



www.idpa.com

WETTBEWERBS- UND AUSTRÜSTUNGSBESTIMMUNGEN DER INTERNATIONAL DEFENSIVE PISTOL ASSOCIATION INC.

Angenommen am 26.10.96, geändert am 1.1.2018.

Übersetzung aus dem Englischen von Andy Pfenninger, SwissAAA, v1.1

ver 2017.3

1 Die Gründungskonzepte von IDPA.....	2
2 Sicherheitsregeln.....	4
3 Schiess-Regeln.....	11
4 Wertungs-Regeln.....	16
5 Strafen.....	24
6 Regeln für das Anlegen von Übungen.....	26
7 Regeln für dauerhaft körperlich behinderte Schützen (PPDS).....	30
8 Ausrüstungs-Regeln.....	30
9 Regeln für die Klassierung.....	44
10 Beschwerdeprozess.....	46

1 Die Gründungskonzepte von IDPA

Die 1996 gegründete International Defensive Pistol Association (IDPA) ist der Weltverband für IDPA Wettkämpfe, einen auf Faustfeuerwaffen ausgerichteten Schiesssport, der auf simulierten Selbstverteidigungsszenarien basiert.

Das Format der IDPA Wettkämpfe wurde so konzipiert, dass es allen Schützen aller Leistungsklassen Spass macht, wobei die soziale Interaktion und Kameradschaft der Mitglieder im Vordergrund stehen. Die Teilnahme an IDPA Wettkämpfen erfordert die Verwendung von Faustfeuerwaffen, Holster und anderer Ausrüstung, die zum verdeckten Tragen und zur Selbstverteidigung geeignet sind. Vor diesem Hintergrund und unter Berücksichtigung der Interessen der Schützen haben die Gründer von IDPA Ausrüstungsanforderungen festgelegt, die auf allgemein verfügbaren Waffen und Ausrüstungsgegenständen basieren, sodass Einzelpersonen die Möglichkeit haben, mit minimalen Investitionen teilzunehmen.

Dank der Vision seiner Gründer und der Dienstleistungen für die treuen Mitglieder der Organisation, gilt IDPA heute als der am schnellsten wachsende Schiesssport in den USA mit über 25.000 Mitgliedern aus allen 50 Bundesstaaten und über 400 angeschlossenen Clubs, die wöchentliche und monatliche Wettbewerbe veranstalten, sowie Mitgliedern aus über 70 Nationen.

Unser Hauptziel ist es, die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Einzelnen zu testen. Ausrüstung, die nicht für das tägliche, verdeckte Tragen ausgelegt ist, ist in dieser Sportart nicht gestattet.

1.1 Die Grundprinzipien von IDPA

Die Grundprinzipien sind ein Leitfaden für alle Mitglieder.

- A. Förderung der sicheren und kompetenten Verwendung von Schusswaffen und Ausrüstung, die zur Selbstverteidigung und zum verdeckten Tragen geeignet sind.
- B. Anbieten eines praktischen Schiesssports, der die Teilnehmer dazu ermutigt, ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln und die Kameradschaft mit gleichgesinnten Schützen zu pflegen.
- C. Schaffung eines fairen Rahmens für alle Teilnehmer, der vor allem die individuellen Fähigkeiten testet und nicht die Ausrüstung.
- D. Definition von Divisionen für die Ausrüstung und Klassen für Schützen, sodass Waffen mit ähnlichen Eigenschaften zusammengefasst werden und Personen mit ähnlichen Fähigkeiten gegeneinander antreten.
- E. Anbieten von praktischen und realistischen Übungen und Testen der Fähigkeiten, die erforderlich sein können, um lebensbedrohliche Begegnungen zu überstehen.
- F. Ermutigen aller IDPA Mitglieder, unsere Sponsoren beim Kauf von Ausrüstung und Zubehör zu unterstützen. Sponsoren haben massgeblich zum Erfolg von IDPA beigetragen, einschliesslich auf Club-, Landes-, Regional-, National- und internationaler Ebene.
- G. Entwickeln und Unterhalten einer Infrastruktur, mit der IDPA auf die Bedürfnisse unserer Schützen eingehen kann. Während IDPA niemals für alle Personen alles sein kann, sind respektvolle konstruktive Vorschläge unserer Mitglieder, die den IDPA Grundprinzipien folgen, immer willkommen.

1.2 Prinzipien des Schiessens in IDPA

1.2.1 Ausrüstungs-Prinzipien

Zulässige Ausrüstung muss die folgenden Bestimmungen erfüllen:

- A. Verdeckbar: Alle Waffen und Zubehör (ausser Taschenlampen) werden so getragen, dass sie beim Tragen eines entsprechenden Kleidungsstücks nicht sichtbar sind. Die Arme sind dabei seitlich parallel zum Boden auszustrecken.
- B. Praktisch: Alle Ausrüstungsgegenstände müssen praktisch und geeignet für ganztägiges, verdecktes und ununterbrochenes Tragen sein.

1.2.2 Teilnahme-Prinzipien

- A. Die Teilnehmer werden nicht versuchen, eine Übung durch den Einsatz unangemessener Geräte, Ausrüstungen oder Techniken zu umgehen, oder die Sicherheit zu gefährden.
- B. Die Teilnehmer werden von unsportlichem Verhalten, unfairen Handlungen und der Verwendung nicht zugelassener Ausrüstung Abstand nehmen.
- C. Das IDPA Regelwerk soll keine vollständige Beschreibung aller zulässigen und nicht zulässigen Geräte und Techniken sein. Die Ausrüstung und Techniken der Schützen sollen den Grundprinzipien von IDPA entsprechen und im Kontext einer Sportart gültig sein, die auf Selbstverteidigungsszenarien basiert. Eine vernünftige Anwendung des gesunden Menschenverstandes und der IDPA Gründungskonzepte werden verwendet, um zu bestimmen, ob ein Ausrüstungsgegenstand, eine Technik oder ein Gerät nach den IDPA Regeln zulässig ist.
- D. IDPA ist im Kern ein auf Selbstverteidigungsszenarien basierender Sport. Die zur Erstellung einer Übung (Course of Fire CoF) verwendeten Requisiten sind häufig unvollständig, repräsentieren jedoch Gebäude, Wände, Fenster, Türen usw. Die Übungsbeschreibung gibt die verfügbaren Schiesspositionen an. Die Requisiten werden in der Übungsbesprechung erklärt.
- E. Einzelne Probeläufe einer Übung, einschliesslich Luftschiessen und Visieren, sind innerhalb der Übungs-Grenzen nicht gestattet.
- F. Das Schiessen aus der Deckung ist eine Grundvoraussetzung von IDPA. Die Teilnehmer verwenden alle verfügbaren Deckungen in einer Übung.
- G. IDPA ist ein Schiesssport, der auf verdecktem Tragen basiert. Sofern nicht anders angegeben, wird in allen Übungen dafür geeignete Kleidung getragen.
- H. In einem einzelnen Wettkampf muss ein Schütze für alle Übungen dieselbe Waffe verwenden, es sei denn, die Waffe ist nicht mehr brauchbar.
- I. Wiederholungen sind bei Fehlfunktionen der Übungsanlage oder Behinderung durch den SO (Safety Officer; Sicherheits-Offizieller) zulässig.
- J. Englisch ist die offizielle Sprache von IDPA. Die Kommandos werden in allen Wettkämpfen, unabhängig von Ort oder Nationalität der Teilnehmer, in Englischer Sprache gegeben. Das englische Regelwerk hat Vorrang.

1.2.3 Übungs-Prinzipien

- A. Ein entscheidender Faktor für den langfristigen Erfolg dieser Sportart ist es, dass die Aufgaben, die die Schützen lösen sollen, Selbstverteidigungsprinzipien widerspiegeln müssen. Die Gründer von IDPA waren sich darüber einig als sie die Richtlinien und Prinzipien definiert haben. IDPA soll den sicheren Umgang mit Schusswaffen fördern und die benötigten Fähigkeiten im Selbstverteidigungsfall testen. Anforderungen wie die Verwendung von Deckungen beim Schiessen, das Manipulieren hinter Deckungen oder die Begrenzung der Anzahl Schuss pro Teil-Übung basieren alle auf diesem Grundsatz. Eine "Teil-Übung" beginnt mit einem Startsignal und endet mit dem zuletzt abgefeuerten Schuss. Eine Übung kann mehrere Teil-Übungen enthalten. "Deckung" bezeichnet eine Schiessposition, in der der Schütze mit einem Teil seines Ober- und Unterkörpers hinter einem Objekt, wie etwa einer Wand, verborgen ist.
- B. Ein Übungsablauf sollte die Schiessfähigkeiten eines Konkurrenten testen. Körperbehinderte oder behinderte Schützen werden berücksichtigt. Match Direktoren

sollen, wenn immer möglich, versuchen, die Übungen für alle Schützen zugänglich zu machen.

- C. In der Schiessausbildung gibt es viele verschiedene Denkschulen. Der Hauptfokus von IDPA liegt auf der kontinuierlichen Weiterentwicklung sicherer, solider und allgemein anerkannter Techniken im Umgang mit Feuerwaffen.
- D. IDPA Regeln werden für alle Klassierungen von IDPA Mitgliedern gleichermassen durchgesetzt.

2 Sicherheitsregeln

2.1 Die 4 Grundregeln von Jeff Cooper

Die vier Grundregeln für die Sicherheit im Umgang mit Schusswaffen von Oberst Jeff Cooper erscheinen seit mehr als 30 Jahren in Büchern, Videos und Schulungen. Sie sind zeitlos und obwohl sie keine IDPA Sicherheitsregeln sind, dienen sie als Grundlage dafür.

- Alle Waffen immer als geladen behandeln.
- Die Waffe nie auf etwas richten, das man nicht zerstören will.
- Den Finger weg vom Abzug halten, bis die Visierung auf das Ziel gerichtet ist.
- Das Ziel identifizieren und was dahinter ist.

Die folgenden Sicherheitsregeln dienen als Eckpfeiler für jeden IDPA Schützen, einschliesslich Sicherheits-Offiziellen (SOs), Match Direktoren (MDs) und Gebietskoordinatoren (ACs), damit unsere Veranstaltungen für eine breite Palette von Teilnehmern sicher und angenehm sind. Sie sind für alle IDPA Veranstaltungen zu übernehmen.

2.2 Unsichere Waffenhandhabung

Unsicherer Umgang mit Schusswaffen führt zur sofortigen Disqualifikation (DQ) von einem IDPA Wettkampf. Das Folgende ist eine abschliessende Liste unsicherer Verhaltensweisen.

- A. Gefährdung einer Person, einschliesslich sich selbst. Dies beinhaltet das Richten einer geladenen oder ungeladenen Schusswaffe auf sich selbst oder auf eine andere Person. Dabei kann die Mündung der Waffe (geladen oder ungeladen) auf einen beliebigen Teil einer Person gerichtet sein. Ausnahme: Einige Körpertypen in Kombination mit gewissen Holstern machen es fast unmöglich, eine Schusswaffe zu Holstern oder zu Ziehen, ohne einen Teil der unteren Extremitäten des Schützen mit der Mündung zu decken. Daher gilt eine Match Disqualifikation nicht für den eigenen Körper des Schützen unter dem Gürtel, während die Waffe gezogen oder geholstert wird, vorausgesetzt, der Abzugsfinger des Schützen befindet sich deutlich ausserhalb des Abzugsbügels. Sobald jedoch die Mündung der Waffe beim Ziehen das Holster verlassen hat, ist die Deckung eines Körperteils mit der Mündung eine Disqualifikation. Beispiel: Ziehen der Mündung über den Oberschenkel beim sitzenden Start ist ein DQ.
- B. Richten der Mündung über die festgelegten Mündungs-Punkte und/oder über die 180°-Ebene hinaus.
- C. Absichtliches Abfeuern der Waffe auf irgendetwas anderes als ein Ziel oder einen Aktivator.
- D. Abfeuern der Waffe:
 - a. im Holster.
 - b. mit Einschlag hinter dem Schützen-Standort
 - c. in den Boden, näher am Schützen als 2y (1.8m), es sei denn, der Schütze beschiesst ein niedriges Ziel, welches sich innerhalb von 2y (1.8m) befindet.

- d. über den Kugelfang
- e. während Laden und Bereitmachen, Entladen und Leerzeigen, Magazinwechsel, Nachladen oder Beheben einer Störung.
- f. vor dem Startsignal.
- g. bei der Übergabe von einer Hand in die andere.
- h. beim Hantieren mit einer Waffe ausser auf der Schusslinie.
- E. Entfernen einer Schusswaffe aus dem Holster, es sei denn:
 - a. Auf Kommando eines SO.
 - b. Beschiessen von Zielen während einer Übung unter direkter Aufsicht und eines SO.
 - c. In einem gekennzeichneten "Sicheren Bereich".
- F. Richten der Mündung über den Kugelfang beim "Pull the Trigger" Kommando.
- G. Ziehen einer Waffe wenn der Schütze dem Kugelfang abgewendet ist.

2.3 Fallenlassen einer Waffe

2.3.1 Das Fallenlassen oder Verursachen von Herunterfallen einer geladenen oder ungeladenen Feuerwaffe während dem Laden und Bereitmachen, des Schiessens einer Übung, dem Nachladen, dem Magazinwechsel, der Behebung einer Störung oder während dem Entladen führt zur Disqualifikation vom Wettkampf. Wenn ein Schütze eine Schusswaffe fallen lässt, gibt der SO sofort den Befehl "Stop". Der SO nimmt die heruntergefallene Waffe auf, macht sie sicher und entladet sie, bevor er sie dem Schützen zurückgibt. Der Schütze wird vom Wettkampf ausgeschlossen.

2.3.2 Wenn ein Schütze eine geladene oder ungeladene Waffe innerhalb der Übungsbegrenzung fallen lässt oder ein Herunterfallen verursacht, wird der Schütze vom Wettkampf disqualifiziert.

2.3.3 Das Fallenlassen einer geladenen oder ungeladenen Waffe ausserhalb der Übungsbegrenzung unterliegt nicht der Kontrolle von IDPA und wird nach den Richtlinien der Schiessanlage behandelt.

2.4 Augen- und Gehörschutz

2.4.1 Gehörschutz und aufprallsicherer Augenschutz müssen von allen Personen verwendet werden, die an einer IDPA Schiessveranstaltung teilnehmen. Die Verantwortung für sicheren und funktionalen Gehör- und Augenschutz liegt vollständig beim Schützen, respektive Zuschauer. IDPA empfiehlt, dass der Gehörschutz mindestens eine 21dB NRR Reduktion und der Augenschutz mindestens eine ANSI Z87.1 Zertifikation aufweisen.

2.4.2 Der SO stoppt einen Schützen, der eine Übung gestartet ist, aber keinen geeigneten Augen- oder Gehörschutz trägt, und eine Wiederholung wird dem Schützen gewährt. Wenn sich der Augen- oder Gehörschutz des Schützen während einer Übung verschiebt, gilt das Gleiche. Wenn der Schütze vor dem SO einen fehlenden oder verschobenen Augen- oder Gehörschutz bemerkt und anhält, erhält der Schütze ebenfalls ein Wiederholung.

2.4.3 Ein Schütze, der während einer Übung absichtlich den Augen- und/oder Gehörschutz verliert oder verschiebt, wird disqualifiziert.

2.5 Funktionstüchtigkeit der Waffen

Im Wettbewerb eingesetzte Pistolen haben voll funktionstüchtig und sicher zu sein. Die Verantwortung für sichere und funktionstüchtige Ausrüstung liegt vollständig beim Schützen. Der MD wird von einem Schützen den Rückzug von nicht sicheren Waffen oder Munition verlangen. Für den Fall, dass eine Pistole aufgrund eines Defekts nicht geladen oder entladen werden kann,

muss der Schütze den SO benachrichtigen, der dann diejenigen Massnahmen ergreift, die er für am sichersten hält.

2.6 Finger-Sicherheit

Der Abzugsfinger muss sich beim Laden, Entladen, Ziehen, Holstern, Manipulieren, während der Bewegung (sofern keine Ziele beschossen werden) und während der Behebung von Störungen offensichtlich und sichtbar ausserhalb des Abzugsbügels befinden.

- A. Die erste Wiederhandlung hat ein Ablaufstrafe zur Folge.
- B. Die zweite Wiederhandlung führt zu einer Disqualifikation.
- C. Jede Wiederhandlung wird notiert, um sie nachvollziehen zu können.

2.7 Zustand der Waffe beim Tragen

Der normale Zustand von Waffe, die nicht während einer Übung im Einsatz ist, ist ungeladen und geholstert, mit entspanntem Hammer und ohne eingesetztes Magazin oder mit leerem Zylinder. Magazine, Speedloader und Moonclips können überall geladen werden. Die Waffe darf nur unter der Leitung eines SO geladen oder entladen werden. (Siehe die folgende Regel in Bezug auf Heisse und kalte Schiessanlagen sowie heisse Schiessboxen)

2.8 Zustand beim Starten

Alle Übungen werden mit geholsterter Pistole und je nach Division geforderten aktivierten Sicherheitshebeln gestartet. Die Hände befinden sich weg von aller Ausrüstung inklusive der Kleidungsstücke. Ausser die Übungsbeschreibung verlangt eine andere Position der Waffe (auf dem Tisch, in einer Schublade, in einer Tasche, in der Hand usw.).

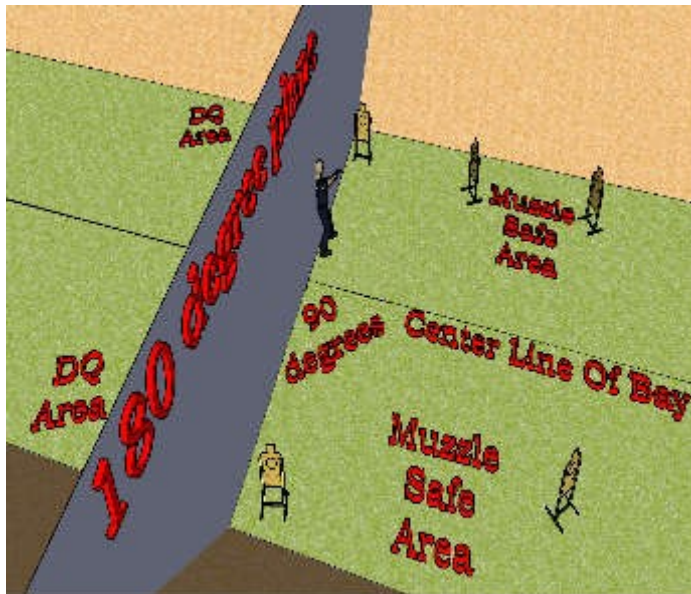
2.9 Mündungs-Sicherheit

Es gibt drei Definitionen von sicheren Mündungsbereichen, die in IDPA verwendet werden. In der schriftlichen Übungsbeschreibung wird festgehalten, welche der Definitionen verwendet werden. Es können mehrere Definitionen in einer Übung verwendet werden, der Standard ist die 180°-Regel.

- A. Mündungspunkte: ein Mündungspunkt ist eine physische und klar sichtbare Markierung wie etwa ein Verkehrskegel auf dem Boden oder ein Pfosten mit leuchtfarbener Flagge oder Band.



- B. 180°-Ebene: Die 180°-Ebene ist eine imaginäre, unendliche, vertikale Ebene, die durch die Mittellinie des Körpers des Schützen senkrecht zur Mittellinie der Schiessanlage gezogen wird. Sie bewegt sich mit dem Schützen, wenn dieser durch die Übung geht. Mit Blickrichtung Kugelfang ist die Verletzung der 180-Grad-Ebene unmittelbar beim Ziehen oder beim Holstern mit einem nach schräg nach hinten gerichteten Holster kein Verstoß.



Wenn die Mündung der Waffe des Schützen über einen Mündungspunkt oder die 180°-Ebene hinauszeigt wird der Schütze vom Wettkampf ausgeschlossen. Er erhält den Befehl "Stop", stoppt sofort, platziert den Abzugsfinger deutlich und sichtbar ausserhalb des Abzugsbügels und wartet auf weitere Anweisungen des SO.

- C. Sperrzone: Mündungs-Sperrzonen müssen an Türen markiert sein, die der Schütze während der Übung öffnen muss. Sie kennzeichnet einen Sperrbereich und sollte eine Mindestabmessung von 6 Zoll (ca 15cm) im Quadrat haben. Wenn die Mündung auf diesen Bereich zeigt, während der Schütze den Türgriff berührt, wird der Schütze disqualifiziert.



