



REGOLAMENTO IDPA



A seguire troverete una traduzione che volutamente si rivolge anche alle persone che si avvicinano per la prima volta ad un tiro non accademico.

Nell'uso comune parole inglesi come: "*safety office*", "*match director*", "*reload*", "*finger*", "*hammer down*" e moltissime altre sono difficilmente traducibili nella nostra lingua e nel nostro sport vengono utilizzate nella lingua originale perché hanno un senso ben specifico. Non è mia intenzione scrivere un regolamento, ma vorrei solo aiutare a comprendere meglio il regolamento ufficiale I.D.P.A. che trovate a lato nella versione più aggiornata, che entrerà in vigore il 15 aprile 2005.

Acerboni Giorgio National Coordinator for Italy | Phone +39.393.4372148



REGOLAMENTO IN VIGORE DAL 15 APRILE 2005

Regole di gara e di equipaggiamento dell' International Defensive Pistol Association, Inc, approvate il 26/10/96 e in vigore dal 15/4/05 Copyright 1996- 2005 IDPA Inc. all rights reserved

L'Associazione internazionale difesa con pistola (IDPA) è l'organo esecutivo di un tipo di tiro sportivo che simula scenari di autodifesa e scontri reali. Fu fondata nel 1996 in risposta ai desideri dei tiratori di tutto il mondo. L'organizzazione vanta più di 11.000 iscritti annoverando soci in 19 paesi stranieri. Uno degli aspetti unici di questo sport è che esso si adatta ai nuovi e medi tiratori pur rimanendo stimolante e gratificante per i tiratori esperti. I fondatori svilupparono lo sport in modo che abbigliamento e pistole pratiche potessero essere usati in modo competitivo. Una persona che è interessata a questa attività può spendere una cifra minima per l'equipaggiamento ed essere ugualmente competitiva.

L'obiettivo principale è verificare la competenza e l'abilità individuale e non l'equipaggiamento. o la capacità di vincere con l'astuzia. L'equipaggiamento da competizione non è permesso in quest'attività sportiva.

Le armi da fuoco sono raggruppate in cinque (5) divisioni :

1. CDP (cal. 45ACP solamente semi-automatiche).
2. ESP Pistole migliorate cal. 9 x 19 e calibri maggiori tutte semiautomatiche
3. SSP (Pistole semiautomatiche cal. 9 x 19 o maggiore in doppia azione, solo doppia azione o safety action.;
4. ESR (revolver migliorati calibro 38 o maggiore, in doppia azione);
5. SSR (calibro 38 o maggiore in doppia azione). Vedi Appendice uno -.nella sezione revolver per la descrizione.

I tiratori sono poi classificati per il loro livello di competenza in progressione dal Principiante (NV); al Buon Tiratore (MM); al Tiratore Scelto(SS) ; all'Esperto (EX) e infine al Master (MA).



OBBIETTIVO

IDPA è uno sport di tiro che utilizza equipaggiamenti reali compreso l'utilizzo di munizioni di piena carica per risolvere simulazioni di scenari di autodifesa reali. Gli eventi di tiro IDPA richiedono l'uso di armi da fuoco e fondine che sono realmente portabili per l'autodifesa. L'equipaggiamento specifico da gara non è permesso nelle gare IDPA, poiché l'obiettivo principale è verificare la competenza e l'abilità individuale, non dell'attrezzatura o della capacità di vincere con l'astuzia.

PRINCIPI IDPA

1. Promuovere l'uso sicuro e competente di pistole e di equipaggiamento adatto per l'autodifesa. Fornire livelli di gioco adatti a tutti i concorrenti, per verificare la competenza e l'abilità individuale, e non l'equipaggiamento o la capacità di vincere con l'astuzia.
2. Fornire divisioni separate per equipaggiamento e classificazione dei tiratori, in modo che pistole con caratteristiche simili siano raggruppate insieme e persone con capacità simili competano tra di loro.
3. Fornire ai tiratori corsi pratici di tiro che simulino potenziali incontri di reale minaccia o che verifichino le competenze richieste per sopravvivere ad incontri di reale minaccia.
4. Offrire uno sport pratico che risponda alle esigenze dei tiratori e degli sponsor con una stabilità senza precedenti di regole e di equipaggiamento.
5. Offrire un'attività sportiva pratica che permetta ai competitori di sviluppare le competenze e uno spirito corporativo tra tiratori simili



REGOLE

LE QUATTRO LEGGI UNIVERSALI DI SICUREZZA PER LE PISTOLE SONO :

1. La pistola è sempre carica.
2. Non puntate mai una pistola verso qualcosa che non siete preparati a colpire.
3. Siate sempre sicuri del vostro obiettivo e di ciò che c'è dietro.
4. Mantenete il dito lontano dal grilletto fino a che il mirino non è sull'obiettivo.

REGOLE DI SICUREZZA

S 1 L'utilizzo non sicuro di una pistola provocherà un' immediata esclusione dalla intera gara.

Esempi (non limitati a) :

1. Mettere chiunque in pericolo, compreso se stessi.
2. Puntare la volata della pistola oltre i limiti di sicurezza stabiliti. Non esiste una regola a 180° e non sarà fonte di DQ.
3. Maneggiare un'arma da fuoco carica solo quando si è sulla linea di tiro. Armi da fuoco scariche possono essere maneggiate solo nelle aree di sicurezza predisposte (safe areas)

NOTA : Ci sono solo tre casi in cui la pistola può essere tolta dalla Fondina:

1. Mentre si ingaggiano bersagli, sotto la supervisione di un responsabile della sicurezza.
2. Con istruzione verbale da parte dell'SO.
3. Quando si è in un' area definita sicura.
4. Lasciar cadere un'arma da fuoco carica. Se un concorrente lascia cadere un'arma da fuoco carica durante una sessione di tiro, l' SO griderà immediatamente "STOP". Sarà poi compito dell' SO raccogliere l'arma da fuoco lasciata cadere e renderla sicura e scarica prima di restituirla al concorrente. Il concorrente sarà squalificato dall'intero evento come pure da ogni evento secondario che avviene durante la gara.
5. Pericolose e ripetute violazioni " dito nel ponticello " mentre si carica, si scarica, si estrae, s'inserisce la pistola nella fondina o si fanno azioni correttive a malfunzionamenti.
6. Uno sparo anticipato: in fondina; che colpisca all'interno della linea di tiro; oltre la linea di tiro ma all'interno di due yards; o sopra un parapalle.

S 2 Lasciar cadere un'arma da fuoco scarica può causare penalità a discrezione del S.O. e /o del M.D.

S 3 Le pistole saranno caricate solamente quando richiesto dal S.O. (Vedi le note alla fine delle "Regole di Sicurezza" riguardanti Hot and Cold ranges).

S 4 Occhiali di protezione e cuffie (o tappi) di protezione sono richiesti e devono essere usati da tutti all'interno del campo di tiro.



S 5 Dopo aver completato qualsiasi CoF, il tiratore deve scaricare, mostrare la camera vuota, abbattere il cane e riporre l'arma nella fondina prima di tornare nel campo di tiro o lasciare la linea di tiro. (Vedi le note alla fine delle "Regole di Sicurezza" riguardanti Hot and Cold ranges).

S 6 Le pistole usate durante una gara devono essere in ordine e sicure. Il MD può richiedere al concorrente di ritirare qualsiasi pistola considerata non in ordine o non sicura. Nel caso che una pistola non possa essere caricata o scaricata a causa del meccanismo rotto o guasto, il tiratore deve notificarlo al SO che farà ciò che ritiene più sicuro.

S 7 Le dita devono essere fuori dal ponticello durante le operazioni di caricamento, scaricamento, estrazione, rimessa nella fondina, mentre ci si muove (senza ingaggiare bersagli) o durante una azione per rimediare ad una malfunzione.

1. La mancata osservazione delle regole darà come risultato tre secondi di penalità.
2. Violazioni multiple di questa regola potrebbero provocare altre penalità o squalifiche dall'intera gara a discrezione del M.D.

S 8 La normale condizione delle pistole non utilizzate è nella fondina e scariche, con il cane abbattuto e senza caricatore. Armi da fuoco cariche possono essere maneggiate solo in aree sicure e supervisionate da M.D. o S.O. Caricatori e speedloaders possono essere ricaricati quando si è fuori dalla linea di tiro, ma l'arma del concorrente può essere caricata o scaricata solo sotto la direzione dell'SO (Vedi note alla fine delle Regole di Sicurezza riguardanti Hot and Cold ranges).

S 9 Tutti i CoF saranno avviati con pistole riposte nelle fondine in sicurezza, mani libere da equipaggiamento, come richiesto dal SO; salvo che siano stabilite altre posizioni per le pistole (sopra un tavolo, nel cassetto, in custodia, in borsa o nella mano che si usa per sparare).

NOTA: Il problema del campo caldo o freddo a livello di club locale è soggetto alla politica individuale del club. Questa questione è esclusiva responsabilità dei club locali ed è fuori del controllo dell'IDPA. Le gare approvate dall'IDPA devono avere campi freddi. Si definisce campo freddo un poligono dove tutti i tiratori devono avere le pistole scariche, salvo che siano sotto la supervisione dell'SO. A meno che il vostro club segua la politica di un campo caldo, tutte le armi da fuoco dovrebbero essere scariche tranne quando sono sulla linea di tiro.



REGOLE DI GARA

C 1 I concorrenti non cercheranno di eludere o compromettere lo spirito o la logica di ogni stage con utilizzo sia di dispositivi inappropriati, che di equipaggiamento o tecniche. Questa è il fallimento di fare la giusta regola.

C 2 I concorrenti si asterranno da condotte antisportive, azioni scorrette, uso di equipaggiamento illegale che, secondo l'opinione del direttore di gara, tende a travisare il senso dell'IDPA. Ripetute trasgressioni riportate all'AC o all' HQ possono provocare la revoca dell' iscrizione.

C 3 Ci sono solo tre (3) ricariche approvate dall'IDPA ed esse di solito iniziano e terminano dietro copertura (specifiche sulle ricariche si trovano nell'Appendice due: Ricariche approvate dall'IDPA):

1. Ricaricamento tattico
2. Ricaricamento con Ritenzione
3. Ricariche con blocco (di emergenza) del carrello.

Tutte le ricariche iniziano con la prima azione del tiratore per avviare la ricarica (espulsione del caricatore, estrazione di un caricatore di riserva, ecc.) e terminano quando l'arma è completamente carica e pronta al tiro (caricatore completamente bloccato nell'arma e carrello completamente chiuso o cilindro chiuso). I ricaricamenti possono essere iniziati solo quando si è dietro copertura.

C 4 Ripetizioni individuali di Cof non sono permesse.

C 5 Airgunning e/o sight pictures non sono permesse. *(Vedere il glossario per le definizioni)*

C 6 I concorrenti useranno tutte le coperture disponibili.

C 7 La posizione fisica del tiratore non può essere variata prima del segnale di fuoco, una volta che e' stata assunta la posizione di pronto ed il comando di Stand by è già stato dato; a meno che non venga specificato dal Cof

C 8 Non saranno sparati colpi prima dello "start".

C 9 Le parità saranno risolte nel modo deciso dal direttore di gara che conduce la competizione e comunque sarà fatto sparando e non per caso.

C 10 Sarà responsabilità del tiratore tener conto del proprio punteggio insieme al segnapunti. Se c'è un errore nel conteggio finale sarà compito del tiratore contestare il risultato finale entro un'ora dall'esposizione dei punteggi finali. La mancata presentazione di protesta al MD prima dell'ora suddetta rende nullo qualsiasi reclamo fatto dopo. Tutte le proteste per punteggi/errori di arbitraggio devono essere rivolte al MD. La decisione del M.D. sarà definitiva , sempre che sia in conformità con le regole, così come stabilite nell'edizione più recente del regolamento ufficiale.

NOTA: il regolamento esposto sul sito web dell'IDPA sarà la pubblicazione più recente.
(www.idpa.com)



C 11 Nessun tiratore può ripetere uno stage od una string per una malfunzione dell'arma o "mentale" eccetto quando spara la classificazione per stabilire una graduatoria. Se la classificazione fa parte di una gara con punteggio, non è permesso tirare di nuovo. E' permesso rifare il tiro per malfunzionamento dell'equipaggiamento della sessione o per incomprensioni tra il SO e il tiratore.

C 12 In ogni singola gara, il tiratore deve usare la stessa pistola in tutte le fasi della gara. Se la pistola con la quale ha iniziato diventa inutilizzabile durante la gara, egli può usare una pistola dello stesso tipo, azione e calibro. Questo tiratore può riprendere la gara al successivo "segnale di start " previsto, ma per sessioni precedenti non gli è possibile ripetere i tiri . Per esempio se un tiratore inizia con una Glock 34 e la pistola si rompe, il tiratore può finire con un'altra Glock 34, una Glock 17, una Glock19, o una Glock 26 (*tutte queste sono Pistole da 9 mm e della stessa azione e tipo*).

C 13 Nessun tiratore indosserà o userà due pistole a meno che stabilito dal corso specifico di tiro.

C 14 Gli iscritti al club devono usare i bersagli ufficiali di cartone dell'IDPA per le gare dell' IDPA.

C 15 Le pistole devono essere avviate dalla condizione meccanica di prontezza appropriata al loro progetto ed essere caricate alla capienza della divisione (Vedi Appendice Uno - Equipaggiamento - Armi da fuoco spiegazione per division capacity). Caricatori di capienza elevata devono essere caricati alla capienza massima della divisione nella quale il partecipante sta sparando.

C 16 Sui bersagli di cartone, se il diametro esterno dell'anello di grasso della palla tocca qualsiasi parte della linea di punteggio perforata, sarà contato per il valore della fascia di punteggio più alta (strappi /lacerazioni radiali intorno al foro del proiettile non contano per obiettivi di punteggio). Fori di proiettili che si estendono nel cartone e che superano i diametri di due proiettili non contano. Questo normalmente si rivolge a bersagli mobili ingaggiati ad angoli estremi. Si può applicare inoltre ai bersagli nei quali è stato colpito un supporto metallico.

C 17 Se un tiratore spara più colpi di quello che è specificato nel CoF, in una sequenza con conteggio Vickers limitato, il valore massimo per ciascun colpo eccedente sarà sottratto dal suo punteggio basato sui valori massimi dei tiri sul bersaglio. Incorrerà in una sola penalità procedurale senza tener conto del numero di colpi extra tirati in quella sequenza.



C 18 I comandi nel campo di tiro, che devono essere usati presso l'IDPA, sono: *(Vedi glossario per le definizioni)*

A Load and Make Ready - carica e mettiti pronto

B Shooter Ready ? - tiratore pronto ?

C Standby. - stai pronto

D Finger - dito (all'interno del ponticello)

E Muzzle - volata

F Stop - fermo

G Cover - copriti

H Unloaded and Show Clear - scarica e mostra (la camera/il tamburo) vuota

I Slide Down or Cylinder Closed - chiudi il carrello/tamburo

J Hammer down - abbatti il cane

K Holster - riponi in fondina

L Range is Safe - l'area è sicura

REGOLE DI EQUIPAGGIAMENTO

E 1 L'equipaggiamento del tiratore deve essere conforme alle specifiche stabilite nell'Appendice UNO - Equipaggiamento.

E 2 L'equipaggiamento consentito soddisferà i seguenti criteri :

1. Realistico per un utilizzo di autodifesa
2. Dissimulabile - Tutti gli equipaggiamenti saranno posti in modo che quando si indossa un indumento di dissimulazione aperto con le braccia stese lungo i fianchi e parallele al terreno, esso non si possa vedere dal davanti ,dal retro o dai lati.
3. Deve essere adatto per essere indossato in modo tale da essere appropriato per un abbigliamento quotidiano e continuato.

Stabilita' delle Regole di Verifica delle Armi da Fuoco

Questa regola si applica solo alle armi da fuoco ; in modo specifico per qualsiasi cambiamento alla regola che non riconosca un'arma precedentemente approvata per gare dell'IDPA .Cambiamenti alle regole di verifica saranno esaminati solamente ogni due anni. Qualsiasi cambiamento alle regole di verifica andrà in vigore dodici (12) mesi dopo l'approvazione.



REGOLE DEL CORSO DA TIRO

CoF 1 Tutti i CoF devono: sia simulare uno scenario possibile di vita reale, che verificare le abilità che potrebbero ragionevolmente essere usate in un reale confronto di auto difesa. Se non si può dire onestamente che "potrebbe succedere", probabilmente non sarà un buon esercizio IDPA.

CoF 2 Il settantacinque per cento dei colpi richiesti in una gara deve essere a quindici (15) iarde o meno. Bersagli occasionali oltre le 35 yards devono essere incoraggiati.

CoF 3 Movimenti del tiratore oltre le dieci (10) yards tra un punto e l'altra di fuoco ed oltre le quindici (15) yards in totale non sono permessi nella singola string.

CoF 4 Solo un (1) bersaglio non minaccioso ogni tre (3) minacciosi può essere usato in una string.

CoF 5 Evitare la progettazione di CoF che possano essere a svantaggio dei tiratori più anziani e con difficoltà di movimento.

CoF 6 Almeno il 5% di tutti i tiri richiesti in una gara devono essere sparati in movimento . Una combinazione di colpi in movimento e l'uso di bersagli mobili è anche più realistico. Le statistiche mostrano che la maggior parte delle sparatorie richiede movimento da parte di entrambi: buoni e cattivi .

CoF 7 Qualsiasi CoF che necessiti che il tiratore debba re-ingaggiare il bersaglio in due (2) o più sequenze di tiro, DEVE essere in conteggio Limited Vickers o segnato il punteggio e tappato tra le strings .

CoF 8 Nessun bersaglio non minaccioso deve essere posizionato in modo che possa essere colpito attraverso un altro bersaglio non minaccioso.

CoF 9 Quando una copertura è disponibile, DEVE essere usata sia quando si spara che quando si ricarica.

CoF 10 I bersagli devono essere colpiti secondo una priorità tattica, se non è specificata una sequenza tattica. I bersagli che si trovano ad una distanza di meno di (2) yards tra di loro, in relazione alla distanza dal tiratore, sono uguali nella minaccia .

CoF 11 Negli stages che abbiano un minimo di colpi richiesti superiore di un (1) colpo della massima capacità dell'arma dei concorrenti, lo scaricare l'arma e non ricaricare, così da non ingaggiare il bersaglio con l'ultimo colpo ed ottenere un vantaggio, sarà assegnato un FTDR.

CoF 12 Stabilire e contrassegnare chiaramente i limiti di sicurezza della volata.

CoF 13. Usare abbigliamento di dissimulazione negli scenari, se appropriato. Eccezione : Agenti di polizia o militari quando usano l'effettiva attrezzatura di servizio.

CoF 14 In nessuna sequenza di tiro "con la sola mano forte", si può richiedere al tiratore di colpire bersagli distanti più di dieci (10) yards.

CoF 15 In nessuna sequenza di tiro "con la sola mano debole", si può richiedere al tiratore di colpire bersagli distanti più di sette (7) yards.

CoF 16 Nessun ricaricamento nelle string "con la sola mano debole".

CoF 17 Non si devono richiedere colpi alla testa del bersaglio se distanti più di dieci (10) yards .



CoF 18 Durante una sequenza di tiro, non più del 25% dei colpi può essere su bersagli di metallo; non più del 10% del totale dei colpi richiesti nell'incontro può essere su metallo.

CoF 19 Nessuna sequenza di tiro può superare un massimo di diciotto (18) colpi.

