



150 CR 4603 Bogata, Texas 75417

Telefono: 870-545-3886

www.IDPA.com

REGOLE DI CONCORRENZA E DI EQUIPAGGIAMENTO DELLA
INTERNATIONAL DEFENSIVE PISTOL ASSOCIATION, INC.

Ver. 2022

Adottata il 26/10/96, modificata il 14/03/2022

© 1996 -2022 International Defensive Pistol Association, Inc. Tutti i diritti riservati.

1 I CONCETTI FONDANTI DI IDPA	2
2 NORME DI SICUREZZA	4
3 REGOLE DI TIRO	10
4 REGOLE DI PUNTEGGIO	16
5 REGOLE DI PENALITÀ	24
6 REGOLE DI PROGETTAZIONE SCENICA	26
7 REGOLE PER TIRATORI DISABILI PERMANENTI (PPD)	29
8 REGOLE DELL'ATTREZZATURA	30
9 LE REGOLE DI CLASSIFICAZIONE SI TROVANO NEL REGOLAMENTO MATCH	36
10 PROCEDURA DI RICORSO	36

1 I CONCETTI FONDANTI DI IDPA

Fondata nel 1996, l'International Defensive Pistol Association (IDPA) è l'organo di governo della competizione IDPA, uno sport di tiro calibro pistola basato su scenari di autodifesa simulati.

Il modello di competizione IDPA è stato progettato per essere divertente per tutti i tiratori di tutti i livelli di abilità, con un'attenzione per l'interazione sociale ed il cameratismo dei membri. La partecipazione alle gare IDPA richiede l'uso di armi da fuoco, fondine e altre attrezzature adatte all'autodifesa da trasporto occulto. Con questa filosofia e mettendo al primo posto gli interessi dei tiratori, i fondatori di IDPA hanno stabilito requisiti di equipaggiamento basati su armi da fuoco e attrezzature comunemente disponibili, consentendo alle persone l'opportunità di competere con un investimento minimo.

Oggi, grazie alla visione dei suoi fondatori e all'impegno a servire i fedeli membri dell'organizzazione, IDPA si pone come uno degli sport di tiro in più rapida crescita negli Stati Uniti con oltre 25.000 membri provenienti da tutti i 50 stati e oltre 400 club affiliati che ospitano competizioni settimanali e mensili e membri che rappresentano oltre 70 nazioni.

Il nostro obiettivo principale è quello di testare l'abilità e l'abilità dell'individuo. L'attrezzatura progettata senza alcuna applicazione per il trasporto quotidiano nascosto non è consentita in questo sport.

1.1 Principi fondamentali dell'IDPA

- | | |
|---------|--|
| 1.1.1 | I Principi Fondamentali sono una guida per tutti i membri. |
| 1.1.1.1 | Promuovere l'uso sicuro e competente di armi da fuoco e attrezzature adatte all'autodifesa da trasporto occulto. |
| 1.1.1.2 | Offrire uno sport di tiro pratico incoraggiando i concorrenti a sviluppare abilità e amicizia con tiratori che la pensano allo stesso modo. |
| 1.1.1.3 | Fornire condizioni di parità per tutti i concorrenti che testano esclusivamente l'abilità dell'individuo, non le loro attrezzature. |
| 1.1.1.4 | Fornire divisioni separate per l'equipaggiamento e le classificazioni per i tiratori, in modo tale che le armi da fuoco con caratteristiche simili siano raggruppate insieme e le persone con livelli di abilità simili competano l'una contro l'altra. |
| 1.1.1.5 | Fornire ai tiratori corsi di fuoco pratici e realistici e mettere alla prova abilità che potrebbero essere necessarie per sopravvivere a incontri potenzialmente letali. |
| 1.1.1.6 | Incoraggiare vivamente tutti i membri IDPA a supportare i nostri sponsor quando effettuano acquisti di attrezzature e accessori. Gli sponsor del settore sono stati determinanti per il successo di IDPA a tutti i livelli, tra cui Club, Stato, Regionale, Nazionale e Internazionale. |
| 1.1.1.7 | Sviluppare e mantenere un'infrastruttura che consentirà all'IDPA di rispondere alle esigenze dei tiratori. <i>Mentre IDPA non può mai essere tutto per tutte le persone</i> , i suggerimenti costruttivi rispettosi dei nostri membri, che seguono i principi fondamentali IDPA, saranno sempre i benvenuti. |

1.2 Principi di tiro IDPA

- | | |
|---------|---|
| 1.2.1 | Principi dell'attrezzatura |
| 1.2.2 | L'attrezzatura consentita soddisferà i seguenti criteri: |
| 1.2.2.1 | Occultabile: tutte le attrezzature saranno posizionate in modo che non siano visibili mentre si indossa un indumento di occultamento, con le braccia estese ai lati, parallele al terreno. |
| 1.2.2.2 | Pratico: tutte le attrezzature devono essere pratiche per l'autodifesa da trasporto nascosta tutto il giorno e indossate in modo appropriato per l'usura continua per tutto il giorno. |
| 1.2.3 | Principi di partecipazione |
| 1.2.3.1 | I concorrenti non tenteranno di eludere o compromettere alcuna fase con l'uso di dispositivi, attrezzature o tecniche inappropriati. |

1.2.3.2 I concorrenti si asterranno da comportamenti antisportivi, azioni sleali e dall'uso di attrezzature illegali.

1.2.3.3 Il regolamento IDPA non intende essere una descrizione esaustiva di tutte le attrezzature e tecniche consentite e non consentite. Le attrezzature e le tecniche di tiro devono essere conformi ai principi di base dell'IDPA ed essere valide nel contesto di uno sport basato su scenari di autodifesa. Un'applicazione ragionevole del buon senso e dei concetti fondanti IDPA sarà impiegata per determinare se un dispositivo, una tecnica o un'apparecchiatura è consentita dalle regole IDPA. La mancanza di un divieto su un'azione specifica o un pezzo di equipaggiamento non equivale al permesso. La decisione finale spetta all'AC/IPOC/o al RACL.

1.2.3.4 Al suo interno, IDPA è uno sport basato su scenari di autodifesa. Gli oggetti di scena utilizzati per creare il percorso di fuoco (CoF) sono spesso incompleti ma rappresentano edifici, muri, finestre, porte, ecc. Il CoF indicherà le posizioni di tiro disponibili.

1.2.3.5 Le prove individuali di un CoF, compreso il tiro ad aria compressa e le foto, non sono consentite all'interno dei confini del CoF.

1.2.3.6 Sparare da dietro la copertura è una premessa di base di IDPA. I concorrenti devono utilizzare la copertura disponibile in un CoF.

1.2.3.7 L'IDPA è uno sport di tiro basato sul trasporto nascosto e in ogni singola competizione un tiratore deve usare la stessa arma da fuoco in tutte le fasi a meno che l'arma da fuoco non diventi inservibile.

1.2.3.8 I re ingaggi sono consentiti per guasti alle attrezzature o interferenze da parte dei SO.

1.2.3.9 L'inglese è la lingua ufficiale dell'IDPA. I comandi di intervallo utilizzati in tutte le competizioni, indipendentemente dalla posizione o dalla nazionalità dei partecipanti, saranno in inglese. Prevale il regolamento inglese.

1.2.4 Principi del percorso di fuoco

1.2.4.1 Un problema fondamentale per il successo a lungo termine di questa disciplina di tiro è che i problemi che i tiratori sono invitati a risolvere devono riflettere i principi di autodifesa. I fondatori dell'IDPA hanno concordato su questo quando hanno deciso di strutturare le linee guida e i principi dell'IDPA. L'IDPA dovrebbe contribuire a promuovere le abilità di base di maneggiare le armi e testare le abilità di cui una persona avrebbe bisogno in un incontro con il trasporto nascosto. Requisiti come l'uso della copertura durante l'ingaggio di un bersaglio, la ricarica dietro la copertura e la limitazione del numero di round per stringa erano tutti basati su questo principio.

1.2.4.2 **String of Fire** si riferisce a una sezione del corso del fuoco che viene avviata da un segnale di avvio e termina con l'ultimo colpo sparato. Ci possono essere più di una stringa in una fase.

1.2.4.3 **Copertura** si riferisce a una posizione in cui un tiratore può ingaggiare bersagli con una parte del corpo superiore e inferiore dietro un oggetto come un muro.

1.2.4.4 Un **CoF** dovrebbe testare le abilità di tiro di un concorrente. Saranno prese in considerazione per i tiratori disabili o disabili. I direttori di gara dovrebbero sempre cercare di rendere il CoF accessibile a tutti i tiratori.

1.2.4.5 Mentre riconosciamo che ci sono molte scuole di pensiero nell'addestramento per l'autodifesa nascosta, l'obiettivo principale dell'IDPA è nel continuo sviluppo di abilità sicure e sane di gestione delle armi che sono universalmente accettate.

1.2.4.6 Le regole IDPA saranno applicate allo stesso modo per tutte le classificazioni dei membri IDPA.

2 NORME DI SICUREZZA

2.1 Le quattro regole di base di Cooper

Le quattro regole di base della sicurezza delle armi da fuoco del colonnello Jeff Cooper sono apparse nelle pagine iniziali di libri, video e corsi di formazione per oltre 30 anni. Sono onorati nel tempo e, sebbene non siano regole di sicurezza IDPA, servono come base delle regole di sicurezza di seguito.

- Tutte le pistole sono sempre cariche.
- Non lasciare mai che la volata copra qualcosa che non sei disposto a distruggere.
- Tieni il dito lontano dal grilletto fino a quando i tuoi occhi sono sul bersaglio.
- Identifica il tuo obiettivo e cosa c'è dietro.

Le regole di sicurezza riportate di seguito fungono da pietra angolare per ogni tiratore IDPA da seguire, inclusi i responsabili della sicurezza (SO), i direttori di gara (MD) e i coordinatori di area (AC), in modo che i nostri eventi siano sicuri e divertenti per una vasta gamma di partecipanti. Devono essere adottati per tutti gli eventi IDPA.

2.2 Manipolazione non sicura delle armi da fuoco

La manipolazione **non** sicura delle armi da fuoco comporterà la squalifica immediata (DQ) da una competizione IDPA. Di seguito è riportato un elenco non esclusivo di comportamenti non sicuri.

- | | |
|---------|--|
| 2.2.1 | Mettere in pericolo qualsiasi persona, incluso te stesso. Ciò include minacciare sé stessi o chiunque altro con un'arma da fuoco carica o scaricata. La minaccia è definita come consentire alla bocca della canna dell'arma (caricata o scaricata) di attraversare o coprire qualsiasi parte di una persona. |
| 2.2.1.1 | Eccezione: una squalifica della competizione non è applicabile per la minaccia di una parte del corpo del tiratore sotto la cintura mentre si estrae l'arma da fuoco dalla fondina o la si ripone nella fondina, a condizione che il dito del tiratore sia chiaramente al di fuori della protezione del grilletto. Tuttavia, dopo che il muso dell'arma da fuoco è libero dalla fondina e ha ruotato verso l'alto verso il bersaglio, la minaccia di qualsiasi parte del corpo è una squalifica. |
| 2.2.2 | Puntare la volata oltre i percorsi designati se utilizzati, o oltre il piano sicuro della volata a 180 gradi se utilizzato. |
| 2.2.3 | Impegnarsi intenzionalmente (scaricando l'arma da fuoco) contro qualcosa di diverso da un bersaglio. |
| 2.2.4 | Uno sparo: |
| 2.2.4.1 | Dalla/nella fondina. |
| 2.2.4.2 | colpire la distanza del tiratore. |
| 2.2.4.3 | nel terreno ad una distanza non superiore al tiratore di 2 iarde, a meno che non si impegni un bersaglio basso che si trova entro 2 iarde. |
| 2.2.4.4 | sopra una barricata di sicurezza. |
| 2.2.4.5 | durante l'inserimento del magazzino e la preparazione, lo scarico e il controllo personale di sicurezza, ricarica o il ripristino dell'arma per un malfunzionamento. |
| 2.2.4.6 | prima del segnale di avvio. |
| 2.2.4.7 | durante il passaggio di un'arma da fuoco da una mano all'altra. |
| 2.2.4.8 | mentre maneggia un'arma da fuoco tranne che sulla linea di tiro. |
| 2.2.5 | Rimozione di un'arma da fuoco dalla fondina, a meno che: |
| 2.2.5.1 | Su istruzioni verbali da parte di un SO. |
| 2.2.5.2 | Mentre si impegnano i bersagli in un CoF sotto la supervisione diretta e il contatto visivo di un SO. |
| 2.2.5.3 | Quando ci si trova in una "Zona sicura" designata. |

- | | |
|-------|---|
| 2.2.6 | Puntare la volata dell'arma al di sopra di una barricata di sicurezza durante la parte "Pull the Trigger" di Unload and Show Clear. |
| 2.2.7 | Estrarre un'arma da fuoco mentre si è rivolti verso l'alto. |

2.3 Far cadere un'arma da fuoco

- | | |
|-------|---|
| 2.3.1 | Far cadere un'arma da fuoco caricata o scaricata o farla cadere, durante Load And Make Ready, il tiro di una corda o di un palcoscenico, ricarica, ripristino di un malfunzionamento o durante Unload e Show Clear comporterà la squalifica dalla competizione. Se un tiratore lascia cadere un'arma da fuoco, l'SO darà immediatamente il comando "Stop". L'SO raccoglierà / recupererà l'arma da fuoco caduta e la scaricherà e renderà sicura prima di restituirla al tiratore. Il tiratore sarà squalificato dalla competizione IDPA. |
| 2.3.2 | Se un tiratore lascia cadere un'arma da fuoco caricata o scaricata o la fa cadere entro un limite dello stage, il tiratore viene squalificato dalla competizione. |
| 2.3.3 | Far cadere un'arma da fuoco scarica o farla cadere mentre si trova al di fuori dei confini dello stage non è sotto il controllo di IDPA ed è soggetto alla politica locale Range. |

2.4 Protezione dell'orecchio e degli occhi

- | | |
|-------|---|
| 2.4.1 | La protezione dell'orecchio e la protezione degli occhi resistenti agli urti devono essere utilizzate da tutti coloro che partecipano a un evento di tiro IDPA. La responsabilità della protezione sicura e funzionale dell'udito e degli occhi ricade completamente sul tiratore o sullo spettatore. IDPA raccomanda che la protezione dell'udito abbia un rating NRR minimo di 21 dB e che la protezione degli occhi abbia un valore minimo di impatto ANSI Z87.1 e schermi laterali. |
| 2.4.2 | L'SO fermerà un tiratore che ha iniziato un CoF e non indossa un'adeguata protezione per gli occhi o le orecchie, verrà dato al tiratore la possibilità di ricominciare. Se la protezione degli occhi o dell'udito del tiratore viene spostata durante un CoF, si applica la stessa azione. Se il tiratore scopre una protezione per gli occhi o l'udito mancante o spostata prima dell'SO e si ferma, verrà dato al tiratore la possibilità di ricominciare. |
| 2.4.3 | Un tiratore che perde intenzionalmente o rimuove la protezione degli occhi e / o dell'orecchio durante un CoF sarà squalificato. |

2.5 Manutenzione della pistola

Le pistole utilizzate in competizione saranno utilizzabili e sicure. La responsabilità per l'equipaggiamento sicuro e riparabile ricade completamente sul tiratore. L'MD richiederà a un tiratore di ritirare qualsiasi pistola o munizione osservata come non sicura. Nel caso in cui una pistola non possa essere caricata o scaricata a causa di un meccanismo rotto o guasto, il tiratore deve informare il SO, che intraprenderà le azioni che ritiene più sicure.

