

2232 CR 719, Berryville, AR 72616

Telefon: 870-545-3886

Faks: 870-545-3894

www.idpa.com

INTERNATIONAL DEFENSIVE PISTOL ASSOCIATION

YARIŞMA VE EKİPMAN KURALLARI.

26/10/96 tarihinde kabul edildi, 1/1/2018 tarihinde değiştirildi.

© 1996 -2017 IDPA tüm hakları saklıdır.

Sürüm 2017.3

1	IDPA'NIN TEMEL KAVRAMLARI	2
2	GÜVENLİK KURALLARI	4
3	ATIŞ KURALLARI	11
4	PUANLAMA KURALLARI	18
5	CEZA KURALLARI	27
6	ETAP TASARIM KURALLARI	29
7	KALICI FİZİKSEL ENGELLİ ATICI (PPDS) KURALLARI	34
8	EKİPMAN KURALLARI	35
9	SINIFLANDIRMA KURALLARI	55
10	İTİRAZ SÜRECİ	57

1.IDPA'NIN TEMEL KAVRAMLARI

IDPA 1996 yılında kurulan International Defensive Pistol Association kısaltmasıdır (Uluslararası Savunma Silahları Birliği). Simüle edilmiş nefsi müdafa senaryolarına dayanan tabanca merkezli bir atış sporu olan

IDPA yarışmasının yönetim organıdır .IDPA'nın yarışma formatı, üyeleri sosyal etkileşim, uyum ve işbirliği konusunda teşvik edecek ve tüm beceri seviyelerindeki atıcılar için eğlenceli olacak şekilde tasarlanmıştır. IDPA maçlarına katılmak için silah, kılıf ve nefsi müdafa amaçlı günlük gizli taşımaya uygun diğer ekipmanların kullanılması gerekmektedir. IDPA'nın kurucuları, bunu ve atıcıların çıkarlarını göz önünde bulundurarak, yaygın olarak bulunan ateşli silahlara ve teçhizata dayanan ekipman gereksinimlerini belirleyerek kişilere minimum yatırımla yarışma fırsatı vermektedir.Bugün, kurucularının vizyonu ve üyelerin çalışmaları sayesinde IDPA, 50 eyaletin tamamından 25.000'den fazla üyesi, haftalık ve aylık yarışmalara ev sahipliği yapan 400'den fazla kulüp ve 70'den fazla ülkeyi temsil eden üyelik ile Amerika Birleşik Devletleri'nde en hızlı büyüyen atış sporudur .Ana hedefimiz kişinin yetenek ve becerisini test etmektir. Gündelik uygulamalara ve gizli taşımaya uygun olmadan tasarlanmış ekipmana bu spor dalında izin verilmez.

1.1 IDPA'nın Temel İlkeleri

Temel İlkeler tüm üyeler için bir rehber niteliğindedir.

- A.** Gizli taşıma nefsi müdafaasına uygun ateşli silahların ve ekipmanın, güvenli ve yetkin bir şekilde kullanılmasını teşvik edin.
- B.** Yarışmacıları benzer düşünen atıcılarla birlikte becerilerini ve dostluklarını geliştirmeye teşvik eden pratik bir atış sporu sunun.
- C.** Tüm yarışmacılar için, ekipmanını değil, yalnızca beceri ve yeteneklerini test eden eşit bir oyun alanı sağlayın.
- D.** Atıcılara ekipman ve sınıflandırmalar için ayrı bölümler sağlayın; benzer özelliklere sahip ateşli silahlar bir arada gruplandırılır ve benzer beceri seviyelerine sahip kişiler birbiriyle yarışır.
- E.** Atıcılara pratik ve gerçekçi atış etabı sağlayın ve yaşamı tehdit eden karşılaşmalarda hayatta kalmak için gerekli olabilecek becerileri test edin.
- F.** Tüm IDPA üyelerini, ekipman ve aksesuar satın alırken sponsorlarımızı desteklemeye şiddetle teşvik edin. Sektör sponsorları, Kulüp, Eyalet, Bölgesel, Ulusal ve Uluslararası düzeyler dahil olmak üzere tüm düzeylerde IDPA'nın başarısında etkili olmuştur.
- G.** IDPA'nın atıcılarımıza yanıt vermesini sağlayacak bir altyapı geliştirin ve bunu sürdürün. IDPA hiçbir zaman herkes için her şey olamazken, IDPA Temel Prensiplerini takip eden üyelerimizden saygılı ve yapıcı öneriler her zaman memnuniyetle karşılanacaktır.

1.2 IDPA Atış Prensipleri

1.2.1 Ekipman Prensipleri

İzin verilen ekipman aşağıdaki kriterleri karşılayacaktır:

- A. Gizlenebilir:** Tüm ekipman (fenerler hariç), kamuflaj giyerken kollarınız yere paralel olarak yanlara doğru uzatılmışken görünmeyecek şekilde yerleştirilecektir.
- B. Pratik:** Tüm ekipman, gün boyu gizli taşıma nefsi müdafaası için pratik olmalı ve tüm gün sürekli kullanım için uygun bir şekilde giyilmelidir.

1.2.1 Katılım Prensipleri

A. Yarışmacılar, uygunsuz cihaz, ekipman veya teknikler kullanarak herhangi bir etabı bozma veya tehlikeye atma girişiminde bulunamaz.

B. Yarışmacılar sportmenlik dışı davranışlardan, haksız eylemlerden ve yasa dışı ekipman kullanımından kaçınacaktır.

C. IDPA Kural Kitabının, tüm izin verilen ve verilmeyen ekipman ve tekniklerin kapsamlı bir açıklaması olması amaçlanmamıştır. Atıcı ekipman ve teknikleri, IDPA'nın temel prensiplerine uygun olmalı ve nefsi müdafaa senaryolarına dayanan bir spor bağlamında geçerli olmalıdır. Bir cihaza, tekniğe veya ekipman parçasına IDPA kuralları uyarınca izin verilip verilmediğini belirlemede makul düzeyde bir sağduyu uygulaması ve IDPA Temel Kavramları benimsenecektir.

D. Özünde IDPA, nefsi müdafaa senaryosu temelli bir spordur. Atış Etabını (CoF) oluşturmak için kullanılan aksesuarlar genellikle eksiktir ancak binaları, duvarları, pencereleri, girişleri temsil eder. CoF, mevcut atış pozisyonlarını gösterecektir. Aksesuarlar, CoF incelemesinde tanımlanacaktır.

E. CoF sınırları içinde, elle atış hareketi yapmak (air gunning) ve nişan almak dahil olmak üzere bireysel CoF provalarına izin verilmez.

F. Siperin arkasından atış yapmak, IDPA'nın temel dayanak noktasıdır. Yarışmacılar, CoF'deki tüm mevcut siperleri kullanacaktır.

G. IDPA, gizli taşımaya dayalı bir atış sporudur. Aksi belirtilmedikçe, CoF gizleyici giysiler kullanılarak tamamlanacaktır.

H. Tek bir yarışmada, ateşli silah kullanılamaz hale gelmedikçe, atıcı tüm etaplarda aynı ateşli silahı kullanmalıdır.

I. Etap ekipmanı arızaları veya SO müdahalesi ile yeniden atışlara izin verilir.

J. İngilizce, IDPA'nın resmi dilidir. Katılımcıların yeri veya uyruğu ne olursa olsun tüm maçlarda kullanılan poligon komutları İngilizce olacaktır. İngilizce kural kitabında yazılanlar geçerlidir.

1.2.3 CoF - Atış Etabı Prensipleri

A. Bu atış disiplininin uzun vadeli başarısı için kritik olan konu, atıcılardan çözmeleri istenen sorunların kendini savunma ilkelerini yansıtmaları gerekliliğidir. IDPA kurucuları, IDPA yönergelerini ve ilkelerini yapılandırmak için yola çıktıklarında bu konuda anlaşılabilir. IDPA, günlük hayatta kişinin ihtiyaç duyacağı temel silah kullanma becerilerini geliştirmeye yardımcı olmalıdır ve becerilerini test etmelidir. Hedefe angaje olurken siper kullanmak, siperin arkasında şarjör değiştirmek ve etap başına mermi sayısını sınırlamak gibi gerekliliklerin tümü bu ilkeye dayanmaktadır.

• String of Fire "Atış Dizisi", başlama sinyali ile başlatılan ve son atışla biten, atış seyrinin bir bölümünü ifade eder. Bir etapta birden fazla dizi olabilir.

• Cover "Siper", atıcının, üst ve alt gövdesinin bir kısmı duvar gibi bir nesnenin arkasında olacak şekilde hedeflerle angaje olma anlamına gelir.

B. CoF, bir yarışmacının atış becerilerini test etmelidir. Fiziksel olarak engelli veya engelli atıcılar için belli konularda müsaadeler verilebilir. CoF MD (Maç Direktörü) tarafından tüm atıcılar için erişilebilir hale getirilmelidir .

C. Günlük gizli taşıma ekipmanlar ile kendini savunma eğitiminde birçok doktrin olduğunu kabul etsek de, IDPA'nın birincil odak noktası, evrensel olarak kabul edilen güvenli ve sağlam silah kullanma becerilerinin sürekli geliştirilmesidir.

D. IDPA kuralları, IDPA üyelerinin tüm sınıflandırmaları için eşit şekilde uygulanacaktır.

2.GÜVENLİK KURALLARI

2.1 Cooper'ın Dört Temel Kuralı

Albay Jeff Cooper'ın Ateşli Silah Güvenliğinin Dört Temel Kuralı, 30 yılı aşkın süredir kitapların, videoların ve eğitim kurslarının başlangıç sayfalarında yer almaktadır. IDPA güvenlik kuralları olmamalarına rağmen, aşağıdaki güvenlik kurallarının temelini oluştururlar.

- Tüm tabancalar her zaman doludur.
- Namluyu asla zarar vermek istemediğiniz bir canlıya/nesneye çevirmeyin.
- Yalnız nişan hattına girdiğinizde parmağınız tetiğin üzerinde olsun. Nişan hattı dışında parmağınız tetik korkuluğu dışında olmalı.
- Hedefinizi ve arkasında ne olduğunu belirlemeden atış yapmayın, nişan almayın.

Aşağıdaki Güvenlik Kuralları, Güvenlik Hakemleri (SO), Maç Direktörleri (MD) ve Alan Koordinatörleri (AC) dahil olmak üzere her IDPA atıcısının takip etmesi gereken temellerdir, böylece etkinliklerimiz katılımcılar için güvenli ve eğlenceli olur. Kurallar tüm IDPA organizasyonları için benimsenecektir.

2.2 Güvensiz Ateşli Silah Kullanımı

Güvenli olmayan ateşli silah kullanımı, bir IDPA maçından anında Diskalifiye (DQ) ile sonuçlanacaktır. Aşağıdakiler, güvenli olmayan davranışların listesidir fakat listede olmayan hakemin tehlikeli ve güvenlik ihlali olarak değerlendirdiği hareketlerde DQ sebebidir.

A. Kendiniz dahil herhangi bir kişiyi tehlikeye atmak. Bu boş veya dolu silahla kendini yada başka birini süpürmeyi içerir. Süpürme, ateşli silahın (Boş veya Dolu) namlu ağzının bir kişinin herhangi bir bölümünü göstermesi olarak tanımlanır. İstisna: Bazı bazı vücut tipleri kullanılan kılıfla birlikte atıcının alt uzuvlarının bir kısmını süpürmeden silahı kılıfına koymayı veya kılıfından çıkarmayı neredeyse imkansız kılar. Bu nedenle, atıcının tetik parmağının tetik korkuluğunun belirgin bir şekilde dışında olması koşuluyla, silahı kılıflarken veya kılıfından çıkarırken, atıcının kendi vücudunu kemerin altından süpürdüğü için diskalifiye uygulanmaz. Ancak, silahı kılıftan çıkarırken namlu kılıftan dışarı çıktığı andan itibaren vücudun herhangi bir bölümünü süpürmek DQ olur. Örnek: Oturarak başlangıçta kişinin bacağını süpürmesi DQ'dur.

B. Kullanılıyorsa, namluyu belirlenmiş "Emniyetli Namlu Çevirme Bölgesi"nin ötesine veya kullanılıyorsa 180 derecelik Namlu Emniyet Düzleminin ötesine doğrultmak.

C. Kasıtlı olarak hedef veya aktivatör dışında herhangi bir şeye ateş etmek .

D. İstemsiz ateşleme:

a. Kılıf içerisinde olması halinde.

b. Hedef harici istemsiz atış.

c. Hedefe temas etmeyen, atıcının 1.8 metre - 2 yard önüne yere doğru yapılan atışlar. Ancak 1.8 metre 2 yard içerisinde alçak konumlanmış hedef var ise atış yapılabilir.

d. Sütreye atış.

e. Doldur ve Hazırla, Şarjör Çıkart ve Atım Yatağını Göster komutları esnasında, Şarjör değişimi ve tutukluk giderme sırasında.

f. Başlangıç sinyalinden önce.

g. Bir elden diğer ele tabanca geçişi sırasında.

h. Atış hattı dışında elinde silah varken atış yapılırsa .

E. Aşağıdaki durumlar haricinde silah kılıfından çıkarılmaz:

- SO'dan sözlü talimatıyla.
 - Yarışma sırasında SO'nun doğrudan gözetimi ve görsel teması altında CoF'deki hedeflere atış yaparken.
 - Belirlenmiş "Güvenli Alan" içindeyken.
- F.** Şarjör çıkart, Atım Yatağını Göster, Sürgü düşür, Tetiği Çek kısmı sırasında namluyu sütre üzerinden doğrultmak kaydı ile tetik düşürmek.
- G.** Hedefe sırtınız dönük silah çekmek.

2.3 Silahın Düşürülmesi

2.3.1 Dolu veya boş silahı düşürmek veya düşmesine neden olmak, Doldur ve Hazırla komutları sırasında, yarışmanın doğal akışı içerisinde, şarjör değişimi veya tutukluk giderme sırasında veya Şarjör Çıkart ve Atım Yatağını Göster komutları sırasında maçtan diskalifiye (DQ) ile sonuçlanacaktır. Atıcı silah düşürürse, SO hemen "Dur" - "Stop" komutunu verecektir. SO, düşen silahı yerden alır ve silahın atım yatağını boşaltıp güvenli halde atıcıya iade eder. Atıcı SO dan teslim aldığı boş silahını kılıfına koyar ve atıcı, IDPA maçından diskalifiye edilir.

2.3.2 atıcı dolu veya boş bir ateşli silahı düşürürse veya silahın bir etap sınırına girmesine neden olursa, atıcı maçtan diskalifiye edilir.

2.3.3 IDPA müsabaka alanı dışındayken yarışmacının atım yatağı boş yada dolu silahını düşürmesi veya düşmesine neden olması IDPA'nın kontrolü dahilinde değildir ve poligon kuralları uygulanır.

2.4 Kulak ve Göz Koruması

2.4.1 Bir IDPA atış etkinliğine katılan herkesin kulak koruması ve darbeye dayanıklı göz koruması kullanması gerekir. Güvenli, kullanışlı kulak ve göz koruması temin etmek tamamen atıcıya/seyirciye aittir. IDPA, kulak korumasının minimum 21dB NRR derecesine sahip olmasını ve göz korumasının minimum ANSI Z87.1 darbe derecesine ve yan korumalara sahip olmasını önerir.

2.4.2. SO, CoF başlatan ve uygun göz veya kulak koruması takmayan atıcıyı durduracak ve atıcıya yeniden atış yapılacaktır. Bir CoF sırasında atıcının gözü veya işitme koruması yerinden çıkarsa, aynı eylem geçerlidir. Atıcı, SO'dan önce eksik veya yerinden çıkmış göz veya işitme korumasını farkeder ve durursa, atıcıya yeniden atış yaptırılacaktır.

2.4.3 CoF sırasında kasıtlı olarak göz ve / veya kulak korumasını kaybeden veya yerinden çıkan atıcı diskalifiye edilecektir.

2.5 Tabanca Servis Kolaylığı

Yarışmada kullanılan tabancalar çalışır durumda ve güvenli olacaktır. Güvenli ve çalışır durumda ekipmanın sorumluluğu tamamen atıcıya aittir. Maç Direktörü, bir atıcının güvenli olmadığı gözlemlenen herhangi bir tabanca veya mühimmatı geri çekmesini isteyecektir. Bir mekanizma arızası nedeniyle tabancaya şarjör takılamaması veya çıkartılamaması durumunda, atıcı, en güvenli olduğunu düşündüğü eylemi yapacak olan SO'ya bildirimde bulunmalıdır.

2.6 Parmaklar

Parmaklar, yükleme, boşaltma, çekme, kılıflama sırasında, hareket halindeyken (hedefe angaje olurken hariç) ve arıza giderme sırasında tetik korumasının açık ve görünür şekilde dışında olmalıdır.

A. İlk ihlal, Usul Hata cezasıdır.

B. İkinci ihlal, maçtan bir DQ.

C. Her bir "Parmak" ihlali, izleme amacıyla atıcının müsabaka cetvelinde açıkça belirtilecektir.

2.7 Tabanca Taşıma Durumu

Bir CoF sırasında kullanılmayan tabancaların durumu, tetik düşürülmüş veya horoz inik ve şarjör çıkarılmış veya silindir boşken şekilde kılıfında olmalıdır. Şarjörler ve hızlı yükleyiciler atış hattının dışındayken yeniden doldurulabilir, ancak atıcının ateşli silahı yalnızca SO'nun yönlendirmesi altında doldurulabilir veya boşaltılabilir. (Soğuk Poligon, Sıcak Bölümler ve Sıcak Poligon ilgili kurala bakın.)

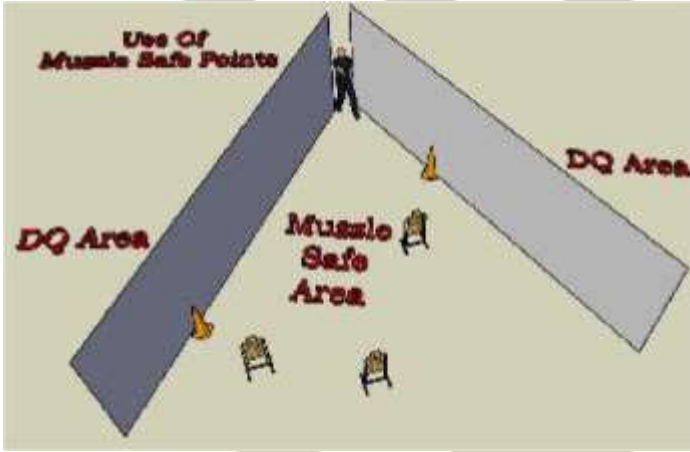
2.8 Başlangıç Koşulları

Aksi belirtilmedikçe tüm CoF'larda tabanca; kılıf içerisinde, farklı bölümlerin (division) gerektirdiği şekilde emniyete alınmış, eller ekipmandan ve gizleme yeleğinden vb. uzakta olacaktır. Tabanca için başka pozisyonlar yazılı etap açıklamasında belirtilebilir (masa üstü, çekmece, paket, çanta, ateş eden el vb.).

2.9 Namlu Güvenliği

IDPA' da kullanılan üç tür namlu güvenli alan göstergesi vardır. Yazılı etap açıklaması, hangi tür namlu güvenli noktasının kullanıldığını veya iki türün birlikte kullanılıp kullanılmadığını açıklayacaktır. Tek bir etapta biri veya her ikisi de kullanılabilir, ancak bir etapta namlu için güvenli koniler veya bayraklar yoksa, varsayılan 180 ° kuralıdır.

A. Namlu Emniyet Noktaları: Bir Namlu Emniyet Noktası, parlak renkli bir bayrak veya işaret bandı takılı bir trafik konisi veya zeminde kazık gibi fiziksel ve açıkça görülebilen bir işarettir.



B. 180 Derece Düzlem: 180 ° düzlemi, atıcı etapta hareket ederken atıcıyla birlikte hareket eden atış kulvarının merkez hattına dik olan, atıcının vücudunun merkez çizgisi boyunca çizilen hayali bir sonsuz dikey düzlemdir. Atış hattına yüzü dönük durulduğunda, namlu arkaya bakan kılıf konfigürasyonundan silahı çekerken veya yerleştirirken 180 derecelik düzlemin ihlali bir ihlal değildir.



Atıcının namlusu "Güvenli Namlu Noktası" ndan daha fazla menzili gösterirse, atıcı maçtan diskalifiye edilecektir. Atıcıya "Dur" komutu verilecektir. Atıcı hemen duracak, tetik parmağını ateşli silahın tetik korumasının açıkça ve gözle görülür şekilde dışına yerleştirecek ve SO'dan gelecek talimatları bekleyecektir.

C. Namlu Emniyet Bölgeleri

Atıcının CoF sırasında açması gereken kapılara işaretlenmelidir. Bu tür namlu emniyet bölgeleri namlunun süpürmemesi gereken alanı belirler ve minimum 6inçlik kare olmalıdır. Atıcı kapı koluna dokunurken namlu ağzı bu alanı işaret ederse, atıcı diskalifiye edilecektir.



