150 CR 4603 Bogata, Texas 75417
Телефон: 870-545-3886
www.idpa.com

ПРАВИЛА ЗА СЪСТЕЗАНИЯ И ОБОРУДВАНЕ НА МЕЖДУНАРОДНАТА АСОЦИАЦИЯ ЗА ОТБРАНИТЕЛНА СТРЕЛБА С ПИСТОЛЕТ (IDPA)

Версия 2024

Приети на 26.10.1996 г., изменени на 14.12.2023 г.

© 1996 -2023 Международна Асоциация за Отбранителна Стрелба с Пистолет. Всички права запазени.

1 ОСНОВНИ КОНЦЕПЦИИ НА IDPA 2
2 ПРАВИЛА ЗА БЕЗОПАСНОСТ 4
3 ПРАВИЛА ПРИ СТРЕЛБА 10
4 ПРАВИЛА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ 15
5 ПРАВИЛА ЗА НАКАЗАНИЯ 22
6 ПРАВИЛА ЗА ПРОЕКТИРАНЕ НА СЦЕНИ 24
7 ПРАВИЛА ЗА СЪСТЕЗАТЕЛИ С ТРАЙНИ ФИЗИЧЕСКИ УВРЕЖДАНИЯ (PPDS) 27
8 ПРАВИЛА ЗА ОБОРУДВАНЕ 28
9 ПРАВИЛА ЗА КЛАСИФИКАЦИЯ СЕ НАМИРАТ В ПРАВИЛАТА ЗА АДМИНИСТРИРАНЕ НА СЪСТЕЗАНИЯ 35
10 ПРОЦЕС НА ОБЖАЛВАНЕ 36
1. ИНДЕКС 38

1 ОСНОВНИ КОНЦЕПЦИИ НА IDPA

Основана през 1996 г., Международната асоциация за отбранителна стрелба с пистолет (IDPA) е управителният орган за състезанията по IDPA, спорт за стрелба с пистолет, основан на симулирани сценарии за самозащита.

Форматът на състезанието IDPA е проектиран да бъде приятен за всички състезатели с всякакви нива на стрелкови умения, като се набляга на създаване на социални контакти и другарството между членовете. Участието в мачове на IDPA изисква използването на огнестрелни оръжия, кобури и друго оборудване, подходящо за самозащита при скрито носене на оръжието. Основателите на IDPA са установили изисквания за оборудването, които се основават на общодостъпни огнестрелни оръжия и екипировка, което дава възможност на хората да се състезават с минимални инвестиции.

Днес, благодарение на визията на своите основатели и ангажимента за обслужване на лоялните членове на организацията, IDPA е един от най-бързо развиващите се стрелкови спортове в САЩ с над 25 000 членове от всички 50 щата и над 400 свързани клуба, които провеждат седмични и месечни състезания, и членове, представители на над 70 нации.

Нашата основна цел е да тестваме уменията и способностите на индивида. Оборудване, което не е проектирано за ежедневно, скрито носене, не е разрешено в този спорт.

1.1 Основни принципи на IDPA

1.1.1 Следването на основните принципи е задължително за всички членове.
1.1.1.1 Насърчаване на безопасно и умело използване на огнестрелни оръжия и оборудване, подходящи за самозащита при скрито носене на оръжието.
1.1.1.1 Практикуване на стрелкови спорт, насърчаващ състезателите да развиват умения и другарство със съмишленици.
1.1.1.2 Осигуряване на равни условия за всички състезатели, които тестват единствено уменията и способностите на всеки индивид, а не неговото оборудване.
1.1.1.3 Осигуряване на отделни дивизии за оборудване и класификации за състезатели, така че огнестрелни оръжия със сходни характеристики да бъдат групирани заедно и хора със сходни нива на умения да се състезават помежду си.
1.1.1.4 Предоставяне на състезателите на практически и реалистични курсове на стрелба и изпитване на практически стрелкови умения.
1.1.1.5 Силно насърчаване на всички членове на IDPA да подкрепят нашите спонсори, когато правят покупки на оборудване и аксесоари. Спонсорите от индустрията са допринесли за успеха на IDPA на всички нива, включително клубно, щатско, регионално, национално и международно ниво.
1.1.1.6 Разработване и поддържане на инфраструктура, която ще позволи на IDPA да развива нашите състезатели. Въпреки че IDPA никога не може да бъде всичко за всички хора, уважителните конструктивни предложения от нашите членове, които следват основните принципи на IDPA, винаги ще бъдат добре дошли.

1.2 Принципи на стрелба по IDPA

1.2.1 Принципи на оборудването
1.2.2 Разрешеното оборудване трябва да отговаря на следните критерии:
1.2.2.1 Скрито носене: Цялото оборудване да бъде поставено така, че да не се вижда при носене под облеклото. Когато ръцете ви са протегнати настрани, успоредно на земята, не трябва да се вижда нищо от оборудването.

1.2.2.2 Практично: Цялото оборудване трябва да е практично за целодневно скрито носене и да се носи по начин, който е подходящ за целодневно непрекъснато носене.
1.2.3 Принципи за участие
1.2.3.1 Състезателите не могат да се опитват да заобикалят или компрометират сцена чрез използването на неподходящи устройства, оборудване или техники.
1.2.3.2 Състезателите да се въздържат от неспортсменско поведение, нечестни действия и използване на неразрешено оборудване.
1.2.3.3 Правилникът на IDPA не е предназначен да бъде изчерпателно описание на цялото разрешено и забранено оборудване и техники. Оборудването и техниките на състезателите трябва да съответстват на основните принципи и правила на IDPA и да са валидни в контекста на спорт, който се основава на сценарии за самозащита. Прилагането на здравия разум и основните концепции на IDPA ще се използва при определяне на това дали дадено устройство, техника или част от оборудването е разрешено съгласно правилата на IDPA. Липсата на забрана за конкретно действие или част от оборудването не е равно на разрешение. Окончателното решение е на AC/IPOC/или RACL.

1.2.3.4 В същността си IDPA е спорт, основан на сценарии за самозащита. Реквизитите, използвани за създаване на Курса на стрелба (CoF), често са непълни, но представляват сгради, стени, прозорци, врати и т.н. CoF ще показва наличните позиции за стрелба.
1.2.3.5 Индивидуалните репетиции на CoF, включително "въдушна стрелба"/"air gunning" (посочване на мишените с празни ръце) и прицелване, не са разрешени в рамките на CoF.
1.2.3.6 Стрелбата зад прикритие е основен принцип в IDPA. Състезателите трябва да използват наличното прикритие в CoF.
1.2.3.7 IDPA е стрелкови спорт, базиран на скрито носене и във всяко отделно състезание състезателят трябва да използва едно и също огнестрелно оръжие на всички сцени, освен ако огнестрелното оръжие не стане неизползваемо.
1.2.3.8 Повторно минаване е разрешено при повреди на оборудването на сцена или намеса на SO.
1.2.3.9 Английският език е официалния език на IDPA. Командите, използвани във всички мачове, независимо от местоположението или националността на участниците, ще бъдат на английски език. Английскоезичният правилник има предимство при противоречия между английската версия на този документ и версията на всеки друг език.

1.2.4 Принципи на курса на стрелба

1.2.4.1 От решаващо значение за дългосрочния успех на тази стрелкова дисциплина е, че задачите, които състезателите трябва да решават, трябва да отразяват принципите на самозащита. Основателите на IDPA се съгласяват с това, когато започват да структурират насоките и принципите на IDPA. IDPA трябва да спомогне за популяризирането на основни умения за безопасно боравене с огнестрелно оръжие и да тества умения, от които човек би имал нужда в ситуации на самозащита с оръжие. Изисквания като използването на прикритие при стрелба по цел, презареждане зад прикритие и ограничаване на броя на изстрелите са базирани на този принцип.
1.2.4.2 „Серия от стрелба" се отнася за част от курса на стрелба, която е инициирана от стартов сигнал и завършва с последния направен изстрел. Може да има повече от една серия в сцена.
1.2.4.3 „Прикритие" се отнася до позиция, при която състезателя може да обстрелва мишени като прикрива горната и долната част на тялото си зад обект като стена.
1.2.4.4 CoF тества стрелковите умения на състезателя. Изключения могат да бъдат направени за състезатели с физически увреждания. Директорите на мачове винаги трябва да се опитват да направят CoF достъпен за всички състезатели.
1.2.4.5 Въпреки наличието на много школи за обучение за носене на огнестрелно оръжие за самозащита, основният фокус на IDPA е върху непрекъснатото развитие на безопасни и надеждни умения за боравене с оръжие, които са общоприети.
1.2.4.6 Правилата на IDPA се прилагат еднакво за всички класификации на членовете на IDPA.

2 ПРАВИЛА ЗА БЕЗОПАСНОСТ

2.1 Четирите основни правила на Купър

Четирите основни правила за безопасно боравене с огнестрелно оръжие на полковник Джеф Купър са публикувани в началните страници на книги, видеоклипове и учебни

курсове в продължение на повече от 30 години. Те са изпитани във времето и макар да не са правила за безопасност на IDPA, те служат като основа за правилата за безопасност по-долу.

- Всички пистолети винаги са заредени.
- Никога не позволявайте дулото да сочи към нещо, което не сте готови да унищожите.
- Дръжте пръста си извън спусъка, докато мерникът ви не е насочен към целта.
- Идентифицирайте целта си и какво има зад нея.

Правилата за безопасност по-долу служат като крайъгълен камък, който всеки състезател на IDPA трябва да следва, включително служителите по безопасността (SO), директорите на мачове (MD) и координаторите на зони (AC), така че нашите събития да са безопасни и приятни за широк кръг от участници. Те трябва да се прилагат за всички събития на IDPA.

2.2 Небезопасно боравене с огнестрелно оръжие

Небезопасното боравене с огнестрелно оръжие ще доведе до незабавна дисквалификация (DQ) от мач на IDPA. По-долу е неизчерпателен списък на небезопасно поведение.

2.2.1 Застрашаване на всяко лице, включително на себе си. Това включва насочване на дулото на огнестрелното оръжие (заредено или незаредено) към себе си или към другиго. Насочване на дулото се дефинира като позволяване на дулото на огнестрелното оръжие (заредено или незаредено) да пресече или да сочи към която и да е част от тялото на човек.

2.2.1.1 Изключение: Дисквалификация от мача не е приложима за насочване на дулото към собственото тяло на състезателя под колана, докато изважда оръжието от кобура или го прибира в кобура, при условие че показалецът на състезателя е ясно извън спусковата скоба. Въпреки това, след като дулото на огнестрелното оръжие е извадено от кобура и е насочено нагоре при изтегляне, насочването на дулото към която и да е част от тялото е дисквалификация.

2.2.2 Насочване на дулото извън обозначените „Безопасни точки за дулото“, ако се използват, или извън 180-градусовата „Безопасна равнина за дулото“, ако се използва.

2.2.3 Умишлено стреляне (произвеждане на изстрел) по нещо различно от мишена или активатор.

2.2.4 Изстрел:

2.2.4.1 в кобура.

2.2.4.2 по посока на стрелбището пред състезателя.

2.2.4.3 в земята по посока на стрелбището на разстояние по-малко от 2 метра от състезателя, освен ако не се стреля по ниска мишена, която е на разстояние по-малко от 2 метра.

2.2.4.4 над берма.

2.2.4.5 по време на командите „Зареди и приготви за стрелба“, „Разреди и покажи, че е празен“, презареждане или отстраняване на неизправност.

2.2.4.6 преди стартовия сигнал.

2.2.4.7 при прехвърляне на огнестрелно оръжие от едната ръка в другата.

2.2.4.8 при боравене с огнестрелно оръжие, освен на огневата линия.

2.2.5 Изваждане на огнестрелно оръжие от кобура, освен ако:

2.2.5.1 С устни инструкции от SO.

2.2.5.2 Докато се стреля по мишени в CoF под прякото наблюдение и зрителен контакт на SO.
2.2.5.3 Когато сте в определена „Безопасна зона“.
2.2.6 Насочване на дулото над берма по време на частта „Дръпни спусъка“ от „Разреди и покажи, че е празен“.
2.2.7 Изтегляне на огнестрелно оръжие, докато сте обърнати по посока на стрелбището.

2.3 Изпускане на огнестрелно оръжие

2.3.1 Изпускане на заредено или незаредено огнестрелно оръжие, или причиняване на неговото падане, по време на „Зареди и приготви за стрелба“, стрелба по серия или сцена, презареждане или отстраняване на неизправност, или по време на „Разреди и покажи, че е празен“ ще доведе до дисквалификация от мача. Ако състезателят е изпуснал огнестрелно оръжие, SO незабавно ще даде команда „Спри“. SO ще вземе/вдигне изпуснатото огнестрелно оръжие, ще го обезопаси и разреди, преди да го върне на състезателя. Състезателят ще бъде дисквалифициран от мача на IDPA.
2.3.2 Ако състезател изпусне заредено или незаредено огнестрелно оръжие, или причини неговото падане в рамките на сцената, състезателят се дисквалифицира от мача.
2.3.3 Изпускането на незаредено огнестрелно оръжие, или причиняването на неговото падане извън границите на сцената, не е под контрола на IDPA и е предмет на местната политика на стрелбището.

2.4 Защита на ушите и очите

2.4.1 Всички, които присъстват на събитие по стрелба на IDPA, са длъжни да използват защита на ушите и удароустойчива защита на очите. Отговорността за безопасна и годна за ползване защита на ушите и очите пада изцяло върху състезателя или зрителя. IDPA препоръчва защитата на слуха да има минимален рейтинг на NRR от 21dB, а защитата на очите да има минимален рейтинг на ANSI Z87.1 за защита от удар и странични щитове.
2.4.2 SO ще спре състезателя, който е започнал CoF и не носи подходяща защита на очите или ушите, и на състезателя ще се даде престрелка. Ако защитата на очите или слуха на състезателя се измести по време на CoF, се прилага същото действие. Ако състезателят открие липсваща или изместена защита на очите или слуха преди SO и спре, на състезателя също ще се даде престрелка.
2.4.3 Състезател, който умишлено изгуби или измести защитата на очите и/или ушите по време на CoF, ще бъде дисквалифициран.

2.5 Изправност на пистолета

Пистолетите, използвани в състезания, трябва да бъдат изправни и безопасни. Отговорността за безопасно и годно за ползване оборудване пада изцяло върху състезателя. MD ще изиска от състезателя да изтегли всеки пистолет или боеприпаси, които се наблюдават като небезопасни. В случай, че пистолетът не може да бъде зареден или разреден поради счупен или повреден механизъм, състезателят трябва да уведоми SO, който ще предприеме такова действие, каквото сметне за най-безопасно.

2.6 Пръсти

2.6.1 Пръстите трябва да са очевидно и видимо извън спусковата скоба по време на зареждане, разтоварване, изтегляне, прибиране в кобур, при движение (освен при стрелба по мишени) и при отстраняване на неизправност.

2.6.1.1 Първо нарушение е процедурна грешка.

2.6.1.2 Второ нарушение е DQ от мача.

2.6.1.3 Всяко нарушение „Пръст“ ще бъде ясно отбелязано в резултата на състезателя за целите на проследяването.

2.7 Състояние на носене на пистолет

Нормалното състояние на пистолетите, които не се използват по време на CoF, е в кобур и разреден, с спуснат боен чук или напред изпращач и изваден пълнител, или празен цилиндър. Пълнителите, бързите зареждачи и лунните щипки могат да се презареждат, докато сте извън огневата линия, но огнестрелното оръжие на състезателя може да се зарежда или разтоварва само под ръководството на SO.

2.7.1.1 Нормалното състояние на пистолетите, които не се използват по време на CoF, е в кобур и разредени, с спуснат боен чук или напред изпращач и изваден пълнител, или празен цилиндър.