2.6 Dita

- | | |
|---------|--|
| 2.6.1 | Le dita devono essere ovviamente e visibilmente al di fuori della protezione del grilletto durante il carico, lo scarico, l'estrazione, la messa in fondina, durante lo spostamento (a meno che non si ingaggino bersagli) e durante le manipolazioni di malfunzionamento. |
| 2.6.1.1 | Alla prima infrazione si applica una sanzione per errore procedurale. |
| 2.6.1.2 | Alla seconda infrazione è un DQ della competizione. |
| 2.6.1.3 | Ogni violazione "Finger" sarà chiaramente annotata sul punteggio del tiratore a scopo di tracciamento. |

2.7 Condizione di trasporto della pistola

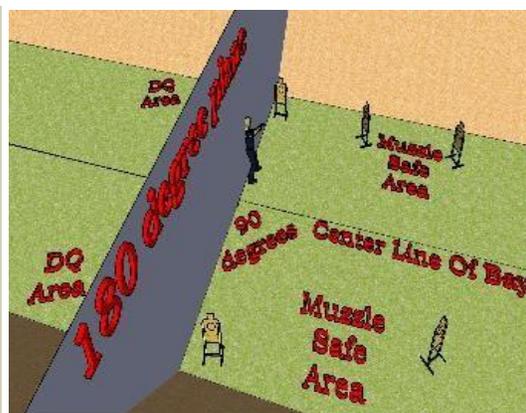
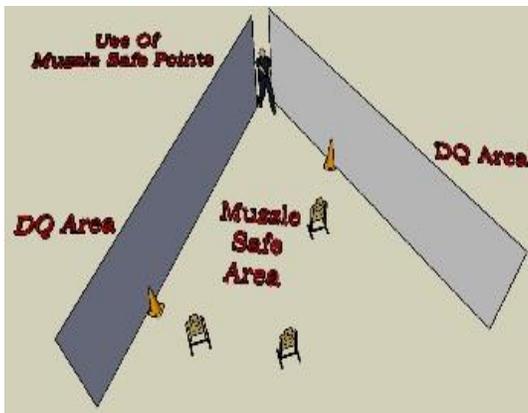
La condizione normale delle pistole non in uso durante un CoF è in fondina e scarica, con il cane abbattuto o percussore in avanti e caricatore estratto o tamburo vuoto. Caricatori, speed loader e clip lunari possono essere ricaricati mentre sono fuori dalla linea di tiro, ma l'arma da fuoco del tiratore può essere caricata o scaricata solo sotto la direzione del SO.

2.8 Condizioni di partenza

Tutte le serie di fuoco partiranno con la pistola nella fondina, le sicurezze attivate come richiesto dalle diverse divisioni e le mani lontane dall'equipaggiamento, compreso l'indumento di dissimulazione, a meno che non siano previste altre posizioni per la pistola nella descrizione dell'esercizio (sul tavolo, nel cassetto, zaino, borsa, nella mano forte o debole, ecc.).

2.9 Sicurezza della volata

- 2.9.1 Esistono tre tipi di indicatori di area sicura per la volata dell'arma utilizzati in IDPA. La descrizione scritta dello stage descriverà quale tipo di aree sicure per la volata vengono utilizzate o se più tipi vengono utilizzati. Tutti e tre i tipi possono esistere su un singolo stadio; tuttavia, se su uno stadio non sono presenti coni o bandiere di sicurezza, il valore predefinito è il piano a 180°.
- 2.9.1.1 Punti di sicurezza per la volata: un punto sicuro per volata dell'arma è un indicatore fisico e chiaramente visibile come un cono di traffico o un palo nel terreno con una bandiera dai colori vivaci o un nastro adesivo attaccato.
- 2.9.1.2 Piano a 180 gradi: Il piano a 180° è un piano verticale infinito immaginario disegnato attraverso la linea centrale del corpo del tiratore, perpendicolare alla linea centrale della linea di tiro in cui si muove con il tiratore mentre il tiratore si muove attraverso lo stage. Quando, arma si è rivolti verso il basso, la violazione del piano di 180 gradi quando si calcola da una configurazione di fondina posteriore della volata o mentre si ripone un'arma da fuoco in una configurazione della fondina posteriore della volata non è un'infrazione. Se la volata dell'arma da fuoco del tiratore punta più in alto rispetto a un "Punto di sicurezza della volata", il tiratore sarà squalificato dalla gara. Al tiratore verrà dato il comando "Stop". Il tiratore si fermerà immediatamente, posizionerà il dito visibilmente all'esterno della protezione del grilletto dell'arma e attenderà ulteriori istruzioni da parte del SO.
- 2.9.1.3 Zona di esclusione della volata: le zone di esclusione della volata devono essere contrassegnate sulle porte che il tiratore deve aprire durante il CoF. Questo tipo di punto di sicurezza della volata designa un'area da tenere fuori e dovrebbe avere una dimensione minima di 6 pollici quadrati. Se la volata punta in questa zona di blocco mentre il tiratore sta toccando la maniglia/la maniglia della porta, il tiratore sarà squalificato.



2.10	Aree sicure
2.10.1	Devono essere previste Aree Sicure per tutte le competizioni locali e sanzionate, in posizioni convenienti e in numero adeguato a gestire il volume di tiratori attesi. Un'area sicura è definita come un'area designata in cui si applicano le seguenti regole. La violazione di uno dei seguenti casi comporterà la squalifica dalla competizione:
2.10.1.1	Ogni area sicura deve essere chiaramente identificata da una segnaletica visibile e includere una tabella con la direzione e i confini di sicurezza chiaramente indicati.
2.10.1.2	Le armi da fuoco scariche possono essere maneggiate in qualsiasi momento. Quest'area viene utilizzata per riporre o togliere l'arma dalla custodia di trasporto, toglierla e metterla in fondina, sparo a secco o regolazione dell'attrezzatura.
2.10.1.3	Un'area sicura può essere utilizzata anche per ispezioni, sverniciatura, pulizia, riparazione e manutenzione di armi da fuoco, dispositivi di alimentazione di munizioni vuote o apparecchiature correlate.
2.10.1.4	La Bocca della canna da fuoco deve essere puntata in una direzione sicura.
2.10.1.5	La manipolazione di munizioni, dispositivi di alimentazione di munizioni caricate, proiettili sciolti, munizioni fittizie, tappi a scatto, simunitions, proiettili di addestramento o armi da fuoco caricate non è consentita in aree sicure.
2.10.1.6	Un'area sicura può anche essere utilizzata, accompagnata da un SO, per rendere sicura un'arma da fuoco che si è bloccata e contiene uno o più proiettili.
2.10.1.7	Non è consentita la pratica di ricarica all'interno dell'Area Sicura. Un caricatore vuoto può essere inserito in un'arma da fuoco per testare la funzionalità o per far cadere il martello su un'arma da fuoco con una disconnessione del caricatore, ma la pratica di ricarica è vietata.

2.11	Hot and Cold Ranges
------	---------------------

La questione delle gamme calde e fredde a livello di club locale è soggetta alla politica individuale del club. Questo problema è di esclusiva responsabilità dei club locali ed è al di fuori del controllo dell'IDPA. Le corrispondenze sanzionate da IDPA sono necessarie per operare secondo la regola Cold range, ma possono utilizzare Hot Bays se lo si desidera.

2.11.1	Cold Range
2.11.1.1	Un "Cold Range" è definito come un range in cui tutte le armi da fuoco devono essere scaricate se non sotto la diretta supervisione di un SO.
2.11.2	Cold Range con Hot Bays
2.11.2.1	Un "Cold Range with Hot Bays" è definito come un intervallo che non consente armi da fuoco caricate nella fondina al di fuori delle baie di tiro, ma consente armi da fuoco caricate nella fondina all'interno delle baie di tiro come indicato da e sotto la supervisione degli SO. Le armi da fuoco caricate possono essere maneggiate solo mentre si trovano sulla linea di tiro quando al tiratore vengono assegnati specifici comandi di portata ed è sotto la supervisione diretta di un SO.
2.11.2.2	Con la supervisione diretta del SO, e quando viene dato specifici comandi di portata, un'intera squadra di tiratori si schiererà attraverso la baia, si schiererà a faccia in giù e "Load And Make Ready" come gruppo.
2.11.2.3	Il perimetro della baia sarà ben definito così come qualsiasi area designata come "Area sicura" in cui non è consentita la manipolazione di munizioni e armi da fuoco caricate. Una procedura per richiedere di essere scaricati per uscire dalla baia sarà stabilita dal CSO e spiegata a tutti i partecipanti durante il briefing di tappa. Se un tiratore per qualsiasi motivo ha bisogno di lasciare una Hot Bay, il tiratore deve contattare uno degli SO in quella baia per scaricare in sicurezza l'arma da fuoco prima di lasciare la baia.
2.11.2.4	Se un tiratore per qualsiasi motivo non desidera caricare la sua arma da fuoco con il gruppo, il tiratore non deve essere penalizzato.
2.11.3	Hot Range

2.11.3.1 Un intervallo caldo è definito come un intervallo in cui ogni tiratore ha la possibilità di portare un'arma da fuoco caricata in qualsiasi momento. Le armi da fuoco caricate o scaricate possono essere maneggiate solo mentre si trovano sulla linea di tiro e sotto la diretta supervisione di un SO.

2.12 Comandi Intervallo

Molti dei comandi di portata dati a un tiratore dall'SO sono per la sicurezza, mentre il resto è per l'amministrazione del stage. Per consentire a un tiratore di competere in qualsiasi parte del mondo e ascoltare gli stessi comandi, i comandi IDPA saranno forniti solo in inglese, la lingua ufficiale dell'IDPA. È necessario utilizzare questi comandi di intervallo esatti e non sono consentite variazioni locali.

2.12.1 Range Is Hot

2.12.1.1 Questo è il primo comando dato a ogni tiratore che inizia l'azione di sparare ad uno stage. Questo comando indica l'inizio del CoF. Il tiratore si assicurerà che la sua protezione per gli occhi e l'udito sia a posto. È anche una notifica a chiunque si trovi nella baia di tiro per verificare che la propria protezione per gli occhi e l'udito sia montata correttamente.

2.12.2 Load and Make Ready (caricare e prepararsi)

2.12.2.1 Quando il tiratore ha un'adeguata protezione per gli occhi e l'udito, l'SO emetterà il comando Caricare e prepararsi. Il tiratore preparerà l'arma da fuoco e i caricatori in modo che corrispondano alla posizione di partenza richiesta per la tappa. In genere, questo è per caricare l'arma da fuoco e la fondina. Dopo aver caricato l'arma da fuoco, la fondina verrà eseguita dal tiratore mentre è in piedi con la dovuta cura per assicurare che l'arma da fuoco sia priva di qualsiasi cosa all'interno della protezione del grilletto e la volata sia orientata lontano dal corpo del tiratore per sicurezza. Ulteriori opzioni possono includere il caricamento o la messa in scena non tipici delle apparecchiature. Il tiratore assumerà quindi la posizione di partenza necessaria per la tappa. Se l'arma da fuoco del tiratore non deve essere caricata per l'inizio di una fase, il comando utilizzato sarà "Make Ready". Eventuali azioni aggiuntive che appaiono come una prova non sono consentite.

2.12.3 Are You Ready? (Sei pronto ?)

2.12.3.1 Dopo " Load and Make Ready ", l'SO chiederà allo sparatutto "Sei pronto?" Se pronto, il tiratore dovrebbe rispondere verbalmente, o annuendo evidentemente della testa, ma può anche scegliere di stare pronto. Se non c'è risposta da parte del tiratore in circa 3 secondi, il tiratore è considerato pronto.

2.12.3.2 Se il tiratore non è pronto quando viene posta questa domanda, il tiratore deve rispondere "Non pronto". Se il tiratore continua a non essere pronto, il tiratore deve fare un passo fuori dalla posizione di partenza. Quando è pronto, il tiratore assumerà la posizione di partenza e la domanda "Sei pronto" verrà posta di nuovo.

2.12.3.3 Lo sparatutto dovrebbe essere pronto a procedere circa 15 secondi dopo il comando "Carica e prepara". Se il tiratore è mal preparato e ha bisogno di più di quindici secondi per prepararsi, il tiratore verrà avvisato che al tiratore vengono dati circa 15 secondi in più per prepararsi. Se il tiratore non è ancora pronto dopo quel periodo, il tiratore riceverà una penalità per errore procedurale e verrà spostato verso il basso nell'ordine di tiro.

2.12.4 Standby

2.12.4.1 Questo comando viene dato dopo che il tiratore è pronto. Questo comando sarà seguito dal segnale di avvio entro 1-4 secondi. Il tiratore non può muoversi o cambiare posizione tra il comando "Standby" e il segnale di avvio, a meno che non sia richiesto dal CoF.

2.12.5 Finger (Dito)

2.12.5.1 Questo comando viene dato quando il dito del tiratore non è ovviamente e visibilmente al di fuori della protezione del grilletto quando dovrebbe essere, come notato nella sezione 2.6. Il tiratore non è tenuto a sentire o riconoscere il comando prima di segnare.

2.12.6	Muzzle (volata dell'arma)
2.12.6.1	Questo comando viene dato come avvertimento quando la Bocca della canna da fuoco del tiratore è puntata vicino a un punto di sicurezza della volata . Il tiratore deve correggere la volata errante e continuare con il palco.
2.12.7	Stop
2.12.7.1	Questo comando viene dato quando qualcosa di pericoloso è accaduto o sta per accadere durante una fase, o quando qualcosa nella fase non è corretto. Il tiratore deve interrompere immediatamente ogni movimento, posizionare il dito del grilletto in modo evidente e visibile al di fuori della protezione del grilletto e attendere ulteriori istruzioni. La mancata arresto e rimozione immediata del dito del grilletto dall'interno della guardia del grilletto comporterà la squalifica dalla competizione.
2.12.8	If Finished, Unload and Show Clear
2.12.8.1	Questo comando verrà emesso quando il tiratore avrà apparentemente finito di sparare sul palco. Se il tiratore è finito, tutte le munizioni verranno rimosse dall'arma da fuoco e una camera / cilindro trasparente verrà mostrata all'SO. Se il tiratore non finisse, il tiratore dovrebbe finire la fase e il comando verrà ripetuto.
2.12.9	If Clear, Slide Forward or Close Cylinder
2.12.9.1	Una volta che l'SO ha ispezionato la camera/cilindro e ha trovato che fosse chiaro, questo comando verrà emesso e il tiratore si conformerà.
2.12.10	Pull the Trigger (premere il grilletto)
2.12.10.1	Il tiratore punterà l'arma da fuoco verso un i zona sicura e premerà il grilletto per verificare ulteriormente che la camera sia libera. Se l'arma da fuoco spara, il tiratore sarà squalificato dalla competizione. Questo requisito si applica anche alle armi da fuoco con scollegamento de-cocker o caricatore. Per le armi da fuoco con una disconnessione del caricatore, un caricatore vuoto o un caricatore fittizio deve essere inserito prima che il grilletto venga premuto e quindi rimosso di nuovo. Questo comando non è necessario per i revolver.
2.12.11	Holster (fondina)
2.12.11.1	Il tiratore fonderà in modo sicuro l'arma da fuoco.
2.12.12	Range is Clear (lo stage é pulito)
2.12.12.1	Questo comando indica a tutti coloro che si trovano all'interno dei limiti dello stage che la zona è sicura. Questo comando termina il CoF e inizia il punteggio e il ripristino dello stage.

2.13 Regole di sicurezza del club

I poligoni che ospitano competizioni IDPA possono avere requisiti di sicurezza maggiori o più restrittivi. Queste restrizioni di sicurezza saranno rispettate dal MD IDPA e dal personale a condizione che non interferiscano o siano in conflitto con lo Scopo e i Principi dell'IDPA o l'amministrazione della competizione secondo le Regole di sicurezza IDPA. Eventuali restrizioni o requisiti aggiuntivi devono essere pubblicati in tutti gli annunci delle competizioni e visualizzati visibilmente durante la competizione in un luogo accessibile ai tiratori.

2.14 Bersagli in acciaio

I bersagli in acciaio devono essere impegnati da 10 yarde o più (10m). Se un tiratore ingaggia un bersaglio d'acciaio da meno di 10 yarde, il tiratore sarà squalificato.

2.15 Manutenzione generale

Il MD dovrebbe fare ogni sforzo per garantire che tutti gli articoli utilizzati in una competizione IDPA siano in buone condizioni e sicuri come usati. Ciò include gli apparecchi permanenti nella baia di tiro, le baie stesse, i bersagli, gli oggetti di scena, i bersagli statici e mobili, le porte, le pareti, i barili, i tavoli, i bersagli reattivi, ecc.