CoF 20 Nessuna linea di fallo per i piedi può essere usata su qualsiasi sessione di scenario.

CoF 21 Dopo l'inizio dell'incontro, tutti i cambiamenti al disegno del corso sono vietati. Un CoF non può essere cambiato, a meno che tutti i concorrenti che hanno precedentemente completato la sessione decidano di rifarla.

CoF 22 Un CoF dovrebbe essere "neutro per i revolver" quando possibile. Vedi glossario per ulteriori dettagli.

REGOLE PER RICONOSCIMENTI E PREMI

Le regole si applicano solo alle gare sanzionate, sono solo suggerimenti per le gare di club

RICONOSCIMENTI

I trofei saranno consegnati in base al numero dei partecipanti per classe e divisione e andranno al primo terzo dei partecipanti. Dovrebbe essere consegnato un trofeo (1) per ogni tre tiratori (3) entrati in una particolare divisione e classe. Ciascuna divisione sarà autonoma e non sarà assegnato alcun premio "assoluto". I riconoscimenti devono essere assegnati nel seguente modo: Campione di divisione (il più alto punteggio complessivo nella divisione, con qualsiasi classificazione), 1° posto, 2° posto, ecc., in ciascuna classificazione e divisione.

Esempio 1-3 tiratori in ESP/MM = 1 trofeo

4-6 tiratori in ESP/MM = 2 trofei

7-9 tiratori in ESP/MM = 3 trofei

PREMI

Qualsiasi merce donata, da usare come premio, sarà distribuita casualmente. *L'IDPA non APPOGGIA NE' PROMUOVE* qualsiasi tipo di programma incentivante basato sulla prestazione del tiratore.



PENALITA'

COMPORAMENTO

PC 1 Mancanza di corretta esecuzione (FTDR):

1. Aggiungere venti (20) secondi al punteggio totale.
2. E' valutato per ogni tentativo di eludere o compromettere lo spirito o logica di ogni sessione con utilizzo sia di dispositivi inappropriati, che di equipaggiamento o tecniche.
3. E' valutato per condotte antisportive, azioni corrette, uso di equipaggiamento illegale, che secondo l'opinione del direttore di gara, tende a travisare il senso del tiro da difesa. Questo provocherà un FTDR o un DQ dall'intero incontro a discrezione dell'MD . Ripetute infrazioni 14 riportate all'AC o all'HQ possono provocare la revoca dell'iscrizione
4. Esempi : *(elenco non completo)*
 1. Sparare colpi supplementari in modo da poter ricaricare in un momento più adatto .
 2. Commettere espressamente un errore procedurale perché il punteggio sarà migliore persino con la penalità.
 3. Non ricaricare per sparare un colpo in più perché il punteggio sarà migliore persino con la penalità.

PC 2 Squalifica (DQ):

1. Una condotta non sportiva, azioni non corrette o l'utilizzo di un equipaggiamento illegale che, secondo l'opinione del MD, tende a travisare il senso dell'attività sportiva del tiro a segno difensivo, daranno come risultato un FTDR o un DQ dall'intero incontro, a discrezione del direttore di gara. Il tiratore non può continuare la gara di quella giornata in qualsiasi sua parte, non può rientrare in un'altra divisione e non può sparare in qualsiasi gara secondaria. Ripetute infrazioni riportate all'AC o al HQ possono provocare la revoca dell'iscrizione.

PRESTAZIONE

PP1 Errore di procedura (PE) :

1. Aggiungere tre (3) secondi per infrazione
2. E' assegnato quando il tiratore non segue le istruzioni stabilite nella descrizione del CoF o quando il concorrente infrange una regola di gara. Solo un PE è assegnato per ogni tipo di infrazione in una sequenza di tiro. Se il tiratore compie più di un tipo di infrazione come usare la mano sbagliata e sparare un numero errato di colpi, viene assegnata una PE specifica per ogni tipo di infrazione.

Esempi :



- a. Il piede del tiratore, tocca il terreno oltre il lato della barricata sulla fase 3 della classificazione. Una(1) PE viene assegnata senza tener conto dei colpi sparati.
- b. Il concorrente fallisce la ritenzione delle munizioni quando e' specificata una ricarica tattica. (vedi APPENDICE DUE - ricariche approvate dall'IDPA - eccezione : pulitura per inceppamento.) Il concorrente non esegue una ricarica specificata in un CoF.
- c. Il concorrente spara da una posizione ferma quando il CoF specifica che i colpi devono essere sparati durante il movimento. Una PE è assegnata senza considerare il numero di colpi sparati..
- d. Il concorrente spara un"double tap"cioè due colpi rapidi consecutivi sullo stesso bersaglio mentre il CoF specifica che i bersagli devono essere ingaggiati con un colpo ciascuno e poi reingaggiati per un totale di due (2) colpi per bersaglio.
- e. Il concorrente usa entrambe le mani mentre il CoF specifica che i colpi devono essere sparati solamente con la mano forte o solamente con la mano debole.
- f. Il concorrente spara ai bersagli non secondo la sequenza tattica.
- g. Il concorrente inizia in anticipo. Un esempio di questo sarebbe il movimento della mano (che spara) verso la pistola tra il comando di standby (attesa) e il segnale di partenza.
- i. Il concorrente spara colpi aggiuntivi nelle sessioni a conteggio Vickers Limitato. Chiudere uno dei colpi con punteggio più alto per ciascun colpo aggiuntivo sparato e assegnare (1) una penalità procedurale per sequenza nonostante il numero di spari extra tirati.
- j. Il concorrente esegue airguns e/o esegue un sight picture. k.. Il concorrente fa uso improprio della copertura. (Vedi glossario per la definizione di copertura.)
- l. Il concorrente non risponde ai comandi " muzzle" o "finger".
- m. Il concorrente non segue le regole di Cof come richiesto.
- n. Ogni volta che una munizione carica, un dispositivo di alimentazione (caricatore, speedloader, full moon clip) viene lasciato cadere durante un corso di tiro.

PP 2 Colpi su un bersaglio non pericoloso (minaccioso) (HNT) :

Porterà ad una penalità di cinque (5) secondi assegnata per ogni bersaglio non colpito. Se il concorrente ha colpito con più di un colpo su un bersaglio particolare non minaccioso, sarà assegnata solo una singola penalità da cinque secondi per quel bersaglio. Comunque, colpire più di un bersaglio non minaccioso porterà ad una penalità per ciascun bersaglio.

PP 3 Mancata neutralizzazione (FTN):

1. Si aggiungeranno cinque (5) secondi per infrazione. Questa penalità si applica a qualsiasi bersaglio che non ha almeno un colpo della zona quattro (meno 1) o di più alto valore. (Vedi APPENDICE- NOVE Bersagli - Zone di Punteggio.) La mancata neutralizzazione si applica solamente quando è utilizzato il metodo di conteggio Vickers standard e i bersagli non scompaiono completamente.
2. Non si applica al punteggio limitato Vickers o a bersagli che scompaiono permanentemente



PP 4 Squalifica (DQ):

Si ha quando si maneggia la pistola in modo non sicuro. Mettere via la pistola (Vedi regole - Regole di Sicurezza - S 1.) Ripetute infrazioni riportate al AC o all' HQ possono provocare la revoca dell'iscrizione

APPENDICI

APPENDICE UNO - EQUIPAGGIAMENTO

ARMI DA FUOCO

L'IDPA è divisa in cinque (5) divisioni che sono completamente separate. Nessuna delle seguenti divisioni è in competizione contro qualsiasi altra divisione . Ecco l'elenco delle divisioni: Stock Service Pistols (SSP); Enhanced Service Pistols (ESP); Custom Defensive (Pistols) (CDP), Enhanced Service Revolver (ESR); Stock Service Revolver (SSR). Il tipo di arma da fuoco che il concorrente usa stabilisce in quale divisione egli sparerà. Le pistole saranno classificate prima dal tipo di azione, quindi dal calibro. Le pistole a doppia azione, a doppia azione solamente e le pistole in azione sicura competono nella Divisione Stock Service Pistols (SSP). Qualsiasi pistola che può essere usata in SSP può essere usata nella divisione Enhanced Service Pistols (ESP) o nella divisione Defensive Pistol Division (CDP): dipende dal calibro. Per il resto, le pistole a singola azione competono in ESP o in CDP e ciò dipende dal calibro. I revolver saranno classificati in base alla capienza e al metodo di caricamento. Per ulteriori chiarimenti, vedi requisiti della divisione, per la divisione richiesta, che compaiono sotto. Inoltre, per trovare un criterio per tutto l'equipaggiamento, le pistole con un caricatore vuoto inserito, devono entrare nella scatola di prova delle pistole fornita dall'IDPA che ha le seguenti misure: 8 3/4 X 6 X 1 5/8 pollici. Eccezione : i revolver non devono entrare nella scatola.

1. Modifiche Non Legali Dell'IDPA per Tutte Le Divisioni

Le seguenti modifiche non sono ammesse in qualsiasi divisione, a meno che altrimenti menzionato in modo specifico.

1. Compensatori di ogni tipo compresi hybrid o canne sostituite.
2. Pesi aggiuntivi per un vantaggio competitivo (questo include ma non si limita a caricatori appesantiti, guide di scorrimento in tungsteno, wells del caricatore in ottone , impugnature appesantite.)
3. Canne pesanti e/o coniche senza bushing.
4. Mire senza configurazione standard (cioè anelli Ghost, Bo-Mar, ecc.)
5. Disconnettori o disinseritori di qualsiasi dispositivo di sicurezza su qualsiasi pistola.
6. Illuminatori montati su pistole



I fondatori dell'IDPA speravano di creare una disciplina di tiro pratico che non si trasformasse in una gara di attrezzatura. La foratura della canna della pistola aumenta il controllo del rinculo (con aumento del flash della bocca della pistola che produce un effetto indesiderato), ciò potrebbe offrire un vantaggio nella gara. Se il Consiglio di Amministrazione (BoD) permettesse canne forate allora diventerebbe una "modifica necessaria" per essere competitivi. Questo aumenterebbe sostanzialmente i costi di partecipazione. L'IDPA si rende conto che una Springfield compensata o una Para ultra compatta non offrono un vantaggio in gara rispetto ad una pistola full size non compensata, quindi una volta aperta la porta dove andremo a finire? L'attuale Consiglio di Amministrazione ha discusso l'argomento a lungo e non prevede di permettere canne forate nelle gare dell'IDPA. L'IDPA si rende conto che gli illuminatori montati su pistole sono molto utili per l'autodifesa, ma essi (gli illuminatori montati su pistole) creerebbero lo stesso problema dei compensatori, se questi fossero permessi. Gli illuminatori montati diventerebbero un'altra "modifica necessaria" per poter essere competitivi e questo non è un obiettivo dell'IDPA. Inoltre il montaggio di illuminatori sulle armi, sotto lo stress della gara, creerebbe un grosso rischio per la sicurezza. Le pistole che hanno in dotazione dalla fabbrica guide per il montaggio degli illuminatori, possono essere usate nelle gare dell'IDPA purché soddisfino i criteri della divisione. Comunque gli illuminatori, di per sé, non possono essere usati sulle pistole.

2. Divisione Stock Service Pistol (SSP)

Le armi ammesse all'uso in questa divisione devono:

1. Essere semi-automatiche.
2. Essere in doppia azione, solo doppia azione o safety action (quando il grilletto è tirato, il cane/percussore è eretto e poi rilasciato).
3. Essere in 9 mm (9 x 19) o di calibro maggiore.
4. Avere un peso massimo di 39 once scariche, compreso un caricatore vuoto. (Sarà in vigore dal 25 gennaio 2006)
5. Essere prodotte in minimo 2.000 pezzi all'anno; (i modelli di produzione discontinua devono avere una produzione totale di 20.000 unità)
6. Entrare nella scatola di testaggio/collaudò delle armi dell'IDPA che misura 8 3/4" x 6" x 1 5/8" (pollici) con un caricatore vuoto inserito.
7. Essere caricata alla capacità della divisione di dieci (10) colpi nel caricatore più uno (1) in camera. Se la capacità della divisione non potesse essere raggiunta per la minore capacità del caricatore, caricare alla massima capacità meccanica del caricatore più un (1) colpo in camera. I competitori devono usare la stessa capacità del caricatore per tutta la gara. (Esempio: se si comincia con un caricatore a 9 colpi, bisogna usare la stessa capacità per tutta la gara).
8. Iniziare col cane abbassato se l'arma dispone di selettore DA/SA.



Modifiche consentite (elenco completo):

1. Le mire possono essere sostituite con altre convenzionali tacca e mirino (vedi "mire" nel glossario per maggiori informazioni).
2. Le guancette possono essere cambiate con altre di stile o materiale simili alla configurazione di fabbrica (non guancette appesantite; vedi "weighted grip, guancette appesantite" nel glossario per ulteriori informazioni).
3. Può essere usato un rivestimento infilato sull'impugnatura e/o nastro.
4. Lavori interni dell'azione possono essere fatti per diminuire la trazione sul grilletto, sempre che la sicurezza sia mantenuta (non sono permesse modifiche esterne visibili).
5. Lavori di affidabilità possono essere eseguiti per migliorare l'alimentazione e l'espulsione.
6. Lavoro interno di miglioria può essere fatto per sostituire la canna con una di configurazione e calibro uguale all'originale.
7. Tappi in plastica possono essere utilizzati per riempire l'apertura dietro il vano di inserimento del caricatore.
8. Possono essere applicate finiture su ordinazione.

Nota: gli sganci (rilascio) del carrello e del caricatore che sono di serie sulle Glock modello 34 e 35 sono disponibili come opzione di fabbrica su tutte le Glock disponibili in USA. Perciò questi tipi di rilascio del carrello e del caricatore sono ammessi su tutte le Glock nella divisione SSP.

Modifiche ESCLUSE (elenco NON completo):

1. Modifiche esternamente visibili oltre alle guancette o alle mire (che non siano alle guancette o alle mire).
2. Riduzione delle guancette di stile Robar.
3. Maggiorazione dello spazio per l'inserimento del caricatore (dell'apertura del pozzo del caricatore).
4. Guide di scorrimento fatte di materiale diverso da quello di fabbrica che sostituiscono.
5. Seattle Slug Grip Plug e prodotti appesantiti similari.
6. Una canna di un calibro diverso da quello offerto nel modello originale della fabbrica.
7. Alleggerimento del carrello (vedi "slide - carrello, lightening - alleggerimento" nel glossario per ulteriori informazioni).
8. Zigrinature e puntinature
9. Far riferimento all'Appendice UNO - A. Armi da fuoco



3. Divisione Enhanced Service Pistol (ESP)

Le armi ammesse all'uso in questa divisione devono:

1. Essere semi-automatiche.
2. Essere di calibro 9 mm (9 x 19) o maggiore.
3. Avere un peso massimo di 43 onces, scariche e con un caricatore vuoto.
4. Entrare in una scatola di testaggio delle armi dell'IDPA che misura 8 3/4" x 6" x 1 5/8" (pollici) con un caricatore vuoto inserito.
5. Essere caricate alla capacità della divisione di dieci (10) colpi nel caricatore più uno in camera. Se la capacità della divisione non potesse essere raggiunta a causa di una capacità inferiore del caricatore, caricare alla massima capacità meccanica del caricatore più un (1) colpo in camera. I competitori devono usare la stessa capacità del caricatore per tutta la gara. (Esempio: se si comincia con un caricatore a 9 colpi, bisogna usare la stessa capacità per tutta la gara). Le armi approvate per la divisione SSP possono essere anche utilizzate nelle divisioni ESP e CDP a seconda del calibro, anche se la pistola in questione ha una copertura antipolvere (Dust Cover) per tutta la lunghezza. Tuttavia, se la pistola in questione ha subito modifiche tali che la escludano dalla divisione SSP, deve rispondere sempre a tutti i criteri delle divisioni ESP o CDP, sempre a seconda del calibro.

Modifiche PERMESSE (elenco completo):

1. Mire con un altro tipo di tacca e post type (vedi "sights - mire" nel glossario per ulteriori informazioni).
2. Guancette (non guancette appesantite; vedi "weighted grips - guancette appesantite" nel glossario per ulteriori dettagli).
3. Lavoro interno di accuratizzazione (compresa la sostituzione della canna con una di configurazione uguale a quella di fabbrica, uso di Accu-Rails e di Briley Bushings).
4. Lavoro interno per migliorare l'affidabilità.
5. Zigrinatura della parte anteriore e posteriore dell'impugnatura.
6. Zigrinatura o squadratura e zigrinatura del ponticello (del grilletto).
7. Zigrinature/dentellature estetiche.
8. Sicure maggiorate del pollice (può essere ambidestra) e della presa, montaggio di Beavertail.
9. Sgancio (rilascio) maggiorato del caricatore (il pulsante non deve essere aumentato di diametro o sporgere più di .2" dal telaio).
10. Canne coniche installate in fabbrica su pistole con una canna lunga 4.2" o inferiore.
11. Asta con guida a lunghezza intera, costruita con materiale che non sia più pesante dell'acciaio comune.
12. Cane ed altre parti dell'azione di innesco (del ponticello) per migliorare la spinta del grilletto (compreso l'uso di un eliminatore di retroscatto).
13. Imbocco (pozzo) del caricatore smussato e aggiunta di "minigonne"
14. Finiture su ordinazione (su misura).



Modifiche ESCLUSE (elenco NON completo):

1. Coperture integrali antipolvere (dust cover) di carbonio o di acciaio inossidabile.
2. Pulsanti di sgancio (rilascio) del caricatore di diametro maggiorato.
3. Scarpette del grilletto.
4. Alleggerimento del carrello (vedi "slide - carrello, lightening - alleggerimento" nel glossario per ulteriori informazioni)
5. Riferirsi all'Appendice UNO - A. Armi da fuoco - Modifiche non permesse dall'IDPA per tutte le divisioni.

4. Divisione Custom Defensive Pistol (CDP)

Le armi ammesse all'uso in questa divisione devono:

1. Essere semi-automatiche.
2. Essere di calibro .045 ACP.
3. Avere un peso massimo di 41 once scariche, compreso un caricatore vuoto.
4. Entrare in una scatola di testaggio delle armi dell'IDPA che misura 8 3/4" x 6" x 1 5/8", con un caricatore vuoto inserito.
5. Essere caricate alla massima capacità della divisione di otto (8) colpi nel caricatore più uno (1) in camera. Se la capacità della divisione non fosse raggiungibile a causa di una minore capacità del caricatore, caricare alla massima capacità meccanica del caricatore più un (1) colpo in camera. I competitori devono usare la stessa capacità del caricatore per tutta la gara. (Esempio: se si comincia con un caricatore a 7 colpi, bisogna usare la stessa capacità per tutta la gara). Le pistole ad alta capacità possono essere utilizzate a patto che rispettino TUTTI i criteri della divisione. Le pistole approvate per la divisione SSP possono essere utilizzate anche in ESP e CDP in base al calibro, anche se la pistola in questione ha il fusto lungo (dust cover: una copertura integrale della polvere). Tuttavia, se la pistola in questione ha una modifica che la esclude dalla divisione SSP, essa deve soddisfare tutti gli altri criteri delle divisioni ESP o CDP, sempre a seconda del calibro.

