



150 CR 4603 Bogata, Texas 75417
Phone: 870-545-3886

www.idpa.com

2026 IDPA Regelwerk – Deutsche Übersetzung

Wettkampf- und Ausrüstungsregeln der International Defensive Pistol Association (IDPA)

Version 2026.2

Übersetzt von: Tamás Illés, IDPA IPOC Switzerland, Austria, Germany, Luxembourg

GER Version: 1.0 – Erste deutsche Übersetzung (09.2026)

Hinweis zum Dokument

Dies ist eine vollständige, fortlaufende deutsche Übersetzung des Dokuments **2026-IDPA-Rulebook-2**.

Bei allen IDPA-Wettkämpfen ist ausschließlich die jeweils aktuelle offizielle englische Version des IDPA-Regelwerks sowie deren offizielle Auslegungen und Entscheidungen maßgeblich. Dieses deutsche Dokument dient ausschließlich der Unterstützung deutschsprachiger Schützen zum besseren Verständnis der Grundlagen des Sports. Im Wettkampf gelten ausschließlich das aktuelle offizielle Regelwerk und dessen Auslegungen.

Die Übersetzung ist inhaltlich vollständig, orientiert sich eng am englischen Original und dient als Arbeits-, Schulungs- und Referenzdokument für Schützen, Safety Officers, Match Directors.

Formatierung, Layout und grafische Elemente wurden bewusst vereinfacht. Maßgeblich sind Inhalt, Regelnummern und Terminologie.

Rückmeldungen und Änderungen

Bei Hinweisen, Bedenken oder Verbesserungsvorschlägen zur verwendeten Sprache, Übersetzung oder Grammatik bitte ich darum, diese direkt an mich weiterzugeben und **keine eigenständigen Änderungen am Wortlaut dieses Dokuments vorzunehmen**.

Ich werde Rückmeldungen prüfen und in regelmäßigen Aktualisierungen dieses Dokuments berücksichtigen. Damit soll vermieden werden, dass unterschiedliche oder veränderte Fassungen derselben GER Version im Umlauf sind.

Änderungen an der Übersetzung werden ausschließlich über eine aktualisierte GER Version veröffentlicht.

Bei Fragen zu den Regeln, deren Anwendung oder zum Verständnis einzelner Regelungen könnt ihr euch ebenfalls direkt an mich wenden.

Vielen Dank,

Tamás Illés

1 DIE GRUNDLEGENDEN KONZEPTE VON IDPA

Gegründet 1996 ist die International Defensive Pistol Association (IDPA) der Dachverband für IDPA-Wettkämpfe, einen Kurzwaffenschießsport auf Basis simulierter Selbstverteidigungsszenarien. Das IDPA-Wettkampfformat wurde so konzipiert, dass es für Schützen aller Leistungsstufen Spaß macht, wobei besonderer Wert auf soziale Interaktion und Kameradschaft gelegt wird. Die Teilnahme an IDPA-Matches erfordert die Verwendung von Schusswaffen, Holstern und weiterer Ausrüstung, die für verdecktes Tragen zur Selbstverteidigung geeignet ist. Vor diesem Hintergrund und im besten Interesse der Schützen legten die Gründer von IDPA Ausrüstungsanforderungen fest, die auf allgemein verfügbaren Waffen und Ausrüstungsgegenständen basieren, sodass Einzelpersonen mit minimalem finanziellen Aufwand teilnehmen können.

Heute steht IDPA dank der Vision seiner Gründer und dem Engagement für die treue Mitgliedschaft als eine der am schnellsten wachsenden Schießsportarten in den USA da, mit über 25.000 Mitgliedern aus allen 50 Bundesstaaten, über 500 angeschlossenen Clubs mit wöchentlichen und monatlichen Wettkämpfen sowie Mitgliedern aus über 74 Nationen.

Unser Hauptziel ist es, die Fähigkeiten und Fertigkeiten des Einzelnen zu testen. Ausrüstung, die keinen Anwendungsbezug zum täglichen verdeckten Tragen hat, ist in diesem Sport nicht zulässig.

1.1 Grundprinzipien von IDPA

1.1.1 Die Grundprinzipien dienen allen Mitgliedern als Leitlinie.

- 1.1.1.1 Förderung des sicheren und sachkundigen Umgangs mit Schusswaffen und Ausrüstung, die für verdecktes Tragen zur Selbstverteidigung geeignet sind
- 1.1.1.1 Einen praxisnahen Schießsport anbieten, der Teilnehmer ermutigt, Fähigkeiten zu entwickeln und Gemeinschaft mit gleichgesinnten Schützen zu pflegen
- 1.1.1.2 Gleiche Wettbewerbsbedingungen für alle Teilnehmer bieten, bei denen ausschließlich die Fähigkeiten und Fertigkeiten der Person getestet werden, nicht die Ausrüstung
- 1.1.1.3 Getrennte Divisionen für Ausrüstung und Klassifizierungen für Schützen bereitstellen, sodass Waffen mit ähnlichen Eigenschaften gemeinsam antreten und Personen mit ähnlichem Leistungsniveau gegeneinander konkurrieren.
- 1.1.1.4 Schützen praxisnahe und realistische Courses of Fire bereitstellen und Fähigkeiten testen, die zum Überleben lebensbedrohlicher Situationen erforderlich sein könnten.
- 1.1.1.5 Alle IDPA-Mitglieder nachdrücklich ermutigen, unsere Sponsoren beim Kauf von Ausrüstung und Zubehör zu unterstützen. Branchensponsoren waren entscheidend für den Erfolg von IDPA auf Club-, Landes-, Regional-, National- und internationaler Ebene.
- 1.1.1.6 Eine Infrastruktur entwickeln und erhalten, die IDPA ermöglicht, auf die Bedürfnisse unserer Schützen zu reagieren. Auch wenn IDPA nicht für alle alles sein kann, sind respektvolle, konstruktive Vorschläge unserer Mitglieder, die den IDPA-Grundprinzipien folgen, stets willkommen.

1.2 Grundsätze des IDPA-Schießens

1.2.1 Ausrüstungsgrundsätze

1.2.2 Zugelassene Ausrüstung erfüllt folgende Kriterien:

- 1.2.2.1 Verdeckbar: Alle Ausrüstung muss so getragen werden, dass sie beim Tragen einer Concealment Garment nicht sichtbar ist, wenn die Arme seitlich ausgestreckt und parallel zum Boden gehalten werden.
- 1.2.2.2 Praktisch: Alle Ausrüstung muss für ganztägiges verdecktes Tragen zur Selbstverteidigung geeignet sein und in einer Weise getragen werden, die für ganztägiges, dauerhaftes Tragen angemessen ist.

1.2.3 Teilnahmegrundsätze

- 1.2.3.1 Teilnehmer werden nicht versuchen, eine Stage durch unangemessene Hilfsmittel, Ausrüstung oder Techniken zu umgehen oder zu verfälschen.

- 1.2.3.2 Teilnehmer unterlassen unsportliches Verhalten, unfaire Handlungen und die Verwendung nicht zulässiger Ausrüstung.
- 1.2.3.3 Das IDPA-Regelwerk ist nicht als vollständige Beschreibung aller erlaubten und nicht erlaubten Ausrüstung und Techniken gedacht. Ausrüstung und Techniken sollen den Grundprinzipien von IDPA entsprechen und im Kontext eines Sports stehen, der auf Selbstverteidigungsszenarien basiert. Vernünftiger Menschenverstand und die IDPA-Gründungskonzepte werden angewendet, um zu bestimmen, ob ein Hilfsmittel, eine Technik oder ein Ausrüstungsgegenstand nach IDPA-Regeln zulässig ist. Das Fehlen eines Verbots bedeutet keine Erlaubnis. Die endgültige Entscheidung liegt beim AC/IPOC oder RACL.
- 1.2.3.4 Im Kern ist IDPA ein selbstverteidigungs-szenariobasierter Sport. Die zur Erstellung des Course of Fire (CoF) verwendeten Requisiten sind oft unvollständig, stellen aber Gebäude, Wände, Fenster, Türen usw. dar. Der CoF weist die verfügbaren Schießpositionen aus.
- 1.2.3.5 Individuelle Proben eines CoF, einschließlich Air Gunning und das Einnehmen von Zielbildern, sind innerhalb der CoF-Grenzen nicht erlaubt.
- 1.2.3.6 Schießen von hinter Deckung ist ein grundlegendes Prinzip von IDPA. Teilnehmer müssen verfügbare Deckung in einem CoF nutzen.
- 1.2.3.7 IDPA ist ein Schießsport auf Basis verdeckten Tragens. In einem einzelnen Wettkampf muss ein Schütze auf allen Stages dieselbe Waffe verwenden, außer die Waffe wird unbrauchbar.
- 1.2.3.8 Reshoots sind bei Ausfällen von Stage-Ausrüstung oder durch SO-Interferenz zulässig.
- 1.2.3.9 Englisch ist die offizielle Sprache von IDPA. Range-Kommandos in allen Matches, unabhängig von Ort oder Nationalität der Teilnehmer, werden auf Englisch gegeben. Das englische Regelwerk ist maßgeblich.

1.2.4 Grundsätze für Courses of Fire

- 1.2.4.1 Ein für den langfristigen Erfolg dieser Disziplin kritischer Punkt ist, dass die Aufgaben, die Schützen lösen sollen, Selbstverteidigungsprinzipien widerspiegeln müssen. Die IDPA-Gründer waren sich darüber einig, als sie die Richtlinien und Prinzipien strukturierten. IDPA soll grundlegende, solide Waffenhandhabungsfähigkeiten fördern und Fähigkeiten testen, die in einer Situation des verdeckten Tragens erforderlich wären. Anforderungen wie Deckungsnutzung beim Bekämpfen von Zielen, Nachladen hinter Deckung und die Begrenzung der Schussanzahl pro String basieren auf diesem Prinzip.
- 1.2.4.2 „String of Fire“ bezeichnet einen Abschnitt eines Course of Fire, der durch ein Startsignal beginnt und mit dem letzten abgegebenen Schuss endet. Eine Stage kann mehr als einen String umfassen.
- 1.2.4.3 „Deckung“ bezeichnet eine Position, aus der ein Schütze Ziele bekämpfen kann, während ein Teil des Ober- und Unterkörpers hinter einem Objekt wie z. B. einer Wand verdeckt ist.
- 1.2.4.4 Ein CoF soll die Schießfertigkeiten eines Teilnehmers testen. Für körperlich eingeschränkte oder behinderte Schützen werden Anpassungen vorgenommen. Match Directors sollen stets versuchen, den CoF für alle Schützen zugänglich zu machen.
- 1.2.4.5 Auch wenn es viele Lehrmeinungen zur Ausbildung für Selbstverteidigung und verdecktes Tragen gibt, liegt der Hauptfokus von IDPA auf der fortlaufenden Entwicklung sicherer und solider Waffenhandhabungsfähigkeiten, die allgemein anerkannt sind.
- 1.2.4.6 IDPA-Regeln werden für alle Klassifizierungen von IDPA-Mitgliedern gleichermaßen durchgesetzt.

2 SICHERHEITSREGELN

2.1 Coopers vier grundlegende Regeln

Coopers vier grundlegende Sicherheitsregeln sind seit mehr als 30 Jahren auf den ersten Seiten von Büchern, Videos und Ausbildungskursen zu finden. Sie sind bewährt und dienen, auch wenn sie keine IDPA-Sicherheitsregeln sind, als Grundlage für die nachfolgenden Regeln.

- Alle Waffen sind immer geladen.
- Richte die Mündung niemals auf etwas, das du nicht zerstören möchtest.
- Finger weg vom Abzug, bis die Visierung auf dem Ziel ist.
- Identifiziere dein Ziel und was sich dahinter befindet.

Die folgenden Sicherheitsregeln sind der Grundpfeiler für alle IDPA-Schützen einschließlich Safety Officers (SO), Match Directors (MD) und Area Coordinators (AC), damit Veranstaltungen sicher sind und für viele Teilnehmer angenehm bleiben.

2.2 Unsichere Waffenhandhabung

Unsichere Waffenhandhabung führt zur sofortigen Disqualifikation (DQ). Die folgende Liste ist nicht abschließend.

- | | |
|---------|---|
| 2.2.1 | Gefährdung einer Person, einschließlich der eigenen Person. Dies umfasst das Überstreichen (Sweeping) des eigenen Körpers oder anderer Personen mit einer geladenen oder ungeladenen Waffe. Überstreichen ist definiert als das Kreuzen oder Abdecken irgendeines Körperteils einer Person mit der Mündung einer Waffe. |
| 2.2.1.1 | Ausnahme: Keine Disqualifikation, wenn der Schütze beim Ziehen oder Holstern seinen eigenen Körper unterhalb der Gürtellinie überstreicht, sofern der Abzugsfinger eindeutig außerhalb des Abzugsbügels ist. Sobald die Mündung den Holsterbereich verlassen und nach oben gedreht hat, führt jedes Überstreichen eines Körperteils zur Disqualifikation. |
| 2.2.2 | Richten der Mündung über definierte Muzzle Safe Points hinaus oder über die 180-Grad-Ebene hinaus. |
| 2.2.3 | Verwendung einer Schusswaffe mit nicht funktionsfähiger Abzugssicherung oder manueller Sicherung. |
| 2.2.4 | Eine Schussabgabe: |
| 2.2.4.1 | im Holster. |
| 2.2.4.2 | die in Richtung des Schützen (uprange) erfolgt. |
| 2.2.4.3 | in den Boden im Zielbereich, näher als 2 Yards vor dem Schützen, außer beim Beschuss eines niedrigen Ziels innerhalb von 2 Yards. |
| 2.2.4.4 | über den Kugelfang hinaus. |
| 2.2.4.5 | während „Load and Make Ready“, „Unload and Show Clear“, Nachladen oder Störungsbeseitigung. |
| 2.2.4.6 | vor dem Startsignal. |
| 2.2.4.7 | während des Übergebens der Waffe von einer Hand in die andere. |
| 2.2.4.8 | während der Waffenhandhabung außerhalb der Schießlinie. |
| 2.2.5 | Entfernen einer Schusswaffe aus dem Holster, außer wenn: |
| 2.2.5.1 | Mit mündlicher Anweisung eines SO. |
| 2.2.5.2 | Beim Beschießen von Zielen in einem CoF unter direkter Aufsicht und Sichtkontakt eines SO. |
| 2.2.5.3 | In einem ausgewiesenen „Safe Area“. |
| 2.2.6 | Richten der Mündung über den Kugelfang während des Teils „Pull the Trigger“ bei „Unload and Show Clear“. |
| 2.2.7 | Ziehen einer Schusswaffe, während man in Richtung Up Range blickt. |

2.3 Fallenlassen einer Waffe

- 2.3.1 Wenn ein Schütze eine geladene oder ungeladene Waffe fallen lässt oder verursacht, dass sie fällt, muss der SO die Waffe aufnehmen bzw. sichern und entladen, bevor sie dem Schützen zurückgegeben wird. Der Schütze wird vom IDPA-Match disqualifiziert.
- 2.3.2 Lässt ein Schütze eine geladene oder ungeladene Waffe fallen oder verursacht, dass sie innerhalb der Stage-Grenzen fällt, wird der Schütze vom Match disqualifiziert.
- 2.3.3 Das Fallenlassen einer ungeladenen Waffe außerhalb von Stage-Grenzen liegt nicht in der Kontrolle von IDPA und unterliegt den lokalen Standregeln.

2.4 Augen- und Gehörschutz

- 2.4.1 Gehörschutz und schlagfester Augenschutz sind für alle Personen, die an einer IDPA-Schießveranstaltung teilnehmen, verpflichtend. Die Verantwortung für sicheren und funktionstüchtigen Augen- und Gehörschutz liegt vollständig beim Schützen oder Zuschauer.
- 2.4.2 Der SO stoppt einen Schützen, der einen CoF begonnen hat und keinen ordnungsgemäßen Augen- oder Gehörschutz trägt, und dem Schützen wird ein Reshoot gewährt. Wenn sich der Augen- oder Gehörschutz des Schützen während eines CoF löst, gilt dasselbe Vorgehen. Wenn der Schütze vor dem SO feststellt, dass der Augen- oder Gehörschutz fehlt oder sich gelöst hat, und stoppt, wird dem Schützen ebenfalls ein Reshoot gewährt.
- 2.4.3 Ein Schütze, der während eines CoF absichtlich seinen Augen- und/oder Gehörschutz verliert oder löst, wird disqualifiziert.

2.5 Funktionsfähigkeit der Pistole

Pistolen, die im Wettkampf verwendet werden, müssen funktionsfähig und sicher sein. Die Verantwortung für sichere und funktionsfähige Ausrüstung liegt vollständig beim Schützen. Der MD wird von einem Schützen verlangen, jede Pistole oder Munition aus dem Wettkampf zu nehmen, die als unsicher erkannt wird.

Falls eine Pistole aufgrund eines gebrochenen oder ausgefallenen Mechanismus nicht geladen oder entladen werden kann, muss der Schütze den SO informieren, der die Maßnahmen ergreift, die er/sie für am sichersten hält.

2.6 Finger

- 2.6.1 Finger müssen während des Ladens, Entladens, Ziehens, Holsterns, während der Bewegung (außer beim Beschießen von Zielen) und während der Behebung von Störungen eindeutig und sichtbar außerhalb des Abzugsbügels sein.
 - 2.6.1.1 Beim ersten Verstoß wird eine Procedural Error (PE)-Strafe verhängt.
 - 2.6.1.2 Beim zweiten Verstoß erfolgt eine DQ vom Match.
 - 2.6.1.3 Jeder „Finger“-Verstoß wird zu Nachverfolgungszwecken eindeutig im Score des Schützen vermerkt.

2.7 Tragezustand der Schusswaffe

- 2.7.1.1 Der normale Zustand von Pistolen, die während eines CoF nicht verwendet werden, ist geholstert und ungeladen, mit entspanntem Hahn oder vorgelagertem Schlagbolzen und entferntem Magazin oder leerer Trommel.
- 2.7.1.2 Der normale Zustand eines PCC, der während eines CoF nicht verwendet wird, ist ungeladen mit entferntem Magazin. Schützen müssen beim Transport zum Schießstand oder von Stage zu Stage, wenn der PCC nicht in einem Koffer transportiert wird, eine von außen sichtbare Chamber Safety Flag oder eine Clear Chamber Device verwenden.
- 2.7.1.3 Pistol Caliber Carabines, die nicht in einem Koffer transportiert werden, müssen mit der Schusswaffe in vertikaler Position in den Händen gehalten werden. Match Directors können verlangen, dass dies „vertikal nach oben“ oder „vertikal nach unten“ erfolgt, vorausgesetzt, dies wird allen Wettkampfteilnehmern vor dem Match eindeutig mitgeteilt. Slings dürfen verwendet werden, vorausgesetzt, die Schusswaffe verfügt eindeutig über eine Chamber Flag und die Mündung ist jederzeit, wenn sie während einer Stage nicht verwendet wird, in vertikaler Position ausgerichtet.