2.7.1.2 Нормалното състояние на PCC, което не се използва по време на CoF, е разредено с изваден пълнител. Състезателите трябва да използват флаг за безопасност на патронника, когато оръжието е извадено от калъфа, или устройство за почистване на патронника, видимо отвън, при транспортиране до стрелбището или от сцена на сцена.

2.7.1.3 Карабините с пистолетен калибър извън калъф трябва да се държат в ръцете с оръжието вертикално. Директорите на мачове могат да изискват то да е „вертикално нагоре" или „вертикално надолу", при условие че това е ясно съобщено на всички състезатели преди мача. Могат да се използват ремъци, при условие че оръжието ясно има флаг за патронника и дулото е ориентирано вертикално по всяко време, когато не се използва по време на сцена.

2.7.1.4 Пълнителите, бързите зареждачи и лунните щипки могат да се презареждат, докато сте извън огневата линия, но огнестрелното оръжие на състезателя може да се зарежда или разтоварва само под ръководството на SO.

2.8 Стартови условия

Всички серии от стрелба ще се стартират с пистолет в кобур, предпазители, включени, както се изисква от различните дивизии, и ръцете свободни от екипировка, включително дрехата за прикриване, освен ако в писменото описание на сцената не са предвидени други позиции за пистолета (на маса, чекмедже, раница, чанта, в стрелящата ръка и др.).

2.9 Безопасност на дулото

2.9.1 В IDPA се използват три вида индикатори за безопасна зона на дулото. Писменото описание на сцената ще опише кой тип безопасни зони на дулото се използва или дали се използват няколко типа заедно. И трите типа могат да съществуват на една сцена, но ако на сцената няма конуси или флагове за безопасна зона на дулото, по подразбиране е равнината на 180°.

2.9.1.1 Точки за безопасна зона на дулото: Точка за безопасна зона на дулото е физически и ясно видим маркер, като например пътен конус или колче в земята с ярко оцветен флаг или маркерна лента.

2.9.1.2 Равнина на 180 градуса: Равнината на 180° е въображаема безкрайна вертикална равнина, прекарана през централната линия на тялото на състезателя, перпендикулярна на централната линия на стрелбището, която се движи заедно със състезателя, докато

той се движи през сцената. Когато е обърнат по посока на стрелбата, нарушението на равнината на 180 градуса при изтегляне от кобур, носещ се с дулото назад, или при прибиране на огнестрелно оръжие в кобур, носещ се с дулото назад, не е нарушение. Ако дулото на огнестрелното оръжие на състезателя сочи по-нагоре от "Точка за безопасна зона на дулото", състезателят ще бъде дисквалифициран от състезанието. На състезателя ще бъде дадена командата "Стоп". Състезателят ще спре незабавно, ще постави показалеца си очевидно и видимо извън спусъка на огнестрелното оръжие и ще изчака по-нататъшни инструкции от съдията.
2.9.1.3 Зона за изключване на дулото: Зоните за изключване на дулото трябва да бъдат маркирани на вратите, които състезателят е длъжен да отвори по време на състезанието. Този тип точка за безопасна зона на дулото обозначава зона за недопускане и трябва да има минимален размер от 6 квадратни инча (15,24 кв.см.). Ако дулото сочи към тази зона за недопускане, докато състезателят докосва дръжката на вратата, състезателят ще бъде дисквалифициран.

2.10 Безопасни зони

2.10.1 За всички местни и санкционирани състезания трябва да се осигурят безопасни зони на удобни места и в количества, достатъчни да поемат очаквания брой състезатели. Безопасната зона се определя като определена зона, където се прилагат следните правила. Нарушаването на някое от следните условия ще доведе до дисквалификация от състезанието:
2.10.1.1 Всяка безопасна зона трябва да бъде ясно обозначена с видими табели и да включва маса с ясно обозначени безопасна посока и граници.
2.10.1.2 С незаредени огнестрелни оръжия може да се борави по всяко време. Тази зона се използва за поставяне или изваждане на огнестрелно оръжие от калъф, прибиране в кобур, изтегляне, стрелба на сухо или регулиране на екипировката.
2.10.1.3 Безопасната зона може да се използва и за проверки, разглобяване, почистване, ремонти и поддръжка на огнестрелни оръжия, празни пълнители, свързано оборудване.
2.10.1.4 Дулото на огнестрелното оръжие трябва да е насочено в безопасна посока.
2.10.1.5 В безопасните зони не се разрешава боравене с боеприпаси, заредени пълнители, разсипани патрони, учебни боеприпаси, муляжи, симулационни патрони, патрони за тренировка или заредени огнестрелни оръжия.
2.10.1.5 Боравенето с боеприпаси, заредени устройства за подаване на боеприпаси, разсипани патрони, учебни боеприпаси, муляжи, симулационни патрони, тренировъчни патрони или заредени огнестрелни оръжия не е разрешено в безопасните зони.
2.10.1.6 Безопасната зона може да се използва и, придружен от съдия, за обезопасяване на огнестрелно оръжие, което е засекло и съдържа боен патрон или патрони.
2.10.1.7 Тренировъчно презареждане в Безопасната зона не е разрешено. Празен пълнител може да бъде поставен в огнестрелно оръжие, за да се тества функционалността му, или за да се свали чукчето на огнестрелно оръжие с разкачен пълнител, но тренировъчно презареждане е забранено.

2.11 Горещи и студени стрелбища Въпросът за горещите и студените стрелбища на ниво местен клуб е предмет на политиката на отделния клуб. Този въпрос е отговорност единствено на местните клубове и е извън контрола на IDPA. Състезанията, санкционирани от IDPA, са длъжни да работят съгласно правилото за студено стрелбище, но

могат да използват горещи стрелбищни клетки, ако желаят. 2.11.1 Студено стрелбище

2.11.1.1 "Студено стрелбище" се определя като стрелбище, където всички огнестрелни оръжия трябва да са незаредени, освен ако не са под прякото наблюдение на съдия. 2.11.2 Студено стрелбище с горещи стрелбищни клетки

2.11.2.1 "Студено стрелбище с горещи стрелбищни клетки" се определя като стрелбище, което не допуска заредени огнестрелни оръжия в кобура извън стрелбищните клетки, но допуска заредени огнестрелни оръжия в кобура в рамките на стрелбищните клетки, както е указано от и под наблюдението на съдиите. Със заредени огнестрелни оръжия може да се борави само на огневата линия, когато на състезателя са дадени специфични команди от стрелбището и е под прякото наблюдение на съдия.

2.11.2.2 Под прякото наблюдение на съдията и при получаване на специфични команди от стрелбището, цял скуад състезатели ще се подредят в редица в стрелбищната клетка, ще се обърнат по посока на стрелбата и ще "заредят и подготвят" като група. 2.11.2.3 Периметърът на стрелбищната клетка ще бъде добре дефиниран, както и всяка зона, определена като "Безопасна зона", където боравенето с боеприпаси и заредени огнестрелни оръжия не е разрешено. Процедура за искане на разрешение за разтоварване, за да се излезе от стрелбищната клетка, ще бъде установена от главния съдия и ще бъде обяснена на всички участници по време на инструктажа за сцената. Ако състезател по каквато и да е причина трябва да напусне гореща стрелбищна клетка, той трябва да се свърже с един от съдиите в тази клетка, за да разреди безопасно огнестрелното оръжие, преди да напусне клетката.

2.11.2.4 Ако състезател по каквато и да е причина не желае да зареди своето огнестрелно оръжие с групата, той не трябва да бъде санкциониран.

2.11.3 Горещо стрелбище

2.11.3.1 Горещо стрелбище се определя като стрелбище, където всеки състезател има право да носи заредено огнестрелно оръжие по всяко време. Със заредени или незаредени огнестрелни оръжия може да се борави само на огневата линия и под прякото наблюдение на съдия.

2.12 Команди на стрелбището

Много от командите, дадени на състезателя от SO, са за безопасност, докато останалите са за администриране на сцената. За да може състезателят да се състезава навсякъде по света и да чува едни и същи команди, командите на стрелбището на IDPA ще се дават само на английски език, официалният език на IDPA. Трябва да се използват точно тези команди, а местните вариации не са разрешени.

2.12.1 Стрелбището е горещо

2.12.1.1 Това е първата команда, дадена на всеки състезател, започващ действието по стрелба на сцена. Тази команда означава началото на CoF. Състезателят ще се увери, че е поставил своите предпазни средства за очите и слуха. Също така е уведомление за всеки в зоната за стрелба да провери дали собствените му предпазни средства за очите и слуха са правилно поставени.

2.12.2 Зареди и приготви

2.12.2.1 Когато състезателят има подходящи предпазни средства за очите и слуха, SO ще издаде командата „Зареди и приготви“. Състезателят ще подготви огнестрелното оръжие и пълнителите, за да съответстват на изискваната начална позиция за сцената. Обикновено това е зареждане на огнестрелното оръжие и поставяне в кобура. След зареждане на огнестрелното оръжие, поставянето в кобура ще се извършва от

състезателя, докато стои с надлежна грижа, за да се увери, че огнестрелното оръжие е свободно от всичко в предпазителя на спусъка и дулото е ориентирано далеч от тялото на състезателя за безопасност. Допълнителните опции могат да включват нетипично зареждане или подреждане на оборудването. След това състезателят ще заеме началната позиция, необходима за сцената. Ако огнестрелното оръжие на състезателя не трябва да бъде заредено за началото на сцената, използваната команда ще бъде „Приготви се“. Всякакви допълнителни действия, които изглеждат като репетиция, не са разрешени.

2.12.3 Готов ли си?

2.12.3.1 След „Зареди и приготви“, SO ще попита състезателя „Готов ли си?“. Ако е готов, състезателят трябва да отговори устно или с очевидно кимване на главата, но може и да избере да стои готов. Ако няма отговор от състезателя в рамките на приблизително 3 секунди, състезателят се счита за готов.

2.12.3.2 Ако състезателят не е готов, когато се зададе този въпрос, състезателят трябва да отговори „Не съм готов“. Ако състезателят продължава да не е готов, състезателят трябва да направи крачка извън началната позиция. Когато е готов, състезателят ще заеме началната позиция и въпросът „Готов ли си?“ ще бъде зададен отново.

2.12.3.3 Очаква се състезателят да е готов да продължи приблизително 15 секунди след командата „Зареди и приготви“. Ако състезателят е зле подготвен и се нуждае от повече от петнадесет секунди, за да се подготви, състезателят ще бъде уведомен, че му се дават приблизително още 15 секунди за подготовка. Ако състезателят все още не е готов след този период, състезателят ще получи наказание за процесуална грешка и ще бъде преместен надолу в реда на стрелба.

2.12.4 В готовност

2.12.4.1 Тази команда се дава, след като състезателят е готов. Тази команда ще бъде последвана от стартовия сигнал в рамките на 1-4 секунди. Състезателят не може да се движи или да сменя позициите си между командата „В готовност“ и стартовия сигнал, освен ако това не се изисква от CoF.

2.12.5 Пръст

2.12.5.1 Тази команда се дава, когато пръстът на състезателя не е очевидно и видимо извън предпазителя на спусъка, когато би трябвало да бъде, както е отбелязано в раздел 2.6. Не се изисква състезателят да чуе или да потвърди командата преди точкуване.

2.12.7 Стоп

2.12.7.1 Тази команда се дава, когато нещо опасно се е случило или е на път да се случи по време на сцена, или когато нещо в сцената не е правилно. Състезателят трябва незабавно да спре всяко движение, да постави пръста на спусъка очевидно и видимо извън предпазителя на спусъка и да изчака по-нататъшни инструкции. Неуспехът да спре незабавно и да премахне пръста на спусъка от предпазителя на спусъка ще доведе до дисквалификация от мача.

2.12.8 Ако си свършил, разреди и покажи празно

2.12.8.1 Тази команда ще се издаде, когато състезателят е приключил с стрелбата на сцената. Ако състезателят е приключил, всички боеприпаси ще бъдат извадени от огнестрелното оръжие и на SO ще бъде показана празна камера/цилиндър. Ако състезателят не е приключил, състезателят трябва да завърши сцената и командата ще се повтори.

2.12.9 Ако е празно, плъзнете напред или затворете цилиндъра

2.12.9.1 След като SO е огледал камерата/цилиндъра и е установил, че е празен, ще се издаде тази команда и състезателят ще се подчини.

2.12.10 Дръпнете спусъка

2.12.10.1 Състезателят ще насочи огнестрелното оръжие към безопасен насип и ще дръпне спусъка, за да се увери, че камерата е празна. Ако огнестрелното оръжие стреля, състезателят ще бъде дисквалифициран от мача. Това изискване важи и за огнестрелни оръжия с декокер или разединител на пълнителя. За огнестрелни оръжия с разединител на пълнителя, преди да се дръпне спусъка, трябва да се постави празен пълнител или макетен пълнител, а след това да се извади отново. Тази команда не е необходима за револвери.

2.12.11 Кобур

2.12.11.1 Състезателят ще прибере безопасно огнестрелното оръжие в кобура.

2.12.12 Стрелбището е чисто

2.12.12.1 Тази команда показва на всички в границите на сцената, че стрелбището е чисто. Тази команда завършва CoF и започва точкуването и нулирането на сцената.

2.13 Правила за безопасност на клуба

Стрелбищата, които провеждат мачове на IDPA, може да имат допълнителни или по-ограничителни изисквания за безопасност. Тези ограничения за безопасност ще бъдат съобразени от MD на IDPA и персонала, при условие че не пречат или не са в противоречие с целта и принципите на IDPA или администрирането на мача съгласно правилата за безопасност на IDPA. Всички допълнителни ограничения или изисквания трябва да бъдат публикувани във всички съобщения за мача и видимо изложени на мача на място, достъпно за състезателите.

2.14 Стоманени мишени

Стоманените мишени трябва да се стрелят от 10 ярда или повече. Ако състезател стреля по стоманена мишена от по-малко от 10 ярда, състезателят ще бъде дисквалифициран.

2.15 Обща поддръжка

MD трябва да положи всички усилия, за да гарантира, че всички елементи, използвани в мач на IDPA, са в добро състояние и са безопасни, както се използват. Това включва постоянни приспособления в зоната за стрелба, самите зони, насипи, реквизит, статични и движещи се мишени, държачи за мишени, врати, стени, варели, маси, реактивни мишени и др.

3 ПРАВИЛА ЗА СТРЕЛБА

3.1 Действия при стрелба

Действията при стрелба са атрибути на стрелбата. Примери за действия при стрелба са изискването за стрелба с една ръка или стрелба от определена позиция за стрелба, като например свободна стойка, задържане, приклекнал, коленичил, седнал, легнал и т.н. Директорите на мачове могат да посочат на състезателя в процедурата определящите фактори, които дефинират седнало, коленичило, легнало положение и т.н.

3.2 Обстрелване на мишени

3.2.1 Приоритизиране на мишените е метод за обстрелване на мишени, при който мишените се обстрелват според реда на тяхната заплаха. Реда на заплаха представлява разстоянието на видимите заплахи от състезателя.

3.2.1.1 Всички мишени трябва да бъдат обстрелвани по приоритет, включително всички мишени, обстрелвани „на открито“.

3.2.1.2 Мишените се считат за равностойни по заплаха, когато разликата в разстоянията на мишените до състезателя е по-малка от 2 ярда.

3.2.1.3 Ако няколко мишени са видими едновременно, мишените се обстрелват от най-близката до най-далечната, освен ако не са равностойни по заплаха.

3.2.1.4 Ако мишените са скрити от вертикално прикритие, мишените се обстрелват, когато станат видими около ръба на прикритието.