2.10 Sichere Bereiche (Safe Areas)

Für alle lokalen und alle genehmigten Wettkämpfe müssen sichere Bereiche an geeigneten Orten und in genügender Menge, um die erwartete Anzahl Schützen bedienen zu können, bereitgestellt werden. Ein sicherer Bereich ist als Bereich definiert, in dem die folgenden Regeln gelten:

- A. Jeder sichere Bereich muss durch sichtbare Beschilderung eindeutig gekennzeichnet sein, einen Tisch enthalten und die sichere Richtung sowie die Abgrenzung des Bereichs muss klar ersichtlich sein.
- B. Mit ungeladenen Feuerwaffen darf jederzeit hantiert werden. Dieser Bereich wird verwendet um die Waffe aus der Transport-Tasche zu nehmen oder in diese zu versorgen, zum Holstern, zum Ziehen, für Trocken-Abziehen oder um die Ausrüstung zu einzustellen.
- C. Ein sicherer Bereich kann auch für Inspektionen, Zerlegen, Reinigen, Reparieren und Warten von Schusswaffen, Ladevorrichtungen oder anderer Ausrüstung verwendet werden.
- D. Die Mündung der Waffe muss immer in eine sichere Richtung zeigen.
- E. Der Umgang mit Munition, geladenen Ladevorrichtungen, losen Patronen, Manipulier-Patronen, Simulations--Munition, Trainings-Munition oder geladenen Schusswaffen ist in sicheren Bereichen nicht gestattet.
- F. Ein sicherer Bereich kann auch verwendet werden, um eine blockierte Waffe, die eine oder mehrere scharfe Patronen enthält, unter Leitung eines SO sicher zu machen.
- G. Das Üben von Nachladen oder Magazinwechsel ist innerhalb des sicheren Bereichs nicht gestattet. Ein leeres Magazin kann in eine Feuerwaffe zwecks Funktionstest, oder zum Entspannen des Hammers bei eine Waffe mit Magazinsicherung, eingeführt werden. Aber das Üben von Nachladen und Magazinwechsel ist verboten.

Die Verletzung irgendeiner der oben genannten Regeln führt zur Disqualifikation vom Wettkampf.

2.11 Heisse und Kalte Schiessanlagen

Auf lokaler Club-Ebene wird die Frage von heissen oder kalten Schiessanlagen durch die Regeln des Clubs entschieden und liegt in der alleinigen Verantwortung der örtlichen Clubs und ausserhalb der Kontrolle von IDPA. Von IDPA genehmigte Wettkämpfe müssen in kalten Schiessanlagen durchgeführt werden, aber einzelne Schiessboxen können, wenn gewünscht, heiss geführt werden.

2.11.1 Kalte Schiessanlage

In einer kalten Schiessanlage müssen alle Waffen ungeladen sein, ausser der Schütze befindet sich unter der direkten Aufsicht eines SO.

2.11.2 Kalte Schiessanlage mit heissen Schiessboxen

Eine kalte Schiessanlage mit heissen Schiessboxen ist definiert als eine Anlage, die keine geladenen Schusswaffen im Holster ausserhalb der Schiessboxen zulässt, jedoch geladene Schusswaffen im Holster innerhalb der Schiessbox gemäss den Anweisungen und unter Aufsicht der SOs zulässt. Geladene Schusswaffen dürfen nur auf der Schusslinie gehandhabt werden, wenn der Schütze die entsprechenden Kommandos erhält und unter der direkten Aufsicht eines SO steht.

Unter direkter Aufsicht der SO und bei entsprechenden Kommandos wird sich eine ganze Gruppe von Schützen auf der Schusslinie aufstellen und gesamthaft Laden und Bereitmachen.

Die Begrenzung der Schiessbox muss genau definiert sein. Ebenso allfällige sichere Bereiche, in denen das Hantieren mit geladenen Waffen und Munition nicht erlaubt ist. Eine Entlade-Prozedur bevor die Bucht verlassen werden darf wird vom CSO festgelegt und allen Teilnehmern während der Übungsbesprechung erklärt. Wenn ein Schütze aus irgendeinem Grund eine heisse

Schiessbox verlassen muss, muss er sich an einen der SOs in dieser Box wenden, um die Waffe sicher zu entladen, bevor er die Box verlässt.

Wenn ein Schütze aus irgendeinem Grund seine Waffe nicht mit der Gruppe laden möchte, darf der Schütze nicht bestraft werden.

2.11.3 Heisse Schiessanlage

Innerhalb einer heissen Schiessanlage hat jeder Schütze jederzeit die Wahl, eine geladene Waffe zu tragen oder nicht. Geladene oder ungeladene Schusswaffen dürfen nur auf der Schusslinie und unter direkter Aufsicht eines SO gehandhabt werden.

2.12 Schiess-Kommandos

Viele Kommandos dienen der Sicherheit, die anderen der Steuerung des Schiessbetriebs.

Um es einem Schützen zu ermöglichen, auf der ganzen Welt an Wettkämpfen teilzunehmen und dabei die gleichen Kommandos zu hören, werden die IDPA Schiess-Kommandos nur auf Englisch, der offiziellen Sprache von IDPA, gegeben. Es müssen exakt diese Kommandos verwendet werden und es sind keine lokalen Varianten erlaubt.

2.12.1 Range is Hot – Eyes & Ears

(Schiessanlage ist heiss, Augen- und Gehörschutz): Dies ist das erste Kommando, das jedem Schützen beim Beginn einer Übung gegeben wird, es bedeutet den Start der Übung. Der Schütze stellt sicher, dass sein Augen- und Gehörschutz vorhanden ist. Es ist auch eine Benachrichtigung für jeden Anwesenden in der Schiessbox, zu überprüfen, ob sein eigener Augen- und Gehörschutz richtig angebracht ist.

2.12.2 Load and Make Ready

(Laden und Bereitmachen): Wenn der Schütze über einen angemessenen Augen- und Gehörschutz verfügt, gibt der SO das Kommando "Load and Make Ready". Der Schütze bereitet die Waffe und die Magazine so vor, dass sie der Startposition für die Übung entsprechen. In der Regel dient dies zum Laden und Holstern der Waffe, kann jedoch auch anderes oder weiteres Bereitmachen von Ausrüstung umfassen. Der Schütze nimmt dann die für die Übung verlangte Startposition ein. Wenn die Waffe des Schützen zum Starten der Übung nicht geladen werden soll, lautet das korrekte Kommando "Make Ready".

2.12.3 Are You Ready?

(Sind Sie bereit?): Nach "Load and Make Ready" fragt der SO den Schützen "Are you Ready"? Wenn der Schütze bereit ist, sollte er mündlich oder durch offensichtliches Kopfnicken reagieren, kann sich aber auch dafür entscheiden, einfach bereit zu stehen. Wenn der Schütze innerhalb von ca. 3 Sekunden keine Antwort gibt, wird davon ausgegangen, dass der Schütze bereit ist.

Wenn der Schütze nicht bereit ist, wenn diese Frage gestellt wird, muss der Schütze mit "Not Ready" antworten. Wenn der Schütze weiterhin nicht bereit ist, muss er aus der Ausgangsposition heraustreten. Wenn der Schütze bereit ist, nimmt er die Startposition ein und die Frage "Are you Ready" wird erneut gestellt.

Es wird erwartet, dass der Schütze ungefähr 15 Sekunden nach dem Befehl "Load and Make Ready" bereit ist, um fortzufahren. Wenn der Schütze schlecht vorbereitet ist und mehr als fünfzehn Sekunden benötigt, um sich fertig zu machen, wird dem Schützen mitgeteilt, dass er noch einmal 15 Sekunden Zeit hat, um sich vorzubereiten. Wenn der Schütze nach dieser Zeit

immer noch nicht bereit ist, erhält er eine Ablaufstrafe und wird in der Schiessreihenfolge nach hinten verschoben.

2.12.4 Standby

(Bereithalten): Dieses Kommando wird erteilt, nachdem der Schütze bereit ist. Innerhalb von 1-4 Sekunden erfolgt darauf das Startsignal. Der Schütze darf sich zwischen dem Befehl "Standby" und dem Startsignal nicht bewegen oder seine Position ändern, es sei denn, die Übung verlangt dies.

2.12.5 Finger

Diese Kommando wird erteilt, wenn sich der Abzugsfinger des Schützen nicht offensichtlich und klar sichtbar ausserhalb des Abzugsbügels befindet, wenn dies aber wie oben beschrieben, der Fall sein sollte.

2.12.6 Muzzle

(Mündung): Dieses Kommando wird erteilt, wenn die Mündung der Schusswaffe des Schützen in die Nähe eines Mündungspunktes oder der 180°-Ebene zeigt. Der Schütze muss die fehlerhafte Mündungsrichtung sofort korrigieren und mit der Übung fortfahren. Siehe Mündungs-Sicherheit oben.

2.12.7 Stop

Dieses Kommando wird erteilt, wenn während einer Übung etwas Unsicheres passiert ist oder passieren wird oder wenn etwas in der Übungsanlage nicht korrekt ist. Der Schütze muss sofort jede Bewegung stoppen, den Abzugsfinger deutlich und sichtbar ausserhalb des Abzugsbügels platzieren und auf weitere Anweisungen warten. Wenn nicht sofort angehalten und der Abzugsfinger aus dem Abzugsbügel entfernt wird, gibt es eine Disqualifikation des Schützen.

2.12.8 If Finished, Unload and Show Clear

(Wenn fertig, Entladen und Leerzeigen): Dieses Kommando wird erteilt, wenn der Schütze die Übung scheinbar fertig geschossen hat. Wenn der Schütze fertig ist, wird die gesamte Munition aus der Waffe entfernt und dem SO ein leeres Patronenlager/ ein leerer Zylinder gezeigt. Wenn der Schütze nicht fertig ist, kann der Schütze die Übung beenden und das Kommando wird wiederholt.

2.12.9 If Clear, Slide Forward or Close Cylinder

(Wenn die Waffe leer ist, Schlitten nach vorne oder Zylinder schliessen): Sobald der SO das Patronenlager/ den Zylinder inspiziert und festgestellt hat, dass die Waffe leer ist, wird dieses Kommando gegeben und der Schütze wird es ausführen.

2.12.10 Pull the Trigger

Der Schütze richtet die Waffe auf den Kugelfang und drückt den Abzug, um nochmal zu überprüfen, dass die Waffe leer ist. Wenn die Waffe feuert, wird der Schütze vom Wettkampf ausgeschlossen. Diese Anforderung gilt auch für Schusswaffen mit einem Entspannhebel oder einer Magazinsicherung. Bei Waffen mit Magazinsicherung muss ein leeres Magazin oder ein Magazinersatz eingesetzt werden, bevor der Abzug gedrückt und es dann wieder entfernt wird. Dieses Kommando wird für Revolver nicht benötigt.

2.12.11 Holster

Der Schütze wird die Waffe sicher holstern.

2.12.12 Range is Clear

(Die Schiessanlage ist frei): Dieses Kommando zeigt allen Anwesenden innerhalb der Übungsbegrenzung an, dass die Anlage frei ist. Es beendet die Übung gefolgt von der Wertung und dem Zurücksetzen der Übungsanlage.

2.13 Sicherheitsregeln des Clubs

Clubs oder Schiessanlagen, in denen IDPA Wettkämpfe stattfinden, können zusätzliche oder restriktivere Sicherheitsanforderungen haben. Diese Sicherheitsbeschränkungen werden vom IDPA MD und den Mitarbeitern berücksichtigt, sofern sie nicht den Zweck und die Grundsätze von IDPA oder die Durchführung des Wettkampfes gemäss den IDPA Sicherheitsregeln beeinträchtigen, oder gar damit in Konflikt stehen. Alle zusätzlichen Einschränkungen oder Anforderungen müssen in allen Ankündigungen für genehmigte Wettkämpfe veröffentlicht und beim Wettkampf an einem für die Schützen zugänglichen Ort sichtbar angezeigt werden.

2.14 Stahlziele

Stahlziele müssen aus einer Distanz von 10y (9.1 Meter) oder mehr beschossen werden. Wenn ein Schütze ein Stahlziel aus weniger als 10y beschiesst, wird er disqualifiziert.

3 Schiess-Regeln

3.1 Kleidung für das verdeckte Tragen

Sofern in der Übungsbeschreibung nicht anders definiert, ist für alle Übungen ein Kleidungsstück für verdecktes Tragen erforderlich. Dies schliesst Standard- und Übungen mit begrenzter Wertung mit ein.

Polizei- oder Militärpersonal kann in Tier-1-Wettkämpfen ihre tatsächliche Dienstausrüstung verwenden. Siehe Definition der Dienstausrüstung im Kapitel Ausrüstung. Durch die Verwendung von Dienstausrüstung entfallen die Anforderungen an das verdeckte Tragen.

3.2 Beschiessen von Zielen

3.2.1 Alle Ziele, einschliesslich derer, die "im Freien" bedient werden, müssen nach taktischer Priorität beschossen werden.

3.2.2 Taktische Priorität heisst, dass die Ziele in Reihenfolge der Bedrohung beschossen werden. Die Bedrohung der sichtbaren Ziele basiert auf der Entfernung vom Schützen. Ziele, deren Entfernung vom Schützen weniger als 2y (1.8m) Unterschied aufweist, gelten als gleich bedrohlich.

3.2.3 Wenn mehrere Ziele gleichzeitig sichtbar sind, werden diese von nah nach fern beschossen, es sei denn, sie gelten als gleich bedrohlich.

3.2.4 Wenn Ziele aus einer Deckung beschossen werden, dann gilt die Reihenfolge der Sichtbarkeit um die Deckung herum (Schneiden von Kuchenstücken).

3.2.5 Ein Ziel gilt als beschossen, wenn:

- A. Ein Kartonziel gilt als beschossen, wenn die für dieses Ziel erforderliche Anzahl von Schüssen auf das Ziel abgefeuert wurde.
- B. Körper und Kopf-Schüsse können auf einem einzelnen sichtbares Kartonziel erforderlich sein und müssen in der Menge und Reihenfolge wie in der Übungsbeschreibung verlangt,

ausgeführt werden. Wenn ein oder mehrere Ziele nicht in der gewünschten Art und Reihenfolge beschossen werden, erhält der Schütze eine einzelne Ablaufstrafe.

- C. Ein reaktives Ziel gilt als beschossen, wenn mindestens 1 Schuss auf das Ziel abgefeuert wurde, unabhängig davon, ob das Ziel reagiert oder nicht. Alle Strafpunkte werden vergeben, wenn der Schütze das Ziel nicht erneut beschiesst bis es reagiert, oder wenn der Schütze die Kalibrierung des Ziels erfolglos in Frage stellt.
- D. Ein Kartonziel mit einem Stahl-Aktivator dahinter gilt als beschossen, wenn die erforderliche Anzahl von Schüssen auf das Kartonziel abgefeuert wurde.

3.2.6 Wenn ein Aktivator ein Ziel von gleicher oder höherer taktischer Priorität aufdeckt, kann der Schütze den Beschuss des aktuellen Ziels unterbrechen, und auf das neue Ziel mit gleicher oder höherer Priorität wechseln, ohne sich rückwärts zu bewegen.

3.2.7 Strafen für das unkorrekte Beschiessen von Zielen werden nicht vergeben wenn:

- A. Ein Schütze kann nicht bestraft werden, wenn er nicht die erforderliche Anzahl von Schüssen auf ein verschwindendes Ziel abgegeben hat.
- B. Beim Beschiessen einer Gruppe von Zielen mit gleicher Priorität, kann der Schütze nicht für die von ihm gewählte Reihenfolge bestraft werden.
- C. Ziele können von anderen Positionen aus erneut beschossen werden, sofern der Schütze die Mündungs-Sicherheit einhält (siehe Kapitel 2.9).

3.3 Übungs-Begehung

3.3.1 Vor einer Übung wird vom SO eine Begehung in der Gruppe durchgeführt. Während der Begehung zeigt der SO allen Schützen die Sichtbarrieren und Deckungspositionen für jedes Ziel und die Ablaflinien. Während der Begehung weist der SO die Schützen auch auf alle besonderen Bedingungen für die Übung hin. Jeder Schütze kann jedes Ziel von jeder Schiessposition aus betrachten. Dies beinhaltet eine kniend und liegend Position einzunehmen.

3.3.2 Ausser der Begehung in der Gruppe sind keine individuellen Begehungen erlaubt. Als individuelle Begehungen zählen auch das Ablaufen der Wege und das Einnehmen von Schiesspositionen um Deckungen oder die Reihenfolge der Ziele zu überprüfen usw.

3.3.3 Sogenanntes "Luftschiessen" und/oder das Prüfen des Visierbildes sind nicht erlaubt. Als Luftschiessen gilt die Simulation der Schiessbewegung mit der Hand oder mit einem Finger während man sich innerhalb der Übungsbegrenzung befindet. Als Visierbild gilt das Ziehen einer geladenen oder ungeladenen Waffe und das Richten auf den Kugelfang vor dem Startsignal.

3.3.4 Die Übungsbegrenzung markiert den Bereich, in dem der Schütze die Regeln bezüglich Luftschiessen, Visierbild und individueller Begehung einhalten muss.

3.4 Magazinwechsel und Nachladen

3.4.1 Ein Nachladen oder "Not-Nachladen" liegt vor, wenn sowohl das Magazin/der Zylinder als auch das Patronenlager der Waffe leer sind, und ist die bevorzugte Manipulation für den IDPA Wettkampf.

3.4.2 Der Schütze leitet ein Nachladen oder einen Magazinwechsel ein, indem er eine der folgenden Aktionen ausführt :

- A. Herausziehen eines Magazins, eines Speedloaders oder eines Moonclips aus einem Halter, einer Tasche oder dem Hosenbund.
- B. Aktivieren des Magazinknopfes an einer Pistole (wie das herausfallende Magazin zeigt).
- C. Öffnen des Zylinders eines Revolvers.

3.4.3 Eine Waffe gilt als bereit, wenn das Magazin eingesetzt ist und sich der Schlitten in der vorderen Position befindet oder der Zylinder des Revolvers geschlossen ist. Die Waffe muss mindestens eine scharfe Patrone im Patronenlager, im Magazin oder im Zylinder enthalten.

3.4.4 Wenn der Schütze den Schlitten vor dem Verlassen einer Deckung auslöst oder eine Ladebewegung macht, wobei der Schlitten nicht vollständig schliesst, muss dies als Störung angesehen werden und es wird keine Strafe verhängt.

3.4.5 Eine Feuerwaffe gilt als leer, wenn sich für Pistolen keine scharfe Munition im Patronenlager oder im Magazin oder für Revolver im Zylinder befindet.

3.4.6 Schützen dürfen keine Manipulation durchführen, die dazu führt, dass ein Magazin (oder lose Patronen) zurückbleiben, nachdem sich am Anfang der Manipulation eine scharfe Patrone im Patronenlager, im Magazin oder im Zylinder befunden hat. Wenn dies absichtlich verursacht wird, wird dies allgemein als "Rasches Nachladen" bezeichnet. Dies ist jedoch nicht erlaubt und führt zu einer Ablauf-Strafe.

3.4.7 Das Ablegen eines geladenen Magazins oder eines Speedloaders/Mondclips hat keine Strafe zur Folge, sofern der Schütze das geladene Magazin oder den Speedloader/Moonclip vor dem letzten Schusses aufnimmt und korrekt verstaut.

3.4.8 Beim Beheben einer Störung muss das Magazin oder der Speedloader/Moonclip und/oder die Munition, die möglicherweise die Fehlfunktion verursacht haben, nicht vom Schützen mitgenommen werden, und es werden für ein Fallenlassen keine Strafen verhängt.

3.4.9 Der Schütze darf eine Ladevorrichtung nach dem Startsignal nicht hervornehmen und zur späteren Verwendung ablegen (z.B. auf dem Tisch, auf den Boden oder in der Hand halten). In der Übungsbeschreibung können jedoch vor dem Start abgelegte Ladevorrichtungen für alle Schützen als Teil des Übung verlangt werden. Waffen müssen aus dem ihrer Konstruktion und ihrer Division entsprechenden Bereitschaftszustand starten.

3.4.10 Waffen und Magazine müssen immer auf die zutreffende Divisionskapazität geladen werden, sofern in der Übung nicht anders vorgegeben.

3.4.11 Waffen und Magazine, die aufgrund ihrer Konstruktion nicht auf die Divisionskapazität geladen werden können, dürfen trotzdem verwendet werden, solange sie auf ihre maximale Kapazität geladen werden und alle anderen Kriterien für die betreffende Division erfüllen.

3.5 Deckung und Tarnung

3.5.1 Deckung bezieht sich auf ein Hindernis, das sich zwischen dem Schützen und den Zielen befindet. Typische Beispiele sind Wände, Fässer, Barrikaden usw.

3.5.2 Wenn Deckungen verfügbar sind, müssen diese beim Beschiessen von Zielen verwendet werden, es sei denn, der Schütze befindet sich "im Freien" und muss Ziele "im Freien" beschiessen. Schützen dürfen keine Öffnungen (Türen, Freie Räume usw.) überqueren oder betreten, ohne zuvor alle Ziele zu beschiessen, die von diesen Orten aus sichtbar sind.