3 REGOLE DI TIRO

3.1 Azioni di tiro

Le azioni di tiro sono attributi dello scatto. Esempi di azioni di tiro richiedono il tiro con una sola mano o il tiro da una posizione di tiro specificata, come il freestyle in piedi, la ritenzione, l'accovacciamento, l'inginocchiamento, la seduta o la prona, ecc. I direttori di competizione possono indicare al tiratore nella procedura i fattori determinati che definiscono seduto, inginocchiato o prono, ecc.

3.2 Ingaggio del bersaglio

- 3.2.1 La priorità tattica è un metodo di coinvolgimento del bersaglio in cui i bersagli sono impegnati dal loro ordine di minaccia. La minaccia si basa sulla distanza delle minacce visibili dal tiratore.
- 3.2.1.1 Tutti i bersagli devono essere impegnati in priorità tattica, compresi tutti i bersagli impegnati "all'aperto".
- 3.2.1.2 I bersagli sono considerati una minaccia uguale quando la differenza nelle distanze del bersaglio dal tiratore è inferiore a 2 iarde.
- 3.2.2 Se più bersagli sono visibili contemporaneamente, i bersagli vengono ingaggiati da vicino a lontano a meno che non siano una minaccia uguale.
- 3.2.2.1 Se i bersagli sono nascosti dalla copertura, i bersagli vengono ingaggiati man mano che diventano visibili attorno al bordo della copertura.
- 3.2.3 Un target è considerato "Engaged" (ingaggiato) quando:
- 3.2.3.1 Un bersaglio di cartone è considerato impegnato quando il numero richiesto di colpi per quel bersaglio è stato sparato contro il bersaglio.
- 3.2.3.2 I colpi al corpo e alla testa possono essere richiesti su un singolo bersaglio di cartone visibile e devono essere sparati nell'ordine e nella quantità stabiliti nel CoF. Il mancato tiro di uno o più bersagli nel corpo richiesto quindi l'ordine della testa fa guadagnare al tiratore un singolo errore procedurale (PE).
- 3.2.3.3 Un bersaglio reattivo si considera impegnato quando un minimo di 1 colpo viene sparato contro il bersaglio, indipendentemente dal fatto che il bersaglio reagisca. Tutte le penalità si applicano se il tiratore non riattiva il bersaglio fino a quando il bersaglio non reagisce o se il tiratore sfida senza successo la calibrazione del bersaglio reattivo.
- 3.2.3.4 Un bersaglio di cartone con un attivatore in acciaio dietro di esso è considerato impegnato quando il numero richiesto di colpi viene sparato al bersaglio di cartone.
- 3.2.4 Quando un attivatore rivela un bersaglio con priorità tattica uguale o superiore, il tiratore può interrompere l'ingaggio in qualsiasi ordine per ingaggiare il bersaglio di priorità tattica uguale o superiore senza ritirarsi.
- 3.2.5 Le sanzioni per l'ingaggio mirato non si applicano nei seguenti casi:
- 3.2.5.1 Non riuscire a sparare il numero richiesto di colpi contro un bersaglio che scompare.
- 3.2.5.2 Sull'ordine di ingaggio del bersaglio del tiratore quando i bersagli hanno la stessa priorità.
- 3.2.5.3 Quando si ribollono i bersagli altrove nello stage, a condizione che il tiratore non rompa i punti sicuri della volata definiti.
- 3.2.5.4 Il tiratore può riattivare un bersaglio freestyle una volta che il requisito di ingaggio del Corso di Fuoco (CoF) per quel bersaglio è stato soddisfatto.

3.3 Procedure dettagliate	
3.3.1	Prima di girare un palco, un passaggio di gruppo verrà fornito dal SO. Durante la procedura dettagliata di gruppo, l'SO indicherà verbalmente a tutti i tiratori le barriere visive e i punti di copertura per ciascun bersaglio e Fault Lines. Durante la procedura dettagliata di gruppo, l'SO indicherà anche ai tiratori tutte le condizioni speciali per la tappa. Ogni tiratore sarà autorizzato a visualizzare ogni bersaglio da ogni posizione di tiro. Ciò include prendere un ginocchio o andare prono.
3.3.2	Oltre alla procedura dettagliata di gruppo, non sono consentite procedure dettagliate per singole fasi. Le singole procedure dettagliate includono camminare sul percorso del fuoco o assumere posizioni di tiro allo scopo di controllare le posizioni di copertura o l'impegno del bersaglio, l'ordine, ecc.
3.3.3	Non è consentito sparare ad aria compressa. L'air gunning è l'atto di passare attraverso i movimenti di prova di sparare tutto o parti del palco con una mano o un dito puntato mentre si trova all'interno dei confini del palcoscenico.
3.3.4	I confini del palcoscenico segnano la regione in cui il tiratore diventa soggetto alle regole del tiro ad aria compressa, dell'immagine visiva e di una procedura dettagliata individuale.

3.4 Ricarica	
3.4.1	Una "ricarica di emergenza" è quando il caricatore / cilindro e la camera sono entrambi vuoti nell'arma da fuoco, ed è la ricarica preferita per la competizione IDPA.
3.4.2	Il tiratore avvia una ricarica eseguendo una delle seguenti azioni:
3.4.2.1	Ritiro di un caricatore, di un caricatore di velocità o di una clip lunare da un trasportino, una tasca o una cintura.
3.4.2.2	Attivazione del rilascio del caricatore su una pistola semiautomatica (come evidenziato dal caricatore che cade dall'arma da fuoco)
3.4.2.3	Apertura del cilindro di un revolver.
3.4.3	Un'arma da fuoco si considera ricaricata quando il caricatore è seduto e la slitta è in batteria o il cilindro del revolver è chiuso. L'arma da fuoco deve contenere almeno una cartuccia non sparata nella camera, nel caricatore o nel cilindro.
3.4.4	Se il tiratore "lascia cadere" o "rack" la slitta prima di lasciare una posizione di copertura e la slitta non riesce ad entrare completamente nella batteria, questo è considerato un malfunzionamento e non deve essere valutata alcuna penalità.
3.4.5	Un'arma da fuoco è considerata vuota quando non ci sono munizioni vere nella camera o nel caricatore per semi-auto, o non ci sono munizioni vere nel cilindro per i revolver.
3.4.6	I tiratori non possono eseguire una ricarica che si traduce in un dispositivo di caricamento con munizioni lasciate indietro. Questo è comunemente noto come "ricarica della velocità" e comporterà l'emissione di una sanzione per errore procedurale.
3.4.6.1	I caricatori espulsi con munizioni non devono essere riposti se i caricatori di riserva iniziano a essere messi in scena in una posizione di tiro e il tiratore non lascia quella posizione.
3.4.7	La caduta di un caricatore o di un caricatore di velocità / clip lunare non comporta una penalità fintanto che il tiratore recupera e ripone correttamente il caricatore caricato o il caricatore di velocità / clip lunare prima di sparare l'ultimo colpo nella stringa di fuoco.
3.4.8	Quando si elimina un malfunzionamento, il caricatore o il caricatore di velocità / clip lunare e / o le munizioni che potrebbero aver causato il malfunzionamento non devono essere trattenuti dal tiratore e non incorreranno in alcuna penalità se lasciati cadere.
3.4.9	Le armi da fuoco e i caricatori devono essere sempre caricati alla capacità di divisione del tiratore, se non diversamente specificato dal CoF.

3.4.10 Le armi da fuoco e i caricatori fabbricati in modo tale da non poter essere caricati alla capacità della divisione possono ancora essere utilizzati purché siano caricati fino alla loro capacità massima e soddisfino tutti gli altri criteri per tale divisione. Fare riferimento al punto 8.1.3 per ulteriori informazioni.

3.5 Copertura e occultamento

- 3.5.1 La copertura si riferisce a una barriera che esiste tra il tiratore e i bersagli da ingaggiare. La copertina rigida ha lo scopo di fermare i proiettili, qualsiasi colpo o passaggio attraverso la copertina rigida simulata non verrà segnato. Muri, barricate e veicoli sono alcuni esempi di copertina rigida. La copertina rigida può anche essere simulata attraverso l'uso di vernice nera o materiale di copertura nero su bersagli e / o oggetti di scena.
- 3.5.2 La copertura verticale richiede al tiratore di ingaggiare bersagli dai lati della posizione (PoC) della copertura.
- 3.5.3 La copertura orizzontale richiede al tiratore di ingaggiare bersagli sopra o sotto la posizione (PoC) della copertura.
- 3.5.4 L'occultamento si riferisce al nascosto alla vista. L'occultamento come le barriere visive e la copertura morbida si riferiscono a una barriera penetrabile utilizzata per oscurare la posizione di un tiratore dai bersagli, come cespugli o una tenda.
- 3.5.5 "All'aperto" si riferisce a una posizione in cui il tiratore deve ingaggiare bersagli senza copertura o occultamento tra il tiratore e il bersaglio o i bersagli.
- 3.5.6 Quando la copertura è disponibile, deve essere utilizzata, mentre si ingaggiano bersagli, a meno che il tiratore non sia "all'aperto" e costretto a ingaggiare bersagli "all'aperto". I tiratori non possono attraversare o entrare in alcuna apertura (porte, spazi aperti, ecc.) senza prima coinvolgere completamente tutti i bersagli visibili da quelle posizioni.
- 3.5.7 Le fasi avranno una o più delle seguenti situazioni di copertura:
- 3.5.7.1 Non c'è copertura da nessuna parte nel palco, quindi la ricarica e fino a 18 colpi per corda sono consentiti "all'aperto".
- 3.5.7.2 Il tiratore ingaggia tutti i bersagli dalla copertura.
- 3.5.7.3 Quando si inizia all'aperto, possono essere necessari fino a 6 colpi sui bersagli mentre il tiratore è fermo o si sposta nella prima posizione di copertura.
- 3.5.7.4 Quando ci si sposta tra due posizioni di copertura, non possono essere necessari più di 6 colpi su bersagli "scoperti" o "sorpresi" nascosti dietro una barriera visiva o rivelati dall'attivazione.
- 3.5.8 Per la copertura verticale durante le riprese, un tiratore deve rimanere all'interno delle Fault Lines.
- 3.5.9 La copertura bassa può essere in una posizione di copertura verticale o orizzontale e richiede almeno un ginocchio che tocca il suolo.
- 3.5.10 Quando si ingaggiano bersagli attraverso una finestra, il tiratore deve ingaggiare bersagli utilizzando la priorità tattica.
- 3.5.11 Copertura durante le ricariche
- 3.5.11.1 Quando il tiratore esegue l'arma da fuoco vuota all'aperto o da dietro l'occultamento, il tiratore può ricaricare e continuare a ingaggiare i bersagli secondo necessità o passare alla posizione di tiro successiva.
- 3.5.11.2 Nelle fasi con copertura, i tiratori possono ricaricare fermi o in movimento in qualsiasi momento, purché non siano esposti a bersagli che non sono completamente impegnati durante la ricarica.
- 3.5.12 Le barriere visive forniscono occultamento al tiratore, ma non offrono alcuna protezione da una minaccia. Ciò consente il movimento attraverso un palcoscenico. Quando il tiratore esegue l'arma da fuoco vuota, sono considerati all'aperto.

3.6	Fault Lines (Linee di errore)
3.6.1	Le linee di errore devono essere utilizzate dai direttori di gara per contrassegnare il limite di una posizione di copertura o di posizioni di tiro per un CoF.
3.6.2	Le Fault Lines devono essere utilizzate in modo tale da essere coerenti per ogni tiratore. Esempi di materiali della linea di faglia sono una barriera fisica come una canna o un muro corto, una corda strettamente tesa, legname dimensionale, ferro angolare, nastro, vernice o una barra metallica piatta.
3.6.3	L'errore della linea è definito come il tiratore tocca il suolo o altri oggetti sul lato opposto della Fault Lines.
3.6.4	Quando le linee di demarcazione vengono utilizzate per delineare una posizione di copertura (PoC):
3.6.4.1	Le Fault Lines vengono utilizzate per garantire che un tiratore sia dietro la copertura quando ingaggia bersagli da una posizione di tiro o posizione di copertura. Ci sarà solo una Fault Lines in ogni possibile PoC e quella linea si applica a tutti i bersagli visibili da quel PoC.
3.6.4.2	Le Fault Lines utilizzate per delineare la copertura devono iniziare dall'oggetto di copertura (ad esempio, parete, canna, ecc.) e estendersi lontano dalla copertura nella direzione verso l'alto. L'oggetto utilizzato per contrassegnare la linea deve estendersi indietro dall'oggetto di copertura di almeno 3 piedi ma non più di 8 piedi.
3.6.4.3	Un tiratore che ingaggia un bersaglio mentre fa un errore sulla linea deve essere valutato un PE.
3.6.4.4	Non devono essere utilizzati altri metodi di misurazione per determinare la copertura.
3.6.5	Quando le Fault Lines vengono utilizzate per limitare il movimento di un tiratore (ad esempio sparando all'aperto da dietro una linea di faglia):
3.6.5.1	Un tiratore che ingaggia un bersaglio mentre fa un errore sulla linea deve essere valutato un PE.
3.6.6	I progettisti di fiammiferi possono terminare la fine di una linea di faglia, in un oggetto, come una canna, per delineare ulteriormente le posizioni di tiro e le posizioni di copertura.
3.6.7	Fault Lines nidificate / sovrapposte: i tiratori non devono avanzare attraverso le Fault Lines in modo da esporli a bersagli non impegnati. Le Fault Lines non si coprono da sole. Limitano il movimento oltre una posizione di tiro per bersagli non impegnati che sono esposti al tiratore.
3.7	Posizione iniziale
3.7.1	Una volta che il tiratore ha assunto la "posizione di partenza" e il comando "Standby" è stato dato, la posizione fisica del tiratore non può essere modificata prima del segnale di partenza, ad eccezione dei movimenti della testa, a condizione che tali movimenti non contraddicano i requisiti di posizione pronta specificati nella descrizione dello stadio.
3.7.2	Se non diversamente specificato nella descrizione dello stage, la posizione predefinita pronta richiede che il tiratore stia in piedi eretto con il corpo rilassato e le mani appoggiate naturalmente ai lati.
3.7.3	Se un SO determina che un tiratore è stato autorizzato a partire in una posizione di partenza errata (al momento che è stato dato il comando "Standby",) un reshoot è obbligatorio e non viene valutata alcuna penalità. Nota: questa regola non si applica alle condizioni di avviamento dell'attrezzatura (ad esempio, caricate con il numero corretto di colpi o indossando un indumento di occultamento).
3.7.4	Quando una fase viene avviata in una posizione di partenza errata e il tiratore se ne accorge, ma l'SO non se ne accorge, il tiratore deve richiedere un reshoot immediatamente dopo il comando della fondina e prima del punteggio dei bersagli. Se non richiesto durante questo periodo, non sarà consentito alcun reshoot.
3.8	Reshoot
3.8.1	I tiratori non possono riprendere un percorso o una corda per malfunzionamenti di armi da fuoco o "mentali".
3.8.2	I reshoot sono obbligatori per malfunzionamenti delle apparecchiature dello stage.

3.8.3	Un malfunzionamento dell'attrezzatura dello stage è definito dal fallimento di un'elica in modo tale da modificare il risultato del punteggio di un tiratore durante quel periodo. I bersagli non incollati o la caduta dei paster dai bersagli non sono considerati malfunzionamenti della fase a meno che il Match Director non possa determinare il punteggio per il tiratore.
3.8.4	Se un SO ritiene di aver interferito con un tiratore, offrirà un reshoot opzionale al tiratore immediatamente dopo il comando "la portata è chiara" e prima del punteggio dei bersagli, come determinato dal SO.
3.8.5	Se un tiratore ritiene di essere stato interferito da un SO, il tiratore deve richiedere un reshoot immediatamente dopo il comando "la portata è chiara" e prima del punteggio dei bersagli. Il MD determinerà se viene concessa una richiesta di reshoot.