2.10 Güvenli Alanlar

Tüm yerel ve onaylanmış maçlar için, uygun yerlerde ve katılımı beklenen atıcıların hacmini karşılamaya yetecek sayıda Güvenli Alanlar sağlanmalıdır. Güvenli Alan, aşağıdaki kuralların geçerli olduğu belirlenmiş bir alan olarak tanımlanır:

- A. Her Güvenli Alan, görünür işaretlerle açıkça tanımlanmalı ve güvenli yön ve sınırları açıkça gösterilen bir tablo içermelidir.
- B. Atım yatağı boş silahlar bu alanda kullanılabilir. Bu alan ateşli silahı muhafaza edildiği kutusundan veya çantasından çıkarmak geri koymak, kılıflamak, kılıftan çekmek, kuru tetik düşürmek veya ekipman kontrolü, ayarı yapmak için kullanılır.
- C. Güvenli Alan silahların temizlenmesi, bakımı ve onarımı için kullanılabilir. Şarjörlerin teftişi, temizlenmesi, bakımı ve onarımı için de kullanılabilir.
- D. Ateşli silahın namlusu belirtilen güvenli yöne dönük olmalıdır.
- E. Güvenli alanlarda fişek, fişek dolum cihazları, sahte fişek, simülasyon fişeği, eğitim fişeği veya dolu ateşli silahların bulunmasına izin verilmez.
- F. Güvenli Alan SO yarışmacıya eşlik ederken, kilitlemiş ve atım yatağı dolu içerisinde fişek veya fişekler bulunan silahı güvenli hale getirmek için kullanılabilir.
- G. Güvenli Alan içinde tabancaya şarjör takma talimine izin verilmez. Silaha boş bir şarjör yerleştirilebilir veya şarjör çıkartıldıktan sonra horozu düşürülebilir, ancak şarjör takma talimi yasaktır. Yukarıdaki durumlardan herhangi birinin ihlali maçtan diskalifiye edilmeye neden olacaktır.

2.11 Sıcak ve Soğuk Poligonlar

Yerel kulüp düzeyindeki maçlarda Sıcak ve Soğuk Poligon uygulaması, bireysel kulüp politikasına tabidir. Bu yalnızca yerel kulüplerin sorumluluğundadır ve IDPA'nın kontrolü dışındadır. IDPA tarafından onaylanan maçların Soğuk Poligon kuralı altında işlemesi gerekir, ancak istenirse Sıcak Bölmeler kullanılabilir.

2.11.1 Soğuk Poligon

Soğuk Poligon", bir SO'nun doğrudan gözetimi altında olmadığı sürece tüm ateşli silahların atım yatağının boş olması gereken bir Poligon olarak tanımlanır.

2.11.2 Sıcak Bölmelerle Soğuk Poligon

"Sıcak Bölmeli Soğuk Poligon", silahların COF dışında kılıfta atım yatağı dolu taşınmasına izin vermeyen, ancak SO'lar tarafından yönlendirildiği ve gözetimi altında atış kulvarlarındaki kılıfta dolu silahlara izin veren bir Poligon olarak tanımlanır. Dolu silahlar, yalnızca atıcıya belirli Komutlar verildiğinde ve bir SO'nun doğrudan gözetimi altındayken atış hattında (COF) kullanılabilir.

SO'nun doğrudan gözetimi ile ve belirli komutlar verildiğinde, atıcılardan oluşan takım yüzleri hedefe dönük gelecek şekilde sıraya girecek ve grup olarak "Doldur ve Hazırla" işlemini yapacaklardır.

Atış hattı ve çevresi ve ayrıca dolu silahların taşınmasına izin verilmeyen "Güvenli Alan" olarak belirlenmiş alanlar iyi tanımlanacaktır. Atış hattı ve çevresinden çıkış için atım yatağı boşaltma talebinde bulunma prosedürü CSO tarafından belirlenecek ve etap brifingi sırasında tüm katılımcılara açıklanacaktır. Herhangi bir nedenle bir atıcının Sıcak Bölmeden ayrılması gerekirse, atıcı, bölmeden ayrılmadan önce ateşli silahı güvenli bir şekilde boşaltmak için o bölmedeki SO'lardan biriyle iletişime geçmelidir. Atıcı herhangi bir nedenle ateşli silahını grupla beraber doldurmak istemezse, atıcı cezalandırılmayacaktır.

2.11.3 Sıcak Poligon

Atıcının herhangi bir zamanda dolu bir ateşli silah taşıma seçeneğine sahip olduğu Poligon olarak tanımlanır. Dolu veya boş silahlar yalnızca ateş hattındayken ve bir SO'nun doğrudan gözetimi altındayken kullanılabilir.

2.12 Poligon Komutları

SO tarafından bir atıcıya verilen poligon komutlarının çoğu güvenlik içindir, geri kalanı ise etap yönetimi içindir. Bir atıcının dünyanın herhangi bir yerinde rekabet etmesine ve aynı komutları duymasına izin vermek için, IDPA Poligon komutları yalnızca IDPA'nın resmi dili olan İngilizce olarak verilecektir. Bu Poligon komutları kullanılmalıdır ve yerel değişikliklere izin verilmez.

IDPA Poligon Komutlarının tam seti:

2.12.1 Range is Hot - Eyes & Ears - Poligon Sıcak - Gözler ve Kulaklar

Bu, her atıcı için etap eylemini başlatan ilk komuttur. Bu komut, CoF'nin başlangıcını belirtir. Atıcı, göz ve işitme korumasının yerinde olduğundan emin olacaktır. Ayrıca atış kulvarında bulunan herkesin kendi göz ve işitme korumasının düzgün takılıp takılmadığını kontrol etmeleri için bir bildirimdir.

2.12.2 Load & Make Ready – Doldur ve Hazırla

Atıcı uygun göz ve işitme korumasına sahip olduğunda, SO Doldur ve Hazırla komutunu verecektir. Atıcı, silahı ve şarjörleri etap için başlangıç pozisyonuna uyacak şekilde hazırlayacaktır. Tipik olarak, bu, ateşli silahı ve kılıfı yüklemektir, ancak ekipmanın tipik olmayan şekilde yüklenmesini veya kademelendirilmesini içerebilir. Atıcı daha sonra etap için gerekli başlangıç pozisyonunu alacaktır. Atıcının ateşli silahı bir etabın başlangıcı için doldurulmayacaksa, kullanılan komut Make Ready "Hazır Ol" olacaktır.

2.12.3 Are You Ready ? - Hazır mısın ?

"Doldur ve Hazırla" nın ardından, SO atıcıya "Hazır mısın?" diye soracaktır. Hazırsa, atıcı sözlü olarak veya başını açıkça sallayarak cevap vermelidir, ancak aynı zamanda hazır durmayı da seçebilir. Yaklaşık 3 saniye içinde atıcıdan bir yanıt gelmezse, atıcının hazır olduğu varsayılır.

Atıcı bu soru sorulduğunda hazır değilse, atıcı Not Ready "Hazır Değil" şeklinde yanıt vermelidir. Atıcı hazır olmamaya devam ederse, atıcı başlangıç pozisyonundan bir adım atmalıdır. Hazır olduğunda, atıcı başlangıç pozisyonuna geçecek ve "Hazır mısınız" sorusu tekrar sorulacaktır.

Atıcının "Doldur ve Hazırla" komutundan yaklaşık 15 saniye sonra başlamaya hazır olması beklenir. Atıcı tam hazırlıklı değilse ve hazır olması için on beş saniyeden fazla süre gerekiyorsa, atıcıya hazırlık için yaklaşık 15 saniye daha süre verildiği söylenecektir. Atıcı bu sürenin sonunda hala hazır değilse, Prosedür Hatası cezası alacak ve atış sırasına göre en sona geçecektir.

2.12.4 Standby – Bekle

Bu komut, atıcı hazır olduktan sonra verilir. Bu komutu 1-4 saniye içinde başlatma sinyali takip edecektir. Atıcı, CoF tarafından gerekli görülmedikçe, "Standby" komutu ile başlama sinyali arasında hareket edemez veya pozisyon değiştiremez

2.12.5 Finger - Parmak

Bu komut, yukarıda belirtildiği gibi, atıcının parmağı tetik korumasının açık ve görünür şekilde dışında olmadığı zaman verilir.

2.12.6 Muzzle – Namlu

Bu komut, atıcının ateşli silahının namlusunun güvenli bir noktaya doğrultmadığında verilir. Atıcı hatalı namluyu düzeltmeli ve etaba devam etmelidir. Yukarıdaki namlu güvenli noktalarına bakın.

2.12.7 Stop – Dur

Bu komut, güvenli olmayan bir şey olduğunda veya olmak üzereyken veya etapta bir şey doğru olmadığı zaman verilir. Atıcı derhal tüm hareketi durdurmalı, tetik parmağını açık ve görünür şekilde tetik korumasının dışına yerleştirmeli ve daha fazla talimat beklemelidir. Hemen durdurulmaması ve tetik parmağının tetik korumasından çıkarılmaması maçtan diskalifiye edilmesine neden olacaktır.

2.12.8 If Finished Unload & Show Clear - Bittiyse, Şarjör Çıkart & Atım Yatağını Göster

Bu komut, atıcı etabı bitirip atışını tamamladığında verilecektir. Atıcı etabı bitirdiğinde, tüm mühimmat silahtan çıkarılacak ve SO'ya temiz bir hazne / silindir gösterilecektir. Atıcı bitirmezse, atıcı etabı bitirmelidir ve komut tekrarlanacaktır.

2.12.9 If Clear, Slide Forward or Close Cylinder - Temizse, Sürgü İleri veya Silindir Kapat

SO, atım yatağını / silindiri inceledikten ve temiz olduğunu anladığında, bu komut verilecek ve atıcı buna uyacaktır.

2.12.10 Pull The Trigger - Tetik Çek

Atıcının, silahının namlusunu güvenli alana işaret edecek konumda haznenin temiz olduğunu doğrulamak için tetiği çekecektir. Ateşli silah ateş ederse, atıcı maçtan diskalifiye edilecektir. Bu gereklilik aynı zamanda de-cocker veya şarjör bağlantısı kesilmiş ateşli silahlar için de geçerlidir. Şarjör bağlantısı kesilmiş ateşli silahlar için, tetik çekilmeden önce boş bir şarjör veya sahte şarjör takılmalı ve ardından tekrar çıkarılmalıdır. Toplu tabancalar için bu komuta gerek yoktur.

2.12.11 Holster - Silah Kılıfa

Atıcı, silahı güvenli bir şekilde kılıfına koyacaktır.

2.12.12 Range is Clear - Saha Temiz

Bu komut, etap sınırları içindeki herkese atış hattının temiz olduğunu belirtir. Bu komutla CoF biter ve etabın puanlanmasına ve sıfırlanmasına başlanır.

2.13 Kulüp Güvenliği Kuralları

IDPA maçlarına ev sahipliği yapan Kulüpler veya Poligonların ek veya daha kısıtlayıcı güvenlik gereksinimleri olabilir. Bu güvenlik kısıtlamaları, IDPA'nın Amaç ve İlkelerine veya IDPA Güvenlik Kurallarına göre maçın yönetimine müdahale etmemesi veya bunlarla çelişmemesi koşuluyla, IDPA Maç Direktörü ve personeli tarafından yerine getirilecektir. Herhangi bir ek kısıtlama veya gereklilik, tüm Yaptırımli Maç duyurularında yayınlanmalı ve atıcıların erişebileceği bir yerde maçta gözle görülür şekilde gösterilmelidir.

2.14 Çelik Hedefler

Çelik Hedeflere 10 yard (9.15metre) veya daha uzak mesafeden ateş edilmelidir. Atıcı 10 yardan daha az bir mesafeden çelik bir hedefe atış yaparsa, atıcı diskalifiye edilecektir.

2.15 Genel Bakım

Maç Direktörü, bir IDPA maçında kullanılan tüm öğelerin iyi durumda ve kullanıldığı gibi güvenli olmasını sağlamak için her türlü çabayı göstermelidir. Bu öğeler, atış kulvarında ki kalıcı demirbaşları, sahaların kendileri, bermler, etap donanımları, sabit ve hareketli hedefler, hedef tutucular, kapılar, duvarlar, variller, masalar, reaktif hedefler vb. içerir.

3.ATIŞ KURALLARI

3.1 Gizli Giysiler

Etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe, tüm etaplar için gizli bir giysi gereklidir. Bu, standart ve sınırlı etapları içerir.

Polis veya askeri personel Seviye 1 maçlarda gerçek görev teçhizatını kullanabilir. Ekipman Bölümündeki görev donanımı tanımına bakın. Görev dışlisinin kullanılması, gizleme gereksinimlerini ortadan kaldırır.

3.2 Hedef Etkileşim

3.2.1 Tüm hedeflere, "açıkta" angaje olunan tüm hedefler dahil olmak üzere taktik öncelikte ateş edilmelidir.

3.2.2 Taktik Öncelik, hedeflerin tehdit sıralarına göre angaje edildiği hedef angajman yöntemidir. Tehdit, görünür tehditlerin atıcıdan uzaklığına bağlıdır. Atıcıya hedef mesafelerindeki fark 2 yard (1.82mt) az olduğunda hedefler eşit tehdit olarak kabul edilir.

3.2.3 Birkaç hedef aynı anda görünür durumdaysa, hedefler eşit tehdit olmadıkları sürece yakından uzağa angaje olunur.

3.2.4 Hedefler sütre ile gizlenmişse, hedefler sütre kenarında görünür hale geldiklerinde devreye girer (pastayı dilimleyerek).

3.2.5 Bir hedef şu durumlarda "Angaje Olundu" olarak kabul edilir:

A. Bir karton hedefe, o hedef için gerekli sayıda atış yapıldığında angaje olundu kabul edilir.

B. COF da belirtilen gövde ve kafa vuruşları, tek bir karton hedef üzerinde gerekli olabilir, belirtilen sırada ve miktarda yapılmalıdır. Belirtilen sıralamada hedefi vuramamak atıcıya tek bir PE kazandırır.

C. Hedefin tepki verip vermediğine bakılmaksızın, hedefe minimum 1 el ateş edildiğinde reaktif bir hedefe angaje olundu kabul edilir. Atıcı, hedef tepki verene kadar hedefe yeniden angaje olmazsa veya atıcı, reaktif hedef kalibrasyonunda başarısız olursa, tüm cezalar uygulanır.

D. Arkasında çelik bir aktivatör bulunan karton bir hedef, karton hedefe gerekli sayıda atış yapıldığında nişanlanmış kabul edilir.

SHOOTING CLUB

3.2.6 Bir aktivatör, eşit veya daha yüksek Taktik Öncelikli bir hedefi ortaya çıkardığında, atıcı geri çekilmeden eşit veya daha yüksek Taktik Öncelikli hedefi vurmak için karton hedefin angajmanını kesebilir.

3.2.7 Hedefle etkileşim cezaları aşağıdaki durumlarda uygulanmayacaktır:

A. Bir atıcı, kaybolan bir hedefe gerekli sayıda atış yapmadığı için cezalandırılmaz.

B. Atıcı eşit atış önceliğine sahip bir hedef dizisine ateş ederken, yaptığı atışın sıralamasından dolayı ceza almaz.

C. Atıcı, tanımlanmış Namlu Emniyet Noktalarını (Namlu Emniyet Noktası kuralları için Bkz. Bölüm 2.9.) ihlal etmemesi koşuluyla, hedeflere diğer atış pozisyonlarından tekrar ateş edebilir.(Düzeltilme atışı yapabilir.)

3.3 Etap Akışı (Etap esnasında izlenecek yollar, Brifing)

3.3.1 Bir etapta atış yapılmadan atış yapacak gruba etap akışı (Etap esnasında izlenecek yollar) SO tarafından anlatılacaktır., Etap Akışı Anlatımında SO hedef görüş engellerini ve her hedef için sınır çizgisi ile sütrelere sözlü olarak tüm atıcılara gösterecektir, Etap için özel durum var ise bunlarda bu anlatım esnasında SO tarafından belirtilecektir. Tüm atıcıların her hedefi her atış pozisyonundan görmesine izin verilecektir. Bu kural diz çökme pozisyonu ve yüzüstü yere uzanmayı da içerir.

3.3.2 Yarışmacılar parkura başlamadan önce saha hakemi tarafından parkur gezdirilerek tanıtılır .Bu tanıtım turunda yarışmacı her atış pozisyonunda hedeflere bakabilir. Bu pozisyonları diz çökerek ve uzanarak dahi deneyebilir. Saha hakemi gözetimi ve grup haricinde bireysel olarak parkur gezilemez. Bireysel tur sadece parkur senaryosunda tanımlanmış yürüyüş hattında mümkündür , bu hat içinde hedeflere atış önceliğini doğal nişan hattına uyacak pozisyonları zihnine yerleştirir.

3.3.3 Etap brifingi sırasında veya etap gezilirken Etap sınırları içerisinde hayali tabanca hareketi yapmak (Air Gunning) ve Silahla bir hedefe Nişan almak (Sight Picture) yasaktır. (Atıcı Dolu veya boş olması fark etmeksizin bir etabın başlangıcında sıra kendisine gelip başlama sinyali çalmadan ve SO komutu olmadan silahına dokunamaz).

3.3.4 Etap Sınırları, atıcının hayali tabanca, nişan alma ve bireysel bir gözden geçirme kurallarına tabi olduğu bölgedir.

(Yarışmacının parkura başlamadan önce silahla (dolu veya boş) nişan alması , temsili nişan olarak prova yapması veya parkurda bireysel yürüyüş gibi durumlardan-ihlallerden söz edilebilmesi için parkur sınırlarının açık ve net olarak belirlenmesi gerekir.)

3.4 Şarjör Değişirme - Reloads

3.4.1 "Acil Şarjör Değişirme" hem silah üzerindeki şarjör hem atım yatağı boşken yapılan ve IDPA yarışmaları için öncelikli tercih edilen ve uygulanması gereken şarjör değişirme şeklidir.

3.4.2 Atıcı, aşağıdaki eylemlerden herhangi birini gerçekleştirerek yeniden doldurmayı başlatır:

A. Şarjörü veya hızlı yükleyiciyi (toplu tabancalar için), cepten veya kılıfında çıkararak.

B. Yarı otomatik bir tabancada şarjör düşürme mandalına basarak (şarjörün tabancadan çıkmasıyla)

C. Revolver bir tabancanın Silindirini açarak.

3.4.3 Yarı otomatik bir tabanca, şarjör oturduğunda, sürgü tam kapandığında, revolver ise silindiri kapatıldığında yeniden doldurulmuş kabul edilir. Tabancanın atım yatağı, şarjör veya silindirinin içerisinde en az bir adet ateşlenmemiş fişek olmalıdır.

3.4.4 Atıcı, sütre arkasından çıkmadan önce

tabancanın üst kapağını düşürür ve sürgü tamamen oturmazsa, bu bir arıza olarak değerlendirilir ve atıcıya herhangi bir ceza verilmez.

3.4.5 Bir ateşli silahın atım yatağında, şarjöründe (yarı otomatik tabancalarda) veya silindirde (revolver tabancalarda) mühimmat yoksa boş kabul edilir.

3.4.6 Atıcı şarjör değişimine başladığında atım yatağında, şarjöründe veya silindirinde farkında olmadan ateşlenmemiş mühimmat bırakmamalıdır. (Mermi kaybına neden olmamalıdır.) Atıcı bunu bilinçli olarak yaptığında bu durum 'hızlı şarjör değiştirme olarak adlandırılır. Fakat bunu istemsizce yapmak yasaktır ve yapıldığında atıcıya Prosedür Hatası Cezası (Procedural Error) verilir.

3.4.7 Atıcı dolu bir şarjörü, speed loader'ı yere düşürdüğünde etabı bitirmeden güvenlik kurallarına uygun bir şekilde düşürdüğü şarjör, speed loader'ı alıp nizami bir şekilde yerine koyduğunda herhangi bir ceza almaz.

3.4.8 Atıcı Şarjöre, Speed Loader'a, Mühimmata bağlı arızayı giderirken arızaya neden olan şarjörü, speed loader'ı ve mühimmatı muhafaza etmek zorunda değildir ve yere düşürdüğünde ceza almaz.

3.4.9. Atıcı şarjör ve speed loader'ını başlangıç sinyalinden sonra daha sonra etap içinde kullanmak amacıyla bir masanın üstüne ,yere koyamaz elinde tutamaz. Yine de etap açıklamalarında; Atıcıların şarjör, speed loader'larını başlangıç öncesi pozisyonda da nerede konumlanabileceği belirtilebilir. (masa üzeri kutu içi vs gibi) Silahlar tasarımları gereği belirlenen atışa hazırlık özelliklerinde başlama pozisyonunda olmalıdırlar (DA ise DA Başlamalı emniyet varsa devrede olmalı gibi)

3.4.10 Tabancalar ve şarjörler etap açıklamasında aksi belirtilmediği takdirde atıcının yarıştığı sınıfa uygun kapasitede doldurulmuş olmalıdır.

3.4.11 Müsabaka Sınıfına uygun kapasitede yüklenmeye uygun olmayacak şekilde üretilmiş şarjör ve silahlar maksimum kapasitesi kadar doldurulup Şarjör kapasitesi dışında diğer tüm Müsabaka sınıfı kriterlerine uyarsa kullanılabilir.

3.5 Sütre & Gizleme - Cover & Concealment

3.5.1 Sütre (siper), atıcı ile atış yapılacak hedefler arasında bulunan bir bariyeri ifade eder. Tipik örnekler duvarlar, variller, barikatlar vb.

3.5.2 Atıcının açıkta olduğu ve hedeflere açıkta angaje olması gereken durumlar dışında sütre mutlaka kullanılmalıdır! Atıcılar buldukları pozisyonda görünen hedefler var ise önce bu hedeflere angaje olmadan kapı koridor hol vs gibi yerlere ilerleyemez

3.5.3 Etaplarda aşağıdaki sütre durumlarından biri veya daha fazlası olacaktır:

A. Etabın hiçbir yerinde sütre yoktur, bu nedenle şarjör değiştirmenin ve atış dizisi başına 18 atışın "açıkta" yapılmasına izin verilir.