Modifiche PERMESSE (elenco completo):

1. Mire con un altro tipo di tacca e post type (vedi "sights - mire" nel glossario per ulteriori informazioni)
2. Guancette (non guancette appesantite; vedi "weighted grips - guancette appesantite" nel glossario per maggiori dettagli).
3. Lavoro interno di accuratizzazione (include la sostituzione della canna con altra di configurazione uguale all'originale, l'uso di Accu-Rails, l'uso di Briley Bushings).
4. Le canne coniche installate dalla fabbrica sono permesse su pistole con una canna lunga 4.2" o inferiore.
5. Lavoro interno di miglioramento dell'affidabilità.
6. Zigrinatura della parte anteriore e posteriore dell'impugnatura.
7. Zigrinatura o squadratura del ponticello (del grilletto).



8. Zigrature/dentellature estetiche.
9. Sicure maggiorate del pollice (può essere ambidestro) e della presa, montaggio di Beavertail.
10. Sgancio - Rilascio del caricatore maggiorato (il pulsante non può avere il diametro maggiorato e sporgere più di .2" dal telaio).
11. Asta con guida a lunghezza intera costruita con un materiale che non sia più pesante del comune acciaio.
12. Cane ed altre parti dell'azione per migliorare la trazione del grilletto (compreso il riduttore di retroscatto).
13. Imbocco (pozzo) del caricatore smussato e aggiunta di "minigonne".
14. Finiture su ordinazione (su misura).

Modifiche NON PERMESSE (elenco NON completo):

1. Coperture integrali antipolvere di carbonio o di acciaio inossidabile.
2. Pulsanti di sgancio del caricatore di diametro maggiorato.
3. Scarpette sul grilletto.
4. Alleggerimento del carrello (vedi "lightening - alleggerimento, slide - carrello" nel glossario per ulteriori informazioni)
5. Fare riferimento all'Appendice UNO - A. Armi - Modifiche non permesse dall'IDPA per tutte le divisioni.

5. Divisione Enhanced Service Revolver (ESR)

Le armi ammesse all'uso in questa divisione devono:

1. Essere qualsiasi revolver del calibro di 9mm (.355 o maggiore) o maggiore che utilizza cartucce rimmed o rimless, che possono in modo sicuro raggiungere un fattore di potenza di 165.000.
2. Avere una canna lunga 4.2"o inferiore (misurata dalla parte anteriore del tamburo).
3. Avere un peso massimo di 50 once scariche.
4. Essere caricate alla capacità della divisione di sei (6) colpi nel tamburo. Sono consentiti revolver a sette (7) e otto (8) colpi, ma possono essere caricati solo sei (6) colpi.
Il revolver può essere ricaricato tramite speedloader o full moon clip

Modifiche PERMESSE (elenco completo):

1. Mire con un altro tipo di tacca e post type (vedi "sights - mire" nel glossario per ulteriori informazioni).
2. Lavoro di azione per aumentare la spinta del grilletto (sul percussore) purché la sicurezza sia mantenuta (lisciando il trigger, rimuovendo lo sperone del cane, uso del riduttore di retroscatto, conversione a DA soltanto e aggiunta della sfera d'arresto, sono considerati lavori di miglioria e sono consentiti).



3. Guancette di altro stile o materiale simile alla configurazione originale (non guancette appesantite).
4. Smussare la parte posteriore degli alloggiamenti (camere del tamburo).
5. Riduzione della lunghezza della canna.
6. Conversione da munizioni rimmed a munizioni rimless.
7. Finiture su ordinazione (su misura).

Modifiche NON PERMESSE (elenco NON completo):

1. Canne maggiorate o pesanti.
2. Fermi del tamburo maggiorati.

6. Divisione Stock Service Revolver (SSR)

Le armi ammesse all'uso in questa divisione devono:

1. Essere qualsiasi revolver del calibro di .38 (.357" o maggiore) o più grande che utilizza munizioni rimmed e non è ricaricato con una full moon clip.
2. Avere una lunghezza della canna di 4.2" o inferiore (misurato dalla parte anteriore del tamburo).
3. Avere un peso massimo di 42 oncescariche.
4. Essere caricate alla capacità della divisione di sei (6) colpi nel tamburo. Sono consentiti revolver a sette (7) e otto (8) colpi, ma possono essere caricati solo sei (6) colpi.

Modifiche PERMESSE (elenco completo):

1. Mire con un altro tipo di tacca e mirino (vedi "sights - mire" nel glossario per ulteriori informazioni)
2. Lavoro di azione per aumentare la spinta del grilletto (sul percussore) purché la sicurezza sia mantenuta (lisciando la faccia del trigger, rimuovendo lo sperone del cane, uso del riduttore di retroscatto, conversione a DA soltanto e aggiunta della sfera d'arresto, sono considerati lavoro di miglioria e sono consentiti).
3. Guancette di altro stile o materiale simile alla configurazione originale (non guancette appesantite).
4. Smussare la parte posteriore degli alloggiamenti (camere del tamburo).
5. Riduzione della lunghezza della canna.
6. Finiture su ordinazione (su misura).

Modifiche NON PERMESSE (elenco non completo)

1. Canne di grande misura o pesanti.
2. Fermi del tamburo maggiorati.



7. Divisione Back up Gun (BUG)

Questa divisione è concepita SOLTANTO per le gare a livello di club e non sarà riconosciuta al Campionato annuale o a qualsiasi Gara sanzionata. Tutto il CoF per la divisione BUG deve essere limitato a cinque (5) colpi massimi per sequenza (nessun ricarica nel tempo del CoF) per permettere che tiratori di automatiche e di revolver competano in uguali condizioni.

Le armi ammesse all'uso in questa divisione devono:

1. Essere ad azione singola o doppia.
2. Essere pistole o revolver.
3. Essere .32 automatiche o di calibro maggiore.

Avere una lunghezza della canna:

- Semi-automatica, 3.8 o inferiore (le canne coniche installate dalla fabbrica con o senza bushing sono consentite).
- Revolver, 3" o inferiore.

E. Il numero (totale) massimo dei colpi che possono essere caricati nell'arma è cinque (5).

Modifiche PERMESSE (elenco completo)

REVOLVER:

1. Mire con un altro tipo di tacca e mirino (vedi "sights - mire" nel glossario per ulteriori informazioni)
2. Guancette di altro stile o materiale simile alla configurazione originale (non guancette appesantite).
3. Lavoro di azione per aumentare la spinta del grilletto (sul percussore) purché la sicurezza sia mantenuta.
4. Tagliare la cresta del cane.
5. Smussare le camere.
6. Finiture su ordinazione (su misura).

PISTOLE:

1. Mire con un altro tipo di tacca e post type (vedi "sights - mire" nel glossario per ulteriori informazioni)
2. Guancette di altro stile o materiale simile alla configurazione originale (non guancette appesantite).
3. Rivestimento infilato sull'impugnatura e/o nastro.
4. Lavoro accuratizzazione per aumentare la spinta del grilletto (sul percussore) purché la sicurezza sia mantenuta.
5. Lavoro di affidabilità per aumentare alimentazione ed espulsione.



6. Lavoro interno di miglioria, compresa la sostituzione della canna con una della stessa configurazione di quella originale (le canne coniche installate dalla fabbrica sono consentite).
7. Finiture su ordinazione (su misura).

Modifiche NON PERMESSE (elenco non completo):

Far riferimento all'Appendice UNO

1. Armi Modifiche non permesse dall'IDPA per tutte le divisioni.
2. Munizioni

Le munizioni perforanti, incendiarie e traccianti sono proibite. Nei casi in cui sono usati bersagli di metallo che possono essere danneggiati dalla penetrazione eccessiva, il club che conduce il concorso può proibire le cartucce che possono danneggiare l'attrezzatura.

1|Fattore di potenza

L'obiettivo è di competere con munizioni del "tipo di servizio", non con munizioni per bersaglio leggero. Di conseguenza, i seguenti fattori di potenza minimi saranno:

SSP - 125.000 | ESP - 125.000 | CDP - 165.000 | ESR - 165.000 | SSR - 125.000

Calcolate il fattore di potenza moltiplicando il peso della pallottola per la velocità alla volata. Avrete bisogno di un cronografo per verificare la velocità alla volata.

2|Procedura cronografica ufficiale

Cronografare tre (3) colpi ad una distanza di dieci (10) piedi usando una pistola con lunghezza MASSIMA della canna per la DIVISIONE dello stesso tipo di pistola. Se due (2) dei tre (3) colpi eccedono il fattore di potenza, il competitore è nella conformità. Prima di ogni sparo, la bocca della pistola dovrebbe essere elevata per spostare la carica della polvere nella parte posteriore del bossolo, dando così al competitore ogni probabilità di realizzare la velocità massima. Se le munizioni del competitore non riuscissero a soddisfare il fattore di potenza, il concorrente avrà l'opzione di cronografare tre (3) colpi supplementari con la sua pistola. Se ci fossero dubbi sul peso della pallottola, una pallottola dovrebbe essere tolta e pesata usando una scala graduata. Tutti i competitori le cui munizioni non riescono a soddisfare il fattore di potenza minimo saranno squalificati dall'intera gara e riceveranno una valutazione DNF (Did not finish = Non finito).

C. Fondine.

In vigore dal 15 aprile 2005; la "Approved Holster List" (Lista approvata delle fondine) dell'IDPA non è più in vigore e le fondine precedentemente elencate non sono più necessariamente approvate per le gare IDPA.

I due motivi principali sono:

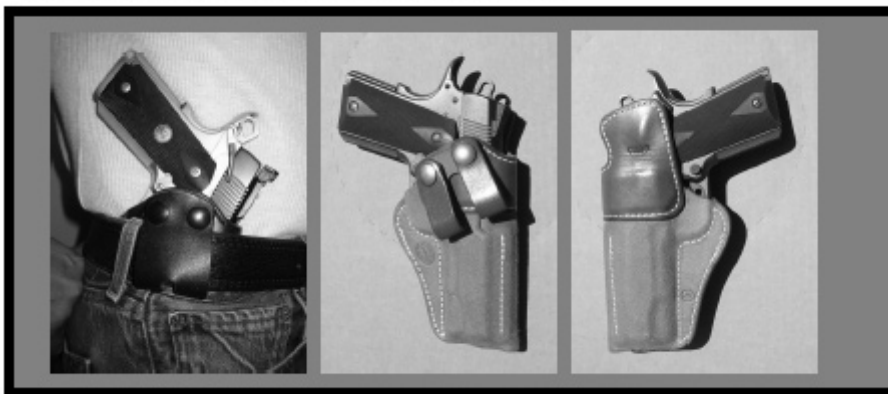
1. Alcune aziende produttrici di fondine hanno costantemente cambiato le specifiche di alcune fondine e parecchie fondine originariamente approvate sono state cambiate in configurazioni non approvate.
2. Nella maggior parte dei casi, MD e SO non hanno i cataloghi o i campioni delle fondine e sono raramente "esperti di fondine." Di conseguenza ciò rende molto difficile l'applicazione di una lista approvata delle fondine.

Una fondina legale per l'IDPA DEVE fare parte di una delle seguenti quattro categorie E rispettare tutti i seguenti criteri.

Categorie di fondine per trasporto occulto

Stile Dentro la Cintura - Inside the Waistband (IWB)

A. Inside the Waistband (IWB) Style.



IWB on body

IWB front

IWB back

IWB sul corpo | IWB di fronte | IWB posteriore

Con questo tipo si trasporta l'arma all'interno dei pantaloni e della cintura e di solito ha un gancio o un passante che lega alla cintura la parte esterna della fondina. Questo tipo è quello che trasporta l'arma più vicina al corpo ed è ideale da indossare con una giacca corta o un panciotto. Trasporta solitamente l'arma con la canna all'indietro (inclinazione verso il retro). La tensione sull'arma è regolata dalla cinghia. Milt Sparks Summer Special e Galco Royal Guard sono caratteristiche di questo disegno.

TUTTE LE VERSIONI DELLA FONDINA DI STILE IWB SONO APPROVATE PER LE GARE IDPA.

Stile Pancake

B. Pancake Style.



Pancake on body

Pancake front

Pancake rear

Pancake sul corpo | Pancake di fronte | Pancake posteriore

Questo tipo è fatto da due pezzi piatti separati di cuoio uniti insieme con punti e due fessure per far passare la cintura da entrambi i lati "del contenitore" che contiene l'arma.

Questo tipo tiene l'arma aderente al corpo se la cinghia è stretta ed è molto occultabile e sicuro. Le fondine di stile Pancake sono normalmente le fondine più comode e più nascoste.

Sono portate sulla parte esterna della cinghia e solitamente trasportano la canna dell'arma verso il retro (inclinazione verso il retro). Galco Combat Master, Dillon

Master e De Sanctis Speed Scabbard sono tipiche di questo disegno. TUTTE LE VERSIONI DELLA FONDINA DI STILE PANCAKE SONO APPROVATE PER LE GARE IDPA.

Bruce Nelson/Askins Style.



Bruce Nelson on body

BN front

BN rear

Bruce Nelson sul corpo | BN di fronte | BN posteriore

Questo tipo ha un passante per la cintura dietro e una fessura per la cintura nella faccia posteriore per tenere il calcio dell'arma aderente al corpo per un migliore occultamento.

La tensione sull'arma è generata solitamente tramite una misura fortemente modellata e/o un aggiustamento della tensione. La maggior parte delle fondine di stile Bruce Nelson sono caratterizzate da una fascia rinforzata intorno alla parte superiore che facilita estrazione dell'arma dalla fondina con una mano e trasportano di solito l'arma verticalmente (inclinazione neutrale). Sparks BN, Bianchi Askins Avenger e Dillon LTD sono tipici di questo disegno.

NOTA: Virtualmente tutte le marche e le variazioni dei tre stili sopra elencati che coprono completamente il ponticello sono adatti all'uso continuato, al trasporto celato e quindi adatti alle gare IDPA.

D. Pouch Style.



Pouch style on body

Pouch front

Pouch rear

Stile Pouch sul corpo | Pouch di fronte | Pouch posteriore

Questo tipo è caratterizzato da "un sacchetto" che contiene l'arma ed ha solitamente un pezzo separato, fissato alla parte posteriore "del sacchetto", che collega la fondina alla cintura. Questo pezzo separato può essere sia un passante per la cintura, spazi per la cintura da entrambi i lati "del sacchetto" o una parte piatta che va infilata all'interno dei pantaloni. Questo tipo è spesso confezionato con materiali sintetici ed è normalmente il meno occultabile dei quattro tipi qui elencati. Il tensionamento sull'arma è generato quasi sempre con una vite di registrazione. La maggior parte delle fondine di stile Pouch trasportano verticalmente l'arma (inclinazione neutrale). Questo stile, adatto a un trasporto celato, in molti casi si presta anche bene per essere usato nelle gare. Molti fondine di stile Pouch sul mercato NON sono adatte alle gare IDPA. Il modello Safariland 5183, Wilson Combat Practical e il De Santis Pro Fed sono tipiche fondine di stile Pouch che soddisfano i criteri IDPA.

Probabilmente una delle fondine di stile Pouch più popolari è la attuale variazione della fondina Uncle Mikes Kydex che NON è adatta al trasporto occulto o per le gare IDPA a causa dello spazio interno, tra il corpo e la fondina, che provoca una sporgenza eccessiva dalla cintura/dal corpo.

Criteria per l'approvazione di fondine da parte di IDPA)

Fondine:

1. Devono essere progettate per il trasporto occulto e adatte ad essere indossate tutto il giorno.
2. Devono essere portate su una cintura standard di larghezza non maggiore di 1 3/4" che deve passare attraverso i passanti della cintura dei pantaloni del tiratore.
3. Devono coprire completamente il grilletto dell'arma.
4. Devono trasportare l'arma con inclinazione neutrale (verticale) o con inclinazione della canna verso il retro, ma non essere in pezzi separati per variare l'inclinazione. Sono permesse se vengono rimossi i sistemi di variazione dell'inclinazione e rese fisse, oltre ai distanziatori dal corpo. Eccezione: le fondine IWB non devono rispondere a particolari criteri.
5. Devono tenere l'arma con tensione sufficiente per permettere a chi la indossa di svolgere le attività quotidiane senza timore di perdere l'arma.

Possono non avere parti sporgenti e/o fori per la cintura. La fondina non può scostarsi dalla cintura e/o dal corpo. Nessuno spazio è consentito nelle seguenti zone:

1. Dal corpo alla parte interna della cintura.
2. Dalla parte esterna della cintura alla parte interna del pezzo che collega la fondina e/o della faccia interna della fondina.
3. Dalla parte esterna del pezzo che collega la fondina alla parte interna della fondina.



Not legal

Legal



Se si guarda attraverso la zona della scanalatura per la cintura, con la fondina sulla cintura/sul corpo, non si dovrebbe vedere alcuna distanza. Se è possibile vedere luce attraverso questa zona dello spazio per la cintura, la fondina non è approvata. Fondina/pezzo di collegamento devono essere costruiti con materiale "di spessore normale" per le fondine comuni, nessun riempimento è consentito per nascondere una sporgenza dal corpo. In termini semplici, la parte posteriore della fondina deve essere tenuta strettamente contro la parte esterna della cinghia per un adeguato trasporto occulto (per domande, far riferimento a #1 qui sopra e rileggere la sezione "Scopi" all'inizio di questo Regolamento).

G. Devono essere costruite con materiale (pelle, Kydex, plastica, nylon, etc.) di "normale spessore" per le fondine comuni.

H. Non si può posizionare l'arma con la faccia della culatta (automatiche) o la parte posteriore del tamburo (revolver) sotto il centro della cintura. Non sono permessi cappi o passanti. Le donne possono posizionare la faccia della culatta di una pistola o la parte posteriore del tamburo di un revolver fino a 1 1/2" sotto il centro della cintura. NOTA: Le fondine di stile IWB sono esenti da questo criterio.

I. Devono tenere l'arma posizionata sul corpo in modo che un oggetto di spessore 3/4" non possa passare fra il corpo del tiratore e la parte interna dell'arma quando il tiratore sta in piedi dritto ed eretto.

J. Devono essere posizionate sulla cintura in una posizione che mantenga il centro della copertura del grilletto dietro la linea centrale 4 del corpo. NOTA: La modifica delle attuali fondine e dei porta munizioni fatta per rispondere ai criteri IDPA è ammessa.

NON permesso:

1. Fondine Cross Draw (estrazione incrociata).
2. Fondine sulla spalla.
3. Piccole fondine posteriori (sulla schiena).
4. Le fondine progettate e/o commercializzate come modelli "da competizione".
5. Con canna inclinata in avanti o fondine con inclinazione regolabile "sulla cintura". Le fondine che permettono che l'inclinazione sia regolata dal tiratore mentre la fondina è sulla cintura non sono consentite.

NOTA: Le fondine con inclinazione regolabile sono approvate se fissate con inclinazione neutra o inclinate con la canna rivolta in dietro, tramite rimozione dei bulloni .

F. Fondine « appese ».

G. Posizionare l'arma in modo che la faccia della culatta (automatiche) o la parte posteriore del tamburo (revolver) sia sotto il centro della cintura.

H. Tagliare il bordo anteriore della fondina più di 13/4" sotto la faccia della culatta sulle pistole o di 1" sotto la parte posteriore del tamburo sui revolver.



