunque nel mondo ascoltando gli stessi comandi, i comandi di gara IDPA dovranno essere dati esclusivamente in inglese, lingua ufficiale IDPA. Dovranno essere utilizzati esattamente questi comandi e non sono permesse variazioni locali.

La lista completa dei Comandi di Gara IDPA è così composta:

2.12.1 Range Is Hot - Eyes & Ears

Questo è il primo comando dato ad ogni tiratore che sta per iniziare uno stage. Questo comando segna l'inizio del CoF. Il tiratore si assicurerà che le proprie protezioni siano attive e in posizione corretta. È inoltre un avviso per chiunque altro nell'area di tiro di verificare che le proprie protezioni visive e acustiche siano indossate.

2.12.2 Load and Make Ready

Dopo che il tiratore ha indossato correttamente le protezioni, l'SO darà il comando di Load and Make Ready. Il tiratore preparerà l'arma e i caricatori in ottemperanza alla posizione di partenza richiesta dallo stage. Generalmente significa caricare l'arma e riporla in fondina, ma potrebbe includere alcuni caricamenti non tipici o il posizionamento dell'equipaggiamento in altri luoghi e/o punti.

Il tiratore prenderà quindi la posizione di partenza richiesta dallo stage. Quando nelle condizioni di partenza viene richiesto che l'arma del tiratore non sia carica, il comando utilizzato sarà "Make Ready".

2.12.3 Are You Ready?

Dopo il "Load and Make Ready", l'SO chiederà al tiratore "Are You Ready?".

Se pronto, il tiratore dovrebbe rispondere verbalmente o annuendo in maniera chiara, ma potrebbe anche scegliere di rimanere fermo. Se non c'è una risposta dal tiratore entro approssimativamente entro 3 secondi, si può ritenere che il tiratore sia pronto.

Qualora il tiratore non fosse pronto al momento della domanda, dovrà rispondere "Not Ready".

Se il tiratore continuerà a non essere pronto dovrà spostarsi dalla posizione di pronto. Quando pronto, il tiratore assumerà nuovamente la posizione di pronto e "Are You Ready" verrà chiesto nuovamente.

Ci si aspetta che il tiratore sia pronto a procedere approssimativamente entro 15 secondi dal comando di "Load And Make Ready".

Se il tiratore è poco preparato e ha bisogno di altri 15 secondi per prepararsi, verrà comunicato al tiratore che ha ancora circa 15 secondi per essere pronto. Se non fosse ancora pronto dopo quel periodo, riceverà una Penalità Procedurale (PE) e verrà posticipato nell'ordine di partenza.

2.12.4 Standby

Questo comando è dato quando il tiratore è pronto. Questo comando sarà seguito dal segnale di partenza entro 1 – 4 secondi. Il tiratore non potrà muoversi o cambiare posizione tra lo "Standby" e il segnale di start a meno che non lo richieda il CoF.

2.12.5 **Finger**

Questo comando va dato quando il dito del tiratore non è chiaramente e visibilmente fuori dal ponticello quando ciò è richiesto, come indicato precedentemente.

2.12.6 **Muzzle**

Questo comando viene dato quando la volata dell'arma del tiratore si avvicina al limite di un punto di sicurezza della volata. Il tiratore deve correggersi e continuare con lo stage. Si vedano i punti di sicurezza della volata precedenti per chiarimenti.

2.12.7 **Stop**

Questo comando è dato quando qualcosa di non sicuro è avvenuto o sta per accadere durante uno stage o se qualcosa all'interno dello stage non è corretto. Il tiratore deve fermarsi immediatamente, spostare il dito dal grilletto e fuori dal ponticello in maniera chiara e visibile e attendere ulteriori istruzioni. Non fermarsi immediatamente e/o non rimuovere il dito dal grilletto comporteranno comunque la Squalifica (DQ) dalla gara.

2.12.8 **If Finished, Unload and Show Clear**

Questo comando viene dato quando il tiratore ha apparentemente concluso lo stage. Se il tiratore ha finito, tutte le munizioni verranno estratte dall'arma e una camera di cartuccia/cilindro vuoti verranno mostrati all'SO. Se il tiratore non ha finito, completerà lo stage e il comando verrà ripetuto alla fine dell'azione.

2.12.9 **If Clear, Slide Forward or Close Cylinder**

Una volta ispezionato la camera di cartuccia/cilindro e averli trovati vuoti, l'SO darà questo comando al tiratore che lo eseguirà.

2.12.10 **Pull the Trigger**

Il tiratore punterà l'arma verso il parapalle e tirerà il grilletto per verifica ulteriore che la camera di cartuccia è vuota. Se l'arma esplose un colpo verso il parapalle, il tiratore sarà squalificato dalla gara. Questo comando si applica anche alle armi dotate di abbatticane o sicura al caricatore. Per quest'ultime va inserito un caricatore vuoto o uno inerte, tirato il grilletto ed estratto nuovamente il caricatore. Questo comando non si applica ai revolver.

2.12.11 **Holster**

Il tiratore rimetterà in modo sicuro l'arma nella fondina.

2.12.12 **Range is Clear**

Questo comando indica a chiunque entro il confine dello stage che l'area è sicura. Questo comando conclude il COF e dà inizio alla fase di ripristino e di conteggio dei punti.

2.13 **Regole di sicurezza dei Club**

Club e campi che ospitano le gare IDPA possono avere ulteriori o più restrittive regole sulla sicurezza. Queste regole verranno soddisfatte dall'MD e dal suo staff purché non interferiscano o vadano in conflitto con gli scopi e i principi di IDPA o l'amministrazione della gara secondo le regole sulla sicurezza. Ogni restrizione o richiesta addizionale devono essere pubblicate su tutti gli annunci di gare sanzionate e visibilmente collocate nella gara in luoghi visibili ai tiratori.

2.14 **Bersagli Metallici**

I bersagli metallici vanno ingaggiati almeno da 10 yards (9,14 metri). Se un tiratore ingaggia un bersaglio metallico da una distanza inferiore alle 10 yards verrà squalificato.

2.15 **Manutenzione Ordinaria**

L'MD dovrebbe assicurarsi che ogni oggetto utilizzato in una gara IDPA sia in buone condizioni e che il suo utilizzo sia sicuro.

Questo include impianti fissi nelle aree di tiro, le aree stesse, le paratie, i parapalle, le scenografie, i bersagli sia mobili sia fissi, i porta bersagli, le porte, i muri, i barili, i tavoli, i bersagli reattivi, ecc.

3 LE REGOLE DI TIRO

3.1 Abbigliamento Occultante

Un indumento occultante è richiesto per tutti gli stage a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione dello stage. Questo include gli stages di tipo standard e limited.

Personale militare o di Polizia può utilizzare il proprio equipaggiamento di servizio nelle gare di Tier 1. Si veda la definizione di equipaggiamento di servizio nella sezione Equipaggiamento. L'uso dell'equipaggiamento di servizio non prevede la richiesta dell'uso dell'abbigliamento occultante.

3.2 Ingaggio dei Bersagli

- 3.2.1 Tutti i bersagli vanno ingaggiati in Priorità Tattica, inclusi i bersagli ingaggiati "all'aperto".
- 3.2.2 Con Priorità Tattica si intende l'ingaggio dei bersagli partendo dal più minaccioso al meno minaccioso. Il livello di minaccia è dato dalla distanza tra i bersagli visibili e il tiratore. Si considerano di uguale livello di minaccia quando la differenza tra i bersagli, rispetto al tiratore, è meno di 2 yards (1,8 metri).
- 3.2.3 Se più bersagli sono visibili allo stesso tempo, i bersagli vanno ingaggiati dal più vicino al più lontano a meno che non siano di uguale livello di minaccia.
- 3.2.4 Se i bersagli sono nascosti da una copertura, i bersagli andranno ingaggiati man mano che diventano visibili mentre si aggira l'angolo della barricata (un movimento come affettando una torta).
- 3.2.5 Un bersaglio è considerato "ingaggiato" quando:
 - a. Un bersaglio di cartone è considerato ingaggiato quando ad esso vengono sparati il numero di colpi minimi richiesti per il bersaglio specifico.
 - b. Colpi al corpo ed alla testa possono essere richiesti su un singolo e visibile bersaglio di cartone e devono essere sparati nell'ordine e nella quantità stabiliti dal CoF. Sbagliare l'ingaggio di uno o più bersagli nella sequenza richiesta di corpo e poi testa procurerà al tiratore una singola PE.
 - c. Un bersaglio reattivo è considerato ingaggiato quando almeno un colpo è sparato verso il bersaglio, che il bersaglio si attivi o meno. Tutte le penalità del caso si applicano qualora il tiratore non reingaggiasse il bersaglio fino alla sua reazione o se il tiratore non avesse successo al controllo della calibrazione.
 - d. Un bersaglio di cartone con un attivatore metallico dietro, è considerato ingaggiato quando il numero richiesto di colpi sono sparati al bersaglio di cartone.
- 3.2.6 Quando un attivatore rivela un bersaglio di uguale o più alta Priorità Tattica, il tiratore può interrompere l'ingaggio del bersaglio di cartone per ingaggiare il bersaglio di minaccia superiore o uguale, senza ritirarsi.
- 3.2.7 Le penalità per il mancato ingaggio non si applicano nei seguenti casi:
 - a. Un tiratore non potrà essere penalizzato per non essere riuscito ad esplodere il numero di colpi richiesti su un bersaglio che scompare.
 - b. Quando sta ingaggiando un gruppo di bersagli di uguale Priorità Tattica, il tiratore non può essere penalizzato in base all'ordine di ingaggio. Ad ogni modo, il tiratore deve ingaggiare tutti i bersagli del gruppo con il numero di colpi richiesti.
 - c. I bersagli possono essere re-ingaggiati da altre posizioni di tiro a condizione che non vengano violati i punti di sicurezza della volata indicati nella sezione 2.9.

3.3 Walkthrough (ricognizione di gruppo)

- 3.3.1 Prima di affrontare uno stage, il SO condurrà una ricognizione di gruppo dello stage. Durante il walkthrough di gruppo, il SO indicherà verbalmente a tutti i tiratori le barriere visive ed i punti di copertura per ogni bersaglio, nonché le fault lines. Inoltre, durante il walkthrough di gruppo, il SO indicherà ai tiratori tutte le speciali condizioni dello stage. Ad ogni tiratore sarà concesso di guardare ogni bersaglio da ogni posizione di tiro. Questo comprende la possibilità di andare in ginocchio o prona.
- 3.3.2 Oltre il walkthrough di gruppo non sono permessi walkthrough individuali. I walkthrough individuali comprendono il camminare nel percorso di fuoco o assumere posizioni di tiro allo scopo di controllare le posizioni di copertura, l'ingaggio dei bersagli, l'ordine (di ingaggio), etc.

- 3.3.3 Simulare l'impugnatura dell'arma (air gunning) e/o provare in bianco (sight pictures) non è permesso. Per "air gunning" si intende l'atto di replicare, all'interno dei confini dello stage, i movimenti del tiro di tutto o una parte dello stage con una mano o un dito puntato. Con "sight pictures" si intende l'estrarre un'arma, carica o scarica, e mirare verso il parapalle prima che il segnale di inizio non sia stato dato.
- 3.3.4 I confini dello stage demarcano l'area all'interno della quale il tiratore è soggetto alle regole sull'air gunning, il sight picture ed il walkthrough individuale.

3.4 Ricarica

- 3.4.1 Una "ricarica d'emergenza" avviene quando il caricatore/cilindro e la camera di cartuccia dell'arma sono entrambi vuoti, ed è il tipo di ricarica preferito per una competizione IDPA.
- 3.4.2 Il tiratore inizia la ricarica compiendo una delle seguenti azioni:
- A. Prelevando un caricatore, uno speedloader o moon clip dal porta-caricatore, da una tasca o dalla cintura.
 - B. Attivando lo sgancio del caricatore su una pistola semi-automatica (evidenziato dalla caduta del caricatore dall'arma).
 - C. Aprendo il cilindro di un revolver.
- 3.4.3 Un'arma è considerata ricaricata quando il caricatore è inserito ed il carrello è chiuso in battuta o il cilindro del revolver è chiuso. L'arma deve contenere almeno un colpo carico nella camera di cartuccia, nel caricatore o nel cilindro.
- 3.4.4 Se il tiratore "scarrella" o sgancia il carrello prima di lasciare la posizione di copertura e il carrello non va a chiudere completamente in battuta, questo deve essere considerato come un malfunzionamento e nessuna penalità dovrà essere assegnata.
- 3.4.5 Un'arma è considerata scarica quando non ci sono munizioni cariche nella camera di cartuccia o nel caricatore per le semi automatiche, o non ci sono munizioni cariche nel cilindro per i revolver.
- 3.4.6 Un tiratore non può eseguire una ricarica lasciando cadere un caricatore (o colpi sfusi), se c'è un colpo inesplosivo nella camera di cartuccia nel caricatore o nel cilindro nel momento in cui il cambio è iniziato. Quando eseguita intenzionalmente, questa tecnica è nota come "speed reload", ma anche fosse eseguita involontariamente risulta comunque illegale e comporterà l'attribuzione di una penalità.
- 3.4.7 Far cadere un caricatore o speed loader/moon clip carichi non fa incorrere in nessuna procedura, se il tiratore recupera e ripone adeguatamente il caricatore o lo speed loader/moon clip prima di esplodere l'ultimo colpo della stringa.
- 3.4.8 Nel risolvere un malfunzionamento non è necessario trattenere il caricatore o lo speedloader/moon clip o munizione che potrebbe aver causato l'inceppamento e non verranno date penalità se lasciato a terra.
- 3.4.9 Un tiratore non potrà rimuovere un dispositivo di ricarica dopo il segnale di partenza e sistemarlo (ad esempio gettandolo su un tavolo, a terra o tenendolo in mano) per utilizzarlo in seguito durante lo stage. In ogni caso, la descrizione dello stage, può prevedere che i dispositivi di munizioni siano posti o disposti in un specifico modo prima del segnale di partenza come parte integrante del CoF. Le armi devono partire da una condizione meccanica appropriata della loro progettazione e la divisione del tiratore.
- 3.4.10 Armi e caricatori devono sempre essere caricati per la capacità della divisione in cui il tiratore compete, salvo diverse disposizioni del CoF.
- 3.4.11 Armi e caricatori con capacità di fabbrica tale che non possono essere caricati alla massima capacità della loro divisione possono essere usati, a patto che siano caricati alla loro massima capacità e rispettare tutti gli altri criteri della specifica divisione.

3.5 Ripari e coperture

- 3.5.1 Il riparo si riferisce ad una barriera che è posta tra il tiratore ed i bersagli che vanno ingaggiati. Esempi classici sono muri, barili, barricade, ecc.
- 3.5.2 Se c'è una copertura disponibile deve essere usata per ingaggiare i bersagli a meno che il tiratore non sia "allo scoperto" e debba ingaggiare i bersagli "all'aperto". I tiratori non possono attraversare o entrare in nessuna

apertura (porte, spazi aperti, ecc) senza prima aver ingaggiato i bersagli visibili da quelle posizioni (di coperture).

- 3.5.3 Gli stages avranno una o più delle seguenti situazioni:
- A. Non è presente nessuna copertura nello stage, quindi ricariche e fino a 18 colpi per stringa sono permessi "all'aperto".
 - B. Il tiratore ingaggia tutti i bersagli dalla copertura.
 - C. In uno stage con copertura possono essere richiesti fino a 6 colpi su bersagli "all'aperto", mentre il tiratore è fermo o si muove verso la prima posizione di copertura.
 - D. Quando ci si muove tra due posizioni di copertura, fino a 6 colpi possono essere richiesti su bersagli "allo scoperto" o "a sorpresa" nascosti dietro una barriera visiva o rivelati da un attivatore.
- 3.5.4 Nella copertura verticale quando spara, ricarica e risolve un malfunzionamento, il tiratore deve rimanere entro le fault lines. La copertura bassa segue lo stesso principio della copertura verticale ed inoltre richiede che almeno un ginocchio tocchi per terra.
- 3.5.5 Quando si ingaggiano bersagli da una finestra, il tiratore deve ingaggiare i bersagli usando la Priorità Tattica dal lato della finestra.
- 3.5.6 Copertura durante le ricariche:
- A. Quando un tiratore rimane con un'arma scarica all'aperto, il tiratore può ricaricare all'aperto e continuare l'ingaggio dei bersagli come richiesto o muoversi verso la prossima posizione di tiro.
 - B. Negli stages con coperture o barricate, i tiratori possono ricaricare rimanendo fermi o muovendosi a piacimento, purché durante la ricarica non si esponano a bersagli che non siano stati completamente ingaggiati.