3.5.3 In Übungen kommen eine oder mehrere der folgenden Fälle bezüglich Deckungen vor:

- A. Es gibt keine Deckungen in der ganzen Übung, bis zu 18 Schüsse sind pro Teil-Übung "im Freien" zulässig.
- B. Der Schütze beschiess alle Ziele aus einer Deckung.
- C. In einer Übung mit Deckungen können bis zu 6 Schüsse auf Ziele "im Freien" erforderlich sein, während der Schütze stationär ist oder sich in die erste Deckungs-Position bewegt.
- D. Wenn man sich zwischen zwei Deckungs-Positionen bewegt, können bis zu 6 Schuss auf neu "entdeckte" oder "überraschende" Ziele, die sich hinter Sichtbarrieren befinden oder aktiviert werden, erforderlich sein.

3.5.4 Für eine vertikale Deckung beim Schiessen, Manipulieren und Beheben einer Störung muss der Schütze innerhalb der Ablaflinien bleiben. Eine niedrige Deckung entspricht der vertikalen Deckung und erfordert zusätzlich, dass mindestens ein Knie den Boden berührt.

3.5.5 Wenn man Ziele durch ein Fenster beschiesst, muss der Schütze die Ziele in taktischer Priorität von der Seite des Fensters aus beschliessen.

3.5.6 Deckung beim Nachladen und Magazinwechsel

- A. Wenn der Schütze die Waffe im Freien leer schießt, kann er sofort im Freien nachladen und die Ziele nach Bedarf weiter beschliessen oder zur nächsten Position verschieben.
- B. In Übungen mit Deckung oder Sicht-Tarnung können Schützen jederzeit im Stillstand oder in der Bewegung manipulieren, solange sie keinen Zielen ausgesetzt sind, welche nicht bereits vollständig beschossen wurden.

3.6 Ablaufflinien

3.6.1 Ablaufflinien müssen von Match Direktoren verwendet werden, um die Grenzen einer Deckungsposition oder einer Schiessposition in einer Übung zu kennzeichnen.

3.6.2 Ablaufflinien müssen so markiert sein, dass sie für jeden Schützen gleich sind. Beispiele für Materialien sind eine physikalische Barriere wie ein Fass oder eine kurze Wand, ein fest gespanntes Seil, Holzlatten, Winkeleisen, Klebeband, Farbstreifen oder flache Metallstangen.

3.6.3 Wenn Ablaufflinien zur Begrenzung einer Deckung verwendet werden:

- A. Ablaufflinien werden verwendet, um sicherzustellen, dass sich ein Schütze hinter der Deckung befindet, wenn Ziele aus einer Deckungs-Position beschossen werden. Es gibt nur eine Ablaufflinie pro Deckungs-Position, und diese Linie gilt für alle Ziele, die von dieser Position aus beschossen werden.
- B. Physische Objekte (Holzlatten, Seile, Fässer, Wände), die als Ablaufflinien zur Begrenzung von Deckungen verwendet werden, müssen an der Deckung (z.B. Wand, Fass usw.) beginnen und sich in von den Zielen und der Deckung weg erstrecken. Sie müssen mindestens 3f (ca 90 cm) lang sein.
- C. Ein Schütze, der ein Ziel beschiesst, während er die Linie übertritt (der Schütze berührt den Boden oder etwas anderes jenseits der Linie) wird mit einem Ablauffehler bestraft.
- D. Andere Methoden zur Bestimmung, ob ein Schütze korrekt in Deckung war oder nicht, sind nicht zugelassen.

3.6.4 Wenn Ablaufflinien verwendet werden, um eine Schiessposition zu begrenzen (z.B. Schiessen im Freien hinter einer Linie).

- E. Ein Schütze, der ein Ziel beschiesst, während er die Linie übertritt (der Schütze berührt den Boden oder etwas anderes jenseits der Linie) wird mit einem Ablauffehler bestraft.

3.7 Start-Position

3.7.1 Sobald der Schütze die "Startposition" eingenommen und das Kommando "Standby" gegeben wurde, darf die physische Position des Schützen vor dem Startsignal nicht geändert werden. Eine Ausnahme sind Kopfbewegungen, sofern diese dem in der Übungsbeschreibung verlangten Start Zustand nicht widersprechen.

3.7.2 Sofern in der Übungsbeschreibung nicht anders angegeben, muss der Schütze als Standard-Startposition aufrecht stehen, wobei der Körper entspannt ist und die Hände auf natürliche Weise an den Seiten ruhen.

3.7.3 Wenn ein SO feststellt, dass ein Schütze an einer falschen Startposition starten durfte (zum Zeitpunkt des Kommandos "Standby"), ist eine Wiederholung der Übung obligatorisch und es wird keine Strafe verhängt. Hinweis: Diese Regel gilt nicht für den Startzustand der Ausrüstung (z.B. richtige Anzahl Schuss geladen).

3.7.4 Wenn eine Übung aus einer falschen Startposition gestartet wird und der Schütze dies bemerkt, der SO jedoch nicht, muss der Schütze unmittelbar nach dem Kommando zum Holstern

und vor der Wertung der Ziele, eine Wiederholung der Übung fordern. Wenn dies nicht in diesem Moment gefordert wird, dann ist eine Wiederholung nicht zulässig.

3.8 Wiederholung der Übung

Schützen können eine Übung oder eine Teil-Übung nicht aufgrund von Waffen- oder mentalen Störungen wiederholen. Bei einer Fehlfunktion der Übungsanlage ist eine Wiederholung obligatorisch. Wenn ein SO das Gefühl hat, einen Schützen behindert zu haben, bietet er dem Schützen eine optionale Wiederholung an, und zwar unmittelbar nach dem Kommando "Range is Clear" und vor der Wertung von Zielen, wie vom SO festgelegt. Wenn ein Schütze das Gefühl hat, von einem SO behindert worden zu sein, muss der Schütze unmittelbar nach dem Befehl "Range is Clear" und vor der Wertung von Zielen eine Wiederholung der Übung verlangen. Der MD bestimmt, ob eine Wiederholung gewährt wird.

3.9 Verwendung der Hände – Übungsbeschreibung

- A. Freistil: Ein Begriff in der Übungsbeschreibung der dem Schützen erlaubt, nach eigenem Ermessen eine oder beide Hände zum Schiessen zu verwenden.
- B. Nur starke/dominante Hand (SHO): Ein Begriff in der Übungsbeschreibung der vom Schützen verlangt, nur die starke oder dominante Hand (die primäre Schusshand des Schützen, auf derer Seite sich das Holster befindet) beim Schiessen zu verwenden. Die schwache (Stütz-) Hand oder der schwache Arm darf beim Schiessen weder die Waffe noch irgendeine Stelle auf dem starken (dominanten) Arm oder Hand des Schützen berühren. Aus Sicherheitsgründen können beide Hände verwendet werden, um zu manipulieren.
- C. Nur schwache Hand/Stützhand (WHO): Ein Begriff in der Übungsbeschreibung der vom Schützen verlangt, nur die schwache oder nicht dominante Hand, die Stützhand des Schützen, die sich auf der dem Holster gegenüberliegenden Körperseite befindet, zum Schiessen zu verwenden. Die starke (dominante) Hand oder der starke (dominante) Arm darf beim Schiessen weder die Waffe noch eine Stelle auf dem schwachen (Stütz-) Arm oder Hand des Schützen berühren. Aus Sicherheitsgründen ist Ziehen mit der schwachen Hand nicht zulässig, und beide Hände dürfen zum Manipulieren verwendet werden.

3.10 Verwendung der Taschenlampe

Wenn ein Schütze eine Taschenlampe in einer Übung verwenden muss oder will, ist die Standard-Startposition für die Taschenlampe ausgeschaltet in der schwachen Hand, sofern die Übung nichts anderes vorschreibt. Die Übung darf den Schützen nicht zwingen, mit einer auf dem Körper verstaute Taschenlampe zu starten. Die folgenden Regeln gelten, wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während einer Übung eine Taschenlampe verwendet wird.

- A. Sobald die Übung beginnt, kann die Taschenlampe nach Ermessen des Schützen während der gesamten Übung eingeschaltet bleiben.
- B. Schützen müssen die Taschenlampe während der gesamten Übung behalten.
- C. Das Fallenlassen einer Taschenlampe wird nicht bestraft, solange der Schütze die Taschenlampe zurückholt, bevor er den nächsten Schuss abfeuert.
- D. Wenn ein Schütze eine Taschenlampe fallen lässt, kann der SO nach eigenem Ermessen aus Sicherheitsgründen beleuchten, bis der Schütze die Taschenlampe zurückholt. Dies wird nicht als Behinderung durch den SO angesehen.
- E. Die Taschenlampe des Schützen kann verwendet werden, um nachleuchtende Visierungen jederzeit nach dem Startsignal aufzuladen, jedoch nicht vorher.

3.11 Verantwortlichkeiten und Verhaltensregeln

- A. Es ist ein Privileg und kein Recht, ein IDPA Schütze zu sein.
- B. Ich werde alle Sicherheitsregeln von IDPA und der Gastgeber-Schiessanlage befolgen. Die Sicherheit der Schützen, Safety Officers und Zuschauer ist immer mein oberstes Ziel.
- C. Vor und während eines Wettkampfs werde ich auf Alkohol, Substanzen oder Medikamente verzichten, die sich negativ auf meine Fähigkeit auswirken können, eine Waffe sicher zu bedienen.
- D. Ich werde spätestens nach meinem dritten Wettkampf eine gültige IDPA Mitgliedschaft beibehalten.
- E. Ich werde eine gültige Klassifizierung aufrechterhalten, indem ich mindestens alle 12 Monate eine Klassifikation absolviere. Ausser es wurde in den letzten 12 Monaten eine Master- oder Distinguished Master-Klassifizierung erreicht oder eine Match-Beförderung durchgeführt oder ein sanktionierter Match ohne DNF oder DQ abgeschlossen. Weitere Informationen gemäss Regel 9.2.
- F. Es ist meine Verantwortung, ein praktisches Wissen über das aktuelle IDPA Regelwerk aufrechtzuerhalten.
- G. Ich werde mich an die IDPA Grundsätze halten und keine IDPA Regel absichtlich brechen.
- H. Ich werde während der Besprechung aufmerksam zuhören und nicht unterbrechen.
- I. Ich werde jede Aktion unterlassen, die Schützen, SOs und andere Konkurrenten während des Wettkampfs ablenkt.
- J. Es ist meine Verantwortung, bereit zu sein wenn ich zum Start gerufen werde.
- K. Es ist meine Pflicht, beim Zurückstellen der Übung zu helfen. Ausser ich bin der vorherige, aktuelle oder nächste Schütze oder ich habe andere Instruktionen von einem Wettkampf Offiziellen.
- L. Ich werde nicht bedrohlich, belästigend oder missbräuchlich mit anderen Personen kommunizieren.
- M. Es ist meine Verantwortung, meine Resultate innerhalb der Kontrollperiode auf Richtigkeit zu überprüfen.
- N. Es ist meine Verantwortung, meine Klassifizierungen online zu überprüfen, und Massnahmen einzuleiten, wenn sie nicht korrekt sind.
- O. Wenn ich eine Frage oder ein Problem habe, ist mein erster Kontakt der CSO, dann der MD, dann der AC, dann das IDPA Hauptquartier.
- P. Ich verstehe, dass Verstösse gegen diese Verantwortlichkeiten und die Verhaltensregeln dazu führen, dass ich vom MD im Rahmen der Strafen bis hin zur Disqualifikation bestraft werden und meine IDPA Mitgliedschaft widerrufen werden kann.

4 Wertungs-Regeln

Das Wertungssystem in IDPA wurde entwickelt, um eine gute Balance zwischen Präzision und Geschwindigkeit zu belohnen. Die IDPA Wertung wandelt alles in eine Zeit um, und die niedrigste Zeit gewinnt. Das Bewertungssystem ist ausserdem so konzipiert, dass es sehr einfach zu verstehen und zu verwenden ist.

Die wichtigste Sache, die Sie bei der Wertung in IDPA beachten sollten, ist, dass alles auf Zeit basiert, der Rohzeit für das Schiessen einer Übung und der Präzision der Treffer, wobei schlechte Treffer in Zusatzzeiten umgewandelt werden. Ein Teil der Einfachheit der IDPA Wertung besteht darin, dass nicht die Gesamtpunkte eines Ziels verwendet werden, sondern die Punkte auf jedem Ziel. Jeder Zusatz-Punkt verlängert die Zeit um 1 Sekunde.

4.1 Unbegrenzte Wertung

4.1.1 Die unbegrenzte Wertung erlaubt es dem Schützen, so oft wie als nötig erachtet, auf jedes Ziel zu schießen, sofern dies nicht gegen andere IDPA Regeln verstösst. Die besten Treffer auf einem Ziel zählen für die Wertung. Dies gibt dem Schützen die Möglichkeit, Fehlschüsse oder schlechte Treffer, mit denen er nicht zufrieden ist, wettzumachen und seine Wertung zu verbessern. Wenn der Schütze nicht genügend Schuss auf ein Ziel abfeuert, werden die nicht abgefeuerten Schüsse als Fehlschüsse gezählt und es wird eine Ablaufstrafe verhängt, weil die Übungsanforderungen nicht befolgt wurden. Es können zusätzlich weitere Strafen verhängt werden.

4.1.2 In jeder Übungsbeschreibung wird angegeben, wie viele Treffer für jedes Ziel erforderlich sind. Wenn beispielsweise 3 Treffer für jedes Ziel erforderlich sind, werden die besten 3 gewertet, wenn das Ziel mehr als 3 Treffer enthält.

4.1.3 Um eine unbegrenzte Wertung vorzunehmen nimmt man die Zeit, die erforderlich war, um die Übung zu absolvieren (Rohzeit gemäss Zeitmessgerät), und addiert die Punkte mal 1 Sekunde von jedem Ziel dazu. Allfällige Strafen werden zusätzlich dazu addiert.

4.2 Begrenzte Wertung

4.2.1 Die begrenzte Wertung funktioniert genauso wie die oben beschriebene Unbegrenzte Wertung, ausser dass die Anzahl der Schüsse, die in einer Übung abgefeuert werden sollen, auf genau die Anzahl beschränkt ist, die in der schriftlichen Übungsbeschreibung definiert ist.

4.2.2 Das Abfeuern zusätzlicher Schüsse führt zu einer Ablauf-Strafe pro Teil-Übung. Für jeden zusätzlichen Schuss auf ein Ziel wird der jeweils beste Treffer gestrichen, bevor die Wertung berechnet wird. Wenn der Schütze nicht genügend Schuss auf ein Ziel abfeuert, werden die zu wenigen Schüsse als Fehlschüsse gezählt, und es wird eine Ablaufstrafe verhängt, weil die Übungsanforderungen nicht befolgt wurden. Es können zusätzlich weitere Strafen verhängt werden.

4.3 Nicht beendete Übung (Übungs-DNF)

4.3.1 Wenn ein Schütze eine Übung begonnen hat, diese jedoch aufgrund einer defekten Waffe, eines Steckschusses oder einer Verletzung nicht beenden kann, wird die Wertung durchgeführt, indem die Zeit und alle Treffer (einschliesslich Fehlschüsse) festgestellt, und alle zutreffenden Strafen hinzugefügt werden. Wer ein Startsignal erhält, wird auch gewertet.

4.3.2 Wenn der SO den Schützen wegen eines vermuteten Steckschusses angehalten hat, und sich herausstellt, dass es sich nicht um einen solchen handelt, erhält der Schütze aufgrund von SO Behinderung eine Wiederholung. Wenn der SO den Schützen wegen eines vermuteten Steckschusses angehalten hat und es sich um einen solchen handelt, wird wie oben beschrieben gewertet.

4.4 Nicht beendeter Wettkampf (Wettkampf-DNF)

Ein Schütze, der sich dafür entscheidet, eine Übung auszulassen, erhält ein DNF für diese Übung, kann den Wettkampf aber ohne Gesamtwertung weiterschiessen. Am Ende des Wettkampfes erhält jeder Schütze, der ein DNF auf irgendeiner Übung erhalten hat, ein Wettkampf DNF.

4.5 Berechtigte Zweifel

4.5.1 Wenn ein SO berechtigte Zweifel bezüglich einer Wertung hat, vergibt der SO dem Schützen die jeweils bessere mögliche Wertung. Dies gilt auch für mögliche Doppel-Schusslöcher. Es bedeutet jedoch nicht automatisch, dass jeder Fehlschuss ein Doppel-Schussloch ist.

4.5.2 Video kann nicht verwendet werden, um die Wertung des Schützen zu bestimmen oder gegen die Entscheidung eines SO Beschwerde einzulegen.

4.5.3 In der Regel hinterlassen Einschusslöcher einen Schmierring und diese werden zur Bestimmung des Aussendurchmessers des Lochs verwendet. Geschosse müssen jedoch keinen Schmierring hinterlassen, um als Treffer gewertet zu werden. (z. B. Geschosse, die durch andere Ziele, Kleidung, weiche Deckung usw. fliegen, erzeugen möglicherweise keinen Schmierring).

4.5.4 Ein radialer Riss darf nicht verwendet werden, um einem Schützen eine bessere Wertung zu geben. Wenn der tatsächliche Bereich des Einschusslochs nicht den nächstbesten Wertungsbereich erreicht, erhält der Schütze die niedrigere Wertung, selbst wenn der Riss selber den nächsthöheren Wertungsbereich erreicht.

4.6 Schusslöcher

4.6.1 Ovale oder längliche Schusslöcher, die zwei Geschossdurchmesser überschreiten, werden nicht gewertet. Diese Situation tritt normalerweise bei beweglichen Zielen, die in extremen Winkeln beschossen werden, oder bei Zielen, bei denen sich der Schütze beim Schiessen bewegt hat, auf.

4.6.2 Schusslöcher, die durch taumelnde Geschosse (das Geschoss verlässt den Lauf der Waffe und beginnt sich seitwärts zu drehen) verursacht worden sind, sind von der obigen Regel nicht betroffen. Diese werden gewertet, sofern keine anderen Objekte das Taumeln verursacht haben.

4.6.3 Seltsam geformte Schusslöcher, die durch Abpraller vom Boden, von Barrikaden, von Stahlzielen usw. entstanden sind, werden nicht gewertet. Nur Schusslöcher von ganzen Geschossen und nicht von Splittern werden gewertet.

4.6.4 Es werden nur Einschusslöcher gewertet, die sich direkt auf der Vorderseite des Ziels befinden.

4.7 Harte und weiche Deckung in der Wertung

4.7.1 Barrikaden werden üblicherweise verwendet, um harte Deckungen oder undurchdringliche Objekte wie Wände, Autos, Barrikaden und Möbel wie Schreibtische und Aktenschränke darzustellen. Tatsächlich undurchdringliche Objekte können ebenfalls als harte Deckungen in einer Übung verwendet werden.

4.7.2 IDPA erfordert, dass simulierte harte Deckung standardmässig schwarz eingefärbt ist. IDPA empfiehlt, simulierte weiche Deckung weiss einzufärben oder Requisiten wie Fenster, Vorhänge, Sträucher usw. zu verwenden.

4.7.3 Jeder Schuss, der ein Loch mit vollem Durchmesser in ein als harte Deckung bezeichnetes Objekt erzeugt und danach in ein Ziel eindringt, gilt als Fehlschuss (unabhängig davon, ob es sich bei dem Ziel um eine Bedrohung oder um eine Nicht-Bedrohung handelt). Wenn man nicht erkennen kann, welcher Schuss durch die harte Deckung ein Bedrohungsziel getroffen hat, entfernt man den besten Treffer für jedes Loch mit vollem Durchmesser in der harten Deckung von diesem Ziel vor der Wertung.

4.7.4 Schüsse, die in die weiche Deckung eindringen und danach ein Ziel treffen, werden als Treffer gewertet (unabhängig davon, ob es sich bei dem Ziel um eine Bedrohung oder um eine Nicht-Bedrohung handelt).

4.7.5 Gemalte oder markierte simulierte Bedrohungs- und Nicht-Bedrohungsindikatoren, unabhängig von der Farbe, gelten nicht als harte Deckung.

4.7.6 Bedrohungsindikatoren aus undurchdringlichem Material gelten als harte Deckung.

4.7.7 Ziele können nach Wunsch mit Kleidung bedeckt werden. Dies geschieht normalerweise mit T-Shirts, die in eine vordere und eine hintere Hälfte geschnitten werden und eine Hälfte wird auf die Zielstöcke geklammert oder geheftet. Zwischen dem Schützen und einem Ziel darf sich nur eine einzige Schicht leichtes Kleidungsmaterial befinden.

4.8 Definition Bedrohung und Nicht-Bedrohung

4.8.1 Nicht bedrohliche Ziele müssen gekennzeichnet werden, indem ein Paar normal grosser offener Hände mit Kontrastfarbe angezeigt wird, von denen mindestens eine von allen Schiess-Positionen aus sichtbar sein muss, aus denen das Ziel beschossen werden kann.

4.8.2 Bedrohungs Ziele können mit einer normal grossen Bedrohungs-Kennzeichnung (wie eine Feuerwaffe oder Messer) versehen werden, diese muss von allen Schiess-Positionen aus sichtbar sein, aus denen das Ziel beschossen werden kann.