I. Sfalsare il pezzo di collegamento e/o le asole per la cintura.

J. Spazi nelle seguenti zone:

- Dal corpo alla parte interna della cintura.
- Dalla parte esterna della cintura alla parte interna del pezzo di collegamento e/o della parte interna della fondina.
- Dalla parte esterna del pezzo di collegamento alla faccia interna della fondina

Non ammesso ammesso

K. Vedere ad occhio nudo spazi vuoti quando si osserva attraverso la zona della scanalatura per la cinghia della fondina con la fondina sulla cintura/sul corpo._

L. Qualsiasi tipo di riempimento per nascondere una sporgenza dal corpo. Eccezione: Poliziotti e militari possono usare il loro equipaggiamento di servizio, ma TUTTE I sistemi di ritenzione della fondina DEVONO essere usate e tutti gli accessori (manganello, manette, etc.) devono essere presenti.

Nota: Le fondine per le donne sono esenti dai criteri F., ma non possono inclinare la pistola lontano dal corpo oltre 90° rispetto al terreno.

Nota: I tiratori di sesso femminile sono esenti da questa prova.

Nota: I tiratori di sesso femminile sono esenti da questo criterio.

Nota: La giuntura sul lato dei pantaloni del tiratore può o non può indicare dove è localizzata la linea centrale del corpo del tiratore. Per gli scopi dell'IDPA, la linea centrale del corpo è localizzata nel mezzo dell'ascella e scende diritta perpendicolarmente.

Future approvazioni di fondine

Attualmente, IDPA ha intenzione di provare ad evitare di avere una lista delle fondine. Tuttavia, se dovesse risultare che i concorrenti stanno smarrendosi dallo scopo e principi dell'IDPA, sarà reinserita una lista "estremamente abbreviata e restrittiva" delle fondine approvate. HQ consiglia a MD e SO di usare le penalità FTDR se nelle loro gare viene usato un equipaggiamento non consentito.

Cinture:

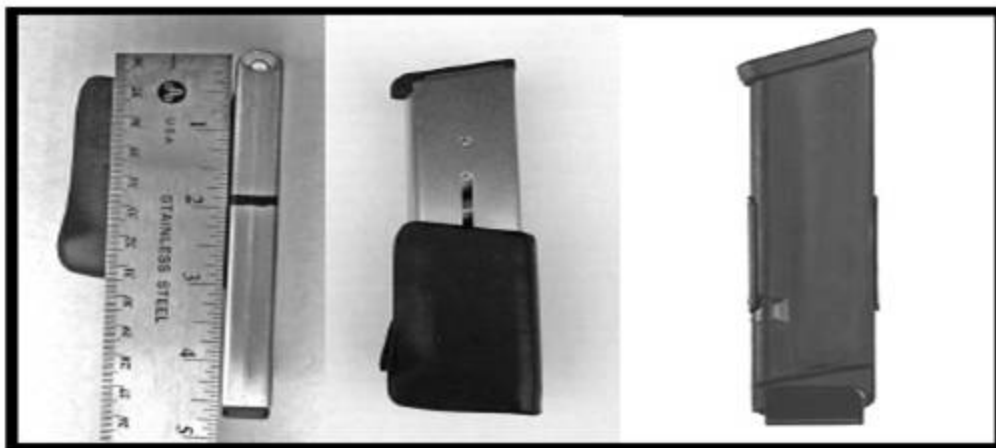
Le cinghie della pistola non possono essere più larghe di 1 3/4" o più spesse di 5/16" e devono passare attraverso i passanti dei pantaloni.

Porta-caricatori

Criteri dell'IDPA per i porta-caricatori

I porta-caricatori devono:

1. Essere progettati per trasporto occulto e adatti ad essere indossati per tutto il giorno.
2. Essere portati su una cinghia standard di larghezza non maggiore di 1 3/4" che deve passare attraverso i passanti della cintura sui pantaloni del tiratore.
3. Tenere il caricatore con abbastanza tensione per permettere di ritenere un caricatore completamente carico anche se capovolto.
4. Coprire 2" del caricatore misurato dalla parte superiore dell'orlo della cartuccia fino alla parte inferiore piatta del caricatore. misurazione 2" Faccia anteriore del caricatore coperto
Non accettabile



2" measurement Front face of magazine covered Not Acceptable

5. Coprire l'intera faccia anteriore della porzione del caricatore all'interno del porta-caricatore. La faccia anteriore è definita come il lato del caricatore lontano dal corpo del tiratore.
6. Tenere il caricatore all'interno di 10 gradi (80-100° rispetto alla terra) della posizione verticale sulla cintura, senza sostanziale inclinazione in avanti o indietro.
7. Essere portati in una zona della cintura che posizionerà il bordo anteriore del porta-caricatore dietro la linea centrale del corpo.

2. Criteri dell'IDPA per i porta Speedloader

I porta Speedloader devono:

1. Essere progettati per trasporto occulto e adatti ad essere indossato per tutto il giorno.
2. Essere portati su una cinghia standard di larghezza non maggiore di 1 3/4 "che deve passare attraverso i passanti della cinghia sui pantaloni del tiratore.
3. Tenere lo speedloader con tensionamento sufficiente per permettere di capovolgerlo e per sostenerlo quando è completamente caricato.

4. Può essere: una forma aperta superiormente ed avere una configurazione tale da coprirne l'intero diametro ed il corpo, ed avere una tensione sufficiente a trattenerlo O trattenerlo lo speedloader con una chiusura con bottone automatico o una chiusura in Velcro.



3. Criteri IDPA per i porta Moon-Clip

I porta moon clip devono:

1. Essere progettati per trasporto occulto e adatti ad essere indossati per tutto il giorno.
2. Essere portati su una cinghia standard di larghezza non maggiore di 1 3/4" che deve passare attraverso i passanti della cinghia sui pantaloni del tiratore.
3. Tenere il moon clip con tensione sufficiente per permettere di capovolgerlo e sostenerlo quando è completamente caricato.
4. Può essere: di una configurazione aperta superiormente che copra almeno il 60% del diametro e il 100% dell'altezza della cartuccia e trattiene la moon clip tramite tensione ed un perno che sporge attraverso il centro della clip, o trattiene la moon clip con un bottone automatico o una chiusura in Velcro.

Nota: Le moon clip non possono essere mantenute nell'elemento portante da tre (3) cartucce o meno. I tagli sul lato sono consentiti solo per l'accesso del dito indice e del pollice.



4. Note sui Portamunizioni

1. Una penalità procedurale di tre (3) secondi sarà assegnata in qualunque momento un dispositivo d'alimentazione (caricatore, speedloader o full moon clip) caricato delle munizioni dovesse sganciarsi e cadere dall'elemento portante durante il percorso di tiro. Lasciar cadere un dispositivo d'alimentazione carico durante la fase di ricarica non è oggetto di assegnazione di una procedura, purché il tiratore non lasci le munizioni in terra prima di proseguire nel CoF.
2. Due speedloaders/moon clips pieni possono essere indossati direttamente davanti alla fondina e devono essere posizionati più vicino possibile alla fondina. Uno supplementare può essere portato dietro la linea centrale, sul lato destro o su quello sinistro, per un totale di tre speedloaders/full moon clip sulla cintura.
3. Invece di usare i porta-munizioni, i caricatori di ricambio (2), gli speedloaders (3) e le moon clips (3) usati in un CoF, possono essere trasportati nelle tasche dei concorrenti ed essere usati per ogni ricarica ammessa in IDPA.
4. Il tiratore non può trasportare più di due caricatori di ricambio sulla cintura.
5. Miscellanea

Ci sono una serie di oggetti che potrebbero essere usati dal concorrente. Non c'è spazio per elencarli tutti. Il Quartiere Generale ha ricevuto domande riguardanti i seguenti oggetti:

1. Ginocchiere & Paragomiti.

Non è concesso l'utilizzo in IDPA di ginocchiere rigide e paragomiti. Se il partecipante ha bisogno di ginocchiere esse devono essere morbide e **INDOSSATE SOTTO L'ABBIGLIAMENTO**. Le ginocchiere morbide devono essere completamente nascoste. La logica di ciò si trova in Obiettivo e Principi all'inizio di questo regolamento.



2. Tacchetti

Scarpe con tacchetti realizzate per sport specifici (cioè football, baseball, golf ecc.) non possono essere indossati.

3. Indumenti di Dissimulazione

Tutti gli equipaggiamenti dovrebbero essere posti in modo che, quando si indossa un indumento di dissimulazione aperto con le braccia stese lungo i fianchi e parallele al terreno, esso non si possa vedere dal davanti, dal retro o dai lati. L'abbigliamento di dissimulazione dovrebbe essere pratico, adatto al vostro ambiente e sufficientemente ampio da consentire facilità di movimento. Indumenti da competizione sono proibiti. Indumenti da gara sono definiti come : abiti a rete o forati che permettono alle armi, fondine , munizioni di riserva ,porta munizioni di essere visibili quando si sta in piedi normalmente, tasche, tasche al torace, tasche fatte appositamente o qualsiasi materiale inserito nelle tasche o vicino alle tasche per mantenerle aperte in modo da riporre caricatori parziali dopo la ricarica. Indumenti che sono considerati solo da gara provocheranno un FTDR.. Per ulteriori dettagli vedi "Appropriata Ritenzione/Ritegno del Caricatore" nel Glossario.

APPENDICE DUE - RICARICHE APPROVATE DALL'IDPA

Non eseguire una ricarica approvata dall'IDPA darà come risultato tre (3) secondi di penalità procedurale per ogni infrazione. La mancata esecuzione della ricarica specificata nel CoF darà come risultato una penalità procedurale di tre (3) secondi o un FTDR. .La mancanza nel riporre correttamente un caricatore parziale o un munizionamento dopo una Ricarica tattica o una Ricarica con Ritenzione prima di sparare il primo colpo (dopo la ricarica) produrrà una penalità procedurale. Ricarica tattica e Ricarica con Ritenzione sono intercambiabili. Per ulteriori informazioni vedi il glossario. Quando non viene specificato alcun tipo di ricarica specifica, può essere fatta qualsiasi tipo di ricarica a discrezione del tiratore. Eccezione, correzione per cattivo funzionamento: quando si corregge un malfunzionamento, il caricatore o lo speedloader che possono aver causato il cattivo funzionamento non devono essere trattenuti dal tiratore che non sarà penalizzato.

RICARICHE APPROVATE DA IDPA:

Ricariche Tattiche

1. Ricarica tattica (Tac-Load) ricaricare la pistola durante la sosta nell'azione, seguendo i seguenti passi.
2. Estrarre un caricatore di ricambio prima dell'espulsione del caricatore parziale dalla pistola.
3. Lasciare cadere il caricatore parziale dalla pistola nella mano.
4. Inserire il caricatore di ricambio nella pistola.
5. Riporre il caricatore parziale correttamente (vedere "Ritenzione/ritegno adeguato del caricatore ")



NOTA: Se il CoF richiede una Ricarica Tattica e il caricatore è vuoto mentre un colpo rimane nella camera di cartuccia, il caricatore vuoto deve essere conservato (trattenuto).

NOTA: Il Quartiere Generale (HQ) raccomanda caldamente ai progettisti di CoF di elaborare corsi di scenario che non richiedano ricariche tattiche o ricariche con ritenzione che debbano essere eseguite "durante il tempo".

Ricariche con Ritenzione

Ricarica con Ritenzione (RWR) significa ricaricare la pistola durante la tregua (sosta) nell'azione, seguendo i seguenti passi:

1. Estrarre il caricatore parziale dalla pistola.
2. Riporre correttamente il caricatore parziale (vedere ritenzione /ritenuta adeguata del caricatore)
3. Estrarre un caricatore di ricambio
4. Inserire il caricatore di ricambio nella pistola.

NOTA : Se il CoF richiede una Ricarica con ritenzione ed il caricatore è vuoto mentre un colpo rimane nella camera di cartuccia, il caricatore vuoto deve essere conservato (trattenuto) .

NOTA: Il Quartiere Generale (HQ) raccomanda caldamente ai progettisti dei CoF di realizzare scenari che non richiedano ricariche tattiche o ricariche con ritenzione che debbano essere eseguite "durante il tempo".

Ricarica con carrello bloccato in apertura (di emergenza)

Ricarica (di emergenza) con carrello bloccato in apertura significa ricaricare la pistola quando è completamente vuota, seguendo i seguenti passi :

1. Lasciar cadere il caricatore vuoto a terra.
2. Estrarre un caricatore di ricambio
3. Inserire il caricatore di ricambio nella pistola
4. Arretrare il carrello o premere il pulsante di rilascio (hold open) del Carrello.

NOTA: Il carrello non resta bloccato in apertura su alcune pistole. In tal caso il tiratore dovrà arretrare il carrello. Non si assegnano penalità procedurali.

NOTA: Le ricariche possono iniziare solamente quando il tiratore è completamente dietro copertura e saranno giudicate completate quando il nuovo caricatore sarà inserito con il carrello completamente chiuso o con il cilindro chiuso. (Vedi Appendice TRE -Copertura) Sparare intenzionalmente un colpo in più per ottenere un vantaggio darà come risultato venti secondi (20) di penalità FTDR.. Un buon esempio è sparare colpi in più, in modo da avere il carrello aperto e perciò ricaricare con una tempistica più vantaggiosa.

I CoF dovrebbero essere progettati avendo in mente specifici punti di ricarica dietro copertura. Una volta dietro copertura il concorrente può muoversi mentre ricarica. Se un concorrente spara, e resta col carrello aperto, a bersagli che devono essere ingaggiati da uno specifico punto di tiro, il concorrente NON deve ritirarsi dietro la copertura mentre ricarica. Nella vita reale tenere d'occhio



la zona di pericolo mentre si ricarica è una buona tattica. Secondo gli obiettivi dell'IDPA, i concorrenti possono sostituire il caricatore nella pistola con uno completamente carico, mentre la pistola rimane nella fondina, fin tanto che dominano con lo sguardo il campo e il campo è sgombro. Si raccomanda caldamente ai partecipanti di mettersi a proprio agio mentre si ricaricano le pistole tra le sequenze di tiro, quando si esegue o una Ricarica Tattica o una Ricarica con Ritenzione.

Appendice Tre - Copertura

Più del 50% del torso superiore del tiratore deve essere dietro copertura mentre ingaggia bersagli minacciosi e/o ricarica. Per la copertura bassa un ginocchio deve essere a terra, e per la copertura verticale come un muro/ una barricata, il 100% delle gambe e dei piedi del tiratore devono essere dietro copertura. Una regola generale di carattere empirico prevede che il tiratore dovrà sporgersi dalla copertura di più per ciascun obiettivo che egli ingaggia. (tagliare la torta). La distanza tra i bersagli minacciosi determinerà quanto il tiratore debba sporgersi maggiormente per colpire i bersagli. Un tiratore che prende di mira più di un bersaglio dalla stessa posizione, non sta usando la copertura in modo appropriato. Quando possibile, se il segnapunti è direttamente dietro il concorrente (dopo l'estrazione della pistola) egli aiuterà il S.O. per verificare che il 50% di esposizione sia stato mantenuto. Comunque, nella maggior parte dei casi, il Responsabile della Sicurezza (S.O.) può posizionarsi in modo tale da poter osservare sia la pistola del concorrente che e il suo rapporto con i bersagli. I Responsabili della Sicurezza che osservano un tiratore che non utilizza la copertura in modo appropriato dovrebbero gridare " COVER". Il tiratore dovrebbe immediatamente rispettare l'uso della copertura. L'IDPA si rende conto che molti tiratori sono spesso troppo veloci nello sparare ai bersagli perché il S.O. possa essere in grado di ammonire il tiratore in tempo. Perciò, se il Responsabile della Sicurezza non ha avuto il tempo o l'opportunità di gridare " COVER" prima che il tiratore ingaggi altri bersagli, senza usare una copertura adeguata, al tiratore si assegnerà una penalità procedurale. Tutte le ricariche devono essere eseguite dietro copertura (se la copertura è disponibile) e devono essere completate prima di lasciare la copertura .Un tiratore considerato carico può muoversi da una posizione in copertura SOLO quando il nuovo caricatore è completamente inserito e il carrello è completamente chiuso o il cilindro del revolver è chiuso. I tiratori non possono passare da una posizione di copertura ad un'altra con la pistola vuota (scarica). Le ricariche devono essere completate dietro copertura, e comunque questo non significa che un tiratore debba riabbassarsi velocemente e completamente dietro copertura per ricaricare, prima di riprendere di mira i bersagli, da un punto fisso di tiro. Il concorrente può tenere gli occhi sullo "avversario " successivo fintanto che egli segue la definizione di copertura e non espone troppo il corpo al successivo bersaglio di minaccia.



Appendice QUATTRO - Assegnazione del punteggio

Il sistema di punteggio in IDPA è progettato per ricompensare la precisione rispetto alla pura velocità. Il Conteggio Vickers converte ogni cosa ad un punteggio in tempo e vince il più veloce. Gli elementi principali da ricordare quando si assegnano punti con il Conteggio Vickers sono : ogni cosa è basata sul tempo, inoltre si lavora con PUNTI DI PENALITA' (PD), NON sui punti sul bersaglio. In caso di contestazione, assegnate sempre il punteggio migliore per il tiratore. Quando si deve guardare il bersaglio molto da vicino per stabilire se un colpo ha superato la linea più alta di punteggio, si assegnerà automaticamente il valore più alto al partecipante. In nessun caso i S.O. IDPA useranno metodi di misurazione. Nel dubbio per una chiamata sul punteggio, si assegna sempre al tiratore il valore più alto. Si applica anche ai colpi doppi. Ciò non significa automaticamente che ogni colpo mancato sia un colpo doppio. Inoltre, uno strappo non è usato per attribuire al tiratore un punteggio migliore. Se si riesce a definire la zona effettiva del foro del proiettile, ed esso non raggiunge la linea del punteggio più alto, il tiratore riceve il punteggio più basso anche se lo strappo raggiunge la linea del punteggio più alto.

A. Conteggio Vickers. (Da usare quando si spara in gare di tiro veloci e in scenari)

Il punteggio, nel conteggio Vickers, si basa assegnando una penalità in "Tempo" per ciascun punto che il tiratore si lascia sfuggire dal punteggio totale "Possibile" (Punti in Meno). Per assegnare il punteggio con il Conteggio Vickers, si deve semplicemente prendere il tempo che si impiega a completare la sequenza di tiro (tempo effettivo) e aggiungere mezzo (0.50) secondo per ciascun punto perso. Si aggiunge qualsiasi penalità applicabile e si somma il tutto per ottenere il Punteggio Finale. Con metodo di conteggio c Vickers si possono sparare tutti i colpi che si desiderano, ma solamente i migliori , come specificato nella descrizione del CoF, saranno conteggiati. Per esempio: se nella descrizione del CoF sono specificati due (2) colpi per bersaglio e ne vengono sparati tre (3), SOLO i due (2) colpi con punteggio più alto saranno conteggiati. Nei progetti di alcuni corsi, la loro descrizione può specificare che si possono richiedere un certo numero di tiri in zone specifiche del bersaglio cioè: due (2) colpi al corpo e un (1) colpo alla testa. Quando si specificano colpi diretti al corpo, ma il tiratore invece spara alla testa questi (tiri) si conteggiano -0. Se si specificano colpi diretti alla testa ,ma essi sono invece sparati sotto la linea del collo essi sono considerati come colpi mancati (-5 per ciascuno di essi) .La logica è che il riquadro della testa è un bersaglio più piccolo rispetto a quello del corpo e quindi rappresenta un bersaglio più difficile. Sparare tutti i colpi alla testa per eludere un passaggio di allineamento, può essere considerato un errore procedurale e incorrere in penalità. I progettisti di corsi e i M.D. dovrebbero essere consapevoli di questa possibilità e decidere prima come gestirla. Alcuni progettisti specificheranno spari alla testa in modo da simulare un bersaglio minaccioso che indossa una protezione per il corpo (Body Armor). Un modo semplice (????) per assegnare punti con il conteggio Vickers è il seguente :



1. Segnare il tempo effettivo preso dal timer.
2. Contare il numero totale di colpi mancati.
3. Moltiplicare il numero di miss per cinque (5) .
4. Aggiungere il numero di punti persi ai colpi che rimangono al numero di colpi mancati.
5. Segnare il totale di punti persi e moltiplicarlo per mezzo (0.50) secondo.
6. Scrivere le penalità applicabili, per esempio: aggiungere tre (3) secondi per qualsiasi penalità procedurale.
7. Aggiungere il tempo effettivo ai punti sotto convertiti e le penalità applicabili per un punteggio finale.
8. In questo modo, ogni cosa è stato convertita in tempo di modo che il tempo più basso (il più veloce) vinca.