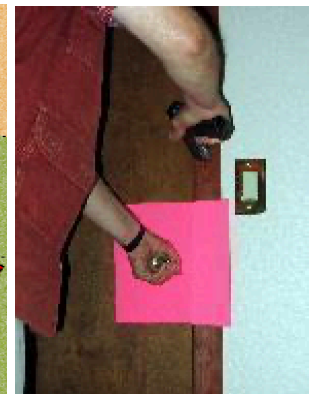
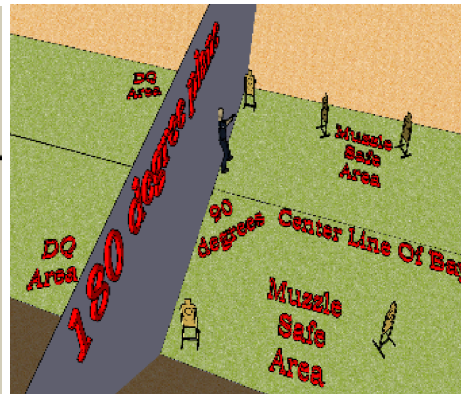
- 2.7.1.4** Magazine, Speed Loader und Moon Clips dürfen außerhalb der Firing Line nachgeladen werden, die Schusswaffe des Schützen darf jedoch nur unter Anweisung des SO geladen oder entladen werden.

2.8 Startbedingungen

Siehe Equipment Appendix.

2.9 Mündungssicherheit

- 2.9.1** Es gibt drei Arten von Mündungssicherheits-Indikatoren. Die schriftliche Stagebeschreibung beschreibt, welche Art verwendet wird oder ob mehrere Arten gemeinsam verwendet werden. Alle drei Arten können in einer Stage vorkommen. Sind keine Muzzle-Safe-Kegel oder -Flaggen vorhanden, gilt standardmäßig die 180-Grad-Ebene.
- 2.9.1.1** Muzzle Safe Points: Ein Muzzle Safe Point ist eine physische, klar sichtbare Markierung, z. B. ein Verkehrskegel oder ein Pfahl im Boden mit einer gut sichtbaren Flagge oder Markierungsband.
- 2.9.1.2** 180-Degree Plane: Die 180-Grad-Ebene ist eine gedachte, unendliche vertikale Ebene durch die Körpermittellinie des Schützen, senkrecht zur Mittellinie der Shooting Bay. Sie bewegt sich mit dem Schützen.
- 2.9.1.3** Muzzle Exclusion Zones: Muzzle Exclusion Zones sind markierte Bereiche an Türen, Fenstern oder Durchgängen. Das Richten der Mündung in diese Zone während der Stage führt zur Disqualifikation.



2.10 Safe Areas

- 2.10.1** Safe Areas müssen für alle lokalen und sanktionierten Matches bereitgestellt werden, an gut erreichbaren Orten und in ausreichender Anzahl für das erwartete Schützenaufkommen. Eine Safe Area ist ein ausgewiesener Bereich, in dem folgende Regeln gelten. Verstöße führen zur Disqualifikation:
- 2.10.1.1** Jede Safe Area muss durch gut sichtbare Beschilderung gekennzeichnet sein und einen Tisch enthalten; sichere Richtung und Grenzen sind klar darzustellen.
- 2.10.1.2** Ungeladene Waffen dürfen jederzeit gehandhabt werden. Der Bereich dient zum Ein-/Auspacken, Holstern, Ziehen, Trockentraining (Dry Firing) oder zur Ausrüstungsanpassung.
- 2.10.1.3** Safe Areas dürfen auch für Kontrolle, Zerlegen, Reinigung, Reparaturen und Wartung von Waffen, leeren Zuführeinrichtungen oder zugehöriger Ausrüstung genutzt werden.
- 2.10.1.4** Die Mündung muss in eine sichere Richtung zeigen.
- 2.10.1.5** Der Umgang mit Munition, geladenen Zuführeinrichtungen, losen Patronen, Dummy-Munition, Snap Caps, Simunitions, Trainingspatronen oder geladenen Waffen ist in Safe Areas nicht erlaubt.
- 2.10.1.6** Eine Safe Area darf auch genutzt werden, wenn der Schütze von einem SO begleitet wird, um eine blockierte Waffe mit scharfer(n) Patrone(n) sicher zu entladen bzw. sicher zu machen.

- 2.10.1.7 Nachladeübungen in der Safe Area sind nicht erlaubt. Ein leeres Magazin darf eingesetzt werden, um die Funktion zu prüfen oder um bei Waffen mit Magazintrennung den Hahn zu entspannen, aber Nachladeübungen sind untersagt.

2.11 Hot und Cold Ranges

Die Frage von Hot und Cold Ranges auf lokaler Clubebene unterliegt der Clubpolitik. Dies liegt ausschließlich in der Verantwortung der lokalen Clubs und liegt außerhalb der Kontrolle von IDPA. Von IDPA sanktionierte Matches müssen als Cold Range geführt werden, können jedoch bei Bedarf Hot Bays verwenden.

2.11.1 Cold Range

- 2.11.1.1 Eine „Cold Range“ ist definiert als Stand, auf dem alle Waffen ungeladen sein müssen, außer unter direkter Aufsicht eines SO.

2.11.2 Cold Range with Hot Bays

- 2.11.2.1 Eine „Cold Range mit Hot Bays“ erlaubt keine geladenen Waffen im Holster außerhalb der Shooting Bays, erlaubt jedoch geladene Waffen im Holster innerhalb der Shooting Bays, wie durch die SOs angewiesen und unter deren Aufsicht.
- 2.11.2.2 Unter direkter SO-Aufsicht und bei entsprechenden Range-Kommandos stellt sich eine ganze Squad über die Bay auf, blickt downrange und führt als Gruppe „Load and Make Ready“ durch.
- 2.11.2.3 Der Umfang der Bay ist klar zu definieren, ebenso jede als „Safe Area“ ausgewiesene Zone. Ein Verfahren zum Entladen zum Verlassen der Bay wird durch den CSO festgelegt und im Stage-Briefing erklärt. Muss ein Schütze eine Hot Bay verlassen, hat er einen SO zu kontaktieren, um die Waffe vor dem Verlassen sicher zu entladen.
- 2.11.2.4 Möchte ein Schütze aus irgendeinem Grund nicht mit der Gruppe laden, darf er dafür nicht bestraft werden.

2.11.3 Hot Range

- 2.11.3.1 Eine Hot Range ist definiert als Stand, auf dem jeder Schütze jederzeit die Wahl hat, eine geladene Waffe zu tragen. Geladene oder ungeladene Waffen dürfen nur auf der Schießlinie und unter direkter SO-Aufsicht gehandhabt werden.

2.12 Range-Kommandos

Viele Kommandos dienen der Sicherheit, andere der Stage-Administration. Damit ein Schütze weltweit dieselben Kommandos hört, werden IDPA-Kommandos ausschließlich auf Englisch gegeben. Diese exakten Kommandos sind zu verwenden; lokale Abwandlungen sind nicht erlaubt.

2.12.1 Range Is Hot

- 2.12.1.1 Erstes Kommando für jeden Schützen zum Start einer Stage. Es markiert den Beginn des CoF. Der Schütze stellt sicher, dass Augen- und Gehörschutz angelegt sind. Ebenso Hinweis an alle in der Bay, ihren Schutz zu überprüfen.

2.12.2 Load and Make Ready

- 2.12.2.1 Nach korrekt angelegtem Augen- und Gehörschutz gibt der SO „Load and Make Ready“. Der Schütze bereitet Waffe und Magazine gemäß Startposition der Stage vor (typischerweise laden und holstern). Beim Holstern ist darauf zu achten, dass nichts im Abzugsbügel ist und die Mündung aus Sicherheitsgründen vom Körper weg orientiert ist. Weitere Optionen können atypisches Laden oder Positionieren von Ausrüstung sein. Danach nimmt der Schütze die Startposition ein. Wenn die Waffe zu Stagebeginn nicht geladen werden soll, lautet das Kommando „Make Ready“. Schützen mit Optiken dürfen während Load and Make Ready prüfen, ob die Optik funktioniert. Zusätzliche Handlungen, die wie eine Probe wirken, sind nicht erlaubt.

2.12.3 Are You Ready?

- 2.12.3.1 Nach „Load and Make Ready“ fragt der SO „Are You Ready?“. Ist der Schütze bereit, antwortet er verbal oder durch deutliches Nicken; auch stilles Bereitstehen ist möglich. Erfolgt innerhalb von ca. 3 Sekunden keine Reaktion, gilt der Schütze als bereit.
- 2.12.3.2 Ist der Schütze nicht bereit, antwortet er „Not Ready“. Bleibt er nicht bereit, tritt er aus der Startposition heraus. Sobald bereit, nimmt er wieder Startposition ein und die Frage wird erneut gestellt.
- 2.12.3.3 Der Schütze wird erwartet, ca. 15 Sekunden nach „Load and Make Ready“ startbereit zu sein. Benötigt er länger, wird er darauf hingewiesen, dass er weitere ca. 15 Sekunden erhält. Ist er danach weiterhin nicht bereit, erhält er einen Procedural Error und wird in der Schießreihenfolge nach hinten gesetzt.

2.12.4 Standby

- 2.12.4.1 Dieses Kommando folgt, wenn der Schütze bereit ist. Das Startsignal folgt innerhalb von 1–4 Sekunden. Zwischen „Standby“ und Startsignal darf der Schütze sich nicht bewegen oder Position ändern, außer der CoF verlangt es.

2.12.5 Finger

- 2.12.5.1 Dieses Kommando wird gegeben, wenn der Finger nicht offensichtlich und sichtbar außerhalb des Abzugsbügels ist, obwohl er es sein müsste (siehe 2.6). Der Schütze muss das Kommando nicht hören oder bestätigen, bevor gewertet wird.

2.12.6 Muzzle

Dieses Kommando ist eine Warnung, wenn die Mündung nahe an einen Muzzle Safe Point gerichtet ist. Der Schütze korrigiert die Mündung und setzt die Stage fort.

2.12.7 Stop

- 2.12.7.1 Dieses Kommando wird gegeben, wenn etwas Unsicheres passiert ist oder unmittelbar passieren könnte oder wenn etwas an der Stage nicht korrekt ist. Der Schütze stoppt sofort jede Bewegung, nimmt den Abzugsfinger offensichtlich und sichtbar aus dem Abzugsbügel und wartet auf weitere Anweisungen. Unterlässt der Schütze das sofortige Stoppen und Entfernen des Fingers, führt dies zur Disqualifikation.

2.12.8 If Finished, Unload and Show Clear

- 2.12.8.1 Dieses Kommando wird gegeben, wenn der Schütze die Stage offensichtlich beendet hat. Ist er fertig, entfernt er sämtliche Munition und zeigt dem SO ein leeres Patronenlager bzw. eine leere Trommel. Ist er nicht fertig, beendet er die Stage; das Kommando wird wiederholt.

2.12.9 If Clear, Slide Forward, Close Cylinder, or Flag it and Bolt Forward

- 2.12.9.1 Nachdem der Schütze das Lager/die Trommel als leer geprüft hat, wird dieses Kommando gegeben und der Schütze befolgt es. Bei PCC wird ein Chamber Flag eingesetzt und der Verschluss nach vorn gelassen.

2.12.10 Pull the Trigger (Semi Pistol Only)

- 2.12.10.1 Der Schütze richtet die Waffe in eine sichere Richtung und betätigt den Abzug, um zusätzlich zu verifizieren, dass das Lager leer ist. Löst sich dabei ein Schuss, wird der Schütze disqualifiziert. Dies gilt auch für Waffen mit Entspannhebel oder Magazintrennung. Bei Magazintrennung ist ein leeres oder Dummy-Magazin einzusetzen, bevor der Abzug betätigt wird, und anschließend wieder zu entfernen.

2.12.11 Holster, Muzzle Up, or Muzzle Down

- 2.12.11.1 Der Schütze holstert eine Pistole sicher oder richtet die PCC-Mündung sicher nach oben oder unten.

2.12.12 Range is Clear

- 2.12.12.1 Dieses Kommando zeigt allen innerhalb der Stage-Grenzen an, dass der Stand frei ist. Es beendet den CoF und startet Wertung und Reset.

2.13 Zusätzliche Club-Sicherheitsregeln

Stände, die IDPA-Matches austragen, können zusätzliche oder restriktivere Sicherheitsanforderungen haben. Diese werden vom IDPA-MD und Staff berücksichtigt, sofern sie Zweck und Prinzipien von IDPA oder die Match-Administration gemäß IDPA-Sicherheitsregeln nicht stören oder widersprechen. Zusätzliche Anforderungen müssen in allen Match-Ankündigungen veröffentlicht und am Match gut sichtbar an einem für Schützen zugänglichen Ort ausgehängt werden.

2.14 Stahlziele

Stahlziele müssen aus 10 Yards oder mehr beschossen werden. Beschießt ein Schütze ein Stahlziel aus weniger als 10 Yards, wird er disqualifiziert.

2.15 Allgemeine Instandhaltung

Der MD soll bestmöglich sicherstellen, dass alle in einem IDPA-Match verwendeten Elemente in gutem Zustand und sicher nutzbar sind. Dazu gehören feste Einrichtungen in der Bay, die Bays selbst, Wälle/Berms, Requisiten, statische und bewegliche Ziele, Zielhalter, Türen, Wände, Fässer, Tische, reaktive Ziele usw.

3 SCHIESSREGELN

3.1 Schießaktionen

Schießaktionen sind Merkmale des Schießens. Beispiele für Schießaktionen sind die Anforderung, einhändig zu schießen, oder aus einer bestimmten Schießposition zu schießen, wie stehend Freestyle, aus der Retention-Position, hockend, kniend, sitzend oder liegend usw. Match Directors dürfen dem Schützen in der Verfahrensbeschreibung die bestimmenden Faktoren angeben, die sitzend, kniend oder liegend usw. definieren.

3.2 Zielbeschuss

3.2.1 Tactical Priority ist eine Methode des Zielbeschusses, bei der Ziele entsprechend der Reihenfolge ihrer Bedrohung beschossen werden.

3.2.1.1 Alle Ziele müssen gemäß Tactical Priority beschossen werden, einschließlich aller Ziele, die „in the open“ beschossen werden.

3.2.1.2 Ziele „in the open“ gelten als gleichwertige Bedrohung, wenn der Unterschied zwischen den Entfernungen der Ziele zum Schützen weniger als 2 Yards beträgt.

3.2.1.3 Sind mehrere Ziele gleichzeitig sichtbar, werden die Ziele von nah nach fern beschossen, gemessen von der Startposition oder von der Position, an der der Schütze den Zielen erstmals ausgesetzt ist.

3.2.1.4 Sind Ziele durch vertikale Deckung verborgen, werden die Ziele in der Reihenfolge beschossen, in der sie um die Kante der Deckung sichtbar werden.

3.2.1.5 Ziele „in the open“ haben eine höhere Priorität als Ziele, die aus einer Deckungsposition verfügbar sind.

3.2.2 Ein Ziel gilt als „beschossen“ (Engaged), wenn:

3.2.2.1 Ein Kartonziel gilt als beschossen, wenn die für dieses Ziel erforderliche Anzahl an Schüssen auf das für den Schützen sichtbare Ziel abgegeben wurde.

3.2.2.2 Bei einem einzelnen sichtbaren Kartonziel können Körper- und Kopfschüsse vorgeschrieben werden und müssen in der im CoF festgelegten Reihenfolge und Anzahl abgegeben werden. Werden ein oder mehrere Ziele nicht in der vorgeschriebenen Reihenfolge Körper, dann Kopf beschossen, erhält der Schütze einen einzelnen Procedural Error (PE).

3.2.2.3 Ein reaktives Ziel gilt als beschossen, wenn mindestens 1 Schuss auf das Ziel abgegeben wurde, unabhängig davon, ob das Ziel reagiert. Alle Strafen finden Anwendung, wenn der Schütze das Ziel nicht erneut beschießt, bis es reagiert, oder wenn der Schütze die Kalibrierung des reaktiven Ziels erfolglos anfährt.

3.2.2.4 Ein Kartonziel mit einem dahinter befindlichen Stahlaktivator gilt als beschossen, wenn die erforderliche Anzahl an Schüssen auf das Kartonziel abgegeben wurde.

3.2.3 Priorität aktivierter Ziele

3.2.3.1 Ein Ziel, das infolge eines Aktivators sichtbar wird, wird als aktiviertes Ziel definiert.

3.2.3.2 Der Beschuss eines aktivierten Ziels vor, nach oder zwischen statischen Zielen ist erlaubt, vorausgesetzt, die Priorität der statischen Ziele wird nicht verletzt.

3.2.3.3 Ein Schütze darf einen PoC für ein aktiviertes Ziel nicht verlassen, bevor dieses aktiviert und beschossen wurde.

3.2.3.4 Sobald ein verschwindendes Ziel nach der Aktivierung nicht mehr sichtbar ist, darf ein Schütze ohne Strafe weiter vorrücken.

3.2.4 Strafen für den Zielbeschuss finden in den folgenden Fällen keine Anwendung:

3.2.4.1 Wenn die erforderliche Anzahl an Schüssen auf ein verschwindendes Ziel nicht abgegeben wird.

3.2.4.2 Auf die Reihenfolge des Zielbeschusses durch den Schützen, wenn die Ziele die gleiche Priorität haben.

3.2.4.3 Beim erneuten Beschuss von Zielen an anderer Stelle in der Stage, vorausgesetzt, der Schütze überschreitet nicht die definierten Muzzle Safe Points.

- 3.2.4.4 Der Schütze darf ein Ziel erneut Freestyle beschießen, sobald die Beschussanforderung des Course of Fire (CoF) für dieses Ziel erfüllt wurde.