3.2.1.5 Мишените на открито имат по-висок приоритет от мишените, достъпни от прикритие.

3.2.2 Мишена се счита за „обстреляна“, когато:

3.2.2.1 Картонена мишена се счита за обстреляна, когато е произведен необходимият брой изстрели по мишената.

3.2.2.2 Изстрели в тялото и главата може да се изискват върху отделна видима картонена мишена и трябва да се изстрелят в реда и количеството, определено в Курса на Стрелба (CoF).

. Неспазването на реда за стрелба по една или повече мишени, първо по тялото, а след това по главата, носи на състезателя единична процедурна грешка (PE).

3.2.2.3 Реактивна мишена се счита за обстреляна, когато е произведен минимум 1 изстрел по мишената, независимо дали мишената реагира. Всички наказания се прилагат, ако състезателя не обстреля повторно мишената, докато тя не се задейства, или ако състезателя неуспешно оспорва калибрирането на реактивната мишена.

3.2.2.4 Картонена мишена със стоманен активатор зад нея се счита за обстреляна, когато е произведен необходимият брой изстрели по самата картонената мишена.

3.2.3.1 Мишена, която стане видима в резултат на активатор, се определя като активирана мишена.

3.2.3.2 Обстрелването на активирана мишена преди, след или между статични мишени е разрешено, при условие че не се нарушава приоритетът на статичните мишени.

3.2.3.3 Състезателят не може да напусне позиция на прикритие за активирана мишена, докато тя не е активирана и обстреляна.

3.2.3.4 След като изчезваща мишена вече не се вижда (след активиране), състезателят може да се придвижи напред без наказание.

3.2.3 Когато активатор разкрие мишена с равен или по-висок приоритет, състезателят може да прекъсне обстрелването в произволен ред, за да обстреля мишената/мишените с равен или по-висок приоритет, без да се оттегля.

3.2.4 Наказания за обстрелване на мишени не се прилагат в следните случаи:

3.2.4.1 Неизпълнение на необходимия брой изстрели по скриваща се мишена.

3.2.4.2 По реда на обстрелване на мишените от състезателя, когато мишените са с равен приоритет.

3.2.4.3 При повторно обстрелване на мишени на друго място в сцената, при условие че състезателят не нарушава дефинираните точки за безопасност за дулото.

3.2.4.4 Състезателят може да обстрелва повторно мишена в свободен стил, след като изпълни изискването за обстрелването на курса на стрелба (CoF) за тази мишена.

3.3. Обход на сцена (т.нар. “сухо минаване”)

3.3.1 Преди стрелба в дадена сцена, SO ще направи групов обход. По време на груповия обход SO устно ще отбележи на всички състезатели зрителните прегради и точките на прикритие за всяка мишена, както и наказателните линии. По време на груповия обход SO ще покаже на състезателите и всички специални условия за сцената. Всеки състезател ще има право да разгледа всяка мишена от всяка позиция за стрелба. Това включва коленичене или лягане.
3.3.2 Освен груповия обход, не се разрешават индивидуални обходи на сцената. Индивидуалните обходи включват преминаване по пътя на стрелба или заемане на позиции за стрелба с цел проверка на позициите на прикритие или обстрелване на мишени, ред и т.н.
3.3.3 Не се разрешава “въздушна стрелба“ (“air gunning”). “Въздушна стрелба“ (“air gunning”) е актът на извършване на репетиционни движения за стрелба по цялата сцена или по части от нея с ръка или насочен пръст, докато сте в границите на сцената.
3.3.4 Границите на сцената маркират областта, в която състезателят става субект на правилата за „въздушна стрелба“ (“air gunning”), прицелване и индивидуален обход.

3.4 Презареждане

3.4.1 “Неотложно презареждане“ е когато пълнителят/цилиндърът и патронникът на огнестрелното оръжие са празни и това е предпочитаното презареждане в състезание по IDPA.
3.4.4 Състезателят инициира презареждане, като извършва едно от следните действия:
3.4.4.1 Активиране на освобождаването на пълнителя на полуавтоматичен пистолет (което се доказва от падането на пълнителя от огнестрелното оръжие).
3.4.4.2 Отваряне на цилиндъра на револвер.
3.4.3 „Тактическо презареждане" е когато пълнителят/цилиндърът не е празен и състезателят инициира презареждане, като задържа извадения пълнител и го прибира правилно.
3.4.4 Ако състезателят „изпусне“ или „дръпне“ блока, преди да напусне Позиция на прикритие и блока не успее да влезе напълно в бойно положение, това се счита за неизправност и не се налага наказание.
3.4.5 Счита се, че огнестрелно оръжие е празно, когато в патронника или пълнителя за полуавтоматични оръжия, или в цилиндъра за револвери, няма боеприпаси.
3.4.5 Състезателите не могат да извършват презареждане, което води до оставяне на устройство за зареждане с боеприпаси. Това е известно като „бързо презареждане“ и ще доведе до налагане на наказание за процедурна грешка.
3.4.6 Изпускането на зареден пълнител или устройство за бързо зареждане/клипс не води до наказание, стига състезателят да вземе и

правилно прибере заредения пълнител или устройство за бързо зареждане/клипс, преди да изстреля последния изстрел в серията.
3.4.7 При отстраняване на неизправност, пълнителят или устройството за бързо зареждане/клипса и/или боеприпасите, които може да са причинили неизправността, не е необходимо да бъдат задържани от състезателя и няма да се налага наказание, ако бъдат изпуснати.
3.4.8 Огнестрелните оръжия и пълнителите трябва винаги да се зареждат до капацитета на дивизията на състезателя, освен ако не е посочено друго от Курса на стрелба (CoF).
3.4.8.1 Изхвърлените пълнители с боеприпаси не е необходимо да се прибират, ако резервните пълнители са наредени на позицията за стрелба и състезателят не напуска тази позиция.
3.4.9 Огнестрелни оръжия и пълнители, произведени така, че да не могат да се зареждат до капацитета на дивизията, все пак могат да се използват, стига да са заредени до максималния си капацитет и да отговарят на всички други критерии за тази дивизия. Вижте т.8.1.3 за допълнителна информация.

3.5 Прикритие и укритие

3.5.1 Прикритие се отнася до преграда, която съществува между състезателя и мишените, които трябва да бъдат обстреляни. Твърдото прикритие е предназначено да спира куршуми, всички попадения върху или преминаващи през симулирано твърдо прикритие няма да се зачитат. Стени, барикади и превозни средства са някои примери за твърдо прикритие. Твърдото прикритие може да се симулира и чрез използване на черна боя или черен покривен материал върху мишени и/или реквизит.
3.5.2 Вертикалното прикритие изисква състезателят да обстрелва мишени отстрани на Позиция на прикритие (PoC).
3.5.3 Хоризонталното прикритие изисква състезателят да обстрелва мишени над или под Позиция на прикритие (PoC).
3.5.4 Укритие се отнася до скрито от погледа. Укритие като например параван/визуално препятствие, и меко прикритие се отнася до проницаема преграда, използвана за прикриване на позицията на състезателя от мишени, като например храсти или завеса.
3.5.5 „На открито“ се отнася до позиция, при която състезателят трябва да обстрелва мишени без прикритие или укритие между състезателя и мишената/мишените.
3.5.6 Когато е налично прикритие, то трябва да се използва, докато се обстрелват мишени, освен ако състезателят не е „на открито“ и е принуден да обстрелва мишени „на открито“. Състезателите не могат да пресичат или да навлизат в никакви отвори (врати, отворени пространства и т.н.), без първо да са обстреляли напълно всички мишени, видими от тези места.
3.5.7 Сцените ще имат една или повече от следните ситуации с прикритие:
3.5.7.1 Няма никакво прикритие никъде в сцената, така че презареждане (неотложно и допълване) с до 18 патрона на серия е разрешено „на открито“.
3.5.7.2 Състезателят обстрелва всички мишени от прикритие.
3.5.7.3 Когато се започва на открито, могат да се изискват до 6 изстрела по мишени, докато състезателят е неподвижен или се придвижва до първата позиция на прикритие.

3.5.7.4 Когато се придвижва между две позиции на прикритие, могат да се изискват не повече от 6 изстрела по „откриващи се“ или „изненадващи“ мишени, скрити зад визуално препятствие или разкрити чрез активация.

3.5.8 За вертикално прикритие при стрелба, състезателят трябва да остане в рамките на наказателните линии.

3.5.9 Ниското прикритие може да бъде както в позиция на вертикално, така и на хоризонтално прикритие и изисква поне едно коляно да докосва земята.

3.5.9.OLD (изтрито)

3.6 Наказателни линии

3.6.1 Директорите на мачове трябва да използват наказателни линии, за да маркират границата на позиция за прикритие или позиции за стрелба за даден Курс на Стрелба.

3.6.2 Наказателните линии трябва да се използват по такъв начин, че да са последователни за всеки състезател. Примери за материали за наказателни линии са физическо препятствие, като варел или ниска стена, плътно опънато въже, дървен материал, винкел, лента, боя или плоска метална лента.

3.6.3 Нарушаване на наказателната линия се определя като докосване от страна на състезателя на земята или други предмети от другата страна на линията.

3.6.4 Когато наказателните линии се използват за очертаване на позиция за прикритие:

3.6.4.1 Наказателните линии се използват, за да се гарантира, че състезателят е зад прикритие, когато поразява мишени от позиция за стрелба или позиция за прикритие. На всяка възможна позиция за прикритие ще има само една линия на нарушение и тази линия се прилага за всички мишени, видими от тази позиция за прикритие.

3.6.4.2 Наказателните линии, използвани за очертаване на прикритие, трябва да започват от обекта за прикритие (напр. стена, варел и т.н.) и да се простират назад от прикритието в посока. Обектът, използван за маркиране на линията, трябва да се простира назад от обекта за прикритие на разстояние най-малко 3 фута (91,44 см), но не повече от 8 фута (2.438 метра).

3.6.4.3 На състезател, който поразява мишена, докато нарушава линията, се начислява процедурно наказание.

3.6.4.4 Други методи за измерване/определяне на прикритие не трябва да се използват.

3.6.4.5 Не трябва да се използват други методи за измерване/определяне на прикритие.

3.6.5 Когато наказателните линии се използват за ограничаване на движението на състезателя (например стрелба на открито зад наказателната линия):

3.6.5.1 На състезател, който обстрелва мишена, докато нарушава наказателната линия, се начислява процедурно наказание (PE).

3.6.6 Дизайнерите на мачове могат да опрат края на наказателната линия в обект, като например варел, за да ограничат допълнително позициите за стрелба и позициите за прикритие.

3.6.7 Вложени / припокриващи се наказателни линии: Състезателите не трябва да пресичат наказателните линии по начин, който ги излага на необстреляни мишени. Самите наказателни линии не са прикритие. Те ограничават

движението извън позиция за стрелба за необстреляни мишени, които са изложени на състезателя

3.7 Стартова позиция

3.7.1 След като състезателя е заел "стартова позиция" и е дадена командата "Standby", физическата позиция на състезателя не може да се променя преди стартовия сигнал, с изключение на движенията на главата, при условие че тези движения не противоречат на изискванията за готовност, посочени в описанието на сцената.
3.7.2 Освен ако не е посочено друго в описанието на сцената, позицията за готовност по подразбиране изисква състезателя да стои изправен с отпуснато тяло и ръце, отпуснати естествено встрани.
3.7.3 Ако съдията прецени, че на състезателя е било позволено да стартира от неправилна стартова позиция (в момента, в който е дадена командата "Standby"), повторението на курса на стрелба е задължително и не се налагат наказания. Забележка: Това правило не се прилага за стартовото състояние на екипировката (например заредено с правилен брой патрони или носене на дреха за прикриване).
3.7.4 Когато сцената е стартирана от неправилна стартова позиция и състезателя забележи, но съдията не забележи, състезателят трябва да поиска повторение на курса на стрелба веднага след командата за прибиране в кобур и преди оценяването на мишените. Ако не е поискано повторение на курса на стрелба в този период, такова няма да бъде позволено.

3.8 Повторения на курса на стрелба

3.8.1 Състезателите не могат да повтарят сцена от курса на стрелба или серия заради неизправност на огнестрелното оръжие или "умствени" неизправности.
3.8.2 Повторения на курса на стрелба са задължителни при неизправности на оборудването на сцената.
3.8.3 Неизправност на оборудването на сцената се определя като повреда на реквизит по начин, който променя резултата за състезателя за това време. Незалепени мишени или падащи лепенки от мишените не се считат за неизправности на сцената, освен ако директорът на мача не може да определи резултата за състезателя.
3.8.4 Ако съдията прецени, че е попречил на състезател, той ще предложи незабавно повторение на курса на стрелба на състезателя след командата "Range is clear" и преди оценяването на мишените, както е определено от съдията.
3.8.5 Ако състезателят прецени, че му е попречено от съдия, той трябва да поиска повторение на курса на стрелба незабавно след командата “Range is clear” и преди оценяването на мишените. Директорът на мача ще определи дали искането за повторение ще бъде уважено.

3.9 Ограничения за използване на ръцете за огнестрелно оръжие – Описание на сцената

3.9.1 Свободен стил: Обозначение в описанието на сцената, че състезателят може да използва по своя преценка коя да е ръка или и двете ръце, за да контролира огнестрелното оръжие при стрелба.
3.9.2 Само силна/доминираща ръка: Обозначение в описанието на сцената, показващо, че само силната или доминиращата ръка (основната ръка за стрелба на състезателя, разположена от същата страна на тялото като кобура) може да се използва за контролиране на огнестрелното оръжие при произвеждане на изстрел. Слабата (поддържаща) ръка или ръка не трябва да докосва огнестрелното оръжие или което и да е място по силната (доминираща) ръка на състезателя при стрелба (с изключение на PCC). От съображения за безопасност и двете ръце могат да се използват при отстраняване на неизправност или презареждане. За PCC огнестрелното оръжие трябва да е опряно на рамото от силната страна, спусъкът да се дърпа със силната ръка. И двете ръце могат да са върху оръжието.
3.9.3 Само слаба/поддържаща ръка: Обозначение в описанието на сцената, показващо, че само слабата или недоминираща ръка, т.е. поддържащата ръка на състезателя, разположена от противоположната страна на тялото спрямо кобура, може да се използва за контролиране на огнестрелното оръжие при произвеждане на изстрел. Силната (доминираща) ръка не трябва да докосва огнестрелното оръжие или което и да е място по слабата (поддържаща) ръка на състезателя при стрелба (с изключение на PCC). От съображения за безопасност не се разрешава изтегляне от кобур със слаба ръка и двете ръце могат да се използват при отстраняване на неизправност или презареждане. За PCC огнестрелното оръжие трябва да е опряно на рамото от слабата страна, спусъкът да се дърпа със слабата ръка. И двете ръце могат да са върху оръжието.
3.9.4 Задържане е действие, дефинирано като стрелба с лакатят, предмишницата или китката на силната ръка държани притиснати към силната страна на торса при обстрелване на мишена.
3.9.4.1 Състезателят може да избере да стреля, използвайки само силна ръка или и двете ръце за необходимите изстрели със задържане.

3.10 Правила за използване на фенерче

3.10.1 Ако от състезателя се изисква или той избере да използва фенерче на сцена, фенерчето (за дивизии с пистолети) трябва да бъде скрито и изключено в началото на сцената, освен ако в сцената не е указано друго.
3.10.1.1 След като сцената започне, фенерчето може да остане включено по време на цялата сцена по преценка на състезателя.
3.10.1.2 Състезателите трябва да задържат фенерчето по време на цялата сцена.