4.8.3 Ziele müssen leicht als Bedrohung oder Nicht-Bedrohung identifiziert werden können.

4.8.4 Bedrohungsindikatoren unterschiedlicher Art haben alle den gleichen Bedrohungswert und ändern nicht die Priorität des Zieles. Zum Beispiel ist ein Messer genauso bedrohlich wie eine Schrotflinte, ein Gewehr oder andere Schusswaffen.

4.8.5 Bedrohungs- und Nicht-Bedrohungs-Indikatoren können auf den Zielen oder bedeckende Kleidung gemalt oder gezeichnet werden, oder sie können darauf befestigt werden.



4.9 Durchschüsse

Wenn eine Kugel ein Nicht-Bedrohungsziel passiert und auch ein Bedrohungsziel trifft, erhält der Schütze die Strafe für den Treffer auf dem Nicht-Bedrohungsziels und der erzielte Treffer auf dem Bedrohungsziel wird gewertet. Das Prinzip gilt ebenfalls, wenn ein Schuss zuerst auf ein Bedrohungsziel und danach auf ein Nicht-Bedrohungsziel dahinter trifft. Alle Durchschüsse zählen.

4.10 Treffer auf Nicht-Bedrohung

4.10.1 Ein Treffer auf Nicht-Bedrohung (HNT) ist ein Treffer in einer beliebigen Wertungszone eines Ziels, das als Nichtbedrohung eingestuft ist. Ein reaktives, nicht bedrohliches Ziel (Stahl, reaktives Polymer usw.) muss ordnungsgemäss auf einen Treffer reagieren, um als getroffen gewertet zu werden.

4.10.2 Jeder Treffer auf einem Nicht-Bedrohungsziel wird als +5 Sekunden gewertet.

4.11 Wertungszonen

4.11.1 "Kopf" bezieht sich auf den oberen Teil der IDPA Kartonscheibe. Schüsse, die für "Kopf" oder "Nur Kopf" bestimmt sind, müssen diesen Teil der Kartonscheibe, innerhalb der Wertungszonen, treffen, andernfalls gelten sie komplett als Fehlschüsse, auch wenn sie einen anderen Teil der Scheibe treffen.

4.11.2 "Körper" bezieht sich auf den unteren Teil der IDPA Kartonscheibe. Schüsse, die für "Körper" oder "Nur Körper" bestimmt sind, müssen diesen Teil der Kartonscheibe, innerhalb der Wertungszonen, treffen, andernfalls gelten sie komplett als Fehlschüsse, auch wenn sie einen anderen Teil der Scheibe treffen.

4.11.3 "Ziel" bezieht sich auf die gesamte Kartonscheibe, einschliesslich des oben beschriebenen Kopfes und Körpers. Schüsse, die für ein "Ziel" bestimmt sind (oder manchmal T1, T2, bezeichnet etc.) können überall innerhalb der Wertungszonen in Kopf und Körper treffen um gewertet zu werden.

4.11.4 Ein einzelnes Kartonziel darf nicht in zwei oder mehr Wertungsbereiche unterteilt werden, welche separat bewertet werden. Beispielsweise darf eine Linie aus schwarzem Klebeband nicht verwendet werden, um ein einzelnes Ziel in zwei Ziele mit separater Wertung zu verwandeln.

4.12 Ziele

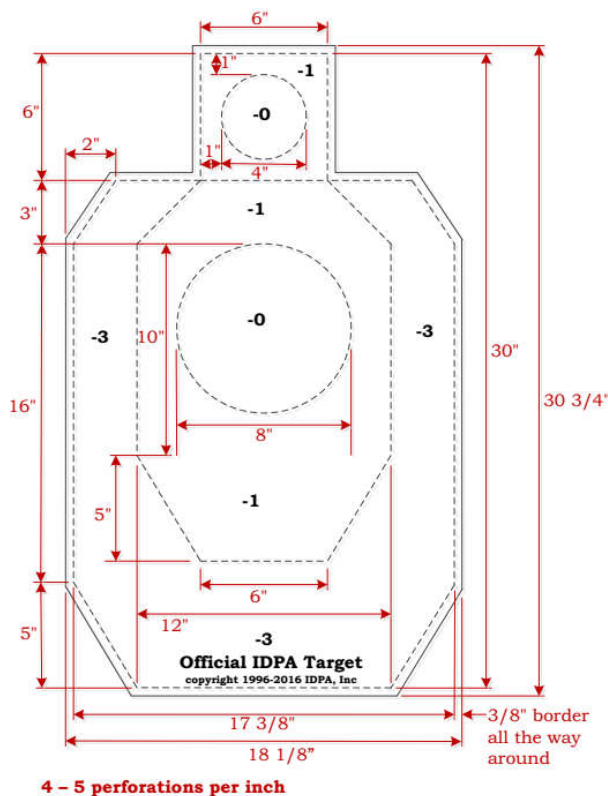
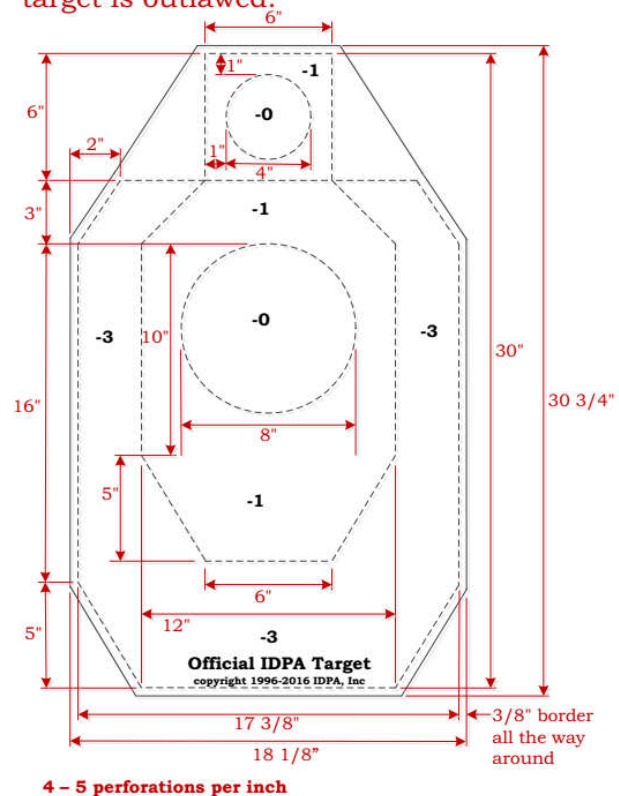
Das Folgende ist eine abschliessende Liste der zulässigen Ziele:

- A. **Kartonziele:** Offizielle IDPA Kartonziele können stationär oder beweglich sein. Diese Ziele werden gewertet mit 0, 1, 3 und ein Fehlschuss mit 5. Alle Kartonziele, die in lokalen und genehmigten IDPA Wettkämpfen verwendet werden, müssen offizielle IDPA Kartonziele sein. Offizielle IDPA Kartonziele sind direkt in der IDPA Zentrale und bei lizenzierten IDPA Zielherstellern in jedem geografischen Gebiet erhältlich. Wenden Sie sich an das IDPA Hauptquartier, konsultieren Sie die Auflistung im Tactical Journal, oder verwenden Sie die Website unter www.IDPA.com.
Offizielle IDPA Kartonziele, deren runder Nullbereich zur Erleichterung der Wertung herausgeschnitten ist, dürfen nur als stationäres Ziel verwendet werden. Ein solches Ziel kann ab einer Entfernung bis zu 3 Metern oder weniger beschossen werden, während man stillsteht oder sich davon weg bewegt.
- B. **Poppers :** Stationäre, reaktive Popper- und Pepper Popper-Ziele in voller oder reduzierter Grösse mit einer Mindesthöhe von 24" (61cm) und einer Mindestbreite von 8" (20cm). Diese Ziele werden als Null (0) gewertet, wenn sie fallen. Wenn das Ziel stehen bleibt, wird es mit fünf (5) gewertet.
- C. **Stahl-"Beine":** Stationäre, reaktive, vertikale Stahlplatten, die Zielbeine darstellen, mit einer Breite von mindestens 3" (7.5cm) und einer Höhe von mindestens 15" (38cm). Diese Ziele werden als Null (0) gewertet, wenn sie fallen. Wenn das Ziel stehen bleibt, wird es mit fünf (5) gewertet. Die Kalibrierungszone für ein solches Ziel ist die obere Hälfte des Zieles.
- D. **Stationäres IDPA reaktives Ziel:** Ein IDPA Kartonziel, das mit einem T-Shirt oder anderer Kleidung bedeckt ist, wird vor einer Stahlplatte, gleicher Grösse und aliniert mit der Null Wertungszone, angebracht. Eine der Stahlplatten muss getroffen werden, um das Ziel zum Fallen zu bringen. Diese Ziele werden als Null (0) gewertet, wenn sie fallen. Wenn das Ziel stehen bleibt, wird es mit fünf (5) gewertet. Der Karton mit der Kleidung wird nicht gewertet. Dieser Zieltyp wird im Verhältnis von Stahl und Kartonzielen nicht mitgerechnet. Die runde Platte der Nullwertung des Ziels ist die Kalibrierungszone.
- E. Ein stationärer Popper hinter einem Kartonziel kann verwendet werden, um andere Ziele zu aktivieren. Ein zulässiger Popper oder Pepper Popper, wie oben beschrieben, befindet

sich hinter einem offiziellen IDPA Kartonziel, so dass ein Treffer Im Null-Bereich auf das Kartonziel den Popper zu Fall bringt. Der Popper muss über oder unter dem Pappziel von allen Schiesspositionen aus sichtbar sein, von denen aus das Ziel beschossen werden kann. Die Kalibrierungszone in diesem Setup ist der runde Nullbereich auf dem Kartonziel. Es ist Teil der Aufgabenstellung des Schützen sicherzustellen, dass der Popper durch Treffer auf dem Kartonziel aktiviert wird. Das Kartonziel wird normal gewertet. Der Popper wird nur als Aktivator verwendet und wird weder gewertet noch bei der Berechnung des Verhältnisses von Karton- und zu Stahlzielen berücksichtigt.

- F. Andere Ziele sind nur dann zulässig, wenn sie etwas darstellen, das für den Übungsablauf relevant und angemessen ist.
 - G. Stationäre oder sich bewegende, offizielle IDPA Kartonziele, bei denen ein kleiner Teil des Wertungsbereichs weggeschnitten ist, z.B. durch Entfernen des Wertungsbereichs 3, wobei ein nicht bewerteter 3/8" (1cm) Umfang verbleibt.
 - H. Stationäre oder bewegliche offizielle IDPA Kartonziel mit schwarzer Harte-Deckung-Bemalung.
 - I. Verschwindendes Ziel: jedes Ziel, das dem Schützen im Ruhezustand keine verfügbare 1 Punkte Wertungszone mehr bietet.
 - J. Bei offiziellen IDPA Kartonzielen kann der Wertungsbereich verringert werden, indem der nicht bewertete Bereich mit einer kontrastreichen dunklen (wenn nicht schwarzen) Farbe gefüllt wird.
 - K. Stationäre runde reaktive Stahl- oder Polymerplatten mit einem Durchmesser von 6" (15cm) oder mehr .
 - L. Stationäre quadratische reaktive Stahl- oder reaktive Polymerplatten mit einer Seitenlänge von 6" (15cm) oder mehr.
 - M. Andere stationäre reaktive Stahlplatten mit einer Oberfläche von 28,3 Quadrat Zoll (72cm²) oder mehr, bei denen die kleinste Abmessung, die dem Schützen präsentiert wird, 3" (7.5cm) oder mehr betragen muss. Der MD definiert die Kalibrierungszone für diese Ziele.
 - N. Stationäre Tontaubenziele (Beispiele: Simulieren eines Türschlosses oder eines Türspions usw.) Tontaubenziele unterliegen keiner Kalibrierung.
- Neue Ziele werden jährlich evaluiert.

Official IDPA Target


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


4.13 Nicht erlaubte Ziele

Das Folgende ist eine nicht abschliessende Liste nicht zugelassener Ziele.

Bowling Pins, Texas Star, polnisches Plattenregal, Duellbaum, Slider Triple Dropper, Golfbälle, Luftballons, Eier, Cowboy Poppers, IDPA Übungsziele, Stahlziele in Tierform, Grabsteinpopper, Sargpopper und andere ähnliche Ziele, einschliesslich anderer neuen Ziele, usw.

4.14 Gewertete Treffer

4.14.1 Nur vom Teilnehmer abgefeuerte Schüsse dürfen für die Wertung in einer Übung verwendet werden.

4.14.2 Aktionen wie das Werfen von Messern, das Umstossen von Gegenständen von Hand, das Schlagen einer Puppe usw. werden nicht gewertet, können jedoch unter Zeitdruck erforderlich sein.

4.14.3 Jeder Schuss, die der Teilnehmer auf ein Ziel abfeuern muss, muss auch gewertet werden. Wenn beispielsweise sechs Schüsse auf ein Ziel abgegeben werden müssen, werden sechs Schüsse gewertet.

4.15 Veröffentlichung von Resultaten

Alle Ergebnisse von lokalen und genehmigten Wettkämpfen müssen die IDPA Mitgliedsnummer für jeden Schützen enthalten. Gemäss den Verantwortlichkeiten und den Verhaltensrichtlinien muss ein Schütze nach seinem dritten Wettkampf Mitglied von IDPA werden. Für diejenigen Schützen, die vorübergehend keine aktuelle IDPA Mitgliedschaft haben, kann anstelle der IDPA Nummer ein "XXX" in den Resultaten angezeigt werden.

4.16 Berühren von Zielen

4.16.1 Die Schützen oder ihre Delegierten berühren oder beeinflussen kein Ziel, das beschossen, aber noch nicht vom SO Team gewertet wurde. Wenn ein Ziel vom Schützen oder Delegierten berührt wird, bevor es gewertet wird, werden für dieses Ziel alle benötigten Treffer als Fehlschüsse gewertet.

4.16.2 Wenn ein Ziel abgeklebt wird, bevor es gewertet wird, versucht der SO, die richtige Punktzahl zu geben, sofern dies bestimmt werden kann. Andernfalls muss der Schütze die Übung wiederholen.

4.16.3 Der SO oder Schreiber berührt vor oder während des Wertungsprozesses kein Ziel in der Nähe der Schusslöcher weder auf der Vorder- noch auf der Rückseite.

4.16.4 Wenn ein Ziel gewertet und notiert wird, bevor Schütze oder der Delegierte das Ziel sehen kann, gilt die Wertung.

4.16.5 Wenn ein Ziel nicht abgeklebt (Treffer des vorherigen Schützen) war, versucht der SO, die richtige Wertung zu geben, wenn dies erkennbar ist. Andernfalls muss der Schütze die Übung wiederholen.

4.16.6 Ziele, bei denen eine Meinungsverschiedenheit über die Wertung andauert, werden von der Übung entfernt und für die Entscheidung durch den Chief Safety Officer oder Match Direktor aufbewahrt.

4.17 Kalibrierung von reaktiven Zielen

4.17.1 Reaktive Ziele müssen für die Wertung korrekt reagieren. Alle reaktiven Ziele in einem genehmigten Wettkampf, wie Poppers, Platten usw., werden kalibriert, damit sie bei einem "guten Treffer" durch der Munition mit dem niedrigsten Leistungsfaktor, die in einer Division zulässig ist, richtig reagieren. Der Match Direktor oder Beauftragte kalibriert alle reaktiven Ziele in einem Wettkampf, jeden Tag bevor der erste Schuss im Wettbewerb abgefeuert wird, und nach Ermessen des Match Direktors auch während des Wettkampfes. Die Sicherheits-Offiziellen (SOs) können jederzeit eine Kalibrierung für ihre Übung verlangen, wenn sie dies als notwendig erachten.

4.17.2 Wenn die BUG Division zugelassen ist, stellt der Match Direktor eine Feuerwaffe und Munition im Kaliber .380 zur Verfügung, die zusammen den BUG Leistungsfaktor (95 PF) nicht überschreiten. Wenn die BUG-Abteilung nicht zugelassen ist, stellt der Match Director eine Feuerwaffe und Munition im Kaliber 9mm oder .38 Special zur Verfügung, die zusammen nicht den niedrigsten Leistungsfaktor einer regulären Division (105 PF) überschreiten. Die gleiche Kombination aus Feuerwaffe und Munition wird während des gesamten Wettkampfs unverändert für Kalibrierung und Kalibrierungs-Beschwerden verwendet.

4.17.3 Ziele müssen so positioniert werden, dass Verschiebungen, Verdrehungen oder Bewegungen während eines Wettkampfes minimiert werden, damit die ordnungsgemässe Kalibrierung im Verlauf des Wettkampfs nicht verloren geht.

4.17.4 Um ein reaktives Ziel zu kalibrieren, wird ein Schuss aus der wahrscheinlichsten Schiessposition der Übung auf die Kalibrierungszone des Ziels abgegeben. Wenn das Ziel nicht richtig reagiert, wird das Ziel entsprechend eingestellt und der Vorgang wiederholt. Das Ziel

muss dreimal hintereinander richtig reagieren, um als richtig kalibriert zu gelten. Wenn die Kalibrierungszone nicht getroffen wird, wird der Schuss wiederholt.

4.17.5 Wenn ein reaktives Ziel während einer Übung trotz Treffer nicht richtig reagiert, hat der Teilnehmer drei Möglichkeiten.

- A. Der Konkurrent schießt auf das Ziel, bis es richtig reagiert, das Ziel wird als Treffer gewertet und die Übungswertung gilt. In diesem Fall ist keine Kalibrierungs-Beschwerde zulässig.
- B. Das Ziel reagiert nicht richtig und der Schütze fordert keine Kontrolle der Kalibrierung, das Ziel wird als Fehlschuss gewertet und die Übungswertung gilt. Eine Beschwerde, nachdem der Schütze die Übungswertung oder einzelne Zielwertungen kennt, ist nicht zulässig.
- C. Das Ziel reagiert nicht richtig auf einen Treffer und der Schütze möchte die Kalibrierung kontrollieren lassen. Die Beschwerde muss an den SO gestellt werden, der den Schützen kommandiert, und zwar unmittelbar nachdem dem Kommando "Range Is Clear" und bevor der Schütze die Übungswertung oder einzelne Zielwertungen kennt. Beschwerden, die nach diesem Zeitpunkt gemacht werden, sind nicht zulässig. Ob der Schütze die Übung abgeschlossen hat oder nicht, hat keinen Einfluss auf den Beschwerdeprozess. Wenn eine gültige Beschwerde gestellt wird, werden das reaktive Ziel und die Umgebung von niemandem berührt oder gestört, bis die Kalibrierung überprüft wird. Im Rahmen des Beschwerdeprozesses sammelt der SO sofort 7 Schuss der vom Schützen auf dieser Übung verwendeten Munition ein, und diese werden zum Testen an mittels Geschwindigkeitsmessgerät verwendet.

4.17.6 Wenn das Ziel von Offiziellen, MD, SO oder einem anderen Konkurrenten berührt oder manipuliert wird, erhält der Schütze eine Übungswiederholung.

4.17.7 Wenn das Ziel vom Schützen oder Delegierten berührt oder manipuliert wird, wird das Ziel als Fehlschuss gewertet und die Übung gilt als beendet. Wenn der Schütze die Übung nicht fertig geschossen hat, wird die Punktzahl des Schützen für diese Übung anhand der Bewertung für nicht beendete Übungen ermittelt.

4.17.8 Sollte das Ziel vor der Kalibrierung fallen (z.B. durch Wind usw.), wird dem Schützen eine Übungswiederholung gewährt.

4.17.9 Kalibrierungs Beschwerde Prozess

- A. Der MD feuert einen Schuss Kalibrierungsmunition auf die Kalibrierungszone aus derselben Position ab, aus der der Schütze das Ziel beschossen hat.
- B. Wenn das Ziel in der Kalibrierungszone oder darunter getroffen wird und das Ziel richtig reagiert, wird die Kalibrierung als korrekt angesehen und das Ziel wird als Fehlschuss gewertet. Wenn der Schütze die Übung nicht abgeschlossen hat, wird anhand der Bewertung für nicht beendete Übungen vorgegangen.
- C. Wenn das Ziel oberhalb der Kalibrierungszone getroffen wird, ist der Kalibrierungsprüfvorgang fehlgeschlagen und der Schütze erhält eine Übungswiederholung gewährt.
- D. Wenn das Ziel irgendwo in der Wertungszone getroffen wird und das Ziel nicht richtig reagiert, wird die Zielkalibrierung als nicht korrekt angesehen und der Schütze erhält eine Übungswiederholung, nachdem das Ziel neu kalibriert wurde.
- E. Wenn das Ziel verfehlt wird, wird ein weiterer Schuss auf die Kalibrierungszone abgegeben.
- F. Unabhängig vom Ergebnis dieses Prozesses wird die Munition des Schützen weiterhin getestet, um festzustellen, ob sie den Leistungsfaktor erreicht oder überschreitet. Es gelten die normalen Prozesse und Strafen.