B. Atıcı, tüm hedeflere sütre arkasından ateş eder.

C. Sütre olan bir etapta, atıcı açık alanda sabitken veya sütreye doğru hareket ederken "açıkta bulunan" hedeflere maksimum 6 atış yapılabilir.

D. İki siper pozisyonu arasında hareket ederken, bir bariyerinin arkasına gizlenmiş veya aktivasyonla açığa çıkan "anlık keşfedilen" veya "sürpriz" hedeflere en fazla 6 atış yapılabilir.

3.5.4 Atıcı Dikey bir sütre arkasında atış yaparken, şarjör değiştirirken, arıza giderirken sütre sınır çizgisi içinde kalmalıdır. Alçak sütre arkasındayken de aynı kurallara ek olarak atıcının en az bir dizi yerde olmalıdır.

3.5.5 Bir pencereden hedeflerle angaje olurken, atıcı pencerenin yanından Taktik Öncelik kullanarak hedeflerle angaje olmalıdır.

3.5.6 Şarjör Değiştirme Esnasında Gizlenme

A. Atıcının mühimmatı açıktayken biterse, açıkta şarjör değiştirip angaje olması gereken hedeflere atış yapmaya devam edebilir veya bir sonraki atış pozisyonuna geçebilir.

B. Sütre veya gizlenmenin olduğu etaplarda atıcılar tamamen angaje olmadığı (etkisiz hale getirmediği) bir hedefe görünmeme şartıyla durarak, hareket ederek veya istediği zaman şarjör değiştirebilir.

3.6 Sınır Çizgileri (Hata çizgileri)- Fault Lines

3.6.1 Sınır Çizgileri Maç Direktörleri tarafından bir atış etabında bulunan Sütre Pozisyon sınırını veya atış pozisyonunu belirlemek için kullanılmak zorundadır.

3.6.2 Sınır Çizgileri, her atıcı için kalıcı olacak şekilde işaretlenmelidir. Fiziksel bir bariyer olabilecek bir varil veya kısa bir duvar, sıkıca gerilmiş bir ip, uygun boyutta bir tahta veya demir, bant, metal bir çubuk sınır çizgisi olarak kullanılabilir malzemelere örnektir.

3.6.3 Sınır Çizgileri Sütreyi Tanımlamak İçin Kullanıldığında :

A. Sınır Çizgileri, Sütre Konumundan (PoC) hedefleri vururken atıcının siper arkasında olmasını sağlamak için kullanılır. Her Sütre konumunda yalnızca bir sınır çizgisi olmalıdır ve o sütre konumundan angaje olunacak her hedef için geçerlidir.

B. Sütreyi tanımlamada Sınır çizgisi olarak kullanılan fiziksel nesnelere (tahta, ip, duvar) Sütrenin bulunduğu noktadan başlamalı ve atış noktasının tersine uzanmalıdır. Çizgiyi işaretlemek için kullanılan nesne, sütrenin başlangıcından atış yönünün tersine en az 3 feet (30.5 cm) uzağa konumlandırılmalıdır.

C. Sınır Çizgisini aşarak atış yapan atıcıya (atıcının sınır çizgisini tamamen geçip atış yapması veya ayağının herhangi bir bölümünün sınır çizgisinin diğer tarafına değerken atış yapması sınır çizgisi ihlali olarak tanımlanır.) Prosedür Hatası (Procedural Error) verilir.

D. Sütreyi belirlemek için diğer ölçüm yöntemleri kullanılmamalıdır.

3.6.4 Sınır Çizgileri bir atış pozisyonunu sınırlamak için kullanıldığında (örneğin, açıkta bir Sınır çizgisinin arkasından atış).

A. Sınır çizgisini aşarak atış yapan atıcıya (yazılı etap açıklamasında tanımlanan sınır çizgisini tamamen geçip atış yapması veya ayağının herhangi bir bölümünün sınır çizgisinin diğer tarafına değerken atış yapması sınır çizgisi ihlali olarak tanımlanır.) Prosedür Hatası (Procedural Error) verilir.

3.7 Başlangıç Konumu - Start Position

3.7.1 Atıcı "başlama pozisyonunu" üstlendikten ve "Bekleme" komutu verildikten sonra, baş hareketleri haricinde, bu tür hareketlerin çelişmemesi koşuluyla, atıcının fiziksel pozisyonu başlama sinyalinden önce değiştirilemez. Etap açıklamasında belirtilen hazır pozisyon gereksinimleri.

3.7.2 Etap tanımında aksi belirtilmedikçe, varsayılan hazır pozisyonu atıcının vücudu gevşek ve ellerinin yanlarda doğal olarak durduğu şekilde dik durmasını gerektirir.

3.7.3 Eğer bir SO, bir atıcının yanlış bir başlangıç pozisyonunda başlamasına izin verildiğini belirlerse ("Standby" komutu verildiği sırada), bir yeniden atış zorunludur ve herhangi bir ceza uygulanmaz. Not: Bu kural, ekipman başlama koşulunda uygulanmaz. (örneğin doğru sayıda doldurulmuş fişek).

3.7.4 Bir etap yanlış bir başlangıç konumunda başlatıldığında ve atıcı bunu fark ettiğinde ancak SO fark etmediğinde, atıcı kılıf komutunun hemen ardından ve hedeflerin puanlanmasından önce bir yeniden atış talep etmelidir. Bu süre içinde talep edilmezse, yeniden atış yapılmasına izin verilmez.

3.8 Yeniden Atışlar - Reshoots

Hiçbir yarışmacıya zihinsel yada ruhsal durumun bahanesi ile "reshoot" tekrar atış hakkı tanınmaz. Etap ekipmanlarında bir sorun olduğu durumlarda Yeniden Atış Verilmesi zorunludur.. Bir SO, atıcıya engel olduğunu düşünürse, atış bitiminde "SAHA TEMİZ" komutundan sonra puanını hesaplamadan SO kararıyla tekrar atış kararı verdiğini bildirir. Bir atıcı SO'nun atış sırasından kendisine engel olduğunu düşünüyorsa 'SAHA TEMİZ' Komutundan sonra puanlama yapılmadan Yeniden Atış talep etmelidir. Maç Direktörü, yeniden atış talebinin kabulü veya reddine karar verecektir.

3.9 Ateşli Silah El Kullanım Kısıtlamaları - Etap Açıklaması

A. Serbest Stil: Parkur tanımında yarışmacının atış yaparken istediği eliyle veya iki eliyle birden atış yapmasına müsaade tanınan durumdur.

B. Yalnızca Güçlü / Baskın El: Parkur tanımında yarışmacının temel olarak kullandığı baskın eli ile (aynı zamanda kılıfının konumuyla görülen) atış yapması gerektiği belirtilmiş olan durumdur. Bu durumda yarışmacı zayıf eli ile destek veremez silaha yada baskın elin ait olduğu kola dokunamaz. Saha güvenliği nedeniyle herhangi bir tutukluk veya silah ile ilgili problem iki el kullanılarak düzeltilir.

C. Yalnızca Zayıf El / Destek Eli : Yarışmacının kılıfına ters konumdaki elidir. (aynı zamanda kılıfının konumuyla görülen) Bu durumda yarışmacı güçlü eli ile destek veremez silaha yada zayıf elin ait olduğu kola dokunamaz. Saha güvenliği nedeniyle silahın kılıftan çıkarılmasında zayıf olan el kullanılmaz. Herhangi bir tutukluk veya silah ile ilgili problem iki el kullanılarak düzeltilir.

3.10 El Feneri Kullanım Kuralları

Bir atıcının etapta el feneri kullanması gerekiyorsa veya kullanmayı seçerse, başlangıç konumunda el feneri ışık kapalı olarak atıcının destek elinde olmalıdır.(Etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe) Etap atıcısı vücudunun üzerine yerleştirilmiş el feneri ile başlamaya zorlayamaz. Etap sırasında herhangi bir noktada el feneri kullanılırsa aşağıdaki kurallar geçerlidir.

A. Etap başladıktan sonra, el feneri, atıcının takdirine bağlı olarak tüm etap boyunca açık bırakılabilir.

B. Atıcılar, atış etabı boyunca el fenerini tutmalıdır.

C. Bir el fenerini düşürmek, atış sıralamasındaki bir sonraki atışa geçmeden önce el feneri atıcı tarafından geri alındığı sürece ceza gerektirmez.

D. Bir atıcı bir el fenerini düşürürse, SO kendi takdirine bağlı olarak, atıcı el fenerini alana kadar güvenlik nedenleriyle alanı aydınlatılabilir. Bu, SO müdahalesi olarak kabul edilmeyecektir.

E. Atıcı el fenerini nişangahları, başlatma sinyalinden sonra herhangi bir zamanda şarj etmek için kullanılabilir, ancak öncesinde değil.

3.11 Sorumluluklar ve Davranış Kuralları

IDPA Maçlarına katılarak aşağıdakileri kabul ediyorum:

A. IDPA atıcısı olmanın bir hak değil, bir ayrıcalık olduğunu anlıyorum.

B. IDPA'nın tüm güvenlik kurallarına uyacağım. Atıcıların, maç görevlilerinin ve seyircilerin güvenliği her zaman birincil hedefim olacaktır.

C. Maç öncesinde ve sırasında, güvenli atış yapma yeteneğimi olumsuz etkileyebilecek alkol, madde veya ilaç kullanmaktan kaçınacağım.

D. Üçüncü maçından sonra IDPA üyeliğimi yapacağım.

E. En az yılda bir kez klasman atışında bulunacağımı taahhüt ederim ancak Master ve Distinguished Master seviyesindekiler için gereklilik yoktur, son 12 ayda maç performansı promosyonu meydana geldiye veya son 12 ayda onaylanmış maçlarda DQ ve DNF olmadan tamamlandıysa.

F. Yürürlükte olan IDPA kural kitabındaki kuralları bilmenin benim sorumluluğum olduğunu kabul ediyorum.

G. IDPA amaç ve ilkelerine bağlı kalacağım ve herhangi bir IDPA kuralını isteyerek ihlal etmeyeceğim.

H. Atıcılar için verilen brifinglerini ve etap brifinglerini dikkatlice dinleyecek ve brifing sırasında konuşmaktan kaçınacağım.

I. Maç sırasında atıcıların, hakemlerin ve diğer yarışmacıların dikkatini dağıtacak herhangi bir eylemden kaçınacağım.

J. Bir ekip üyesi olarak hatta çağrıldığımda atışa hazır olmanın benim sorumluluğum olduğunu anlıyorum.

K. Bir maç görevlisi tarafından aksi belirtilmedikçe, mevcut atıcı, bir sonraki sıradaki atıcı veya atışı yeni biten atıcı olmadığında, peçlemeye ve etabı tekrardan atışa hazırlamaya yardımcı olmanın bir ekip üyesi olarak benim prosedürel görevim olduğunu anlıyorum.

L. Başkalarıyla tehdit edici, taciz edici bir şekilde iletişim kurmayacağım.

M. Maç puanlarımın doğru olup olmadığını görmek için puanlama süresi içinde kontrol etmek benim sorumluluğumdur.

N. Müsabaka sınıfımın çevrimiçi veri tabanında doğru olduğunu kontrol etmek ve doğru değilse düzeltici eylemi başlatmak benim sorumluluğumdur.

O. Eğer bir sorum veya sorunum varsa, maçta ilk olarak CSO ile, ardından Maç Direktörü, ardından Bölge Koordinatörü, sonra IDPA Merkezi ile iletişime geçeceğim.

P. Bu sorumlulukların ve Davranış Kurallarının ihlal edilmesinin Maç Direktörü tarafından bir maçtan diskalifiye olma IDPA üyeliğimin iptal edilmesine kadar sonuçlanabileceğini anlıyorum.

4.PUANLAMA KURALLARI

IDPA' da ki puanlama sistemi, hız ve isabet dengesini ödüllendirmek üzere tasarlanmıştır. IDPA puanlaması, her şeyi bir süre puanına dönüştürür ve en düşük süre kazanır. Puanlama sistemi anlaşılması ve kullanılması çok basit olacak şekilde tasarlanmıştır.

IDPA' da puanlama yapılırken hatırlanması gereken ana konu her şeyin zaman üzerine kurulmuş olmasıdır. Puanlama bir etapta yapılan ham süreye isabetsiz vuruşların eklenmesi ile yapılır, isabetli vuruşlar eklenmez. IDPA puanlamasının basitliği, bir hedefin toplam puanının kullanılmamasıdır, bunun yerine her bir hedef için puan düşülerek hesap yapılır. Her 1 puan düşüşü, etap süresine 1 saniye olarak eklenir.

4.1 Sınırsız Puanlama

4.1.1. Sınırsız puanlama sili atıcının her hedefe , gerekli gördüğü kadar atış yapabilmesidir.(Diğer IDPA kurallarını ihlal etmediği sürece).Hedef üstündeki en iyi atışlar puanlama için kullanılır.Bu durum yarışmacıya kaçırdığı atışları tamamlama imkanı verir. Eğer yarışmacı yeterli sayıda atış yapmaz ise ateşlenmemiş her mühimmat ıskalar olarak hesaplanır ve yazılı etap açıklamasına uyulmadığı için prosedür hatası (PE-Procedural Error) ile cezalandırılır.

4.1.2 Her Atış Etapı açıklaması, her hedef için kaç vuruş gerektiğini belirtecektir. Örneğin, “her hedef için 3 vuruş gerekiyor, hedefte 3’ten fazla atış varsa hedefte ki en iyi 3 vuruş puanlanacaktır” gibi.

4.1.3 Sınırsız puanlama, etabın tamamlandığı ham süreye hedeflerdeki ceza puanlarının toplamının 1 saniye ile çarpılarak eklenmesi ve var ise diğer cezaların eklenmesiyle bulunur .

4.2 Sınırlı Puanlama

4.2.1 Sınırlı Puanlama, tıpkı yukarıda açıklanan Sınırsız Puanlama yönteminde olduğu gibi çalışır, ancak bir etapta yapılacak atış sayısı tam olarak yazılı etap açıklamasında belirtilen sayı ile sınırlıdır.

4.2.2 Bir atış dizisinde fazladan atış yapmak, dizi başına bir Prosedür Hatası (PE) ile cezalandırılmaya neden olur ve her 1 ekstra atış için en iyi 1 atış peçlenip puanlama yapılır. Eğer yarışmacı hedefe yeterli sayıda atış yapmaz ise ateşlenmemiş her mühimmat ıskalar olarak hesaplanır ve yazılı etap açıklamasına uyulmadığı için PE cezası uygulanır. Ardından var ise diğer cezalar eklenir.

4.3 Tamamlanmamış Etap (Stage DNF)

4.3.1 Bir atıcı bir etaba başlamışsa ve silahının bozulması, çekirdeğin namluyu terk etmeme hadisesi (squib) veya kişisel yaralanma nedeniyle etabı tamamlayamıyorsa, ham süre yazılarak tüm ceza puanları (ıskalar dahil), angaje olmama cezaları ve diğer cezalar eklenerek toplam süre hesaplanır. “BİP” Sesinden sonra atıcı puanını alır!Puanlama Başlamıştır!

4.3.2 Eğer SO atıcıyı squib algılayıp durdurursa ve bir squib olmadığı ortaya çıkarsa, SO müdahalesi nedeniyle atıcıya yeniden atış verilecektir. Eğer SO, squib algılayıp atıcıyı durdurduysa ve bu bir squib ise, puan yukarıdaki gibi belirlenecektir.

4.4 Maçı Bitirmeme (Match DNF)

Bir etapta ateş etmemeyi seçen bir atıcıya o etap için bir DNF verilir, ancak toplam maç puanı olmadan diğer etapları atmaya devam edebilir. Fakat Maçın sonunda atıcı için o Maç Bitirmemiş olarak değerlendirilecektir.

4.5 Makul Şüpheler

4.5.1 SO puanlama ile ilgili makul şüpheye sahipse, atıcıya daha iyi olan puanı verecektir. Muhtemel çiftler(double) için de bu geçerlidir. Fakat her iskalamanın otomatikman bir çift olacağı anlamına gelmez.

4.5.2 Atıcının puanını belirlemek veya SO kararına itiraz etmek için video kullanılamaz.

4.5.3 Tipik olarak mermi deliklerinde bir yağ halkası bulunur. Bu halka puanlama için deliğin dış çapının belirlenmesinde kullanılır. Fakat mermilerin bir vuruş olarak puanlanması için yağ halkası olması gerekmez. (Örn. diğer hedeflerden, giysilerden, yumuşak sütrelerden vb. geçen mermiler bir yağ halkası bırakmaz). Bu durumlarda vuruşa puan verilebilir.

4.5.4 Dairesel yırtıklar atıcıya daha iyi bir puan vermek için kullanılmamalıdır. Mermi deliğinin gerçek alanı bir sonraki daha iyi puanlama halkasına ulaşmıyorsa, yırtık bir sonraki daha yüksek puanlama halkasına ulaşsa bile atıcıya daha düşük olan puan verilir.

4.6 Kurşun Delikleri

4.6.1 Bir hedefte iki mermi çapını geçen oval veya uzamış mermi delikleri puanlamada dikkate alınmaz. Bu durum normalde hareketli hedeflere aşırı açılarla ateş edildiğinde veya atıcının hareket ederek atış yaptığı durumlarda görülür.

4.6.2 Uzamış mermi deliği kuralı anahtar deliği mermi delikleri için geçerli değildir (anahtar deliği mermi deliğini silah namlusundan yuvarlanarak çıkan ve hedefe yandan çarpan mermi oluşturur). Bu tür delikler başka bir nesnenin müdahalesi yoksa puanlamada hesaba katılır.

4.6.3 Bölme zemini, destekler, çelik vb. bölümlerden seken çekirdek parçalarının oluşturduğu tuhaf şekilli deliklere puan verilmez. Yalnızca çekirdek, tarafından açılan deliklere puan verilir, parçalara puan verilmez.

4.6.4 Sadece doğrudan hedefin önüne giren kurşun delikleri puanlanacaktır.

4.7 Sert Sütre/Yumuşak Sütre Puanlama Önerileri

4.7.1 Delinmez sütreler, duvar, araba, barikat yada masa ve dosya dolabı gibi mobilya türü nesnelere dekor olarak imal edilir. Delinmez nesnelere de sert sütre olarak kullanılabilir.

4.7.2 IDPA, etap tasarımcılarına sert sütreyi göstermek için standart olarak Siyah rengi kullanmalarını gerektirmektedir. IDPA, etap tasarımcılarının yumuşak sütreyi göstermek üzere standart olarak Beyaz rengi kullanmasını veya pencere, perde, ağaç vb. desteklerin kullanılmasını tavsiye etmektedir.

4.7.3 Sert sütre olarak atanmış bir nesnede tam çapta bir delik açan ve hedefi delmeye devam eden vuruşların hedefi kaçırdığı kabul edilir (hedef bir tehdit olsun olmasın). SO sert bir sütrede geçen hangi

atışın tehdit hedefini vurduğunu söyleyemiyorsa, sert sütredeki her bir tam çaplı delik için hedeften en iyi vuruşu çıkarır.

4.7.4 Yumuşak sütreyi delen ve hedefi vurmak üzere devam eden atışlar vuruş olarak puanlanacaktır (hedef bir tehdit olsun olmasın).

4.7.5 Renge bakılmaksızın, boyanmış veya işaretlenmiş Tehdit veya Tehdit Değil göstergeleri sert sütre olarak kabul edilmez.

4.7.6 Delinir malzemedan yapılan tehdit göstergeleri sert sütre olarak kabul edilir.

4.7.7 İstenirse hedefler giysilerle kaplanabilir. Bu işlem genellikle tişörtlerle yapılır. Tişört ön ve arka yarı olarak ikiye kesilir. Bir yarısı hedefi tutan hedef çubuklarına klipslenir veya zımbalanır. Atıcı ve hedef arasında yalnızca tek katlı ve hafif bir giysi malzemesi olabilir.

Tehditli ve Masum Hedef Belirleme

4.8.1 Tehdit olmayan hedefler normal boyutta, kontrast renkte bir çift açık el gösterilerek belirlenir. Ellerden en az biri hedefe ateş edilen bütün atış pozisyonlarından görülebilir olmalıdır.

4.8.2 Tehdit hedefleri normal boyutlu bir tehdit göstergesi (ateşli silah veya bıçak gibi) gösterilerek belirlenir

4.8.3 Hedefler tehdit ve tehdit olmayan olarak kolaylıkla ayırt edilebilmelidir.

4.8.4 Farklı türlerde tehdit göstergelerinin hepsi aynı tehdit değerinde olmalı ve hedefin vurulma önceliği değişmemelidir. Örneğin bir bıçak tehdit olarak bir shotgun, tüfek ve diğer ateşli silahlara eşittir.

4.8.5 Tehdit ve tehdit olmayan göstergeleri hedefler veya kaplayan giysiler üzerine boyama veya işaretleme yoluyla veya hedefe klipslenerek ya da zımbalanarak belirlenebilir.