3.9 Restrizioni sull'uso delle mani delle armi da fuoco - Descrizione della fase	
3.9.1	Freestyle: una denotazione in una descrizione dello stage che il tiratore può usare una mano o entrambe le mani per controllare l'arma da fuoco mentre spara, a discrezione del tiratore.
3.9.2	Solo mano forte/ dominante: una denotazione in una descrizione dello stadio che indica che solo la mano forte o dominante (la mano di tiro primaria del tiratore, situata sullo stesso lato del corpo della fondina) può essere utilizzata per controllare l'arma da fuoco quando viene sparato un colpo. La mano o il braccio debole (di supporto) non deve toccare l'arma da fuoco o qualsiasi posizione sul braccio o sulla mano forte (dominante) del tiratore durante lo sparo (escluso PCC). Per motivi di sicurezza, entrambe le mani possono essere utilizzate quando si elimina un malfunzionamento o si ricarica. Per PCC l'arma da fuoco deve essere spallata sul lato della mano forte, grilletto tirato con la mano forte. Entrambe le mani possono essere sulla pistola.
3.9.3	Solo mano debole / supporto: una denotazione in una descrizione dello stadio che indica che solo la mano debole o non dominante, cioè la mano di supporto del tiratore, situata sul lato opposto del corpo rispetto alla fondina, può essere utilizzata per controllare l'arma da fuoco quando viene sparato un colpo. La mano o il braccio forte (dominante) non deve toccare l'arma da fuoco o qualsiasi posizione sul braccio o sulla mano debole (di supporto) del tiratore durante lo sparo (escluso PCC). Per motivi di sicurezza, non è consentito disegnare a mano debole dalla fondina ed entrambe le mani possono essere utilizzate quando si elimina un malfunzionamento o si ricarica. Per PCC l'arma da fuoco deve essere spallata sul lato debole del corpo, il grilletto deve essere premuto con la mano debole. Entrambe le mani possono essere sulla pistola.
3.9.4	La ritenzione è un'azione definita sparando con gomito, avambraccio o polso tenuti contro il loro forte busto laterale mentre si impegna.

3.1.0 Regole di utilizzo della torcia	
3.10.1	Se un tiratore è tenuto o sceglie di utilizzare una torcia su un palcoscenico, la torcia (per le divisioni di pistole) deve essere nascosta e spenta all'inizio della fase, se non diversamente dettato nel CoF.
3.10.1.1	Una volta iniziato il palcoscenico, la torcia può essere lasciata accesa durante l'intera fase a discrezione del tiratore.
3.10.1.2	I tiratori devono trattenere la torcia per tutto il corso del fuoco.
3.10.1.3	La caduta di una torcia non comporta una penalità finché il tiratore recupera la torcia prima di sparare il colpo successivo nella stringa di fuoco. Questa regola non esenta le armi da fuoco cadute.
3.10.1.4	Se un tiratore fa cadere una torcia elettrica, l'SO può, a sua discrezione, illuminare l'area per motivi di sicurezza fino a quando il tiratore non recupera la torcia. Questa non sarà considerata interferenza SO.
3.10.1.5	La torcia del tiratore può essere utilizzata per ricaricare i mirini notturni in qualsiasi momento dopo il segnale di avvio, ma non prima.

3.11 Responsabilità e Codice di condotta	
3.11.1	Partecipando ad una competizione IDPA, accetto quanto segue:
3.11.1.1	Capisco che è un privilegio, e non un diritto, essere un tiratore IDPA.
3.11.1.2	Seguirò tutte le regole di sicurezza dell'IDPA. La sicurezza dei tiratori, degli ufficiali di gara e degli astanti sarà sempre il mio obiettivo primario.
3.11.1.3	Prima e durante una competizione, mi asterrò dall'essere sotto l'influenza di sostanze alteranti o farmaci che potrebbero influire negativamente sulla mia capacità di sparare in sicurezza.
3.11.1.4	Manterrò un abbonamento IDPA attuale dopo la mia terza competizione.
3.11.1.5	Stabilirò una classificazione accurata sparando a un classificatore per competere per il punteggio.
3.11.1.6	Riconosco che è mia responsabilità mantenere una conoscenza operativa dell'attuale regolamento IDPA.
3.11.1.7	Aderirò allo scopo e ai principi dell'IDPA e non infrangerò volontariamente alcuna regola IDPA.
3.11.1.8	Ascolterò attentamente e mi asterrò dal parlare durante i briefing dei tiratori e i briefing sul palco.
3.11.1.9	Mi asterrò da qualsiasi azione che distraiga tiratori, addetti alla sicurezza e altri concorrenti durante la competizione.
3.11.1.10	Capisco che è mia responsabilità come membro della squadra essere pronto a sparare quando viene chiamato sulla linea.
3.11.1.11	Capisco che è mio dovere procedurale come membro della squadra aiutare a resettare le fasi tra i tiratori a meno che io non sia l'attuale tiratore, il tiratore sul ponte o abbia appena finito di sparare, a meno che non sia diversamente indicato da un ufficiale di gara.
3.11.1.12	Non comunicherò con gli altri in modo minaccioso, molesto o offensivo.
3.11.1.13	È mia responsabilità controllare i miei punteggi delle competizioni entro il periodo di verifica per verificare che siano corretti.
3.11.1.14	È mia responsabilità controllare le mie classificazioni nel database on-line per verificare che siano corrette e avviare azioni correttive se non sono corrette.
3.11.1.15	Se ho una domanda o un problema, il mio primo contatto è con il Chief Safety Officer alla competizione, poi con il Match Director, poi con il Coordinatore di Area, quindi con il Regional Area Coordinator Lead e poi con IDPA HQ.
3.11.1.16	Comprendo che le violazioni di queste responsabilità e del Codice di condotta comporteranno la mia penalizzazione da parte del MEDICO entro l'intera gamma di sanzioni fino alla squalifica da una competizione e potrebbero comportare la revoca della mia iscrizione IDPA.

4 REGOLE DI PUNTEGGIO

Il sistema di punteggio in IDPA è progettato per premiare un equilibrio tra precisione e velocità. Il punteggio IDPA converte tutto in un punteggio temporale e il tempo più basso vince. Il sistema di punteggio è anche progettato per essere molto semplice da capire e utilizzare.

La cosa principale da ricordare quando si segna in IDPA è che tutto si basa sul tempo; il tempo grezzo necessario per sparare un palcoscenico e la precisione dei colpi sui bersagli, dove l'imprecisione aggiunge tempo al punteggio. Parte della semplicità del punteggio IDPA deriva dal non utilizzare i punti totali di un obiettivo e dall'utilizzare invece i punti verso il basso su ciascun obiettivo. Ogni punto down aggiunge 1 secondo al tempo per la tappa.

4.1 Punteggio illimitato

- 4.1.1 Il punteggio illimitato consente al tiratore di sparare a ciascun bersaglio quanto ritenuto necessario, purché ciò non violi altre regole IDPA. I migliori colpi su un bersaglio vengono utilizzati per il punteggio. Questo dà al tiratore la possibilità di recuperare i mancati o i colpi di cui non è soddisfatto per migliorare il proprio punteggio. Quando il tiratore non spara abbastanza colpi contro un bersaglio, i colpi non sparati vengono conteggiati come mancati e viene valutata una penalità per errore procedurale per non aver seguito la descrizione scritta della fase.
- 4.1.2 Ogni descrizione dell'esercizio specificherà quanti colpi sono necessari su ciascun bersaglio. Ad esempio, se sono richiesti 3 colpi su ciascun bersaglio, verranno segnati i migliori 3 colpi se ci sono più di 3 colpi sul bersaglio.
- 4.1.3 Per calcolare un punteggio illimitato, prenditi il tempo necessario per completare le stringhe di fuoco (tempo grezzo dal timer di tiro) e totalizza i punti verso il basso da ciascun bersaglio. Il tempo grezzo viene aggiunto ai punti totali per la tappa moltiplicato per 1 secondo, e quindi aggiunto a qualsiasi altra penalità, se applicabile.

4.2 Punteggio limitato

- 4.2.1 Il punteggio limitato funziona proprio come il metodo di punteggio illimitato descritto sopra, tranne per il fatto che il numero di colpi da sparare in una stringa è limitato esattamente al numero specificato nella descrizione scritta dello stadio.
- 4.2.2 Sparare colpi extra in una serie di fuoco comporterà una penalità di errore procedurale per corda, e per ogni colpo extra, uno dei migliori colpi di punteggio verrà registrato prima che il punteggio venga calcolato. Quando il tiratore non spara abbastanza colpi contro un bersaglio, i colpi non sparati vengono conteggiati come mancati, una penalità di errore procedurale viene valutata per non aver seguito la descrizione scritta della fase, cioè non aver sparato il numero richiesto di colpi.

4.3 Fase incompleta (Stage DNF)

- 4.3.1 Se un tiratore ha iniziato una fase ma non può finire la fase a causa di un'arma da fuoco rotta, uno squib o una lesione personale, il punteggio verrà determinato annotando il tempo e segnando il livello come trovato annotando tutti i punti (compresi i mancati), aggiungendo penalità per il mancato ingaggio e altre penalità applicabili. Quando ricevi un segnale acustico, ricevi un punteggio.
- 4.3.2 Se l'SO ha fermato il tiratore per uno squib percepito, e si scopre che non è uno squib, al tiratore verrà dato un reshoot a causa dell'interferenza SO. Se l'SO ha fermato il tiratore per uno squib percepito, ed è uno squib, il punteggio sarà determinato per come era ma non viene dato alcun reshoot.

4.4 Non ha finito la competizione (Match DNF)

Un tiratore che sceglie di non sparare a un livello riceverà un DNF per quella fase, ma può continuare a sparare ad altre fasi senza un punteggio totale della competizione. Al termine della competizione qualsiasi tiratore con un punteggio DNF su qualsiasi fase si tradurrà in una competizione DNF per quel tiratore.

4.5 Ragionevole dubbio	
4.5.1	Quando un ufficiale di sicurezza ha un ragionevole dubbio su una chiamata di punteggio (compresi i rigori), l'SO assegnerà il punteggio migliore al tiratore. Questo vale anche per eventuali doppi. Tuttavia, questo non significa automaticamente che ogni mancanza sia un doppio.
4.5.2	Il video o la fotografia non possono essere utilizzati per determinare il punteggio del tiratore o appellarsi alla decisione di un responsabile della sicurezza, di un chief safety officer o di un match director.
4.5.3	In genere, i fori di proiettile lasciano un anello di grasso e viene utilizzato per determinare il diametro esterno del foro per il punteggio. Tuttavia, i proiettili non devono avere un anello di grasso per essere segnati come un colpo. (ad esempio, i proiettili che passano attraverso altri bersagli, vestiti, coperture morbide, ecc., Non possono produrre un anello di grasso) quindi è possibile consentire il punteggio del colpo.
4.5.4	Uno strappo radiale non deve essere usato per dare a un tiratore un punteggio migliore. Se l'area effettiva del foro del proiettile non raggiunge l'anello di punteggio migliore successivo, il tiratore ottiene il punteggio più basso anche se lo strappo raggiunge l'anello di punteggio successivo più alto.

4.6 Fori di proiettile	
4.6.1	I fori di proiettile ovali o allungati praticati in un bersaglio che superano i due diametri del proiettile (del calibro utilizzato dal tiratore) non contano per il punteggio. Questa situazione si verifica normalmente per i bersagli in movimento sparati ad angoli estremi o bersagli in cui il tiratore si sta muovendo.
4.6.2	La regola del foro del proiettile allungato non include i fori del foro della serratura (un foro del proiettile del buco della serratura è creato da un proiettile che cade fuori dalla canna dell'arma da fuoco e sembra aver attraversato il bersaglio lateralmente), che contano per il punteggio.
4.6.3	Vengono segnati solo i fori fatti da proiettili interi, non da frammenti.
4.6.4	Verranno segnati solo i fori di proiettile che entrano nella parte anteriore del bersaglio.
4.6.4.1	I bersagli inavvertitamente montati all'indietro durante l'impostazione non sono motivo di riprese a condizione che i bersagli siano ancora in grado di essere valutati correttamente.

4.7 Implicazioni del punteggio di copertura rigida / morbida	
4.7.1	Gli oggetti di scena sono comunemente usati per rappresentare coperture rigide o oggetti impenetrabili come pareti, automobili, barricate e mobili come scrivanie e armadietti. Oggetti veramente impenetrabili possono anche essere usati come coperture rigide in uno stage.
4.7.2	I pannelli utilizzati per simulare le pareti sono considerati impenetrabili e si estendono da terra all'infinito se non diversamente specificato nel CoF. Le pareti simulate possono avere porte e / o finestre al loro interno per riprese o altri scopi. La rete e la rete possono essere sostituite per coperture solide e sono sempre considerate copertine rigide ai fini del punteggio.
4.7.3	IDPA richiede che i progettisti del corso standardizzino su Black per la copertura rigida simulata. IDPA consiglia ai progettisti di corsi di standardizzare su White per la simulazione di copertine morbide o utilizzare oggetti di scena come finestre, tende, arbusti, ecc.
4.7.4	Qualsiasi colpo che mette un foro di diametro intero in un oggetto designato come copertura rigida simulata e continua a penetrare un bersaglio sarà considerato come se avesse mancato il bersaglio (indipendentemente dal fatto che il bersaglio sia una minaccia o una non minaccia). Se l'SO non è in grado di dire quale colpo attraverso la copertura rigida ha colpito un bersaglio di minaccia, rimuovere il colpo migliore dal bersaglio per ogni foro di diametro completo nella copertura rigida.
4.7.5	I colpi che penetrano nella copertura morbida e continuano a colpire un bersaglio saranno segnati come colpi (sia che il bersaglio sia una minaccia o una non minaccia).

4.7.6	Gli indicatori simulati di minaccia e non minaccia dipinti o contrassegnati, indipendentemente dal colore, non sono copertura rigida.
4.7.7	Gli indicatori di minaccia fatti di materiale impenetrabile sono considerati copertura rigida.
4.7.8	I bersagli possono essere coperti con indumenti a piacere. Questo viene in genere fatto con le magliette, tagliate in una metà anteriore e una metà posteriore e una metà viene tagliata o pinzata sui bastoncini bersaglio che tengono il bersaglio. Solo un singolo strato di materiale di abbigliamento leggero può essere tra il tiratore e un bersaglio.

4.8 Designazione di bersaglio di minacce e non minacce

4.8.1	I bersagli non minacciosi devono essere designati mostrando un paio di mani aperte di dimensioni normali di colore contrastante, almeno una delle quali deve essere visibile da tutte le posizioni di tiro in cui il bersaglio può essere impegnato.
4.8.2	I bersagli di minaccia possono essere designati visualizzando un indicatore di minaccia di dimensioni normali (come un'arma da fuoco o un coltello) che è visibile da tutte le posizioni di tiro in cui il bersaglio può essere impegnato.
4.8.3	Gli indicatori di minaccia di diverso tipo hanno tutti lo stesso valore di minaccia e non cambiano la priorità di coinvolgimento del target. Ad esempio, un coltello è uguale in minaccia a un fucile, fucile o altre armi da fuoco, o un bersaglio non contrassegnato.
4.8.4	Gli indicatori di minaccia e non minaccia possono essere dipinti o contrassegnati sui bersagli o sugli indumenti di copertura, oppure possono essere tagliati o pinzati al bersaglio.



4.9 Spara attraverso

Quando un proiettile passa attraverso un bersaglio non minaccioso e un bersaglio minaccioso, il tiratore otterrà la penalità per il bersaglio non minaccioso colpito e otterrà credito per il colpo segnato sul bersaglio della minaccia. Il contrario si applica anche quando un round su un bersaglio di minaccia penetra una non minaccia o una minaccia dietro di esso. Tutti i tiri al bersaglio attraverso i colpi contano.

4.10 Zone di punteggio target

4.10.1	"Testa" si riferisce alla parte della silhouette IDPA di cartone sopra la scollatura. I colpi designati per la "testa" o "solo testa" devono colpire la parte della silhouette di cartone all'interno dell'area di punteggio sopra la scollatura, o vengono conteggiati come "miss", anche se si ha colpito un'altra parte della silhouette.
--------	--

- 4.10.2 "Corpo" si riferisce alla parte della silhouette IDPA di cartone sotto la scollatura. I colpi designati per il "corpo" o "solo corpo" devono colpire la parte della silhouette di cartone all'interno dell'area di punteggio sotto la scollatura, oppure vengono conteggiati come "miss", anche se colpiscono un'altra parte della silhouette.
- 4.10.3 "Target" si riferisce all'intera silhouette, compresa la testa e il corpo sopra descritti. Scatti designati per un "bersaglio" (o talvolta T1, T2, ecc.) può colpire ovunque all'interno dell'area di punteggio nel corpo o nella testa per il punteggio.
- 4.10.4 Un singolo target di cartone IDPA non deve essere diviso in due o più aree di punteggio che vengono valutate separatamente. Ad esempio, una linea di nastro nero non può essere utilizzata per trasformare un singolo bersaglio in due bersagli, con un punteggio separato possibile su entrambe le aree.