5 Strafen

Damit eine Ablaufstrafe (PE) oder eine Strafe für Fehlverhalten (FP) für einen Fehler bei Aktionen, die nicht direkt mit Schiessen zu tun haben, erteilt werden kann, muss ein messbares Kriterium für den Gebrauch der betroffenen Requisite vorhanden sein. Unter keinen Umständen kann eine Strafe jeglicher Art auf der Grundlage einer subjektiven Beurteilung, ob eine Requisite korrekt verwendet wurde oder nicht, erteilt werden. Das Kriterium muss eine klare ja/nein Beurteilung zulassen und in der Übungsbeschreibung enthalten sein, zB der Koffer muss in das blaue Fass abgestellt werden.

5.1 Ablaufstrafe (PE)

Ablaufstrafen addieren 3 Sekunden pro Verstoss und werden erteilt, wenn:

- A. Ein Schütze befolgt die in der schriftlichen Übungsbeschreibung verlangten Schiessabläufe nicht.
- B. Ein Schütze verstösst gegen eine Regel des Sports.
- C. Der MD stellt eine Verletzung der Verhaltensregeln fest.

Für jede Art von Verstoss wird eine Strafe verhängt. Wenn der Schütze mehr als eine Art von Verstoss begeht, z.B. die Verwendung der falschen Schiesshand und das Abfeuern einer inkorrekten Anzahl von Schüssen, wird für jede Art von Verstoss eine separate Strafe verhängt. Bei Verstössen gegen das Schiessen aus der Deckung (oder bei Überschreiten von Ablauflinien beim Schiessen) darf die Anzahl der entsprechenden Strafen die Anzahl der Schiesspositionen aus der Deckung nicht überschreiten.

5.2 Strafe für Fehlverhalten (FP)

Eine Strafe für Fehlverhalten (FP) addiert zehn (10) Sekunden und wird anstelle einer Ablaufstrafe in jenen Fällen gegeben, in denen der Verstoss zu einem Vorteil in der Wertung führt, z.B. wenn die Anweisungen in einer Übungsbeschreibung nicht befolgt werden und dadurch ein Wertungsvorteil erzielt wird, der grösser ist als eine Ablaufstrafe (dh die Wertung ist durch den Verstoss und mit einer Ablaufstrafe immer noch besser).

5.2.1 Strafen für Fehlverhalten werden verhängt, wenn:

- A. Ein Schütze befolgt die in der schriftlichen Übungsbeschreibung verlangten Schiessabläufe nicht und/oder er verwendet nicht zugelassene Ausrüstung mit der offensichtlichen Absicht, einen Wertungsvorteil zu erzielen.
- B. Ein Schütze verstösst gegen eine Regel des Sports.
- C. Der MD stellt eine Verletzung der Verhaltensregeln fest.

5.2.2 Beispiele für eine Strafe für Fehlverhalten (nicht abschliessende Liste):

- A. Teil-Übungen mit vorgeschriebener nur starker/schwacher Hand werden frei geschossen.
- B. Der Schütze schießt nicht liegend wenn dies verlangt ist.
- C. Es werden nicht alle Ziele wie verlangt vollständig beschossen.
- D. Eine Anweisung der Übungsbeschreibung, deren Ausführung mehr als 3 Sekunden dauert, wird nicht befolgt.
- E. Beschiessen einer ganzen Gruppe von Zielen, während der Schütze eine Ablauflinie verletzt.
- F. Unkorrektes Vorbereiten einer Ladevorrichtung.
- G. Zusätzliche Schüsse in einem Magazin.

Alle FPs müssen vom MD genehmigt werden.

5.3 Strafe für schweres Fehlverhalten (FTDR)

5.3.1 Eine Strafe von 20 Sekunden wird für grobes unsportliches Verhalten verhängt. Nicht abschliessende Beispiele für solches Verhalten sind: Einen SO anfluchen, einen Ausrüstungsgegenstand zu Boden werfen, einen Wutanfall kriegen (aus irgendeinem Grund) oder die Verhaltensregeln nicht einhalten.

5.3.2 Ein FTDR soll ausschliesslich bei Handlungen durch den Schützen zur Umgehung oder Verletzung von Regeln zwecks der Erschleichung von Wertungsvorteilen verwendet werden. Ein FTDR kann für Verstösse gegen den verlangten Übungsablauf vergeben werden, jedoch nicht bei Fehlern des Schützen, bei denen es offensichtlich ist, dass der Schütze durch seine Handlungen keinen Wertungsvorteil erlangt hat. Die Strafe soll nicht für versehentliche Fehler verwendet werden. In solchen Fällen sollte der Schütze eher ein PE oder FP anstatt eines FTDR kriegen.

5.3.3 Alle FTDRs müssen vom MD genehmigt werden.

5.4 Disqualifikation (DQ)

Disqualifikation bedeutet, dass der Schütze in keiner Weise am IDPA Wettkampf weiter teilnehmen darf, er kann nicht in einer anderen Division antreten und darf auch keine zusätzlichen Übungen absolvieren. Die Wertung des Schützen wird als DQ geführt. Ein Schütze muss aus folgenden Gründen disqualifiziert werden:

- A. Unsicherer Umgang mit Schusswaffen gemäss Definition im Abschnitt Sicherheitsregeln.
- B. Unsportliches Verhalten.
- C. Verstösse gegen die Verhaltensregeln, die vom MD festgestellt werden.
- D. Beschiessen eines Stahlzieles aus weniger als 10y (9.1m) Entfernung.
- E. Absichtliches Abfeuern der Waffe auf irgendetwas anderes als auf ein auf ein Ziel oder auf einen Aktivator.

Alle DQs müssen vom MD bestätigt werden.

5.5 Anwendung von Strafen

5.5.1 Strafen, die die Sicherheit betreffen, können vor, während und nach einer Übung verhängt werden.

5.5.2 Eine Übung beginnt, wenn der SO das Kommando "Range is Hot, Eyes and Ears" erteilt.

5.5.3 Eine Übung ist beendet, wenn der SO das Kommando "Range is Clear" erteilt.

5.5.4 Strafen bezüglich des Übungsablaufs werden während der Übung erteilt.

5.5.5 Übungsanweisungen können vom Schützen verlangen, gewisse Worte zu sprechen, es kann jedoch in diesem Zusammenhang keine Strafe verhängt werden.

6 Regeln für das Anlegen von Übungen

Eine Übungsbeschreibung kann weder das Regelwerk ausser Kraft setzen noch erlaubte Handlungen von Schützen verbieten, ausser unter den folgenden Bedingungen:

- A. Um ein Sicherheitsproblem zu lösen, das durch Limitierungen der Schiessanlage besteht.
- B. Um die Möglichkeit zu bieten, kein Kleidungsstück zum verdeckten Tragen zu verwenden.
- C. Um die Anzahl Schuss in der Waffe zu definieren bis hin zur Divisions-Kapazität.
- D. Um den Startzustand und die Position der Waffe, sowie die Startposition der Ladevorrichtungen zu definieren.
- E. Um die Startposition des Schützen zu definieren.

6.1 Übungskategorien

IDPA Übungen sind in zwei allgemeine Kategorien unterteilt:

6.1.1 Szenario-Übungen

Szenario-Übungen versuchen, eine Situation abzubilden, die tatsächlich passieren könnte. Sie müssen eine Beschreibung des Szenarios haben und die unbegrenzte Wertung verwenden.

6.1.2 Standard-Übungen

Standard-Übungen dienen dazu, die Fähigkeiten des Schützen in Bezug auf die verschiedenen beim IDPA Schiessen verwendeten Techniken zu testen. Sie können die begrenzte oder die unbegrenzte Wertung verwenden.

6.2 Übungsbeschreibungen

Eine gut verfasste Übungsbeschreibung trägt zum Erfolg eines Wettkampfs bei und verhindert Verwirrung und Frustration unter den Offiziellen und Teilnehmern. Die schriftliche Beschreibung wird jeder Gruppe von Schützen vorgelesen, um eine einheitliche Kommunikation zu gewährleisten. Die schriftliche Übungsbeschreibung enthält mindestens folgende Elemente:

- A. Ein defensives Szenario, ausser für Standards (Fähigkeits-Tests)
- B. Startposition
- C. Zustand der Waffe (geladen, ungeladen, unterladen, reduziert geladen).
- D. Übungsablauf
- E. Bezeichnet Deckungs-Positionen und Ablauflinien
- F. Spezifiziert die 180°-Regel und/oder verwendete Mündungspunkte
- G. Minimal benötigte Anzahl Schuss und ob begrenzte oder unbegrenzte Wertung gilt
- H. Gibt an, wenn verdecktes Tragen NICHT erforderlich ist
- I. Ein Diagramm der Übung wird empfohlen, ist jedoch nicht erforderlich.

6.3 Ablauflinien

- A. Ablauflinien müssen verwendet werden, um die Deckung in einer Deckungs-Position zu definieren, und so subjektive, umstrittene Strafvergaben zu reduzieren.
- B. Ablauflinien bestehen aus Markierungsmaterial, das für alle Schützen während des gesamten Wettkampfes konsistent bleibt. Sie können nach Ermessen des Match Direktors taktil oder nicht taktil sein. Wenn sie sich über die Bodenoberfläche erheben, ist jeder Schütze verpflichtet, angemessene Sorgfalt walten zu lassen. Farbe, Schnittholz, Metall usw., die zum Markieren der Ablauflinie verwendet werden, dürfen nicht breiter als 4 Zoll (10cm) sein.
- C. Ablauflinien müssen so platziert werden, dass die Prinzipien des IDPA Schiessens gemäss Abschnitt 1.2 gefördert werden.
- D. Ablauflinien müssen die allgemeine Grenze für jede Deckungs-Position definieren, von wo aus ein Schütze in einer Übung alle aus dieser Position sichtbaren Ziele sicher beschiessen kann.
- E. Ablauflinien, die zum Markieren einer Deckungs-Position verwendet werden, erstrecken sich vom Rand der verwendeten physischen Objekte bis zur Übungsgrenze, um Deckungen aus weiteren Distanzen zu simulieren.
- F. Deckungspositionen an Fenstern und Öffnungen müssen mit Ablauflinien versehen sein.

6.4 Übungsgrenzen

Auf jeder Übung müssen Übungsgrenzen definiert werden, die sich weiter als 10y (9.1 Meter) von der am weitesten hinten liegenden Schiessposition entfernt befinden. Seile, Klebebänder, Kegel, Flaggen usw. müssen diese Grenzen physisch anzeigen.

6.5 Mündungs-Sicherheit

Match Direktoren müssen die Mündungssicherheit gemäss den Sicherheitsregeln in Abschnitt 2.9 festlegen.

6.6 Verschiedene Übungs-Regeln

6.6.1 In einer IDPA Übung dürfen nur offizielle IDPA Kartonziele oder von IDPA genehmigte Ziele verwendet werden.

6.6.2 75% aller in einem Match erforderlichen Schüsse müssen aus einer Entfernung von 15y (13.5 Meter) oder weniger abgegeben werden.

6.6.3 Szenario-Übungen können Ziele haben, die bis zu 20y (18.3 Meter) vom Schützen entfernt sind.

6.6.4 Standard-Übungen können Ziele haben, die bis zu 50y (45.7 Meter) vom Schützen entfernt sind.

6.6.5 Erinnerungs-Übungen sind in IDPA verboten. Eine Erinnerungs-Übung ist eine Übung, bei der man sich an die Reihenfolge des Beschiessens oder an andere Schiess-Anweisungen erinnern muss, die für den Schützen nicht intuitiv sind.

6.6.6 Übungen erfordern möglicherweise eine Änderung der Anzahl erforderlicher Schüsse auf ein Kartonziel. Nur ein Kartonziel pro Teil-Übung darf eine von den anderen Zielen abweichende Anzahl Schüsse erfordern. Beispielsweise muss das erste Kartonziel mit 6 Schuss und alle anderen Kartonziele mit jeweils 2 Schuss beschossen werden.

6.6.7 Nicht mehr als 25% der Schüsse, die in einer Teil-Übung erforderlich sind, dürfen auf Stahlziele sein.

6.6.8 Nicht mehr als 10% der total im Wettkampf erforderlichen Schüsse dürfen auf Stahl sein. Aktivator-Stahl mit einem gewerteten Ziel davor zählt nicht zum zulässigen Stahlanteil.

6.6.9 Aktivatoren, die sich hinter einem gewerteten Ziel befinden, müssen mit Schüssen aktiviert werden, die entweder die obere oder die untere Null Wertungszone treffen. Ist dies nicht möglich, muss die Zone 0, in der der Aktivator nicht ausgelöst wird, als harte Deckung gekennzeichnet sein.

6.6.10 Blinde Übungen (Ablauf vor dem Start nicht bekannt) und bewegliche Nicht-Bedrohungsziele sind nicht erlaubt.

6.6.11 Keine Teil-Übung darf mehr als 18 Schuss erfordern.

6.6.12 Erforderliche Schützenbewegungen aus eigener Kraft von mehr als 10y (9.1 Meter) zwischen den Schiesspositionen sind nicht zulässig. Insgesamt benötigte Schützenbewegung aus eigener Kraft von mehr als 20y (18.3 Meter) ist nicht gestattet.

6.6.13 Wenn eine kniende oder liegende Position erforderlich ist, muss dies die letzte Position in einer Teil-Übung sein.

6.6.14 Die Übungen sollen wenn möglich so angelegt sein, dass die Ziele für Schützen mit eingeschränkter Mobilität und körperlich behinderte Schützen trotzdem sichtbar sind.

6.6.15 Nur 1 Nicht-Bedrohungsziel pro 2 Bedrohungszielen darf in einer Teil-Übung verwendet werden.

Beispiel: 1-2 Bedrohungsziele = maximal 1 Nicht-Bedrohungsziel.
3-4 Bedrohungsziele = maximal 2 Nicht-Bedrohungsziele.
5-6 Bedrohungsziele = maximal 3 Nicht-Bedrohungsziele.

6.6.16 Keine Übung soll verlangen, dass während der Übung unter Zeitdruck Ladevorrichtungen gefüllt werden sollen.

6.6.17 Aufgemalte harte Deckung darf nicht den Weg eines sich bewegenden Ziels abdecken. Wenn der Weg eines sich bewegenden Ziels abgedeckt werden soll, dann muss ein undurchdringbares Material verwendet werden, sodass Treffer auf der harten Deckung nicht auf ein dahinterliegendes Ziel gelangen können.

6.6.18 "Nur starke Hand" Sequenzen dürfen keine Ziele auf Distanzen von mehr als 10y (9.1 Meter) enthalten.

6.6.19 "Nur schwache Hand" Sequenzen dürfen keine Ziele auf Distanzen von mehr als 7y (6.3 Meter) enthalten.

6.6.20 "Nur schwache Hand" Sequenzen können vom Schützen nicht verlangen, die Waffe nur mit der schwachen/unterstützenden Hand zu manipulieren.

6.6.21 Es dürfen keine Schüsse auf Entfernungen von mehr als 10y (9.1 Meter) für Szenario-Übungen oder 15Y (13.5 Meter) für Standard-Übungen auf Ziele von Kopfgrösse oder kleiner erforderlich sein.

6.6.22 Kartonziele, die 10y (9.1 Meter) oder weniger vom Schützen entfernt sind, müssen mindestens 12 Quadratzoll (30 cm²) einer Null Wertungszone aufweisen, wobei die kleinste Abmessung mindestens 3 Zoll (7.5 cm) betragen muss.

6.6.23 Der Zeitpunkt von Manipulationen darf in einer Übung nicht angeordnet werden. Alle angeordneten Manipulationen wie Nachladen oder Abspitzen usw. müssen ohne Zeitdruck erfolgen können.

6.6.24 Langwaffen und Aufnahme- Waffen

- A. Andere Arten von Langwaffen als PCC (Karabiner im Pistolenkaliber) dürfen in IDPA Wettkämpfen nicht geschossen werden. Inerte (nicht schießende) Langwaffen können als Requisiten verwendet werden.
- B. Aufnahme Faustfeuerwaffen, die vom Wettkampf, einem Sponsor oder den Organisatoren zur Verfügung gestellt werden, können in IDPA Wettkämpfen verwendet werden. Aufnahme Faustfeuerwaffen müssen nicht den IDPA Ausrüstungsregeln entsprechen.
- C. Wenn ein Schütze mit einer Aufnahme Waffe eine Störung der Waffe hat, muss dem Schützen eine Wiederholung der Übung gewährt werden.

6.6.25 Übungen mit einer oder mehreren Deckungs-Positionen haben keine Ziele im Freien, die mehr als 6 Schüsse erfordern, während sich der Schütze ausserhalb der Deckung befindet. Es kann jedoch mehr als eine solche Situation pro Übung geben.

6.6.26 Sichtbarrieren (Tarnung)

- A. Sichtbarrieren sind weiche Deckungs-Objekte wie Zelte, künstliche Bäume, Wände usw., mit denen die Sicht auf ein Ziel oder eine Gruppe von Zielen blockiert wird.
- B. Sichtbarrieren sind weiche Deckungen und daher nicht undurchdringlich oder als harte Abdeckungen gekennzeichnet. Sichtbarrieren dürfen nicht als Deckungs-Position vorgesehen sein, dh die Technik des Kuchenschneidens ist bei Sichtbarrieren nicht zulässig.
- C. Sichtbarrieren können von Match Direktoren verwendet werden, um "Überraschungs"-Ziele zu verbergen, die "im Freien" beschossen werden sollen (dh nachdem eine "Deckungsposition" in einer Übung verlassen wurde).
- D. Humanoide Formen jeglicher Art, entweder teilweise oder ganz, dürfen nicht als Sichtbarrieren, weiche oder harte Deckung verwendet werden. Taktische Puppen oder Mannequins können als Requisiten verwendet werden, aber nicht als Sicht-Barrieren, weiche oder harte Deckung.

7 Regeln für dauerhaft körperlich behinderte Schützen (PPDS)

Für IDPA Zwecke wird ein dauerhaft körperlich behinderter Schütze definiert als:

- A. Fehlende oder teilweise fehlende Gliedmassen.
- B. Prothetische Gliedmassen.
- C. Nicht funktionale Gliedmassen.
- D. Benutzung von Rollstuhl, Gehhilfe oder Krücken.

Um unseren PPDS Schützen gerecht zu werden, gelten die folgenden Regeln.

- A. PPDS, die eine in der Übung geforderte Aktion nicht ausführen wollen oder können (kniend, liegend usw.), erhalten 1 Ablauf-Strafe pro nicht durchgeführte Aktion. Wenn die Ziele nicht von einer erreichbaren Position aus beschossen werden können, werden die Trefferpunkte gewertet, aber keine Strafen für den Schiess-Ablauf erteilt.
- B. PPDS die nur einen Arm oder eine Hand gebrauchen können, können ohne Strafe ein vor dem Startsignal montiertes Licht für alle Übungen, die Beleuchtung erfordern, verwenden.
- C. PPDS, die einarmig/einhändig sind, werden in einer Übung, in der mit schwacher oder starker Hand geschossen werden muss, nicht bestraft.
- D. PPDS können einhändige Manipulationen auf eine Weise durchführen, die vom MD als sicher beurteilt wird.
- E. PPDS, die an einen Rollstuhl gebunden sind, können alle Mittel verwenden, die sie für die Bewegung während der Übung benötigen, einschliesslich eines Assistenten zum Schieben des Rollstuhls. Die ausgewählten Mittel müssen jedoch für jede Übung im Wettkampf verwendet werden.
- F. Die Verwendung eines am Körper oder am Rollstuhl angebrachten Holsters und/oder Halters für Ladevorrichtungen ist zulässig.
- G. Schusswaffen können zwischen den Schiesspositionen geholstert werden.
- H. Einhändige Kontrolle der Waffe ist während einer Übung zulässig.
- I. Schützen können auf die Verwendung eines Kleidungsstückes für verdecktes Tragen verzichten.

Schützen, die an Gehörschäden leiden, können ein alternatives, nicht akustisches Startsignal anfordern.

Das IDPA Hauptquartier kann individuelle Ausnahmeregelungen erlassen, damit körperbehinderte Schützen alternative oder speziell entwickelte Geräte verwenden können, die ihren individuellen Möglichkeiten entsprechen.

Der PPDS-Status basiert auf dem Ehrensysteem. Diejenigen, die ihren PPDS-Status falsch darstellen, werden disqualifiziert.

8 Ausrüstungs-Regeln

8.1 Waffen Allgemein

8.1.1 Zusammenfassung der Divisionen

- A. IDPA ist in 6 reguläre Divisionen unterteilt, die völlig getrennt sind. Keine der folgenden Divisionen tritt gegen eine andere Division an:
Stock Service Pistol (SSP), Enhanced Service Pistol (ESP), Custom Defensive Pistol (CDP), Compact Carry Pistol (CCP), Revolver (REV), Back Up Gun (BUG).