3.3 Walkthroughs

- 3.3.1 Vor dem Schießen einer Stage wird durch den SO ein Gruppen-Walkthrough durchgeführt. Während des Gruppen-Walkthroughs weist der SO alle Schützen mündlich auf die Sichtbarrieren und Deckungspunkte für jedes Ziel sowie auf die Fault Lines hin. Während des Gruppen-Walkthroughs weist der SO die Schützen außerdem auf alle besonderen Bedingungen der Stage hin. Jeder Schütze darf jedes Ziel von jeder Schießposition aus betrachten. Dies schließt das Niederknien oder das Einnehmen der liegenden Position ein.
- 3.3.2 Abgesehen vom Gruppen-Walkthrough sind keine individuellen Stage-Walkthroughs erlaubt. Individuelle Walkthroughs umfassen das Ablaufen des Schießwegs oder das Einnehmen von Schießpositionen zum Zweck der Überprüfung von Deckungspositionen oder des Zielbeschusses, der Reihenfolge usw.
- 3.3.3 Air Gunning ist nicht erlaubt. Air Gunning ist das Durchführen von Probe- bzw. Übungsbewegungen zum Schießen der gesamten Stage oder von Teilen davon mit einer Hand oder einem ausgestreckten Finger innerhalb der Stage-Grenzen.
- 3.3.4 Stage-Grenzen kennzeichnen den Bereich, innerhalb dessen der Schütze den Regeln für Air Gunning, Sight Picture und einen individuellen Walkthrough unterliegt.

3.4 Reloads

- 3.4.1 Ein „Emergency Reload“ liegt vor, wenn sowohl das Magazin/die Trommel als auch das Patronenlager der Waffe leer sind, und ist die bevorzugte Nachlademethode für IDPA-Wettkämpfe.
- 3.4.2 Ein „Loaded Chamber Reload“ liegt vor, wenn das Magazin leer ist und sich eine Patrone im Patronenlager befindet.
- 3.4.3 Ein „Tactical Reload“ liegt vor, wenn das Magazin/die Trommel nicht leer ist und der Schütze einen Reload einleitet, während er das entfernte Magazin behält und ordnungsgemäß verstaut.
- 3.4.4 Der Schütze leitet einen Reload ein, indem er eine der folgenden Handlungen ausführt:
- 3.4.4.1 Betätigen des Magazinauslösers bei einer halbautomatischen Pistole (erkennbar daran, dass das Magazin aus der Waffe fällt).
- 3.4.4.2 Öffnen der Trommel eines Revolvers.
- 3.4.5 Eine Waffe gilt als nachgeladen, wenn das Magazin eingesetzt ist und sich der Verschluss in geschlossener Stellung befindet oder die Trommel des Revolvers geschlossen ist. Die Waffe muss mindestens eine nicht abgefeuerte Patrone im Patronenlager, Magazin oder in der Trommel enthalten.
- 3.4.6 Wenn der Schütze vor dem Verlassen einer Position of Cover den Verschluss „fallen lässt“ oder „durchlädt“ und der Verschluss nicht vollständig in die geschlossene Stellung geht, gilt dies als Störung und es wird keine Strafe verhängt.
- 3.4.7 Eine Waffe gilt als leer, wenn sich bei halbautomatischen Waffen keine scharfe Munition im Patronenlager oder Magazin befindet bzw. bei Revolvern keine scharfe Munition in der Trommel vorhanden ist.
- 3.4.8 Schützen dürfen keinen Reload durchführen, bei dem eine Ladehilfe, die Munition enthält, zurückgelassen wird. Dies wird allgemein als „Speed Reload“ bezeichnet und führt zur Verhängung eines Procedural Error.
- 3.4.8.1 Ausgeworfene Magazine mit Munition müssen nicht verstaut werden, wenn Ersatzmagazine zu Beginn an einer Schießposition bereitgelegt sind und der Schütze diese Position nicht verlässt.
- 3.4.9 Das Fallenlassen eines geladenen Magazins oder Speedloaders/Moon Clips führt zu keiner Strafe, solange der Schütze das geladene Magazin oder den Speedloader/Moon Clip aufnimmt und ordnungsgemäß verstaut, bevor der letzte Schuss im String of Fire abgegeben wird.

- 3.4.10 Beim Beheben einer Störung müssen das Magazin oder der Speedloader/Moon Clip und/oder die Munition, die möglicherweise die Störung verursacht haben, vom Schützen nicht behalten werden und das Fallenlassen führt zu keiner Strafe.
- 3.4.11 Waffen und Magazine müssen immer bis zur Divisionskapazität des Schützen geladen werden, sofern im CoF nichts anderes festgelegt ist.
- 3.4.11 Waffen und Magazine, die konstruktionsbedingt nicht bis zur Divisionskapazität geladen werden können, dürfen dennoch verwendet werden, solange sie bis zu ihrer maximalen Kapazität geladen sind und alle anderen Kriterien für diese Division erfüllen. Siehe 8.1.3 für zusätzliche Informationen.

3.5 Cover und Concealment

- 3.5.1 Cover bezieht sich auf eine Position, an der ein Schütze Ziele beschießen kann, während sich ein Teil seines Ober- und Unterkörpers hinter einem Objekt wie einer Wand befindet.
- 3.5.2 Beim Beschießen von Zielen aus einer Position of Cover muss der Schütze die verfügbare Deckung nutzen.
- 3.5.3 Fault Lines werden verwendet, um die Position of Cover festzulegen.
- 3.5.3.1 Fault Lines müssen so angebracht werden, dass sie die Nutzung der Deckung angemessen darstellen.
- 3.5.3.2 Ein Schütze, der beim Abgeben eines Schusses den Boden oder ein anderes Objekt auf der nicht gedeckten Seite einer Fault Line berührt, erhält einen Procedural Error (PE).
- 3.5.3.3 Befindet sich ein Teil des Fußes des Schützen auf der Fault Line oder auf der gedeckten Seite der Fault Line, wird keine Strafe verhängt.
- 3.5.4 Wenn ein Schütze Ziele aus mehreren Positionen of Cover beschießen muss, dürfen Ziele von jeder Position of Cover aus erneut beschossen werden, solange die Mündungssicherheitsregeln eingehalten werden.

3.6 Concealment

- 3.6.1 Bei allen Stages ist ein Concealment Garment erforderlich, sofern im Stage Briefing nicht anders angegeben.
- 3.6.2 Die Concealment Garment muss die Ausrüstung des Schützen gemäß den Anforderungen von Regel 1.2.2.1 verdecken.
- 3.6.3 Der Schütze darf die Concealment Garment nach dem Kommando „Standby“ und vor dem Startsignal nicht absichtlich bewegen oder so positionieren, dass der Zugriff auf die Waffe oder die Ladehilfen erleichtert wird.

3.7 Shooting Positions

- 3.7.1 Wenn eine bestimmte Schießposition im CoF vorgeschrieben ist, muss der Schütze diese Position entsprechend der Stagebeschreibung einnehmen.
- 3.7.2 Wenn keine bestimmte Schießposition vorgeschrieben ist, darf der Schütze jede sichere Schießposition verwenden.
- 3.7.3 Kniend bedeutet, dass mindestens ein Knie den Boden berührt.
- 3.7.4 Liegend bedeutet, dass der Oberkörper des Schützen den Boden berührt.
- 3.7.5 Sitzend bedeutet, dass das Gesäß des Schützen die vorgesehene Sitzfläche berührt.

3.8 Reshoots

- 3.8.1 Schützen können eine Stage oder einen String aufgrund von Waffenstörungen oder „mental“ Fehlern nicht wiederholen.
- 3.8.2 Bei Störungen der Stage-Ausrüstung sind Reshoots verpflichtend.

- 3.8.3 Eine Störung der Stage-Ausrüstung liegt vor, wenn ein Prop so versagt, dass dadurch das Wertungsergebnis eines Schützen zu diesem Zeitpunkt verändert wird. Nicht abgeklebte Ziele oder das Abfallen von Pastern von Zielen gelten nicht als Stage-Störungen, es sei denn, der Match Director kann die Wertung des Schützen nicht bestimmen.
- 3.8.4 Wenn ein SO der Ansicht ist, dass er einen Schützen beeinträchtigt hat, bietet er dem Schützen unmittelbar nach dem Kommando „Range is Clear“ und vor der Wertung der Ziele einen optionalen Reshoot an, wie vom SO bestimmt.
- 3.8.5 Wenn ein Schütze der Ansicht ist, dass er durch einen SO beeinträchtigt wurde, muss der Schütze unmittelbar nach dem Kommando „Range is Clear“ und vor der Wertung der Ziele einen Reshoot verlangen. Der MD entscheidet, ob dem Antrag auf einen Reshoot stattgegeben wird.

3.9 Einschränkungen bei der Verwendung der Hände an der Waffe – Stagebeschreibung

- 3.9.1 Freestyle: Eine Angabe in einer Stagebeschreibung, dass der Schütze nach eigenem Ermessen entweder eine Hand oder beide Hände zur Kontrolle der Waffe während der Schussabgabe verwenden darf.
- 3.9.2 Nur starke/dominante Hand (Strong/Dominant Hand Only): Eine Angabe in einer Stagebeschreibung, die festlegt, dass nur die starke oder dominante Hand (die primäre Schusshand des Schützen, die sich auf derselben Körperseite wie das Holster befindet) zur Kontrolle der Waffe verwendet werden darf, wenn ein Schuss abgegeben wird. Die schwache (unterstützende) Hand oder der Arm darf beim Schießen weder die Waffe noch irgendeine Stelle am starken (dominanten) Arm oder an der starken (dominanten) Hand des Schützen berühren (ausgenommen PCC). Aus Sicherheitsgründen dürfen beim Beheben einer Störung oder beim Nachladen beide Hände verwendet werden. Bei PCC muss die Waffe auf der Seite der starken Hand angeschlagen und der Abzug mit der starken Hand betätigt werden. Beide Hände dürfen sich an der Waffe befinden.
- 3.9.3 Nur schwache/unterstützende Hand (Weak/Support Hand Only): Eine Angabe in einer Stagebeschreibung, die festlegt, dass nur die schwache oder nicht dominante Hand, d. h. die Unterstützungshand des Schützen, die sich auf der dem Holster gegenüberliegenden Körperseite befindet, zur Kontrolle der Waffe verwendet werden darf, wenn ein Schuss abgegeben wird. Die starke (dominante) Hand oder der Arm darf beim Schießen weder die Waffe noch irgendeine Stelle am schwachen (unterstützenden) Arm oder an der schwachen (unterstützenden) Hand des Schützen berühren (ausgenommen PCC). Aus Sicherheitsgründen ist das Ziehen aus dem Holster mit der schwachen Hand nicht erlaubt, und beim Beheben einer Störung oder beim Nachladen dürfen beide Hände verwendet werden. Bei PCC muss die Waffe auf der schwachen Körperseite angeschlagen und der Abzug mit der schwachen Hand betätigt werden. Beide Hände dürfen sich an der Waffe befinden.
- 3.9.4 Retention ist eine Schießaktion, die dadurch definiert ist, dass beim Beschießen der starke Ellbogen, Unterarm oder das Handgelenk an der starken Seite des Oberkörpers gehalten wird.
- 3.9.4.1 Der Schütze darf bei vorgeschriebenen Retention-Schüssen wählen, ob er nur mit der starken Hand oder mit beiden Händen schießt.

3.10 Regeln für die Verwendung von Taschenlampen

- 3.10.1 Wenn ein Schütze auf einer Stage eine Taschenlampe verwenden muss oder sich dafür entscheidet, muss die Taschenlampe (für Pistolen-Divisionen) zu Beginn der Stage verdeckt und ausgeschaltet sein, sofern im CoF nichts anderes vorgeschrieben ist.
- 3.10.1.1 Sobald die Stage begonnen hat, darf die Taschenlampe nach Ermessen des Schützen während der gesamten Stage eingeschaltet bleiben.
- 3.10.1.2 Schützen müssen die Taschenlampe während des gesamten Course of Fire bei sich behalten.
- 3.10.1.3 Das Fallenlassen einer Taschenlampe führt zu keiner Strafe, solange der Schütze die Taschenlampe wieder aufnimmt, bevor er den nächsten Schuss im String of Fire abgibt. Diese Regel stellt keine Ausnahme für fallengelassene Waffen dar.

- 3.10.1.4 Wenn ein Schütze eine Taschenlampe fallen lässt, darf der SO nach eigenem Ermessen den Bereich aus Sicherheitsgründen beleuchten, bis der Schütze die Taschenlampe wieder aufgenommen hat. Dies gilt nicht als Beeinträchtigung durch den SO.
- 3.10.1.5 Die Taschenlampe des Schützen darf jederzeit nach dem Startsignal zum Aufladen von Nachtsichtvisierungen verwendet werden, jedoch nicht davor.
- 3.10.1.6 Wenn sich ein Schütze dafür entscheidet, eine an der Waffe montierte Lampe an seiner Handfeuerwaffe anzubringen, um diese zu irgendeinem Zeitpunkt während eines Matches zu verwenden, muss der Schütze eine Ausrüstungskontrolle für die gemeldete Division bestehen, einschließlich der Box- und Gewichtsbeschränkungen dieser Division, wobei die Taschenlampe so montiert sein muss, wie sie auf der Stage verwendet wird. Erfolgt dies während des Matches, wird der Schütze vor dem Weitergehen zur nächsten Stage zurück zur Ausrüstungskontrolle begleitet.

3.11 Verantwortlichkeiten und Verhaltenskodex

- 3.11.1 Durch die Teilnahme an IDPA Matches als Schütze oder als Mitglied der IDPA erkläre ich mich mit Folgendem einverstanden:
 - 3.11.1.1 Ich verstehe, dass es ein Privileg und kein Recht ist, ein IDPA-Schütze zu sein.
 - 3.11.1.2 Ich werde alle Sicherheitsregeln der IDPA und des gastgebenden Schießstandes befolgen. Die Sicherheit der Schützen, Match Officials und Zuschauer hat für mich stets oberste Priorität.
 - 3.11.1.3 Vor und während eines Matches werde ich darauf verzichten, unter dem Einfluss von bewusstseinsverändernden Substanzen oder Medikamenten zu stehen, die meine Fähigkeit, sicher zu schießen, negativ beeinflussen könnten.
 - 3.11.1.4 Nach meinem dritten Match werde ich eine gültige IDPA-Mitgliedschaft aufrechterhalten.
 - 3.11.1.5 Ich werde durch das Schießen eines Classifiers eine korrekte Klassifizierung erlangen, um gewertet am Wettbewerb teilzunehmen.
 - 3.11.1.6 Ich erkenne an, dass es in meiner Verantwortung liegt, über eine aktuelle Kenntnis des geltenden IDPA-Regelwerks zu verfügen.
 - 3.11.1.7 Ich werde mich an den Zweck und die Grundprinzipien der IDPA halten und keine IDPA-Regel vorsätzlich verletzen.
 - 3.11.1.8 Ich werde während der Shooter Briefings und Stage Briefings aufmerksam zuhören und nicht sprechen.
 - 3.11.1.9 Ich werde jede Handlung unterlassen, die Schützen, Safety Officers oder andere Wettkampfteilnehmer während des Matches ablenkt.
 - 3.11.1.10 Ich verstehe, dass es in meiner Verantwortung als Mitglied eines Squads liegt, schussbereit zu sein, wenn ich an die Schießlinie gerufen werde.
 - 3.11.1.11 Ich verstehe, dass es meine verfahrensmäßige Pflicht als Mitglied eines Squads ist, zwischen den Schützen beim Zurücksetzen der Stages zu helfen, es sei denn, ich bin der aktuelle Schütze, der als Nächstes an der Reihe befindliche Schütze oder habe gerade geschossen, sofern ein Match Official keine anderen Anweisungen erteilt.
 - 3.11.1.12 Ich werde mit anderen nicht in drohender, belästigender oder beleidigender Weise kommunizieren.
 - 3.11.1.13 Es liegt in meiner Verantwortung, meine Match-Ergebnisse innerhalb des Überprüfungszeitraums zu kontrollieren, um sicherzustellen, dass sie korrekt sind.
 - 3.11.1.14 Es liegt in meiner Verantwortung, meine Klassifizierungen in der Online-Datenbank zu überprüfen, um sicherzustellen, dass sie korrekt sind, und Korrekturmaßnahmen einzuleiten, falls sie nicht korrekt sind.
 - 3.11.1.15 Wenn ich eine Frage oder ein Problem habe, ist mein erster Ansprechpartner der Chief Safety Officer des Matches, danach der Match Director, danach der Area Coordinator, danach der Regional Area Coordinator Lead und anschließend das IDPA HQ.
 - 3.11.1.16 Ich verstehe, dass Verstöße gegen diese Verantwortlichkeiten und den Verhaltenskodex dazu führen, dass ich vom MD innerhalb des gesamten Spektrums der Strafen bis hin zur Disqualifikation von einem Match bestraft werde, und dass dies zum Entzug meiner IDPA-Mitgliedschaft führen kann.

4 – SCORING RULES

4.1 Unbegrenzte Wertung (Unlimited Scoring)

- 4.1.1 Unlimited Scoring erlaubt dem Schützen, auf jedes Ziel so viele Schüsse abzugeben, wie er für notwendig erachtet, solange dadurch keine anderen IDPA-Regeln verletzt werden. Für die Wertung werden die besten Treffer auf einem Ziel verwendet. Dadurch hat der Schütze die Möglichkeit, Fehlschüsse oder Treffer, mit denen er nicht zufrieden ist, durch weitere Schüsse auszugleichen, um seine Wertung zu verbessern. Gibt der Schütze nicht genügend Schüsse auf ein Ziel ab, werden die nicht abgegebenen Schüsse als Fehlschüsse gewertet und für die Nichtbefolgung der schriftlichen Stagebeschreibung wird ein Procedural Error verhängt.
- 4.1.2 In jeder Course of Fire Beschreibung wird festgelegt, wie viele Treffer auf jedem Ziel erforderlich sind. Sind beispielsweise 3 Treffer auf jedem Ziel erforderlich, werden die besten 3 Treffer gewertet, wenn sich mehr als 3 Treffer auf dem Ziel befinden.
- 4.1.3 Zur Berechnung einer Unlimited-Wertung wird die für die Absolvierung der Strings of Fire benötigte Zeit (Raw Time vom Shot Timer) genommen und die Points Down aller Ziele werden addiert. Zur Raw Time werden die gesamten Points Down der Stage, multipliziert mit 1 Sekunde, sowie gegebenenfalls alle weiteren Strafen addiert.