B. Conteggio Vickers Limitato. (Da usare quando si spara in esercizi standard o quando i bersagli saranno ingaggiati più volte prima dell'assegnazione del punteggio).

Valgono gli stessi criteri adottati nel Conteggio Vickers sopra descritto AD ECCEZIONE del numero di colpi che si possono sparare in ogni sequenza, che in questo caso è limitato al numero specificato nella descrizione del corso. Qualsiasi colpo in più incorrerà in una penalità procedurale di tre (3) secondi per sequenza e uno dei colpi più alti del punteggio sarà dedotto dal punteggio per ciascun colpo in più sparato. Il punteggio Vickers Limitato è usato per permettere di sparare più sequenze senza dovere attribuire punteggi al bersaglio (tappare) dopo ogni sequenza di tiro, permettendo al CoF di funzionare più velocemente. Il Vickers Limitato dovrebbe essere usato SOLAMENTE per attribuire punteggi a corsi di tiro standard mentre non è adatto per CoF di scenario.

C. Esercizio non Terminato (DNF)

Se un partecipante non riesce a finire una string a causa di un'arma rotta/inceppata, il suo punteggio sarà determinato da uno qualsiasi dei seguenti metodi che sfocerà nel miglior punteggio :

1. Tutti i colpi richiesti che non sono stati sparati, saranno conteggiati come punti persi e mancate neutralizzazione; in questo caso la penalità sarà aggiunta al tempo totale fino al punto dove l'arma si è inceppata.
2. Il numero minimo di colpi richiesti per una sessione sarà moltiplicata per tre (3) secondi per ottenere il punteggio dello stage. Ad un partecipante che sceglie di non sparare una sessione, non sarà attribuito alcun punteggio, si assegnerà un DNF per l'intera gara.

D. Copertura Non Penetrabile / Copertura Penetrabile.

Qualsiasi colpo che produca un diametro completo in una copertura non penetrabile, e penetri il bersaglio, sarà considerato come bersaglio mancato (sia esso un bersaglio minaccioso o un bersaglio non minaccioso). Non si assegna una penalità per aver colpito la copertura non penetrabile, oltre a quella per il colpo mancato. IDPA raccomanda ai club/ai progettisti di corsi di



standardizzare in NERO la simulazione di una copertura "non penetrabile". Arredi scenici sono comunemente usati per rappresentare coperture "non penetrabili", oppure oggetti impenetrabili come pareti, automobili, barricate e mobili come scrivanie e schedari. I colpi che penetrano coperture "penetrabili" saranno conteggiati come COLPI. Si raccomanda ai club /ai progettisti di corso di standardizzare in BIANCO simulazioni di coperture "Penetrabili"o di usare arredi scenici come finestre, tende, cespugli ecc.

E. Attribuzione di Minaccioso / Non Minaccioso

I bersagli minacciosi possono essere indicati con la raffigurazione di una pistola o fermando con una graffetta il ritaglio di una pistola sul bersaglio. Questa indicazione del bersaglio non è obbligatoria, ma tuttavia è estremamente raccomandata. Non si dovrebbe posizionare in alcun caso una pistola e una mano aperta sullo stesso bersaglio. I bersagli dovrebbero essere chiaramente indicati come minacciosi o non minacciosi. I bersagli non minacciosi DEVONO essere indicati con la raffigurazione di una mano aperta o di mani sul bersaglio. Nel caso il bersaglio indossi una camicia, fermare con una graffetta una mano aperta (o delle mani.). Se durante una sessione di tiro un bersaglio minaccioso viene colpito da un colpo che passa attraverso un bersaglio non minaccioso, al concorrente sarà assegnata una penalità per il bersaglio non minaccioso colpito E il colpo segnato sul bersaglio minaccioso sarà conteggiato. Il contrario si applica quando un colpo su un bersaglio minaccioso ne penetra uno non minaccioso posto dietro. Di qui la regola empirica: tutti i colpi che attraversano sono conteggiati (eccetto quando sono su copertura non penetrabile).

APPENDICE CINQUE - PROGETTAZIONE LOGICA DEL PERCORSO DI TIRO

Dei molti concetti sottolineati nella fondazione dell'IDPA, niente è più importante dei requisiti del progetto del percorso di tiro. Il primo problema, che è critico per la lunga durata di questa disciplina di tiro, è che ai tiratori è richiesto di risolvere molte realtà riflettendo. I fondatori dell'IDPA concordarono questo, quando enunciarono le guide strutturali dell'IDPA. L'IDPA vuole aiutare a promuovere le legittime tattiche di auto difesa e testare l'abilità necessaria a chi si potrebbe trovare in una reale situazione di auto difesa. La richiesta dell' uso della copertura, ricarica dietro copertura, il limite al numero dei colpi per sequenza, sono basati su questo principio.

Di fondamentale importanza, quando sviluppate un nuovo percorso di tiro IDPA, è di pensare a cosa state tentando di simulare. Chiediti: "può avvenire realmente?" o "questo stage è in grado di testare la vitale abilità richiesta in uno scenario IDPA?". Alcuni stages sono naturalmente ridotti nel numero dei colpi sparati. Nel reale tiro di auto difesa, raramente viene richiesto di sparare un alto numero di colpi. Puoi disegnare alcuni stages di scenario veramente grandi con sequenze di quattro (4) o cinque (5) colpi. Il modo di fare uno stage molto impegnativo è nel mettere il partecipante in condizione di fare lo stesso esercizio con metodi diversi, come usare solo la mano forte, sparati da una posizione vicina e magari mentre indietreggia. Considerate i diversi modi in cui può essere risolto uno scontro nella vita reale, allora il vostro percorso di tiro rispecchierà la realtà.



Controllate che i concorrenti si muovano con una angolazione bassa, così che la volata dell'arma sia puntata in una direzione sicura. L'unico punto di grande raccomandazione per la direzione della volata in IDPA è uno stage o scenario che richiede al tiratore di muoversi lungo una linea parallela alla linea di fuoco. E' tipico che sia presente una "barricata", che il tiratore deve attraversare da un lato all'altro per ingaggiare bersagli. E' facile che il tiratore diriga la volata in una direzione non sicura. Un valido disegno del percorso di tiro dovrà evitare questo tipo di problema. State sempre attenti a questo argomento, sia con i tiratori destri che sinistri. IDPA raccomanda fortemente che estrema cura sia presa nel costruire stages in modo che sia naturale che l'arma resti puntata all'interno dell' esercizio durante il tiro.

Uno dei maggiori errori di chi progetta un percorso di tiro è l'abitudine di farli troppo complessi. La complessità è il nemico del buon percorso di tiro. Altre linee guida nel progetto del percorso di tiro, come molte distanze dei bersagli di quindici (15) yards o inferiori, rispecchiano il fatto che, nella vita reale di auto difesa, raramente le armi dovranno essere usate oltre queste distanze. Gli stage che utilizzano distanze dei bersagli oltre le quindici (15) yards possono essere accettate in occasioni in cui si vuole testare l'abilità del tiratore. Il nostro scopo è che, quando spariamo ai bersagli, dobbiamo rimanere nelle distanze in cui normalmente si svolge uno scenario di auto difesa.

La distanza che un tiratore deve compiere in ogni esercizio è chiaramente un problema. Ogni movimento del tiratore tra le posizioni di tiro non deve essere superiore alle dieci (10) yards. Poche situazioni di auto difesa richiedono al tiratore di percorrere o tenersi al coperto per lunghe distanze. Non desideriamo che le gare IDPA si trasformino in gare di atletica. Con l'ammissione di corsi di tiro che superino le quindici (15) yards di movimento totale, la velocità di movimento, e non l'abilità di tiro, inizia ad essere premiata. Il metodo di conteggio Vickers è molto buono quando è applicato al tiro, ma viene distorto quando il tempo è esagerato per le lunghe distanze da percorrere o superare ostacoli che richiedano tempo uguale a quello del tiro.

State attenti al progetto di percorsi di tiro che mettano troppo in risalto i movimenti su lunghe distanze o intorno ad ostacoli.

Nelle zone preposte all'uso di coperture basse, il M.D. ed il progettista del CoF, possono utilizzare tappeti, cartoni od altre imbottiture, nei punti in cui i tiratori devono inginocchiarsi. Bossoli, sassi ed altri oggetti sarebbero da rimuovere dall'area durante la competizione.

Quando per il tiratore è previsto l'uso di barricate od altri accessori, state attenti che vengano utilizzate correttamente. Fate usare al tiratore la zona di copertura, quando spara e ricarica. La vista e le barriere fisiche devono essere usate per costringere il tiratore a sparare dai punti determinati (le aperture da cui sparare funzionano bene e tendono ad eliminare le chiamate del S.O.). L'uso di accessori come valigette, tavoli (specialmente con cassette), automobili, simulazioni di macchine ATM o Bancomat, combinazioni di letto/postazioni notturne, ecc. sono incoraggiate.



Evitate di inserire nello stage troppi bersagli non minacciosi, per aumentare la difficoltà del tiro. La regola n. 4 del CoF IDPA stabilisce che nel CoF si può utilizzare solo un (1) bersaglio non minaccioso ogni tre (3) bersagli minacciosi. Nel mondo reale, sparare nelle vicinanze di bersagli non ostili, è pericoloso, criminale e può costituire per voi fonte di seria responsabilità. Per aumentare la difficoltà del CoF, utilizzate le simulazioni di hard cover (coperture non penetrabili), così da ridurre la superficie esposta dei bersagli.

La richiesta di colpi multipli (p.e. 3-6 colpi) sui bersagli simula gli scontri di vita reale e deve essere incoraggiata. Tuttavia, il mescolare il numero dei colpi richiesti su bersagli all'interno della stessa serie, induce a penalità procedurali e deve essere scoraggiato. La stessa cosa vale per il mescolare serie richiedenti tipi di ingaggio 2-2-2 con 11-2-1-1.

Tenete la progettazione dello stage o del CoF all'interno delle linee guida IDPA. Non superate i diciotto (18) colpi per ogni serie di tiri. Nel caso una qualsiasi forma di copertura od aiuto che rappresenti una copertura viene utilizzata nello stage, in tal caso il concorrente è obbligato ad usare la copertura. I ricaricamenti devono essere ultimati in copertura, se disponibile.

I ricaricamenti con carrello bloccato in apertura (emergenza) sono quelli raccomandati in IDPA. Le statistiche mostrano che questo è quello che avviene nella vita reale, senza riguardo alle intenzioni od agli addestramenti. I ricaricamenti tattici e i ricaricamenti con ritenzione sono da proporsi nelle pause dell'azione e non devono essere richiesti nella fase cronometrata. Evitate di allestire stages che richiedano Tac-load o RWR in una posizione in cui i tiratori possano probabilmente avere il caricatore vuoto mentre hanno ancora un colpo in camera.

Negli stages in cui viene richiesto al tiratore di partire seduto in un'auto ed estrarre ed ingaggiare i bersagli posti al di fuori dell'auto, molta cura deve essere posta nella fase di estrazione. In passato, in alcuni eventi, è stato richiesto al tiratore di estrarre, e muovere l'arma sopra e davanti il volante, prima di puntare fuori del finestrino (parabrezza) per procedurali era

no assegnate ogni volta che la volata non era al di sopra del volante. Abbiamo assegnato una penalità per non aver fatto qualcosa di totalmente errato e tatticamente impraticabile. Perciò, si raccomanda che l'ordine " sopra il volante" sia eliminato per sempre dall' IDPA come impraticabile. Anzi, è più logico concedere al tiratore di iniziare con l'arma in mano, puntata in direzione di tiro con la volata lievemente al di sotto del margine del finestrino (o parabrezza). Questo renderà l'estrazione dell'arma all'interno dell'auto priva di rischi., e permette alla replica ad una minaccia dall'interno dell'auto di essere una parte vitale di uno stage di scenario.

OGNI COSA che può essere fatta per eliminare una chiamata di giudizio da parte del safety officer è incoraggiata. Spesso si sente di persone che progettano gare, a cui piace fare degli esercizi insoliti al punto che appaiono sciocchi. Alcuni di questi sono semplici modifiche di scene di cowboy che richiedono ai partecipanti di cavalcare cavalli a dondolo e sparare ai bersagli dopo aver varcato



porte oscillanti di saloon. Qualche volta questi stage hanno nomi sciocchi come " la vendetta degli uomini verdi da Marte ". Simili scenari irragionevoli semplicemente degradano quello che vuole essere l'IDPA. Per piacere mantenete l'IDPA fedele alle sue radici di praticità.

Una delle più comuni affermazioni che si sentono riguardo uno scarso progetto è "beh, è lo stesso per tutti". Per piacere, non usate la frase "è uguale per tutti" per stage che rendano banali gli scopi dell'IDPA o che non siano realmente pratici. Pretendere che sia lo stesso per tutti è un modo sbagliato per rendere razionale uno stage o un percorso di tiro povero di contenuti. A chiunque utilizzi la linea del "è uguale per tutti" per giustificare uno stage tatticamente fallace non sarà permesso di progettare o eseguire alcun percorso in IDPA. In IDPA può essere commesso un errore, ma il concedere di realizzare percorsi di tiro scadenti condurrà al crollo dell'IDPA più velocemente di ogni altro fattore.

I percorsi di tiro ben progettati devono possedere i seguenti requisiti:

1. Devono testare abilità pertinenti con le situazioni di auto difesa.
2. La sequenza dell'ingaggio dei bersagli deve essere evidente al tiratore senza ampie spiegazioni o istruzioni.
3. L'assegnazione di penalità procedurali, perché il tiratore ha sbagliato a capire il percorso di tiro, devono essere rare.
4. Le penalità procedurali saranno assegnate raramente negli stage che sono ben progettati.

APPENDICE SEI - ORGANIZZAZIONE DI I.D.P.A.

TIRATORI

I competitori possono essere chiunque possa legalmente portare armi. Possono competere nelle gare IDPA anche i minori, da 12 a 20 anni, se non ci sono limiti di legge e se permesso dal club ospitante. QUESTO VALE SOLO NEGLI U.S.A., IN ITALIA LE DISPOSIZIONI DI LEGGE SONO DIVERSE. TUTTAVIA I MINORI POSSONO PARTECIPARE A MANIFESTAZIONI DI CLUB IN CUI SIANO ORGANIZZATI STAGES PER SOFT-AIR. Le sub-categorie che premiano il miglior piazzamento tra: Forze dell'Ordine, Lady, Senior (età compresa tra 50-64 anni), Senior Distinti (da 65 ed oltre), Junior,(tra 12 e 18, MA IN ITALIA SOLO NELLE SOFT-AIR), Industria, Stampa, Internazionali, Militari in attività, Militari in congedo e Tiratore più accurato possono essere riconosciute, ma non è obbligatorio.

RESPONSABILITA' DEL TIRATORE

1. Seguire SEMPRE le quattro leggi della sicurezza con l'arma.
2. Essere SEMPRE consapevole della direzione in cui è diretta la volata.
3. Evitare di avere il dito nel ponticello dell'arma quando non si sta ingaggiando bersagli.
4. Dimostrarsi sempre sicuro nel maneggio dell'arma.
5. Seguire sempre il regolamento e ogni istruzione specifica nelle gare e nei campi di tiro.



6. Procurarsi e usare un equipaggiamento adatto per le gare I.D.P.A..
7. Ottenere una classificazione valida e mantenerla, rinnovandola come minimo una volta ogni dodici (12) mesi (sono esclusi i tiratori classificati Master).
8. Aiutare a tappare i bersagli e raccogliere i bossoli.
9. Essere pronto a sparare quando chiamato sulla linea di tiro (es.: avere: i caricatori pronti e riforniti, avere le cuffie, avere gli occhiali, avere il gilet per nascondere la buffetteria, ecc.).
10. Essere cortese e rispettoso nei confronti dei responsabili della gara e degli altri tiratori.
11. In più: divertitevi, socializzate, imparate e migliorate il vostro maneggio della arma e la vostra abilità nel tiro.

NOTA: Un tiratore può sparare solo una volta in una gara IDPA senza essere tesserato. I tiratori che vogliono sparare ancora in una gara IDPA devono essere tesserati. Il modulo di iscrizione sono disponibili scrivendo o telefonando al HQ o su internet al www.IDPA.it. I formulari dell'associazione sono pure disponibili presso ogni IDPA MD o IDPA Club. Quando si completa una domanda per l'associazione, devi assicurarti di firmare la domanda, la deroga, ed avere un testimone che firmi la deroga. Altrimenti HQ respingerà l'applicazione. Un nuovo membro deve essere fatto attraverso il club locale; tuttavia il rinnovo della associazione deve essere fatto direttamente dall'HQ.

B. SAFETY OFFICER

I Safety Officer certificati sono persone il cui proposito e fine è che per tutti i concorrenti di avere un giorno sicuro e divertente al range, indirizzando il concorrente attraverso il corso del fuoco. Il S.O. deve avere almeno 18 anni per essere certificato IDPA. Per diventare un ufficiale di sicurezza certificato, devi partecipare ad un corso per S.O. tenuto da uno degli istruttori elencato su IDPA website oppure dall' Area Coordinator dell'area locale.

Il Safety Officer è uno dei più vitali e visibile rappresentante della IDPA. I concorrenti interagiscono con i S.O. piuttosto che con ogni altro ufficiale della gara.

RESPONSABILITA' DELL'O.S.

1. focalizzare l'attenzione sulla mano e la pistola di colui che spara.
2. ricorda che al concorrente viene sempre dato il beneficio del dubbio
3. conduce ed agevola i partecipanti attraverso il corso di tiro in modo sicuro, così che il concorrente possa godersi l'esperienza di tiro.
4. gestisce il concorrente con cortesia e rispetto.
5. risponde a tutte le domande riguardanti il CoF.
6. controlla tutti i dettagli del CoF.
7. definisce tutti i punti di sicurezza della volata dell'arma come diretto ed indirizzato dal CoF e dal range o M.D..
8. deve stare circa 1 metro al lato ed 1 metro dietro al concorrente. Deve essere consapevole della sua posizione mentre il concorrente riarma.



9. deve essere del lato della mano che spara. Il lato della mano che spara cambia a secondo della richiesta del CoF.
10. deve essere sicuro di stare con il concorrente e non sul percorso di tiro.

LE RESPONSABILITA' DEL S.O. NELLE GARE SANZIONATE

Per le gare sanzionate, il MD assegna una persona che segna i punti ed una squadra di S.O. ad un particolare corso di fuoco per tutta la gara. Il segnapuntii e la squadra di S.O. fanno in modo che la gara vada avanti molto consistentemente ed è raccomandato pure nelle gare dei club localae.