3.10.1.3 Изпускането на фенерчето не води до наказание, стига състезателя да си го вземе преди да произведе следващия изстрел в серията. Това правило не освобождава от отговорност при изпускане на огнестрелно оръжие.
3.10.1.4 Ако състезател изпусне фенерче, съдията може, по своя преценка, да освети зоната от съображения за безопасност, докато състезателя си вземе фенерчето. Това няма да се счита за намеса от страна на съдията.
3.10.1.5 Фенерчето на състезателя може да се използва за презареждане на нощни мерници по всяко време след стартовия сигнал, но не и преди това.
3.10.1.6 Когато състезател реши да постави фенер, монтиран на оръжие, върху пистолета си, за да го използва по всяко време по време на мач, от състезателя ще се изисква да премине проверка на оборудването за дивизията, в която е влязъл, с ограниченията за кутията и теглото за дивизията, с монтирано фенерче, както се използва на сцената. Ако това е по средата на мача, състезателят ще бъде ескортиран обратно до проверката на екипировката, преди да продължи към следващата сцена.

3.11 Отговорности и етичен кодекс

3.11.1 Като участвам в мачове на IDPA или като член на IDPA, аз се съгласявам със следното:

3.11.1.1 Разбирам, че да бъда състезател по IDPA е привилегия, а не право.
3.11.1.2 Ще спазвам всички правила за безопасност на IDPA и на домакинското стрелбище. Безопасността на състезателите, официалните лица на мача и наблюдателите винаги ще е мой основен приоритет.
3.11.1.3 Преди и по време на мач ще се въздържам от употреба на каквито и да е вещества, които променят съзнанието, или лекарства, които могат да повлияят негативно на способността ми да стрелям безопасно.
3.11.1.4 Ще поддържам актуално членство в IDPA след третия си мач.
3.11.1.5 Ще установя точна Класификация, като стрелям Класификатор, за да се състезавам за резултат.
3.11.1.6 Осъзнавам, че е моя отговорност да поддържам актуални познания за текущия правилник на IDPA.
3.11.1.7 Ще се придържам към целта и принципите на IDPA и няма умишлено да нарушавам никое правило на IDPA.
3.11.1.8 Ще слушам внимателно и ще се въздържам от говорене по време на инструктажите на състезателите и инструктажите за сцените.
3.11.1.9 Ще се въздържам от всякакви действия, които разсейват състезателите, съдиите по безопасност и другите състезатели по време на мача.
3.11.1.10 Разбирам, че е моя отговорност като член на скуад да бъда готов да стрелям, когато бъда извикан на огневата линия.
3.11.1.11 Разбирам, че е мое процедурно задължение като член на скуад/група да помагам при нулиране на сцените между състезателите, освен ако не съм текущият състезател, следващият състезател или току-що съм приключил със стрелбата, освен ако не е указано друго от официално лице на мача.
3.11.1.12 Няма да общувам с други хора по заплашителен, тормозещ или обиден начин.
3.11.1.13 Моя е отговорността да проверя резултатите си от мача в рамките на периода за проверка, за да се уверя, че са верни.
3.11.1.14 Моя е отговорността да проверя Класификациите си в онлайн базата данни, за да се уверя, че са верни, и да предприема коригиращи действия, ако не са верни.
3.11.1.15 Ако имам въпрос или проблем, първо ще се свържа с главния съдия по

безопасност на мача, след това с директора на мача, след това с координатора на зоната, след това с ръководителя на регионалния координатор на зоната и след това с централата на IDPA.
3.11.1.15 Ако имам въпрос или проблем, първо ще се свържа с главния съдия по безопасност на мача, след това с директора на мача, след това с координатора на зоната, след това с ръководителя на регионалния координатор на зоната и след това с централата на IDPA.
3.11.1.16 Разбирам, че нарушенията на тези отговорности и на Етичния кодекс ще доведат до санкционирането ми от директора на мача в пълния набор от наказания, включително дисквалификация от мач, и може да доведат до отнемане на членството ми в IDPA.

4 ПРАВИЛА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Системата за оценяване в IDPA е проектирана да балансира точността и скоростта. Оценяването в IDPA преобразува всичко във времеви резултат, като най-ниското време печели. Системата е проста за разбиране и ползване.
Основното, което трябва да се помни при оценяване в IDPA, е че всичко се базира на времето: чистото време за стрелба на сцената и точността на попаденията в мишените, където неточностите добавят време към резултата. Част от простотата на оценяването в IDPA се дължи на факта, че не се използва общия брой точки от попаденията във всяка мишена, а вместо това се използват наказателните точки за всяка мишена. Всяка наказателна точка добавя по 1 секунда към времето за сцената.

4.1 Оценяване на попаденията при използване на неограничен брой изстрели

4.1.1 Оценяване при използване на неограничен брой изстрели позволява на състезателя да стреля по всяка мишена колкото пъти сметне за необходимо, стига това да не нарушава други правила на IDPA. Най-добрите попадения в мишената се използват за отчитане на резултата. Това дава на състезателя възможността да компенсира пропуски или попадения, от които не е доволен, за да подобри резултата си. Когато състезателят не произведе достатъчно изстрели по дадена мишена, това се счита за пропуск и се налага наказание за процедурна грешка (PE) за неспазване на писменото описание на сцената.
4.1.2 Описанието на всяка сцена на стрелба (Course of Fire) ще уточнява колко попадения са необходими за всяка мишена. Например, ако са необходими 3 попадения за всяка мишена, тогава най-добрите 3 попадения ще се броят, ако има повече от 3 попадения в мишената.
4.1.3 За да се отчете резултата при неограничен брой изстрели се взема времето от таймера (чистото време от таймера за изстрели) и точките от всяка мишена. Чистото време се добавя към общия брой наказателни точки за сцената, умножен по 1 секунда, и след това се добавят други наказания, ако е необходимо.

4.2 Оценяване при използване на ограничен брой изстрели

4.2.1 Оценяването при използване на ограничен брой изстрели се извършва по същия начин като при неограничения брой, описан по-горе, с изключение на това, че броят на изстрелите, които трябва да се изстрелят в серия, е ограничен до точно указан в писменото описание на сцената брой.
4.2.2 Използването на допълнителни патрони в серия ще доведе до едно наказание за процедурна грешка за всяка серия, а за всеки допълнителен изстрел едно от най-добрите попадения ще бъде залепено, преди да се изчисли резултатът. Когато състезателят не изстреля достатъчно патрони по мишена, това се счита за пропуск и се налага наказание за процедурна грешка за неспазване на писменото описание на сцената, т.е. неизстрелване на необходимия брой патрони.

4.3 Незавършена сцена (Stage DNF)

4.3.1 Ако състезателят е започнал сцена, но не може да язавърши поради счупено огнестрелно оръжие, засечка или нараняване, резултатът се определя, като се запише времето и се оценява сцената, както е намерена, като се отбелязват всички наказателни точки (включително пропуски), като се добавят наказания за неизпълнение на задължения и други приложими наказания. Когато получите звуков сигнал, получавате резултат.
4.3.2 Ако съдията по безопасност (SO) спре състезателя за предполагаема засечка, а се окаже, че не е засечка, на състезателя ще бъде даден повторен опит поради намеса на SO. Ако SO спре състезателя за предполагаема засечка и се окаже, че е засечка, резултатът ще се определи както по-горе, но не се дава повторен опит.

4.4 Незавършено състезание (Match DNF)

4.4.1 Състезател, който реши да не стреля дадена сцена, ще получи DNF за тази сцена, но може да продължи да стреля на други сцени, без общ резултат за състезанието. При завършване на състезанието всеки състезател с DNF резултат, на която и да е сцена, ще има DNF за това състезание.

4.5 Основателно съмнение

4.5.1 Когато съдия по безопасността има основателно съмнение относно оценката (включително наказания), SO ще присъди по-добрия резултат. Това важи и за евентуално дублирани попадения. Това обаче не означава автоматично, че всеки пропуск е дублиране.
4.5.2 Видео или снимки не могат да се използват за определяне на резултата на състезателя или за обжалване на решението на съдия по безопасността, главен съдия по безопасността или директор на състезанието.
4.5.3 Обикновено дупките от куршуми оставят мазен пръстен и той се използва за определяне на външния диаметър на дупката за оценяване. Куршумите обаче не е задължително да имат мазен пръстен, за да се броят за попадение. (Например, куршуми, преминаващи през други мишени, дрехи, меко укритие и т.н., може да не оставят мазен пръстен), така че е възможно да се допусне попадението да се оцени.
4.5.4 Радиално разкъсване не трябва да се използва, за да се даде на състезателя по-добър резултат. Ако действителната площ на дупката от куршума не достигне следващия по-добър пръстен за оценяване,

състезателят получава по-ниския резултат, дори ако разкъсването достигне следващия по-висок пръстен за оценяване.

4.6 Дупки от куршуми

4.6.1 Овални или удължени дупки от куршуми, направени в мишена, които надвишават два диаметъра на куршума (от калибъра, използван от състезателя), не се броят за резултата. Тази ситуация обикновено се случва при движещи се мишени, по които се стреля под екстремни ъгли, или при мишени, при които състезателят се движи.
4.6.2 Правилото за удължена дупка от куршум не включва дупки от куршуми тип "ключалка" (дупка от куршум тип "ключалка" се създава от куршум, който се преобръща от цевта на огнестрелното оръжие и изглежда, че е преминал през мишената настрани), които се броят за резултата.
4.6.3 Само дупки, направени от цели куршуми, а не от фрагменти, се оценяват.
4.6.4 Само дупки от куршуми, влизащи от предната страна на мишената, ще се оценяват.
4.6.4.1 Мишени, неволно монтирани наобратно по време на нареждането на сцената, не са основание за престрелки, стига мишените да могат да бъдат правилно оценени.

4.7 Твърдо прикритие/Меко укритие - Начини за оценяване

4.7.1 Реквизити за сцени често се използват за представяне на твърдо прикритие или непроницаеми обекти като стени, коли, барикади и мебели като бюра и шкафове за документи. Истински непроницаеми обекти могат да се използват и като твърдо прикритие на сцена.
4.7.2 Реквизитите, използвани за симулиране на стени, се считат за непроницаеми и се простират от земята до безкрайност, освен ако не е посочено друго в описанието на курса на стрелба (CoF). Симулираните стени могат да имат отвори и/или прозорци в тях за стрелба или други цели. Мрежи могат да се използват вместо плътни прикрития и винаги се считат за твърдо прикритие при оценяването.
4.7.3 IDPA изисква от дизайнерите на сцени да стандартизират черно за симулирано твърдо прикритие. IDPA препоръчва дизайнерите на сцени да стандартизират бяло за симулация на меко укритие или да използват реквизити като прозорци, завеси, храсти и т.н.
4.7.4 Всеки изстрел, който прави дупка с пълен диаметър в обект, обозначен като симулирано твърдо прикритие, и продължава да прониква в мишена, ще се счита за пропуск на мишената (независимо дали мишената е заплаха или незаплаха). Ако SO не може да определи кой изстрел през твърдо прикритие е ударил мишена, представляваща заплаха, се премахва най-доброто попадение от мишената за всяка дупка с пълен диаметър в твърдото прикритие.
4.7.5 Изстрели, които проникват през меко прикритие и след това удрят мишена, ще се броят за попадения (независимо дали мишената е заплаха или незаплаха).
4.7.6 Симулирани индикатори за заплаха и незаплаха, боядисани или маркирани, независимо от цвета, не са твърдо прикритие.
4.7.7 Индикаторите за заплаха, направени от непроницаем материал, се считат за твърдо прикритие.

4.7.8 Мишените могат да бъдат покрити с дрехи по желание. Това обикновено се прави с тениски, разрязани на предна и задна половина, като едната половина се закрепва с щипки или телбод към пръчките за мишени, които държат мишената. Само един слой лек плат може да стои между състезателя и мишената.

4.8 Обозначаване на мишени за заплаха и незаплаха

4.8.1 Мишените, които не представляват заплаха, трябва да бъдат обозначени с чифт отворени ръце в нормален размер и контрастен цвят, от които поне едната трябва да се вижда от всички позиции за стрелба, откъдето може да се стреля по мишената.
4.8.2 Мишените, които представляват заплаха, могат да бъдат обозначени с индикатор за заплаха в нормален размер (като огнестрелно оръжие или нож), който е видим от всички позиции за стрелба, откъдето може да се стреля по мишената.
4.8.3 Индикаторите за заплаха от различни видове имат еднаква стойност на заплаха и не променят приоритета на обстрелване на мишените. Например, ножът е равен по заплаха на пушка, карабина, други огнестрелни оръжия или необозначена мишена.
4.8.4 Индикаторите за заплаха и незаплаха могат да бъдат боядисани или маркирани върху мишените или покриващото ги облекло, или могат да бъдат прикрепени с щипки или телбод към мишената.

4.9 Проникващо попадение

Когато куршум премине както през мишена, която не е заплаха, така и през мишена, която е заплаха, състезателят ще получи наказание за попадение в мишена, която не е заплаха, и ще получи точки за попадението в мишена, която е заплаха. Обратното важи и когато изстрел по мишена, която е заплаха, пронижe мишена, която не е заплаха, или мишена, която е заплаха, намираща се зад нея. Всички попадения при обстрелване на мишени се зачитат.

4.10 Зони за точкуване, разположени върху IDPA мишени

4.10.1 „Глава“ се отнася до частта от картонената мишена на IDPA над деколтето. Изстрелите, предназначени за „глава“ или „само глава“, трябва да попаднат в частта от картонената мишена в зоната за точкуване над деколтето, в противен случай се броят за пропуск, дори ако попаднат в друга част от мишената.
4.10.2 „Тяло“ се отнася до частта от картонената мишена на IDPA под деколтето. Изстрелите, предназначени за „тяло“ или „само тяло“, трябва да попаднат в частта от картонената мишена в зоната за точкуване под деколтето, в противен случай се броят за пропуск, дори ако попаднат в друга част от мишената.
4.10.3 „Мишена“ се отнася до целия силует, включително главата и тялото, описани по-горе. Изстрелите, предназначени за „мишена“ (или понякога T1, T2 и т.н.), могат да попаднат навсякъде в зоната за точкуване в тялото или главата, за да се отчетат.
4.10.4 Единична картонена мишена на IDPA не трябва да се разделя на две или повече зони за точкуване, които се оценяват отделно. Например, не може да

се използва линия от черна лента, за да се превърне една мишена в две мишени, като е възможно отделно точкуване и в двете зони.

4.11 Попадение в мишена, която не е заплаха

4.11.1 Попадение в мишена, която не е заплаха (HNT), се дефинира като попадение в която и да е зона за точкуване на мишена, която е обозначена като незаплаха. Реактивна мишена, която не е заплаха (стоманена, реактивна полимерна и т.н.), трябва да реагира правилно на попадение, за да се отчете като HNT.
4.11.2 Всяко попадение в мишена, която не е заплаха, добавя 5 секунди към резултата на състезателя.