3.6 Fault Lines

- 3.6.1 Le Fault Lines (FL) devono essere utilizzate dai MD per delineare i limiti di una posizione di copertura o di tiro in un CoF.
- 3.6.2 Le FL devono essere delineate in maniera da essere adatte per ogni tiratore. Le FL potranno ad esempio essere costruite con una barriera fisica come un barile o un piccolo muro, una corda ben tesa, un listello dimensionale, un ferro ad angolo, nastro, vernice o una barra piatta di metallo.
- 3.6.3 Quando le FL sono utilizzate per delineare la copertura:
- A. Le FL sono utilizzate per assicurarsi che il tiratore sia coperto mentre ingaggia i bersagli dalla posizione di copertura. Potrà esserci una sola FL per ogni posizione di copertura e quella linea si applicherà a tutti i bersagli da ingaggiare da quella posizione di tiro.
 - B. Oggetti fisici utilizzati (legno, corda, barili, muri) come copertura, dovranno iniziare dall'oggetto che costituisce la copertura (per esempio il muro, barile etc.) ed estendersi posteriormente verso l'ingresso dello stage. L'oggetto utilizzato per rimarcare la linea (di copertura) deve estendersi per almeno 3 piedi (91,44 cm) partendo dalla copertura.
 - C. Al tiratore che ingaggia un bersaglio violando la FL (definito come toccare il terreno o altri oggetti dal lato di non copertura della FL) sarà assegnata una PE.
 - D. Altri metodi di misura per determinare la copertura non possono essere impiegati.
- 3.6.4 Quando le FL sono utilizzate per limitare una posizione di tiro (ad esempio sparando all'aperto dietro una FL).
- A. Al tiratore che ingaggia un bersaglio violando la FL (come toccare il terreno o altri oggetti dal lato di non copertura della FL) sarà assegnata una PE.

3.7 Posizione di partenza

- 3.7.1 Una volta presa la posizione di partenza e che il comando di "standby" è stato dato, il tiratore non può modificare la sua posizione prima del segnale di partenza, con l'eccezione dei movimenti della testa, a condizione che tali movimenti non siano incompatibili con i requisiti della posizione di partenza specificata nella descrizione dello stage.
- 3.7.2 A meno che non sia specificato diversamente nella descrizione dello stage, la posizione di partenza standard vuole che il tiratore stia in piedi eretto con il corpo e le braccia rilassate lungo il corpo.
- 3.7.3 Se un SO ritiene che un tiratore sia stato fatto partire da una posizione di partenza errata (al momento del comando "standby"), è obbligatorio concedere un reshoot e non viene assegnata nessuna penalità. Nota: Questa regola non si applica alla condizione di partenza dell'equipaggiamento (ad esempio: caricare il corretto numero di colpi, mancanza del vest, se previsto).
- 3.7.4 Quando lo stage è avviato con una condizione di partenza errata e il tiratore se ne accorge ma l'SO non lo nota, il tiratore deve richiedere il reshoot immediatamente dopo il comando di rimettere l'arma in fondina e prima che si inizi il conteggio punti. Se non viene richiesto in questo periodo di tempo, non verrà concesso il reshoot.

3.8 Reshoots

I tiratori non possono ottenere reshoot di uno stage o di una stringa in seguito al malfunzionamento dell'arma o per un "errore mentale". I reshoot sono obbligatori in caso di malfunzionamento delle strutture dello stage. Se un SO sente di aver interferito con l'azione di un tiratore, gli offrirà un reshoot opzionale immediatamente dopo il comando "range is clear" e prima di iniziare il conteggio punti, come determinato dal SO. Se un tiratore sente che un SO ha interferito con la sua azione, deve richiedere un reshoot immediatamente dopo il comando "range is clear" e prima che inizi il conteggio punti. In questo caso sarà il MD a determinare se il reshoot richiesto è concesso.

3.9 Restrizioni sull'uso delle mani – Descrizione dello stage

- A. Freestyle: indica nella descrizione di uno stage che il tiratore a sua discrezione può usare una mano oppure entrambe le mani per controllare l'arma mentre spara.
- B. Solo Mano Forte/Dominante: indica nella descrizione di uno stage che solo la mano forte o dominante (cioè la mano principale con cui il tiratore spara, situata nello stesso lato del corpo dove è la fondina) può essere usata per controllare la pistola mentre si esplosione il colpo. La mano e/o il braccio debole (di supporto) non devono toccare l'arma o qualunque altra parte della mano e/o del braccio forte (dominante) del tiratore mentre si spara. Per ragioni di sicurezza, entrambe le mani possono essere utilizzate per risolvere malfunzionamenti/inceppamenti o per ricaricare.
- C. Solo Mano Debole/Supporto: Nella descrizione di uno stage è indicato che solo la mano debole o non dominante, per esempio la mano di supporto del tiratore, situata nel lato opposto del corpo dove si trova la fondina, può essere usata per controllare la pistola mentre si esplosione il colpo. La mano e/o il braccio forte (dominante) non devono toccare l'arma o qualunque altra parte della mano e/o del braccio debole (di supporto) mentre si spara. Per ragioni di sicurezza, non è consentito estrarre dalla fondina usando la mano debole, entrambe le mani possono essere utilizzate per risolvere malfunzionamenti/inceppamenti o per ricaricare.

3.10 Regole per l'uso della torcia

Se il tiratore sceglie, o gli viene richiesto, di utilizzare una torcia in uno stage, la posizione standard per la torcia è nella mano di supporto del tiratore, con la luce spenta, a meno che diversamente descritto nella descrizione del CoF. Il CoF non può obbligare il tiratore ad iniziare con la torcia riposta sul suo o di lei corpo. Le seguenti regole si applicano se la torcia viene utilizzata in qualsiasi punto dello stage.

- A. Una volta iniziato lo stage, la torcia può essere lasciata accesa per l'intero stage a discrezione del tiratore.
- B. I tiratori devono conservare la torcia per tutto il corso di fuoco.
- C. Far cadere una torcia non causa alcuna penalità a patto che venga recuperata prima di sparare il prossimo colpo nella stringa di fuoco.

- D. Se un tiratore fa cadere una torcia, il SO può, a sua discrezione, illuminare l'area per motivi di sicurezza finché il tiratore non recupera la torcia. Questa azione non può essere considerata interferenza da parte dell'SO.
- E. La torcia del tiratore può essere utilizzata per ricaricare le mire notturne in ogni momento dopo il segnale di partenza, ma non prima.

3.11 Responsabilità e Codice di Condotta

Partecipando ad una gara IDPA, accetto quello che segue:

- A. Capisco che essere un tiratore IDPA è un privilegio, non un diritto.
- B. Seguirò sempre tutte le regole di sicurezza sia di IDPA sia del poligono che ospita l'evento. La sicurezza dei tiratori, degli ufficiali di gara e degli spettatori sarà sempre il mio obiettivo primario.
- C. Prima e durante una gara mi asterrò dall'assumere alcool, droghe o medicinali che possano avere un effetto negativo sulla mia capacità di sparare in sicurezza.
- D. Manterrò un corrente tesseramento ad IDPA dopo la mia terza gara.
- E. Manterrò una classificazione accurata sparando in un Classifier almeno ogni 12 mesi a meno che non abbia ottenuto la classificazione di Master o Distinguished Master, oppure una Promozione di merito in gara (bump) negli ultimi 12 mesi oppure abbia partecipato e completato una gara sanzionata negli ultimi 12 mesi senza DNF o DQ. Si veda la regola 9.2 per maggiori dettagli.
- F. Mi rendo conto che è mia responsabilità mantenere una conoscenza aggiornata del Regolamento IDPA.
- G. Aderirò agli scopi ed i principi dell'IDPA e non infrangerò volontariamente nessuna regola..
- H. Ascolterò attentamente e mi asterrò dal parlare durante il briefing dei tiratori ed i briefings degli stage.
- I. Mi asterrò da ogni azione che possa distrarre i tiratori, i Safety Officers e qualunque altro competitore durante la gara.
- J. Capisco che è mia responsabilità, come membro di una squadra, essere pronto a sparare quando vengo chiamato sulla linea.
- K. Capisco che è un mio dovere procedurale, come membro di una squadra, aiutare a ripristinare gli stage a meno che non sia il tiratore di turno (a sparare), il tiratore on-deck (quello prossimo a sparare) o abbia appena finito di sparare, a meno che diversamente indicato dall'ufficiale di gara.
- L. Non mi rivolgerò agli altri in maniera minacciosa, molesta o prepotente.
- M. E' mia responsabilità controllare i miei punteggi durante il periodo di verifica per assicurarmi che siano corretti.
- N. E' mia responsabilità controllare che la mia classificazione sul database online sia esatta ed attivarmi per azioni correttive qualora non lo fosse.
- O. In caso di dubbi o problemi, il primo cui rivolgermi è il CSO in gara, quindi l'MD, poi l'AC ed in fine IDPA HQ.
- P. Mi rendo conto che la violazione di queste responsabilità e codice di condotta comporterà di essere penalizzato dal MD attraverso tutte le penalità disponibili fino alla squalifica (DQ) e potrebbe causare la revoca della mia affiliazione a IDPA.

4 LE REGOLE DEL CONTEGGIO PUNTI

Il sistema di punteggio in IDPA è concepito per premiare l'equilibrio tra la velocità e la precisione. Il sistema di punteggio IDPA converte tutto in un punteggio a tempo e il punteggio più basso vince. Il punteggio è stato ideato anche per essere molto semplice da capire e da utilizzare.

La cosa principale da ricordare nel punteggio è che tutto è basato sul tempo, il tempo grezzo che impiega il tiratore a completare uno stage e la precisione dei suoi colpi sui bersagli, dove l'imprecisione aggiunge tempo al punteggio. Parte della semplicità del sistema di punteggio deriva dal non usare il punteggio totale sui bersagli, bensì i soli punti down sui bersagli. Ogni punto down aggiunge 1 secondo al tempo dello stage.

4.1 Conteggio Unlimited

- 4.1.1 Il Conteggio Unlimited consente al tiratore di sparare ad ogni bersaglio quanti colpi ritiene necessario, a patto che non contrasti con nessuna regola IDPA. I migliori colpi sul bersaglio vengono utilizzati per registrare il punteggio. Questo dà al tiratore la possibilità di riparare qualora non colpisca il bersaglio o incrementare il punteggio se insoddisfatto. Se il tiratore non spara i colpi richiesti ad un bersaglio, i colpi non esplosi verranno contati come mancanti e verrà applicata una penalità procedurale (PE) per non aver seguito la descrizione dello stage.
- 4.1.2 In ogni descrizione del CoF verrà specificato quanti colpi minimi sono richiesti su ogni bersaglio. Ad esempio se 3 colpi sono richiesti su ogni bersaglio, se ce ne fossero più di tre verranno contati i migliori tre colpi che lo hanno colpito.
- 4.1.3 Il computo totale nel Conteggio Unlimited consiste nell'aggiungere al tempo necessario per completare le strings (il valore espresso dal timer), la somma dei punti down di tutti i bersagli moltiplicati per 1 sec e le eventuali penalità se applicabili.

4.2 Conteggio Limited

- 4.2.1 Il Conteggio Limited funziona esattamente come l'Unlimited sopra descritto con l'eccezione che il numero di colpi da esplodere sono esattamente specificati nella descrizione dello stage.
- 4.2.2 Sparare colpi in più rispetto a quelli richiesti in una stringa comporterà l'assegnazione di 1 PE per stringa e, prima del conteggio, dovranno essere tappati tanti colpi migliori quanti i colpi in più sparati. Se il tiratore non spara i colpi richiesti ad un bersaglio, i colpi non esplosi verranno contati come mancanti ed una penalità procedurale (PE) verrà applicata per non aver seguito la descrizione dello stage, e ogni altra penalità sarà applicabile.

4.3 Stage Incompleto (Stage DNF)

- 4.3.1 Se un tiratore ha cominciato l'esecuzione di uno stage, ma non può completarlo per via della rottura dell'arma, uno squib (colpo in canna) o un infortunio, il suo punteggio sarà determinato dal tempo rilevato dal timer più i punteggi registrati sullo stage (incluso i mancanti), aggiungendo le penalità procedurali per non aver ingaggiato i bersagli e le altre penalità applicabili. Quando si riceve un segnale d'inizio, si otterrà un punteggio.
- 4.3.2 Se l'SO ha fermato il tiratore per aver avvertito uno squib e risulta non essere uno squib, al tiratore verrà concesso un reshoot per interferenza dell'SO. Qualora invece lo squib fosse confermato, il punteggio verrà determinato tramite la regola precedente.

4.4 Gara Incompleta (Match DNF)

Ad un tiratore che sceglie di non affrontare un determinato stage verrà assegnato un DNF per lo stage ma potrà continuare la gara con un punteggio parziale. Alla fine della gara qualunque tiratore abbia un DNF su qualunque stage, per quel tiratore il match risulterà DNF (Did Not Finish).

4.5 Ragionevole dubbio

- 4.5.1 Quando un SO ha un ragionevole dubbio sull'assegnazione di un punteggio assegnerà il punteggio migliore in favore del tiratore. Questo si applica anche nel caso dei doppi fori; questo non significa che ogni miss è un doppio foro.
- 4.5.2 I video non possono essere utilizzate per determinare il punteggio di un tiratore o per un appello alla decisione di un SO.
- 4.5.3 Generalmente, un proiettile lascia un anello di grasso e questo viene utilizzato per determinare il diametro esterno del foro ai fini del punteggio. Ad ogni modo, i proiettili non devono necessariamente lasciare l'anello di grasso ai fini della registrazione del punteggio e quindi possono essere conteggiati anche senza (ad esempio proiettili che passano attraverso altri bersagli, soft cover, vestiti, ecc).
- 4.5.4 Uno strappo radiale non può essere utilizzato per dare un punteggio migliore. Se la reale area del foro del proiettile non tocca la riga di demarcazione del punteggio migliore il tiratore riceverà il punteggio più basso, anche se lo strappo raggiunge l'area del punteggio migliore.

4.6 Fori di Proiettili

- 4.6.1 I fori di proiettili ovali o allungati di dimensione superiore al diametro di due proiettili non sono conteggiati nel punteggio. Questo normalmente accade su bersagli in movimento ingaggiati da angoli estremi o su bersagli ingaggiati dal tiratore in movimento.
- 4.6.2 La regola sui fori allungati non include "fori a serratura" i quali vengono regolarmente valutati nel punteggio se non prodotti da interferenza con altro oggetto (un foro a serratura – o keyhole bullet hole – si crea quando il proiettile si gira dopo essere uscito dalla canna e che sembra aver attraversato il bersaglio lateralmente).
- 4.6.3 Fori dalla forma inusuale creati in seguito a rimbalzi dei proiettili sul pavimento dello stage, sulla scenografia, metalli, ecc, non sono conteggiati. Solo i fori creati da proiettili interi, non frammentati, sono conteggiati.
- 4.6.4 Solo i fori creati da proiettili entrati dalla parte frontale dei bersagli sono conteggiati.