- B. BUG ist erforderlich für Tier-1 Wettkämpfe und optional für Tier 2-5 genehmigte Wettkämpfe.
 - C. Pistol Calibre Carbine (PCC) ist eine optionale Spezial-Division für Tier 1-5 Wettkämpfe.
- 8.1.2 Specialty Divisionen (SPD) sind optional für alle Wettkämpfe. Solche Divisionen müssen in allen Ankündigungen von genehmigten Wettkämpfen veröffentlicht werden, und im Bezug auf das Hinzufügen von Spezial-Divisionen kann kein Beschwerdeprozess geführt werden.
- A. Halbautomatische Waffen mit Double Action, Double Action Only oder Striker Mechanismus starten in SSP, CCP, PCC oder BUG. Jede Waffe, die in SSP verwendet werden kann, kann ebenso in ESP oder CDP verwendet werden, abhängig von ihrem Kaliber.
 - B. Halbautomatische Waffen mit Single Action Mechanismus starten je nach Grösse und Kaliber in ESP, CCP, CDP, PCC oder BUG.
 - C. Revolver werden nach Lademethode und Munition unterschieden, und starten in in REV oder BUG je nach Grösse und Kaliber.
- 8.1.3 Laden von Magazinen: Alle Magazine müssen beim Startsignal auf die Divisions-Kapazität geladen sein, ausser in den folgenden Fällen:
- A. Wenn ein Magazin verwendet wird, das weniger als die Divisionskapazität enthalten kann, lädt der Schütze während des gesamten Wettkampfes alle Magazine auf die Kapazität des niedrigsten Magazins.
 - B. Die Übungsbeschreibung kann eine geringere Anzahl Schuss im Magazin vorschreiben.
 - C. In der Revolver-Division muss der Schütze den Revolver und alle Ladevorrichtungen während des gesamten Wettkampfes mit der gleichen Anzahl Schuss laden, es sei denn, die oben genannten Ausnahmen greifen.
- 8.1.4 Divisions Kapazität
- | | |
|---------------|----------------|
| SSP, ESP, SPD | 10 Schuss |
| CDP, CCP | 8 Schuss |
| REV, BUG-S | 6 Schuss |
| BUG-R | 5 Schuss total |
- In allen halbautomatischen Divisionen mit Ausnahme von BUG-S startet der Schütze ausserdem mit einer zusätzlichen Patrone im Patronenlager, sofern die Übungsbeschreibung nichts anderes verlangt.
- 8.1.5 Anzahl Ladevorrichtungen
- A. Eine Ladevorrichtung ist ein Magazin, ein Speedloader oder ein Moonclip.
 - B. Schützen die mit 8 oder mehr Schuss in allen Ladevorrichtungen starten dürfen, starten mit der geladenen Waffe plus zwei zusätzlichen Ladevorrichtungen.
 - C. Schützen, die mit 6 oder 7 Schuss in allen Ladevorrichtungen starten dürfen, starten mit der geladenen Waffe plus drei zusätzlichen Ladevorrichtungen.
 - D. Schützen, die mit 5 oder weniger Schuss in allen Ladevorrichtungen starten dürfen, starten mit der geladenen Waffe plus vier zusätzlichen Ladevorrichtungen.
 - E. Während einer Teil-Übung dürfen keine weiteren Ladevorrichtungen als wie oben beschrieben verwendet werden.
- 8.1.6 Regel für unbrauchbare Schusswaffen
- A. In jedem Wettkampf muss ein Schütze für alle Übungen dieselbe Waffe verwenden, es sei denn, sie ist unbrauchbar geworden.
 - B. Wenn der Schütze feststellt, dass die Waffe unbrauchbar geworden ist, benachrichtigt er einen Offiziellen, der wiederum den Match Direktor benachrichtigt.
 - C. Sobald der Schütze erklärt hat, dass die Waffe unbrauchbar ist, darf sie für die restliche Dauer des Wettkampfs nicht mehr verwendet werden.
 - D. Der Schütze kann den Wettkampf beim nächsten Startsignal fortsetzen. Vorherige Teil-Übungen können nicht wiederholt werden.

- E. Jede erlaubte Ersatzwaffe der gleichen Division darf verwendet werden.
- F. Wenn die Magazine der Ersatzwaffe nicht die gleichen Ladezustände wie die ursprünglich verwendete Waffe ermöglichen, kann der Schütze die Magazine so laden, wie es der Ersatz-Waffe und den Regeln entspricht.

8.1.7 Zulässige Änderungen für alle Divisionen

Die folgenden Änderungsregeln gelten für Waffen in allen Divisionen.

- A. Schlösser oder Sicherungen, die der Lagerung dienen, können deaktiviert oder entfernt werden.
- B. Magazinsicherungen können deaktiviert oder entfernt werden.
- C. Laser, die in die Waffe oder in die Visierung eingebaut sind, sind zulässig, wenn die Waffe allen anderen Regeln der Division entspricht, und der Laser während einer Übung nicht aktiviert ist. Klebeband kann verwendet werden, um zu verhindern, dass der Laserstrahl sichtbar ist.
- D. Ein verlängerter Magazinknopf darf keinen übergrossen Durchmesser haben oder mehr als 0,2 Zoll (5mm) aus dem Rahmen herausragen. Die Messung erfolgt am hintersten Teil des Magazinknopfes, wo er aus dem Rahmen austritt. Wenn der Magazinknopf in den Griffrahmen eingelassen ist, wird der Griffrahmen an der Rückseite der Aussparung als Basis für die Messung verwendet.
- E. In Bezug auf die Schlittenbearbeitung, sind in SSP, ESP, CCP, CDP und BUG sogenannte OFM-Feuerwaffen (Original Firearm Manufacturer) mit umfangreicher Schlittenbearbeitung für die Verwendung in IDPA zugelassen, wenn sie alle anderen Anforderungen für ihre jeweilige Division erfüllen. Bezüglich der Schlittenbearbeitung wird ein OFM-Produkt als komplette Feuerwaffe definiert, wobei eigene Modellnummern oder SKUs vom Hersteller als zu verkaufende Artikel angeboten werden und eine jährliche Mindestproduktion von 2'000 Einheiten für dieses bestimmte Modell erreicht wird. Ausgelaufene Modelle müssen eine Gesamtproduktion von 20'000 Einheiten gehabt haben.

8.1.8 Nicht zulässige Eigenschaften und Änderungen für alle Divisionen

Die folgenden Eigenschaften und Änderungen sind in keiner Division zulässig, sofern im Regelwerk nicht ausdrücklich erlaubt.

- A. Kompensatoren jeglicher Art, einschliesslich hybride oder gebohrte Läufe.
- B. Zusatzgewichte. Dies umfasst (ohne darauf beschränkt zu sein) Gewichte an Magazinen, Wolfram-Führungsstangen, Messing-Magazintrichter und Gewichte als Griffschrauben oder Stopfen.
- C. Schwere und/oder kegelförmige Läufe ohne Laufbuchse, ausser wie in ESP-, CCP-, BUG- und CDP-Divisionen mit Längenbeschränkungen zulässig.
- D. Visierungen in nicht standardmässiger Konfiguration (Ghost Rings, Bo-Mar Ribs usw.).
- E. Trennen oder Deaktivieren von jeglichen Sicherheitsvorrichtungen einschliesslich (aber nicht beschränkt auf): manuelle Sicherungen, Griff-Sicherungen, Zündstift-, Striker, und Hammer blockierende Sicherungen, 1911 Serie 80 Zündstift-Sicherungen, 1911 Swartz Sicherungen. Rahmen der 1911 Serie 80 können mit Schlitten der Serie 70 verwendet werden oder umgekehrt. Revolver Mechanismen dürfen nicht so abgeändert werden, dass der Hammer bei geöffnetem Zylinder fallen kann.
- F. An der Waffe montierte Leuchten.
- G. Laser, die auf eine Montageschiene angebracht oder mit dem Abzugsbügel verschraubt sind, sind nicht erlaubt.

8.2 Waffen – Divisionen

8.2.1 Stock Service Pistol (SSP)

(Serien-Dienstwaffe). Faustfeuerwaffen in der SSP Division müssen:

- A. Eine minimale jährliche Produktion von 2'000 Einheiten aufweisen. Nicht mehr produzierte Modelle müssen eine Gesamtproduktion von mindestens 20'000 Einheiten gehabt haben.
 - B. Halbautomatisch sein.
 - C. Einen Double Action, Double Action Only oder Striker Fire Mechanismus haben.
 - D. Im Kaliber 9mm (9x19) oder grösser sein.
 - E. Ungeladen, mit dem schwersten Magazin eingesetzt, ein Gewicht von maximal 43oz (1219 Gramm) haben.
 - F. In die IDPA Testbox mit den Massen 8³/₄" x 6" x 1⁵/₈" (222.25 x 152.4 x 41.275 mm), mit dem grössten Magazin eingesetzt, passen.
- 8.2.1.1 Start Zustand
- A. Selektive Double/Single Action Waffen starten mit entspanntem Hammer.
 - B. Bei Waffen mit einem Entspannhebel oder Entspannknopf wird dieser zum Entspannen des Hammers verwendet.
 - C. Wenn der Hammer über den Abzug entspannt werden muss, wird dieser auf die unterste Position entspannt.
 - D. Manuelle Sicherungen kann der Schütze nach eigenem Ermessen verwenden.
- 8.2.1.2 In SSP zulässige Änderungen (abschliessende Liste):
- A. Die Visierung kann mit einer anderen Kimme-Korn Visierung ersetzt werden. Der Schlitten darf nicht bearbeitet werden, um eine andere Visierung aufzunehmen.
 - B. Griffschalen können gegen solche mit einem anderen Stil oder Material getauscht werden, die der Werkskonfiguration ähnlich sind, und nicht über 2.00oz (56.7 Gramm) mehr wiegen, als das werksseitige Standard Modell.
 - C. Magazinknopf, Schlittenfänger, Sicherungshebel, Entspannungshebel, Hammer und Abzüge, die auf einer SSP zugelassenen Waffe angebracht sind, dürfen auf einer anderen SSP zugelassenen Waffe desselben Herstellers verwendet werden, sofern sie ohne Modifikationen eingebaut werden können. Die Teile in dieser Liste müssen werksseitig auf Standard-Serienwaffen installiert sein. Spezielle Teile, die nur von einem werksseitigen Custom-Shop installiert erhältlich sind, sind für SSP nicht zulässig.
 - D. Schliessfederstangen und Doppelfeder-Systeme aus Material, das nicht schwerer als Edelstahl ist.
 - E. Rahmen können durch identische Rahmen desselben Herstellers ersetzt werden.
 - F. Aufschiebbare Griff-Socken und/oder Griff-Klebeband, Skateboard-Tape usw. können verwendet werden.
 - G. Interne Änderungen des Mechanismus, um den Abzug zu verbessern, sind erlaubt, solange die Sicherheit gewährleistet ist (keine sichtbaren externen Änderungen zulässig).
 - H. Interne Änderungen zur Erhöhung der Zuverlässigkeit.
 - I. Zubehör-Auszieher und Stifte können verwendet werden.
 - J. Interne Änderungen zur Erhöhung der Präzision.
 - K. Ersatz des Laufs durch einen mit derselben Konfiguration und demselben Kaliber.
 - L. Plastikstopfen können verwendet werden, um die Öffnung hinter dem Magazinschacht zu füllen.
 - M. Individualisierte Oberflächenbehandlungen können angewendet werden.
 - N. Serienmässige Schlittenabdeckungen können nachbearbeitet werden.
 - O. Schlitten können graviert werden. Gravieren ist definiert als Anbringen von Logos, Buchstaben und Grafiken, die nicht tiefer als die ursprünglichen Werkslogos sind.
 - P. Punktieren und Texturieren kann an leicht austauschbaren Teilen des Griffes durchgeführt werden, wie z. B. austauschbarem Griff Rücken und austauschbaren Griffschalen.
 - Q. Zubehör-Magazine dürfen verwendet werden, sofern sie nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr wiegen als das Werksmagazin der gleichen Kapazität.
 - R. Zubehör-Magazinböden können verwendet werden, sofern das Magazingewicht nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr beträgt als das Werksmagazin.

- S. Magazinböden können durch Umformen, Texturieren oder Hinzufügen von Stossfängern modifiziert werden, sofern das Magazingewicht nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr beträgt als das Werksmagazin.
 - T. Magazine, die länger als die Werksmagazine sind, dürfen verwendet werden, sofern sie alle anderen Anforderungen der Division erfüllen.
- 8.2.1.3 In SSP nicht zulässige Änderungen (nicht abschliessende Liste):
- A. Extern sichtbare Änderungen, die nicht im Kapitel Zulässige Änderungen aufgeführt sind.
 - B. Zubehör- oder sichtbar modifizierte Magazinknöpfe, Schlittenfänger, Sicherungshebel, Entspannungshebel und Hammer.
 - C. Robar-artige Reduzierung des Griffs.
 - D. Zusätzliche Magazinrichter.
 - E. Schlitteneinsätze, um ein anderes Rückstoss-System aufzunehmen.
 - F. Ein Lauf eines Kalibers, welches im ursprünglichen Werksmodell nicht angeboten wird.
 - G. Anpassung des Schlittens durch Hinzufügen von vorderen Ladehilfen oder Einfräsungen.
 - H. Kompensierte/gebohrte Waffen mit ungebohrtem Lauf.
 - I. Texturierung oder Punktierung an nicht leicht austauschbaren Teilen des Griffes.
 - J. Zubehör-Schlitten.
 - K. Entfernen von Material aus der Öffnung des Magazinschachts.
 - L. Zubehör Griff-Verlängerungen oder Beavertails.
 - M. Deaktivieren des Schlittenfängers.

8.2.2 Enhanced Service Pistol (ESP)

(Verbesserte Dienstpistole) Faustfeuerwaffen in der ESP Division müssen:

- A. Halbautomatisch sein.
- B. Im Kaliber 9mm (9x19) oder grösser sein.
- C. Ungeladen, mit dem schwersten Magazin eingesetzt, ein Gewicht von maximal 43oz (1219 Gramm) haben.
- D. In die IDPA Testbox mit den Massen $8\frac{3}{4}'' \times 6'' \times 1\frac{5}{8}''$ (222.25 x 152.4 x 41.275 mm), mit dem grössten Magazin eingesetzt, passen.

Waffen, welche ursprünglich als kompensierte/gebohrte Waffen verkauft wurden können mit ungebohrten Läufen in ESP verwendet werden.

8.2.2.1 Start Zustand

- A. Single Action Waffen starten gespannt/gesichert (Hammer gespannt, Sicherung aktiv).
- B. Selektive Double/Single Action Waffen starten entweder gespannt/gesichert oder entspannt, nach Ermessen des Schützen.
- C. Bei DA, DAO oder Striker Waffen mit einem Entspannhebel oder Entspannknopf wird dieser zum Entspannen des Hammers verwendet.
- D. Bei DA, DAO oder Striker Waffen mit einer manuellen Sicherung kann der Schütze diese nach eigenem Ermessen verwenden.

8.2.2.2 In ESP zulässige Eigenschaften und Änderungen (abschliessende Liste):

- A. Die Visierung kann mit einer anderen Kimme-Korn Visierung ersetzt werden. Der Schlitten darf bearbeitet werden, um eine andere Visierung aufzunehmen.
- B. Griffschalen können ausgetauscht werden, sofern sie nicht über 2.00oz (56.7 Gramm) mehr wiegen, als das werksseitige Standard Modell.
- C. Aufschiebbare Griff-Socken und/oder Griff-Klebeband, Skateboard-Tape usw. können verwendet werden.
- D. Robar-artige Reduzierung des Griffs.
- E. Änderungen des Mechanismus um den Abzug zu verbessern, solange die Sicherheit gewährleistet ist
- F. Änderungen zur Erhöhung der Zuverlässigkeit
- G. Zubehör-Auszieher und Stifte können verwendet werden.
- H. Interne Änderungen zur Erhöhung der Präzision.

- I. Ersatz des Laufs durch einen mit derselben Konfiguration und demselben oder einem anderen Kaliber.
- J. Plastikstopfen können verwendet werden, um die Öffnung hinter dem Magazinschacht zu füllen.
- K. Zubehör-Abzüge und Abzugsänderungen, bei welchen die Abzugsposition weiter vorne oder weiter hinten als der Werksabzug ist.
- L. Äusserlich sichtbare Abzüge oder Abzugsweg-Beschränkungen.
- M. Hammer und andere Teile des Mechanismus um den Abzug zu verbessern.
- N. Anbringen von Fischhaut-Muster, Einfräsungen and Texturierungen.
- O. Veränderung der Form des Abzugsbügels.
- P. Vergrösserte und/oder beidseitige Sicherungshebel.
- Q. Vergrösserte Beavertail Griff-Sicherungen.
- R. Beidseitige oder rechtsseitige Magazinknöpfe.
- S. Vergrösserte, verkleinerte und/oder beidseitige Schlittenfänger
- T. Schwere und/oder kegelförmige Läufe ohne Laufbuchse mit einer Länge von 4.25" (108 mm) oder weniger.
- U. Schliessfederstangen und Doppelfeder-Systeme aus Material, das nicht schwerer als Edelstahl ist.
- V. Schlitteneinsätze, um ein anderes Rückstoss-System aufzunehmen.
- W. Änderungen des Magazins und Anbringen von Magazin-Trichtern.
- X. Individualisierte Oberflächenbehandlungen und Gravuren können angewendet werden.
- Y. Zubehör-Schlittenabdeckungen.
- Z. Anbringen von Fischhaut-Muster, Einfräsungen and Texturierungen am Schlitten.
- AA. Griff-Verlängerungen und Beavertails.
- AB. Swenson Daumenschilder und Rahmen-monierte Daumenschilder.
- AC. Zubehör-Sicherungshebel.
- AD. Zubehör-Magazinböden können verwendet werden, sofern das Magazingewicht nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr beträgt als das Werksmagazin.
- AE. Magazinböden können durch Umformen, Texturieren oder Hinzufügen von Stossfängern modifiziert werden, sofern das Magazingewicht nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr beträgt als das Werksmagazin.
- AF. Magazine, die länger als die Werksmagazine sind, dürfen verwendet werden, sofern sie alle anderen Anforderungen der Division erfüllen.

8.2.2.3 In ESP nicht zulässige Änderungen (nicht abschliessende Liste):

- A. Abzugs-Schuhe
- B. Deaktivieren des Schlittenfängers.

8.2.3 Custom Defense Pistol (CDP)

(Individualisierte Verteidigungspistole) Faustfeuerwaffen in der CDP Division müssen:

- A. Halbautomatisch sein.
- B. Im Kaliber .45 ACP sein.
- C. Ungeladen, mit dem schwersten Magazin eingesetzt, ein Gewicht von maximal 43oz (1219 Gramm) haben.
- D. In die IDPA Testbox mit den Massen $8\frac{3}{4}" \times 6" \times 1\frac{5}{8}"$ (222.25 x 152.4 x 41.275 mm), mit dem grössten Magazin eingesetzt, passen.

Waffen, welche ursprünglich als kompensierte/gebohrte Waffen verkauft wurden können mit ungebohrten Läufen in CDP verwendet werden.

8.2.3.1 Start Zustand

- A. Single Action Waffen starten gespannt/gesichert (Hammer gespannt, Sicherung aktiv).
- B. Selektive Double/Single Action Waffen starten entweder gespannt/gesichert oder entspannt, nach Ermessen des Schützen.