4.12 Мишени

Следва изчерпателен списък на мишените, които са разрешени:
4.12.1 Всички картонени мишени, използвани в местни и санкционирани мачове на IDPA, трябва да са официални картонени мишени на IDPA. Официални картонени мишени на IDPA се предлагат от лицензирани производители на мишени на IDPA във всяка географска област. Вижте нашия уебсайт на www.IDPA.com**, за да намерите търговец близо до вас.**
4.12.1.1 Картонените мишени могат да бъдат стационарни или подвижни. Мишените, които са заплаха, ще се оценяват, както е маркирано, като -0, -1, -3, а пропускът е -5. Мишените, които не са заплаха, се оценяват като -5 на попадение, независимо от маркираните зони за точкуване.
4.12.1.2 Зоната за точкуване на картонените мишени може да се намали, като се боядиса неточкуващата зона с висококонтрастен цвят, който е тъмен (ако не черен) за стандартни сцени, или се изреже, например премахване на зоната за точкуване -3, като се остави неточкуващ периметър от 3/8”.
4.12.1.3 Стационарни или подвижни картонени мишени с изрязано или боядисано в черно твърдо прикритие, покриващо не повече от половината от първоначалния размер на мишената за сцени със сценарии. Тези мишени трябва да са част от описанието на сценария и да са подходящи за сцената.
4.12.1.4 Изчезваща мишена - всяка мишена, която, когато е в покой, не предоставя на състезателя видима зона за точкуване от 1 или 0 наказателни точки.
4.12.1.5 Официални картонени мишени на IDPA с изрязана кръгла зона за нула наказателни точки за улеснение на точкуването могат да се използват само като стационарни мишени. По мишената може да се стреля, като се започне от 3 ярда или по-малко, и да се стреля, докато е неподвижна или се отдалечава от мишената.
4.12.2 Попъри: Стационарни пълноразмерни и миниатюрни реактивни мишени Попър и Пепър Попър с минимална височина 24 инча и минимална ширина 8 инча. Тези мишени се оценяват като нула наказателни точки (-0), ако паднат. Ако мишената остане изправена, се оценява като пет наказателни точки (-5).
4.12.3 Стоманените „крака“: Разрешени са стационарни стоманени реактивни вертикални плочи, представляващи крака на мишени, които представляват мишена с ширина най-малко 3 инча и височина най-малко 15 инча. Тези мишени се оценяват като нула наказателни точки (-0), ако паднат. Ако мишената остане изправена, се оценява като пет наказателни точки (-5). Зоната за калибриране за тази мишена е горната ½ от крака на мишената.
4.12.4 Стационарна реактивна мишена на IDPA: Картонена мишена на IDPA, покрита с тениска или друго облекло, се държи пред стоманена плоча с

размер на зоната за нула наказателни точки, която е подравнена със зоната за нула наказателни точки на картонената мишена. Една от стоманените плочи трябва да бъде ударена, за да събори мишената. Тези мишени се оценяват като нула наказателни точки (-0), ако паднат. Ако мишената остане изправена, се оценява като пет наказателни точки (-5). Картонът, който държи дрехата, не се оценява. Този тип мишена не се брои в съотношението стомана-хартия. Кръглата стоманена плоча с размер на зоната за нула наказателни точки на мишената е зоната за калибриране.
4.12.5 Стационарен Попър зад хартия може да се използва за активиране на други мишени. Разрешен Попър или Пепър Попър, както е описано по-горе, разположен зад официална картонена мишена на IDPA, така че попадение в зоната за нула наказателни точки върху картонената мишена ще събори Попъра. Попърът трябва да е видим над или под картонената мишена от всички позиции за стрелба, от които може да се стреля по мишената. Зоната за калибриране на тази конфигурация е кръглата зона за нула наказателни точки на картонената мишена. Част от стрелковата задача е състезателят да реши как да се увери, че Попърът отзад се активира, когато се стреля по картона. Картонената мишена се оценява нормално.
4.12.6 Попърът се използва само като активатор и не се оценява, нито се брои в изчислението на съотношението хартия към стомана.
4.12.7 Други мишени са разрешени, ако и само ако представляват нещо, което е уместно и подходящо за сценария на сцената.
4.12.8 Стационарни 6” (15.24 см) или по-големи кръгли реактивни стоманени или реактивни полимерни плочи.
4.12.9 Стационарни 6” (15.24 см) или по-големи квадратни реактивни стоманени или реактивни полимерни плочи.
4.12.10 Други стационарни стоманени реактивни плочи с 28,3 квадратни инча (182.58 квадратни сантиметра) или повече повърхност, при които най-малкият размер, представен на състезателя, трябва да е равен или по-голям от 3 инча (7.62 см). Мач директорът (MD) ще определи зоната за калибриране за тези мишени.
4.12.11 Стационарни мишени от глина (примери: симулиране на ключалка на врата, очна зона и т.н.) Мишените от глина не подлежат на калибриране.
4.12.12 Новите мишени ще се оценяват ежегодно.
4.12.13 Новите мишени ще се оценяват ежегодно.

4.13 Недопустими мишени

Следва непълен списък на недопустими мишени: кегли за боулинг, движещи се мишени с множество плочи (напр. Тексаска звезда, Полски плоча), Дуелно дърво, Плъзгащ се троен дропер, Топки за голф, Балони, Яйца, Каубойски попъри, Тренировъчна мишена IDPA, Стоманени мишени с форма на животни, Надгробен попър, Ковчежен попър и други подобни мишени, включително други нестандартни мишени и комбинации, които са нереалистични за самозащита от пръв поглед и т.н.

4.14 Зачитане на попадения

4.14.1 Само изстрелите, произведени от състезателя, могат да се използват за оценяване на сцена.
4.14.2 Всеки изстрел, който се изисква да бъде произведен по мишена от състезателя, трябва да се оценява. Например, ако се изисква да се произведат шест изстрела по мишена, ще се оценяват шест изстрела.

4.15 Публикуване на резултати

4.15.1 Всички резултати от местни и санкционирани мачове трябва да включват членския номер в IDPA за всеки състезател. Съгласно Отговорностите на състезателите и Етичния кодекс, състезателят трябва да стане член на IDPA след третия си мач.
4.15.2 Докосване на мишени
4.15.2.1 Състезателите или упълномощените от тях лица не трябва да докосват или да облепят попаденията в мишена, която току-що е била обстреляна и все още не е оценена от екипа съдии. Ако мишена е засегната от състезателя или упълномощеното от него лице, преди да е оценена, тази мишена ще се счита за изцяло пропусната.
4.15.2.2 Ако мишена е облепена, преди да е оценена, съдията ще се опита да даде правилния резултат, ако може да се разпознае. В противен случай на състезателя ще бъде дадено повторно минаване.
4.15.2.3 Съдията или записващият резултата не трябва да докосва мишена отпред или отзад близо до дупките от куршуми преди или по време на процеса на оценяване.
4.15.2.4 Ако мишена е оценена и облепена, преди състезателят или упълномощеното от него лице да може да я види, резултатът остава.
4.15.2.5 Ако мишена не е облепена между състезателите, съдията ще се опита да даде правилния резултат, ако може да се разпознае. В противен случай на състезателя ще бъде дадено преиграване.
4.15.2.6 Мишените, за които е в ход спор за оценяване, ще бъдат извадени от сцената и задържани за проверка от главния съдия по безопасност или директора на мача.

4.16 Калибриране на реактивни мишени

4.16.1 Реактивните мишени трябва да реагират физически, за да се зачете попадение. Всички реактивни мишени в санкциониран мач, попъри, плочи и т.н., ще бъдат калибрирани така, че да реагират правилно при "добро попадение", използвайки боеприпаси с най-ниския фактор на мощност, разрешен в която и да е дивизия. Директорът на мача или упълномощено от него лице ще калибрира всички реактивни мишени в мача преди произвеждането на първия изстрел в състезанието всеки ден и по преценка на директора на мача по време на неговото провеждане. Съдиите на всяка една сцена могат да поискат калибриране на реактивна мишена на тяхната сцена по всяко време, ако сметнат за необходимо.
4.16.2 Ако се поддържа дивизия BUG, директорът на мача ще осигури огнестрелно оръжие и боеприпаси, които заедно не превишават фактора на мощност за BUG (95PF). Ако дивизия BUG не се поддържа, директорът на мача ще осигури 9 мм или .38 Special огнестрелно оръжие и боеприпаси, които заедно не превишават най-ниския фактор на мощност на която и да е обикновена дивизия (105PF). Същата комбинация от огнестрелно оръжие и боеприпаси ще се използва по време на целия мач за калибриране и оспорване на калибрирането, без промени.

4.16.3 Мишените трябва да са разположени така, че да се сведе до минимум преместването, усукването или движението по време на мача, така че правилното калибриране да не се изгуби с продължаване на мача.
4.16.4 За да калибрирате реактивна мишена по време на настройката, произведете един изстрел по мишената от най-вероятната позиция за стрелба в сцената и уцелете зоната за калибриране на мишената. Ако мишената не реагира правилно, променете настройката на мишената и повторете. Мишената трябва да реагира правилно три пъти подред, за да се счита за правилно калибрирана. Ако зоната за калибриране е пропусната, повторете тази стъпка.
4.16.5 Ако по време на сцена реактивна мишена не реагира правилно при попадение, състезателят има три възможности.
4.16.5.1 Състезателят стреля по мишената, докато тя не реагира правилно, мишената се счита за уцелена и резултатът от сцената остава. В този случай не се допуска оспорване на калибрирането.
4.16.5.2 Мишената не реагира правилно и състезателят не оспорва калибрирането, мишената се счита за пропусната и резултатът от сцената остава. Оспорване, след като състезателят знае резултата от сцената или резултатите от отделните мишени, няма да се допуска.
4.16.5.3 Мишената не реагира правилно на попадение и състезателят желае да оспори калибрирането. Оспорването трябва да се направи пред съдията, ръководещ състезателя, веднага след командата "Range Is Clear" и преди състезателят да разбере резултата от сцената или резултатите от отделните мишени. Оспорвания, направени след този момент, няма да се допускат. Дали състезателят е завършил сцената, или не, не влияе на процеса на оспорване.
4.16.5.3.1 Когато е направено надлежно оспорване, реактивната мишена и зоната около нея не трябва да се докосват или засягат от никого, докато не се провери калибрирането.
4.16.5.3.2 Като част от процеса на оспорване, съдията незабавно ще събере оставащите патрони от оръжието, използвано в сцената от състезателя и те ще бъдат изпратени за измерване на фактора на мощност.
4.16.6 Ако мишената е докосната или засегната от екипа на мача, директора на мача, съдиите или друг участник в състезанието, на състезателя ще бъде дадено повторно минаване.
4.16.7 Ако мишената е докосната или засегната от състезателя или упълномощено от него лице, мишената ще се счита за пропусната и сцената ще се счита за завършена. Ако състезателят не е завършил сцената, ще се използва оценяване за незавършена сцена, за да се определи неговиярезултат.
4.16.8 Ако мишената падне без намеса преди калибрирането (т.е. вятър и т.н.), на състезателя ще бъде дадено преиграване.
4.16.9 Процес на проверка на калибрирането
4.16.9.1 Директорът на мача ще произведе един изстрел с калибровъчен боеприпас по зоната за калибриране на реактивната мишена от същата позиция, която състезателят е използвал, за да порази мишената.
4.16.9.2 Ако мишената е уцелена в зоната за калибриране или по-ниско и мишената реагира правилно, калибрирането се счита за правилно и мишената ще се счита за пропусната. Ако състезателят не е завършил сцената, ще се използва оценяване за незавършена сцена, за да се определи неговия резултат.

4.16.9.3 Ако мишената е уцелена над зоната за калибриране, процесът за проверка на калибрирането е неуспешен и на състезателя ще бъде дадено повторно минаване.
4.16.9.4 Ако мишената е уцелена където и да е по повърхността за зачитане на попадения и не реагира правилно, калибрирането ще се счита за неправилно и на състезателя ще бъде дадено повторно минаване, след като мишената бъде прекалибрирана.
4.16.9.5 Ако мишената е пропусната, произведете още един изстрел по зоната за калибриране.
4.16.9.6 Независимо от изхода на този процес, боеприпасите на състезателя ще бъдат тествани, за да се види дали отговарят на или превишават фактора на мощност. Прилагат се нормалните процедури за измерване на фактора на мощност и наказания.

5 ПРАВИЛА ЗА НАКАЗАНИЯ

При никакви обстоятелства не се налагат наказания, базирани на преценка дали реквизитът е бил използван правилно по време на Курса на Стрелба (CoF). Освен това, писмен инструктаж за сцената не може да замества правилата за стрелба в Раздел 3 по отношение на налагане на процедурни наказания на състезателите. Докато дадена процедура може да предложи начин за завършване на серия на стрелба, инструкциите се ограничават до следване на Раздели 3 и 5 от правилника при насоките за наказване на състезатели. След началния сигнал не може да се налагат наказания за действия, несвързани със стрелба, на състезатели за тяхното представяне на сцената.

5.1 Процедурна грешка (PE)

5.1.1 Процедурните грешки добавят 3 секунди за всяко нарушение и се налагат, когато:
5.1.1.1 Състезател не спазва действията по стрелба, описани в писменото описание на сцената.
5.1.1.2 Състезател нарушава правилата на играта.
5.1.1.3 Нарушение на поведението, описано в Кодекса на поведение на състезателя, както е определено от директора на състезанието (MD).
5.1.2 PE се налага за всеки тип нарушение. Ако състезателят извърши повече от един тип нарушение, като например използване на неправилна ръка и изстрелване на неправилен брой патрони, се налага отделно PE за всеки тип нарушение. За нарушения на прикритие (или нарушаване на линията), броят на PE за прикритие не може да надвишава броя на позициите на прикритие.

5.2 Грубо нарушение (FP)

5.2.1 Грубото нарушение (FP) добавя десет (10) секунди и се налага в случаите, когато нарушението води до предимство, по-голямо от 3 секунди. Груби нарушения се налагат, когато:
5.2.1.1 Състезател не спазва действията по стрелба, описани в писменото описание на сцената, и/или използва неподходящо оборудване с очевидното намерение да получи предимство в оценяването.

5.2.1.2 Състезател умишлено нарушава правило, което води до предимство, по-голямо от 3 секунди.
5.2.1.3 Нарушение на поведението, описано в Кодекса на поведение на състезателя, както е определено от MD.

5.2.2 Примери за FP (неизчерпателен списък):

5.2.2.1 Стрелба в свободен стил (Freestyle) на серии на стрелба / сцени за стрелба със слаба/силна ръка (SHO/WHO).
5.2.2.2 Не заемане на легнало положение, когато е необходимо.
5.2.2.3 Презареждане на патрони в пълнители над капацитета на ограничената дивизия.
5.2.2.4 Умишлено произвеждане на изстрел по нещо различно от мишена или активатор.

5.2.3 Всички FP трябва да бъдат одобрени от MD.

5.3 Неизпълнение на задължения (FTDR)

5.3.1 Наказание за неизпълнение на задължения (FTDR) от 20 секунди се налага за грубо неспортсменско поведение.

5.3.1.1 Неизчерпателни примери за такова поведение са: Псуване или сплашване на съдия по безопасността (SO), хвърляне на оборудване на земята, избухване по каквато и да е причина или нарушаване на Кодекса на поведение на състезателя.

5.3.2 FTDR е предназначен като наказание за действия от страна на състезателя, целящи заобикаляне или нарушаване на правилата и по този начин получаване на предимство.

5.3.2.1 FTDR може да се наложи за груби нарушения на Курса на Стрелба (CoF), но не и в случаи на грешки на състезателя, когато е очевидно, че състезателя не е получил предимство от действията си.
5.3.2.2 FTDR не трябва да се налага за неволни грешки на състезателя.
5.3.2.3 Всички FTDR трябва да бъдат одобрени от MD.

5.3.3 Ако FTDR е одобрен от MD, състезателят става неквалифициран за специална категория и награди за най-точна стрелба.

5.4 Дисквалификация (DQ)

5.4.1 Дисквалификация означава, че състезателя не може да продължи в никоя част от състезанието IDPA, не може да се включи в друга дивизия и не може да участва в странични състезания. Резултатът на състезателя ще бъде отчетен като DQ. Състезател следва да бъде дисквалифициран поради следните причини:

5.4.1.1 При нарушение на безопасното боравене с огнестрелно оръжие, както е определено в раздела за Правила за безопасност.
5.4.1.2 Неспортсменско поведение.
5.4.1.3 Нарушения на Кодекса на поведение на състезателя, както е определено от MD.
5.4.1.4 Стрелба по стоманена мишена, която е на по-малко от 10 ярда (9.144 метра) от състезателя.