LE RESPONSABILITA' DEL S.O. NELLE GARE DI CLUB:

Un S.O. certificato non è richiesto per le gare di club locali, tuttavia IDPA raccomanda che ci sia una persona che agisca come S.O. certificato. Nelle gare di club, colui che tiene i punti può essere anche un concorrente che aspetta di gareggiare. Il S.O. per le gare di club locale deve:

1. capire le regole di questo regolamento.
2. essere un concorrente IDPA esperto.
3. aver preso visione del DVD " come gestire una gara".

C. IL SAFETY OFFICER INSTRUCTOR (SOI):

Il SOI è un Safety Officer delegato ad istruire. Per diventare un SOI e' richiesta una raccomandazione da parte del coordinatore dell'area locale e successiva nomina da parte del HQ. Le responsabilità del SOI.

Condurre classi di insegnamento degli ufficiali di sicurezza:

1. Regole di sicurezza.
2. Regole delle gare
3. Regole del materiale
4. Range comandi
5. Come spiegare un CoF
6. Come gestire un CoF
7. Su che cosa concentrarsi
8. Penalità
9. Differenze tra divisioni
10. Come allestire un CoF
11. Come allestire una Classificazione
12. Disegnare il corso di tiro
13. inviare il ruolino del corso al HQ dell' IDPA
14. non promuovere alcuno che non sia un buon Safety Officer
15. assistere l'Area Coordinator nella valutazione del S.O.



D. MATCH DIRECTOR (MD)

Il MD è un S.O. certificato IDPA, è incaricato per ogni aspetto della gara. Il MD ha l'ultima parola su TUTTE LE QUESTIONI DELLA GARA ed è sua la decisione finale. Non c'è arbitrato. Il MD deve sentirsi libero di conferire con il A.C. ad ogni momento. Tuttavia, le decisioni finali su tutte le questioni della gara appartengono al MD. Il MD spesso si fa aiutare nella moltitudine di dettagli che si devono affrontare nell'organizzazione, ma è il responsabile per il completo successo della gara.

E. CLUB

Un club affiliato alla IDPA è un gruppo di tiratori che si mettono insieme per organizzare gare di IDPA. La prima impressione che un nuovo membro ha di un club affiliato è la prima impressione che la persona ha dell' IDPA.

L'IDPA è unico, in quanto offre ai club un eccitante esperienza in competizione per i tiratori usando vere armi pratiche portate in un modo veramente pratico. Il costo finanziario dei club IDPA è minimo. Non ci sono quote oltre quella annuale di affiliazione. Le regole dell' IDPA sono minime perciò pongono un peso minore agli organismi del club.

Il sistema di classificazione IDPA permette ai concorrenti di classificarsi in un solo giorno. Ci sono molti buoni modelli di CoF disponibili su un numero di websites, possono esser modificati per produrre più varianti.

IDPA è un gioco basato SOLAMENTE su attività di club. In IDPA si assegnano solo trofei: in seguito di questo un largo peso è stato tolto per gli organizzatori della gara, così da non preoccuparsi a sollecitare soldi e sponsorizzazioni per gli eventi.

IDPA HQ riferirà a tutte le parti interessate nel tuo Stato del Tuo Club. Le informazioni sul Tuo club saranno inserite nel sito IDPA. Il progresso dei risultati del concorrente è disponibile per lo scarico dal sito IDPA senza spesa. I club sono autorizzati a trattenere \$. 5 dall'iscrizione per ogni nuovo membro del club (per favore assicurarsi che i nuovi membri firmino l'applicazione dell'iscrizione, lo scarico di responsabilità, ed un testimone che firmi, altrimenti l'HO respingerà la domanda). Questo vale solo per i nuovi membri e non per quelli che rinnovano.

NOTA: alcune nazioni straniere hanno leggi che proibiscono di portare armi nascoste e per autodifesa; perciò coloro che sono interessati a organizzare gare IDPA in queste nazioni, affrontano dei problemi unici. In seguito a questa sfortunata situazione politica, IDPA autorizza i club in queste nazioni a modificare il nome dell'organizzazione, logo e /o regole per adattarsi alle richieste legali locali. Tuttavia, in tal caso tale nazione non può fare gare con le regole di IDPA.



ORIENTAMENTO PER I NUOVI TIRATORI

IDPA HQ raccomanda fortemente che i club nominano un tiratore esperto a gestire i programmi di base della sicurezza, per i nuovi concorrenti che non hanno fatto di gare di tiro pratico o altre discipline di tiro che richiedo di estrarre un' arma dalla fondina e di movimento. Il training base dovrebbe includere almeno i seguenti argomenti:

1. Carica e scarica l'arma
2. Estrarre l'arma dalla fondina e rimettervela
3. Afferrare l'arma con mano forte, mano debole, e due mani.
4. Allineamento della vista (prendere la mira)
5. Controllo del dito sul/nel grilletto
6. Ricarica (slide lock, tactical reload and reload w/retention)
7. Muoversi con un arma estratta
8. Posizione di tiro, includendo tiro veloce e riparato
9. Sistemare i malfunzionamenti
10. I punteggi nelle gare
11. I comandi e le procedure di range

REQUISITI NECESSARI PER L'AFFILIAZIONE DEL CLUB

1. Il direttore di gara/club deve essere un membro dell'IDPA
2. Il direttore di gara/club deve essere un Safety Officer IDPA
3. Gare ed ambiente di club devono essere resi disponibili a tutti i membri dell'IDPA
4. I club devono organizzare un match di classificazione IDPA come uno dei loro match mensili almeno una volta all'anno.

IDPA HQ suggerisce che colui che classifica le persone sia nominato al più presto possibile e che sia disponibile a classificare nuovi tiratori almeno 4 volte all'anno.

1. I club devono accettare di tenere un minimo di 6 match IDPA all'anno.
2. Negli eventi a livello di club, i concorrenti possono sparare in ogni divisione.
3. L'ambiente del club deve essere sufficientemente grande per accomodare la classificazione IDPA (vedi l'immagine localizzata dopo l' Appendice SETTE Classification Match -C, Stage Three-Note)
4. I Club devono seguire le regole ed i principi IDPA
5. I Club devono assicurarsi che i concorrenti abbiano il beneficio del dubbio in tutte le circostanze discutibili.
6. Il più importante - DIVERTITI



COME GESTIRE UNA GARA DI CLUB IDPA

Anche se non avete mai avuto un'esperienza in una competizione o sparato in una gara, potete divertirvi nell'organizzare il vostro IDPA Match come club affiliato. La cosa più importante è che tutta la gente coinvolta nel gestire il Match capisca pienamente le regole dell'IDPA, le procedure di sicurezza ed i punteggi. Per meglio capire le regole contattare un Safety Officer Instructor della tua area. Devi localizzare un posto per sparare. Sono disponibili poligoni locali, clubs privati di armi, poligoni pubblici, poligoni della polizia o militare ?? Quando usi dei poligoni privati o della polizia sii sempre cortese e professionale. Lascia il poligono in perfette condizioni quando hai finito.

Assicurati che le date che tu hai fissato per l'uso del poligono non siano in conflitto con gli ospiti del club o delle Agenzie. Considera i problemi connessi nell'affittare il poligono, restrizioni, conflitti di date, trasporto di materiale e magazzinaggio delle cose. L'impatto ambientale del tuo uso del poligono; obiezioni al rumore, impatto del proiettile sull'area, coprifuoco per sparare e gli effetti sulla comunità devono essere osservati.

Scegli poligoni con aree di sicurezza. Stai attento ai terrapieni e ai parapalle, la distanza di sicurezza delle sagome e l'angolo di tiro. I rimbalzi da rocce, cemento, angoli di ferro e la superficie dei poligoni devono essere considerate.

Assicura che le precauzioni di sicurezza siano state fatte e che il numero del telefono locale di emergenza e unità di risposta siano conosciute e segnate. Assicurati di avere disponibile di cassette di primo soccorso e le direzioni del poligono siano pure notate. Idealmente la connessione telefonica dovrebbe essere sul poligono (cellulare per aree remote). Locali toilette e ristoro devono essere presenti.

Sarebbe una buona idea avere un gruppo di amici tiratori insieme in 1 o 2 week-end, per sessione di gare informale prima di organizzare un attuale Match . Questo permette a te ed al gruppo di amici di vedere come e che cosa occorre per organizzare un incontro, e per non avere contrasti tra di voi. Prendi nota, come ogni tiratore gestisce i vari stages. Assicurati che ogni tiratore comprenda la direzione della linea di sicurezza, per esempio se al tiratore è richiesto di ricaricare, assicurarsi che il tiratore capisca il numero di colpi richiesti e che deve essere sparato, e quante sagome devono essere ingaggiate ed in quale ordine. Non presumere che i nuovi tiratori capiscono cosa fare semplicemente guardando qualcun altro che ha sparato prima di loro, chiedi sempre se ci sono domande e spiega le regole. Quando hai le gare informali per gioco coi tuoi amici nota quanto ci impiega ogni tiratore per passare attraverso i vari stage ed i punteggi, se questo procedimento è troppo lungo può essere un disastro nel giorno della gara quando hai un gran numero di concorrenti e devi farli passare attraverso il tuo corso di tiro in un pomeriggio. Ricorda sempre che la miglior cosa per il MD è di avere una regola d'oro, " tieni la gara e le stages semplici ". Facilitare l'amministrazione è lo scopo.

Se il tuo C.o.F. sembra bello quando lo disegni a casa, provalo sul perimetro per essere sicuro che è semplice e facile da amministrare. La complessità è dannosa in ogni corso o stage di tiro.

Quando tu provi un stage di tiro o evento di gara coi tuoi amici ed essi lo sbagliano, diventa un disastro, quello è proprio il segno reale che il concorrente medio che verrà alla tua gara mensile sarà in difficoltà.



Prima che tu abbia la tua prima gara e dopo le tue sessioni informali coi tuoi amici, dovresti avere un incontro per discutere ciò che il tuo club ha intenzione di fare per le prime gare. Parte della discussione è quello che il tuo poligono ti permette di fare.

La cosa più importante è scegliere chi fa che cosa, porre tutte le cose su una persona è un errore. E' meglio allargare le responsabilità tra poche persone che bruciare un persona.

Scegli qualcuno per gestire i firmatari e le registrazioni. Quando i concorrenti si presentano al poligono abbi un area chiaramente marcata, che fa vedere ai nuovi concorrenti dove andare per la registrazione. All' area di registrazione puoi avere un tavolo con una persona per prendere i soldi delle registrazioni, richiedi che ogni concorrente firmi lo scarico di responsabilità verso il club. Fai riempire i fogli dei punti e dai ogni istruzione di dove andare per cominciare. Cerca di contenere la spesa della gara nei 5-10-15 limite, così per dare il resto in modo più semplice. Assicurati di avere sufficiente moneta per il resto. Le regole del poligono devono essere ben visibili ai nuovi concorrenti: quali regole di sicurezza da seguire e le descrizioni del corso di tiro possono pure essere visibili. L'area per le iscrizioni dovrà essere in una località che permette di chiacchierare e la conversazione non deve essere soffocata dal rumore degli spari. Dovresti avere dei fogli di punteggio per ogni gara o stage. Quei fogli di conteggio possono essere trovati sul website IDPA. Questo farà sì che l'assegnazione del punteggio sia semplice e comporterà minori errori di conteggio. Fai in maniera che ogni concorrente metta il suo nome, divisione e classe su ciascun foglio di conteggio ed alla fine di ogni stage ritenga il foglio. Dai i fogli del conteggio ad una persona che abbia il compito di fare i conti per essere sicuro che tutti i punteggi siano compilati allo stesso modo. Tieni il tuo sistema di punteggio semplice; assicurati che i concorrenti capiscano come i loro punteggi sono calcolati. C'è un software disponibile senza spese sul sito IDPA.

Ad ogni concorrente dovrebbe esser richiesto di aiutare: tipo sistemare le sagome e il poligono per i successivi concorrenti. Questo riduce il lavoro dei S.O.. La gente deve comprendere che deve stare dietro alla linea di tiro, per sicurezza; dovrebbero provvedere a raccogliere i bossoli.

Dopo la gara controlla due volte che i fogli del punteggio finale siano corretti. Somma i totali e ricorda, quando usi il conteggio Vickers, i punteggi bassi vincono. Questo permette alla persona che fa i conteggi di segnare i risultati con chi vince in ogni classe e divisione. I poligoni usati per le gare IDPA dovrebbero avere un area di sicurezza dove si maneggiano le armi, dove i partecipanti possano maneggiare le loro armi in sicurezza.

La maggior parte dei poligoni richiedono un area franca dove le armi non sono caricate fino a quando ci si presenta sulla linea di fuoco, e sotto la supervisione di un S.O.. Se il tuo club ti permette un posto dove tu puoi caricare le armi ad ogni momento allora un area per maneggiare le armi può non essere necessaria.

Abbi sempre un ufficiale di sicurezza a supervisionare il maneggio delle armi, nessuno deve lasciare la linea di tiro carico, non può essere autorizzato perché potrebbe avere delle parti danneggiate o rotte. Una buona idea quando formi un nuovo club è di scegliere un direttore abile che sarà responsabile affinché le gare siano veloci e gestite in maniera ideale. Deve essere una persona con esperienza di gare e buona comprensione di come le gare vanno gestite. Qualcuno deve essere scelto come segretario del club. I risultati della gare possono essere inseriti in un notiziario e spediti ai concorrenti dal segretario. Spesso una persona che ha accesso ad un lavoro o che fa questo tipo di lavoro sarebbe la scelta naturale per essere segretario del club.



Mantieni la registrazione di chi spara; sviluppa un foglio che includa indirizzi così da avere una lista postale per mandare i risultati attraverso il notiziario (i club di successo mandano i loro notiziari entro una settimana dalla gara). Potresti avere le etichette al momento della registrazione così che quello che devi fare è incollare le etichette sulla lettera coi risultati delle gare che spedisce. Quando inizi un nuovo club puoi porre cartelloni o notiziari nei negozi locali di armi oppure alle fiere delle armi e consegnalo pure alle agenzie d'ordine. Alcuni dei club stampano i depliant con i colori IDPA, e stampano l'indirizzo del loro club per informazione professionale. Dopo che si sono tenute diverse gare, le entrate per l'iscrizione delle gare pagheranno i costi per le sagome, per attrezzare il poligono e per ogni spesa che il club potrebbe avere. Il club può vendere bevande, snacks, panini, etc. per aiutare i fondi del club. Praticamente le attrezzature, come le barricate e i sostegni delle sagome, possono essere fatti con rifiuti o legno usato di seconda mano. Bidoni di 55 galloni possono essere le attrezzature, più attrezzature un club ha, maggior scenario il club può creare. Ogni target di ferro che il club ha, dovrebbe essere controllato prima della gara, perché questi tendono ad essere danneggiati da gente che spara con fucile a pallettoni.

Le sagome di ferro sono una buona cosa da usarsi ma se non sono in buone condizioni possono essere pericolosi. Sagome del poligono e equipaggiamento per le gare dovrebbero essere di buon mercato, portabile, sicure, e protette dai vandali. Queste sagome dei poligoni dovrebbero essere facili da mantenersi. Usa targets appropriati per eventi di competizione e classificazione. IDPA sagome e " Peppers/Poppers" di ferro dovrebbero essere uniformi con gli altri clubs per eventi formato IDPA.

Fai una lista del materiale necessario per il poligono e materiale per le gare.

Sotto troverai una lista campione delle cose necessarie :

- sostegni dei bersagli
- bersagli quali barricate, bersagli a vista, fusti, etc.
- timer e batterie di ricambio
- lavagnette
- penne
- bersagli, nastri per bersagli,
- cucitrici e punti di ricambio
- pittura spray
- nastro adesivo (usato per le emergenze)
- fogli per i punteggi
- calcolatrici
- etichette degli indirizzi che i concorrenti estituiscono coi loro dati
- piccola cassa contanti
- cronografo (se disponibili)
- bindella (30 metri)
- occhiali di sicurezza e tappi per le orecchie
- luci e batterie di ricambio (nel caso di luce scarsa)
- oggettistica in caso di pioggia



- sacchi di plastica trasparente da coprire i bersagli in caso di pioggia
- Regolamento IDPA che i concorrenti possano consultare

Molti club hanno scoperto che immagazzinare le piccole cose in contenitori di plastica è una cosa utile. Il giorno del Match non vi resta che portare tali contenitori di plastica al poligono.

F. MATCH SANZIONATI

I club possono scegliere di tenere dei Match statali o regionali autorizzati da IPDA HQ. Diversi match autorizzati possono essere tenuti in uno stato, tuttavia solamente UN match nazionale è permesso annualmente per ogni stato. IPDA HQ vi aiuterà a promuovere il vostro match sanzionato mettendo le informazioni sul sito web e inserendolo tra i principali match nel Giornale Tattico, dopo che sono state ricevute le informazioni nel formulario. Se le richieste non sono seguite dal club, l'autorizzazione sarà revocata. Competere in match sanzionati, i autorizza i concorrenti a partecipare ai Campionati Nazionali. I Match sanzionati richiamano concorrenti da una larga area geografica così che il club che li gestisce può ottenere una maggior copertura economica.

I Club che desiderano gestire un match sanzionato Statale o Regionale devono contattare HQ per la necessaria modulistica oppure scaricarne una copia da internet. Tutti i partecipanti devono essere classificati nella divisione nella quale desiderano competere nei match sanzionati. I M.D. possono autorizzare dei nuovi concorrenti a partecipare nei match sanzionati. Questo non è obbligatorio. Ai campionati nazionali IPDA solamente i concorrenti classificati come Marksman o di più alto grado sono autorizzati a partecipare.

REQUISITI PER UNA GARA SANZIONATA

1. Riempire e completare un modulo di richiesta di match sanzionato
2. Esser d'accordo di gestire il match strettamente in linea con il regolamento IDPA.
3. Provvedere ad accogliere un MINIMO di settantacinque (75) concorrenti.
4. I concorrenti saranno autorizzati a competere in una (1) divisione e il concorrente dovrà essere classificato in quella divisione.
5. Il match deve contenere un minimo di otto (8) scenari di tiro.
6. Il match deve avere un totale minimo di cento (100) colpi.
7. Riconoscimenti saranno aggiudicati ai concorrenti come indicato nel regolamento
8. Tutte le divisioni e classificazioni IPDA saranno riconosciute.
9. Nel match dovranno essere utilizzati statini in doppia copia (una copia deve rimanere al tiratore).
10. Tutti C.o.F. devono essere inviati all' A.C. insieme con il modulo e le tasse di autorizzazione. Il C.o.F. deve essere approvato, ed il modulo di autorizzazione con le relative tasse spedite al H.Q. da parte dell' A.C. almeno sessanta (60) giorni prima della data del match.
11. Il M.D. deve aver fatto un corso di S.O. con un S.O.I. IPDA.



12. I S.O. che lavorano al match devono aver già fatto e lavorato precedentemente a match di club e visto il video " Come gestire un match " .

Sub-categorie quali High Law Enforcement, High Lady, High Senior (età 50 - 64), High Distinguished Senior (Veteran età 65 e più), High Junior (età 12 - 18) High Industry, High Press, High International, High Military Veteran (ex-military, reduce) e Most Accurate Shooter possono essere premiati ai match autorizzati, ma non sono richiesti. I club sono incoraggiati di presentare altre rilevanti sub-categorie.