4.7 Utilizzo di Hard Cover e Soft Cover

- 4.7.1 Le scenografie negli stage vengono comunemente utilizzate per rappresentare coperture impenetrabili (hard cover) o oggetti impenetrabili come mura, auto, barricate e mobili come scrivanie e schedari. Oggetti effettivamente impenetrabili possono essere utilizzati come hard cover nella costruzione di uno stage.
- 4.7.2 IDPA richiede ai disegnatori degli esercizi di utilizzare il colore nero per la simulazione di hard cover. IDPA raccomanda ai disegnatori degli esercizi di usare il colore bianco per simulare le soft cover oppure di usare oggetti di scenografia come finestre, tende, cespugli, ecc.
- 4.7.3 Ogni colpo che crea un foro il cui diametro è interamente su un obiettivo designato come hard cover e continui la sua traiettoria penetrando un bersaglio, va considerato come mancante (indipendentemente che il bersaglio sia minaccioso o non minaccioso). Qualora l'SO non riuscisse a determinare quale colpo attraversando l'hard cover abbia colpito il bersaglio, rimuoverà il miglior colpo sul bersaglio per ogni foro con diametro interamente sull'hard cover.
- 4.7.4 I colpi che attraversano una soft cover e proseguono colpendo un bersaglio verranno conteggiati (sia che il bersaglio sia minaccioso che non minaccioso).
- 4.7.5 Gli indicatori di minaccia o non minaccia non sono considerati hard cover a prescindere dal colore col quale sono marcati o dipinti.
- 4.7.6 Indicatori di minaccia realizzati con materiale impenetrabile vengono considerati hard cover.
- 4.7.7 Se desiderato, i bersagli possono essere coperti con vestiti. Abitualmente viene fatto con delle magliette, tagliate in due metà e una metà viene attaccata o spillata sui legni che reggono il bersaglio. Tra il tiratore e il bersaglio è possibile mettere solo un singolo strato di materiale leggero.

4.8 Raffigurazione dei bersagli minacciosi e non minacciosi

- 4.8.1 I bersagli non minacciosi vengono segnalati con un paio di mani aperte di misura normale colorate ad alto contrasto e almeno una di queste deve essere visibile da tutte le posizioni di tiro dalle quali il bersaglio potrebbe essere ingaggiato.
- 4.8.2 I bersagli minacciosi possono essere segnalati mostrando un indicatore di minaccia (come un coltello o un'arma da fuoco) di dimensioni normali visibili da ogni posizione di tiro da cui il bersaglio potrebbe essere ingaggiato.
- 4.8.3 I bersagli devono essere facilmente identificati come minacciosi o non minacciosi.
- 4.8.4 Diversi tipi d'indicatori di minaccia hanno lo stesso valore di minaccia e non cambiano la priorità d'ingaggio dei bersagli. Ad esempio, un coltello costituisce una minaccia equivalente ad un fucile, una carabina o altre armi da fuoco.
- 4.8.5 Gli indicatori di bersagli minacciosi o non minacciosi possono essere dipinti o marcati sui bersagli o sugli indumenti che li coprono, oppure possono essere attaccati o spillati ai bersagli.



4.9 Colpi che attraversano bersagli

Quando un proiettile passando attraverso un bersaglio non minaccioso colpisce un bersaglio minaccioso, il tiratore riceverà la penalità per aver colpito il bersaglio non minaccioso ed anche il punteggio ottenuto sul bersaglio minaccioso. Si applica lo stesso principio anche all'inverso, quando un colpo penetra un bersaglio minaccioso e colpisce un bersaglio minaccioso o non minaccioso situato dietro. Tutti i colpi che attraversano i bersagli sono conteggiati.

4.10 Colpo su bersaglio non minaccioso

- 4.10.1 Un colpo su un bersaglio non minaccioso (Hit on Non-Threat o HNT) si definisce come un colpo a segno su una qualsiasi area di punteggio di un bersaglio indicato come non minaccioso. Un bersaglio non minaccioso reattivo (metallico, in polimero, ecc) deve effettivamente attivarsi per essere considerato come HNT.
- 4.10.2 Ogni colpo su un bersaglio non minaccioso aggiunge 5 secondi al punteggio del tiratore.

4.11 Aree di punteggio dei bersagli

- 4.11.1 Con "testa" (head) si intende la parte della sagoma IDPA di cartone sopra la linea del collo. Colpi richiesti alla testa o "head only" devono colpire l'area di punteggio della sagoma sopra la linea del collo altrimenti vengono considerati mancati (miss) anche se presenti su altre parti della sagoma.
- 4.11.2 Con "corpo" (body) si intende la parte della sagoma IDPA di cartone sotto la linea del collo. Colpi richiesti al corpo o "body only" devono colpire l'area di punteggio del bersaglio sotto la linea del collo altrimenti vengono considerati mancati (miss) anche se presenti su altre parti della sagoma.

4.11.3 Con "bersaglio" si intende l'intera sagoma, inclusi testa e corpo come sopra descritte. Colpi richiesti "al bersaglio" (a volte indicato come T1, T2, ecc) possono colpire ovunque entro l'area di punteggio della testa o del corpo.

4.11.4 Un singolo bersaglio IDPA di cartone non può essere diviso in due o più aree di punteggio separate. Ad esempio, una striscia di nastro nero non può essere utilizzata per creare due bersagli con punteggi separati su entrambe le aree.

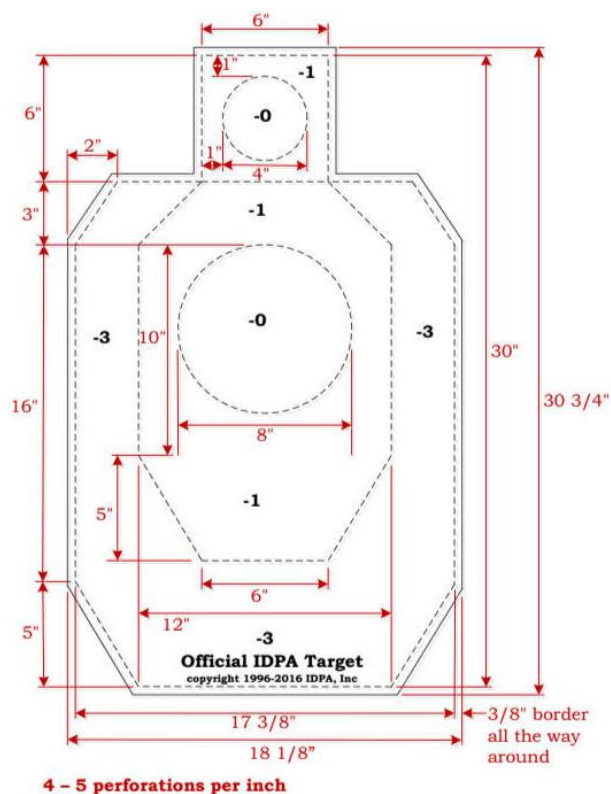
4.12 Bersagli

La seguente è una lista inclusiva di bersagli consentiti:

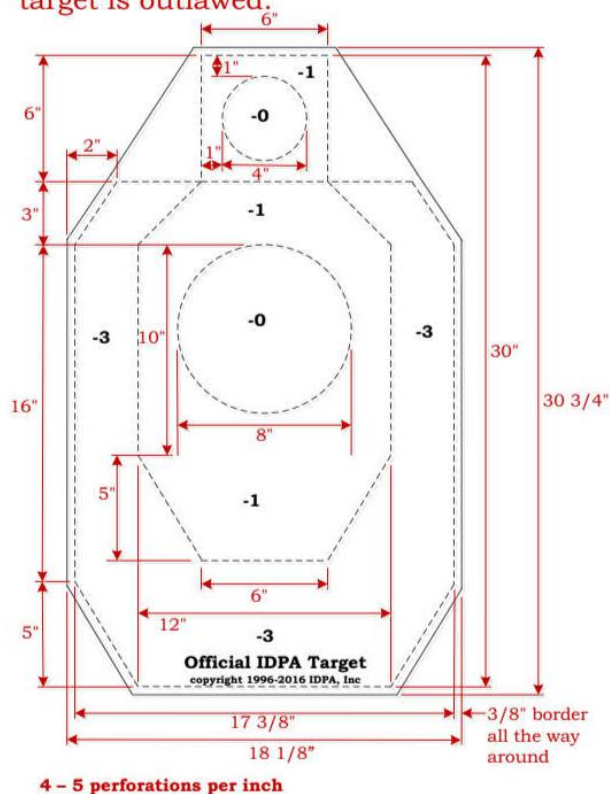
- A. Bersagli di cartone: i bersagli di cartone ufficiali IDPA possono essere sia statici che mobili. Questi bersagli attribuiscono punteggio come si presentano marcati, di -0, -1, -3 e -5 per un colpo mancato (miss). Tutti i bersagli utilizzati in IDPA, sia in gare locali che sanzionate, devono essere bersagli ufficiali IDPA. I bersagli ufficiali IDPA sono disponibili presso il quartier generale (HQ) IDPA e dai produttori concessionari in tutte le aree geografiche. E' possibile contattare HQ di IDPA, vedere l'elenco sul Tactical Journal o utilizzare il sito www.IDPA.com.
I bersagli di cartone ufficiali IDPA con l'area Zero Down rimossa per facilitare il conteggio, possono essere utilizzati solo come bersagli statici. Il bersaglio può essere ingaggiato partendo entro le 3 yards (2,7 metri) sparando stando fermi o arretrando in movimento rispetto al bersaglio.
- B. Poppers: Popper e Pepper Popper statici normali o di dimensioni ridotte alti almeno 24 pollici (61 cm) e larghi almeno 8 pollici (20,3 cm). Questi bersagli vengono conteggiati come Down Zero (-0) se cadono. Se lasciati in piedi, vengono conteggiati come Down Five (-5).
- C. "Gambe" metalliche: E' permesso l'uso di piastre verticali metalliche e reattive per rappresentare le gambe del bersaglio con una superficie ingaggiabile di almeno 3 pollici (7,6 cm) e alte almeno 15 pollici (38,1 cm). Questi bersagli vengono conteggiati come -0 se cadono e -5 se lasciati in piedi. L'area di calibrazione di questi bersagli è la parte alta oltre la metà della gamba.
- D. Bersaglio reattivo IDPA statico: Viene definito come un bersaglio di cartone IDPA coperto con una maglietta o altro vestiario con l'area -0 allineata ad un piatto metallico reattivo di pari dimensioni posto dietro la carta. Questi bersagli sono conteggiati come -0 se cadono e -5 se lasciati in piedi. La sagoma coperta dal vestiario non viene conteggiata. Questo tipo di bersaglio non viene contato nel rapporto tra bersagli cartacei e metallici. La zona di calibrazione per questo bersaglio è l'area tonda del -0.
- E. Un Popper statico dietro un bersaglio cartaceo può essere utilizzato per attivare altri bersagli. Un Popper o Pepper Popper va sistemato dietro un bersaglio cartaceo come descritto precedentemente, così che un colpo nell'area -0 della sagoma abbatta il Popper. Il Popper deve essere visibile sopra o sotto il bersaglio cartaceo da tutte le posizioni di tiro da cui potrebbe essere ingaggiato. La zona di calibrazione deve essere allineata all'area -0 del bersaglio cartaceo. Fa parte della difficoltà di tiro per il tiratore riuscire a colpirlo ed assicurarsi che il Popper si attivi quando viene ingaggiato il bersaglio. Il bersaglio cartaceo viene conteggiato normalmente. Il Popper è utilizzato soltanto come attivatore e non da punteggio ne viene conteggiato nel rapporto tra bersagli cartacei e metallici.
- F. Altri bersagli sono consentiti se e solo se rappresentano qualcosa di pertinente ed appropriato per lo scenario dello stage.
- G. Bersagli di cartone ufficiali IDPA, statici o in movimento, con una piccola parte di area di punteggio tagliata come ad esempio l'area -3, lasciando un perimetro che non attribuisce punteggio di 3/8 di pollice (9,5 mm).
- H. I bersagli di cartone ufficiali IDPA, statici o in movimento, con una parte hard cover dipinta di nero.
- I. Bersagli a scomparsa; ogni bersaglio che, quando fermo, non presenta al tiratore almeno una zona 1 punto down visibile.
- J. Piatti tondi statici reattivi in metallo o polimero con un diametro minimo di 6 pollici (15,2 cm).
- K. Piatti quadrati statici reattivi in metallo o polimero con lato minimo di 6 pollici (15,2 cm).
- L. Altri bersagli metallici reattivi statici con una superficie di 28,3 pollici (71,8 cm) di lato o maggiore, dove la dimensione minore presentata al tiratore sia di almeno 3 pollici (7,62 cm) o superiore. L'MD definirà l'area di calibrazione per questi bersagli.
- M. Piattelli (del tiro a volo) statici (ad esempio per simulare serrature o l'area oculare, ecc). I piattelli non sono soggetti a calibrazione.

Nuovi bersagli verranno valutati annualmente.

Official IDPA Target



Official IDPA Alternate Target
Allowed only where the normal IDPA target is outlawed.



4.13 Bersagli non consentiti

La seguente è una lista non inclusiva di bersagli non consentiti:

Birilli da bowling, Texas Star, polish plate rack, dueling tree, piastre in ferro che non possano essere abbattute, palle da golf, palloncini, uova, pepper da cowboy, bersagli IDPA da allenamento, bersagli metallici a forma di animale, popper a lapide, popper a bara e altri bersagli simili, inclusi altri bersagli "originali" (di invenzione), ecc.

4.14 Colpi conteggiati

4.14.1 Soltanto i colpi esplosi dal tiratore possono essere usati ai fini del punteggio dello stage.

4.14.2 Azioni come il lancio di coltelli, abbattimento dei popper a mano, colpire un manichino, ecc., non danno punteggio ma possono essere richieste nel conteggio del tempo.

4.14.3 Ogni colpo richiesto al tiratore di essere sparato al bersaglio, va conteggiato. Ad esempio, se vengono richiesti sei colpi per un bersaglio, sei colpi verranno conteggiati.

4.15 Pubblicazione dei Risultati

Tutti i risultati, dalle gare locali fino alle sanzionate, devono includere il numero di tessera IDPA per ogni tiratore. Come indicato nelle responsabilità del Codice di Condotta, un tiratore deve diventare un membro di IDPA dopo la sua terza gara. Per i tiratori ancora sprovvisti dell'affiliazione IDPA, verrà registrato "XXX" al posto del numero di tessera.

4.16 Toccare i bersagli

- 4.16.1 I tiratori o i loro delegati non toccheranno o interferiranno con ogni bersaglio che è stato ingaggiato e non ancora conteggiato dall'SO Team. Se un tiratore o un delegato interferisce con un bersaglio prima che venga conteggiato, questo verrà conteggiato tutto come con punteggio mancante (tutto miss).
- 4.16.2 Se un bersaglio viene tappato prima che sia conteggiato, l'SO cercherà di attribuire il punteggio corretto se possibile. Altrimenti, al tiratore verrà assegnato un reshoot.
- 4.16.3 Sia l'SO che lo Scorekeeper non toccheranno il bersaglio né frontalmente né posteriormente in prossimità dei fori dei colpi prima o durante il processo di conteggio.
- 4.16.4 Se un bersaglio viene conteggiato e tappato prima che il tiratore o il delegato possano vederlo, il punteggio è comunque definitivo.
- 4.16.5 Se un bersaglio non viene tappato tra un tiratore e l'altro, l'SO cercherà di attribuire il punteggio corretto se possibile, altrimenti verrà assegnato un reshoot.
- 4.16.6 Bersagli oggetto di dispute in corso per l'attribuzione del punteggio verranno rimossi dallo stage e messi da parte per il procedimento arbitrale del CSO o dell'MD.