5.4.2 Всички DQ трябва да бъдат потвърдени от директора на мача (MD).

5.5 Прилагане на наказания

5.5.1 Наказания за безопасност се прилагат преди, повреме и след Курса на стрелба (CoF).

5.5.2 Курса на стрелба (CoF) започва, когато SO даде командата "Range Is Hot" на състезателя.

5.5.3 Курса на Стрелба (CoF) завършва, когато SO даде командата "Range is Clear".
5.5.4 Наказания за Курса на стрелба (CoF) се прилагат по време на протичането на Курса на Стрелба (CoF).
5.5.5 Описанието на Курса на стрелба (CoF) може да инструктира състезателите да произнасят определени думи, но не се налага наказание за неизпълнение на това.

6 ПРАВИЛА ЗА ДИЗАЙН НА СЦЕНИ

6.1 Категории сцени на IDPA

6.1.1 Сцени по сценарий

6.1.1.1 Сцените по сценарий представляват ситуация на цивилна самозащита, която действително би могла да се случи. Те трябва да имат писмено описание на сценария, отразяващо това, и ще използват подходящи реквизити и мишени с точкуване с неограничен брой изстрели.

6.1.2 Стандартни сцени

6.1.2.1 Стандартните сцени са предназначени да тестват изпълнението на състезателя на различните основи, използвани в стрелбата на IDPA. Стандартните сцени могат да използват точкуване с ограничен или неограничен брой изстрели и не е необходимо да имат съпътстващ сценарий, вписан в описанието на сцената. Обстрелването на мишени може да се диктува в писмения инструктаж на сцената като стрелково упражнение, тестващо умения за стрелба или боравене с оръжие. С изключение на класификатора или специални мачове, официалните мачове са ограничени до 2 стандартни сцени на мач.

6.2 Описания на сцени

6.2.1 Добре написано описание на сцена допринася за успеха на мача и предотвратява объркване и неудовлетвореност сред персонала и състезателите. Писменото описание на сцената се чете на всеки скуад, за да се осигури единна комуникация, и се изисква за всеки мач. Писменото описание на сцената включва, най-малко, следните елементи:
6.2.1.1 Сценарий за самозащита или стандартна сцена (тест за умения)
6.2.1.2 Стартова позиция, която ясно дефинира какво се очаква от състезателя.
6.2.1.3 Определя състоянието на огнестрелното оръжие (заредено, незаредено, разредено) и конкретното му местоположение
6.2.1.4 Процедура
6.2.1.5 Идентифицира всички възможни точки на прикритие и линии за нарушение
6.2.1.6 Указва използването на правилото за 180 градуса или посочва безопасните точки за дулото
6.2.1.7 Определя минималния брой изстрели и дали сцената е с ограничен или неограничен брой изстрели
6.2.1.8 Определя дали не се изисква дреха за прикриване
6.2.1.9 Описателна диаграма на Курса на стрелба (CoF).

6.2.2 Описанието на сцената не може да отменя правилника, нито да забранява позволени действия от страна на състезателите, освен при следните условия:
6.2.2.1 За справяне с проблем, свързан с безопасността, що се отнася до ограниченията на стрелбището.
6.2.2.2 Предоставяне на опция да не се носи дреха за прикриване.
6.2.2.3 Определяне на броя на патроните в огнестрелното оръжие в началото на сцената, до капацитета на дивизията.
6.2.2.4 Определяне на началното състояние и позиция на огнестрелното оръжие, както и началната позиция на устройствата за подаване на боеприпаси.
6.2.2.5 Определяне на стартовата позиция на състезателя.
6.2.2.7 Определяне на стрелково упражнение в стандартна сцена, при условие че действията, необходими за изпълнение на упражнението, не надвишават две задължителни действия за стрелба в една серия. (Например, стрелба със силна ръка (SHO), стрелба със слаба ръка (WHO) и свободен стил (Freestyle) в една серия)

6.3 Позиции за стрелба и позиции на прикритие

6.3.1 Линиите за нарушение трябва да се използват от директорите на мачове, за да очертаят прикритието в позиция на прикритие, за да се намалят оспорваните наказания.
6.3.2 Линиите за нарушение могат да се състоят от маркировъчен материал, който остава постоянен за всеки състезател през целия мач. Те могат да бъдат изпъкнали или неизпъкнали по преценка на директора на мача (MD). Ако се простират над повърхността на земята, всеки състезателе длъжен да полага съответните грижи за безопасността. Боята, дървеният материал, металът и т.н., използвани за маркиране на линията за нарушение, не трябва да са по-широки от 4 инча (10.16 см).
6.3.3 Линиите за нарушение трябва да се поставят по начин, който насърчава Принципите на стрелба на IDPA в раздел 1.2.
6.3.4 Линиите за нарушение трябва да очертават общата граница за всяка точка на прикритие, откъдето състезателят може безопасно да обстреля всички налични мишени от тази позиция като опция при стрелбата в сцената.
6.3.5 Позициите на прикритие при прозорци с размер 24 инча (60.96 см) или повече трябва да бъдат маркирани с линии за нарушение.
6.3.6 Директорите на мачове ще положат всички усилия, за да осигурят ефективното използване на реквизит и описания на сцени, за да премахнат възможностите за забавяне на съдийството, преди да позволят на състезателите да стрелят по сцените за резултат.
6.3.7 Директорите на мачове ще положат всички усилия за ефективно използване на реквизит и описания на сцени, за да премахнат възможностите за забавяне на съдийството, преди да позволят на състезателите да стрелят по сцените за резултат.

6.4 Граници на сцената

Границите на сцената трябва да бъдат дефинирани на всяка сцена. Въже, лента, конуси, флагове и т.н. трябва физически да указват тези граници.

6.5 Разни правила за дизайн на сцени

6.5.1 Само официални лицензирани картонени мишени на IDPA или одобрени от IDPA мишени могат да се използват в сцена на IDPA.

6.5.2 75% от всички изстрели, изисквани в мач, трябва да се произвеждат от 15 ярда (13.716 метра) или по-близо.
6.5.3 Сцените със сценарии могат да имат мишени на разстояние до 20 ярда (18.288 метра) от състезателя.
6.5.4 Стандартните сцени могат да имат мишени на разстояние до 30 ярда (27.432 метра) от състезателя.
6.5.5 Сцените за запаметяване са забранени във всички сцени и серии на IDPA. Сцена за запаметяване е всеки сцена, при която трябва да се запомни реда на обстрелване или други ограничения за стрелба, които не са интуитивни за състезателя въз основа на дизайна на сцената.
6.5.6 Само една хартиена мишена в серия може да изисква различен брой изстрели от останалите хартиени мишени в серията. Например, по първата хартиена мишена се стреля с 6 патрона, а по останалите хартиени мишени се стреля с по 2 патрона.
6.5.7 Не повече от 25% от изстрелите, изисквани в която и да е серия, могат да бъдат по стоманени мишени.
6.5.8 Не повече от 10% от общия брой изстрели, изисквани в мача, могат да бъдат по стомана. Активиращата стоманена мишена с оценъчна хартиена мишена пред нея не се брои към допустимия процент стоманени мишени.
6.5.9 Активаторите, разположени зад мишена, която може да се оценява, трябва да се активират от изстрели, които попадат в горната или долната зона за нула надолу. Ако това не е възможно, зоната -0, която няма да активира активатора, трябва да бъде обозначена като твърдо прикритие.
6.5.10 Не се допускат сцени със закрити очи и подвижни мишени, които не са заплаха.
6.5.11 Никоя серия не може да изисква повече от 18 изстрела.
6.5.12 Не се допуска задължително придвижване на състезателя със собствени сили на разстояние повече от 10 ярда (9.144 метра) между точките за стрелба. Не се допуска общо задължително придвижване на състезателя със собствени сили на разстояние повече от 20 ярда (18.288 метра).
6.5.13 Ако се изисква ниско прикритие или легнало положение, то трябва да е последната позиция за стрелба в серията.
6.5.14 Дизайнерите на сцени трябва да се стремят да проектират сцени, които оставят мишените видими за състезатели с трайни физически увреждания.
6.5.15 Само 1 мишена, която не е заплаха, може да се използва за всеки 2 мишени, които са заплаха, в която и да е серия.
6.5.16 Никое описание на сцена не може да изисква устройство за подаване/зареждане на боеприпаси да се зарежда по време на курса на стрелба (CoF) докато се отчита време.
6.5.17 Не е позволено боядисано твърдо прикритие да покрива пътя на движеща се мишена. Ако се изисква твърдо прикритие за пътя на движеща се мишена, то трябва да е направено от материал, който не позволява на куршум да премине през твърдото прикритие и да уцели движещата се мишена.
6.5.18 Никоя серия „само със силна ръка“ не може да изисква от състезателя да обстрелва мишени на разстояние повече от 10 ярда (9.144 метра).
6.5.19 Обстрелването на мишени, изискващо стрелба от хълбок, не трябва да надвишава 1 ярд (0.914 метра) разстояние от състезателя.

6.5.20 Никоя серия „само със слаба ръка“ не може да изисква от състезателя да обстрелва мишени на разстояние повече от 7 ярда (6.40 метра).
6.5.21 Няма да се проектират серии „само със слаба ръка“, които изискват от състезателя да използва само слабата/поддържаща ръка, за да презареди огнестрелното оръжие или да стреля от хълбок.
6.5.22 Не се изискват изстрели на разстояния, по-големи от 10 ярда (9.144 метра) в сцени със сценарий, или 15 ярда (13.716 метра) в стандартни сцени, по мишени с размер на глава или по-малки.
6.5.23 Картонените мишени на 10 ярда (9.144 метра) или по-малко от състезателя трябва да имат минимум 12 квадратни инча (77.419 квадратни сантиметра) зона с нула наказателни точки, като най-малкото измерение е минимум 3 инча (7.62 см).
6.5.24 Презарежданията не са задължителни в курса на стрелба (CoF). Всички задължителни презареждания, допълване и т.н. трябва да се извършват извън отчитането на време
6.5.25 Дълги оръжия и пистолети за взимане
6.5.25.1 Освен карабините с пистолетен калибър, други видове дълги оръжия не могат да се стрелят в мачове на IDPA, но инертни (нестрелящи) дълги оръжия могат да се използват като реквизит.
6.5.25.2 Огнестрелни оръжия за взимане, предоставени от мача, спонсори на мача или организатори, могат да се използват в мачове на IDPA. Огнестрелните оръжия за взимане не е необходимо да са в съответствие с правилата за екипировка на IDPA.
6.5.25.3 Препоръчително е огнестрелните оръжия за взимане да използват традиционни мерник и мушка.
6.5.25.4 Ако състезател има неизправност на огнестрелното оръжие, използвайки оръжие за взимане, състезателят трябва да мине повторно сцената.
6.5.26 Сцените с една или повече позиции на прикритие няма да представят мишени на открито, изискващи повече от 6 изстрела, докато състезателят е извън прикритие. Въпреки това, може да има повече от едно от тези обстрелвания в една сцена.
6.5.27 Зрителни бариери [Маскировка]
6.5.27.1 Зрителните бариери са обекти от меко укритие, като например варели, палатки, фалшиви дървета, ефирни завеси и т.н., които се използват за блокиране или закриване на гледката към мишена или група мишени.
6.5.27.2 Зрителните бариери са меко укритие и не могат да бъдат непроницаеми или обозначени като твърдо прикритие. Зрителните бариери не могат да бъдат обозначени като точка на прикритие за обстрелване на мишени, т.е. не се допуска обикаляне на зрителна бариера.
6.5.27.3 Зрителните бариери могат да се използват от директорите на мачове, за да скрият „изненадващи“ мишени, които трябва да се обстрелят „на открито“ (т.е. след напускане на „позиция на прикритие“ в курса на стрелба (CoF)).
6.5.27.4 Човекоподобни фигури, които не са мишени (както е дефинирано в раздел 4.12), не могат да се използват като зрителни бариери, меко укритие или твърдо прикритие. Реквизитните макети или манекени все още могат да се използват като реквизит, но не и като зрителни бариери, меко прикритие или твърдо прикритие.
6.5.27.5 Мишените, които не са заплаха, по пътя на мишена, която е заплаха (активирана или стационарна), не осигуряват никакво прикритие или маскировка на състезателя, когато се придвижва от позиция на прикритие.

7 ПРАВИЛА ЗА СЪСТЕЗАТЕЛИ С ТРАЙНИ ФИЗИЧЕСКИ УВРЕЖДАНИЯ (PPDS)

7.1.1 За целите на IDPA, състезател с трайни физически увреждания се определя като такъв, който има:

7.1.1.1 Липсващи крайници или части от крайник(ци).

7.1.1.2 Протезен крайник(ци).

7.1.1.3 Нефункциониращ крайник(ци).

7.1.1.4 Използване на инвалидна количка, проходилка или патерици.

7.1.1.5 Медицинско разрешение, издадено от централата на IDPA. Свържете се с вашия регионален координатор, за да получите разрешение.

7.1.2 В стремеж да се улеснят PPDS, се прилагат следните правила.

7.1.2.1 PPDS, които изберат да не изпълняват или не са в състояние да изпълнят действие, изисквано от сцената (коленичене, легнало положение и т.н.), ще получат 1 наказание за процедурна грешка за всяко неизпълнено действие. Ако мишените не могат да бъдат поразени от тяхната позиция на способност, ще бъдат начислени точки надолу, но няма да бъдат начислени наказания за процедурна грешка за стрелба.

7.1.2.2 PPDS, които разполагат само с една ръка, могат да изберат да използват фенер, монтиран на огнестрелното оръжие или на друго място по тялото си, преди стартовия сигнал, без наказание, на всички сцени, ако в рамките на мача има сцена, която изисква използването на фенерче.

7.1.2.3 PPDS, които са с една ръка, няма да бъдат санкционирани на сцена, която изисква стрелба със слаба или силна ръка.

7.1.2.4 PPDS могат да извършват презареждане с една ръка по начин, определен за безопасен от директора на мача, преди началото на мача.

7.1.2.5 PPDS, които са приковани към инвалидна количка, могат да използват каквито и да е средства, за да се придвижват в Курса на Стрелба в своята инвалидна количка, включително асистент, който да ги бута. Въпреки това, избраното средство трябва да се използва за всяка сцена в мача.

7.1.2.6 Разрешено е използването на кобур, монтиран на тялото или на инвалидната количка, и/или носачи за боеприпаси.

7.1.2.7 Огнестрелните оръжия могат да се прибират в кобура между позициите за стрелба.

7.1.2.8 Разрешен е контрол на огнестрелното оръжие с една ръка по време на цялата сцена.

7.1.2.9 Състезателите могат да се откажат от използването на дреха за прикриване.

7.1.3 Състезателите, които страдат от загуба на слуха, могат да поискат алтернативен незвуков стартов сигнал.

7.1.4 Централата на IDPA може да издава индивидуални разрешения, за да позволи на състезателите с физически увреждания да използват алтернативно или специално проектирано оборудване, съобразено с техните индивидуални възможности.

7.1.5 Статусът PPDS се основава на системата на честта. Тези, които представят невярно своя PPDS статус, ще бъдат дисквалифицирани.