4.9 İçinden geçme

Bir mermi tehdit olmayan bir hedeften geçip, aynı zamanda tehdit olan bir hedefi vurduğunda, atıcı tehdit olmayan hedefi vurduğu için ceza alacak, tehdit olan hedefteki vuruş için puan alacaktır. Aynı durum tersi için de geçerlidir. Yani atış tehdit olan bir hedefin içinden geçip arkadaki tehdit olmayan veya tehdit hedefi vurulduğunda da bu kural uygulanır. İçinden geçilen bütün hedefler vuruş sayılır

4.10 Tehdit Olmayan Hedef Vuruşu

4.10.1 Tehdit Olmayan bir Hedef Vuruşu (HNT) tehdit olmadığı belirlenmiş olan bir hedefin herhangi bir puan bölgesindeki vuruş olarak tanımlanır. Reaktif tehdit olmayan hedefin (çelik, reaktif, polimer vb.) HNT olarak puanlanması için, hedefin vurulunca reaksiyon göstermesi gerekmektedir.

4.10.2 Tehdit Olmayan Hedeflerdeki her vuruş atıcının puanına 5 saniye ekler.

4.11 Hedef Puanlama Bölgeleri

4.11.1 "Baş" karton IDPA silüetinin boyun kısmının üzerindeki bölümdür. "Baş" veya "yalnızca baş" olarak belirlenen atışlar karton silüetinin yalnızca boyun hattı üzerindeki kısmına isabet etmelidir. Atışlar silüetinin başka bir kısmını vursa bile isabetsiz sayılacaktır.

4.11.2 "Vücut" karton IDPA silüetinin boyun kısmının altındaki bölümdür. "Vücut" veya "yalnızca vücut" olarak belirlenen atışlar karton silüetinin yalnızca boyun hattı altındaki kısmına isabet etmelidir. Atışlar silüetinin başka bir kısmını vursa bile isabetsiz sayılacaktır.

4.11.3 "Hedef" yukarıda tarif edilen baş ve gövde dahil bütün silüet anlamına gelir. Bir "hedef" için belirlenen atışlar (veya bazen T1, T2, vb.) puan bakımından vücut veya başın puan alanında herhangi bir yere isabet edebilir.

4.11.4 Tek bir IDPA karton hedef, ayrıca puanlanan iki veya daha fazla puanlama alanlarına bölünmemelidir. Örneğin tek bir hedefi iki hedefe dönüştürmek ve her iki alanda ayrı puanlama yapmak için bir siyah bant hattı kullanılamaz.

4.12 Hedefler

Aşağıda izin verilen hedeflerin kapsamlı listesi verilmiştir:

- A.** Karton Hedefler: Resmi IDPA karton hedefleri sabit veya hareketli olabilir. Bu hedefler işaretlendiği gibi, -0, -1, -3 olarak puanlanır. İsabetsiz atış -5 olacaktır

IDPA yerel ve Onaylı Maçlarında kullanılan bütün karton hedefler Resmi IDPA karton hedefler olmalıdır. Resmi IDPA karton hedefler direk olarak IDPA merkezlerinden veya her coğrafi bölgede bulunan lisanslı IDPA hedef üreticilerinden alınabilir. IDPA Merkezle bağlantı kurabilir, Taktik Dergiye bakabilir veya web sitemizi ziyaret edebilirsiniz: www.IDPA.com.

Puanlama kolaylığı için kesilmiş, yuvarlak eksi sıfır alanlı Resmi IDPA karton hedefler yalnızca sabit bir hedef olarak kullanılabilir. Hedef 3 yard (2.75 metre) ve altından başlanarak, sabit durumda veya hedeften uzaklaşırken vurulabilir.

B. Çelik Hedefler: Sabit, tam boyutlu ve minyatür Popper ve Pepper Çelik reaktif hedefler en az 24 inç (60,96 cm) yükseklik ve en az 8 inç (20,32 cm) genişliğe sahiptir. Bu hedefler düştüğünde eksi sıfır (-0) olarak puanlanır. Hedef ayakta kalırsa eksi beş (-5) olarak puanlanır.

C. Çelik "Bacaklar": Hedef bacaklarını temsil eden sabit çelik reaktif dikey plakaların en az 3 inç (7,62 cm) genişlikte ve en az 15 inç (38,1 cm) yükseklikte olmasına izin verilir. Bu hedefler düştüğünde eksi sıfır (-0) olarak puanlanır. Hedef ayakta kalırsa eksi beş (-5) olarak puanlanır. Bu hedef için kalibrasyon bölgesi hedef bacağın üst ½'lik kısmıdır.

D. Sabit IDPA Reaktif Hedef: Tişört veya başka bir giysiyle kaplanan bir IDPA karton hedef, sıfır bölgesiyle hizalanmış sıfır boyutlu bir çelik plakanın önünde tutulur. Hedefin düşürülmesi için çelik plakalardan biri vurulmalıdır. Bu hedefler düştüğünde eksi sıfır (-0) olarak puanlanır. Hedef ayakta kalırsa eksi beş (-5) olarak puanlanır. Giysiyi tutan kartona puan verilmez. Bu hedef türü, çelik kağıt oranında dikkate alınmaz. Hedefin yuvarlak eksi sıfır çelik plakası kalibrasyon bölgesidir.

E. Kağıdın Arkasındaki Sabit bir Popper Çelik Hedef diğer hedefleri devreye almak için kullanılabilir. Yukarıda açıklandığı gibi izin verilen Popper veya Pepper Çelik Hedef resmi bir IDPA karton hedefin arkasına konulur. Karton hedefte eksi sıfırlık vuruş Çelik Hedefi indirmelidir. Çelik Hedef, hedefin vurulabileceği bütün atış konumlarından karton hedefin üstünden veya altından görülebilmelidir. Bu kurulumdaki kalibrasyon bölgesi karton hedefteki yuvarlak eksi sıfır alanıdır. Karton vurulduğunda Çelik Hedefin düşmesini sağlamak, atıcının çözmesi gereken atış probleminin bir parçasıdır. Karton hedefe normal şekilde puan verilir. Çelik Hedef yalnızca bir aktivatör olarak kullanılır ve puan verilmez. Ayrıca kağıt çelik oranı hesaplamasında dikkate alınmaz.

F. Diğer hedeflere yalnızca aşama senaryosu için geçerli ve uygun bir şeyi temsil ettiklerinde izin verilir.

G. -3 puanlama alanının çıkarılıp, puanlanmayan 3/8" çevresinin bırakılması gibi, puanlama alanının küçük bir kısmının kesildiği sabit veya hareketli Resmi IDPA karton hedefler.

H. Üzerlerinde siyah sert sütre boyası olan sabit veya hareketli Resmi IDPA karton hedefler.

I. Kaybolan hedefler, hareketsizken atıcıya 1 eksi puanlama bölgesi sunmayan hedeflerdir.

J. Resmi IDPA karton hedeflerin puanlama alanı, puanlanmayan alan koyu yüksek kontrastlı bir renkle (siyah olmasa bile) boyanarak küçültülebilir.

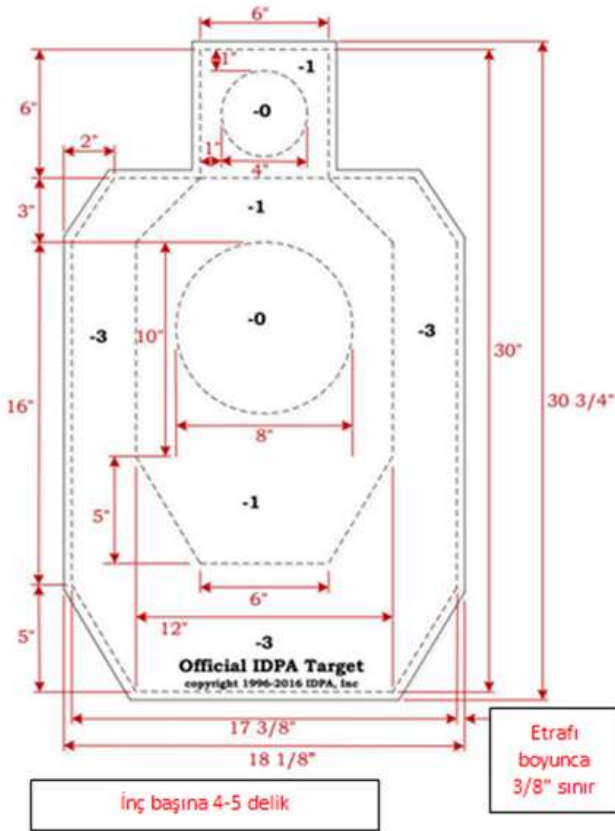
K. Sabit 6 inch veya daha büyük çaplı yuvarlak reaktif çelik veya reaktif polimer plakalar.

L. Sabit 6 inch veya daha büyük kare çelik veya reaktif polimer plakalar.

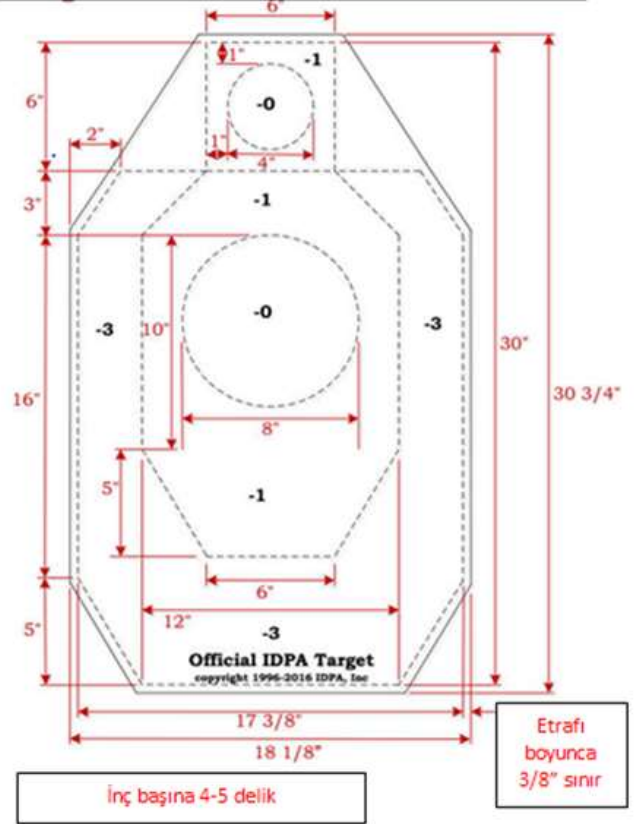
M. 28.3 inç kare (182,58 cm²) veya üstü yüzey alanı olan diğer sabit çelik reaktif plakalar. Atıcıya sunulan en küçük boyut 3 inç (7,62 cm) değerine eşit veya daha büyük olmalıdır. Maç Direktörü bu hedefler için kalibrasyon bölgesini tanımlayacaktır.

N. Sabit trap hedefler (örnekler: bir kapı kilidi veya göz merceği alanı vb). Trap hedefler kalibrasyona tabi değildir.

Resmi IDPA Hedefi



Resmi IDPA Alternatif Hedefi
Yalnızca normal IDPA hedefinin yasal olmadığı durumda izin verilir.



4.13 İzin Verilmeyen Hedefler

Aşağıda izin verilmeyen hedeflerin kapsamlı olmayan bir listesi vardır.

Lobut, Texas Yıldızı, Polish Plate Rack, Düello Ağacı, Kayar Üçlü Pandül, Golf Topu, Balon, Yumurta, Kovboy Popper Çelik Hedefler, IDPA Pratik Hedefi, Hayvan Şekilli Çelik Hedefler, Mezar Taşı Popper Çelik Hedefi, Tabut Popper Çelik Hedefi ve diğer yeni hedefler vb. dahil benzer hedefler.

4.14 Puanlanan Vuruşlar

4.14.1 Bir aşamada puanlama için yalnızca yarışmacı tarafından atılan mermiler kullanılabilir.

4.14.2 Bıçak fırlatma, popper hedefleri elle düşürme, mankene yumruk atma vb. eylemlere puan verilmez fakat bunların saat hesaplamasında kullanılması istenebilir.

4.14.3 Yarışmacı tarafından hedefe atılan bütün mermiler puanlanmalıdır. Örneğin bir hedefe altı atışın yapılması gerekiyorsa, altı atış puanlanacaktır.

4.15 Sonuçların Duyurulması

Yerel ve Onaylı Maçların bütün sonuçları her atıcının IDPA üyelik numarasını içermelidir. Atıcı Sorumluluklarına ve Davranış Kurallarına göre bir atıcı üçüncü maçıktan sonra IDPA üyesi olmalıdır. Geçici olarak geçerli bir IDPA üyeliği olmayan atıcılar için, IDPA numarası yerine Maç Sonuçlarında "XXX" ibaresi kullanılabilir.

4.16 Hedeflere Dokunma

4.16.1 Atıcılar veya onların temsilcileri yeni vurulmuş ve henüz SO ekibince puanlanmamış hedeflere dokunamaz ve müdahale edemez. Bir hedefe puanlamadan önce atıcı veya temsilcisi müdahale ederse, hedef hepsi isabetsiz olarak puanlanır.

4.16.2 Bir hedef puanlanmadan önce bantlanırsa, fark edilmesi halinde SO doğru puanı vermeye çalışacaktır. Aksi halde atıcıya yeniden atış hakkı verilecektir.

4.16.3 SO veya skor tutucu puanlama sürecinden önce veya sırasında mermi deliklerinin önünden veya arkasından hedefe dokunmayacaktır.

4.16.4 Atıcı veya temsilcisi hedefi görmeden önce bir hedef puanlanır ve bantlanırsa, puan geçerlidir.

4.16.5 Bir hedef atıcılar arasında bantlanmazsa, SO fark edilmesi halinde doğru puanı vermeye çalışacaktır. Aksi halde atıcıya yeniden atış hakkı verilecektir.

4.16.6 Puanlama ihtilafının devam ettiği hedefler aşamadan çekilecek ve CSO veya MD tarafından tahkime alınacaktır.

4.17 Reaktif Hedeflerin Kalibrasyonu

4.17.1 Reaktif hedefler fiziksel olarak puana reaksiyon göstermelidir. Onaylı bir Maçtaki popper, plaka vb. bütün reaktif hedefler kalibre edilerek, herhangi bir bölümde izin verilen en düşük güç faktörlü mühimmatı kullanan "iyi bir vuruşla" gereğince reaksiyon gösterecektir. MD veya temsilcisi yarışmada ilk atış yapılmadan önce ve MD kararına göre maçtaki bütün reaktif hedefleri kalibre edecektir. MD gerekli görürse herhangi bir anda reaktif hedef kalibrasyonu isteyebilir.

4.17.2 BUG bölümü destekleniyorsa, MD BUG güç faktörünü (95PF) geçmeyen .380 ateşli silah ve mühimmatı sağlayabilir. BUG bölümü desteklenmiyorsa, MD herhangi bir bölümün en düşük güç faktörünü (105PF) geçmeyen bir 9 mm veya .38 Özel ateşli silah ve mühimmatı sağlayabilir. Maç boyunca kalibrasyon için aynı ateşli silah ve mühimmat kombinasyonu kullanılacak ve kalibrasyon itirazlarında değişiklik yapılmayacaktır.

4.17.3 Maç devam ederken doğru kalibrasyonun kaybolmaması için maç boyunca hedefler kayma, dönme ve hareketi en aza indirecek şekilde yerleştirilmelidir.

4.17.4 Reaktif bir hedefi kalibre etmek için etaptaki en muhtemel ateşleme konumundan hedefe bir atış yapın ve hedefin kalibrasyon bölgesini vurun. Hedef doğru reaksiyon göstermiyorsa, hedef yerleşimini değiştirin ve atışı tekrarlayın. Hedefin doğru kalibre edilmiş sayılması için sırayla üç kez doğru reaksiyon göstermesi gerekir. Kalibrasyon bölgesi iskanlırsa, bu adımı tekrarlayın.

4.17.5 COF(Atış Etabı) sırasında reaktif hedef vurulduğunda doğru reaksiyon göstermezse, yarışmacının üç seçeneği vardır.

A. Yarışmacı doğru reaksiyon gösterene kadar hedefe ateş eder, hedef vurulmuş olarak puanlanır ve etap puanı geçerlidir. Bu durumda kalibrasyon itirazına izin verilmemelidir.

B. Hedef doğru reaksiyon göstermiyor ve atıcı kalibrasyona itiraz etmiyorsa, hedef isabetsiz kabul edilir ve etap puanı geçerlidir. Atıcı etap puanını veya bireysel hedef puanları öğrendikten sonra itiraza izin verilmez.

C. Hedef bir vuruşta doğru reaksiyon göstermemektedir ve atıcı kalibrasyona itiraz etmek ister. İtiraz atıcıyı yönlendiren hakemin, "Poligon Temiz" komutu verildikten hemen sonra ve atıcı etap puanını veya bireysel hedef puanlarını öğrenmeden önce yapılmalıdır. Bu noktadan sonra yapılan itirazlara izin verilmez. Atıcının etabı tamamlayıp tamamlamaması itiraz sürecini etkilemez. Uygun bir itirazda bulunulduğunda, kalibrasyon kontrol edilene kadar reaktif hedef ve çevreleyen alana kimse tarafından dokunulmayacak ve müdahale edilmeyecektir. İtiraz sürecinin bir parçası olarak hakem atıcıdan etap da kullanılacak 7 mühimmatı alacak ve bunlar test için kronografa gönderilecektir.

4.17.6 Hedefe Hakem, Maç Direktörü, Yarışmacı yada saha görevlileri tarafından dokunuldu, müdahale edildiyse atıcıya tekrar atışı yaptırılır.

4.17.7 Hedefe atıcı yada etap kurucusu tarafından müdahale edilirse hedef ıskalanmış ve COF tamamlanmış kabul edilir. Atıcı etabı tamamlamadıysa Tamamlanmamış Etap Skorlaması uygulanır.

4.17.8 Hedef rüzgar vb. etkenlerden düşer ise atıcıya tekrar atışı yaptırılır.

4.17.9 Kalibrasyon kontrol prosesi

A. MD kalibrasyon yapılan mühimmat ile yarışmacının hedefe angaje olacağı noktadan reaktif hedefe bir el atış yapar.

B. Reaktif hedef, kalibrasyon bölgesinden yada aşağısından vurulup düzgün aktive oluyorsa kalibrasyon tamamlandı kabul edilir ve hedef ıskalanmış olarak puanlanır. Atıcı etabı tamamlamadığı takdirde Tamamlanmamış Etap puanlaması yapılarak atıcının etap puanı belirlenir.

C. Eğer hedef kalibrasyon bölgesinin üzerinden vurulduysa, Kalibrasyon Kontrol Prosesi başarısız kabul edilir ve atıcıya Tekrar Atışı yaptırılır.

D. Eğer hedef skor alanları içerisinde herhangi bir yerden vurulduysa ve düzgün aktive olmadıysa hedef kalibrasyonu uygunsuz kabul edilir ve hedef kalibre edildikten sonra atıcıya tekrar atışı yaptırılır.

E. Hedef ıskalandığı takdirde, kalibrasyon bölgesine bir el daha atış yapılır.

F. Prosesin sonucu ne olursa olsun atıcının mühimmatının güç faktörüne uygunluğunu test etmek için kronograf prosesi uygulanır ve cezalar geçerlidir.

SHOOTING CLUB

5. CEZA KURALLARI

Atış dışındaki eylemlerin gerçekleştirilmemesi bakımından bir Prosedür Hatasının (PE) veya Aleni Cezanın (FP) değerlendirilmesi için, bir senaryo malzemesinin nasıl doğru kullanılacağına dair tanımlanmış ve ölçülebilir bir niteleyici olmalıdır. Hiçbir durumda Atış Planı (COF) sırasında malzemenin doğru kullanılması veya kullanılmaması üzerine bir karar talebi üzerine herhangi bir ceza türü değerlendirilmeyecektir. Niteleyici bir geçti/kaldı belirleyicisi olmalı ve Atış Planında niceliksel bir durum olmalıdır. Örn. çanta mavi bidon içerisine bırakılmalıdır.

5.1 Prosedür Hatası (PE)

Prosedür Hataları ihlal başına 3 saniye ekler ve aşağıdaki durumlarda değerlendirilir:

- A.** Atıcı yazılı aşama açıklamasında belirtilen atış prosedürlerini takip etmediğinde.
- B.** Atıcı oyunun bir kuralını ihlal ettiğinde.
- C.** Maç Yöneticisi tarafından belirtilen şekilde, Atıcı davranış kurallarında ihlal yaptığında

Her ihlal türü için bir Prosedür Hatası değerlendirilir. Atıcı, yanlış elin kullanılması ve yanlış sayıda atış yapılması gibi, birden fazla ihlal türü gerçekleştirirse, her ihlal türü için ayrı bir Prosedür Hatası değerlendirilir. Sütür ihlalleri için (veya sınır çizgisinin geçilmesi), Prosedür Hatalarının sayısı sürte ve sınır çizgisi sayısını geçemez.

5.2 Aleni (Belirgin) Ceza FLAGRANT PENALTY (FP)

Aleni Ceza (FP) 10 saniye süre ekler ve ihlal rakabet avantajı sağladığında PE cezası yerine değerlendirilir. Atış planındaki (COF) talimatların takip edilmemesi ve PE cezası ile değerlendirilemeyecek rekabet avantajının kazanılması örnek olarak verilebilir. (örn. PE Cezası eklendiğinde puan yarışmacının lehine sonuçlanıyorsa).

5.2.1 Aleni Cezalar aşağıdaki durumlarda değerlendirilir:

- A.** Atıcı yazılı aşama açıklamasında belirlenen atış prosedürlerini takip etmediğinde ve/veya rekabetçi bir puan avantajı sağlama açık amacıyla uygun olmayan ekipman kullandığında.
- B.** Atıcı oyunun bir kuralını ihlal ettiğinde.
- C.** Maç Yöneticisi tarafından Atıcının davranış kurallarında bir davranış ihlalinde bulunduğu belirtildiğinde.