4.17 Calibrazione dei bersagli metallici

- 4.17.1 I bersagli metallici reattivi devono fisicamente reagire per essere conteggiati. Tutti i bersagli reattivi in una gara sanzionata (popper, piatti, ecc) devono essere calibrati, così che reagiscano correttamente ad un "colpo buono", utilizzando una munizione col fattore più basso permesso tra tutte le divisioni. Il Match Director, o un suo delegato, calibrerà tutti i bersagli reattivi nella gara prima che venga esploso il primo colpo in gara ogni giorno e a discrezione dell'MD durante la gara. Gli SO impiegati negli stage possono richiedere una calibrazione ogni volta ritengano necessario.
- 4.17.2 Se la divisione BUG è consentita, l'MD impiegherà un'arma e munizioni calibro .380 ACP che insieme non superino il fattore della BUG (95PF). Se la BUG non è consentita, l'MD fornirà un'arma e munizioni calibro 9 o .38 Special che insieme non superino il fattore più basso tra le regolari divisioni (105PF). La stessa combinazione di arma e munizione verrà utilizzata senza modifiche per tutta la gara per calibrazioni e richieste di calibrazioni.
- 4.17.3 I bersagli vanno posizionati in modo da minimizzare la possibilità che si spostino, si girino o si muovano durante la gara così che la corretta calibrazione non si perda durante lo svolgimento della gara.
- 4.17.4 Per calibrare un bersaglio reattivo bisogna esplodere un colpo al bersaglio nella zona di calibrazione dalla posizione di tiro più probabile nello stage. Se il bersaglio non reagisce correttamente, bisogna modificare la disposizione del bersaglio e ripetere la calibrazione. Il bersaglio deve reagire correttamente tre volte di fila per essere considerato propriamente calibrato. Se viene mancata la zona di calibrazione, ripetere questo passaggio.
- 4.17.5 Se durante un CoF un bersaglio reattivo non reagisce correttamente quando viene colpito, il tiratore ha tre scelte.
 - A. Il tiratore ingaggia il bersaglio finché non reagisce correttamente, il bersaglio viene considerato colpito e il punteggio finale dello stage viene registrato. In questo caso, non è permesso chiedere il controllo della calibrazione.
 - B. Il bersaglio non reagisce correttamente, il tiratore non richiede un controllo della calibrazione e il bersaglio è conteggiato come una miss e il punteggio finale viene registrato. La contestazione dopo che il punteggio dello stage o anche di un singolo bersaglio è stato registrato non è permessa.

- C. Il bersaglio non reagisce correttamente e il tiratore desidera richiedere il controllo della calibrazione. La richiesta deve essere fatta all'SO che lo sta supervisionando immediatamente dopo il comando "Range is Clear" e prima che il tiratore conosca il punteggio dello stage o anche di un singolo bersaglio. Contestazioni dopo questo punto non saranno permesse. E' ininfluente ai fini del processo di controllo della calibrazione che il tiratore abbia completato o meno lo stage. Quando una richiesta di controllo della calibrazione appropriata viene fatta, il bersaglio reattivo e l'area circostante non dovranno essere toccate o ricevere interferenze da nessuno finché la calibrazione non sarà eseguita. Come parte integrante della richiesta, l'SO raccoglierà immediatamente 7 colpi tra quelli utilizzati dal tiratore nello stage e le invierà per il test al cronografo.
- 4.17.6 Se il bersaglio viene toccato o riceve interferenze da parte dello Staff di gara, MD, SO o da altro tiratore, al tiratore dovrà assegnato un reshoot.
- 4.17.7 Se il bersaglio viene toccato dal tiratore o un suo delegato, il bersaglio verrà considerato come mancato e il CoF considerato completato. Se il tiratore non avesse completato lo stage, verrà utilizzato il sistema di punteggio per gli stage incompleti al fine di determinare il punteggio finale del tiratore per lo stage.
- 4.17.8 Se il bersaglio dovesse cadere senza interferenze prima del controllo della calibrazione (ad esempio per il vento), al tiratore verrà assegnato un reshoot.
- 4.17.9 Procedura del controllo della calibrazione
- A. L'MD esploderà un colpo con l'arma e le munizioni per la calibrazione alla zona di calibrazione del bersaglio dalla stessa posizione usata dal tiratore per ingaggiare il bersaglio.
 - B. Se il bersaglio viene colpito nella zona di calibrazione o più in basso e reagisce correttamente, la calibrazione viene considerata corretta e il bersaglio considerato come una miss. Qualora il tiratore non avesse completato lo stage verrà utilizzato il sistema di punteggio per gli stage incompleti al fine di determinare il punteggio finale del tiratore per lo stage.
 - C. Se il bersaglio viene colpito sopra la zona di calibrazione, il controllo della calibrazione è da ritenersi fallito e verrà assegnato un reshoot al tiratore.
 - D. Se il bersaglio è colpito su una qualunque parte dell'area di punteggio e non reagisce propriamente, la calibrazione del bersaglio viene considerata impropria e verrà concesso un reshoot al tiratore appena il bersaglio sarà ricalibrato correttamente.
 - E. Se il bersaglio viene mancato, verrà ingaggiato ancora nella zona di calibrazione.
 - F. A prescindere dal risultato del controllo, le munizioni del tiratore verranno comunque testate per verificarne il fattore. Si applica la normale procedura del cronografo e relative sanzioni.

5 LE REGOLE DELLE PENALITÀ

Per assegnare un Errore di Procedura (PE) o una Penalità di Flagranza (FP) in seguito alla mancata esecuzione di azioni che non siano sparare, le stesse devono essere definite, qualificabili e misurabili per come un oggetto di scena debba essere correttamente utilizzato. In nessuna circostanza una PE di qualsiasi tipo sull'uso corretto o meno di un oggetto o di una scenografia può essere assegnata arbitrariamente. L'azione deve essere determinata in termini di riuscita o fallimento. La variabile di riuscita o meno dell'azione deve essere scritta nella descrizione dello stage, ad esempio "la valigia deve essere messa dentro il barile blu".

5.1 Penalità Procedurali (PE)

Le penalità procedurali aggiungono 3 secondi per infrazione e vengono assegnate quando:

- A. Un tiratore non rispetta le procedure indicate nella descrizione dello stage.
- B. Un tiratore infrange una regola del gioco.
- C. Il MD determina che il tiratore ha violato il Codice di Condotta.

Una PE viene assegnata per ogni tipo d'infrazione. Se un tiratore commette più di un tipo d'infrazione, ad esempio usando una determinata mano e esplodendo un incorretto numero di colpi, PE separate verranno assegnate per ogni tipo d'infrazione. In caso di violazione della copertura (o delle Fault Line), il numero di PE assegnate per quest'infrazione non potrà superare il numero delle posizioni di copertura.

5.2 Penalità di flagranza (FP)

Una FP aggiunge 10 secondi e viene assegnata, in luogo di una PE, qualora un'infrazione comporti un vantaggio competitivo, come non seguire le indicazioni del Cof guadagnando un vantaggio competitivo che non può essere colmato con una PE (es: un'azione che consenta di guadagnare secondi nonostante la PE ricevuta).

Le FP vengono assegnate quando:

- A. Un tiratore non rispetta le procedure indicate nella descrizione dello stage e/o usa equipaggiamento improprio col chiaro intento di guadagnare un vantaggio competitivo sul punteggio.
- B. Un tiratore infrange una regola del gioco.
- C. Il MD determina che il tiratore ha violato il Codice di Condotta.

5.2.1 Esempi di FP (lista non inclusiva):

- A. Stringhe o stage "solo mano forte"/"solo mano debole" eseguiti in freestyle (due mani);
- B. Non andare in posizione prona quando richiesto;
- C. Mancato ingaggio di tutti i bersagli come richiesto;
- D. Non eseguire azioni richieste dallo stage che richiedono più di 3 secondi per essere eseguite;
- E. Ingaggiare un intero gruppo di sagome violando la FL;
- F. Speed Reload o azioni simili;
- G. Posizionare i caricatori in modo non corretto;
- H. Caricare i caricatori con numero di munizioni oltre il limite di divisione;

Tutte le FP devono essere validate dall'MD.

5.3 Errata esecuzione\Comportamento Antisportivo (FTDR)

5.3.1 Viene assegnata una penalità di 20 secondi (FTDR) in seguito ad un evidente comportamento antisportivo. Alcuni esempi (lista non inclusiva): inveire verso un SO, lanciare parte dell'equipaggiamento per terra, fare sceneggiate per qualunque motivo o violare il codice di condotta del tiratore.

5.3.2 La FTDR è pensata per essere usata unicamente come penalità in caso di azioni da parte del tiratore per aggirare o violare le regole e acquisire così un vantaggio competitivo. Una FTDR può essere assegnata per violazioni del CoF ma non se gli errori commessi dal tiratore non danno un chiaro e netto vantaggio né in caso di errori involontari. In questi casi dovrebbero essere assegnate PE o FP, piuttosto che una FTDR.

5.3.3 Tutte le FTDR devono essere approvate dall'MD.

5.4 Squalifica (DQ)

Un tiratore squalificato non può continuare la gara IDPA in nessuna circostanza, non può rientrare in un'altra divisione e non potrà partecipare alle eventuali gare bonus (side matches). Il punteggio del tiratore sarà riportato come DQ. Un tiratore deve essere squalificato per le seguenti ragioni:

- A. Maneggio pericoloso dell'arma così come definito nella sezione delle Regole di Sicurezza;
- B. Condotta antisportiva;
- C. Violazione del Codice di Condotta del tiratore come determinato dall'MD;
- D. Ingaggio di un bersaglio metallico da meno di 10 yard (9,1 m);
- E. Esplosione intenzionalmente dei colpi verso qualunque cosa non sia un bersaglio o un attivatore. Tutti i DQ vanno validati dall'MD.

5.5 Applicazioni delle penalità

- 5.5.1 Penalità di sicurezza sono applicate prima, durante e dopo il CoF.
- 5.5.2 Un CoF inizia quando l'SO usa il comando "Range is Hot, Eyes and Ears".
- 5.5.3 Un CoF finisce quando l'SO usa il comando "Range is Clear".
- 5.5.4 Penalità inerenti al CoF si applicano durante lo svolgimento del CoF.
- 5.5.5 La descrizione del CoF potrebbe richiedere al tiratore di pronunciare determinate parole, ma nessuna penalità è assegnata per non averlo fatto.

6 LE REGOLE PER IL DISEGNO DEGLI STAGE

La descrizione di uno stage non può contraddire il regolamento né proibire al tiratore azioni legali, ad eccezione delle seguenti condizioni:

- A. Rispettare indicazioni di sicurezza del poligono;
- B. Indicare se va utilizzato l'abbigliamento occultante.
- C. Specificare il numero di colpi nell'arma alla partenza dello stage, inferiormente alla capacità di divisione.
- D. Specificare la condizione e la posizione di partenza dell'arma e dei caricatori.
- E. Specificare la condizione di partenza del tiratore.

6.1 Categorie degli Stage

Gli stage IDPA sono divisi in due categorie:

6.1.1 Stage Scenario

Gli Stage Scenario cercano di rappresentare un ingaggio che potrebbe realmente accadere. Gli stage scenario devono riportare la descrizione scritta della situazione nel briefing e devono usare il conteggio Unlimited.

6.1.2 Stage Standard

Gli Stage Standard sono disegnati per testare la capacità del tiratore sulle varie tecniche utilizzate nel tiro IDPA. Gli Stage Standard possono utilizzare il punteggio Limited.

6.2 Descrizione degli Stage

Uno stage ben descritto contribuisce al successo della gara e previene confusione e frustrazione tra lo staff e i tiratori. La descrizione scritta dello stage è letta ad ogni squadra per assicurare una comunicazione uniforme. La descrizione scritta dello stage deve includere, almeno, i seguenti elementi:

- A. Uno scenario difensivo o uno standard (test delle abilità);
- B. La posizione di partenza;
- C. Specifiche condizioni di partenza dell'arma (carica, scarica, sotto caricata);
- D. La procedura di esecuzione;
- E. Identificare le posizioni di copertura e le FL;
- F. Specificare se è in uso il piano di 180° o i punti di sicurezza della volata;
- G. Specificare il numero minimo di colpi necessari e se lo stage utilizza il punteggio Limited o Unlimited;
- H. Specificare se l'abbigliamento occultante NON è richiesto;
- I. Un diagramma descrittivo dello stage è consigliato ma non obbligatorio.

6.3 Fault Lines

- A. La FL deve essere usata dal Match Director per tracciare la linea di copertura su una posizione di copertura al fine di ridurre le contestazioni sulle penalità.
- B. Le FL possono consistere in materiali di marcatura che rimangano costanti per ogni tiratore durante tutta la gara. Potranno essere tattili o meno a discrezione dell'MD. Se dovessero sporgere dalla superficie del terreno, è prerogativa del tiratore utilizzare la dovuta cautela per la sua sicurezza. Vernice, legname, metallo etc. usati per marcare le FL non devono essere più larghi di 4 pollici (10,16 cm).
- C. Le FL devono essere posizionate in modo da promuovere i Principi di Tiro dell'IDPA esposti nella sezione 1.2.
- D. Le FL devono delineare il confine generale per ogni punto di copertura in cui un tiratore può ingaggiare in sicurezza tutti i bersagli disponibili da quella posizione quando ciò è parte dell'esecuzione di uno stage.
- E. Le FL sono usate per marcare un Punto di Copertura (PoC) estendendole dalla fine dell'oggetto fisico verso l'ingresso dello stage per agevolare una cover lontana.
- F. Posizioni di copertura alle finestre e porte vanno delimitate con le FL.

6.4 Confini dello Stage

I confini devono essere definiti in ogni stage, posti a non oltre 10 yard (9,1 m) rispetto alla posizione di tiro più arretrata. Corda, nastro, coni, bandiere, ecc... devono indicare fisicamente questi confini.

6.5 Sicurezza della Volata

Ai Match Directors è richiesto di indicare quali sono i limiti di sicurezza della volata come indicato dalle regole di sicurezza della sezione 2.9.

6.6 Altre regole per il disegno degli Stage

- 6.6.1 Soltanto bersagli cartacei IDPA o bersagli approvati da IDPA possono essere usati in ogni stage IDPA.
- 6.6.2 Il 75% dei colpi richiesti in una gara deve essere sparato da 15 yards (13,7 metri) o meno dai bersagli.
- 6.6.3 Gli stage Scenario potranno avere bersagli fino a massimo 20 yards (18,2 metri) dal tiratore.
- 6.6.4 Gli stage Standard potranno avere bersagli fino a massimo 50 yards (45,7 metri) dal tiratore.
- 6.6.5 Stage di memoria sono proibiti in tutti gli stage e le stringhe IDPA. Per stage di memoria si intende un CoF dove il tiratore deve ricordare l'ordine di ingaggio o altre restrizioni non intuitive per il tiratore basate sul disegno dello stage.
- 6.6.6 Gli stage possono variare per il numero di colpi richiesti per un bersaglio di cartone. In una stringa solo un bersaglio potrà richiedere un numero di colpi differente dagli altri bersagli nella stessa stringa. Ad esempio, il primo bersaglio dovrà essere ingaggiato con 6 colpi e i rimanenti andranno ingaggiati con 2 colpi ciascuno.
- 6.6.7 Non oltre il 25% dei colpi di una qualunque stringa possono essere richiesti su bersagli metallici.
- 6.6.8 I colpi richiesti su bersagli metallici non potrà superare il 10% del totale dell'intera gara. Gli attivatori metallici con davanti un bersaglio da conteggiare non rientrano in questo conto.
- 6.6.9 Gli attivatori posti dietro un bersaglio minaccioso devono attivarsi quando i bersagli vengono colpiti nella zona -0 sia alta che bassa. Se questo non è possibile, l'area -0 che non attiva il bersaglio reattivo va contrassegnata come hard cover.
- 6.6.10 Stage a sorpresa e bersagli non minacciosi movibili non sono permessi.
- 6.6.11 Nessuna stringa di tiro può richiedere più di 18 colpi.
- 6.6.12 Il movimento richiesto al tiratore tra due posizioni di tiro non può essere superiore a 10 yards (9,14 metri). Il movimento totale richiesto ad un tiratore per eseguire lo stage non può essere superiore alle 20 yards (18,28 metri).
- 6.6.13 Se viene richiesta una copertura bassa o in posizione prona, deve essere l'ultima posizione della stringa di fuoco.
- 6.6.14 I disegnatori degli stage dovrebbero sforzarsi di disegnare CoF che rendano i bersagli visibili per i tiratori con disabilità motorie o handicap.
- 6.6.15 In ogni stringa è consentito l'uso di un solo bersaglio ogni due minacciosi.
non minaccioso
Esempio: 1-2 bersagli minacciosi = massimo 1 bersaglio non minaccioso.
3-4 bersagli minacciosi = massimo 2 bersagli non minacciosi.
5-6 bersagli minacciosi = massimo 3 bersagli non minacciosi.
- 6.6.16 Nessun CoF può richiedere che i caricatori debbano essere caricati durante il conteggio del tempo di un CoF.
- 6.6.17 Non è possibile utilizzare hard cover dipinte sul percorso di un bersaglio in movimento. Se è necessario porre un hard cover su un bersaglio in movimento, questo deve essere fatto di un metallo che non permetta al proiettile di attraversarlo, impattando sul bersaglio in movimento.
- 6.6.18 Non è possibile richiedere l'ingaggio di un bersaglio con la sola mano forte da una distanza superiore a 10 yards (9,1 metri).
- 6.6.19 Non è possibile richiedere l'ingaggio di un bersaglio con la sola mano debole da una distanza superiore a 7 yards (6,4 metri).