8 ПРАВИЛА ЗА ОБОРУДВАНЕ

8.1 Огнестрелни оръжия – Общи положения

Цялото оборудване, използвано в дивизиите за отбранителен пистолет (Defensive Pistol) на състезания, трябва да отговаря на следните прости насоки:
Оборудването трябва да е практично за самозащита, а не да е "само за състезания" или "за бързо теглене". То трябва да е подходящо за целодневно непрекъснато носене и скрито носене. Ако не можете да го носите напълно скрито на публично място, за да се защитите, не можете да го използвате в дивизия за отбранителен пистолет за състезание. Друг критерий, използван за оценка на екипировката, е как би изглеждало това за Джон К. Публиката на местно обществено място, където откритото носене не е разрешено. Препратка: Официален правилник на IDPA 10-26-96
Екипировката, разрешена за състезание с отбранителен пистолет, трябва да е специално проектирана за ежедневно носене за самозащита и да е напълно скрита. Това включва аксесоари за огнестрелни оръжия, резервни части, кобури, носители на амуниции и дрехи, които не са изрично посочени в действащия правилник.
Регионалните координатори, съгласувано с централата, ще преглеждат и решават кое оборудване най-добре отговаря на критериите на IDPA, за да подпомагат координаторите на зони и директорите на състезания при необходимост. Това ще се определя чрез комбинация от преглед на уебсайтове на производители, проучвания на индустрията и посещение на обществени места, за да се определи дали даден продукт е съвместим с принципите на спорта. Наличието на думата "състезание" в името само по себе си няма да е причина за изключване на дадена част от оборудването. Целта на това ръководство е да бъде приобщаващо и отворено за нови видове екипировка, стига тя да е ориентирана към пазарите за скрито носене.

8.1.1 Обобщение на дивизиите

8.1.1.1 IDPA е разделена на 8 дивизии, които са напълно отделни една от друга в състезание. Никоя от следните дивизии не се състезава срещу друга дивизия:

- Стандартен служебен пистолет (SSP)
- Подобрен служебен пистолет (ESP)
- Индивидуален защитен пистолет (CDP)
- Компактен пистолет за носене (CCP)
- Револвер (REV)*
- Резервно оръжие (BUG)*
- Оптика за носене (CO)
- Пистолетен калибър карабина (PCC)*

*Специализирана дивизия, опционална за състезания от ниво 1 до ниво 5.

8.1.2 Зареждане на пълнители: Всички пълнители трябва да бъдат заредени до капацитета на дивизията (или максималния им капацитет, ако е по-малък) при началния сигнал по време на цялото състезание, с изключение на следните случаи:

8.1.2.1 Ако се използва пълнител, който побира по-малко от капацитета на дивизията, състезателят ще зарежда всички пълнители до капацитета на най-малкия пълнител по време на цялото състезание, с изключение на PCC.
8.1.2.2 Описанието на сцената може да изисква намалено зареждане на пълнители за стандартни сцени и при първоначалното стартиране на сцена със сценарий.

8.1.2.3 В дивизия Револвер състезателят трябва да зарежда револвера и всички устройства за зареждане с еднакъв брой патрони по време на цялото състезание, освен ако не се прилагат горните изключения за зареждане.
8.1.2.4 В дивизия Револвер състезателят трябва да зарежда револвера и всички устройства за зареждане с еднакъв брой патрони по време на цялото състезание, освен ако не се прилагат горните изключения за зареждане.

8.1.3 Правила за капацитет на пълнители за дивизии

8.1.3.1 SSP, 15 патрона*
8.1.3.2 ESP, CO, CCP 10 патрона
8.1.3.3 CDP, 8 патрона
8.1.3.4 REV, BUG-S 6 патрона
8.1.3.5 BUG-R 5 патрона
8.1.3.6 PCC 10, 10 патрона
*Директорите на състезания може да се наложи да намалят капацитета на пълнителите и дивизиите, за да се съобразят с щатските или местните закони. В тези случаи MD е длъжен да публикува това съобщение преди състезанието.
** Във всички полуавтоматични дивизии, с изключение на BUG-S, състезателят ще започне и с един допълнителен патрон в камерата, освен ако описанието на сцената не изисква друго.

8.1.4 Брой устройства за зареждане

8.1.4.1 "Устройство за зареждане" е пълнител, бързо зареждащо устройство или лунен клипс.
8.1.4.2 Дивизии, започващи с 8 или повече патрона във всички устройства за зареждане, имат право да започнат със заредено огнестрелно оръжие плюс две допълнителни устройства за зареждане.
8.1.4.3 Дивизии, започващи с 6 или 7 патрона във всички устройства за зареждане, имат право да започнат със заредено огнестрелно оръжие плюс три допълнителни устройства за зареждане.
8.1.4.4 Дивизии, започващи с 5 или по-малко патрона във всички устройства за зареждане, имат право да започнат със заредено огнестрелно оръжие плюс четири допълнителни устройства за зареждане.
8.1.4.5 По време на серия не могат да се използват допълнителни устройства за зареждане извън горните ограничения. Сцените с намалено зареждане не променят броя на устройствата за зареждане.

8.1.5 Правило за негодно за експлоатация огнестрелно оръжие

8.1.5.1 В рамките на едно състезание състезателят трябва да използва едно и също огнестрелно оръжие за всички сцени, освен ако то не стане негодно за експлоатация.
8.1.5.2 Ако състезателят прецени, че огнестрелното оръжие е станало негодно за експлоатация, той ще уведоми съдия по безопасността, който ще уведоми директора на състезанието.
8.1.5.3 След като състезателят обяви огнестрелното оръжие за негодно за експлоатация, то не може да се използва до края на състезанието.
8.1.5.4 Може да се използва всяко законно огнестрелно оръжие за замяна от същата дивизия.
8.1.5.5 Състезателят може да продължи състезанието при следващия начален сигнал. Предишните серии не могат да се преиграват.
8.1.5.6 Ако пълнителите на огнестрелното оръжие за замяна не позволяват същия капацитет на зареждане като оригиналното огнестрелно оръжие, състезателят може да коригира зареждането на пълнителите, за да отговаря на огнестрелното оръжие за

замяна, следвайки правилата за зареждане на пълнители в раздела Модификации за всички дивизии.

8.1.6 Разрешени модификации за всички дивизии

8.1.6.1 Заключващите устройства за съхранение могат да бъдат деактивирани или премахнати.

8.1.6.2 Разединителите на пълнители могат да бъдат деактивирани или премахнати.

8.1.6.3 Лазери, които са вградени в огнестрелното оръжие или мерните прибори, са разрешени, ако отговарят на всички останали правила за дивизията и лазерът не се активира по време на серия от изстрели (освен ако не се състезавате в Оптика за носене или PCC). Може да се използва лента, за да се предотврати прожектирането на лазера.

8.1.6.4 Предпазителят на ръкохватката може да бъде деактивиран, ако огнестрелното оръжие има външен предпазител, който предотвратява движението на спусъка.

8.1.7 Недопустими за IDPA функции и модификации за всички дивизии

8.1.7.1 Следните функции и модификации не са разрешени в никоя дивизия, освен ако не са изрично разрешени в правилника.

8.1.7.2 Допълнителни тежести, които нямат друга законна оперативна функция освен осигуряване на тегло.

8.1.7.3 Мерници с нестандартна конфигурация (призрачни пръстени, ребра Bo-Mar и др.).

8.1.7.4 Изключване или деактивиране на устройства за безопасност, включително (но не само): ръчни предпазители, предпазители за ударник, предпазители за бойна игла и предпазители за блокиране на чукче. Рамки от серия 1911 серия 80 могат да се използват със затвори от серия 70 или обратно. Действията на револвера не могат да бъдат модифицирани, така че чукчето да може да падне, когато цилиндърът е отворен.

8.2 Огнестрелни оръжия – Дивизии

8.2.1 Стандартен служебен пистолет – Виж Приложение A1

8.2.2 Подобрен служебен пистолет – Виж Приложение A2

8.2.3 Индивидуален защитен пистолет – Виж Приложение A3

8.2.4 Компактен пистолет за носене – Виж Приложение A4

8.2.5 Револвер – Виж Приложение A5 8.2.6 Резервно оръжие (BUG) – Виж Приложение A6

8.2.6 Резервен пистолет (BUG) – Вижте Приложение A6

8.2.7 Оптика за носене – Виж Приложение A7

8.2.8 Пистолетен калибър карабина (PCC) – Виж Приложение B

8.2.9 Специализирани дивизии (SPD)

8.2.9.1 IDPA насърчава състезателите да практикуват уменията си за боравене с оръжие с често носени огнестрелни оръжия. Много огнестрелни оръжия за ежедневно носене не се вписват в една от 8-те дивизии за огнестрелни оръжия.

8.2.9.2 IDPA позволява на клубовете да добавят "Специализирани дивизии" за оценяване. Тази дивизия позволява участие в състезания с патрони, по-малки от 9 мм, и други огнестрелни оръжия, които не се вписват в другите дивизии.

8.2.9.3 Всички останали правила на IDPA за оборудване се прилагат за кобури и държачи на устройства за зареждане, както и за тяхното разположение по тялото. Директорите на състезания също така имат възможност да позволят на състезателите с огнестрелни оръжия с калибър .22 да започват сериите от ниска готовност, вместо да се изисква кобур.

8.2.9.4 Всички правила за членство в IDPA са приложими.

8.2.9.5 Класификациите на специализираните дивизии се основават на най-високата класификация на състезателя в редовните дивизии на IDPA.

8.2.9.6 Клубовете не са длъжни да прилагат тази разпоредба, а директорите на състезания имат право на преценка при прилагането, така че качеството на състезанието да остане високо.

8.3 Амуниции

8.3.1 Забранени са метални пробивни, запалителни и трасиращи амуниции.
8.3.2 Клубовете могат да забранят патрони, които могат да повредят метални мишени.
8.3.3 Всички амуниции трябва да използват един-единствен снаряд.
8.3.4 Минимални фактори на мощност за амунициите:
8.3.4.1 SSP, ESP, CO 125
8.3.4.2 CDP 165
8.3.4.3 Stock REV, CCP, 105
8.3.4.4 Enhanced REV 155
8.3.4.5 BUG 95
8.3.4.6 PCC 135
8.3.5 Официална хронографска процедура
8.3.5.1 Хронографирането се извършва в присъствието на състезателя. Амуниците се изваждат и/или се опаковат преди пристигане на сцената на хронографа. Хронографът ще използва същото огнестрелно оръжие на състезателя, използвано в състезанието, и ще се използва следната процедура:
8.3.5.1.1 Ако два от трите патрона отговарят на или надвишават необходимия фактор на мощност, амуниците са в съответствие. Преди всеки изстрел дулото на огнестрелното оръжие може да се повдигне до вертикално положение (ако правилата на стрелбището го позволяват), за да се премести барутният заряд към задната част на гилзата, като по този начин се дава на състезателя всеки шанс да постигне максимална скорост.
8.3.5.1.2 Куршумът ще бъде изваден и претеглен с везна за барут. Ако два патрона надвишават минималната скорост за калибъра и фактора на мощност, изваждането на куршума и претеглянето не е задължително.

8.4 Колани

Коланите не могат да бъдат по-широки от 1¾ инча или по-дебели от 5/16 инча и трябва да преминават през минимум всички, освен две, гайки за колан на панталоните. Някои кобури за скрито носене идват с интегрирани колани, които могат да се носят под дрехите, които са законни за IDPA, при условие че поддържат огнестрелното оръжие в същата ориентация, разрешена от правилата за кобури, когато се извършват действия, необходими на даден сцена.

8.5 Кобури

8.5.1 Следните критерии се прилагат за законни за IDPA кобури.
8.5.1.1 Трябва да са подходящи за целодневно скрито носене или кобури за служебно ползване и да се носят на всеки сцена, независимо от началната позиция
8.5.1.2 Трябва да е кобур за носене от силната страна на бедрото, носен отвътре на колана (IWB) между 12 и 4 часа за десничари, или отвън на колана между 2 и 4 часа за десничари. Левичарите използват 8 до 12 часа (IWB) и 8 и 10 часа (OWB) (виж диаграмите по-долу)
8.5.1.3 2 часа и 10 часа се определят като не по-напред от тазобедрената кост на състезателя.
8.5.1.4 Трябва да е закрепен на законен за IDPA колан.

8.5.1.5 Трябва изцяло да покрива спусъка и да предотвратява активирането на спусъка, докато е в кобура.
8.5.1.6 Кобурите отвън на колана трябва да носят огнестрелното оръжие в неутрално (вертикално) положение или с дуло назад и не могат да стърчат на повече от 3" (7.62 см) от тялото на състезателя, измерено от тялото, в горната част на колана, до външната страна на кобура (виж Фигура 3 по-долу). Задният или вертикален ъгъл на наклон не може да е повече от 15 градуса.
8.5.1.7 Трябва да държи огнестрелното оръжие с достатъчно опъване, за да позволи на носещия да изпълнява нормални ежедневни задачи, без риск от изпускане на огнестрелното оръжие.
8.5.1.8 Трябва да е изработен от материали с нормална дебелина, обичайно използвани за изработка на кобури (кожа, Kydex, пластмаса, найлон и т.н.), които напълно обхващат огнестрелното оръжие от минимум 3 страни и остават отворени, след като оръжието е извадено, за да се позволи прибиране в кобура с една ръка, без ръчно отваряне на кобура, за да се постави оръжието. Не се допускат сгъваеми кобури.
8.5.1.9 Местоположението на кобура на състезателя трябва да остане от същата страна на тялото по време на цялото състезание.
8.5.1.10 Устройствата за задържане могат да бъдат трайно премахнати или трайно деактивирани, но не и временно деактивирани за състезание.
8.5.1.11 Кобурите могат да бъдат модифицирани, за да отговарят на правилата на IDPA.
8.5.1.12 Всички законни за IDPA кобури трябва да държат ръкохватката на огнестрелното оръжие ясно над горната част на колана. Прилагат се правилата за скрито носене и ъгъл на наклон.
8.5.1.13 Изтрито
8.5.1.14 Носене в апендикса се дефинира като носене отвътре на колана, носено от десничари между 12 и 2 часа (10 и 12 часа за левичари).

8.5.2 Неразрешени кобури (непълен списък):

8.5.2.1 Кръстосано теглене
8.5.2.2 Кобури за рамо
8.5.2.3 Носене в долната част на гърба
8.5.2.4 Носене в джоб

Фигура 3. Демонстрация на измерването според 8.5.1.6.

8.6 Носители на боеприпаси

8.6.1 Общи правила за носителите на боеприпаси

8.6.1.1 Вместо да използват носители на боеприпаси, състезателите могат да носят резервни устройства за зареждане в джобовете си или на колана си. Състезателите могат да смесват методите за носене, но те трябва да бъдат скрити от погледа при стартовия сигнал.
8.6.1.2 Носителите на боеприпаси могат да се модифицират, за да отговарят на правилата на IDPA.
8.6.1.3 Магнитите, носени на колани или в дрехи за прикриване, не могат да заместват традиционните носители.
8.6.1.4 Резервните боеприпаси се считат за прибрани, когато са закрепени в одобрен носител или джоб. След стартовия сигнал, пълнителите по избор могат да се прибират вътре в колана. Резервните или частичните устройства не се считат за прибрани в ръката, подмишницата, устата на състезателя или подобна схема.

8.6.2 Носители за пълнители

8.6.2.1 Трябва да са подходящи за скрито носене и целодневно непрекъснато носене.
8.6.2.2 Трябва да се носят на законен за IDPA колан.
8.6.2.3 Носителите за пълнители трябва да се носят на място на колана, така че пълнителят да е напълно скрит.
8.6.2.4 Същото точно място за пълнители, кобури за пълнители и/или устройства за подаване на боеприпаси в джобове трябва да се използва за всяка сцена в един мач, освен ако не е посочено друго в описанието на сцената.