5.2.2 Aleni Ceza örnekleri (kapsamlı olmayan liste):

- A. Serbest stillerle vurulan SHO/WHO dizileri / aşamaları
- B. Gerektiğinde yüzükoyun yatmama
- C. Gerektiği gibi bütün hedeflere tamamen angaje olmama
- D. Aşama gerekliliklerini takip etmeme ve bu durumun 3 saniyeden fazla sürmesi
- E. Hattı ihlal ederken tüm atış dizisine ateş etme
- F. Bir mühimmat besleme cihazını yanlış şekilde kurma
- G. Şarjörlerde ekstra mermi olması.

Tüm Aleni Cezalar (FP) Maç Direktörü (MD) tarafından onaylanmalıdır.

5.3 Doğru Yapmama (FTDR) FAILURE TO DO RIGHT

5.3.1 Açık sportmenliğe aykırı davranış için 20 saniyelik Doğruyu Yapmama Hatası cezası değerlendirilir. Bu davranışın kapsamlı olmayan örnekleri arasında şunlar sayılabilir: Bir Güvenlik Görevlisine küfretme, yere bir ekipman parçasını fırlatma, herhangi bir sebeple öfke krizine girme veya atıcı davranış kurallarını ihlal etme.

5.3.2 FTDR yalnızca atıcı tarafındaki kuralları bozan veya ihlal eden veya böyle yaparak rekabetçi bir avantaj sağlayan eylemler için ceza olarak kullanılır. FTDR Atış Planı ihlallerinde verilebilir fakat atıcının eylemiyle rekabet avantajı kazanmadığının açık olduğu atıcı hatalarında verilmez. Bu ceza kasıtlı olmayan atıcı hataları için değerlendirilmemelidir. Bu durumlarda bir FTDR yerine atıcı için bir Prosedür Hatası (PE) veya Aleni Ceza (FP) değerlendirilmelidir.

5.3.3 Bütün FTDR'ler Maç Direktörü (MD) tarafından onaylanmalıdır.

5.4 Diskalifiye (DQ)

Diskalifiye atıcının IDPA maçının herhangi bir bölümünde devam edemeyeceği, başka bir bölüme tekrar giremeyeceği ve yan maçlarda atış yapamayacağı anlamına gelir. Atıcının puanı DQ olarak rapor edilecektir. Atıcı aşağıdaki sebeplerle diskalifiye edilmelidir:

A. Güvenlik Kuralları Bölümünde tanımlandığı gibi ateşli silahın güvenli olmayan şekilde tutulması (müdahale edilmesi ,ellenmesi ,muhafazası vb.).

B. Sportmenliğe aykırı davranış.

- C.** Maç Yöneticisi tarafından belirlendiği şekilde, Atıcının Davranış Kuralı ihlalleri.
- D.** Atıcıya 10 yard (9.14 metre) mesafeden daha yakın olan çelik bir hedefe ateş edilmesi.
- E.** Ateşli silahın hedef veya aktivatör dışında başka bir şey üzerine kasıtlı olarak ateşlenmesi.

Bütün Diskalifiyeler Maç Direktörü (MD) tarafından onaylanmalıdır.

5.5 Ceza Uygulaması

- 5.5.1** Güvenlik Cezaları Atış Planından (CoF) önce, sırasında ve sonrasında uygulanır.
- 5.5.2** Bir Atış Planı (COF)SO atıcıya "Poligon Sıcak, Gözler ve Kulaklar" komutunu verdiğinde başlar.
- 5.5.3** Atış Planı Güvenlik Görevlisi "Poligon Boş" komutunu verdiğinde biter.
- 5.5.4** Atış Planı cezaları Atış Etapının devam ettiği süre boyunca uygulanır.
- 5.5.5** Atış Etapı açıklamaları atıcıların belirli kelimeleri söylemesi talimatını verebilir fakat bunun yapılmaması durumunda ceza değerlendirilmez.

6 ETAP TASARIM KURALLARI

Bir Etap Açıklaması kural kitabını ihlal edemez ve aşağıdaki koşullar dışında atıcıların yasal hareketlerini yasaklayamaz.

- A.** Poligon limitleriyle ilgili bir güvenlik konusunun ele alındığında
- B.** Bir gizleme giysisinin giyilmemesi seçeneği verildiğinde
- C.** Etapın başlangıcında ateşli silahtaki mermi sayısını belirttiğinde, bölüm(sınıf) kapasitesine kadar belirtilebilir.
- D.** Ateşli silah için başlangıç koşulunun, konunun ve mühimmat besleme cihazları için başlangıç konumu belirtildiğinde
- E.** Atıcı başlangıç konumu belirtildiğinde

6.1 Etap Kategorileri

IDPA etapları iki genel kategoriye ayrılmıştır:

6.1.1 Senaryo Etapları

Senaryo Etapları normalde gerçekleşebilecek bir hedef angajmanını temsil eder. Senaryo Etaplarında yazılı bir senaryo açıklaması bulunmalı ve Sınırsız Puanlama kullanılmalıdır.

6.1.2 Standart Etap

Standart Etaplar atıcının IDPA atışlarında kullanılan çeşitli teknikleri uygulamasını test etmek üzere tasarlanmıştır. Standart Etaplar Sınırlı veya Sınırsız puanlama kullanılabilir.

6.2 Etap Açıklamaları

İyi yazılmış bir etap açıklaması bir maçın başarısına katkıda bulunur, personel ve yarışmacılar arasında kafa karışıklığını ve gerilimi önler. Yazılı etap açıklaması her ekibe okunarak eşit bir iletişim sağlanır. Yazılı aşama açıklaması minimum olarak aşağıdakileri içerir:

- A.** Bir savunma senaryosu veya standartlar (beceri testi)
- B.** Başlangıç konumu
- C.** Ateşli silahın durumunun belirtilmesi (dolu, boş, indirilmiş)
- D.** Prosedür
- E.** Sütne noktalarını ve Sınır Çizgilerini (Fault Lines) belirler
- F.** 180 kullanımını veya namlu ucu güvenli noktalarını belirtir
- G.** Minimum mermi sayısını ve etabın sınırlı olup olmadığını belirtir
- H.** Bir gizleme giysisinin GEREKMEDİĞİNİ belirtir (belirtmediği sürece gereklidir.)
- I.** Atış Planı açıklama şeması tavsiye edilir fakat gerekli değildir.

6.3 Sınır Çizgileri (Hata Hatları) - Fault Lines

A. Maç Yöneticilerince tartışmalı cezaları azaltmak için bir sütne konumunda sütne sınırını belirlemek için Sınır Çizgileri (Hata Hatları) kullanılmalıdır.

B. Sınır Çizgileri (Hata Hatları) bütün maç boyunca her atıcı için tutarlı kalan işaretleme malzemesinden oluşabilir. Maç yöneticisinin takdirine göre dokunsal olabilir veya olmayabilir. Zemin yüzeyinin üzerine çıkarsa, her atıcının güvenlik için özen göstermesi zorunludur. Sınır Çizgileri işaretlemek için kullanılan boya, ağaç, metal vb. 4 inch'den (10.16 cm) geniş olmamalıdır.

C. Sınır Çizgileri Bölüm 1.2'deki IDPA Atış Prensiplerinde belirtilen şekilde yerleştirilmelidir.

D. Sınır çizgileri her stre noktası iin genel sınırın ana hatlarını izmeli ve bu strede atıcı bir atıř etabında o konumdan angaje olması gereken btn hedeflere gvenle niřan alabilmelidir.

E. Bir PoC'yi iřaretlemek iin kullanılan sınır izgileri, kullanılan fiziksel nesnelerin sonundan, uzun streyi iřaretleyebilmek iin etap sınırına kadar uzanır. Pencere ve portlardaki Kapsam Konumları sınır izgileri iřaretlenmelidir.

6.4 Etap Sınırları

Etap sınırları, en uzaktaki atıř pozisyonundan en fazla 10 yarı (9,14 metre) geride olacak řekilde her etapta tanımlanmalıdır. Halat, bant, koniler, bayraklar, vb. Fiziksel olarak bu sınırları gstermelidir.

6.5 Namlu Gvenlięi

Ma Yneticilerinin blm 2.9'daki gvenlik kurallarına gre namlu aęzı gvenlik alanlarını belirlemeleri gerekir.

6.6 eřitli Etap Tasarım Kuralları

6.6.1 Herhangi bir IDPA etabında yalnızca resmi IDPA karton hedefleri veya IDPA onaylı hedefler kullanılabilir.

6.6.2 Bir mata gerekli olan tm atıřların % 75'i 15 yarı (13,7 m) veya daha yakından yapılmalıdır.

6.6.3 Senaryo etaplarında, atıcıdan 20 yarı (18,28 m) uzaklıęa kadar hedefler olabilir.

6.6.4 Standart etaplarda, atıcıdan 50 yarı (45,72 m) uzakta hedefler olabilir.

6.6.5 Tm IDPA etaplarında ve atıř dizilerinde hafıza etapları yasaktır. Hafıza etabı, niřan sırasını veya etabın tasarımına baęlı olarak atıcı iin sezgisel olmayan dięer atıř kısıtlamalarını hatırlaması gereken herhangi bir etaptır.

6.6.6 Etaplar, kaęıt hedefte gerekli atıř sayısında deęiřiklik gerektirebilir. Bir dizideki yalnızca bir kaęıt hedef, dizideki dięer kaęıt hedeflerden farklı sayıda atıř gerektirebilir. rneęin, ilk kaęıt hedef 6 mermi ile, kalan kaęıt hedefler ise 2 mermi ile angaje edilecektir.

6.6.7 Herhangi bir ateř dizisi iin gereken atıřların % 25 ' inden fazlası elik hedefler iin gerekmez.

6.6.8 Mata atılması gereken toplam atıřın %10'undan fazlası elik hedefe yapılamaz. nnde puanlı hedefi olan aktivatr elik, elięin izin verilen yzdesinin hesaplanmasında dikkate alınmaz.

6.6.9 Puanlı bir hedefin arkasında bulunan aktivatrler st veya alt eksi sıfır puanlama blgelerini vuran atıřlarla aktive olmalıdır. Bu mmkn deęilse, aktivatr aktive etmeyecek -0 blgesi sert stre olarak belirlenmelidir.

6.6.10 Kör etaplara ve hareketli tehdit olmayan hedeflere izin verilmez.

6.6.11 Hiçbir atış dizisi 18 atıştan fazlasını gerektiremez.

6.6.12 Atıcının iki atış noktası arasında (kendi fiziksel gücüyle) 10 yard'dan (9,14 m) fazla hareket ettirilmesi yasaktır. Bir etap içinde atıcıya verilebilecek maksimum hareket mesafesi (kendi fiziksel gücüyle) 20 yard'dan (18,28 m) fazla olamaz

6.6.13 Etapta hedef küçülterek atış veya yüzüstü atış pozisyonu gerekliyse, son atış pozisyonunda olmalıdır.

6.6.14 Etap tasarımcıları, hareket kabiliyeti güçlüğü çeken ve fiziksel engelli atıcılar için hedefleri görünür olan etaplar tasarlamaya çalışmalıdır.

6.6.15 Herhangi bir atış dizisindeki her 2 tehdit hedef için yalnızca 1 masum hedef kullanılabilir.

Örnek:

1-2 tehdit hedefi = 1 masum hedef, maksimum.

3-4 tehdit hedefi = 2 masum hedef, maksimum.

5-6 tehdit hedefi = 3 masum hedef, maksimum.

6.6.16 Hiçbir etap açıklaması, Atış planı (CoF) sırasında şarjöre, mühimmat besleme / yükleme cihazına fişek yüklenmesini zorunlu kılmayacaktır.

6.6.17 Boyanmış bir sert sütün hareketli bir hedefin yolunu kapatmasına izin verilmez. Hareketli bir hedefin yolu için sert sütün gerekiyorsa, bu sütün merminin sert sütün üzerinden geçerek, hareketli hedefi vurmasına izin vermeyecek bir malzemenin yapılmalıdır.

6.6.18 Hiçbir "yalnızca güçlü el" atış dizisi atıcının 10 yarıdan (9,14 metre) uzak hedeflere nişan almasını gerektirmeyecektir.

6.6.19 Hiçbir "yalnızca zayıf el" atış dizisi atıcının 7 yarıdan (6,40 metre) uzak hedeflere nişan almasını gerektirmeyecektir.

6.6.20 "Yalnızca Zayıf El" etapları atıcının silahı zayıf/destek eliyle doldurmasını gerektirecek şekilde tasarlanamaz.

6.6.21 Kafa boyutu veya daha küçük hedefler senaryo etaplarında 10 yard'dan (9.14m) veya standart etaplarda 15 yard'dan (13.71m) daha uzak mesafede olamaz.

6.6.22 Atıcıdan 10 yard (9,14 metre) veya daha yakın mesafedeki karton hedeflerin SIFIR bölgeleri minimum 12 inç kare (77,41 cm²) olmalıdır. (En küçük boyutu en az 3 inç (7,62 cm) olmak kaydıyla)

6.6.23 Yeniden yüklemeler, Atış Etabında zorunlu olmayacaktır. Tüm zorunlu yeniden yüklemeler, tamamlama (topping off) vb. başlangıç sinyalinden önce yapılmalıdır.

6.6.24 Uzun Silahlar ve Pick-up Silahlar

A. Tabanca Kalibre Karbinaları (PCC) dışında, IDPA maçlarında diğer tip uzun namlulu tüfekler kullanılmaz, ancak hareketsiz (ateşlemeyen) uzun silahlar etap malzemesi olarak kullanılabilir.

B. Maç, maç sponsorları veya organizatörleri tarafından sağlanan masadan/kutudan al (pickup-gun) tabancalar IDPA maçlarında kullanılabilir. Pickup tabancaların IDPA ekipman kurallarına uygun olması gerekmez.

C. Bir atıcı, pickup tabanca kullanarak tutukluk arızası yaşarsa, atıcıya yeniden atış hakkı verilir.

6.6.25 Bir veya daha fazla sütte pozisyonuna sahip etaplar, atıcı sütte dışındayken 6'dan fazla atış gerektiren açıktaki hedefleri göstermeyecektir. Ancak, tek bir etapta bu türden birden fazla angajman olabilir.

6.6.26 Görüş Engelleri [Gizleme]

A. Görüş engelleri, bir hedefin veya hedefler grubunun görüşünü engellemek için kullanılan çadırlar, sahte ağaçlar, duvarlar vb. Gibi yumuşak örtü nesnelere aittir.

B. Görüş bariyerleri yumuşak örtüdür ve geçilemez veya sert sütte olarak tanımlanamaz. Görüş bariyerleri, hedeflere ulaşmak için bir koruma noktası olarak tanımlanamaz, örneğin pastayı bir görüş bariyerinin etrafında dilimlemeyin.

C. Görüş engelleri, Maç Direktörleri tarafından "açıkta" (yani bir CoF'de bir "koruma pozisyonundan" ayrıldıktan sonra) devreye girecek olan "Sürpriz" hedefleri gizlemek için kullanılabilir.

D. Kısmi veya bütün olarak herhangi bir tür insansı şekil, görüş bariyerleri, yumuşak örtü veya sert örtü olarak kullanılamaz. Taktik mankenler veya mankenler yine de etap malzemesi olarak kullanılabilir, ancak Görüş Bariyerleri, yumuşak örtü olarak kullanılamaz; veya sert sütte.

SHOOTING CLUB

7. KALICI FİZİKSEL ENGELLİ ATICI (PPDS) KURALLARI

Aşağıda yazılır durumlara sahip olan atıcılar IDPA kurallarına göre kalıcı fiziksel engelli atıcı olarak nitelendirilir.

A. Eksik uzuvlar veya kısmi uzuvlar.

B. Protez uzuvlar.

C. Çalışmayan uzuvlar.

D. Tekerlekli sandalye, yürüteç veya koltuk değneği kullanımı.

PPDS'lerimiz için aşağıdaki kurallar uygulanmaktadır.

A. Atış Planı tarafından gerekli görülen bir eylemi (diz çökme, yüzüstü yatma vb.) yapamayan veya yapmamayı tercih eden PPDS, yapılmayan eylem başına 1 Prosedür Hatası cezası alacaktır. Hedeflere beceri konumlarından ulaşamıyorsa, eksi puan verilir fakat angaje olamadığı için ayrıca Prosedür Hatası verilmez.

B. Sadece bir kol veya elini kullanabilen bir PPDS, maç içinde el feneri kullanılmasını gerektiren bir etap varsa, tüm etaplarda, başlatma sinyalinden önce ateşli silah üzerine monte edilmiş bir feneri kullanabilir ve bundan ceza almaz.

C. Tek kollu / tek elleri olan PPDS, zayıf el veya güçlü el ile atış yapılmasını gerektiren bir etapta cezalandırılmayacaktır.

D. PPDS, maçın başlamasından önce Maç Direktörü tarafından güvenli kabul edilen bir şekilde tek elle yeniden yükleme yapabilir.

E. Tekerlekli sandalyeyle sınırlandırılmış PPDS'ler, sandalyeyi iten bir yardımcı dahil, tekerlekli sandalyelerini Atış Planında gezdirmek için istedikleri yolu kullanabilir. Fakat seçilen şartlar maçtaki bütün Atış Planlarında kullanılmalıdır.

F. Vücuda monteli veya tekerlekli sandalyeye monte kılıf ve / veya mühimmat taşıyıcılarının kullanımına izin verilir.

G. Ateşli silahlar, atış pozisyonları arasında kılıflanabilir.

H. Atış etabı boyunca tek elle ateşli silah kontrolüne izin verilir.

I. Atıcılar gizleme giysisi kullanmamayı tercih edebilirler.

İşitme kaybı yaşayan atıcılar, alternatif bir duyulmayan başlama sinyali isteyebilir.

IDPA Genel Merkezi, fiziksel engelli atıcıların bireysel yeteneklerine uyacak şekilde alternatif veya özel olarak tasarlanmış ekipman kullanmalarına izin vermek için bireysel feragatler yayınlayabilir.

PPDS durumu, Onur Sistemine bağlıdır. PPDS durumlarını yanlış beyan edenler diskalifiye edilecektir. (fiziksel kayıp, engellerini yanlış beyan edenler)

8.EKİPMAN KURALLARI

8.1 Ateşli Silahlar - Genel**8.1.1 Klasman Özeti**

A. IDPA, tamamen ayrı olan 6 ana bölüme ayrılmıştır. Aşağıdaki bölümlerin hiçbiri başka herhangi bir bölümlle rekabet etmez:

Standart Üretim Hizmet Tipi Tabancalar (Stock Service Pistol - SSP)

Gelişmiş Hizmet Tipi Tabancalar (Enhanced Service Pistol - ESP)

Özel Savunma Tipi Tabancalar (Custom Defensive Pistol - CDP)

Kompakt Taşıma Tipi Tabancalar (Compact Carry Pistol - CCP)

Revolver (REV)

Yedek Tabancalar (Back Up Gun - BUG)

B. BUG Seviye 1 (Tier 1) maçları için gereken bölümdür ve Seviye 2 - Seviye 5 arası Onaylı maçlar için opsiyonel bir bölümdür.

C. Tabanca Kalibreli Tüfekler (PCC), Seviye 1 - Seviye 5 arası maçlar için opsiyonel bir Özel bölümdür.

8.1.2 Özel Bölümler (SPD) bütün maçlar için opsiyonel bir bölümdür. Bu ilaveler bütün Onaylı Maç duyurularında yayınlanmalıdır ve özel bölümün(lerin) dahil edilmesi onaya veya tahkime tabi olmamalıdır.

A. Çift hareketli, yalnızca çift hareketli ve iğne ateşleyicili yarı otomatik silahlar SSP, CCP, PCC ve BUG'da yarışabilir. SSP'de kullanılabilen bir silah, kullanılan fişeğe bağlı olarak ESP veya CDP'de kullanılabilir.

B. Tek hareketli yarı otomatik ateşli silahlar, kullanılan fiziksel boyut ve fişeğe bağlı olarak ESP, CCP, CDP, PCC veya BUG'da rekabet eder.

C. Toplu Tabancalar, yükleme yöntemi ve mühimmat gücüne göre sınıflandırılır ve kullanılan fiziksel boyut ve kartuşa bağlı olarak BUG'da yarışabilir.

8.1.3 Şarjör Doldurma: Bütün şarjörler aşağıdaki durumlar dışında maç boyunca başlama sinyalinde bölüm kapasitesine göre doldurulmalıdır:

A. Bölüm kapasitesinden daha az alan bir şarjör kullanılıyorsa, atıcı maç boyunca bütün şarjörleri en düşük şarjör kapasitesiyle dolduracaktır.

B. Etap açıklaması, daha az şarjör yüklemesi gerektirebilir

C. Toplu Tabanca bölümünde, yukarıdaki yükleme istisnaları geçerli olmadıkça, atıcı, tabancayı ve tüm yükleme cihazlarını maç boyunca aynı sayıda mermi ile yüklemelidir.

8.1.4 Bölüm Kapasitesi

SSP, ESP, SPD..... 10 mermi

CDP, CCP8 mermi

REV, BUG-S..... 6 mermi

BUG-R toplam5 mermi

BUG-S dışında bütün yarı otomatik bölümlerde, etap açıklaması aksini gerektirmedikçe, atıcı atım yatağında bir ilave mermiyle başlayacaktır.