- 6.6.20 Le stringhe "solo mano debole" non saranno disegnate in modo tale da obbligare il tiratore ad utilizzare la mano debole per ricaricare l'arma.
- 6.6.21 Non è possibile richiedere di ingaggiare bersagli uguali o inferiori alle dimensioni di una testa di un bersaglio cartaceo da una distanza superiore alle 10 yards (9,1 metri) negli stage scenario e 15 yards (13,7 metri) negli scenari standard.
- 6.6.22 Bersagli cartacei a 10 yards (9,1 metri) o meno dal tiratore devono presentare almeno 12 pollici quadrati (77 cm², area equivalente alla zona -0 circolare della testa) della zona -0, di cui la dimensione minore misuri almeno 3 pollici (7,62 cm).
- 6.6.23 Non è consentito richiedere ricariche obbligatorie durante un CoF. Tutti i rifornimenti obbligatori delle munizioni vanno effettuati fuori dal conteggio del tempo di gara.
- 6.6.24 Armi lunghe e armi da recuperare (pickup guns).
- A. Al di là delle carabine in calibro da pistola (PCC), non possono essere utilizzate altre armi lunghe nelle gare IDPA ma repliche inerti (non in grado di sparare) possono essere utilizzate come elemento scenografico.
 - B. Le armi da recuperare (pickup handguns) fornite in gara da uno sponsor o gli organizzatori possono essere usate nelle gare IDPA. Le armi da recuperare non devono essere in linea con le regole sull'equipaggiamento IDPA.
 - C. Se un tiratore dovesse avere un malfunzionamento durante l'uso di una pickup gun, deve avere un reshoot della string.
- 6.6.25 Stage con una o più posizioni di copertura non presenteranno bersagli allo scoperto che richiedano più di 6 colpi da ingaggiare mentre il tiratore è fuori copertura. Ad ogni modo, potrebbero esserci più ingaggi di questo tipo nello stesso stage.
- 6.6.26 Barriere Visive [Occultamento]
- A. Una barriera visiva è un oggetto come una tenda, finti alberi, mura, ecc, utilizzato per impedire la visuale di un bersaglio o gruppi di bersagli.
 - B. Le barriere visive sono considerate soft cover e non possono essere impenetrabili o indicate come hard cover. Le barriere visive non possono essere indicate come punto di copertura per l'ingaggio dei bersagli (ad esempio richiedendo l'ingaggio a fetta di torta attorno ad una barriera visiva).
 - C. Le barriere visive possono essere usate dagli MD per nascondere bersagli "a sorpresa" che andranno ingaggiati "all'aperto" (ad esempio dopo aver lasciato una posizione di copertura).
 - D. Forme umanoidi di qualunque tipo, sia parziali che complete, non potranno essere usate come barriere visive, soft cover o hard cover. I manichini possono comunque essere utilizzati come scenografia, ma non come barriere visive, soft cover o hard cover.

7 LE REGOLE PER I TIRATORI CON DISABILITA' FISICHE PERMANENTI

Per quanto concerne IDPA, un tiratore con disabilità fisica permanente è definito tale quando:

- A. Non ha un arto o parte di esso.
- B. Indossa protesi di arti.
- C. Ha arti non funzionanti.
- D. Utilizza una sedia a rotelle, un deambulatore o delle stampelle.

Nell'interesse di venire incontro ai nostri competitori PPDS, si applicano le seguenti regole.

- A. Un PPDS che scelga o non sia in grado di eseguire un'azione richiesta dal CoF (come inginocchiarsi, andare in posizione prona, ecc) riceverà 1 PE per ogni azione non eseguita. Se i bersagli non dovessero essere visibili dalla loro posizione, verranno assegnati i points down per quelle sagome ma non verranno assegnate PE per i mancati ingaggi.
- B. Un PPDS con un solo braccio funzionante potrà scegliere di utilizzare una torcia già montata sull'arma prima del segnale di start senza incorrere in penalità se all'interno della gara sono inclusi stage che ne richiedano l'uso.
- C. Un PPDS con un solo braccio o una sola mano non verrà penalizzato sugli stage che richiedono l'uso della sola mano forte o mano debole.
- D. Un PPDS potrà effettuare ricariche con una sola mano nella maniera valutata come sicura dall'MD prima dell'inizio della gara.
- E. Un PPDS costretto su una sedia a rotella potrà utilizzare qualunque metodo preferisca per muoversi all'interno del Cof, inclusi:
 - a) L'uso di fondina e buffetteria montate sul corpo o sulla sedia a rotelle.
 - b) La possibilità di rinfoderare l'arma tra una posizione di tiro e l'altra.
 - c) L'uso della pistola con una sola mano.
 - d) La possibilità di non utilizzare l'abbigliamento occultante.

Le modalità scelte dovranno essere mantenute inalterate per tutto il corso della gara.

Tiratori con problemi uditivi possono chiedere un segnale di partenza alternativo e non uditivo. Il quartier generale (HQ) di IDPA può promulgare delle eccezioni individuali per permettere ai tiratori con handicap fisico di utilizzare equipaggiamenti modificati o disegnati specificatamente per adattarsi alle loro necessità. Lo status di un PPDS è basato sul Sistema d'Onore. Chiunque inganni sul suo stato PPDS verrà squalificato.

8 REGOLE SULL'EQUIPAGGIAMENTO

8.1 Armi - Generale

8.1.1 Sommario delle divisioni

A. L'IDPA è divisa in 6 indipendenti divisioni regolari. Nessuna di queste divisioni compete l'una contro l'altra:

SSP - Stock Service Pistol ESP -
Enhanced Service Pistol CDP -
Custom Defensive Pistol CCP -
Compact Carry Pistol REV -
Revolver
BUG – Back Up Gun

B. La divisione BUG è richiesta per le gare di Tier 1 e opzionale per quelle sanzionate da Tier 2 a Tier 5.

C. La divisione PCC è opzionale per le gare da Tier 1 a Tier 5.

8.1.2 Le divisioni di specialità (SPD) sono opzionali per tutte le gare. Se aggiunte in una gara sanzionata, va annunciato nella pubblicazione della gara e queste specialità non sono soggette ad appelli o arbitrati.

A. Un'arma semiautomatica in singola azione, sola singola azione o a percussore lanciato, può competere in SSP, CCP, PCC o BUG. Qualunque arma che sia legale in SSP può essere utilizzata in ESP o CDP in base al calibro del munizionamento utilizzato.

B. Le armi semiautomatiche in singola azione, competono in ESP, CCP, CDP, PCC oppure BUG, a seconda delle dimensioni e della cartuccia usata.

C. I revolver sono classificati in base al metodo di caricamento e alla potenza delle munizioni e possono competere in BUG a seconda delle dimensioni e della cartuccia usata.

8.1.3 Ricarica dei caricatori: Tutti i caricatori, al momento del segnale di partenza, devono essere caricati al massimo della capacità di divisione per tutta la gara ad eccezione dei seguenti casi:

A. Se un caricatore in uso ha una capacità inferiore rispetto a quella della divisione, il tiratore caricherà tutti i caricatori alla capacità del caricatore inferiore per tutta la gara.

B. La descrizione dello stage potrebbe richiedere di ridurre il numero dei colpi all'interno del caricatore.

C. Nella divisione Revolver, il tiratore deve caricare il revolver e tutti i dispositivi di munizioni con lo stesso numero di colpi per tutta la durata della gara a meno che non siano applicate le eccezioni precedenti.

8.1.4 Capacità per divisione

SSP, ESP, SPD 10 colpi

CDP, CCP..... 8 colpi

REV, BUG-S 6 colpi

BUG-R..... 5 colpi totali

In tutte le divisioni di armi semi-automatiche eccetto la BUG-S, il tiratore partirà anche con l'extra colpo in canna, a meno che la descrizione dello stage non indichi diversamente.

8.1.5 Conta dei dispositivi di caricamento.

A. Un "dispositivo di caricamento" è un caricatore, uno speedloader o una lunetta.

B. I tiratori che partono con 8 o più colpi in tutti i caricatori, possono partire con l'arma carica (quindi un caricatore inserito) più 2 caricatori aggiuntivi.

C. I tiratori che partono con 6 o 7 colpi in tutti i dispositivi di caricamento possono partire con l'arma carica più 3 dispositivi di caricamento aggiuntivi.

D. I tiratori che partono con 5 colpi o meno in tutti i dispositivi di caricamento possono partire con l'arma carica più 4 dispositivi di caricamento aggiuntivi.

E. Durante una stringa, non è possibile utilizzare dispositivi di caricamento aggiuntivi oltre i limiti sopra elencati.

8.1.6 Regole per le armi non funzionanti

- A. In una singola gara, un tiratore deve usare la stessa arma per tutti gli stage a meno che diventi non utilizzabile.
- B. Se il tiratore ritiene che l'arma sia diventata non utilizzabile, lo farà presente al Safety Officer il quale lo comunicherà al Match Director.
- C. Una volta che l'arma viene dichiarata non funzionante, essa non potrà più essere usata per la durata della gara.
- D. Il tiratore potrà continuare la gara dal prossimo segnale d'avvio. Non è possibile avere reshoot per stringhe precedenti.
- E. Può essere utilizzata in sostituzione qualunque arma legale nella stessa divisione.
- F. Se i caricatori dell'arma sostitutiva non permettono la stessa capacità di ricarica dell'arma precedente, il tiratore può adattare il caricamento dei caricatori all'arma in sostituzione, seguendo le regole sulla ricarica dei caricatori nella sezione Modifiche per Tutte le Divisioni.

8.1.7 Modifiche legali per tutte le divisioni

Le seguenti regole sulle modifiche si applicano alle armi in tutte le divisioni.

- A. I blocchi per la conservazione (storage locks) possono essere disabilitati o rimossi.
- B. Disconnettori dei caricatori possono essere disabilitati o rimossi.
- C. Laser incorporati nell'arma o nei sistemi di mira sono permessi se soddisfano tutte le altre regole della divisione ed il laser non viene attivato durante le stringhe di tiro. Nastro adesivo può essere utilizzato per evitare che il raggio sia proiettato.
- D. Un pulsante maggiorato per lo sgancio del caricatore non può essere sovradimensionato nel diametro o sporgere dal fusto più di 0.2 pollici (5 mm). Questa misurazione va presa dalla parte posteriore del pulsante di sgancio, nel punto in cui esce dal fusto. Quando l'area attorno allo sgancio caricatore è scavata nel fusto dell'arma, sarà utilizzata come base per la misurazione il punto del margine posteriore dell'area escavata.
- E. Riguardo alla lavorazione dei carrelli in SSP, ESP, CCP, CDP e BUG è possibile utilizzare in IDPA Armi Originali di Fabbrica (OFM) con lavorazioni estese del carrello a patto che rispettino le altre caratteristiche delle rispettive Divisioni. Per quanto riguarda la lavorazione dei carrelli, si definisce Arma Originale di Fabbrica un'arma da fuoco completa con parti numerate specifiche del modello o catalogate SKU come parti originali da parte della casa madre ed raggiungere la produzione di almeno 2000 unità per specifico modello. Armi in produzione discontinua devono essere state prodotte in almeno 20000 pezzi per specifico modello.

8.1.8 Caratteristiche e modifiche illegali per tutte le divisioni.

Le seguenti caratteristiche e modifiche non sono permesse in alcuna divisione a meno che non sia diversamente specificato nel regolamento.

- A. Compensatori di qualunque tipo incluse canne ibride o compensate.
- B. Pesi aggiuntivi. Questo comprende (ma non si limita a) caricatori appesantiti, guidamolla in tungsteno, minigonne in ottone, impugnature appesantite ed inserti pesanti per le impugnature.
- C. Canne pesanti e/o canne coniche senza boccola (bushing) ad eccezione di quanto permesso nelle divisioni ESP, CCP, BUG e CDP con le restrizioni sulla lunghezza.
- D. Organi di mira non standard (ghost rings, Bo-Mar ribs, ecc.).
- E. Disconnettere o disabilitare qualunque dispositivo di sicurezza che include (ma non limitato a): le sicure manuali, le sicure all'impugnatura, la sicura per l'esplosione del colpo al percussore, sicure di bloccaggio del cane, le sicure al percussore nelle 1911 serie 80, le sicure delle 1911 tipo Swartz. I fusti delle 1911 serie 80 possono essere utilizzati con i carrelli della serie 70 e viceversa. Gli scatti dei revolver non possono essere modificati in modo che il cane possa essere abbattuto a cilindro aperto.
- F. Torce montate sull'arma.
- G. Laser innestati su slitte e montati con avvitamento sul ponticello non sono consentiti.

8.2 Armi - Divisioni

8.2.1 Stock Service Pistol Division (SSP)

Le armi consentite all'uso in SSP devono:

- A. Avere una produzione annuale di almeno 2.000 pezzi. Modelli a produzione discontinua devono essere stati prodotti in almeno 20.000 pezzi.
- B. Essere semi-automatiche.
- C. Essere in doppia azione, solo doppia azione, o a percussore lanciato.
- D. Utilizzare munizionamento in 9 mm (9x19) o maggiore.
- E. Pesare, scariche e con il caricatore più pesante inserito, 43 once (1.219 grammi) o meno.
- F. Entrare nella scatola test IDPA che misura $8\frac{3}{4}'' \times 6'' \times 1\frac{5}{8}''$ (22,22 cm x 15,24 cm x 4,12 cm) col caricatore più grande inserito.

8.2.1.1 Condizione di partenza

- A. Armi che hanno la singola e doppia azione partiranno col cane abbattuto.
- B. Armi che hanno il bottone o la leva abbatticane, avranno il cane abbattuto utilizzando la leva o il bottone.
- C. Se il cane deve essere abbattuto tirando il grilletto e abbassandolo manualmente, il cane dovrà essere portato nella posizione più bassa possibile.
- D. Le sicure manuali possono essere attivate a discrezione del tiratore.