H. AREA COORDINATOR (AC)

L'A.C. è una persona nominata dal BoD per monitorare ed assistere i club nei propri territori. Lo scopo dell'AC è di assicurare che i club seguano le regole IPDA come indicati nel regolamento IPDA.

RESPONSABILITA' DELL' A.C.

1. Assicurarsi che i club seguano lo spirito ed i principi dell'IPDA come indicato nel regolamento.
2. Assicurarsi che tutte le regole e linee guida IPDA siano eseguite.
3. Assicurare che i club tengono ogni anno un match di classificazione.
4. Verificare che i club che si chiamano IPDA siano affiliati IPDA.
5. Verificare che i club affiliati IPDA richiedano ai concorrenti di essere membri IPDA.
6. Assicurare che il concorrente si riconosca nello spirito dell' IPDA per quanto riguarda le premiazioni con soli trofei.
7. Confermare che i club offrano corsi di sicurezza per i S.O. usando materiale e risorse appropriate IPDA.
8. Assicurare che i corsi di tiro seguano i corsi designati IPDA e loro regole.
9. Assicurare che i match siano condotti con la sicurezza quale Prima Priorità.
10. Assicurare che i match siano conteggiati lealmente ed accuratamente, usando i metodi di punteggio IPDA.
11. Approvare corsi di fuoco per match sanzionati e assicurare che i club siano in linea con tutte le esigenze di autorizzazione. L'AC avrà l'ultima parola di autorizzazione in merito ai corsi di fuoco per il match. Senza l'approvazione dell'A.C. il match NON sarà riconosciuto quale match sanzionato IPDA .
12. Spedire il modulo di autorizzazione e tassa di autorizzazione ricevute dal club all'IPDA HQ dopo che il C.o.F. del match è stato approvato.
13. Revocare l'autorizzazione al match se scopre variazione significanti allo spirito, regole e linee guida dell'IPDA.
14. Raccomandare all' H.Q. IDPA che l'affiliazione di un club venga revocata se scopre variazioni significative allo spirito, regole e linee guida dell'IPDA.
15. Certificare nuovi Safety Officer Instructor tra i Safety Officer nominati.



16. Rimuovere la certificazione di un ufficiale di sicurezza dovess'esser quest'ultimo trovato non conforme a tale status in tale area, in attesa di approvazione dall' HQ.
17. Rimuovere la certificazione di un istruttore di ufficiali di sicurezza dovess'esser quest'ultimo trovato non conforme a tale status in tale area, in attesa di approvazione dall' HQ.

H. QUARTIER GENERALE

La sede dell'IDPA è situata al 2232 CR 719 di Berryville, AR, 72616. HQ effettua le annotazioni di tutti i membri, spedisce le tessere ai membri, si prende cura di tutti gli ordini per il negozio, risponde a tutte le domande che qualunque membro può porre, redige il Giornale Tattico (la pubblicazione trimestrale per i membri), fa certificati e carte per i responsabili della sicurezza, etc. Tutte le decisioni che vengono da HQ sono basate su ciò che è meglio per il membro specifico, il club e lo sport.

APPENDICE SETTE - LINEA DI CONDOTTA DEL LOGO

Il logo dell'International Defensive Pistol Association (IDPA Associazione internazionale difesa con pistola) è proprietà privata con marchio depositato (brevettato) dell'International Defensive Pistol Association, inc. Non è disponibile per uso commerciale individuale. Tuttavia, attualmente gli affiliati al club possono usare il marchio sugli annunci delle gare, sulla corrispondenza o su vestiti commemorativi di eventi, come cappelli e magliette. Le versioni in formato elettronico e la riproduzione per computer sono disponibili presso l'HQ dell'IDPA.

APPENDICE OTTO - CLASSIFICAZIONE

Punteggio con conteggio Vickers limitato.

L'esercizio di classificazione è concepito per essere sparato per novanta (90) colpi consecutivi a gara. Mentre è ammissibile concedere di sparare di nuovo a causa di problemi della pistola e/o di errori mentali del tiratore con l'obiettivo di una classificazione, nessuna ripetizione dei colpi deve essere consentita per sequenze individuali di tiro. Se la classificazione fa parte di una gara a punti o il tiratore sta tentando di conquistare un riconoscimento nelle cinque (5) divisioni, nessuna ripetizione dei colpi è consentita e deve essere sparato come un percorso di tiro di novanta (90) colpi consecutivi.

Per le posizioni in ogni sequenza, fare riferimento alla tabella di posizione dopo la descrizione di CoF. Le pistole devono cominciare dalla condizione meccanica di prontezza adatta al loro design ed essere caricate alla capacità della divisione.



A. Fase (Stage) Uno
7 IARDE

Sequenza	Posizione	Istruzioni	Colpi
1	1	Estrarre e sparare due (2) colpi al corpo e uno (1) alla testa su T1	3
2	1	Estrarre e sparare due (2) colpi al corpo e uno (1) alla testa su T2	3
3	1	Estrarre e sparare due (2) colpi al corpo e uno (1) alla testa su T3	3
4	1	Estrarre e sparare due (2) colpi a ogni testa da T1 a T3	6

***** I colpi sotto l'area della testa dovrebbero essere chiusi prima di sparare la Sequenza 5 *****

5	1	Iniziare con la pistola nella mano "DEBOLE" puntata verso il basso ad un angolo di 45°, la sicura può essere tolta, ma il dito deve essere fuori dal ponticello, sparare un (1) colpo ad ogni bersaglio da T1 a T3. SOLO CON LA MANO DEBOLE:	3
6	1	(Caricare 3 colpi AL MASSIMO nella pistola) Iniziare con la schiena ai bersagli, girarsi e sparare un (1) colpo da T1 a T3, ricaricare con cambio di emergenza e sparare un (1) colpo da T1 a T3.	6
7	1	Estrarre e sparare due (2) colpi da T1 a T3. Usare solo la mano FORTE".	6



B. Fase (Stage) DUE

10 IARDE

Sequenza	Posizione	Istruzioni	Colpi
1	2	Estrarre e avanzare verso i bersagli, sparare due (2) colpi per bersaglio da T1 a T3 mentre ci si muove in avanti (tutti i colpi devono essere sparati mentre ci si muove). C'è una linea di stop alla linea di 5 yards per questa sequenza.	6
2	3	Estrarre ed allontanarsi dai bersagli, sparare due (2) colpi per bersaglio da T1 a T3 mentre ci si muove indietro (tutti i colpi devono essere sparati mentre ci si muove).	6
3	2	(Caricare 6 colpi AL MASSIMO nella pistola) Iniziare con la schiena ai bersagli, girarsi e sparare due (2) colpi per bersaglio da T1 a T3, ricaricare con cambio di emergenza e sparare 2 colpi per bersaglio da T1 a T3.	12
4	2	Estrarre e sparare due (2) colpi per bersaglio da T1 a T3. Usare solo la mano "FORTE".	6



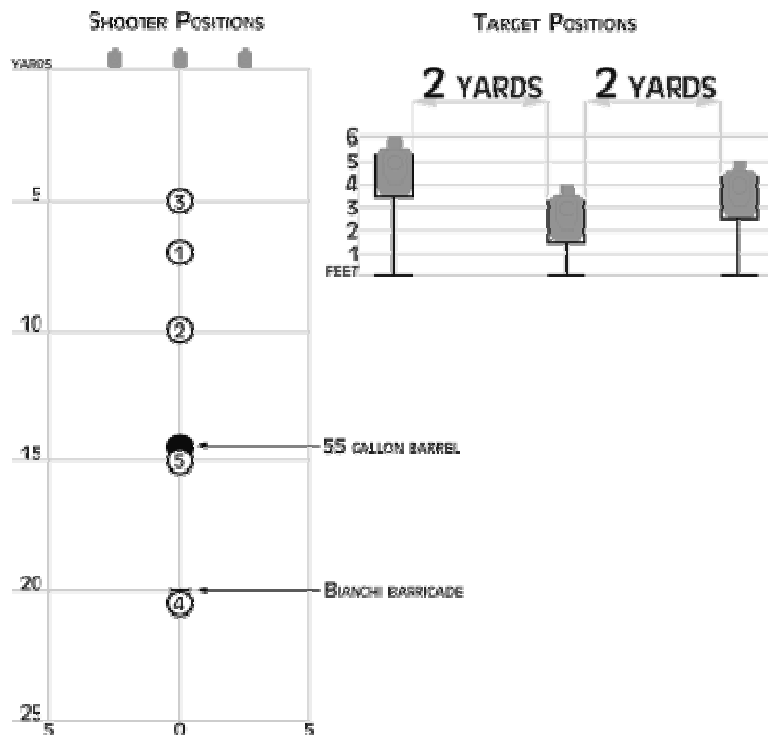
C. Fase (Stage) TRE

Posizione 4 - 20 iarde, Posizione 5 - 15 iarde

(barricata di stile Bianchi, è richiesto un barile da 55 galloni)

Sequenza	Posizione	Istruzioni	Colpi
1	4	Estrarre e sparare due (2) colpi per bersaglio da T1 a T3 da uno qualunque dei lati della barricata, fare la RICARICA TATTICA (TACTICAL LOAD) e sparare 2 colpi ad ogni bersaglio da T1 a T3 dal lato opposto della barricata.	12
2	4	Estrarre e sparare due (2) colpi ad ogni T1-T3 da uno qualunque dei lati della barricata, fare la RICARICA TATTICA (TACTICAL LOAD) e avanzare alla Posizione #5, sparare 2 colpi ad ogni T1-T3 da uno qualunque dei lati attorno al barile da 55-galloni.	12
3	5	Estrarre, inginocchiarsi e sparare due (2) colpi ad ogni T1-T3 da uno qualunque dei lati attorno al barile da 55-galloni.	6

Nota: La posizione di inizio per tutte le sequenze TRANNE la Fase (Stage) Uno/sequenza 5 è con le mani naturali ai lati del corpo. La parete della barricata tipo Bianchi è larga ventiquattro (24) pollici e alta sei (6) piedi; il quadrato in cui sta il tiratore (shooting box) è largo ventiquattro (24) pollici e non deve necessariamente avere una parete posteriore.



D. Ripetizione dei colpi.

Se l'esercizio di classificazione non è parte di una gara, limitate ripetizioni dei colpi sono consentite in caso di malfunzionamento dell'attrezzatura e/o mentale. Il limite delle ripetizioni è di uno stage (1/3 dell'esercizio di classificazione, 30 colpi). *Nessuna singola serie di tiro (string) può essere ripetuta a scopo di classificazione.* Gli interi novanta (90) colpi dell'esercizio di classificazione devono essere sparati nello stesso giorno. Non si può ripetere più volte lo stesso stage nello stesso incontro di classificazione. Nello sparare per la classificazione delle cinque (5) divisioni (5 Gun Master, etc.), tutti e cinque i punteggi di classificazione devono essere sparati come percorso di tiro di novanta (90) colpi consecutivi ed essere testimoniati da un responsabile della sicurezza. Le classificazioni multiple di divisione non devono essere completate nello stesso giorno. Nessuna ripetizione dei colpi è consentita.

E. Classificazione.

Affinché i tiratori possano competere con i loro pari, i competitori IDPA sono divisi in classificazioni all'interno di ogni divisione basate sul loro livello di abilità. IDPA ha un metodo molto rapido e facile per classificare i tiratori. Soltanto i club attualmente affiliati possono assegnare le classificazioni e soltanto i membri attuali dell'IDPA possono sparare la classificazione o ricevere una classificazione da un club.

**TABELLA DI RIPARTIZIONE DEL PUNTEGGIO DI CLASSIFICAZIONE**

Times for:	CDP	ESP	SSP	ESR	SSR
Master (MA)	91.76	89.41	98.82	100.82	102.35
	or less	or less	or less	or less	or less
Expert (EX)	111.43	108.57	120.00	122.00	124.29
	thru 91.77	thru 89.42	thru 98.83	thru 100.83	thru 102.36
Sharpshooter (SS)	141.82	138.18	152.73	154.73	158.18
	thru 111.44	thru 108.58	thru 120.01	thru 122.01	thru 124.30
Marksman (MM)	195.00	190.00	210.00	212.00	217.50
	thru 141.83	thru 138.19	thru 152.74	thru 154.74	thru 158.19

NOTA: Ogni tiratore che ha ottenuto la sua classificazione attuale in SSR usando un revolver con full moon clip deve essere re-classificato come tiratore ESR.

Questo è specificato anche sul foglio del punteggio "Classification Match" che va a tutti i membri. L'esercizio di classificazione dovrebbe essere usato come prima gara per cominciare a classificare il gruppo di tiratori appena possibile. La classificazione può anche essere influenzata dalle prestazioni del tiratore nelle gare sanzionate. Ciò è basato sul numero di persone che partecipano nella divisione e nella classe del tiratore e nella classifica all'interno della stessa divisione.

Ci sono due modi in cui un tiratore può essere re-classificato in una gara sanzionata

1. Se la partecipazione totale ad una classifica specifica all'interno di una divisione è di 10 - 19 tiratori, il vincitore di questa classe sarà automaticamente promosso alla più alta classificazione successiva. Se 20 - 29 tiratori competono in questa divisione/classificazione, sia il competitore al I posto che quello al II posto saranno promossi, ecc.
2. Se il vincitore di una divisione e di una classificazione ha un punteggio migliore di 10-19 persone nella sua classificazione E nella classificazione superiore alla sua, all'interno della stessa divisione, il tiratore sarà promosso alla più alta classificazione successiva. Se il competitore al II posto di una divisione e di una classificazione ha un punteggio migliore di 20 - 29 tiratori nella sua classificazione E nella classificazione superiore all'interno della stessa divisione, il competitore al II posto sarà promosso, ecc.



Responsabilità del partecipante

1. Portare la scheda dell'annotazione di classificazione a qualsiasi club affiliato.
2. Sparare i 90 colpi della gara di classificazione al meglio della sua abilità. L'esercizio di classificazione può essere sparato nuovamente con la frequenza che si desidera come un tentativo di alzare la propria classificazione.
3. Assicurarsi che le sue armi rispondano a tutti i requisiti della divisione specifica in cui è stato classificato.
4. Assicurarsi che tutto il suo equipaggiamento risponda ai requisiti IDPA.

Responsabilità del Club (MD e SO)

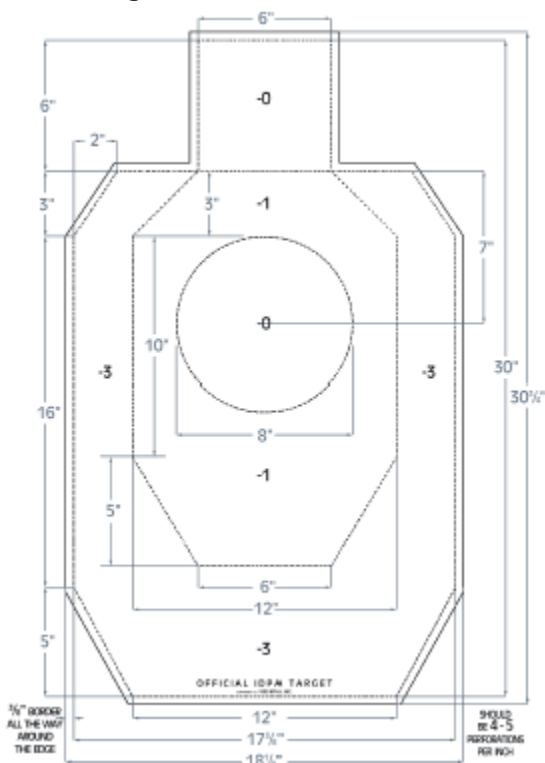
1. Organizzare la gara di classificazione IDPA alle esatte specifiche.
2. Assicurarsi che il concorrente sia un membro corrente dell'IDPA. Coloro che hanno appena firmato l'iscrizione al club possono sparare l'esercizio di classificazione. Tenere i punteggi del tiratore finché arriva la sua tessera di membro IDPA.
3. Controllare le pistole di tutti i concorrenti con la scatola di testaggio delle armi IDPA fornita ad ogni club (Eccezione: ESR & SSR).
4. Assicurarsi che la classificazione del tiratore rappresenti il suo vero livello di abilità. Se un direttore di gara ritiene che un tiratore dovrebbe sparare in un livello più elevato di classificazione, ha il diritto di richiedere che il concorrente spari ancora l'esercizio di classificazione per stabilire la classificazione corrente.
5. Trascrivere la classificazione del tiratore nella sua tessera di classificazione basata sulla Tabella di ripartizione del punteggio di classificazione
6. Mettere il numero di autorizzazione del club sulla tessera di classificazione. Questo dato DEVE essere inserito.
7. Mettere la data sulla tessera di classificazione.
8. Firmare la tessera di classificazione (MD).

Un concorrente può competere nelle gare del club in una divisione in cui non ha una classificazione, purché competa nella classificazione più alta di quella che ha attualmente. I tiratori non possono scendere nella classificazione tranne che per disabilità fisica permanente o per altri motivi irrevocabili. Solo l' H.Q. può stabilirlo. Nello sparare l'esercizio di classificazione in differenti divisioni, si deve fare una gara di classificazione separata per ogni divisione in cui si desidera competere, anche se si utilizza la stessa pistola.

APPENDICE NOVE – BERSIGLIO

I club affiliati devono usare i bersagli ufficiali di cartone dell'IDPA per tutte le gare IDPA. Il disegno unico del bersaglio è un elemento essenziale del sistema di punteggio Vickers. È obbligatorio che nelle gare di classificazione IDPA si usino solo i bersagli ufficiali IDPA in modo da classificare esattamente i tiratori.

A. Bersaglio Ufficiale dell'IDPA.



Contorno di 3/8"

Dovrebbero esserci 4-5 tutto attorno al bordo perforazioni a pollice

B. Bersaglio di cartone.

Il bersaglio ufficiale IDPA è una silhouette di 18"x30" di cartone color giallo cuoio con una "A-Zone" rotonda di 8". Il bersaglio IDPA è concepito per migliorare il livello di abilità dei tiratori rendendoli più consci del loro allineamento visivo e per favorire l'accuratezza di tiro. Non è stato fatto nessun tentativo di rappresentare l'anatomia umana.



FASCE DI PUNTEGGIO

I valori delle aree di punteggio sono cinque (5), quattro (4) e due (2) punti, rispettivamente. Tuttavia, poiché il metodo di conteggio Vickers funziona con un sistema del "punto in meno", il bersaglio è concepito per riflettere direttamente questo metodo di punteggio. Quindi, il bersaglio è conteggiato -0, -1 e -3, (vedere Appendice OTTO- Bersaglio - A. Bersaglio Ufficiale dell'IDPA). Ciò significa che se un bersaglio richiede due (2) colpi su esso, ci sono dieci (10) punti possibili per il bersaglio. Se il concorrente ottiene due colpi nella zona cinque (5), ci sono zero (0) punti in meno (PD), ma dieci (10) punti sul bersaglio. Chi registra il punteggio terrà conto dei punti in meno, non dei punti.

VALUTAZIONE DEL BERSAGLIO

Quando si assegna il punteggio sul bersaglio di un competitore, il SO dovrebbe sempre dare al tiratore il beneficio del dubbio. Se si deve guardare attentamente da vicino per più di pochi secondi un colpo messo a segno, al tiratore dovrebbe essere dato il valore più alto. Quando una pallottola penetra nel bersaglio (proiettile incamiciato a punta arrotondata o proiettile di piombo a forma semi cilindrica con punta piatta) lascia sempre "un anello di grasso" intorno al foro che indica il diametro completo della pallottola. Il diametro esterno di questo "anello di grasso" è la parte del foro che deve toccare una linea di punteggio per segnare il più alto valore. Strappi nel cartone non hanno niente a che fare con il punteggio.