4.11 Colpire una Non-Minaccia

- 4.11.1 Un **Hit on a Non-Threat (HNT)** è definito come un hit in qualsiasi zona di punteggio di un bersaglio designato come non-minaccia. Un bersaglio reattivo non minaccioso (acciaio, polimero reattivo, ecc.) deve reagire correttamente a un colpo per essere segnato come HNT.
- 4.11.2 Ogni colpo su una Non-Minaccia aggiunge 5 secondi al punteggio del tiratore.

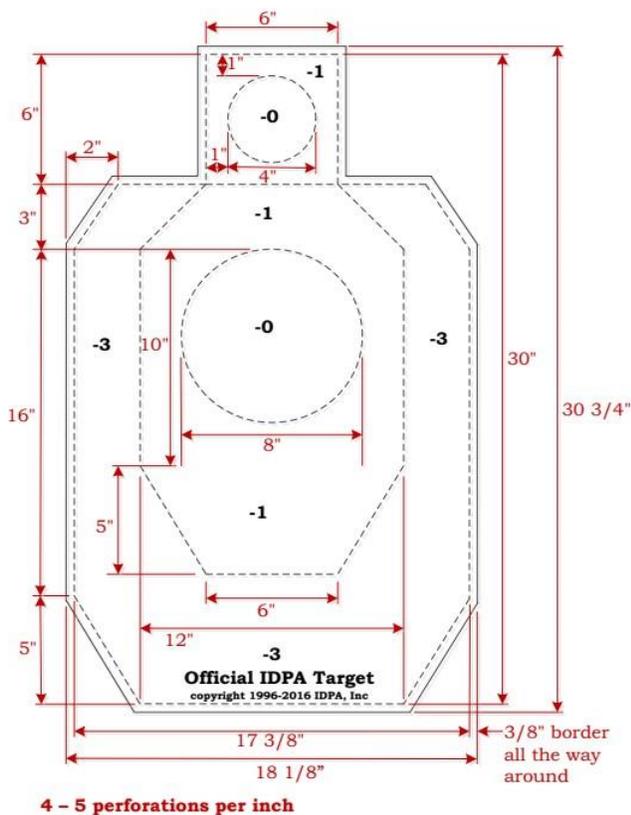
4.12 Bersagli

Di seguito è riportato un elenco completo di bersagli consentiti:

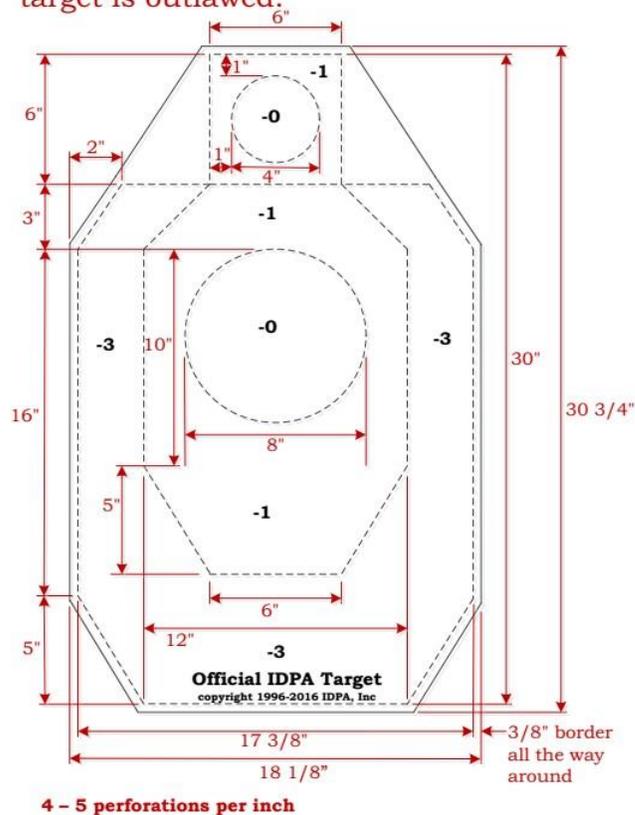
- 4.12.1 Tutti i bersagli di cartone utilizzati in IDPA locale e le competizioni sanzionate devono essere bersagli di cartone IDPA ufficiali. I bersagli di cartone IDPA ufficiali sono disponibili presso i produttori di target IDPA autorizzati in ogni area geografica. Visita il nostro sito Web [all'www.IDPA.com](http://www.IDPA.com) per trovare un fornitore vicino a te.
- 4.12.1.1 I bersagli di cartone possono essere fissi o in movimento. I bersagli delle minacce verranno valutati come contrassegnati, come -0, -1, -3 e un mancato punteggio è -5. I bersagli non minacciosi vengono valutati come -5 per colpo indipendentemente dalle zone di punteggio contrassegnate.
- 4.12.1.2 I bersagli di cartone possono avere la loro area di punteggio ridotta dipingendo l'area senza punteggio con un colore ad alto contrasto che è scuro (se non nero) per le fasi standard, o tagliato via come rimuovere l'area di punteggio -3, lasciando un perimetro di 3/8 "senza punteggio rimanente.
- 4.12.1.3 Bersagli di cartone fissi o mobili con copertura rigida tagliata o nera dipinta su di essi che copre non più della metà di un lato per le fasi dello scenario. Questi bersagli dovrebbero far parte della descrizione dello scenario e appropriati per la fase.
- 4.12.1.4 Bersaglio a scomparsa, qualsiasi bersaglio che, a riposo, non presenta al tiratore un'area di punteggio visibile di 1 o 0 down.
- 4.12.1.5 I bersagli di cartone IDPA ufficiali con l'area dello zero arrotondato verso il basso ritagliata per facilitare il punteggio possono essere utilizzati solo come bersaglio stazionario. Il bersaglio può essere sparato a partire da 3 iarde o meno e sparato mentre è fermo o allontanandosi dal bersaglio.
- 4.12.2 Poppers: bersagli reattivi Popper e Pepper fissi a grandezza naturale e in miniatura con un'altezza minima di 24 pollici e una larghezza minima di 8 pollici. Questi bersagli sono valutati come down zero (-0) se cadono. Se il bersaglio viene lasciato in piedi, viene segnato come sotto di cinque (-5).
- 4.12.3 "Gambe" in acciaio: sono consentite piastre verticali reattive fisse in acciaio che rappresentano gambe bersaglio che presentano un bersaglio largo almeno 3 pollici e alto almeno 15 pollici. Questi bersagli sono valutati come down zero (-0) se cadono. Se il bersaglio viene lasciato in piedi, viene segnato come sotto di cinque (-5). La zona di calibrazione per questo bersaglio è l'1/2 superiore della gamba target.

- 4.12.4 Target reattivo IDPA stazionario: un bersaglio di cartone IDPA coperto con una maglietta o altri indumenti è tenuto di fronte a una piastra di acciaio di dimensioni zero in piuma allineata con le zone di zero in piuma sul bersaglio di cartone. Una delle piastre d'acciaio deve essere colpita per abbattere il bersaglio. Questi bersagli sono valutati come down zero (-0) se falliscono. Se il bersaglio viene lasciato in piedi, viene segnato come sotto di cinque (-5). Il cartone che contiene l'abbigliamento non è segnato. Questo tipo di target non viene conteggiato nel rapporto carta acciaio. La piastra di acciaio zero arrotondata verso il basso del bersaglio è la zona di calibrazione.
- 4.12.5 Un popper stazionario dietro la carta può essere utilizzato per attivare altri bersagli. Un Popper o Pepper Popper consentito come descritto sopra situato dietro un bersaglio di cartone IDPA ufficiale in modo tale che un colpo zero verso il basso sul bersaglio di cartone abatterà il Popper. Il Popper deve essere visibile sopra o sotto il bersaglio di cartone da tutte le posizioni di tiro da cui il bersaglio può essere sparato. La zona di calibrazione in questa configurazione è l'area dello zero arrotondato verso il basso sul target di cartone. Fa parte del problema di tiro che il tiratore deve risolvere per garantire che il Popper dietro venga attivato quando viene sparato il cartone. Il bersaglio di cartone viene valutato normalmente.
- 4.12.6 Il Popper viene utilizzato solo come attivatore e non viene valutato, né conta nel calcolo del rapporto carta-acciaio.
- 4.12.7 Altri bersagli sono consentiti se e solo se rappresentano qualcosa di pertinente e appropriato allo scenario scenico.
- 4.12.8 Piastre fisse in acciaio reattivo rotondo da 6" o diametro superiore o piastre polimeriche reattive.
- 4.12.9 Piastre fisse quadrate in acciaio reattivo da 6" o più grandi o in polimero reattivo.
- 4.12.10 Altre piastre reattive fisse in acciaio con superficie di 28,3 pollici quadrati o più in cui la dimensione più piccola presentata al tiratore deve essere uguale o superiore a 3 pollici. Il MD definirà la zona di calibrazione per questi bersagli.
- 4.12.11 Bersagli fissi di piccione d'argilla (esempi: simulare una serratura della porta o un'area oculare, ecc.) I bersagli dei piccioni d'argilla non sono soggetti a calibrazione.
- 4.12.12 I nuovi bersagli saranno valutati annualmente.

Official IDPA Target



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



4.13 Bersagli non consentiti

Di seguito è riportato un elenco non inclusivo di bersagli non consentiti: birilli da bowling, bersagli mobili multi-piastra (ad esempio Texas Star, polacco Plate Rack), Dueling Tree, Slider Triple Dropper, Palline da golf, Palloncini, Uova, Cowboy Poppers, IDPA Practice Target, Animal Shaped Steel Targets, Tombstone Popper, Coffin Popper e altri bersagli simili tra cui altri nuovi bersagli e array che non sono realistici per l'autodifesa a prima vista, ecc.

4.14 Hit segnate

- 4.14.1 Solo i colpi sparati dal concorrente possono essere utilizzati per segnare in una tappa.
- 4.14.2 Qualsiasi round richiesto per essere sparato a un bersaglio dal concorrente deve essere segnato. Ad esempio, se sono necessari sei colpi da sparare a un bersaglio, verranno segnati sei colpi.

4.15 Pubblicazione dei risultati

- 4.15.1 Tutti i risultati delle Competizioni locali e sanzionate devono includere il numero di iscrizione IDPA per ogni tiratore. Secondo le responsabilità e il codice di condotta dei tiratori, un tiratore deve diventare un membro dell'IDPA dopo la terza competizione.
- 4.15.2 Toccare i bersagli
 - 4.15.2.1 I tiratori o i loro delegati non toccheranno o interferiranno con alcun bersaglio che è stato appena sparato e non è stato ancora segnato dalla squadra SO. Se un bersaglio viene interferito dal tiratore o dal designato prima che venga segnato, quel bersaglio verrà segnato come tutti i mancati.

- 4.15.2.2 Se un bersaglio viene registrato prima che venga segnato, l'SO cercherà di dare il punteggio corretto se può essere distinto. In caso contrario, al tiratore verrà dato un reshoot
- 4.15.2.3 L'SO o il Segnapunti non toccherà un bersaglio sulla parte anteriore o posteriore del bersaglio vicino ai fori dei proiettili prima o durante il processo di punteggio.
- 4.15.2.4 Se un bersaglio viene segnato e registrato prima che il tiratore o il designato possa vedere il bersaglio, il punteggio è valido.
- 4.15.2.5 Se un bersaglio non viene registrato tra i tiratori, l'SO cercherà di ottenere il punteggio corretto se può essere individuato. In caso contrario, al tiratore verrà dato un reshoot.
- 4.15.2.6 I bersagli in cui è in corso una disputa sul punteggio saranno ritirati dal palco e trattenuti per l'ispezione dal Chief Safety Officer o dal Match Director.

4.16 Calibrazione di bersagli reattivi

- 4.16.1 I bersagli reattivi devono reagire fisicamente al punteggio. Tutti i bersagli reattivi in una competizione sanzionata, popper, piastre, ecc., Saranno calibrati in modo che reagiscano correttamente con un "buon colpo" utilizzando le munizioni con il fattore di potenza più basso consentito in qualsiasi divisione. Il Match Director o il designato calibra tutti i bersagli reattivi in una competizione prima che il primo colpo venga sparato in competizione ogni giorno e a discrezione del Match Director durante la competizione. Gli OD dello stadio possono richiedere una calibrazione reattiva del bersaglio sul loro stadio in qualsiasi momento, se ritenuto necessario.
- 4.16.2 Se la divisione BUG è supportata, il Match Director fornirà un'arma da fuoco e munizioni che insieme non superano il fattore di potenza BUG (95PF.) Se la divisione BUG non è supportata, il Match Director fornirà un'arma da fuoco speciale da 9 mm o .38 e ammunition che insieme non superano il fattore di potenza più basso di qualsiasi divisione regolare (105PF.) La stessa combinazione di armi da fuoco e munizioni verrà utilizzata durante la competizione per la calibrazione e sfide di calibrazione senza modifiche.
- 4.16.3 I bersagli devono essere posizionati per ridurre al minimo lo spostamento, la torsione o il movimento durante una competizione, in modo che la corretta calibrazione non vada persa mentre la competizione continua.
- 4.16.4 Per calibrare un bersaglio reattivo durante l'installazione, sparare un colpo al bersaglio dalla posizione di tiro più probabile nello stadio e colpire la zona di calibrazione del bersaglio. Se la destinazione non reagisce correttamente, modificare la configurazione della destinazione e ripetere. Il bersaglio deve reagire correttamente tre volte di seguito per essere considerato correttamente calibrato. Se la zona di calibrazione viene persa, ripetere questo passaggio.
- 4.16.5 Se durante un CoF un bersaglio reattivo non reagisce correttamente quando viene colpito, il concorrente ha tre scelte.
 - 4.16.5.1 Il concorrente spara al bersaglio fino a quando non reagisce correttamente, il bersaglio viene segnato come colpito e il punteggio del palco è valido. In questo caso, non sarà consentita alcuna sfida di calibrazione.
 - 4.16.5.2 Il bersaglio non reagisce correttamente e il tiratore non contesta la calibrazione, il bersaglio viene segnato come un errore e il punteggio del palcoscenico è valido. Una sfida dopo che il tiratore conosce il punteggio del palcoscenico o i punteggi dei singoli bersagli non sarà consentita.
 - 4.16.5.3 Il bersaglio non reagisce correttamente a un colpo e il tiratore desidera contestare la calibrazione. La sfida deve essere fatto all'SO che esegue il tiratore, immediatamente dopo che è stato dato il comando "Range Is Clear" e prima che il tiratore conosca il punteggio dello stadio o i punteggi del bersaglio individuale. Le sfide che si verificano dopo questo punto non saranno consentite. Il fatto che il tiratore abbia completato o meno la fase non influisce sul processo di sfida.
 - 4.16.5.3.1 *Quando viene effettuata una sfida appropriata, il bersaglio reattivo e l'area circostante non saranno toccati o interferiti da nessuno fino a quando non verrà verificata la calibrazione.*
 - 4.16.5.3.2 *Come parte del processo di sfida, l'SO raccoglierà immediatamente i restanti colpi di munizioni dalla pistola utilizzata nel tiro e questi saranno inviati al cronografo per il test.*

- 4.16.6 Se il bersaglio viene toccato o interferito con il personale di gara, MD, SOs o un altro concorrente, il tiratore riceverà un reshoot.
- 4.16.7 Se il bersaglio viene toccato o interferito dal tiratore o designato, il bersaglio verrà segnato come un errore e il CoF sarà considerato completato. Se il tiratore non ha completato la fase, il punteggio della fase incompleta verrà utilizzato per determinare il punteggio del tiratore per questa fase.
- 4.16.8 Se il bersaglio cade senza interferenze prima della calibrazione (ad es. vento, ecc.) il tiratore riceverà un reshoot.
- 4.16.9 Processo di controllo della calibrazione
- 4.16.9.1 L'MD sparerà un round di munizioni di calibrazione nella zona di calibrazione del bersaglio reattivo dalla stessa posizione utilizzata dal tiratore per ingaggiare il bersaglio.
- 4.16.9.2 Se il bersaglio viene colpito nella zona di calibrazione o inferiore e il bersaglio reagisce correttamente, la calibrazione è considerata corretta e il bersaglio verrà valutato come mancato. Se il tiratore non ha completato il livello, quindi Incompleto
Il punteggio di fase verrà utilizzato per determinare il punteggio del tiratore per il palcoscenico.
- 4.16.9.3 Se il bersaglio viene colpito sopra la zona di calibrazione, il processo di controllo della calibrazione non è riuscito e al tiratore verrà assegnato un reshoot.
- 4.16.9.4 Se il bersaglio viene colpito in qualsiasi punto della superficie del punteggio e il bersaglio non reagisce correttamente, la calibrazione del bersaglio sarà considerata impropria e al tiratore verrà dato un reshoot dopo che il bersaglio è stato ricalibrato.
- 4.16.9.5 Se il bersaglio viene mancato, sparare un altro colpo nella zona di taratura.
- 4.16.9.6 Indipendentemente dall'esito di questo processo, le munizioni del tiratore saranno comunque testate per vedere se soddisfano o superano il fattore di potenza. Si applicano i normali processi cronografici e le sanzioni.