8.2.1.2 Modifiche legali in SSP (lista inclusiva):

- A. Gli organi di mira possono essere cambiati con altra tacca di mira e mirino. I carrelli non possono essere lavorati (tagliati) per montare altri tipi di mire.
- B. Le impugnature possono essere cambiate con altre di diverso stile o materiale, che sia simile alla configurazione di fabbrica e che non pesino più di 2 once (56,7 grammi), non più del peso standard di fabbrica per quel modello.
- C. Pulsanti di sgancio caricatore, sistemi di blocco del carrello, leve di sicurezza, leve abbatticane, cani, e grilletti che sono originali su un'arma legale per la SSP, possono essere montati su un'altra arma legale in SSP dello stesso produttore purché siano sostituibili senza necessità di lavorazione (drop in). Le parti di questa lista devono essere installate di fabbrica su armi di produzione standard. Parti speciali che sono disponibili per essere installate solo da un produttore custom non sono legali in SSP.
- D. Aste guidamolla e sistemi di recupero a doppia molla fatti di materiali che non pesino più dell'acciaio inossidabile.
- E. I fusti possono essere sostituiti con altri fusti identici dello stesso produttore.
- F. Impugnature che si infilino sul fusto e nastro per impugnature, nastro antiscivolo etc., possono essere usati.
- G. Le lavorazioni interne per migliorare l'azione del grilletto sono consentite purché mantengano la sicurezza (non sono permesse modifiche visibili dall'esterno).
- H. Lavorazioni interne per l'affidabilità.
- I. Estrattori e percussori non di fabbrica possono essere usati.
- J. Lavoro di accuratizzazione interna.
- K. Sostituire la canna con una con configurazione di fabbrica che soddisfi il munizionamento originale.
- L. Tappi di plastica per chiudere l'apertura dietro l'imbocco per il caricatore.
- M. Rifiniture personalizzate possono essere usate.
- N. Piatti di chiusura dei carrelli di fabbrica (stock slide cover plates) possono essere personalizzati.
- O. Il carrello può essere inciso. Per incisione si intende l'intaglio sul carrello di loghi, lettere e disegni che non siano più profondi dei loghi originali di fabbrica.
- P. Punteggiare (stippling) e incisioni a tessitura (texturing) possono essere effettuati su parti prontamente sostituibili dell'impugnatura come per esempio le guancette posteriori sostituibili o pannelli grippanti sostituibili.
- Q. Caricatori non di fabbrica possono essere utilizzati a patto che non pesino più di 1 oncia (28 grammi) rispetto ad un caricatore di fabbrica con la stessa capacità.
- R. I pad non di fabbrica alla base dei caricatori possono essere utilizzati a patto che non rendano il caricatore pesante più di 1 oncia (28 grammi) rispetto ad un caricatore di fabbrica con la stessa capacità.

- S. I pad alla base dei caricatori possono essere modificati rimodellandoli, incidendoli o aggiungendo dei paraurti a patto che non rendano il caricatore pesante più di 1 oncia (28 grammi) rispetto ad un caricatore di fabbrica con la stessa capacità.
- T. Caricatori più lunghi di quelli di fabbrica possono essere utilizzati purché rispettino tutti gli altri requisiti delle altre divisioni.

8.2.1.3 Modifiche escluse per la SSP (lista non inclusiva):

- A. Modifiche visibili esternamente diverse da quelle permesse nella lista delle modifiche legali.
- B. Pulsanti di sgancio caricatore, sistemi di blocco del carrello, leve di sicurezza, leve abbatticane, e cani non di fabbrica o visibilmente modificati.
- C. Accorciamento/modifica dell'impugnatura di tipo Robar.
- D. Aggiunta di minigonne.
- E. Inserti nel carrello per adattare un diverso sistema di rinculo da quello originariamente assemblato.
- F. Una canna che usi munizionamento diverso da quello previsto nel modello originale di fabbrica.
- G. Personalizzazione del carrello aggiungendo intagli frontali sulla parte frontale, fori di alleggerimento, arrotondando gli spigoli, fresatura dei lati.
- H. Armi compensate/con aperture con installate canne non compensate/con aperture.
- I. Zigrinare (checkering) o puntellare (stippling) su parti dell'impugnatura che non siano prontamente sostituibili.
- J. Carrelli non di fabbrica.
- K. Rimuovere materiale del fusto dall'imbocco per il caricatore.
- L. Estensioni non di fabbrica dell'impugnatura o a coda di castoro (beavertails).
- M. Disabilitare il blocco del carrello (slide stop).

8.2.2 Enhanced Service Pistol Division (ESP)

Le armi consentite all'uso in ESP devono:

- A. Essere semi-automatiche.
- B. Utilizzare munizionamento in 9 mm (9x19) o maggiore.
- C. Pesare, scariche e con il caricatore più pesante inserito, $4\frac{3}{8}$ onces (grammi 1.219) o meno.
- D. Entrare nella scatola test IDPA che misura $8\frac{3}{4}$ " x 6" x $1\frac{5}{8}$ " (22,22 cm x 15,24 cm x 4,12 cm) col caricatore più grande inserito.

Le armi originariamente vendute come compensate/con aperture possono essere utilizzate in ESP con canne non compensate/con aperture.

8.2.2.1 Condizione di partenza:

- A. Armi in sola singola azione partiranno con il cane armato e la sicura inserita.
- B. Armi in singola/doppia azione possono partire con il cane armato o abbattuto, a discrezione del tiratore.
- C. Armi in doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato fornite di leva o pulsante abbatticane, devono farne uso per l'abbattimento del cane.
- D. Armi in doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato possono avere una sicura manuale inserita a discrezione del tiratore.

8.2.2.2 Modifiche legali in ESP (lista inclusiva):

- A. Gli organi di mira possono essere cambiati con un altro set sempre formato da mirino e tacche di mira. I carrelli possono essere lavorati/tagliati per montare altri tipi di mire.
- B. Le impugnature possono essere cambiate a patto che non pesino più di 2 onces (56 gr) in più del modello di fabbrica.
- C. Impugnature che si infilino sul fusto o nastro per impugnature, nastro antiscivolo ecc., possono essere usati.
- D. Accorciamento/modifica dell'impugnatura di tipo Robar.
- E. La lavorazione per migliorare l'azione del grilletto è consentita purché sia mantenuta la sicurezza.
- F. Lavorazione per l'affidabilità.
- G. Estrattori e percussori non di fabbrica possono essere usati.
- H. Accuratizzazione interna.
- I. Sostituire la canna con una di fabbrica che usi o meno munizionamento originale.
- J. Tappi di plastica per chiudere l'apertura dietro l'imbocco per il caricatore.

- K. Grilletti non di fabbrica o lavorazione sul grilletto che porti il grilletto in una posizione anteriore o posteriore rispetto alla posizione di fabbrica.
- L. Blocchi di fine corsa del grilletto (trigger over travel stops) esternamente visibili.
- M. Cane e altre parti di azione sul grilletto per migliorare lo scatto.
- N. Zigrinare (checkering), dentellare (serrating) o puntellare (stippling).
- O. Rimodellare il ponticello.
- P. Sicura al pollice maggiorata o ambidestra.
- Q. Sicura maggiorata all'impugnatura sotto la coda di castoro.
- R. Sgancio del caricatore ambidestro o destro.
- S. Sgancio del carrello maggiorato, rimpicciolito e/o ambidestro.
- T. Tipi di canne pesanti o coniche su armi con canna lunga 4,25 pollici (108 mm) o meno.
- U. Aste guidamolla e sistemi di recupero a doppia molla fatti di materiali che non pesino più dell'acciaio inossidabile.
- V. Inserti nel carrello per adattare un diverso sistema di rinculo.
- W. Modifica dell'imbocco per il caricatore e aggiunta di minigonne.
- X. Rifiniture e incisioni personalizzate possono essere applicate.
- Y. Tappi chiusura del carrello (slide cover plates) non di fabbrica.
- Z. Carrelli con dentellatura (serrations) sulla parte frontale, lavori di alleggerimento, arrotondamento dei bordi, e lavoro di fresatura.
- AA. Estensioni dell'impugnatura o a coda di castoro.
- BB. Protezioni per il pollice modello Swenson e protezioni per il pollice montate sul fusto.
- CC. Sicure non di fabbrica.
- DD. Pads non di fabbrica alla base del caricatore possono essere utilizzati a patto che non rendano il caricatore pesante più di 1,5 onces (42,5 gr) rispetto a un caricatore di fabbrica con la stessa capacità.
- EE. I pad alla base del caricatore possono essere modificati rimodellandoli, incidendoli o aggiungendo dei paraurti a patto che non rendano il caricatore pesante più di 1,5 onces (42,5 grammi) rispetto al caricatore di fabbrica con la stessa capacità.
- FF. Caricatori più lunghi di quelli standard possono essere usati se rispettano tutti gli altri parametri della divisione.

8.2.2.3 Caratteristiche e modifiche illegali per l'ESP (lista non inclusiva):

- A. Adattatori per il dito per i grilletti (trigger shoes).
- B. Disabilitare il blocco del carrello (slide stop).

8.2.3 Custom Defensive Pistol Division (CDP)

Le armi permesse per l'uso in CDP devono:

- A. Essere semi-automatiche.
- B. Utilizzare cartucce in .45 ACP.
- C. Pesare, scarica e con il caricatore più pesante inserito, 43 onces (1.219 grammi) o meno.
- D. Entrare nella scatola dimensionale IDPA che misura $8 \frac{3}{4}$ " x 6" x $1 \frac{5}{8}$ " (22,22 cm x 15,24 cm x 4,12 cm) col caricatore più largo inserito.

Armi originariamente vendute come compensate/con aperture possono essere utilizzate in CDP con canne non compensate/con aperture.

8.2.3.1 Condizione di partenza:

- A. Armi in sola singola azione partiranno con cane armato e sicura inserita (cocked and locked).
- B. Armi in singola/doppia azione possono partire con il cane armato o abbattuto a discrezione del tiratore, incluse le armi che si usano nella SSP all'interno della regola sulla CDP.
- C. Armi in doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato fornite di leva o pulsante abbatticane, devono farne uso per l'abbattimento del cane.
- D. Armi in doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato possono avere la sicura inserita a discrezione del tiratore.

8.2.3.2 Modifiche legali in CDP (lista inclusiva):

- A. Gli organi di mira possono essere cambiati con un altro set sempre formato da mirino e tacche di mira. I carrelli possono essere lavorati/tagliati per montare altri tipi di mire.
- B. Le impugnature possono essere cambiate a patto che non pesino più di 2 once (56 gr) in più rispetto al peso del modello di fabbrica.
- C. Impugnature che si infilino sul fusto e/o nastro per impugnature, nastro antiscivolo, etc., possono essere usate.
- D. Accorciamento/modifica dell'impugnatura di tipo Robar.
- E. Le lavorazioni per migliorare l'azione del grilletto sono consentite purché venga mantenuta la sicurezza.
- F. Lavorazioni per l'affidabilità.
- G. Estrattori e percussori non di fabbrica possono essere usati.
- H. Lavoro di accuratizzazione interna.
- I. Sostituzione della canna con altre configurate di fabbrica per il .45ACP.
- J. Tappi di plastica per chiudere bene l'apertura dietro l'imbocco per il caricatore.
- K. Grilletti non di fabbrica e lavorazione sul grilletto che porti il grilletto in una posizione anteriore o posteriore rispetto alla posizione di fabbrica.
- L. Blocchi di fine corsa del grilletto (trigger over travel stops) visibili esternamente.
- M. Cane ed altre parti del sistema di scatto per migliorare l'azione del grilletto.
- N. Zigrinare (checkering), dentellare (serrating) o puntellare (stippling).
- O. Rimodellare il ponticello.
- P. Sicura al pollice maggiorata e/o ambidestra.
- Q. Sicura maggiorata all'impugnatura sotto la coda di castoro.
- R. Sgancio del caricatore ambidestro o destro.
- S. Sgancio del carrello maggiorato, rimpicciolito e/o ambidestro.
- T. Canne pesanti o coniche su armi con canna lunga 4,25 pollici (108 mm) o meno.
- U. Aste guidamolla e sistemi di recupero a doppia molla fatti di materiali che non pesino più dell'acciaio inossidabile.
- V. Inserti nel carrello per adattare un diverso sistema di rinculo.
- W. Modifica dell'imbocco per il caricatore e aggiunta di minigonne.
- X. Rifiniture e incisioni personalizzate possono essere applicate.
- Y. Tappi chiusura del carrello (slide cover plates) non di fabbrica.
- Z. Carrelli con dentellatura (serrations) sulla parte frontale, lavori di alleggerimento, arrotondamento dei bordi e lavori di fresatura.
- AA. Estensioni dell'impugnatura o a coda di castoro.
- BB. Protezioni per il pollice modello Swenson e protezioni del pollice montate sul fusto.
- CC. Sicure non di fabbrica.
- DD. Pad non di fabbrica per i caricatori possono essere utilizzati a patto che non rendano il caricatore pesante più di 1,5 once (42,52 grammi) rispetto a un caricatore di fabbrica con la stessa capacità.
- EE. I pad alla base del caricatore possono essere modificati rimodellandoli, incidendoli o aggiungendo dei paraurti a patto che non rendano il caricatore pesante più di 1,5 once (42,5 grammi) rispetto a un caricatore di fabbrica con la stessa capacità.
- FF. Caricatori più lunghi di quelli standard possono essere usati se rispettano tutti gli altri parametri della divisione.

8.2.3.3 Modifiche escluse per la CDP (lista non inclusiva):

- A. Adattatori per il dito per il grilletti (trigger shoes).
- B. Disabilitare il blocco del carrello (slide stop).

8.2.4 Compact Carry Pistol Division (CCP)

Le pistole permesse per l'uso in CCP devono:

- A. Essere semi-automatiche.
- B. Utilizzare munizionamento in 9 mm (9x19) o maggiore.
- C. Avere la canna lunga massimo 4, 3/8 pollici (111 mm).
- D. Pesare, scarica e con il caricatore più pesante inserito, 38 once (1077 grammi) o meno.
- E. Entrare nella scatola dimensionale IDPA che misura 7, 3/4" x 5, 3/8" x 1, 3/8" (19,68 cm x 13,65 cm x 3,49 cm).

8.2.4.1 Condizione di partenza

- A. Armi in sola singola azione partiranno con cane armato e sicura inserita (cocked and locked).
- B. Armi in singola/doppia azione possono partire con il cane armato o abbattuto, a discrezione del tiratore.
- C. Armi in doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato fornite di leva o pulsante abbatticane, devono farne uso per l'abbattimento del cane.
- D. Armi in doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato possono avere la sicura inserita a discrezione del tiratore.

8.2.4.2 Caratteristiche e modifiche permesse in CCP (lista inclusiva):

Le armi legali in CCP devono rispettare le modifiche e le restrizioni della divisione Enhanced Service Pistol (ESP), e le limitazioni dell'equipaggiamento.

8.2.5 Revolver Division (REV)

I revolver verranno divisi in una delle due seguenti sotto-categorie:

Stock Revolver e Enhanced Revolver

8.2.5.1 Per essere legale in Stock Revolver un'arma deve:

- A. Essere un revolver che usi cartucce in .38 Special o superiori con bossoli bordati (rimmed) e non sia caricato con lunette.
- B. L'arma scarica deve pesare 43 once (1.219 grammi) o meno.

8.2.5.2 Per essere legale in Enhanced Revolver un'arma deve:

- A. Essere un revolver che usi cartucce in .357 Magnum o superiori con bossoli bordati (rimmed) o meno (rimless).
- B. L'arma scarica deve pesare 50 once (1.417 grammi) o meno.
- C. Può essere caricata tramite speedloader o lunette.

8.2.6. Requisiti per i revolver Stock e Enhanced:

8.2.6.1 L'uso di munizioni rifilate (accorciate) non è consentito.

8.2.6.2 Le munizioni utilizzate devono equivalere al calibro marchiato sull'arma con le seguenti eccezioni:

- C. .38 Special nel .357 Magnum
- D. .44 Special nel .44 Magnum
- E. .45 Auto Rim o .45 GAP nel .45 ACP
- F. .45 ACP o .45 GAP nel .45 Colt
- G. .40 S&W nel 10 mm

8.2.6.3 La canna deve essere lunga 4,25 pollici (108 mm) o meno.

8.2.6.4 I cilindri dei revolver devono essere caricati alla massima capacità di divisione con 6 colpi. Cilindri con capacità di 7 e 8 colpi sono permessi, ma possono caricare solo 6 colpi.