8.1.5 Kütüklük / Şarjör Kılıfı Sayısı

A. Bir “doldurma cihazı” bir şarjör, hızlı doldurucu veya ay klipsi olabilir.

B. Bütün doldurma cihazlarında 8 veya daha fazla mermiyle başlayan atıcıların dolu silah artı iki ilave şarjör ile başlamasına izin verilir.

C. Bütün doldurma cihazlarında 6 veya 7 mermiyle başlayan atıcıların dolu silah artı üç ilave doldurma cihazıyla başlamasına izin verilir.

D. Bütün doldurma cihazlarında 5 veya daha az mermiyle başlayan atıcıların dolu silah artı dört ilave doldurma cihazıyla başlamasına izin verilir.

E. Bir etapta yukarıdaki limitlerin dışında ilave yükleme cihazı kullanılamaz.

8.1.6 Kullanılamaz Duruma Gelen Silah Kuralı

A. Herhangi bir maçta, elverişsiz hale gelmedikçe, atıcı bütün etaplarda aynı silahı kullanmalıdır.

B. Atıcı, ateşli silahın kullanılamaz hale geldiğini tespit ederse, Maç Direktörüne bilgi verecek olan SO'yu bilgilendirecektir.

C. Atıcı, ateşli silahın kullanılamaz olduğunu beyan ettiğinde, maç boyunca o silahı kullanamaz.

D. Atıcı bir sonraki başlama sinyalinde maça devam edebilir. Önceki dizilere tekrar atış yapılmaz.

E. Aynı sınıfa ait uygun yedek silahlar kullanılabilir.

F. Yedek silah şarjörleri orijinal silahla aynı doldurma kapasitesini sağlamıyorsa, atıcı bütün bölümler için izin verilen şarjör kılıfı kurallarını takip ederek, yedek silaha uyacak şekilde şarjör sayısını ayarlayabilir.

8.1.7 Tüm Bölümler için İzin Verilen Modifiyeler ve Değişiklikler

Aşağıdaki değişiklik kuralları, tüm bölümlerdeki ateşli silahlar için geçerlidir.

A. Saklama kilitleri devre dışı bırakılmalı veya çıkarılmalıdır.

B. Şarjör emniyeti devre dışı bırakılabilir veya çıkartılabilir.

C. Ateşli silah veya nişangahlara takılan lazerlere, bütün diğer bölüm kurallarına uyuyorsa ve lazer etap sırasında devreye alınmıyorsa izin verilir. Lazerin yansıtılmasını önlemek için bant kullanılabilir.

D. Genişletilmiş bir şarjör bırakma butonu çap olarak fazla boyutta olmaz veya çerçeveden 0.2" (0.508 cm) ötesinde çıkamaz. Ölçüm şarjör bırakma butonunun en arka kısmından, gövdeden çıktığı yer arasında yapılır. Şarjör bırakma butonu kabza çerçevesinin içerisine girintiliyse, girintinin arkasındaki kabza çerçevesi ölçüm temeli olarak kullanılır.

E. Sürgü işlemeyle ilgili olarak; SSP, ESP, CCP, CDP ve BUG, Orijinal Silah üreticisi (OFM) modifiye sürgü işlemeli silahları ilgili bölümler için bütün diğer gereklilikleri karşılıyorsa IDPA'da kullanım için onaylanmıştır. Sürgü işleme için, bir Orijinal Silah Üreticisi (OFM) ürünü üretici tarafından özel model parça numaraları veya SKU'ları ile stok kalemi olarak kataloga alınmış ve o özel model için minimum 2.000 parça yıllık üretimi olan tam bir ateşli silah ürünü anlamına gelir. Devam etmeyen modellerde özel bir model için toplam 20,000 parçalık toplam üretim gerçekleşmiş olmalıdır.

8.1.8 IDPA'nın kabul etmediği Modifiyeler ve Değişiklikler

Aşağıdaki özellik ve değişikliklere, kural kitabında özel olarak izin verilmedikçe, hiçbir bölümde izin verilmez.

A. Hibrid ve portlu namlular dahil her tür kompansatörler.

B. Ek ağırlıklar. Buna ağır şarjörler, tungsten irca mili, pirinç magwell, ağır kabzalar ve ağır kabza tapaları dahildir (fakat bunlarla sınırlı değildir).

C. ESP, CCP, BUG ve CDP bölümlerinde uzunluk sınırlandırmalarıyla izin verilenler dışında, namlu yüzüğü olmayan ağır ve/veya koni stili namlular.

D. Standart olmayan konfigürasyonda nişangahlar (Ghost Ring, Bo-Mar, ribs vb.).

E. Aşağıdakiler gibi emniyet cihazının çıkarılması veya devre dışı bırakılması (bunlarla sınırlı değildir): manüel emniyetler, kabza emniyetleri, ateşleme pimi, striker ve horoz blok emniyetleri, 1911 serisi 80 ateşleme pim güvenliği, 1911 Swartz emniyetleri. 1911 serisi 80 gövde 70 serisi sürgüler veya tersiyle kullanılabilir. Revolver hareketleri horoz silindir açıkken düşecek şekilde değiştirilmemelidir.

F. Silahlara takılan ışıklar.

G. Raya monte lazerler veya civata bağlantılı tetik korkuluğuna monte edilen lazerlere izin verilmez.

8.2 Silah Bölümleri**8.2.1 Standart Üretim Hizmet Tipi Tabancalar Bölümü (Stock Service Pistol - SSP)**

SSP'de kullanımına izin verilen tabancalar aşağıdaki kurallara uymalıdır:

A. Minimum 2,000 parçalık yıllık üretimi olmalı. Devam etmeyen modellerin toplam 20,000 parçalık toplam üretim gerçekleşmiş olmalı.

B. Yarı otomatik olmalı.

C. Çift hareketli, yalnızca çift hareketli veya iğne ateşlemeli olmalı.

D. 9 mm (9x19) veya üzeri kovan kullanmalı.

E. Doldurulmamış, en ağır şarjör takılıyken 43.00 oz. (1,219 gram) veya altı ağırlıkta olmalı.

F. En büyük şarjör takıldığında 8 3/4" x 6" x 1 5/8" ölçülerindeki IDPA silah test kutusuna girmeli.

8.2.1.1 Başlama Koşulu

A. Seçili DA/SA silahlar horoz aşağıdayken başlayacaktır.

B. İğne düşürme emniyet mandalı (decocker) olan silahlar buton kullanılarak kurma bırakılıp başlar.

C. Tetik çekilerek ve horoz manüel olarak indirilerek horoz indiriliyorsa, horoz mümkün olan en alçak konuma indirilecektir.

D. Atıcının taktirine göre manüel emniyetler kullanılabilir.

8.2.1.2 SSP İzin Verilen Değişiklikler (Kapsamlı liste):

A. Nişangahlar başka bir çentik ve post türüyle değiştirilebilir. Sürgüler farklı stilde nişangah takılması için işlenemez.

B. Kabzalar fabrika konfigürasyonuna benzeyen ve ağırlığı 2.00 oz'dan (56,7 gram) ağır olmayan başka bir stil veya malzemeyle değiştirilebilir.

C. Şarjör bırakma, sürgü tutucu, emniyet kolu, kurma/bırakma kolları, horoz ve tetikler fabrika çıkışı bir SSP silah üzerinde takılıysa birebir değişim olması şartıyla, aynı üreticinin başka bir SSP uygun silahında kullanılabilir. Bu listedeki parçalar standart üretim silahlarda fabrikada takılmış şekilde gelmelidir. SSP'de bir fabrikanın aksesuar marketinden alınan modifiye özel parçalar kullanılamaz.

D. Paslanmaz çelikten daha ağır olmayan irca milleri çift yaylı ana tepme sistemleri.

- E.** Gövdeler aynı üreticinin aynı gövdeleriyle değiştirilebilir.
- F.** Geçirmeli kabza kaydırmazları ve/veya kabza bandı, kaykay bandı vb. kullanılabilir.
- G.** Güvenlik sağlandığı sürece tetik çekmeyi geliştirmek için silah içerisine müdahale edilebilir (dışarıdan görülür modifikasyona izin verilmez).
- H.** Silah içerisinde güvenlik müdahalesi.
- I.** Orijinal parçalara alternatif üretilen tırnak ve pimler kullanılabilir.
- J.** Silah içerisinde hassasiyet çalışması.
- K.** Namlunun orijinal kovan kullanan bir fabrika konfigürasyonu ile değiştirilmesi.
- L.** Şarjör yuvasını arkasındaki açıklığı doldurmak için plastik tapalar kullanılabilir.
- M.** Özel yüzey kaplama işlemleri uygulanabilir.
- N.** İğne kapakları üzerinde işlem yapılabilir.
- O.** Sürgüler işlemeli olabilir. İşleme orijinal fabrika logolarından daha derin olmayan logo, harf ve grafik oymaları olarak tanımlanır.
- P.** Değiştirilebilir arka kabza kapakları / kabza kapakları üzerinde stipling (lazer veya havya yardımı ile yapılan kayma önleyici doku) yapılabilir.
- Q.** Aynı kapasitede fabrika şarjöründen 1.00 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır olmaması şartıyla satış sonrası şarjörler kullanılabilir.
- R.** Şarjörü 1.00 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır hale getirmemesi şartıyla satış sonrası şarjör alt parçaları kullanılabilir.
- S.** Şarjörü aynı kapasitede fabrika şarjöründen 1.00 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır hale getirmemesi şartıyla şarjör alt parçaları yeniden şekillendirme, doku katma veya lastik tampon parçalar ekleme ile modifiye edilebilir.
- T.** Orijinal şarjörden uzun olan şarjörler bütün diğer bölüm gerekliliklerini karşılaması şartıyla kullanılabilir.

8.2.1.3 SSP İzin Verilmeyen Değişiklikler (Kapsamlı Olmayan liste):

- A.** İzin Verilen Değişiklikler bölümünde verilenler dışındaki, dışarıdan görülen değişiklikler.
- B.** Satış sonrası yedek parça veya görsel olarak modifiye edilmiş şarjör bırakma parçaları, sürgü tutucular, emniyet kolları, kurma bırakma kolları ve horozlar.
- C.** Robar stili kabza küçültme.
- D.** Sonradan eklenen magwell (şarjör kılavuzu/tüneli).

- E.**Farklı bir tepme tertibat tasarımına uygun sürgü geçmeleri.
- F.**Orijinal fabrika modelinde sunulandan farklı bir çapta mühimmat kullanılan bir namlu.
- G.**Ön kurma kertikleri,tri-top, carry melt ve yüksek güçlü kesikler ekleyerek sürgüye müdahale edilmesi.
- H.** Kompanseli/portlu namluların takılı olduğu kompanseli/portlu silahlar.
- I.** Kabza üzerinde hazır olmayan değiştirilebilir parçalara stippling / checkering (lazer yada havya yardımıyla yapılan doku) uygulaması.
- J.** Satış sonrası sürgüler.
- K.** Şarjör yuvasına müdahale edilerek parça alınması.
- L.** Satış sonrası kabza uzatmaları veya kunduz kuyrukları.
- M.**Sürgü tutucunun devre dışı bırakılması.

8.2.2 Geliştirilmiş Hizmet Tipi Tabancalar Bölümü (Enhanced Service Pistol - ESP)

ESP'de kullanımına izin verilen tabancalar aşağıdaki kurallara uymalıdır:

- A.** Yarı otomatik olmalı.
- B.** 9 mm (9x19) veya üzeri kovan kullanmalı.
- C.** En ağır şarjörle birlikte boş silah 43.00 oz. (1,219 gram) veya daha az ağırlıkta olmalı.
- D.** En büyük şarjör takıldığında silah 8 3/4" x 6" x 1 5/8" ölçülerindeki IDPA silah test kutusuna girmeli. Orijinalinde kompanseli /portlu modeller olarak satılan silahlar ESP'de kompanselenmemiş/portlu namlular takılmış şekilde kullanılabilir.

8.2.2.1 Başlama Koşulu:**A.** Yalnızca tek hareketli silahlar horoz kurulmuş ve emniyete alınmış şekilde başlayacaktır.

B. Seçili DA/SA silahları atıcının seçimine göre kurulu, kilitli veya kurma bırakılmış şekilde başlayabilir.

C. DA, DAO yada iğne vurmali de-cocker mekanizmasına haiz silahlar kurma bırakma işlemini kol veya butonla yapılacaktır.

D. DA, DAO veya iğne vurmali tabancalar atıcının tercihine göre emniyete alınabilir.

8.2.2.2 ESP İzinli Özellik ve Değişiklikler (Kapsamlı liste):

A. Nişangahlar başka bir çentik ve post türüyle değiştirilebilir. Sürgüler farklı stilde nişangah takılması için işlenebilir.

- B.** Kabzalar o model için fabrika standart ağırlığından 2.00 oz'dan (56,7 gram) fazla ağır olmaması şartıyla değiştirilebilir.
- C.** Geçirmeli kabza kaydırmazları ve/veya kabza bandı, kaykay bandı vb. kullanılabilir.
- D.** Robar stili kabza küçültme.
- E.** Güvenlik sağlandığı sürece tetik çekmeyi hafifletmek için modifiye yapılabilir.
- F.** Güvenilirlik çalışması.
- G.** Pazar sonrası tırnak ve pimler kullanılabilir.
- H.** Silah içerisinde hassasiyet çalışması.
- I.** Namlunun orjinal veya orjinal dışı kovan kullanan bir fabrika konfigürasyonu ile değiştirilmesi.
- J.** Şarjör yuvasını arkasındaki açıklığı doldurmak için plastik tapalar kullanılabilir.
- K.** Tetiğin orjinal tetik konumundan ileri veya geri çıkmasına sebep olan satış sonrası tetikler ve tetik çalışmaları.
- L.** Dışarıdan görülebilen, tetiğin geri gitmesini engelleyen ürünler.
- M.** Tetik çekişini hafifletmek için horoz ve diğer tetik mekanizması parçaları.
- N.** Sürgü üzerine kayma önleyici kertiç veya doku işlemesi, gövde üzerine lazer yada havaya ile yapılan kayma önleyici doku uygulaması.
- O.** Tetik korkuluğunun yeniden şekillendirilmesi.
- P.** Genişletilmiş veya sağ/sol çift taraflı kullanılabilen emniyet mandalı.
- Q.** Genişletilmiş kunduz kuyruklu kabza emniyeti.
- R.** Çift taraflı veya sağ taraflı şarjör bırakıcılar.
- S.** Genişletilmiş, işlenmiş ve/veya çift taraflı sürgü bırakıcılar.
- T.** 4.25" veya altı namlu uzunluğu olan silahlardaki ağır veya koni stili namlular.
- U.** Paslanmaz çelikten daha ağır olmayan irca mili ve çift yaylı tepme sistemleri.
- V.** Farklı bir tepme tertibat tasarımını alacak sürgü parçaları.
- W.** Şarjör yuvası modifikasyonu ve eklenti uzatmalar.
- X.** Özel yüzey kaplamaları ve işleme uygulanabilir.
- Y.** Satış sonrası iğne kapakları.

Z. Sürgü üzerinde kertik açma, farklı dokular işleme ve diğer müdahaleler.

AA. Kabza uzatma veya kunduz kuyukları

BB. Swenson stili baş parmak destekleyiciler ve gövdeye monte edilen baş parmak destekleyiciler.

CC. Satış sonrası emniyetler.

DD. Şarjörü 1.50 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır hale getirmemesi şartıyla satış sonrası şarjör alt tablaları kullanılabilir.

EE. Şarjörü aynı kapasitede fabrika şarjöründen 1.50 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır hale getirmemesi şartıyla şarjör alt tablası yeniden şekillendirme, doku katma veya lastik parçalar ekleme ile modifiye edilebilir.

FF. Orijinalinde uzun olan şarjörler bütün diğer bölüm gerekliliklerini karşılaması şartıyla kullanılabilir.

8.2.2.3 ESP İzin Verilmeyen Özellik ve Değişiklikler (Kapsamlı olmayan liste):

A. Tetik pabuçları.

B. Sürgü tutucunun devre dışı bırakılması.

8.2.3 Modifiye Edilmiş Savunma Tabancaları Bölümü (Custom Defensive Pistol Division - CDP)

CDP'de kullanımına izin verilen tabancalar aşağıdaki kurallara uymalıdır:

A. Yarı otomatik olmalı.

B. .45 ACP kovanlar kullanmalı.

C. Doldurulmamış, en ağır şarjör takılıyken 43.00 oz. (1,219 gram) veya altı ağırlıkta olmalı.

D. En büyük şarjör takıldığında 8 3/4" x 6" x 1 5/8" ölçülerindeki IDPA silah test kutusuna girmeli. Orijinalinde kompanseli/portlu modeller olarak satılan silahlar CDP'de kompansede edilmemiş/portlu namlular takılmış şekilde kullanılabilir.

8.2.3.1 Başlama Koşulu:

A. Yalnızca tek hareketli ateşli silahlar kurulu ve kilitli olarak başlayacaktır. (horoz kurulu, emniyet takılı).

B. Seçmeli DA/SA tabancalar kurulu, kilitli veya kurma bırakılmış şekilde başlayacaktır. CDP kuralında SSP kullanılan tabancalar dahil, bu atıcının tercihine bağlıdır.

C. De-cocker mekanizmasına haiz DA, DAO ve iğne vurmali tabancalar da mekanizma yardımı ile kurma/bırakma yapılacaktır.

D. DA, DAO veya iğne vurmali tabancalar atıcının seçimine göre emniyete alınabilir.

8.2.3.2 CDP İzinli Özellik ve Değişiklikler (Kapsamlı liste):

A. Nişangahlar başka bir çentik ve post türüyle değiştirilebilir. Sürgüler farklı stilde nişangah takılması için işlenebilir.

B. Kabzalar o model için fabrika standart ağırlığından 2.00 oz'dan (56,7 gram) fazla ağır olmaması şartıyla değiştirilebilir.

C. Geçirmeli kabza kaydırmazı veya kabza bandı, kaykay bandı vb. kullanılabilir.

D. Robar stili kabza küçültme.

E. Güvenlik sağlandığı sürece tetik çekmeyi hafifletmek modifiye yapılabilir.

F. Güvenilirlik çalışması.

G. Pazar sonrası tırnak ve pimler kullanılabilir.

H. İç hassasiyet çalışması.

I. .45 ACP'de fabrika konfigürasyonu yedek namlular.

J. Şarjör yuvasının arkasındaki açıklığı doldurmak için plastik tapalar kullanılabilir.

K. Tetiğin orijinal tetik konumundan ileri veya geri çıkmasına sebep olan satış sonrası tetikler ve tetik modifikasyonları.

L. Dışarıdan görülebilen, tetiğin geri gitmesini engelleyen ürünler..

M. Tetikleme çekişini hafifletmek için horoz ve diğer tetik mekanizması parçaları.

N. Sürgü üzerine kayma önleyici kertik veya doku işlemesi, gövde üzerine lazer yada havya ile yapılan kayma önleyici doku uygulaması.

O. Tetikleyici korkuluğunun yeniden şekillendirilmesi.

P. Genişletilmiş veya sağ/sol çift taraflı kullanılabilen emniyet mandalı.

Q. Uzatılmış kunduz kuyruklu kabza emniyeti.

R. Çift taraflı veya sağ taraflı şarjör bırlı.

S. Genişletilmiş, işlenmiş ve/veya iki eli sürgü bırakıcılar.

T. 4.25" veya altı namlu uzunluğu olan silahlardaki ağır veya koni stili namlular.

U. Paslanmaz çelikten daha ağır olmayan irca mili ve çift yaylı tepme sistemleri.

V. Farklı bir tepme tertibat tasarımını alacak sürgü parçaları.

W. Şarjör yuvası modifikasyonu ve eklenti uzatmalar.

X. Özel yüzey kaplamaları ve işleme uygulanabilir.

Y. Satış sonrası iğne kapakları.

Z. Sürgü üzerinde kertik açma, farklı dokular işleme ve diğer müdahaleler.

AA. Kabza uzatma veya kunduz kuyrukları

BB. Swenson stili başparmak destekleyiciler ve gövdeye monte edilen baş parmak destekleyiciler.

CC. Satış sonrası emniyetler.

DD. Şarjörü 1.50 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır hale getirmemesi şartıyla satış sonrası şarjör alt tablaları kullanılabilir.

EE. Şarjörü aynı kapasitede fabrika şarjöründen 1.50 oz.'dan (28,35 gram) daha ağır hale getirmemesi şartıyla şarjör alt tablası yeniden şekillendirme, doku katma veya lastik parçalar ekleme ile modifiye edilebilir.

8.2.3.3 CDP İzin Verilmeyen Özellik ve Değişiklikler (Kapsamlı olmayan liste):

A. Tetik pabuçları.

B. Sürgü tutucunun devre dışı bırakılması.

8.2.4 Kompakt Taşınan Tabancalar Bölümü (Compact Carry Pistol Division - CCP)

CCP'de izin de kullanımına izin verilen tabancalar aşağıdaki kurallara uymalıdır:

A. Yarı otomatik olmalı.

B. 9 mm (9x19) veya üzeri kovan kullanmalı.

C. Namlu uzunluğu 4 3/8" veya altı.

D. En ağır şarjörle birlikte boş silah 38.00 oz. (1,219 gram) veya daha az ağırlıkta olmalı.

E. En büyük şarjör takıldığında silah 7 3/4" x 5 3/8" x 1 3/8" ölçülerindeki IDPA silah test kutusuna girmeli.

8.2.4.1 Başlama Koşulu

A. Yalnızca tek hareketli tabancalar kurulu ve kilitli olarak başlayacaktır. (horoz kurulu, emniyet takılı).

B. Seçmeli DA/SA tabancalar atıcının tercihine göre kurulu, kilitli veya kurma bırakılmış şekilde başlayabilir.

C. De-cocker mekanizmasına haiz DA, DAO ve iğne vurmali tabancalar da mekanizma yardımı ile kurma/bırakma yapılacaktır.

D. DA, DAO veya iğne vurmali tabancalar atıcının seçimine göre emniyete alınabilir.

8.2.4.2 CCP İzinli Özellik ve Değişiklikler (Kapsamlı liste):

CCP tabancalar ESP ile aynı özellik ve modifikasyonlara sahip olabilir ve aynı ekipman sınırlandırmalarına uymalıdır.