- C. Bei DA, DAO oder Striker Waffen mit einem Entspannhebel oder Entspannknopf wird dieser zum Entspannen des Hammers verwendet.
 - D. Bei DA, DAO oder Striker Waffen mit einer manuellen Sicherung kann der Schütze diese nach eigenem Ermessen verwenden.
- 8.2.3.2 In CDP zulässige Eigenschaften und Änderungen (abschliessende Liste):
- A. Die Visierung kann mit einer anderen Kimme-Korn Visierung ersetzt werden. Der Schlitten darf bearbeitet werden, um eine andere Visierung aufzunehmen.
 - B. Griffschalen können ausgetauscht werden, sofern sie nicht über 2.00oz (56.7 Gramm) mehr wiegen, als das werksseitige Standard Modell.
 - C. Aufschiebbare Griff-Socken und/oder Griff-Klebeband, Skateboard-Tape usw. können verwendet werden.
 - D. Robar-artige Reduzierung des Griffs.
 - E. Änderungen des Mechanismus um den Abzug zu verbessern, solange die Sicherheit gewährleistet ist
 - F. Änderungen zur Erhöhung der Zuverlässigkeit
 - G. Zubehör-Auszieher und Stifte können verwendet werden.
 - H. Interne Änderungen zur Erhöhung der Präzision.
 - I. Ersatz des Laufs durch einen mit derselben Konfiguration und demselben oder einem anderen Kaliber.
 - J. Plastikstopfen können verwendet werden, um die Öffnung hinter dem Magazinschacht zu füllen.
 - K. Zubehör-Abzüge und Abzugsänderungen, bei welchen die Abzugsposition weiter vorne oder weiter hinten als der Werksabzug ist.
 - L. Äusserlich sichtbare Abzüge oder Abzugsweg-Beschränkungen.
 - M. Hammer und andere Teile des Mechanismus um den Abzug zu verbessern.
 - N. Anbringen von Fischhaut-Muster, Einfräsungen and Texturierungen.
 - O. Veränderung der Form des Abzugsbügels.
 - P. Vergrösserte und/oder beidseitige Sicherungshebel.
 - Q. Vergrösserte Beavertail Griff-Sicherungen.
 - R. Beidseitige oder rechtsseitige Magazinknöpfe.
 - S. Vergrösserte, verkleinerte und/oder beidseitige Schlittenfänger
 - T. Schwere und/oder kegelförmige Läufe ohne Laufbuchse mit einer Länge von 4.25" (108 mm) oder weniger.
 - U. Schliessfederstangen und Doppelfeder-Systeme aus Material, das nicht schwerer als Edelstahl ist.
 - V. Schlitteneinsätze, um ein anderes Rückstoss-System aufzunehmen.
 - W. Änderungen des Magazins und Anbringen von Magazin-Trichtern.
 - X. Individualisierte Oberflächenbehandlungen und Gravuren können angewendet werden.
 - Y. Zubehör-Schlittenabdeckungen.
 - Z. Anbringen von Fischhaut-Muster, Einfräsungen and Texturierungen am Schlitten.
 - AA. Griff-Verlängerungen und Beavertails.
 - AB. Swenson Daumenschilder und Rahmen-monierte Daumenschilder.
 - AC. Zubehör-Sicherungshebel.
 - AD. Zubehör-Magazinböden können verwendet werden, sofern das Magazingewicht nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr beträgt als das Werksmagazin.
 - AE. Magazinböden können durch Umformen, Texturieren oder Hinzufügen von Stossfängern modifiziert werden, sofern das Magazingewicht nicht mehr als 1.00oz (28.35 Gramm) mehr beträgt als das Werksmagazin.
 - AF. Magazine, die länger als die Werksmagazine sind, dürfen verwendet werden, sofern sie alle anderen Anforderungen der Division erfüllen.
- 8.2.3.3 In CDP nicht zulässige Änderungen (nicht abschliessende Liste):
- A. Abzugs-Schuhe

B. Deaktivieren des Schlittenfängers.

8.2.4 Compact Carry Pistol Division (CCP)

(Kompakte Tragepistole) Faustfeuerwaffen in der CCP Division müssen:

- A. Halbautomatisch sein.
- B. Im Kaliber 9mm (9x19) oder grösser sein.
- C. Eine Lauflänge von $4\frac{3}{8}$ " (111.125 mm) oder weniger haben.
- D. Ungeladen, mit dem schwersten Magazin eingesetzt, ein Gewicht von maximal 38oz (1077 Gramm) haben.
- E. In die IDPA Testbox mit den Massen $7\frac{3}{4}$ " x $5\frac{3}{8}$ " x $1\frac{3}{8}$ " (196.85 x 136.525 x 34.925 mm), mit dem grössten Magazin eingesetzt, passen.

8.2.4.1 Start Zustand

- A. Single Action Waffen starten gespannt/gesichert (Hammer gespannt, Sicherung aktiv).
- B. Selektive Double/Single Action Waffen starten entweder gespannt/gesichert oder entspannt, nach Ermessen des Schützen.
- C. Bei DA, DAO oder Striker Waffen mit einem Entspannhebel oder Entspannknopf wird dieser zum Entspannen des Hammers verwendet.
- D. Bei DA, DAO oder Striker Waffen mit einer manuellen Sicherung kann der Schütze diese nach eigenem Ermessen verwenden.

8.2.4.2 In CCP zulässige Eigenschaften und Änderungen (abschliessende Liste):

CCP Waffen müssen allen Enhanced Service Pistol (ESP) Eigenschaften und Modifikationen und Ausrüstungsbeschränkungen entsprechen.

8.2.5 Revolver Division (REV)

Revolver werden in eine der beiden folgenden Unterkategorien eingeteilt:

Stock Revolver oder Enhanced Revolver

8.2.5.1 Stock Revolver müssen:

- A. Jeder Revolver, im Kaliber .38 Spezial oder grösser, mit Randhülse und der nicht mit Moonclips nachgeladen wird.
- B. Die ungeladene Waffe muss 43,00oz (1219 Gramm) oder weniger wiegen.

8.2.5.2 Enhanced Revolver müssen sein:

- A. Jeder Revolver, im Kaliber .357 Magnum oder grösser, mit Rand- oder randloser Hülse.
- B. Die ungeladene Waffe muss 50,00oz (1417.48 Gramm) oder weniger wiegen.
- C. Kann mit Speedloadern oder ganzen Moonclips geladen werden.

8.2.6 Anforderungen an Stock und Enhanced Revolver:

8.2.6.1 Die Verwendung von gekürzter Munition ist nicht gestattet.

8.2.6.2 Die verwendete Munition muss mit dem Kaliber der Waffe übereinstimmen, mit den folgenden Ausnahmen:

- .38 Special in .357 Magnum
- .44 Special in .44 Magnum
- .45 Auto Rim oder .45 GAP in .45 ACP
- .45 ACP oder .45 GAP in .45 Colt
- .40 S & W in 10 mm

8.2.6.3 Die Lauflänge muss 4,25 Zoll (107.95 mm) oder weniger betragen.

8.2.6.4 Revolver müssen auf die Divisionskapazität von 6 Schuss geladen werden. Revolver mit einer höheren Kapazität von 7 oder 8 Patronen sind zulässig, es dürfen aber nur 6 geladen werden.

8.2.6.5 Für Stock und Enhanced Revolver zulässige Änderungen (abschliessende Liste):

- A. Die Visierung kann mit einer anderen Kimme-Korn Visierung ersetzt werden. Der Rahmen und der Lauf dürfen bearbeitet werden, um eine andere Visierung aufzunehmen.

- B. Änderungen des Mechanismus um den Abzug zu verbessern, solange die Sicherheit gewährleistet ist (Glätten der Abzugsfläche, Entfernen des Hammersporns, Verwendung eines Abzugsstops, Umstellung auf DAO und Hinzufügen einer Kugelarretierung gelten als Arbeiten am Mechanismus und sind zulässig).
 - C. Die Griffe können gegen einen anderen Stil oder ein anderes Material ausgetauscht werden, die der Werkskonfiguration ähnlich sind und nicht über 2.00oz (56.7 Gramm) mehr wiegen, als das werksseitige Standard Modell.
 - D. Griff Tape, Skateboard Tape usw. kann verwendet werden.
 - E. Zylinder-Knöpfe können gegen ein anderes Werksangebot des Waffenherstellers ausgetauscht werden.
 - F. Ansenken der Rückseite der Patronenlager.
 - G. Verkürzung von Werksläufen.
 - H. Wechsel des Laufs auf ein anderes Werksangebot für dieses Modell.
 - I. Waffen, die zur Aufnahme von Moonclips umgebaut wurden, können in Stock Revolver verwendet werden, sofern keine Moonclips verwendet werden.
 - J. Individualisierte Oberflächenbehandlungen.
- 8.2.6.6 Für Enhanced Revolver zulässige Änderungen (abschliessende Liste):
- A. Zylinderknöpfe können modifiziert oder ersetzt werden, dürfen jedoch in keiner Richtung über den Rahmen hinausragen und dürfen nicht dicker als 3/8" (9.525 mm) sein, gemessen von der Seitenplatte des Rahmens.
 - B. Konvertierung zur Annahme von Mondclips.
- 8.2.6.7 Für Stock und Enhanced Revolver nicht zulässige Änderungen (nicht abschliessende Liste):
- A. Übergrosse oder schwere Läufe.
 - B. Hogue Big Butt Griffe und ähnliches sind nicht erlaubt. Die maximal zulässigen Griffabmessungen sind:
5,00" (127 mm) maximale Höhe, gemessen von der Unterseite der Hammeröffnung im Rahmen bis zur Unterseite des Griiffs, 2³/₈" (60.325 mm) maximale Tiefe, 1⁵/₈" (41.275 mm) maximale Breite.

8.2.7 Back Up Gun (BUG)

Die Back Up Gun Division ist für Tier 1 Wettkämpfe erforderlich und für Tier 2-5 Wettkämpfe optional, nach Ermessen des Match Direktors in. BUG wird als eine einzige Division gemeldet.

Die Back Up Gun Division kann auch verwendet werden, um einen speziellen Nur-BUG Wettkampf durchzuführen. Match Direktoren können Bedingungen für Übungen festlegen, wie z.B. Startzustand, Verwendung des Holsters und das Manipulieren unter Zeitdruck.

Faustfeuerwaffen, die zur Verwendung in BUG zugelassen sind, werden in eine der folgenden Unterkategorien eingeteilt:

- A. Halbautomatische BUG.
- B. Revolver BUG.
- C. Andere spezielle Unterkategorien, wie vom MD definiert.

8.2.8 Halbautomatische BUG (BUG-S)

Faustfeuerwaffen in BUG-S müssen:

- A. Halbautomatisch sein.
- B. Einen Single Action, Double Action, Double Action Only oder Striker Mechanismus haben.
- C. Im Kaliber .380 ACP oder grösser sein.
- D. Eine Lauflänge von 3¹/₂" (88.9 mm) oder weniger haben.
- E. Ungeladen, mit dem schwersten Magazin eingesetzt, ein Gewicht von maximal 26oz (737 Gramm) haben.

- F. Die Waffe mit dem grössten Magazin eingesetzt muss in die IDPA Testbox mit den Massen 6 1/2 "x 45/8" x 13/8" (165.1 x 117.475 x 34.925 mm) passen.

8.2.8.1 Start Zustand

- A. Single Action Waffen starten gespannt/gesichert (Hammer gespannt, Sicherung aktiv).
- B. Selektive Double/Single Action Waffen starten entweder gespannt/gesichert oder entspannt, nach Ermessen des Schützen.
- C. Beim Entspannen von Waffen mit einem Entspannhebel oder Entspannknopf wird dieser zum Entspannen des Hammers verwendet.
- D. Beim Entspannen von Waffen, bei denen der Abzug dazu verwendet werden muss, wird der Hammer auf die unterste Position entspannt.
- E. Schützen starten mit einer Patrone im Patronenlager und 5 Patronen im Magazin.

8.2.8.2 In BUG-S zulässige Eigenschaften und Änderungen:

Halbautomatische BUG Waffen müssen allen Enhanced Service Pistol (ESP) Eigenschaften und Modifikationen und Ausrüstungsbeschränkungen entsprechen.

8.2.9 Revolver BUG (BUG-R)

Faustfeuerwaffen in BUG-R müssen:

- A. Jeder Revolver, im Kaliber .38 oder grösser, mit Randhülsen der nicht mit Moonclips geladen wird.
- B. Die Verwendung von gekürzter (verkürzter) Munition ist nicht gestattet.
- C. Lauflänge von 2 1/2" (63.5 mm) oder weniger.
- D. Die ungeladene Waffe muss 26oz (737 Gramm) oder weniger wiegen.
- E. Auf die Divisionskapazität von nicht mehr als 5 Patronen im Zylinder geladen werden.
- F. Die Waffe muss in die IDPA Testbox mit den Massen 6 1/2 "x 45/8" x 13/8" (165.1 x 117.475 x 34.925 mm) passen.
- G. Revolver BUG Änderungen: Revolver BUG muss allen Stock Revolver Eigenschaften und Änderungen sowie Ausrüstungsbeschränkungen entsprechen.

8.2.10 Specialty Division (SPD)

- A. IDPA ermutigt Schützen, ihre Fähigkeiten in der Handhabung von Waffen mit üblicherweise getragenen Schusswaffen zu üben. Viele täglich getragene Waffen passen nicht in die 6 Wettkampf-Divisionen.
- B. IDPA erlaubt es den Clubs, "Spezial-Divisionen" für die Wertung hinzufügen. Diese Divisionen erlauben es, kleinere Kaliber als 9 mm, Optiken, Laser, montierte Lampen oder Schusswaffen, die nicht in die Wettkampf-Divisionen passen, an Wettkämpfen zu verwenden.
- C. Alle anderen IDPA Ausrüstungsregeln gelten für Holster und Halter von Ladevorrichtungen sowie deren Platzierung am Körper. Match Direktoren haben auch die Möglichkeit, Junior-Schützen mit .22 Kleinkaliber-Waffen eine Start Position in Low Ready anstatt geholstert zuzulassen.
- D. Alle Regeln bezüglich IDPA Mitgliedschaft sind anzuwenden.
- E. Die Klassifikationen der Spezial-Divisionen basieren auf der höchsten Klassifizierung des Schützen in den regulären IDPA Divisionen.
- F. Die Vereine sind nicht verpflichtet, diese Möglichkeiten umzusetzen, und die Match Direktoren nutzen bei der Umsetzung ihren Ermessensspielraum, damit die Qualität der Wettkämpfe hoch bleibt.

8.3 Munition

Die folgenden Regeln gelten für Munition, die in IDPA Wettkämpfen verwendet wird.

- A. Stahlkern, Brand- und Leuchtspur-Munition ist verboten.
- B. Clubs können Patronen/Geschosse verbieten, die Stahlziele beschädigen können.
- C. Alle Munition muss ein einziges Geschoss verwenden.

8.3.1 Munitions-Leistung

Ziel ist es, mit allgemein verfügbarer Munition zu starten. Die Mindestleistungsfaktoren sind:

SSP, ESP, CCP	125
CDP	165
Stock REV	105
Enhanced REV	155
BUG	95

Der Leistungsfaktor wird berechnet, indem man das Geschossgewicht in Grains (gr) mit der Geschossgeschwindigkeit in Fuss pro Sekunde (fps) multipliziert und durch 1000 dividiert. Die Kommastellen werden ignoriert. Zum Beispiel: ein Geschoss mit 230,1 Grain und 794,7 fps: $230,1 \times 794,7 / 1000 = 182$. 86047 ergibt Leistungsfaktor 182.

8.3.2 Offizielles Chronograph Verfahren

Der Chronograph Test wird mit anwesendem Schützen durchgeführt. Munition wird vor dem Chronograph Test eingezogen und/oder verpackt. Der offizielle Chronograph Tester verwendet die vom Schützen gelieferte Waffe, und es wird das folgende Verfahren angewendet:

- A. Wenn zwei von drei Patronen den erforderlichen Leistungsfaktor erfüllen oder überschreiten, entspricht die Munition den Anforderungen. Vor jedem Schuss wird die Mündung der Waffe in die Vertikale angehoben (sofern die Sicherheitsregeln der Schiessanlage dies erlauben), um das Pulver in den hinteren Teil der Hülse zu bewegen und dem Schützen die Chance auf maximale Geschwindigkeit zu geben.
- B. Ein Geschoss wird delaboriert und gewogen. Wenn zwei Patronen die höchste Geschwindigkeit für das Kaliber und den betreffenden Leistungsfaktor überschreiten, wird optional auf das Delaborieren und Wägen des Geschosses verzichtet.
- C. Ein Schütze, dessen Munition den erforderlichen Leistungsfaktor nicht erreicht, darf den Wettkampf schießen, aber seine Gesamtwertung entspricht einer Disqualifikation.

8.4 Gürtel

Die Gürtel dürfen nicht breiter als 1³/₄" (44.45 mm) und nicht dicker als 5/16" (7.94 mm) sein und müssen alle bis auf zwei Gürtelschlaufen der Hose passieren.

8.5 Holster

Die folgenden Kriterien gelten für IDPA zugelassene Holster.

- A. Muss für ganztägliches, verdecktes Tragen geeignet sein und unabhängig von der Startposition in jeder Übung getragen werden.
- B. Muss ein Hüft holster auf der starken Seite sein, das innerhalb (IWB) oder ausserhalb des Bunds (OWB) getragen wird.
- C. Muss an einem IDPA zugelassenen Gürtel getragen werden.
- D. Muss die Aktivierung des Abzugs im Holster verhindern.
- E. Die Mündung der Waffe muss einen neutralen (vertikalen) oder nach hinten gerichteten Winkel aufweisen.
- F. Holster mit verstellbarem Winkel sind zulässig, wenn zur Verstellung des Winkels entsprechende Schrauben gelöst und umpositioniert werden müssen. IWB-Holster sind von dieser Regel ausgenommen.
- G. Die Waffe muss ausreichend gehalten werden, damit der Träger normale tägliche Aufgaben erledigen kann, ohne befürchten zu müssen, die Waffe zu verlieren.
- H. Muss aus handelsüblichen Holstermaterialien normaler Dicke (Leder, Kydex, Kunststoff, Nylon usw.) hergestellt sein.

- I. Bei männlichen Schützen muss die Vorderseite des Waffengriffs bis zum Abzugsbügel auf der Höhe oder über dem Gürtel sein. IWB-Holster sind von dieser Regel ausgenommen.
 - J. Das Holster muss während dem gesamten Wettkampf auf derselben Körperseite bleiben.
 - K. Muss so am Gurt positioniert werden, dass die Mitte des Abzugsbügels hinter der Mittellinie des Körpers liegt.
 - L. Für IDPA Zwecke beginnt die Mittellinie des Körpers in der Mitte der Achselhöhle und verläuft gerade nach unten.
 - M. Alle Sicherungsvorrichtungen am Holster müssen verwendet werden.
 - N. Sicherungsvorrichtungen können dauerhaft entfernt oder dauerhaft deaktiviert werden, jedoch nicht während eines Wettkampfs vorübergehend deaktiviert werden.
 - O. Die Vorderkante des Holsters darf nicht mehr als $1\frac{3}{4}$ " (44.45 mm) unter der Stirnfläche des Verschlusses (Pistolen) oder 1" (25.4 mm) unter der Rückseitenfläche des Zylinders (Revolver) liegen.
 - P. Holster können geändert werden, um den IDPA Regeln zu entsprechen.
 - Q. Holster mit Schrauben oder Knöpfen, die über die Aussenseite des Holsters hinausragen, sind zulässig, wenn für die Einstellschraube(n) ein Werkzeug zum Ändern der Spannung erforderlich ist, die Schrauben weniger als 0,125" (3.175 mm) über die Aussenseite des Holsters herausragen und alle anderen Anforderungen erfüllt werden. Zusätzlich muss für alle Spannschrauben an einem Holster ein Werkzeug zur Spannungseinstellung erforderlich sein.
 - R. Nur für männliche Schützen müssen die Holster so nahe am Körper des Schützen getragen werden, dass ein Rohr mit einem Durchmesser von $\frac{3}{4}$ " (19.05 mm), das zwischen dem Schützen und der Waffe irgendwo über dem Gürtel platziert wird, sowohl den Schützen als auch die Waffe gleichzeitig berührt.
 - S. Ein Holster kann für einige Schützen zugelassen, aber für andere Schützen aufgrund der unterschiedlichen Körperformen nicht zugelassen sein.
 - T. Ein Holster kann zugelassen sein, wenn es eng getragen wird, aber die Zulassung verlieren, wenn es nicht eng anliegt.
 - U. Nur für weibliche Schützen kann ein tiefes und abgesetztes Holster verwendet werden. Es gelten alle Regeln für verdecktes Tragen und Mündungswinkel.
 - V. Nur für weibliche Schützen darf ein Holster von vorne gesehen nicht weiter als vertikal vom Körper weg gerichtet sein, es sei denn, der Körper des Schützen berührt den Griff der Schusswaffe.
- 8.5.1 Nicht zugelassene Holster (Nicht abschliessende Liste):
- A. Cross-Draw (Holster auf der schwachen Seite mit Griff nach vorne)
 - B. Schulterholster
 - C. Holster die im Kreuz getragen werden
 - D. Appendix Holster (Holster, die vor dem Bauch getragen werden)
 - E. Tragen der Waffe in einer Tasche

8.6 Halter von Ladevorrichtungen

- 8.6.1 Allgemeine Regeln für Halter von Ladevorrichtungen
- A. Anstatt Halter von Ladevorrichtungen zu verwenden, können Schützen Ladevorrichtungen in ihren Taschen tragen. Schützen können Tragethoden mischen.
 - B. Ein Halter pro erlaubter Ladevorrichtung darf am Gurt getragen werden. Jede einzelne Tasche eines Mehrfachträgers zählt als eins. Ein zusätzlicher Halter kann hinter der Mittellinie des Körpers getragen werden, um zu Beginn einer Übung zu Laden. Dieser Halter muss vor dem Befehl "Standby" leer sein.
 - C. Halter können abgeändert werden, um die IDPA Regeln zu erfüllen.