4.2 Begrenzte Wertung (Limited Scoring)

- 4.2.1 Limited Scoring funktioniert genauso wie die oben beschriebene Unlimited-Scoring-Methode, mit der Ausnahme, dass die Anzahl der in einem String abzugebenden Schüsse auf genau die in der schriftlichen Stagebeschreibung festgelegte Anzahl begrenzt ist.
- 4.2. Das Abgeben zusätzlicher Schüsse in einem String of Fire führt zu einem Procedural Error pro String, und für jeden zusätzlichen Schuss wird einer der besten gewerteten Treffer abgeklebt, bevor die Wertung berechnet wird. Gibt der Schütze nicht genügend Schüsse auf ein Ziel ab, werden die nicht abgegebenen Schüsse als Fehlschüsse gewertet und für die Nichtbefolgung der schriftlichen Stagebeschreibung, d. h. für das Nichtabgeben der erforderlichen Anzahl von Schüssen, wird ein Procedural Error verhängt.

4.3 Unvollständige Stage (Stage DNF)

- 4.3.1 Wenn ein Schütze eine Stage begonnen hat, diese jedoch aufgrund einer defekten Waffe, eines Squibs oder einer persönlichen Verletzung nicht beenden kann, wird die Wertung bestimmt, indem die Zeit notiert und die Stage so gewertet wird, wie sie vorgefunden wird, wobei alle Points Down (einschließlich Fehlschüsse) erfasst und Strafen für Failure to Engage sowie andere anwendbare Strafen hinzugefügt werden. Wenn ein Startsignal ertönt, erhält der Schütze eine Wertung. Werden keine Schüsse abgegeben, wird eine Raw Time von 0,01 Sekunden erfasst.
- 4.3.2 Wenn der SO den Schützen wegen eines vermuteten Squibs stoppt und sich herausstellt, dass es sich nicht um einen Squib handelt, erhält der Schütze aufgrund der Beeinträchtigung durch den SO einen Reshoot. Wenn der SO den Schützen wegen eines vermuteten Squibs stoppt und es sich tatsächlich um einen Squib handelt, wird die Wertung wie oben beschrieben bestimmt, jedoch wird kein Reshoot gewährt. Wenn ein Schütze sich selbst wegen eines vermuteten Squibs stoppt und es sich nicht um einen Squib handelt, wird kein Reshoot gewährt.

4.4 Match nicht beendet (Match DNF)

- 4.4.1 Ein Schütze, der sich entscheidet, eine Stage nicht zu schießen, erhält für diese Stage ein DNF, darf jedoch die übrigen Stages weiterschießen, ohne eine Gesamtwertung für das Match zu erhalten. Nach Abschluss des Matches führt jede DNF-Wertung eines Schützen auf einer beliebigen Stage zu einem Match DNF für diesen Schützen.

4.5 Im Zweifelsfall zugunsten des Schützen (Reasonable Doubt)

- 4.5.1 Wenn ein Safety Officer bei einer Wertungsentscheidung (einschließlich Strafen) berechtigte Zweifel hat, vergibt der SO die für den Schützen bessere Wertung. Dies gilt auch für mögliche Doppeltreffer. Dies bedeutet jedoch nicht automatisch, dass jeder Fehlschuss ein Doppeltreffer ist.
- 4.5.2 Video- oder Fotoaufnahmen dürfen nicht verwendet werden, um die Wertung des Schützen zu bestimmen oder die Entscheidung eines Safety Officers, Chief Safety Officers oder Match Directors anzufechten.
- 4.5.3 Typischerweise hinterlassen Einschusslöcher einen Schmauchring, der verwendet wird, um den Außendurchmesser des Lochs für die Wertung zu bestimmen. Geschosse müssen jedoch keinen Schmauchring hinterlassen, um als Treffer gewertet zu werden. (Beispielsweise können Geschosse, die durch andere Ziele, Kleidung, Soft Cover usw. hindurchgehen, keinen Schmauchring erzeugen.) Daher ist es möglich, den Treffer dennoch zu werten.
- 4.5.4 Ein radialer Riss darf nicht verwendet werden, um einem Schützen eine bessere Wertung zu geben. Wenn der tatsächliche Bereich des Einschusslochs den nächstbesseren Wertungsring nicht erreicht, erhält der Schütze die niedrigere Wertung, selbst wenn der Riss den nächsthöheren Wertungsring erreicht.

4.6 Einschusslöcher (Bullet Holes)

- 4.6.1 Ovale oder längliche Einschusslöcher in einem Ziel, die mehr als zwei Geschossdurchmesser (des vom Schützen verwendeten Kalibers) überschreiten, werden nicht gewertet. Diese Situation tritt normalerweise bei beweglichen Zielen auf, die aus extremen Winkeln beschossen werden, oder bei Zielen, während sich der Schütze bewegt.
- 4.6.2 Die Regel für längliche Einschusslöcher gilt nicht für sogenannte Keyhole-Einschusslöcher (ein Keyhole-Einschussloch entsteht durch ein Geschoss, das den Waffenlauf taumelnd verlässt und den Eindruck erweckt, seitlich durch das Ziel gegangen zu sein); diese werden gewertet.
- 4.6.3 Nur Löcher, die durch vollständige Geschosse und nicht durch Fragmente verursacht wurden, werden gewertet.
- 4.6.4 Nur Einschusslöcher, die von der Vorderseite in das Ziel eintreten, werden gewertet.
- 4.6.4.1 Ziele, die beim Aufbau versehentlich rückwärts montiert wurden, sind kein Grund für einen Reshoot, vorausgesetzt, die Ziele können weiterhin korrekt gewertet werden.

4.7 Auswirkungen von Hard Cover/Soft Cover auf die Wertung

- 4.7.1 Stage-Props werden üblicherweise verwendet, um Hard Cover oder undurchdringliche Objekte wie Wände, Autos, Barrikaden und Möbel wie Schreibtische und Aktenschränke darzustellen. Tatsächlich undurchdringliche Objekte dürfen ebenfalls als Hard Cover in einer Stage verwendet werden.
- 4.7.2 Props, die zur Simulation von Wänden verwendet werden, gelten als undurchdringlich und erstrecken sich vom Boden bis ins Unendliche, sofern im CoF nichts anderes festgelegt ist. Simulierte Wände können Ports und/oder Fenster zum Schießen oder für andere Zwecke enthalten. Gitter und Netze dürfen anstelle fester Abdeckungen verwendet werden und gelten für Wertungszwecke immer als Hard Cover.

- 4.7.3 IDPA schreibt vor, dass Course Designer Schwarz als Standardfarbe für simuliertes Hard Cover verwenden. IDPA empfiehlt, dass Course Designer Weiß als Standardfarbe für die Simulation von Soft Cover verwenden oder Props wie Fenster, Vorhänge, Sträucher usw. einsetzen.
- 4.7.4 Jeder Schuss, der ein Loch mit vollem Geschossdurchmesser in einem als simuliertes Hard Cover bezeichneten Objekt erzeugt und anschließend ein Ziel durchdringt, gilt als Fehlschuss auf das Ziel, unabhängig davon, ob es sich um ein Threat- oder Non-Threat-Ziel handelt. Wenn der SO nicht feststellen kann, welcher durch das Hard Cover abgegebene Schuss ein Threat-Ziel getroffen hat, wird für jedes Loch mit vollem Geschossdurchmesser im Hard Cover der beste Treffer vom Ziel entfernt.
- 4.7.5 Schüsse, die Soft Cover durchdringen und anschließend ein Ziel treffen, werden als Treffer gewertet, unabhängig davon, ob es sich um ein Threat- oder Non-Threat-Ziel handelt.
- 4.7.6 Simulierte Threat- und Non-Threat-Kennzeichnungen, die aufgemalt oder anderweitig markiert sind, gelten unabhängig von ihrer Farbe nicht als Hard Cover.
- 4.7.7 Threat-Kennzeichnungen aus undurchdringlichem Material gelten als Hard Cover.
- 4.7.8 Ziele dürfen nach Wunsch mit Kleidung bedeckt werden. Dies wird typischerweise mit T-Shirts durchgeführt, die in eine Vorder- und eine Rückhälfte geschnitten werden, wobei eine Hälfte an den Zielstäben, die das Ziel halten, festgeklemmt oder festgetackert wird. Zwischen dem Schützen und einem Ziel darf sich nur eine einzelne Schicht leichten Bekleidungsmaterials befinden.

4.8 Kennzeichnung von Threat- und Non-Threat-Zielen

- 4.8.1 Non-Threat-Ziele müssen durch die Darstellung eines Paares normal großer, geöffneter Hände in einer kontrastierenden Farbe gekennzeichnet werden, von denen mindestens eine aus allen Schießpositionen sichtbar sein muss, von denen aus das Ziel beschossen werden kann.
- 4.8.2 Threat-Ziele dürfen durch die Darstellung einer normal großen Bedrohungskennzeichnung (wie einer Schusswaffe oder eines Messers) gekennzeichnet werden, die aus allen Schießpositionen sichtbar ist, von denen aus das Ziel beschossen werden kann.
- 4.8.3 Bedrohungskennzeichnungen unterschiedlicher Art haben alle den gleichen Bedrohungswert und verändern die Priorität des Zielbeschusses nicht. Beispielsweise stellt ein Messer die gleiche Bedrohung dar wie eine Schrotflinte, ein Gewehr oder andere Schusswaffen oder ein nicht gekennzeichnetes Ziel.
- 4.8.4 Threat- und Non-Threat-Kennzeichnungen dürfen auf die Ziele oder die sie bedeckende Kleidung aufgemalt oder anderweitig markiert oder am Ziel festgeklemmt oder festgetackert werden.



4.9 Durchschuss (Shoot Through)

Wenn ein Geschoss sowohl ein Non-Threat-Ziel als auch ein Threat-Ziel durchdringt, erhält der Schütze die Strafe für den Treffer auf das Non-Threat-Ziel und erhält die Wertung für den gewerteten Treffer auf dem Threat-Ziel. Das Umgekehrte gilt ebenfalls, wenn ein Geschoss auf ein Threat-Ziel ein dahinter befindliches Non-Threat- oder Threat-Ziel durchdringt. Alle durch Durchschüsse verursachten Treffer auf Zielen werden gewertet.

4.10 Ziel-Wertungszonen (Target Scoring Zones)

- 4.10.1 „Head“ bezeichnet den Teil der IDPA-Kartonsilhouette oberhalb der Halslinie. Schüsse, die für den „Head“ oder „Head Only“ vorgeschrieben sind, müssen den Teil der Kartonsilhouette innerhalb des Wertungsbereichs oberhalb der Halslinie treffen, andernfalls werden sie als Fehlschuss gewertet, selbst wenn sie einen anderen Teil der Silhouette treffen.
- 4.10.2 „Body“ bezeichnet den Teil der IDPA-Kartonsilhouette unterhalb der Halslinie. Schüsse, die für den „Body“ oder „Body Only“ vorgeschrieben sind, müssen den Teil der Kartonsilhouette innerhalb des Wertungsbereichs unterhalb der Halslinie treffen, andernfalls werden sie als Fehlschuss gewertet, selbst wenn sie einen anderen Teil der Silhouette treffen.
- 4.10.3 „Target“ bezeichnet die gesamte Silhouette, einschließlich des oben beschriebenen Head und Body. Schüsse, die für ein „Target“ (oder manchmal T1, T2 usw.) vorgeschrieben sind, können für die Wertung an beliebiger Stelle innerhalb des Wertungsbereichs des Body oder Head treffen.
- 4.10.4 Ein einzelnes IDPA-Kartonziel darf nicht in zwei oder mehr Wertungsbereiche unterteilt werden, die separat gewertet werden. Beispielsweise darf eine Linie aus schwarzem Klebeband nicht verwendet werden, um ein einzelnes Ziel in zwei Ziele umzuwandeln, wobei beide Bereiche separat gewertet werden können.

4.11 Treffer auf Non-Threat (Hit on Non-Threat)

- 4.11.1 Ein Hit on a Non-Threat (HNT) ist definiert als ein Treffer in einer beliebigen Wertungszone eines Ziels, das als Non-Threat gekennzeichnet ist. Ein reaktives Non-Threat-Ziel (Stahl, reaktives Polymer usw.) muss bei einem Treffer ordnungsgemäß reagieren, um als HNT gewertet zu werden.
- 4.11.2 Jeder Treffer auf ein Non-Threat-Ziel erhöht die Wertung des Schützen um 5 Sekunden.

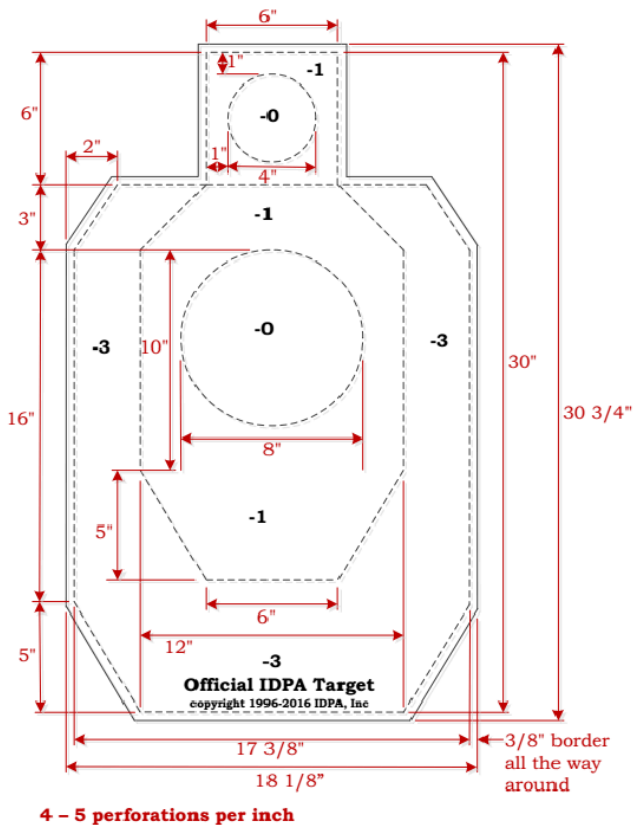
4.12 Ziele (Targets)

Die folgende Liste enthält die zulässigen Ziele:

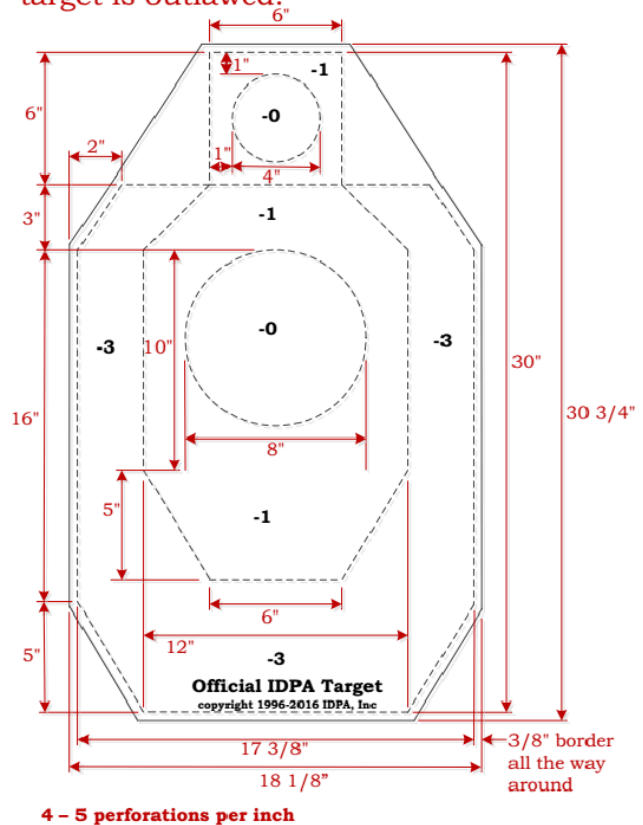
- 4.12.1 Alle bei lokalen IDPA Matches und Sanctioned Matches verwendeten Kartonziele müssen offizielle IDPA-Kartonziele sein. Offizielle IDPA-Kartonziele sind bei lizenzierten IDPA-Zielherstellern in den jeweiligen geografischen Regionen erhältlich.
- 4.12.1.1 Kartonziele dürfen statisch oder beweglich sein. Threat-Ziele werden entsprechend ihrer Markierung als -0, -1, -3 gewertet, und ein Fehlschuss wird als -5 gewertet. Non-Threat-Ziele werden unabhängig von den markierten Wertungszonen mit -5 pro Treffer gewertet.
- 4.12.1.2 Der Wertungsbereich von Kartonzielen darf verkleinert werden, indem der nicht zu wertende Bereich bei Standard Stages mit einer kontrastreichen dunklen Farbe (wenn nicht Schwarz) bemalt oder ausgeschnitten wird, beispielsweise durch Entfernen des -3-Wertungsbereichs, wobei ein nicht zu wertender Rand von 3/8 Zoll verbleibt.
- 4.12.1.3 Bei Scenario Stages dürfen statische oder bewegliche Kartonziele verwendet werden, bei denen Bereiche ausgeschnitten oder mit schwarzem Hard Cover bemalt sind, das zusammenhängend nicht mehr als die Hälfte der ursprünglichen Zielgröße bedeckt. Diese Ziele sollten Teil der Szenariobeschreibung und für die Stage angemessen sein.
- 4.12.1.4 Disappearing Target: jedes Ziel, das dem Schützen im Ruhezustand keinen sichtbaren Wertungsbereich von 1 oder 0 Down bietet.
- 4.12.1.5 Offizielle IDPA-Kartonziele, bei denen zur Vereinfachung der Wertung der runde Zero-Down-Bereich ausgeschnitten wurde, dürfen nur als statische Ziele verwendet werden. Das Ziel darf aus einer Entfernung von 3 Yards oder weniger beginnend beschossen werden, wobei der Schütze entweder stationär bleibt oder sich vom Ziel wegbewegt.
- 4.12.2 **Poppers:** Statische reaktive Full-Size- und Miniatur-Popper- sowie Pepper-Popper-Ziele mit einer Mindesthöhe von 24 Zoll und einer Mindestbreite von 8 Zoll. Diese Ziele werden als Zero Down (-0) gewertet, wenn sie fallen. Bleibt das Ziel stehen, wird es als Down Five (-5) gewertet.
- 4.12.3 **Steel „Legs“:** Statische, reaktive, vertikale Stahlplatten, die Zielbeine darstellen und eine Zielfläche von mindestens 3 Zoll Breite und mindestens 15 Zoll Höhe bieten, sind zulässig. Diese Ziele werden als Zero Down (-0) gewertet, wenn sie fallen. Bleibt das Ziel stehen, wird es als Down Five (-5) gewertet. Die Kalibrierungszone dieses Ziels ist die obere Hälfte des Zielbeins.
- 4.12.4 **Stationary IDPA Reactive Target:** Ein mit einem T-Shirt oder anderer Kleidung bedecktes IDPA-Kartonziel wird vor einer Stahlplatte in der Größe des Zero-Down-Bereichs gehalten, die mit den Zero-Down-Zonen des Kartonziels ausgerichtet ist. Eine der Stahlplatten muss getroffen werden, um das Ziel umzuwerfen. Diese Ziele werden als Zero Down (-0) gewertet, wenn sie fallen. Bleibt das Ziel stehen, wird es als Down Five (-5) gewertet. Der Karton, der die Kleidung hält, wird nicht gewertet. Dieser Zieltyp wird beim Verhältnis von Stahl- zu Papierzielen nicht mitgezählt. Die runde Zero-Down-Stahlplatte des Ziels ist die Kalibrierungszone.
- 4.12.5 Ein **Stationary Popper Behind Paper** darf zur Aktivierung anderer Ziele verwendet werden. Ein zulässiger Popper oder Pepper Popper wie oben beschrieben wird hinter einem offiziellen IDPA-Kartonziel so positioniert, dass ein Zero-Down-Treffer auf das Kartonziel den Popper umwirft. Der Popper muss von allen Schießpositionen, von denen das Ziel beschossen werden kann, oberhalb oder unterhalb des Kartonziels sichtbar sein. Die Kalibrierungszone bei diesem Aufbau ist der runde Zero-Down-Bereich des Kartonziels. Es ist Teil der vom Schützen zu lösenden Schießaufgabe sicherzustellen, dass der dahinterliegende Popper aktiviert wird, wenn auf das Kartonziel geschossen wird. Das Kartonziel wird normal gewertet.
- 4.12.6 Der Popper wird ausschließlich als Aktivator verwendet und nicht gewertet; ebenso wird er bei der Berechnung des Verhältnisses von Papier- zu Stahlzielen nicht mitgezählt.
- 4.12.7 Andere Ziele sind nur dann zulässig, wenn sie etwas darstellen, das für das Stage-Szenario relevant und angemessen ist.
- 4.12.8 Statische, runde reaktive Stahl- oder reaktive Polymerplatten mit einem Durchmesser von 6 Zoll oder größer.
- 4.12.9 Statische, quadratische reaktive Stahl- oder reaktive Polymerplatten mit einer Größe von 6 Zoll oder größer.

