

NUOVO RULEBOOK IDPA 2017 v.4

IN PILLOLE

ABROGATO:

- Comando “cover”;
- Sequenza tattica;
- Metodo di conteggio B in caso di DNF di uno stage - ricevuto un segnale di partenza c'è sempre un punteggio ed eventuali penalità;
- Penalità FTN (Failure To Neutralize);
- FTDR: quando si decide di non finire l'ingaggio dei bersagli pur avendo le munizioni necessarie;
- Le regole di eccezione sulle penalità multiple;
- Il concetto di quanta parte del corpo deve essere coperta in fase di ingaggio da copertura, sarà sufficiente che il tiratore sia all'interno della Fault Line; questa dovrà essere posizionata a cura del MD in modo che una parte superiore e inferiore del corpo sia coperta;
- Ricevere più di una penalità FTDR non comporta DQ;
- Partecipare in una divisione a una gara di Club per la quale non si è classificati, con la classificazione valida più alta in possesso.
- Regola 3.7. che non permetteva di sparare tenendo in mano o toccando un caricatore.

COSA CAMBIA / SPECIFICATO:

- Un tiratore potrà partecipare fino a 3 gare IDPA senza esserne membro, poi si dovrà tesserare;
- Copertura: il piede e la Fault Line saranno gli unici indicatori che l'SO potrà utilizzare per determinare se un tiratore ingaggia coperto;
- Sparare intenzionalmente a qualcosa che non sia un bersaglio o un attivatore comporta DQ;
- Muzzle Exclusion Zones sulle porte: specificato che il DQ deve essere dato solo quando la volata punta nella zona di sicurezza mentre la mano sta toccando la maniglia della porta;
- I bersagli vanno tutti ingaggiati sempre in Priorità Tattica, a fetta di torta in copertura e vicino-lontano all'aperto;
- Se non si violano i limiti di sicurezza, i bersagli possono essere ingaggiati da qualsiasi posizione di tiro siano visibili;
- Una sola PE nel caso il tiratore sbaglia l'ingaggio specifico per esempio corpo/corpo/testa (BBH) in una o più carte della medesima string;

- Vietato lo “speed reload” inteso anche come cambio IPSC, ovvero abbandonando un caricatore con munizioni e/o cartuccia in camera; eseguito in modo NON intenzionale comporta una PE altrimenti può comportare anche una FP (10 sec);
- Se il tiratore rimane scarico mentre ingaggia bersagli in movimento all’aperto, come richiesto dal COF, può cambiare e continuare ad ingaggiare i bersagli in movimento;
- Si possono eseguire cambi da fermi o in movimento sempre, purché non esposti a bersagli non completamente ingaggiati;
- Cambio tattico/ritenzione non potrà mai essere richiesto, rimane facoltativo;
- Non possono essere richieste ricariche durante l’esecuzione di un CoF;
- 1 punto down= un secondo;
- se cade il caricatore con munizioni (anche da buffetteria) basta recuperarlo prima dell’ultimo colpo per non avere PE;
- Specificato che i Popper dietro alle carte che attivano bersagli devono essere visibili sopra o sotto la carta;
- Obbligatorio dal 1° gennaio 2018 nuovo bersaglio con zona Zero e -1 nella testa, (cerchio di 4 pollici di diametro nella testa), HQ lo consiglia da subito soprattutto nei Classifier;
- Introdotta la penalità Flagrant Penalty FP, che comporta 10 sec da aggiungere al punteggio del tiratore, per azioni che danno luogo a vantaggi competitivi anche se non intenzionali -va approvata dall’MD;
- Stage a sorpresa o con carte NT con indicatori che si spostano non sono ammessi;
- Solo una carta per string può avere un ordine di ingaggio diverso dalle altre;
- Un ferro attivatore dietro una carta deve essere attivato dalla zona -0 della carta, se non possibile va dipinta di nero (hard cover) la zona -0 che non corrisponde alla zona di calibrazione del ferro;
- Aumentato a 20 yards il movimento totale massimo nello stage; movimento massimo tra due posizioni di tiro 10 yards;
- Aumentata a 15 yards sugli Standard la distanza limite di ingaggio per la testa o bersaglio minore;
- Distanza massima bersagli negli scenari di 20 yards e negli standards di 50 yards;
- L’ultimo bersaglio di una string ora può essere un bersaglio a scomparsa;
- Cambiate dimensioni CCP;
- Cambiate dimensioni BUG;
- ESP e CDP rimosso il limite del dust cover lungo (rail);
- BUG REVO massimo 5 colpi;
- La prova Cronografo delle munizioni va effettuata con l’arma del tiratore; si prelevano 7 cartucce, una per pesare la palla, poi a discrezione del M.D. rimangono uno o due lotti di tre cartucce per il test. Almeno due su tre devono essere a fattore. Quindi non più due su sei.
- Una classificazione ottenuta in un Classifier in una divisione semi-auto verrà applicata a

tutte le altre divisioni semi-auto;

- Per partecipare in una divisione a una gara di Club per la quale non si è classificati, si usa la Equity Classification basata sulla divisione più spesso frequentata e con classificazione valida.