8.2.6.5 Modifiche legali per Revolver Stock e Enhanced (lista inclusiva):

- A. Gli organi di mira possono essere cambiati con un altro tipo di mirino e tacca di mira. Il fusto ed il carrello possono essere lavorati/tagliati per montare altri tipi di mire.
- B. Le lavorazioni per migliorare il tiro del grilletto sono consentite purché sia mantenuta la sicurezza (levigamento della superficie del grilletto, rimozione della cresta del cane, uso di blocco di fine corsa, conversione in sola doppia azione e l'aggiunta del blocco a sfera del cilindro sono considerate accuratizzazioni e sono permesse).
- C. Le impugnature possono essere cambiate con altre di altro materiale o stile che sia simile alla configurazione di fabbrica a patto che non pesino più di 2 once (56 grammi) in più del modello di fabbrica.
- D. Nastro per impugnature, nastro antiscivolo, ecc. possono essere usati.
- E. Le leve di apertura del cilindro (tamburo) possono essere cambiate con altre standard della stessa casa produttrice.
- F. Smussare la parte posteriore delle camere di scoppio.
- G. Accorciare la canna di fabbrica (vietato in Italia).
- H. Sostituire la canna con un'altra standard di fabbrica per quel modello.
- I. Armi convertite per l'uso delle lunette possono essere usate nella divisione Stock a patto che non utilizzino le lunette.

J. Finiture personalizzate.

8.2.7 Modifiche aggiuntive permesse per gli Enhanced Revolver (lista inclusiva):

- A. Le leve di apertura del cilindro (tamburo) possono essere modificate o sostituite, ma non possono sporgere dal telaio in qualunque direzione e non essere più spessi di 3/8 di pollice (0.95 mm) misurati dal lato del telaio.
- B. Conversione per accettare le lunette.
- C. Modifiche escluse per Revolver Stock e Enhanced (lista non inclusiva):
- D. Canne pesanti o sovradimensionate.
- E. Impugnature come le Hogue Big Butt e simili non sono permesse.
- F. Le dimensioni massime per le impugnature sono: 5 pollici (12,7 cm) massimo in altezza, misurati dal fondo dell'apertura del cane nel fusto fino al fondo dell'impugnatura, 2, 3/8 pollici (6 cm) di profondità massima, 1, 5/8 pollici (3,5 cm) di larghezza massima.

8.2.7 Back Up Gun (BUG)

La divisione Back Up Gun è richiesta per le gare di Tier 1, ed è opzionale a discrezione dell'MD nelle gare da Tier 2 a Tier 5. La BUG è riportata come una singola divisione.

La divisione BUG può anche essere usata per creare una gara di specialità solo BUG. I Match Directors possono richiedere per i CoF condizioni come la posizione di partenza, l'uso della fondina e ricariche dopo il segnale di avvio.

Le pistole permesse nella divisione BUG sono divise nelle seguenti sotto-categorie:

- A. BUG Semi-automatiche.
- B. BUG Revolver.
- C. Altre speciali sotto-categorie come definite dall'MD.

8.2.8 BUG Semi-Automatiche (BUG-S).

Per essere legale in BUG-S un'arma deve:

- A. Essere semi-automatica.
- B. Essere in singola azione, doppia azione, solo doppia azione o a percussore lanciato.
- C. Utilizzare cartucce in .380 ACP o superiori.
- D. La canna deve misurare 3 1/2 pollici (89 mm) o meno.
- E. L'arma scarica, con il caricatore più pesante inserito, deve pesare 26 onces (737 grammi) o meno.
- F. L'arma con il caricatore più lungo inserito deve entrare nella scatola dimensionale IDPA che misura 6 1/2 x 4 5/8 x 1 3/8 pollici (16,51 cm x 11,74 cm x 3,49 cm).

8.2.8.1 Condizione di partenza:

- A. Armi in sola singola azione partiranno con cane armato e sicura inserita (cocked and locked).
- B. Armi in singola/doppia azione partiranno con il cane armato e sicura o con cane abbattuto a discrezione del tiratore.
- C. Quando si vuole il cane abbattuto, le armi fornite di leva o pulsante abbatticane devono farne uso utilizzando la leva o il bottone.
- D. Quando si vuole il cane abbattuto, se il cane deve essere abbassato tirando il grilletto e abbassandolo manualmente, il cane dovrà essere portato nella posizione più bassa possibile.
- E. I tiratori partiranno con 1 colpo in canna e 5 nel caricatore.

8.2.8.2 Modifiche legali in BUG-S

Le armi legali in BUG-S devono rispettare le modifiche e le caratteristiche della divisione Enhanced Service Pistol (ESP).

8.2.9 BUG Revolver (BUG-R)

Per essere legale in BUG-R un'arma deve:

- A. Essere un revolver che usi cartucce in .38 Special o superiori con bossoli bordati (rimmed) e non sia caricato con lunette.
- B. L'uso di munizioni rifilate (accorciate) non è consentito.
- C. La canna deve misurare 2 1/2 pollici (63,5 mm) o meno.
- D. L'arma scarica deve pesare 26 onces (737 grammi) o meno.
- E. Essere caricata alla capacità di divisione con non più di 5 colpi nel cilindro.

- F. L'arma deve entrare nella scatola dimensionale IDPA che misura 6 ½ x 4 5/8 x 1 3/8 pollici (16,51 cm x 11,74 cm x 3,49 cm).
- G. Modifiche in BUG-R: Le armi in BUG-R devono rispettare le modifiche, le caratteristiche e le limitazioni della divisione Revolver Stock.

8.2.10 Divisioni di Specialità (SPD)

- A. IDPA incoraggia ogni tiratore ad allenare le proprie abilità con le armi comunemente portate. Molte di queste armi che si portano ogni giorno non rientrano nelle sei divisioni regolari di arma corta.
- B. IDPA permette ai Club di aggiungere le "divisioni di specialità" a punteggio, in classifica. Questa divisione consente l'uso di munizioni più piccole del 9 mm, ottiche (red dots), laser attivati, torce montate, e altre armi che non rientrano nelle altre divisioni per partecipare alle gare.
- C. Tutte le altre regole IDPA sull'equipaggiamento si applicano a fondine e porta-caricatori così come il loro piazzamento sul corpo. I Match Directors possono anche consentire la partecipazione a tiratori juniores che utilizzino il calibro .22 a percussione anulare per iniziare le stringhe con l'arma in posizione di "low ready" anziché richiedere una fondina.
- D. Tutte le regole sull'affiliazione a IDPA vengono applicate.
- E. Le classificazione nelle SPD si basano sulla classificazione più alta del tiratore nelle regolari divisioni IDPA.
- F. I Club non hanno l'obbligo di implementare questa disposizione ed è a discrezione dei Match Directors questa implementazione così che la qualità della gara possa rimanere alta.

8.3 Munizioni

Le seguenti regole si applicano alle munizioni usate nelle gare IDPA.

- A. Munizioni di metallo perforante, incendiarie e traccianti sono proibite.
- B. I Club possono proibire munizioni che possano danneggiare i bersagli di metallo.
- C. Tutte le munizioni devono utilizzare un proiettile singolo.

8.3.1 Potenza delle munizioni

L'obiettivo è di competere con munizioni comunemente reperibili. I fattori di potenza minimi sono:

SSP, ESP, CCP	125
CDP	165
STOCK REV	105
ENHANCED REV	155
BUG	95

Il Fattore di Potenza si calcola moltiplicando il peso del proiettile in grani per la sua velocità misurata in piedi al secondo (fps) e dividendo il prodotto per 1000, ignorando i numeri decimali. Ad esempio, un proiettile che pesi 230,1 grani con una velocità di 794,7 fps: $230,1 \times 794,7 / 1000 = 182,86047$ cioè un fattore di 182.

8.3.2 Procedura Ufficiale per il Cronografo

La prova cronografo è condotta col tiratore presente. Le munizioni sono prelevate e/o messe da parte prima dell'arrivo allo stage del cronografo. Nella prova ufficiale sarà utilizzata l'arma in dotazione al tiratore (l'arma della gara) e con la seguente procedura:

- A. Se due colpi su tre raggiungono o superano la soglia del fattore di potenza richiesto, il munizionamento è conforme. Prima di ogni colpo, la volata dell'arma deve essere elevata verticalmente (se le regole del poligono lo permettono) per spostare la carica di polvere verso l'area posteriore del bossolo, così da dare al tiratore tutte le possibilità di raggiungere la velocità massima.
- B. Un proiettile sarà estratto e misurato su una bilancia da polvere. Se due colpi su tre superano il fattore di potenza minimo per la division, estrarre e pesare il proiettile è opzionalmente rinunciabile.
- C. Un tiratore le cui munizioni non raggiungano il fattore di potenza potrà continuare a gareggiare, ma il punteggio finale sarà una squalifica.

8.4 Cinture

Le cinture non possono essere più alte di 1 ¾ pollice (4,4 cm) o spesse più di 5/16 di pollice (0,8 cm) e devono passare attraverso tutti i passanti dei pantaloni, escludendone al massimo due.

8.5 Fondine

I seguenti criteri si applicano a tutte le fondine legali per l'IDPA.

- A. Deve essere adatta per il porto occulto giornaliero ed essere indossata in ogni stage a prescindere dalla posizione di partenza.
- B. Deve essere una fondina da lato forte dell'anca da portare in vita all'interno (IWB) o all'esterno della cintura dei pantaloni.
- C. Deve essere indossata su cinture legali IDPA.
- D. Deve impedire l'attivazione del grilletto mentre contiene l'arma.
- E. Deve sorreggere l'arma con un'inclinazione neutrale (verticale) o con la volata verso dietro.
- F. Fondine ad inclinazione variabile sono legali se le viti devono essere rimosse e riposizionate per regolare l'inclinazione. Fondine IWB sono esenti da questa regola.
- G. Deve ritenere l'arma con sufficiente tensione da consentire a chi la porta di completare le normali mansioni giornalieri senza temere di perdere l'arma.
- H. Deve essere costruita di materiale del normale spessore di cui sono fatte le fondine delle fondine (pelle, kydex, plastica, nylon, ecc).
- I. Per i tiratori maschi, la fondina deve sorreggere l'arma così che tutta la parte frontale dell'impugnatura (fino al ponticello) sia al livello o sopra la parte superiore della cintura. Fondine IWB sono esenti da questa regola.
- J. La locazione della fondina sul tiratore deve rimanere sullo stesso lato del corpo per tutta la gara.
- K. Deve essere posizionata sulla cintura in maniera che la base centrale del grilletto sia dietro la linea centrale del corpo.
- L. Per gli scopi IDPA, la linea centrale del corpo inizia nel centro dell'ascella e scende perpendicolarmente.
- M. Tutti i sistemi di ritenzione presenti sulla fondina devono essere utilizzati.
- N. I sistemi di ritenzione possono essere permanentemente rimossi o disabilitati, ma non temporaneamente disabilitati per una gara.
- O. La apertura del bordo frontale della fondina non può essere più bassa di 1 ¾ pollici (4,5 cm) della culatta nelle armi semi-automatiche o 1 pollice (2,5 cm) al di sotto della parte posteriore del cilindro (revolver).
- P. Le fondine possono essere modificate per adattarle alle regole IDPA.
- Q. Fondine con viti o pomelli che si estendono oltre la superficie esterna della fondina stessa sono consentite se le viti di regolazione richiedono l'utilizzo di uno strumento per modificare la tensione, se sporgono non più di 0.125 pollici (3,2 mm) e se rispettano tutte le altre caratteristiche per le fondine. Inoltre, tutte le viti di regolazione sulle fondine devono necessitare di uno strumento per essere regolate.
- R. Solo per i tiratori maschi, la fondina deve adattarsi al corpo del tiratore così che un bastone del diametro di ¾ di pollice (1,9 cm), posto tra il tiratore e l'arma in qualsiasi posizione sopra la cintura, riesca a toccare contemporaneamente sia il tiratore che l'arma.

- S. Una fondina potrebbe essere legale per alcuni tiratori ma non per altri per via delle differenti fisicità.
- T. Una fondina potrebbe essere legale se indossata aderentemente ma illegale se portata cascante.
- U. Solo per le tiratrici è possibile usare una fondina abbassata e distante dal corpo (dropped and offset o DOH). Restano applicabili le regole sull'occultamento e l'inclinazione.
- V. Solo per le tiratrici, quando guardate da davanti, la fondina di una donna non può inclinarsi dalla linea del corpo se non fino alla perpendicolare, a meno che il corpo della tiratrice tocchi l'impugnatura dell'arma.

8.5.1 Fondine non legali (lista non inclusiva):

- A. Estrazione incrociata.
- B. Fondine ascellari.
- C. Piccola per il porto dietro la schiena.
- D. Porto inguinale (appendix carry).
- E. Fondina da tasca (pocket carry).

8.6 Porta munizioni

8.6.1 Regole generali per i porta munizioni

- A. Aniché usare i porta munizioni, i tiratori possono portare i dispositivi di ricarica nelle loro tasche. E' possibile mischiare i metodi di porto.
- B. Un porta munizioni per ogni dispositivo di munizionamento consentito, può essere indossato sulla cintura. Ogni custodia individuale che contiene multi custodie da trasporto conta come uno. Un porta munizioni addizionale può essere indossato dietro la linea centrale del corpo per caricare l'arma all'inizio dello stage. Questo porta munizioni deve essere vuoto prima del comando "Stand By".
- C. I porta-munizioni possono essere modificati per adattarli alle regole IDPA.
- D. Solo per i tiratori maschi, i porta munizioni devono tenere i dispositivi di ricarica così che un bastone del diametro di $\frac{3}{4}$ di pollice (1,90 cm), posto tra il tiratore ed il dispositivo, riesca a toccare contemporaneamente entrambi.

8.6.2 Porta-Caricatori

- A. Deve essere adatto al porto occulto e per essere indossato continuamente per tutto il giorno.
- B. Deve essere indossato su una cintura legale IDPA.
- C. Deve coprire 2 pollici (5 cm) del caricatore, misurando dalla cima del bordo del colpo fino al fondo piatto del serbatoio.
- D. Deve coprire l'intera superficie esterna della parte di caricatore che contiene. La superficie esterna è quella lontana dal corpo del tiratore.
- E. Deve sorreggere il caricatore all'interno di un angolo di 10° relativo alla perpendicolare sulla cintura (80° o 100° rispetto alla cintura).
- F. Viti o pomelli che si estendono oltre la superficie esterna del porta-caricatore sono consentiti se le viti di regolazione richiedono l'utilizzo di uno strumento per modificare la tensione, se le viti sporgono meno di 0.125 pollici (3,2 mm) dalla faccia esterna del porta-caricatore e se rispettano tutti gli altri requisiti del porta-caricatore. Inoltre, tutte le viti di regolazione sul porta-caricatore devono necessitare di uno strumento per essere regolate.
- G. Porta-caricatori che tengano i caricatori con il proiettile rivolto verso l'esterno non sono consentite.
- H. I porta-caricatori devono essere indossati in posizione sulla cintura in modo che il bordo frontale del caricatore sia dietro la cresta iliaca del tiratore.
- I. Lo stesso posizionamento dei caricatori, porta-caricatori e/o dispositivi di ricarica in tasca deve essere utilizzato in tutti gli stage del match, a meno che non sia diversamente specificato nella descrizione dello stage.

8.6.3 Regole per i porta-speedloader e porta-lunette

- A. Deve essere adatto al porto occulto e per essere indossato continuamente per tutto il giorno.
- B. I porta-speedloader devono essere sia di configurazione open top (apertura sulla parte alta) che deve coprire almeno il 45% del diametro e il 100% dell'altezza della cartuccia, visti frontalmente, e devono anche bloccare lo speedloader in tensione, o ritenere lo speedloader con uno scatto o una chiusura con velcro. Sono permessi i tagli laterali soltanto per creare l'accesso allo speedloader per pollice e indice.