- 4.12.10 Andere statische reaktive Stahlplatten mit einer Oberfläche von mindestens 28,3 Quadratzoll, wobei die kleinste dem Schützen präsentierte Abmessung mindestens 3 Zoll betragen muss. Der MD legt die Kalibrierungszone für diese Ziele fest.
- 4.12.11 Statische Wurfscheibenziele (Beispiele: zur Simulation eines Türschlosses oder eines Augenbereichs usw.). Wurfscheibenziele unterliegen keiner Kalibrierung.
- 4.12.12 Bewegliche reaktive Stahlziele und Wurfscheibenziele sind nicht erlaubt.
- 4.12.13 Neue Ziele werden jährlich bewertet.

Official IDPA Target



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



4.13 Nicht zulässige Ziele (Disallowed Targets)

Die folgende Liste ist eine nicht abschließende Auflistung nicht zulässiger Ziele: Bowling Pins, bewegliche Mehrplattenziele (z. B. Texas Star, Polish Plate Rack), Dueling Tree, Slider Triple Dropper, Golfbälle, Ballons, Eier, Cowboy Poppers, IDPA Practice Target, tierförmige Stahlziele, Tombstone Popper, Coffin Popper sowie andere ähnliche Ziele, einschließlich anderer neuartiger Ziele und Zielanordnungen, die auf den ersten Blick für die Selbstverteidigung unrealistisch sind usw.

4.14 Gewertete Treffer (Scored Hits)

- 4.14.1 Nur vom Wettkampfteilnehmer abgegebene Schüsse dürfen für die Wertung einer Stage verwendet werden.
- 4.14.2 Jeder Schuss, den der Wettkampfteilnehmer vorgeschrieben auf ein Ziel abgeben muss, muss gewertet werden. Wenn beispielsweise sechs Schüsse auf ein Ziel abgegeben werden müssen, werden sechs Schüsse gewertet.

4.15 Veröffentlichung der Ergebnisse (Results Posting)

- 4.15.1 Alle Ergebnisse von lokalen Matches und Sanctioned Matches müssen für jeden Schützen die IDPA-Mitgliedsnummer enthalten. Gemäß den Verantwortlichkeiten und dem Verhaltenskodex für Schützen muss ein Schütze nach seinem dritten Match Mitglied der IDPA werden.
- 4.15.2 Berühren von Zielen (Touching Targets)
 - 4.15.2.1 Schützen oder deren Beauftragte dürfen ein gerade beschossenes Ziel, das vom SO-Team noch nicht gewertet wurde, weder berühren noch anderweitig beeinflussen. Wird ein Ziel durch den Schützen oder dessen Beauftragten beeinflusst, bevor es gewertet wurde, wird dieses Ziel ausschließlich mit Fehlschüssen gewertet.
 - 4.15.2.2 Wird ein Ziel abgeklebt, bevor es gewertet wurde, versucht der SO, die korrekte Wertung zu vergeben, sofern diese festgestellt werden kann. Andernfalls erhält der Schütze einen Reshoot.
 - 4.15.2.3 Der SO oder Scorekeeper darf ein Ziel vor oder während des Wertungsvorgangs weder auf der Vorder- noch auf der Rückseite in der Nähe der Einschusslöcher berühren.
 - 4.15.2.4 Wird ein Ziel gewertet und abgeklebt, bevor der Schütze oder dessen Beauftragter das Ziel sehen kann, bleibt die Wertung bestehen.
 - 4.15.2.5 Wird ein Ziel gewertet und abgeklebt, bevor der Schütze oder dessen Beauftragter das Ziel sehen kann, bleibt die Wertung bestehen.
 - 4.15.2.6 Ziele, bei denen ein Wertungsstreit anhängig ist, werden aus der Stage entfernt und zur Überprüfung durch den Chief Safety Officer oder Match Director aufbewahrt.

4.16 Kalibrierung reaktiver Ziele (Calibration of Reactive Targets)

- 4.16.1 Reaktive Ziele müssen physisch reagieren, um gewertet zu werden. Alle reaktiven Ziele in einem Sanctioned Match, Poppers, Plates usw., werden so kalibriert, dass sie bei einem „guten Treffer“ mit der Munition mit dem niedrigsten in einer Division zulässigen Power Factor ordnungsgemäß reagieren. Der Match Director oder eine von ihm beauftragte Person kalibriert alle reaktiven Ziele eines Matches jeden Tag vor Abgabe des ersten Wettkampfschusses sowie während des Matches nach Ermessen des Match Directors. Die Stage-SOs können jederzeit eine Kalibrierung eines reaktiven Ziels auf ihrer Stage verlangen, wenn sie dies für erforderlich halten.
- 4.16.2 Der Match Director stellt eine 9-mm- oder .38-Special-Waffe und Munition bereit, deren Kombination den Power Factor keiner regulären Division überschreitet. Während des gesamten Matches wird für die Kalibrierung und für Kalibrierungsanfechtungen dieselbe Kombination aus Waffe und Munition ohne Änderungen verwendet.
- 4.16.3 Ziele müssen so positioniert werden, dass Verschiebung, Verdrehung oder Bewegung während eines Matches minimiert werden, damit die korrekte Kalibrierung im weiteren Verlauf des Matches nicht verloren geht.
- 4.16.4 Um ein reaktives Ziel während des Aufbaus zu kalibrieren, wird aus der wahrscheinlichsten Schießposition der Stage ein Schuss auf das Ziel abgegeben, wobei die Kalibrierungszone des Ziels getroffen wird. Reagiert das Ziel nicht ordnungsgemäß, wird der Zielaufbau angepasst und der Vorgang wiederholt. Das Ziel muss dreimal hintereinander korrekt reagieren, um als ordnungsgemäß kalibriert zu gelten. Wird die Kalibrierungszone verfehlt, wird dieser Schritt wiederholt.
- 4.16.5 Wenn ein reaktives Ziel während eines CoF bei einem Treffer nicht ordnungsgemäß reagiert, hat der Wettkampfteilnehmer drei Möglichkeiten.
 - 4.16.5.1 Der Wettkampfteilnehmer beschießt das Ziel, bis es ordnungsgemäß reagiert; das Ziel wird als Treffer gewertet und die Stage-Wertung bleibt bestehen. In diesem Fall ist keine Anfechtung der Kalibrierung zulässig.
 - 4.16.5.2 Das Ziel reagiert nicht ordnungsgemäß und der Schütze ficht die Kalibrierung nicht an; das Ziel wird als Fehlschuss gewertet und die Stage-Wertung bleibt bestehen. Eine Anfechtung, nachdem der Schütze die Stage-Wertung oder die Wertungen der einzelnen Ziele kennt, ist nicht zulässig.
 - 4.16.5.3 Das Ziel reagiert auf einen Treffer nicht ordnungsgemäß und der Schütze möchte die Kalibrierung anfechten. Die Anfechtung muss unmittelbar nach dem Kommando „Range Is Clear“ gegenüber dem SO erfolgen, der den Schützen betreut hat, und bevor der Schütze die Stage-Wertung oder die Wertungen der einzelnen Ziele kennt.

Nach diesem Zeitpunkt erfolgende Anfechtungen sind nicht zulässig. Ob der Schütze die Stage abgeschlossen hat oder nicht, hat keinen Einfluss auf das Verfahren der Anfechtung.

4.16.5.3.1 Wird eine ordnungsgemäße Anfechtung vorgenommen, dürfen das reaktive Ziel und der umliegende Bereich von niemandem berührt oder anderweitig beeinflusst werden, bis die Kalibrierung überprüft wurde.

4.16.5.3.2 Als Teil des Anfechtungsverfahrens sammelt der SO unverzüglich die verbleibenden Patronen der Munition aus der auf der Stage verwendeten Waffe des Schützen ein; diese werden zur Überprüfung an den Chronographen geschickt.

4.16.6 Wird das Ziel durch Match Staff, MD, SOs oder einen anderen Wettkampfteilnehmer berührt oder anderweitig beeinflusst, erhält der Schütze einen Reshoot.

4.16.7 Wird das Ziel durch den Schützen oder dessen Beauftragten berührt oder anderweitig beeinflusst, wird das Ziel als Fehlschuss gewertet und der CoF gilt als abgeschlossen. Hat der Schütze die Stage nicht abgeschlossen, wird die Wertung für eine unvollständige Stage verwendet, um die Wertung des Schützen für diese Stage zu bestimmen.

4.16.8 Sollte das Ziel vor der Kalibrierung ohne Beeinflussung umfallen (z. B. durch Wind usw.), erhält der Schütze einen Reshoot.

4.16.9 Verfahren zur Überprüfung der Kalibrierung (Calibration Checking Process)

4.16.9.1 Der MD gibt aus derselben Position, aus der der Schütze das Ziel beschossen hat, einen Schuss mit der Kalibrierungsmunition auf die Kalibrierungszone des reaktiven Ziels ab.

4.16.9.2 Wird das Ziel in der Kalibrierungszone oder darunter getroffen und reagiert das Ziel ordnungsgemäß, gilt die Kalibrierung als korrekt und das Ziel wird als Fehlschuss gewertet. Hat der Schütze die Stage nicht abgeschlossen, wird die Wertung für eine unvollständige Stage verwendet, um die Wertung des Schützen für die Stage zu bestimmen.

4.16.9.3 Wird das Ziel oberhalb der Kalibrierungszone getroffen, ist das Verfahren zur Überprüfung der Kalibrierung fehlgeschlagen und der Schütze erhält einen Reshoot.

4.16.9.4 Wird das Ziel an einer beliebigen Stelle der wertbaren Oberfläche getroffen und reagiert das Ziel nicht ordnungsgemäß, gilt die Kalibrierung des Ziels als nicht ordnungsgemäß und der Schütze erhält einen Reshoot, nachdem das Ziel neu kalibriert wurde.

4.16.9.5 Wird das Ziel verfehlt, wird ein weiterer Schuss auf die Kalibrierungszone abgegeben.

4.16.9.6 Unabhängig vom Ergebnis dieses Verfahrens wird die Munition des Schützen weiterhin darauf geprüft, ob sie den Power Factor erfüllt oder überschreitet. Die normalen Chronographenverfahren und Strafen finden Anwendung.

5 STRAFREGELN

Unter keinen Umständen darf eine Strafe irgendeiner Art aufgrund einer Ermessensentscheidung darüber verhängt werden, ob ein Prop während des CoF angemessen verwendet wurde oder nicht. Darüber hinaus darf ein schriftliches Stage Briefing die Schießregeln in Abschnitt 3 hinsichtlich der Verhängung von Procedural Penalties gegen Wettkampfteilnehmer nicht außer Kraft setzen. Während eine Verfahrensbeschreibung eine Möglichkeit zur Absolvierung eines Strings vorschlagen kann, sind die Anweisungen hinsichtlich der Bestrafung von Schützen darauf beschränkt, den Abschnitten 3 und 5 des Regelwerks zu folgen. Nach dem Startsignal dürfen gegen Wettkampfteilnehmer für ihre Ausführung einer Stage keine Strafen für Handlungen verhängt werden, die keine Schießhandlungen sind.

5.1 Procedural Error (PE)

5.1.1 Procedural Errors erhöhen die Wertung um 3 Sekunden pro Verstoß und werden verhängt, wenn:

5.1.1.1 Ein Schütze die in der schriftlichen Stagebeschreibung festgelegten Schießaktionen nicht befolgt.

5.1.1.2 Ein Schütze eine Regel des Sports verletzt.

5.1.1.3 Ein vom MD festgestellter Verstoß gegen den im Verhaltenskodex für Schützen beschriebenen Verhaltensstandard vorliegt.

5.1.2 Für jede Art von Verstoß wird ein PE verhängt. Begeht der Schütze mehr als eine Art von Verstoß, beispielsweise indem er die falsche vorgeschriebene Hand verwendet und eine falsche Anzahl von Schüssen abgibt, wird für jede Art von Verstoß ein separater PE verhängt. Bei Cover-Verstößen (oder Faulting the Line) darf die Anzahl der Cover-PEs die Anzahl der Positions of Cover nicht überschreiten.

5.2 Flagrant Penalty (FP)

5.2.1 Eine Flagrant Penalty (FP) erhöht die Wertung um zehn (10) Sekunden und wird in Fällen verhängt, in denen ein Verstoß zu einem Wettbewerbsvorteil von mehr als 3 Sekunden führt. Flagrant Penalties werden verhängt, wenn:

5.2.1.1 Ein Schütze die in der schriftlichen Stagebeschreibung festgelegten Schießaktionen nicht befolgt und/oder ungeeignete Ausrüstung mit der offensichtlichen Absicht verwendet, einen Wettbewerbsvorteil bei der Wertung zu erlangen.

5.2.1.2 Ein Schütze vorsätzlich eine Regel verletzt, wodurch ein Vorteil von mehr als 3 Sekunden entsteht.

5.2.1.3 Ein vom MD festgestellter Verstoß gegen den im Verhaltenskodex für Schützen beschriebenen Verhaltensstandard vorliegt.

5.2.2 Beispiele für eine FP (nicht abschließende Liste):

5.2.2.1 SHO/WHO Strings / Stages werden Freestyle geschossen.

5.2.2.2 Nicht in die liegende Position gehen, wenn dies vorgeschrieben ist.

5.2.2.3 Magazine mit mehr Patronen als der begrenzten Divisionskapazität laden.

5.2.2.4 Absichtlicher Beschuss (Abgabe eines Schusses mit der Waffe) auf etwas anderes als ein Ziel oder einen Aktivator.

5.2.3 Alle FPs müssen vom MD genehmigt werden.

5.3 Failure To Do Right (FTDR)

5.3.1 Eine Failure To Do Right (FTDR)-Strafe von 20 Sekunden wird für grob unsportliches Verhalten verhängt.

5.3.1.1 Nicht abschließende Beispiele für ein solches Verhalten sind: Beschimpfen oder Einschüchtern eines SO, das Werfen eines Ausrüstungsgegenstands auf den Boden, ein Wutanfall aus irgendeinem Grund oder ein Verstoß gegen den Verhaltenskodex für Schützen.

- 5.3.2 Die FTDR ist als Strafe für Handlungen des Schützen vorgesehen, mit denen Regeln umgangen oder verletzt werden und dadurch ein Wettbewerbsvorteil erlangt wird.
- 5.3.2.1 Eine FTDR kann für grobe Verstöße gegen den Course of Fire verhängt werden, jedoch nicht bei Fehlern des Schützen, bei denen offensichtlich ist, dass der Schütze durch seine Handlungen keinen Wettbewerbsvorteil erlangt hat.
- 5.3.2.2 Eine FTDR sollte nicht für unbeabsichtigte Fehler des Schützen verhängt werden.
- 5.3.2.3 Alle FTDRs müssen vom MD genehmigt werden.
- 5.3.3 Wenn die FTDR vom MD genehmigt wird, ist der Wettkampfteilnehmer nicht mehr für Auszeichnungen in der Special Category und für Most Accurate Awards berechtigt.

5.4 Disqualifikation (DQ)

- 5.4.1 Disqualifikation bedeutet, dass der Schütze an keinem weiteren Teil des IDPA-Matches teilnehmen darf, nicht in einer anderen Division erneut antreten darf und an keinen Side Matches teilnehmen darf. Die Wertung des Schützen wird als DQ ausgewiesen. Ein Schütze muss aus folgenden Gründen disqualifiziert werden:
- 5.4.1.1 Unsichere Waffenhandhabung gemäß der Definition im Abschnitt Sicherheitsregeln.
- 5.4.1.2 Unsportliches Verhalten.
- 5.4.1.3 Verstöße gegen den Verhaltenskodex für Schützen, wie vom MD festgestellt.
- 5.4.1.4 Beschießen eines Stahlziels, das weniger als 10 Yards vom Schützen entfernt ist.
- 5.4.2 Alle DQs müssen vom MD bestätigt werden.