DISPONIBILITA' DEL BERSAGLIO

I bersagli ufficiali IDPA sono disponibili direttamente nel quartiere generale IDPA e presso i fabbricanti di bersagli autorizzati da IDPA in ogni zona geografica (contattare HQ IDPA, vedere l'elenco nel Giornale Tattico o controllare sul sito internet www.idpa.com).

DURATA DI UN BERSAGLIO

I bersagli vistosamente "tappati" dovrebbero essere sostituiti. In una gara importante, i bersagli dovrebbero essere sostituiti spesso per impedire ogni discrepanza di punteggio. La politica dell'IDPA nelle gare sanzionate è che il bersaglio dovrebbe essere sostituito ogni cinquanta (50) colpi al massimo.

Grande cura deve essere usata negli stages di tiro in cui i bersagli sono coperti da magliette. Dovrebbe essere usato soltanto un singolo strato di stoffa di cotone per le T-shirt o uno strato di camicie abbottonate davanti. Doppi strati causano nel bersaglio fori di pallottola di forma distorta. Non usare mai doppi strati di felpe o di maglioni nei bersagli dell'IDPA, poiché il risultato sarebbero fori di pallottola che sono quasi impossibili da individuare esattamente. Si raccomanda di dividere in due le T-shirts in modo che uno spessore di stoffa sia sul lato del bersaglio che è impegnato. Inoltre, non si permetta che i bersagli con le camicie diventino eccessivamente tappati. Cambiare regolarmente i bersagli in modo che stabilire i punteggi sia semplice.



C. Bersaglio in acciaio.

Molti bersagli d'acciaio, quali i dischi rotondi di 8", Pepper Poppers, etc., possono essere occasionalmente usati come bersaglio nelle gare IDPA. Non si dovrebbe sparare ai bersagli d'acciaio a distanze inferiori alle dieci (10) iarde. L'intero bersaglio d'acciaio è considerato un'area di cinque (5) punti (-0 se colpito). Se un bersaglio d'acciaio non è colpito, o nel caso di un bersaglio da abbattere non buttato giù, il bersaglio sarà segnato come mancato (miss = -5 punti = 2,5 sec.) ed inoltre subirà una mancata neutralizzazione: una penalità di 5 secondi se lo stage è conteggiato con il punteggio Vickers. L'omissione di neutralizzare correttamente un bersaglio d'acciaio provocherà 7,5 secondi di penalità aggiunti al tempo del concorrente. (Vedere L'Appendice QUATTRO – Assegnazione del punteggio – A. Il Conteggio di Vickers)

D. Bersaglio di carta.

I bersagli di carta da esercitazione sono disponibili direttamente nel quartiere generale (HQ) dell'IDPA e dai vari fornitori di bersagli autorizzati in ogni zona geografica (contattare HQ IDPA, vedere l'elenco nel Giornale Tattico o verificare il sito web www.idpa.com). Le fasce di punteggio sui bersagli di carta da esercitazione sono identiche alle aree di punteggio sui bersagli di cartone.

APPENDICE DIECI – INFORMAZIONI ASSOCIATIVE

Attualmente, IDPA non offre un programma di assicurazione di responsabilità del club. Sugeriamo di affiliare il vostro club anche con il NRA in modo da potervi iscrivervi per l'assicurazione di responsabilità del club NRA. È nostro giudizio che il 50% dei membri del vostro club DEVONO essere membri correnti di NRA (dovrebbero essere TUTTI della nostra opinione). L'unico fornitore di assicurazione approvato da NRA è:

Lockton Property & Casualty

Casella Postale 410679

Kansas City, Mo 64141-0679

Telefono: 877-487-5407

www.locktonrisk.com/NRAIns/rifleclubsapp.asp



APPENDICE UNDICI - GLOSSARIO

Airgunning - Lo sparare a vuoto: L'atto di compiere i movimenti di sparo del CoF con una mano o un dito puntato senza un'arma in mano.

Beavertail (Coda di castoro): Comunemente, una protezione sulla impugnatura, che protegge la mano dall'essere colpita dal cane di una pistola.

Bianchi style barricade - Barricata Stile Bianchi: Una parete di barricata le cui dimensioni sono 24" di larghezza per 6' di altezza. Il capanno di tiro (shooting box) è largo 24" e non necessariamente ha una parete posteriore.

Concealment – Occultamento: Usare un indumento per nascondere la pistola, la fondina e il porta-munizioni.

CoF : percorso di tiro.

Cold Range – Campo di Tiro Freddo : Una zona dove NON è consentito portare armi cariche nella fondina o maneggiare armi eccetto che sulla linea di tiro e sotto il controllo del SO.

Cover - Copertura: 1) Più del 50% del torso superiore del tiratore deve essere dietro la copertura mentre impegna i bersagli minacciosi e/o ricaricando. Per la copertura bassa, un ginocchio deve essere a terra, e per la copertura verticale, come un muro/una barricata, il 100% delle gambe del tiratore ed i piedi devono essere dietro la copertura.

Tutte le ricariche devono essere eseguite dalla copertura (se la copertura è disponibile) e devono essere completate prima di lasciare la copertura. Un tiratore è ritenuto carico e può muoversi da una posizione di copertura SOLTANTO quando il caricatore nuovo è COMPLETAMENTE INSERITO e il carrello è completamente avanti o il tamburo del revolver è chiuso. I tiratori non possono muoversi da una posizione della copertura verso un'altra con una pistola vuota. Le ricariche devono essere completate dalla copertura; comunque questo non significa che un tiratore debba ritirarsi completamente dietro la copertura per ricaricare, prima di ingaggiare di nuovo i bersagli da un punto di tiro stazionario. Il concorrente può tenere i suoi occhi sul suo "avversario" seguente purché segua la definizione di copertura e non esponga troppo del suo corpo al bersaglio minaccioso successivo.

2) Vedere "Range Commands".

Chronograph - Cronografo: Uno strumento per misurare il tempo di volo dei proiettili ed usato per determinare il fattore di potenza.

Cylinder closed - Tamburo chiuso: Vedere "Range Commands".

Elongated bullet hole - Foro allungato della pallottola: Un foro di pallottola di forma ovale causato sparando nel bersaglio da un angolo estremo. I fori allungati della pallottola che sono due volte più larghi del diametro della pallottola vengono annotati come un colpo mancato sui bersagli che ruotano.

Extended magazine release – Sgancio maggiorato del caricatore: Un pulsante un po' più largo del pulsante standard che non sporga dall'impugnatura più di .2 pollice.



Extended slide release – Sgancio maggiorato del carrello: Un fermo/rilascio del carrello (hold open) che è più ampio o più lungo dell' originale.

Finger – Dito (all'interno del ponticello): Vedere "Range Commands".

Freestyle – Stile libero: L'opzione del tiratore di sparare con l'una o l'altra mano o con entrambe le mani che tengono la pistola.

Grease ring - Anello di grasso: La macchia lasciata sul bersaglio intorno ad un foro di proiettile che indica il diametro reale della pallottola che è passata attraverso il bersaglio.

Hammer down – Abbassa il Cane: Vedere "Range Commands".

Hot range – Campo di Tiro Caldo: Una zona dove è consentito portare pistole cariche nella fondina anche quando non si è sulla linea di tiro. Nessuna arma deve essere maneggiata senza il controllo del SO o nella zona sicura.

Load and make ready –Carica e Stai Pronto: Vedere "Range Commands".

Loaded firearm - Arma da fuoco carica: Un'arma che contiene qualsiasi munizione, sia camerata o no .

Match - Gara: Una competizione formata da percorsi di tiro che un concorrente completa, tenuta normalmente su base mensile dai club affiliati IDPA.

MD: Direttore di gara. Vedere Appendice SEI - Organizzazione dell'IDPA - D. Direttore di gara

Muzzle – Volata (dell'arma): Vedere "Range Commands".

Muzzle safe point - Punto (limite) di sicurezza della volata: Una posizione su un CoF, oltre la quale non è sicuro rivolgere la volata di una pistola. A causa della natura dei percorsi di tiro IDPA e del fatto che molti campi hanno parapalle a forma di U, una linea di 180° è spesso poco pratica e/o inutile. Ci saranno almeno due (2) punti di sicurezza della volata in ogni stage. Il puntamento della volata del concorrente oltre i punti sicuri predeterminati provocherà la squalifica immediata. La bocca della pistola del tiratore NON DEVE MAI essere puntata in una direzione pericolosa. Il puntamento di un'arma in qualsiasi direzione che potrebbe causare ferite a un'altra persona è ritenuto pericoloso. I competitori dovrebbero SEMPRE essere consci della direzione della bocca della pistola.

NOTA: I responsabili della sicurezza (SO)/gli spettatori non dovrebbero MAI stare in piedi direttamente dietro la pistola nella fondina durante l'ordine di inizio o mentre la pistola viene rimessa nella fondina.

Oversize magazine release – Sgancio maggiorato del caricatore: Qualsiasi pulsante di sgancio del caricatore il cui diametro sia più grande del pulsante standard.

Proper magazine retention – Ritenzione adeguata del caricatore: Un posto dove riporre un caricatore parzialmente caricato prima di sparare il primo colpo dopo una ricarica. Questi posti includono: tasca dei pantaloni; tasca del gilet; tasca della giacca; cintura; portacaricatore. L'uso di tasche specificamente disegnate, delle tasche della camicia, delle tasche superiori del gilet, delle mani o dei denti non è consentito.



Radial tear - Strappo Radiale: Uno strappo nel cartone o nella carta che avviene perpendicolarmente all'anello di grasso della pallottola e non è usato ai fini del punteggio.

Range Commands - Ordini utilizzati sul campo di tiro:

Load and make ready - Carica e tieniti pronto: Comando dato al tiratore di caricare la pistola alla specifica del CoF o alla capacità della divisione e di rimettere l'arma nella fondina.

Shooter ready - Tiratore Pronto?: Domanda fatta dal SO per assicurarsi che il tiratore sia pronto a impegnarsi nel CoF.

Standby: Comando dato al tiratore di immobilizzarsi nella posizione di inizio prima del segnale di inizio udibile.

Finger - Dito: Avviso dato al tiratore di rimuovere il dito dal ponticello.

Muzzle -Volata/Canna: Avviso dato al tiratore di mantenere il controllo della canna all'interno dei punti di sicurezza. I responsabili della sicurezza possono aver bisogno di spingere fisicamente le braccia del tiratore per ottenere il puntamento verso il basso della canna se non esegue immediatamente l'ordine.

Stop- Fermo: Avviso dato al tiratore per fermare tutti gli spari e i movimenti.

Cover – Copriti/Copertura :Avviso dato al tiratore che usa la copertura in modo non corretto.

Unload and show clear- Scarica e mostra la camera di cartuccia vuota : Comando dato al tiratore per fargli scaricare l'arma e per fargli mostrare al SO la camera di caricamento o il tamburo vuoti.

Slide down or Cylinder closed - Carrello chiuso o tamburo chiuso: Comando dato al tiratore di chiudere il carrello o chiudere il tamburo di un'arma scarica.

Hammer down –Abbatti il cane:Comando dato al tiratore di tirare il grilletto e scaricare la molla del percussore/abbattere il cane, prima di riporre l'arma in fondina, per dimostrare che l'arma è scarica.

Holster –(Metti)In fondina: Comando dato al tiratore di rimettere l'arma nella fondina.

Range is safe - Il campo è sicuro: Comando che afferma che il tiratore ha messo nella fondina la sua arma ed è sicuro entrare nel percorso di tiro.

Reload - Ricarica: Un metodo di ricarica della pistola. Ci sono tre (3) tipi di ricariche permesse dall'IDPA. Vedere "Reload, slide lock – Ricarica di emergenza (carrello bloccato in apertura), "Reload , Tactical - (Tac-Load)" Cambio Tattico e "Reload with retention – Ricarica con Ritenzione, per ulteriori dettagli. Un tiratore è ritenuto caricato e può muoversi da una posizione di copertura SOLO quando il caricatore nuovo è INSERITO e il carrello è chiuso o il tamburo del revolver è chiuso.

Reload, speed or slide down - Ricarica, veloce o a carrello chiuso : Ricarica della pistola quando c'è un colpo camerato, seguendo i seguenti punti:

Lasciare cadere il caricatore parziale a terra.

Estrarre un caricatore di ricambio.

Inserire il caricatore di ricambio nella pistola.

Lasciare il caricatore parziale o vuoto a terra.

NOTA: Non è una ricarica permessa nelle gare IDPA.



Reload, slide lock - Ricarica, Con carrello bloccato in apertura: Ricarica della pistola quando è completamente vuota, seguendo i seguenti passi:

Lasciare cadere il caricatore vuoto.

Estrarre un caricatore di ricambio.

Inserire il caricatore di ricambio nella pistola.

Arretrare il carrello o premere il pulsante di chiusura (rilascio) del carrello.

NOTA: Il carrello non si blocca in apertura su alcune pistole. In tal caso, il tiratore dovrà arretrare il carrello per armare la pistola. Ciò non è motivo per una penalità procedurale.

Reload, Tactical (Tac-load) - Ricarica, Tattica (ricarica tattica): Ricarica della pistola durante la tregua (sosta) nell'azione, seguendo queste fasi:

Estrarre un caricatore di ricambio prima dell'espulsione del caricatore parziale dalla pistola e tenerlo nella mano.

Estrarre il caricatore parziale dalla pistola e tenerlo nella mano: per un'istante avremo due caricatori nella mano.

Inserendo il caricatore di ricambio nella pistola.

riporre il caricatore parziale correttamente (vedere "ritegno adeguato del caricatore.").

NOTA: Se il CoF richiede un Tac-Load e il caricatore è vuoto mentre un colpo rimane nella camera di cartuccia, il caricatore vuoto deve essere conservato (mantenuto).

Reload with retention - Ricarica con ritenzione : Ricarica della pistola durante la tregua (sosta) nell'azione, seguendo i seguenti passi:

Estrarre il caricatore parziale dalla pistola, stivando correttamente il caricatore parziale (vedere "ritegno adeguato dello scomparto.")

Estrarre un caricatore di ricambio.

Inserire il caricatore di ricambio nella pistola.

NOTA: Se il CoF richiede una Ricarica con ritenzione e il caricatore è vuoto mentre un colpo rimane nella camera di alloggiamento, il caricatore vuoto deve essere conservato (mantenuto).

Revolver neutral – Che sia adatto ai revolver: Un termine descrittivo per un CoF che non richiede ai tiratori di revolver di fare cose impossibili. Questo NON significa che ogni CoF dovrebbe richiedere sei (6) colpi o meno. Ciò significa che, se un CoF richiede una ricarica tattica, la ricarica tattica sarà richiesta prima che sei (6) colpi siano stati consumati.

Non si può chiedere ad una persona con una pistola vuota di conservare colpi esauriti. Pensare ai revolver quando si stabilisce la copertura, le ricariche e i requisiti dello stage.

Safe area - Area Sicura: Una zona designata per maneggiare le pistole SCARICHE. NESSUNA MUNIZIONE può essere maneggiata in una zona sicura.

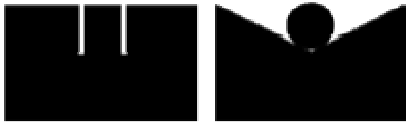
Sanctioned match - Gara sanzionata: Una gara importante approvata dall'AC o dall'HQ. Le gare sanzionate sono elencate in ogni edizione del Giornale Tattico e sono elencate sul sito web di IDPA alla voce "gare importanti imminenti".

Scenario stage – stage con scenario : CoF progettato per simulare uno scontro della vita reale.

Shooter ready – tiratore stai pronto : Vedere "Range Commands".

Sight Picture – Simulazione di esercizio: L'atto di estrarre un'arma carica o scarica e di puntarla prima del segnale di avvio di un CoF; ci sarà una penalità procedurale per ogni infrazione.

Sights - Mire: Solo le mire convenzionali con tacca e mirino sono consentiti nelle gare IDPA. Le mire possono includere gli inserti di trizio, gli inserti di fibra ottica, i puntini bianchi, etc.



Slide, lightening – Alleggerimento del Carrello , : Rimozione di parti del carrello per averne un vantaggio in competizione.

Slide down – Carrello Chiuso: Vedere "Range Commands".

Speed Shot - Tiro in velocità: Un serrato e personale CoF o sequenza che avrà normalmente non più di sei (6) colpi richiesti e una distanza di tiro non maggiore di sette (7) iarde.

SO (Safety Officer) - Responsabile della sicurezza: Responsabile della sicurezza. Vedere Appendice SEI – Organizzazione dell'IDPA – B. Il Responsabile della sicurezza.

Stage – Fase (sessione): Vedere "CoF".

Standby: Vedere "Range Commands".

Standard exercises - Esercizi standard: Le fasi (stage) che non descrivono gli scontri possibili nella vita reale ma verificano veramente le abilità che potrebbero essere necessarie in uno scontro nella vita reale. La classificazione IDPA è un'esercizio standard.

Stippling – Puntinatura : Simile alle zigrinature ma usato normalmente sulle pistole dalla struttura in polimero. Usato fondamentalmente per creare una presa più sicura.

Stop: Vedere "Range Commands".

String - Sequenza: Sezione di un CoF che inizia con un segnale di avvio e si conclude con l'ultimo colpo sparato. Ci può essere più di una sequenza nel CoF.

Strong hand - Mano forte: La mano con cui il tiratore impugna normalmente la pistola mentre spara.

Strong hand only - Mano forte soltanto: Indicazione in un CoF che soltanto la mano forte può essere utilizzata per controllare la pistola. La mano debole non deve toccare la pistola tranne quando rimedia ad un malfunzionamento.

Tactical priority - Priorità tattica: Un metodo di affrontare il bersaglio. Per la priorità tattica, i bersagli sono ingaggiati in ordine di minaccia. Se tutti i bersagli sono visibili, i bersagli sono affrontati dal più vicino al più lontano, purché i bersagli siano a più di due (2) iarde l'uno dall'altro. Se i bersagli sono nascosti da un barricata, i bersagli sono affrontati come si vedono (affettando la torta).



Tactical sequenze - Sequenza tattica: Un metodo di affrontare il bersaglio. Per la Sequenza Tattica, tutti gli obiettivi sono ingaggiati con un colpo ciascuno prima di essere ingaggiati di nuovo. Nel caso di tre (3) bersagli che richiedono due (2) colpi ciascuno, tutti i bersagli dovranno essere ingaggiati con un colpo ad ogni bersaglio PRIMA di affrontare di nuovo i bersagli con un altro colpo in qualsiasi ordine (1-1-2-1-1).

TDP (Total Point Down): Punti Totali persi.

Weak hand - Mano debole: La mano con cui il tiratore non spara normalmente.

Unload and show clear: Vedere "Range Commands".

Weak hand only - Mano debole soltanto: Indicazione in un CoF che soltanto la mano debole può essere utilizzata per controllare la pistola. La mano forte non deve toccare la pistola tranne che per risolvere una malfunzione.

Weighted grips - Guancette Appesantite: Qualsiasi insieme di guancette che pesano più di due (2) onces oltre il peso di quelle standard (originali).

Weighted magazine - Caricatore appesantito: Qualsiasi caricatore che pesa più di una (1) oncia oltre il peso di un caricatore standard per la pistola in questione.