- C. I porta-lunette devono essere sia di configurazione open top (apertura sulla parte alta) che deve coprire almeno il 45% del diametro e il 100% dell'altezza della cartuccia, visti frontalmente, e devono anche bloccare la moon-clip in tensione, e avere un perno che sporge dal centro della clip, o ritenere la moon clip con uno scatto o una chiusura con velcro.
- D. Le moon clip non possono essere agganciate nel porta-dispositivo con 3 o meno cartucce. Sono permessi i tagli laterali soltanto per creare l'accesso alle moon clip per pollice e indice.
- E. Due porta-speedloader/moon clip possono essere indossati direttamente davanti alla fondina. Gli speedloader/moon clip indossati davanti alla fondina, devono stare distanziati entro 1 pollice (2,5 cm) tra di loro e lo speedloader/moon clip più vicino alla fondina, deve essere a 1 pollice (2,5 cm) distanziato da essa.
- F. Il tiratore può indossare ulteriori porta-speedloader/moon clip sul lato debole dietro la cresta iliaca o dietro la fondina.
- G. La stessa locazione di speedloader, moon clip, porta-speedloader/moon clip, e/o dispositivi di ricarica (sfusi) nelle tasche, deve essere utilizzata in ogni stage nella gara, a meno che non venga specificato diversamente nella descrizione del CoF.

8.7 Eccezione per l'equipaggiamento di servizio

Questa eccezione per l'equipaggiamento di servizio fa riferimento all'equipaggiamento tipo utilizzato da personale di pattuglia in divisa, non sotto copertura e in abiti civili o con dotazione di tipo investigativo.

Membri delle forze di Polizia o delle Forze Armate possono utilizzare il loro cinturoni in questa maniera:

- A. La fondina in dotazione deve essere una fondina da cintura sul lato forte o cosciale con almeno un meccanismo di ritenzione.
- B. Tutti i meccanismi di ritenzione presenti nella fondina vanno usati.
- C. Tutti i dispositivi porta-equipaggiamento devono essere presenti alla cintura, anche se il tiratore può scegliere quale equipaggiamento portare.

Membri delle forze di Polizia o delle Forze Armate che usano il loro equipaggiamento in dotazione sono esentati da:

- A. Utilizzare l'abbigliamento occultante.
- B. Requisiti sul modello e il piazzamento della fondina (diversi da quelli su elencati).
- C. Requisiti sul modello e il piazzamento dei porta-caricatori.
- D. Requisiti sul modello e il piazzamento della cintura.

L'eccezione per l'equipaggiamento di servizio è disponibile solo per gare di Tier 1.

8.8 Equipaggiamento vario

8.8.1 Ginocchiere e gomitiere

Ginocchiere e gomitiere dure non sono consentite.

Ginocchiere e gomitiere morbide, tutori e nastro possono essere indossati per tutta la durata della gara senza essere occultati, a patto che siano indossati per ogni stage del match. Tamponi, tutori, e nastro indossati sotto gli indumenti possono essere indossati e rimossi a discrezione del tiratore.

8.8.2 Tacchetti

Scarpe con tacchetti possono essere indossate purché i tacchetti siano fatti interamente di un composto di gomma che possa essere spinto con la tua unghia. Tacchetti in plastica dura o metallo non sono permessi.

8.8.3 Guanti

I guanti possono essere utilizzati.

8.8.4 Torce

Possono essere utilizzate in gara solo torce da reggere in mano. Per i tiratori con disabilità fisica, si veda la sezione riguardante i tiratori fisicamente disabili.

Le torce non possono essere attaccate alla mano, polso o braccio del tiratore in nessuna maniera.

Anelli o cinghie che vadano attorno ad una qualunque parte del corpo del tiratore (dita, palmo, polso, ecc) non sono consentite.

I lacci possono essere montati ma non utilizzati.

Membri delle forze di Polizia o delle Forze Armate che usano il loro equipaggiamento di servizio con una torcia installata sull'arma non possono utilizzarla e sono soggetti come gli altri tiratori alle regole sull'uso della torcia tenuta in mano. Si veda la regola 3.10.

8.9 Abbigliamento occultante

- 8.9.1 L'abbigliamento occultante nasconde la fondina, l'arma, la buffetteria e i porta-caricatori dalla vista.
- 8.9.2 Per vedere se l'abbigliamento è legale, l'SO non deve vedere l'equipaggiamento descritto precedentemente da nessun lato (davanti, dietro o lateralmente), mentre il tiratore è in piedi con le braccia estese verso i lati e parallele al terreno.
- 8.9.3 L'abbigliamento occultante non può essere modificato con fascette di plastica, filo, metallo, polistirolo, cartoncino o altro materiale simile per irrigidire l'indumento o le sue tasche. Le toppe (patch) non possono essere applicate sulle tasche dell'abbigliamento. L'uso dell'amido per lavanderia è accettabile.
- 8.9.4 Non è possibile attaccare pesi all'abbigliamento occultante ma è possibile mettere oggetti nelle tasche.
- 8.9.5 I lembi esterni delle tasche possono essere piegati all'interno.
- 8.9.6 Tasche disegnate appositamente per l'alloggiamento dei caricatori dopo il cambio non possono essere usati.

9 REGOLE SULLA CLASSIFICAZIONE

I tiratori IDPA sono divisi in 7 separate Classi in modo che possano competere con altri di abilità e equipaggiamento simili. Le Classi sono: Unclassified, Novice, Marksman, Sharpshooter, Expert, Master, e Distinguished Master.

I nuovi membri IDPA sono considerati Unclassified in una divisione fino a quando non effettuano il primo Classifier IDPA o ricevono una Promozione di Equità in quella divisione.

La classificazione di un tiratore può cambiare in tre modi: effettuando un Classifier, ricevendo una promozione di merito (bump) in una gara sanzionata o per Promozione di Equità.

Il Classifier IDPA è una gara usata per classificare i tiratori. Distinguished Master, ad ogni modo, è ottenibile soltanto vincendo il titolo di Campione di Divisione o avendo un punteggio non più basso del 3% rispetto a quello del Campione di Divisione agli IDPA U.S. Nationals, IDPA U.S. Indoor Nationals, o all'IDPA World Championship.

9.1 Database delle Classificazioni

Il Database delle Classificazioni IDPA è l'unico registro ufficiale per le Classificazioni. Il Database delle Classificazioni IDPA deve essere aggiornato accuratamente da parte dell'MD, Club Contact o delegato di ogni Club IDPA.

Quando viene svolto un Classifier o viene assegnata una promozione in una gara sanzionata, il Club Contact, il Match Director o un delegato devono caricare le corrette classifiche sul Database IDPA delle Classificazioni entro 7 giorni.

9.2 Frequenza della Classificazione

- 9.2.1 Ogni membro IDPA deve sostenere il Classifier almeno una volta ogni 12 mesi, fatta eccezione per i Master e i Distinguished Master.
- 9.2.2 Una promozione di merito (bump) ottenuta in una gara sanzionata negli ultimi 12 mesi conta come Classifier per la divisione in cui si è stati promossi.
- 9.2.3 Anche partecipare e completare una gara sanzionata IDPA negli ultimi 12 mesi (senza DQ o DNF) conta ai fini della classificazione nella divisione in cui si è partecipato.
- 9.2.4 Qualora un MD ritenga che un tiratore dovrebbe competere in una Classe di livello superiore, il MD può richiedere al tiratore l'esecuzione di un Classifier per stabilire la corretta classificazione del tiratore.
- 9.2.5 Ogni tiratore in una gara sanzionata deve essere stato classificato nei precedenti 12 mesi nella divisione in cui si è iscritto. In una gara sanzionata l'MD o suo delegato deve confermare che ogni tiratore sia, al giorno della gara, sia membro IDPA sia correttamente classificato per la divisione e la classe in cui è iscritto.
- 9.2.6 Per gare di Club, è sufficiente effettuare un Classifier nella divisione in cui si compete più frequentemente. Un tiratore potrà competere in una gara di Club in una divisione in cui la classificazione non è stata aggiornata nei 12 mesi o nella quale risulta Unclassified, utilizzando la Classificazione di Equità.
- 9.2.7 I tiratori non possono retrocedere nella classificazione ad eccezione che per disabilità fisiche permanenti o altre motivazioni irrevocabili. IDPA HQ determinerà quando appropriato ed effettuerà le necessarie modifiche sul Database delle Classificazioni.

9.3 Classificazione universale per le semi-automatiche

La classificazione ottenuta eseguendo un Classifier in una qualunque divisione di pistola semi-automatica dovrà essere applicata a tutte le altre divisioni basate su pistole semi-automatiche.

Ad esempio, un tiratore in SSP che si classifica Expert, riceverà la stessa classificazione in CCP, ESP e CDP.

9.4 Promozione di merito in gara

- 9.4.1 La classificazione può essere variata anche dalla performance del tiratore in una gara sanzionata. Questa promozione si basa sul numero di persone che gareggiano nella divisione e nella Classe del tiratore e delle persone nelle Classi di livello superiore nella stessa divisione.

Non vengono conteggiati da questo metodo i DQ, i DNF e gli assenti alla gara.

- 9.4.2 Il vincitore di una Classe in una gara sanzionata verrà promosso alla successiva se è riuscito a superare 9 tiratori della propria Classe o delle Classi superiori in quella divisione.
- 9.4.3 Il secondo classificato in una Classe di una gara sanzionata verrà promosso a quella successiva se è riuscito a superare 19 tiratori della propria Classe o di qualsiasi Classe superiore in quella divisione. La progressione continua per il terzo, il quarto, il quinto, ecc. Ad esempio, il quarto piazzato in classifica sarà promosso se avrà superato 39 tiratori della propria Classe o di qualsiasi Classe superiore in quella divisione
- 9.4.4 Se due o più tiratori della stessa Classe e divisione ottengono lo stesso esatto punteggio, qualificandosi per la promozione di merito, entrambi verranno promossi.

9.5 Promozione d'equità

- 9.5.1 Tra la Classe di grado più alto e quella di grado più basso in divisioni basate su armi semi-automatiche, può esserci un solo livello di differenza di Classe. Quando un tiratore riceve una promozione di merito (bump), viene applicata la Promozione di Equità a tutte le divisioni basate su armi semi-automatiche, incluse le divisioni in cui il tiratore è Unclassified se la classificazione ottenuta è Marksman o superiore. La Promozione di Equità non si applica alle divisioni PCC, REV e BUG. Ad esempio, se un tiratore viene promosso Sharpshooter in una gara, tutte le classificazioni nelle altre divisioni semi-auto verranno aggiornate a Marksman.
- 9.5.2 La Promozione di Equità non conta come Classifier. Per le divisioni dove viene applicata, questa indica il livello minimo sotto il quale il tiratore non può competere. Il tiratore dovrà comunque essere in linea con i requisiti di classificazione per la partecipazione a gare sanzionate.
- 9.5.3 Questa regola non si applica al premio "six firearm awards" che può essere ottenuto solo eseguendo un Classifier al livello appropriato.

9.6 Il Match di Classificazione

La descrizione, i diagrammi degli stage e le tabelle di punteggio del match di classificazione per pistola e per carabine in calibro da pistola possono essere trovati su www.IDPA.com

10 REGOLE DEL PROCESSO D'APPELLO

Lo scopo di questo processo è di fornire le linee guida che possano promuovere un dialogo costruttivo e risolvere le preoccupazioni/interessi del tiratore in una gara sanzionata. Un appello esprime insoddisfazione riguardo ad una decisione o interpretazione dell'attuale regolamento IDPA da parte dell'MD, SO o dei disegnatori degli stage.

Questo processo si applica soltanto nelle gare sanzionate. Le regole nella versione più recente del regolamento IDPA saranno utilizzate per risolvere le dispute.

10.1 Linee guida generali

Gli appelli devono essere inviati nel modo seguente.

Un appello può essere fatto riguardo al disegno di uno stage prima o dopo che il tiratore abbia completato il CoF ma deve essere presentato prima che vengano pubblicati i punteggi finali.

10.2 Requisiti degli appelli

10.2.1 Il tiratore può appellarsi verbalmente a una decisione riguardo un CoF al Chief Safety Officer (CSO) dello stage a cui ci si riferisce, nel rispetto del Codice di Condotta dei Tiratori IDPA, appena dopo aver eseguito il CoF.

10.2.2 Se il CSO e il tiratore fossero ancora in disaccordo, il tiratore può fare appello verbalmente contestando il problema o la decisione al Match Director (MD), nel rispetto del Codice di Condotta dei Tiratori IDPA, entro 15 minuti dalla comunicazione della decisione del CSO.

10.2.3 Se il tiratore e il MD fossero ancora in disaccordo, il tiratore deve avvisare immediatamente il MD della volontà di compilare una contestazione scritta.

10.2.4 Il tiratore consegna un appello scritto entro 30 minuti dall'aver informato il MD della sua intenzione. La preparazione del documento è responsabilità del tiratore. Appelli ricevuti oltre questo tempo limite non saranno presi in considerazione. La contestazione deve contenere le seguenti informazioni:

- A. Il nome del tiratore e le informazioni di contatto (incluso il numero di cellulare se possibile).
- B. Descrizione in sintesi dell'accaduto (100 parole o meno).
- C. Nomi dei testimoni e descrizione delle prove, se possibile.
- D. Conferma che l'appello è stato espresso sia al CSO sia all'MD.
- E. Regola specifica e numero, dal regolamento vigente (incluso il numero della pagina) che è stata violata o mal interpretata.
- F. L'esito desiderato dell'appello.
- G. Il pagamento della tassa di 100 US dollari in contanti deve accompagnare l'appello scritto.

10.3 Esame dell'appello scritto

10.3.1 Dopo la ricezione dell'appello scritto, l'MD consegnerà il documento all'Area Coordinator (AC) della regione o suo delegato che fungerà da Capo della Commissione d'Appello.

10.3.2 L'AC sceglierà un team di 3 tiratori (incluso se stesso), certificati SO, per costituire la Commissione d'Appello. Ogni membro ha un voto. I membri della Commissione d'Appello non possono avere conflitti d'interesse col risultato dell'arbitraggio.

10.3.3 La Commissione d'Appello esaminerà il documento fornito dal tiratore e tratterà la tassa d'appello fino a quando la decisione sarà presa.

10.3.4 Il Team giudicante potrà richiedere ulteriori informazioni al tiratore, all'SO, al CSO, all'MD, ai testimoni e potrà ispezionare ogni stage o area inerente alla contestazione.

10.3.5 Il tiratore che ha presentato l'appello non può comunicare con le altre parti coinvolte nella disputa o con la Commissione d'Appello dopo aver consegnato l'appello.

10.3.6 La Commissione delibererà e fornirà una decisione entro 1 ora dalla ricezione dell'appello. Questa sarà resa nota al MD ed al tiratore.

- 10.3.7 E' responsabilità del MD applicare la decisione della Commissione d'Appello.
- 10.3.8 Se la Commissione d'Appello accoglie la contestazione, questo può comportare riabilitare il tiratore, concedere un reshoot, eliminare una penalità o annullare uno stage della gara. In questo caso, la tassa d'appello sarà riconsegnata al tiratore.
- 10.3.9 Se la Commissione d'Appello rigetta la contestazione, rimane valida la decisione dell'MD e l'AC inoltrerà la tassa d'appello a HQ di IDPA.
- 10.3.10 Tutte le decisioni prese dalla Commissione d'Appello sono definitive e non possono essere contestate.
- 10.3.11 Non sarà accettato l'appello da parte di un tiratore per conto di altri.
- 10.3.12 L'AC fornirà un resoconto dell'appello e lo invierà ad HQ di IDPA entro 1 settimana dalla chiusura della gara.

Avvertenza:

La presente traduzione del regolamento è stata realizzata per facilitare la comprensione della disciplina sportiva anche a coloro che non comprendono la lingua inglese. La versione tradotta non sostituisce la versione originale in lingua inglese, che rimane l'unica versione Ufficiale.

IDPA Rulebook 2017.3

Traduzione italiana a cura di Andrea Bray (SO).

Revisione di Federico Iannelli (IPOC), Rudy Covre (SOI) e George Varoutsas (CSO).