5.5 Anwendung von Strafen (Penalty Application)

- 5.5.1 Sicherheitsstrafen finden vor, während und nach dem CoF Anwendung.
- 5.5.2 Ein CoF beginnt, wenn der SO dem Schützen das Kommando „Range Is Hot“ gibt.
- 5.5.3 Ein CoF endet, wenn der SO das Kommando „Range is Clear“ gibt.
- 5.5.4 CoF-Strafen finden während der Zeit Anwendung, in der der CoF läuft.
- 5.5.5 Die CoF-Beschreibung darf Schützen anweisen, bestimmte Wörter auszusprechen; für das Unterlassen wird jedoch keine Strafe verhängt.

6 STAGE-DESIGN-REGELN

6.1 IDPA Stage-Kategorien

6.1.1 Scenario Stages

6.1.1.1 Scenario Stages stellen eine zivile Selbstverteidigungssituation dar, die tatsächlich eintreten könnte. Scenario Stages müssen eine schriftliche Szenariobeschreibung enthalten, die dies widerspiegelt, und verwenden geeignete Props und Ziele mit Unlimited Scoring.

6.1.2 Standards Stages

6.1.2.1 Standards Stages sind darauf ausgelegt, die Leistung des Schützen bei den verschiedenen Grundlagen zu testen, die beim IDPA-Schießen angewendet werden. Standards Stages dürfen Limited oder Unlimited Scoring verwenden und müssen kein begleitendes Szenario in der Stagebeschreibung enthalten. Der Zielbeschuss darf im schriftlichen Stage Briefing als Schießübung vorgeschrieben werden, die eine Schieß- oder Waffenhandhabungsfertigkeit testet. Mit Ausnahme von Classifier Matches oder Specialty Matches sind Sanctioned Matches auf 2 Standards Stages pro Match begrenzt.

6.2 Stagebeschreibungen

6.2.1 Eine gut geschriebene Stagebeschreibung trägt zum Erfolg eines Matches bei und verhindert Verwirrung und Frustration bei Staff und Wettkampfteilnehmern. Die schriftliche Stagebeschreibung wird jedem Squad vorgelesen, um eine einheitliche Kommunikation sicherzustellen, und ist für jedes Match erforderlich. Die schriftliche Stagebeschreibung enthält mindestens die folgenden Elemente:

- 6.2.1.1 Ein Selbstverteidigungsszenario oder einen Standard (Fertigkeitstest).
- 6.2.1.2 Eine Startposition, die klar definiert, was vom Schützen erwartet wird.
- 6.2.1.3 Festlegung des Zustands der Waffe (geladen, ungeladen, mit reduzierter Ladung) und des konkreten Ortes.
- 6.2.1.4 Ablauf.
- 6.2.1.5 Identifizierung aller möglichen Points of Cover und Fault Lines.
- 6.2.1.6 Festlegung, ob die 180°-Regel verwendet wird, oder Angabe der Muzzle Safe Points.
- 6.2.1.7 Festlegung der Mindestschusszahl und ob die Stage Limited oder Unlimited ist.
- 6.2.1.8 Festlegung, wenn eine Concealment Garment **NICHT** erforderlich ist.
- 6.2.1.9 Eine beschreibende Darstellung des CoF.

6.2.2 Eine Stagebeschreibung darf das Regelwerk nicht außer Kraft setzen und auch keine regelkonformen Handlungen von Schützen verbieten, außer unter den folgenden Bedingungen:

- 6.2.2.1 Zur Berücksichtigung eines Sicherheitsaspekts, soweit dieser auf die Grenzen des Schießstandes zutrifft.
- 6.2.2.2 Die Möglichkeit vorzusehen, keine Concealment Garment zu tragen.
- 6.2.2.3 Die Anzahl der Patronen in der Waffe zu Beginn der Stage bis zur Divisionskapazität festzulegen.
- 6.2.2.4 Den Startzustand und die Startposition der Waffe sowie die Startposition der Munitionszuführungs-/Ladevorrichtungen festzulegen.
- 6.2.2.5 Wenn ein Prop verwendet wird, in das ein PCC nicht passt, wird das Gewehr, soweit es die Sicherheit erlaubt, auf oder neben dem Prop abgelegt.
- 6.2.2.6 Die Startposition des Schützen festzulegen.
 - 6.2.2.6.1 PCC darf nicht mit Blickrichtung uprange starten.
- 6.2.2.7 Eine Schießübung in einer Standards Stage festzulegen, vorausgesetzt, die zur Durchführung der Übung erforderlichen Handlungen überschreiten nicht zwei vorgeschriebene Schießaktionen in einem einzelnen String of Fire. (Zum Beispiel SHO, WHO und Freestyle in einem String.)

6.3 Schießpositionen und Positionen of Cover

- 6.3.1 Eine Stage darf nicht so gestaltet sein, dass Schützen verpflichtet sind, gegen eine Sicherheitsregel zu verstoßen.
- 6.3.2 Fault Lines dürfen aus Markierungsmaterial bestehen, das während des gesamten Matches für jeden Schützen unverändert bleibt. Sie dürfen nach Ermessen des Match Directors taktil oder nicht taktil sein. Wenn sie über die Bodenoberfläche hinausragen, obliegt es jedem Schützen, angemessene Sorgfalt hinsichtlich der Sicherheit walten zu lassen. Farbe, Holz, Metall usw., die zur Markierung der Fault Line verwendet werden, dürfen nicht breiter als 4 Zoll sein.
- 6.3.3 Fault Lines müssen so angebracht werden, dass sie die Nutzung von Cover angemessen darstellen, wenn Ziele aus einer Position of Cover beschossen werden.
- 6.3.4 Positionen of Cover an Türen müssen mit Fault Lines markiert werden.
- 6.3.5 Positionen of Cover an Fenstern mit einer Breite von 24 Zoll oder mehr müssen mit Fault Lines markiert werden.
- 6.3.6 Positionen of Cover an Fenstern mit einer Breite von weniger als 24 Zoll müssen mit einer einzelnen Fault Line in der Mitte des Fensters markiert werden.
- 6.3.7 Match Directors werden alle Anstrengungen unternehmen, um durch den effektiven Einsatz von Props und Stagebeschreibungen Möglichkeiten für Verzögerungen bei der Entscheidungsfindung durch Officials zu beseitigen, bevor Wettkampfteilnehmer die Stages auf Wertung schießen dürfen.

6.4 Stage-Grenzen

Stage-Grenzen müssen an jeder Stage definiert werden. Seile, Klebeband, Kegel, Flaggen usw. müssen diese Grenzen physisch kennzeichnen.

6.5 Sonstige Stage-Design-Regeln

- 6.5.1 In jeder IDPA-Stage dürfen nur offiziell lizenzierte IDPA-Kartonziele oder von IDPA zugelassene Ziele verwendet werden.
- 6.5.2 75% aller in einem Match erforderlichen Schüsse müssen aus einer Entfernung von 15 Yards oder weniger abgegeben werden.
- 6.5.3 Scenario Stages dürfen Ziele in einer Entfernung von bis zu 20 Yards vom Schützen enthalten.
- 6.5.4 Standards Stages dürfen Ziele in einer Entfernung von bis zu 30 Yards vom Schützen enthalten.
- 6.5.5 Memory Stages sind in allen IDPA-Stages und Strings of Fire verboten. Eine Memory Stage ist jede Stage, bei der man sich die Reihenfolge des Beschusses oder andere Schießbeschränkungen merken muss, die sich für den Schützen nicht intuitiv aus dem Design der Stage ergeben.
- 6.5.6 Nur ein Papierziel in einem String darf eine andere Anzahl von Schüssen erfordern als die anderen Papierziele in diesem String. Beispielsweise soll das erste Papierziel mit 6 Schuss und die verbleibenden Papierziele mit jeweils 2 Schuss beschossen werden.
- 6.5.7 Nicht mehr als 25% der in einem String of Fire erforderlichen Schüsse dürfen auf Stahlziele abgegeben werden.
- 6.5.8 Nicht mehr als 10 % der insgesamt im Match erforderlichen Schüsse dürfen auf Stahl abgegeben werden. Aktivator-Stahl mit einem gewerteten Ziel davor wird nicht auf den zulässigen Stahlanteil angerechnet.
- 6.5.9 Aktivatoren, die sich hinter einem wertbaren Ziel befinden, müssen durch Schüsse aktiviert werden, die entweder die obere oder die untere Zero-Down-Wertungszone treffen. Ist dies nicht möglich, muss die -0-Zone, die den Aktivator nicht aktiviert, als Hard Cover gekennzeichnet werden.
- 6.5.10 Blind Stages und bewegliche Non-Threat-Ziele sind nicht erlaubt.
- 6.5.11 Kein String of Fire darf mehr als 18 Schuss erfordern.
- 6.5.12 Eine erforderliche Bewegung des Schützen aus eigener Kraft von mehr als 10 Yards zwischen Schießpositionen ist nicht zulässig. Eine insgesamt erforderliche Bewegung des Schützen aus eigener Kraft von mehr als 20 Yards ist nicht zulässig.

- 6.5.13 Wenn Low Cover oder eine liegende Position vorgeschrieben ist, muss dies die letzte Schießposition eines String of Fire sein.
- 6.5.14 Stage Designer sollten sich bemühen, Stages so zu gestalten, dass Ziele für dauerhaft körperlich beeinträchtigte Schützen sichtbar bleiben.
- 6.5.15 Für jeweils 2 Threat-Ziele darf in einem String of Fire nur 1 Non-Threat-Ziel verwendet werden. Die Anzahl der Non-Threat-Ziele darf aufgerundet werden, wenn sich keine ganze Zahl ergibt.
- 6.5.16 Keine Stagebeschreibung darf vorschreiben, dass eine Munitionszuführungs-/Ladevorrichtung während des CoF unter laufender Zeit geladen werden muss.
- 6.5.17 Aufgemaltes Hard Cover darf den Bewegungsweg eines beweglichen Ziels nicht abdecken. Wenn Hard Cover für den Bewegungsweg eines beweglichen Ziels erforderlich ist, muss es aus einem Material bestehen, das verhindert, dass ein Geschoss das Hard Cover durchdringt und das bewegliche Ziel trifft.
- 6.5.18 Kein „Strong Hand Only“-String of Fire darf verlangen, dass der Schütze Ziele in einer Entfernung von mehr als 10 Yards beschießt.
- 6.5.19 Zielbeschuss, der das Schießen aus einer Retention-Position erfordert, darf eine Entfernung von 1 Yard zum Schützen nicht überschreiten.
- 6.5.20 Bei „Weak Hand Only“-Strings of Fire darf vom Schützen nicht verlangt werden, Ziele in einer Entfernung von mehr als 7 Yards zu beschießen.
- 6.5.21 Weak Hand Only Strings dürfen nicht so gestaltet werden, dass der Schütze ausschließlich die schwache/unterstützende Hand verwenden muss, um die Schusswaffe nachzuladen oder aus einer Retention-Position zu schießen.
- 6.5.22 Bei Zielen in Kopfgröße oder kleiner dürfen in Scenario Stages keine Schüsse auf Entfernungen von mehr als 10 Yards und in Standards Stages keine Schüsse auf Entfernungen von mehr als 15 Yards verlangt werden.
- 6.5.23 Pappziele, die sich 10 Yards oder weniger vom Schützen entfernt befinden, müssen mindestens 12 Quadratzoll einer Down-Zero-Zone sichtbar darstellen, wobei die kleinste Abmessung mindestens 3 Zoll betragen muss.
- 6.5.24 Reloads dürfen in einem Course of Fire nicht vorgeschrieben werden. Alle vorgeschriebenen Reloads, das Auffüllen der Waffe usw. müssen außerhalb der Wertungszeit durchgeführt werden.
- 6.5.25 Long Guns und Pickup Guns
 - 6.5.25.1 Mit Ausnahme von Pistol Caliber Carbines dürfen andere Arten von Long Guns bei IDPA-Matches nicht abgefeuert werden, jedoch dürfen inerte (nicht schussfähige) Long Guns als Props verwendet werden.
 - 6.5.25.2 Pickup Firearms, die vom Match, von Match-Sponsoren oder Organisatoren bereitgestellt werden, dürfen bei IDPA-Matches verwendet werden. Pickup Firearms müssen nicht den IDPA-Ausrüstungsregeln entsprechen.
 - 6.5.25.3 Es wird bevorzugt, dass Pickup Firearms mit traditionellen Kimme-und-Korn-Visierungen ausgestattet sind.
 - 6.5.25.4 Wenn ein Schütze bei der Verwendung einer Pickup Gun eine Waffenstörung hat, muss der Schütze den String erneut schießen.
- 6.5.26 Stages mit einer oder mehreren Cover-Positionen dürfen keine Ziele im offenen Bereich präsentieren, die mehr als 6 Schüsse erfordern, während sich der Schütze außerhalb von Cover befindet. Es darf jedoch mehr als einen solchen Zielbeschuss innerhalb einer einzelnen Stage geben.
- 6.5.27 Vision Barriers [Concealment]
 - 6.5.27.1 Vision Barriers sind Soft-Cover-Objekte wie Fässer, Zelte, künstliche Bäume, transparente Vorhänge usw., die verwendet werden, um die Sicht auf ein Ziel oder eine Gruppe von Zielen zu blockieren oder zu verdecken.
 - 6.5.27.2 Vision Barriers sind Soft Cover und dürfen weder undurchdringlich sein noch als Hard Cover ausgewiesen werden. Vision Barriers dürfen nicht als Cover-Position zum Beschießen von Zielen ausgewiesen werden, d. h. kein „Slicing the Pie“ um eine Vision Barrier.
 - 6.5.27.3 Vision Barriers dürfen von Match Directors verwendet werden, um „Surprise“-Ziele zu verbergen, die „in the open“ beschossen werden müssen (d. h. nachdem eine „Position of Cover“ in einem CoF verlassen wurde).
 - 6.5.27.4 Humanoide Formen, die keine Ziele sind (wie in Abschnitt 4.12 definiert), dürfen nicht als Vision Barriers, Soft Cover oder Hard Cover verwendet werden. Taktische Dummies oder Mannequins dürfen weiterhin als Props verwendet werden, jedoch nicht als Vision Barriers, Soft Cover oder Hard Cover.
 - 6.5.27.5 Non-Threat-Ziele im Weg eines stationären Threat-Ziels bieten einem Schützen beim Bewegen aus einer Position of Cover weder Cover noch Concealment.

7 REGELN FÜR DAUERHAFT KÖRPERLICH BEEINTRÄCHTIGTE SCHÜTZEN

7.1.1 Für IDPA-Zwecke wird ein dauerhaft körperlich beeinträchtigter Schütze wie folgt definiert:

7.1.1.1 Fehlende Gliedmaßen oder Teile von Gliedmaßen.

7.1.1.2 Prothetische Gliedmaßen.

7.1.1.3 Nicht funktionsfähige Gliedmaßen.

7.1.1.4 Verwendung eines Rollstuhls, Rollators oder von Krücken.

7.1.1.5 Um ein von IDPA HQ ausgestelltes medizinisches Ausnahmegenehmigungsschreiben zu erhalten, ist der Area Coordinator zu kontaktieren, um den Prozess einzuleiten.

7.1.2 Um PPDS entgegenzukommen, gelten die folgenden Regeln.

7.1.2.1 PPDS, die sich dafür entscheiden, eine vom CoF vorgeschriebene Handlung (kniend, liegend usw.) nicht auszuführen, oder die nicht in der Lage sind, diese auszuführen, erhalten 1 PE-Strafe pro nicht ausgeführter Handlung. Können die Ziele aus der Position, die ihnen möglich ist, nicht erfasst werden, werden Points Down angerechnet, jedoch keine PEs für den Zielbeschuss verhängt.

7.1.2.2 PPDS, die nur einen Arm oder eine Hand verwenden können, dürfen sich dafür entscheiden, vor dem Startsignal eine an der Waffe oder an anderer Stelle am Körper montierte Lampe zu verwenden, ohne dafür eine Strafe zu erhalten, und zwar auf allen Stages, sofern es innerhalb des Matches eine Stage gibt, die die Verwendung einer Taschenlampe erfordert.

7.1.2.3 PPDS, die nur einen Arm/eine Hand verwenden können, werden auf einer Stage, die das Schießen entweder mit der schwachen oder der starken Hand erfordert, nicht bestraft.

7.1.2.4 PPDS dürfen einhändige Reloads auf eine Weise durchführen, die vom MD vor Beginn des Matches als sicher eingestuft wurde.

7.1.2.5 PPDS, die auf einen Rollstuhl angewiesen sind, dürfen jedes von ihnen gewählte Mittel verwenden, um den CoF in ihrem Rollstuhl zu bewältigen, einschließlich einer Person, die den Rollstuhl schiebt. Die gewählte Vorgehensweise muss jedoch bei jedem CoF des Matches verwendet werden.

7.1.2.6 Die Verwendung eines am Körper oder am Rollstuhl befestigten Holsters und/oder von Munitionsträgern ist zulässig.

7.1.2.7 Waffen dürfen zwischen Schießpositionen erneut geholstert werden.

7.1.2.8 Die einhändige Kontrolle der Waffe während eines gesamten CoF ist zulässig.

7.1.2.9 Schützen, die einen Rollstuhl oder Krücken verwenden, dürfen auf die Verwendung einer Concealment Garment verzichten.

7.1.3 Schützen mit Hörverlust dürfen ein alternatives, nicht akustisches Startsignal verlangen.

7.1.4 IDPA Headquarters kann individuelle Ausnahmegenehmigungen erteilen, die es körperlich beeinträchtigten Schützen erlauben, alternative oder speziell entwickelte Ausrüstung entsprechend ihren individuellen Fähigkeiten zu verwenden.

7.1.5 Der PPDS-Status basiert auf dem Honor System. Wer seinen PPDS-Status falsch darstellt, wird disqualifiziert.

8 AUSTRÜSTUNGSREGELN

8.1 Schusswaffen – Allgemein

Alle bei Matches in den Defensive-Pistol-Divisionen verwendeten Ausrüstungsgegenstände müssen die folgenden einfachen Richtlinien erfüllen:

Die Ausrüstung muss für die Selbstverteidigung praktisch sein und darf nicht ausschließlich für den Wettkampf bestimmte Ausrüstung („competition only“ oder „race gear“) sein.