5 REGOLE DI PENALITÀ

In nessun caso una sanzione di alcun tipo deve essere valutata sulla base di una sentenza che richiede se il puntello sia stato utilizzato in modo appropriato durante il CoF. Inoltre, un briefing scritto sul palco non può sostituire le regole di tiro di cui alla sezione 3 per quanto riguarda le sanzioni procedurali per i concorrenti. Mentre una procedura può suggerire un modo per completare una stringa, le istruzioni sono limitate a seguire le sezioni 3 e 5 del regolamento nella loro guida per quanto riguarda la penalizzazione dei tiratori. Dopo il segnale di partenza, le penalità per le azioni non di tiro non possono essere rilasciate ai concorrenti per la loro esibizione su un palco.

5.1	Errore procedurale (PE)
5.1.1	Gli errori procedurali aggiungono 3 secondi per infrazione e vengono valutati quando:
5.1.1.1	Un tiratore non riesce a seguire le azioni di tiro indicate nella descrizione scritta dello stadio.
5.1.1.2	Uno sparatutto infrange una regola del gioco.
5.1.1.3	Una violazione di condotta descritta nel codice di condotta di tiro come determinato dal MD.
5.1.2	Un PE viene valutato per ogni tipo di infrazione. Se il tiratore commette più di un tipo di infrazione, ad esempio usando la mano specificata sbagliata e sparando un numero errato di colpi, viene valutato un PE separato per ogni tipo di infrazione. Per violazioni della copertura (o per aver fatto errori alla linea), il numero di PE di copertura non può superare il numero di posizioni di copertura.
5.2	Penalità flagrante (FP)
5.2.1	Una penalità flagrante (FP) aggiunge dieci (10) secondi e viene valutata nei casi in cui un'infrazione si traduce in un vantaggio competitivo superiore a 3 secondi. Le sanzioni flagranti sono valutate quando:
5.2.1.1	Un tiratore non riesce a seguire le azioni di tiro indicate nella descrizione scritta dello stadio e / o utilizza attrezzature inappropriate con l'ovvio intento di ottenere un vantaggio di punteggio competitivo.
5.2.1.2	Un tiratore infrange deliberatamente una regola con conseguente vantaggio di oltre 3 secondi.
5.2.1.3	Una violazione di condotta descritta nel codice di condotta di tiro come determinato dal MD.
5.2.2	Esempi di un FP (elenco non inclusivo):
5.2.2.1	SHO/WHO corde/palchi shot Freestyle.
5.2.2.2	Non andare prono quando richiesto.
5.2.2.3	Sovraccarico di colpi in caricatori al di sopra della capacità di divisione limitata.
5.2.3	Tutti gli FP devono essere approvati dal MD.
5.3	Failure To Do Right (FTDR)
5.3.1	Una penalità di 20 secondi per il mancato rispetto del diritto viene valutata per una condotta antisportiva grossolana.
5.3.1.1	Esempi non inclusivi di questa condotta sono: imprecare o intimidire un SO, gettare un pezzo di equipaggiamento a terra, fare i capricci per qualsiasi motivo o violare il codice di condotta del tiratore.
5.3.2	L'FTDR è inteso come una sanzione per atti da parte del tiratore per aggirare o violare le regole e così facendo ottenere un vantaggio competitivo.
5.3.2.1	Un FTDR può essere emesso per gravi violazioni del Corso del Fuoco, ma non nei casi di errori del tiratore in cui è ovvio che il tiratore non ha ottenuto alcun vantaggio competitivo dalle sue azioni.
5.3.2.2	Un FTDR non dovrebbe essere valutato per errori involontari del tiratore.
5.3.2.3	Tutti gli FTDR devono essere approvati dal MD.
5.3.3	Se l'FTDR è approvato dal MD, il concorrente diventa non idoneo per i premi Special Category e Most Accurate.

5.4	Squalifica (DQ)
5.4.1	La squalifica significa che il tiratore non può continuare in nessuna parte della competizione IDPA, non può rientrare in un'altra divisione e non può sparare competizioni laterali. Il punteggio del tiratore verrà riportato come DQ. Un tiratore deve essere squalificato per i seguenti motivi:
5.4.1.1	Manipolazione non sicura delle armi da fuoco come definito nella sezione Regole di sicurezza.
5.4.1.2	Condotta antisportiva.
5.4.1.3	Violazioni del Codice di condotta del tiratore come determinato dal MD.
5.4.1.4	Sparare a un bersaglio d'acciaio che si trova a meno di 10 iarde dal tiratore.
5.4.1.5	Scaricare intenzionalmente l'arma da fuoco contro qualcosa di diverso da un bersaglio o da un attivatore.
5.4.2	Tutti i DQ devono essere confermati dal MD.
5.5	Applicazione della sanzione
5.5.1	Le sanzioni di sicurezza si applicheranno prima, durante e dopo il CoF.
5.5.2	Un CoF inizia quando l'SO invia il comando "Range Is Hot" al tiratore.
5.5.3	Un CoF termina quando l'SO emette il comando "Range is Clear".
5.5.4	Le sanzioni CoF si applicheranno durante il periodo in cui il CoF è in corso.
5.5.5	La descrizione del CoF può istruire i tiratori a pronunciare determinate parole, ma non viene valutata alcuna penalità per il mancato so.

6 REGOLE DI SCENOGRAFIA

6.1 Categorie di stage IDPA

6.1.1 Fasi dello scenario

6.1.1.1 Le fasi dello scenario rappresentano una situazione di autodifesa civile che potrebbe effettivamente accadere. Le fasi dello scenario devono avere una descrizione scritta dello scenario che rifletta questo e utilizzeranno oggetti di scena e target appropriati con punteggio illimitato.

6.1.2 Fasi degli standard

6.1.2.1 Gli standard stage sono progettati per testare le prestazioni del tiratore dei vari fondamenti impiegati nel tiro IDPA. Le fasi standard possono utilizzare il punteggio limitato o illimitato e non sono tenute ad avere uno scenario di accompagnamento integrato nella descrizione dello stage. Ad eccezione del classificatore o delle competizioni speciali, le competizioni sanzionate sono limitate ad avere 2 fasi standard per competizione.

6.2 Descrizioni del palcoscenico

6.2.1 Una descrizione del palcoscenico ben scritta contribuisce al successo di una competizione e previene la confusione e la frustrazione tra lo staff e i concorrenti. La descrizione scritta della fase viene letta a ogni squadra per garantire una comunicazione uniforme ed è richiesta per ogni competizione. La descrizione scritta della fase include, come minimo, i seguenti elementi:

6.2.1.1 Uno scenario difensivo o uno standard (test di abilità)

6.2.1.2 Posizione iniziale che definisce chiaramente ciò che ci si aspetta dal tiratore.

6.2.1.3 Specifica le condizioni dell'arma da fuoco (caricate, scaricate, scaricate) e la posizione specifica

6.2.1.4 Procedimento

6.2.1.5 Identifica tutti i possibili punti di copertura e le Fault Lines

6.2.1.6 Specificare utilizzando la regola 180 o indicare i punti di sicurezza della volata

6.2.1.7 Specifica il numero minimo di arrotondamenti e se lo stage è limitato o illimitato

6.2.1.8 Specifica se un indumento di occultamento NON è richiesto

6.2.1.9 Un diagramma descrittivo del CoF.

6.2.2 Una descrizione dello stage non può ignorare il regolamento, né può vietare azioni legali da parte dei tiratori se non alle seguenti condizioni:

6.2.2.1 Per affrontare un problema di sicurezza in quanto si applica ai limiti dell'intervallo.

6.2.2.2 Fornire la possibilità di non indossare un indumento nascosto.

6.2.2.3 Specificare il numero di colpi nell'arma da fuoco all'inizio della fase, fino alla capacità di divisione.

6.2.2.4 Specificare la condizione e la posizione di partenza per l'arma da fuoco e la posizione di partenza per i dispositivi di alimentazione delle munizioni.

6.2.2.5 Specificare la posizione iniziale del tiratore.

6.3 Posizioni di tiro e posizioni di copertura

6.3.1 Le linee di errore devono essere utilizzate dai direttori di gara per delineare la copertura in una posizione di copertura per ridurre le penalità contestate.

6.3.2 Le linee di errore possono consistere in materiale di marcatura che rimane coerente per ogni tiratore per l'intera competizione. Possono essere tattili o non tattili a discrezione del direttore di gara. Se si estendono al di sopra della superficie del suolo, spetta a ciascun tiratore utilizzare cure adeguate alla sicurezza. La vernice, il legname, il metallo, ecc. utilizzati per contrassegnare la linea di faglia non devono essere più larghi di 4"

6.3.3 Le Fault Lines devono essere posizionate in modo da promuovere i principi di tiro IDPA nella Sezione 1.2.

- 6.3.4 Le Fault Lines devono delineare il confine generale per ogni punto di copertura in cui un tiratore può tranquillamente ingaggiare tutti i bersagli disponibili da quella posizione come opzione per sparare a un livello.
- 6.3.5 Le posizioni del coperchio a finestre da 24 "o più devono essere contrassegnate con Fault Lines.

6.4 Limiti dello stage

I limiti dello stage devono essere definiti in ogni fase. Corda, nastro, con, bandiere, ecc. devono indicare fisicamente questi confini.

6.5 Regole varie di progettazione scenica

- 6.5.1 Solo i bersagli di cartone IDPA con licenza ufficiale o i bersagli approvati IDPA possono essere utilizzati in qualsiasi fase IDPA.
- 6.5.2 Il 75% di tutti i tiri richiesti in una competizione deve essere effettuato da 15 yard o più vicino.
- 6.5.3 Le fasi dello scenario possono avere bersagli fino a 20 iarde dal tiratore.
- 6.5.4 Le fasi standard possono avere bersagli fino a 30 iarde dal tiratore.
- 6.5.5 Le fasi di memoria sono vietate in tutte le fasi IDPA e nelle stringhe di fuoco. Una fase di memoria è qualsiasi fase in cui one deve ricordare l'ordine di ingaggio, o altre restrizioni di tiro che non sono intuitive per il tiratore in base al design del palcoscenico.
- 6.5.6 Solo un bersaglio di carta in una stringa può richiedere un numero diverso di colpi rispetto agli altri bersagli di carta nella stringa. Ad esempio, il primo obiettivo cartaceo deve essere impegnato con 6 round e i restanti bersagli cartacei devono essere impegnati con 2 round ciascuno.
- 6.5.7 Non più del 25% dei colpi richiesti su qualsiasi corda di fuoco può essere su bersagli d'acciaio.
- 6.5.8 Non più del 10% dei tiri totali richiesti nella competizione può essere su acciaio. L'acciaio attivatore con un bersaglio segnato di fronte ad esso non conta ai fini della percentuale ammissibile di acciaio.
- 6.5.9 Gli attivatori situati dietro un bersaglio segnabile devono attivarsi da colpi che colpiscono le zone di punteggio zero superiore o inferiore. Se ciò non è possibile, la zona -0 che non attiverà l'attivatore deve essere identificata come copertura rigida.
- 6.5.10 Non sono ammessi stadi ciechi e bersagli mobili non minacciosi.
- 6.5.11 Nessuna serie di fuoco può richiedere più di 18 colpi.
- 6.5.12 Il movimento del tiratore richiesto sotto la propria potenza di oltre 10 iarde tra i punti di tiro non è consentito. Il movimento totale richiesto del tiratore sotto la propria potenza di oltre 20 iarde non è consentito.
- 6.5.13 Se è richiesta una copertura bassa o una posizione prona, deve essere l'ultima posizione di tiro di una serie di fuoco.
- 6.5.14 I progettisti di palcoscenici dovrebbero sforzarsi di progettare fasi che lascino visibili i bersagli per i tiratori permanentemente disabili fisicamente.
- 6.5.15 Solo 1 bersaglio non minaccioso può essere utilizzato per ogni 2 bersagli di minaccia in qualsiasi serie di fuoco.
- 6.5.16 Nessuna descrizione dello stadio impone che un dispositivo di alimentazione/caricamento delle munizioni debba essere caricato durante il CoF sull'orologio.
- 6.5.17 La copertura rigida verniciata non è autorizzata a coprire il percorso di un bersaglio in movimento. Se è necessaria una copertura rigida per il percorso di un bersaglio in movimento, deve essere fatta di un materiale che non consenta a un proiettile di passare attraverso la copertura rigida e di colpire il bersaglio in movimento.
- 6.5.18 Nessuna stringa di fuoco "solo mano forte" può richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli a più di 10 metri di distanza.
- 6.5.18.1 Solo le fasi con la mano forte che richiedono il tiro con ritenzione non devono superare 1 iarda di distanza dal tiratore.

- 6.5.19 Nessuna stringa di fuoco "solo mano debole" può richiedere al tiratore di ingaggiare bersagli a meno di 7 metri di distanza.
- 6.5.20 Non saranno progettate corde Weak Hand Only che richiedono al tiratore di utilizzare solo la mano debole/di supporto per ricaricare l'arma da fuoco.
- 6.5.21 Non devono essere richiesti colpi a distanze superiori a 10 iarde nelle fasi dello scenario, o 15 iarde nelle fasi standard per bersagli di dimensioni della testa o più piccole.
- 6.5.22 I bersagli di cartone a 10 iarde o meno dal tiratore devono presentare un minimo di 12 pollici quadrati di una zona zero verso il basso, con la dimensione più piccola di almeno 3 pollici.
- 6.5.23 Le ricariche non saranno obbligatorie in un corso di incendio. Tutte le ricariche obbligatorie, il topping off, ecc. Devono essere eseguite fuori orario.
- 6.5.24 Pistole lunghe e pistole pickup
- 6.5.24.1 Oltre alle carabine calibro pistola, altri tipi di pistole lunghe non possono essere sparati in competizioni IDPA, ma le pistole lunghe inerti (non sparanti) possono essere utilizzate come oggetti di scena.
- 6.5.24.2 Le armi da fuoco da ritiro fornite dalla competizione, dagli sponsor della competizione o dagli organizzatori possono essere utilizzate nelle competizioni IDPA. Le armi da fuoco pick-up non devono essere conformi alle regole dell'equipaggiamento IDPA
- 6.5.24.3 È preferibile che le armi da fuoco pickup utilizzino la tacca tradizionale e i mirini postali.
- 6.5.24.4 Se un tiratore ha un malfunzionamento dell'arma da fuoco utilizzando una pistola pickup, il tiratore deve ri-shoot la corda.
- 6.5.25 Gli stadi con una o più posizioni di copertura non presenteranno bersagli all'aperto che richiedono più di 6 colpi mentre il tiratore è fuori copertura. Tuttavia, potrebbero esserci più di uno di questi impegni di tipo in una singola fase.
- 6.5.26 Barriere visive [occultamento]
- 6.5.26.1 e visive sono oggetti di copertura morbida come barili, tende, alberi finti, tende trasparenti, ecc., che vengono utilizzati per bloccare o occludere la vista di un bersaglio o di un gruppo di bersagli.
- 6.5.26.2 e visive sono a copertura di copertura e non possono essere impenetrabili o designate come copertura rigida. Le barriere visive non possono essere designate come punto di copertura per ingaggiare bersagli, vale a dire non tagliare la torta attorno a una barriera visiva.
- 6.5.26.3 Le barriere visive possono essere utilizzate dai Match Director per nascondere i bersagli "Surprise", che devono essere ingaggiati "all'aperto" (cioè dopo aver lasciato una "posizione di copertura" in un CoF).
- 6.5.26.4 Le forme umanoidi che non sono bersagli (come definito al punto 4.12) non possono essere utilizzate come barriere visive, copertura morbida o copertura rigida. Manichini tattici o manichini possono ancora essere utilizzati come oggetti di scena, ma non come barriere visive, copertura morbida o copertura rigida.
- 6.5.26.5 I bersagli non minacciosi nel percorso di un bersaglio di minaccia (attivati o fissi) non forniscono alcuna copertura o occultamento a un tiratore quando si sposta da una posizione di copertura.
- 6.5.26.5.1 *Con i bersagli attivati, un tiratore non può lasciare la copertura per avanzare prima dell'attivazione, anche nei casi in cui il bersaglio della minaccia non è ancora visibile. Pertanto, si applicano tutte le regole relative alla priorità tattica.*
- 6.5.26.5.2 *Una volta che un bersaglio che scompare non è più visibile (dopo l'attivazione), un tiratore può avanzare senza penalità.*