8.2.5 Revolver Bölümü (REV)

Revolverler aşağıdaki alt kategorilerin ikisinden birine sokulacaktır:

Standart Üretim Revolver veya Modifiye Revolver

8.2.5.1 Kullanımına izin verilen orjinal Revolver tabancalar şu özelliklere uymalıdır:

A. .38 Special yada üzeri kalibre tırnaklı kovana sahip fişek kullanan ve moon clips ile dolun yapılmayan Revolver tüm tabancalar.

B. Boş silah 43,00 oz. (1,219 gram) veya daha az ağırlıkta olmalı.

8.2.5.2 Kullanımına izin verilen modifiye Revolver tabancalar şu özelliklere uymalıdır:

A. Tırnaklı veya tırnaksız kovanlı .357 magnum veya daha büyük kalibre mühimmat kullanan revolver tabancalar.

B. Boş silah 50,00 oz. (1,219 gram) veya daha az ağırlıkta olmalı.

C. Hızlı doldurucu veya moon clips ile doldurulabilir.

8.2.6 Standart üretim ve modifiye Revolver gereklilikleri:

8.2.6.1 Kısaltılmış mühimmat kullanımına izin verilmez.

8.2.6.2 Aşağıdaki istisnalar hariç kullanılan mühimmat silahta yazan kalibreye uymalıdır:

A. .357 magnum da .38 Special

B. .44 magnum da .44 Special

C. .45 ACP'de .45 Auto Rim veya .45 GAP

D. .45 Colt'da .45 ACP veya .45 GAP

E. 10mm de .40 S&W

8.2.6.3 Namlu uzunluğu 4,25" veya altı olmalıdır.

8.2.6.4 Revolverler silindirde 6 fişekle bölüm kapasitesine göre doldurulmalıdır. Daha yüksek kapasiteli 7 veya 8 fişek hazneli revolverlere izin verilir fakat yalnızca 6 fişek yüklenebilir.

8.2.6.5 Standart Üretim ve Modifiye Revolver İzin Verilen Değişiklikler (Kapsamlı liste):

A. Nişangahlar başka bir çentik ve post türüyle değiştirilebilir. Çerçeve ve namlu farklı stilde nişangah takılması için işlenebilir.

B. Güvenlik korunduğu sürece tetik çekilmesini hafifletecek/ağırlaştıracak çalışmalar (tetik yüzeyinin düzgünleştirilmesi, horoz mahmuzunun çıkarılması, tetiğin geri gitmesini engelleyen parçalar, yalnızca DA'ya dönüştürme ve silindir açma mandalına bilyalı yay eklenmesi modifiye çalışması olarak görülür ve izin verilir).

C. Kabzalar fabrika konfigürasyonuna benzeyen ve o model için fabrika standart ağırlığından 2.00 oz'dan (56,7 gram) fazla ağır olmayan başka bir stil veya malzemeye değiştirilebilir.

D. Kabza bandı, kaykay bandı vb. kullanılabilir.

E. Silindir açma mandalı silah üreticisi tarafından sunulan başka bir fabrika üretimi ile değiştirilebilir.

F. Fişek yatağının arkasına pah.

G. Fabrika namlularının kısaltılması.

H. O model için üretilmiş başka bir fabrikanın namlusunu kullanma.

I. Moon clips almak üzere dönüştürülen silahlar, moon clips in kullanılmaması şartıyla standart üretim Revolverde kullanılabilir.

J. Özel yüzeyler işlemleri.

8.2.6.6 Modifiye Revolver İlave İzin Verilen Değişiklikler (Kapsamlı liste):

A. Silindir açma mandalı modifiye edilebilir veya değiştirilebilir fakat herhangi bir yönde gövdeyi geçecek şekilde çıkıntı yapmamalı ve gövdenin yan tarafından ölçüldüğünde 3/8" den kalın olmamalıdır.

B. Moon clips i kabul edecek şekilde dönüştürme.

C. Standart Üretim ve Modifiye Revolver İzin Verilmeyen Değişiklikler (Kapsamlı olmayan liste):

D. Büyük boyutlu veya ağır namlular.

E. Hogue marka kalın sırtlı kabzalar ve benzerlerine izin verilmez. İzin verilen maksimum kabza boyutları şunlardır:

F. Horozun gövdeden dışarı çıktığı yerden kabzanın tabanına ölçülen şekilde 5.00" maksimum yükseklik, 2 3/8" maksimum derinlik, 1 5/8" maksimum genişlik.

8.2.7 Yedek Tabanca (Back Up Gun - BUG)

Yedek Tabanca bölümü Seviye 1 maçlar için gereken bir bölümdür ve Maç Direktörünün seçimine göre Seviye 2 - Seviye 5 maçları için opsiyoneldir, BUG tek bir bölüm olarak rapor edilir.

Yedek Tabanca bölümü yalnızca BUG maçı oluşturmak üzere de kullanılabilir. Maç Direktörleri başlangıç konumu, kılıf kullanımı ve yeniden yükleme gibi atış planları için koşulları belirleyebilir.

BUG'da kullanımına izin verilen tabancalar aşağıdaki alt kategorilerden birine kategorize edilir:

- A.** Yarı Otomatik BUG.
- B.** Revolver BUG.
- C.** Maç Yöneticisi tarafından tanımlanan şekilde Diğer Özel Alt Kategoriler.

8.2.8 BUG-S'de kullanılan Yarı Otomatik BUG (BUG-S) Tabancaları aşağıdaki koşullara uymalıdır:

- A.** Yarı otomatik olmalı.
- B.** Tek hareketli, çift hareketli, yalnızca çift hareketli veya iğne vurmali olmalı.
- C.** .380 ACP veya daha büyük fişek kullanmalı.
- D.** Namlu uzunluğu 3 1/2" veya altı.
- E.** En ağır şarjörle birlikte boş silah 26 oz. (1,219 gram) veya daha az ağırlıkta olmalı.
- F.** En büyük şarjör takıldığında silah 6 1/2" x 4 5/8" x 1 3/8" ölçülerindeki IDPA silah test kutusuna girmeli.

8.2.8.1 Başlama Koşulu:

- A.** Yalnızca tek hareketli ateşli silahlar kurulu ve kilitle olarak başlayacaktır. (horoz kurulu, emniyet takılı).
- B.** Seçmeli DA/SA silahları atıcının seçimine göre kurulu, kilitle veya kurma bırakılmış şekilde başlayacaktır.
- C.** Kurma bırakma istendiğinde, kurma bırakma kol veya butonu olan silahlarda bu işlem kurma bırakma kol veya butonla yapılacaktır.
- D.** Kurma bırakma istendiğinde, tetik çekilerek ve horoz manüel olarak indirilerek horoz indiriliyorsa, horoz mümkün olan en alçak konuma indirilecektir.
- E.** Atıcılar yatakta 1 mermi ve şarjörde 5 mermiyle başlayacaktır.

8.2.8.2 BUG-S İzin Verilen Özellik ve Değişiklikler

Yarı otomatik BUG bütün ESP özellik ve değişikliklerine ve ekipman sınırlandırmalarına uymalıdır.

8.2.9 Revolver BUG (BUG-R)

BUG-R'de kullanımına izin verilen tabancalar aşağıdaki kurallara uymalıdır:

- A.** Tabanı kıvrımlı kovani olan .38 veya daha büyük kovanlar kullanan ve moon clips ile doldurulmayan revolverlar.
- B.** Trimlenmiş (kısaltılmış) mühimmat kullanımına izin verilmez.
- C.** Namlu uzunluğu 2 1/2" veya altı.
- D.** Boş silah 26 oz. (1,219 gram) veya daha az ağırlıkta olmalı.
- E.** Silindirde 5 mermiden fazla olmayacak şekilde bölüm kapasitesine göre doldurulmalı.
- F.** Silah 6 1/2" x 4 5/8" x 1 3/8" ölçülerindeki IDPA silah test kutusuna girmeli.
- G.** Revolver BUG Modifikasyonları: Revolver BUG bütün Standart üretim Revolver özellik ve değişikliklerine ve ekipman sınırlandırmalarına uymalıdır.

8.2.10 Uzmanlık Bölümleri (SPD)

- A.** IDPA atıcıların silah tutma becerilerini genellikle taşıyan silahlarla geliştirmesi için cesaretlendirir. Günlük taşıyan silahların çoğu 6 yarışma tabanca bölümüne uymamaktadır.
- B.** IDPA kulüplerin puanlama için "Uzmanlık Bölümleri" eklemesine izin vermektedir. Bu bölüm 9 mm'den küçük fişekler, taşıma optikleri, aktive edilen lazerler, monte edilen ışıklar ve maçlara katılım için diğer yarışma bölümlerine uymayan diğer silahlara izin vermektedir.
- C.** Kılıflar, şarjörükler/doldurma cihazları ve vücuda yerleştirilmesinde bütün diğer IDPA ekipman kuralları uygulanır. Maç Direktörlerinin genç atıcılara .22 rimfire kullandırma seçeneği ve kılıf gerekliliği yerine alçak hazır şekilde etaplara başlamalarına izin verme yetkisi vardır.
- D.** Bütün IDPA üyelik kuralları uygulanır.
- E.** Uzmanlık Bölümü sınıflandırmaları normal IDPA bölümlerinde atıcıların en yüksek sınıflandırmasını temel alır.
- F.** Kulüplerin bu hükmü uygulamasına gerek yoktur. Maç Direktörleri maç kalitesinin yüksek olmasını sağlamak için uygulamaya karar verme izni vardır.

8.3 Mühimmat

IDPA maçlarında kullanılan mühimmat için aşağıdaki kurallar uygulanır.

- A.** Zırh delici, yanıcı ve izli mühimmat yasaktır.
- B.** Kulüpler metal hedeflere hasar verebilen fişekleri yasaklayabilir.
- C.** Bütün mühimmat tek bir çekirdek kullanmalıdır.

8.3.1 Mühimmat Gücü

Amaç genel olarak bulunan mühimmatla yarışmaktır. Minimum güç faktörleri şunlardır:

SSP, ESP, CCP : 125

CDP:165

Stock REV:105

Modifiye REV:155

BUG:95

Güç faktörünü hesaplamak için grain olarak mermi ağırlığını saniyedeki feet fps) olarak merminin hızıyla çarpıp sonucu 1000'e bölün ve ondalığın sağındaki sayıları görmezden gelin. Örneğin 230.1 grain ağırlıkta ve 794.7 fps hızda bir mermi için: $230.1 \times 794.7 / 1000 = 182.86047$ veya 182 güç faktörü.

8.3.2 Resmi Kronograf Prosedürü

Kronograf rakip varken kullanılır. Kronograf aşamasına varmadan önce mühimmat çekilir veya torbalanır. Kronograf görevlisi yarışmacının verdiği silahı kullanacak ve aşağıdaki prosedür uygulanacaktır:

A. Üç mermiden ikisi gereken güç faktörünü karşılar veya geçerse, mühimmat uygundur. Her atıştan önce, silahın namlu ağzı dikey hale getirilerek (poligon kuralları izin veriyorsa) barut hakkının kovanın arkasına gitmesi sağlanacak, böylece yarışmacıya maksimum hızı elde etmesi için şans verilecektir.

B. Bir çekirdek çekilip hassas terazi kullanılarak tartılacaktır. İki fişek kalibre ve güç faktörü için en yüksek hızı geçerse, opsiyonel olarak çekirdeğin çekilmesi ve tartılmasından feragat edilir.

C. Mühimmatı güç faktörünü karşılamayan yarışmacının maçta atış yapmasına izin verilir fakat toplam puanı diskalifiye olacaktır.

8.4 Kemerler

Kemerler 1 ¼ inçten (44.45mm) geniş ve 5/16 inçten (7.9mm) kalın olamaz ve pantolon ilmeklerinin en az ikisinden geçmelidir.

8.5 Kılıflar

IDPA yasal kılıflara aşağıdaki kriterler uygulanır.

A. Günlük gizli taşıma için uygun olmalı ve başlangıç konumuna bakılmaksızın her aşamada giyilmelidir.

B. Bel kemerinin içerisine (IWB) veya dışına (OWB) giyilen güçlü tarafta bir kalça kılıfı olmalıdır.

C. Bir IDPA yasal kemerine takılmalıdır.

- D.** Kılıftayken tetik aktivasyonunu önlemelidir.
- E.** Nötr (dikey) veya namlu ağız arka konumlanmış taşımalıdır.
- F.** Açık ayar yapılan kılıflar, açık ayarlaması için civatalar çıkarılıp tekrar konumlandırılıyorsa yasaldır. IWB kılıfları bu kuraldan muaftır.
- G.** Taşıyanın silahı kaybetmekten korkmadan normal günlük görevlerini yapmasına izin verecek şekilde yeterli tansiyonda silahı tutmalıdır.
- H.** Normal kalınlıkta, sık kullanılan kılıf üretim malzemelerinden (deri, Kydex, plastik, naylon vb.) yapılmalıdır.
- I.** Erkek atıcılar için, tabancanın tetik korkuluğuna denk gelen hizası kemer ile aynı seviyede yada üstünde olacak şekilde kılıf taşınmalıdır. IWB kılıfları bu kuraldan muaftır.
- J.** Atıcının kılıf konumu bütün maç boyunca vücudun aynı tarafında kalmalıdır.
- K.** Tetik pedinin merkezi vücudun merkez hattının arkasında olacak şekilde kemere konumlandırılmalıdır.
- L.** IDPA amaçları için, vücudun merkez hattı koltuk altı merkezinden başlar ve düz şekilde aşağı iner.
- M.** Kılıftaki bütün tutma cihazları kullanılmalıdır.
- N.** Tutma cihazları kalıcı olarak çıkarılabilir veya devre dışı bırakılabilir fakat bir maç için geçici olarak devre dışı bırakılmamalıdır.
- O.** Kılıfın ön kenarı, kovan ile tırnağın birleştiği yerin üst noktasından aşağıya namlu uç noktasına (otomatikler) 1 ¼ inçten (44.45mm) veya silindirin arkasından (revolverler) 1 inçten (25.4mm) fazla altında olmamalıdır.
- P.** Kılıflar IDPA kurallarını karşılayacak şekilde modifiye edilebilir.
- Q.** Ayar civataları yada mandalları ile tansiyonu değiştirilebilen kılıflara bir alet kullanılarak ayar yapılabilir, civata/mandal kılıfın dış yüzünden 0.125" üzerinde çıkıntı yapmıyorsa ve bütün diğer kılıf gerekliliklerini karşılıyorsa bu tip kılıflara izin verilir. Ayrıca, bir kılıf üzerinde herhangi bir yerdeki bütün tansiyon civatalarını ayarlamak için bir alet gerektirmelidir.
- R.** Yalnızca erkek atıcılar için, kılıflar atıcının gövdesine, kemerin hem atıcıya hem de silaha aynı anda temas ettiği noktanın üzerindeki her yerde atıcıyla silah arasına ¾ inç çapında geçme yerleştirilecek şekilde uyum sağlamalıdır.
- S.** Kılıf bazı atıcılar için yasal olabilir fakat farklı vücut şekilleri sebebiyle bazı diğer atıcılar için yasal olmayabilir.
- T.** Bir kılıf güvenli bir şekilde takıldığında yasal, vücuttan sarkan şekilde takıldığında yasa dışıdır.
- U.** Yalnızca kadın atıcılar için, düşük veya offset (DOH) kılıf kullanılabilir. Gizlenme ve açık kuralları uygulanır.

V. Yalnızca kadın atıcılar için, önden bakıldığında, bir kadın kılıfı dikey konumdan yana doğru eğilemez, ancak atıcının gövdesinin silahın kabzasına dokunması dışında.

8.5.1 İzin Verilmeyen Kılıflar (Kapsamlı Olmayan liste):

- A. Çapraz taşıma
- B. Koltuk altı kılıflar
- C. Sırtın bir kısmında taşıma
- D. Kasık üzeri (appendix) taşıma
- E. Cepte taşıma

8.6 Mühimmat Taşıyıcılar

8.6.1 Genel Mühimmat Taşıyıcı Kuralları

- A. Atıcılar mühimmat taşıyıcı kullanmak yerine ceplerinde yedek doldurma cihazları taşıyabilir. Atıcılar taşıma yöntemlerini karıştırabilir.
- B. Kemere izin verilen mühimmat besleme cihazı başına bir mühimmat taşıyıcı takılabilir. Çok gözlü bir taşıyıcıdaki her bir bireysel göz bir adet sayılır. Bir aşamanın başlangıcında doldurma amacıyla vücudun merkez hattının arkasına ilave bir mühimmat taşıyıcı takılabilir. Bu taşıyıcı "Stand By" (Hazır Ol) komutundan önce boş olmalıdır.
- C. Mühimmat taşıyıcılar IDPA kurallarını karşılayacak şekilde modifiye edilebilir.
- D. Yalnızca erkek atıcılar için, mühimmat taşıyıcılar doldurma cihazlarını, atıcı ve cihaz arasında konulan 3/4 inçlik geçme hem atıcıya hem de cihaza aynı anda temas edecek şekilde taşınmalıdır.

8.6.2 Şarjör Taşıyıcılar

- A. Gizli taşıma ve bütün gün sürekli takmaya uygun olmalıdır
- B. Bir IDPA yasal kemere takılmalıdır
- C. Fişek tablasının üstünden şarjör borusunun arka düz kısmına ölçüldüğünde şarjörün 2" (5.08cm) boyunu kapatmalıdır
- D. Taşıyıcı içindeki şarjör kısmının bütün dış yüzünü kapatmalıdır. Dış yüz atıcının gövdesinden uzak olan taraftır.
- E. Şarjörü kemere göre dikey açıdan 10° içerisinde tutmalıdır. (kemere göre 80° ila 100°).
- F. Ayar civataları yada mandalları ile tansiyonu değiştirilebilen şarjör kılıflarına bir alet kullanılarak ayar yapılabilir, civata/mandal kılıfın dış yüzünden 0.125" üzerinde çıkıntı yapmıyorsa ve bütün diğer kılıf gerekliliklerini karşılıyorsa bu tip kılıflara izin verilir. Ayrıca, bir kılıf üzerinde herhangi bir yerdeki bütün tansiyon civatalarını ayarlamak için bir alet gerektirmelidir.

G. “Mermilerin dışarıda olduğu” şarjör kılıflarına izin verilmez.

H. Şarjör taşıyıcılar, taşıyıcı veya şarjörün ön kenarı atıcının kalça kemiğinin arkasında kalacak şekilde kemere takılmalıdır.

I. Bir etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe, tek bir maçtaki bütün etaplarda şarjörler, şarjör cepleri ve/veya ceplerdeki mühimmat besleme cihazları için aynı konum kullanılmalıdır.

8.6.3 Hızlı Doldurucu ve Moon Clips Taşıyıcı Kuralları

A. Günlük gizli taşımaya uygun olmalıdır.

B. Hızlı doldurucu taşıyıcılar önden bakıldığında kovan çapının en az %45 ve yüksekliğinin %100'ünü kapatacak açık üst konfigürasyonda olmalı ve tansiyon ile hızlı doldurucuyu tutmalı veya çitçit veya Velcro kapatmayla hızlı doldurucuyu tutmalıdır. Yandan açılan kesiklere baş parmak ve işaret parmağı girişi için izin verilir.

C. Moon Clips taşıyıcılar önden bakıldığında kovan çapının en az %45 ve yüksekliğinin %100'ünü kapatacak açık üst konfigürasyonda olmalı ve tansiyon ile moon clipsi ve klipsin merkezinden çıkan dikmeyi tutmalı veya çitçit veya Velcro kapatmayla tutmalıdır.

D. Moon clips 3 veya daha az fişek ile taşıyıcıda tutulamaz. Yandan açılan kesiklere yalnızca baş parmak ve işaret parmağı girişi için izin verilir.

E. İki hızlı doldurucu/moon clips kılıfın önüne direk olarak takılabilir. Kılıfın önüne takılan hızlı doldurucular/moon clipslerin birbirinden uzaklığı 1” (2.54cm) içerisinde olmalı ve kılıfa en yakın hızlı doldurucu/moon clips kılıfın revolver cebinden 1” (2.54cm) mesafe içerisinde olmalıdır.

F. Atıcı zayıf tarafa kalça kemiğinin arkasına veya kılıfın arkasına ilave hızlı doldurucu/moon clips takabilir.

G. Bir etap açıklamasında aksi belirtilmedikçe, tek bir maçtaki bütün etaplarda hızlı yükleyiciler, hızlı yükleyici cepleri, moon clips, moon clips ve cepleri ve/veya mühimmat besleme cihazları için aynı ve tam konum kullanılmalıdır.

8.7 Görev Teçhizatı İstisnası

Görev teçhizatı istisnası yalnızca üniformalı personel tarafından giyilen devriye tipi teçhizat içindir ve gizli, sivil kıyafet ve araştırma türü teçhizat için geçerli değildir.