Sie muss für ganztägiges, dauerhaftes und verdecktes Tragen geeignet sein. Wenn sie in der Öffentlichkeit nicht vollständig verdeckt getragen werden kann, um sich zu verteidigen, darf sie in einer Defensive-Pistol-Division weder geschossen noch im Wettkampf verwendet werden. Ein weiteres Kriterium zur Beurteilung von Ausrüstung ist die Frage, wie diese für einen Beobachter an einem örtlichen öffentlichen Ort mit anderen Personen in Regionen erscheinen würde, in denen offenes Tragen nicht erlaubt ist.

Für den Wettkampf in den Defensive-Pistol-Divisionen zulässige Ausrüstung muss speziell für das alltägliche defensive Tragen konzipiert sein und vollständig verdeckt werden können. Dies umfasst Schusswaffenzubehör, Aftermarket-Teile, Holster, Munitionsträger und Kleidungsstücke, die im aktuellen Regelwerk nicht anderweitig spezifiziert sind.

Regional Coordinators prüfen und entscheiden in Absprache mit HQ, welche Ausrüstung die IDPA-Kriterien am besten erfüllt, um Area Coordinators und Match Directors bei Bedarf zu unterstützen. Dies wird anhand einer Kombination aus der Prüfung von Hersteller-Websites, Branchenumfragen und Besuchen öffentlicher Orte bestimmt, um festzustellen, ob ein Produkt mit den Grundsätzen des Sports vereinbar ist. Das Wort „competition“ im Namen allein ist kein ausreichender Grund, einen Ausrüstungsgegenstand auszuschließen.

Die Absicht dieser Richtlinie besteht darin, inklusiv und offen gegenüber neuen Arten von Ausrüstung zu sein, vorausgesetzt, diese sind auf den Markt für verdecktes Tragen ausgerichtet.

8.1.1 Übersicht der Divisionen

8.1.1.1 IDPA ist in 8 Divisionen unterteilt, die im Wettkampf vollständig voneinander getrennt sind. Keine der folgenden Divisionen tritt gegen eine andere Division an:

Stock Service Pistol (SSP)	Compact Carry Pistol (CCP)	Carry Optics (CO)
Enhanced Service Pistol (ESP)	Revolver (REV)*	Pistol Caliber Carbine (PCC)*
Custom Defensive Pistol (CDP)	Backup Gun (BUG)*	

* Specialty Division, optionale Division für Tier 1 – Tier 3 Sanctioned Matches.

8.1.2 Magazinbeladung: Alle Magazine müssen beim Startsignal während des gesamten Matches bis zur Divisionskapazität geladen sein (oder bis zu ihrer maximalen Kapazität, falls diese geringer ist), außer in den folgenden Fällen:

8.1.2.1 Wird ein Magazin verwendet, das weniger als die Divisionskapazität fasst, lädt der Schütze während des gesamten Matches alle Magazine auf die Kapazität des Magazins mit der geringsten Kapazität, mit Ausnahme von PCC.

8.1.2.2 In allen halbautomatischen Divisionen startet der Schütze zusätzlich mit einer Patrone im Patronenlager, sofern die Stagebeschreibung nichts anderes verlangt.

8.1.2.3 Die Stagebeschreibung darf für Standards Stages und für den anfänglichen Start einer Scenario Stage eine reduzierte Magazinbeladung verlangen.

8.1.2.4 In der Revolver-Division muss der Schütze den Revolver und alle Ladevorrichtungen während des gesamten Matches mit derselben Anzahl von Patronen laden, sofern die oben genannten Ausnahmen für die Beladung nicht gelten.

8.1.3 Regeln für die Magazin-Divisionskapazität

- 8.1.3.1 SSP, 15 Patronen*
- 8.1.3.2 ESP, CO, CCP 10 Patronen
- 8.1.3.3 CDP, BUG-S 8 Patronen
- 8.1.3.4 REV, 6 Patronen
- 8.1.3.5 BUG-R 5 Patronen
- 8.1.3.6 PCC 30 Patronen*

* Match Directors können verpflichtet sein, die Magazin- und Divisionskapazität zu reduzieren, um bundesstaatliche oder lokale Gesetze einzuhalten. In diesen Fällen muss der MD diese Ankündigung vor einem Match veröffentlichen.

8.1.4 Anzahl der Ladevorrichtungen

- 8.1.4.1 Eine „Ladevorrichtung“ ist ein Magazin, Speedloader oder Moon Clip.
- 8.1.4.2 Divisionen, die mit 8 oder mehr Patronen in allen Ladevorrichtungen starten, dürfen mit der geladenen Waffe plus zwei zusätzlichen Ladevorrichtungen starten.
- 8.1.4.3 Divisionen, die mit 6 oder 7 Patronen in allen Ladevorrichtungen starten, dürfen mit der geladenen Waffe plus drei zusätzlichen Ladevorrichtungen starten.
- 8.1.4.4 Divisionen, die mit 5 oder weniger Patronen in allen Ladevorrichtungen starten, dürfen mit der geladenen Waffe plus vier zusätzlichen Ladevorrichtungen starten.
- 8.1.4.5 Während eines Strings dürfen keine zusätzlichen Ladevorrichtungen über die oben genannten Grenzen hinaus verwendet werden. Stages mit reduzierter Startbeladung ändern die Anzahl der Ladevorrichtungen nicht.

8.1.5 Regel für eine unbrauchbare Waffe

- 8.1.5.1 In einem einzelnen Match muss ein Schütze für alle Stages dieselbe Waffe verwenden, es sei denn, sie wird unbrauchbar.
- 8.1.5.2 Wenn der Schütze feststellt, dass die Waffe unbrauchbar geworden ist, informiert er einen Safety Officer, der den Match Director informiert.
- 8.1.5.3 Sobald der Schütze die Waffe für unbrauchbar erklärt hat, darf sie für die Dauer des Matches nicht mehr verwendet werden.
- 8.1.5.4 Jede regelkonforme Ersatzwaffe derselben Division darf verwendet werden.
- 8.1.5.5 Der Schütze darf das Match beim nächsten Startsignal fortsetzen. Vorherige Strings dürfen nicht erneut geschossen werden.
- 8.1.5.6 Wenn die Magazine der Ersatzwaffe nicht dieselbe Ladekapazität wie die ursprüngliche Waffe ermöglichen, darf der Schütze die Magazinbeladung an die Ersatzwaffe anpassen, wobei die Regeln zur Magazinbeladung im Abschnitt „Modifications for All Divisions“ zu befolgen sind.

8.1.6 Zulässige Modifikationen für alle Divisionen

- 8.1.6.1 Aufbewahrungssicherungen dürfen deaktiviert oder entfernt werden.
- 8.1.6.2 Magazinsicherungen dürfen deaktiviert oder entfernt werden.
- 8.1.6.3 Laser, die in die Waffe oder die Visierung integriert sind, sind zulässig, sofern sie alle anderen Divisionsregeln erfüllen und der Laser während eines String of Fire nicht aktiviert wird (außer bei Teilnahme in Carry Optics oder PCC). Klebeband darf verwendet werden, um zu verhindern, dass der Laser projiziert.
- 8.1.6.4 Eine Griffsicherung darf deaktiviert werden, wenn die Waffe über eine externe Sicherung verfügt, die eine Bewegung des Abzugsstollens verhindert.

8.1.7 Nicht IDPA-konforme Merkmale und Modifikationen für alle Divisionen

- 8.1.7.1 Die folgenden Merkmale und Modifikationen sind in keiner Division zulässig, sofern sie nicht an anderer Stelle im Regelwerk ausdrücklich erlaubt sind.
- 8.1.7.2 Zusatzgewichte, die keine zulässige betriebliche Funktion außer der Gewichtserhöhung haben.
- 8.1.7.3 Visierungen mit nicht standardmäßiger Konfiguration (Ghost Rings, Bo-Mar Ribs usw.).
- 8.1.7.4 Das Trennen oder Deaktivieren von Sicherheitseinrichtungen, einschließlich, aber nicht beschränkt auf: manuelle Sicherungen, Schlagbolzen-, Striker- und Hammersicherungen, mit Ausnahme der Griffsicherung. Rahmen der 1911

Series 80 dürfen mit Schlitten der Series 70 verwendet werden oder umgekehrt. Revolvermechanismen dürfen nicht so modifiziert werden, dass der Hammer fallen kann, wenn die Trommel geöffnet ist.

8.2 Schusswaffen – Divisionen

- 8.2.1 Stock Service Pistol – Siehe Anhang A1
- 8.2.2 Enhanced Service Pistol – Siehe Anhang A2
- 8.2.3 Custom Defensive Pistol – Siehe Anhang A3
- 8.2.4 Compact Carry Pistol – Siehe Anhang A4
- 8.2.5 Revolver – Siehe Anhang A5
- 8.2.6 Backup Gun (BUG) – Siehe Anhang A6
- 8.2.7 Carry Optics – Siehe Anhang A7
- 8.2.8 Pistol Caliber Carbine (PCC) – Siehe Anhang B
- 8.2.9 Specialty Divisions (SPD)
 - 8.2.9.1 IDPA ermutigt Schützen, ihre Fähigkeiten im Umgang mit Waffen mit üblicherweise getragenen Schusswaffen zu üben. Viele Schusswaffen für das tägliche Tragen passen nicht in eine der 8 Wettkampf-Schusswaffendivisionen.
 - 8.2.9.2 IDPA erlaubt Clubs, für die Wertung „Specialty Divisions“ hinzuzufügen. Diese Division ermöglicht es, mit Patronen kleiner als 9 mm sowie mit anderen Schusswaffen, die nicht in die anderen Wettkampfdivisionen passen, an Matches teilzunehmen.
 - 8.2.9.3 Alle anderen IDPA-Ausrüstungsregeln gelten für Holster und Halter für Ladevorrichtungen sowie für deren Positionierung am Körper. Match Directors von Tier-1-Matches haben außerdem die Möglichkeit, Schützen mit .22-Rimfire-Schusswaffen zu erlauben, Strings aus der Low-Ready-Position zu beginnen, anstatt ein Holster zu verlangen.
 - 8.2.9.4 Alle IDPA-Mitgliedschaftsregeln gelten.
 - 8.2.9.5 Die Klassifizierungen der Specialty Division basieren auf der höchsten Klassifizierung des Schützen in den regulären IDPA-Divisionen.
 - 8.2.9.6 Clubs sind nicht verpflichtet, diese Bestimmung umzusetzen, und Match Directors haben bei der Umsetzung Ermessensspielraum, damit eine hohe Matchqualität erhalten bleibt.

8.3 Munition

- 8.3.1 Metallpanzerbrechende, Brand- und Leuchtspurmunition ist verboten.
- 8.3.2 Clubs dürfen Patronen verbieten, die Metallziele beschädigen können.
- 8.3.3 Sämtliche Munition muss ein einzelnes Projektil verwenden.
- 8.3.4 Mindest-Power-Factors der Munition:
 - 8.3.4.1 SSP, ESP, CO 125
 - 8.3.4.2 CDP 165
 - 8.3.4.3 Stock REV, CCP, BUG 105
 - 8.3.4.4 Enhanced REV 155
 - 8.3.4.5 PCC 135
 - 8.3.4.6 Der Power Factor wird berechnet, indem das Geschossgewicht in Grain mit der Geschossgeschwindigkeit in Feet per Second (fps) multipliziert, durch 1000 geteilt und alle Zahlen rechts vom Dezimalpunkt ignoriert werden. Zum Beispiel ein 230,1-Grain-Geschoss bei 794,7 fps: $230,1 \times 794,7 / 1000 = 182,86047$ oder Power Factor 182.
- 8.3.5 Offizielles Chronographenverfahren
 - 8.3.5.1 Die Chronographenprüfung wird in Anwesenheit des Wettkampfteilnehmers durchgeführt. Die Munition wird vor dem Eintreffen an der Chronographen-Stage entnommen und/oder in einen Beutel gegeben. Der Chronograph

Official verwendet dieselbe Waffe des Wettkampfteilnehmers, die im Match verwendet wird, und das folgende Verfahren wird angewendet:

- 8.3.5.1.1 Wenn zwei der drei Patronen den erforderlichen Power Factor erreichen oder überschreiten, entspricht die Munition den Anforderungen. Vor jedem Schuss darf die Mündung der Waffe vertikal angehoben werden (sofern die Standregeln dies erlauben), um die Pulverladung zum hinteren Ende der Hülse zu bewegen und dem Wettkampfteilnehmer dadurch jede Möglichkeit zu geben, die maximale Geschwindigkeit zu erreichen.*
- 8.3.5.1.2 Ein Geschoss wird gezogen und mit einer Pulverwaage gewogen. Wenn zwei Patronen die für das Kaliber und den Power Factor erforderliche Mindestgeschwindigkeit überschreiten, kann auf das Ziehen und Wiegen des Geschosses verzichtet werden.*

8.4 Gürtel

Gürtel dürfen nicht breiter als 1¾ Zoll und nicht dicker als 5/16 Zoll sein und müssen durch mindestens alle bis auf zwei Hosenschlaufen geführt werden. Einige Holster für verdecktes Tragen verfügen über integrierte Gürtel, die unter der Kleidung getragen werden können. Diese sind für IDPA zulässig, vorausgesetzt, sie halten die Waffe bei der Durchführung der auf einer Stage erforderlichen Handlungen in derselben Ausrichtung, die nach den Holsterregeln zulässig ist.

8.5 Holster

- 8.5.1 Für IDPA-zulässige Holster gelten die folgenden Kriterien.
- 8.5.1.1 Sie müssen für ganztägiges verdecktes Tragen geeignet sein oder Duty-Style-Holster sein und müssen unabhängig von der Startposition auf jeder Stage getragen werden.
- 8.5.1.2 Es muss sich um ein Strong-Side-Hüft holster handeln, das bei Rechtshändern Inside the Waistband (IWB) zwischen 12 und 4 Uhr oder Outside the Waistband zwischen 2 und 4 Uhr getragen wird. Linkshänder verwenden 8 bis 12 Uhr (IWB) und 8 bis 10 Uhr (OWB) (siehe Diagramme unten).
- 8.5.1.3 Die 2-Uhr- und 10-Uhr-Position wird so bestimmt, dass sie nicht weiter vorne als der Hüftknochen des Schützen liegt.
- 8.5.1.4 Es muss an einem IDPA-zulässigen Gürtel befestigt sein.
- 8.5.1.5 Es muss den Abzugsbügel vollständig abdecken und eine Betätigung des Abzugs verhindern, während sich die Waffe im Holster befindet.
- 8.5.1.6 Outside-the-Waistband-Holster müssen die Waffe in neutraler (vertikaler) Ausrichtung oder mit nach hinten geneigter Mündung tragen und dürfen, gemessen vom Körper auf Höhe der Oberkante des Gürtels bis zur Außenseite des Holsters, nicht mehr als 3" (7,62 cm) vom Körper des Schützen abstehen (siehe Abbildung 3 unten). Der Winkel der nach hinten gerichteten oder vertikalen Neigung darf nicht mehr als 15 Grad betragen.
- 8.5.1.7 Es muss die Waffe mit ausreichender Spannung halten, sodass der Träger normale tägliche Tätigkeiten ausführen kann, ohne Gefahr zu laufen, die Waffe zu verlieren.
- 8.5.1.8 Es muss aus Materialien normaler Stärke bestehen, die üblicherweise für die Herstellung von Holstern verwendet werden (Leder, Kydex, Kunststoff, Nylon usw.), die Waffe auf mindestens 3 Seiten vollständig umschließen und nach dem Ziehen der Waffe offen bleiben, sodass ein einhändiges Holstern möglich ist, ohne das Holster zum Einsetzen der Waffe manuell öffnen zu müssen. Zusammenklappbare Holster sind nicht zulässig.
- 8.5.1.9 Die Holsterposition des Schützen muss während des gesamten Verlaufs eines Matches auf derselben Körperseite bleiben.
- 8.5.1.10 Retention-Vorrichtungen dürfen dauerhaft entfernt oder dauerhaft deaktiviert werden, jedoch nicht vorübergehend für ein Match deaktiviert werden.
- 8.5.1.11 Holster dürfen modifiziert werden, um die IDPA-Regeln zu erfüllen.
- 8.5.1.12 Alle IDPA-zulässigen Holster müssen den Griff der Schusswaffe deutlich oberhalb der Oberkante des Gürtels halten. Die Regeln für Concealment und Neigungswinkel gelten.
- 8.5.1.13 *Gelöscht*

8.5.1.14 Appendix Carry ist definiert als Inside the Waistband getragen, bei Rechtshändern zwischen 12 und 2 Uhr (bei Linkshändern zwischen 10 und 12 Uhr).