7 REGOLE PER TIRATORI DISABILI (PPD)

- 7.1.1 Ai fini dell'IDPA, per tiratore permanentemente disabile fisicamente si intende che:
- 7.1.1.1 Arti mancanti o arti parziali.
 - 7.1.1.2 Arto(i) protesico/i.
 - 7.1.1.3 Arto/i non operativo/i.
 - 7.1.1.4 Uso di sedia a rotelle, deambulatore o stampelle.
 - 7.1.1.5 Rinuncia medica emessa dalla sede centrale di IDPA. Contatta il tuo Coordinatore di Area per ottenere una deroga.
- 7.1.2 Nel tentativo di accogliere i PPDS, si applicano le seguenti regole.
- 7.1.2.1 I PPDS che scelgono di non farlo, o non sono in grado di eseguire un'azione richiesta dal CoF (inginocchiato, prono, ecc.) riceveranno 1 penalità PE per azione non eseguita. Se i bersagli non possono essere acquisiti dalla loro posizione di abilità, verranno valutati i punti in basso, ma non verranno valutati i PE per l'impegno.
 - 7.1.2.2 I PPDS con l'uso di un solo braccio o mano possono scegliere di utilizzare una luce montata sull'arma da fuoco o altrove sul loro corpo prima del segnale di partenza, senza penalità, in tutte le fasi se all'interno della competizione c'è una fase che richiede l'uso di una torcia elettrica.
 - 7.1.2.3 I PPD che sono armati con un braccio/con una sola mano non saranno penalizzati su un palcoscenico che richiede di sparare con la mano debole o con la mano forte.
 - 7.1.2.4 I PPD possono eseguire ricariche con una sola mano in un modo ritenuto sicuro dal MD prima dell'inizio della competizione.
 - 7.1.2.5 I PPDS che sono confinati su una sedia a rotelle possono utilizzare qualsiasi mezzo scelgano per navigare sul CoF sulla loro sedia a rotelle, incluso un assistente pushing. Tuttavia, i requisiti scelti devono essere utilizzati per ogni CoF nella competizione.
 - 7.1.2.6 È consentito l'uso di fondine montate sul corpo o su sedia a rotelle e/o di supporti per munizioni.
 - 7.1.2.7 Le armi da fuoco possono essere ri-imbottite tra le posizioni di tiro.
 - 7.1.2.8 È consentito il controllo con una sola mano delle armi da fuoco in tutto un CoF.
 - 7.1.2.9 I tiratori possono rinunciare all'uso di un indumento di occultamento.
- 7.1.3 I tiratori che soffrono di perdita dell'udito possono richiedere un segnale di avvio alternativo non acustico.
- 7.1.4 La sede centrale dell'IDPA può emettere deroghe individuali per consentire ai tiratori fisicamente disabili di utilizzare attrezzature alternative o appositamente progettate per soddisfare le loro capacità individuali.
- 7.1.5 Lo stato PPDS si basa sul sistema Honor. Coloro che travisano il loro status ppDS saranno squalificati.

8 REGOLE DELL'ATTREZZATURA

8.1 Armi da fuoco - Generale

8.1.1 Riepilogo della divisione

8.1.1.1 IDPA è diviso in 8 divisioni che sono completamente separate l'una dall'altra in competizione. Nessuna delle seguenti divisioni compete con nessun'altra divisione:

Stock Service Pistol (SSP)	Compact Carry Pistol (CCP)	Carry Optics (CO)
Enhanced Service Pistol (ESP)	Revolver (REV)	Carabina calibro pistola (PCC)*
Pistola difensiva personalizzata (CDP)	Backup Gun (BUG)*	

*BUG è una divisione obbligatoria per le competizioni di livello 1 ed è una divisione opzionale per le competizioni di livello 2 - livello 5 sanzionate. *Pistol Caliber Carbine (PCC) è una divisione di specialità opzionale per le competizioni tier 1 – tier 5.

8.1.2 Caricamento caricatori: tutti i caricatori devono essere caricati alla capacità di divisione (o alla loro capacità massima se inferiore) al segnale di partenza durante la competizione, tranne nei seguenti casi:

8.1.2.1 Se viene utilizzato un caricatore che ha una capacità inferiore alla divisione, il tiratore caricherà tutti i caricatori alla capacità del caricatore più basso durante la competizione, ad eccezione del PCC.

8.1.2.2 La descrizione della fase può richiedere un carico ridotto del caricatore per le fasi standard e l'avvio iniziale di una fase di scenario.

8.1.2.3 Nella divisione Revolver, il tiratore deve caricare il revolver e tutti i dispositivi di caricamento con lo stesso numero di colpi durante la competizione, a meno che non si applichino le eccezioni di caricamento di cui sopra.

8.1.3 Regole per la capacità della divisione del caricatore

8.1.3.1	SSP	15 munizioni*
8.1.3.2	ESP, CO, PCC	10 munizioni
8.1.3.3	CDP	8 munizioni
8.1.3.4	REV, BUG-S	6 munizioni**
8.1.3.5	BUG-R	5 munizioni
8.1.3.6	PCC 10	10 munizioni
8.1.3.7	PCC	30 munizioni*

* Ai direttori di gara potrebbe essere richiesto di ridurre la capacità della rivista e della divisione per conformarsi alle leggi statali o locali. In questi casi, il MD è tenuto a pubblicare questo annuncio prima di una competizione.

**In tutte le divisioni semi-automatiche ad eccezione di BUG-S, il tiratore inizierà anche con un round aggiuntivo nella camera, a meno che la descrizione dello stage non richieda diversamente.

8.1.4 Caricamento del conteggio dei dispositivi

8.1.4.1 Un "dispositivo di caricamento" è un caricatore, un caricatore di velocità o una clip lunare.

8.1.4.2 Le divisioni che iniziano con 8 o più colpi in tutti i dispositivi di carico possono iniziare con l'arma da fuoco caricata più due dispositivi di caricamento aggiuntivi.

8.1.4.3 Le divisioni che iniziano con 6 o 7 colpi in tutti i dispositivi di caricamento possono iniziare con l'arma da fuoco caricata più tre dispositivi di caricamento aggiuntivi.

8.1.4.4 Le divisioni che iniziano con 5 o meno colpi in tutti i dispositivi di caricamento possono iniziare con l'arma da fuoco carica più quattro dispositivi di caricamento aggiuntivi.

8.1.4.5	Durante una stringa non possono essere utilizzati dispositivi di caricamento aggiuntivi oltre i limiti di cui sopra. Le fasi con avvio scaricato non modificano il numero di dispositivi caricati.
8.1.5	Regola dell'arma da fuoco non riparabile
8.1.5.1	In ogni singola competizione, un tiratore deve usare la stessa arma da fuoco per tutte le fasi a meno che non diventi inservibile.
8.1.5.2	Se il tiratore determina che l'arma da fuoco è diventata inservibile, informerà un responsabile della sicurezza che informerà il direttore della competizione.
8.1.5.3	Una volta che il tiratore dichiara che l'arma da fuoco è inservibile, non può essere utilizzata per tutta la durata della competizione.
8.1.5.4	Può essere utilizzata qualsiasi arma da fuoco sostitutiva legale della stessa divisione.
8.1.5.5	Il tiratore può continuare la competizione al segnale di inizio successivo. Le stringhe precedenti potrebbero non essere riattivate.
8.1.5.6	Se i caricatori di armi da fuoco sostitutivi non consentono la stessa capacità di carico dell'arma da fuoco originale, il tiratore può regolare il caricamento del caricatore in base all'arma da fuoco sostitutiva, seguendo le regole di caricamento del caricatore nella sezione Modifiche per tutte le divisioni
8.1.6	Modifiche consentite per tutte le divisioni
8.1.6.1	I blocchi di archiviazione possono essere disabilitati o rimossi.
8.1.6.2	Le disconnessioni del caricatore possono essere disabilitate o rimosse.
8.1.6.3	I laser incorporati nell'arma da fuoco o nei mirini sono consentiti se sono conformi a tutte le altre regole di divisione e il laser non viene attivato durante una serie di fuoco (a meno che non competano in Carry Optics). Il nastro può essere utilizzato per impedire al laser di proiettare.
8.1.7	Caratteristiche e modifiche non IDPA-legali per tutte le divisioni
8.1.7.1	Le seguenti caratteristiche e modifiche non sono consentite in nessuna divisione, se non diversamente specificato nel regolamento.
8.1.7.2	Compensatori di qualsiasi tipo, compresi i barili ibridi o portati.
8.1.7.3	Pesi aggiuntivi che non hanno alcuna funzione operativa se non quella di fornire peso.
8.1.7.4	Mirini di configurazione non standard (anelli fantasma, costole Bo-Mar, ecc.).
8.1.7.5	Disconnessione o disabilitazione di qualsiasi dispositivo di sicurezza, inclusi (ma non limitati a): sicurezze manuali, sicurezze grip, percussore, percussore e sicurezze di blocco del martello. I telai della serie 80 della serie 1911 possono essere utilizzati con le diapositive della serie 70 o viceversa. Le azioni del revolver non possono essere modificate in modo che il martello possa cadere quando il cilindro è aperto.

8.2	Armi da fuoco - Divisioni
8.2.1	Pistola Stock Service – Vedi Appendice A1
8.2.2	Pistola di servizio migliorata – Vedere Appendice A2
8.2.3	Pistola difensiva personalizzata – Vedi Appendice A3
8.2.4	Pistola da trasporto compatta – Vedi Appendice A4
8.2.5	Revolver – Vedi Appendice A5
8.2.6	Pistola di backup (BUG) – Vedere Appendice A6
8.2.7	Ottica carry – Vedi Appendice A7
8.2.8	Carabina calibro pistola (PCC) – Vedi Appendice B
8.2.9	Divisioni speciali (SPD)

- 8.2.9.1 IDPA incoraggia i tiratori a praticare le loro abilità di maneggiamento delle armi con armi da fuoco comunemente portate. Molte armi da fuoco di tutti i giorni non rientrano in una delle 8 divisioni di armi da fuoco da competizione.
- 8.2.9.2 IDPA consente ai club di aggiungere "Divisioni speciali" per il punteggio. Questa divisione consente alle cartucce di dimensioni inferiori a 9 mm e ad altre armi da fuoco che non rientrano nelle altre divisioni della competizione di partecipare alle competizioni.
- 8.2.9.3 Tutte le altre regole dell'apparecchiatura IDPA si applicano alle fondine e ai supporti dei dispositivi di caricamento, nonché al loro posizionamento sul corpo. I match director hanno anche la possibilità di consentire ai tiratori con armi da fuoco .22 rimfire di iniziare le corde a bassa prontezza invece di richiedere un holster.
- 8.2.9.4 Si applicano tutte le regole di iscrizione IDPA.
- 8.2.9.5 Le classificazioni delle divisioni di specialità si basano sulla più alta classificazione del tiratore delle divisioni IDPA regolari.
- 8.2.9.6 I club non sono tenuti ad attuare questa disposizione e ai direttori di gara è concessa discrezionalità con l'implementazione in modo che la qualità della competizione rimanga elevata.

8.3 Munizione	
8.3.1	Sono vietate le munizioni perforanti metalliche, incendiarie e traccianti.
8.3.2	I club possono vietare le cartucce che potrebbero danneggiare bersagli metallici.
8.3.3	Tutte le munizioni devono utilizzare un singolo proiettile.
8.3.4	Fattori di potenza minimi delle munizioni:
8.3.4.1	SSP, ESP, CO 125
8.3.4.2	CDP 165
8.3.4.3	Stock REV, CCP 105
8.3.4.4	Enhanced REV 155
8.3.4.5	BUG 95
8.3.4.6	PCC 135
8.3.4.7	Calcola il fattore di potenza moltiplicando il peso del proiettile in grani per la velocità del proiettile in piedi al secondo (fps), dividi per 1000 e ignora i numeri a destra del decimale. Ad esempio, un proiettile da 230,1 grani a 794,7 fps: $230,1 \times 794,7 / 1000 = 182,86047$ o fattore di potenza è 182.
8.3.5	Procedura ufficiale del cronografo
8.3.5.1	Il cronografo è condotto con il concorrente presente. Le munizioni vengono estratte e/o imbustate prima di arrivare alla fase del cronografo. L'ufficiale cronografo utilizzerà la stessa arma da fuoco del concorrente utilizzata nella gara e verrà utilizzata la seguente procedura:
8.3.5.1.	Se due dei tre colpi soddisfano o superano il fattore di potenza richiesto, le munizioni sono conformi. Priore ad ogni colpo, la volata dell'arma da fuoco la volata dell'arma da fuoco può essere sollevata in verticale (se le regole di distanza lo consentono) per spostare la carica di polvere sul retro della custodia, dando così al concorrente ogni possibilità di raggiungere la massima velocità.
8.3.5.1.	<i>Se due dei tre colpi soddisfano o superano il fattore di potenza richiesto, le munizioni sono conformi. Priore ad ogni colpo, la volata dell'arma da fuoco la volata dell'arma da fuoco può essere sollevata in verticale (se le regole di distanza lo consentono) per spostare la carica di polvere sul retro della custodia, dando così al concorrente ogni possibilità di raggiungere la massima velocità.</i>
8.3.5.1.	<i>Un concorrente le cui munizioni non riescono a fare il fattore di potenza sarà autorizzato a tirare la partita, ma il suo punteggio totale sarà una squalifica.</i>

8.4 Cinture

Le cinture non possono essere più larghe di $1\frac{3}{4}$ pollici o più spesse di $\frac{5}{16}$ pollici e devono passare attraverso un minimo di tutti tranne due dei passanti per pantaloni.