- D. Nur für männliche Schützen müssen Halter die Ladevorrichtungen so nahe am Körper positionieren, dass ein Rohr mit einem Durchmesser von 3/4" (19.05 mm), das zwischen dem Schützen und der Ladevorrichtung irgendwo über dem Gürtel platziert wird, sowohl den Schützen als auch die Vorrichtung gleichzeitig berührt.

8.6.2 Magazin Halter

- A. Muss für ganztägiges, verdecktes Tragen geeignet sein.
- B. Muss an einem IDPA zugelassenen Gürtel getragen werden.
- C. Muss 2" (50.8 mm) des Magazins abdecken, gemessen von der Oberseite des Patronenbodens entlang der Rückseite des Magazins.
- D. Muss die gesamte Aussenseite des Teils des Magazins innerhalb des Halters bedecken. Die Aussenseite ist die vom Körper des Schützen abgewandte Seite.
- E. Das Magazin muss innerhalb von 10° zur senkrechten Richtung zum Gurt positioniert sein. (80° bis 100° relativ zum Gurt).
- F. Schrauben oder Knöpfe, die über die Aussenseite des Trägers hinausragen, sind zulässig, wenn für die Einstellschraube(n) ein Werkzeug zum Ändern der Spannung erforderlich ist, die Schrauben weniger als 0,125" (3.175 mm) über der Aussenseite des Halters herausragen und alle anderen Anforderungen betreffend Magazine erfüllt sind. Zusätzlich müssen für alle Spannschrauben an einem Halter ein Werkzeug zur Spannungseinstellung erfordern.
- G. "Bullets out" (Geschosse weg vom Körper gerichtet) Magazinhalter sind nicht erlaubt.
- H. Magazinhalter müssen an einer Stelle am Gürtel getragen werden, so dass sich die Vorderkante des Halters oder des Magazins hinter dem Hüftknochen des Schützen befindet.
- I. Sofern in einer Übungsbeschreibung nicht anders angegeben, muss für jede Übung in einem Wettkampf genau dieselbe Position Ort für Magazine, Magazinhalter und/oder Ladevorrichtungen in Taschen verwendet werden.

8.6.3 Regeln für Speedloader und Moonclip Halter

- A. Geeignet für ganztägiges, verdecktes Tragen.
- B. Halter von Speedloader müssen entweder oben offen sein, wobei von vorne gesehen mindestens 45% des Durchmessers und 100% der Höhe der Patronen gedeckt werden und der Speedloader durch Spannung gehalten wird, oder sie müssen den Speedloader mittels einer Druckknopf- oder Klett-Lasche halten. Seitliche Öffnungen sind nur für den Zugriff mit Daumen und Zeigefinger erlaubt.
- C. Moonclip Halter müssen entweder oben offen sein, wobei von vorne gesehen mindestens 45% des Durchmessers und 100% der Höhe der Patronen gedeckt werden und der Moonclip durch Spannung gehalten wird, oder sie müssen den Moonclip mittels einer Druckknopf- oder Klett-Lasche halten.
- D. Moonclips dürfen nicht durch 3 oder weniger Patronen im Halter gehalten werden. Seitliche Öffnungen sind nur für den Zugriff mit Daumen und Zeigefinger erlaubt.
- E. Zwei Speedloader/Moonclips können direkt vor dem Holster getragen werden. Die vor dem Holster getragenen Speedloader/Mondclips müssen sich innerhalb eines Abstands von 1" (25.4 mm) voneinander befinden, und der Speedloader/Moonclip, der dem Holster am nächsten ist, muss sich innerhalb eines Abstands von 1" (25.4 mm) zum Holsters befinden.
- F. Der Schütze kann zusätzliche Speedloader/Mondclips auf der schwachen Seite hinter dem Hüftknochen oder hinter dem Holster tragen.
- G. Sofern in einer Übungsbeschreibung nichts anderes angegeben ist, muss für jede Übung in einem Wettkampf genau dieselbe Position für Speedloader und Halter, Moonclips und Halter und/oder Ladevorrichtungen in Taschen verwendet werden.

8.7 Ausnahme für Dienstausrüstung

Die Ausnahme für Dienstausrüstung gilt für Ausrüstung, die im Patrouillen-Dienst von uniformiertem Personal getragen wird. Sie gilt nicht für Ausrüstung, die für verdeckte Ermittlungen, zivil gekleidetes Personal oder für andere Ermittlungen verwendet wird.

Polizei und Militär dürfen ihre Dienstausrüstung wie folgt benutzen:

- A. Das Dienstholster muss ein auf der starken Körperseite getragenes Gurt- oder Bein-Holster mit mindestens einer Sicherungsvorrichtung sein.
- B. Alle Sicherungsvorrichtungen des Holsters müssen verwendet werden.
- C. Alle Ausrüstungshalter am Gurt müssen vorhanden sein, der Schütze kann entscheiden welche Ausrüstungsgegenstände getragen werden.

Polizei und Militär, die von der Ausnahme für Dienstausrüstung Gebrauch machen, sind befreit von:

- A. Verdecktem Tragen
- B. Anforderungen an Design und Platzierung des Holsters (ausser wie oben aufgeführt)
- C. Anforderungen an Design und Platzierung der Halter von Ladevorrichtungen
- D. Anforderungen an Design und Platzierung des Gurtes

Die Ausnahme für Dienstausrüstung gilt nur für Tier 1 Wettkämpfe.

8.8 Verschiedene Ausrüstung

8.8.1 Knie- und Ellbogen-Schützer

Hartschalen Knie- und Ellbogen-Schützer sind nicht erlaubt.

Weiche Polster, Stützen und Tape können während eines Wettkampfs getragen werden, ohne dass sie verdeckt sind, vorausgesetzt, sie werden für jede Übung getragen. Polster, Stützen und Tape, die unter Kleidungsstücken verdeckt getragen werden, können nach Belieben des Schützen verwendet oder entfernt werden.

8.8.2 Stollen

Stollenschuhe dürfen getragen werden, solange die Stollen vollständig aus einer Gummimischung bestehen, in man den Fingernagel eindrücken kann. Es sind keine Hartplastik- oder Metallstollen zulässig.

8.8.3 Handschuhe

Handschuhe dürfen verwendet werden.

8.8.4 Taschenlampen

Im IDPA Wettkampf dürfen nur in der Hand gehaltene Lampen verwendet werden. Informationen zu körperlich behinderten Schützen befinden sich im entsprechenden Kapitel.

Lampen dürfen in keiner Weise an der Hand, dem Handgelenk oder dem Arm des Schützen befestigt werden.

Ringe oder Schlaufen, die um einen Teil des Körpers des Schützen (Finger, Handfläche, Handgelenk usw.) gelegt werden, sind nicht zulässig.

Schlaufen können vorhanden sein, dürfen aber nicht verwendet werden.

Polizei- und Militärpersonal, das die Ausnahme für Dienstausrüstung mit einer an der Waffe montierten Lampe verwendet, darf die montierte Lampe nicht aktivieren und unterliegt ansonsten den gleichen Regeln für die Verwendung von Taschenlampen in der Hand wie andere Schützen. Siehe Regel 3.10.

8.9 Kleidungsstücke für verdecktes Tragen

8.9.1 Die Kleidungsstücke verbergen das Holster, die Waffe, die Halter für Ladevorrichtungen und die Ladevorrichtungen.

8.9.2 Um festzustellen, ob ein Kleidungsstück zugelassen ist, steht der Schütze mit ausgestreckten Armen parallel zum Boden. Wenn der SO die zuvor aufgelisteten Geräte von vorne, von den Seiten oder von hinten nicht sehen kann, dann ist das Kleidungsstück zugelassen.

8.9.3 Kleidungsstücke dürfen nicht mit Kunststoff-Kabelbindern, Draht, Metall, Styropor, Karton oder einem ähnlichen Material modifiziert werden, sodass Kleidungsstück oder die Taschen versteifen werden. Abzeichen dürfen nicht auf Taschen angebracht werden. Die Verwendung von Standard Waschstärke ist akzeptabel.

8.9.4 Gewichte dürfen nicht an Kleidungsstücken angebracht werden, es dürfen jedoch Gegenstände in Taschen deponiert werden.

8.9.5 Taschenklappen können in Taschen eingesetzt werden.

8.9.6 Speziell angefertigte Taschen zum Verstauen von Magazinen nach einem Magazinwechsel dürfen nicht verwendet werden.

9 Regeln für die Klassierung

IDPA Schützen sind in 7 separate Klassierungen unterteilt, so dass Schützen mit ähnlichen Fähigkeiten und Ausrüstung gegeneinander antreten können. Die Klassierungen sind Unclassified (UN), Marksman (MM), Sharpshooter (SS), Expert (EX), Master (MA) und Distinguished Master (DM). Neue IDPA Mitglieder sind in einer Division Unclassified, bis sie ihren ersten IDPA Classifier in dieser Division absolvieren oder eine Beförderung in dieser Division erhalten.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie sich die Klassierung eines Schützen ändern kann: durch Schiessen des Classifiers, durch Beförderung aufgrund der Leistung in einem genehmigten Wettkampf oder durch eine Gleichheits-Beförderung.

Der IDPA Classifier ist ein Wettkampf, der die Schützen klassiert. Distinguished Master kann jedoch nur durch Gewinnen des Division Champion Titels oder durch Platzierung innerhalb von 3% der Division Champion Wertung bei den IDPA US Nationals, IDPA US Indoor Nationals oder der IDPA World Championship erzielt werden.

9.1 Klassierungsdatenbank

Die IDPA Klassierungsdatenbank ist die einzige offizielle Quelle von Klassierungen. Die IDPA Klassierungsdatenbank muss von jedem Match Director, Club Kontakt oder Beauftragten jedes IDPA Clubs korrekt und auf dem neuesten Stand gehalten werden.

Wenn ein Classifier Match abgehalten wird oder eine Klassierungs-Beförderung bei einem genehmigten Wettkampf auftritt, muss der Club Kontakt, der Match-Direktor oder der Beauftragte innerhalb von 7 Kalendertagen die entsprechenden Ergebnisse in die IDPA Klassierungsdatenbank hochladen.

9.2 Häufigkeit der Klassierung

9.2.1 Jedes IDPA Mitglied muss mindestens alle 12 Monate den Classifier schießen, mit Ausnahme von Schützen der Master und Distinguished Master Klasse.

9.2.2 Eine Beförderung in einer Division aufgrund der Leistung in einem Wettkampf in den letzten zwölf Monaten gilt als Schiessen des Classifiers in der entsprechenden Division, in der man befördert wurde.

9.2.3 Die Teilnahme und Beendigung eines genehmigten IDPA Wettkampfes in den letzten 12 Monaten (ohne eine DQ oder DNF) zählt auch als Schiessen des Classifiers in der entsprechenden Division.

9.2.4 Sollte ein Match Director der Meinung sein, dass ein Schütze in einer höheren Klasse antreten sollte, kann der MD verlangen, dass der Schütze den Classifier erneut absolviert, um eine aktuelle Klassierung herzustellen.

9.2.5 Jeder Schütze in einem genehmigten Wettkampf muss innerhalb der letzten 12 Monate in der Division klassiert sein, in der er/sie eingetragen ist. Für einen genehmigten Wettkampf muss der Match Direktor oder der Beauftragte bestätigen, dass jeder Schütze am Wettkampftag ein IDPA Mitglied ist und eine aktuelle Klassierung in der jeweiligen Division und Klasse in der der Schütze registriert ist, aufweist.

9.2.6 Für lokale Wettkämpfe ist es ausreichend, einen Classifier in der vom Schützen am häufigsten verwendeten Division zu schiessen. Ein Schütze kann an Club Wettkämpfen in einer Division teilnehmen, wenn seine Klassierung nicht innerhalb von zwölf Monaten aktualisiert wurde oder der Schütze nicht klassiert ist. In diesem Fall wird Gleichheits-Klassierung verwendet.

9.2.7 Schützen dürfen nur aufgrund einer dauerhaften körperlichen Behinderung oder aus anderen unwiderruflichen Gründen in der Klassierung nach unten korrigiert werden. Das IDPA Hauptquartier entscheidet, wann dies angemessen ist, und nimmt die erforderlichen Anpassungen in der Klassierungsdatenbank vor.

9.3 Einheitliche Klassierung für Pistolen

Die Klassierung, die durch Schiessen des Classifiers in einer Pistolen-Division erreicht wird, muss auf alle anderen Pistolen-Divisionen angewendet werden. Wenn ein SSP Schütze beispielsweise eine Klassierung Expert erreicht, wird er auch als Expert in CCP, ESP und CDP klassifiziert. (Bestimmung aufgehoben)

9.4 Beförderung für Leistung im Wettkampf

9.4.1 Die Klassierung kann auch durch die Leistung eines Schützen in genehmigten Wettkämpfen geändert werden. Dies basiert auf der Anzahl der Personen in der Klasse sowie in den höheren Klassen innerhalb derselben Division eines Schützen. Diese Methode der Klassierung erstreckt sich nicht auf DQ, DNF oder Nichtantreten.

9.4.2 Der Gewinner einer Klasse in einem genehmigten Wettkampf wird in die nächsthöhere Klasse befördert, wenn er 9 oder mehr Schützen in seiner oder einer höheren Klasse in seiner Division schlägt.

9.4.3 Der Zweitplatzierte einer Klasse in einem genehmigten Wettkampf wird in die nächsthöhere Klasse befördert, wenn er 19 oder mehr Schützen in seiner oder einer höheren Klasse in seiner Division schlägt. Dieses Prinzip wird entsprechend für den 3., 4., 5. Platz usw. im Wettkampf fortgesetzt. Zum Beispiel wird der 4. Platz befördert, wenn dieser Schütze 39 oder mehr Schützen in seiner oder einer höheren Klasse in seiner Division schlägt.

9.4.4 Wenn 2 oder mehr Schützen in derselben Division und Klasse in einem Wettkampf genau dieselbe Wertung haben und diese Wertung für eine Klassenbeförderung qualifiziert, werden alle Schützen mit dieser Wertung befördert.

9.5 Gleichheits-Klassierung

9.5.1 Die höchste und niedrigste Klassierung eines Schützen in einer Pistolen Division kann sich nur um eine Stufe unterscheiden. Wenn ein Pistolen Schütze eine Beförderung für Leistung

im Wettkampf erhält, wird die Gleichheits-Regel auf alle Pistolen Divisionen angewendet. Divisionen, in denen der Schütze nicht klassiert ist, erhalten nach dieser Regel auch eine Beförderung, wenn die höchste erreichte Klassierung Marksman oder höher ist. Die Gleichheits-Klassierung gilt nicht für PCC, REV oder BUG Divisionen und betrifft diese nicht. Wenn beispielsweise ein Schütze in einem Wettkampf zum Sharpshooter befördert wird, werden die Klassierungen des Schützen in den anderen Pistolen Divisionen mindestens auf Marksman aktualisiert.

9.5.2 Beförderungen nach der Gleichheits-Regel gelten nicht als Schiessen des Classifiers. Für Divisionen, in denen die Beförderung zutrifft, wird die Mindest-Klassierung festgelegt, in der man antreten kann. Der Schütze muss weiterhin die Anforderungen für genehmigte Wettkämpfe wie oben beschrieben erfüllen.

9.5.3 Diese Regel gilt nicht für 6-Waffen-Auszeichnungen, welche nur durch Schiessen von Classifiers auf der entsprechenden Stufe erreicht werden können.

9.6 Der Classifier Wettkampf

Die Beschreibung des Classifiers und des PCC Classifiers kann auf www.idpa.com heruntergeladen werden.

10 Beschwerdeprozess

Ziel dieses Prozesses ist es, Richtlinien bereitzustellen, die den konstruktiven Dialog und die Lösung von Beschwerden der Schützen bei einem genehmigten Wettkampf zu fördern. Eine Beschwerde (Einspruch) drückt die Unzufriedenheit mit einer Entscheidung oder der Auslegung der aktuellen IDPA Regeln aus, die vom Match Director, den SOs oder bezüglich der Übungsanlage angewendet werden.

Dieser Prozess regelt nur von IDPA genehmigte Wettkämpfe. Die IDPA Regeln im aktuellsten Regelwerk werden als Leitfaden für die Beilegung von Streitigkeiten verwendet.

10.1 Allgemeine Richtlinien

Beschwerden können nach folgendem Verfahren eingereicht werden.

Gegen eine Übungsanlage kann Beschwerde vor oder nachdem der Schütze die Übung absolviert hat, eingereicht werden, sie muss jedoch vor der Publikation der Gesamtwertung gemacht werden.

10.2 Anforderungen an eine Beschwerde

10.2.1 Schützen können mündlich unmittelbar nach dem Versuch, eine Übung zu schiessen, beim Chief Safety Officer (CSO) der betreffenden Übung, unter Einhaltung aller Punkte der Verhaltensregeln, im Bezug auf einen Vorfall/eine Entscheidung Beschwerde einlegen.

10.2.2 Wenn der Schütze und der CSO nicht einig werden, kann der Schütze mündlich im Bezug auf den Vorfall/die Entscheidung beim Match Director Beschwerde einlegen. Dies unter Einhaltung aller Punkte der Verhaltensregeln und innerhalb von 15 Minuten nach Erhalt der Entscheidung des CSO.

10.2.3 Wenn der Schütze und der MD nicht einig werden, muss der Schütze den MD unverzüglich über seine Absicht, eine schriftliche Beschwerde einzureichen, informieren.

10.2.4 Der Schütze reicht innerhalb von 30 Minuten nach der Information des MD über seine diesbezügliche Absicht eine schriftliche Beschwerde ein. Die Vorbereitung des Dokuments liegt

ausschliesslich in der Verantwortung des Schützen. Nach Ablauf dieser Frist eingegangene Beschwerden werden nicht berücksichtigt. Die Beschwerde sollte folgende Informationen enthalten:

- A. Name und Kontaktinformationen des Schützen (ggf. einschliesslich Handynummer)
- B. Kurze Beschreibung des Problems (100 Wörter oder weniger)
- C. Namen von Zeugen und Beschreibung von Beweismitteln, falls vorhanden
- D. Bestätigung, dass die Beschwerde sowohl an den CSO als auch an den MD gerichtet wurde
- E. Spezifische Regel und Nummer aus dem aktuellen Regelwerk (einschliesslich Seitenzahl), die verletzt wurde oder überprüft werden soll
- F. Das gewünschte Ergebnis der Beschwerde
- G. Eine Gebühr von 100.00 USD in Bar muss der schriftlichen Beschwerde beigelegt sein.

10.3 Bearbeitung schriftlicher Beschwerden

10.3.1 Nach Eingang der schriftlichen Beschwerde übermittelt der MD das Dokument dem Gebietskoordinator (AC) der Region oder seinem Delegierten, welcher dann als Leiter des Schiedsgerichts amtiert.

10.3.2 Der AC wählt ein Team von 3 Schützen (einschliesslich sich selbst) aus, die zertifizierte SO sind, um das Schiedsgericht zu bilden. Jedes Mitglied hat eine Stimme. Die Mitglieder des Schiedsgerichts sollten keinen Interessenkonflikt mit dem Ergebnis haben.

10.3.3 Das Schiedsgericht überprüft das vom Schützen erstellte Dokument und behält die Beschwerdegebühr ein, bis eine Entscheidung getroffen wird.

10.3.4 Das Schiedsgericht kann weitere Informationen vom Schützen, SO, CSO, MD und Zeugen anfordern und jede Übung oder jeden Bereich im Zusammenhang mit der Beschwerde inspizieren.

10.3.5 Der Schütze, der die Beschwerde einreicht, sollte nach der erstmaligen Einreichung der Beschwerde keine Kommunikation mit einer der mit dem Problem befassten Parteien oder mit dem Schiedsgericht einleiten.

10.3.6 Das Schiedsgericht wird innerhalb von 1 Stunde nach Eingang der Beschwerde beraten und eine Entscheidung treffen. Diese wird dem MD und dem Schützen, der die Beschwerde eingereicht hat, vorgelegt.

10.3.7 Es liegt in der Verantwortung des MD, die Entscheidung des Schiedsgerichts umzusetzen.

10.3.8 Wenn das Schiedsgericht die Beschwerde unterstützt, kann dies bedeuten, dass der Schütze wieder zum Wettkampf zugelassen wird, eine Übungswiederholung erhält, eine Strafe rückgängig gemacht wird oder die Übung vom Wettkampf gestrichen wird. In diesem Fall wird die Beschwerdegebühr an den Schützen zurückerstattet.

10.3.9 Wenn das Schiedsgericht die Beschwerde nicht unterstützt, bleibt die Entscheidung des MD bestehen und der AC leitet die Berufungsgebühr an das IDPA Hauptquartier weiter.

10.3.10 Alle Entscheidungen des Schiedsgerichts sind endgültig und können nicht angefochten werden.

10.3.11 Es werden keine Beschwerden Dritter, also von einem Schützen im Namen einer anderen Person angenommen.

10.3.12 Der AC wird innerhalb von 1 Woche nach Abschluss des Wettkampfes eine Zusammenfassung der Beschwerde und der Umstände an das IDPA Hauptquartier senden.