8.6.3 Правила за носители на бързи зареждачи и лунни щипки

8.6.3.1 Да са подходящи за скрито носене и целодневно непрекъснато носене.
8.6.3.2 Носителите на бързи зареждачи трябва да бъдат с отворена горна конфигурация и да задържат бързия зареждач чрез натиск или да задържат бързия зареждач със закопчалка или велкро закопчалка. Носителите на лунни щипки трябва да бъдат с отворена горна конфигурация, да задържат лунната щипка чрез натиск и щифт, който се промушва през центъра на щипката, или да задържат лунната щипка със закопчалка или велкро закопчалка.
8.6.3.3 Лунните щипки не могат да се задържат в носителя с 3 или по-малко патрона.
8.6.3.4 Същото точно място за бързи зареждачи, кобури за бързи зареждачи, лунни щипки, кобури за лунни щипки и/или устройства за подаване на боеприпаси в джобове трябва да се използва за всяка сцена в един мач, освен ако не е посочено друго в описанието на сцената.

8.7 Дрехи за прикриване

8.7.1 Дрехите за прикриване трябва да скриват целия кобур, огнестрелно оръжие, носители на боеприпаси, устройства за зареждане и друго оборудване от погледа във всяка посока.
8.7.2 Дреха за прикриване се изисква за всички сцени, освен ако не е посочено друго в описанието на сцената. Това включва стандартни и ограничени сцени.
8.7.3 За да се определи дали дрехата е законна, състезателят стои с ръце, изпънати право настрани, успоредно на земята. Ако SO не може да види изброеното по-горе оборудване, изложено отпред, отстрани или отзад, докато наблюдава стоящия състезател, тогава дрехата за прикриване е законна. Това включва всяка мрежеста материя, която е прозрачна.
8.7.4 Дрехите за прикриване не могат да се модифицират с пластмасови ципове, тел, метал, стиропор, картон или друг подобен материал, който би втвърдил дрехата за прикриване или джобовете. Използването на стандартно нишесте за пране е приемливо.
8.7.5 Тежести не могат да се прикрепват към дрехи за прикриване, но предмети могат да се поставят в джобовете.
8.7.6 Капаците на джобовете могат да се пъхат в джобовете.
8.7.7 Не могат да се използват специално изработени джобове за прибиране на пълнители след презареждане.
8.7.8 Екипировка за PCC: Състезателите могат по желание да поставят допълнителни пълнители в калъфи, за да ги носят по време на стрелбата на сцените. Ако изберат да използват калъфи за пълнители без скрито носене, не могат да поставят повече от 2 на колана, носени зад тазобедрената кост. По желание, пълнителите могат да се носят в джобове под колана или прибрани вътре в колана.

8.8 Освобождаване за служебна екипировка

8.8.1 Това освобождаване за служебна екипировка е за екипировка от патрулен тип, носена от униформен персонал, а не за екипировка за работа под прикритие, цивилно облекло или екипировка от разследващ тип.
8.8.2 Активни или щатни полицаи и военнослужещи имат право да използват своите служебни екипи, както следва:
8.8.2.1 Служебният кобур трябва да е кобур на колан от силната страна или кобур за бедро с поне една функция за задържане.
8.8.2.2 Всички функции за задържане на кобура трябва да се използват.
8.8.2.3 Всички държачи за оборудване на колана трябва да присъстват, макар че състезателят може да реши кое оборудване на колана да присъства.
8.8.3 Полицаи и военнослужещи, които използват освобождаването за служебна екипировка, са освободени от:
8.8.3.1 Използване на дреха за прикриване.
8.8.3.2 Изисквания за дизайн и разположение на кобура (различни от изброените по-горе).
8.8.3.3 Изисквания за дизайн и разположение на носители на боеприпаси.
8.8.3.4 Изисквания за дизайн и разположение на колана.
8.8.4 Освобождаването за служебна екипировка е налично само за мачове от ниво 1.

8.9 Разнообразно оборудване

8.9.1 Наколенки и налакътници

8.9.1.1 Не се допускат наколенки и налакътници с твърда обвивка.
8.9.1.2 Подложки с мека обвивка, ортези и ленти могат да се носят по време на мач, без да се крият, при условие че се носят за всяка сцена от мача. Подложки, ортези и ленти, носени под дрехи за прикриване, могат да се слагат и свалят, както сметне за добре състезателят.

8.9.2 Обувки с шпайкове

8.9.2.1 Могат да се носят обувки с шпайкове, стига шпайковете да са изцяло от каучукова смес, в която можете да натиснете с нокът. Не се допускат шпайкове от твърда пластмаса или метал.

8.9.3 Могат да се използват ръкавици.

8.9.4 Фенерчета

8.9.4.1 Фенерчета могат да се използват в състезания на IDPA. Светлините не могат да се прикрепват към главата, ръката, китката или предмишницата на състезателя по какъвто и да е начин преди стартовия сигнал. Единственото изключение от това е, ако фенерчето е предвидено за сцената.
8.9.4.2 Фенерчето трябва да е подходящо за EDC с подходящо осветление от минимум 60 лумена.
8.9.4.3 Състезатели с физически увреждания, моля, вижте раздела Състезатели с физически увреждания.

9 ПРАВИЛАТА ЗА КЛАСИФИКАЦИЯ СЕ НАМИРАТ В ПРАВИЛАТА ЗА АДМИНИСТРИРАНЕ НА СЪСТЕЗАНИЯ

9.1 Класификационен мач за пистолети

Описанията на сцените, диаграмите на оформлението и таблиците за резултати за класификатора за пистолети и класификатора за карабини с пистолетен калибър могат да бъдат намерени на www.idpa.com.

10 ПРОЦЕДУРА ЗА ОБЖАЛВАНЕ

Целта на тази процедура е да предостави насоки, които ще насърчат конструктивния диалог и разрешаването на опасенията на състезателите на санкционирано състезание. Обжалването изразява неудовлетворение от решение или тълкуване на действащите правила на IDPA, приложени от директора на мача, съдиите по безопасност или дизайнерите на сцени.
Тази процедура ще урежда само санкционираните от IDPA мачове. Правилата на IDPA в най-актуалния правилник ще се използват като ръководство за разрешаване на спорове.

10.1 Общи насоки:

Може да се направи обжалване на дизайна на сцената, преди състезателите да завършат сцената.
Обжалване на сцена може да се направи в 3 момента:

1. Преди стрелбата на сцената въз основа на законосъобразността на правилата на сцената
2. Веднага след стрелбата на сцената (при спазване на стандартните срокове)
3. Веднага след като протестиращият забележи съществена промяна в сцената, напр. разположение на мишените, промени в инструктажа. (при спазване на стандартните срокове)

Дисквалификация за правило за безопасност, за което свидетелстват двама или повече съдии по безопасност, назначени на сцена, не може да се обжалва, освен ако правилото не се прилага неправилно.

10.2 Изисквания за обжалване

10.2.1 Състезателите трябва устно да обжалват проблем с правилата пред главния съдия по безопасност, назначен на сцената, по който е възникнал спорът, като се спазват всички аспекти на Етичния кодекс на състезателите (3.11), или преди, или веднага след опита за стрелба по сцената. Ако състезателят и главният съдия по безопасност все още не са съгласни, състезателят може устно да обжалва проблема/решението пред директора на мача, като се спазват всички аспекти на Етичния кодекс на състезателите на IDPA, в рамките на 15 минути след получаване на решението от главния съдия по безопасност.
10.2.2 Ако състезателят и главният съдия по безопасност все още не са съгласни, състезателят може устно да обжалва конкретния проблем с правилата пред директора на мача, като се спазват всички аспекти на Етичния кодекс на състезателите, в рамките на 15 минути след получаване на решението от главния съдия по безопасност (или времето, записано за резултата на състезателя цифрово).
10.2.3 Състезателят подава писмено обжалване до директора на мача в рамките на 30 минути, след като е уведомил директора на мача за своето намерение. Изготвянето на документа е изцяло отговорност на състезателя.

Обжалвания, получени след този срок, няма да се разглеждат. Обжалването трябва да включва следната информация:
10.2.3.1 Име и информация за контакт на състезателя (включително номер на мобилен телефон, ако е приложимо).
10.2.3.2 Кратко описание на проблема (100 думи или по-малко).
10.2.3.3 Имена на свидетели и описание на доказателства, ако е приложимо.
10.2.3.4 Потвърждение, че обжалването е изразено както пред главния съдия по безопасност, така и пред директора на мача.
10.2.3.5 Конкретно правило и номер от действащия правилник (включително номер на страница), което е нарушено или се преразглежда.
10.2.3.6 Желаният резултат от обжалването.
10.2.3.7 Такса от 100 щатски долара в брой трябва да придружава писменото обжалване.
10.2.4 Състезателят подава писменото обжалване, използвайки формуляра за протест на IDPA, в рамките на 30 минути, след като е уведомил директора на мача за своя протест. Изготвянето на документа е изцяло отговорност на състезателя, а не на негов заместник. Обжалвания, получени след този срок, няма да се разглеждат и таксата за протест ще бъде върната на състезателя.

10.3 Преглед на писмено обжалване

10.3.1 След получаване на официалното писмено обжалване и таксата от 100 щатски долара, директорът на мача ще предаде пакета на регионалния координатор на зоната (или негов заместник, ако не присъства. На мач от ниво 5 това е регионален ръководител на координатори), който ще ръководи екипа за арбитраж.
10.3.2 Регионалният координатор* ще уведоми ръководител на регионалните координатори, в момента на свикване на екипа за обжалване, за да ги запознае с фактите около обжалването и да наблюдава процеса.
10.3.3 Регионалният координатор* ще избере екип от 3 състезатели (включително себе си), които са сертифицирани съдии по безопасност, за да съставят екипа за обжалване.
10.3.3.1 Всеки член ще има един глас.
10.3.3.2 Членовете на екипа за обжалване не трябва да имат конфликт на интереси с изхода.
10.3.3.3 Членовете на екипа за обжалване не трябва да са гледали видеоклипове или други доказателства на която и да е страна, преди да се съберат като екип, за да разгледат обжалването на състезателя.
10.3.4 Екипът за обжалване ще прегледа документа, изготвен от състезателя, и ще задържи таксата за обжалване, докато не се вземе решение.
10.3.4.1 Екипът може да поиска допълнителна информация от състезателя, съдията, главния съдия по безопасност, директора на мача и свидетелите, и може да инспектира всяка сцена или зона, свързана с обжалването.
10.3.4.2 Състезателят, подал обжалването, не може да инициира комуникация с никоя от страните, свързани с проблема, или с екипа за обжалване след първоначалното подаване на обжалването.
10.3.4.3 Екипът ще заседава в зона на стрелбището, свободна от външни смущения от лица, влияещи или записващи процедурата, за период до един час. (Нарушаването на заседанията може да се счита за несъстезателно поведение.) Решението/ята ще бъдат представени на директора на мача и на състезателя, подал обжалването.

10.3.4.4 Отговорност на директора на мача е да изпълни решението на екипа за обжалване.
10.3.4.5 Ако екипът не подкрепи или уважи обжалването, решението на директора на мача остава в сила и ръководителят на екипа ще препрати формулярите за обжалване и таксата до централата на IDPA.
10.3.4.6 Ако екипът не подкрепи обжалването, решението на директора на мача остава в сила и регионалният координатор* ще препрати таксата за обжалване до централата на IDPA.
10.3.4.7 Всички решения на екипа за обжалване са окончателни и не подлежат на обжалване.
10.3.4.8 Няма да се приемат обжалвания от трети страни от състезатели от името на някой друг.
10.3.4.9 Регионалният координатор* ще предостави резюме на обжалването и разпореждането на централата на IDPA чрез ръководителя на регионалните координатори в рамките на 1 седмица след датата на завършване на мача с техния доклад за последващи действия за мача.
10.3.5 *Всички споменавания на регионалния координатор включват IPOC и упълномощени лица, където е уместно. В някои случаи часовите зони могат да попречат на незабавното докладване и ще изискват друго текстово или имейл известие.

1. INDEX
1 180-degree rule · 4, 6
A
air gunning · 11
ammunition · 7, 9, 11, 20, 21, 24, 31
ammunition carrier · 27, 28, 33, 34
appeals · 36, 37
B
belts · 31, 32
blind stages · 25
body only · 17
Bo-Mar ribs · 29
bullet holes · 16, 20
C
calibration of reactive targets · 10, 18, 19, 20
chronograph · 21
cleats · 35
club safety rules · 9
Code of Conduct · 14, 20, 22
concealment garment · 2, 5, 13, 24
course of fire · 3, 10, 14, 15, 22, 25
cover · 3, 11, 12
hard cover · 11, 16, 18, 25, 26
soft cover · 11, 16, 26
D
Did Not Finish · 15
disappearing target · 10, 18, 26
discharge · 4
disqualification · 4, 5, 7, 8, 24, 28, 31

division capacity · 11, 22, 24, 28
Divisions · 2, 5, 14, 28, 29, 30
Specialty · 28, 30
dropping a firearm · 5
duty gear exemption · 35
E
ear protection · 5
elbow pads · 35
ends the COF · 9
engaged · 9, 10
Equipment Rules · 28, 29, 30
eye protection · 5
F
Failure To Do Right · 22
fault line · 10, 12, 24, 25
finger · 4, 5, 6, 8
Flagrant Penalty · 22
flashlight · 15
FP · See Flagrant Penalty
freestyle · 10, 13, 22, 24
G
ghost rings · 29
gloves · 35
gun test box · See individual division rules
H
hard cover · See cover
head only · 17
holsters · 28, 30, 31, 32, 33
cross-draw · 32
shoulder · 32
small of the back · 32
pocket · 32
hot and cold ranges · 7
humanoid shapes · 26
I
incomplete stage · 15, 21
individual stage walkthroughs · 10
interfered · 13, 20, 21
interference · 3, 14, 15, 21
K
knee pads · 35
L
lasers · 29
lights · 35
loading device · 11, 25, 28, 29, 30
long guns · 26
low cover · 12, 25
M
magazine disconnects · 29
malfunction · 3, 10

memory stages · 25
moon clip carriers · 5, 11, 33, 34
muzzle safe points · 4, 6, 10, 24
N
Non-Threat Target · 17, 18, 25
normal condition · 5
O
other targets · 16, 18, 19
P
PE · See Procedural Error
Penalties
hit on non-threat · 18
Penalty Rules · 22
pepper popper · 18
Permanently Physically Disabled Shooter · 25, 27
pickup guns · 26
plates · 18
pocket flaps · 33
police · 34
popper · 18, 19
Procedural Error · 5, 8, 10, 11, 15, 22
prone position · 22, 25, 27
R
radial tear · 16
Range Commands · 3, 7, 8, 9
Close Cylinder · 9
Holster · 9
Muzzle · 8
Pull the Trigger · 9
Range is Clear · 9
Slide Forward · 9
Standby · 8
Standby · 13
Stop · 8
Unload and Show Clear · 9
reactive target · 9, 10, 18, 20, 21
ready position · 13
reloading · 3, 12, 13
reshoot · 5, 13, 15, 16, 20, 21, 36
results · 20
round in the chamber · 29
S
safe areas · 6, 7
Safety Penalties · 23
scenario stages · 24
scoring · 15, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24, 30
Scoring Rules
Limited · 15
Unlimited · 15
Shoot Through · 17

shooter movement · 25
sight pictures · 3
speed loader carriers · 29, 33
speed reload · 11
squib · 15
stage boundaries · 25
stage design rules · 24
stage DNF · 15
standards stages · 24
start position · 24
steel targets · 9, 19, 25
storage locks · 29
string of fire · 3, 11, 14, 15, 24, 25
strong/dominant hand only · 13
strong-hand only · 25
T
tactical priority · 10, 26
Targets · 18
Threats indicators · 17
Touching Targets · 20
U
unserviceable firearm · 29
V
vision barriers · 26
W
walkthrough · 10, 11
weak/support hand only · 13, 25
weak-hand only · 25
weights · 29