8.5 Fondine

- 8.5.1 I seguenti criteri si applicano alle fondine legali IDPA.
- 8.5.1.1 Deve essere adatto per tutto il giorno nascosto trasporto o fondine in stile duty e indossato su ogni stadio indipendentemente dalla posizione di partenza.
- 8.5.1.2 Deve essere una forte fondina laterale indossata all'interno della cintura (IWB) tra 12 e 4 per i tiratori destrimani, o all'esterno della fascia in vita tra 2 e 4 per i tiratori destrimani. I tiratori mancini usano dalle 8 alle 12 (IWB) e dalle 8 alle 10 (OWB) (vedi diagrammi sotto)
- 8.5.1.3 Le 2 e le 10 sono determinate per non essere più avanti dell'anca del tiratore.
- 8.5.1.4 Deve essere protetto su una cintura legale IDPA.
- 8.5.1.5 Deve coprire completamente la protezione del grilletto e impedire l'attivazione del grilletto mentre è imbottito.
- 8.5.1.6 All'esterno delle fondine in vita devono portare l'arma da fuoco in un sopraelevamento posteriore neutro (verticale) o volata .
- 8.5.1.7 Deve tenere l'arma da fuoco con una tensione sufficiente per consentire a chi la indossa di completare le normali attività quotidiane senza il rischio di perdere l'arma da fuoco.
- 8.5.1.8 Deve essere costruito con materiali comuni per la produzione di fondine di spessore normale (pelle, Kydex, plastica, nylon, ecc.) e rimanere aperto dopo che la pistola è stata estratta per consentire la fondina con una sola mano senza aprire la fondina per posizionare la pistola. Nessuna fondina pieghevole.
- 8.5.1.9 La posizione della fondina del tiratore deve rimanere sullo stesso lato del corpo per tutto il corso di una competizione.
- 8.5.1.10 I dispositivi di conservazione possono essere rimossi in modo permanente o disabilitati in modo permanente, ma non temporaneamente disabilitati per una competizione.
- 8.5.1.11 Le fondine possono essere modificate per soddisfare le regole IDPA.
- 8.5.1.12 Può essere utilizzata una fondina caduta e offset (DOH) con il calcio dell'arma da fuoco non inferiore alla parte superiore della cintura. Si applicano le regole di occultamento e angolo di sopraelevazione.
- 8.5.1.13 Se vista dalla parte anteriore, una fondina non può inclinarsi lontano dal corpo oltre la verticale, a meno che il corpo dello sparatore non tocchi la presa dell'arma da fuoco.
- 8.5.1.14 Il trasporto dell'appendice è definito come all'interno della cintura indossata sui tiratori destrimani tra le 12 e le 2 (10 e 12 per i mancini).
- 8.5.2 Fondine non consentite (elenco non incluso):
- 8.5.2.1 Trasporto cross-draw
- 8.5.2.2 Fondine a spalla
- 8.5.2.3 Piccolo del trasporto posteriore
- 8.5.2.4 Trasporto tascabile

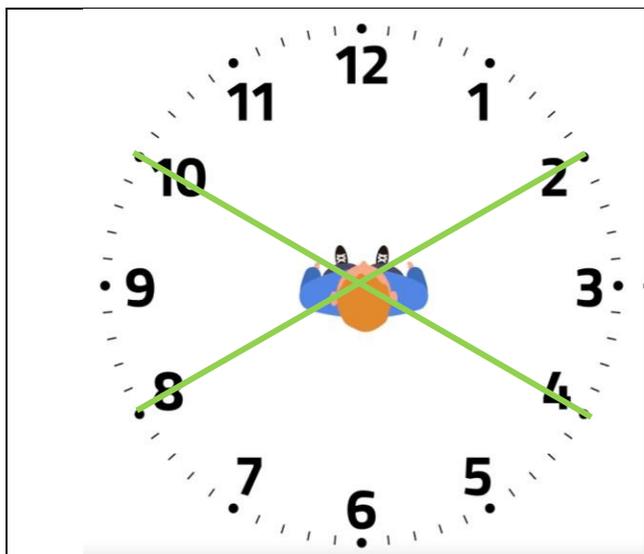


Figura 1 - Limiti delle posizioni della fondina OWB

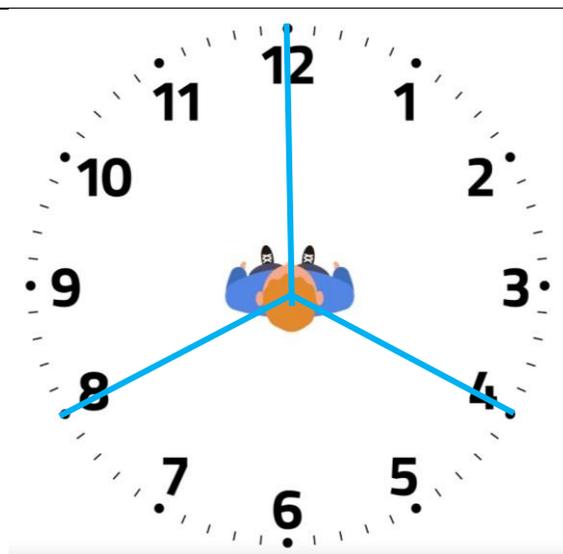


Figura 2 - Limiti di posizione della fondina IWB

8.6 Caricatori	
8.6.1	Regole generali del trasportatore di munizioni
8.6.1.1	Invece di usare caricatori, i tiratori possono portare dispositivi di carico di riserva nelle loro tasche o cinture. I tiratori possono mescolare i metodi di trasporto, ma devono essere nascosti alla vista al segnale di partenza.
8.6.1.2	I caricatori possono essere modificati per soddisfare le regole IDPA.
8.6.1.3	I magneti indossati sulle cinture o negli indumenti di occultamento non possono sostituire i supporti tradizionali.
8.6.1.4	Le munizioni di riserva sono considerate riposte quando sono fissate in un supporto approvato o in una tasca. Dopo il segnale di avvio, i caricatori opzionalmente possono essere riposti all'interno della cintura. I dispositivi di riserva o parziali non sono considerati riposti in una mano, ascella, bocca o schema simile.
8.6.2	Portariviste
8.6.2.1	Deve essere adatto per il trasporto nascosto e l'usura continua per tutto il giorno.
8.6.2.2	Deve essere indossato su una cintura legale IDPA.
8.6.2.3	La porta caricatori devono essere indossati in una posizione sulla cintura in modo che il caricatore sia completamente nascosto.
8.6.2.4	La stessa esatta posizione per caricatori, sacchetti per caricatori e/o dispositivi di alimentazione delle munizioni nelle tasche deve essere utilizzata per ogni fase di una competizione singola, se non diversamente specificato in una descrizione dello stadio.
8.6.3	Regole del caricatore di velocità e del vettore di clip lunare
8.6.3.1	Essere adatto per il trasporto nascosto e l'usura continua per tutto il giorno.
8.6.3.2	I supporti per caricatori di velocità devono essere in configurazione a cielo aperto e devono mantenere il caricatore di velocità per tensione o mantenere il caricatore di velocità con una chiusura a scatto o Velcro. I supporti per clip lunari devono essere di configurazione open top e devono mantenere la clip lunare per tensione e un perno che sporge attraverso il centro della clip o mantenere la clip lunare con una chiusura a scatto o Velcro.
8.6.3.3	Le clip lunari non possono essere trattenute nel supporto da tre o meno cartucce.
8.6.3.4	La stessa esatta posizione per caricatori di velocità, sacchetti per caricatori di velocità, clip lunari, sacchetti per clip lunari e/o dispositivi di alimentazione delle munizioni nelle tasche deve essere utilizzata per ogni fase in una singola competizione, se non diversamente specificato in una descrizione dello stadio.

8.7 Indumenti nascosti	
8.7.1	Gli indumenti di occultamento devono nascondere tutte le fondine, le armi da fuoco, i caricatori, i dispositivi di carico e altre attrezzature alla vista in qualsiasi direzione.
8.7.2	Un indumento di occultamento è richiesto per tutte le fasi, se non diversamente specificato nella descrizione dello stage. Ciò include standard e fasi limitate.
8.7.3	Per determinare se l'indumento è legale, il concorrente sta in piedi con le braccia dritte ai lati, parallelamente al terreno. Se l'SO non è in grado di vedere l'attrezzatura precedentemente elencata esposta dalla parte anteriore, laterale o posteriore, mentre osserva il tiratore in piedi, allora l'indumento di occultamento è legale. Ciò include qualsiasi materiale mesh che viene visto attraverso.
8.7.4	Gli indumenti di occultamento non possono essere modificati con fascette di plastica, filo, metallo, polistirolo, cartone o qualsiasi materiale simile che irrigidisca l'indumento o le tasche di occultamento. L'uso di amido da bucato standard è accettabile.
8.7.5	I pesi non possono essere attaccati agli indumenti nascosti, ma gli oggetti possono essere collocati in tasche.
8.7.6	Le alette tascabili possono essere inserite nelle tasche.
8.7.7	Le tasche appositamente realizzate per lo stivaggio della rivista dopo una ricarica non possono essere utilizzate.
8.8 Esenzione dagli attrezzi da dazio	
8.8.1	Questa esenzione dal dovere è per l'equipaggiamento di tipo pattuglia indossato da personale in uniforme, non sotto copertura, in borghese o equipaggiamento di tipo investigativo.
8.8.2	La polizia attiva o a tempo pieno e il personale militare sono autorizzati a utilizzare i loro impianti di servizio come segue:
8.8.2.1	La fondina di servizio deve essere una cintura laterale forte o una fondina della coscia con almeno una caratteristica di ritenzione.
8.8.2.2	Devono essere utilizzate tutte le funzioni di ritenzione della fondina.
8.8.2.3	Tutti i supporti dell'equipaggiamento della cintura devono essere presenti, anche se il tiratore può decidere quale attrezzatura della cintura è presente.
8.8.3	La polizia e il personale militare che utilizzano l'esenzione dagli attrezzi da servizio sono esenti da:
8.8.3.1	Utilizzo di indumenti a scomparsa.
8.8.3.2	Requisiti di progettazione e posizionamento della fondina (diversi da quelli sopra elencati).
8.8.3.3	Requisiti di progettazione e posizionamento dei caricatori.
8.8.3.4	Requisiti di progettazione e posizionamento della cinghia.
8.8.4	L'esenzione dall'equipaggiamento di servizio è disponibile solo per le competizioni di livello 1.
8.9 Attrezzature varie	
8.9.1	Ginocchiere & Gomitiere
8.9.1.1	Non sono ammesse ginocchiere e gomitiere rigide.
8.9.1.2	Morbidi cuscinetti, bretelle e nastro adesivo possono essere indossati durante una competizione senza essere nascosti, a condizione che siano indossati per ogni fase della competizione. Pastiglie, bretelle e nastro adesivo indossati sotto indumenti nascosti possono essere indossati e rimossi come il concorrente ritiene opportuno.
8.9.2	Tacchette
8.9.2.1	Le scarpe con tacchetta possono essere indossate purché le tacchette siano realizzate interamente con una miscela di gomma in cui è possibile spingere l'unghia. Non sono ammessi tacchetti in plastica dura o metallo.
8.9.3	I guanti possono essere usati.
8.9.4	Torce

- 8.9.4.1 Le torce elettriche possono essere utilizzate nella competizione IDPA. Le luci non possono essere attaccate alla testa, alla mano, al polso o al braccio del tiratore in alcun modo a meno che non siano fornite per il palcoscenico.
- 8.9.4.2 La torcia deve essere adatta per l'uso EDC o tattico con un'illuminazione appropriata di almeno 60 lumen.
- 8.9.4.3 Tiratori con disabilità fisiche si prega di fare riferimento alla sezione Tiratori fisicamente disabili.

9 LE REGOLE DI CLASSIFICAZIONE SI TROVANO NEL REGOLAMENTO MATCH

9.1 Il Pistol Classifier Match

Il classificatore della pistola e le descrizioni dello stadio del classificatore della carabina calibro pistola, i diagrammi di layout e i fogli di punteggiaggio sono disponibili su www.IDPA.com/IDPA-matches/IDPA-match-rules/.

10 PROCESSO DI APPELLO

Lo scopo di questo processo è quello di fornire linee guida che promuoveranno il dialogo costruttivo e la risoluzione delle preoccupazioni dei tiratori in una competizione sanzionata. Un ricorso esprime insoddisfazione per una decisione o un'interpretazione delle attuali regole IDPA applicate dal direttore di gara, dai responsabili della sicurezza o dagli scenografi.

Questo processo non farà altro che le corrispondenze sanzionate dall'IDPA. Le regole IDPA nel regolamento più recente saranno utilizzate come guida per la risoluzione delle controversie.

10.1 Linee guida generali:

I ricorsi possono essere presentati seguendo la procedura descritta in questa sezione.

Un ricorso può essere fatto per quanto riguarda una scenografia prima o dopo che un concorrente completa il CoF, ma deve essere presentato prima che i punteggi finali vengano pubblicati.

10.2 Requisiti per i ricorsi

- 10.2.1 I tiratori possono appellarsi verbalmente a una questione/decisione al Chief Safety Officer (CSO) della fase in cui è sorta la controversia, aderendo a tutti gli aspetti del Codice di condotta del tiratore IDPA, immediatamente dopo aver tentato di sparare al CoF.
- 10.2.2 Se il tiratore e il CSO non sono ancora d'accordo, il tiratore può appellarsi verbalmente alla questione/decisione al Match Director (MD), aderendo a tutti gli aspetti del Codice di condotta dello sparatutto IDPA, entro 15 minuti dal ricevimento della decisione da parte del CSO.
- 10.2.3 Se il tiratore e il medico non sono ancora d'accordo, il tiratore deve avvisare immediatamente il medico dell'intenzione del tiratore di presentare un ricorso scritto. Il DM informerà il Coordinatore di Area* (AC)
- 10.2.4 Il tiratore presenta un ricorso scritto al DM entro 30 minuti dall'informare il MD del proprio intento. La preparazione del documento si basa esclusivamente sul tiratore. I ricorsi ricevuti oltre questo termine non saranno presi in considerazione. Il ricorso dovrebbe contenere le seguenti informazioni:
 - 10.2.4.1 Nome e informazioni di contatto del tiratore (incluso il numero di cellulare, se applicabile).
 - 10.2.4.2 Breve descrizione del problema (100 parole o meno).
 - 10.2.4.3 Nomi dei testimoni e descrizione delle prove, se del caso.
 - 10.2.4.4 Conferma che l'appel è stato espresso sia al CSO che al MD.
 - 10.2.4.5 Regola specifica e numero del regolamento corrente (incluso il numero di pagina) che è stato violato o è in fase di revisione.

10.2.4.6 L'esito desiderato del ricorso.

10.2.4.7 Una commissione di \$ 100 USD in contanti deve accompagnare l'appello scritto.

10.3 Recensione scritta di Appeal

10.3.1 Dopo aver ricevuto il ricorso scritto, il DM consegnerà il documento al Coordinatore di Area* (AC) della regione o al suo delegato, che agirà come Lead del Team Arbitrale.

10.3.2 L'AC* informerà un RACL, al momento della convocazione della squadra di appello, per informarlo sui fatti relativi a un ricorso e monitorare il processo.

10.3.3 L'AC* selezionerà una squadra di tre tiratori (incluso sé stesso) che sono ufficiali di sicurezza certificati per comporre la squadra di appello.

10.3.3.1 Ogni membro avrà un voto.

10.3.3.2 I membri della squadra di ricorso non devono avere alcun conflitto di interessi con l'esito.

10.3.3.3 I membri della squadra di ricorso non devono aver visualizzato video o altre prove di alcuna parte prima della loro convocazione come squadra per esaminare l'appello del tiratore.

10.3.4 Il Team di Appello esaminerà il documento preparato dal Tiratore e tratterà la tassa di ricorso fino a quando non verrà presa una decisione.

10.3.4.1 Il Team può richiedere ulteriori informazioni al tiratore, SO, CSO, MD e testimoni, e può ispezionare qualsiasi fase o area relativa all'appello.

10.3.4.2 Il tiratore che presenta il ricorso non può avviare comunicazioni con nessuna delle parti coinvolte nella questione o con la squadra di appello dopo la presentazione iniziale del ricorso.

10.3.4.3 La squadra delibererà e prenderà una decisione entro 1 ora dal ricevimento del ricorso. Questo sarà presentato al MD e al tiratore che ha presentato il ricorso.

10.3.4.4 È responsabilità del MD attuare la decisione della squadra di appello.

10.3.4.5 Se la squadra sostiene il ricorso, ciò può comportare il ripristino del tiratore, fornendo al tiratore un reshoot, eliminando una penalità o ritirando la fase dalla competizione. In questo caso, la tassa di ricorso verrà restituita al tiratore.

10.3.4.6 Se la squadra non supporta il ricorso, la decisione del MD è valida e l'AC * inoltrerà la tassa di ricorso alla sede centrale dell'IDPA.

10.3.4.7 Tutte le decisioni della squadra di ricorso sono definitive e non possono essere impugnate.

10.3.4.8 Nessun ricorso di terze parti sarà accettato da un tiratore per conto di qualcun altro.

10.3.4.9 L'AC* fornirà un riepilogo del ricorso e della disposizione alla sede centrale dell'IDPA tramite il RACL entro 1 settimana dalla data di completamento della competizione con il rapporto post-azione del match.

10.3.5 *Tutti i riferimenti di AC includono IPOC e designano se del caso. In alcune circostanze, i fusi orari potrebbero precludere la segnalazione immediata e richiederanno altre notifiche di testo o e-mail.