8.5.2 Nicht zulässige Holster (nicht abschließende Liste):

8.5.2.1 Cross-Draw-Trageweise

8.5.2.2 Schulterholster

8.5.2.3 Trageweise am unteren Rücken

8.5.2.4 Trageweise in der Tasche

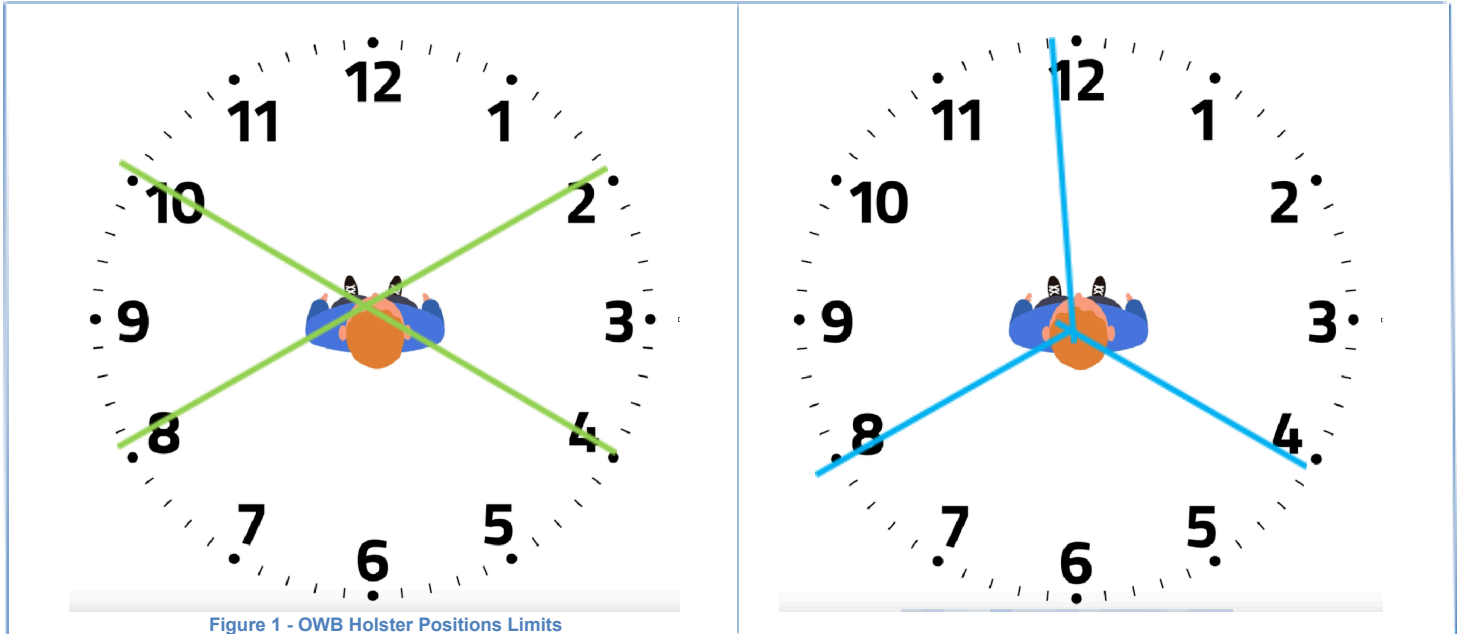




Figure 3 – Demonstrating measurements per 8.5.1.6

8.6 Munitionsträger

8.6.1 Allgemeine Regeln für Munitionsträger

- 8.6.1.1 Anstelle von Munitionsträgern dürfen Schützen zusätzliche Ladevorrichtungen in ihren Taschen oder am Gürtel tragen. Schützen dürfen verschiedene Tragemethoden kombinieren, sie müssen jedoch beim Startsignal vor Blicken verdeckt sein.
- 8.6.1.2 Munitionsträger dürfen modifiziert werden, um die IDPA-Regeln zu erfüllen.
- 8.6.1.3 Magnete, die an Gürteln oder in Concealment Garments getragen werden, dürfen traditionelle Träger nicht ersetzen.
- 8.6.1.4 Ersatzmunition gilt als verstaut, wenn sie in einem zugelassenen Träger oder einer Tasche gesichert ist. Nach dem Startsignal dürfen Magazine optional innerhalb des Gürtels verstaut werden. Zusätzliche oder teilweise gefüllte Ladevorrichtungen gelten nicht als verstaut, wenn sie sich in der Hand, unter der Achsel, im Mund oder in einer ähnlichen Weise beim Schützen befinden.

8.6.2 Magazinträger

- 8.6.2.1 Müssen für verdecktes Tragen und ganztägiges, dauerhaftes Tragen geeignet sein.
- 8.6.2.2 Müssen an einem IDPA-zulässigen Gürtel getragen werden.
- 8.6.2.3 Magazinträger müssen an einer Position am Gürtel getragen werden, an der das Magazin vollständig verdeckt ist.
- 8.6.2.4 Für Magazine, Magazintaschen und/oder Munitionszuführungsvorrichtungen in Taschen muss bei jeder Stage eines einzelnen Matches exakt dieselbe Position verwendet werden, sofern in einer Stagebeschreibung nichts anderes festgelegt ist.

8.6.3 Regeln für Speedloader- und Moon-Clip-Träger

- 8.6.3.1 Müssen für verdecktes Tragen und ganztägiges, dauerhaftes Tragen geeignet sein.

- 8.6.3.2. Speedloader-Träger müssen entweder oben offen ausgeführt sein und den Speedloader durch Spannung halten oder den Speedloader mit einem Druckknopf- oder Klettverschluss sichern. Moon-Clip-Träger müssen entweder oben offen ausgeführt sein und den Moon Clip durch Spannung halten oder den Moon Clip mit einem Druckknopf- oder Klettverschluss sichern.
- 8.6.3.3. Moon Clips dürfen nicht durch 3 oder weniger Patronen im Träger gehalten werden.
- 8.6.3.4. Für Speedloader, Speedloader-Taschen, Moon Clips, Moon-Clip-Taschen und/oder Munitionszuführungsvorrichtungen in Taschen muss bei jeder Stage eines einzelnen Matches exakt dieselbe Position verwendet werden, sofern in einer Stagebeschreibung nichts anderes festgelegt ist.

8.7 Concealment Garments

- 8.7.1 Concealment Garments müssen das gesamte Holster, die Schusswaffe, Munitionsträger, Ladevorrichtungen und andere Ausrüstung aus jeder Richtung vollständig vor Blicken verbergen.
- 8.7.2 Eine Concealment Garment ist für alle Stages erforderlich, sofern in der Stagebeschreibung nichts anderes festgelegt ist. Dies schließt Standards und Limited Stages ein.
- 8.7.3 Um festzustellen, ob die Concealment Garment regelkonform ist, steht der Wettkampfteilnehmer mit seitlich gerade ausgestreckten Armen, parallel zum Boden. Wenn der SO bei der Betrachtung des stehenden Schützen von vorne, von den Seiten oder von hinten keine der zuvor aufgeführten Ausrüstungsgegenstände sichtbar erkennen kann, ist die Concealment Garment regelkonform. Dies schließt jedes durchsichtige Netzmaterial ein.
- 8.7.4 Concealment Garments dürfen nicht mit Kunststoff-Kabelbindern, Draht, Metall, Styropor, Karton oder ähnlichen Materialien modifiziert werden, die die Concealment Garment oder deren Taschen versteifen würden. Die Verwendung handelsüblicher Wäschestärke ist zulässig.
- 8.7.5 An Concealment Garments dürfen keine Gewichte angebracht werden, Gegenstände dürfen jedoch in Taschen platziert werden.
- 8.7.6 Taschenklappen dürfen in die Taschen gesteckt werden.
- 8.7.7 Speziell angefertigte Taschen zum Verstauen von Magazinen nach einem Reload dürfen nicht verwendet werden.
- 8.7.8 PCC-Ausrüstung: Schützen dürfen sich optional dafür entscheiden, zusätzliche Magazine in Taschen zu platzieren, um sie beim Schießen von Stages mitzuführen. Entscheiden sie sich dafür, Magazintaschen ohne Concealment zu verwenden, dürfen sie nicht mehr als 2 davon am Gürtel tragen, und diese müssen hinter dem Hüftknochen getragen werden. Optional dürfen Schützen Magazine in Taschen unterhalb des Gürtels oder innerhalb des Hosenbundes verstauen.

8.8 Ausnahme für Dienstausrüstung (Duty Gear Exemption)

- 8.8.1 Diese Ausnahme für Dienstausrüstung gilt für Streifendienst-Ausrüstung, die von uniformiertem Personal getragen wird, nicht für Undercover-, Zivil- oder Ermittlungsdienstausrüstung.
- 8.8.2 Aktive oder vollzeitbeschäftigte Polizei- und Militärangehörige dürfen ihre Dienstausrüstung wie folgt verwenden:
 - 8.8.2.1 Das Dienstholster muss ein Strong-Side-Gürtelholster oder Oberschenkelholster mit mindestens einer Retention-Vorrichtung sein.
 - 8.8.2.2 Alle Retention-Vorrichtungen des Holsters müssen verwendet werden.
 - 8.8.2.3 Alle Ausrüstungshalter am Gürtel müssen vorhanden sein, wobei der Schütze entscheiden darf, welche Ausrüstung am Gürtel vorhanden ist.
- 8.8.3 Polizei- und Militärangehörige, die die Ausnahme für Dienstausrüstung nutzen, sind von Folgendem ausgenommen:
 - 8.8.3.1 Verwendung einer Concealment Garment.
 - 8.8.3.2 Anforderungen an Konstruktion und Positionierung des Holsters (mit Ausnahme der oben aufgeführten Anforderungen).
 - 8.8.3.3 Anforderungen an Konstruktion und Positionierung der Munitionsträger.

8.8.3.4 Anforderungen an Konstruktion und Positionierung des Gürtels.

8.8.4 Die Ausnahme für Dienstausrüstung ist ausschließlich für Tier-1-Matches verfügbar.

8.9 Sonstige Ausrüstung

8.9.1 Knie- und Ellbogenschützer

8.9.1.1 Knie- und Ellbogenschützer mit harter Schale sind nicht erlaubt.

8.9.1.2 Schützer mit weicher Schale, Stützen und Tape dürfen während eines gesamten Matches getragen werden, ohne verdeckt zu sein, vorausgesetzt, sie werden auf jeder Stage des Matches getragen. Schützer, Stützen und Tape, die unter der Concealment Garment getragen werden, dürfen nach Ermessen des Wettkampfteilnehmers angelegt und entfernt werden.

8.9.2 Stollenschuhe

8.9.2.1 Schuhe mit Stollen dürfen getragen werden, solange die Stollen vollständig aus einer Gummimischung bestehen, in die man mit dem Fingernagel hineindrücken kann. Stollen aus Hartplastik oder Metall sind nicht erlaubt.

8.9.3 Handschuhe dürfen verwendet werden.

8.9.4 Taschenlampen

8.9.4.1 Taschenlampen dürfen bei IDPA-Wettkämpfen verwendet werden. Lampen dürfen vor dem Startsignal in keiner Weise am Kopf, an der Hand, am Handgelenk oder am Arm des Schützen befestigt sein. Die einzige Ausnahme hiervon besteht, wenn die Taschenlampe für die Stage bereitgestellt wird.

8.9.4.2 Die Taschenlampe muss für EDC oder taktischen Dienstesinsatz geeignet sein und eine angemessene Lichtleistung von mindestens 60 Lumen aufweisen.

8.9.4.3 Körperlich beeinträchtigte Schützen beachten bitte den Abschnitt „Physically Disabled Shooters“.

9 KLASIFIZIERUNGSREGELN BEFINDEN SICH IN DEN MATCH-ADMINISTRATION-REGELN

9.1 Das Classifier Match

Die Stagebeschreibungen, Layout-Diagramme und Score Sheets für den Pistol Classifier und den Pistol Caliber Carbine Classifier sind bei IDPA zu finden.

10 EINSPRUCHSVERFAHREN

Der Zweck dieses Verfahrens besteht darin, Richtlinien bereitzustellen, die einen konstruktiven Dialog und die Klärung von Anliegen der Schützen bei einem Sanctioned Match fördern. Ein Einspruch bringt die Unzufriedenheit mit einer Entscheidung oder Auslegung der aktuellen IDPA-Regeln zum Ausdruck, wie sie vom Match Director, den Safety Officers oder den Stage Designern angewendet wurde.

Dieses Verfahren gilt ausschließlich für IDPA Sanctioned Matches. Die IDPA-Regeln des jeweils aktuellsten Regelwerks werden als Grundlage für die Beilegung von Streitigkeiten verwendet.

10.1 Allgemeine Richtlinien:

Ein Einspruch gegen das Design einer Stage kann eingelegt werden, bevor die Wettkampfteilnehmer einen CoF abgeschlossen haben.

Ein Stage-Einspruch kann zu 3 Zeitpunkten eingelegt werden:

1. Vor dem Schießen der Stage aufgrund der Regelkonformität der Stage.
2. Unmittelbar nach dem Schießen der Stage (unter Anwendung der üblichen Fristen).
3. Unmittelbar nachdem der Einspruch erhebende Schütze eine wesentliche Änderung an der Stage feststellt, z. B. Zielplatzierung, Änderungen des Briefings. (unter Anwendung der üblichen Fristen)

Eine Disqualifikation aufgrund einer Sicherheitsregel, die von einem diesem Match zugewiesenen Match Official beobachtet wurde, kann nicht angefochten werden, es sei denn, eine Regel wird falsch angewendet.

10.2 Anforderungen an Einsprüche

- 10.2.1 Schützen müssen einen Regelverstoß mündlich beim Chief Safety Officer anfechten, der der betreffenden Stage zugewiesen ist, auf der der Streitfall entstanden ist, und dabei alle Aspekte des Shooter's Code of Conduct (3.11) einhalten, entweder bevor oder unmittelbar nachdem sie versucht haben, den CoF zu schießen. Wenn der Schütze und der CSO weiterhin unterschiedlicher Meinung sind, kann der Schütze die Angelegenheit/Entscheidung innerhalb von 15 Minuten nach Erhalt der Entscheidung des CSO mündlich beim Match Director (MD) anfechten, wobei alle Aspekte des IDPA Shooter's Code of Conduct einzuhalten sind.
- 10.2.2 Wenn der Schütze und der CSO weiterhin unterschiedlicher Meinung sind, kann der Schütze den konkreten Regelverstoß innerhalb von 15 Minuten nach Erhalt der Entscheidung des CSO (oder der Zeit, zu der die Wertung des Schützen digital erfasst wurde) mündlich beim Match Director anfechten, wobei alle Aspekte des Shooter Code of Conduct einzuhalten sind.
- 10.2.3 Der Schütze reicht innerhalb von 30 Minuten, nachdem er den MD über seine Absicht informiert hat, einen schriftlichen Einspruch beim MD ein. Die Erstellung des Dokuments liegt ausschließlich in der Verantwortung des Schützen. Einsprüche, die nach Ablauf dieser Frist eingehen, werden nicht berücksichtigt. Der Einspruch sollte die folgenden Informationen enthalten:
 - 10.2.3.1 Name und Kontaktinformationen des Schützen (einschließlich Mobiltelefonnummer, falls zutreffend).
 - 10.2.3.2 Kurze Beschreibung des Sachverhalts (100 Wörter oder weniger).
 - 10.2.3.3 Namen von Zeugen und Beschreibung der Beweismittel, falls zutreffend.
 - 10.2.3.4 Bestätigung, dass der Einspruch sowohl gegenüber dem CSO als auch dem MD vorgebracht wurde.

- 10.2.3.5 Konkrete Regel und Regelnummer aus dem aktuellen Regelwerk (einschließlich Seitenzahl), gegen die verstoßen wurde oder die überprüft wird.
- 10.2.3.6 Das gewünschte Ergebnis des Einspruchs.
- 10.2.3.7 Dem schriftlichen Einspruch muss eine Gebühr von 100 USD in bar beigefügt werden.
- 10.2.4 Der Schütze reicht den schriftlichen Einspruch unter Verwendung des IDPA Match Protest Form innerhalb von 30 Minuten nach Mitteilung seines Einspruchs an den MD ein. Die Erstellung des Dokuments liegt ausschließlich in der Verantwortung des Schützen und nicht bei einem Stellvertreter. Einsprüche, die nach Ablauf dieser Frist eingehen, werden nicht berücksichtigt, und die Einspruchsgebühr wird dem Schützen zurückerstattet.

10.3 Prüfung des schriftlichen Einspruchs

- 10.3.1 Nach Erhalt des formellen schriftlichen Einspruchs und der Gebühr von 100 USD übergibt der Match Director das Paket an den Area Coordinator der Region (oder an dessen Beauftragten, falls dieser nicht anwesend ist. Bei einem Tier-5-Match ist dies ein Regional AC Lead.), der das Schiedsgericht leitet.
- 10.3.2 Der AC* informiert zum Zeitpunkt der Einberufung des Appeals Teams einen RACL, um ihn über die Fakten im Zusammenhang mit einem Einspruch zu unterrichten und den Prozess zu überwachen.
- 10.3.3 Der AC* wählt ein Team aus 3 Schützen (einschließlich seiner selbst) aus, die zertifizierte Safety Officers sind und das Appeals Team bilden.
 - 10.3.3.1 Jedes Mitglied hat eine Stimme.
 - 10.3.3.2 Die Mitglieder des Appeals Teams dürfen hinsichtlich des Ergebnisses keinen Interessenkonflikt haben.
 - 10.3.3.3 Die Mitglieder des Appeals Teams dürfen vor ihrer Einberufung als Team zur Prüfung des Einspruchs des Schützen keine Videos oder andere Beweismittel irgendeiner Partei angesehen haben.
- 10.3.4 Das Appeals Team prüft das vom Schützen erstellte Dokument und behält die Einspruchsgebühr ein, bis eine Entscheidung getroffen wurde.
 - 10.3.4.1 Das Team kann weitere Informationen vom Schützen, SO, CSO, MD und von Zeugen anfordern und darf jede Stage oder jeden Bereich, der mit dem Einspruch zusammenhängt, überprüfen.
 - 10.3.4.2 Der Schütze, der den Einspruch eingelegt hat, darf nach der ursprünglichen Einreichung des Einspruchs keine Kommunikation mit einer der an der Angelegenheit beteiligten Parteien oder mit dem Appeals Team initiieren.
 - 10.3.4.3 Das Team berät für einen Zeitraum von bis zu einer Stunde in einem Bereich des Schießstandes, der frei von äußeren Störungen durch Personen ist, die das Verfahren beeinflussen oder aufzeichnen. (Eine Störung der Beratungen kann als Unsportsmanlike Conduct angesehen werden.) Die Entscheidung(en) werden dem MD und dem Schützen, der den Einspruch eingelegt hat, mitgeteilt.
 - 10.3.4.4 Es liegt in der Verantwortung des MD, die Entscheidung des Appeals Teams umzusetzen.
 - 10.3.4.5 Wenn das Team den Einspruch nicht unterstützt oder bestätigt, bleibt die Entscheidung des MD bestehen, und der AC leitet die Einspruchsformulare und die Gebühr an das IDPA Headquarters weiter.
 - 10.3.4.6 Wenn das Team den Einspruch unterstützt, wird die Entscheidung des MD aufgehoben und der AC* erstattet dem Schützen die Einspruchsgebühr zurück.
 - 10.3.4.7 Alle Entscheidungen des Appeals Teams sind endgültig und können nicht angefochten werden.
 - 10.3.4.8 Einsprüche Dritter, die von einem Schützen im Namen einer anderen Person eingelegt werden, werden nicht akzeptiert.
 - 10.3.4.9 Der AC* übermittelt dem IDPA Headquarters über den RACL innerhalb von 1 Woche nach Abschluss des Matches zusammen mit seinem After-Action Report des Matches eine Zusammenfassung des Einspruchs und dessen Ausgang.
- 10.3.5 *Alle Verweise auf AC schließen IPOC und Beauftragte ein, soweit dies zutreffend ist. Unter bestimmten Umständen können Zeitzone eine sofortige Berichterstattung ausschließen und eine andere Benachrichtigung per Textnachricht oder E-Mail erforderlich machen.