Polis ve askeri personelin aşağıdaki şekilde görev teçhizatı giymesine izin verilir:

A. Görev kılıfı en az bir muhafaza özelliği olan güçlü taraf kemeri veya kalça kılıfı olmalıdır.

B. Kılıfın bütün muhafaza mekanizmaları kullanılmalıdır.

C. Kemer üzerinde taşınan tüm ekipmanların kılıfları/tutucuları bulunmalıdır fakat atıcı hangi ekipmanın bulunacağına karar verebilir.

Görev teçhizat muafiyeti kullanan polis ve askeri personel aşağıdakilerden muafıtır:

- a.** Gizleme giysisi kullanma
- b.** Kılıf tasarım ve yerleştirme gereklilikleri (yukarıda verilenler dışında)
- c.** Mühimmat taşıyıcı tasarımı ve yerleştirme gereklilikleri
- d.** Kemer tasarım ve yerleştirme gereklilikleri

Görev teçhizat muafiyeti yalnızca Seviye 1 maçlarda vardır.

8.8 Muhtelif Ekipman

8.8.1 Dizlik ve Dirseklilikler

Sert korumalı dizlik ve dirseklilere izin verilmez.

Yumuşak korumalı pedler, kuşaklar ve bant maçın bir sonraki etabı için de takılması şartıyla gizlenmeden bir maç boyunca takılabilir. Gizleme kıyafetlerinin altına takılan ped, kuşak ve bantlar yarışmacı uygun gördüğünde takılıp çıkarılabilir.

8.8.2 Ayakkabı lastikleri

Lastiklerin tamamen kauçuk bileşikten yapılması ve tırnağınızla bastırabilmeniz şartıyla lastikli ayakkabılar giyilebilir. Sert plastik veya metal krampona izin verilmez.

8.8.3 Eldivenler

Eldivenler kullanılabilir.

8.8.4 Fenerler

IDPA yarışmasında yalnızca el fenerleri kullanılabilir. Fiziksel Engelli atıcılar için Fiziksel Engelli Atıcılar Bölümüne bkz.

Işıklar atıcının eline, bileğine veya koluna herhangi bir şekilde takılamaz.

Atıcı gövdesinin herhangi bir kısmı (parmak, avuç içi, bilek vb.) etrafına dolanan halka veya şeritlere izin verilmez. Kordonlar bulunabilir fakat kullanılmamalıdır.

Görev Teçhizat Muafiyeti kullanan fener monte edilmiş silahı olan polis veya askeri personel monte edilen ışığı çalıştıramaz; diğer yarışmacılarla aynı elde el feneri kullanım kurallarına tabidir. Bkz kural 3.10.

8.9 Gizleme Giysileri

8.9.1 Gizleme giysileri kılıf, silah, mühimmat taşıyıcılar ve doldurma cihazlarının görünmesini önler.

8.9.2 Giysinin yasal olup olmadığını anlamak için yarışmacı kollarını yanlardan düz bir şekilde yere paralel olarak uzatmalı ve ayakta duran Hakem (SO) daha önce listelenen ekipmanı ön, yanlar ve arkadan göremiyorsa, gizleme giysileri yasaldir.

8.9.3 Gizleme giysileri giysiyi veya cepleri sertleştirecek plastik fermuar bağları, tel, metal, strafor, karton ve benzeri malzemelerle değiştirilemez. Gizleme giysisinin cepleri üzerine peçer konulamaz. Standart kola kullanımı kabul edilebilir.

8.9.4 Gizleme giysilerine ağırlık takılamaz fakat ceplere bir şeyler konulabilir.

8.9.5 Cep kanatları ceplerin içerisine sokulabilir.

8.9.6 Tekrar doldurduktan sonra şarjör istiflemek için özel yapım cepler kullanılamaz.

9 SINIFLANDIRMA KURALLARI

IDPA atıcıları 7 ayrı Sınıfa ayrılır. Böylece atıcılar benzer ekipmanlar kullanarak benzer becerilere sahip başkalarıyla rekabet edebilir.

Sınıflandırmalar şunlardır:

Unclassified -UN

Novice - N

Marksman - MM

Sharpshooter - SS

Expert - E

Master - M

Distinguished Master - DM

Yeni IDPA üyeleri o bölümde ilk IDPA Sınıflandırma atışı veya o bölümde bir Eşitlik Terfisi alana kadar bölümde Unclassified (Sınıflandırılmamış) durumdadır.

Bir atıcı sınıflandırmasının deęiřmesi için üç yol vardır: Sınıflandırma atışı yaparak, Onaylı bir Maçtaki performansına göre terfi ettirilerek veya bir Eřitlik Terfiyle.

IDPA Sınıflandırma atışı atıcıları sınıflandıran bir maçtır. Fakat Distinguished Master, yalnızca IDPA Amerikan Ulusal Yarışmaları, IDPA Amerikan Kapalı Alan Ulusal Yarışmaları veya IDPA Dünya Şampiyonluęunda Bölümün Şampiyonu unvanını kazanarak veya Bölüm Şampiyonunun puanının %3'ü içerisinde puan alarak kazanılır.

9.1 Sınıflandırma Veritabanı

IDPA Sınıflandırma Veritabanı Sınıflandırmaların tek resmi kayıdır. IDPA Sınıflandırma Veri tabanı her IDPA kulübünün Maç Direktörü, Kulüp İrtibat Kiřisi veya atadıęı tarafından güncel ve doęru tutulmalıdır.

Bir Sınıflandırma Maçı yapıldığında veya Onaylı bir Maçta bir Sınıflandırma Terfi olduęunda, Kulüp İrtibat Kiřisi, Maç Direktörü veya atadıęı puanları 7 takvim günü içerisinde IDPA Sınıflandırma Veri tabanına yüklemelidir.

9.2 Sınıflandırma Sıklıęı

9.2.1 Master ve Distinguished Master sınıfı atıcılar dıřında her IDPA üyesi Sınıflandırma atışını en az her 12 ayda bir yapmalıdır.

9.2.2 Bir bölümde son on iki aydaki bir Maç Performans terfisi, terfi ettikleri bölümdeki Sınıflandırma atışı yapılması olarak sayılır.

9.2.3 Son 12 ayda Onaylı bir IDPA maçında atış yapılması ve tamamlanması da (bir DQ veya DNF olmadan) atıcının tamamladıęı bölümde bir Sınıflandırma atışı olarak sayılır.

9.2.4 Maç Direktörü bir atıcının daha üst bir Sınıflandırma seviyesinde atış yapması gerektięini hissediyorsa, MD, atıcının Sınıflandırmasını tekrar belirlemek için Sınıflandırma Atışını tekrar yapmasını gerekli görebilir..

9.2.5 Onaylı bir Maçtaki her atıcı girdięi Bölümde önceki 12 ay içerisinde sınıflandırılmış olmalıdır. Onaylı bir maç için MD veya atadıęı, her atıcının maç gününde bir IDPA üyesi olduęunu ve maç gününde maça girilen Bölüm ve Sınıflandırmada bir Sınıflandırmanın bulunduęunu teyit etmelidir.

9.2.6 Bütün yerel maçlar için, en sık girilen bölümde bir Sınıflandırma Atışı yeterlidir. Bir atıcı on iki ay içerisinde sınıflandırmanın olmadığı bir bölümdeki maçlarda kulüpte yarışabilir veya atıcı Sınıflandırılmamışsa Eřitlik Sınıflandırması kullanılacaktır.

9.2.7 Atıcılar kalıcı fiziksel engel veya dięer geri dönülmez sebepler hariç Sınıflandırmada ařaęı düşmez. IDPA HQ bunun ne zaman uygun olacaęına karar verecek ve Sınıflandırma Veritabanında gereken ayarlamaları yapacaktır.

9.3 Evrensel Yarı Otomatik Sınıflandırma

Herhangi bir yarı otomatik silah bölümünde Sınıflandırma Atışı ile yapılan sınıflandırma bütün diğer yarı otomatik silah bölümlerinde uygulanmalıdır. Örneğin, bir SSP atıcı Expert sınıflandırması alıyorsa, bundan sonra CCP, ESP ve CDP'de de Expert olarak sınıflandırılır.

9.4 Maç Performans Terfii

9.4.1 Sınıflandırma bir atıcının Onaylı Maçlardaki performansından da etkilenebilir. Bu bir atıcının Bölümündeki insan sayısını ve aynı Bölüm içerisinde Sınıflandırma ve üst Sınıflardaki kişi sayısını temel alır. Bu Sınıflandırma terfi hesaplaması DQ, DNF veya maç iptallerini içermez.

9.4.2 Onaylı bir Maçtaki bir sınıfın kazananı, atıcı o sınıftaki veya o Bölümdeki daha üst sınıflardaki 9 atıcıyı yenerse bir sonraki daha üst Sınıflandırmaya terfi edecektir.

9.4.3 Onaylı bir Maçtaki bir sınıfı 2inci bitiren yarışmacı, atıcı o sınıftaki veya o Bölümdeki daha üst sınıflardaki 19 atıcıyı yenerse bir sonraki daha üst Sınıflandırmaya terfi edecektir. Bu ilerleme maçta 3., 4., 5. sıra vb. devam eder. Örneğin 4. sırada bitiren bir atıcıya, atıcı o sınıftan veya o Bölümdeki daha üst sınıflardan 39 atıcıyı yenerse terfi verilir.

9.4.4 Bir maçta aynı Bölüm ve Sınıftaki 2 veya daha fazla atıcı tam olarak aynı puanı alırsa ve puan bir Sınıflandırma Terfii için yeterliyse, o puana sahip atıcılara terfi verilecektir.

9.5 Eşitlik Terfii

9.5.1 Bir atıcının yarı otomatik bir bölümdeki en yüksek ve en düşük Sınıflandırması yalnızca bir Sınıflandırma seviyesi fark edebilir. Yarı otomatik bir atıcı bir Maç Performans Terfii aldığı anda, Eşitlik terfii kuralı bütün yarı otomatik Bölümlere uygulanır. Alınan en yüksek sınıflandırma Marksman veya üzeriyse Atıcının Sınıflandırılmamış (Unclassified) olduğu Bölümler de bir Eşitlik Terfii alabilir. Eşitlik Terfii PCC, REV ve BUG bölümlerini etkilemez ve bunlara uygulanmaz. Örneğin, bir atıcıya bir maçta Sharpshooter terfii verilirse, o zaman atıcının diğer yarı otomatik bölümlerdeki sınıflandırmaları Marksman olarak güncellenir.

9.5.2 Eşitlik terfileri Sınıflandırma Atışı yapıldı olarak değerlendirilmez. Atıcıya Eşitlik Terfisinin uygulandığı bölümlerde atış yapabileceği minimum sınıflandırmayı tanımlar. Atıcının Onaylı Maçlar için yukarıdaki kuralın gerekliliklerini karşılaması gerekir.

9.5.3 Bu kural yalnızca altı silah ödülüne uygulanmaz, uygun seviyedeki Sınıflandırma Atışı yaparak alınabilir.

9.6 Tabanca Sınıflandırma Maçı

Tabanca sınıflandırıcı ve Tabanca Kalibreli Karabina sınıflandırıcı etap açıklamaları, yerleşim şemaları ve puan sayfaları şu adreste bulunabilir: www.idpa.com

10 İTİRAZ SÜRECİ

Bu sürecin amacı onaylı bir maçta atıcının kaygılarının çözülmesi için yapıcı bir diyalog oluşturmak için kılavuzluk etmektir. Bir itiraz bir karar veya Maç Direktörü, Hakem (SO) veya Etap Tasarımcılarının uyguladığı IDPA kurallarının yorumlanmasıyla ilgili bir tatminsizliği ifade eder.

Bu süreç yalnızca IDPA onaylı maçlarda kullanılır. En son kural kitabındaki IDPA Kuralları ihtilafların çözülmesi için kılavuz olarak kullanılacaktır.

10.1 Genel Kılavuzlar:

İtirazlar aşağıdaki süreçle yapılabilir.

Bir yarışmacı Atış Planını (COF) tamamlamadan önce veya sonra bir aşamanın tasarımıyla ilgili itirazda bulunulabilir fakat bu itiraz son puanlar verilmeden yapılmalıdır.

10.2 İtiraz Gereklilikleri

10.2.1 Atıcılar, Atış Planı (COF) bitişinden hemen sonra, IDPA Atıcı Davranış Kurallarının bütün hususlarına bağlı kalarak, ihtilafın çıktığı aşamadaki Şef Hakeme (CSO) bir konu/kararla ilgili sözlü itirazda bulunabilir.

10.2.2 Atıcı ve CSO nun aynı fikirde olmadığı durumlarda ise , atıcı CSO'nun kararını aldıktan sonra 15 dakika içinde IDPA Atıcı Davranış Kurallarının bütün hususlarına bağlı kalarak sözlü olarak itirazı Maç Direktörüne (MD) iletebilir.

10.2.3 Atıcı ve MD yine de aynı fikirde değilse, atıcı hemen MD yi yazılı bir itirazda bulunma niyetiyle ilgili bilgilendirmelidir.

10.2.4 Atıcı niyetini MD ye ilettikten sonra 30 dakika içerisinde yazılı bir itirazda bulunur. Belgenin hazırlanması tamamen atıcıya aittir. Bu süreden sonra alınan itirazlar dikkate alınmaz. İtiraz aşağıdaki bilgileri içermelidir:

A. Atıcının adı ve iletişim bilgileri (varsa cep telefonu numarası dahil)

B. Konunun kısa açıklaması (100 kelime veya daha az)

C. Şahitlerin adları ve varsa kanıt açıklaması

D. İtirazın hem CSO hem de MD'ye yapıldığının teyidi

E. Mevcut kural sayfasının ihlal edilen veya incelenen özel kuralı ve numarası (sayfa numarası dahil)

F. İtirazın istenilen sonucu

G. 100 \$ USD nakit ücret yazılı itiraza eşlik etmelidir.

10.3 Yazılı İtiraz İncelmesi

10.3.1 Yazılı itiraz alındıktan sonra, MD belgeyi Tahkim Ekibine Liderlik etmesi için bölgenin Alan Koordinatörüne (AC) veya onun atadığı kişiye verecektir.

10.3.2 AC İtiraz Ekibini oluşturmak için sertifikalı SO lardan oluşan 3 kişilik bir atıcı ekibi (kendisi dahil) seçecektir. Her üyenin bir oyu olacaktır. İtiraz Ekibinin Üyelerinin sonuçla ilgili çıkar çatışması olmamalıdır.

10.3.3 İtiraz Ekibi Atıcı tarafından hazırlanan belgeyi inceleyecek ve bir karar alınana kadar itiraz ücretini tutacaktır.

10.3.4 Ekip atıcıdan, SO, CSO, MD ve şahitlerden başka bilgiler talep edebilir ve itirazla ilgili etap veya alanları inceleyebilir.

10.3.5 İtirazda bulunan atıcı, itirazda bulunduktan sonra konuyla ilgili taraflarla ve İtiraz Ekibiyle iletişim başlatmayacaktır.

10.3.6 Ekip itirazı aldıktan sonra 1 saat içerisinde bir karar verecektir. Bu karar Maç Yöneticisine ve itirazda bulunan atıcıya bildirilecektir.

10.3.7 İtiraz Ekibinin kararını uygulamak MD sorumluluğundadır.

10.3.8 Ekip itirazı desteklerse atıcıya hakları geri iade edilir, atıcıya yeniden atış hakkı verilmesi, bir cezanın kaldırılması veya etabın maçtan çıkarılması dahil olabilir. Bu durumda itiraz ücreti atıcıya iade edilecektir.

10.3.9 Ekip itirazı desteklemezse, MD kararı geçerli olur ve AC itiraz ücretini IDPA Merkezine gönderir.

10.3.10 İtiraz Ekibinin bütün kararları nihaidir ve bu kararlara itiraz edilemez.

10.3.11 Bir atıcı tarafından bir başkası adına üçüncü taraf itirazları kabul edilmez.

10.3.12 AC maç tamamlanma tarihinden sonra 1 hafta içerisinde itirazın bir özetini ve sonucunu IDPA Merkezine iletacaktır.

İÇİNDEKİLER

- 180 Derece Kuralı • 6
Ağırlıklar • 37,40,42,44,45,48
Alçak Sütne • 14,32
Aleni Ceza - Flagrant Penalty • 27,28
Angaje Olundu • 11
Arıza • 4,14
Askeri Personel • 11,52,53
Atış Dizisi • 3
Atış Etabı • 3,18,19
Atış Etabı Bitimi • 11
Atış Etabı Cezaları • 27,28,29
Başlangıç Konumu • 15
Bireysel Gözden Geçirme • 12
Bo-Mar Nişangah • 37
Boş Silah • 14,15
Bölüm Kapasitesi • 36
BÖLÜMLER • 35,36
. Kompakt Taşıma Tipi Tabancalar - CCP • 44,45
. Özel Savunma Tipi Tabancalar - CDP • 42,43,44
. Gelişmiş Hizmet Tipi Tabancalar- ESP • 40,41,42
. Standart Üretim Hizmet Tipi Tabancalar - SSP • 38,39,40
. Revolver - REV • 45,46
. Yedek Tabancalar - BUG • 47,48
. Uzmanlık Bölümleri SPD • 48
Cep Kanatları • 54
Cepte Taşıma • 51
Ceza Kuralları • 27
Cezalar • 27,28,29
Çapraz (Cross Draw) Taşıma • 51
Çelik Hedefler • 10
Dairesel Yırtılma • 19
Davranış Kuralları • 16,24
Diğer Hedefler • 22
Dirseklik • 53
Diskalifiye • 4,5,6,7,8,9,10,28,29,35,36,49
Dizlikler • 53
Doğru Yapmamak (FTDR) • 28
Doldurma Cihazı • 36
Düşük ve Ofset Kılıf (DOH) • 50
Ekipman Kuralları • 35
Eldivenler • 53
Eşitlik Terfisi • 56
Etap Akışı • 12
Etap Sınırları • 12,31
Etap Tasarım Kuralları • 29
Evrensel Sınıflandırma • 56
Fener Kullanımı • 16
Fener Monte Edilmiş Silah • 53
Genişletilmiş Şarjör Salma Butonu • 37
Ghost Ring Nişangah • 37
Gizli Giysiler • 11,53,54
Görev Teçhizatı • 11
Görev Teçhizatı Muafiyeti • 52,53
Görüş Engeli • 33
Göz Koruması • 5
Güvenli Alanlar • 7
Güvenlik Cezaları • 29
Hafıza Etapları • 31
Hayali Tabanca Hareketi (Air Guning) • 12
Hazır Pozisyonu • 15
Hedef Puanlama Bölgeleri • 21
Hedefler • 21
Hedeflere Dokunmak • 24
Hızlı Doldurucu Taşıyıcıları • 52
Hızlı Şarjör Değişirme • 13

IDPA'nın Kabul Etmediği Modifikasyonlar • 37
İçinden Geçme • 21
İğne Kapağı • 39,44
İnsansı Şekiller ve Hedefler • 33
İrca Mili • 38
İstemsiz Patlama • 4
İtirazlar • 57,58
Kadın Atıcılar • 50,51
Kalıcı Olarak Fiziksel Engelli Atıcı • 34
Karton Hedefler • 21,22
Kasık Üzeri (Appendix) Taşıma • 51
Kaybolan Hedef • 11
Kemerler • 49
Kılıf • 49,50
Kompansatörler • 37
Koni Stili Namlu • 37,41,43
Kör Etaplar • 32
Kronograf • 49
Kulak Koruması • 5
Kullanılmayan Tabanca • 6
Kullanılmaz Duruma Gelen Silah • 36
Kulüp Güvenlik Kuralları • 10
Kurulu ve Kilitli • 40,42,44,47
Lazerler • 37
Maç Performansı Promosyonu • 17
Maçı Bitirmeme • 19
Masum Hedef • 20
Masum Hedefe Vuruş • 21
Mermi Delikleri • 19,24
Mermi Güç Faktörü • 49
Moon Clip Taşıyıcılar • 52
Müdahale • 24,25
Mühimmat • 48,49
Mühimmat Taşıyıcılar • 51,52
Namlu Emniyet Bölgesi • 5,6,7
Namlu Güvenliği • 31

Omuzda Taşıma • 51
Parmak • 9,5
Pick-Up Silahlar • 33
Plakar • 22
Poligon Komutları • 8,9
Polis • 11,52,53
Popper Çelik Hedefler • 22
Prosedür Hatası • 27,28,34
Puanlama • 8,15,18,19,24,55
Puanlama Kuralları • 18
Reaktif Hedef • 21,22,23
Reaktif Hedeflerin Kalibrasyonu • 25
Revolver • 46
Saklama Kilitleri • 37
Senaryo Etapları • 30,31
Serbest Stil • 16
Sıcak ve Soğuk Poligon • 7,8
Sınıflandırma • 54,55,56
Sınır Çizgileri • 14,15,30,31
Sight Picture (Nişan Alma) • 12
Silah Test Kutusu • 38,40,42
Silahın Düşürülmesi • 5
Son Hedef • 32
Squib • 18
Standart Etaplar • 30
SÜTRE • 13,14
. Sert Sürte • 19,20
. Yumuşak Sürte • 19,20
Şarjör Değişirme • 12,13
Şarjör Doldurma • 35
Şarjör Emniyeti • 37
Şarjör Kılavuzu (Magwell) • 39
Taktik Öncelik • 11
Tamamlanmamış Etap • 18,26
Tehdit Göstergeleri • 20
Tekrar Atışı (RESHOOT) • 15,18,26,58
Tüm Bölümler İçin İzin Verilen Modifikasyonlar • 37